

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5794595号
(P5794595)

(45) 発行日 平成27年10月14日 (2015. 10. 14)

(24) 登録日 平成27年8月21日 (2015. 8. 21)

(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 35 頁)

(21) 出願番号	特願2014-140787 (P2014-140787)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成26年7月8日 (2014. 7. 8)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2011-123812 (P2011-123812) の分割		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
原出願日	平成23年6月1日 (2011. 6. 1)	(74) 代理人	100146835
(65) 公開番号	特開2014-223404 (P2014-223404A)		弁理士 佐伯 義文
(43) 公開日	平成26年12月4日 (2014. 12. 4)	(74) 代理人	100149548
審査請求日	平成26年7月8日 (2014. 7. 8)		弁理士 松沼 泰史
		(74) 代理人	100145481
			弁理士 平野 昌邦
		(74) 代理人	100165179
			弁理士 田▲崎▼ 聡
		(72) 発明者	小倉 敏男
			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】

遊技を行う遊技機であって、

第1有利価値を付与するか否かを決定するとともに、前記第1有利価値を付与しない場合に第2有利価値を付与する旨を決定可能な有利価値付与決定手段と、

演出結果により前記第1有利価値を付与するか否かを示唆する第1有利演出を実行する第1有利演出実行手段と、

前記第1有利演出とは異なる第2有利演出を実行する手段であって、前記第1有利価値を付与する旨が決定されているときは該第1有利価値を付与する旨の決定に基づいて該第2有利演出を実行するとともに、前記第1有利価値を付与する旨が決定されていないときは、前記第2有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているか前記第2有利価値の付与に関して有利度が低い決定がされているかに基づいて該第2有利演出を実行する第2有利演出実行手段とを備え、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出の演出結果が、前記第1有利価値が付与される旨を示唆する演出結果でないときにおいて、前記第2有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているときには、該第2有利価値の付与に関して有利度が低い決定がされているときに比べて高い割合で、前記第2有利演出を実行する

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は、遊技を行う遊技機に関する。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

遊技機としてのパチンコ遊技機は、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。

10

【 0 0 0 3 】

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。また、この大当たりの発生により大当たり遊技状態に制御されている間には、通常は図柄の変動表示を行うために用いられる変動表示装置に所定の画像を表示するなどして大当たりラウンド演出が行われ、大当たりラウンド演出が終了すると再び図柄の変動表示が行われるものとなっている。

【 0 0 0 4 】

このような大当たり終了後の図柄の変動表示において、遊技者側のキャラクタ、及びそれと敵対するキャラクタの１組のキャラクタを表示し、それらがバトルをした結果を報知し、そのバトル結果が、遊技者側のキャラクタの勝利であれば、大当たりに当選したことを示し、遊技者側のキャラクタの敗北であれば、時短状態にて行われるチャンスモードが実行されるものがあつた（例えば、特許文献１参照）。

20

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 5 】

【 特許文献１ 】 特開 2 0 0 9 - 2 1 9 6 0 3 号公報（段落 0 2 3 4 ～ 0 2 3 6 等）

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 6 】

しかしながら、特許文献１のパチンコ遊技機では、大当たり終了後に実行される遊技者側のキャラクタと敵キャラクタとのバトル演出において、その結果のみで、大当たりに当選したこと、または時短状態に制御されたことが示されるものとなっている。従って、遊技者は、バトル演出に対して勝ち負けの結果にしか興味が持てなくなり、興趣低下の虞が生じるものである。

30

【 0 0 0 7 】

本発明は、第１有利価値の付与に係る第１有利演出の演出結果だけではなく、第１有利演出とは異なる第２有利演出の実行に対して興味を持たせることを目的とする。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 8 】

上記目的を達成するため、本発明にかかる遊技機は、

遊技を行う遊技機であつて、

第１有利価値を付与するか否かを決定するとともに、前記第１有利価値を付与しない場合に第２有利価値を付与する旨を決定可能な有利価値付与決定手段と、

演出結果により前記第１有利価値を付与するか否かを示唆する第１有利演出を実行する第１有利演出実行手段と、

前記第１有利演出とは異なる第２有利演出を実行する手段であつて、前記第１有利価値を付与する旨が決定されているときは該第１有利価値を付与する旨の決定に基づいて該第２有利演出を実行するとともに、前記第１有利価値を付与する旨が決定されていないときには、前記第２有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているか前記第２有利価値

40

50

値の付与に関して有利度が低い決定がされているかに基づいて該第2有利演出を実行する第2有利演出実行手段とを備え、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出の演出結果が、前記第1有利価値が付与される旨を示唆する演出結果でないときにおいて、前記第2有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているときには、該第2有利価値の付与に関して有利度が低い決定がされているときに比べて高い割合で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

本発明にかかる手段1の遊技機は、上記遊技機において、

前記第2有利価値（例えば、時短大当り）は、

前記第1有利価値（例えば、確変大当り）よりも遊技者にとっての有利度が低いものであり、

10

前記第1有利演出実行手段は、

前記第1有利価値を付与するか否かの決定に基づいて所定の演出期間（バトル演出実行期間中）において第1有利演出（バトル演出）を実行する手段であって、前記第1有利価値が付与される旨を示唆する演出結果を示す結果演出（バトル結果）として該第1有利価値が付与される旨を示唆する有利結果演出（遊技者側のキャラクタの勝利）と、前記第1有利価値が付与されない旨を示唆する演出結果を示す結果演出（バトル結果）として非有利結果演出（遊技者側のキャラクタの敗北）との何れかを実行可能（表示制御基板80の表示制御用CPU：演出決定テーブル（図4）に従った決定に基づいて実行可能）であり、

前記第2有利演出実行手段は、

20

前記第1有利演出とは異なる第2有利演出（桜柄演出）を実行する手段であって、前記第1有利価値を付与する旨が決定されていないときには、前記第2有利価値を付与するか否かの決定に基づいて該第2有利演出を実行可能（表示制御基板80の表示制御用CPU：演出決定テーブル（図4）に従った決定に基づいて実行可能）であり、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出の結果演出が前記非有利結果演出であるときにおいて、前記第2有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているときには、該第2有利価値の付与に関して有利度が低い決定がされているときに比べて高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：敗北後遊技状態決定確率（図7（b））に応じた決定）で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

【0009】

30

上記手段1の遊技機では、有利度の異なる第1有利価値、あるいはこれよりも有利度が低い第2有利価値を付与するか否かが決定され、その決定に基づいて、所定の演出期間において第1有利演出が実行され、また、第1有利演出とは異なる第2有利演出が実行される。ここで、第1有利演出の結果演出として有利結果演出が実行されることにより第1有利価値が付与される旨を示唆する（確定を示す場合と、確定ではないが可能性が高いことを示す場合を含む）が、第1有利演出の結果演出として非有利結果演出が実行されることにより第1有利価値が付与されない旨を示唆することとなる。

【0010】

また、第2有利演出実行手段により、第2有利演出が第1有利演出とは別に実行されるが、非有利結果演出が実行される場合には、第2有利価値の付与に関して有利度が高い決定がされているか否かに応じて実行割合が異なるものとなっており、有利度の高い決定がされているときには、低い決定がされているときに比べて高い割合で第2有利演出が実行されるものとなっている。これにより、たとえ第1有利演出の結果演出が第1有利価値が付与されないことを示唆する非有利結果演出であったとしても、第2有利演出が実行されたか否かに応じて、第2有利価値の付与に関して遊技者は関心を持てるため、第1有利演出の結果演出に対してだけではなく、第1有利演出と異なる手段で実行される第2有利演出が実行されるか否かに対しても興味を持つことができ、遊技に対する興味を高めさせることができる。

40

【0011】

本発明の手段2の遊技機は、手段1の遊技機において、

50

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出の結果演出が前記非有利結果演出であるときにおいて、前記第2有利価値を付与する旨が決定（7R時短大当たり（100）または7R時短大当たり（50））されているときには、該第2有利価値を付与しない旨が決定（7R通常大当たり）されているときに比べて高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：敗北後遊技状態決定確率（図7（b））に応じた決定）で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

【0012】

この場合、第2有利演出は、第2有利価値が付与されるか否かに応じてその割合が異なるものであり、第2有利価値を付与する旨が決定されている場合には、付与しない旨が決定されている場合に比べて第2有利演出を高い割合で実行されるものとなる。これにより、遊技者は、第1有利演出の結果演出に対してだけではなく、第1有利演出と異なる手段で実行される第2有利演出が実行されるか否かに対しても興味を持つことができ、遊技に対する興味を高めさせることができる。

10

【0013】

本発明の手段3の遊技機は、手段1または2の遊技機において、

前記有利価値付与決定手段は、前記第2有利価値を付与する旨の決定として、該第2有利価値の価値の大きさが異なる複数種類（時短状態の回数違い）の決定を行い、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出の結果演出が前記非有利結果演出であるときにおいて、価値が大きい種類の前記第2有利価値を付与する旨が決定（7R時短大当たり（100））されているときには、価値が小さい種類の前記第2有利価値を付与する旨が決定（7R時短大当たり（50））されているときと比べて高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：敗北後遊技状態決定確率（図7（b））に応じた決定）で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

20

【0014】

この場合、第2有利演出は、付与される第2有利価値の大きさに応じてその割合が異なるものであり、付与する第2有利価値として価値が大きい種類が決定されている場合には、価値が小さい種類が決定されている場合に比べて第2有利演出を高い割合で実行されるものとなる。これにより、遊技者は第1有利演出の結果演出に対してだけではなく、第1有利演出と異なる手段で実行される第2有利演出が実行されるか否かに対しても興味を持つことができ、遊技に対する興味を高めさせることができる。

30

【0015】

本発明の手段4の遊技機は、手段1乃至3のいずれかの遊技機において、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利演出における前記結果演出が実行されるよりも前の期間（バトル演出実行期間前またはバトル演出実行期間中）において前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

【0016】

この場合には、所定の演出期間よりも前の期間においても第2有利演出が実行されうるものとなる。これにより、第1有利演出が実行される所定の演出期間よりも前の期間において、第2有利演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、すなわち、第1有利演出が如何に実行されるかに関わらずに第2有利演出が実行されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、遊技に対する興味を高めさせることができる。

40

【0017】

本発明の手段5の遊技機は、手段4の遊技機において、

前記第2有利演出実行手段は、前記第1有利価値を付与する旨が決定されているときには、該第1有利価値を付与する旨が決定されていないときに比べて高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：バトル前15R確変決定確率（図7（a））に応じた決定）で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

【0018】

この場合、第1有利演出よりも前に実行される第2有利演出について、第1有利価値を付与するか否かに応じてその実行割合が異なるものとなっている。ここで、第1有利価値

50

を付与する旨が決定されている場合は、付与する旨が決定されていない場合に比べて高い割合で第2有利演出を実行するものとなる。これにより、第2有利演出の実行によって、遊技者は、第2有利価値の付与に関してだけでなく、第1有利価値の付与に対しても興味を持つことができ、遊技の興趣を更に高めさせることができる。

【0019】

本発明の手段6の遊技機は、手段1乃至5のいずれかの遊技機において、

前記有利価値付与決定手段は、前記第2有利価値を付与する旨の決定として、該第2有利価値の価値の大きさが異なる複数種類（時短状態の回数違い）の決定を行い、

前記第2有利演出実行手段は、前記第2有利演出として第1種類の第2有利演出（バトル演出実行期間前の桜柄演出）と第2種類の第2有利演出（バトル演出実行期間中の桜柄演出）との何れかを実行するものであって、価値が小さい種類の前記第2有利価値を付与する旨が決定（7R時短大当たり（50））されているときには、価値が大きい種類の前記第2有利価値を付与する旨が決定（7R時短大当たり（100））されているときと比べて、前記第1種類の第2有利演出よりも高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：桜柄演出実行タイミング選択確率（図7（c））に応じた決定）で第2種類の第2有利演出を実行することを特徴とする。

10

【0020】

この場合、第2有利演出が、第1種類または第2種類の何れにおいて実行されるかは、付与される第2有利価値の大きさに応じてその割合が異なるものであり、付与する第2有利価値として価値が小さい種類が決定されている場合には、価値が大きい種類が決定されている場合に比べて、第2有利演出として第1種類の演出よりも高い割合で第2種類の演出を実行するものとなる。これにより、遊技者は第2有利演出の実行について、その種類に対しても興味を持つことができるようになるため、遊技に対する興趣を高めさせることができる。

20

【0021】

本発明の手段7の遊技機は、手段1乃至6のいずれかの遊技機において、

前記有利価値付与決定手段は、前記第1有利価値を付与する旨の決定として、該第1有利価値の価値の大きさが異なる複数種類の決定（バトル演出で確率変動状態となるか否かを示唆する変形例における15R確変大当たりまたは7R確変大当たり）を行い、

前記第2有利演出実行手段は、価値が大きい種類の前記第1有利価値を付与する旨が決定（15R確変大当たり）されているときには、価値が小さい種類の前記第1有利価値を付与する旨が決定（7R確変大当たり）されているときと比べて高い割合（表示制御基板80の表示制御用CPU：15R確変大当たりでは7R確変大当たりよりも桜柄演出の実行頻度を高くする変形例）で、前記第2有利演出を実行することを特徴とする。

30

【0022】

この場合、第2有利演出が実行されるか否かは、付与される第1有利価値の大きさに応じてその割合が異なるものであり、付与する第1有利価値として価値が大きい種類が決定されている場合には、価値が小さい種類が決定されている場合に比べて高い割合で、第2有利演出が実行されることとなる。これにより、遊技者は第2有利演出の実行について、第2有利価値の付与に対してだけでなく、第1有利価値の付与に対しても興味を持つことができるようになるため、遊技に対する興趣を高めさせることができる。

40

【図面の簡単な説明】

【0023】

【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。

【図4】演出決定テーブルを示す図である。

【図5】主基板の制御部により実行される2msタイマ割り込み処理を示すフローチャートである。

50

【図 6】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トである。

【図 7】桜柄演出および / またはバトル演出を実行した結果として、各事象の現れる確率を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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 に打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。

【 0 0 2 8 】

30

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 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。

【 0 0 2 9 】

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どうかは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

【 0 0 3 0 】

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。

【0031】

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、第5特定表示結果には、「0」～「9」の数字などの遊技者にと

10

【0032】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第1特定表示結果（15R 確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。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、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。

20

【0033】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第2特定表示結果（7R 確変大当たり図柄）を表示した後は、後述する大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。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。

【0034】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第3特定表示結果（7R（100）時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。大当たり遊技状態の終了後に、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は時短状態に遊技状態が制御されるものの、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。

30

【0035】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第4特定表示結果（7R（50）時短大当たり図柄）を表示した後は、後述する大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。大当たり遊技状態の終了後に、特別図柄表示器 10 a、10 b において50回の変動表示が行われるまでの間は時短状態に遊技状態が制御されるものの、次の大当たり発生まで前記した、通常遊技状態に遊技状態が制御される。

【0036】

特別図柄表示器 10 a、10 b に第5特定表示結果（7R 通常大当たり図柄）を表示した後は、後述する大当たり遊技状態に遊技状態を制御する。大当たり遊技状態の終了後に、次の大当たり発生まで、前記した通常遊技状態に遊技状態が制御される。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。

40

【0037】

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 10 a、10 b 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 10 a、10 b で特別図柄の変動表示が継続されている限り、

50

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。

【 0 0 3 8 】

さらに、可変表示装置 9 においては、飾り図柄が変動表示されるのに合わせてキャラクタの表示などによる演出（大当たり予告や大当たりラウンド演出などの各種演出）が行われるものとなる。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、後述する大当たりラウンド演出における画像を表示するためにも用いられる。

【 0 0 3 9 】

なお、第 1 特定表示結果（ 1 5 R 確変大当たり図柄 ）の表示によっても、第 2 特定表示結果（ 7 R 確変大当たり図柄 ）の表示によっても、大当たり遊技状態のラウンド数が異なるのみで、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。これらの場合には、この時点で可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を同じ種類の図柄で揃えて大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。

【 0 0 4 0 】

また、第 3 特定表示結果（ 7 R 時短大当たり（ 1 0 0 ）図柄 ）、第 4 特定表示結果（ 7 R 時短大当たり（ 5 0 ）図柄 ）、第 5 特定表示結果（ 7 R 通常大当たり図柄 ）の何れの表示では、第 1 大当たり状態から時短状態へ制御されるか否かという点、あるいは時短状態が継続される変動表示の回数の点において異なるが、大当たり遊技状態のラウンド数がそれぞれ同じものとなっている。これらの場合にも、この時点で可変表示装置 9 に表示される飾り図柄を同じ種類の図柄で揃えて大当たり遊技状態に制御される旨が報知される。従って、可変表示装置 9 に揃えて表示された飾り図柄からは、 1 5 R 確変大当たり、 7 R 確変大当たり、 7 R 時短大当たり（ 1 0 0 ）、 7 R 時短大当たり（ 5 0 ）、または 7 R 通常大当たりの何れに基づいて大当たり遊技状態へと制御されたかが、遊技者にはわからず、後述するバトル演出の結果によってわかるものとなる。

【 0 0 4 1 】

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 2 5 a ~ 2 5 c の点灯や役物 2 6 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。

【 0 0 4 2 】

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 1 4 a、 1 4 b 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 1 0 a、 1 0 b 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 3 1 の R A M 5 5（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 1 1 a、 1 1 b が設定されている。

【 0 0 4 3 】

特別図柄保留記憶表示部 1 1 a は、 4 つのアイコンの表示部を備え、始動入賞口 1 4 a 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 1 0 a 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 1 1 b についても、同様に、始動入賞口 1 4 b 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 1 0 b 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。

【００４４】

R A M ５５（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C P U ５６（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

10

【００４５】

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。

【００４６】

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。

20

【００４７】

特別可変入賞装置２０は、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、３０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（１５回または７回）に亘って繰り返して提供される遊技状態である。

30

【００４８】

また、遊技領域７の左側には、「１５」及び「２」と付された一対のＬＥＤからなるラウンド数表示器１９が設けられている。このラウンド数表示器１９は、発生される大当たり遊技状態のラウンド数（１５ラウンドまたは７ラウンド）を表示するものである。一方、遊技領域７の右側には、「」及び「×」と付された左右一対のＬＥＤからなる普通図柄表示器１２が設けられている。この普通図柄表示器１２は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「」及び「×」）を変動表示可能なものである。

【００４９】

ゲート２８a、２８bを遊技球が通過したことがゲートスイッチ６１（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３１（図２参照）に搭載されるR A M ５５（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 ５５（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１２において普通図柄の表示状態が変化（「」および「×」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１２における変動表示の終了）であれば、普通図柄表示器１２において普通図柄の変動表示が開始される。

40

【００５０】

普通図柄表示器１２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

50

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ＬＥＤを有する普通図柄保留記憶表示器１３が設けられている。この普通図柄保留記憶表示器１３は、ゲート２８ａ、２８ｂを遊技球が通過したことがゲートスイッチ６１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ＬＥＤを１つ増やす。普通図柄表示器１２にて普通図柄（例えば、「」及び「×」）の変動表示が開始される毎に点灯しているＬＥＤを１減らす。

【００５１】

普通図柄表示器１２にて、と×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２９．２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１２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１５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。

10

【００５２】

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２８ａ、２８ｂを遊技球が通過し、ゲートスイッチ６１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、３５／３６）が、時短状態でなければ低く（例えば、１／３６）になっている。時短状態は、このように可変入賞装置１５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。

20

【００５３】

ゲート２８ａの左方及び下方、並びにゲート２８ｂの下方及び右方には、それぞれ入賞口２９ａ～２９ｄが設けられている。入賞口２９ａ～２９ｄに遊技球が入賞したことが入賞口スイッチ６４（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１４ａ、１４ｂ、大入賞口２１への遊技球の入賞によっても行われるが、ゲート２８ａ、２８ｂを遊技球が通過しても行われぬ。

【００５４】

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３０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、左枠ランプ４１および右枠ランプ４２が設けられている。

30

【００５５】

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。

40

【００５６】

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。

【００５７】

50

この実施の形態では、ROM 54、RAM 55、CPU 56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、RAM 55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。

【0058】

なお、CPU 56はROM 54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、CPU 56が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU 56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CPU 56、ROM 54、RAM 55、I/Oポート部 57、等の周辺回路のことである。

【0059】

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、クリアスイッチ 65、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、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。

【0060】

また、電源起動時において内部状態(RAM 55)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。

【0061】

また、主基板 31に搭載されたCPU 56は、特別図柄表示器 10a、10bの表示制御、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。

【0062】

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。

【0063】

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。

【0064】

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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、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。

【0068】

スピーカ27から出力される音声の再生の処理そのものは、音声出力基板70に搭載された音声制御用マイクロコンピュータ（CPU、RAM、ROMを含む）が行い、ランプ・LEDの点灯制御の処理そのものは、ランプドライバ基板35に搭載されたランプ制御用マイクロコンピュータ（CPU、RAM、ROMを含む）が行うものとなっている。もっとも、これらのマイクロコンピュータは、表示制御基板80の表示制御用CPUから指示されたままに音声の再生出力やランプ・LEDの点灯を単純に行うのみであり、どのような音声を再生出力させるか、ランプ・LEDをどのように点灯させるかは、表示制御基板80の表示制御用CPUが制御しているとも言える。

【0069】

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、大当たりとする場合にはいずれの種類の大当たりとするか、さらには特別図柄の変動パターンをいずれとするかは、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始動条件が成立したときに決定される。

【 0 0 7 0 】

まず、大当たりの決定について説明する。図 3 (a) は、ROM 5 4 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 ~ 6 5 5 3 5) 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 1 0 0 0 ~ 1 0 5 9、1 3 3 2 0 ~ 1 3 4 7 7 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 1 0 2 0 ~ 1 5 1 9、1 3 3 2 0 ~ 1 5 0 0 4 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。

10

【 0 0 7 1 】

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 5 4 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 1 0 b 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 1 0 a 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。

【 0 0 7 2 】

特別図柄表示器 1 0 b 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 1 5 R 確変大当たりと決定し、1 であれば 7 R 確変大当たりと決定し、9 であれば 7 R 時短大当たり (1 0 0) と決定し、2 または 4 であれば 7 R 時短大当たり (5 0) と決定し、6 または 8 であれば 7 R 通常大当たりと決定する。

20

【 0 0 7 3 】

一方、特別図柄表示器 1 0 a 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 1 5 R 確変大当たりと決定し、1 であれば 7 R 確変大当たりと決定し、0 または 9 であれば 7 R 時短大当たり (1 0 0) と決定し、2 または 4 であれば 7 R 時短大当たり (5 0) と決定し、6 または 8 であれば 7 R 通常大当たりと決定する。

30

【 0 0 7 4 】

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 1 5 が開放状態にある割合が非常に高く、特別図柄表示器 1 0 a よりも優先される特別図柄表示器 1 0 b にて特別図柄の変動表示を行わせるための始動入賞口 1 4 b の入賞による保留記憶が途切れることが少ない。また、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、大当たり遊技状態が終了するまでに始動入賞口 1 4 a の入賞による保留記憶も、始動入賞口 1 4 b の入賞による保留記憶も一杯になる。

40

【 0 0 7 5 】

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。

【 0 0 7 6 】

50

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、スーパーリーチの3種類がある。15R確変大当たり、7R確変大当たり、7R時短大当たり(100)、7R時短大当たり(50)または7R通常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、スーパーリーチの2種類がある。

【0077】

ここで、ノーマルリーチ、スーパーリーチは、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らない。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。

10

【0078】

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では、通常の場合に変動表示が実行される時間に変わらないものの、ノーマルリーチでは一旦リーチ表示態様を出現させてから表示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。また、スーパーリーチの変動パターンでは、中の飾り図柄における演出表示が(全部または一部)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。

20

【0079】

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、15R確変大当たり、7R確変大当たり、7R時短大当たり(100)、7R時短大当たり(50)または7R通常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。

30

【0080】

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は、当該変動表示を行わせることとなる始動入賞よりも先の始動入賞に基づく全ての変動表示が終了していることによって成立する(但し、大当たり遊技状態に制御されたときには、その終了によって成立する)。従って、保留記憶が全くない状態で始動入賞した場合には、当該始動入賞によって直ちに特別図柄の変動表示の開始条件が成立することとなる。

【0081】

これに対して、未だ先の始動入賞に基づく変動表示が終了していないときの始動入賞(特定始動入賞とする)によって保留記憶がされていた場合には、特定始動入賞よりも1つだけ先の始動入賞(先始動入賞とする)に基づく特別図柄の変動表示が終了したときに、特定始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の開始条件が成立する。このとき、先始動入賞に基づく特別図柄の変動表示の終了後に、遅滞なく特定始動入賞に基づく特別図柄の変動表示が開始されることとなる。

40

【0082】

前述したとおり、特別図柄表示器10a、10b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10a、10b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(インターバル期間)を

50

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。

【 0 0 8 3 】

上記したように、特別図柄表示器 1 0 a、1 0 b に第 1 ～ 5 特定表示結果が導出されると、すなわち 1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりが発生すると、大当たり遊技状態に制御されるが、この 1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりが発生しても、そのときには先の始動入賞に基づいて特別図柄の (飾り図柄も) 変動表示が行われていることもある。この場合は、始動入賞に基づいて変動表示を行う権利 (始動入賞時に抽出された各種乱数) が保留記憶されるが、保留記憶されている旨が特別図柄保留記憶表示部 1 1 a、1 1 b に表示されて、遊技者に報知されるものとなる。

10

【 0 0 8 4 】

そして、1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりを発生させることとなる始動入賞に基づいて特別図柄の (飾り図柄も) 変動表示が行われても、1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりの何れを発生させる始動入賞に基づいて当該変動表示が実行されているかを遊技者が知ることはできない。

20

【 0 0 8 5 】

また、1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりとなる変動表示が開始され、その後の遊技状態が大当たり遊技状態に制御されたとしても、当該変動表示において可変表示装置 9 に揃えられた飾り図柄から、当該大当たり遊技状態が 1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりの何れに基づくものであるかを遊技者が知ることはできない。従って、その大当たり遊技状態に制御されている間において当該大当たり遊技状態が、大当たりラウンドの 8 ラウンド目以降も継続されるか、または継続されなかったとしてもその後の遊技状態が、確率変動状態、時短状態または通常状態の何れとなるかも遊技者は知ることはできない。

30

【 0 0 8 6 】

しかし、1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりの何れを発生させる始動入賞に基づく飾り図柄の変動表示が行われている間において、未だ実際には開始されていない大当たり遊技状態が 1 5 R 確変大当たり、7 R 確変大当たり、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0) または 7 R 通常大当たりの何れに基づくものであるかが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。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に、飾り図柄の変動表示中において、可変表示装置 9 に表示される背景画像を桜柄にすることで、1 5 R 確変大当たりまたは 7 R 確変大当たりとなることの可能性が高いことを報知する桜柄演出が実行されることがある。

40

【 0 0 8 7 】

また、大当たり遊技状態に制御されている間、即ち大当たりラウンド演出が行われている間において、これが終了してから開始される遊技状態が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。そこで、大当たりラウンド演出は、遊技者の期待感を煽るために、後述するように、遊技者側のキャラクタと敵のキャラクタとがバトルを行い、大当たりラウンドの 7 ラウンド目にバトルの勝敗を示すバトル演出によって行われる。バトル演出で敵キャラクタの勝利 (遊技者側のキャラクタの敗北) となれば、大当たりラウンドの 7 ラウンド終了後の遊技状態が大当たり遊技状態から確率変動状態、時短状態または通常状態となることが示される。バトル演出で遊技者側のキャラクタの勝利とな

50

れば、遊技状態が大当たり遊技状態のまま継続され、大当たりラウンドの8ラウンド目以降(15ラウンド目まで)も継続されることが示される。

【0088】

また、さらにバトル演出が実行されている間、特に大当たりラウンドの7ラウンド目のバトルの勝敗が示される前において、上記した大当たり遊技状態となる前に実行されうる桜柄演出と同じ態様によって、桜柄演出が実行されることがあり、たとえ、当該バトル演出において遊技者側のキャラクタの敗北となったとしても、当該桜柄演出が実行されることにより、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態が通常状態とならない可能性が高いことが示される。つまり、通常状態よりも確率変動状態または時短状態に制御される可能性が高いことが示されることになる。

10

【0089】

桜柄演出を実行するか否か、及び大当たりラウンド演出におけるバトル演出において勝敗結果を如何にするかは、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CPU56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。

【0090】

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、始動入賞口14aまたは14b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別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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPUへと送信されるものとなっている。

20

【0091】

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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPU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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPUへと送信されるものとなっている。

30

【0092】

また、特別図柄表示器10aまたは10b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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPU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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPUへと送信されるものとなっている。

【0093】

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RAM55に記憶されていれば該電源遮断時の状態(始動入賞口14a、14bの保留記憶がある場合もあり)から、RAM55がクリアされていれば初期状態(始動入賞口14a、14b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14a、14b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31のCPU56から表示制御基板80の表示制御用CPUへと送信されるものとなっている。

40

【0094】

次に、桜柄演出および大当たりラウンド演出の実行について説明する。桜柄演出は、上記した通り、遊技状態が大当たり遊技状態へと制御される直前の変動表示中に、またはバ

50

トル演出の開始から、大当たりラウンドの7ラウンド目のバトルの勝敗（以下、バトル結果とする）が示されるまで（以下、バトル演出実行期間とする）の何れかにおいて実行される演出である。ただし、遊技状態が大当たり遊技状態へと制御される前に桜柄演出が実行された場合には、その後に制御された大当たり遊技状態におけるバトル演出実行期間中において桜柄演出が実行されることはない。

【0095】

桜柄演出は、遊技状態が大当たり遊技状態へと制御される直前の変動表示中（バトル演出実行期間前）、またはバトル演出実行期間中の何れかにおいて、可変表示装置9の背景画像を桜柄にすることで実行されるものである。バトル演出実行期間前において、桜柄演出が実行されると、その後に実行されるバトル演出では、バトル結果として遊技者側のキャラクターの勝利が示される可能性が高いことが示されたこととなる。

10

【0096】

一方、バトル結果として遊技者側のキャラクターの敗北が示された場合であっても、バトル演出実行期間前、またはバトル演出実行期間中の何れかにおいて桜柄演出が実行されれば、後述するバトル演出実行期間の後の遊技状態において、確率変動状態、または時短状態の何れかに制御される可能性が高いことが示されたこととなる。

【0097】

また、大当たりラウンド演出は、遊技者側のキャラクターと敵キャラクターとのバトル演出によって、バトル演出実行期間中において実行され、そのバトル結果に応じて、バトル演出実行期間の後（大当たりラウンドの7ラウンド目の終了後）において、さらに大当たりラウンドが15ラウンドまで継続されるか否か、すなわち、遊技状態がさらに大当たり遊技状態のまま継続されるか否かを示す演出である。可変表示装置9において、バトル結果が遊技者側のキャラクターの勝利であると示されれば、バトル演出実行期間後も大当たり遊技状態が継続されることが示されたこととなり、バトル演出にはよらない大当たりラウンド演出が大当たりラウンドの15ラウンド目まで実行される。

20

【0098】

一方、可変表示装置9において、バトル結果が遊技者側のキャラクターの敗北であると示されれば、当該バトル結果が示された大当たりラウンドの7ラウンド目で大当たり遊技状態への制御が終了することが示されたこととなる。その後、可変表示装置9において、飾り図柄の変動表示が開始されるときに、当該変動表示から開始される遊技状態が、7R確変大当たりに基づく、次の大当たりまで継続される確率変動状態、7R時短大当たり（100）に基づく100回の変動表示まで継続される時短状態、7R時短大当たり（50）に基づく50回の変動表示まで継続される時短状態、または7R通常大当たりに基づく通常遊技状態の何れであるかが報知される。

30

【0099】

図4は、桜柄演出およびバトル演出の決定に係るテーブルを示す図である。桜柄演出とバトル演出は表示制御基板80の表示制御用CPUが同時に決定するものであり、15R確変大当たり、7R確変大当たり、7R時短大当たり（100）、7R時短大当たり（50）または7R通常大当たりの何れとなるかに応じて、桜柄演出については、その実行の有無と、実行される場合にはその実行のタイミング（バトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中の何れか）を決定し、バトル演出についてはバトルの勝敗が決定される。

40

【0100】

図示するように、バトルの勝敗は、15R確変大当たりとなる場合には必ず遊技者側のキャラクターが勝利するバトル演出が選択され、それ以外の場合には、必ず遊技者側のキャラクターが敗北するバトル演出が選択されるものとなっている。そして、15R確変大当たりとなる場合において、桜柄演出の実行がバトル演出実行期間前（図4において「バトル前」）、バトル演出実行期間中（図4において「バトル中」）にされるもの、桜柄演出の実行されないものがそれぞれ選択される割合は a_1 、 a_2 、 a_3 となっている。また、これらについては $a_1 \geq a_2 \geq a_3$ という関係となっている。従って、15R確変大当たりとなる場合において、桜柄演出が実行される場合には、そのほとんどがバトル演出実行期

50

間前において実行されるものとなっている。

【 0 1 0 1 】

一方、7 R 確変大当たりとなる場合において、桜柄演出の実行がバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中にされるもの、桜柄演出の実行されないものがそれぞれ選択される割合は b 4、b 5、b 6 となっている。また、7 R 時短大当たり (1 0 0) となる場合において、桜柄演出の実行がバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中にされるもの、桜柄演出の実行されないものがそれぞれ選択される割合は c 4、c 5、c 6 となっている。また、7 R 時短大当たり (5 0) となる場合において、桜柄演出の実行がバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中にされるもの、桜柄演出の実行されないものがそれぞれ選択される割合は d 4、d 5、d 6 となっている。また、7 R 通常大当たりとなる場合において、桜柄演出の実行がバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中にされるもの、桜柄演出の実行されないものがそれぞれ選択される割合は e 4、e 5、e 6 となっている。

10

【 0 1 0 2 】

ここで、これらのそれぞれの選択割合の関係は、 $b 4 > b 5 \quad b 6$ 、 $c 5 > c 4 > c 6$ 、 $d 6 > d 5 \quad d 4$ 、 $e 6 \quad e 5 > e 4$ となっている。このように、バトル演出において遊技者側のキャラクタが敗北するものであって、7 R 確変大当たりとなる場合では、桜柄演出が実行されないものの選択割合が最も小さくあり、桜柄演出がバトル演出実行期間前、あるいはバトル演出実行期間中の何れかにおいて実行されやすくなっている。また、7 R 時短大当たり (1 0 0) となる場合では、桜柄演出が実行されないものの選択割合が最も小さくあり、桜柄演出が実行されるときには、特にバトル演出実行期間中において実行されるものの選択割合がバトル演出実行期間前において実行されるものの選択割合よりも大きくなっている。

20

【 0 1 0 3 】

また、7 R 時短大当たり (5 0) となる場合では、桜柄演出が実行されないものの選択割合が最も大きくなっているものの、桜柄演出が実行されるときには、特にバトル演出実行期間前において実行されるものの選択割合が他の選択割合と比べてかなり小さくあり、桜柄演出の実行がされるときは、ほぼバトル演出実行期間中において実行されるものとなっている。また、7 R 通常大当たりとなる場合では、桜柄演出が実行されないものの選択割合が他の選択割合と比べてかなり大きくなっており、桜柄演出が実行されることはほとんどないものとなっている。

30

【 0 1 0 4 】

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 9 3 を ON 状態とした状態でメインスイッチ 9 4 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動すると、RAM 5 5 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 0 5 】

一方、リセットスイッチ 9 3 を OFF 状態でメインスイッチ 9 4 を ON 状態としてパチンコ遊技機 1 を起動した場合は、RAM 5 5 のデータが壊れているかどうかを診断し、RAM 5 5 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 OFF したときのデータが正常なままで残っている場合には、RAM 5 5 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、RAM 5 5 に残っていたデータのうちの遊技状態と始動入賞口 1 4 a、1 4 b 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 8 0 の表示制御用 CPU へと送信する。

40

【 0 1 0 6 】

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、2 m s 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

50

の遊技球の発射だけは、2 m s 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。

【0107】

図5は、CPU56が実行するメイン処理にて2 m s 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)。

10

【0108】

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)。

【0109】

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。

20

【0110】

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。

【0111】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理でRAM55の所定の領域に設定され、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)。

30

【0112】

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)。

【0113】

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。

40

【0114】

そして、CPU56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。

【0115】

50

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）。

【0116】

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、CPU56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。

【0117】

始動口スイッチ通過処理では、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て始動入賞口14a、14bの各々に対応する保留記憶バッファに記憶させる（但し、保留記憶バッファが満杯のときは、抽出した乱数を破棄する）とともに、抽出した乱数の値と遊技球が入賞した始動入賞口の種別を始動入賞毎の識別情報と対応付けたコマンドを表示制御基板80へと送信する。

【0118】

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、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。

【0119】

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。CPU56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。

【0120】

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と時短状態に制御されているか否かに基づいて、特別図柄の変動時間を特別図柄プロセスタイマ（ダウタ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10aまたは10b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S28）で表示制御基板80に対して送信される状態に設定する。

【0121】

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。

【0122】

特別図柄停止処理：特別図柄表示器10a、10b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10a、10bに出

10

20

30

40

50

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。

【 0 1 2 3 】

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。

【 0 1 2 4 】

大入賞口開放中処理：大当たり遊技状態中のラウンド表示のためのラウンドコマンド及びラウンド終了コマンドを、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。

【 0 1 2 5 】

大当たり終了処理：大当たり遊技状態が終了して遊技状態が変化したことを示す遊技状態コマンドを、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。

【 0 1 2 6 】

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 において飾り図柄の変動表示を実行したり、先読み予告などの各種演出を実行したり、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 6 は、表示制御基板 8 0 の表示制御用 C P U が実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【 0 1 2 7 】

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 R A M のうちに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。

【 0 1 2 8 】

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 S 7 0 3）、主基板 3 1 の基本回路 5 3 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 S 7 0 4）。

【 0 1 2 9 】

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 S 7 0 5）。また、コマンドの解析結果に基づいて、先読み予告などの各種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 S 7 0 6）。さらに、演出の実行に必要な各種乱数を更新する乱数更新処理を実行して（ステップ S 7 0 7）、ステップ S 7 0 2 の処理に戻る。

【 0 1 3 0 】

続いて、この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 におけるバトル演出および桜柄演出の実行の結果について説明する。この実施の形態にかかるパチンコ遊技機 1 におけるバトル演出および桜柄演出では様々な実行態様（桜柄演出については実行しない態様を含め）において行われることになる。図 7 においてそれぞれ示すものは、パチンコ遊技機 1 におけるバトル演出および桜柄演出を実行した結果（桜柄演出については実行しないという結

10

20

30

40

50

果を含め)において、特定の事象が現れる確率を示すものである。また、上記図4において示したバトル演出および桜柄演出の決定に係る選択割合は、図7において示す個々の事象の現れる確率、およびその間に成立する関係性に基づいて定められるものとなっている。

【0131】

図7(a)では、変動表示の結果が15R確変大当たり、7R確変大当たり、7R時短大当たり(100)、7R時短大当たり(50)または7R通常大当たりの何れかとなる、バトル演出実行期間前における当該変動表示での桜柄演出の実行について、実行された場合と実行されなかった場合のそれぞれにおいて、その変動表示後の大当たり遊技状態が15R確変大当たりに基づくものである確率、および15R確変大当たり以外の大当たり

10

【0132】

図示するように、バトル演出実行期間前において桜柄演出が実行された場合の大当たり遊技状態が、15R確変大当たりに基づくものである確率、15R確変大当たり以外の大当たりに基づくものである確率は、それぞれ1、2となる。また、バトル演出実行期間前において桜柄演出が実行されなかった場合の大当たり遊技状態が、15R確変大当たりに基づくものである確率、15R確変大当たり以外の大当たりに基づくものである確率は、それぞれ1、2となる。

【0133】

これらについては、それぞれ $1 > 2$ 、 $1 < 2$ の関係が成立するように各事象が現れるものとなっており、バトル演出実行期間前において桜柄演出が実行された場合には、15R確変大当たりに基づいた大当たり遊技状態に制御されやすくなっている。これに対し、バトル演出実行期間前において桜柄演出が実行されなかった場合には、15R確変大当たり以外の大当たりに基づいた大当たり遊技状態に制御されやすくなっている。

20

【0134】

図7(b)では、バトル演出の結果が遊技者側のキャラクタの敗北となる場合であって、バトル演出実行期間中における桜柄演出の実行について、実行された場合と実行されなかった場合のそれぞれにおいて、敗北となった後における遊技状態が確率変動状態となる確率、時短状態となる確率、および通常遊技状態となる確率をそれぞれ示した敗北後遊技状態決定確率を示す。

30

【0135】

図示するように、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行され、バトル演出の結果が敗北となった場合のその後(大当たりラウンドが7ラウンドで終了した後)の遊技状態が確率変動状態となる確率、時短状態で変動表示が100回まで継続となる確率、時短状態で変動表示が50回まで継続となる確率、通常状態となる確率は、それぞれ1、2、3、4となる。また、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行されず、バトル演出の結果が敗北となった場合のその後の遊技状態が確率変動状態となる確率、時短状態で変動表示が100回まで継続となる確率、時短状態で変動表示が50回まで継続となる確率、通常状態となる確率は、それぞれ1、2、3、4となる。

40

【0136】

これらは、それぞれ $1 > 2 > 3 > 4$ 、 $1 < 2 < 3 < 4$ の関係が成立するように各事象が現れるものとなっており、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行された場合には、遊技者側のキャラクタが敗北となったバトル演出後の遊技状態として通常遊技状態が決定されている確率はかなり低く、これに対して、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行されなかった場合には、通常遊技状態以外の遊技状態が決定されている確率はかなり低い。従って、たとえバトル演出においてその結果が遊技者側のキャラクタの敗北となる場合であっても、そのバトル演出実行期間中において桜柄演出が実行されていれば、その後の遊技状態は、通常状態に比べて遊技者にとって有利な時短状態や確率変動状態に制御されやすくなっている。

【0137】

50

また、バトルの結果が敗北となった後の遊技状態が、時短状態となる場合においては、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行された場合には、その時短状態が100回の変動表示まで継続される7R時短大当たり(100)となることが決定されている確率が、その時短状態が50回の変動表示まで継続される7R時短大当たり(50)となることが決定されている確率よりも高くなっている。これに対して、バトル演出実行期間中において桜柄演出が実行されなかった場合には、7R時短大当たり(50)となることが決定されている確率が、7R時短大当たり(100)となることが決定されている確率よりも高くなっている。

【0138】

図7(c)では、バトル演出実行期間前、またはバトル演出実行期間中において桜柄演出が実行された後、バトル演出の結果が遊技者側のキャラクタの敗北によって、その後の遊技状態が時短状態となる場合であって、その時短状態が100回の変動表示が行われるまで制御される7R時短大当たり(100)に基づいて制御される場合、50回の変動表示が行われるまで制御される7R時短大当たり(50)に基づいて制御される場合のそれぞれにおいて、桜柄演出が実行されるタイミングのそれぞれの確率を示した桜柄演出実行タイミング選択確率を示す。

【0139】

図示するように、バトル演出の結果が遊技者側のキャラクタの敗北によって、その後の遊技状態が7R時短大当たり(100)に基づいて制御される場合において、桜柄演出がバトル演出実行期間前に実行された確率、バトル演出実行期間中に実行された確率は、それぞれT1、T2となる。また、バトル演出の結果が遊技者側のキャラクタの敗北によって、その後の遊技状態が7R時短大当たり(50)に基づいて制御される場合において、桜柄演出がバトル演出実行期間前に実行された確率、バトル演出実行期間中に実行された確率は、それぞれU1、U2となる。

【0140】

これらは、それぞれ $T1 > T2$ 、 $U1 < U2$ の関係が成立するように各事象が現れるものとなっている。このように、桜柄演出が実行されるとき、7R時短大当たり(100)となる場合には、バトル演出実行期間前に実行されやすいものであるのに対し、7R時短大当たり(50)となる場合には、バトル演出実行期間中に実行されやすいものとなっている。

【0141】

図7(d)では、15R確変大当たりまたは7R確変大当たりとなる場合であって、バトル演出実行期間前またはバトル演出実行期間中の何れかにおいて桜柄演出が実行される確率を示した確変種別決定確率を示す。図示するように、桜柄演出が実行される確率は、15R確変大当たり、7R確変大当たりでそれぞれV1、V2となる。これらは、 $V1 > V2$ の関係が成立するように各事象が現れるものとなっている。このように、7R確変大当たりとなる場合と比べて、15R確変大当たりとなる場合には、桜柄演出の実行される確率が高いものとなっている。従って、バトル演出実行期間前、あるいはバトル演出実行期間中の何れにおいても、桜柄演出が実行されることで、その後のバトル演出の結果において、遊技者側のキャラクタが勝利すること、即ち大当たりラウンドの8ラウンド目以降も大当たり遊技状態の制御が継続されることの期待感を持つことができる。

【0142】

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、大当たり遊技状態に制御されることとなる大当たりの種別として、15R確変大当たり、7R確変大当たり、7R時短大当たり(100)、7R時短大当たり(50)または7R通常大当たりの何れかが決定されるものとなる。大当たり遊技状態に制御された遊技状態では、可変表示装置9において大当たりラウンド演出としてのバトル演出が実行され、大当たりラウンドの7ラウンド目においてバトル演出における遊技者側のキャラクタと敵キャラクタとのバトル結果が、遊技者側のキャラクタの勝敗によって示されることとなる。

【0143】

そして、バトル結果として遊技者側のキャラクタの勝利が示されれば、大当たりラウンドの15ラウンド目まで大当たりラウンドが継続、つまり、当該大当たり遊技状態が15R確変大当たりに基づいて制御されていることがわかる。これに対して、遊技者側のキャラクタの敗北が示されれば、大当たりラウンドは7ラウンドで終わり、その後の遊技状態は7R確変大当たりに基づく確率変動状態、7R時短大当たり(100)に基づく、100回の変動表示まで継続される時短状態、7R時短大当たり(50)に基づく、50回の変動表示まで継続される時短状態または7R通常大当たりに基づく通常状態の何れかに制御されるものとなる。

【0144】

したがって、バトル結果が遊技者側のキャラクタの敗北となる場合であっても、その遊技状態が確率変動状態である場合、継続回数の異なる複数の時短状態である場合、または通常状態である場合と、その遊技者にとっての有利度に違いが生じるものとなっている。一方、バトル演出実行期間においては、バトル演出とは異なる態様によって桜柄演出が実行され得るものとなっている。そして、遊技者側のキャラクタの敗北となった後の遊技状態は、桜柄演出がバトル演出期間中において実行される場合には、通常状態、50回の変動表示まで継続される時短状態、100回の変動表示まで継続される時短状態、確率変動状態の順に制御されやすい(つまり、決定されている確率が高い)ものとなっており、また、桜柄演出が実行されない場合には、この逆順に制御されやすい(つまり、決定されている確率が高い)ものとなっている。

【0145】

これにより、たとえバトル演出のバトル結果が、7ラウンドで大当たりラウンドが終了する遊技者側のキャラクタの敗北を示すものであったとしても、桜柄演出が実行されたか否かに応じて、遊技者は、その後の遊技状態に(確率変動状態または時短状態に制御されるか否か、或いは何回の時短状態となるか)において関心を持てるため、バトル演出実行期間中において、バトル演出のバトル結果に対してだけでなく、桜柄演出の実行に対しても興味を持つことができ、遊技に対する興味を高めることができる。

【0146】

また、桜柄演出は、バトル演出実行期間中だけではなく、バトル演出実行期間前においても実行され得るものであり、バトル演出実行期間前において実行された場合には、15R確変大当たりとなる確率はそれ以外の大当たりとなる確率に比べて高いものとなっている。これにより桜柄演出の実行につき、バトル演出実行期間中だけでなく、バトル演出実行期間前においても遊技者を注目させることができ、遊技に対する興味を継続させることができる。

【0147】

また、バトル演出実行期間中に桜柄演出が実行された後、その後のバトル演出で遊技者側のキャラクタの敗北となっても、遊技者にとって遊技において高い価値の付与を示すこと(遊技状態が有利度の高い遊技状態へ移行しやすい)と同様に、バトル演出実行期間中の桜柄演出の実行が遊技において高い価値の付与を示すことを認識させることができる。これにより、大当たり遊技状態が7ラウンドに達する前にも、大当たり遊技状態の終了後に如何なる遊技状態に制御されるか否かに対して遊技者を注目させることができ、さらに遊技の興味を向上させることができる。

【0148】

また、バトル演出実行期間前またはバトル演出実行期間中に桜柄演出が実行され、バトル結果が遊技者側のキャラクタの敗北となって、その後に制御される遊技状態が時短状態となる場合において、その時短状態が100回の変動表示まで継続される7R時短大当たり(100)が決定されている場合には、バトル演出実行期間前に桜柄演出が実行されやすく、50回の変動表示まで継続される7R時短大当たり(50)が決定されている場合には、バトル演出実行期間中に桜柄演出が実行されやすいものとなっている。これにより、遊技者は桜柄演出の実行について、その実行される種類(タイミング)に対しても興味を持つことができるようになるため、遊技に対する興味を高めさせることができる。

【 0 1 4 9 】

また、桜柄演出が実行される場合（バトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中の何れを問わず）に、15R確変大当たりが決定されている確率は、7R確変大当たりが決定されている確率よりも大きいものとなっている。これにより、遊技者は桜柄演出が実行されることにより、それが何れのタイミングで実行されるものであっても、バトル演出のバトル結果が遊技者側のキャラクタの勝利となり、大当たりラウンドが15ラウンドまで継続されることに期待できるため、遊技に対する興味を高めさせることができる。

【 0 1 5 0 】

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。

10

【 0 1 5 1 】

上記の実施の形態では、15R確変大当たりまたは7R確変大当たりの発生に基づいて確率変動状態に制御された場合、当該確率変動状態は、次に大当たりが発生するまで無制限で継続されるものとなっていた（但し、次の大当たりが15R確変大当たりまたは7R確変大当たりであれば、改めて確率変動状態に制御される）。もっとも、確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数を無制限とせず、一定回数までとするものとしてもよい。

【 0 1 5 2 】

1回の確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の最大回数は、確率変動状態における大当たり確率の逆数よりも大きい回数（例えば、100回）とすることもできる。或いは、保留記憶の数（例えば、始動入賞口14bについての保留記憶数である4、或いは始動入賞口14a、14bについての保留記憶数の合計である8）とすることもできる。確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数を一定回数に限る場合、時短状態に制御する回数も、これに合わせることができる。

20

【 0 1 5 3 】

このとき、上記の実施の形態において、大当たりの種別として確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の最大回数の異なるものを設ける場合には、バトル演出において、桜柄演出の実行の有無によって、遊技者側のキャラクタの敗北後の確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数が有限である確率と、無限（次の大当たり遊技状態への移行まで継続されるもの）である確率とが異なるものであってもよい。

30

【 0 1 5 4 】

このとき、7R確変大当たりで、その確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数が無限である大当たりの種別が決定された場合には、そのバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中において、桜柄演出が実行される割合が高く設定されるようにし、7R確変大当たりで、その確率変動状態において実行される特別図柄の変動表示の回数が有限である大当たりの種別が決定された場合には、そのバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中において、桜柄演出が実行される割合が、特別図柄の変動表示の回数が無限である場合よりも低く設定されるようにする。

【 0 1 5 5 】

上記の実施の形態では、大当たり遊技状態は、大入賞口21を開放状態とするラウンドを15R確変大当たりとなる場合では15ラウンド、または7R確変大当たり、7R時短大当たり（100）、7R時短大当たり（50）若しくは7R通常大当たりとなる場合では7ラウンドに亘って提供するものであった。もっとも、大入賞口21を開放状態とするラウンド数はこれに限るものではなく、それぞれ複数の任意のラウンド（但し、上記の実施の形態の15ラウンドに相当するものは、7ラウンドに相当するものよりも大きいラウンド数となる）とすることができる。

40

【 0 1 5 6 】

上記の実施の形態では、バトル演出で遊技者側のキャラクタが勝利することで、8ラウンド以降も大当たり遊技状態が継続すること（15R確変大当たりであった）を報知し、遊技者側のキャラクタが敗北することで、7ラウンドで大当たり遊技状態が終了する（1

50

5 R 確変大当たりでなかった)ことを報知するものであった。もっとも、バトル演出の結果は、8 ラウンド以降も大当たり遊技状態が継続するか否かを確定的に報知するものではなく、これを単に示唆するだけ(すなわち、遊技者側のキャラクタが勝利しても7 ラウンドで大当たり遊技状態が終了したり、敗北しても8 ラウンド以降も大当たり遊技状態が継続することがあり得る)としてもよい。

【0157】

この場合、例えば、15 R 確変大当たりが決定されていたときにはバトル演出において遊技者側のキャラクタが勝利するものを遊技者側のキャラクタが敗北するものよりも高い割合で選択し、15 R 確変大当たりが決定されていなかったときにはバトル演出において遊技者側のキャラクタが勝利するものを遊技者側のキャラクタが敗北するものよりも低い割合で選択するものとすればよい。

10

【0158】

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9 a ~ 9 c 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。

20

【0159】

上記の実施の形態では、バトル演出は大当たりラウンド演出として実行されるものであったが、これに限らず、リーチ演出としてバトル演出を実行するものであってもよい(この場合、遊技者側のキャラクタが勝利することで大当たり(種類問わず)となることを報知し、敗北することでハズレを報知することとしてもよい)。このとき、バトルの結果は当該リーチ演出における変動表示の表示結果が示されると同時に示されるものであってもよい。そして、桜柄演出も当該変動表示におけるリーチ演出、リーチ演出前、または大当たりラウンドの7 ラウンド目までの何れかのタイミングで実行されるものであってもよい。

【0160】

30

上記の実施の形態では、バトル演出にて遊技者側のキャラクタが敗北した場合における桜柄演出は、大当たり遊技状態が終了した後の遊技状態(次回大当たりまでの確率変動状態+時短状態、100 回の時短状態、50 回の時短状態、時短状態なし)を遊技者に期待させるものであった。ここで、リーチ演出としてバトル演出が実行され、遊技者側のキャラクタの敗北となる場合において、桜柄演出を、保留記憶の中に大当たりとなるものが含まれていることの期待感演出とすることができる。すなわち、保留記憶の中に大当たりとなるものが含まれているか否かに応じて桜柄演出の実行割合を異ならせることができる。

【0161】

上記の実施の形態では、バトル演出は大当たりラウンド演出にて行われるものであったが、可変表示装置9の飾り図柄で大当たりとなることが一旦示された後から確定するまでの間において、いわゆる再抽選演出のようにバトル演出を実行するものであってもよい。ここでは、遊技者側のキャラクタが勝利することで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こと(15 R 確変大当たりまたは7 R 確変大当たりであること)を報知(或いは示唆)し、遊技者側のキャラクタが敗北することで大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御されないこと(7 R 時短大当たり(100)、7 R 時短大当たり(50)または7 R 通常大当たりであること)を報知(或いは示唆)するものとしてもよい。

40

【0162】

ここで、遊技者側のキャラクタの敗北となる(なった)場合の桜柄演出の実行割合は、7 R 時短大当たり(100)では7 R 時短大当たり(50)よりも高く、7 R 時短大当たり(50)では7 R 通常大当たりよりも高くなる(すなわち、時短の回数が多いほど実行

50

頻度が高くなる)ものとしてもよい。また、遊技者側のキャラクタの勝利となる(勝利となった)場合の桜柄演出の実行割合は、15R確変大当たりでは7R確変大当たりよりも高くなる(すなわち、8ラウンド以降も大当たり遊技状態が継続する方が実行頻度が高くなる)ものとしてもよい。

【0163】

この場合、バトル演出にて遊技者側のキャラクタの勝利となった場合に、桜柄演出が実行されるか否かは、7ラウンドで大当たり遊技状態が終了するか8ラウンド以降も継続するかに応じて異なるものであり、8ラウンド以降も継続する場合には7ラウンドで終了する場合に比べて高い割合で、桜柄演出が実行されることとなる。これにより、遊技者は、桜柄演出の実行について、大当たり遊技状態の終了後に時短状態に制御されるか否かや何回の時短状態に制御されるかに対してだけでなく、大当たり遊技状態のラウンド数に対しても興味を持つことができるようになるため、遊技に対する興味を高めさせることができる。

10

【0164】

なお、大当たりラウンド演出にてバトル演出を実行するものでも、遊技者側のキャラクタが勝利することで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ことを報知(或いは示唆)し、遊技者側のキャラクタが敗北することで大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御されないことを報知(或いは示唆)するものとしてもよい。この場合も、飾り図柄で大当たりとなることが一旦示された後から確定するまでの間においてバトル演出を実行するものと同様に、桜柄演出を実行するものとすることができる。

20

【0165】

上記の実施の形態では、バトル演出実行期間前、またはバトル演出実行期間中の何れかにおいて、桜柄演出が実行され得るものであり、何れのタイミングであっても、可変表示装置9の背景画像を桜柄にすることにより行うものとしていた。もっとも、この桜柄演出と同様の態様であるならば、桜柄以外の画像を用いて、桜柄演出と同じ態様において演出を実行するものであってもよい。このとき、演出を実行するタイミングに応じて可変表示装置9の背景画像を異ならせるようにしてもよい。例えば、バトル演出実行期間前のタイミングでは、桜柄を背景画像として用い、バトル演出実行期間中のタイミングでは、虎柄を背景画像として用いてもよい。

【0166】

また、桜柄の画像を表示するか虎柄の画像を表示するかは、その表示タイミングの違いに応じて選択されるのではなく、時短状態に制御されるか否か及び時短状態の回数の違いに応じて選択されるものとしてもよい。すなわち、同じタイミングで表示されたものであっても、桜柄の画像が表示されたときよりも虎柄の画像が表示されたときの方が、時短状態に制御される割合が高く、また、時短状態に制御されるのであれば100回に制御される割合が高くなるものとしてもよい。表示される画像の種類と表示されるタイミングの組み合わせ(例えば、桜柄でバトル演出実行前、桜柄でバトル演出実行中、虎柄でバトル演出実行前、虎柄でバトル演出実行中)に応じて、7R時短大当たり(100)、7R時短大当たり(50)、7R通常大当たりの何れであったかの信頼度が異なるものとしてもよい。

30

40

【0167】

上記の実施の形態では、桜柄演出は、バトル演出実行期間前、またはバトル演出実行期間中の何れかのタイミングで実行されるものとしていた。もっとも、桜柄演出はバトル演出実行期間前、およびバトル演出実行期間中の双方で実行されるものであってもよい。このとき、大当たり種別に応じて、桜柄演出が実行されやすいタイミングが異なるようにしてもよく、例えば、15R確変大当たりとなる場合には、バトル演出実行期間前、およびバトル演出実行期間中で桜柄演出が実行される確率が高く、7R確変大当たりとなる場合には、バトル演出実行期間前で桜柄演出が実行される確率が高いものとしてもよい。

【0168】

上記の実施の形態では、大当たりの種類として、15R確変大当たり、7R確変大当た

50

り、7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0)、7 R 通常大当たりがあり、大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態に制御されない場合の遊技状態は、時短状態に制御されるか否か、及び制御される時短状態の回数によって区別されていた。これに対して、時短状態として、高ベース (上記の実施の形態と同様の時短状態) と、中ベース (上記の実施の形態よりも、普通図柄の当選確率が低い (但し、時短状態でないときよりは高い) および / または可変入賞装置 1 5 の開放時間が短い (但し、時短状態でないときよりは長い) を設けるものとしてもよい (時短状態でない場合が低いベース)。上記の実施の形態における 7 R 時短大当たり (1 0 0)、7 R 時短大当たり (5 0)、7 R 通常大当たりの代わりに、それぞれ高ベース、中ベース、低ベースの大当たりを適用することができる。

10

【 0 1 6 9 】

上記の実施の形態では、バトル演出において、遊技者側のキャラクタが勝利となる結果が示されることで、バトル演出実行期間後に、さらに 1 5 ラウンドまで大当たりラウンドの継続が示され、遊技者側のキャラクタが敗北となる結果が示されることで、当該バトル結果の示される 7 ラウンド目で大当たり遊技状態が終了することが示されるものであった。もっとも、遊技者側のキャラクタが勝利となる結果は、それによって、バトル演出実行期間後に、さらに 1 5 ラウンドまで大当たりラウンドの継続される可能性が高いことを示すものとし、勝利となる結果であっても 7 ラウンド目で大当たり遊技状態が終了する場合があってもよい。これにより、遊技者は一層バトル演出に興味を持つことができるようになるため、遊技に対する興味を高めさせることができる。一方で、遊技者側のキャラクタが敗北となる結果が示されたとしても、バトル演出実行期間後に、さらに 1 5 ラウンドまで大当たりラウンドが継続される場合があってもよい。

20

【 0 1 7 0 】

上記の実施の形態では、本発明は遊技機としてパチンコ遊技機を適用した場合を例として説明した。もっとも、ビッグボーナス、レギュラーボーナスやチャレンジボーナス (以下、これらをまとめてボーナスという)、或いは A T (Assist Time) や R T (Replay Time) などの遊技者にとって有利な遊技状態へ移行させることができるスロットマシンであって、演出手段として液晶表示器を備えるスロットマシンであれば、桜柄演出およびバトル演出を適用することができる。

【 0 1 7 1 】

例えば、ボーナスとして、ビッグボーナスが終了するまでのゲーム数の異なる複数のビッグボーナスやレギュラーボーナス、該ボーナスが終了した後に付加される R T の継続ゲーム数が異なる複数のボーナスのうち何れかが決定されるものである場合、その決定に応じて、当該ボーナスの実行期間において、スロットマシンが有する液晶表示器で実行されるバトル演出の遊技者側のキャラクタの勝敗を決定し、そのバトル演出実行期間前、バトル演出実行期間中の何れで桜柄演出を実行するかを決定するものとしてもよい。

30

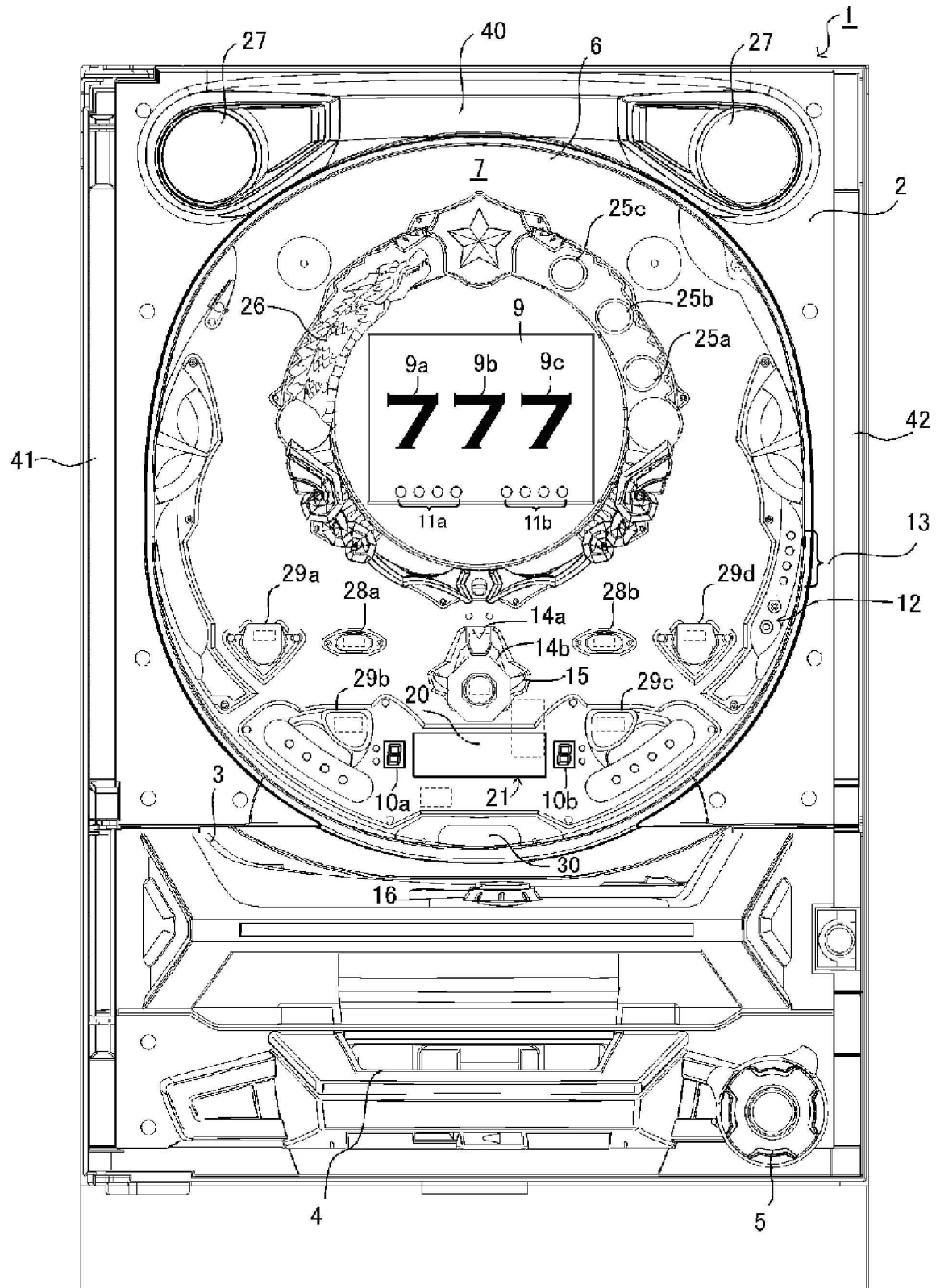
【 符号の説明 】

【 0 1 7 2 】

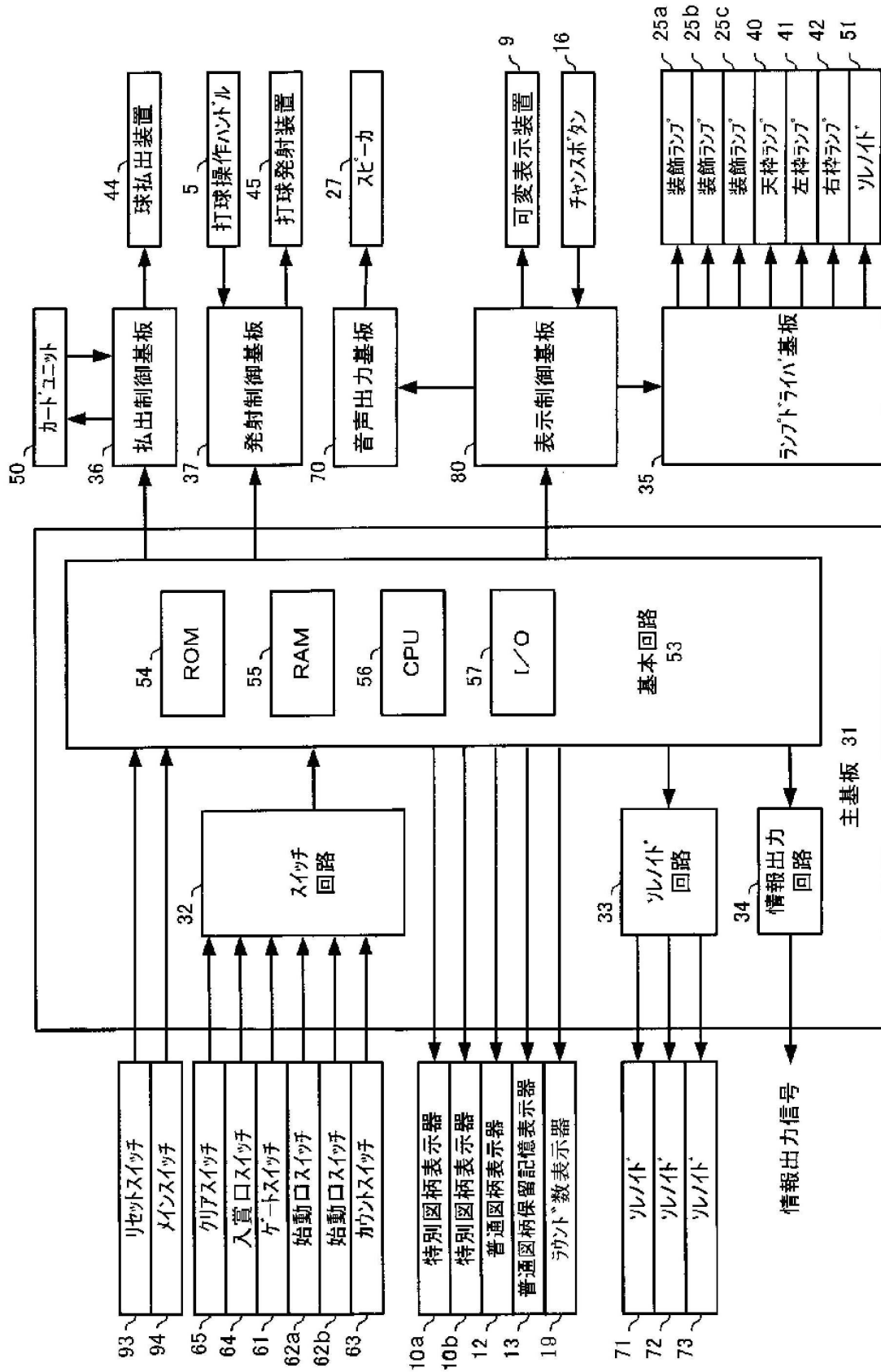
- 1 パチンコ遊技機
- 9 可変表示装置
- 1 0 a、1 0 b 特別図柄表示器
- 1 1 a、1 1 b 特別図柄保留記憶表示部
- 3 1 主基板
- 5 4 R O M
- 5 5 R A M
- 5 6 C P U
- 8 0 表示制御基板

40

【図 1】



【図2】



【図 3】

(a)

大当り判定値 (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) 大当り種別判定用テーブル(特別図柄10b用)

大当り種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)				
15R 確変大当り	7R 確変大当り	7R 時短大当り(100)	7R 時短大当り(50)	7R 通常大当たり
0、3、5、7	1	9	2、4	6、8

(c) 大当り種別判定用テーブル(特別図柄10a用)

大当り種別判定値 (ランダムQ [0~9] と比較される)				
15R 確変大当り	7R 確変大当り	7R 時短大当り(100)	7R 時短大当り(50)	7R 通常大当たり
3、5、7	1	0、9	2、4	6、8

【図 4】

		勝利			敗北		
		ハットル前	ハットル中	無し	ハットル前	ハットル中	無し
15R 確変		a1	a2	a3	0	0	0
7R 確変		0	0	0	b4	b5	b6
7R 時短	100	0	0	0	c4	c5	c6
	50	0	0	0	d4	d5	d6
	0	0	0	0	e4	e5	e6

a1 ≫ a2 > a3

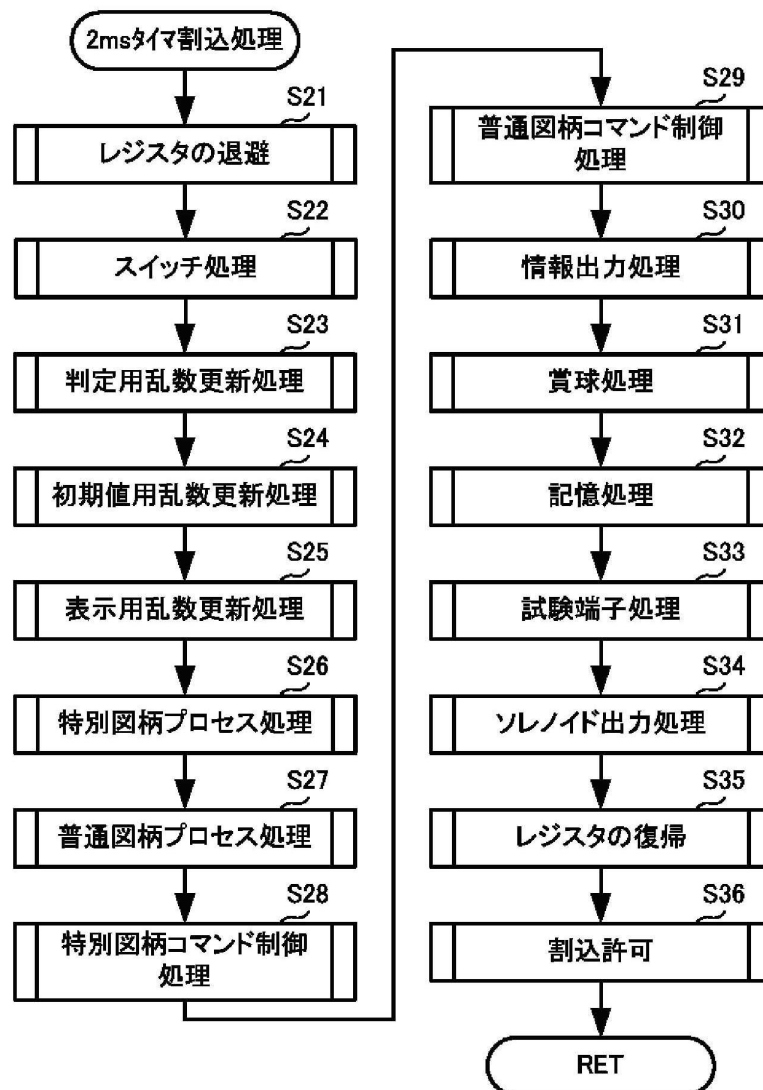
b4 > b5 ≫ b6

c5 > c4 > c6

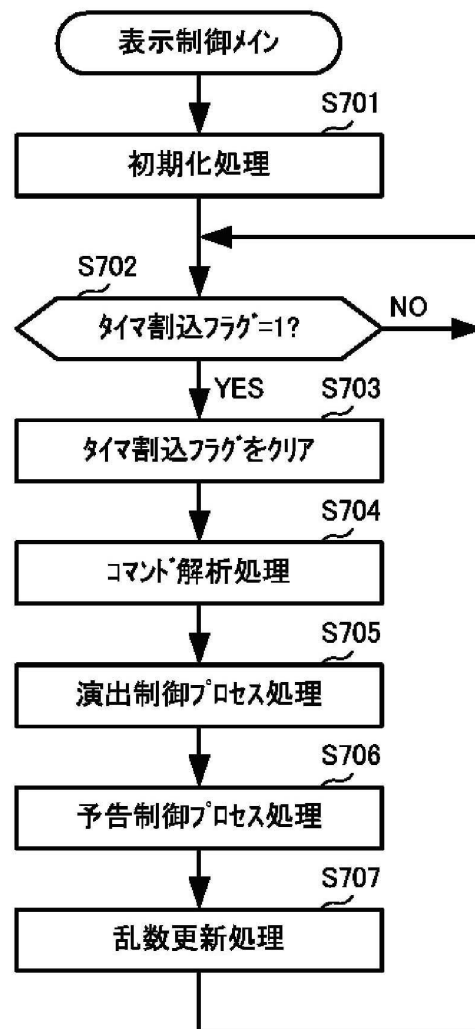
d6 > d5 ≫ d4

e6 ≫ e5 > e4

【図5】



【図 6】



【図 7】

(a) バトル前15R確変決定確率

	バトル前	
	有り	無し
15R確変	$\alpha 1$	$\beta 1$
上記以外	$\alpha 2$	$\beta 2$

$$\alpha 1 > \alpha 2$$

$$\beta 1 < \beta 2$$

(b) 敗北後遊技状態決定確率

	バトル中	
	有り	無し
確変	$\gamma 1$	$\delta 1$
時短(100)	$\gamma 2$	$\delta 2$
時短(50)	$\gamma 3$	$\delta 3$
通常	$\gamma 4$	$\delta 4$

$$\gamma 1 > \gamma 2 > \gamma 3 \gg \gamma 4$$

$$\delta 1 \ll \delta 2 < \delta 3 < \delta 4$$

(c) 桜柄演出実行タイミング選択確率

	桜柄演出	
	バトル前	バトル中
時短100	T1	T2
時短50	U1	U2

$$T1 > T2$$

$$U1 < U2$$

(d) 確変種別決定確率

15R確変	7R確変
V1	V2

$$V1 > V2$$

フロントページの続き

審査官 小河 俊弥

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

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2