

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一始動口と、
第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一始動口への遊技球の入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段と、
第一乱数に基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かを決定する特別遊技移行決定手段と、
第一乱数に基づき、第一識別情報の変動時間と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、
第一識別情報変動開始条件を充足した場合、第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第一識別情報表示部にて第一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第一識別情報表示制御手段と、
第一識別情報変動開始条件を充足していない場合、所定数を上限として第一乱数を一時記憶する第一乱数一時記憶制御手段と、
停止識別情報が所定態様である場合、所定時間を上限として所定個数入球するまで可変入賞口を開状態とするか開状態と閉状態とを繰り返す単位遊技を複数回行う特別遊技を実行する特別遊技実行制御手段と、
遊技球が入球可能な第二始動口と、
第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、
第一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、開放状態の際は第一始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態の際は第一始動口に遊技球が入球不能に構成されている可変部材と、
第二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第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、
第二乱数に基づき、第二識別情報の変動時間と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、
第二識別情報変動開始条件を充足した場合、第二識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、第二識別情報表示部にて第二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第二識別情報表示制御手段と、
第二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と、
開放状態可否決定実行手段による可変部材の開放状態の駆動が終了した後、特定時間が経過するまで第二識別情報変動開始条件を充足しないとする第二識別情報変動開始条件充足判定手段と
を有するパチンコ遊技機において、
第一識別情報表示内容決定手段は、特別遊技移行決定手段による特別遊技への移行決定確率に関しては同一抽選確率である状態において、特別遊技移行決定手段により特別遊技に移行しないことが決定されている場合、第一識別情報変動時間関連状態に係る第一の遊技状態下では第一識別情報の変動時間として第一の時間を決定し、第一識別情報変動時間関連状態に係る第二の遊技状態下では第一識別情報の変動時間として、前記第一の時間とは異なる第二の時間を決定し、
パチンコ遊技機は、
前記第一の遊技状態下で特別遊技に移行しないことが決定された場合、所定回数を上限として前記第二の遊技状態に移行させる第一識別情報変動時間関連遊技状態移行制御手段を更に有しており、
可変部材が開放状態である期間内に取得された第一乱数に基づく第一識別情報の変動時間に関し、当該期間内に取得されたすべての第一乱数が特別遊技に移行しないものである場合、それぞれの第一乱数に基づく第一識別情報の変動時間が決定される際の第一識別情報変動時間関連状態がどのような状態であっても、当該期間内に取得されたすべての第一

10

20

30

40

50

乱数に基づく第一識別情報の変動時間の合計値が前記特定時間以下又は未満となるように構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

前記第二の時間は前記第一の時間よりも長い、請求項 1 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 10
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、所定条件を充足した場合にのみ始動口への入球が可能となるパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口（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」等）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（確率変動遊技、時間短縮遊技）に移行すると、通常遊技状態時には殆ど閉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。

【0004】

ところで、このようなアシスト的な機能ではなく、可変部材が開放しないと特別遊技に移行しないという、特別遊技移行契機付与的な機能を可変部材に持たせた機種も存在する。具体的には、特別遊技移行抽選の契機となる第一始動口その他、可変部材の開放契機となる第二始動口が存在し、通常時にはこの第二始動口にのみ遊技球が入球可能に構成されている。そして、第二始動口への遊技球の入球に基づく抽選の結果、可変部材の開放抽選に当選した場合、可変部材が開放し、これによりはじめて第一始動口への入球が可能となる。そして、第一始動口への入球に基づいて特別遊技移行抽選が実行され、当該抽選に当選した場合に特別遊技が実行されることになる。 30

【0005】

ここで、可変部材が開放中に複数の遊技球が第一始動口に入球した場合、所定数を上限として当該入球に起因して取得された乱数が一時記憶（保留）される。そして、可変部材が開放中に第一始動口に最初に入球して取得された乱数に基づく識別情報の変動が終了した後、順次保留されていた乱数に基づく識別情報の変動が実行されることになる。この際、可変部材が開放中に入球して取得されたすべての乱数に基づく識別情報の変動が終了するまでは、主制御基板側でのソフト処理負担の軽減や遊技内容の複雑さ等の観点から、次の第二始動口への入球に基づく可変部材の開放抽選が実行されないように構成することが好ましい。そこで従来技術では、可変部材の開放動作が終了した後、終了デモ時間として所定時間を設定した上で、その時間内で前述したすべての識別情報の変動が終了するよう、当該識別情報の変動時間をすべて同一時間としている（特許文献 1）。 40

【特許文献 1】特開 2008 - 173279 号

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、従来技術のように、特別遊技移行抽選用の始動口に入球したことによって実行される識別情報の変動時間をすべて同一時間とした場合、実行可能な演出に制限が課せられてしまうという問題がある。他方、通常の第1種パチンコ遊技機のように、当否結果、遊技状態及び取得した乱数値に基づいて変動時間を自由に決定するように構成すると、主制御基板側でのソフト負担が増大することに加え、変動時間を決定する際に参照されるテーブルの容量も増大してしまう。そこで、本発明は、可変部材が開放しないと特別遊技に移行しないという、特別遊技移行契機付与的な機能を可変部材に持たせた機種において、可変部材が開放した際に始動口に入球して取得された乱数に基づくすべての識別情報の変動が可変部材の開放動作が終了した後における終了デモ時間内で終了することを担保しつつ、実行可能な演出にパターンを持たすことができ且つソフト負担の軽減やテーブル容量の減少を図ることが可能な手段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】

【0007】

本発明(1)は、遊技球が入球可能な第一始動口(特図始動口2110)と、
第一識別情報(特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部(特別図柄表示装置2130)と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(大入賞口2120)と、
第一始動口(特図始動口2110)への遊技球の入球に基づき、第一乱数を取得する第一乱数取得手段(特図乱数取得判定実行手段1121)と、
第一乱数に基づき、遊技者にとって有利な特別遊技に移行するか否かを決定する特別遊技移行決定手段(特別遊技移行決定手段1135a)と、
第一乱数に基づき、第一識別情報(特別図柄)の変動時間と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段(特図内容決定手段1140)と、
第一識別情報変動開始条件を充足した場合、第一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、第一識別情報表示部(特別図柄表示装置2130)にて第一識別情報(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第一識別情報表示制御手段(特図制御手段1151)と、
第一識別情報変動開始条件を充足していない場合、所定数を上限として第一乱数を一時記憶する第一乱数一時記憶制御手段(特図保留情報一時記憶手段1133a)と、
停止識別情報が所定態様である場合、所定時間を上限として所定個数入球するまで可変入賞口(大入賞口2120)を開状態とするか開状態と閉状態とを繰り返す単位遊技を複数回行う特別遊技を実行する特別遊技実行制御手段(特別遊技制御手段1170)と、
遊技球が入球可能な第二始動口(普図始動口2410)と、
第二識別情報(普通図柄)を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部(普通図柄表示装置2420)と、
第一始動口(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、開放状態の際は第一始動口(特図始動口2110)に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態の際は第一始動口(特図始動口2110)に遊技球が入球不能に構成されている可変部材(特図始動口電動役物2112)と、
第二始動口(普図始動口2410)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第二乱数を取得する第二乱数取得手段(普図乱数取得判定実行手段1123)と、
第二乱数に基づき、第二識別情報(普通図柄)の変動時間と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段(普図内容決定手段1143)と、
第二識別情報変動開始条件を充足した場合、第二識別情報表示内容決定手段(普図内容決定手段1143)による決定に基づき、第二識別情報表示部(普通図柄表示装置2420)にて第二識別情報(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第二識別情報表示制御手段(普図制御手段1154)と、

20

30

40

50

第二識別情報（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（特図始動口電動役物 2 1 1 2）を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 1 1 6 0）と、

開放状態可否決定実行手段（電チュー開閉制御手段 1 1 6 0）による可変部材（特図始動口電動役物 2 1 1 2）の開放状態の駆動が終了した後、特定時間が経過するまで第二識別情報変動開始条件を充足しないとする第二識別情報変動開始条件充足判定手段（普図変動開始条件充足判定手段 1 1 3 8 b）と

を有するパチンコ遊技機において、

第一識別情報表示内容決定手段（特図制御手段 1 1 5 1）は、特別遊技移行決定手段（特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a）による特別遊技への移行決定確率に関しては同一抽選確率である状態において、特別遊技移行決定手段（特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a）により特別遊技に移行しないことが決定されている場合、第一識別情報変動時間関連状態に係る第一の遊技状態下では第一識別情報（特別図柄）の変動時間として第一の時間を決定し、第一識別情報変動時間関連状態に係る第二の遊技状態下では第一識別情報の変動時間として、前記第一の時間とは異なる第二の時間を決定し、

パチンコ遊技機は、

前記第一の遊技状態下で特別遊技に移行しないことが決定された場合、所定回数を上限として前記第二の遊技状態に移行させる第一識別情報変動時間関連遊技状態移行制御手段（特定遊技制御手段 1 1 8 0）

を更に有しており、

可変部材（特図始動口電動役物 2 1 1 2）が開放状態である期間内に取得された第一乱数に基づく第一識別情報（特別図柄）の変動時間に関し、当該期間内に取得されたすべての第一乱数が特別遊技に移行しないものである場合、それぞれの第一乱数に基づく第一識別情報（特別図柄）の変動時間が決定される際の第一識別情報変動時間関連状態がどのような状態であっても、当該期間内に取得されたすべての第一乱数に基づく第一識別情報（特別図柄）の変動時間の合計値が前記特定時間以下又は未満となるように構成されていることを特徴とするパチンコ遊技機である。

【0008】

本発明（2）は、前記第二の時間は前記第一の時間よりも長い、前記発明（1）のパチンコ遊技機である。

【0009】

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」への通過も含む。「識別情報」とは、五感（視覚、聴覚、触覚等）を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよく、例えば、視覚的なものとしては、数字、文字、図柄等の形状のあるものを通じて情報出力するもの（例えば、主制御装置側で管理する特別図柄や普通図柄、副制御装置側で管理する演出遊技に関連する装飾図柄）を挙げることができる。「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）に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む（例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数）。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、特別遊技の移行と関連した「当選乱数（当否抽選用乱数）」、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（例えば第一始動口や第二始動口）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。「第一識別情報変動開始条件を充足」とは、特別遊技中でないこと、第一識別情報変動中でないこと、そして、小当たりがある場合には小当たりが実行中でないことを指す。ここで、本明細書における「小当たり」とは、特定遊技フラグ（確率変動フラグや時間短縮遊技）を切り替える契機とはなり得ない、可変入賞口が開状態となる遊技を意味する（したがって、小当たりの当選前に特定遊技に関するフラグがオンである場合、小当たり実行時に当該フラグをオフにし、小当たり終了後に再度当該フラグをオンに入れ直す処理が実行されない）。「第二識別情報変動開始条件を充足」とは、第二識別情報変動中でないこと、可変部材の開放状態の駆動が終了した後特定時間が経過していること、を指す。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0010】

本発明（１）によれば、可変部材が備えられた始動口を有するパチンコ遊技機であって、通常時には可変部材が閉鎖状態であるために始動口に遊技球が入球不能であり、所定条件を充足した場合には可変部材が開放状態となり始動口に遊技球が入球可能となるよう構成された、所定条件を充足した場合にのみ特別遊技移行抽選が実行され得るパチンコ遊技機において、第一識別情報の変動時間を決定する際に関係する第一識別情報変動時間関連遊技状態に関し、特別遊技移行抽選に当選しなかった場合に第一状態から第二状態に遷移すると共に、当該第二状態では、特別遊技移行抽選に当選しなかった場合でも、第一状態で選択される第一の時間とは異なる第二の時間が選択され、且つ、可変部材が開放状態である際に取得された第一乱数に基づく第一識別情報の合計変動時間が可変部材の終了デモ時間以下又は未満となるよう構成されているので、可変部材が開放した際に始動口に入球して取得された乱数に基づくすべての識別情報の変動が可変部材の開放動作が終了した後における終了デモ時間内で終了することを担保しつつ、特別遊技移行決定されていない状況下でも、異なった変動時間（第二の時間）の演出を実行できるため、実行可能な演出にパターンを持たすことができ、且つ、第一識別情報変動時間関連遊技状態と対応して所定の変動時間が割り当てられるため、抽選等で変動時間を決定する態様と比較し、ソフト負担の軽減やテーブル容量の減少を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0011】

本発明（２）によれば、前記効果に加え、第二の時間が第一の時間よりも長いので、特別遊技への移行抽選に当選しなかった場合であっても、リーチ演出等、より興趣性の高い演出が可能になるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での主遊技側乱数取得処理のフローチャートである。

【図８】図８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定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、主制御装置側での図

柄表示処理・特別遊技作動条件判定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別図柄表示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定遊技終了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作動条件判定処理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制御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、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、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保留情報管理・保留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装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図１８】図１８は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での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、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２０】図２０は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用図である。

【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作用図である。

【発明を実施するための最良形態】

【００１３】

以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機である。但し、所定条件を充足した場合にのみ始動口への入球が可能となるパチンコ遊技機である限り、本最良形態に係る第１種パチンコ遊技機には何ら限定されない。尚、本形態は、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。また、上記した最良形態や変更例は、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、ある最良形態についての変更例は、別の最良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。

【００１４】

ここで、各構成要素について説明する前に、本最良形態に係るパチンコ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

【００１５】

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。

【００１６】

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。

【0017】

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、特図始動口 2110、大入賞口 2120、特別図柄表示装置 2130、普図始動口 2410、普通図柄表示装置 2420、演出表示装置 2310、サイドランプ 190 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。

10

【0018】

まず、普図始動口 2410 は、普図始動口入球検出装置 2411 を備える。ここで、普図始動口入球検出装置 2411 は、普図始動口 2410 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 2410 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 を拡開させるための抽選の契機となる。

20

【0019】

次に、特図始動口 2110 は、大入賞口 2120 が開状態となる特別遊技移行抽選の契機となる入球口である。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 に遊技球が入賞し難い閉鎖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。

【0020】

ここで、図 1 に示すように、特図始動口 2110 の真上には、当該始動口への遊技球の侵入を妨害する部材が設けられている。そして、特図始動口電動役物 2112 が開放状態となった場合（図 1 の点線）、特図始動口 2110 の左右から遊技球が当該始動口に入球可能となる。即ち、特図始動口電動役物 2112 が閉鎖状態の場合には特図始動口 2110 には遊技球は入球せず、特図始動口電動役物 2112 が開放状態の場合にのみ特図始動口 2110 には遊技球が入球するように構成されている。

30

【0021】

次に、大入賞口 2120 は、特別図柄が大当たり図柄や小当たり図柄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 の真上に位置した、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。尚、本最良形態では、大入賞口は一つであるが複数（例えば二つ）存在していてもよい。

40

【0022】

次に、特別図柄表示装置 2130 は、特別遊技移行と関係する特別図柄の表示等と関連した装置である。具体的構成としては、特別図柄表示装置 2130 は、特別図柄の変動表示と停止表示が実行される特図表示部 2131 と、変動開始条件を充足していない際に取

50

得された乱数の数が表示される特図保留表示部 2 1 3 2 とを備える。ここで、特図保留表示部 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、特別遊技の移行抽選に係る乱数（特別図柄変動待機数ともいえる）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、特別図柄表示部 2 1 3 1 は、例えば 7 セグメント L E D 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 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、特別図柄自体に演出的な役割を持たせて第 2 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 3 1 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。

10

【0024】

次に、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉と関係する普通図柄の表示等と関連した装置である。具体的構成としては、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、普通図柄の変動表示と停止表示が実行される普図表示部 2 4 2 1 と、変動開始条件を充足していない際に取得された乱数の数が表示される普図保留表示部 2 4 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 2 4 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、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉抽選に係る乱数（普通図柄変動待機数ともいえる）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。

20

【0025】

次に、演出表示装置 2 3 1 0 は、普通図柄と連動して変動・停止する第 1 装飾図柄、特別図柄と連動して変動・停止する第 2 装飾図柄、を含む演出画像の表示等と関連した装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置 2 3 1 0 は、第 1 装飾図柄の変動表示等が実行される第 1 装図表示部 2 3 1 1 a と、第 2 装飾図柄の変動表示等が実行される第 2 装図表示部 2 3 1 1 b と、第 1 装飾図柄の保留数が表示される第 1 装図保留表示部 2 3 1 2 a と、第 2 装飾図柄の保留数が表示される第 2 装図保留表示部 2 3 1 2 b と、を備える。ここで、第 1 装図表示部 2 3 1 1 a（第 2 装図表示部 2 3 1 1 b）は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列（第 1 装飾図柄）又は一列（第 2 装飾図柄）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 3 1 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。また、第 1 装図保留表示部 2 3 1 2 a 及び第 2 装図保留表示部 2 3 1 2 b は、4 個のランプから構成され、当該ランプは、普通図柄及び特別図柄の保留ランプとそれぞれ連動している。

30

【0026】

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、特に普図始動口 2 4 1 0 や特図始動口 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演出表示装置 2 3 1 0 上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブ基板）2 3 2 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 3 1 0 と、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 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、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。

40

【0027】

50

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1000は、遊技に係る遊技周辺機器2000と、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。その他、図示しないが、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。尚、主制御装置1000、副制御装置（演出表示制御手段2320）、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。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。例えば、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。

10

【0028】

まず、主制御装置1000は、主遊技（特別遊技の移行抽選と関係した遊技、特別遊技）・補助遊技（特図始動口電動役物2112の開閉抽選と関係した遊技、特図始動口電動役物の開閉遊技）・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、特図始動口電動役物の開放に係る当たり図柄（普通図柄）、特別遊技の大当たり図柄や小当たり図柄（特別図柄）ハズレ（普通図柄、特別図柄）〕、変動態様に関する情報（例えば、普通図柄や特別図柄の変動時間）、特図始動口電動役物の開放開始信号・終了信号、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、普通図柄や特別図柄の保留情報等〕を送信するための情報送信手段1300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3000を制御する賞球払出決定手段1400とを有している。

20

【0029】

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、特図始動口電動役物2112の開放可否（特別遊技移行契機付与の可否）及び特別遊技への移行可否を抽選する当否抽選手段1135と、普通図柄や特別図柄の変動開始条件を充足したか否かの判定処理を司る図柄変動開始条件充足判定手段1138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（確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、限定頻度遊技状態）、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）、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。以下、各手段について詳述する。

30

40

【0030】

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、普通図柄始動口2410に遊技球が流入したか否かを判定する普通図柄始動口入球判定手段1113とを有している。

【0031】

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

50

き主遊技用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 1 1 2 1 と、補助遊技用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 1 1 2 3 とを有している。

【 0 0 3 2 】

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（例えば、当選乱数や変動態様決定乱数）により割り振られた「0」～「6 5 5 3 5」や「0」～「2 5 5」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。

10

【 0 0 3 3 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した主遊技用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 1 1 3 1 a に保留するための特図保留手段 1 1 3 1 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した補助遊技用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当該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 1 1 3 3 a に保留するための普図保留手段 1 1 3 3 とを有している。ここで、特図保留手段 1 1 3 1 及び普図保留手段 1 1 3 3 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 1 1 3 1 a 及び普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を夫々有している。

20

【 0 0 3 4 】

次に、当否抽選手段 1 1 3 5 は、当否抽選の結果、大当たりや小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、内部的に特別遊技実行許可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、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放可否を決定する電チュー開放可否決定手段 1 1 3 5 c と、特別遊技移行可否決定及び電チュー開放可否決定の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、特別図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される特図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、普通図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される普図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 3 と、を有している。ここで、表 1 は、特図用当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b - 1 の一例である。表 1 から分かるように、大当たりに関しては、特図非確率変動遊技時には約 1 / 5 の頻度で選択されるのに対し、特図確率変動遊技時には約 1 / 1 の頻度で選択されるように構成されている。他方、小当たりに関しては、特図非確率変動遊技時には約 4 / 5 の頻度で選択されるのに対し、特図確率変動遊技時には約 1 / 5 0 の頻度で選択されるように構成されている。尚、本最良形態では、特別図柄の遊技状態により小当たり確率が異なるように構成したが、遊技状態に拘わらず小当たり確率を同一としてもよい。更には、特別図柄に関する始動口を複数（例えば二個）備え、それぞれの始動口に入球した場合に別個に乱数を取得した上、別個の特別図柄として変動させる態様（例えば第 1 種第 1 種遊技機）の場合、一方の特別図柄側での小当たり確率と他方の特別図柄側での小当たり確率とを異ならしめるように構成してもよい。

30

40

【表 1】

(表1)

【特図当否抽選用テーブルの一例】

(特図非確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0~200
小当たり	201~1000
ハズレ	1001~1023

(特図確率変動遊技時)

種別	乱数値
大当たり	0~1000
小当たり	1001~1022
ハズレ	1023

10

【0035】

次に、表2は、普図用当否抽選用テーブル1135b-3の一例である。表2から分かるように、特図始動口電動役物2112の開放当選に関しては、普図非確率変動遊技時には約1/50の頻度で選択されるのに対し、普図確率変動遊技時には約1/1の頻度で選択されるように構成されている。

【表 2】

(表2)

【普図当否抽選用テーブルの一例】

(普図非確率変動遊技時)

種別	乱数値
当選	0~20
ハズレ	21~1023

(普図確率変動遊技時)

種別	乱数値
当選	0~1000
ハズレ	1001~1023

20

【0036】

図柄変動開始条件充足判定手段1138は、特別図柄が変動開始条件を充足しているか否か、具体的には、特別図柄が変動中でないか否か及び特別遊技が実行中でないか否かの判定制御を司る特図変動開始条件充足判定手段1138aと、普通図柄が変動開始条件を充足しているか否か、具体的には、普通図柄が変動中でないか否か、特図始動口電動役物2112が開放中でないか否か及び開放終了後の待機期間（演出デモ時間）中でないか否かの判定制御を司る普図変動開始条件充足判定手段1138bと、を有している。ここで、普図変動開始条件充足判定手段1138bは、特図始動口電動役物2112が開放終了した後の待機時間を管理する待機時間管理用タイマ1138b-1を更に有している。

30

【0037】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した主遊技用乱数に基づき、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、取得した補助遊技用乱数に基づき、普通図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する普図内容決定手段1143とを有している。以下、各手段について詳述する。

40

【0038】

まず、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を有している。そして、特図内容決定用抽選テーブル1141aは、特別図柄の停止図柄を決定する際に参照される特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1と、特別図柄の変動態様（変動時間）を決定する際に参照される特図変動態様決定用参照テーブル1141a-2と、を有している。以下、これらを詳述する。

【0039】

まず、表3は、特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1の一例を示したもので

50

ある。表 3 から分かるように、特別図柄の停止図柄を決定するに際しては、大当たり・小当たり・ハズレという特別遊技の当否抽選結果により異なったテーブルが参照される。

【表 3】

(表3) 【特図停止図柄決定用抽選テーブルの一例】

(大当たり時)	
乱数	停止図柄
0~127	3
128~255	7

(小当たり時)	
乱数	停止図柄
0~127	2
128~255	4

(ハズレ時)	
乱数	停止図柄
0~255	—

10

【0040】

次に、表 4 は、特図変動態様決定用参照テーブル 1 1 4 1 a - 2 の一例を示したものである。この表から分かるように、大当たり時には、遊技状態に拘わらず、大当たりへの期待感を煽る長い変動時間（本例では 10 秒）が割り当てられる。他方、小当たり及びハズレ時には、特図通常遊技状態及び特図確変遊技状態のいずれの状態であっても、非限定頻度及び限定頻度 B 状態では、大当たりを煽らない短い変動時間（本例では 1 秒）が割り当てられる一方、限定頻度 A 状態では、小当たりやハズレであるにも拘わらず大当たりへの期待感を煽る長い変動時間（本例では 10 秒）が割り当てられる。

20

【0041】

ここで、本最良形態における各遊技状態を整理する。まず、本最良形態における「特図確変遊技状態」とは、大当たりへの移行当選確率が「特図通常遊技状態」のそれよりも高い状態（特図確変フラグがオン）を指す。尚、特図確変遊技状態の状況下では、本最良形態では、「普図時短フラグ」もオンになる。「特図限定頻度状態」とは、限定された回数だけ、特別図柄の変動態様を決定する際に、特図確変フラグが所定状態であるときに本来参照されるテーブルとは異なる特殊テーブルが参照される状態を指す。例えば、表 4 のテーブルを例にとって説明すると、特図確率変動遊技時（特図確変フラグオン）には、通常は表 4 の最上段の二つのテーブルが参照される。しかし、所定条件を充足した場合には、所定回数を上限として、特図確率変動遊技時であっても、異なる変動態様が選択される限定頻度状態の特図確変状態となる（表 4 の第 2 段）。

30

【表 4】

(表4)	
【特図変動態様決定用参照テーブル(大当たり時)】	【特図変動態様決定用参照テーブル(小当たり・ハズレ時)】
特図通常遊技(非限定頻度・限定頻度A・限定頻度B) 特図確変遊技(非限定頻度・限定頻度A・限定頻度B)	特図通常遊技(非限定頻度) 特図確変遊技(非限定頻度)
変動態様(変動時間)	変動態様(変動時間)
10秒	1秒
	特図通常遊技(限定頻度A) 特図確変遊技(限定頻度A)
	変動態様(変動時間)
	10秒
	特図通常遊技(限定頻度B) 特図確変遊技(限定頻度B)
	変動態様(変動時間)
	1秒

40

【0042】

次に、普図内容決定手段 1 1 4 3 は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照される普図内容決定用参照テーブル 1 1 4 3 a を有している。更に、普図内容決定用参照テーブル 1 1 4 3 a は、普通図柄の停止図柄を決定する際に参照される普図停止図柄決定用参照テーブル 1 1 4 3 a - 1 と、普通図柄の変動態様（変動態様）を決定する際に参照され

50

る普図変動態様決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2 とを有している。ここで、表 5 は、普図停止図柄決定用参照テーブル 1 1 4 3 a - 1 の一例を示したものである。この表から分かるように、遊技状態に拘わらず、当たりの場合には「7」、ハズレの場合には「-」が割り振られる。また、表 6 は、普図変動態様決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2 の一例を示したものである。この表から分かるように、普通図柄の変動態様は、普通図柄の当否結果及び遊技状態に基づき、乱数を用いて決定される。

【表 5】

(表5)

【普図停止図柄決定用参照テーブル】
(普図通常遊技・普図確変遊技共通)

属性	停止図柄
当たり	7
ハズレ	—

10

【表 6】

(表6) 【普図変動態様決定用抽選テーブルの一例(当たり時)】 【普図変動態様決定用抽選テーブルの一例(ハズレ時)】

(通常)		(通常)	
乱数	変動時間	乱数	変動時間
0~127	30秒	0~225	10秒
128~255	60秒	226~255	30秒

(普図確変)		(普図確変)	
乱数	停止図柄	乱数	変動時間
0~255	5秒	0~255	5秒

20

【0 0 4 3】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 は、特別図柄表示装置 2 1 3 0 の特図表示部 2 1 3 1 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 1 1 5 1 と、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普図表示部 2 4 2 1 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 1 1 5 4 とを有している。

【0 0 4 4】

ここで、特図制御手段 1 1 5 1 は、前記特図内容決定手段 1 1 4 1 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 1 1 5 1 a を更に有している。また、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、ゼロクリア可能な特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 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 1 1 5 4 は、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普図表示部 2 4 2 1 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 1 1 5 4 a を有している。また、普図変動時間管理手段 1 1 5 4 a は、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ 1 1 5 4 a - 1 を更に備えている。

30

【0 0 4 5】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 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 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 1 1 6 1 と、特図始動口 2 1 1 0 の特図始動口電動役物 2 1 1 2 の駆動(開放)時間を計測する電チュー開放時間管理用タイマ 1 1 6 2 とを有している。

【0 0 4 6】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、大当たり又は小当たりに移行するための条件を充足しているか否か、例えば、大当たりに当選している{特別遊技(大当たり)実行許可フラグが発生している}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、開状態となる大入賞口、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 4 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(例えば、大入賞口 2 1 2 0 の開閉時間)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管理用タイマ 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

40

50

関連情報一時記憶手段 1194 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。ここで、表 7 は、特別図柄内容参照テーブルの一例である。表 7 中、「3」及び「7」は、多くの出球を獲得できる、複数回の単位遊技が実行される高利益特別遊技である。他方、「2」及び「4」は、殆ど出球を獲得できない、一回の単位遊技しか実行されない低利益特別遊技である。

【表 7】

(表 7)

【特別図柄内容参照テーブル】

当たり図柄	ラウンド数	1ラウンド 最大開放時間	1ラウンド 最大入賞個数
3、7	15R	30秒	10個
2、4	1R	0.7秒開放×2	10個

10

【0047】

次に、特定遊技制御手段 1180 は、特定遊技の内容を決定する特定遊技可否・内容決定手段 1183 と、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 と、特定遊技に関連する情報（フラグ等）を一時記憶するための特定遊技関連情報一時記憶手段 1182 と、を有している。ここで、特定遊技可否・内容決定手段 1183 は、特別図柄に関する特定遊技への移行可否及びその内容を決定する際に参照される特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1183a を更に有している。表 8 は、特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1183a（特に遊技状態決定用参照テーブル）の一例を示したものである。この表から分かるように、まず、移行前の遊技状態に拘わらず、「3」で大当たりした場合には特図通常遊技状態（非限定頻度状態）に移行し、「7」で大当たりした場合には特図確変遊技状態（非限定頻度状態）に移行する。他方、「2」及び「4」で小当たりした場合には、移行前の遊技状態によって移行先の遊技状態が決定される。具体的には、移行前の遊技状態が非限定頻度状態（特図通常遊技状態、特図確変遊技状態）である場合には、限定頻度 A 状態に移行する（回数 1 回）。また、移行前の遊技状態が限定頻度状態 A（特図通常遊技状態、特図確変遊技状態）である場合には、限定頻度 B 状態に移行する（回数 3 回）。尚、本最良形態では、限定頻度状態は 2 状態であるが、1 状態でも 2 状態以上あってもよい。また、本最良形態では、小当たり図柄を契機として限定頻度状態に移行するように構成したが、これには限定されない。例えば、特別図柄の停止図柄としてハズレ図柄が選択された場合や特別図柄の変動態様として所定の変動態様が選択された場合、当該ハズレ図柄の停止や当該所定の変動態様の実行完了後、限定頻度状態に移行するように構成してもよい。

20

30

【表 8】

(表8)

【特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル(遊技状態)】

移行前の遊技状態(特図)及び残り回数			停止図柄	移行後の遊技状態(特図)及び継続回数		
限定頻度Aフラグ	限定頻度Bフラグ	確変フラグ		限定頻度Aフラグ	限定頻度Bフラグ	確変フラグ
オフ	オフ	オフ	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オフ	オフ	7	オフ	オフ	オン
オフ	オフ	オフ	2	オン	オフ	オフ
オフ	オフ	オフ	4	オン	オフ	オフ
オン(0回)	オフ	オフ	3	オフ	オフ	オフ
オン(0回)	オフ	オフ	7	オフ	オフ	オン
オン(0回)	オフ	オフ	2	オフ	オン	オフ
オン(0回)	オフ	オフ	4	オフ	オン	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オフ	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オフ	7	オフ	オフ	オン
オフ	オン(1, 2回)	オフ	2	オフ	オン	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オフ	4	オフ	オン	オフ
オフ	オン(0回)	オフ	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(0回)	オフ	7	オフ	オフ	オン
オフ	オン(0回)	オフ	2	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(0回)	オフ	4	オフ	オフ	オフ
オフ	オフ	オン	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オフ	オン	7	オフ	オフ	オン
オフ	オフ	オン	2	オン	オフ	オフ
オフ	オフ	オン	4	オン	オフ	オフ
オン(0回)	オフ	オン	3	オフ	オフ	オフ
オン(0回)	オフ	オン	7	オフ	オフ	オン
オン(0回)	オフ	オン	2	オフ	オン	オフ
オン(0回)	オフ	オン	4	オフ	オン	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オン	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オン	7	オフ	オフ	オン
オフ	オン(1, 2回)	オン	2	オフ	オン	オフ
オフ	オン(1, 2回)	オン	4	オフ	オン	オフ
オフ	オン(0回)	オン	3	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(0回)	オン	7	オフ	オフ	オン
オフ	オン(0回)	オン	2	オフ	オフ	オフ
オフ	オン(0回)	オン	4	オフ	オフ	オフ

【特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル(継続回数)】

遊技状態	継続回数
確変	次の大当たり迄
限定頻度A	1回
限定頻度B	3回

【0048】

次に、特定遊技終了条件判定手段1181は、特図限定頻度回数をカウント可能な特図限定頻度カウンタ1181bを更に有している。

【0049】

次に、遊技状態一時記憶手段1190は、主遊技（例えば、特別図柄の変動から停止に至るまでの遊技）における現在の遊技状態を一時記憶するための主遊技関連情報一時記憶手段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1193と、特別遊技における現在の遊技状態（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、特別遊技に関する各種フラグのオンオフ等）を一時記憶するための特別遊技関連情報一時記憶手段1194と、を有している。

【0050】

ここで、主遊技関連情報一時記憶手段1191は、主遊技に関する各種情報（フラグを含む）を一時記憶するための主遊技関連情報一時記憶手段1191a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1191bとを有している。

【0051】

また、補助遊技状態一時記憶手段1193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・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憶手段1193a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1193bとを有している。

【 0 0 5 2 】

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、残る構成について簡潔に説明する。

【 0 0 5 3 】

まず、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、特別遊技移行の契機となる特図始動口 2 2 1 0 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 2 1 3 0 とを有している。

【 0 0 5 4 】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技（大当たり）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、装飾図柄の停止表示及び変動表示や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 3 1 0 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出制御手段 2 3 2 0 とを有する。尚、演出は、普通図柄及び特別図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

【 0 0 5 5 】

ここで、演出制御手段 2 3 2 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 3 2 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 3 1 0 上で演出表示制御を行う表示制御手段 2 3 2 2 と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

【 0 0 5 6 】

まず、情報受信手段 2 3 2 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 3 2 1 a を有している。尚、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 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 7 】

次に、表示制御手段 2 3 2 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の第 1 装図表示部 2 3 1 1 a 上での第 1 装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る第 1 装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a と、演出表示装置 2 3 1 0 の第 2 装図表示部 2 3 1 1 b 上での第 2 装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る第 2 装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 b と、演出表示装置 2 3 1 0 の第 1 装図保留表示部 2 3 1 2 a 上での第 1 装飾図柄の保留表示に関する制御を司る第 1 装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 c と、演出表示装置 2 3 1 0 の第 2 装図保留表示部 2 3 1 2 b 上での第 2 装飾図柄の保留表示に関する制御を司る第 2 装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 d 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 2 3 2 2 c と、を有している。

【 0 0 5 8 】

ここで、第 1 装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、第 1 装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための第 1 装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 と、第 1 装飾図柄や第 1 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第 1 装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a - 2 と、を有している。ここで、第 1 装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、第 1 装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための第 1 装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 と、第 1 装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照するための第 1 停止図柄決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 と、を更に有している。また、第 2 装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、第 2 装飾図柄の停止図柄と変動態様を決定するための第 2 装図表示内容決定手段 2 3 2 2 b - 1 と、第 2 装飾図柄や第 2 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第 2 装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 b - 2 と、を有している。ここで、第 2 装図表示内容決定手段 2 3 2 2 b - 1 は、第 2 装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための第 2 装図変動内容決定用抽選テ

10

20

30

40

50

ーブル 2 3 2 2 b - 1 - 1 と、第 2 装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照するための第 2 停止図柄決定用抽選テーブル 2 3 2 2 b - 1 - 2 と、を更に有している。

【 0 0 5 9 】

次に、第 1 装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 c は、第 1 装飾図柄に関する現在の保留球数を一時記憶するための第 1 装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 c - 1 を有している。また、第 2 装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 d は、第 2 装飾図柄に関する現在の保留球数を一時記憶するための第 2 装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 d - 1 を有している。

【 0 0 6 0 】

尚、演出制御手段 2 3 2 0 は、その他にも、遊技効果ランプ 1 9 0 の点灯及び消灯や、スピーカ 1 1 4 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、本最良形態においては、演出制御手段 2 3 2 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。

【 0 0 6 1 】

最後に、遊技周辺機器 2 0 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 4 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 4 2 0 とを有している。

【 0 0 6 2 】

尚、特別図柄表示装置 2 1 3 0 及び普通図柄表示装置 2 4 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 3 1 0 が、演出制御手段 2 3 2 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 4 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 3 1 0 は、演出制御手段 2 3 2 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。

【 0 0 6 3 】

次に、図 4 ~ 図 1 9 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 4 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 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、特別遊技移行に係る始動口（間接的に寄与する普図始動口も含む）への入賞に関する処理を行う入賞処理 1 0 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 4 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の通常遊技制御処理を実行する。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し、ステップ 5 0 0 0 に移行する。そして、ステップ 5 0 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0（特に賞球払出決定手段 1 4 0 0）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御装置 3 0 0 0 に対してコマンドを送信して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ 1 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。

【 0 0 6 4 】

次に、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 0 のサブルーチンに係る、入賞処理の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、後述の補助遊技側乱数取得処理を実行する。そして、ステップ 1 3 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の主遊技側乱数取得処理を実行し、ステップ 1 2 0 0 に移行する。尚、補助遊技側乱数としては、例えば、当否乱数、図柄決定用乱数（場合により、変動態様決定乱数、可変部材開放時間決定用乱数等を含んでいてもよい）を挙げることができ、主遊技側乱数としては、例えば、当否乱数、図柄決定用乱数、変動態様決定用乱数等を挙げることができる。

【 0 0 6 5 】

次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技側乱数

10

20

30

40

50

取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、普図始動口入球判定手段1113は、普図始動口2410に遊技球が入球（流入、通過）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、普図乱数取得判定実行手段1123は、普図保留情報一時記憶手段1133a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、普図乱数取得判定実行手段1123は、補助遊技側乱数を取得する。そして、ステップ1108で、普図保留手段1133は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を普図保留情報一時記憶手段1133a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、情報送信手段1300は、演出制御手段2320に対し、普通図柄に関する新たな保留を取得した旨を送信し、次の処理（主遊技側乱数取得処理1300）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（主遊技側乱数取得処理1300）に移行する。

10

【0066】

次に、図7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、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及びステップ1308で、特図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、特別図柄決定乱数等）を取得し、特図保留手段1131が、特別図柄について何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該主遊技側乱数を特図保留情報一時記憶手段1131aにセットする。次に、ステップ1309で、情報送信手段1300は、特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が特別図柄について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、当該情報を演出制御手段2320側に送信し、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1302及びステップ1304でNoの場合は次の処理（電チュー駆動判定処理1200）に移行する。

20

【0067】

次に、図8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1201で、普図変動開始条件充足判定手段1138bは、補助遊技状態一時記憶手段1193のフラグ領域を参照し、普通図柄変動開始待機フラグがオフであるか否かを判定する。ここで、「普通図柄変動開始待機フラグ」とは、特図始動口電動役物2112が開放して閉鎖した後の、普通図柄の変動が待機されている所定期間内でオンになるフラグである。ステップ1201でYesの場合、ステップ1202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1193a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、普図制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a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、普図内容決定手段1143は、普図保留情報一時記憶手段1133a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1207で、電チュー開放可否決定手段1135cは、補助遊技側乱数及び遊技状態に基づき、特図始動口電動役物2112の開放可否を決定する。次に、ステップ1208で、普図内容決定手段1143は、当否結果、補助遊技側乱数及び遊技状態に基づき、普図内容決定用参照テーブル1143aを参照し、変動態様と停止図柄を決定する（表5及び表6参照）。そして、ステップ1209で、情報送信手段1300は、決定した普通図柄に関する情報（当否結果、停止図柄、変動態様等）を演出制御手段2320側に送信する。次に、ステップ1210で、普図変動時間管理手段1154aは、ステップ1208で決定した変動態様に基づき、普図変動管理用タイマ1154a-1に所定時間をセットする。そして、ステップ12

30

40

50

12で、普図制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a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、普図保留手段1133は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普図保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、普図制御手段1154は、普図変動管理用タイマ1154a-1をスタートした後、普図表示部2421上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1216で、普図変動時間管理手段1154aは、普図変動管理用タイマ1154a-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1217で、情報送信手段1300は、普通図柄の確定停止時間に到達した旨の情報を演出制御手段2320側に送信する。そして、ステップ1218で、普図制御手段1154は、普図表示部2421上で、前記ステップ1208で普図内容決定手段1143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、普図制御手段1154は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a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、所定時間（例えば6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1193a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、電チュー開放時間管理用タイマ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1193a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1236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1193a内の普通図柄変動開始待機フラグをオンにすると共に、待機時間管理用タイマ1138b-1に所定時間セットする。ここで、セットされる所定時間は、特図始動口2110の特図始動口電動役物2112が開状態の際に特図始動口2110に入球したことに基づく特別図柄の想定最長変動時間（合計値）以上又は超とする。好適には、すべてハズレである場合における特別図柄変動の想定最長変動時間（合計値）がセットされる。具体的には、特別図柄については保留が4個存在しているので、想定される特別図柄の変動回数は5回である。そして、本例では、これら5回中、非限定頻度+限定頻度B状態での変動（ハズレ変動）が4回、限定頻度Aでの変動（ハズレ変動）が1回であるから、4回×1秒+1回×10秒=14秒がセットされる。そして、ステップ1240で、電チュー開閉制御手段1160は、待機時間管理用タイマ1138b-1を参照し、所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1240でYesの場合、ステップ1242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1193a内の普通図柄変動開始待機フラグをオフにし、次の処理（通常遊技処理14）に移行する。

【0068】

尚、ステップ1201でNoの場合にはステップ1240に移行し、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、ステップ1230及びステップ1240でNoの場合は次の処理（通常遊技処理14）に移行する。

【0069】

次に、図9は、図4におけるステップ14のサブルーチンに係る、通常遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1400で、主制御装置1000は、後述する特別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、後述する特別遊技作動条件判定処理を実行し、次のステップ（特別遊技制御処理16）に移行する。

【0070】

次に、図10は、図9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1401で、特図変動開始条件充足判定手段1138aは、特図変動開始条件を充足しているか否か、即ち、現在特別図柄が変動中でないか及び特別遊技中でないか否かを、遊技状態一時記憶手段1190を参照することで判定する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1402で、特図内容決定手段1141は、特別図柄に係る変動開始許可フラグがオンであるか否かを判定する。尚、「変動開始許可フラグ」とは、後述する変動開始条件充足判定処理においてオンとなる、特別遊技中や特別図柄変動中でないこと等を条件としてオンになるフラグである。ステップ1402でYesの場合、ステップ1403で、特図内容決定手段1141は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、特別図柄に係る変動開始許可フラグをオフにする。次に、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、主遊技側乱数及び遊技状態に基づき、特図用当否抽選テーブル1135b-1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、本最良形態では、同一の抽選テーブルで大当たり及び小当たりの抽選を実行したがこれには限定されない。例えば、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ように構成してもよい。更には、先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し、小当たり抽選にはずれた場合又は当たった場合でも重ねて大当たり抽選を実行してもよい。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、主遊技状態一時記憶手段1190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。

10

20

30

40

50

【0071】

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、主遊技側乱数（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、これらの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（確率変動遊技状態や限定頻度遊技状態）に基づいて決定される（以下も同様）。次に、ステップ1414で、情報送信手段1300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）を演出制御手段2320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、特図情報一時記憶手段1191bの変動中フラグをオンする。

【0072】

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1300は、所定時間に到達した旨のコマンドを演出制御手段2320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。

【0073】

次に、ステップ1438で、遊技制御手段1100は、主遊技状態一時記憶手段1191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1438でYesの

場合、ステップ 1 4 4 0 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 内の当たりフラグをオフにする。次に、ステップ 1 4 4 6 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技実行許可フラグをオンにし、ステップ 1 4 2 8 に移行する。尚、ステップ 1 4 3 8 で No の場合にも、ステップ 1 4 2 8 に移行する。

【 0 0 7 4 】

次に、ステップ 1 4 2 8 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b 内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 3 0 で、特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御装置 1 0 0 0 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 1 5 0 0 ）に移行する。

10

【 0 0 7 5 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で No の場合には、ステップ 1 4 3 2 で、特図制御手段 1 1 5 1 は、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 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 1 4 3 2 で Yes の場合にはステップ 1 4 2 2 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 1 5 0 0 ）に移行する。また、ステップ 1 4 0 1 で No の場合にも次の処理（特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0 ）に移行する。

【 0 0 7 6 】

次に、図 1 1 は、図 1 0 におけるステップ 1 4 5 0 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 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 のフラグ領域を参照して、特図限定頻度 A ~ B フラグのいずれかがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特図限定頻度カウンタ 1 1 8 1 b の特図限定頻度カウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 4 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特図限定頻度数カウンタ 1 1 8 1 b を参照して、特図限定頻度カウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 6 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 の、特図限定頻度 A ~ B フラグオフの予約フラグをオンにし、次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。ここで、「特図限定頻度 A ~ B フラグオフの予約フラグ」とは、後述する図 1 2 にて、特別遊技が実行される直前に特図限定頻度 A ~ B フラグをオフにするためのフラグである。尚、本最良形態では、図 1 2 のステップ 1 5 0 7 で現在の遊技状態を一時記憶するよう構成されているところ、図 1 1 のステップ 1 4 5 6 で No の場合にただちに特図限定頻度 A ~ B フラグをオフにしてしまうとオフの状態として現在の遊技状態が一時記憶されてしまうことを防止するため、このような予約フラグを立てることとしている。尚、ステップ 1 4 5 2 及びステップ 1 4 5 6 で No の場合にも次の処理（ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理）に移行する。

20

30

【 0 0 7 7 】

次に、図 1 2 は、図 9 におけるステップ 1 5 0 0 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 1 5 0 2 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、特別遊技実行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 4 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 内の特別遊技実行許可フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 0 6 で、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、当該所定態様に基づき、特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a 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 1 1 9 4 にセットする。そして、ステップ 1 5 0 7 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 2 に現在の遊技状態（特別遊技に移行する直前の遊技状態）を一時記憶し、ステップ 1 5 0 8 に移行する。尚、この遊技状態情報は、特別遊技終了後の遊技状態を決定する際に利用される。以上で、特別遊技内容のセット処理を終了する。

40

【 0 0 7 8 】

50

次に、ステップ1508で、特定遊技終了条件判定手段1181は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、今回の当たり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1516で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、特図確変（遊技）フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1516でYesの場合、ステップ1518及びステップ1520で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域内の特図確変（遊技）フラグ及び普図確変（遊技）フラグをオフにする。

【0079】

次に、ステップ1522で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、特図限定頻度A～Bフラグのいずれかがオンであるか否かを判定する。ステップ1522でYesの場合、ステップ1524で、特定遊技終了条件判定手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域にアクセスし、特図限定頻度フラグをオフにする。そして、ステップ1526で、特定遊技終了条件判定手段1181は、特図限定頻度カウンタ1181bをクリアして限定頻度回数を0回とする。以上で、限定頻度状態（特図限定頻度）の一旦終了処理を終了する。尚、ステップ1522でNoの場合にも、ステップ1528に移行する。

【0080】

以上の処理を終了した後、ステップ1528で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技移行許可フラグをオンにする。

【0081】

そして、ステップ1530で、特定遊技制御手段1180は、主遊技状態一時記憶手段1191のフラグ領域を参照し、特図限定頻度A～Bフラグオフの予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1530でYesの場合、特定遊技制御手段1180は、主遊技状態一時記憶手段1191のフラグ領域にアクセスし、特図限定頻度A～Bフラグオフの予約フラグをオフにすると共に、該当する特図限定頻度フラグをオフにし、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でNoの場合にはステップ1530に移行する。

【0082】

次に、図13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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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1300は、演出制御手段2320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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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5000）に移行する。

【0083】

次に、ステップ1612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1194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1626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1194にセットした開放パターン（例えば、開放し続

10

20

30

40

50

ける開放パターン、開閉を行うパターン)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1194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1194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1194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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220のいずれを開放するかを確認した上で、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220の第1大入賞口電動役物2122又は第2大入賞口電動役物2222を駆動して、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を開放し、ステップ1626に移行する。

10

20

30

40

50

【0084】

次に、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1194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、特別遊技管理用タイマ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1628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5000)に移行する。

【0085】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220の第1大入賞口電動役物2122又は第2大入賞口電動役物2222の駆動を停止して、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技管理用タイマ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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1636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1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド(例えば、大当たりであれば9ラウンド、小当たりであれば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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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1300は、演出制御手段2320側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ9000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5000)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5000)に移行する。

【0086】

次に、図14は、図13におけるステップ9000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9002で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190を参照して今回の当たりの契機となった図柄情報を取得すると共に、特定遊技関連情報一時記憶手段1182を参照して今回の当たり前の遊技状態情報(図12のステップ1507で一時記憶した情報)を取得する。次に、ステップ9004で、特定遊技制御手段1180は、ステップ9002で取得した情報に基づき、特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183aを参照して特図遊技状態を決定し、遊技状態一時記憶手段1190に当該決定した特図遊技状態をセットする。次に、ステップ9006で、特定遊技制御手段1180は、ステップ9004で決定した特図遊技状態情報に基づき、普図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル1183bを参照して普図遊技状態を決定し、遊技状態一時記憶手段1190に当該決定した普図遊技状態をセットする。そして、ステップ9008で、特定遊技制御手段1180は、遊

技状態一時記憶手段 1 1 9 0 に一時記憶されている当たり図柄情報及び特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 2 に一時記憶されている今回の当たり前の遊技状態情報をクリアし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

【 0 0 8 7 】

次に、図 1 5 ~ 図 1 9 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 1 5 は、演出制御手段 2 3 2 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。はじめに、ステップ 7 1 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する第 1 及び第 2 装飾図柄の保留情報管理・保留表示処理を実行する。次に、ステップ 6 1 0 0 (1) 及び (2) で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する第 1 及び第 2 装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ 6 2 0 0 (1) 及び (2) で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する第 1 及び第 2 装飾図柄表示制御処理を実行する。そして、ステップ 6 3 0 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、後述する特別遊技中（大当たり中）表示制御処理を実行し、ステップ 6 4 0 0 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。

【 0 0 8 8 】

はじめに、図 1 6 は、図 1 5 でのステップ 7 1 0 0 のサブルーチンに係る、保留情報管理・保留表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 7 1 0 2 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ 7 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 4 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 の装図保留カウンタ値に 1 を加算する。そして、ステップ 7 1 0 5 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 の装図保留カウンタ値と同数の保留表示をし、次の処理 { ステップ 6 1 0 0 (1) の第 1 装飾図柄表示内容決定処理 } に移行する。他方、ステップ 7 1 0 2 で N o の場合、ステップ 7 1 0 6 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 7 1 0 6 で Y e s の場合、ステップ 7 1 0 8 で、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b は、装図保留情報一時記憶手段 2 3 2 2 b - 1 の装図保留カウンタ値に 1 を減算する。そして、ステップ 7 1 1 0 で、演出制御手段 2 3 2 0 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリアにアクセスし、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 7 1 0 5 に移行する。

【 0 0 8 9 】

次に、図 1 7 は、図 1 5 でのステップ 6 4 0 0 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。ここで、第 1 装飾図柄に係るステップ 6 1 0 0 (1) と第 2 装飾図柄に係るステップ 6 1 0 0 (2) とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。まず、ステップ 6 1 0 2 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a を参照し、主制御基板 1 0 0 0 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 6 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 1 0 4 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、ステップ 6 1 0 2 で受信した図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 及び停止図柄決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 2 を参照し、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定する。そして、ステップ 6 1 0 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリアにアクセスし、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理 { ステップ 6 2 0 0 (1) の第 1 装飾図柄表示制御処理 } に移行する。

【 0 0 9 0 】

次に、図 1 8 は、図 1 5 でのステップ 6 2 0 0 (1) 及び (2) 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。ここで、第 1 装飾図柄に係るステップ 6 2 0 0 (1) と第 2 装飾図柄に係るステップ 6 2 0 0 (2) とは処理が共通するので、両者を一纏めにして説明することとする。まず、ステップ 6 2 0 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c 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2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322a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2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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2310の装図表示部2311上で装飾図柄の変動表示を開始する。

【0091】

そして、ステップ6212で、装飾図柄表示制御手段2322aは、メイン側情報一時記憶手段2121a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2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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2310の装図表示部2311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6216で、装飾図柄表示制御手段2322aは、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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（ステップ6300の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0092】

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（ステップ6300の特別遊技中表示制御処理）に移行する。

【0093】

次に、図19は、図15でのステップ6300のサブルーチンに係る、特別遊技中（大当たり中）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2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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2322は、メイン側情報一時記憶手段2321a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2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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2310上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6310で、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上で、ステップ1624で主制御装置1000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。次に、ステップ6312で、表示制御手段2322は、メイン側情報一時記憶手段2121aを参照し、主制御装置1000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6312でYesの場合、ステップ6314で、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ6316で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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（ステップ7100の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。尚、ステップ6302でNoの場合はステップ6310に移行し、ステップ6304及びステップ6312でNoの場合は次の処理（ステップ7100の保留情報管理・保留表示制御処理）に移行する。

【0094】

次に、図20のタイミング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作用について説明することとする。

【0095】

《普図始動口への入球に基づく抽選》

まず、本最良形態に係るパチンコ遊技機では、普図始動口2410への遊技球の入球か

10

20

30

40

50

ら遊技が開始される。具体的には、普図始動口 2 4 1 0 に遊技球が入球した場合、補助遊技側乱数が取得される。そして、補助遊技側乱数に基づき、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放抽選が実行され、当該抽選結果を踏まえた普通図柄の変動が実行される。ここで、図 2 0 の冒頭で、補助遊技側乱数に基づく抽選で当選した結果、普通図柄が当たり図柄で停止する。この際、この普通図柄の変動と連動して、第 1 装飾図柄も第 1 装図表示部 2 3 1 1 a 上で変動し、第 1 装飾図柄も当たり図柄で停止する。遊技者は、この第 1 装飾図柄の当たり図柄を見て、特別遊技の移行契機が付与されたことを理解することになる。

【 0 0 9 6 】

《特図始動口電動役物の開放》

次に、普通図柄が当たり図柄で停止したことを受け、特図始動口電動役物 2 1 1 2 が開放する。ここで、図中、「電チュー開放中フラグ」がオンの状況が、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放中を示している。そして、本最良形態では、この特図始動口電動役物 2 1 1 2 が開放中にのみ、特図始動口 2 1 1 0 に遊技球が入球することになる。ここで、このような状況下、本例では、特図始動口 2 1 1 0 には、保留可能な主遊技側乱数の上限値以上の遊技球数が入球している。そして、所定時間開放し続けた後閉鎖する。

【 0 0 9 7 】

《普通図柄の変動開始待機》

ところで、普通図柄がハズレ図柄で停止した場合には、補助遊技側乱数の保留が存在しているときにはただちに次の普通図柄の変動が実行される。しかしながら、特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開放終了後は、所定時間の変動開始待機時間が設定されている。ここで、図中の「普通図柄変動開始待機フラグ」がオンの状況が、普通図柄の変動開始待機中を示している。この理由は、特図始動口電動役物 2 1 1 2 が開放中に保留上限まで主遊技側乱数が取得された場合、保留上限までの主遊技側乱数がすべて消化される（即ち、当該乱数に基づく特別図柄変動がすべて終了する）まで普通図柄の変動が実行されないことが好ましいからである。

【 0 0 9 8 】

《特別図柄の初回変動》

特図始動口 2 1 1 0 に遊技球が入球した場合、特別遊技への移行抽選が実行されると共に、当該抽選結果を踏まえての特別図柄変動が特別図柄表示装置 2 1 3 0 上で行われる。この際、最初の特別図柄変動開始時点での主遊技側の遊技状態は通常遊技である。このような遊技状態下、初回の特別遊技への移行抽選は小当たりとなる。尚、主遊技側の遊技状態が通常遊技状態の場合、特別遊技への移行抽選が小当たりである場合、変動時間として「1 秒」が割り当てられる（表 4）。そして、これと連動して、第 2 装飾図柄が第 2 装図表示部 2 3 1 1 b 上で変動する。但し、変動時間が「1 秒」と短いため、変動してただちに停止する「非リーチ」が変動態様として選択される。

【 0 0 9 9 】

《特別図柄の 2 回目変動》

前述のように主遊技側遊技状態が通常遊技状態下、特別図柄が小当たり図柄で停止した場合、主遊技側遊技状態が「限定頻度 A 状態」に移行する。ここで、当該限定頻度 A 状態下では、表 4 から理解できるように、当否に拘わらず変動時間として「1 0 秒」が割り当てられる。尚、本例では 2 回目の当否抽選結果も小当たりである。そして、これと連動して、第 2 装飾図柄が第 2 装図保留表示部 2 3 1 1 b 上で変動する。ここで、今回は変動時間が「1 0 秒」と長いため、当選時に選択される変動態様と同じく、当選の可能性のある「リーチ変動」が変動態様として選択される。

【 0 1 0 0 】

《特別図柄の 3 ～ 5 回目変動》

前述のように主遊技側遊技状態が限定頻度 A 状態下、特別図柄が小当たり図柄で停止した場合、主遊技側遊技状態が「限定頻度 B 状態」に移行する。ここで、当該限定頻度 B 状態下では、表 4 から理解できるように、当否に拘わらず変動時間として「1 秒」が割り当てられる。尚、本例では 3 ～ 5 回目の当否抽選結果も小当たりである。そして、これと

連動して、第2装飾図柄が第2装図保留表示部2311b上で変動する。ここで、今回は変動時間が「1秒」と短いため、通常遊技状態と同じく、変動してただちに停止する「非リーチ」が変動態様として選択される。尚、限定頻度B状態は特別図柄が3回変動すると終了するよう構成されているので、図20に示すように、5回目の特別図柄変動が終了した後、主遊技側では通常遊技状態に戻る。

【0101】

以上のように、特図始動口電動役物2112が開放状態の際に、特図始動口2110に保留上限に達する遊技球が入球した場合、取得したすべての主遊技側乱数が大当たりに関がらないもの（ハズレや小当たり、本例では小当たり）であるときでも、特別図柄変動の少なくとも一回で、変動時間が長く遊技者の期待感を煽る長時間変動が実行される。しかも、すべての主遊技側乱数の保留消化が終了するまで、普通図柄の変動開始は待機する。したがって、特別図柄及び普通図柄の変動期間の重複に伴う処理負担や、大入賞口2120の開放及び特図始動口電動役物2112の開放の重複に伴う処理負担を回避することが可能となる。尚、本最良形態では、特図始動口電動役物2112が開放状態の際に特図始動口2110に保留上限に達する遊技球が入球した場合には、非限定頻度状態（1回）→限定頻度A状態（1回）→限定頻度B状態（3回）、と移行し、すべての保留が消化された際には再び非限定頻度に戻る。即ち、本最良形態の場合、ある特図始動口電動役物2112が開放状態の際に保留が上限値に達した場合、次の特図始動口電動役物2112が開放状態の際の遊技状態は非限定頻度状態からのスタートとなる。この場合には、毎回同じところ（2回目の変動）でリーチがかかることになる。ただ、ある特図始動口電動役物2112が開放状態の際に保留が上限値に達しなかった場合、次の特図始動口電動役物2112が開放状態の際には限定頻度状態からスタート（例えば前回の保留が3個である場合、限定頻度状態Bからスタート）し、前述の場合とは異なったタイミング（前記例の場合には3回目の変動）でリーチがかかる。尚、本最良形態では、保留数の上限値と1サイクルでの図柄変動回数（本例では、非限定頻度→限定頻度A→限定頻度Bという、5回の図柄変動から構成される一連のサイクル）とを同一に構成したが、これを同一としないように構成してもよい。この場合、常時保留球が上限値に達しても毎回同じタイミングでリーチがかかるといった事態を回避することが可能となる。

【0102】

本最良形態によれば、可変部材が備えられた始動口を有するパチンコ遊技機であって、通常時には可変部材が閉鎖状態であるために始動口に遊技球が入球不能であり、所定条件を充足した場合には可変部材が開放状態となり始動口に遊技球が入球可能となるよう構成された、所定条件を充足した場合にのみ特別遊技移行抽選が実行され得るパチンコ遊技機において、第一識別情報の変動時間を決定する際に関係する第一識別情報変動時間関連遊技状態に関し、特別遊技移行抽選に当選しなかった場合に第一状態から第二状態に移移すると共に、当該第二状態では、特別遊技移行抽選に当選しなかった場合でも、第一状態下で選択される第一の時間とは異なる第二の時間が選択され、且つ、可変部材が開放状態である際に取得された第一乱数に基づく第一識別情報の合計変動時間が可変部材の終了デモ時間以下又は未満となるよう構成されているので、可変部材が開放した際に始動口に入球して取得された乱数に基づくすべての識別情報の変動が可変部材の開放動作が終了した後における終了デモ時間内で終了することを担保しつつ、特別遊技移行決定されていない状況下でも、異なった変動時間（第二の時間）の演出を実行できるため、実行可能な演出にパターンを持たすことができ、更には、第一識別情報変動時間関連遊技状態と対応して所定の変動時間が割り当てられるため、抽選等で変動時間を決定する態様と比較し、ソフト負担の軽減やテーブル容量の減少を図ることが可能となるという効果を奏する。

【0103】

更に、第二の時間が第一の時間よりも長いので、特別遊技への移行抽選に当選しなかった場合であっても、リーチ演出等、より興趣性の高い演出が可能になるという効果を奏する。

【0104】

次に、図 2 1 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の変更例を説明する。本最良形態では、所定の遊技状態（例えば特図通常遊技状態）下で所定条件を充足した場合（本例では、「2」や「4」の小当たり図柄で停止した場合）に第一の遊技状態（本例では限定頻度 A 状態）に移行し、当該第一の状態下で特定条件を充足した場合（本例では、「2」や「4」の小当たり図柄で停止した場合）に第二の遊技状態（本例では限定頻度 B 状態）に移行するように構成されている（図 2 0 を参照）。しかしながら、これに限定されず、所定の遊技状態（例えば特図通常遊技状態）下で所定条件を充足した場合（例えば、小当たり図柄で停止した場合、ハズレ図柄で停止した場合、特別図柄の変動態様として所定の變動態様が選択された場合）に、第一の遊技状態及び第二の遊技状態を一義的に決定するように構成してもよい（更には、第三の遊技状態・・・第 n の遊技状態まで決めてもよい）。例えば、図 2 1 の上段に示すように、所定の遊技状態（例えば特図通常遊技状態）下で図柄 α（ハズレ図柄又は小当たり図柄）が停止した場合、その後の特別図柄の停止図柄及び / 又は變動態様に拘わらず、第一の遊技状態（本例では、回数が 1 回である特図限定頻度 A 状態）及び第二の遊技状態（本例では、回数が 3 回である特図限定頻度 B 状態）に移行する。より詳細に説明すると、所定の遊技状態（当選の場合には相対的に長時間変動が選択され、ハズレや小当たりの場合には相対的に短時間変動が選択される状態）下で図柄 α（ハズレ図柄又は小当たり図柄）で停止すると、1 回の特別図柄変動で終了する特図限定頻度 A 状態（当否に拘わらず相対的に長時間変動が選択される状態）に移行する。そして、特図限定頻度 A 状態での 1 回の特別図柄変動が終了した後、3 回の特別図柄変動で終了する特図限定頻度 B 状態（当選の場合には相対的に長時間変動が選択され、ハズレや小当たりの場合には相対的に短時間変動が選択される状態）に移行する。

【0105】

ところで、本最良形態の場合でも前述した変更例の場合（図柄 α で停止した場合）でも、ある変動時に長時間変動（リーチ変動）が実行されたとする。この場合、特別図柄変動中では、第一の遊技状態（本例では特図限定頻度 A 状態）に起因した長時間変動なのか当選に起因した長時間変動なのか分からない。しかし、特別図柄が停止した際には、ハズレであれば第一の遊技状態であることが判明する。すると、次に第一の遊技状態（即ち、ハズレ時でも長時間変動する状態）となるタイミングまで判明してしまい（本例では 5 変動後）、更にはこれ以外のタイミングで長時間変動した場合には当選に係る変動であることが遊技者に分かってしまう。そこで、図 2 1 の下段に示すように、図柄の種類によって、その後の遊技状態遷移のパターンを異ならしめるように構成することで、どのタイミングで第一の遊技状態（即ち、ハズレ時でも長時間変動する状態）が訪れるかを把握困難にすることが可能となる。例えば、図 2 1 において、特図通常遊技状態時にハズレ又は小当たり図柄「α」が停止した場合には、2 回目（次）の変動が特図限定頻度 A 状態であるが、特図通常遊技状態時にハズレ又は小当たり図柄「β」が停止した場合には、4 回目の変動が特図限定頻度 A 状態である。尚、図 2 1 の例では、第一の遊技状態（本例では特図限定頻度 A）と第二の遊技状態（本例では特図限定頻度 B）の実行回数を同一に構成しているが、これには限定されず、実行回数を異ならしめるように構成しても、更には別の遊技状態（例えば、ハズレ時に選択される変動時間が特図限定頻度 A 時と特図限定頻度 B 時との間である特図限定頻度 C）を存在させるように構成してもよい。

【符号の説明】

【0106】

- 1 1 2 1 特図乱数取得判定実行手段
- 1 1 2 3 普図乱数取得判定実行手段
- 1 1 3 3 a 特図保留情報一時記憶手段
- 1 1 3 5 a 特別遊技移行決定手段
- 1 1 3 8 b 普図変動開始条件充足判定手段
- 1 1 4 0 特図内容決定手段
- 1 1 4 3 普図内容決定手段
- 1 1 5 1 特図制御手段

10

20

30

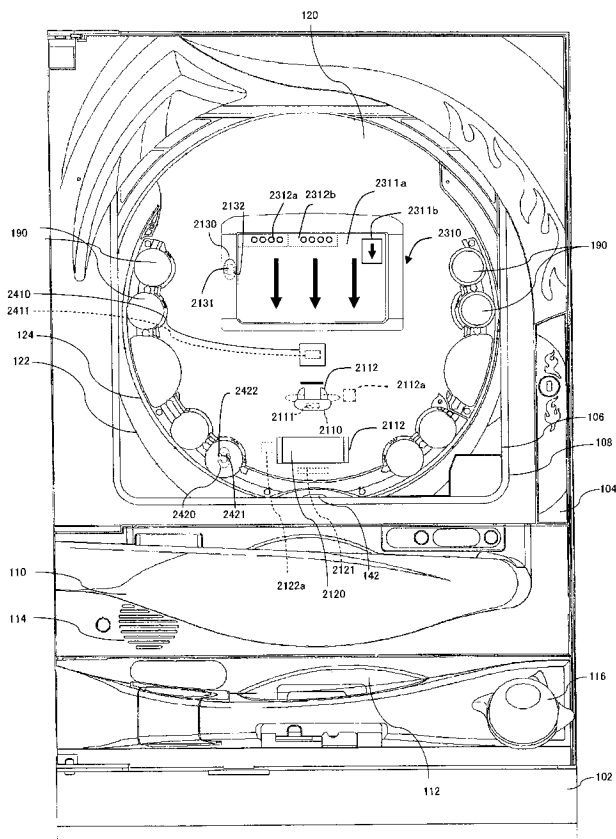
40

50

- 1 1 5 4 普図制御手段
- 1 1 6 0 電チュー開閉制御手段
- 1 1 8 0 特定遊技制御手段
- 1 1 8 0 特別遊技制御手段
- 2 1 1 0 特図始動口
- 2 1 1 2 特図始動口電動役物
- 2 1 2 0 大入賞口
- 2 1 3 0 特別図柄表示装置
- 2 4 1 0 普図始動口
- 2 4 2 0 普通図柄表示装置

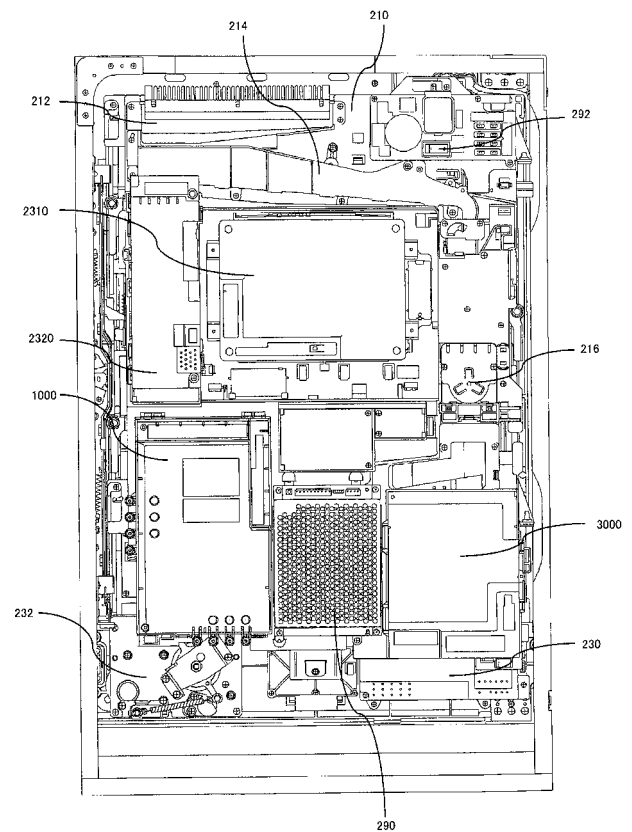
【図 1】

【図 1】



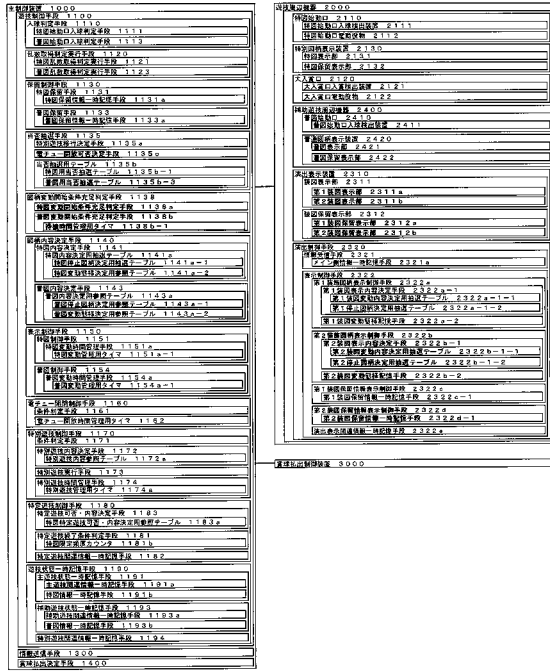
【図 2】

【図 2】



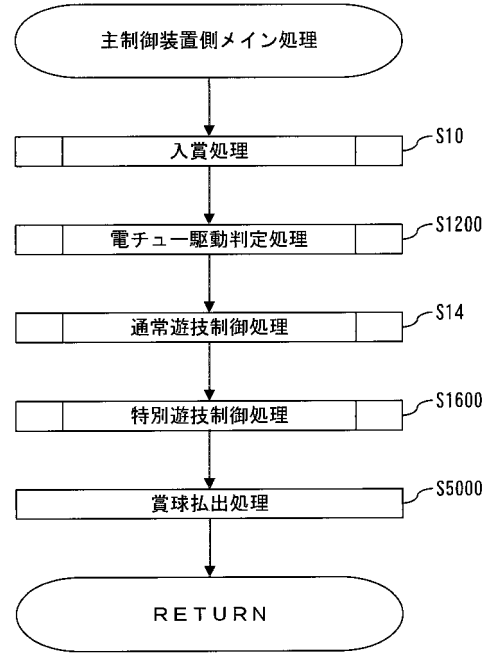
【図 3】

【図 3】



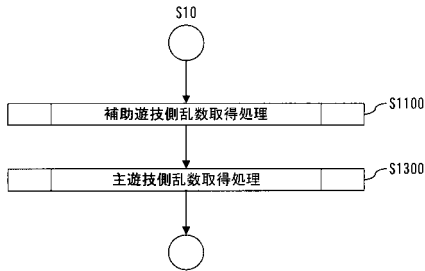
【図 4】

【図 4】



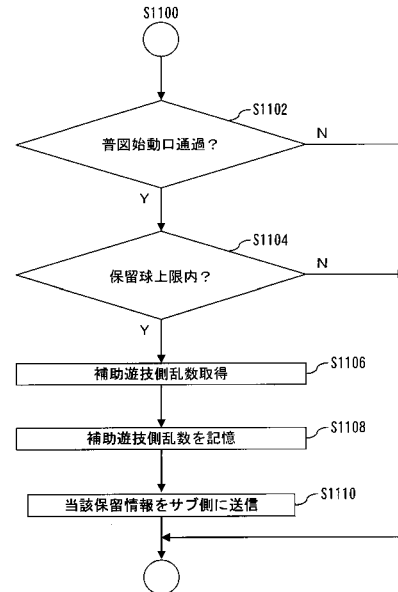
【図 5】

【図 5】

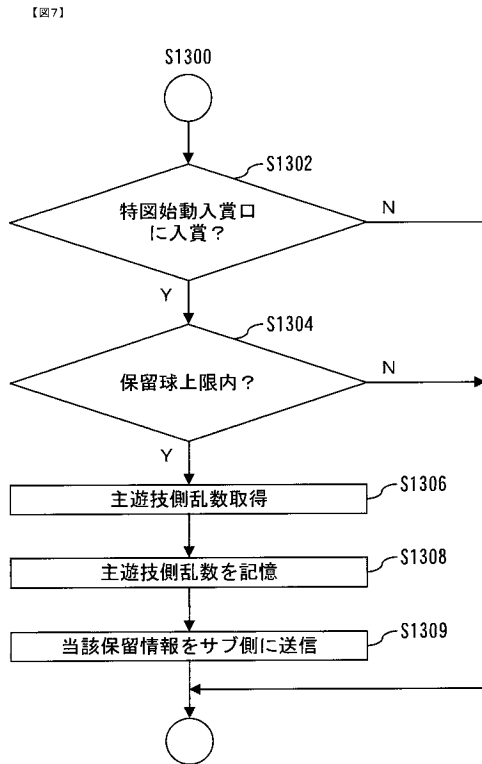


【図 6】

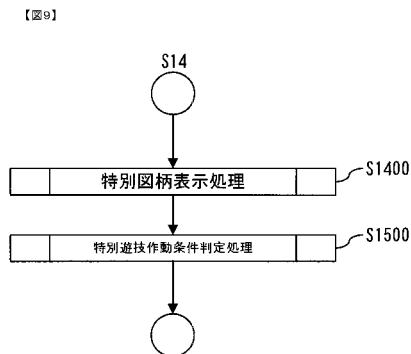
【図 6】



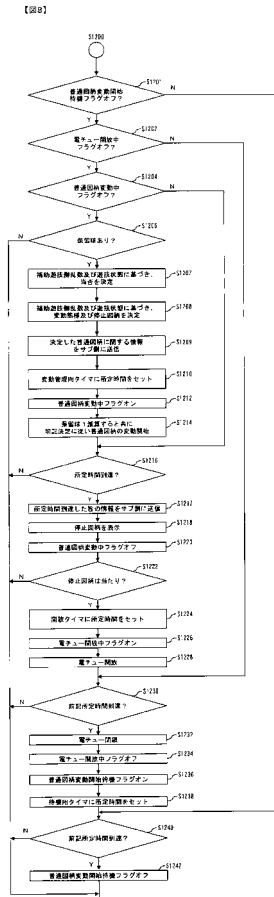
【図 7】



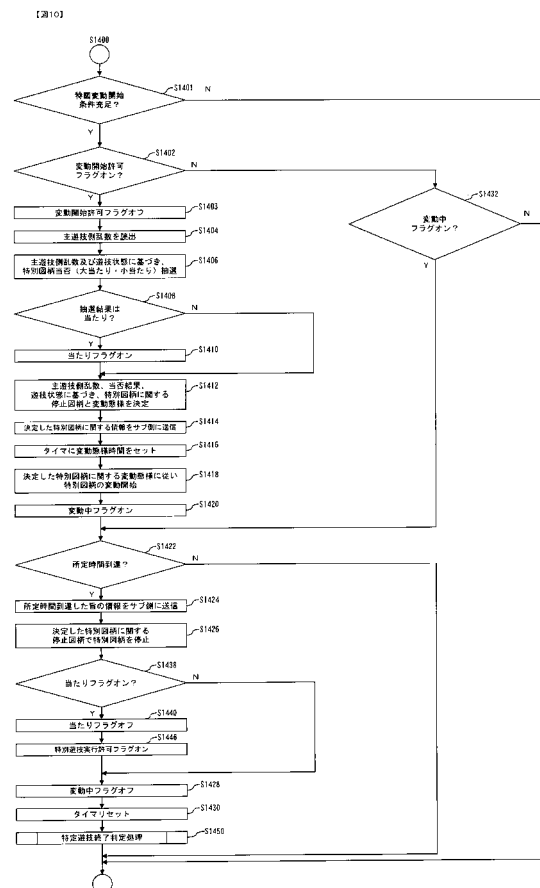
【図 9】



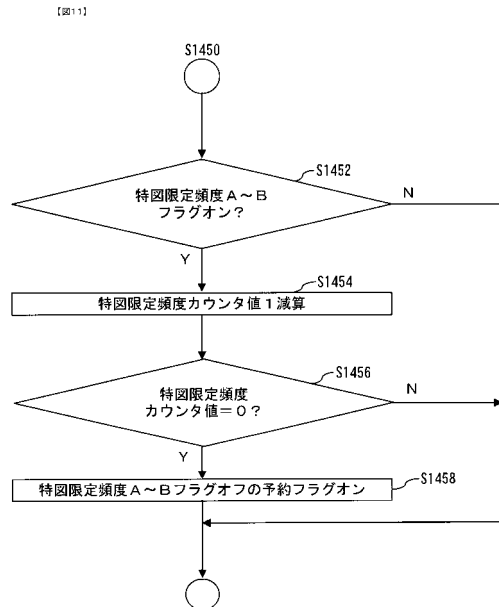
【図 8】



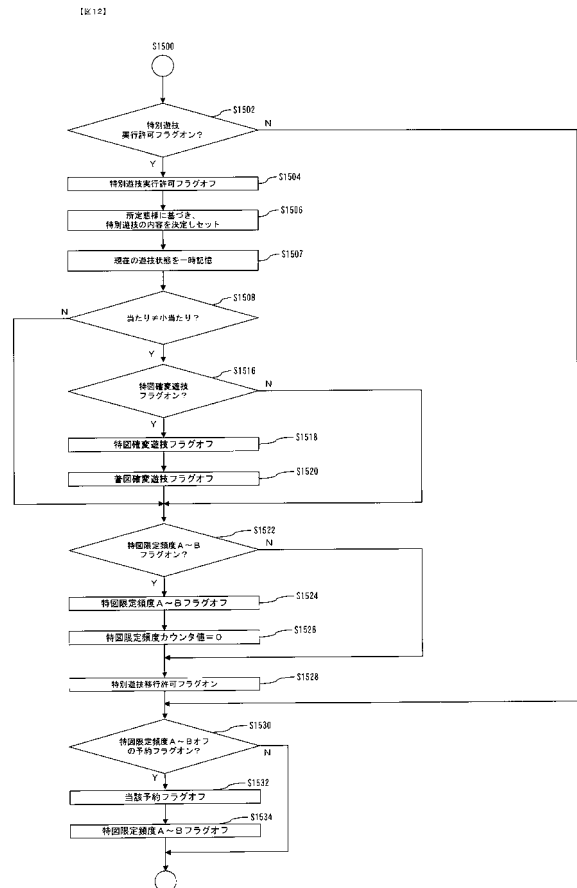
【図 10】



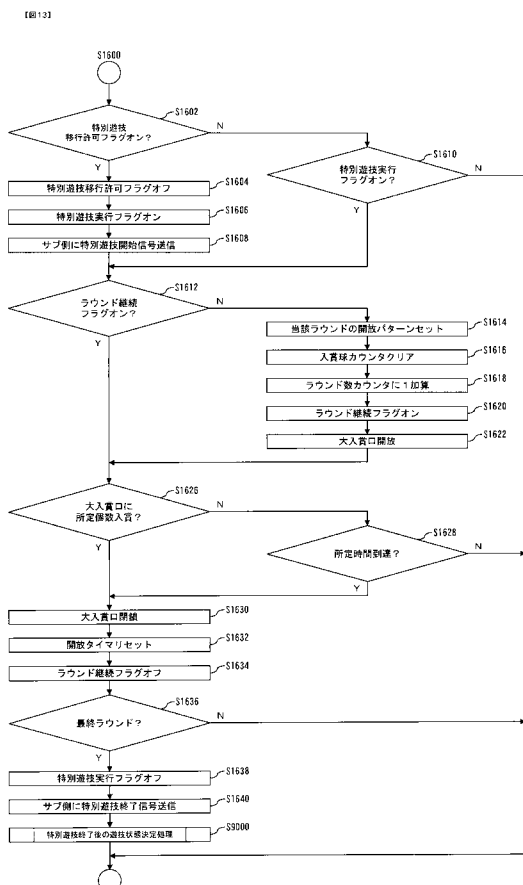
【図 1 1】



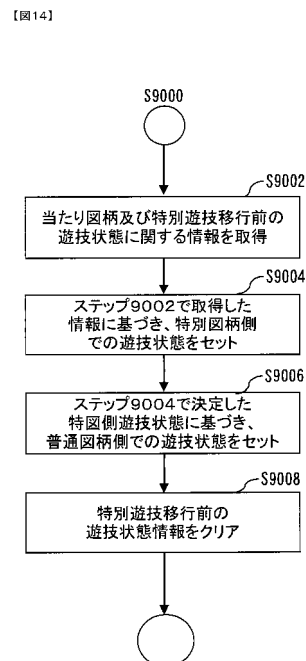
【図 1 2】



【図 1 3】

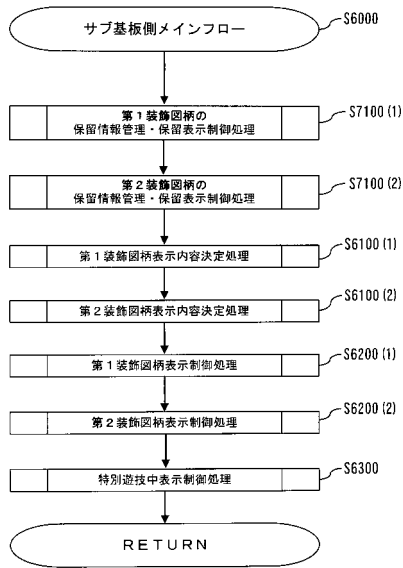


【図 1 4】



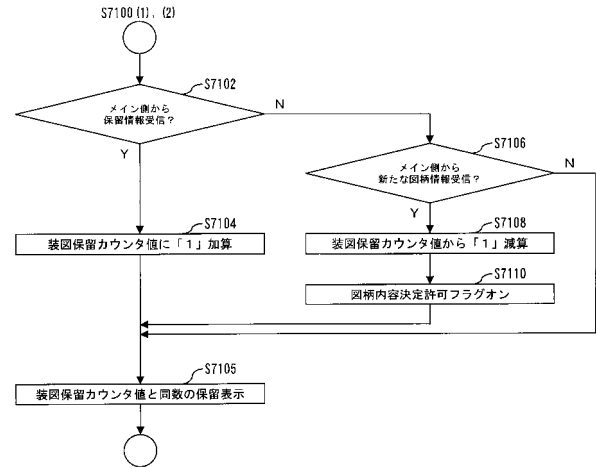
【図 15】

【図15】



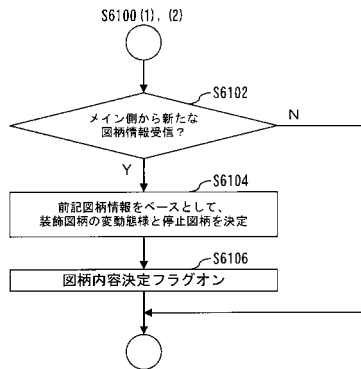
【図 16】

【図16】



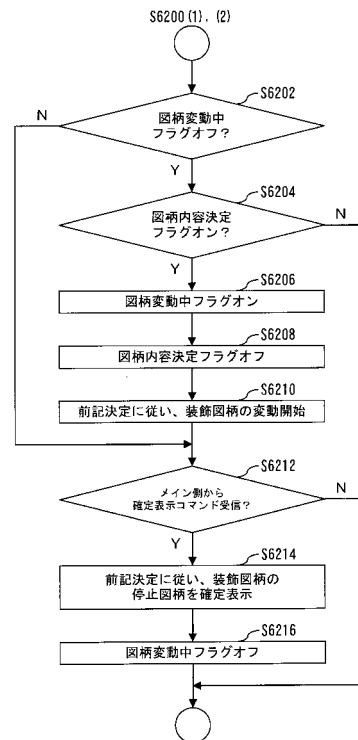
【図 17】

【図17】



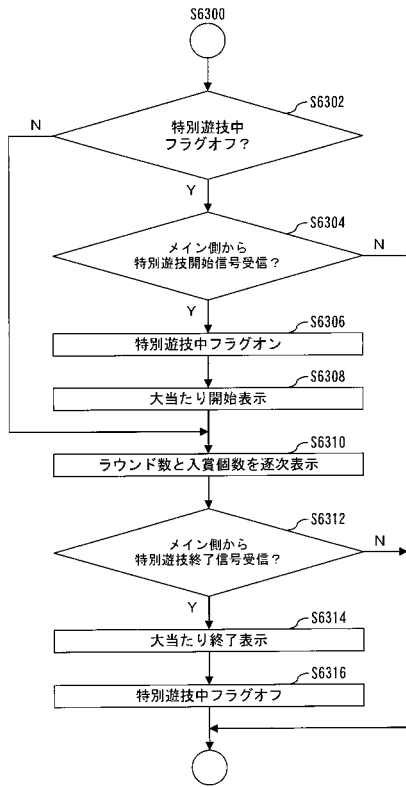
【図 18】

【図18】



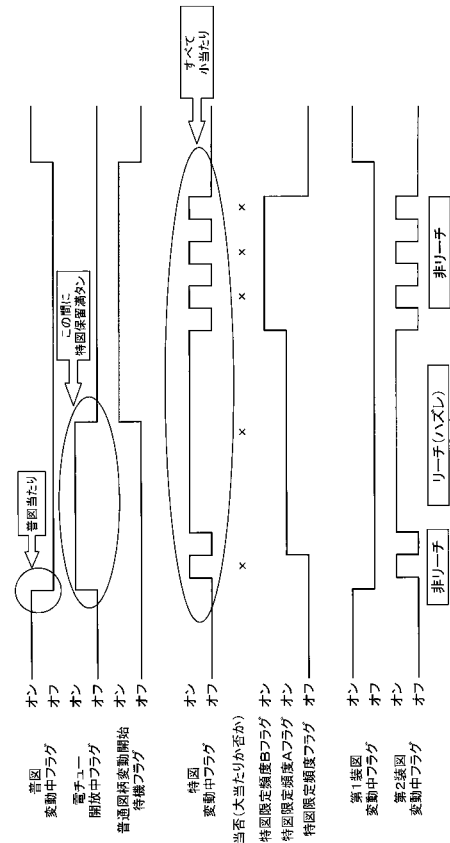
【図 19】

【図19】



【図 20】

【図20】



【図 21】

【図21】

