



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

可変入賞口が閉鎖している閉状態から、入賞個数が所定個数に到達するまで又は所定時間に到達するまでは、可変入賞口が開放し続けるか開閉を繰り返す単位遊技を一回又は複数回行う特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

報知内容出力部にて報知内容を出力する報知内容出力手段とを備え、

報知内容出力手段は、

単位遊技の実行を契機として第 1 報知内容を所定時間出力すると共に、第 1 報知内容を前記所定時間出力した時点で単位遊技がまだ実行中である場合には、実行中である当該単位遊技が終了するまでの期間内で、第 1 報知内容とは異なる報知内容であって、第 1 段階から第 n 段階からなる複数段階の報知内容から構成される第 2 報知内容を出力し得る報知内容出力制御手段

を更に備えており、

報知内容出力制御手段は、

ある単位遊技の実行中に第 1 報知内容から第 2 報知内容への出力に切り替えた後、当該単位遊技が終了するまでの間に段階切替条件を充足した場合、段階切替条件を充足する度に第 2 報知内容を次の段階に切り替えて出力することを特徴とするぱちんこ遊技機。

**【請求項 2】**

報知内容出力制御手段は、ある単位遊技が終了するまでの期間内で出力させる第 2 報知内容の出力内容を、当該ある単位遊技終了後の次の単位遊技における第 1 報知内容の出力予定有無及び / 又は出力予定内容に基づき決定する、請求項 1 記載のぱちんこ遊技機。

**【請求項 3】**

報知内容出力制御手段は、

第 1 報知内容に関しては、遊技者にとって有利な利益状態となることが予定されている場合には、単位遊技の実行を契機として出力された第 1 報知内容がある単位遊技の期間内で終了したときであっても、当該ある単位遊技終了後の次回以降の単位遊技において、当該第 1 報知内容とは内容が異なる別の第 1 報知内容を出力し得る一方、

当該ある単位遊技が終了するまでの期間内で出力させる第 2 報知内容に関しては、少なくとも一の段階の出力内容が相互に相違する第一の報知内容と第二の報知内容を選択可能である状況下、当該ある単位遊技終了後の次の単位遊技にて第 1 報知内容として前記別の第 1 報知内容の出力が予定されている場合には、前記別の第 1 報知内容の出力が予定されていない場合と比較し、前記第一の報知内容を高頻度で選択するよう構成されている、請求項 2 記載のぱちんこ遊技機。

**【請求項 4】**

報知内容出力制御手段は、ある単位遊技の実行中に第 2 報知内容に切り替えられた場合、当該第 2 報知内容の出力内容に基づき、当該ある単位遊技後の次の単位遊技の際の第 1 報知内容の出力可否及び / 又は出力内容を決定する、請求項 1 記載のぱちんこ遊技機。

**【請求項 5】**

遊技球が入球可能な入球口と、

入球口への遊技球の入球個数を計測する入球数計測手段と、

可変入賞口への遊技球の入賞個数を計測する入賞数計測手段と

を更に備え、

報知内容出力制御手段は、

単位遊技の実行回数、入球数計測手段が計測した入球個数及び入賞数計測手段が計測した入賞個数に基づき、段階切替条件を変更し得る、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項記載のぱちんこ遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】**

10

20

30

40

50

## 【 0 0 0 1 】

ぱちんこ遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

現在主流のぱちんこ遊技機は、始動口に入球したことを契機として取得された乱数を用いて抽選を実行した上で、識別情報を所定時間変動させた後に停止表示し、停止表示した識別情報が所定態様である場合には、通常時には閉状態である可変入賞口を開状態とする特別遊技が実行されるタイプである。ところで、このような遊技内容は殆どの遊技機で共通しているため、遊技の興趣性の観点から様々な提案がなされている。

## 【 0 0 0 3 】

その一つが、特別遊技時の各ラウンド中において実行される演出（ラウンド中演出）であり、当該演出実行時にハイクオリティな一連の動画像を液晶ディスプレイ上にて再生（所謂、ムービー演出）することで、特別遊技時の興趣性を向上させる手法である。このような手法を採用している多くのぱちんこ遊技機では、ラウンド毎に固有のムービー演出を備えていると共に、あるラウンドにおけるムービー演出と、当該あるラウンドの次ラウンドにおけるムービー演出とに関連性をもたせるよう構成されている。そして、ラウンドが進行すると共にムービー演出に係る動画像の再生、停止を順次実行し、当該ムービー演出におけるストーリー性を遊技者に通知することで、特別遊技時の興趣性を更に向上させているのである。また、ムービー演出を用いた別の構成として、複数のラウンドに跨って一の動画像を繰り返し再生（所謂ループ型ムービー演出）する構成を備えたぱちんこ遊技機も存在している。

## 【 0 0 0 4 】

ところで、特別遊技時の各ラウンド実行時には所定のラウンド終了条件（例えば、大入賞口に10球入賞又は大入賞口開放から30秒経過等）が設定されており、当該終了条件を満たすことで次ラウンドへ移行することとなる。ここで、当該ラウンド終了条件を充足するタイミングは、ぱちんこ遊技機の釘調整等によって大きく異なることがあり、特に、大入賞口への入球状況が悪い場合には、特別遊技時の興趣性が低下してしまうという課題がある。

## 【 0 0 0 5 】

例えば、あるラウンドにおけるムービー演出と、当該あるラウンドの次ラウンドにおけるムービー演出との繋がりが悪くなることで、特別遊技時の興趣性が低下してしまうということが考えられる。即ち、あるラウンドにおけるムービー演出の実行終了タイミングにおいて、未だ当該あるラウンドの終了条件を充足していない場合、ムービー演出の進行が停止してしまう（ループ型ムービー演出の場合には、繰り返し実行している途中で別のムービー演出に切り替わってしまう）ことで、当該ムービー演出におけるストーリー性が遊技者にスムーズに通知されなくなるのである。また、ラウンド終了条件を充足するタイミングが遅れるということは、換言すれば、特別遊技時に獲得できる出玉が減少していることを意味しているため、遊技者は不利益が生じているという悪印象のみ抱くこととなる。

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 9 - 1 4 2 3 2 5

【 特許文献 2 】 特開 2 0 0 1 - 3 1 4 6 0 0

【 特許文献 3 】 特開 2 0 0 5 - 4 6 5 1 4

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

## 【 0 0 0 6 】

このような課題を解決するために、従来より幾つかの手法が提案されている。例えば、特許文献 1 には、通常の演出を行うラウンドは大入賞口の開閉と同期して演出を開始、終了する一方、特定の報知演出を行うラウンドは、大入賞口の開閉と同時に演出を終了せず、所定時間まで演出を継続する技術について開示されている。また、特許文献 2 には、各開閉ラウンドごとに割り当てられた進行型部分動画を、開閉ラウンドの時間に適合する長さに調整し得る時間調整手段を介して完結的に表示可能とする技術について開示されて

10

20

30

40

50

いる。そして、特許文献3には、遊技球が所定領域を連続して通過することで、特典映像（プレミアム演出）を発生させる技術について開示されている。しかしながら、このような従来の技術においては、前述したような課題には必ずしも有効でない場合があり、大入賞口への入球状況が悪い場合には、特別遊技時の興趣性が低下してしまうという課題が残存している状況である。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本態様に係るぱちんこ遊技機は、

可変入賞口（例えば、大入賞口2120）が閉鎖している閉状態から、入賞個数が所定個数に到達するまで又は所定時間に到達するまでは、可変入賞口（例えば、大入賞口2120）が開放し続けるか開閉を繰り返す単位遊技を一回又は複数回行う特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段（例えば、特別遊技制御手段1170）と、

報知内容出力部（例えば、装図表示部2141）にて報知内容を出力する報知内容出力手段（例えば、演出表示制御手段2150）とを備え、

報知内容出力手段（例えば、演出表示制御手段2150）は、

単位遊技の実行を契機として第1報知内容を所定時間出力すると共に、第1報知内容を前記所定時間出力した時点で単位遊技がまだ実行中である場合には、実行中である当該単位遊技が終了するまでの期間内で、第1報知内容とは異なる報知内容であって、第1段階から第n段階からなる複数段階の報知内容から構成される第2報知内容を出力し得る報知内容出力制御手段（例えば、特別遊技中表示制御手段2152d）

を更に備えており、

報知内容出力制御手段（例えば、特別遊技中表示制御手段2152d）は、

ある単位遊技の実行中に第1報知内容から第2報知内容への出力に切り替えた後、当該単位遊技が終了するまでの間に段階切替条件を充足した場合、段階切替条件を充足する度に第2報知内容を次の段階に切り替えて出力する

ことを特徴とするぱちんこ遊技機である。尚、ここでの「報知内容」とは、例えば、五感を通じて遊技者に認識可能な情報であり、例えば、視覚（例えば、画像や動画像）、聴覚（例えば、音響や音声）、触覚（例えば、振動）等を挙げることができる。また、「入球口」とは、例えば、遊技の進行と関連する入球口（例えば、当否抽選の契機となる始動口）のみならず、遊技の進行とは関係しない入球口（例えば、演出実行用の入球口）、アウト口をも包含する。

【発明の効果】

【0008】

本態様に係るぱちんこ遊技機によれば、ある単位遊技の実行中に第1報知内容から第2報知内容への出力に切り替えた後、当該単位遊技が終了するまでの間に段階切替条件を充足した場合、段階切替条件を充足する度に第2報知内容を次の段階に切り替えて出力するよう構成されているため、特別遊技中における遊技の興趣性を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】図1は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】図3は、実施形態に係る電氣的構成図である。

【図4】図4は、実施形態に係るぱちんこ遊技機の機能ブロック図である。

【図5】図5は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのメインフローチャートである。

【図6】図6は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図7】図7は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 8】図 8 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図 9】図 9 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 12】図 12 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

10

【図 13】図 13 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側でのラウンド実行中処理のフローチャートである。

【図 14】図 14 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側でのメインフローチャートである。

【図 16】図 16 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

20

【図 18】図 18 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 19】図 19 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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 20】図 20 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での第 2 演出切替制御処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、実施形態に係るぱちんこ遊技機における、作用説明図である。

【図 23】図 23 は、実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 24】図 24 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 25】図 25 は、実施形態の変更例 2 に係る電氣的構成図である。

【図 26】図 26 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）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 27】図 27 は、実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機における、表示制御装置（サブメイン基板）側での第 2 演出切替制御処理のフローチャートである。

【実施するための形態】

【0010】

以下、本実施形態を説明する。尚、以下の実施形態は、従来第 1 種ぱちんこ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、他の遊技機（例えば、従来第 2 種や第 3 種、一般電役、普通機、複合機（例えば、従来第 1 種の機能を二つ有する遊技機や、従来第 1 種の機能と従来第 2 種の機能を一つ有する遊技機））に応用された場合も範囲内である。尚、あくまで実施の形態であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、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。更に、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである

40

50

。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。

#### 【0011】

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤で構成される。以下、これらを順に説明する。

#### 【0012】

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板106は、ガラス等により形成され、扉108により支持される。扉108は、図示しないヒンジ機構を介して前枠104に開閉可能に取り付けられる。上球皿110は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿112への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿112は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿110と下球皿112の間にはスピーカ114が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

#### 【0013】

次に、遊技盤は、外レール122と内レール124とにより区画された遊技領域120が形成されている。そして、当該遊技領域120には、図示しない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、主遊技始動口2110、補助遊技始動口2210、大入賞口2120、主遊技図柄表示装置2130、演出表示装置2140、補助遊技図柄表示装置2220、センター飾り192及びアウト口142が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

#### 【0014】

まず、主遊技始動口2110は、主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、主遊技始動口2110は、主遊技始動口入球検出装置2111と、主遊技始動口電動役物2112と、主遊技始動口電動役物2112を開閉させるための主遊技始動口電動役物ソレノイド2112aとを備える。ここで、主遊技始動口入球検出装置2111は、主遊技始動口2110への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す主遊技始動口入球情報を生成する。次に、主遊技始動口電動役物2112は、主遊技始動口2110に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

#### 【0015】

次に、補助遊技始動口2210は、補助遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、補助遊技始動口2210は、補助遊技始動口入球検出装置2211を備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置2211は、補助遊技始動口2210への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口2210への遊技球の入球は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を拡開させるための抽選の契機となる。

#### 【0016】

次に、大入賞口2120は、主遊技が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口142の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口2120は、遊技球の入球を検出するための大入賞口入賞検出装置2121と、大入賞口電動役物2122と、大入賞口電動役物2122を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド2122aとを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置2121は、大入賞口2120への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入

10

20

30

40

50

球を示す大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物 2 1 2 2 は、大入賞口 2 1 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に大入賞口 2 1 2 0 を可変させる。

【 0 0 1 7 】

次に、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技に対応する主遊技図柄（特別図柄）の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、主遊技図柄表示部 2 1 3 1 と、主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、主遊技図柄保留表示部 2 1 3 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、主遊技に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 は、例えば 7 セグメント LED で構成されている場合には、主遊技図柄は、「0」～「7」の 8 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

10

【 0 0 1 8 】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 1 4 0 のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 1 9 】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、演出表示装置 2 1 4 0 は、装図表示部 2 1 4 1 と、装図保留表示部 2 1 4 2 とを備える。ここで、装図表示部 2 1 4 1 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画を画面の中央領域に表示する。尚、演出表示装置 2 1 4 0 は、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや LED 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2 1 4 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

20

【 0 0 2 0 】

次に、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技図柄（普通図柄）の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 は、補助遊技図柄表示部 2 2 2 1 と、補助遊技図柄保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 2 2 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。

30

【 0 0 2 1 】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 1 4 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 又は遊技領域 1 2 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 2 2 】

次に、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機には、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に主遊技始動口 2 1 1 0 へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、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）1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2 1 4 1 上での各種演出・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段 { サブ基板（サブメイン基板） } 2 1 5 0 と、サブ基板 2 1 5 0 からのコマンドを受けて遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置 2 1 4 0 と { サブ基板（サブサブ基板） }、賞球タンク 2 1 2、賞球レール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構（セット基盤）2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出制御装置（賞球払出制御基板又は払出制御基板）3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球（貯留球）を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する

40

50

発射制御基板 230 と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 290 と、ぱちんこ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 292 等が、前枠 104 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。尚、メイン基板、サブメイン基板、サブサブ基板、賞球払出制御基板は、それぞれ別個に CPU、ROM 及び RAM を有している。

#### 【0023】

##### 《電氣的構成》

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御するメイン制御基板 1000 と、メイン制御基板 1000 からのコマンドに基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板 3000 と、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置 2140 上での各種演出、スピーカ 114 からの音響・遊技効果ランプ 190 の点灯等の演出全般を制御するサブメイン制御基板 2150 と、演出表示装置 2140 上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等を制御するサブサブ制御基板 2140 とを備える。ここで、メイン制御基板 1000 は、発射ハンドル 116 の操作に基づき、遊技領域 120 への遊技球の発射制御を行う発射制御基板 230 と、アウト口 142 内に設けられたセンサであって、アウト球を検出可能なアウト口センサ 142a と、各種入賞口に設けられた入球検知センサ（以下、入賞口センサ S と呼ぶことがある）と、に接続している。また、払出制御基板 2000 は、遊技球の払い出しを実行する払出ユニット 216 と、遊技球の払い出しに関する状態を LED によって外部に表示する状態表示部 130 と、に接続している。そして、メイン制御基板 1000 は、ぱちんこ遊技機の周辺機器であるホールコンピュータ H と中継基板を介して接続しており、払出制御基板 2000 は、カードユニット C と中継基板を介して接続している。

#### 【0024】

ここで、メイン制御基板 1000、払出制御基板 2000、サブ制御基板 3000 及びサブサブ制御基板 4000 には、様々な演算処理を行う CPU、CPU の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する ROM、CPU が取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データや ROM から読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶する RAM が搭載されている。尚、各基板間の通信方法は、あくまでも一例であり、これら通信方法には何ら限定されない。

#### 【0025】

次に、図 4 のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1000 は、遊技に係る遊技周辺機器 2000 {（主遊技周辺機器 A、補助遊技周辺機器 2200）、演出に係るサブメイン制御装置（演出表示制御手段 2150）、主制御装置 1000 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御装置 3000} と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2150）は、画像演出を実行するサブサブ制御装置（演出表示装置 2140）、各種遊技効果ランプ 190（例えばサイドランプ）やスピーカ 114 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御装置 3000 は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置と電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1000、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2150）、サブサブ制御装置（演出表示装置 2140）、賞球払出制御装置 3000 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する ROM や RAM、演算処理に用いる CPU 等の素子等から構成される。また、演出表示制御手段 2150（サブ基板）や演出表示装置 2140（サブサブ基板）については後述する。尚、以下で主制御装置 1000 に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2000）に搭載される形で構成してもよい。また、周辺機器（例えば、遊技周辺機器 2000）に含まれるとする各手段を主制御装置 1000 に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

#### 【0026】

まず、主制御装置 1000 は、主遊技（特別遊技等）・補助遊技・一般遊技に関する主たる制御を司る遊技制御手段 1100 と、遊技周辺機器 2000 やサブ（サブメイン、サ

10

20

30

40

50

ブサブ) 基板側に各種遊技情報 { 例えば、停止図柄情報、停止図柄の属性情報 ( 例えば、確率変動大当り、突然確率変動大当り、時間短縮変動大当り、小当り、ハズレ)、変動態様に関する情報 ( 例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等 } を送信するための情報送信制御手段 1 2 0 0 と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出制御装置 3 0 0 0 を制御する賞球払出決定手段 1 3 0 0 と、を有している。

#### 【 0 0 2 7 】

ここで、遊技制御手段 1 1 0 0 は、各入球口 ( 始動口等 ) への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1 1 1 0 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1 1 3 0 と、後述する主遊技側乱数 ( 当選乱数 ) に基づき当りであるか否かを抽選する当否抽選手段 1 1 3 5 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様 ( 変動時間等 ) を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、主遊技及び補助遊技に関し、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特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在の遊技状態 [ 例えば、主遊技に関する状態 { 通常遊技状態、特定遊技状態 ( 確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態 )、特別遊技状態 }、補助遊技に関する状態 ( 易開放状態、非易開放状態 )、主遊技図柄に係る停止図柄及び変動態様情報、各種フラグのオンオフ状況、特別遊技中の遊技状態 ( 例えばラウンド数や入賞個数情報 ) ] 等を一時記憶するための遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 とを有している。以下、各手段について詳述する。

#### 【 0 0 2 8 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する主遊技始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、補助遊技始動口 2 2 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する補助遊技始動口入球判定手段 1 1 1 2 と、大入賞口 2 1 2 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する大入賞口入球判定手段 1 1 1 3 と、アウト口 1 4 2 へ遊技球が入球したか否かを判定するアウト口入球判定手段 1 1 1 4 と、を有している。

#### 【 0 0 2 9 】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき主遊技側乱数を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 ( 例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等 ) を取得する主遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、補助遊技側乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための補助遊技乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 とを有している。

#### 【 0 0 3 0 】

ここで、上記を含め本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類により割り振られた「0」～「65535」( 当選乱数 ) や「0」～「255」( 変動態様決定乱数 ) といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式 ( プラスワン方式 )、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値 ( 初期値 ) を偶然性のある値によって定める方式 ( 初期値更新方式 )、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

#### 【 0 0 3 1 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、主遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該主遊技側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主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 と、補助遊技図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該補助

10

20

30

40

50

遊技側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補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための補助遊技図柄保留手段 1 1 3 2 と、を有している。ここで、主遊技図柄保留手段 1 1 3 1 及び補助遊技図柄保留手段 1 1 3 2 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、主遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 及び補助遊技図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a を夫々有している。

#### 【 0 0 3 2 】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、当りである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当りフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a と、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b と、を有している。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、主遊技図柄に関しての大当り抽選を行う際に参照される主遊技用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 を有している。尚、各抽選テーブルは、図示しないが、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態（時間短縮遊技状態）の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

10

#### 【 0 0 3 3 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した主遊技側乱数に基づき、主遊技図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する主遊技内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した補助遊技側乱数に基づき補助遊技図柄の停止図柄を決定する補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 とを有している。

20

#### 【 0 0 3 4 】

ここで、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 は、主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a を有しており、当該主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a は、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、通常遊技 主遊技通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技 主遊技確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技 主遊技時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、補助遊技内容決定手段 1 1 4 2 は、補助遊技図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a を有しており、当該補助遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a は、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（例えば、通常遊技 補助遊技通常用抽選テーブル、確率変動遊技及び時間短縮遊技 補助遊技時間短縮用抽選テーブル）。

30

#### 【 0 0 3 5 】

ここで、主遊技内容決定手段 1 1 4 1 が有しており、主遊技図柄に係る停止図柄や変動態様を決定する際に参照される主遊技内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a について、以下、各構成テーブルについて具体例を挙げながら説明することとする。

#### 【 0 0 3 6 】

まず、表 1 は、主遊技図柄の停止図柄を決定する際に参照される図柄決定用テーブルの一例である。ここで、当否抽選の結果がハズレである場合には、上段のハズレ時テーブルを参照することによりハズレ図柄が決定される。他方、当否抽選の結果が当りである場合には、下段の当り時テーブルを参照することにより当り図柄が決定される。ここで、本実施形態においては、この当り図柄は複数の属性に分類でき（通常当り図柄、確率変動当り図柄）、当り図柄の種類に応じて遊技者に付与される利益状態が異なるよう構成されている。特に、本例では、当り図柄「A、B」は確率変動当り図柄、当り図柄「C、D」は非確率変動当り図柄（時間短縮遊技有り）、当り図柄「E、F」は通常当り図柄（非確率変動当り図柄であり、且つ時間短縮遊技無し）となるよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、どのような当り図柄であっても一律同じ利益状態を遊技者に付与するよう構成してもよい。また、本実施形態では、いずれの遊技状態でも共通のテーブルとしているがこれにも限定されず、遊技状態に応じて異なるテーブル構成としてもよいことはいうまでもない。更には、本実施形態においては、理解の容易上、ハズレ時には一律「X」という停止図柄が選択されるよう構成されているがこれには何ら限定されない。例えば、

40

50

後述するように、メイン側（主制御基板側）は、サブ側に対して停止図柄情報と変動態様情報等の図柄情報を送信し、これを受信したサブ側では、当該図柄情報に基づき装飾図柄の停止図柄や変動態様を決定する処理を実行する。この際、サブ側では、装飾図柄の停止図柄（特にハズレ図柄）を決定する際、当該変動がリーチ変動態様とするか否かの判定を実行した上、リーチ変動態様を実行する場合には、停止図柄としてリーチハズレ図柄やスーパーリーチハズレ図柄を停止図柄として割り振る必要がある。このようなサブ側での処理負担を軽減するため、主制御装置側でのハズレ図柄として、（１）装飾図柄の完全ハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 $X_1$ 、（２）装飾図柄のリーチハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 $X_2$ 、（３）装飾図柄のスーパーリーチハズレ図柄に対応したハズレ主遊技図柄 $X_3$ 、といった具合に複数のハズレ図柄を割り振るよう構成してもよい。

10

【表１】

(表1)

【主遊技内容決定用抽選テーブル(図柄決定用テーブル)の一例】

(ハズレ時)

乱数(図柄決定乱数)	停止図柄
0~65535	X

(当り時)

乱数(図柄決定乱数)	停止図柄
0~16383	A
16384~32767	B
32768~40960	C
40961~49152	D
49152~57344	E
57345~65535	F

20

※停止図柄A、Bは確率変動大当り

※停止図柄C、Dは非確率変動大当り(時短有り)

※停止図柄E、Fは非確率変動大当り(時短無し)

【0037】

次に、表２は、主遊技図柄の変動態様を決定する際に参照される変動態様決定用テーブルの一例である。ここで、本実施形態では、遊技状態、当否結果に応じて異なるテーブルが参照されるよう構成されている。当該テーブルから分かるように、本実施形態では、ハズレ時には変動時間が長いものが選択され難く、他方、当り時には変動時間が長いものが選択され易いよう構成されている。即ち、変動時間が長い程、当り期待度が高くなるよう設定されている。尚、前述のように、主遊技図柄の変動態様に関する情報はサブ側に送信されることとなり、これを受信したサブ側では、装飾図柄の変動態様決定処理を実行することとなる。尚、本例はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。例えば、変動態様の選択割合を同一としてもよいし、夫々のテーブルにおいて変動態様を異ならせてもよい。また、遊技状態に応じて異なるテーブルとしているがこれにも限定されず、共通のテーブル構成としてもよい。

30

40

【表 2】

(表2)  
【主遊技内容決定用抽選テーブル(変動態様決定用テーブル)の一例】

(主遊技確変遊技状態、ハズレ時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~63000	H1	10
63001~65000	H2	20
65001~65535	H3	30

(主遊技非確変遊技状態、ハズレ時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~60000	H1	10
60001~64000	H2	20
64001~65535	H3	30

(主遊技確変遊技状態、当り時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~1024	H1	10
1025~16384	H2	20
16384~65535	H3	30

(主遊技非確変遊技状態、当り時)

乱数(変動態様決定乱数)	変動態様	変動時間(秒)
0~1024	H1	10
1025~16384	H2	20
16384~65535	H3	30

10

【0038】

次に、表示制御手段1150は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上で、所定時間主遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う主遊技図柄制御手段1151と、補助遊技図柄表示装置2220の補助遊技図柄表示部2221上で、所定時間補助遊技図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う補助遊技図柄制御手段1152とを有している。

【0039】

ここで、主遊技図柄制御手段1151は、前記主遊技内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための主遊技図柄変動時間管理手段1151aを更に有している。また、主遊技図柄変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1(デクリメントカウンタ)を更に有している。更に、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技図柄表示装置2220の補助遊技図柄表示部2221上での補助遊技図柄の変動時間を管理するための補助遊技図柄変動時間管理手段1152aを有している。また、補助遊技図柄変動時間管理手段1152aは、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1を更に備えている。

20

【0040】

次に、電動役物開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段1161と、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112の駆動(開放)時間を計測する開放タイマ1162とを有している。

30

【0041】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当りに当選している(当りフラグが発生している)か否かの判定と共に、主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する条件判定手段1171と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容(具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等)を特別遊技関連情報一時記憶手段1191c中にセットする特別遊技内容決定手段1172と、大入賞口2120を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段1173と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段1174とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段1174は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ1174aを更に有している。また、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cにセットされるべき前記特別遊技の内容を特定する際に参照される特別遊技内容参照テーブル1172aを更に有している。

40

【0042】

ここで、表3は、特別遊技内容参照テーブル1172aの一例である。本例に示されるように、当り図柄「A」は、多くの出球を獲得できる高利益特別遊技である。他方、当り図柄「B、C、D」は、高利益特別遊技と比して獲得できる出玉の少ない中利益特別遊技である。更に、当り図柄「E、F」は、高利益特別遊技及び中利益特別遊技と比して獲得できる出玉の更に少ない低利益特別遊技である。ここで、本実施形態においては、何れの

50

特別遊技においても、1ラウンドあたりの最大入賞個数が「10個」であり、大入賞口2120の最大開放時間が「30秒」となっている。そして、後述するように、当該特別遊技の終了条件として、1ラウンドあたりの最大入賞個数が「10個」又は大入賞口2120の最大開放時間が「30秒」を充足した時点で、当該特別遊技が終了するよう構成されている。尚、本例はあくまで一例であり、1ラウンドあたりの最大入賞個数や大入賞口2120の最大開放時間及びラウンド数、開放パターン等に関しては適宜変更してもよい。  
【表3】

(表3)

【特別遊技内容参照テーブル】

当り図柄	ラウンド数	1ラウンド 最大入賞個数	開放パターン	最大開放時間
A	15R	10個	開放	30秒
B	8R	10個	開放	30秒
C	8R	10個	開放	30秒
D	8R	10個	開放	30秒
E	4R	10個	開放	30秒
F	4R	10個	開放	30秒

10

## 【0043】

次に、特定遊技制御手段1180は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段1181を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段1181は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ1181aを更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

20

## 【0044】

ここで、本実施形態においては、時短回数は100回であり、当該時短中には、非時短中と比較して、主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112の開放時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段1181は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり（回数制限付確率変動遊技機能を有するぱちんこ遊技機の場合）、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい（転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

30

## 【0045】

次に、遊技状態一時記憶手段1190は、主遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技状態一時記憶手段1191と、補助遊技における現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段1192とを有している。

## 【0046】

ここで、主遊技状態一時記憶手段1191は、各種遊技状態における各種フラグのオンオフ情報を一時記憶するためのフラグ一時記憶手段1191aと、現在変動中の主遊技図柄（変動開始条件が成立した主遊技図柄）に係る停止図柄及び変動態様情報を一時記憶するための主遊技図柄情報一時記憶手段1191bと、特別遊技に関する情報（例えば、ラウンド数、任意のラウンドにおける遊技球の入賞個数等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段1191cとを有している。

40

## 【0047】

また、補助遊技状態一時記憶手段1192は、補助遊技に関する情報（例えば、補助遊技当選フラグ・補助遊技変動中フラグ・開放延長フラグ・電動役物開放中フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記

50

憶手段 1 1 9 2 a と、現在変動中の補助遊技図柄（変動開始条件が成立した補助遊技図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための補助遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 2 b とを有している。

【 0 0 4 8 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について説明する。まず、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器 A と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 2 0 0 とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【 0 0 4 9 】

まず、主遊技周辺機器 A は、特別遊技移行の契機となる主遊技始動口 2 1 1 0 と、主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な主遊技図柄表示装置 2 1 3 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口 2 1 2 0 と、アウト球が入球するアウト口 1 4 2 と、を有している。

【 0 0 5 0 】

ここで、アウト口 1 4 2 は、アウト口 1 4 2 への入球を検出するセンサであるアウト口入球検出装置（アウト口センサ） 1 4 2 a を備えており、入球時にその入球を示すアウト口入球情報を生成するよう構成されている。そして、後述するように、当該アウト口入球情報は特別遊技中における演出表示制御手段 2 1 5 0 側での演出を実行する際に参照されることとなる。尚、本実施形態においては、アウト口入球検出装置（アウト口センサ） 1 4 2 a からのアウト口入球情報は、主制御装置 1 0 0 0 へと送信されるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、当該アウト口入球情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 へ送信するよう構成してもよい。

【 0 0 5 1 】

次に、補助遊技周辺機器 2 2 0 0 は、主遊技始動口 2 1 1 0 の主遊技始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる補助遊技始動口 2 2 1 0 と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置 2 2 2 0 とを有している。

【 0 0 5 2 】

次に、サブメイン制御装置（演出表示制御手段 2 1 5 0）及びサブサブ制御装置（演出表示装置 2 1 4 0）について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）と接続している。また、演出表示制御手段 2 1 5 0（サブメイン基板）は、装飾図柄の変動表示及び停止表示・特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2 1 4 0（サブサブ基板）と接続している。以下、これらの装置・手段を順番に説明する。

【 0 0 5 3 】

まず、演出表示制御手段 2 1 5 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための情報受信手段 2 1 5 1 と、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2 1 4 0 上での演出表示制御を行う表示制御手段 2 1 5 2 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 5 4 】

はじめに、情報受信手段 2 1 5 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの主遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a に一時記憶された図柄情報は、以下で説明する各処理において、後述の各種手段により必要に応じ適宜参照される。

【 0 0 5 5 】

次に、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 の装図表示部 2 1 4 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2 1 5 2 a と、演出表示装置 2 1 4 0 の装図保留表示部 2 1 4 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 1 5 2 b と、特別遊技時における特別遊技進行情報及び特別遊技中演出の表示制御を司る特別遊技中表示制御手段 2 1 5 2 d と、演出に関連する情報を一時記憶する演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e と、を有している。

【0056】

ここで、装飾図柄表示制御手段2152aは、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000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図表示内容決定手段2152a-1と、装飾図柄の変動時間を計時するための変動時間管理タイマ2152a-4と、を更に有している。

【0057】

次に、装図表示内容決定手段2152a-1は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1と、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照される装図停止図柄決定用抽選テーブル2152a-1-2と、を有している。ここで、表4は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照される、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1の一例である。このように、本実施形態では、メイン側から受信した主遊技図柄の変動態様情報（例えば、変動態様を特定するためのID情報）と紐付いた形で、メイン側での主遊技図柄の変動態様と1対1対応となるよう設定されている。しかしながら、これには限定されず、1対複数対応でも複数対1対応でもよく、更には、メイン側からの変動態様情報（特に時間情報）、当否情報、停止図柄情報及び属性情報（通常当りが確率変動当りが等）から構成されるメイン側図柄情報からなる群より選択される一又は複数の情報に基づき、装飾図柄の変動態様を決定するよう構成してもよい。

10

【表4】

(表4)
【装図表示内容決定用抽選テーブル(変動態様決定用テーブル)の一例】

20

主遊技図柄情報 (変動態様情報)	変動態様	変動時間(秒)
H1	非リーチ	10
H2	ノーマルリーチ	20
H3	スペシャルリーチ	30

【0058】

また、表5は、装図停止図柄決定用抽選テーブル2152a-1-2の一例である。本例に示されるように、装飾図柄の停止図柄は、主遊技図柄の停止図柄に基づき抽選して決定されるよう構成されている。ここで、本実施形態においては、主遊技図柄の停止図柄が「B」である場合と、主遊技図柄の停止図柄が「C、D」である場合とでは、同一の装飾図柄「111」又は「555」が選択され得るよう構成されている。また、前述したように、主遊技図柄の停止図柄「B」は確率変動当り図柄であり、主遊技図柄の停止図柄「C、D」は非確率変動当り図柄である。加えて、当り図柄「B、C、D」は、特別遊技中の遊技内容が同一（ここでは、表3に示される特別遊技内容が同一であることを意味する）となっている。即ち、装飾図柄「111」又は「555」が停止表示された場合には、当該特別遊技中において、確率変動当りであるか否かを外見上判別することが困難となるよう構成されているのである。尚、本形態では、サブ側で管理する図柄を一組（本例では3個）の図柄としたがこれに限定されず、第一装飾図柄（例えば、本例での3個の組み合わせ）と第一装飾図柄よりも目立たない（例えば、大きさが小さいとか目立たない場所にある等）第二装飾図柄との組み合わせであってもよい。例えば、主遊技図柄=Bである場合、第一装飾図柄=「555」+第二装飾図柄=「 」であり、主遊技図柄=Dである場合、第一装飾図柄=「555」+第二装飾図柄=「x」である態様を挙げることができる。

30

40

【表 5】

(表5)  
【装図停止図柄決定用抽選テーブルの一例】

主遊技図柄	乱数値	装飾図柄
A	0~255	333
	256~511	777
B	0~255	111
	256~511	555
C	0~511	111
D	0~511	555
E	0~511	222
F	0~511	444
X	0~511	(ハズレ目)

※停止図柄A、Bは確率変動大当り  
 ※停止図柄C、Dは非確率変動大当り(時短有り)  
 ※停止図柄E、Fは非確率変動大当り(時短無し)

10

## 【 0 0 5 9】

20

次に、特別遊技中表示制御手段 2 1 5 2 d は、特別遊技中に実行される演出（例えば、ムービー演出であり、以下、特別遊技中演出と呼ぶことがある）の表示内容を決定する特別遊技中演出内容決定手段 2 1 5 2 d - 1 と、特別遊技中演出の表示制御を司る特別遊技中演出表示制御手段 2 1 5 2 d - 2 と、を更に有している。

## 【 0 0 6 0】

30

次に、特別遊技中演出内容決定手段 2 1 5 2 d - 1 は、当該特別遊技中に実行される一連の演出パターンを決定するための特別遊技中演出決定用抽選テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 と、当該特別遊技中における各ラウンド（或いは単位遊技と呼ぶことがある）の開始時に実行される演出（以下、第 1 演出と呼ぶことがある）の演出パターンを決定するための第 1 演出決定用参照テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 2 と、当該特別遊技中における各ラウンド中に実行される演出であって第 1 演出実行後に実行される演出（以下、第 2 演出と呼ぶことがある）の演出パターンを決定するための第 2 演出決定用参照テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 3 と、を更に有している。

## 【 0 0 6 1】

40

ここで、表 6 は、特別遊技中演出決定用抽選テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 1 の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、当該特別遊技中に実行される一連の演出パターンは「特別遊技中演出番号」によって管理するよう構成されている。また、「特別遊技中演出番号」は、当該特別遊技移行契機となった主遊技図柄及び装飾図柄の停止図柄に基づき決定されるよう構成されている。そして、後述するように、第 1 演出及び第 2 演出の演出パターンは、「特別遊技中演出番号」に紐づいて決定されることとなる。尚、本例はあくまで一例であり、「特別遊技中演出番号」は主遊技図柄及び装飾図柄の停止図柄に基づき一義的に（抽選することなく）決定するよう構成してもよく、いずれか一方の図柄に基づき決定するよう構成してもよく、当り属性（例えば、確変当り、時短当り、通常当り等）に基づき決定するよう構成してもよく、主遊技図柄及び装飾図柄の停止図柄に係らず、一の「特別遊技中演出番号」を決定するよう構成してもよい。

【表 6】

(表6)

【特別遊技中演出決定用抽選テーブルの一例】

抽選条件		乱数値	特別遊技中 演出番号
装飾図柄	主遊技図柄		
333	A	0~511	3A1
777	A	0~511	7A1
111	B	0~100	1B1
		101~255	1B2
		256~511	1B3
	C	0~511	1C1
555	B	0~100	5B1
		101~255	5B2
		256~511	5B3
	D	0~511	5D1
222	E	0~511	2E1
444	F	0~511	4F1

10

【 0 0 6 2 】

また、表 7 は、第 1 演出決定用参照テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 2 の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、当該特別遊技中における各ラウンドの開始時に実行される第 1 演出は、「特別遊技中演出番号」及びラウンド数に基づき決定されるよう構成されている。ここで、第 1 演出は、「第 1 演出番号」によって管理されるよう構成されており、後述するように、当該第 1 演出の実行時には「第 1 演出番号」に対応した一の動画像（所謂ムービー）が予め定められた「再生時間」に基づき再生されることとなる。また、動画像の一部には、確率変動当りであることを報知する内容が含まれており（表中の「確変報知」欄に が付してある動画像）、当該動画像が再生された状況下においては、「再生時間」内における任意のタイミングにおいて、当該報知内容が表示されることとなる。

20

【表 7】

(表7)

【第 1 演出決定用参照テーブルの一例】

特別遊技中 演出番号	1ラウンド			2ラウンド			3ラウンド			...	最終ラウンド		
	第1演出番号	確変報知	再生時間(秒)	第1演出番号	確変報知	再生時間(秒)	第1演出番号	確変報知	再生時間(秒)		第1演出番号	確変報知	再生時間(秒)
3A1	3A1-R1	○	30	3A1-R2	○	30	3A1-R3	○	30	3A1-RE	○	30	
7A1	7A1-R1	○	30	7A1-R2	○	30	7A1-R3	○	30	7A1-RE	○	30	
1B1	1B1-R1	×	13	1B1-R2	×	12	1B1-R3	×	20	1B1-RE	○	21	
1B2	1B2-R1	×	15	1B2-R2	×	20	1B2-R3	○	20	1B2-RE	○	19	
1B3	1B3-R1	×	14	1B3-R2	×	12	1B3-R3	×	19	1B3-RE	×	20	
1C1	1C1-R1	×	15	1C1-R2	×	19	1C1-R3	×	18	1C1-RE	×	21	
5B1	5B1-R1	×	13	5B1-R2	×	14	5B1-R3	×	20	5B1-RE	○	21	
5B2	5B2-R1	×	14	5B2-R2	×	17	5B2-R3	○	20	5B2-RE	○	19	
5B3	5B3-R1	×	13	5B3-R2	×	15	5B3-R3	×	19	5B3-RE	×	20	
5D1	5D1-R1	×	12	5D1-R2	×	14	5D1-R3	×	17	5D1-RE	×	21	
2E1	2E1-R1	×	11	2E1-R2	×	18	2E1-R3	×	15	2E1-RE	×	21	
4F1	4F1-R1	×	17	4F1-R2	×	19	4F1-R3	×	18	4F1-RE	×	21	

30

【 0 0 6 3 】

また、表 8 は、第 2 演出決定用参照テーブル 2 1 5 2 d - 1 - 3 の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、当該特別遊技中における各ラウンド中に実行される第 2 演出は、「第 1 演出番号」に基づき決定されるよう構成されている。ここで、第 2 演出は、「第 2 演出番号」によって管理されるよう構成されており、後述するように、当該第 2 演出の実行時には「第 2 演出番号」に基づく態様 1 ~ N に対応する複数の動画像がセットされることとなる。そして、所定の動画像切替条件を充足した場合には、態様 1 態様 2 … 態様 N の順番で、順次動画像の再生が切り替えられることとなる。また、第 1 演出と同様に、動画像の一部には、確率変動当りであることを報知する内容が含まれており、当該動画像が再生された状況下においては、「再生時間」における任意のタイミングにおいて、当該報知内容が表示されることとなる。

40

50

【表 8】

(表8) 【第2演出決定用参照テーブルの一例】

第1演出番号	第2演出番号	態様1		態様2		態様3		...		態様N			
		態様番号	確率通知再生時間(秒)	態様番号	確率通知再生時間(秒)	態様番号	確率通知再生時間(秒)	...	...	態様番号	確率通知再生時間(秒)		
1B1-R1	1B1-R1-1	1B1-R1-1-No1	x	1	1B1-R1-1-No2	x	1	1B1-R1-1-No3	x	2	1B1-R1-1-NoN	x	4
1B1-R2	1B1-R2-1	1B1-R2-1-No1	x	1	1B1-R2-1-No2	x	1	1B1-R2-1-No3	x	2	1B1-R2-1-NoN	x	5
1B1-R3	1B1-R3-1	1B1-R3-1-No1	x	1	1B1-R3-1-No2	x	2	1B1-R3-1-No3	x	2	1B1-R3-1-NoN	x	5
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1B1-RE	1B1-RE-1	1B1-RE-1-No1	O	1	1B1-RE-1-No2	O	2	1B1-RE-1-No3	O	2	1B1-RE-1-NoN	O	5
1B2-R1	1B2-R1-1	1B2-R1-1-No1	x	1	1B2-R1-1-No2	x	1	1B2-R1-1-No3	x	2	1B2-R1-1-NoN	x	4
1B2-R2	1B2-R2-1	1B2-R2-1-No1	x	1	1B2-R2-1-No2	x	1	1B2-R2-1-No3	O	2	1B2-R2-1-NoN	O	5
1B2-R3	1B2-R3-1	1B2-R3-1-No1	O	1	1B2-R3-1-No2	O	2	1B2-R3-1-No3	O	2	1B2-R3-1-NoN	O	5
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1B2-RE	1B2-RE-1	1B2-RE-1-No1	O	1	1B2-RE-1-No2	O	2	1B2-RE-1-No3	O	2	1B2-RE-1-NoN	O	5
1B3-R1	1B3-R1-1	1B3-R1-1-No1	x	1	1B3-R1-1-No2	x	1	1B3-R1-1-No3	x	2	1B3-R1-1-NoN	O	4
1B3-R2	1B3-R2-1	1B3-R2-1-No1	x	1	1B3-R2-1-No2	x	1	1B3-R2-1-No3	O	2	1B3-R2-1-NoN	O	5
1B3-R3	1B3-R3-1	1B3-R3-1-No1	x	1	1B3-R3-1-No2	x	2	1B3-R3-1-No3	x	2	1B3-R3-1-NoN	O	5
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
1B3-RE	1B3-RE-1	1B3-RE-1-No1	x	1	1B3-RE-1-No2	x	2	1B3-RE-1-No3	x	2	1B3-RE-1-NoN	O	5
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

10

【0064】

次に、演出表示関連情報一時記憶手段2152eは、第1演出の表示制御を実行するための情報が一時記憶される第1演出関連情報一時記憶手段2152e-1と、第2演出の表示制御を実行するための情報が一時記憶される第2演出関連情報一時記憶手段2152e-2と、主制御装置1000側から受信したアウト口入球情報に基づきアウト口142への入球個数を計数するためのアウト口入球カウンタ2152e-3と、主制御装置1000側から受信した大入賞口2120への入球個数情報を一時記憶するためのラウンド内入賞球カウンタ2152e-4と、を更に有している。

20

【0065】

尚、演出表示制御手段2150は、その他にも、遊技効果ランプ190の点灯及び消灯や、スピーカ114からの音声出力等の演出処理といった、画像表示以外の演出に係る一切の制御を更に制御する。また、本実施形態においては、演出表示制御手段2150が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0066】

次に、演出表示装置(サブサブ基板)2140は、LCD表示器(装図表示部2141、装図保留表示部2142)や、装飾図柄の停止図柄や変動態様に関するデータ(各種オブジェクトデータ、動画像データ、音声データ等)を含め演出に関する一切のデータを記憶するための画像データ記憶装置等を有しており、演出表示制御手段2150(サブメイン基板)からのコマンド等の情報に基づいてLCD表示器上への画像表示等を実行することとなる。

30

【0067】

尚、主遊技図柄表示装置2130及び補助遊技図柄表示装置2220が、主制御装置1000と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置(サブサブ基板)2140が、演出表示制御手段(サブメイン基板)2150と情報伝達可能に接続されている。即ち、主遊技図柄表示装置2130及び補助遊技図柄表示装置2220は、主制御装置1000により制御され、演出表示装置2140は、演出表示制御手段2150により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置1000と片方向通信により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

40

【0068】

次に、図5~図21のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図5~図14のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図5は、主制御装置1000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1000である。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、後述の補助遊技側乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御装置1000は、後述の主

50

遊技側乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御装置1000は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1700で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1300）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御装置3000を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ1100に戻る。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

#### 【0069】

まず、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、補助遊技始動口入球判定手段1112は、補助遊技始動口2210の補助遊技始動口入球検出装置2211から補助遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132a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1104でYesの場合、ステップ1106で、補助遊技乱数取得判定実行手段1122は、補助遊技側乱数を取得する。次に、ステップ1108で、補助遊技図柄保留手段1132は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aにセットする形で保留球を1加算する。そして、ステップ1110で、情報送信制御手段1200は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の電動役物駆動判定処理）に移行する。

#### 【0070】

次に、図7は、図5におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYesの場合、ステップ1204で、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、補助遊技内容決定手段1142は、補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aを参照し、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、補助遊技内容決定手段1142は、当該保留球に基づく補助遊技側乱数及び補助遊技側遊技状態に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、補助遊技図柄変動時間管理手段1152aは、補助遊技側遊技状態に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1212で、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の補助遊技変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、補助遊技図柄保留手段1132は、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で補助遊技図柄保留情報一時記憶手段1132aに記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、補助遊技図柄表示部2221上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、補助遊技図柄変動時間管理手段1152aは、補助遊技図柄変動管理用タイマ1152a-1を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1216でYesの場合、ステップ1218で、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技図柄表示部2221上で、前記ステップ1208で補助遊技内容決定手段1142が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1220で、補助遊技図柄制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1222で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当

10

20

30

40

50

り」であるか否かを判定する。ステップ1222でYesの場合、ステップ1224で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技側遊技状態に基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）セットする。次に、ステップ1226で、電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電動役物開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を開放する。次に、ステップ1230で、電動役物開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232及びステップ1234で、電動役物開閉制御手段1160は、主遊技始動口2110の主遊技始動口電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の主遊技側乱数取得処理）に移行する。

10

#### 【0071】

尚、ステップ1202でNoの場合はステップ1230に移行し、ステップ1204でNoの場合はステップ1216に移行し、ステップ1206、ステップ1216、ステップ1222及びステップ1230でNoの場合は次の処理（ステップ1300の主遊技側乱数取得処理）に移行する。

#### 【0072】

次に、図8は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主遊技始動口入球判定手段1111は、主遊技始動口2110の主遊技始動口入球検出装置2111から主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、主遊技乱数取得判定実行手段1121は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131a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1304でYesの場合、ステップ1306で、主遊技乱数取得判定実行手段1121は、主遊技側乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、主遊技図柄決定乱数等）を取得し、主遊技図柄保留手段1131が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aにセットする。そして、ステップ1308で、情報送信制御手段1200は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2150側に送信し、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合も、次の処理（ステップ1400の主遊技図柄表示処理）に移行する。

20

30

#### 【0073】

次に、図9は、図5におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1402で、主遊技内容決定手段1141は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や主遊技図柄変動中でないことが条件となる。

#### 【0074】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、主遊技内容決定手段1141は、主遊技図柄保留情報一時記憶手段1131aに一時記憶されている、今回の図柄変動に係る主遊技側乱数を読み出す。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、主遊技側乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、主遊技用当否抽選テーブル1135b-1を参照し、主遊技図柄当否（大当り）抽選を実行する。そして、ステップ1408で、特別遊技移行決定手段1135aは、抽選結果が当りか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410で、特別遊技移行決定手段1135aは、フラグ一時記憶手段1191a内の当りフラグをオンにする。他方、ステップ1408でNoの場合には、ステップ1410をスキップする。

40

#### 【0075】

そして、ステップ1412及びステップ1413で、主遊技内容決定手段1141は、

50

主遊技内容決定用抽選テーブル1141a内の各抽選テーブルを参照し、主遊技側乱数（例えば、主遊技図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定すると共に、当該決定した停止図柄に基づき変動態様を決定し、これらを主遊技図柄情報一時記憶手段1191bに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、当否結果・遊技状態・主遊技図柄に基づいて決定される（以下も同様）。次に、ステップ1414で、情報送信制御手段1200は、ステップ1412で決定した主遊技図柄に関する図柄情報（停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等）を演出表示制御手段2150側に送信する。次に、ステップ1415で、遊技制御手段1100は、後述の主制御機械語命令取得送信処理を実行する。次に、ステップ1416で、主遊技図柄変動時間管理手段1151aが、所定時間（前記ステップ1412で決定した変動態様に係る変動時間）を主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1にセットする。そして、ステップ1418で、主遊技図柄制御手段1151は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上で、主遊技図柄情報一時記憶手段1191bに記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1420で、主遊技図柄制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1422で、主遊技図柄変動時間管理手段1151aが、所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ1422でNoの場合には、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。他方、ステップ1422でYesの場合、ステップ1424で、情報送信制御手段1200は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出表示制御手段2150側に送信する。次に、ステップ1426で、主遊技図柄制御手段1151は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主遊技図柄情報一時記憶手段1191bに記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1428で、主遊技図柄制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191a内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1430で、主遊技図柄変動時間管理手段1151aは、主遊技図柄変動管理用タイマ1151a-1をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【0076】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、主遊技図柄制御手段1151は、フラグー時記憶手段1191aを参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1432でYesの場合にはステップ1422に移行し、ステップ1432でNoの場合には、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【0077】

次に、図10は、図9におけるステップ1450のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいかな否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1456で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1458で、特定遊技制御手段1180は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の時間短縮フラグをオフにし、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。尚、ステップ1452及びステップ1456でNoの場合にも、次の処理（ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

【0078】

次に、図11は、図5におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、フラグー時記憶手段1191aを参照し、当りフラグがオンであるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、主遊技図柄表示装置2130の主遊技図柄表示部2131上に表示された主遊技図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、特別遊技内容決定手段1172は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照することにより、当該特別遊技の内容を特別遊技関連情報一時記憶手段1191cにセットする。次に、ステップ1510及びステップ1512で、特定遊技制御手段1180は、特定遊技フラグ（フラグ一時記憶手段1191a内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の時間短縮フラグ）を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ1181aをリセット（時短回数カウンタ値=0）する。そして、ステップ1514及びステップ1516で、条件判定手段1171は、フラグ一時記憶手段1191a内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当りフラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504でNoの場合には、次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。

10

**【0079】**

次に、図12は、図5におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、フラグ一時記憶手段1191aを参照し、特別遊技移行許可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及びステップ1606で、特別遊技実行手段1173は、フラグ一時記憶手段1191a内の特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1608で、情報送信制御手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技の開始表示を指示する旨の情報（特別遊技開始表示指示情報）を送信し、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、特別遊技実行手段1173は、フラグ一時記憶手段1191aを参照し、特別遊技実行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、特別遊技実行手段1173は、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1700の賞球払出処理）に移行する。

20

**【0080】**

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段1173は、フラグ一時記憶手段1191aを参照し、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、即ち、当該ラウンドが途中である場合、以下で詳述するステップ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、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cにセットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）を参照し、当該開放パターンに基づく動作内容をセットする。次に、ステップ1616で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内の入賞球カウンタをゼロクリアする。次に、ステップ1618で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内のラウンド数カウンタに1を加算する。尚、特別遊技関連情報一時記憶手段1191cに記憶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1619で、特別遊技実行手段1173は、フラグ一時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、特別遊技実行手段1173は、ステップ1614でセットした動作内容（開放パターン）に基づき、大入賞口2120の開放時間を開放タイマ1162にセットする。次に、ステップ1621で、情報送信制御手段1200は、演出表示制御手段2150側に、特別遊技関連情報一時記憶手段1191c内のラウンド数カウンタにおけるカウンタ値及び開放タイマ1162のタイマ値を送信する。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して

30

40

50

大入賞口 2 1 2 0 を開放し、ステップ 1 6 2 4 に移行する。

【 0 0 8 1 】

次に、ステップ 1 6 2 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、後述するラウンド実行中処理を実行する。そして、ステップ 1 6 2 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 内の入賞球カウンタにおけるカウンタ値を参照して当該ラウンドで所定球（例えば 1 0 球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 1 6 2 6 で Yes の場合には、ステップ 1 6 3 0 に移行する。他方、ステップ 1 6 2 6 で No の場合、ステップ 1 6 2 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、開放タイマ 1 1 6 2 のタイマ値が 0 であるか否か、換言すれば、大入賞口 2 1 2 0 の開放時間に係る所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 8 で Yes の場合にも、ステップ 1 6 3 0 に移行し、

10

【 0 0 8 2 】

次に、ステップ 1 6 3 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、大入賞口 2 1 2 0 の大入賞口電動役物 2 1 2 2 の駆動を停止して大入賞口 2 1 2 0 を閉鎖する。次に、ステップ 1 6 3 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー一時記憶手段 1 1 9 1 a 内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する。ステップ 1 6 3 6 で Yes の場合、ステップ 1 6 3 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、フラグー一時記憶手段 1 1 9 1 a 内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、

20

【 0 0 8 3 】

次に、図 1 3 は、図 1 2 におけるステップ 1 6 2 4 のサブルーチンに係る、ラウンド実行中処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 2 4 - 1 で、大入賞口入球判定手段 1 1 1 3 は、大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 からの大入賞口入球情報を検出したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 4 - 1 で Yes の場合、ステップ 1 6 2 4 - 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 内の入賞球カウンタのカウンタ値に 1 を加算する。次に、ステップ 1 6 2 4 - 3 で、情報送信制御手段 1 2 0 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 側に、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 内の入賞球カウンタにおけるカウンタ値を送信し、ステップ 1 6 2 4 - 4 に移行する。尚、ステップ 1 6 2 4 - 1 で No の場合には、ステップ 1 6 2 4 - 4 に移行する。

30

【 0 0 8 4 】

次に、ステップ 1 6 2 4 - 4 で、アウト口入球判定手段 1 1 1 4 は、アウト口入球検出装置 1 4 2 a からのアウト口入球情報を検出したか否かを判定する。ステップ 1 6 2 4 - 4 で Yes の場合、ステップ 1 6 2 4 - 5 で、情報送信制御手段 1 2 0 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 側に、当該アウト口入球情報を検出した旨の情報（アウト口入球検出情報）を送信し、次の処理（ステップ 1 6 2 6 ）に移行する。尚、ステップ 1 6 2 4 - 4 で No の場合には、次の処理（ステップ 1 6 2 6 ）に移行する。

40

【 0 0 8 5 】

次に、図 1 4 は、図 1 3 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技図柄情報一時記憶手段 1 1 9 1 b を参照し、今回の特別遊技が確率変動大当りであるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Yes の場合、ステップ 1 6 5 4 及びステップ 1 6 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、フラグー一時記憶手段 1

50

191 a 内の確率変動フラグ及び補助遊技関連情報一時記憶手段 1192 a 内の時間短縮フラグを夫々オンにし、次の処理（ステップ 1700 の賞球払出処理）に移行する。

【0086】

他方、ステップ 1652 で No の場合、ステップ 1658 で、特定遊技制御手段 1180 は、主遊技図柄情報一時記憶手段 1191 b を参照し、今回の特別遊技が非確率変動大当り（時間短縮大当り）であるか否かを判定する。ステップ 1658 で Yes の場合、ステップ 1660 及びステップ 1662 で、特定遊技制御手段 1180 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1192 a 内の時間短縮フラグをオンにすると共に、時短回数カウンタ 1181 a に時短回数カウンタ値として所定値（例えば 100）をセットし、次の処理（ステップ 1700 の賞球払出処理 1700）に移行する。尚、ステップ 1658 で No の場合、即ち、今回の特別遊技が非確率変動大当り（非時間短縮大当り）である場合にも、次の処理（ステップ 1700 の賞球払出処理）に移行する。

10

【0087】

次に、図 15 ~ 図 21 のフローチャートを参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のサブ基板（演出表示制御手段 2150、演出表示装置 2140）側での処理の流れを説明する。まず、図 15 は、演出表示制御手段 2150 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 2000 である。まず、ステップ 2100 で、演出表示制御手段 2150 は、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ 2400 で、演出表示制御手段 2150 は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 2600 で、演出表示制御手段 2150 は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。そして、ステップ 2800 で、演出表示制御手段 2150 は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ 2100 に戻る処理を繰り返す。以下、各サブルーチンに係る処理について詳述する。

20

【0088】

次に、図 16 は、図 15 でのステップ 2100 のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ 2102 で、装飾保留情報表示制御手段 2152 b は、メイン側情報一時記憶手段 2151 a を参照し、主制御装置 1000 側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ 2102 で Yes の場合、ステップ 2104 で、装飾保留情報表示制御手段 2152 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e 内の装飾保留カウンタ値に「1」を加算すると共に、演出表示制御手段 2150 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e の装飾保留カウンタ値に基づき、演出表示装置 2140 の装飾保留表示部 2142 上に表示されている保留表示内容を更新し、次の処理（ステップ 2400 の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。他方、ステップ 2102 で No の場合、ステップ 2106 で、装飾保留情報表示制御手段 2152 b は、メイン側情報一時記憶手段 2151 a を参照し、主制御装置 1000 側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ 2106 で Yes の場合、ステップ 2108 で、装飾保留情報表示制御手段 2152 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e 内の装飾保留カウンタ値から「1」を減算すると共に、演出表示制御手段 2150 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e の装飾保留カウンタ値に基づき、演出表示装置 2140 の装飾保留表示部 2142 上に表示されている保留表示内容を更新する。そして、ステップ 2110 で、装飾保留情報表示制御手段 2152 b は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e のフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2400 の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。尚、ステップ 2106 で No の場合にも、次の処理（ステップ 2400 の装飾図柄表示内容決定処理）に移行する。

30

40

【0089】

次に、図 17 は、図 15 でのステップ 2400 のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 2402 で、装飾表示内容決定手段 2152 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152 e のフラグエリアを参照し、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ

50

2402でYesの場合、ステップ2404で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリア内の図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ2405で、装図表示内容決定手段2152a-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a内に一時記憶された主制御装置1000側からの図柄情報に基づき、装図停止図柄決定用抽選テーブル2152a-1-2を参照して、装飾図柄の停止図柄を決定すると共に、当該決定した内容を演出表示関連情報一時記憶手段2152eに一時記憶する。そして、ステップ2420で、装図表示内容決定手段2152a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリア内の図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ2600の装飾図柄表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2402でNoの場合にも、次の処理（ステップ2600の装飾図柄表示制御処理）に移行する。

10

**【0090】**

次に、図18は、図15のステップ2600のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアを参照し、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアにアクセスし、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2606で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアにアクセスし、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2607で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示装置2140上で装飾図柄の変動表示を開始し、ステップ2610に移行する。尚、ステップ2602でNoの場合にも、ステップ2610に移行する。

20

**【0091】**

次に、ステップ2610で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアにアクセスし、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2632で、装飾図柄表示制御手段2152aは、メイン側から確定表示コマンドを受信したか否か（図9のステップ1424を参照）を判定する。ステップ2632でYesの場合、ステップ2636で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示装置2140上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ2638で、装飾図柄表示制御手段2152aは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアにアクセスし、図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。尚、ステップ2610又はステップ2632でNoの場合にも、次の処理（ステップ2800の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

30

**【0092】**

次に、図19は、図15でのステップ2800のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2802で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリアを参照し、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、特別遊技中表示制御手段2152dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ2804でYesの場合、ステップ2806で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152eのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにする。そして、ステップ2808で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140上で大当り開始表示を実行し、ステップ2900に移行する。尚、ステップ2802でNoの場合にも、ステップ2900に移行する。

40

**【0093】**

次に、ステップ2900で、特別遊技中表示制御手段2152dは、後述する特別遊技

50

中演出表示制御処理を実行する。次に、ステップ2830で、特別遊技中表示制御手段2152dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了表示指示情報を受信したか否かを判定する。ステップ2830でYesの場合、ステップ2832で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140上で大当り終了表示を実行する。次に、ステップ2834で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中演出実行中フラグをオフにする。そして、ステップ2836で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2100の保留情報管理処理)に移行する。尚、ステップ2804又はステップ2830でNoの場合にも、次の処理(ステップ2100の保留情報管理処理)に移行する。

10

## 【0094】

次に、図20は、図19でのステップ2900のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ2906で、特別遊技中演出内容決定手段2152d-1は、メイン側情報一時記憶手段2151a及び演出表示関連情報一時記憶手段2152eを参照して、当該特別遊技への移行契機となった主遊技図柄及び装飾図柄の停止図柄を取得した上で、特別遊技中演出決定用抽選テーブル2152d-1-1に基づき(任意のタイミングにて抽選用乱数を生成)、「特別遊技中演出番号」を決定すると共に、当該決定した内容を演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中演出番号格納領域に一時記憶し、次の処理(ステップ2830)に移行する。

20

## 【0095】

他方、ステップ2902でNoの場合、ステップ2910で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2dは、メイン側情報一時記憶手段2151aを参照して、メイン側からラウンド数及び大入賞口2120の開放時間(図12参照)を受信したか否か、換言すると、当該特別遊技における新たなラウンドが実行開始したか否かを判定する。ステップ2910でYesの場合、ステップ2912で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、当該受信したラウンド数に係る情報を、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内のラウンド数情報格納領域に一時記憶する。次に、ステップ2914で、特別遊技中演出内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の特別遊技中演出番号格納領域を参照して「特別遊技中演出番号」を取得すると共に、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内のラウンド数情報格納領域を参照して現在のラウンド数を取得した上で、第1演出決定用参照テーブル2152d-1-2を参照して「第1演出番号」及び「再生時間」を決定すると共に、当該決定した内容を第1演出関連情報一時記憶手段2152e-1に一時記憶する。次に、ステップ2916で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、第1演出関連情報一時記憶手段2152e-1に一時記憶されている「第1演出番号」に対応する演出動画像の「再生時間」を取得して、第1演出実行時間タイマ2152d-2-1にセットする。次に、ステップ2920で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、第1演出関連情報一時記憶手段2152e-1に一時記憶されている「第1演出番号」に基づき、演出表示装置2140を駆使して、所定の演出動画像の再生を開始する。次に、ステップ2922で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、第1演出実行時間タイマ2152d-2-1のカウントダウン(インクリメント式の場合にはカウント)をスタートする。次に、ステップ2924で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の第2演出実行中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2830)に移行する。

30

40

## 【0096】

50

他方、ステップ 2910 で No の場合、ステップ 2930 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、第 1 演出実行時間タイマ 2152d-2-1 のタイマ値が 0 であるか否か（インクリメント式の場合にはセットした時間に到達したか否か）を判定する。ステップ 2930 で Yes の場合、ステップ 2950 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、後述する第 2 演出切替制御処理を実行し、次の処理（ステップ 2830）に移行する。

【0097】

次に、図 21 は、図 20 でのステップ 2950 のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する第 2 演出切替制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2952 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内の第 2 演出実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2952 で Yes の場合、ステップ 2954 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2152e 内の第 2 演出実行中フラグをオンにする。次に、ステップ 2956 で、特別遊技中演出内容決定手段 2152d-1 は、第 1 演出関連情報一時記憶手段 2152e-1 に一時記憶されている「第 1 演出番号」に基づき、第 2 演出決定用参照テーブル 2152d-1-3 を参照して「第 2 演出番号」を決定すると共に、当該決定した内容を第 2 演出関連情報一時記憶手段 2152e-2 に一時記憶する。次に、ステップ 2958 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、第 2 演出関連情報一時記憶手段 2152e-2 に一時記憶されている「第 2 演出番号」に対応する態様 1 ~ N に係る「態様番号」を取得して、第 2 演出関連情報一時記憶手段 2152e-2 に一時記憶する（態様 1 ~ N の再生動画像をセットする）。次に、ステップ 2960 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、第 2 演出再生制御カウンタ 2152d-2-2 に 1 をセットする。次に、ステップ 2962 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、第 2 演出再生制御カウンタ 2152d-2-2 のカウンタ値に基づき、当該カウンタ値 k に対応した態様 k の「態様番号」に基づき、演出表示装置 2140 を駆使して、所定の演出動画像の再生（当該態様 k に対応した再生動画像の再生）を開始する。次に、ステップ 2964 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、アウト口入球カウンタ 2152e-3 をクリア（ゼロクリア）し、次の処理（ステップ 2100 の保留情報管理処理）に移行する。

【0098】

他方、ステップ 2652 で No の場合、ステップ 2966 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、メイン側情報一時記憶手段 2151a を参照して、メイン側からアウト口入球検出情報（図 13 参照）を受信したか否かを判定する。ステップ 2966 で Yes の場合、ステップ 2968 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、アウト口入球カウンタ 2152e-3 に 1 を加算する。次に、ステップ 2970 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、アウト口入球カウンタ 2152e-3 のカウンタ値が所定値（例えば、3）を超過しているか否かを判定する。ステップ 2970 で Yes の場合、ステップ 2972 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、第 2 演出再生制御カウンタ 2152d-2-2 のカウンタ値に 1 を加算し、ステップ 2962 に移行する。尚、ステップ 2970 で No の場合には、次の処理（ステップ 2100 の保留情報管理処理）に移行する。

【0099】

他方、ステップ 2966 で No の場合、ステップ 2974 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、メイン側情報一時記憶手段 2151a を参照して、メイン側から入賞球カウンタ値（図 13 参照）を受信したか否かを判定する。ステップ 2974 で Yes の場合、ステップ 2976 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、当該受信した入賞球カウンタ値をラウンド内入賞球カウンタ 2152e-4 に一時記憶する。次に、ステップ 2978 で、特別遊技中演出表示制御手段 2152d-2 は、ラウンド内入賞球カウンタ 2152e-4 のカウンタ値が所定値（例えば、9）を超過しているか否かを判定する。ステップ 2978 で Yes の場合には、ステップ 2972 に移行し、ステッ

10

20

30

40

50

ブ 2 9 7 8 で N o の場合には、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の保留情報管理処理）に移行する。尚、ステップ 2 9 7 4 で N o の場合には、次の処理（ステップ 2 1 0 0 の保留情報管理処理）に移行する。

【 0 1 0 0 】

（作用）

次に、図 2 2 を参照しながら、本実施形態に係る作用について説明する。はじめに、本例では、特別遊技中演出における作用の一例として、主遊技図柄の停止図柄が「B」且つ装飾図柄の停止図柄が「1 1 1」で停止した際に、特別遊技中演出番号「1 B 1」が選択されたものと仮定している。尚、他の停止図柄及び特別遊技中演出番号においても同様の作用となるが、主遊技図柄の停止図柄が「A」である場合（即ち、装飾図柄を見ると確変確定であることが分かる場合）には、従来機と同様の演出が展開される点において異なる。即ち、主遊技図柄の停止図柄が「A」である場合には、ラウンド毎に固有のムービー演出を備えていると共に、所定のラウンド終了条件（例えば、大入賞口に 1 0 球入賞又は大入賞口開放から 3 0 秒経過等）を充足した際にのみ、次ラウンドにおけるムービー演出の再生が開始されることとなる。そこで、このような従来機における演出との相違点となる作用について、以下に詳述する。

10

【 0 1 0 1 】

まず、図中 1 のタイミングにおいて、特別遊技中における任意のラウンド（以下の説明においては、2 ラウンド目開始時とする）が開始する。ここで、本タイミングにおいては、メイン側にて大入賞口 2 1 2 0 が開放すると共に、大入賞口 2 1 2 0 の最大開放時間である「3 0 秒」の計時（開放タイマ値のカウントダウン）が開始され、大入賞口 2 1 2 0 への最大入賞個数を計数するためのカウンタ（入賞球カウンタ値）がゼロクリアされる。他方、サブ側では、第 1 演出番号「1 B 1 - R 2」に対応した動画像（再生開始から 1 2 秒後に再生が終了するムービー）の再生が開始される。

20

【 0 1 0 2 】

次に、図中 2 のタイミングにおいて、第 1 演出番号「1 B 1 - R 2」に対応した動画像の再生が終了する。ここで、本タイミングにおいては、未だラウンド終了条件を充足しておらず（最大開放時間の残り時間が略 1 8 秒、入賞個数が 7 球）、当該ラウンドが引き続き実行されている状況下である。このような状況下において、本実施形態では、第 1 演出番号「1 B 1 - R 2」に対応した動画像の再生終了を検出（第 1 演出実行時間タイマ値が 0）すると共に、第 1 演出番号「1 B 1 - R 2」と紐づいた第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 1 ~ 5 に対応する動画像がセットされる。そして、当該セットした態様 1 の動画像の再生が開始される。また、アウト口への入球情報に基づく計数（アウト口入球カウンタのカウントアップ）が開始される。

30

【 0 1 0 3 】

次に、図中 3 のタイミングにおいて、アウト口入球カウンタのカウンタ値が所定数（本例では、2）を超過したことを契機として、第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 1 の動画像から態様 2 の動画像の再生へと切り替わる。また、同様に、図中 4 のタイミングにおいては、第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 2 の動画像から態様 3 の動画像の再生へと切り替わり、図中 5 のタイミングにおいては、第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 3 の動画像から態様 4 の動画像の再生へと切り替わることとなる。

40

【 0 1 0 4 】

ここで、動画像の表示内容として、第 1 演出番号「1 B 1 - R 2」の表示内容 第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 1 の表示内容 第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 2 の表示内容 第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 3 の表示内容 第 2 演出番号「1 B 1 - R 2 - 1」における態様 4 の表示内容 ・ ・ 第 1 演出番号「1 B 1 - R 3」（即ち、次ラウンドにおける第 1 演出）の表示内容、という一連の表示内容に関連性（ストーリー性）を持たせた動画像とすることで、ラウンド終了条件を充足していない場合であっても、遊技者に違和感を抱かれることなく、スムーズな演出進行

50

が可能となるのである。特に、本例に示すように、大入賞口2120への遊技球の入球が滞っている状況下においては、当該遊技球の大半がアウト口142へ入球することとなるため、第2演出番号「1B1-R2-1」の夫々の態様が定期的に切り替わることとなる。

#### 【0105】

次に、図中6のタイミングにおいて、大入賞口2120への入球数が所定数（本例では、7）を超過したことを契機として、第2演出番号「1B1-R2-1」における態様4の動画像から態様5の動画像の再生へと切り替わる。このように、大入賞口2120への入球状況が改善され、ラウンド終了条件の充足に近づいた場合においても、第2演出番号「1B1-R2-1」の態様が切り替わることとなるため、更にスムーズな演出進行が可能となるのである。そして、図中7のタイミングにおいて、大入賞口2120への入球数が10球に到達したことを契機として、次ラウンドに移行すると共に、第2演出番号「1B1-R2-1」における態様5の再生が終了する。また、以降、最終ラウンドに移行した場合には、第1演出番号「1B1-RE」に対応した動画像が再生されることとなるが、当該動画像は確率変動当りであることを報知する内容を含んでいるため、遊技者は当該動画像を視認することで当該特別遊技後に確率変動遊技状態に移行することを認識することとなる。

10

#### 【0106】

次に、同図を参照しながら、別の作用について説明する。はじめに、本例では、主遊技図柄の停止図柄が「B」且つ装飾図柄の停止図柄が「111」で停止した際に、特別遊技中演出番号「1B3」が選択されたものと仮定している。ここで、特別遊技中演出番号「1B3」における第1演出番号に対応した全ての動画像には、確率変動当りであることを報知する内容が含まれていない。即ち、特別遊技中演出番号「1B3」における第1演出のみが再生され、特別遊技が終了した場合には、当該特別遊技後に確率変動遊技状態に移行していることを認識することが困難となる。

20

#### 【0107】

このような構成下において、図中1のタイミングにおいて、当該特別遊技中における2ラウンド目が開始すると共に、第1演出番号「1B3-R2」に対応した動画像の再生が開始される。そして、図中2のタイミングにおいて、当該動画像の再生が終了すると共に、図中3のタイミングにおいて、第2演出番号「1B3-R2-1」における態様1～5に対応する動画像がセットされる。そして、当該セットした態様1の動画像の再生が開始される。ここで、図中3～6のタイミングにおいて、第2演出番号「1B3-R2-1」における態様が順次切り替わることとなるが、図中4のタイミングにおいて切り替わった第2演出番号「1B3-R2-1」における態様3の動画像には、確率変動当りであることを報知する内容が含まれているため、遊技者は当該動画像を視認することで当該特別遊技後に確率変動遊技状態に移行することを認識することとなる。即ち、従来機においては、大入賞口2120への遊技球の入球が滞り、特別遊技時に獲得できる出玉が減少することで、不利益が生じているという悪印象のみを遊技者に抱かれてしまう期間を、遊技者に有益な情報を提供する期間とすることによって、当該悪印象が抱かれてしまうことを軽減することができるのである。

30

40

#### 【0108】

（効果）

本実施形態によれば、特別遊技中における任意のラウンドの開始時から所定期間分だけ継続して第1演出を実行し、当該第1演出の実行終了時において未だラウンド終了条件を充足していない場合には、第2演出に切り替えるよう構成されている共に、アウト口への入球個数に基づき第2演出における第1態様を第2態様へと切り替えるよう構成されているため、当該第1演出と第2演出における第1態様及び第2態様との表示内容に関連性を持たせることで、ラウンド終了条件を充足していない場合であっても、遊技者に違和感を抱かれることなく、スムーズな演出進行が可能となる。

#### 【0109】

50

本実施形態によれば、更に、第2演出における第2態様に遊技者にとって有益な情報を含ませるよう構成することで、大入賞口への遊技球の入球が滞り、特別遊技時に獲得できる出玉が減少することで、不利益が生じているという悪印象のみを遊技者に抱かれてしまう期間を、遊技者に有益な情報を提供する期間とすることができ、当該悪印象が抱かれてしまうことを軽減することができる。

【0110】

尚、本最良形態においては、特別遊技中におけるラウンドが移行する毎に第1演出を切り替えるよう構成されているが、これには限定されない。その場合の変更例を、本実施形態からの変更例(変更例1)として、以下、本実施形態からの変更点についてのみ説明する。

【0111】

(変更例1)

まず、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態の変更例1に係るぱちんこ遊技機の各種機能についての変更点について説明する。本実施形態の変更例1に係る演出表示関連情報一時記憶手段2152eは、複数のラウンドに亘って第1演出及び第2演出を継続して実行するために参照される演出継続ラウンド数カウンタ2152e-6を更に有している。

【0112】

次に、表9は、本実施形態の変更例1における、第1演出決定用参照テーブル2152d-1-2の一例である。本例に示すように、第1演出決定用参照テーブル2152d-1-2は、当該第1演出番号に対応する動画像を複数のラウンドに亘って再生するか否かを示す情報(表中の「継続演出」欄であり、以下、複数ラウンド継続演出と呼ぶことがある)と、当該複数ラウンド継続演出におけるラウンド数(表中の「継続数」欄であり、以下、継続ラウンド数と呼ぶことがある)とを有している。そして、これらの情報は後述する処理において適宜参照されることとなる。

【表9】

(表9)

【第1演出決定用参照テーブルの一例(変更例1)】

特別遊技中 演出番号	1ラウンド					...	最終ラウンド				
	第1演出番号	継続演出	継続数	確変報知	再生時間(秒)		第1演出番号	継続演出	継続数	確変報知	再生時間(秒)
3A1	3A1-R1	x	△	○	30	△	3A1-RE	x	△	○	30
7A1	7A1-R1	x	△	○	30	△	7A1-RE	x	△	○	30
1B1	1B1-R1	○	2	x	40	△	1B1-RE	x	△	○	21
1B2	1B2-R1	○	2	x	42	△	1B2-RE	x	△	○	19
1B3	1B3-R1	○	2	x	45	△	1B3-RE	x	△	x	20
1C1	1C1-R1	x	△	x	15	△	1C1-RE	x	△	x	21
5B1	5B1-R1	x	△	x	13	△	5B1-RE	x	△	○	21
5B2	5B2-R1	x	△	x	14	△	5B2-RE	x	△	○	19
5B3	5B3-R1	x	△	x	13	△	5B3-RE	x	△	x	20
5D1	5D1-R1	x	△	x	12	△	5D1-RE	x	△	x	21
2E1	2E1-R1	x	△	x	11	△	2E1-RE	x	△	x	21
4F1	4F1-R1	x	△	x	17	△	4F1-RE	x	△	x	21

【0113】

次に、図23は、本実施形態の変更例1における、図19でのステップ2900(変1)のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する特別遊技中演出表示制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態からの変更点は、ステップ2913(変1)、ステップ2915-1(変1)~ステップ2915-3(変1)及びステップ2926(変1)~ステップ2928(変1)であり、その目的は、特別遊技中における複数のラウンド実行期間を一の演出期間とし、当該一の演出期間におけるラウンド開始時に第1演出の実行を開始すると共に、当該一の演出期間のラウンド終了時まで第2演出を実行することである。即ち、ステップ2913(変1)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の複数ラウンド継続演出中フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「複数ラウンド継続演出中フラグ」とは、当該フラグ

10

20

30

40

50

がオンである状況下においては、新たな第1演出に切り替えることなく、当該実行中である第1演出又は第2演出を引き続き実行するためのフラグである。ステップ2913(変1)でYesの場合、ステップ2915-1(変1)で、特別遊技中演出内容決定手段2152d-1は、ステップ2914(変1)で決定した「第1演出番号」に基づき第1演出決定用参照テーブル2152d-1-2を参照して、複数ラウンド継続演出でないか否かを判定する。ステップ2915-1(変1)でYesの場合には、本実施形態と同様の処理が実行される。他方、ステップ2915-1(変1)でNoの場合、ステップ2915-2(変1)で、特別遊技中演出内容決定手段2152d-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の複数ラウンド継続演出中フラグをオンにする。次に、ステップ2915-3(変1)で、特別遊技中演出内容決定手段2152d-1は、ステップ2914(変1)で決定した「第1演出番号」に基づき第1演出決定用参照テーブル2152d-1-2を参照して継続ラウンド数を取得すると共に、当該取得した継続ラウンド数を演出継続ラウンド数カウンタ2152e-5にセットする。

10

20

30

40

50

**【0114】**

他方、ステップ2913(変1)でNoの場合、ステップ2926(変1)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出継続ラウンド数カウンタ2152e-5のカウンタ値を1減算する。次に、ステップ2927(変1)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出継続ラウンド数カウンタ2152e-5のカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ2927(変1)でYesの場合、ステップ2928(変1)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の複数ラウンド継続演出中フラグをオフにし、次の処理(ステップ2830)に移行する。尚、ステップ2927(変1)でNoの場合には、次の処理(ステップ2830)に移行する。

**【0115】**

以上のように変更することで、例えば、特別遊技における1ラウンド目が開始し、第1演出番号「1B1-R1」に対応した動画像が再生された場合には、1ラウンド目の終了条件を充足した場合であっても、当該動画像が継続して再生されることとなる。そして、2ラウンド目の終了条件を充足した場合には、当該動画像の再生が終了する。ここで、第1演出番号「1B1-R1」に対応した動画像の再生終了時点において、2ラウンド目の終了条件を充足していない場合には、当該2ラウンド目の終了条件を充足するまで、第1演出番号「1B1-R1」に基づく第2演出の実行が開始されるのである。

**【0116】**

このように構成することで、特別遊技中におけるラウンド移行時には、第1演出が切り替わる場合と第1演出が切り替わらない場合とを混在させることが可能となり、第1演出の切り替わりを視認するのみでは、現在実行されているラウンド数を把握することが困難となる。よって、例えば、大入賞口2120における所定回数の開閉をラウンド終了条件とする(所謂、擬似ラウンド)よう構成された遊技機において、ラウンド移行が発生したことを外見上把握することが困難となるよう構成することができる。具体的には、1ラウンドあたり大入賞口2120が5回開閉する特別遊技Bと、1ラウンドあたり大入賞口2120が10回開閉する特別遊技Cとが混在している場合、特別遊技Bにおいては第1演出を2ラウンド継続演出とし、特別遊技Cにおいては第1演出が1ラウンドで終了するよう構成することで、何れの特別遊技においても大入賞口2120が10回開閉した時点で第1演出が切り替わることとなる。しかしながら、2ラウンド分の実行終了後に第1演出が切り替わったのか、或いは1ラウンド分の実行終了後に第1演出が切り替わったのかを外見上判断することが困難となる結果、現在のラウンド数を把握することが困難になるのである。

**【0117】**

尚、本実施形態(及び変更例1)においては、第2演出に係る態様1~Nを切り替えるに際し、アウト口への入球個数に基づき切り替えるよう構成されているが、これには限定されない。その場合には、例えば、発射制御基板230からの遊技領域120への遊技球

発射に係る情報を演出表示制御手段 2 1 5 0 側で受信するよう構成し、当該遊技球発射に係る情報に基づき切り替えるよう構成する例を挙げることができる。また、遊技領域 1 2 0 内に、遊技球が入球可能な特定の入球口を設けることによって、本実施形態（及び変更例 1）とは異なる態様を概念することができる。そこで、このような態様に係る構成例を、本実施形態からの変更例（変更例 2）として、以下、本実施形態からの変更点についてのみ説明する。

【0 1 1 8】

（変更例 2）

まず、図 2 4 を参照しながら、本実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。本実施形態からの変更点は、演出ゲート 2 3 1 0 及び演出ゲートセンサ 2 3 1 1 の存在である。具体的な構成としては、演出ゲート 2 3 1 0 は、遊技球が入球可能であって、当該遊技球の入球によって図柄変動及び賞球払出が行われない入球口である。即ち、演出ゲート 2 3 1 0 は、他の入球口とは異なり、遊技の進行には一切関与しない入球口である。また、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 は、演出ゲート 2 3 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す演出ゲート入球情報を生成する。

10

【0 1 1 9】

ここで、図 2 4 に示すように、演出ゲート 2 3 1 0 と大入賞口 2 1 2 0 とは離隔して配置され、遊技領域 1 2 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、演出ゲート 2 3 1 0 に誘導され易くする一方、大入賞口 2 1 2 0 には誘導され難いよう構成すると共に、遊技領域 1 2 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は、大入賞口 2 1 2 0 に誘導され易くする一方、演出ゲート 2 3 1 0 に誘導され難いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

20

【0 1 2 0】

次に、図 2 5 のブロック図を参照しながら、本実施形態の変更例 2 に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。本実施形態からの変更点は、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 の接続態様についてである。即ち、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 は、メイン制御基板 1 0 0 0 とは接続しておらず、サブメイン制御基板 2 1 5 0 とにのみ接続している。そして、後述するように、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 からの演出ゲート入球情報は、サブメイン制御基板 2 1 5 0 側で実行される演出制御処理においてのみ用いられることとなる。このように、本実施形態（及び変更例 1）と変更例 2 との相違は、それぞれメイン側及びサブ側で管理されている点である。尚、変更例 2 では、演出ゲートセンサの位置を遊技領域 1 2 0 右側に配置するよう構成したが、変更例 1 のように、アウト球を検出する位置に配置してもよい。

30

【0 1 2 1】

次に、図 4 のブロック図を参照しながら、本実施形態の変更例 1 に係るぱちんこ遊技機の各種機能についての変更点（同図の一点鎖線囲み部）について説明する。本実施形態の変更例 2 に係る情報受信手段 2 1 5 1 は、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 からの演出ゲート入球情報を受信するための演出ゲート側情報一時記憶手段 2 1 5 1 b を有している。また、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 e は、演出ゲートセンサ 2 3 1 1 からの演出ゲート入球情報を計数するための演出ゲート入球カウンタ 2 1 5 2 e - 6 を有している。

40

【0 1 2 2】

次に、図 2 6 は、本実施形態の変更例 2 における、図 1 5 でのステップ 2 8 0 0（変 2）のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2 8 1 2（変 2）～ステップ 2 8 1 6（変 2）であり、その目的は、所定条件を満たした場合には、遊技球が演出ゲート 2 3 1 0 へ誘導されるよう発射強度を変更する旨を報知することである。即ち、ステップ 2 8 1 2（変 2）で、特別遊技中表示制御手段 2 1 5 2 d は、特典演出を発生させる所定の条件（特典演出発生条件）を充足したか否かを判定する。ここで、特典演出発生条件には特に限

50

定されないが、例えば、第1演出の実行終了時を当該条件とすることを挙げることができる。ステップ2812(変2)でYesの場合、ステップ2813(変2)で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140を駆使して、遊技領域の右側へ遊技球を発射する旨(以下、右打ちナビと呼ぶことがある)を報知する。次に、ステップ2814(変2)で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の右打ちナビ発生中フラグをオンにし、ステップ2900(変2)に移行する。

#### 【0123】

他方、ステップ2812(変2)でNoの場合、ステップ2815(変2)で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示装置2140を駆使して、遊技領域の左側へ遊技球を発射する旨を報知する。次に、ステップ2816(変2)で、特別遊技中表示制御手段2152dは、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の右打ちナビ発生中フラグをオフにし、ステップ2900(変2)に移行する。

10

#### 【0124】

次に、図27は、本実施形態の変更例2における、図20でのステップ2950(変2)のサブルーチンに係る、サブ基板側で実行する第2演出切替制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ2964(変2)~ステップ2970(変2)であり、その目的は、第2演出における態様1~Nを切り替える際に、演出ゲートセンサ2311からの演出ゲート入球情報に基づき切り替えるよう構成することである。即ち、ステップ2964(変2)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出ゲート入球カウンタ2152e-6のカウンタ値をクリア(ゼロクリア)し、次の処理(ステップ2100の保留情報管理処理)に移行する。また、ステップ2965(変2)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出表示関連情報一時記憶手段2152e内の右打ちナビ発生中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2965(変2)でYesの場合、ステップ2966(変2)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出ゲート側情報一時記憶手段2151bを参照し、演出ゲートセンサ2311からの演出ゲート入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ2966(変2)でYesの場合、ステップ2968(変2)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出ゲート入球カウンタ2152e-6のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ2970(変2)で、特別遊技中演出表示制御手段2152d-2は、演出ゲート入球カウンタ2152e-6のカウンタ値が所定値(例えば、2)超過であるか否かを判定する。ステップ2970(変2)でYesの場合には、ステップ2972(変2)に移行し、ステップ2966(変2)又はステップ2970(変2)でNoの場合には、次の処理(ステップ2100の保留情報管理処理)に移行する。尚、ステップ2965(変2)でNoの場合には、ステップ2974(変2)に移行する。

20

30

#### 【0125】

以上のように変更することで、例えば、図22の作用図における図中2のタイミングにおいて、右打ちナビを発生させることが可能となる。そして、例えば、第2演出番号「1B3-R2-1」における態様1~5に対応する動画像がセットされている場合には、図中3~6のタイミングにおいて、演出ゲート2310への入球個数に基づき、第2演出番号「1B3-R2-1」における態様が順次切り替わることとなる。ここで、図中4のタイミングにおいて切り替わった第2演出番号「1B3-R2-1」における態様3の動画像には、確率変動当りであることを報知する内容が含まれているため、遊技者は当該動画像を視認することで当該特別遊技後に確率変動遊技状態に移行することを認識することとなる。即ち、遊技者は、演出ゲート2310への入球を優先させることで特別遊技時の出玉損失を容認すると共に遊技者にとって有益な情報を得るとするか、或いは大入賞口2120への入球を優先させることで特別遊技時の出玉損失を回避すると共に遊技者にとって有益な情報を得ないとするか、の何れかを選択するという、従来機には存在しない遊技性を生み出すことができるのである。

40

#### 【0126】

50

(変更例3)

尚、本実施形態(変更例を含む)においては、ステップ2970又はステップ2978にて、アウト口142(若しくは演出ゲート2310)への入球個数又は大入賞口2120への遊技球の入球個数が所定個数を超過したことを契機として、第2演出に係る態様が1段階切り替わる(第2演出再生制御カウンタに1加算される)よう構成されているが、当該所定個数は一の値に固定しないよう構成することも可能である。その場合には、例えば、表10に示すように、現在のラウンド数及び大入賞口2120への遊技球の入球個数に基づき、アウト口142(若しくは演出ゲート2310)への遊技球の入球個数に係る当該所定個数を決定するよう構成してもよい(表10の上段)。また、現在のラウンド数及びアウト口142(若しくは演出ゲート2310)への遊技球の入球個数に基づき、大入賞口2120への遊技球の入球個数に係る当該所定個数を決定するよう構成してもよい(表10の下段)。このように構成することで、第2演出に係る態様の切替タイミングを遊技の進行状況に応じて変化させることが可能となるため、特別遊技中における演出の興趣性を更に向上させることができる。

10

【表10】

(表10)

【第2演出切替条件の設定例】

(アウト口又は演出ゲートへの入球数に係る所定個数)

大入賞口入球数 ラウンド数	0	1	2	3	...	9
1	10個	9個	8個	7個	...	1個
2	9個	8個	7個	6個	...	1個
3	8個	7個	6個	5個	...	1個
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
最終	3個	2個	1個	1個	...	1個

20

(大入賞口への入球数に係る所定個数)

アウト口入球数 (演出ゲート入球数) ラウンド数	0	1	2	3	...	9
1	9個	8個	7個	6個	...	1個
2	8個	7個	6個	5個	...	1個
3	7個	6個	5個	4個	...	1個
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
最終	3個	2個	1個	1個	...	1個

30

40

【符号の説明】

【0127】

- 1000 主制御装置、1100 遊技制御手段
- 1110 入球判定手段、1111 主遊技始動口入球判定手段
- 1112 補助遊技始動口入球判定手段、1113 大入賞口入球判定手段
- 1114 アウト口入球判定手段、1120 乱数取得判定実行手段

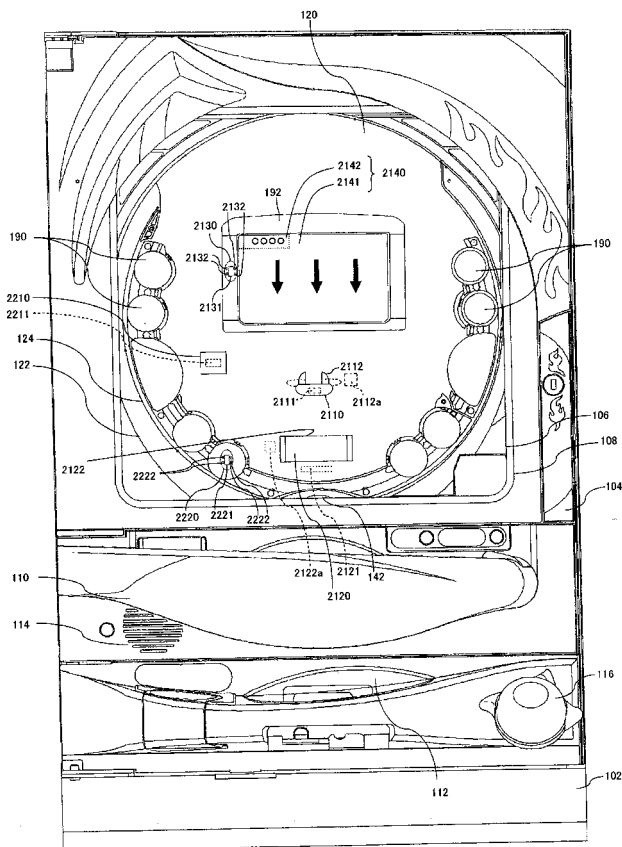
50

- 1 1 2 1 主遊技乱数取得判定実行手段、 1 1 2 2 補助遊技乱数取得判定実行手段
- 1 1 3 0 保留制御手段、 1 1 3 1 主遊技図柄保留手段
- 1 1 3 1 a 主遊技図柄保留情報一時記憶手段、 1 1 3 2 補助遊技図柄保留手段
- 1 1 3 2 a 補助遊技図柄保留情報一時記憶手段、 1 1 3 5 当否抽選手段
- 1 1 3 5 a 特別遊技移行決定手段、 1 1 3 5 b 当否抽選用テーブル
- 1 1 3 5 b - 1 主遊技用当否抽選テーブル、 1 1 4 0 図柄内容決定手段
- 1 1 4 1 主遊技内容決定手段、 1 1 4 1 a 主遊技内容決定用抽選テーブル
- 1 1 4 2 補助遊技内容決定手段、 1 1 4 2 a 補助遊技内容決定用抽選テーブル
- 1 1 5 0 表示制御手段、 1 1 5 1 主遊技図柄制御手段
- 1 1 5 1 a 主遊技図柄変動時間管理手段、 1 1 5 1 a - 1 主遊技図柄変動管理用タイ  
マ 10
- 1 1 5 2 補助遊技図柄制御手段、 1 1 5 2 a 補助遊技図柄変動時間管理手段
- 1 1 5 2 a - 1 補助遊技図柄変動管理用タイマ、 1 1 6 0 電動役物開閉制御手段
- 1 1 6 1 条件判定手段、 1 1 6 2 開放タイマ
- 1 1 7 0 特別遊技制御手段、 1 1 7 1 条件判定手段
- 1 1 7 2 特別遊技内容決定手段、 1 1 7 2 a 特別遊技内容参照テーブル
- 1 1 7 3 特別遊技実行手段、 1 1 7 4 特別遊技時間管理手段
- 1 1 7 4 a 特別遊技用タイマ、 1 1 8 0 特定遊技制御手段
- 1 1 8 1 特定遊技終了条件判定手段、 1 1 8 1 a 時短回数カウンタ
- 1 1 9 0 遊技状態一時記憶手段、 1 1 9 1 主遊技状態一時記憶手段 20
- 1 1 9 1 a フラグー一時記憶手段、 1 1 9 1 b 主遊技図柄情報一時記憶手段
- 1 1 9 1 c 特別遊技関連情報一時記憶手段、 1 1 9 2 補助遊技状態一時記憶手段
- 1 1 9 2 a 補助遊技関連情報一時記憶手段、 1 1 9 2 b 補助遊技図柄情報一時記憶手  
段
- 1 2 0 0 情報送信制御手段、 1 3 0 0 賞球払出決定手段
- 2 0 0 0 遊技周辺機器、 A 主遊技周辺機器
- 2 1 1 0 主遊技始動口、 2 1 1 1 主遊技始動口入球検出装置
- 2 1 1 2 主遊技始動口電動役物、 2 1 3 0 主遊技図柄表示装置
- 2 1 3 1 主遊技図柄表示部、 2 1 3 2 主遊技図柄保留表示部
- 2 1 2 0 大入賞口、 2 1 2 1 大入賞口入賞検出装置 30
- 2 1 2 2 大入賞口電動役物、 1 4 2 アウト口
- 1 4 2 a アウト口入球検出装置、 2 2 0 0 補助遊技周辺機器
- 2 2 1 0 補助遊技始動口、 2 2 1 1 補助遊技始動口入球検出装置
- 2 2 2 0 補助遊技図柄表示装置、 2 2 2 1 補助遊技図柄表示部
- 2 2 2 2 補助遊技図柄保留表示部、 2 1 5 0 演出表示制御手段
- 2 1 5 1 情報受信手段、 2 1 5 1 a メイン側情報一時記憶手段
- 2 1 5 1 b 演出ゲート側情報一時記憶手段、 2 1 5 2 表示制御手段
- 2 1 5 2 a 装飾図柄表示制御手段、 2 1 5 2 a - 1 装図表示内容決定手段
- 2 1 5 2 a - 1 - 1 装図変動内容決定用抽選テーブル、 2 1 5 2 a - 1 - 2 装図停止  
図柄決定用抽選テーブル 40
- 2 1 5 2 a - 4 変動時間管理タイマ、 2 1 5 2 b 装図保留情報表示制御手段
- 2 1 5 2 d 特別遊技中表示制御手段、 2 1 5 2 d - 1 特別遊技中演出内容決定手段
- 2 1 5 2 d - 1 - 1 特別遊技中演出決定用抽選テーブル、 2 1 5 2 d - 1 - 2 第 1 演  
出決定用参照テーブル
- 2 1 5 2 d - 1 - 3 第 2 演出決定用参照テーブル、 2 1 5 2 d - 2 特別遊技中演出表  
示制御手段
- 2 1 5 2 d - 2 - 1 第 1 演出実行時間タイマ、 2 1 5 2 d - 2 - 2 第 2 演出再生制御  
カウンタ
- 2 1 5 2 e 演出表示関連情報一時記憶手段、 2 1 5 2 e - 1 第 1 演出関連情報一時記  
憶手段

- 2 1 5 2 e - 2 第 2 演 出 関 連 情 報 一 時 記 憶 手 段、 2 1 5 2 e - 3 アウト口入球カウン  
タ
- 2 1 5 2 e - 4 ラウンド内入賞球カウンタ、 2 1 5 2 e - 5 演出継続ラウンド数カウ  
ンタ
- 2 1 5 2 e - 6 演出ゲート入球カウンタ、 2 1 4 0 演出表示装置
- 2 1 4 1 装図表示部、 2 1 4 2 装図保留表示部
- 2 3 1 0 演出ゲート、 2 3 1 1 演出ゲートセンサ
- 3 0 0 0 賞球払出制御装置

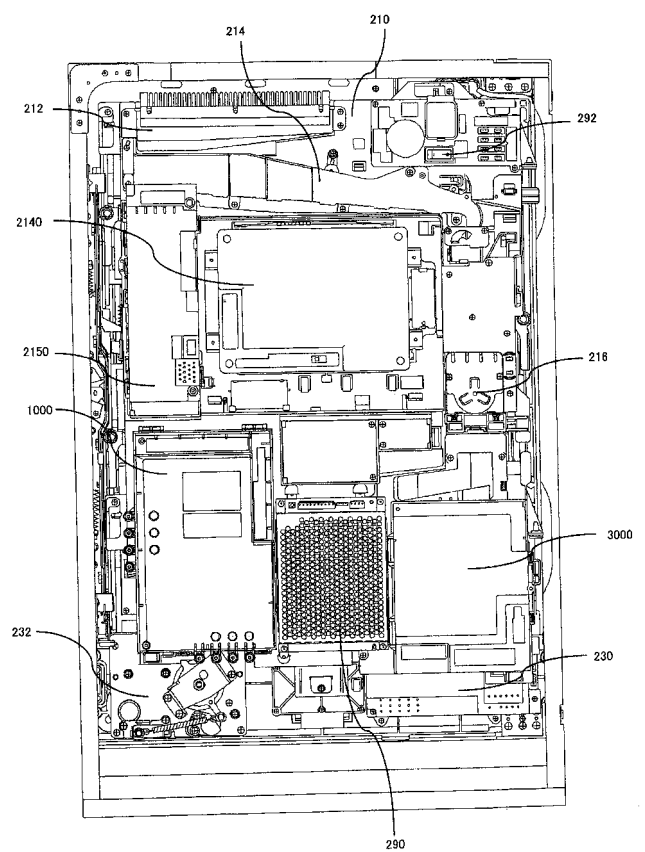
【 図 1 】

【 図 1 】



【 図 2 】

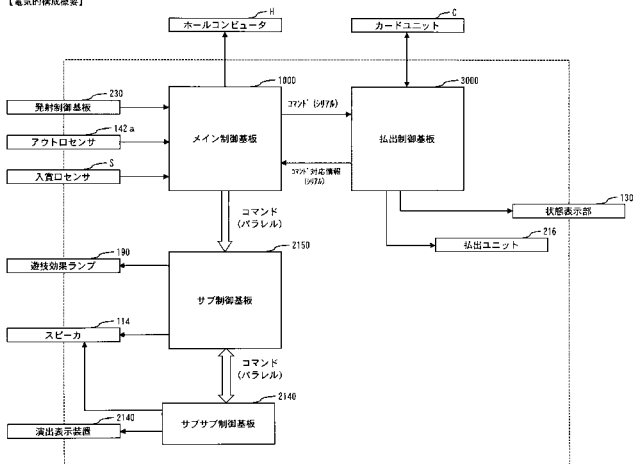
【 図 2 】



【図3】

【図3】

【電気的構成概要】



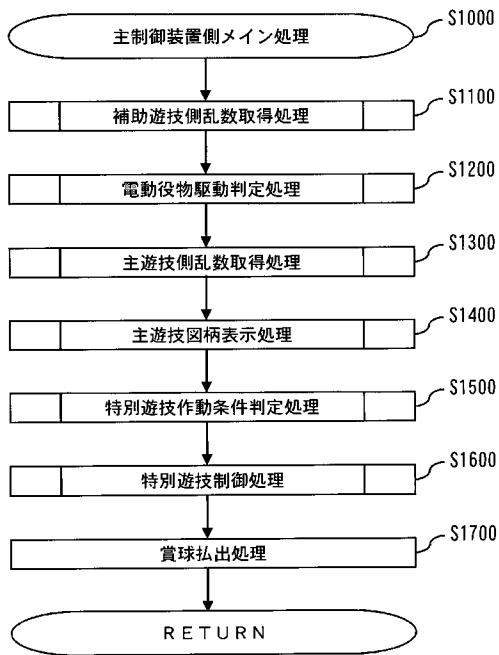
【図4】

【図4】



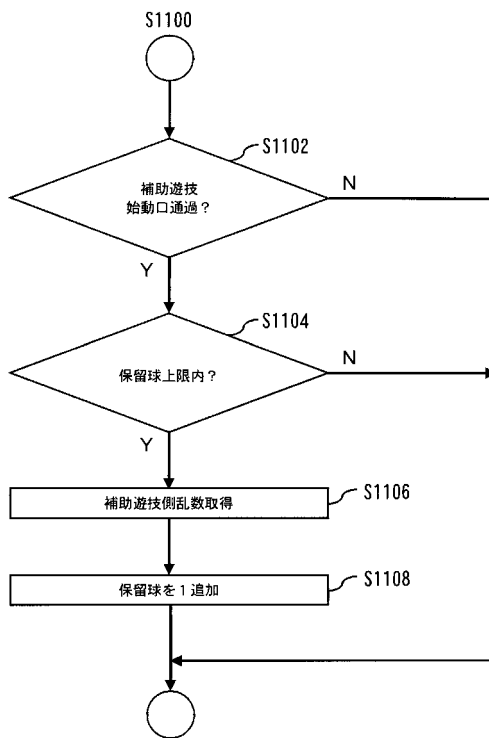
【図5】

【図5】



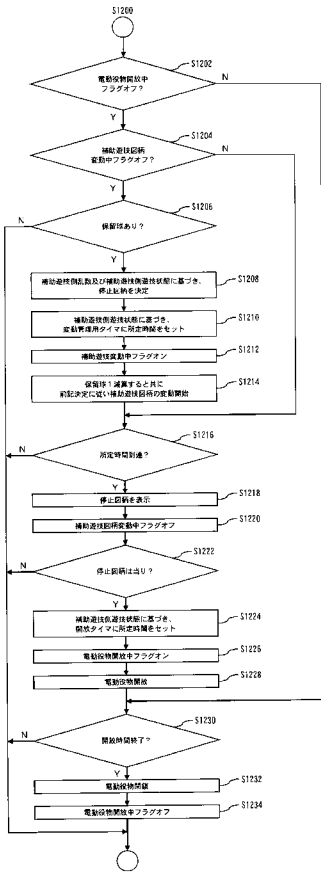
【図6】

【図6】



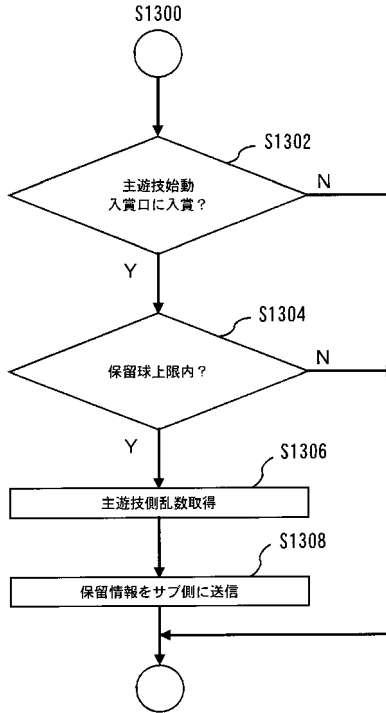
【図7】

【図7】



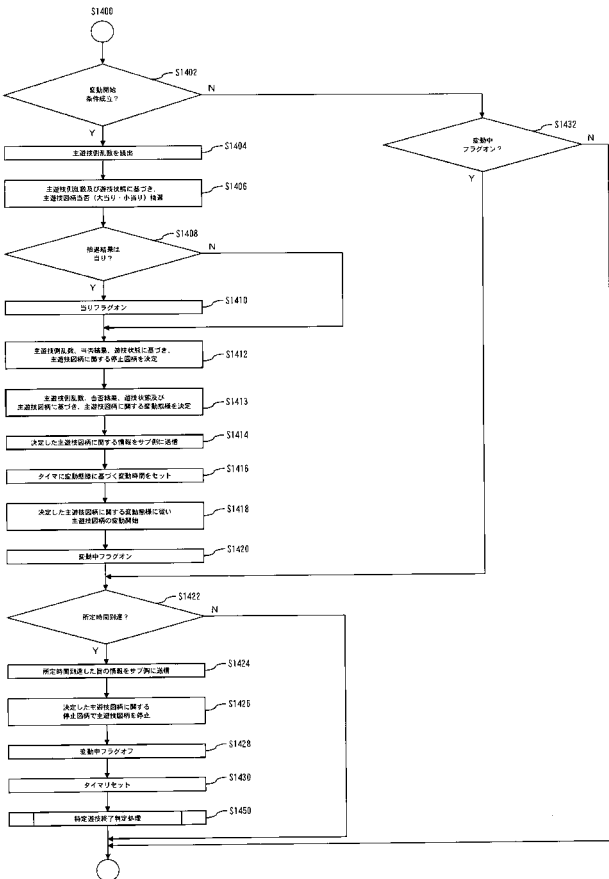
【図8】

【図8】



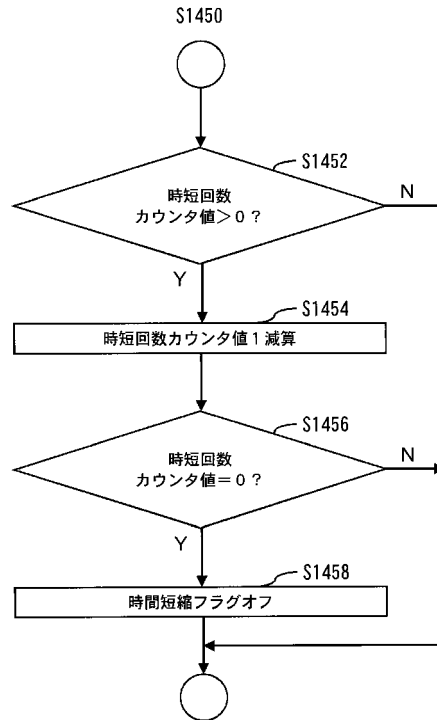
【図9】

【図9】



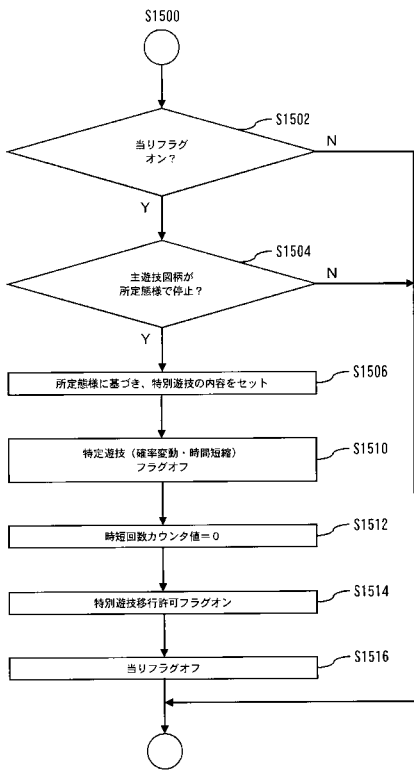
【図10】

【図10】



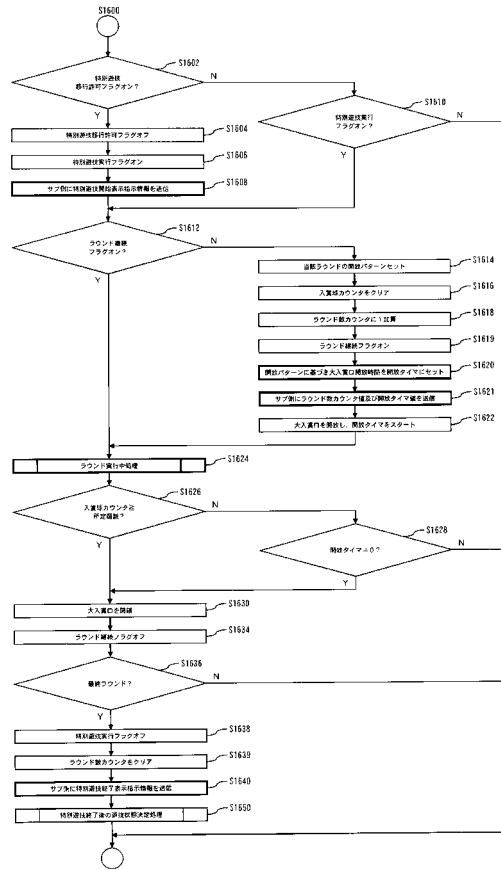
【図11】

【図11】



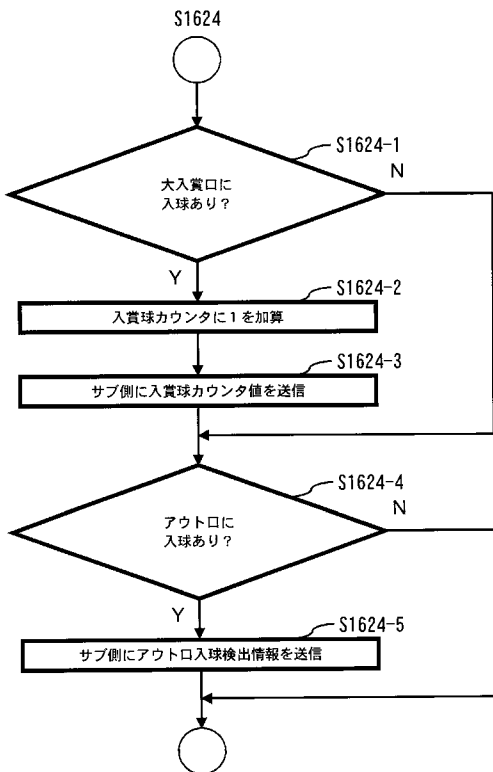
【図12】

【図12】



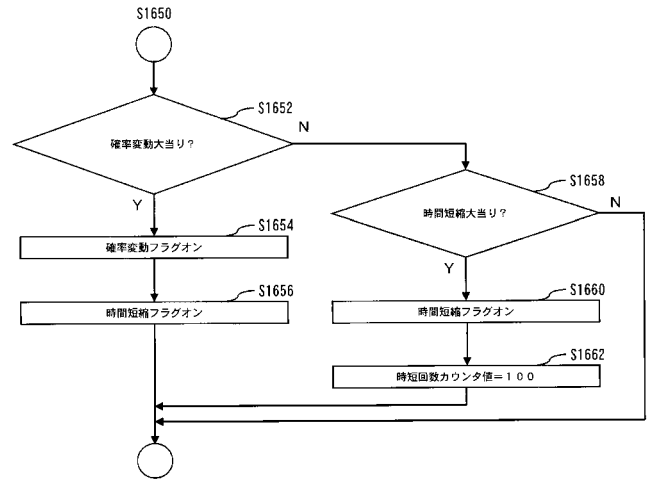
【図13】

【図13】

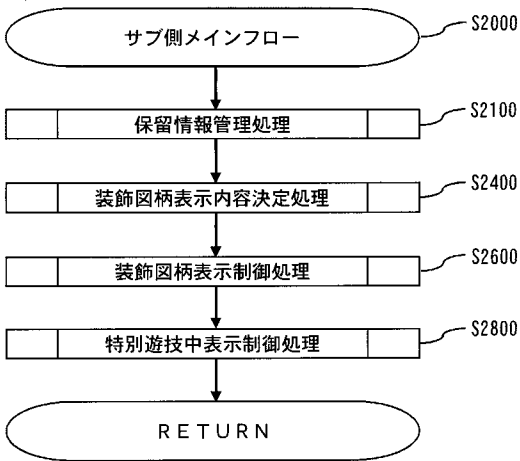


【図14】

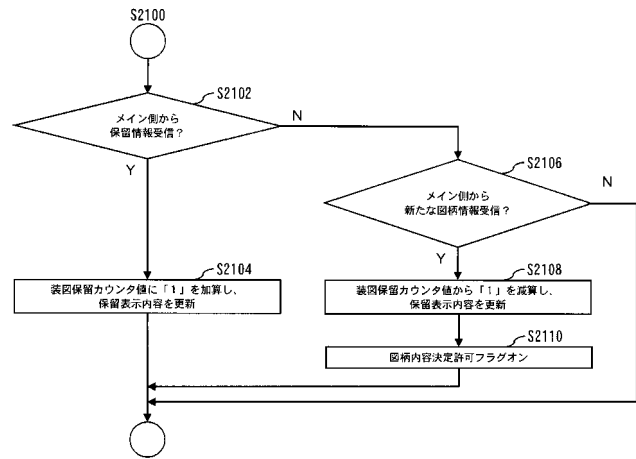
【図14】



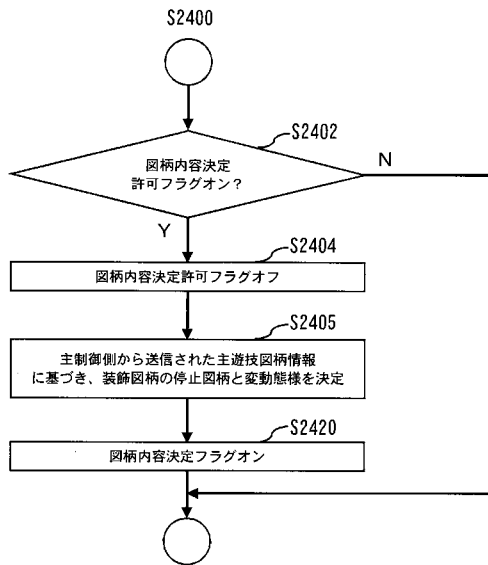
【図15】  
【図15】



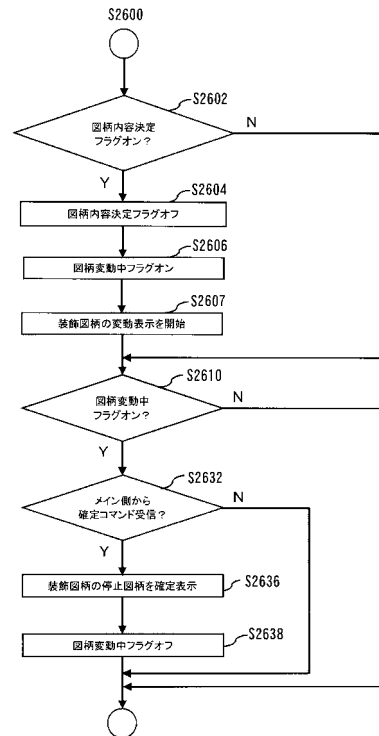
【図16】  
【図16】



【図17】  
【図17】

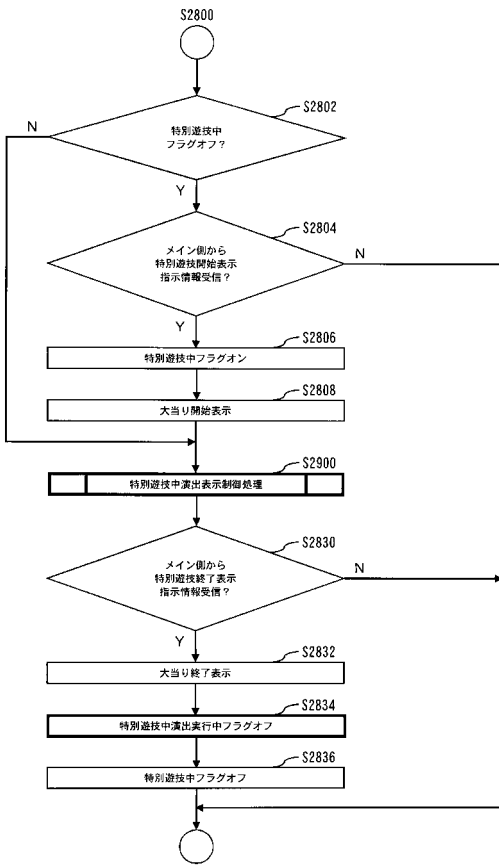


【図18】  
【図18】



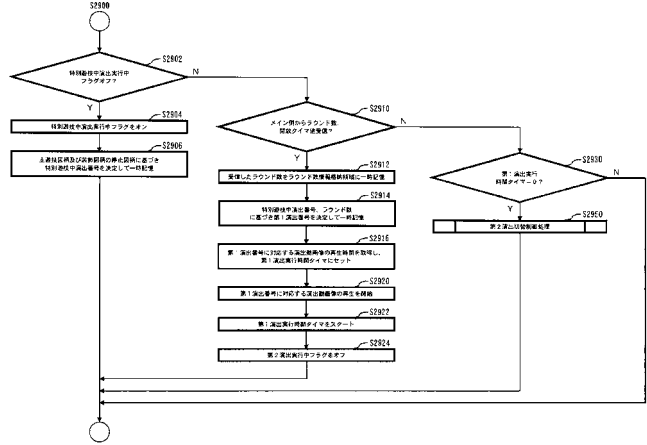
【図19】

【図19】



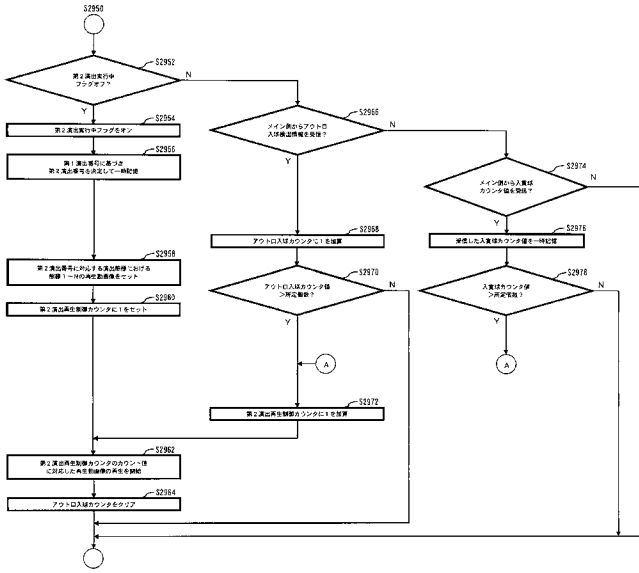
【図20】

【図20】



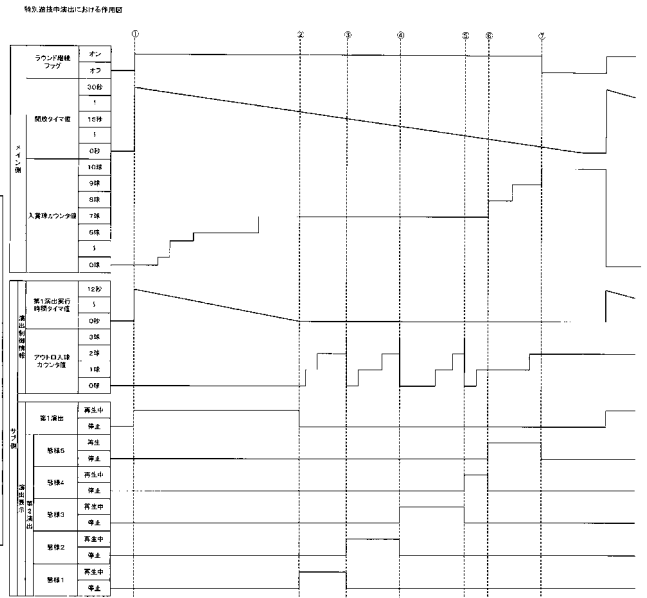
【図21】

【図21】



【図22】

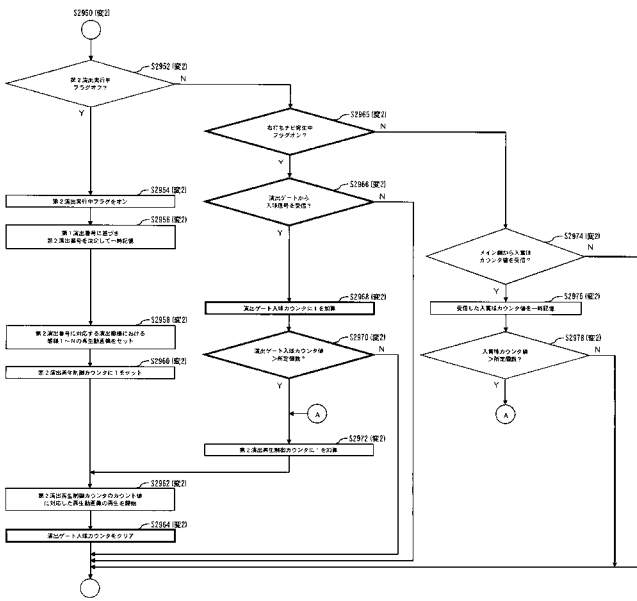
【図22】





【図27】

【図27】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 BC22 EA10 EB55