

(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2011-24669

(P2011-24669A)

(43) 公開日 平成23年2月10日 (2011.2.10)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2009-171118 (P2009-171118)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	平成21年7月22日 (2009.7.22)		サミー株式会社
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
			シャイン60
		(74) 代理人	100105315
			弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	上温湯 猛
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシ
			ャイン60 サミー株式会社内
		Fターム (参考)	2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BA37
			BC15 BC22 CA27 EA10 EB15
			EB28 EB56 EB58

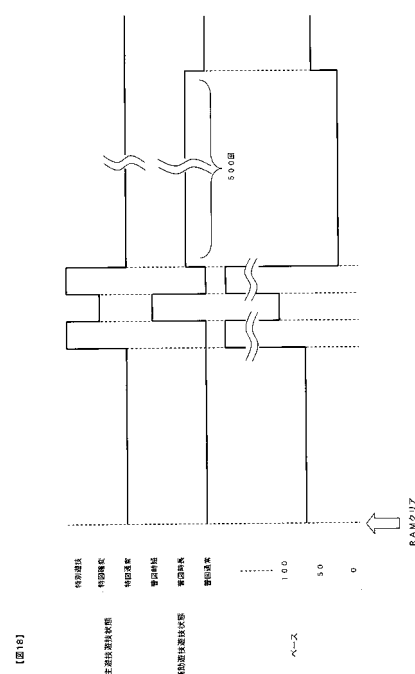
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 容量的にも処理的にも負担をかけることなく、長時間プレイするすべての遊技者に対して低投資での長時間遊技を可能ならしめる特典を付与する手段の提供。

【解決手段】 特別遊技終了から所定期間は可変部材が相対的に開放し難い抽選テーブルが参照され、更には当該所定期間が経過した後は、可変部材が相対的に開放し易い抽選テーブルが参照されるよう構成されたパチンコ遊技機。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な主遊技用始動口、
主遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口、
主遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段、

主遊技用乱数に基づき、主遊技用識別情報の停止識別情報を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段、

主遊技用識別情報変動開始条件を充足した場合、主遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、主遊技用識別情報表示部にて主遊技用識別情報を所定時間変動させた後停止識別情報を表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段、

停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とする特別遊技状態への移行を決定する特別遊技移行判定手段、及び

可変入賞口を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段、
を管理する主遊技部と、

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口、

補助遊技用識別情報を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部、

主遊技用始動口に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態を採り得る可変部材であって、開放状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態の際は主遊技用始動口に遊技球が入球不能又は困難に構成されている可変部材、

補助遊技用始動口への遊技球の入球に基づき、可変部材の開放状態駆動に係る補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数取得手段、

補助遊技用乱数に基づき、補助遊技用識別情報の変動時間と停止識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部にて補助遊技用識別情報を所定時間変動表示させた後停止識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段、

補助遊技用識別情報の停止識別情報が特定態様である場合、可変部材を開放状態に駆動制御する開放状態可否決定実行手段

を管理する、主遊技をサポートする補助遊技部と

を有するパチンコ遊技機において、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段は、

補助遊技用識別情報の変動時間を決定する際に参照される複数のテーブルであって、選択される変動時間の平均値が所定値である第一テーブルと、選択される変動時間の平均値が前記所定値よりも長い第二テーブルと

を更に有しており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段は、特別遊技終了後は、場合により又は常に、主遊技用識別情報又は補助遊技用識別情報の変動回数が所定回数に到達するまで第二テーブルを参照し、当該所定回数に到達した後は第一テーブルを参照する

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

パチンコ遊技機は、

主遊技及び／又は補助遊技部での遊技状況を一時記憶するための遊技状況一時記憶手段と、

遊技状況一時記憶手段内の一時記憶内容をクリアするための一時記憶内容消去手段と、
を更に備えており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段は、遊技状況一時記憶手段内の一時記憶内容がクリアされてから特別遊技までは第一テーブルを参照する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機

。

10

20

30

40

50

【請求項 3】

補助遊技用識別情報表示内容決定手段は、

選択される変動時間の平均値が前記所定値よりも短い第三テーブルを更に有しており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段は、特別遊技終了後は、場合により、第二テーブルの代わりに第三テーブルを参照する、請求項 1 又は 2 記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口への遊技球の入球に基づき、識別情報表示部上で識別情報を所定時間変動表示した後に停止表示し、当該停止識別情報が所定態様である場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、特に、長時間遊技する遊技者に対して特典が付与されるパチンコ遊技機に関する。 10

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口（スタートチャッカー）に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が所定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技状態 {通常時は閉状態にある大入賞口（アタッカー）が所定条件で開放する内容の遊技} に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種 {従来の「第一種遊技機」や「複合機」 {従来の「第一種遊技機」の機能を二つ有する遊技機（小当たり発展機能付きを含む）、従来の「第一種遊技機」と従来の「第二種遊技機」の機能を有する遊技機} } である。 20

【0003】

ここで、大部分の遊技機には、始動口への遊技球の入球をアシストする可変部材が始動口入り口付近に備えられている。そして、特別遊技終了を契機として特定遊技状態に移行すると、通常遊技状態時には殆ど開状態とならない可変部材が、開状態となり易くなる結果、通常遊技状態時と比較して始動口に遊技球が入球し易い状況となる。このように、従来機における可変部材の役割は、特別遊技後に次の特別遊技に当選し易くさせるためのものである。即ち、特別遊技という利益に加え、特別遊技に再度移行し易くなるという過重利益を付加するという発想である。 30

【0004】

このように、従来機では、特別遊技移行に当選しないと可変部材開放による始動口入球の恩恵を受けることができないのが実情である。そのため、長時間のプレーを希望する遊技者、典型的には開店直後から一日中遊技を行うつもりである者にとっては、特別遊技に当選しない限り、特別遊技に基づく出球獲得ができないことに加え、可変部材開放による利益をも享受できないこととなる。その結果、長時間遊技をしたくても資金不足のために遊技をできなくなる。尚、特許文献 1 では、乱数カウンタを普通図柄が通常変動を行う範囲と特殊変動を行う範囲に区分することで、普通図柄の開放頻度を高める手法が提案されている。しかしながら、このような構成をとった場合でも、特殊変動を行う範囲に当選しない限り、可変部材開放による利益をも享受できない点では変わらない。 40

【特許文献 1】特開 2008-35978

【特許文献 2】特開 2004-16703

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような状況を踏まえ、以前のパチンコ遊技機の中には、電源立ち上げ時のみ特別遊技への移行確率が実質的に高まる、いわゆるモーニング機能を備えた遊技機が存在する。例えば、特別遊技への移行抽選確率が異なるモードを複数有しており、電源投入時に抽選でいずれかのモードに振分けるという遊技機が存在する。このような機種においては、電 50

源投入後は、何台かに1台は特別遊技への移行抽選確率が高いモードに振り分けられた台が存在し、この台で遊技をした場合には非常に少ない投資で大当たりを獲得できるのである。しかしながら、このようなモード振分によりモーニング機能を持たせた場合、複数のモードのいずれに属するかを管理する領域を備える必要があることに加え、電源投入後におけるモード決定処理を実行する必要がある。したがって、容量的にも処理的にも負担が増大するという問題がある。加えて、前述のように、非常に高確率で特別遊技に移行してしまうモードもあるため、電源投入後にこのようなモードに振り分けられる頻度も低くせざるを得ず、開店から遊技するすべての遊技者に対してモーニング特典を付与することができないという問題もある。そこで、本発明は、容量的にも処理的にも負担をかけることなく、開店から長時間プレイするすべての遊技者に対して低投資での長時間遊技を可能ならしめる特典を付与する手段を提供することを第一の目的とする。

10

【0006】

更には、早期に特別遊技を引き当てた場合であっても、その後に特別遊技を長期間引き当てることができないこともよくある。このような遊技者に著しく不利な状況となった場合、特許文献2には、予め設定された天井条件が成立したときには大当たり抽選とは無関係に大当たりを発生させる、いわゆる天井機能を有するパチンコ遊技機が提案されている。しかしながら、特別遊技を長期間引けないからといって強制的に特別遊技に移行させることは、遊技機の秩序保持及び公平性等の観点から好ましくない。そこで、本発明は、長時間プレイする遊技者が長期間特別遊技に移行できないという、遊技者にとって著しく不利な状況となった場合であっても、特別遊技に強制的に移行させることなく当該不利な状況を開きさせることが可能な手段を提供することを第二の目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明(1)は、
遊技球が入球可能な主遊技用始動口(特図始動口2110)、
主遊技用識別情報(特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な主遊技用識別情報表示部(特別図柄表示装置2130)、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(大入賞口2120)、
主遊技用始動口(特図始動口2110)への遊技球の入球に基づき、主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段(特図乱数取得判定実行手段1121)、
主遊技用乱数に基づき、主遊技用識別情報(特別図柄)の停止識別情報を決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)、
主遊技用識別情報変動開始条件を充足した場合、主遊技用識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1141)による決定に基づき、主遊技用識別情報表示部(特別図柄表示装置2130)にて主遊技用識別情報(特別図柄)を所定時間変動させた後停止識別情報を表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段(特図制御手段1151)、
停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口(大入賞口2120)を開状態とする特別遊技状態への移行を決定する特別遊技移行判定手段(条件判定手段1171)、及び
可変入賞口(大入賞口2120)を開状態とする特別遊技を実行するための特別遊技実行手段(特別遊技実行手段1173)、
を管理する主遊技部と、

30

40

遊技球が入球可能な補助遊技用始動口(普図始動口2210)、
補助遊技用識別情報(普通図柄)を変動表示及び停止表示可能な補助遊技用識別情報表示部(普通図柄表示装置2220)、

主遊技用始動口(特図始動口2110)に取り付けられた、開放状態と閉鎖状態を採り得る可変部材であって、開放状態の際は主遊技用始動口(特図始動口2110)に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態の際は主遊技用始動口(特図始動口2110)に遊技球が入球不能又は困難に構成されている可変部材(特図始動口電動役物2112)、

補助遊技用始動口(普図始動口2210)への遊技球の入球に基づき、可変部材(特図始動口電動役物2112)の開放状態駆動に係る補助遊技用乱数を取得する補助遊技用乱数

50

取得手段（普通乱数取得判定実行手段１１２２）、

補助遊技用乱数に基づき、補助遊技用識別情報（普通図柄）の変動時間と停止識別情報を決定する補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部（普通図柄表示装置２２２０）にて補助遊技用識別情報（普通図柄）を所定時間変動表示させた後停止識別情報を表示するよう制御する補助遊技用識別情報表示制御手段（普通制御手段１１５２）、

補助遊技用識別情報（普通図柄）の停止識別情報が特定態様である場合、可変部材を（特図始動口電動役物２１１２）開放状態に駆動制御する開放状態可否決定実行手段（電チュー開閉制御手段１１６０）

を管理する、主遊技をサポートする補助遊技部と
を有するパチンコ遊技機において、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）は、

補助遊技用識別情報（普通図柄）の変動時間を決定する際に参照される複数のテーブルであって、選択される変動時間の平均値が所定値である第一テーブル（通常時テーブル１１４２a-１）と、選択される変動時間の平均値が前記所定値よりも長い第二テーブル（時長時テーブル１１４２a-３）と

を更に有しており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）は、特別遊技終了後は、場合により又は常に、主遊技用識別情報（特別図柄）又は補助遊技用識別情報（普通図柄）の変動回数が所定回数に到達するまで第二テーブル（時長時テーブル１１４２a-３）を参照し、当該所定回数に到達した後は第一テーブルを参照する（通常時テーブル１１４２a-１）

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

【０００８】

本発明（２）は、パチンコ遊技機は、

主遊技及び／又は補助遊技部での遊技状況を一時記憶するための遊技状況一時記憶手段（ＲＡＭと称される遊技状態一時記憶手段１１９０）と、

遊技状況一時記憶手段（ＲＡＭと称される遊技状態一時記憶手段１１９０）内の一時記憶内容をクリアするための一時記憶内容消去手段（ＲＡＭクリアスイッチＳ）と、を更に備えており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）は、遊技状況一時記憶手段（ＲＡＭと称される遊技状態一時記憶手段１１９０）内の一時記憶内容がクリアされてから特別遊技までは第一テーブル（通常時テーブル１１４２a-１）を参照する、前記発明（１）のパチンコ遊技機である。

【０００９】

本発明（３）は、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）は、

選択される変動時間の平均値が前記所定値よりも短い第三テーブル（時短時テーブル１１４２a-２）

を更に有しており、

補助遊技用識別情報表示内容決定手段（普通内容決定手段１１４２）は、特別遊技終了後は、場合により、第二テーブル（時長時テーブル１１４２a-３）の代わりに第三テーブル（時短時テーブル１１４２a-２）を参照する、前記発明（１）又は（２）のパチンコ遊技機である。

【００１０】

ここで、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」も含む。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる（例えば、主遊技においては特別図柄

10

20

30

40

50

、補助遊技においては普通図柄、副遊技においては装飾図柄やブランク図柄)。「開状態」とは、遊技球が流入可能な状態や流入し易い状態を指し、「閉状態」とは、遊技球が流入不可能な状態や遊技球が流入困難な状態を指す。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数(遊技内容決定乱数)であり、例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本特許請求の範囲や本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口(例えば始動入球口)の一回の入球により取得された乱数を一個と称している(即ち、前記の例だと、当選乱数+変動態様決定乱数+図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している)。また、例えば、一種の乱数(例えば当選乱数)が、別種の乱数(例えば図柄決定乱数)を兼ねていてもよい。「識別情報変動開始条件」とは、例えば、前の識別情報変動が実行中でないとか特別遊技中でないことを指す。「主遊技部」及び「補助遊技部」は、当業界において周知であるこれらの意味と同義であり、一般的には両者は「メイン基板側」と称される。尚、「副遊技部」は、一般に「サブ基板側」とも称される。

【発明の効果】

【0011】

本発明(1)によれば、特別遊技終了から所定期間は可変部材が相対的に開放し難い抽選テーブルが参照され、更には当該所定期間が経過した後は、可変部材が相対的に開放し易い抽選テーブルが参照されるよう構成されているので、特別遊技終了後において長時間再度の特別遊技に当選しない遊技者に対して、テーブルの参照変更のみという容量的にも処理的に負担をかけない手法でいわゆる天井機能を付与できる、換言すれば確率変動時以外の高ベースな遊技状態を構築できるという効果を奏する。更には、本発明(1)によれば、ホールにとっても高稼働での営業が可能になるという効果を奏する。

【0012】

本発明(2)によれば、前記効果に加え、いわゆるRAMクリア時(例えば電源投入時)から特別遊技移行までは可変部材が相対的に開放し易い抽選テーブルが参照されるよう構成されているので、開店直後から遊技するすべての遊技者に対し、テーブルの参照変更のみという容量的にも処理的に負担をかけない手法でいわゆるモーニング機能を付与できる、換言すれば確率変動時以外の高ベースな遊技状態を構築できるという効果を奏する。

【0013】

本発明(3)によれば、前記効果に加え、特別遊技終了後は常に可変部材が不利な状況となるのではなく、場合により(例えば抽選に当選した場合)、RAMクリア時よりも可変部材が開放し易い状況が構築されるので、特別遊技に基づく利益に加え、更なる特別遊技に当選し易いという過重利益を遊技者に対して付与できるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

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

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

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

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電

チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【図 7】図 7 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普図特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 8】図 8 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 9】図 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別図柄表示処理のフローチャートである。

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

【図 12】図 12 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 13】図 13 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、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 14】図 14 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

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

【図 16】図 16 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本最良形態に係るパチンコ遊技機において、RAM クリアした直後の内部の状態及びベースの推移を示したタイミングチャートである。

【図 19】図 19 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、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 21】図 21 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【発明を実施するための最良の形態】

【0015】

以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第 1 種パチンコ遊技機に関するものであるが、これに限定されず、例えば他の遊技機 {例えば、第 2 種、第 3 種、一般電役、複合機（例えば、従来の第 1 種の機能を二つ有する遊技機や、従来の第 1 種の機能と従来の第 2 種の機能を一つ有する遊技機）といったパチンコ遊技機} に応用された場合も本発明の範囲内である。尚、あくまで最良の形態であり、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。

【0016】

まず、図 1 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の前面側の基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、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。

【0017】

はじめに、パチンコ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、パチンコ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収

10

20

30

40

50

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。

【0018】

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の他、特図始動口 2110、普図始動口 2210、大入賞口 2120、特別図柄表示装置 2130、演出表示装置 2140、普通図柄表示装置 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。

【0019】

まず、特図始動口 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、特図始動口 2110 は、特図始動口入球検出装置 2111 と、特図始動口電動役物 2112 と、特図始動口電動役物 2112 を開閉させるための特図始動口電動役物ソレノイド 2112a とを備える。ここで、特図始動口入球検出装置 2111 は、特図始動口 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特図始動口入球情報を生成する。次に、特図始動口電動役物 2112 は、特図始動口 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変化する。

【0020】

次に、普図始動口 2210 は、普図始動口入球検出装置 2211 を備える。ここで、普図始動口入球検出装置 2211 は、普図始動口 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普図始動口入球情報を生成する。尚、普図始動口 2210 への遊技球の入球は、特図始動口 2110 の特図始動口電動役物 2112 を拡張させるための抽選の契機となる。

【0021】

次に、大入賞口 2120 は、特別図柄が所定態様で停止した場合に開状態となる、横長方形を成しアウト口 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 2122 は、大入賞口 2120 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 2120 を可変させる。

【0022】

次に、特別図柄表示装置 2130 は、主遊技に対応する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、特別図柄表示装置 2130 は、特図表示部 2131 と、特図保留表示部 2132 とを備える。ここで、特図保留表示部 2132 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（実行されていない特別図柄の変動数）に相当する。尚、特別図柄表示装置 2130 は、例えば 7 セグメント LED で構成され、特別図柄は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

【0023】

尚、特別図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本最良形態では、特別図柄表示装置 2130 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、特別

10

20

30

40

50

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、特別図柄を表示させるように構成してもよい。

【0024】

次に、演出表示装置 2 1 4 0 は、主として、特別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像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、本最良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 L E D 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、特別図柄の保留ランプと連動している。

10

【0025】

次に、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、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、普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、普図表示部 2 2 2 1 と、普図保留表示部 2 2 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 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、普通図柄変動の保留数（実行されていない普通図柄変動の数）に相当する。

【0026】

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。

20

【0027】

次に、図 2 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に特図始動口 2 1 1 0 へ入球したときの抽選や普図始動口 2 2 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）2 1 5 0 と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 2 1 4 0 と、賞球タンク 2 1 2、賞球ルール 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装置 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発射制御基板 2 3 0 と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、遊技状態が一時記憶される遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内の一時記憶内容をクリアするための R A M クリアスイッチ S やパチンコ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 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

30

【0028】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 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装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ 1 9 0（例えばサイドランプ）やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 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 R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 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 2 0 0 0）に搭載される形で構成してもよい。例えば、本最良形態では、主制御装置 1 0 0 0 に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置 3 0 0 0 内に持たせるように構成してもよい。同様

40

50

に、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。尚、図中の点線囲みは変更例に係る構成要素であるので、変更例のところで説明することとする。

【0029】

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 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、確率変動大当たり、突然確率変動大当たり、時間短縮変動大当たり、通常大当たり、小当たり、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手段 1200 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装置 3000 を制御する賞球払出決定手段 1300 とを有している。

10

【0030】

ここで、遊技制御手段 1100 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 1110 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 1120 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 1130 と、後述する遊技内容決定乱数（当選乱数）に基づき当たりであるか否かを抽選する当否抽選手段 1135 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 1140 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 1150 と、特図始動口 2110 の特図始動口電動役物 2112 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段 1160 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 1170 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 1180 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（特図確変遊技状態、特図時短遊技状態）、特別遊技状態}、補助遊技に関する状態（普図時短状態、普図時長状態）、特別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 1190 とを有している。尚、「普図時長状態」とは、普通図柄の変動時間（平均値）が通常時よりも長い状態である場合を指す。以下、各手段について詳述する。

20

30

【0031】

まず、入球判定手段 1110 は、特図始動口 2110 へ遊技球が入球したか否かを判定する特図始動口入球判定手段 1111 と、普図始動口 2210 に遊技球が流入したか否かを判定する普図始動口入球判定手段 1112 とを有している。

【0032】

次に、乱数取得判定実行手段 1120 は、特図始動口 2110 への遊技球の入球に基づき遊技内容決定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、特別図柄決定乱数等）を取得する特図乱数取得判定実行手段 1121 と、普通図柄当選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普図乱数取得判定実行手段 1122 とを有している。

40

【0033】

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）

50

、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【0034】

次に、保留制御手段1130は、特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定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特図保留情報一時記憶手段1131aに保留するための特図保留手段1131と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定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普図保留情報一時記憶手段1132aに保留するための普図保留手段1132とを有している。ここで、特図保留手段1131及び普図保留手段1132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、特図保留情報一時記憶手段1131a及び普図保留情報一時記憶手段1132aを夫々有している。

10

【0035】

次に、当否抽選手段1135は、当否抽選の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする（例えば、内部的に当たりフラグをオンにする）特別遊技移行決定手段1135aと、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル1135bと、を有している。ここで、当否抽選用テーブル1135bは、特別図柄に関しての大当たり抽選を行う際に参照される特図用大当たり抽選テーブル1135b-1と、特別図柄に関しての小当たり抽選を行う際に参照される特図用小当たり抽選テーブル1135b-2と、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。

20

【0036】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した遊技内容決定乱数に基づき、特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する特図内容決定手段1141と、取得した普通図柄当選乱数に基づき普通図柄の停止図柄と変動時間を決定する普図内容決定手段1142とを有している。

【0037】

ここで、特図内容決定手段1141は、特別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特図内容決定用抽選テーブル1141aを有しており、当該特図内容決定用抽選テーブル1141a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→特図通常遊技状態用抽選テーブル、確率変動遊技→特図確率変動遊技状態用抽選テーブル、時間短縮遊技→特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル）。更に、普図内容決定手段1142は、普通図柄に係る停止図柄及び変動時間を決定する際に参照される普図内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル1142aは、普図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（普図通常遊技→普図通常用抽選テーブル1142a-1、普図時短遊技→普図時短用抽選テーブル1142a-2、普図時長遊技→普図時長用抽選テーブル1142a-3）。

30

【0038】

ここで、表1は、普図内容決定用抽選テーブル1142aの一例である。当該表を説明すると、第一段は、RAMクリア時（例えば開店時）から大当たりまで参照される普図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1であり、第二段は、普図時短遊技状態の際に参照される普図時短遊技状態用抽選テーブル1142a-2であり、第三段は、普図時長遊技状態の際に参照される普図時長遊技状態用抽選テーブル1142a-3である。これらのテーブル同士を比較すれば分かるように、普通時短遊技状態用抽選テーブル1142a-2で選択される普図変動時間は、普図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1で選択される普図変動時間よりも相対的に短い変動時間が選択される傾向にあり、普通時長遊技状態用抽選テーブル1142a-3で選択される普図変動時間は、普図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1で選択される普図変動時間よりも相対的に長い変動時間が選

40

50

択される傾向にある。ここで、「総体的に長い／短い」とは、「選択される変動態様の選択率」を考慮したテーブル内の変動態様の平均時間が、普通通常遊技状態よりも長い／短いことを意味する。尚、本最良形態では、抽選で同一遊技状態でも変動時間が変わり得るよう構成したが、同一遊技状態では常に一律の変動時間となるよう構成してもよい。また、本最良形態では、当否と変動時間の抽選を一テーブルで実行するよう構成したがこれにも限定されず、当否と変動時間の抽選を別テーブルとしてもよい（この場合、前述のように同一遊技状態では常に一律の変動時間となるよう構成した場合には、変動時間についての抽選は不要となる）。また、説明の簡素化のため、当選確率を同一としたが、これにも限定されず、遊技状態により異なる当選確率としてもよい。

【表 1】

10

【表1】

【普図変動内容決定用抽選テーブルの一例】

＜普図通常遊技状態＞

変動時間	当否	乱数値
10	○	0～59
10	×	60～119
15	○	120～179
15	×	180～255

＜普図時短遊技状態＞

変動時間	当否	乱数値
5	○	0～200
5	×	201～220
10	○	221～250
10	×	251～255

＜普図時長遊技状態＞

変動時間	当否	乱数値
30	○	0～59
30	×	60～119
45	○	120～179
45	×	180～255

20

30

【0039】

次に、表示制御手段1150は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上で、所定時間特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う特図制御手段1151と、普通図柄表示装置2220の普図表示部2221上で、所定時間普通図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う普図制御手段1152とを有している。

【0040】

ここで、特図制御手段1151は、前記特図内容決定手段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特図変動時間管理手段1151aを更に有している。また、特図変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ1151a-1（デクリメントカウンタ）を更に有している。更に、普図制御手段1152は、普通図柄表示装置2220の普図表示部2221上での普通図柄の変動時間を管理するための普図変動時間管理手段1152aを有している。また、普図変動時間管理手段1152aは、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ1152a-1を更に備えている。

40

【0041】

次に、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物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、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112の駆動（開放）時間

50

を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

【0042】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 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、当たりに当選している（当たりフラグが発生している）か否かの判定と共に、特別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 1 1 7 1 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 1 1 9 1 c 中にセットする特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、大入賞口 2 1 2 0 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 1 1 7 3 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 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 1 c 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 1 1 7 2 a を更に有している。

10

【0043】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 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 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、特図時短回数をカウント可能な特図時短回数カウンタ 1 1 8 1 a と、普図時長回数をカウント可能な普図時長回数カウンタ 1 1 8 1 b と、を更に有している。ここで、当該手段が制御する「特定遊技」には、主遊技に関するものと補助遊技に関するものがある。まず、主遊技に関する「特定遊技」としては、例えば、特別遊技への抽選確率が特図通常遊技時よりも高い特図確率変動遊技や、特別図柄の変動時間が特図通常遊技時よりも総体的に短い特図時間短縮遊技が挙げられる。また、補助遊技に関する「特定遊技」としては、特別図柄に係る遊技状態と紐付かせたものとしては、普通図柄の当選確率向上（普通図柄の確率変動状態）・普通図柄の変動時間短縮（普通図柄の時間短縮遊技状態）・特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放時間延長（開放時間延長状態）を挙げることができ、特別図柄に係る遊技状態とは独立したものとしては、普通図柄の変動時間延長（普通図柄の時長遊技状態）を挙げることができる。尚、本最良形態では、普通図柄の確率変動状態・時間短縮遊技状態・開放時間延長状態を特別図柄の遊技状態とリンクさせ、普通図柄の時長遊技は特別図柄の遊技状態とは独立させるよう構成したが、これに限定されず、前者の一部又はすべてを特別図柄の遊技状態と独立するよう構成したり、後者を特別図柄の遊技状態とリンクさせるよう構成してもよい（これについては変更例で詳述する）。また、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 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パチンコ遊技機の場合）、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パチンコ遊技機の場合）。

20

30

【0044】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 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 1 1 9 1 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 1 1 9 2 とを有している。尚、当該手段に一時記憶された内容の全部又は一部は、RAM クリアスイッチ S の操作により消去されるよう構成されている。

40

【0045】

ここで、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 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 1 1 9 1 a と、現在変動中の特別図柄（変動開始条件が成立した特別図柄）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特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b 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 1 1 9 1 c とを有している。

50

【0046】

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、普通図柄当選フラグ・普通図柄変動中フラグ・電チュー開放中フラグ・普図時短フラグ、普図時長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憶手段1192aと、現在変動中の普通図柄（変動開始条件が成立した普通図柄）に係る停止図柄等の情報を一時記憶するための普図情報一時記憶手段1192bとを有している。

【0047】

次に、遊技周辺機器2000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2000は、主遊技側の周辺機器である主遊技周辺機器2100と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器2200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。

10

【0048】

まず、主遊技周辺機器2100は、特別遊技移行の契機となる特図始動口2110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2120と、特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な特別図柄表示装置2130と、装飾図柄の停止表示及び変動表示・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2140と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段2150とを有している。

【0049】

20

ここで、演出表示制御手段2150は、主制御装置1000側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段2151と、主制御装置1000側からの前記情報に基づき、演出表示装置2140上で演出表示制御を行う表示制御手段2152とを有している。以下、上記各手段を詳述する。

【0050】

まず、表示情報受信手段2151は、主制御装置1000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2151aを有している。尚、メイン側情報一時記憶手段2151a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。

【0051】

30

次に、表示制御手段2152は、演出表示装置2140の装図表示部2141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2152aと、演出表示装置2140の装図保留表示部2142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2152bと、当該演出の際に当該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2152cと、を有している。

【0052】

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、装飾図柄や装飾図柄の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装図変動態様記憶手段2152a-2とを更に有している。ここで、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するための装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1を有している。

40

【0053】

次に、装図保留情報表示制御手段2152bは、現在の保留球数を一時記憶するための装図保留情報一時記憶手段2152b-1を更に有している。

【0054】

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

50

切の制御を更に制御する。また、本最良形態においては、演出表示制御手段 2 1 5 0 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。

【0055】

次に、補助遊技周辺機器 2 2 0 0 は、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放の契機となる普図始動口 2 2 1 0 と、普通図柄の停止表示及び変動表示が可能な普通図柄表示装置 2 2 2 0 とを有している。

【0056】

尚、特別図柄表示装置 2 1 3 0 及び普通図柄表示装置 2 2 2 0 が、主制御装置 1 0 0 0 と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置 2 1 4 0 が、演出表示制御手段 2 1 5 0 と情報伝達可能に接続されている。即ち、特別図柄表示装置 2 1 3 0 及び普通図柄表示装置 2 2 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 により制御され、演出表示装置 2 1 4 0 は、演出表示制御手段 2 1 5 0 により夫々制御されることを意味する。尚、主制御装置 1 0 0 0 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。

【0057】

以上で主制御装置 1 0 0 0 及び遊技周辺機器 2 0 0 0 を概説したが、最後に R A M クリアスイッチ S について説明しておく。R A M クリアとは、遊技機内部の R A M (メモリによって保存されている内部情報、例えば、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 に一時記憶されている情報やフラグ) をクリアして初期状態に戻す行為を指す。このような R A M クリアをするためのスイッチが、図示しないが遊技盤裏面に設けられている。このスイッチを押すと、主遊技・補助遊技・演出遊技のいずれも初期状態からスタートする。例えば、主遊技に関しては、たとえ当該ボタンを押す直前においては特別図柄が変動していたり特図特定遊技状態であったり大当たり状態であったとしても、特図通常遊技状態、保留無し、図柄非変動状態からスタートする。補助遊技に関しては、たとえ当該ボタンを押す直前においては普通図柄が変動していたり普図特定遊技状態であったとしても、普図通常遊技状態、保留無し、図柄非変動状態からスタートする。

【0058】

次に、図 4 ~ 図 1 7 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の処理の流れを説明する。はじめに、図 4 ~ 図 1 3 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ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 4 は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の普通図柄当選乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の電チュー駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 3 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 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 1 6 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ 1 7 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 (特に賞球払出決定手段 1 3 0 0) は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装置 3 0 0 0 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 1 1 0 0 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。

【0059】

まず、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 2 で、普図始動口入球判定手段 1 1 1 2 は、普図始動口 2 2 1 0 の普図始動口入球検出装置 2 2 1 1 から普図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、普図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 は、普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a 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 1 1 0 4 で Y e s

の場合、ステップ1106で、普通図乱数取得判定実行手段1122は、普通図柄当選乱数
を取得する。次に、ステップ1108で、普通図保留手段1132は、何個目の保留である
かという順番情報と共に、当該乱数を普通図保留情報一時記憶手段1132aにセットする
形で保留球を1加算し、次の処理（電チュー駆動判定処理1200）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（電チュー駆動判定処理
1200）に移行する。

【0060】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電チュー駆動判
定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、電チュー開閉制御手段11
60は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、電チュー開放中フラグが
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、
普通図制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aを参照して、普通図
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、普通図内容決定手段1142は、普通図保留情報一時記憶手段1132aを
参照し、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの
場合、ステップ1236で、普通図内容決定手段1142は、普通図保留情報一時記憶手段1
132aに一時記憶されている、今回の図柄変動に係る普通図柄当選乱数を読み出す。

【0061】

そして、ステップ1238～ステップ1244にかけて、補助遊技に関する遊技状態に
基づき、今回変動する普通図柄の内容（例えば変動時間）を決定する際に参照するテー
ブルをセットする処理を実行する。まず、ステップ1238で、普通図内容決定手段1142
は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192（又はフラグー時記憶手段1191a）を参
照し、補助遊技関連情報一時記憶手段1192中の普通図特殊フラグ（普通図時短フラグ、普
通図時長フラグ）がオフであるか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステ
ップ1240で、普通図内容決定手段1142は、参照テーブルとして普通図通常用抽選用テ
ーブル1142a-1をセットし、ステップ1208に移行する。他方、ステップ123
8でNoの場合、ステップ1239で、普通図内容決定手段1142は、補助遊技関連情報
一時記憶手段1192（又はフラグー時記憶手段1191a）を参照し、補助遊技関連情
報一時記憶手段1192中の普通図時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1
239でYesの場合、ステップ1242で、普通図内容決定手段1142は、参照テー
ブルとして普通図時短用抽選テーブル1142a-2をセットし、ステップ1208に移行す
る。他方、ステップ1239でNoの場合、ステップ1244で、普通図内容決定手段11
42は、参照テーブルとして普通図時長用抽選テーブル1142a-3をセットし、ステッ
プ1208に移行する。

【0062】

次に、ステップ1208で、普通図内容決定手段1142は、当該保留球に基づく普通図
柄乱数等に基づき抽選で停止図柄を決定する。次に、ステップ1210で、普通図変動時間
管理手段1152aは、当該保留球に基づく普通図柄乱数等に基づき、前述したステップ
1240～ステップ1244でセットした参照テーブルを参照して抽選で変動時間を決定
する。そして、ステップ1212で、普通図制御手段1152は、補助遊技関連情報一時記
憶手段1192a内の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1214で、
普通図保留手段1132は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普通図保留情報一
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、普通図制御手段115
2は、普通図変動管理用タイマ1152a-1をスタートした後、普通図表示部2221上で
普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、普通図変動時間管理手段11
52aは、普通図変動管理用タイマ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、普通図制御手段
1152は、普通図表示部2221上で、前記ステップ1208で普通図内容決定手段114
2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、普通図制御手段11
52は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の普通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「当たり」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、電チュー開閉制御手段1160は、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・時長遊技の場合には0.5秒）セットする。次に、ステップ1226で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1228で、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を開放する。次に、ステップ1230で、電チュー開閉制御手段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、電チュー開閉制御手段1160は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1192a内の電チュー開放中フラグをオフにする。そして、ステップ1250で、特定遊技制御手段1180は、後述する普図特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

10

【0063】

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（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0064】

次に、図7は、図6におけるステップ1250のサブルーチンに係る、普図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1250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のフラグ領域を参照し、普図時長フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1252でYesの場合、ステップ1254で、特定遊技制御手段1180は、普図時長回数カウンタ1181bのカウンタ値を1減算する。そして、ステップ1256で、特定遊技終了条件判定手段1181は、普図時長回数カウンタ1181bのカウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1256でYesの場合、ステップ1258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のフラグ領域にアクセスし、普図時長フラグをオフにし、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。このように、本最良形態では、普通図柄の時長遊技の終了契機は、特別図柄側の遊技状態の推移ではなく、普通図柄側の変動回数に基づく。

20

30

【0065】

他方、ステップ1252でNoの場合、ステップ1260で、特定遊技終了条件判定手段1181は、補助遊技関連情報一時記憶手段1192aのフラグ領域を参照し、普図時短フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1260でYesの場合、ステップ1262で、特定遊技終了条件判定手段1181は、主遊技状態一時記憶手段1191のフラグ領域を参照し、特図時短フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1262でYesの場合、ステップ1264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のフラグ領域にアクセスし、普図時短フラグをオフにし、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。このように、本最良形態では、普通図柄の時短遊技の終了契機は、特別図柄側の遊技状態の推移に従属する。尚、ステップ1256でNoの場合及びステップ1264でNoの場合にも、次の処理（特別遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

40

【0066】

次に、図8は、図4におけるステップ1300のサブルーチンに係る、特別遊技内容決定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、特図始動口入球判定手段1111は、特図始動口2110の特図始動口入球検出装置2111から特図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、特図乱数取得判定実行手段1121は、特図保留情報一時記憶手段1131a

50

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、特図乱数取得判定実行手段１１２１は、遊技内容決定乱数（当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段１１３１が、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を特図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、情報送信手段１２００は、特図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（特別図柄表示処理１４００）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（特別図柄表示処理１４００）に移行する。

【００６７】

次に、図９は、図４におけるステップ１４００のサブルーチンに係る、特別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、特図内容決定手段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、特別遊技中や特別図柄変動中でないことが条件となる。

【００６８】

ステップ１４０２でＹｅｓの場合、ステップ１４０４で、特図内容決定手段１１４１は、特図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遊技内容決定乱数を読み出す。次に、ステップ１４０６で、当否抽選手段１１３５は、遊技内容決定乱数（当選乱数）及び遊技状態に基づき、特図用大当たり抽選テーブル１１３５ｂ－１及び特図用小当たり抽選テーブル１１３５ｂ－２を参照し、特別図柄当否（大当たり、小当たり）抽選を実行する。尚、当否抽選に際しては、先に大当たり抽選テーブルを参照して大当たり抽選を実行し、大当たり抽選にはずれた場合、更に小当たり抽選テーブルを参照して小当たり抽選を実行する。そして、ステップ１４０８で、特別遊技移行決定手段１１３５ａは、抽選結果が当た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内の当た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。

【００６９】

そして、ステップ１４１２で、特図内容決定手段１１４１は、特図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、遊技内容決定乱数（例えば、特別図柄決定乱数、変動態様決定乱数）に基づいて特別図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを特図情報一時記憶手段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・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。また、当たりに関しては、大当たりと小当たりがあるが、これらが区別された形で停止図柄及び変動態様を選択されるよう構成されている限り、それぞれ別々のテーブルを用いて表示内容を決定するよう構成しても、同一テーブルを用いて表示内容を決定するよう構成してもよい（以下も同様）。次に、ステップ１４１４で、情報送信手段１２００は、ステップ１４１２で決定した特別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１４１６で、特図変動時間管理手段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）を特図変動管理用タイマ１１５１ａ－１にセットする。そして、ステップ１４１８で、特図制御手段１１５１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上で、特図情報一時記憶手段１１９１ｂに記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ１４２０で、特図制御手段１１５１は、フラグ一時記憶手段１１９１ａ内の変動中フラグをオンする。そして、ステップ１４２２で、特図変動時間管理手段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（特別遊技作動条件判定処理１５００）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、特図制御手段１１５１は、特別図柄表示装置２１３０の特図表示部２１３１上

10

20

30

40

50

での特別図柄の変動表示を停止し、特図情報一時記憶手段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、特図制御手段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、特図変動時間管理手段1151aは、特図変動管理用タイマ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（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

【0070】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、特図制御手段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、Noの場合には次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。

【0071】

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、特図時短回数カウンタ1181aを参照して、特図時短回数カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。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、特図時短回数カウンタ1181aの特図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、特図時短回数カウンタ1181aを参照して、特図時短回数が0であるか否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の特図時短縮フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理1500）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（特別遊技作動条件判定処理1500）に移行する。このように、図10及び図7から分かるように、本最良形態では、時間短縮遊技状態が終了した後、普通図柄の特定遊技に関するフラグがすべてオフとなるため、普図通常用抽選テーブルが参照されることとなる。このように、時間短縮遊技という殆ど持ち球が減少しない遊技の後、持ち球が減少するもののその減少の程度が時長遊技時よりも小さい遊技に移行する結果、パチスロ遊技機におけるRTのような遊技性を醸し出すことが可能となる。

【0072】

次に、図11は、図4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、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、特別図柄表示装置2130の特図表示部2131上に表示された特別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1508で、特定遊技制御手段1180は、当該所定態様が小当たりでないか否かを判定する。ステップ1508でYesの場合、ステップ1520で、特定遊技制御手段1180は、特別図柄に関する特定遊技関連フラグ（フラグー時記憶手段1191a内の特図確変フラグ、特図時短フラグ）及び普通図柄に関する特定遊技関連フラグ（補助遊技関連情報一時記憶手段1192内の普図時縮フラグ、普図時長フラグ）を一旦オフにする。そして、ステップ1512、ステップ1518で、特定遊技制御手段1180は、特図時短回数カウンタ1181aをリセット（特図時短回数カウンタ値＝0）する。そして、ステップ1513で、特定遊技制御手段1180は、普図時長回数カウンタ1181bをリセット（普図時長回数カウンタ値＝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、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に当たりフラグをオフにし、次の処理（特別遊技制御処理1600）に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504でNoの場合は次の処理（特別遊技制御処理1600）に移行し、ステップ15

10

20

30

40

50

08でNoの場合はステップ1514に移行する。

【0073】

次に、図12は、図4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、フラグー時記憶手段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、フラグー時記憶手段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、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技開始信号を送信し、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、フラグー時記憶手段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（賞球払出処理1700）に移行する。

【0074】

次に、ステップ1612で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段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）をセットする（例えば、小当たりの開放パターンとしては、0.5秒開放→0.8秒閉鎖→0.5秒開放、という開放パターンをセットする）。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1620で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ1622で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して大入賞口2120を開放し、ステップ1624に移行する。

【0075】

次に、ステップ1624で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ1626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を参照して当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1630に移行し、Noの場合には、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0076】

次に、ステップ1630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の駆動を停止して大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ163

6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を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（例えば、確率変動大当たり及び時間短縮変動大当たりの場合は15ラウンド、突然確率変動大当たりの場合は2ラウンド、小当たりの場合は1ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1636でYesの場合、ステップ1638で、特別遊技実行手段1173は、フラグー時記憶手段1191a内の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1640で、情報送信手段1200は、演出表示制御手段2150側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1636でNoの場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

10

【0077】

次に、図13は、図12におけるステップ1650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1652で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が第一属性群（特図確変当たり）であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654、ステップ1656及びステップ1657で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の特図確変フラグ、特図時短フラグ及び普図時短フラグを夫々オンにし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

【0078】

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、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が第二属性群（特図時短当たり）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で、特定遊技制御手段1180は、フラグー時記憶手段1191a内の特図時短フラグをオンにする。そして、ステップ1662で、特定遊技制御手段1180は、特図時短回数カウンタ1181aに特図時短回数カウンタ値として所定値（例えば100）をセットする。そして、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内の普図時短フラグをオンにし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

20

【0079】

他方、ステップ1658でNoの場合、ステップ1666で、特定遊技制御手段1180は、特図情報一時記憶手段1191bを参照し、今回の特別遊技が第三属性群（通常当たり）であるか否かを判定する。ステップ1666でYesの場合、ステップ1668及びステップ1670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内の普図時長フラグをオンにする。そして、特定遊技制御手段1180は、普図時長回数カウンタ1181bに普図時長回数カウンタ値として所定値（例えば500）をセットし、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。尚、ステップ1666でNoの場合、即ち、今回の特別遊技が小当たりである場合にも、次の処理（賞球払出処理1700）に移行する。

30

【0080】

次に、図14～図19のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のサブ基板側での処理の流れを説明する。まず、図14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6000である。まず、ステップ6100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6200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6300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6100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。

40

【0081】

まず、図15は、図14でのステップ6100のサブルーチンに係る、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6102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を参照し、主制御装置1000

50

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6102でYesの場合、ステップ6104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、装図変動内容決定用抽選テーブル2152a-1-1を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2152cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、主制御装置1000側からの停止図柄・変動態様（即ち、特別図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段2150側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは1対1対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段2150側での変動態様の比率を主制御装置1000側からの一変動態様に対して複数パターン持ってもよい。次に、ステップ6106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2152c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（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。尚、ステップ6102でNoの場合にも、次の処理（装飾図柄表示制御処理6200）に移行する。

10

【0082】

次に、図16は、図14でのステップ6200のサブルーチンに係る、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6202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2152cのフラグエリアを参照し、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6202でYesの場合、ステップ6204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2152c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6204でYesの場合、ステップ6206及びステップ6208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2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ6210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2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の変動表示を開始する。

20

【0083】

次に、ステップ6212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を参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6212でYesの場合、ステップ6214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2152cの図柄関連情報エリア内に一時記憶された決定内容（停止図柄）に従い、演出表示装置2140の装図表示部2141上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。次に、ステップ6216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2152cのフラグエリア内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理6300）に移行する。

30

【0084】

尚、ステップ6202でNoの場合はステップ6212に移行し、ステップ6204及びステップ6212でNoの場合は次の処理（特別遊技中表示制御処理6300）に移行する。

40

【0085】

次に、図17は、図14でのステップ6300のサブルーチンに係る、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6302で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152c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6302でYesの場合、ステップ6304で、表示制御手段2152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信号を受信したか否かを判定する。ステップ6304でYesの場合、ステップ6306及びステップ6308で、表示制御手段2152は、演出表示関連情報一時記憶手段2152cのフラグエリア内の特別遊技中フラグをオンにすると共に、演出表示装置2140上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6310で

50

、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、主制御装置 1 0 0 0 側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する（確率変動大当たり、時間短縮変動大当たり及び通常大当たりといった、出球有り大当たりの場合のみ表示する）。ここで、突然確率変動大当たり及び小当たりである場合には、ラウンド数表示をすると、今回の当たりが「突然確率変動大当たり」及び「小当たり」のいずれであるかが遊技者に分かってしまうので、これらの当たりの場合には、当該処理においてラウンド数表示等を実行しない。次に、ステップ 6 3 1 2 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、メイン側情報一時記憶手段 2 1 5 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6 3 1 2 で Yes の場合、ステップ 6 3 1 4 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示装置 2 1 4 0 上で、大当たり終了表示を行う。次に、ステップ 6 3 1 6 で、表示制御手段 2 1 5 2 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 1 5 2 c のフラグエリア内の特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6 1 0 0）に移行する。尚、ステップ 6 3 0 2 で No の場合はステップ 6 3 1 0 に移行し、ステップ 6 3 0 4 及びステップ 6 3 1 2 で No の場合は次の処理（装飾図柄表示内容決定処理 6 1 0 0）に移行する。

10

【0086】

次に、図 1 8 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の作用について説明する。ここで、図 1 8 は、本最良形態に係るパチンコ遊技機において、RAM クリアした直後の内部の状態及びベース（出球率）の推移を示したタイミングチャートである。ここで、「ベース」とは、1 0 0 個の打ち出しに対して払い出された球数である（例えば、ベース 8 0 は、1 0 0 個の打ち出しに対して 8 0 個の払い出しがあることを意味する）。以下、時系列的に説明する。

20

【0087】

（RAM クリア後から大当たりまで）

まず、RAM クリア後、主遊技の遊技状態として特図通常遊技状態、補助遊技の遊技状態として普図通常遊技状態からスタートする。ここで、普図通常状態時は、所定の大当たりを契機として移行する普図特定遊技の一つである普図時長遊技状態と比較し、普図変動時間が短く設定されている（前述の表 1 参照）。そのため、普図時長遊技状態と比較して遊技球の減少速度が遅く、ベースが高く設定されている（例えば 7 0 ～ 8 0）。したがって、開店直後等、RAM クリアされた状況においては、遊技者は遊技球微減という有利な状況から遊技をスタートすることが可能となる。そして、このような普図通常遊技状態は、特別遊技に当選するまで継続することとなる。

30

【0088】

（大当たり終了後における特図確変状態）

ベース 7 0 ～ 8 0 の普図通常遊技状態がしばらく継続した後、大量の出球を獲得できる特別遊技に移行する。そして、当該特別遊技が終了した後、特別遊技移行抽選確率が特図通常遊技状態よりも高い特図確変遊技状態に移行する。すると、これに追従する形で、補助遊技側の遊技状態も普図時短遊技状態に移行する。この普図時短遊技状態においては、前述した普図通常遊技状態よりも変動時間が更に短く設定されており（前述の表 1 参照）、更には普通図柄当選確率自体も普図遊技状態よりもアップしている（前述の表 1 参照）。加えて、大入賞口電動役物 2 1 2 2 の開状態時間も、普図通常遊技状態時よりも長く設定されている。したがって、この普図時短遊技状態においては、例えばベース 9 0 といった、遊技球が現状維持される状況となる。即ち、遊技球を実質的に減少させることなく、次の特別遊技を獲得できる訳である。

40

【0089】

（大当たり終了後における普図時短状態）

特図確変・普図時短状態で特別遊技を獲得した後、主遊技については特図通常遊技に移行する。他方、補助遊技については所定回数の普図時長遊技状態に移行する。ここで、普図時長遊技状態時は、普図通常遊技状態時と比較し、普図変動時間が長く設定されている（前述の表 1 参照）。そのため、普図通常遊技状態と比較して遊技球の減少速度が速く、

50

ベースが低く設定されている（例えば20）。このように、この普図時長遊技がこれまでの他の遊技機における通常遊技に相当するともいえる。しかしながら、この普図時長遊技がこれまでの他の遊技機における通常遊技と大きく異なる点は、あくまで、変動回数に限りがある特定遊技であることである。具体的には、本例では、普図時長遊技に移行してから、普通図柄の変動回数が所定回数（例えば500回）に到達した場合には、当該普図時長遊技は終了し、普図通常遊技に戻る。ところで、前述のように、この普図通常遊技はベースが高く遊技球の減少速度は遅いため、ベースが低く遊技球の減少速度が速い当該普図時長遊技の終了により、遊技者にとっては有利な状況となる。即ち、所定期間特別遊技に当選できなかったことに伴う、実質的な天井の発動と捉えることもできる。

【0090】

本最良形態によれば、いわゆるRAMクリア時（例えば電源投入時）から特別遊技移行までは可変部材が相対的に開放し易い抽選テーブルが参照され、特別遊技終了から所定期間は可変部材が相対的に開放し難い抽選テーブルが参照され、更には当該所定期間が経過した後は、可変部材が相対的に開放し易い抽選テーブルが参照されるよう構成されているので、開店直後から遊技するすべての遊技者に対し、更には、長時間特別遊技に当選しない遊技者に対しても、テーブルの参照変更のみという容量的にも処理的に負担をかけない手法でいわゆるモーニング機能や天井機能を付与できる、換言すれば確率変動時以外の高ベースな遊技状態を構築できるという効果を奏する。更には、本最良形態によれば、ホールにとっても高稼働での営業が可能になるという効果を奏する。

【0091】

更に、特別遊技終了後は常に可変部材が不利な状況となるのでなく、場合により（例えば抽選に当選した場合）、RAMクリア時よりも可変部材が開放し易い状況が構築されるので、特別遊技に基づく利益に加え、更なる特別遊技に当選し易いという過重利益を遊技者に対して付与できるという効果を奏する。

【0092】

次に、本発明に係る最良形態の変更例を説明する。本最良形態では、普通図柄の時長遊技を特別図柄と独立するよう構成したが、本変更例に係るパチンコ遊技機では、特別図柄とリンクするよう構成されている。以下、本最良形態と相違する点を中心に説明することとする。

【0093】

まず、図3を参照しながら、本変更例の構成上の特徴点を説明する。本最良形態に係るパチンコ遊技機は、本最良形態における普図時長カウンタ1181bを有しておらず、その代わりに特図変動回数カウンタ1181cを有している。後述するように、この特図変動カウンタは、特別図柄の変動の度にカウント値が1加算（インクリメント方式）又は1減算（デクリメント方式）されるように構成されており、所定条件（例えば特別遊技終了）を契機としてリセット（インクリメント方式）又は所定値がセット（デクリメント方式）される。

【0094】

次に、本変更例の処理を説明する。ここで、本変更例が本最良形態と相違する処理は、ステップ1200の電チュー駆動判定処理、ステップ1450の特定遊技終了判定処理及びステップ1650の特別遊技終了後の遊技状態決定処理である。まず、図19は、ステップ1200の電チュー駆動判定処理である。ここで、本最良形態に係る図6との相違点は、ステップ1250が存在しない点のみである。次に、図20は、ステップ1450の特定遊技終了判定処理である。当該処理について説明すると、まず、ステップ1452で、特定遊技制御手段1180は、特図時短回数カウンタ1181aを参照して、特図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、特図時短回数カウンタ1181aの特図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、特図時短回数カウンタ1181aを参照して、特図時短回数が0であるかな否かを判定する。ステップ1456でYesの場合、ステップ1464及びステップ1466

10

20

30

40

50

で、特定遊技制御手段 1180 は、フラグー時記憶手段 1191 a 内の特図時短フラグ及び普図時短フラグをそれぞれオフにする。次に、ステップ 1468 で、特定遊技制御手段 1180 は、特図変動回数カウンタ 1181 c を参照して、特図変動回数カウンタ 1181 c が 0 よりも大きいかなんかを判定する。ステップ 1468 で Yes の場合、ステップ 1470 で、特定遊技制御手段 1180 は、特図変動回数カウンタ 1181 c の特図変動回数カウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1472 で、特定遊技制御手段 1180 は、特図変動回数カウンタ 1181 c を参照して、特図変動回数カウンタ値が 0 であるかなんかを判定する。ステップ 1472 で Yes の場合、ステップ 1474 で、特定遊技制御手段 1180 は、フラグー時記憶手段 1191 a 内の普図時長フラグをオフにし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1500）に移行する。尚、ステップ 1452 及びステップ 1456 で No の場合には、ステップ 1468 に移行し、ステップ 1468 及びステップ 1474 で No の場合には、次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1500）に移行する。次に、図 21 は、ステップ 1650 の特別遊技終了後の遊技状態決定処理である。ここで、本最良形態と相違する処理は、ステップ 1670 である。当該処理において、特定遊技制御手段 1180 は、特図変動回数カウンタ 1181 c の特図変動回数カウンタ値として 500 をセットする。

【0095】

次に、別の変更例を説明する。当該別の変更例は、補助遊技用識別情報（普通図柄）側で第二テーブル（時長時テーブル）が選択される状態（普図時長遊技）の開始タイミング及び／又は終了タイミングを、主遊技用識別情報の遊技状態に従属させるよう構成されている。例えば、主遊技用識別情報の遊技状態として、主遊技用識別情報の変動に関して所定回数だけ所定のテーブルが参照される状態（例えば、限定頻度状態）が存在する。例えば、補助遊技用識別情報側の第二テーブルが選択される状態の終了タイミングを、この主遊技用識別情報の前記状態の終了に合わせてもよい。また、開始タイミングについても、通常、この主遊技用識別情報の前記状態は特別遊技終了直後に開始されるので、補助遊技用識別情報側の第二テーブルが選択される状態の開始タイミングもこれに合わせる。或いは、この主遊技用識別情報の前記状態が特別遊技終了直後でないタイミングで開始される場合（例えば、特別遊技終了後、主遊技用識別情報の変動回数が所定回数に到達した場合に前記状態に移行する態様）には、補助遊技用識別情報側の第二テーブルが選択される状態の開始タイミングを、主遊技用識別情報の前記状態の開始に合わせてもよい。

【符号の説明】

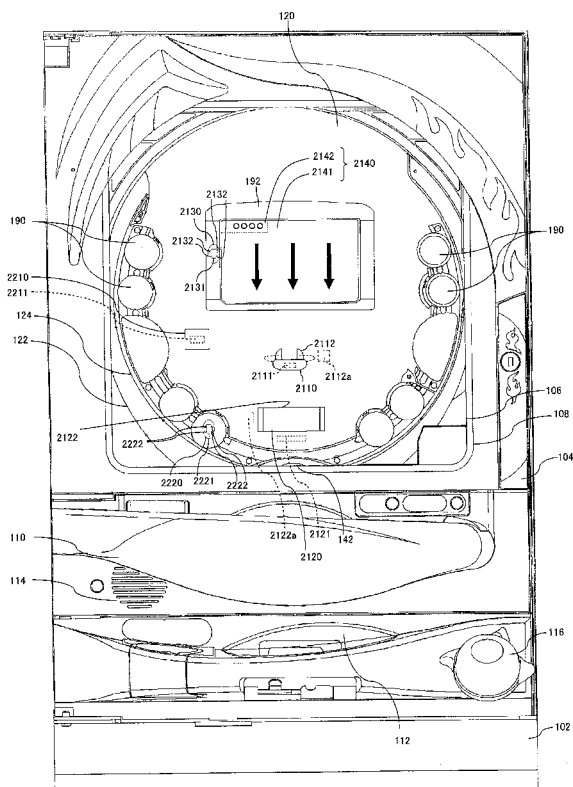
【0096】

1121 特図乱数取得判定実行手段
 1122 普図乱数取得判定実行手段
 1141 特図内容決定手段
 1142 普図内容決定手段
 1142 a-1 通常時テーブル
 1142 a-2 時短時テーブル
 1142 a-3 時長時テーブル
 1151 特図制御手段
 1152 普図制御手段
 1160 電チュー開閉制御手段
 1171 条件判定手段
 1173 特別遊技実行手段
 1190 遊技状態一時記憶手段
 2110 特図始動口
 2112 特図始動口電動役物
 2120 大入賞口
 2130 特別図柄表示装置
 2210 普図始動口

2 2 2 0 普通図柄表示装置
S RAMクリアスイッチ

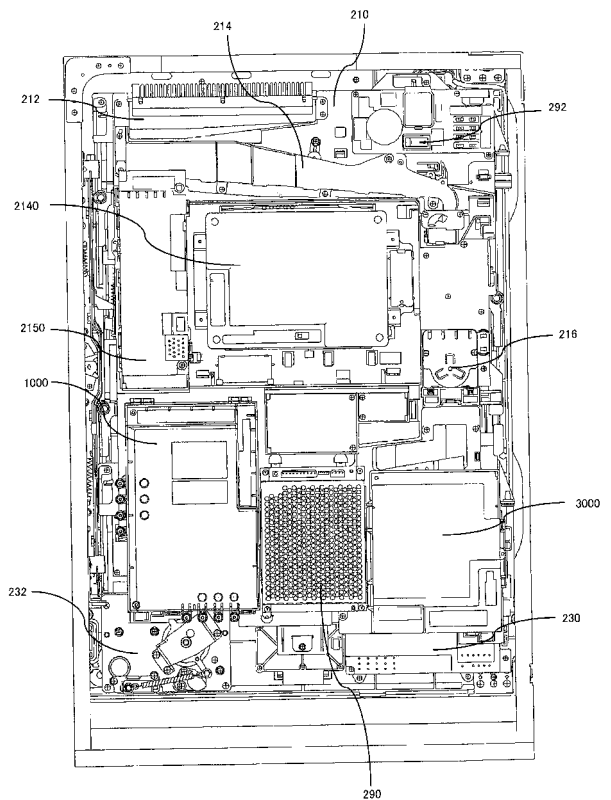
【図 1】

【図1】

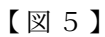


【図 2】

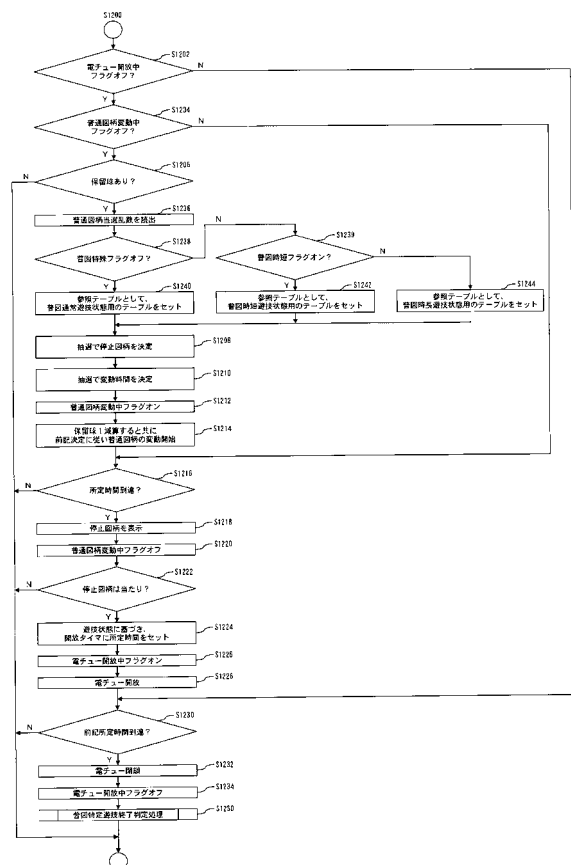
【図2】



【図 4】

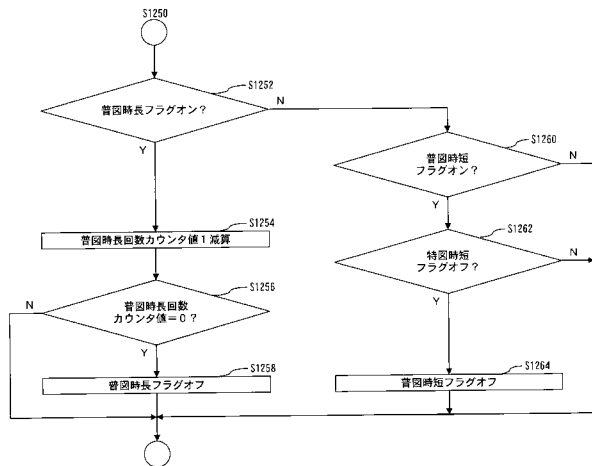


【図 6】



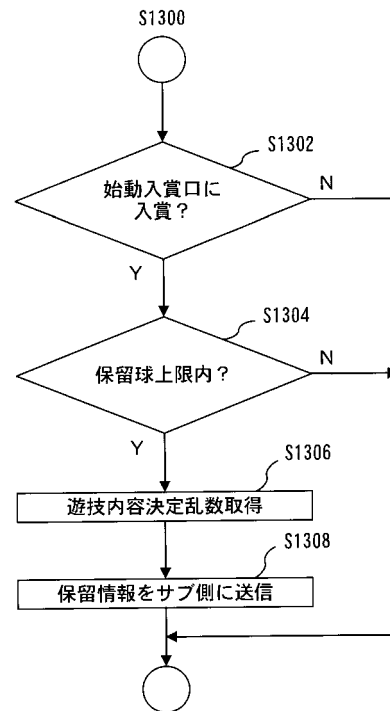
【図 7】

【図7】



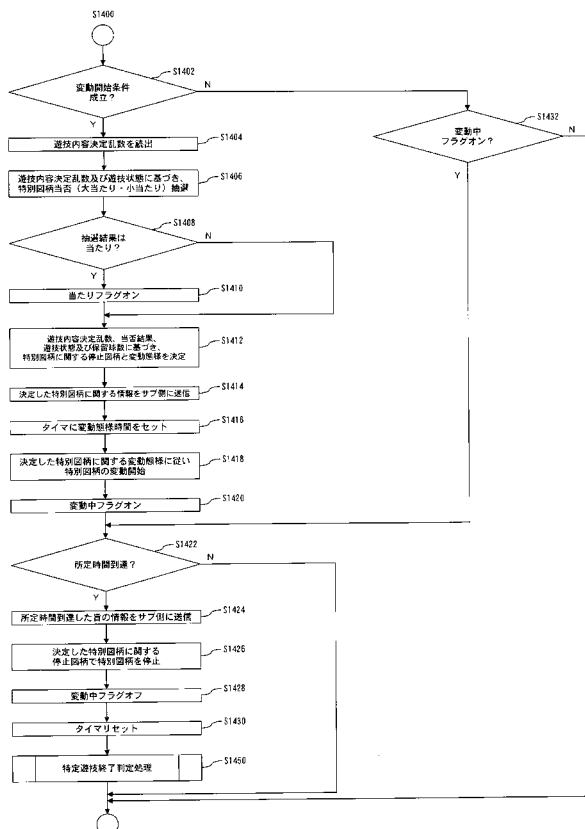
【図 8】

【図8】



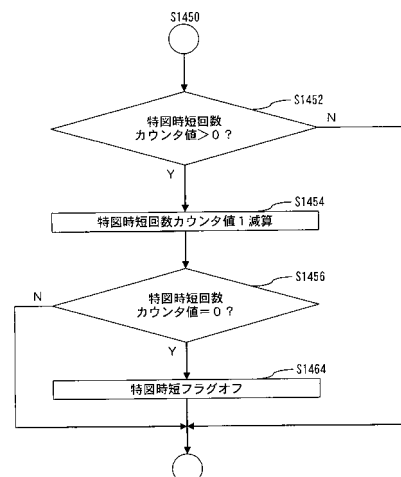
【図 9】

【図9】



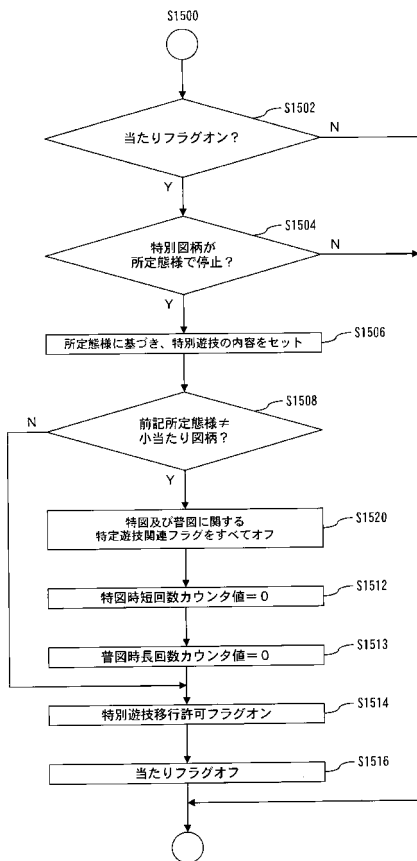
【図 10】

【図10】



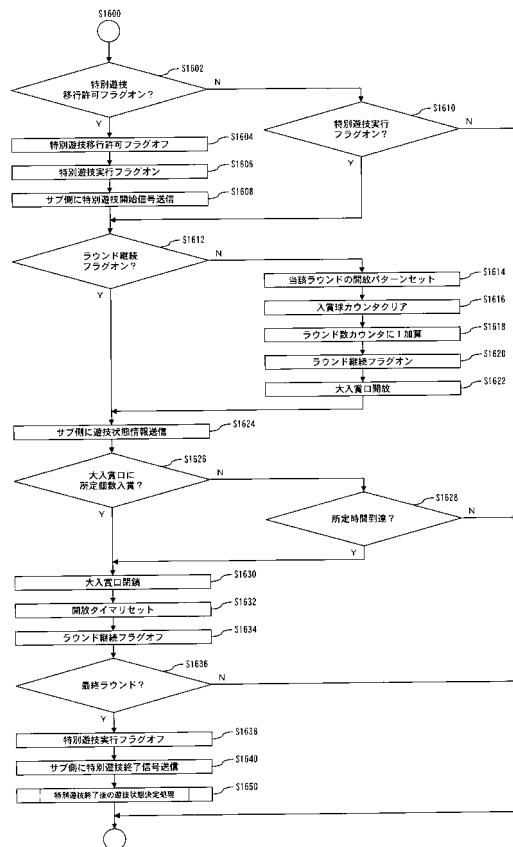
【図 1 1】

【図11】



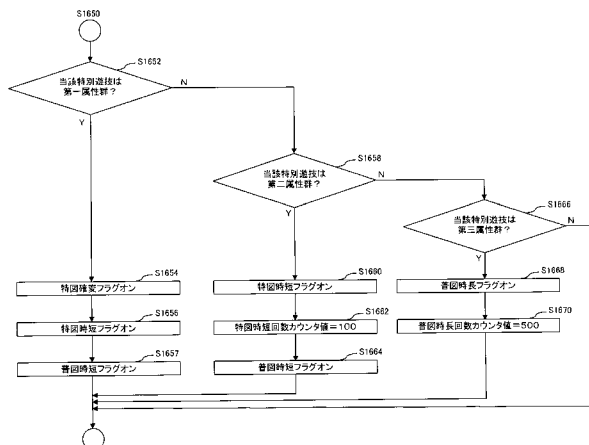
【図 1 2】

【図12】



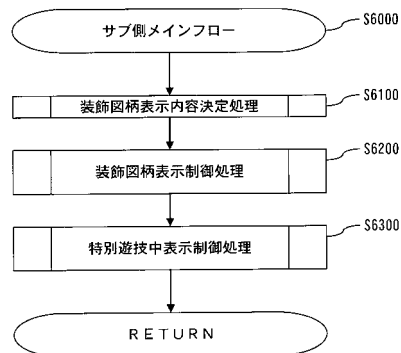
【図 1 3】

【図13】

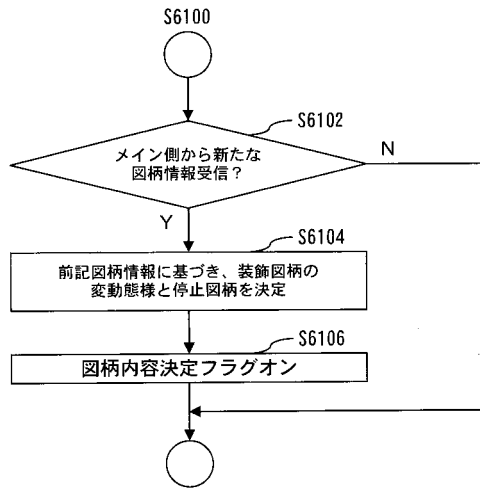


【図 1 4】

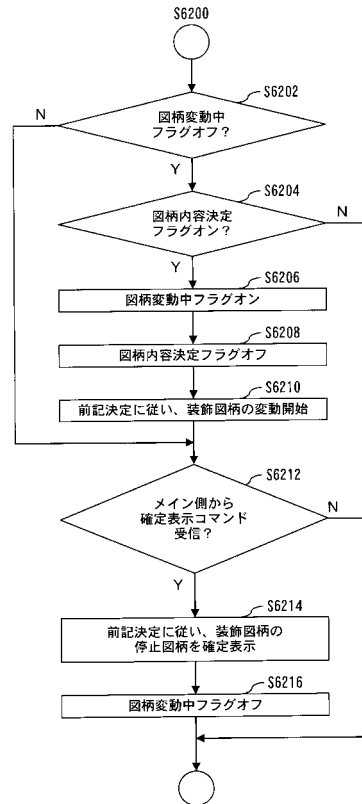
【図14】



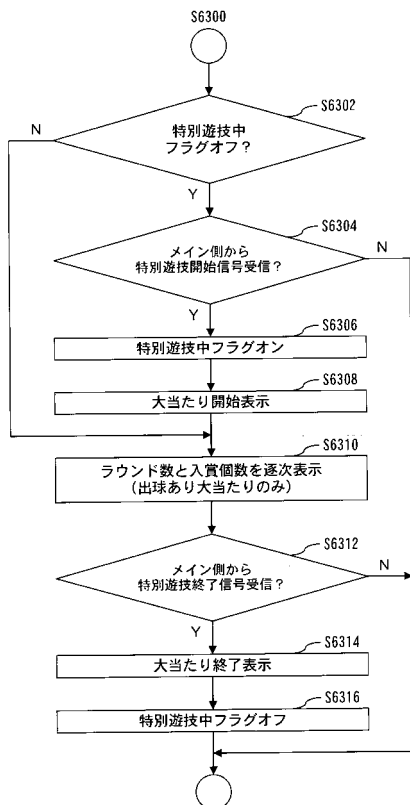
【図 15】
【図15】



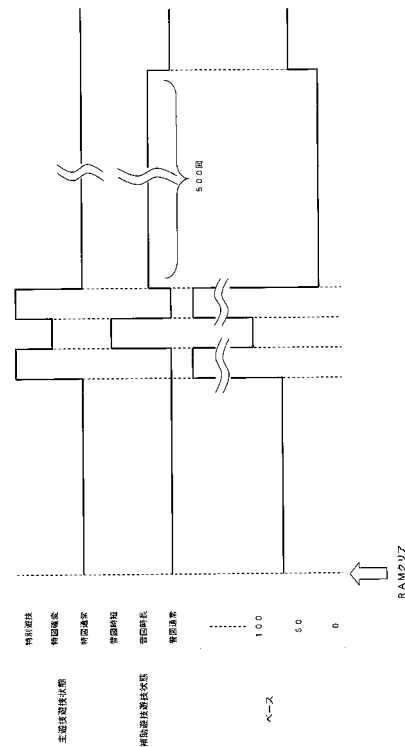
【図 16】
【図16】



【図 17】
【図17】

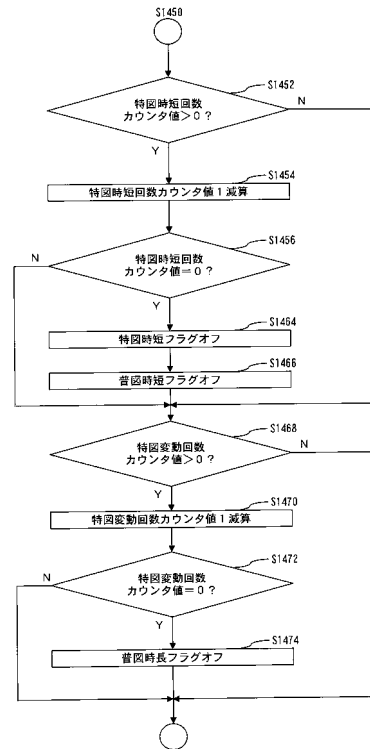


【図 18】



【 図 2 0 】

【图20】



【例21】

