

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-51488

(P2010-51488A)

(43) 公開日 平成22年3月11日 (2010.3.11)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 315Aテーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2008-218729 (P2008-218729)
(22) 出願日 平成20年8月27日 (2008.8.27)(71) 出願人 000121693
奥村遊機株式会社
愛知県名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号
(74) 代理人 100104776
弁理士 佐野 弘
(74) 代理人 100119194
弁理士 石井 明夫
(72) 発明者 佐藤 孝弘
名古屋市昭和区鶴舞2丁目2番18号 奥
村遊機株式会社内
Fターム (参考) 2C088 AA35 AA36 AA42 EB24 EB58

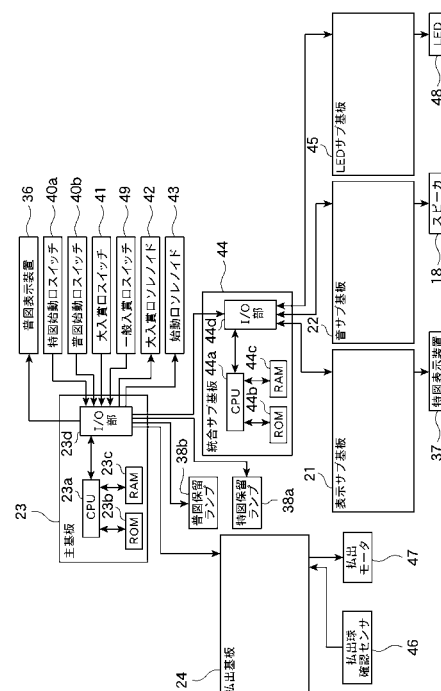
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の時短状態の態様を備え、特図大当り遊技の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確変状態が設定されている場合にのみ、時短状態を確変状態設定時にのみ選択される時短状態に変更することにより、遊技者に対し確変状態が設定されていることを確定的に報知することができ、特図大当り遊技状態の終了後の遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】時間短縮設定手段には、複数の時間短縮状態の態様を備えており、特図大当り遊技状態の終了後、特別図柄を用いた特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われるまでは、確率変動判定手段の判定結果に拘わらず選択される時間短縮状態を設定し、特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確率変動状態が設定されている場合にのみ、確率変動状態設定時にのみ選択される時間短縮状態を設定する遊技機10とした。

【選択図】 図4



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に配設されて遊技球が入賞するもので、遊技球が入賞し易くなる開状態と遊技球が入賞し難くなる閉状態とに変換可能な特図可変始動口と、

前記特図可変始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づき抽選を行い、遊技者に有利な特図大当り遊技状態を発生させるか否かを判定する特図大当り遊技判定手段と、

前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記特図大当り遊技判定手段での抽選における特図大当り遊技状態の発生確率を高く設定する確率変動状態を、特図大当り遊技状態の終了後に設定するか否かを判定する確率変動判定手段と、

前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、前記特図大当り遊技判定手段の判定結果を図柄の組み合わせにより報知する特別図柄における、特図大当り遊技状態の発生を報知する全ての図柄の組み合わせの中から一つを選択する特図決定手段と、

特別図柄を用いて前記特図大当り遊技判定手段の判定結果を表示する特図表示装置と、

前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記特図表示装置で特別図柄を用いて特図大当り遊技状態の発生の報知を行った後、特図大当り遊技状態を発生させる特図大当り遊技実行手段と、

遊技領域に配設されて遊技球が入賞するもので、特図大当り遊技状態において、遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞可能な開状態とに変化する大入賞口と、

前記確率変動判定手段で確率変動状態を設定すると判定された場合、特図大当り遊技状態の終了後に確率変動状態を設定する確率変動設定手段と、

遊技領域に配設されて遊技球が入賞する普図始動口と、

前記普図始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づき抽選を行い、所定時間、前記特図可変始動口を遊技球が入賞し易くなる開状態にする普図当り状態を発生させるか否かを判定する普図当り判定手段と、

前記普図当り判定手段の判定結果を図柄又は図柄の組み合わせにより報知する普通図柄を表示する普図表示装置と、

前記普図当り判定手段で普図当り状態を発生させると判定された場合に、前記普図表示装置で普通図柄による普図当り状態の発生の報知を行った後、普図当り状態を発生させる普図当り実行手段と、

前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、特図大当り遊技状態の終了後、所定条件に応じて、前記普図当り判定手段、前記普図表示装置及び前記普図当り実行手段の少なくとも1つの設定及び／又は動作が遊技者に有利となる時間短縮状態を設定する時間短縮設定手段と、を有し、

前記時間短縮設定手段には、複数の時間短縮状態の態様を備えており、

前記時間短縮設定手段は、特図大当り遊技状態の終了後、特別図柄を用いた前記特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われるまでは、前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず選択される時間短縮状態を設定し、特別図柄を用いた前記特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われた後に、前記確率変動設定手段で確率変動状態が設定されている場合にのみ、確率変動状態設定時にのみ選択される時間短縮状態を設定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】

【0001】

本発明は遊技機に関し、特に、始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づく抽選により発生した大当り遊技状態の終了後に、所定条件に応じて、確率変動状態、時間短縮状態を設定するパチンコ遊技機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技盤の遊技領域に遊技球が入賞する特図始動口が配設されており、この特図始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づいて抽選を行い、遊技者に有利な特図大当り遊技状態を発生させるか否かを判定する処理を行うパチンコ遊技機等の遊技機がある。このような遊技機においては、特図大当り遊技状態を発生させるか否かの判定結果を図柄の組み合わせにより報知する特別図柄を表示する特図表示装置で、特別図柄を変動表示させる特図変動表示遊技を行い、この特図変動表示遊技において特図大当り遊技状態が発生するか否かを遊技者に報知するようになっている。

【0003】

ここで、前記したようなパチンコ遊技機等の遊技機においては、所定条件を満たした場合に、特図大当り遊技状態の終了後に次の特図大当り遊技状態の発生確率をアップさせる確率変動状態（確変状態）を設定する遊技機がある。さらに、このような遊技機の中には、特図大当り遊技状態が発生するか否かは特別図柄を用いて特図表示装置で遊技者に報知するが、確率変動状態が設定されるか否かは特別図柄で遊技者に報知しないようにした遊技機がある。

10

【0004】

また、パチンコ遊技機等の遊技機においては、特図始動口とは別に、遊技球が入賞する普図始動口を有している遊技機がある。このような遊技機では、普図始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づいて抽選を行うと共に、この抽選の結果を報知する普通図柄を表示する普図表示装置で、普通図柄を用いた普図変動表示遊技を行うようになっている。そして、抽選の結果が当り（普図当り）の場合には、普図変動表示遊技において普図当りとなったことを遊技者に報知すると共に、例えば、特図始動口に設けられた電動チューリップ（所謂電チュー）を所定時間開放する等により特図始動口へ遊技球を入賞し易くする普図当り状態を発生させるようになっている。

20

【0005】

また、パチンコ遊技機等の遊技機においては、特図大当り遊技状態の終了後、所定条件に応じて、普図当りの判定、普図変動表示遊技、普図当り状態の少なくとも1つが遊技者に有利に変更される時間短縮状態（時短状態）を設定するようになっている遊技機がある。

【0006】

さらに、前記した全ての特徴を有するパチンコ遊技機等の遊技機において、時間短縮状態を特図変動表示遊技が所定回数行われるまで継続させるか否かで、確率変動状態が設定されているか否かを遊技者に報知するようにした遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

30

【0007】

この特許文献1の遊技機では、時間短縮状態を特図変動表示遊技が所定回数行われた時点で終了させることで、確率変動状態が設定されていないことを示すようになっている。また、時間短縮状態を終了させる特図変動表示遊技の回数は、予め定められたいくつかの設定回数の中から設定されるようになっており、時間短縮状態中にそのときの設定回数は遊技者に報知されないようになっている。そのため、特図変動表示遊技が予め定められたいくつかの設定回数に到達する毎に、遊技者は時間短縮状態が終了しないかどうか注目し、設定回数を超えて時間短縮状態が継続する毎に、遊技者は確率変動状態が設定されていることへの期待度をアップさせるのである。

40

【特許文献1】特開2007-89991号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0008】

しかしながら、前記した特許文献1のような遊技機では、予め設定されたいくつかの設定回数を超えて時間短縮状態が継続する毎に、遊技者に対して確率変動状態が設定されていることへの期待度をアップさせるようにしているが、確率変動状態が設定されていると確定する報知は、設定回数の中の最大値を超えて時間短縮状態が継続しているときだけで

50

あり、それまで単調な普図変動表示遊技が続くことは、遊技者に不満を感じさせる虞のあるものであった。特に、確率変動状態が設定されているか否かの確実な報知を得たいと思う遊技者にとっては、大きな不満を感じさせるものであった。

【0009】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、複数の時間短縮状態の態様を備え、特図大当り遊技の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確率変動状態が設定されている場合にのみ、時間短縮状態を確率変動状態設定時にのみ選択される時間短縮状態に変更することにより、遊技者に対し確率変動状態が設定されていることを確定的に報知することができると共に、時間短縮状態に変化を与えることで、特図大当り遊技状態の終了後の遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

10

【課題を解決するための手段】

【0010】

かかる課題を解決するために、本発明の請求項1に記載の発明は、遊技領域に配設されて遊技球が入賞するもので、遊技球が入賞し易くなる開状態と遊技球が入賞し難くなる閉状態とに変換可能な特図可変始動口と、前記特図可変始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づき抽選を行い、遊技者に有利な特図大当り遊技状態を発生させるか否かを判定する特図大当り遊技判定手段と、前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記特図大当り遊技判定手段での抽選における特図大当り遊技状態の発生確率を高く設定する確率変動状態を、特図大当り遊技状態の終了後に設定するか否かを判定する確率変動判定手段と、前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、前記特図大当り遊技判定手段の判定結果を図柄の組み合わせにより報知する特別図柄における、特図大当り遊技状態の発生を報知する全ての図柄の組み合わせの中から一つを選択する特図決定手段と、特別図柄を用いて前記特図大当り遊技判定手段の判定結果を表示する特図表示装置と、前記特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、前記特図表示装置で特別図柄を用いて特図大当り遊技状態の発生の報知を行った後、特図大当り遊技状態を発生させる特図大当り遊技実行手段と、遊技領域に配設されて遊技球が入賞するもので、特図大当り遊技状態において、遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞可能な開状態とに変換可能な大入賞口と、前記確率変動判定手段で確率変動状態を設定すると判定された場合、特図大当り遊技状態の終了後に確率変動状態を設定する確率変動設定手段と、遊技領域に配設されて遊技球が入賞する普図始動口と、前記普図始動口への遊技球の入賞により取得した情報に基づき抽選を行い、所定時間、前記特図可変始動口を遊技球が入賞し易くなる開状態にする普図当り状態を発生させるか否かを判定する普図当り判定手段と、前記普図当り判定手段の判定結果を図柄又は図柄の組み合わせにより報知する普通図柄を表示する普図表示装置と、前記普図当り判定手段で普図当り状態を発生させると判定された場合に、前記普図表示装置で普通図柄による普図当り状態の発生の報知を行った後、普図当り状態を発生させる普図当り実行手段と、前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、特図大当り遊技状態の終了後、所定条件に応じて、前記普図当り判定手段、前記普図表示装置及び前記普図当り実行手段の少なくとも1つの設定及び／又は動作が遊技者に有利となる時間短縮状態を設定する時間短縮設定手段と、を有し、前記時間短縮設定手段には、複数の時間短縮状態の態様を備えており、前記時間短縮設定手段は、特図大当り遊技状態の終了後、特別図柄を用いた前記特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われるまでは、前記確率変動判定手段の判定結果に拘わらず選択される時間短縮状態を設定し、特別図柄を用いた前記特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われた後に、前記確率変動設定手段で確率変動状態が設定されている場合にのみ、確率変動状態設定時にのみ選択される時間短縮状態を設定する遊技機としたことを特徴とする。

20

30

40

【発明の効果】

【0011】

請求項1に係る発明によれば、特図大当り遊技状態が発生するか否かは特別図柄で遊技

50

者に報知するが、確率変動状態が設定されるか否かは特別図柄で遊技者に報知しない遊技機において、複数の時間短縮状態の態様を備え、特図大当り遊技状態の終了後に時間短縮状態を設定した上で、特図大当り遊技の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確率変動状態が設定されている場合にのみ、時間短縮状態を確率変動状態設定時にのみ選択される時間短縮状態に変更することにより、遊技者に対し確率変動状態が設定されていることを確定的に報知することができる。また、時間短縮状態に変化を与えることで、特図大当り遊技状態の終了後の遊技の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0012】

以下、本発明の実施の形態における遊技機について図面を参照しながら説明する。図1は、本発明の実施の形態における遊技機を表面側からみた斜視図であり、図2は、本発明の実施の形態における遊技機を背面側からみた斜視図である。

【0013】

本実施の形態における遊技機10は、図1に示すように、パチンコ遊技機として構成されており、外枠11、前枠12、窓枠13及び当該窓枠13に覆われた遊技盤などを備えている。また、遊技機10の背面には、図2に示すように、液晶ディスプレイなどの表示制御を行う表示サブ基板21、各種遊技音の出力制御を行う音サブ基板22、入賞時における遊技機10の動作等を含む遊技機10の主要な動作を制御する主基板23、パチンコ球（遊技球）の払い出し動作を制御する払出基板24、各基板等に電源を供給する電源基板25等の各種基板が例えば透明ケースに収納された状態で取り付けられている。

【0014】

具体的に、外枠11は、パチンコホールの台島に設置されており、図1に示すように、前後面が開口するように四角筒状に形成されている。前枠12は、外枠11の前端面に左側辺部の垂直な軸を中心に回動可能に装着されている。また、この前枠12の前面下部には、上面が開口する下皿14と、上面が開口する上皿15とが固定されている。

【0015】

下皿14の右端周辺にはハンドル台16が固定されており、ハンドル台16には発射ハンドル19が回動自在に装着されている。この発射ハンドル19の後方には発射モータが固定されており、発射モータの回転軸には打球槌が連結されている。この発射モータは打球槌の駆動源に相当するものであり、発射ハンドル19が回動操作されたときには発射モータに駆動電源が供給される。その結果、打球槌が駆動して上皿15内のパチンコ球が弾き出される。

【0016】

窓枠13は前枠12の前面に装着されている。この窓枠13には円形孔状の窓部17が形成されており、窓部17の内周面には透明なガラス窓17aが固定されている。この窓枠13の左上隅部及び右上隅部の裏面には、遊技音を出力するスピーカ18が固定されている。また、窓枠13には複数の装飾LEDが固定されている。

【0017】

上述の遊技盤は、前枠12の後面に装着されている。以下、この遊技盤について図3を用いて説明する。図3は、本発明の実施の形態における遊技盤の正面図である。この遊技盤30は、上述のように前枠12の後面に装着されており、窓枠13のガラス窓17aに前方から覆われている。

【0018】

以下、この遊技盤30に備えられる各構成要素について図3を参照して詳細に説明する。遊技板31は、遊技盤30の有する各構成部材を固定するための板である。ルールセット32は、この遊技板31の前面に固定されて、この遊技板31上に、パチンコ球の発射通路31aと遊技領域31bとを形成する。遊技領域31bには複数の障害釘39が打ち込まれている。上述の打球槌が弾いたパチンコ球は、発射通路31aを通して遊技領域31b内に放出される。そして、遊技領域31b内に放出されたパチンコ球は障害釘39に当たりながら遊技領域31b内を落下する。

【0019】

特図可変始動口33aは、遊技領域31b内に固定され、上面が開口するポケット状に形成されている。また、この特図可変始動口33a内には、センサである特図始動口スイッチが固定されており、特図始動口スイッチは、特図可変始動口33a内にパチンコ球が入賞したことを検出する。また、この特図可変始動口33aは変動入賞装置（電チューを有する始動口）となっており、一对の片33xが回動自在に取り付けられている。この一对の片33xは、始動口ソレノイドのプランジャに機械的に連結されており、そのプランジャの動作に応じて、互いの先端側が離れたり近づいたりするように回動する。つまり、この一对の片33xは特図可変始動口33aを開閉し、例えば後述する普図当り状態が発生して開くように変動した開状態のときには、パチンコ球は特図可変始動口33aに入賞し易くなり、例えば普図当り状態が発生していない状態において閉じている（パチンコ球が1個ずつ入賞可能な幅だけ開口している）閉状態のときには、パチンコ球は特図可変始動口33aに入賞し難くなるように変換可能になっている。

10

【0020】

大入賞口34は、遊技領域31b内に前面が開口するように形成されている。そして、扉34aは、この大入賞口34を開閉するように装着されており、具体的には、後述する特図大当り遊技状態において、大入賞口34をパチンコ球が入賞不可能な閉状態と入賞可能な開状態とに変動するように変換可能になっている。この扉34aは、大入賞口ソレノイドのプランジャに機械的に連結されており、そのプランジャの動作に応じて、大入賞口34を開閉する。また、この大入賞口34内には、センサである大入賞口スイッチが固定されており、大入賞口スイッチは、パチンコ球が大入賞口34内に入賞したことを検出する。

20

【0021】

一般入賞口35は、上面が開口するポケット状に形成されている。そして、この一般入賞口35内には、センサである一般入賞口スイッチが固定されており、一般入賞口スイッチは、一般入賞口35内にパチンコ球が入賞したことを検出する。

【0022】

特図保留ランプ38aは、遊技領域31b内に4つ固定されている。これらの4つの特図保留ランプ38aは、点灯個数に応じて、特図可変始動口33aにパチンコ球が入賞したことにより取得した情報の判定処理の待ち状況を通知するものである。

【0023】

特図表示装置37は、例えば大きな表示領域37aを有するカラーの液晶ディスプレイから構成されている。この特図表示装置37は、後述する特図大当り遊技判定手段の判定結果を図柄の組み合わせにより報知する特別図柄を、表示領域37aで表示するようになっている。そして、表示領域37aで例えば3つの数字からなる特別図柄を変動させて表示する特図変動表示遊技を行うことにより、特図大当り遊技判定手段の判定結果の表示の演出を行うと共に、3つの数字からなる特別図柄を停止して表示することにより、特図大当り遊技判定手段の判定結果を演出として遊技者に報知するようになっている。なお、このような判定結果の演出には、物語風のアニメーション画像などが使用されることが多い。また、特図表示装置37の表示領域37aに表示される特別図柄を、装飾図柄という場合もある。

30

【0024】

普図始動口33bは、遊技領域31b内に固定され、ゲート状に形成されている。また、この普図始動口33bには、センサである普図始動口スイッチが固定されており、普図始動口スイッチは、普図始動口33bにパチンコ球が入賞した（普図始動口33bをパチンコ球が通過した）ことを検出する。

【0025】

普図表示装置36は、遊技領域31b内に固定され、後述する普図当り判定手段の判定結果を図柄又は図柄の組み合わせにより報知する普通図柄を表示するものである。本実施の形態では、普図表示装置36は、7セグメント型のLEDで構成されており、各セグメントを発光させることにより、例えば、「0」～「7」の数字や種々の図柄からなる普通

40

50

図柄を表示するようになっている。

【0026】

また、本実施の形態の普図表示装置36は、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき普図当り判定手段が行う抽選によるハズレや普図当りなど判定結果を普通図柄により正確に表示するようになっている。さらに、本実施の形態の普図表示装置36では、普通図柄を変動させて表示する普図変動表示遊技を行うことにより、普図当り判定手段の判定結果の表示の演出を行うと共に、普通図柄を停止して表示することにより、普図当り判定手段の判定結果を遊技者に報知するようになっている。

【0027】

普図保留ランプ38bは、遊技領域31b内に4つ固定されている。これらの4つの普図保留ランプ38bは、点灯個数に応じて、普図始動口33bにパチンコ球が入賞したことにより取得した情報の判定処理の待ち状況を通知するものである。

【0028】

図4は、本実施の形態における遊技機10のブロック図である。以下、この遊技機10に備えられる各構成要素について図4を参照して詳細に説明する。

【0029】

特図始動口スイッチ40aは、上述のように、特図可変始動口33a内にパチンコ球が入賞したことを検出し、その検出結果、つまり入賞したことを示す特図始動口入賞信号を主基板23に出力する。

【0030】

普図始動口スイッチ40bは、上述のように、普図始動口33bにパチンコ球が入賞した（普図始動口33bをパチンコ球が通過した）ことを検出し、その検出結果、つまり入賞したことを示す普図始動口入賞信号を主基板23に出力する。

【0031】

始動口ソレノイド43は、主基板23からの制御に応じて、特図可変始動口33aに取り付けられた一对の片33xを回動させる。

【0032】

一般入賞口スイッチ49は、上述のように、一般入賞口35内にパチンコ球が入賞したことを検出し、その検出結果、つまり入賞したことを示す一般入賞口入賞信号を主基板23に出力する。

【0033】

大入賞口スイッチ41は、上述のように、大入賞口34内にパチンコ球が入賞したことを検出し、その検出結果、つまり入賞したことを示す大入賞口入賞信号を主基板23に出力する。

【0034】

大入賞口ソレノイド42は、主基板23からの制御に応じて、扉34aを回動せる。

【0035】

主基板23は、特図始動口スイッチ40aと普図始動口スイッチ40bと一般入賞口スイッチ49と大入賞口スイッチ41の検出結果（入賞信号）の入力により各種情報を取得し、当該情報に基づいて、普図表示装置36、特図保留ランプ38a、普図保留ランプ38b、大入賞口ソレノイド42、始動口ソレノイド43、払出基板24及び統合サブ基板44を制御（指示）し、特図始動記憶保持手段、特図大当り遊技判定手段、特図大当り遊技実行手段、確率変動判定手段、確率変動設定手段、普図始動記憶保持手段、普図当り判定手段、普図当り実行手段、時間短縮設定手段、普図変動表示遊技実行手段等の役割を担っている。

【0036】

特図始動記憶保持手段は、特図可変始動口33aに遊技球が入賞することにより取得した情報を特図始動記憶（特図保留）として所定数記憶保持しておくものである。

【0037】

特図大当り遊技判定手段は、特図可変始動口33aへの遊技球の入賞により取得した情

10

20

30

40

50

報（特図始動記憶（特図保留））に基づき抽選を行い、遊技者に有利な特図大当たり遊技状態を発生させるか否かを判定する処理を行うものである。

【0038】

特図大当たり遊技実行手段は、特図大当たり遊技判定手段で特図大当たり遊技状態を発生させると判定された場合に、特図表示装置37で特別図柄を用いて特図大当たり遊技状態の発生の報知を行った後、特図大当たり遊技状態を発生させる処理を行うものである。

【0039】

確率変動判定手段は、特図大当たり遊技判定手段で特図大当たり遊技状態を発生させると判定された場合に、特図大当たり遊技判定手段での抽選における特図大当たり遊技状態の発生確率を高く設定する確率変動状態を、特図大当たり遊技状態の終了後に設定するか否かを判定する処理を行うものである。

10

【0040】

確率変動設定手段は、確率変動判定手段で確率変動状態を設定すると判定された場合に、特図大当たり遊技状態の終了後に確率変動状態を設定する処理を行うものである。

【0041】

普図始動記憶保持手段は、普図始動口33bに遊技球が入賞することにより取得した情報を普図始動記憶（普図保留）として所定数記憶保持しておくものである。

【0042】

普図当り判定手段は、普図始動口33bへの遊技球の入賞により取得した情報（普図始動記憶（普図保留））に基づき抽選を行い、所定時間、特図可変始動口33aを遊技球が入賞し易くなる開状態にする普図当り状態を発生させるか否かを判定する処理を行うものである。

20

【0043】

普図当り実行手段は、普図当り判定手段で普図当り状態を発生させると判定された場合に、普図表示装置36で普通図柄による普図当り状態の発生の報知を行った後、普図当り状態を発生させる処理を行うものである。

【0044】

時間短縮設定手段は、確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、特図大当たり遊技状態の終了後、所定条件に応じて、普図当り判定手段、普図表示装置36及び普図当り実行手段の少なくとも1つの設定及び動作の一方か双方が遊技者に有利となる時間短縮状態を設定する処理を行うものである。

30

【0045】

普図変動表示遊技実行手段は、普図当り判定手段の判定結果、時間短縮設定手段の設定等に基づき、普図表示装置36で普通図柄を変動表示させた後に普図当り状態が発生するか否かを報知する普図変動表示遊技を実行する処理を行うものである。

【0046】

このような主基板23は、CPU（Central Processing Unit）23a、ROM（Read Only Memory）23b、RAM（Random Access Memory）23c及びI/O部23dを備えている。

【0047】

I/O部23dは、普図表示装置36、特図保留ランプ38a、普図保留ランプ38b、特図始動口スイッチ40a、普図始動口スイッチ40b、一般入賞口スイッチ49、大入賞口スイッチ41、大入賞口ソレノイド42、始動口ソレノイド43、払出基板24及び統合サブ基板44と、CPU23aとの間の入出力処理を行う。

40

【0048】

ROM23bは、CPU23aの制御プログラムなどを格納し、RAM23cは、CPU23aのワークメモリとして機能する。

【0049】

CPU23aは、ROM23bから制御プログラムを読み出して、RAM23cを使用しながら、その制御プログラムに基づく動作を実行する。つまり、CPU23aは、I/O

50

Ｏ部２３ｄを介して、特図始動口スイッチ４０ａと普図始動口スイッチ４０ｂと一般入賞口スイッチ４９と大入賞口スイッチ４１の検出結果（入賞信号）を受け取り、その検出結果により各種情報を取得し、当該取得した情報に基づいて、普図表示装置３６、特図保留ランプ３８ａ、普図保留ランプ３８ｂ、大入賞口ソレノイド４２、始動口ソレノイド４３、払出基板２４及び統合サブ基板４４を制御（指示）する。

【００５０】

払出基板２４は、主基板２３からの制御及び払出球確認センサ４６の検出結果に応じて、払出モータ４７を駆動する。

【００５１】

払出球確認センサ４６は、上皿１５に賞球として払い出されたパチンコ球を検出して、検出結果を払出基板２４に出力する。

10

【００５２】

払出モータ４７は、例えばステッピングモータとして構成されており、払出基板２４からの指示に応じた個数のパチンコ球を賞球として上皿１５に払い出す。

【００５３】

統合サブ基板４４は、主基板２３からの指示に応じて、表示サブ基板２１、音サブ基板２２及びＬＥＤサブ基板４５を制御して、特図決定手段、特図変動表示遊技実行手段等の役割を担うものであって、ＣＰＵ４４ａ、ＲＯＭ４４ｂ、ＲＡＭ４４ｃ及びＩ／Ｏ部４４ｄを備えている。

【００５４】

特図決定手段は、特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合に、確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、特図大当り遊技判定手段の判定結果を図柄の組み合わせにより報知する特別図柄における、特図大当り遊技状態の発生を報知する全ての図柄の組み合わせの中から一つを選択する処理を行うものである。

20

【００５５】

特図変動表示遊技実行手段は、特図大当り遊技判定手段の判定結果、特図決定手段の選択結果等に基づき、特図表示装置３７で特別図柄を変動表示させた後に特図大当り遊技状態が発生するか否かを報知する特図変動表示遊技を実行する処理を行うものである。Ｉ／Ｏ部４４ｄは、主基板２３、表示サブ基板２１、音サブ基板２２及びＬＥＤサブ基板４５と、ＣＰＵ４４ａとの間の入出力処理を行う。

30

【００５６】

ＲＯＭ４４ｂは、ＣＰＵ４４ａの制御プログラムを格納し、ＲＡＭ４４ｃは、ＣＰＵ４４ａのワークメモリとして機能する。

【００５７】

ＣＰＵ４４ａは、ＲＯＭ４４ｂから制御プログラムを読み出して、ＲＡＭ４４ｃを使用しながら、その制御プログラムに基づく動作を実行する。つまり、ＣＰＵ４４ａは、Ｉ／Ｏ部４４ｄを介して、主基板２３からの制御信号を取得し、その制御信号に基づいて、さらに、表示サブ基板２１、音サブ基板２２及びＬＥＤサブ基板４５を制御する。

【００５８】

表示サブ基板２１は、特別図柄に関する図柄データを格納しており、統合サブ基板４４からの制御に応じた図柄データの示す特別図柄を特図表示装置３７に表示させる。

40

【００５９】

音サブ基板２２は、遊技音に関する音データを格納しており、統合サブ基板４４からの制御に応じた音データの示す遊技音をスピーカ１８に出力させる。

【００６０】

ＬＥＤサブ基板４５は、装飾ＬＥＤ４８の発光態様に関する装飾データを格納しており、統合サブ基板４４からの制御に応じた装飾データの示す発光態様で装飾ＬＥＤ４８を発光させる。ここで、装飾ＬＥＤ４８は、遊技盤３０周辺の窓枠１３の内側に、装飾用として複数個配置されている。

【００６１】

50

次に、主基板 2 3 の動作について説明する。主基板 2 3 は、例えば、0 から 3 5 9 までの数値をカウントする特図大当りカウンタと、0 から 9 までの数値をカウントする最終停止図柄カウンタと、0 から 9 9 までの数値をカウントする特図変動パターンカウンタと、0 から 7 までの数値をカウントする普図当りカウンタとを有する。

【0062】

特図大当りカウンタ、最終停止図柄カウンタ及び普図当りカウンタはそれぞれ、例えば 4 m s ごとに 1 ずつ増加するようにカウントを行って、そのカウントされた値が最大値に達するとその値を 0 にリセットする。また、特図変動パターンカウンタは、上記各カウンタとは独立に、1 ずつ増加するようにカウントを行って、そのカウントされた値が最大値に達するとその値を 0 にリセットする。

10

【0063】

主基板 2 3 では、パチンコ球が特図可変始動口 3 3 a に入賞したタイミングに基づいて、特図始動口スイッチ 4 0 a からの特図始動口入賞信号を取得する。この信号に基づき、主基板 2 3 では、特図大当りカウンタの数値、最終停止図柄カウンタの数値及び特図変動パターンカウンタの数値等の情報を取得し、特図始動記憶保持手段で当該情報を特図始動記憶として記憶保持する。なお、本実施の形態では、特図始動記憶保持手段には、特図始動記憶として、特図大当り遊技判定手段で特図大当り判定が行われて特図変動表示遊技等が行われている情報と 4 つの保留中の情報を記憶保持しておくことができるようになって

20

【0064】

そして、主基板 2 3 の特図大当り遊技判定手段で、その入賞したパチンコ球に基づき取得した情報に対する判定結果の判定のタイミングに基づいて、特図大当り遊技状態が発生するか否かの判定結果や特図変動表示遊技の演出時間等を決定する。すなわち、主基板 2 3 の特図大当り遊技判定手段は、特図始動口スイッチ 4 0 a がパチンコ球を検出したタイミングにおいて取得した情報である、上述の特図大当りカウンタ及び最終停止図柄カウンタの値に基づいて、そのパチンコ球に対する特図大当り判定と最終停止図柄の決定とを行う。さらに、主基板 2 3 は、その特図大当り判定を行うタイミングにおいて、上述の特図変動パターンカウンタの値に基づいて、特図変動パターンの決定を行う。

【0065】

ここで、本実施の形態の最終停止図柄とは、大当りやハズレなどの判定結果を統合サブ基板 4 4 に対して指示するための図柄であり、後述する特図表示装置 3 7 に表示される特別図柄の確定停止図柄とは異なるものである。本実施の形態では、最終停止図柄は統合サブ基板 4 4 に対して指示するための図柄であるため、遊技者に視認可能とはならないものである。また、本実施の形態の特図変動パターンとは、特図表示装置 3 7 の表示領域 3 7 a に表示される特別図柄を用いた特図変動表示遊技における開始から終了までの変動時間や演出等のパターンを示すものである。

30

【0066】

主基板 2 3 は、特図変動表示遊技に際して、前記したように決定された最終停止図柄及び特図変動パターン等を、統合サブ基板 4 4 の特図決定手段及び特図変動表示遊技実行手段等に通知する。

40

【0067】

また、本実施の形態では、特図大当りカウンタの値（特図大当り遊技判定手段の判定結果）が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値によって、特図大当りによる特図大当り遊技状態の終了後、確率変動状態（確変状態）を設定するか否かの判定を行う確率変動判定手段を主基板 2 3 に備えており、最終停止図柄を統合サブ基板 4 4 に通知することで、確率変動判定手段の判定結果も統合サブ基板 4 4 に通知するようになっている。ここでは、例えば、最終停止図柄カウンタの値が「1・3・5・7・9」であるときに、特図大当り遊技状態の終了後に確変状態を設定すると判定し、最終停止図柄カウンタの値が「0・2・4・6・8」であるときには、特図大当り遊技状態の終了後に確変状態を設定しない非確率変動状態（非確変状態）となると判定するようになっている。

50

【0068】

そして、特図大当り遊技判定手段で特図大当り遊技状態を発生させると判定された場合には、統合サブ基板44に指示した特図変動表示遊技が終了するまでの間に、主基板23の特図大当り遊技実行手段は所定の指示を出して、特図表示装置37で特別図柄を用いて特図大当り遊技状態の発生の報知を行った後（特図変動表示遊技が終了した後）、特図大当り遊技状態を発生させる処理を行う。

【0069】

また、確率変動判定手段で確変状態を設定すると判定された場合には、特図大当り遊技状態が終了するまでの間に、主基板23の確率変動設定手段は所定の指示を出して、特図大当り遊技状態の終了後、確変状態を設定する処理を行う。

10

【0070】

また、本実施の形態では、主基板23の特図大当り遊技判定手段は、確変状態時と非確変状態時で異なる判定基準で特図大当り判定を行うようになっている。非確変状態時（後述する時短モード1設定時（時短状態でも確変状態でもない通常遊技状態時）又は時短モード3設定時）においては、特図可変始動口33aの入賞に基づき取得した特図大当りカウンタの値が「7」であるときに判定結果が特図大当りとなると判定し（特図大当り発生確率は $1/360$ ）、確変状態時においては、特図可変始動口33aの入賞に基づき取得した特図大当りカウンタの値が「0・1・2・3・4・5・6・7・8・9」であるときに判定結果が特図大当りとなると判定するようになっている（特図大当り発生確率は非確変状態時の10倍となる $10/360$ ）。

20

【0071】

また、主基板23では、パチンコ球が普図始動口33bに入賞したタイミングに基づいて、普図始動口スイッチ40bからの普図始動口入賞信号を取得する。この信号に基づき、主基板23では、普図当りカウンタの数値等の情報を取得し、普図始動記憶保持手段で当該情報を普図始動記憶として記憶保持する。なお、本実施の形態では、普図始動記憶保持手段には、普図始動記憶として、普図当り判定手段で普図当り判定が行われて普図変動表示遊技等が行われている情報と4つの保留中の情報を記憶保持しておくことができるようになっている。

【0072】

そして、主基板23の普図当り判定手段で、その入賞したパチンコ球に基づき取得した情報に対する判定結果の判定のタイミングに基づいて、普図当り状態が発生するか否かの判定結果や普図変動表示遊技の変動表示時間等を決定する。すなわち、主基板23の普図当り判定手段は、普図始動口スイッチ40bがパチンコ球を検出したタイミングにおいて取得した情報である、上述の普図当りカウンタの値に基づいて、そのパチンコ球に対する普図当り判定と普図停止図柄の決定とを行う。さらに、主基板23は、その普図当り判定を行うタイミングにおいて、後述する遊技状態（通常遊技状態、確変状態、確変状態のない時短状態）に基づいて、変動表示パターンの決定を行う。

30

【0073】

ここで、本実施の形態の普図停止図柄とは、普図表示装置36において普通図柄による普図変動表示遊技を行った後に停止表示される図柄であり、ここでは普図当りカウンタの値から1つ（「0・1・2・3・4・5・6・7」のいずれか）が選択されるようになっている。また、本実施の形態の変動表示パターンとは、普図表示装置36に表示される普通図柄を用いた普図変動表示遊技における開始から終了までの変動表示時間等のパターンを示すものである。

40

【0074】

また、本実施の形態では、主基板23の普図当り判定手段は、時短状態時（時短モード2～4時）と通常遊技状態時（時短モード1時）で異なる判定基準で普図当り判定を行うようになっている。通常遊技状態時（時短モード1時）においては、主基板23の普図当り判定手段は、普図始動口33bの入賞に基づき取得した普図当りカウンタの値が「1・3・5・7」であるときに判定結果が普図当りとなると判定するようになっている（普図

50

当り発生確率が4／8の低確率状態（低確状態）。また、このときの普図停止図柄は、普図カウンタの値と同じ値が選択表示されるようになっている。

【0075】

これに対し、時短状態時（時短モード2～4時）においては、主基板23の普図当り判定手段は、普図始動口33bの入賞に基づき取得した普図当りカウンタの値が「0・1・2・3・5・6・7」であるときに判定結果が普図当りとなると判定するようになっている（普図当り発生確率が7／8の高確率状態（高確状態）。また、このときの普図停止図柄は、普図カウンタの値が「1・3・4・5・7」であるときは当該普図カウンタの値と同じ値が選択表示され、普図カウンタの値が「0」であるときは「1」、普図カウンタの値が「2」であるときは「3」、普図カウンタの値が「6」であるときは「7」が選択表示されるようになっている。すなわち、遊技者からみると、遊技状態が時短状態であるか通常遊技状態であるかに拘わらず、普図変動表示遊技の結果、普図停止図柄が「1・3・5・7」で停止表示されたときに、普図当り状態が発生するようになっている。

10

【0076】

そして、普図当り判定手段の判定結果等が決定し、普図変動表示遊技や普図当り状態が発生していない等の所定条件を満たした場合には、主基板23の普図変動表示遊技実行手段は、所定時間、普図表示装置36で普通図柄を変動表示させた後に普図当り状態が発生するか否かを報知する普図変動表示遊技を実行する。また、普図当り判定手段の判定結果が普図当りとなる結果である場合には、普図変動表示遊技で普図当り状態の発生の報知を行った後、所定時間、特図可変始動口33aの一对の片33xを遊技球が入賞し易くなる開状態にする普図当り状態を発生させる。なお、詳しくは後述するが、時短状態の設定に基づき、普図変動表示遊技や普図当り状態の動作や設定は変化するようになっている。

20

【0077】

また、本実施の形態では、主基板23に時間短縮設定手段を有しており、特図大当り遊技状態の終了後には、所定条件に応じて、普図当り判定手段、普図表示装置36、普図当り実行手段の少なくとも1つの設定、動作が遊技者に有利となる時短状態を設定するようになっている。時短状態の内容としては、例えば、普図当り判定手段による普図当り発生確率を高確状態に設定する、普図表示装置36における普図変動表示遊技の変動表示パターンを変化させて1回の普図変動表示遊技の変動表示時間を短くする、普図当り実行手段による普図当り状態の特図可変始動口33aの一对の片33xを遊技球が入賞し易くなる開状態にする時間を長く設定する等が挙げられる。

30

【0078】

また、本実施の形態では、主基板23の時間短縮設定手段に、複数の時短状態の態様を備えている。ここで、時間短縮設定手段は、特図大当り遊技状態の終了後、特別図柄を用いた特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われるまで（すなわち、特図表示装置37において特図変動表示遊技が所定回数終了するまで）は、確率変動判定手段の判定結果（すなわち、確率変動設定手段で確変状態が設定されるか否か）に拘わらず選択される時短状態を設定するようになっている。

【0079】

そして、特図表示装置37における特別図柄を用いた特図変動表示遊技で特図大当り遊技判定手段の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確率変動設定手段で確変状態が設定されている場合にのみ、確変状態設定時にのみ選択される時短状態を設定するようになっている。

40

【0080】

すなわち、特図変動表示遊技を所定回数終了した際に、それまで設定されていた確変状態の設定の有無に拘わらず選択される時短状態から、確変状態設定時専用の時短状態に時短状態の態様が変化することで、確変状態が設定されていることを遊技者に対し確定的に報知するようになっている。

【0081】

また、特図変動表示遊技を所定回数終了しても、それまで設定されていた確変状態の設

50

定の有無に拘わらず選択される時短状態の態様が変化しない場合は、確変状態が設定されていない（非確変状態である）ことを遊技者に対し報知するものである。

【0082】

ただし、本実施の形態では、確変状態設定時専用の時短状態に態様が切り替わる特図変動表示遊技の回数が予め複数設定されており、これらの設定回数の中からどの設定回数がそのときの時短状態に採用されているかは遊技者に報知されないようになっている。

【0083】

これにより、最も多い設定回数を超えるまでは非確変状態であることは確定的に報知されないため、特図変動表示遊技が予め定められた複数の設定回数に到達する毎に、遊技者は時短状態が変化しないかどうか注目することとなり、遊技者は確変状態が設定されていることへの期待度をアップさせることとなるのである。

10

【0084】

以下、時短状態の態様の变化について、具体例を示して説明する。

【0085】

例えば、本実施の形態では、特図大当り遊技状態の終了後でなく非時短状態である通常遊技状態においては、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を20秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口33aを0.1秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン1を採用する時短モード1を設定するようになっている。

20

【0086】

これに対し、特図大当り遊技状態の終了後で確変状態を設定しない（非確変状態となる）場合には、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を15秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口33aを5秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン2を採用する時短モード3を設定するようになっている。また、当該時短モード3は、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が100回終了するまで継続され、その後、時短モード1の通常遊技状態に戻るようになっている。なお、当該時短モード3は、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「0・2・4・6・8」であるときに、設定されるようになっている。

30

【0087】

また、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「1・3・5・7・9」であるときには、確変状態を設定すると共に、普図変動パターン2を採用する時短モード2から普図変動パターン3を採用する時短モード4に態様が変化する時短状態が選択される。本実施の形態においては、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が所定回数行われるまでは、時短モード2として、前記した時短モード3と同様に、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を15秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口33aを5秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン2を採用する。そして、特図変動表示遊技が所定回数行われた後は、時短モード4として、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を2秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口33aを5秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン3を採用する。

40

【0088】

すなわち、時短モード2→時短モード4の時短状態では、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が所定回数行われるまでは、時短モード3と同様の普図変動パターン2が選択される時短状態（時短モード2）が設定されるが、特図変動表示遊技が所定回数行われた後は、普図変動パターン2よりも普図変動表示遊技の変動表示時間が短い普図変

50

動パターン 3 が選択される時短モード 4 に変化する。

【0089】

このように、特図大当り遊技状態の終了後に行われる時短状態の態様を、確変状態が設定されているか否かによって異ならせることで、特図表示装置 37 の特別図柄では確変状態が発生しているか否かを表示しない遊技機において、遊技者に確変状態の発生の確定的な報知を行うことができる。

【0090】

なお、本実施の形態における時短モード 2 → 時短モード 4 の時短状態は、特図大当り遊技状態の終了後、双方の時短モードの合計で特図変動表示遊技が 10000 回終了するまで継続され、実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続されるようになっている。

10

【0091】

また、本実施の形態における時短モード 2 → 時短モード 4 の時短状態は、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値によって、普図変動表示遊技の変動表示時間が変化する（普図変動パターン 2 を採用する時短モード 2 → 普図変動パターン 3 を採用する時短モード 4 に変化する）特図変動表示遊技の回数を変えるようになっている。具体的には、「1・3・5・7・9」の 5 つの最終停止図柄カウンタの値によって、5 つのパターンを作成している。

【0092】

例えば、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「1」の場合には、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が 25 回行われるまでは、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 15 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 2 を採用する時短モード 2 を設定する。そして、特図変動表示遊技が 25 回行われた後は、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 2 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 3 を採用する時短モード 4 を設定し、当該状態が実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続される。

20

30

【0093】

また、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「3」の場合には、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が 50 回行われるまでは、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 15 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 2 を採用する時短モード 2 を設定する。そして、特図変動表示遊技が 50 回行われた後は、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 2 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 3 を採用する時短モード 4 を設定し、当該状態が実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続される。

40

【0094】

また、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「5」の場合には、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が 75 回行われるまでは、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 15 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 2 を採用する時短モード 2 を設定する。そして、特図変動表示遊技が 75 回行われた後は、普図表示装置 36 で普通図柄による普図変動表示遊技を 2 秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口 33a を 5 秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン 3 を採用する時

50

短モード４を設定し、当該状態が実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続される。

【００９５】

また、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「７」の場合には、特図大当り遊技状態の終了後、特図変動表示遊技が１００回行われるまでは、普図表示装置３６で普通図柄による普図変動表示遊技を１５秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口３３ａを５秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン２を採用する時短モード２を設定する。そして、特図変動表示遊技が１００回行われた後は、普図表示装置３６で普通図柄による普図変動表示遊技を２秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口３３ａを５秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン３を採用する時短モード４を設定し、当該状態が実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続される。

10

【００９６】

また、特図大当り遊技判定手段の判定結果が特図大当りとなる場合における最終停止図柄カウンタの値が「９」の場合には、前記した「１・３・５・７」とは異なり、特図大当り遊技状態の終了後、すぐに、普図表示装置３６で普通図柄による普図変動表示遊技を２秒間変動表示させ、その結果普図当りとなった場合には、特図可変始動口３３ａを５秒間開放する普図当り状態を発生させる普図変動パターン３を採用する時短モード４を設定し、当該状態が実質的に次の特図大当り遊技状態が発生するまで継続される。すなわち、最終停止図柄カウンタの値が「９」の場合は、普図表示装置３６で普通図柄による普図変動表示遊技を１５秒間変動表示させる普図変動パターン２を採用する時短モード２の設定回数を特図変動表示遊技が０回行われるまでという制御にしてすぐに普図変動パターン３を採用する時短モード４を選択し、特図大当り遊技状態の終了後、すぐに確変状態の確定報知を行うようにするものである。

20

【００９７】

なお、前記した各カウンタに対応する情報は、主基板２３のＲＯＭ２３ｂに格納されており、主基板２３のＣＰＵ２３ａは、このような情報をＲＯＭ２３ｂから読み出すことにより上述のような動作を実行する。

【００９８】

次に、統合サブ基板４４の動作について説明する。統合サブ基板４４は、主基板２３から特図可変始動口３３ａの入賞に基づく最終停止図柄や特図変動パターンなどの情報を取得すると、その特図変動パターンなどに基づいて、特図表示装置３７の表示領域３７ａに表示される特別図柄の変動を伴う演出（特図変動表示遊技）のパターンである演出パターンを決定する。また、その最終停止図柄などに基づいて、統合サブ基板４４の特図決定手段が、特図変動表示遊技において特図表示装置３７の表示領域３７ａに最終的に停止表示される特別図柄である確定停止図柄等を決定する。

30

【００９９】

ここで、本実施の形態の特図表示装置３７では、前記した特図決定手段によって、当該特図変動表示遊技で特図大当り遊技状態が発生するか否かを報知するようになっているが、確変状態が特図大当り遊技状態の終了後に発生するか否かの報知は行わないようになっている。例えば、主基板２３の特図大当り遊技判定手段が特図大当り遊技状態を発生させると判定して、主基板２３から特図大当り遊技状態を発生させると指示があった場合、統合サブ基板４４の特図決定手段は、確率変動判定手段の判定結果に拘わらず、特別図柄における特図大当り遊技状態の発生を報知する全ての図柄の組み合わせの中から一つを選択する。

40

【０１００】

そして、統合サブ基板４４の特図変動表示遊技実行手段の処理において、特図変動表示遊技の最後に３つの数字からなる特別図柄を「１・１・１」や「２・２・２」のようなゼロ目からなる確定停止図柄で確定停止させ、これにより特図大当り遊技状態が発生するこ

50

とを報知する。このとき、本実施の形態では、特図表示装置 37 に表示される当該確定停止図柄のゾロ目の数字の違いで確変状態が設定されるか否かの報知（例えば、「7・7・7」は確変状態が設定されることを表し、「4・4・4」は非確変状態となることを表す等）を行うようにはなっておらず、遊技者に対しては、前記した時短状態の態様の变化の有無で、確変状態が発生しているか否かの確定報知を行うようになっている。

【0101】

このように、統合サブ基板 44 は、演出パターン及び確定停止図柄を決定すると、特図変動表示遊技実行手段が、表示サブ基板 21、音サブ基板 22、LED サブ基板 45 にその決定結果を出力して、これらのサブ基板に対して、決定結果に応じた演出を実行させて、特図変動表示遊技を行う。

10

【0102】

なお、前記したような情報は、統合サブ基板 44 の ROM 44b に格納されており、統合サブ基板 44 の CPU 44a は、このような情報を ROM 44b から読み出すことにより上述のような動作を実行する。

【0103】

ここで、本実施の形態における主基板 23 及び統合サブ基板 44 の動作について図 5 から図 17 のフローチャートを用いて詳細に説明する。

【0104】

図 5 は、主基板 23 のメイン処理を示すフローチャートである。

【0105】

主基板 23 は、電源が投入されると、まず、各種の初期化处理（図示省略）を実行する。その後、主基板 23 は、バックアップ復帰が有るか否かを判別し、有ると判別したときには、バックアップ復帰処理（図示省略）を実行する。

20

【0106】

それから、主基板 23 は、例えば 4ms ごとに割り込み動作を実行し、特図大当り遊技判定手段と確率変動判定手段と特図決定手段と特図変動表示遊技実行手段などによる特図遊技処理（ステップ S1）、特図大当り遊技実行手段と確率変動設定手段などによる特図大当り遊技処理（ステップ S2）、普図当り判定手段と普図変動表示遊技実行手段と時間短縮設定手段などによる普図遊技処理（ステップ S3）、普図当り実行手段などによる普図当り遊技処理（ステップ S4）、カウンタ値更新処理（ステップ S5）を行う。このうち、特図遊技処理（ステップ S1）、特図大当り遊技処理（ステップ S2）、普図遊技処理（ステップ S3）、普図当り遊技処理（ステップ S4）については、詳しく後述する。

30

【0107】

カウンタ値更新処理（ステップ S5）では、各種カウンタの値が最大値（又は 0）になっているか否かを判別する。ここで、最大値（又は 0）になっていると判別したときには、主基板 23 は、当該カウンタの値を 0（又は最大値）にリセットする。一方、最大値（又は 0）になっていないと判別したときには、主基板 23 は、各種カウンタの値に 1 を加算（又は減算）してその各種カウンタの値を更新し、主基板 23 は、再びステップ S1 からの処理を繰り返し実行する。

【0108】

特図遊技処理（ステップ S1）では、図 6 に示すように、まず、特図始動口スイッチ 40a が特図可変始動口 33a 内にパチンコ球の入賞を検出したか否かの判定を行う（ステップ S11）。ここで、パチンコ球の入賞を検出した場合は、次に、特図始動記憶保持手段に保留されている特図保留（特図始動記憶）の数が上限に達したか否かの判定を行う（ステップ S12）。ここで、特図保留が上限に達していない場合には、特図大当りカウンタの数値、最終停止図柄カウンタの数値及び特図変動パターンカウンタの数値等の情報（カウンタ値）を取得して特図始動記憶保持手段に記憶する（ステップ S13）。なお、ステップ S11 でパチンコ球の入賞を検出していない場合は、ステップ S12 及びステップ S13 を飛ばして下記のステップ S14 を実行する。また、ステップ S12 で特図保留が上限に達している場合には、ステップ S13 を飛ばして下記のステップ S14 を実行する

40

50

。

【0109】

次に、特図大当りフラグがONになっているか否かの判定を行う（ステップS14）。特図大当りフラグは、特図大当り遊技状態が発生している間にONにされるフラグである。ここで、特図大当りフラグがONの場合には、特図遊技処理（ステップS1）を終了する。また、特図大当りフラグがOFFの場合には、特図変動表示フラグがONになっているか否かの判定を行う（ステップS15）。特図変動表示フラグは、特図変動表示遊技における変動表示中にONにされるフラグである。ここで、特図変動表示フラグがONの場合には、特図変動表示中処理（ステップS24）を行う。なお、特図変動表示中処理については、詳細に後述する。

10

【0110】

特図変動表示フラグがOFFの場合には、次に、特図確定停止表示フラグがONになっているか否かの判定を行う（ステップS16）。特図確定停止表示フラグは、特図変動表示遊技における変動表示後の特図確定停止表示中にONにされるフラグである。ここで、特図確定停止表示フラグがONの場合には、特図確定停止表示中処理（ステップS25）を行う。なお、特図確定停止表示中処理については、詳細に後述する。特図確定停止表示フラグがOFFの場合には、次に、特図始動記憶保持手段に保留されている特図保留（特図始動記憶）の数が0であるか否かの判定を行う（ステップS17）。ここで、特図保留が0である場合には、特図遊技処理（ステップS1）を終了する。

【0111】

また、特図保留が0でない場合には、次に、高確率フラグがONになっているか否かの判定を行う（ステップS18）。高確率フラグは、特図大当り遊技状態の終了後に高確率状態（確変状態）が発生している間にONにされるフラグである。ここで、高確率フラグがONの場合には、特図大当り遊技判定手段で特図大当りカウンタの数値と照合する特図大当り値を高確状態（確変状態）にセットする（ステップS26）。すなわち、特図大当り値を「0・1・2・3・4・5・6・7・8・9」にセットする。また、高確率フラグがOFFの場合には、特図大当り遊技判定手段で特図大当りカウンタの数値と照合する特図大当り値を低確状態（非確変状態）にセットする（ステップS19）。すなわち、特図大当り値を「7」にセットする。

20

【0112】

それから、特図変動表示内容選択処理を行う（ステップS20）。なお、特図変動表示内容選択処理については、詳細に後述する。その後、特図変動表示フラグをONにして（ステップS21）、特図変動表示遊技の変動表示時間（特図変動表示時間）を決定するための特図タイマカウンタのカウント値をセットして（ステップS22）、特図変動表示遊技の情報を統合サブ基板44に送る特図変動表示情報送信処理（ステップS23）を行って、特図遊技処理（ステップS1）を終了する。

30

【0113】

特図変動表示内容選択処理（ステップS20）では、図7に示すように、まず、特図大当り遊技判定手段における特図大当り判定の結果が大当りか否かの判定を行う（ステップS101）。ここで、特図大当り遊技判定手段の判定結果が大当りであった場合、例えば確定停止図柄がゼロ目となるような大当り図柄組み合わせ選択を行い（ステップS102）、さらに大当り用の特図変動パターンである大当り特図変動パターンの選択を行い（ステップS103）、特図変動表示内容選択処理（ステップS20）を終了する。

40

【0114】

これに対し、ステップS101で特図大当り遊技判定手段の判定結果がハズレであった場合、次に、当該ハズレがリーチを伴ったハズレであるか否かの判定を行う（ステップS104）。ここで、リーチを伴ったハズレである場合、例えば確定停止図柄の先に停止する左右の図柄が同じ数字となって最後に停止する中央の図柄が異なる数字となるリーチハズレ図柄組み合わせ選択を行い（ステップS105）、さらにリーチハズレ用の特図変動パターンであるリーチアクションを伴うリーチハズレ特図変動パターン選択を行い（ステ

50

ップ S 1 0 6)、特図変動表示内容選択処理(ステップ S 2 0)を終了する。

【0115】

また、ステップ S 1 0 4 でリーチを伴わないハズレ(完全ハズレ)である場合、例えば確定停止図柄の先に停止する左右の図柄が異なる数字となる完全ハズレ図柄組み合わせ選択を行い(ステップ S 1 0 7)、さらに完全ハズレ用の特図変動パターンであるリーチアクションを伴わない完全ハズレ特図変動パターン選択を行い(ステップ S 1 0 8)、特図変動表示内容選択処理(ステップ S 2 0)を終了する。

【0116】

特図変動表示中処理(ステップ S 2 4)では、図 8 に示すように、まず、特図変動表示時間が経過したか否かの判定を行う(ステップ S 1 1 1)。ここで、特図変動表示時間が経過していない場合には、特図タイマカウンタのカウンタ値を 1 減算して(ステップ S 1 1 2)、特図変動表示中処理(ステップ S 2 4)を終了する。また、ステップ S 1 1 1 で特図変動表示時間が経過している場合には、統合サブ基板 4 4 に特図変動表示遊技の確定停止を指示する特図確定停止表示コマンド送信処理を行い(ステップ S 1 1 3)、特図変動表示遊技の確定停止表示時間を決定するための特図タイマカウンタのカウンタ値をセットし(ステップ S 1 1 4)、特図変動表示フラグを OFF にし(ステップ S 1 1 5)、特図確定停止表示フラグを ON にして(ステップ S 1 1 6)、特図変動表示中処理(ステップ S 2 4)を終了する。

【0117】

特図確定停止表示中処理(ステップ S 2 5)では、図 9 に示すように、まず、確定停止表示時間が経過したか否かの判定を行う(ステップ S 1 2 1)。ここで、確定停止表示時間が経過していない場合は、タイマカウンタのカウンタ値を 1 減算して(ステップ S 1 2 9)、特図確定停止表示中処理(ステップ S 2 5)を終了する。また、確定停止表示時間が経過している場合には、次に、特図大当り遊技判定手段における特図大当り判定の結果が大当りか否かの判定を行う(ステップ S 1 2 2)。

【0118】

ここで、特図大当り遊技判定手段の判定結果が大当りであった場合、普図時短回数カウンタ(時短状態の継続回数を計測するカウンタ)の値をリセットし(ステップ S 1 2 3)、普図変動時間変更回数カウンタ(時短モード 2 において普図変動表示遊技の変動表示時間を変化させるタイミングを計測するカウンタ)の値をリセットし(ステップ S 1 2 4)、特図大当りフラグを ON にし(ステップ S 1 2 5)、高確率フラグを OFF にし(ステップ S 1 2 6)、特図確定停止表示フラグを OFF にし(ステップ S 1 2 7)、特図変動表示遊技の終了処理を行って(ステップ S 1 2 8)、特図確定停止表示中処理(ステップ S 2 5)を終了する。

【0119】

また、ステップ S 1 2 2 で特図大当り遊技判定手段の判定結果がハズレであった場合、普図時短回数カウンタの値を 1 減算し(ステップ S 1 3 0)、普図変動時間変更回数カウンタの値を 1 減算する(ステップ S 1 3 1)。そして、普図時短回数カウンタの値が 0 であるか否かの判定を行う(ステップ S 1 3 2)。ここで、普図時短回数カウンタの値が 0 である場合、時短モード 3 を終了して時短モード 1 (通常遊技状態)にセットし(ステップ S 1 3 3)、ステップ S 1 3 4 を実行する。また、ステップ S 1 3 2 で普図時短回数カウンタの値が 0 でない場合、ステップ S 1 3 3 を飛ばしてステップ S 1 3 4 を実行する。

【0120】

ステップ S 1 3 4 では、普図変動時間変更回数カウンタの値が 0 であるか否かの判定を行う。ここで、普図変動時間変更回数カウンタの値が 0 である場合、次に、時短モードが時短モード 2 であるか否かの判定を行う(ステップ S 1 3 5)。ここで、時短モードが時短モード 2 である場合、時短モード 4 をセットし(ステップ S 1 3 6)、ステップ S 1 2 7 及びステップ S 1 2 8 を実行し、特図確定停止表示中処理(ステップ S 2 5)を終了する。また、ステップ S 1 3 4 で普図変動時間変更回数カウンタの値が 0 でない場合及びステップ S 1 3 5 で時短モードが時短モード 2 でない場合には、ステップ S 1 2 7 及びステ

ップ S 1 2 8 を実行し、特図確定停止表示中処理（ステップ S 2 5）を終了する。

【0 1 2 1】

特図大当り遊技処理（ステップ S 2）では、図 1 0 及び図 1 1 に示すように、まず、特図大当りフラグが O N になっているか否かの判定を行う（ステップ S 3 1）。ここで、特図大当りフラグが O F F の場合には、そのまま特図大当り遊技処理（ステップ S 2）を終了する。また、ステップ S 3 1 で特図大当りフラグが O N の場合には、次に、大入賞口 3 4 が開放中か否かの判定を行う（ステップ S 3 2）。なお、大入賞口 3 4 が開放中とは、大入賞口ソレノイド 4 2 によって大入賞口 3 4 の扉 3 4 a を回動させて開かせて、パチンコ球が入賞可能にされた状態を指すものである。また、大入賞口 3 4 が閉鎖中とは、大入賞口ソレノイド 4 2 によって大入賞口 3 4 の扉 3 4 a を回動させて閉じさせて、パチンコ球が入賞不可能にされた状態を指すものである。

10

【0 1 2 2】

ここで、大入賞口 3 4 が開放中である場合は、次に、大入賞口 3 4 にパチンコ球が入賞したか否かの判定を行う（ステップ S 3 3）。ここで、大入賞口 3 4 にパチンコ球が入賞した場合には、大入賞口 3 4 への入賞数カウンタのカウント値を 1 加算する（ステップ S 5 7）。そして、ステップ S 5 7 の後及びステップ S 3 3 で大入賞口 3 4 にパチンコ球が入賞していない場合には、大入賞口 3 4 にパチンコ球が規定数（例えば 1 0 個）入賞したか否かの判定を行う（ステップ S 3 4）。

【0 1 2 3】

ここで、大入賞口 3 4 にパチンコ球がまだ規定数は入賞していない場合、次に、大入賞口 3 4 の開放時間（例えば 1 2 秒間）が経過したか否かの判定を行う（ステップ S 3 5）。ここで、大入賞口 3 4 の開放時間が経過した場合及びステップ S 3 4 で大入賞口 3 4 にパチンコ球が規定数入賞した場合には、大入賞口 3 4 を閉鎖する処理を行う（ステップ S 3 6）。

20

【0 1 2 4】

それから、大入賞口 3 4 の開放回数カウンタのカウント値が 1 5 であるか否かの判定を行い（ステップ S 3 7）、開放回数カウンタのカウント値が 1 5 に達していない場合には、特図大当り遊技状態のラウンド間における中間インターバルの演出を開始する中間インターバル演出開始処理を実行し（ステップ S 3 8）、特図大当り遊技処理（ステップ S 2）を終了する。

30

【0 1 2 5】

また、ステップ S 3 7 で開放回数カウンタのカウント値が 1 5 である場合には、特図大当り遊技状態の全てのラウンドが終了した後の最終インターバルの演出を開始する最終インターバル演出開始処理を実行し（ステップ S 5 9）、特図大当り遊技処理（ステップ S 2）を終了する。

【0 1 2 6】

また、ステップ S 3 5 で大入賞口 3 4 の開放時間が経過していない場合には、タイマカウンタのカウント値を 1 減算して（ステップ S 4 2）、特図大当り遊技処理（ステップ S 2）を終了する。

【0 1 2 7】

また、ステップ S 3 2 で大入賞口 3 4 が開放中でない（閉鎖中である）場合には、次に、開放回数カウンタのカウント値が 0 であるか否かの判定を行う（ステップ S 3 9）。ここで、開放回数カウンタのカウント値が 0 である場合には、次に、初回インターバルを開始する初回インターバル開始処理を実行しているか否かの判定を行う（ステップ S 4 0）。ここで、初回インターバル開始処理が実行されていない場合、すなわち特図大当り遊技状態が開始されたばかりである場合には、初回インターバル開始処理を実行する（ステップ S 5 8）。

40

【0 1 2 8】

また、初回インターバル開始処理を実行（ステップ S 5 8）した後及びステップ S 4 0 で初回インターバル開始処理を実行中である場合には、次に、初回インターバル時間が経

50

過したか否かの判定を行う（ステップS 4 1）。ここで、初回インターバル時間がまだ経過していない場合には、ステップS 4 2を実行して、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 2 9】

また、ステップS 4 1で初回インターバル時間が経過している場合には、開放回数カウンタのカウント値を1加算し（ステップS 4 5）、ラウンド開始処理（ステップS 4 6）を行い、大入賞口3 4を開放する大入賞口開放処理（ステップS 4 7）を行い、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 3 0】

また、ステップS 3 9で開放回数カウンタのカウント値が0でない場合には、次に、開放回数カウンタのカウント値が1 5であるか否かの判定を行う（ステップS 4 3）。ここで、開放回数カウンタのカウント値が1 5に達していない場合には、次に、中間インターバル時間が経過したか否かの判定を行う（ステップS 4 4）。ここで、中間インターバル時間が経過した場合には、ステップS 4 5、ステップS 4 6、ステップS 4 7を実行して、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 3 1】

また、ステップS 4 3で開放回数カウンタのカウント値が1 5である場合には、次に、最終インターバル時間が経過したか否かの判定を行う（ステップS 4 8）。ここで、最終インターバル時間がまだ経過していない場合及びステップS 4 4で中間インターバル時間がまだ経過していない場合には、ステップS 4 2を実行して、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 3 2】

また、ステップS 4 8で最終インターバル時間が経過した場合には、次に、高確率遊技状態が発生するようになっているか否か、すなわち確変状態が発生するようになっているか否かの判定を行う（ステップS 4 9）。ここで、高確率遊技状態（確変状態）が発生する場合には、高確率フラグをONにし（ステップS 5 0）、高確率時背景指定コマンド送信処理を実行し（ステップS 5 1）、普図時短回数カウンタに大当り図柄に対応した値をセットし（ステップS 5 2）、普図変動時間変更回数カウンタに大当り図柄に対応した値をセットし（ステップS 5 3）、大当り図柄に対応した時短モード（本実施の形態では、時短モード2～4のいずれか一つ）をセットし（ステップS 5 4）、特図大当りフラグをOFFにして（ステップS 5 5）、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 3 3】

なお、本実施の形態では、確変状態が発生するか否かで特図表示装置3 7における背景画像に変化があるようにされており（確変状態時には高確率時背景が表示され、非確変状態時には通常時背景が表示されるようになっている）、時短状態の変化と共に特図表示装置3 7における背景画像の変化によって、確変状態が発生しているか否かの報知を行うようになっている。

【0 1 3 4】

また、ステップS 4 9で高確率遊技状態が発生しない場合、すなわち非確変状態となる場合には、通常時背景指定コマンド送信処理を実行し（ステップS 5 6）、ステップS 5 2、ステップS 5 3、ステップS 5 4、ステップS 5 5を実行して、特図大当り遊技処理（ステップS 2）を終了する。

【0 1 3 5】

普図遊技処理（ステップS 3）では、図1 2に示すように、まず、普図始動口スイッチ4 0 bが普図始動口3 3 bにパチンコ球の入賞（パチンコ球の通過）を検出したか否かの判定を行う（ステップS 6 1）。ここで、パチンコ球の入賞を検出した場合は、次に、普図始動記憶保持手段に保留されている普図保留（普図始動記憶）の数が上限に達したか否かの判定を行う（ステップS 6 2）。ここで、普図保留が上限に達していない場合には、普図当りカウンタの数値等の情報（カウント値）を取得して普図始動記憶保持手段に記憶する（ステップS 6 3）。なお、ステップS 6 1でパチンコ球の入賞を検出していない場

合は、ステップ S 6 2 及びステップ S 6 3 を飛ばして下記のステップ S 6 4 を実行する。また、ステップ S 6 2 で普図保留が上限に達している場合には、ステップ S 6 3 を飛ばして下記のステップ S 6 4 を実行する。

【0136】

次に、普図当りフラグが ON になっているか否かの判定を行う（ステップ S 6 4）。普図当りフラグは、普図当り状態が発生している間に ON にされるフラグである。ここで、普図当りフラグが ON の場合には、普図遊技処理（ステップ S 3）を終了する。また、普図当りフラグが OFF の場合には、普図変動表示フラグが ON になっているか否かの判定を行う（ステップ S 6 5）。普図変動表示フラグは、普図変動表示遊技における変動表示中に ON にされるフラグである。ここで、普図変動表示フラグが ON の場合には、普図変動表示中処理（ステップ S 7 4）を行う。なお、普図変動表示中処理については、詳細に後述する。

10

【0137】

普図変動表示フラグが OFF の場合には、次に、普図確定停止表示フラグが ON になっているか否かの判定を行う（ステップ S 6 6）。普図確定停止表示フラグは、普図変動表示遊技における変動表示後の普図確定停止表示中に ON にされるフラグである。ここで、普図確定停止表示フラグが ON の場合には、普図確定停止表示中処理（ステップ S 7 5）を行う。なお、普図確定停止表示中処理については、詳細に後述する。普図確定停止表示フラグが OFF の場合には、次に、普図始動記憶保持手段に保留されている普図保留（普図始動記憶）の数が 0 であるか否かの判定を行う（ステップ S 6 7）。ここで、普図保留が 0 である場合には、普図遊技処理（ステップ S 3）を終了する。

20

【0138】

また、普図保留が 0 でない場合には、次に、時短モードが時短モード 1 にセットされているか否かの判定を行う（ステップ S 6 8）。ここで、時短モード 1 がセットされている場合には、普図当り判定手段で普図当りカウンタの数値と照合する普図当り値を低確状態（非時短状態）にセットする（ステップ S 6 9）。すなわち、普図当り値を「1・3・5・7」にセットする。また、時短モード 1 がセットされていない場合には、普図当り判定手段で普図当りカウンタの数値と照合する普図当り値を高確状態（時短状態）にセットする（ステップ S 7 6）。すなわち、普図当り値を「0・1・2・3・5・6・7」にセットする。

30

【0139】

それから、普図変動表示内容選択処理を行う（ステップ S 7 0）。なお、普図変動表示内容選択処理については、詳細に後述する。その後、普図変動表示フラグを ON にして（ステップ S 7 1）、普図変動表示遊技の変動表示時間（普図変動表示時間）を決定するための普図タイマカウンタのカウンタ値をセットして（ステップ S 7 2）、普図変動表示遊技の情報を主基板 2 3 における普図変動表示遊技の実行部に送る普図変動表示情報送信処理（ステップ S 7 3）を行って、普図遊技処理（ステップ S 3）を終了する。

【0140】

普図変動表示内容選択処理（ステップ S 7 0）では、図 1 3 に示すように、まず、普図当り判定手段における普図当り判定の結果が当りか否かの判定を行う（ステップ S 1 4 1）。ここで、普図当り判定手段の判定結果が当りであった場合、例えば普図停止図柄が「1・3・5・7」のいずれかとなるような当り図柄選択を行い（ステップ S 1 4 2）、さらに普図変動パターン選択処理を行い（ステップ S 1 4 3）、普図変動表示内容選択処理（ステップ S 7 0）を終了する。なお、普図変動パターン選択処理については、詳細に後述する。

40

【0141】

これに対し、ステップ S 1 4 1 で普図当り判定手段の判定結果がハズレであった場合、例えば普図停止図柄が「0・2・4・6」のいずれかとなるようなハズレ図柄選択を行い（ステップ S 1 4 4）、さらにステップ S 1 4 3 を行い、普図変動表示内容選択処理（ステップ S 7 0）を終了する。

50

【0142】

普図変動パターン選択処理（ステップS143）では、図14に示すように、まず、時短モードが時短モード1（通常遊技状態）か否かの判定を行う（ステップS201）。ここで、時短モードが時短モード1である場合には、普図変動パターンを普図変動パターン1（変パ1）にセットし（ステップS202）、普図変動パターン選択処理（ステップS143）を終了する。なお、前記したように、普図変動パターン1は、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を20秒間変動表示させ、その結果普図当たりとなった場合には、特図可変始動口33aを0.1秒間開放する普図当たり状態を発生させる普図変動パターンである。

10

【0143】

また、ステップS201で時短モードが時短モード1でない場合には、次に、時短モードが時短モード2又は時短モード3か否かの判定を行う（ステップS203）。ここで、時短モードが時短モード2又は時短モード3である場合には、普図変動パターンを普図変動パターン2（変パ2）にセットし（ステップS204）、普図変動パターン選択処理（ステップS143）を終了する。なお、前記したように、普図変動パターン2は、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を15秒間変動表示させ、その結果普図当たりとなった場合には、特図可変始動口33aを5秒間開放する普図当たり状態を発生させる普図変動パターンである。

20

【0144】

また、ステップS203で時短モードが時短モード2又は時短モード3でない場合には、時短モードが時短モード4であるということになるので、普図変動パターンを普図変動パターン3（変パ3）にセットし（ステップS205）、普図変動パターン選択処理（ステップS143）を終了する。なお、前記したように、普図変動パターン3は、普図始動口33bへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づき、普図表示装置36で普通図柄による普図変動表示遊技を2秒間変動表示させ、その結果普図当たりとなった場合には、特図可変始動口33aを5秒間開放する普図当たり状態を発生させる普図変動パターンである。

【0145】

普図変動表示中処理（ステップS74）では、図15に示すように、まず、普図変動表示時間が経過したか否かの判定を行う（ステップS151）。ここで、普図変動表示時間が経過していない場合には、普図タイマカウンタのカウンタ値を1減算して（ステップS152）、普図変動表示中処理（ステップS74）を終了する。また、ステップS151で普図変動表示時間が経過している場合には、主基板23における普図変動表示遊技の実行部に普図変動表示遊技の確定停止を指示する普図確定停止表示コマンド送信処理を行い（ステップS153）、普図変動表示遊技の確定停止表示時間を決定するための普図タイマカウンタのカウンタ値をセットし（ステップS154）、普図変動表示フラグをOFFにし（ステップS155）、普図確定停止表示フラグをONにして（ステップS156）、普図変動表示中処理（ステップS74）を終了する。

30

40

【0146】

普図確定停止表示中処理（ステップS75）では、図16に示すように、まず、普図確定停止表示時間が経過したか否かの判定を行う（ステップS161）。ここで、普図確定停止表示時間が経過していない場合は、普図タイマカウンタのカウンタ値を1減算して（ステップS166）、普図確定停止表示中処理（ステップS75）を終了する。また、普図確定停止表示時間が経過している場合には、次に、普図当たり判定手段における普図当たり判定の結果が当たりか否かの判定を行う（ステップS162）。

【0147】

ここで、普図当たり判定手段の判定結果が当たりであった場合、普図当たりフラグをONにし（ステップS163）、普図確定停止表示フラグをOFFにし（ステップS164）、普

50

図変動表示遊技の終了処理を行って（ステップS 1 6 5）、普図確定停止表示中処理（ステップS 7 5）を終了する。

【0 1 4 8】

また、ステップS 1 6 2で普図当り判定手段の判定結果がハズレであった場合は、ステップS 1 6 3を飛ばしてステップS 1 6 4及びステップS 1 6 5を実行して、普図確定停止表示中処理（ステップS 7 5）を終了する。

【0 1 4 9】

普図当り遊技処理（ステップS 4）では、図1 7に示すように、まず、普図当りフラグがONになっているか否かの判定を行う（ステップS 8 1）。ここで、普図当りフラグがOFFの場合には、そのまま普図当り遊技処理（ステップS 4）を終了する。また、ステップS 8 1で普図当りフラグがONの場合には、次に、特図可変始動口3 3 aが開放中か否かの判定を行う（ステップS 8 2）。なお、特図可変始動口3 3 aが開放中とは、特図可変始動口3 3 aに取り付けられた一対の片3 3 xが開くように変動して、パチンコ球が特図可変始動口3 3 aに入賞し易くなっている状態を指すものである。また、特図可変始動口3 3 aが閉鎖中とは、特図可変始動口3 3 aに取り付けられた一対の片3 3 xが閉じるように変動して、パチンコ球が特図可変始動口3 3 aに入賞し難くなっている（パチンコ球が1個ずつ入賞可能な幅だけ特図可変始動口3 3 aの上面が開いている）状態を指すものである。

【0 1 5 0】

ここで、特図可変始動口3 3 aが開放中でない（閉鎖中である）場合は、時短モードに対する特図可変始動口3 3 aの開放時間（時短モード1では0. 1秒間、時短モード2～4では5秒間）を普図タイマカウンタのカウンタ値にセットして（ステップS 8 8）、特図可変始動口3 3 aの開放処理を行い（ステップS 8 9）、普図当り遊技処理（ステップS 4）を終了する。

【0 1 5 1】

また、ステップS 8 2で特図可変始動口3 3 aが開放中である場合は、次に、特図可変始動口3 3 aにパチンコ球が入賞したか否かの判定を行う（ステップS 8 3）。ここで、特図可変始動口3 3 aにパチンコ球が入賞した場合には、特図可変始動口3 3 aへの入賞数カウンタのカウンタ値を1加算する（ステップS 9 0）。そして、ステップS 9 0の後及びステップS 8 3で特図可変始動口3 3 aにパチンコ球が入賞していない場合には、特図可変始動口3 3 aにパチンコ球が規定数（例えば4個）入賞したか否かの判定を行う（ステップS 8 4）。

【0 1 5 2】

ここで、特図可変始動口3 3 aにパチンコ球がまだ規定数は入賞していない場合、次に、特図可変始動口3 3 aの開放時間（時短モード1では0. 1秒間、時短モード2～4では5秒間）が経過したか否かの判定を行う（ステップS 8 5）。ここで、特図可変始動口3 3 aの開放時間が経過した場合及びステップS 8 4で特図可変始動口3 3 aにパチンコ球が規定数入賞した場合には、特図可変始動口3 3 aを閉鎖する処理を行い（ステップS 8 6）、普図当りフラグをOFFにして（ステップS 8 7）、普図当り遊技処理（ステップS 4）を終了する。

【0 1 5 3】

また、ステップS 8 5で特図可変始動口3 3 aの開放時間が経過していない場合には、普図タイマカウンタのカウンタ値を1減算し（ステップS 9 1）、普図当り遊技処理（ステップS 4）を終了する。

【0 1 5 4】

以上のように、前記した実施の形態の遊技機1 0によれば、特図大当り遊技状態が発生するか否かは特別図柄で遊技者に報知するが、確変状態（確率変動状態）が設定されるか否かは特別図柄で遊技者に報知しない遊技機1 0において、複数の時短状態（時間短縮状態）の態様を備え、特図大当り遊技状態の終了後に時短状態を設定した上で、特図大当り遊技の判定結果の報知が所定回数行われた後に、確変状態が設定されている場合にのみ、

10

20

30

40

50

時短状態を確変状態設定時にのみ選択される時短状態に変更することにより、遊技者に対し確変状態が設定されていることを確定的に報知することができる。また、時短状態に変化を与えることで、特図大当り遊技状態の終了後の遊技の興趣を向上させることができる。

【0155】

なお、以上説明した実施の形態は、本発明の理解を容易にするために記載されたものであって、本発明を限定するために記載されたものではない。

【0156】

例えば、前記した実施の形態では、特図表示装置の特別図柄で確変状態を発生させるか否かを報知しないタイプの遊技機において、確変状態が発生する場合には、時短状態を途中からさらに変動表示時間の短いパターンに変化させるようになっていた、すなわち時短状態が2段階に変化するようになっていたが、これに限るものではない。

【0157】

例としては、確変状態が発生するか否かによって、時短状態が3段階以上変化するようになっていても良い。また、確変状態が発生する場合の時短状態が、非確変状態時の時短状態より変動表示時間を長くするようになっていても良い。さらに、時短状態の変動表示時間に一定の周期で繰り返すパターンを有しており、そのパターンを確変状態時と非確変状態時で変えるようになっていても良い。具体的には、普図変動表示遊技に変動表示時間の異なる3つの普図変動パターンA（20秒間変動）、普図変動パターンB（10秒間変動）、普図変動パターンC（3秒間変動）を有しており、通常遊技状態時には常に普図変動パターンAを継続して表示するようになっており、非確変状態時には普図変動パターンB、B、B、B、Cを1セットにして、これを繰り返すように表示するようになっており、確変状態時には普図変動パターンB、B、C、C、Cを1セットにして、これを繰り返すように表示するようになっている場合が挙げられる。また、B、B、B、B、Cのパターンを途中でB、B、C、C、Cに変化させることで、確変状態が発生していることを確定報知するようになっていても良い。

【0158】

また、前記した実施の形態では、時短状態の連続回数は、特図大当り遊技状態が終了してから特図変動表示遊技が100回又は10000回終了するまでの2パターンのみであったが、これに限るものではなく、それぞれの時短状態の態様に対して適宜の回数を適用すれば良い。また、時短状態のモードが切り替わる回数も前記した実施の形態に限らず、適宜の回数を設定すれば良い。また、時短状態の連続回数や時短状態のモードが切り替わる回数は必ずしも固定されていなくても良く、条件によって変動するようになっていても良い。

【0159】

また、前記した実施の形態では、時短状態の変化と共に特図表示装置の背景画像でも確変状態の発生を報知するようになっていたが、これだけに限るものではなく、時短状態の変化に加えて、他の演出（例えば、キャラクタの出現、ランプの点灯、効果音等）でも確変状態の報知を行うようになっていても良い。

【0160】

また、前記した実施の形態では、特図大当り遊技状態を発生させるか否かの判定を行う起因となる始動口は、特図可変始動口33aのみであったがこれに限るものではなく、他の特図始動口を有していても良い。例えば、特図可変始動口33aのすぐ上に、電チューを有しないで常に開口しているもう1つの特図始動口を有しており、普図当り状態でないときには、特図可変始動口33aの片33が閉状態となって特図可変始動口33aには全く遊技球が入賞しないで、もう1つの特図始動口にのみ遊技球が入賞可能となっており、普図当り状態が発生したら、片33が開状態となって、もう1つの特図始動口と共に特図可変始動口33aにも遊技球が入賞するようになる構成となっても良い。

【0161】

また、普図始動口や他の入賞口も前記した実施の形態の構成に限るものではなく、普図

始動口や他の入賞口が前記した実施の形態とは異なる構成であっても良いし、また、前記した実施の形態の構成の普図始動口や入賞口の他に異なる構成の普図始動口や入賞口を有していても良い。

【0162】

また、前記した実施の形態では、特図表示装置37に表示される特別図柄のみについて説明したが、この特別図柄以外に、特図表示装置37とは別の本物特図表示器（例えば、7セグメント型のLEDで構成されている表示器）に表示される本物特別図柄を有している場合もある。この場合は、特図可変始動口33aへのパチンコ球の入賞により取得した情報に基づく抽選によるハズレや、確変状態を伴わない特図大当り（通常大当り）、確変状態を伴う特図大当り（確変大当り）などの判定結果を本物特別図柄では正確に表示する一方、前記した実施の形態で説明した特別図柄が本物特別図柄を装飾する装飾図柄として、本物特別図柄と同期する形で特図変動表示遊技を行うことになる。なお、本物特図表示器に表示される本物特別図柄は、一見しては遊技者が判定結果を認識できないような図柄や表示時間となっている場合が多く、前記した実施の形態のように、特図表示装置37における装飾図柄としての特別図柄で確変状態が設定されているか否かを報知しない場合は、通常、遊技者は時短状態の変化以外で確変状態が設定されているか否かを知ることはできないものである。

10

【図面の簡単な説明】

【0163】

【図1】本発明の実施の形態における遊技機を表面側からみた斜視図である。

20

【図2】本発明の実施の形態における遊技機を背面側からみた斜視図である。

【図3】本発明の実施の形態における遊技機の遊技盤の正面図である。

【図4】本発明の実施の形態における遊技機のブロック図である。

【図5】主基板のメイン処理を示すフローチャートである。

【図6】特図遊技処理を示すフローチャートである。

【図7】特図変動表示内容選択処理を示すフローチャートである。

【図8】特図変動表示中処理を示すフローチャートである。

【図9】特図確定停止表示中処理を示すフローチャートである。

【図10】特図大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図11】特図大当り遊技処理を示すフローチャートである。

30

【図12】普図遊技処理を示すフローチャートである。

【図13】普図変動表示内容選択処理を示すフローチャートである。

【図14】普図変動パターン選択処理を示すフローチャートである。

【図15】普図変動表示中処理を示すフローチャートである。

【図16】普図確定停止表示中処理を示すフローチャートである。

【図17】普図当り遊技処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

【0164】

10 遊技機

11 外枠

40

12 前枠

13 窓枠

14 下皿

15 上皿

16 ハンドル台

17 窓部

17a ガラス窓

18 スピーカ

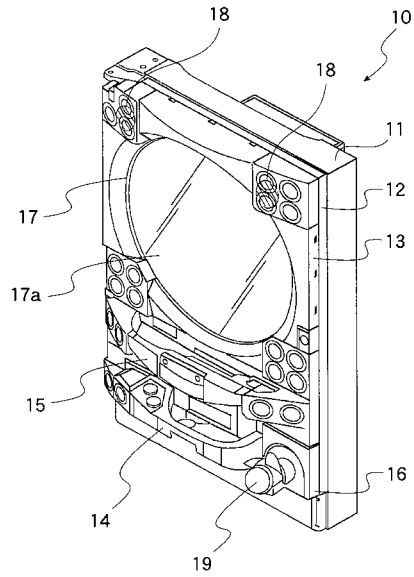
19 発射ハンドル

21 表示サブ基板

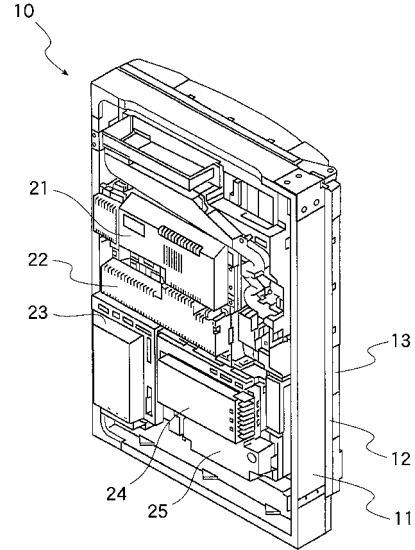
50

2 2	音サブ基板	
2 3	主基板（特図始動記憶保持手段、特図大当り遊技判定手段、特図大当り遊技実行手段、確率変動判定手段、確率変動設定手段、普図始動記憶保持手段、普図当り判定手段、普図当り実行手段、時間短縮設定手段、普図変動表示遊技実行手段）	
2 3 a	C P U	
2 3 b	R O M	
2 3 c	R A M	
2 3 d	I / O 部	
2 4	払出基板	
2 5	電源基板	10
3 0	遊技盤	
3 1	遊技板	
3 1 a	発射通路	
3 1 b	遊技領域	
3 2	レールセット	
3 3 a	特図可変始動口	
3 3 b	普図始動口	
3 3 x	片	
3 4	大入賞口	
3 4 a	扉	20
3 5	一般入賞口	
3 6	普図表示装置	
3 7	特図表示装置	
3 7 a	表示領域	
3 8 a	特図保留ランプ	
3 8 b	普図保留ランプ	
3 9	障害釘	
4 0 a	特図始動口スイッチ	
4 0 b	普図始動口スイッチ	
4 1	大入賞口スイッチ	30
4 2	大入賞口ソレノイド	
4 3	始動口ソレノイド	
4 4	統合サブ基板（特図決定手段、特図変動表示遊技実行手段）	
4 4 a	C P U	
4 4 b	R O M	
4 4 c	R A M	
4 4 d	I / O 部	
4 5	L E D サブ基板	
4 6	払出球確認センサ	
4 7	払出モータ s	40
4 8	装飾 L E D	
4 9	一般入賞口スイッチ	

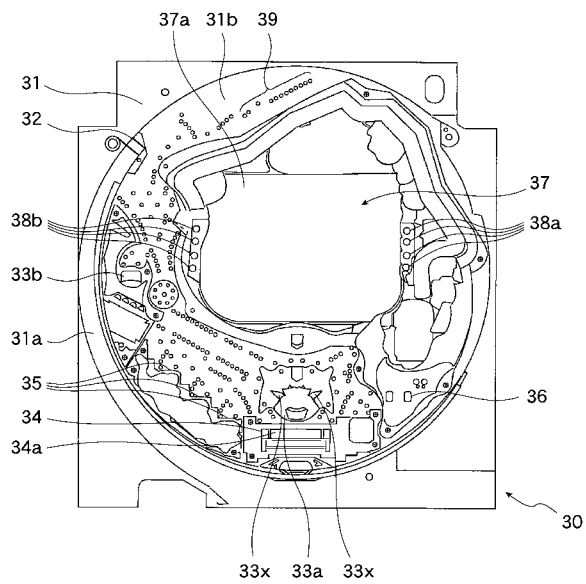
【図 1】



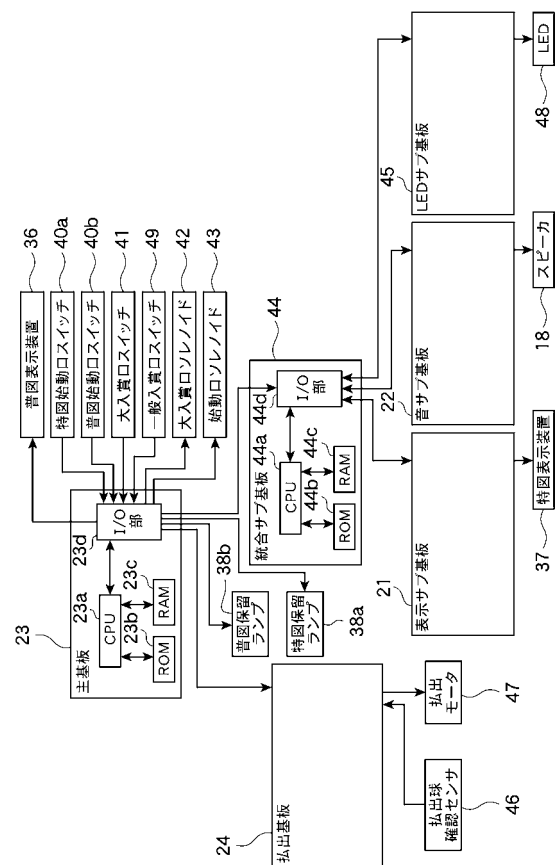
【図 2】



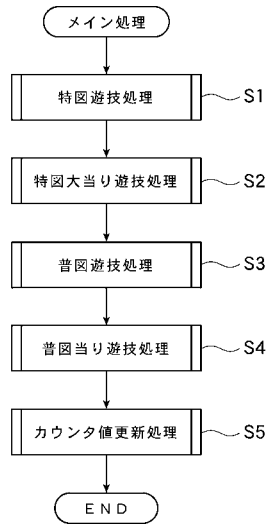
【図 3】



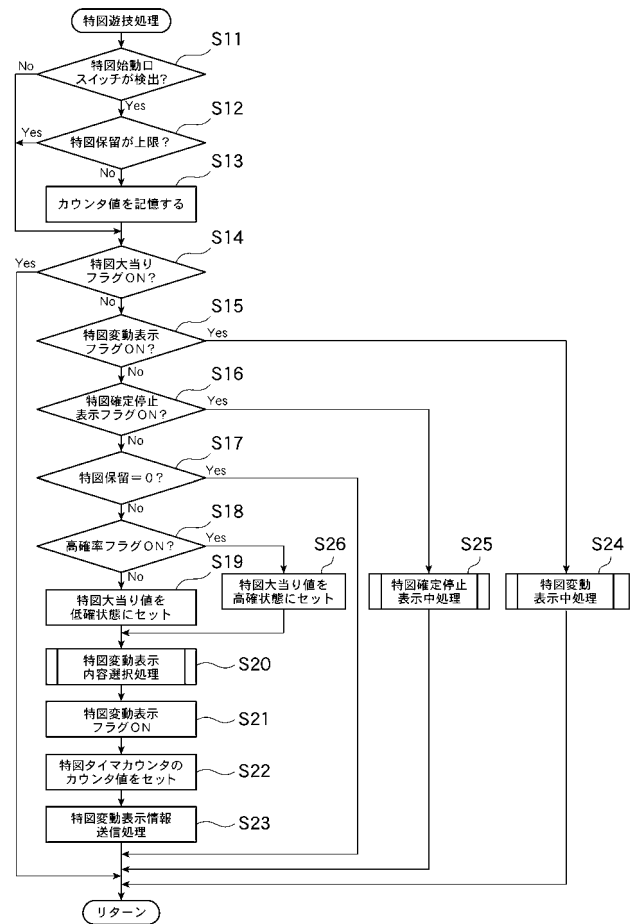
【図 4】



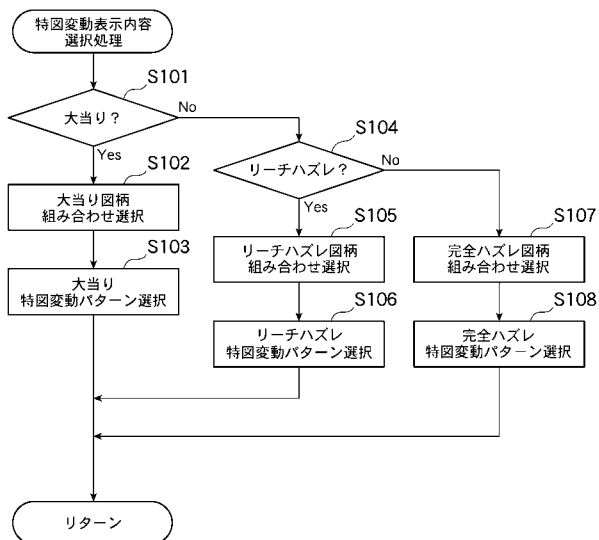
【図 5】



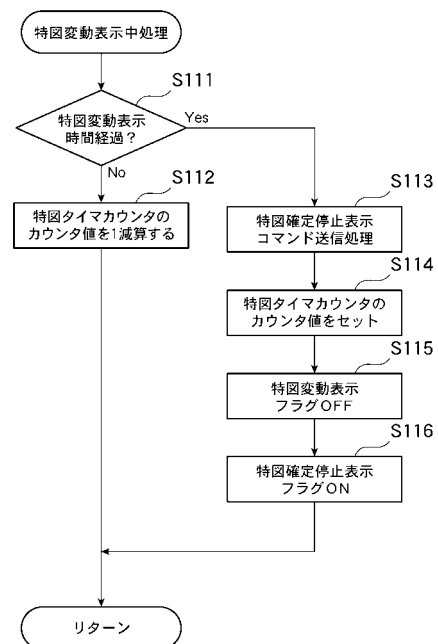
【図 6】



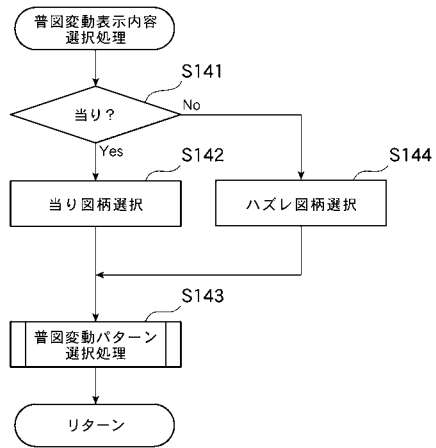
【図 7】



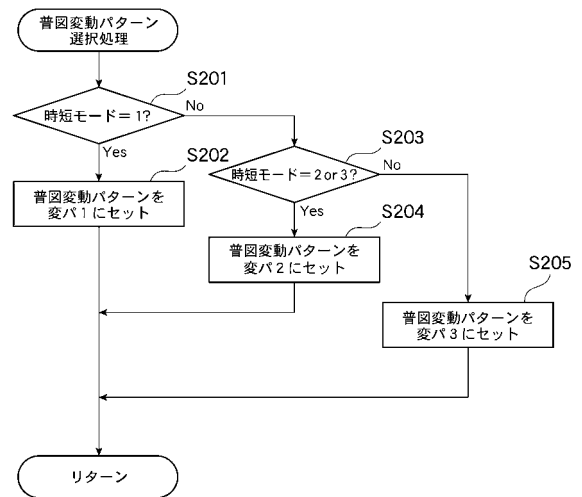
【図 8】



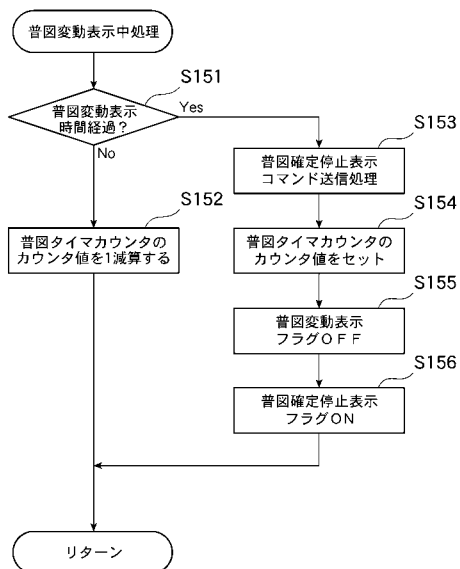
【図 1 3】



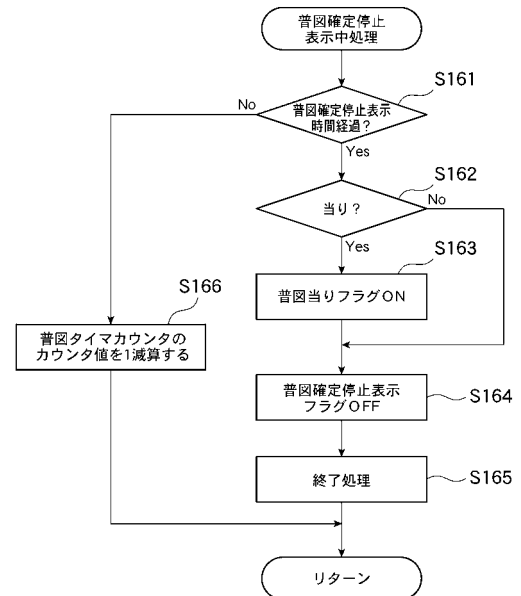
【図 1 4】



【図 1 5】



【図 1 6】



【図 17】

