

(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2011-143026

(P2011-143026A)

(43) 公開日 平成23年7月28日(2011.7.28)

(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 1 5 A 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2010-5246 (P2010-5246)
 (22) 出願日 平成22年1月13日 (2010.1.13)

(71) 出願人 390031783
 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 鎌田 昂
 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 AA33 AA35 AA36 AA42 BA10
 BC15 BC22 EB24 EB52 EB55
 EB68 EB72

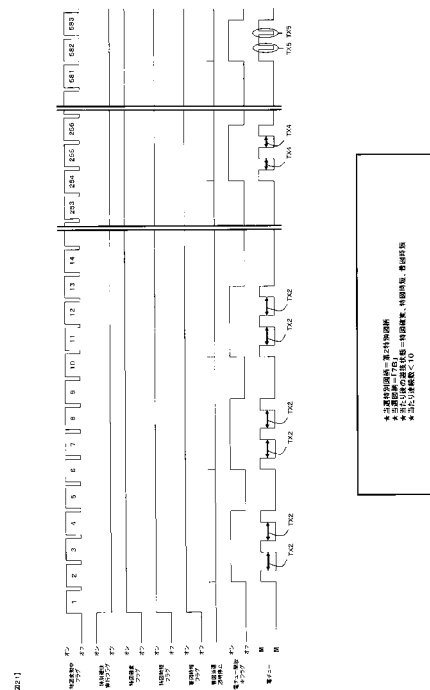
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】バラエティに富む閉鎖パターンを実現可能な、特別遊技移行抽選用始動口に取り付けられた可変部材の閉鎖時間を可変化させる手段の提供。

【解決手段】特別遊技移行抽選用始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得し、当該乱数を用いた抽選に当選した場合、遊技者に有利な特別遊技に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、所定条件下で開放して特別遊技移行抽選用始動口に入球し易くなる可変部材が当該始動口に取り付けられたパチンコ遊技機に関し、特別遊技移行抽選用始動口に設けられた可変部材の開閉動作における閉状態時間を決定するに際し、複数の閉状態時間候補の中から決定するように構成されているパチンコ遊技機。

【選択図】 図 2 1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な主遊技用第一始動口、

主遊技用第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な主遊技用第一識別情報表示部、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口、

主遊技用第一始動口への遊技球の入球に基づき、主遊技用第一乱数を取得する主遊技用第一乱数取得手段、

主遊技用第一乱数に基づき、主遊技用第一識別情報の停止識別情報を決定する主遊技用第一識別情報表示内容決定手段、

主遊技用第一識別情報変動開始条件を充足した場合、主遊技用第一識別情報表示内容決定手段による決定に基づき、主遊技用第一識別情報表示部にて主遊技用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主遊技用第一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、開放状態の際は主遊技用第一始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉鎖状態の際は主遊技用第一始動口に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球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、可変部材を複数回開放状態に駆動制御する易入球遊技を実行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、

補助遊技部は、

開放状態可否決定実行手段の易入球遊技時に実行される複数回の開放状態間に存在する一又は複数の閉状態期間における閉状態時間を、複数の閉状態時間候補の中から決定する易入球遊技閉状態時間決定手段

を更に有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、

遊技に関連した所定情報を一時記憶するための遊技関連情報一時記憶手段
を更に有しており、

易入球遊技閉状態時間決定手段は、易入球遊技における閉状態時間を決定するに際し、当該閉状態時間を決定するための抽選用乱数を新たに取得することなく、遊技関連情報一時記憶手段に既に一時記憶されている前記所定情報を利用して、当該閉状態時間を決定する、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

補助遊技部は、

特別遊技終了後、当該特別遊技の移行契機となった主遊技用第一識別情報の所定態様が

10

20

30

40

50

特別態様である場合には、通常遊技時と比較して易入球遊技が実行され易い特定遊技に移行させる補助遊技部側遊技状態制御手段を更に有しており、

易入球遊技閉状態時間決定手段は、特別態様の種類に応じ、異なる長さの閉状態時間を選択する、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、特別遊技移行抽選用始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得し、当該乱数を用いた抽選に当選した場合、遊技者に有利な特別遊技に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、所定条件下で開放して特別遊技移行抽選用始動口に入球し易くなる可変部材が当該始動口に取り付けられた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「第一種遊技機」や「複合機」）（従来「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「第一種遊技機」と従来「第二種遊技機」の機能を有する遊技機）である。

20

【0003】

ここで、抽選に当選した場合に遊技者に付与される利益内容に幅を持たせ、メリハリを付与する手法が数多く提案されている。例えば、最も多く提案されている手法として、単位遊技数が多く且つ単位遊技時間が長い高利益特別遊技の他、単位遊技数が少なく且つ単位遊技時間が短い低利益特別遊技を実行可能に構成したものが挙げられる。また、特許文献 1 及び 2 には、特別遊技の内容に応じ、ラウンド間で異なるインターバル時間を設定するように構成されているパチンコ遊技機が提案されている（特許文献 1 の段落番号 0247、特許文献 2 の段落番号 0051 参照）。更に、特許文献 2～3 には、特別遊技時における閉鎖時間を可変化する手法も提案されている。例えば、特許文献 3 には、大入賞口が閉鎖されてから開放されるまでのインターバル時間が設定されているインターバルパターンを複数種類記憶するインターバルパターン記憶手段と、乱数抽出手段により抽出された乱数に基づいて、インターバルパターン記憶手段からインターバルパターンを選択するインターバルパターン選択手段とを有する遊技機が提案されている。

30

【特許文献 1】特開 2006 - 14983

【特許文献 2】特開 2006 - 334189

【特許文献 3】特開 2007 - 291

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

ところで、他方、可変入賞口と同様、通常時は閉状態にあるが所定条件を充足すると開状態となる部材として、特別遊技移行抽選用始動口に取り付けられた可変部材がある。この可変部材の開閉可否決定は、特別遊技移行抽選とは別個に実行される。具体的には、普通図柄始動口に遊技球が流入した場合、可変部材開閉抽選用乱数を取得し、当該乱数が当選した場合に可変部材を開閉するよう設計されている。ここで、可変部材の開放時間は、前述した普通図柄に関する遊技状態により異なる。例えば、通常時に可変部材の開閉抽選に当選した場合よりも、普通図柄の時間短縮遊技と称される遊技状態時に当該抽選に当選した場合の方が、より長い時間可変部材が開放するように構成されている。この際、可変部材の開閉抽選に当選した場合の可変部材の開閉動作において、特別遊技中での可変入賞

50

口と同様、閉鎖時間を制御できれば都合がよい。しかしながら、前述の技術は、いずれも特別遊技中での可変入賞口の可変化させる手法である。また、仮に前述の技術を可変部材の閉鎖時間に適用した場合であってもそれぞれ下記の問題を抱えている。まず、特許文献 1 及び 2 では、特別遊技の内容により特別遊技中の閉鎖時間が一義的に決定されるように構成されている。したがって、特別遊技のパターン数しか閉鎖パターンを持たず、バラエティに乏しくなり遊技性の幅が狭くなるという問題がある。そこで、本発明は、バラエティに富む閉鎖パターンを実現可能な、特別遊技移行抽選用始動口に取り付けられた可変部材の閉鎖時間を可変化させる手段を提供することを第一の目的とする。

【 0 0 0 5 】

更に、特許文献 3 では、特別遊技中の閉鎖時間を決定するために決定用乱数を新たに取得する処理を実行している。この場合、特別遊技の内容を決定するこの乱数取得処理は、当否決定や賞球払出決定等の処理を行うメイン制御基板側で実行される。したがって、乱数取得処理の実行に伴いソフト容量が増大すると共に、賞球払出制御基板側への賞球払出コマンドの送信処理が遅延することによる賞球払出処理の遅延等の問題を生じることになる。そこで、本発明は、ソフト容量の増大や賞球払出処理の遅延を防止する手段を提供することを第二の目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明 (1) は、
 遊技球が入球可能な主遊技用第一始動口 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) 、
 主遊技用第一識別情報 (第 2 特別図柄) を変動表示及び停止表示可能な主遊技用第一識別情報表示部 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) 、
 開状態と閉状態を採り得る可変入賞口 (第 1 大入賞口 2 1 2 0 、 第 2 大入賞口 2 2 2 0) 、
 主遊技用第一始動口 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) への遊技球の入球に基づき、主遊技用第一乱数を取得する主遊技用第一乱数取得手段 (第 2 特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2) 、
 主遊技用第一乱数に基づき、主遊技用第一識別情報 (第 2 特別図柄) の停止識別情報を決定する主遊技用第一識別情報表示内容決定手段 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) 、
 主遊技用第一識別情報変動開始条件を充足した場合、主遊技用第一識別情報表示内容決定手段 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) による決定に基づき、主遊技用第一識別情報表示部 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) にて主遊技用第一識別情報 (第 2 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第一識別情報表示制御手段 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) 、
 停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口 (第 1 大入賞口 2 1 2 0 、 第 2 大入賞口 2 2 2 0) 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 1 1 7 1) 、及び
 可変入賞口 (第 1 大入賞口 2 1 2 0 、 第 2 大入賞口 2 2 2 0) 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 1 1 7 3) 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 (普図始動口 2 4 1 0) 、
 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 (普図表示部 2 4 2 1) 、
 主遊技用第一始動口 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) 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第一始動口 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) 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第一始動口 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材 (第 2 特図始動口電動役物 2 1 1 2) 、
 補助遊技用始動口 (普図始動口 2 4 1 0) への遊技球の入球に基づき、可変部材 (第 2 特図始動口電動役物 2 1 1 2) 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

10

20

30

40

50

用乱数取得手段（普通乱数取得判定実行手段 1 1 2 3）、

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 1 1 4 3）、

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 1 1 4 3）による決定に基づき、補助遊技用識別情報表示部（普通表示部 2 4 2 1）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 1 1 5 4）、

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（第 2 特図始動口電動役物 2 1 1 2）を複数回開放状態に駆動制御する易入球遊技を実行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）

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、

補助遊技部は、

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）の易入球遊技時に実行される複数回の開放状態間に存在する一又は複数の閉状態期間における閉状態時間を、複数の閉状態時間候補の中から決定する易入球遊技閉状態時間決定手段（電チュー開閉制御手段 1 1 6 0）

を更に有することを特徴とするパチンコ遊技機である。

【0007】

本発明（2）は、

パチンコ遊技機は、

遊技に関連した情報を一時記憶するための遊技関連情報一時記憶手段（遊技内容決定用情報一時記憶手段 1 1 9 5）

を更に有しており、

易入球遊技閉状態時間決定手段（電チュー開閉制御手段 1 1 6 0）は、易入球遊技における閉状態時間を決定するに際し、当該閉状態時間を決定するための抽選用乱数を新たに取得することなく、遊技関連情報一時記憶手段（遊技内容決定用情報一時記憶手段 1 1 9 5）に既に一時記憶されている情報を利用して、当該閉状態時間を決定する、前記発明（1）のパチンコ遊技機である。

【0008】

本発明（3）は、

補助遊技部は、

特別遊技終了後、当該特別遊技の移行契機となった主遊技用第一識別情報（第 2 特別図柄）の所定態様が特別態様である場合には、通常遊技時と比較して易入球遊技が実行され易い特定遊技（普通図柄の時短遊技状態）に移行させる補助遊技部側遊技状態制御手段（特定遊技制御手段 1 1 8 0）

を更に有しており、

易入球遊技閉状態時間決定手段（電チュー開閉制御手段 1 1 6 0）は、特別態様の種類に応じ、異なる長さの閉状態時間を選択する、前記発明（1）又は（2）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、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

10

20

30

40

50

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）」、可変部材（電動役物）の開閉と関連した「開閉抽選用乱数」、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。「識別情報の変動開始条件を充足」とは、特別遊技中でないこと及び識別情報変動中でないことを指す。

10

【発明の効果】**【0010】**

本発明（1）によれば、特別遊技移行抽選用始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得し、当該乱数を用いた抽選に当選した場合、遊技者に有利な特別遊技に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、所定条件下で開放して特別遊技移行抽選用始動口に入球し易くなる可変部材が当該始動口に取り付けられたパチンコ遊技機に関し、特別遊技移行抽選用始動口に設けられた可変部材の開閉動作における閉状態時間を決定するに際し、複数の閉状態時間候補の中から決定するように構成されており、実行される開閉動作との関係で一義的に閉状態時間が決定される訳ではないので、バラエティに富む閉鎖パターンを実現することができ遊技性の拡大を図ることが可能になるという効果を奏する。

20

【0011】

本発明（2）によれば、前記効果に加え、当該閉状態時間を決定するための抽選用乱数を新たに取得することなく、当該閉状態時間を決定する際に遊技関連情報一時記憶手段に既に一時記憶されている情報を利用して、当該ある閉状態時間を決定するように構成されているので、抽選用乱数を新たに取得する場合と比較すると主制御部でのソフト容量の増大や賞球払出処理の遅延が防止できるという効果を奏する。更に、特別遊技移行に際してのファクタ情報や遊技履歴情報から選択される一以上の情報を利用して、当該閉状態時間が決定されるように構成されているので、これらファクタ情報や遊技履歴情報に基づき、可変部材の開閉動作時においてどのような閉状態時間が決定されるかをある程度遊技者が予測可能となる結果、或いは、これらファクタ情報や遊技履歴情報が遊技者にとって把握困難に構成されている場合には、今回の閉状態時間を見ることによりこれらファクタ情報や遊技履歴情報がある程度導ける結果、遊技性の拡大をより一層図ることが可能になるという効果を奏する。

30

【0012】

本発明（3）によれば、前記効果に加え、主遊技用第一識別情報の停止態様が特定態様である場合に易入球遊技に移行すると共に、当該易入球遊技における閉状態時間が特定態様毎に異なるよう構成されているので、易入球遊技に対して更にバラエティを持たせることが可能になるという効果を奏する。

40

【図面の簡単な説明】**【0013】**

【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

50

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、主制御装置側での普通図柄用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、主制御装置側での特別図柄用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。

10

【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、主制御装置側での第 1 特別図柄の変動開始条件充足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定遊技終了判定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作動条件判定処理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制御処理のフローチャートである。

20

【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、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 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メイン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 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内容決定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装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

30

【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、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 21】図 21 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 22】図 22 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 23】図 23 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。

【発明を実施するための最良形態】

【0014】

以下の最良形態は、従来の第 1 種パチンコ遊技機を二つ混在させたような機種（第 1 種第 1 種複合機）である。但し、特別遊技時に開閉を繰り返す可変入賞口及び始動口への入球をアシストする可変部材が備えられている限り、本最良形態に係る第 1 種第 1 種複合機には何ら限定されず、他の遊技機 {例えば、従来の第 1 種や第 3 種等} に応用された場合も本発明の範囲内である。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。

40

50

【0015】

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。

【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。

【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その他、第1特図始動口2210、第2特図始動口2110、普通図始動口2410、第1大入賞口2120、第2大入賞口2220、第1特別図柄表示装置2130、第2特別図柄表示装置2230、演出表示装置2310、普通図柄表示装置2420、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】

次に、第1特図始動口2210は、第1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、第1特図始動口2210は、第1特図始動口入球検出装置2211を備える。ここで、第1特図始動口入球検出装置2211は、第1特図始動口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第1特図始動口入球情報を生成する。

【0020】

次に、第2特図始動口2110は、第2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、第2特図始動口2110は、第2特図始動口入球検出装置2111と、第2特図始動口電動役物2112と、第2特図始動口電動役物2112を開閉させるための第2特図始動口電動役物ソレノイド2112aとを備える。ここで、第2特図始動口入球検出装置2111は、第2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第2特図始動口入球情報を生成する。次に、第2特図始動口電動役物2112は、第2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。

【0021】

ここで、図1に示すように、第1特図始動口2210と第2特図始動口2110とは、上下に重なる位置に配されており、通常時は第1特図始動口2210の存在により、第2特図始動口2110の上部が塞がれている。そして、後述するように、通常遊技時には、第2特図始動口2110へは殆ど遊技球が入球しないように構成されている。

【0022】

尚、本最良形態では、第2特図始動口側に電動役物を設けるよう構成したが、第1始動

10

20

30

40

50

口側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本最良形態では、第1特図始動口と第2特図始動口とを重ねるように配置したがこれにも限定されず、第1特図始動口と第2特図始動口とを離隔して設けるよう構成してもよい。例えば、第1特図始動口と第2特図始動口との入球割合が略同一となるよう構成してもよい。

【0023】

次に、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、第2特図始動口2110の第2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。

10

【0024】

次に、第1大入賞口2120及び第2大入賞口2220は、第1特別図柄又は第2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の左上方(右上方)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、第1大入賞口2120(第2大入賞口2220)は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置2121(第2大入賞口入賞検出装置2221)と、第1大入賞口電動役物2122(第2大入賞口電動役物2222)と、第1大入賞口電動役物2122(第2大入賞口電動役物2222)を開閉させるための第1大入賞口電動役物ソレノイド2122a(第2大入賞口電動役物ソレノイド2222a)とを備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置2121(第2大入賞口入賞検出装置2221)は、第1大入賞口2120(第2大入賞口2220)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第1大入賞口入球情報(第2大入賞口入球情報)を生成する。第1大入賞口電動役物2122(第2大入賞口電動役物2222)は、第1大入賞口2120(第2大入賞口2220)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第1大入賞口2120(第2大入賞口2220)を可変させる。尚、本最良形態では、大入賞口は二つ存在するが、第1遊技に基づく特別遊技と第2遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。

20

【0025】

次に、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)は、第1遊技(第2遊技)に対応する第1特別図柄(第2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、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)は、第1特図表示部2131(第2特図表示部2231)と、第1特図保留表示部2132(第2特図保留表示部2232)とを備える。ここで、第1特図保留表示部2132(第2特図保留表示部2232)は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第1遊技(第2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、第1特別図柄表示部2131(第2特別図柄表示部2231)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1特別図柄(第2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。

30

【0026】

尚、第1特別図柄(第2特別図柄)は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無い場合、本最良形態では、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)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、第1特別図柄(第2特別図柄)自体に演出的な役割を持たせて第1装飾図柄(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2310のような液晶ディスプレイに、第1特別図柄(第2特別図柄)を表示させるように構成してもよい。

40

【0027】

次に、演出表示装置2310は、第1特別図柄・第2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を行う。ここで、具体的構成としては、演出表示装置2310は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される装図表示部2311と、装図保留表示部2312とを備える。ここで、装図表示部2311は、例え

50

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 2310 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 LED 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、装図保留表示部 2312 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。

【0028】

次に、普通図柄表示装置 2420 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 2420 は、普図表示部 2421 と、普図保留表示部 2422 とを備える。ここで、普図保留表示部 2422 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。

10

【0029】

最後に、センター飾り 192 は、演出表示装置 2310 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2310 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 190 は、遊技領域 120 又は遊技領域 120 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。

【0030】

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、特に第 1 特図始動口 2210（第 2 特図始動口 2110）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）1000 と、遊技内容に興味性を付与する装図表示部 2311 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）2320 と、遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置 2310 と、賞球タンク 212、賞球レール 214 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 212 から供給される遊技球を上球皿 110 へ払い出す払出ユニット 216 等を備える賞球払出機構（セット基盤）210 と、払出ユニット 216 による払出動作を制御する賞球払出制御装置 3000 と、上球皿 110 の遊技球（貯留球）を遊技領域 120 へ 1 球ずつ発射する発射装置 232 と、発射装置 232 の発射動作を制御する発射制御基板 230 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 290 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 292 等が、前枠 104 裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

20

30

【0031】

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。

40

【0032】

まず、主制御装置 1000 は、主遊技（第 1 遊技、第 2 遊技、特別遊技）・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、15R 大当たり（出球あり）、2R 大当たり（出球無し）、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

50

るための情報送信手段 1 3 0 0 と、各種入賞口への遊技球の入賞に基づき所定の賞球の払出を行うように賞球払出装置 3 0 0 0 を制御する賞球払出決定手段 1 4 0 0 とを有している。

【 0 0 3 3 】

ここで、遊技制御手段 1 1 0 0 は、各入球口（始動口等）への遊技球の流入を判定するための入球判定手段 1 1 1 0 と、各乱数の取得可否を判定し、当該判定結果に基づき当該各乱数を取得するための乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1 1 3 0 と、後述する第 1 遊技内容決定乱数・第 2 遊技内容決定乱数（当選乱数）・普通図柄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 1 1 3 5 と、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動開始条件 { 特別遊技中でないこと、特別図柄の変動中でないこと等 } 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 1 1 3 8 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様（変動時間等）を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の第 2 特図始動口電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な特別遊技に関する制御を司る特別遊技制御手段 1 1 7 0 と、第 1 遊技及び第 2 遊技並びに補助遊技に関し、現在の遊技状態をどの遊技状態に移行させるかの決定と、当該決定に基づき遊技状態を移行させる処理を行うための特定遊技制御手段 1 1 8 0 と、現在及び過去の遊技状態 [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 1 1 9 0 とを有している。以下、各手段について詳述する。

10

20

【 0 0 3 4 】

まず、入球判定手段 1 1 1 0 は、第 1 特図始動口 2 2 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 1 特図始動口入球判定手段 1 1 1 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 へ遊技球が入球したか否かを判定する第 2 特図始動口入球判定手段 1 1 1 2 と、普図始動口 2 4 1 0 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 1 1 1 3 とを有している。

30

【 0 0 3 5 】

次に、乱数取得判定実行手段 1 1 2 0 は、第 1 特図始動口 2 2 1 0 への遊技球の入球に基づき第 1 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、第 1 当選乱数、第 1 変動態様決定乱数、第 1 特別図柄決定乱数等）を取得する第 1 特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球に基づき第 2 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、第 2 当選乱数、第 2 変動態様決定乱数、第 2 特別図柄決定乱数等）を取得する第 2 特図乱数取得判定実行手段 1 1 2 2 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 1 1 2 3 とを有している。

40

【 0 0 3 6 】

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」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

【 0 0 3 7 】

50

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、第 1 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 1 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第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 特図保留手段 1 1 3 1 と、第 2 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該第 2 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第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための第 2 特図保留手段 1 1 3 2 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した普通図柄当選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、第 1 特図保留手段 1 1 3 1、第 2 特図保留手段 1 1 3 2 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、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a、第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 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。更に、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a 及び第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a には、前記乱数の他、当該乱数の保留が解除される順番に関する情報も一時記憶されている。

10

【 0 0 3 8 】

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、当否抽選を行う際に参照される当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b と、を有している。ここで、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b は、第 1 特別図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第 1 特図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 と、第 2 特別図柄に関しての当否抽選を行う際に参照される第 2 特図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 3 と、を有している。尚、本最良形態では、大当たりと小当たりとを同一テーブルに構成したが、これには限定されず、別テーブルで大当たりと小当たりを決定するよう構成してもよい。ここで、表 1 は、当否抽選用テーブル 1 1 3 5 b の一例である。この表から分かるように、大当たり確率は第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とで同じであるが、小当たり確率は第 2 特別図柄の方が第 1 特別図柄よりも高く設定されている。尚、以下での大当たり及び小当たりの確率はあくまで例示である。

20

【表 1】

30

(表 1)

【当否抽選用テーブルの一例】

<第1特図用当否抽選用テーブル> (非確率変動遊技時)		<第2特図用当否抽選用テーブル> (非確率変動遊技時)	
種別	乱数値	種別	乱数値
大当たり	0~3	大当たり	0~3
小当たり	4~25	小当たり	4~104
ハズレ	26~1023	ハズレ	105~1023
<第1特図用当否抽選用テーブル> (確率変動遊技時)		<第2特図用当否抽選用テーブル> (確率変動遊技時)	
種別	乱数値	種別	乱数値
大当たり	0~29	大当たり	0~29
小当たり	30~51	小当たり	30~130
ハズレ	52~1023	ハズレ	131~1023

40

【 0 0 3 9 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した第 1 遊技内容決定乱数（第 1 乱数）に基づき、第 1 特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した第 2 遊技内容決定乱数（第 2 乱数）に基づき、第 2 特別図柄の停止図柄と変動態様（変動時間等）を決定する第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 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を決定する普図内容決定手段 1 1 4 3 とを有している。以下、各手段について詳述する。

【 0 0 4 0 】

50

まず、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、第1特別図柄(第2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第1特図内容決定用抽選テーブル1141a(第2特図内容決定用抽選テーブル1142a)を有している。そして、第1特図内容決定用抽選テーブル1141a(第2特図内容決定用抽選テーブル1142a)は、第1特別図柄(第2特別図柄)の停止図柄を決定する際に参照される第1特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1(第2特図停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1)と、第1特別図柄(第2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第1特図変動態様決定用抽選テーブル1141a-2(第2特図変動態様決定用抽選テーブル1142a-2)と、を有している。以下、これらを詳述する。

10

【0041】

まず、表2は、第1特図停止図柄決定用抽選テーブル1141a-1及び第2特図停止図柄決定用抽選テーブル1142a-1の一例を示したものである。下記例から分かるように、本最良形態では、大当たり図柄として複数存在している。そして、後述するように、この図柄の種類や遊技状態等に基づいて、特別遊技時の利益状態や特別遊技後の遊技状態が決まるよう構成されている(これについては後述する)。

【表2】

(表2)

【第1特図停止図柄決定用抽選テーブル(大当たり時)】		【第2特図停止図柄決定用抽選テーブル(大当たり時)】	
乱数	停止図柄	乱数	停止図柄
0~75	1A	0~75	1B
76~150	3A	76~99	3B
151~255	7A	100~255	7B
【第1特図停止図柄決定用抽選テーブル(小当たり時)】		【第2特図停止図柄決定用抽選テーブル(小当たり時)】	
乱数	停止図柄	乱数	停止図柄
0~127	2A	0~127	2B
128~255	4A	128~255	4B
【第1特図停止図柄決定用抽選テーブル(ハズレ時)】		【第2特図停止図柄決定用抽選テーブル(ハズレ時)】	
乱数	停止図柄	乱数	停止図柄
0~255	-	0~255	-

20

【0042】

次に、表3は、第1特図変動態様決定用抽選テーブル1141a-2及び第2特図変動態様決定用抽選テーブル1142a-2の一例を示したものである。尚、本最良形態では両者のテーブル構成は共通するので一纏めにしてある。当該表から分かるように、まず、時短遊技でハズレの場合には、他のハズレテーブルと比較して総体的に短い変動時間が選択されるよう構成されている。更には、保留球数に応じて、異なる変動態様が選択されるよう構成してもよい(例えば、保留消化時に保留が3個又は4個存在している場合には、短い変動時間が選択されるよう構成してもよい)。但し、この場合であっても、限定頻度状態時には保留球数によらずに実質的に1変動時間パターンしか選択されないように構成することが好適である。

30

【表3】

(表3)

【特図変動態様決定用抽選テーブル1-1(大当たり・小当たり時)】 通常遊技・確実遊技(時短無し)		【特図変動態様決定用抽選テーブル2-1(ハズレ時)】 通常遊技・確実遊技(時短無し)	
乱数	変動態様(変動時間)	乱数	変動態様(変動時間)
0~10	10秒	0~225	10秒
11~100	30秒	226~254	30秒
101~255	60秒	255	60秒
【特図変動態様決定用抽選テーブル1-2(大当たり・小当たり時)】 通常遊技・確実遊技(時短有り)		【特図変動態様決定用抽選テーブル2-2(ハズレ時)】 通常遊技・確実遊技(時短有り)	
乱数	変動態様(変動時間)	乱数	変動態様(変動時間)
0~10	10秒	0~254	10秒
11~100	30秒	-	30秒
101~255	60秒	255	60秒
【特図変動態様決定用抽選テーブル1-3-1(大当たり・小当たり時)】 通常遊技・確実遊技(限定頻度)		【特図変動態様決定用抽選テーブル2-3-1(ハズレ時)】 通常遊技・確実遊技(限定頻度)	
乱数	変動態様(変動時間)	乱数	変動態様(変動時間)
0~255	30秒	0~255	15秒

40

【0043】

次に、普図内容決定手段1143は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照され

50

る普図内容決定用抽選テーブル1143aを有している。更に、普図内容決定用抽選テーブル1143a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抽選テーブル1143a-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る普図変動態様決定用参照テーブル1143a-2とを有している。ここで、表4は、普図停止図柄決定用抽選テーブル1143a-1の一例を示したものである。この表から分かるように、普通図柄の遊技状態(普図時短フラグがオフである普図通常遊技時、普図時短フラグがオンである普図時短遊技時)毎に、当たり図柄である「7」の選択率が変わるように構成されている。具体的には、普図時短遊技時(普図確変遊技時ともいう)における当たり図柄「7」の選択率が、普図通常遊技時(普図限定頻度遊技を含む)における当たり図柄「7」の選択率よりも高く構成されている。

10

【表4】

(表4)

【普図停止図柄決定用抽選テーブル(普図通常遊技時)】

乱数	停止図柄
0~5	7
6~255	-

【普図停止図柄決定用抽選テーブル(普図時短遊技時)】

乱数	停止図柄
0~250	7
251~255	-

20

【0044】

次に、表5は、普図変動態様決定用参照テーブル1143a-2の一例を示したものである。この表から分かるように、普図遊技状態毎に各種参照テーブルを備えている。具体的には、これらテーブルは、普図通常遊技状態(普図時短フラグがオフである状態)及び普図時短遊技状態(普図時短フラグがオンである状態)のそれぞれの普図遊技状態時における普通図柄の変動時間を決定する際に参照される。ここで、普図時短遊技状態時は、普図通常遊技状態時よりも普通図柄の変動時間が短く設定されている。しかも、この普図時短遊技状態時、即ち、普図時短フラグがオンである状況下では、普通図柄の当選確率が高い(当たり図柄で停止する確率が高い)普図確率変動遊技状態であることに加え、第2特図始動口電動役物2112の開放時間も長くなる電動役物開放延長遊技状態であるので、通常遊技状態時と比較して、第2特図始動口2110に最も入球し易い状態である。

30

【表5】

(表5)

【普図変動態様決定用参照テーブル(普図通常遊技時)】

変動態様(変動時間)
30秒

【普図変動態様決定用参照テーブル(普図時短遊技時)】

変動態様(変動時間)
5秒

40

【0045】

次に、表示制御手段1150は、第1特別図柄表示装置2130の第1特図表示部2131上で、所定時間第1特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1特図制御手段1151と、第2特別図柄表示装置2230の第2特図表示部2231上で、所定時間第2特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第2特図制御手段1152と、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421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1154とを有している。

【0046】

ここで、第1特図制御手段1151は、前記第1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第1特図変動時間管理手段1151aを

50

更に有している。また、第1特図変動時間管理手段1151aは、ゼロクリア可能な第1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。次に、第2特図制御手段1152は、前記第2特図内容決定手段1142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第2特図変動時間管理手段1152aを更に有している。また、第2特図変動時間管理手段1152aは、ゼロクリア可能な第2特図変動管理用タイマ1152a-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1154は、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421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1154aを有している。また、普図変動時間管理手段1154aは、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ1154a-1を更に備えている。

10

【0047】

次に、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の第2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、第2特図始動口電動役物2112の開放時間及び開放パターンを決定する際に参照される電チュー開放時間・開放パターン決定用参照テーブル1163と、第2特図始動口電動役物2112が開閉動作中における開放動作間に存在する閉鎖時間を決定する際に参照される電チュー閉鎖時間決定用参照テーブル1164と、第2特図始動口2110の第2特図始動口電動役物2112の開放期間を管理する電チュー開放期間管理用タイマ1162と、を有している。

【0048】

20

ここで、まず、表6は、電チュー開放時間・開放パターン決定用参照テーブル1163の一例を示したものである。表6から分かるように、普図時短遊技状態では、普図通常遊技状態と比較し、第2特図始動口電動役物2112の開放時間が長く設定されている(開放延長機能)。

【表6】

(表6)【電チュー開放時間・開放パターン決定用参照テーブル】

普図時短フラグ	開放パターン
オン	3秒×3回
オフ	0.5秒×3回

【0049】

30

次に、表7及び表8は、電チュー閉鎖時間決定用参照テーブル1164の一例である。尚、表中、TX1~TX7は時間であり、TX1>TX2>TX3>TX4>TX5>TX6>TX7(例えば、TX1=3秒、TX7=0.1秒)である。ここで、本最良形態では、第2特図始動口電動役物2112が開閉動作中における開放動作間に存在する閉鎖時間は、後述する遊技内容決定用情報一時記憶手段1195に一時記憶されている遊技内容情報、具体的には、直前の特別遊技の契機となった当たり図柄、直前の特別遊技の移行契機時の遊技状態(具体的には、特図確変フラグ、特図時短フラグ、特図限定頻度フラグのオンオフ状態)、直前の特別遊技終了後の図柄変動回数、連続当たり回数(特図時短が終了するまでの当たり回数)に基づいて決定される。ここで、当該表から分かるように、概ねの傾向として、特図確率変動遊技状態時に当たりに当選しない程(ハマル程)短い時間が選択される、特図限定頻度状態中は特図通常遊技状態よりも短い時間が選択される、当たりが連続する程(本例では、10回未満、10~20回、21回以上を例示)短い時間が選択される、第2特別図柄で当選した方が第1特別図柄で当選するよりも短い時間が選択される(特に、表8の第1特別図柄に関する当たり図柄「3A」及び「7A」と第2特別図柄に関する当たり図柄「3B」及び「7B」との比較)、確率変動中は短い時間が選択される、が見てとれる。このように、開放間時間が短くなる程、次の大当たりまでの期間を短縮することが可能となる。但し、閉鎖時間を決定する際に考慮されるパラメータの種類や数、下記で示した回数等の数値はあくまで例示に過ぎず、限定的なものではない。

40

【表 8】

(表8)

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第1特別遊技大当たり、連続当選回数10回未満)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX1
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX5

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第1特別遊技大当たり、連続当選回数10~20回)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第1特別遊技大当たり、連続当選回数21回以上)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3A	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7

10

20

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第2特別遊技大当たり、連続当選回数10~20回)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX2
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX3
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX4
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX5
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX6

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第2特別遊技大当たり、連続当選回数21回以上)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7

【電子遊技機時間決定用参照テーブル(当選回数=第2特別遊技大当たり、連続当選回数21回以上)】

当選回数	当選回数の遊技状態			回遊率	閉鎖時間
	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ	特別遊技フラグ		
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≤50	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	51~200	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	201~500	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	501~999	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7
3B	ワ	ワ	ワ	≥1000	TX7

30

40

【0050】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技(大当たり)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、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1171と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容(具体的には、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1194中にセットする特別遊技内容決定手段1172と、第1大入賞口2120又は第2大入賞口2220を所定条件で開状態にするという特別遊技(大当たり)を実行するための特別遊技実行手段1173と、特別遊技に関する各種処理の時間管理(例えば、第1大入賞口2120及び第2大

50

入賞口 2 2 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、ラウンド時間を管理するラウンド実行用タイマ 1 1 7 4 a と、ラウンド間に存在する閉鎖時間を管理するラウンド間待機用タイマ 1 1 7 4 b と、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 4 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。

【 0 0 5 1 】

ここで、まず、表 9 は、特別図柄内容参照テーブル(開放対象となる大入賞口、ラウンド数、1ラウンド当たりの最大入賞個数を決定するためのテーブル)の一例である。この表から分かるように、当たり図柄「7A及び7B」は、多くの出球を獲得できる高利益特別遊技である。他方、「1A、1B、3A、3B、2A、2B、4A、4B」は、殆ど出球を獲得できない低利益特別遊技である。

10

【表 9】

(表9)
【特別図柄内容参照テーブル(開放大入賞口・ラウンド数・1ラウンド最大入賞個数決定用)】

当たり図柄	開放対象の大入賞口	ラウンド数	1ラウンド最大入賞個数
7A、7B	第2大入賞口	15R	10個
1A、1B、3A、3B	第1大入賞口	2R	10個
2A、2B、4A、4B	第1大入賞口	1R	10個

20

【 0 0 5 2 】

次に、表 10 は、特別図柄内容参照テーブル(開放パターン・開放時間を決定するためのテーブル)の一例である。この表から分かるように、まず、当たり図柄「7A」と当たり図柄「1A、1B、3A、3B」の場合、開放時間が異なる(前者は30秒、後者は0.5秒)ものの、ラウンド中は開放し続ける特別遊技が実行されるという点で共通する。他方、当たり図柄「2A、2B、4A、4B」の場合は、1ラウンド中に開閉する開放パターンの特別遊技が実行される。このように、前述した当たり図柄「1A、1B、3A、3B」と当たり図柄「2A、2B、4A、4B」とを比較すると、内部的には相違するものの、一回の開閉時間(0.5秒)が同じ点及び開閉回数が同一である点(前者が1ラウンド当たり1開閉を2ラウンドの2回、後者が1ラウンド当たり2開閉を1ラウンドの2回)で共通するので、見た目上は全く同一の開放時間・開放パターンの特別遊技が繰り広げられる。最後に、当たり図柄「7B」の場合、最初の1ラウンドだけ、一回当たり3秒開放する開閉が10回行われ、その後は開放し続けるラウンドが行われる特別遊技が実行される。尚、後述するが、この「7B」に基づく特別遊技が実行された場合、最初の1ラウンドを早く終了させる(即ち、早期に最大入賞個数入球させる)ことで、ラウンド間が短縮されるメリットが付与されるケースがある。

30

【表 10】

(表10)
【特別図柄内容参照テーブル(開放パターン・開放時間決定用)】

当たり図柄	開放パターン	1開放動作当たりの最大開放時間
7A	全ラウンド開放	30秒
7B	最初の1Rは開閉(10回) 残りのRは開放	最初の1Rは3秒 残りのRは30秒
1A、1B、3A、3B	全ラウンド開放	0.5秒
2A、2B、4A、4B	全ラウンド開閉(2回)	0.5秒

40

【 0 0 5 3 】

次に、表 11 及び表 12 は、特別図柄内容参照テーブル(開放パターン・開放時間決定用を決定するためのテーブル)の一例である。尚、表中、TY1~TY7は時間であり、TY1>TY2>TY3>TY4>TY5>TY6>TY7(例えば、TY1=3秒、TY7=0.1秒)である。ここで、本最良形態では、第1大入賞口 2 1 2 0 又は第2大入

50

賞口 2 2 2 0 が開閉動作中における開放動作間に存在する閉鎖時間は、後述する遊技内容決定用情報一時記憶手段 1 1 9 5 に一時記憶されている遊技内容情報、具体的には、当該特別遊技の契機となった当たり図柄、当該特別遊技の移行契機時の遊技状態（具体的には、特図確変フラグ、特図時短フラグ、特図限定頻度フラグのオンオフ状態）、当該特別遊技に至るまでの図柄変動回数、連続当たり回数（特図時短が終了するまでの当たり回数）に基づいて決定される。尚、ここでの閉鎖時間は、ラウンド間時間だけでなく、開閉動作を行うラウンドであれば当該開閉動作における閉鎖時間も意味する。例えば、前者の例としては、当たり図柄「7 A」で当選した場合におけるラウンド間の閉鎖時間、後者の例としては、当たり図柄「2 A」で当選した場合におけるラウンド内の閉鎖時間である。ここで、当該表から分かるように、概ねの傾向として、特図確率変動遊技状態時に当たりに当選しない程（ハマル程）短い時間が選択される、特図限定頻度状態中に当選した場合には特図通常遊技状態よりも短い時間が選択される、当たりが連続する程（本例では、10回未満、10～20回、21回以上を例示）短い時間が選択される、第2特別図柄で当選した方が第1特別図柄で当選するよりも短い時間が選択される（特に、表12の第1特別図柄に関する当たり図柄「3 A」及び「7 A」と第2特別図柄に関する当たり図柄「3 B」及び「7 B」との比較）、確率変動当たりの方が短い時間が選択される、が見てとれる。このように、ラウンド間時間が短くなる程、予定されている遊技を効率的に消化することが可能となる。但し、閉鎖時間を決定する際に考慮されるパラメータの種類や数、下記で示した回数等の数値はあくまで例示に過ぎず、限定的なものではない。

【表 1 2】

表 12

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第1特図種大当たり、選銭率:0回数(0回未満))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3A, 7A	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	51~200	T2
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	201~500	T3
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	501~999	T4
	わ	わ	わ	≥1000	T5
	わ	わ	わ	≥1000	T5
わ	わ	わ	≥1000	T5	
わ	わ	わ	≥1000	T5	
わ	わ	わ	≥1000	T5	

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第1特図種大当たり、選銭率:0回数(0~20回))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3A, 7A	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
わ	わ	わ	≥1000	T7, T6	

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第1特図種大当たり、選銭率:0回数(21回以上))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3A, 7A	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
わ	わ	わ	≥1000	T7	

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第2特図種大当たり、選銭率:0回数(0回未満))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3B, 7B	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	≤50	T7, T2
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	51~200	T7, T3
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	201~500	T7, T4
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	501~999	T7, T5
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
	わ	わ	わ	≥1000	T7, T6
わ	わ	わ	≥1000	T7, T6	

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第2特図種大当たり、選銭率:0回数(0~20回))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3B, 7B	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
わ	わ	わ	≥1000	T7	

【特図図柄内容参照テーブル(簡易判断決定用)】
(当レ図柄=第2特図種大当たり、選銭率:0回数(21回以上))

当レ図柄	当レ図柄の選銭状態			国際変動回数	選銭時間
	特図種大当たり	特図種中当たり	特図種小当たり		
3B, 7B	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	≤50	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	51~200	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	201~500	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	501~999	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
	わ	わ	わ	≥1000	T7
わ	わ	わ	≥1000	T7	

【 0 0 5 4 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 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 1 1 8 3 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 1 1 8 1 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 1 1 8 2 と、を有している。ここで、特定遊技可否・内容決定手段 1 1 8 3 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 1 1 8 3 a と、普通図柄に関する特定遊技の移行可否及びその内容を決定する際に参照される普図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1 1 8 3 b と、を更に有している。表 1 3 は、特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1 1 8 3 a (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。

10

20

30

40

50

【表 1 3】

(表13) 【特図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル(特に遊技状態決定用参照テーブル)の一例】

	当たり時の遊技状態			当たり図柄	当たり後の遊技状態		
	特図確変 フラグ	特図時短 フラグ	特図限定頻度 フラグ		特図確変 フラグ	特図時短 フラグ	特図限定頻度 フラグ
通常遊技 (非限定頻度)	オフ	オフ	オフ	2A, 2B	オフ	オフ	オン
	オフ	オフ	オフ	4A, 4B	オフ	オフ	オン
	オフ	オフ	オフ	1A, 1B	オフ	オフ	オン
	オフ	オフ	オフ	3A	オン	オフ	オン
	オフ	オフ	オフ	3B	オン	オフ	オン
	オフ	オフ	オフ	7A, 7B	オン	オン	オフ
通常遊技 (限定頻度)	オン	オン	オン	2A, 2B	オフ	オフ	オン
	オン	オン	オン	4A, 4B	オフ	オフ	オン
	オン	オン	オン	1A, 1B	オフ	オフ	オン
	オン	オン	オン	3A	オン	オフ	オン
	オン	オン	オン	3B	オン	オフ	オン
	オン	オン	オン	7A, 7B	オン	オン	オフ
時短遊技 (非確変)	オン	オン	オフ	2A, 2B	オフ	オン	オフ
	オン	オン	オフ	4A, 4B	オフ	オン	オフ
	オン	オン	オフ	1A, 1B	オフ	オン	オフ
	オン	オン	オフ	3A	オン	オン	オフ
	オン	オン	オフ	3B	オン	オン	オフ
	オン	オン	オフ	7A, 7B	オン	オン	オフ
確変遊技 (非時短)	オン	オフ	オフ	2A, 2B	オン	オフ	オフ
	オン	オフ	オフ	4A, 4B	オン	オフ	オフ
	オン	オフ	オフ	1A, 1B	オフ	オン	オフ
確変遊技 (時短)	オン	オン	オフ	3A	オン	オン	オフ
	オン	オン	オフ	3B	オン	オン	オフ
	オン	オン	オフ	7A, 7B	オン	オン	オフ

10

【 0 0 5 5】

ここで、表 1 3 の内容を説明する前に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、特別遊技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。また、「特図時短遊技状態」とは、特別図柄の変動時間が「特図通常遊技状態」よりも総体的に短い状態（特図時短フラグがオン）を指す。尚、特図時短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、特図確変フラグ及び/又は特図時短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 3 のテーブルを例にとって説明すると、時短無しの特図確率変動遊技時（特図確変フラグオン、特図時短フラグオフ）には、通常は表 3 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、時短無しの特図確率変動遊技時であっても、限定頻度状態の特図確変状態となる（表 3 の第 3 段）。

20

【 0 0 5 6】

次に、表 1 4 は、遊技状態が切り替わったときに当該遊技状態の回数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 1 1 8 3 a（特に回数決定用参照テーブル）の一例を示したものである。表 1 4 から分かるように、特図確率変動遊技の場合には次の大当たりまで当該遊技が継続するよう回数には制限が課せられていない（時短付の場合には時短遊技についても次の大当たりまで）。他方、時短付の通常遊技の場合及び特図限定頻度遊技の場合には、所定回数だけ当該遊技が継続するように構成されている。

30

【表 1 4】

(表14)

特図側フラグ	
フラグ種	回数
特図確変フラグ	
特図時短フラグ (特図確変フラグオン)	
特図時短フラグ (特図確変フラグオフ)	100回
特図限定頻度フラグ	10回

40

【 0 0 5 7】

次に、表 1 5 は、普図特定遊技可否・内容決定用参照テーブル 1 1 8 3 b の一例である。この図から分かるように、本最良形態においては、普通図柄側でのフラグのオンオフは、特別図柄側でのフラグのオンオフに完全に従属させるよう構成されている。

50

【表 15】

(表15)

特図側フラグ		運動する普図側フラグ	
フラグ種	状態	フラグ種	状態
特図確変フラグ	オン オフ		
特図時短フラグ	オン オフ	普図時短フラグ	オン オフ
特図限定頻度フラグ	オン オフ		

【0058】

次に、特定遊技終了条件判定手段1181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1181aと、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と、を更に有している。

10

【0059】

次に、遊技状態一時記憶手段1190は、第1遊技（第1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第1遊技状態一時記憶手段1191と、第2遊技（第2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第2遊技状態一時記憶手段1192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、遊技内容（特に、特別遊技時における閉鎖時間、第2特図始動口電動役物の閉鎖時間）を決定する際に必要な情報が一時記憶されている遊技内容決定用情報一時記憶手段1195と、を有している。

20

【0060】

ここで、第1遊技状態一時記憶手段1191は、第1遊技に関する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第1フラグ一時記憶手段1191aと、現在変動中の第1特別図柄（変動開始条件が成立した第1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第1特図情報一時記憶手段1191bとを有している。

【0061】

また、第2遊技状態一時記憶手段1192は、第2遊技に関する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第2フラグ一時記憶手段1192aと、現在変動中の第2特別図柄（変動開始条件が成立した第2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第2特図情報一時記憶手段1192bとを有している。

30

【0062】

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・開放延長フラグ・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。

40

【0063】

また、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195は、特別遊技が終了した後の特別図柄の変動回数（ハマリ回数）を一時記憶するための変動回数カウンタ1195aと、当たり連続回数（本例では、初回の当たり+当該当たりを契機としたその後の特図確率変動中及び特図時間短縮遊技中の当たりの合計）を一時記憶するための当たり連続回数カウンタ1195bと、当たりに当選した場合、当該当たりの契機となった当選図柄及び当該当たり時の遊技状態を一時記憶するための当選図柄・当選時遊技状態一時記憶手段1195cと、を有している。尚、本最良形態では、小当たり（特図確変フラグや特図時短フラグが特

50

別遊技前にオンである場合、特別遊技時でもこれらフラグをオフにしない特別遊技のこと)でも当たり連続カウンタはカウントアップされる。したがって、遊技者にとってもともとは殆ど利益が付与されないものに対しても、新たな利益が生み出される。

【0064】

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、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器2000は、第1遊技側の周辺機器である第1遊技周辺機器と、第2遊技側の周辺機器である第2遊技周辺機器と、第1遊技側と第2遊技側の共用周辺機器である第1・第2遊技共用周辺機器と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器2400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

【0065】

まず、第1遊技周辺機器は、特別遊技移行の契機となる第1特図始動口2210と、第1特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1特別図柄表示装置2130とを有している。

【0066】

次に、第2遊技周辺機器は、特別遊技移行の契機となる第2特図始動口2110と、第2特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2特別図柄表示装置2230とを有している。

【0067】

次に、第1・第2遊技共用周辺機器は、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第1大入賞口2120と、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第2大入賞口2220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2310と、演出に係る一切の表示制御を司る演出制御手段2320とを有する。尚、演出は、第1特別図柄及び第2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。

20

【0068】

ここで、演出制御手段2320は、主制御装置1000側からの各種情報を受信するための情報受信手段2321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2310上で演出表示制御を行う表示制御手段2322と、を有している。以下、上記各手段を詳述する。

30

【0069】

まず、情報受信手段2321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2321aを有している。尚、メイン側情報一時記憶手段2321a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。

【0070】

次に、表示制御手段2322は、演出表示装置2310の装図表示部2311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2322aと、演出表示装置2310の装図保留表示部2312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2322b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2322cと、を有している。

40

【0071】

ここで、装飾図柄表示制御手段2322aは、メイン側情報一時記憶手段2321a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2322a-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2322a-2と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段2322a-1は、装飾図柄の変動態様

50

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 2 3 2 2 a - 1 - 1 と、装飾図柄の停止図柄を決定する際に参照するための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。

【 0 0 7 2 】

次に、装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b 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 2 3 2 2 b - 1 を有している。

【 0 0 7 3 】

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 7 4 】

最後に、補助遊技周辺機器 2 4 0 0 は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の第 2 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 7 5 】

尚、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 特別図柄表示装置 2 2 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、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0、第 2 特別図柄表示装置 2 2 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 7 6 】

次に、図 4 ~ 図 2 0 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 5 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 7 7 】

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、後述の普通図柄当選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、後述の遊技内容決定乱数取得処理を実行し、ステップ 1 2 0 0 に移行する。

【 0 0 7 8 】

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、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 3 は、普図始動口 2 4 1 0 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 1 1 0 2 で Yes 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 3 は、普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を参照し、保留球が上限（例えば 4 個）

10

20

30

40

50

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、普通乱数取得判定実行手段1123は、普通図柄当選乱数を取得する。そして、ステップ1108で、普通保留手段1133は、何個目の保留であるかという順番情報と共に、当該乱数を普通保留情報一時記憶手段1133aにセットする形で保留球を1加算し、次の処理（遊技内容決定乱数取得処理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（遊技内容決定乱数取得処理1300）に移行する。

【0079】

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、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、第1特図始動口入球判定手段1111は、第1特図始動口2210の第1特図始動口入球検出装置2211から第1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、第1特図乱数取得判定実行手段1121は、第1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、第1特図乱数取得判定実行手段1121は、第1遊技内容決定乱数（第1当選乱数、第1変動態様決定乱数、第1特別図柄決定乱数等）を取得し、第1特図保留手段1131が、第1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、当該第1遊技内容決定乱数を第1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、第1特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、当該乱数が第1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側に送信する。次に、ステップ1310で、第2特図始動口入球判定手段1112は、第2特図始動口2110の第2特図始動口入球検出装置2111から第2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1310でYesの場合、ステップ1312で、第2特図乱数取得判定実行手段1122は、第2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314及びステップ1316で、第2特図乱数取得判定実行手段1122は、第2遊技内容決定乱数（第2当選乱数、第2変動態様決定乱数、第2特別図柄決定乱数）を取得し、第2特図保留手段1132が、第2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、当該第2遊技内容決定乱数を第2特図保留情報一時記憶手段1132aにセットする。次に、ステップ1317で、情報送信手段1300は、第2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、当該乱数が第2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、当該情報を表示制御手段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の場合はステップ1310に移行し、ステップ1310及びステップ1312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。

【0080】

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、普通制御手段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、普通内容決定手段1143は、普通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1208で、普通内容決定手段1143は、当該保留球に基づき普通図柄乱数及び遊技状態に基づき停止図柄を決定する。具体的には、普通時短フラグがオフである場合には普通通常遊技時用の普通停止図柄決定用抽選テーブル1143a-1を参照し、普通時短フラグがオンである場合には普通時短遊技時用の普通停止図柄決定用抽選テーブル1143a-1を参照して、普通図柄の停止図柄を決定する（表4参照）。次に、ス

10

20

30

40

50

テップ1210で、普図変動時間管理手段1154aは、遊技状態に基づき、普図変動管理用タイマ1154a-1に所定時間をセットする。具体的には、普図時短フラグがオフである場合には普図通常遊技時の普図変動態様決定用参照テーブル1143a-2を参照し、普図時短フラグがオンである場合には普図時短遊技時の普図変動態様決定用参照テーブル1143a-2を参照し、普通図柄の変動態様(変動時間)を決定する(表5)。例えば、表5に示される例では、普図通常遊技状態では変動時間が30秒、普図時短遊技状態では変動時間が5秒、がセットされる。そして、ステップ1212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、当該普通図柄停止時(現在)の遊技状態に基づき、電チュー開放時間・開放パターン決定用参照テーブル1163を参照し、補助遊技関連情報一時記憶手段1193に開放時間や開放パターンをセットする。具体的には、普図時短フラグがオンである場合には3秒×3回、普図時短フラグがオフである場合には0.5秒×3回がセットされる(表6参照)。次に、ステップ1225で、電チュー開閉制御手段1160は、電チュー閉鎖時間決定用参照テーブル1164を参照し、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195に一時記憶されている、遊技内容情報、具体的には、直前の特別遊技の契機となった当たり図柄、直前の特別遊技の移行契機時の遊技状態(具体的には、特図確変フラグ、特図時短フラグ、特図限定頻度フラグのオンオフ状態)、直前の特別遊技終了後の図柄変動回数、連続当たり回数(特図時短が終了するまでの当たり回数)に基づき、閉鎖時間を決定し、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195にセットする。例えば、直前の当たり図柄が「2A」、当たり時の遊技状態が特図通常遊技状態(時短無し)、当該当たりまでの変動回数が50回以下であり、連続当たり回数が10回未満である場合には、開放動作間に存在する閉鎖時間として「TX1」が選択される。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のフラグ領域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、第2特図始動口2110の第2特図始動口電動役物2112を開放する。

【0081】

次に、ステップ1230で、電チュー開閉制御手段1160は、電チュー開放期間管理用タイマ1162を参照し、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aに一時記憶した開放時間の終了タイミング(n回目の開放時間終了タイミング)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で、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の第2特図始動口電動役物2112を閉鎖する。次に、ステップ1232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、セットしたすべての開放パターンが終了したか否かを判定する。ステップ1232でYesの場合、ステップ1234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のフラグ領域内の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理(通常遊技処理14)に移行する。

【0082】

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

N o の場合はステップ 1 2 1 6 に移行し、ステップ 1 2 0 6、ステップ 1 2 1 6、ステップ 1 2 2 2、ステップ 1 2 3 0、ステップ 1 2 3 2 及びステップ 1 2 3 0 で N o の場合は次の処理（通常遊技処理 1 4）に移行する。

【 0 0 8 3 】

次に、図 9 は、図 4 におけるステップ 1 4 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 1 4 0 0 (1) で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述する第 1 特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 0 (2) で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述する第 2 特別図柄表示処理を実行する。そして、ステップ 1 5 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 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 1 6）に移行する。

10

【 0 0 8 4 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 0 0 (1) 及び (2) のサブルーチンに係る、第 1 特別図柄表示処理及び第 2 特別図柄表示処理のフローチャートである。尚、本処理は、第 1 特別図柄側及び第 2 特別図柄側で共通するため、特記する場合を除き、第 1 特別図柄側を主に記載することとし、第 2 特別図柄側は括弧書きで記載する。まず、ステップ 1 8 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述する変動開始条件充足判定処理を実行する。次に、ステップ 1 4 0 2 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、第 1 特別図柄 (第 2 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 1 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 4 0 3 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 のフラグ領域にアクセスし、第 1 特別図柄 (第 2 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 1 4 0 4 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a (第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a) に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第 1 遊技内容決定乱数 (第 2 遊技内容決定乱数) を読み出す。次に、ステップ 1 4 0 6 で、当否抽選手段 1 1 3 5 は、第 1 遊技内容決定乱数 (第 1 当選乱数) { 第 2 遊技内容決定乱数 (第 2 当選乱数) } 及び遊技状態に基づき、第 1 特図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 1 (第 2 特図用当否抽選テーブル 1 1 3 5 b - 3) 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 1 4 0 8 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ 1 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 1 4 1 0 で、特別遊技移行決定手段 1 1 3 5 a は、第 1 フラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグ一時記憶手段 1 1 9 2 a) 内の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ 1 4 0 8 で N o の場合には、ステップ 1 4 1 0 をスキップする。

20

30

40

【 0 0 8 5 】

そして、ステップ 1 4 1 2 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、第 1 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a (第 2 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a) 内の各抽選テーブルを参照し、第 1 遊技内容決定乱数 (例えば、第 1 特別図柄決定乱数、第 1 変動態様決定乱数) { 第 2 遊技内容決定乱数 (例えば、第 2 特別図柄決定乱数、第 2 変動態様決定乱数) } に基づいて第 1 特別図柄 (第 2 特別図柄) に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b (第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b) 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 1 4 1 4 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、ステップ 1 4 1 2 で

50

決定した第1特別図柄(第2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、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)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}を第1特図変動管理用タイマ1151a-1(第2特図変動管理用タイマ1152a-1)にセットする。そして、ステップ1418で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1特別図柄表示装置2130の第1特図表示部2131(第2特別図柄表示装置2230の第2特図表示部2231)上で、第1特図情報一時記憶手段1191b(第2特図情報一時記憶手段1192b)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、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の変動中フラグをオンする。

10

【0086】

そして、ステップ1422で、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)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管理処理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、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1特別図柄表示装置2130の第1特図表示部2131(第2特別図柄表示装置2230の第2特図表示部2231)上での特別図柄の変動表示を停止し、第1特図情報一時記憶手段1191b(第2特図情報一時記憶手段1192b)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。

20

【0087】

次に、ステップ1438で、遊技制御手段1100は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)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1440で、遊技制御手段1100は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の当たりフラグをオフにする。次に、ステップ1446で、遊技制御手段1100は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の特別遊技実行許可フラグをオンにし、ステップ1428に移行する。尚、ステップ1438でNoの場合にも、ステップ1428に移行する。

30

【0088】

次に、ステップ1428で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、ステップ1428で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1430で、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)は、第1特図変動管理用タイマ1151a-1(第2特図変動管理用タイマ1152a-1)をリセットする。次に、ステップ1432で、遊技制御手段1100は、変動回数カウンタ1195aのカウンタ値に1を加算する。尚、本最良形態では、この変動回数カウンタ1195aは、当たりが終了した時点でクリアされるように構成されている(図14のステップ1678)。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。

40

【0089】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1432で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)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。

50

【0090】

次に、図11は、図10におけるステップ1800(1)及び(2)のサブルーチンに係る、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る変動開始条件充足判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1802で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194をそれぞれ参照し、特別遊技中でないか否かを判定する。ステップ1802でYesの場合、ステップ1804で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、現在第1特別図柄も第2特別図柄も変動中でないか否かを判定する。ステップ1804でYesの場合、ステップ1808で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、優先消化側の保留、即ち、本例では第2特別図柄側の保留が存在するか否かを判定する。ステップ1808でYesの場合、ステップ1810で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、優先消化側の特図情報一時記憶手段(第2特図情報一時記憶手段1192b)にアクセスし、優先消化側の第2特別図柄に係る変動開始許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ1402)に移行する。他方、ステップ1808でNoの場合(優先消化側の保留が無い場合)には、ステップ1812で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、非優先消化側の保留が存在するか否かを判定する。ステップ1812でYesの場合、ステップ1814で、図柄変動開始条件充足判定手段1138は、非優先消化側の第1特別図柄に係る変動許可フラグをオンにし、次の処理(ステップ1402)に移行する。尚、ステップ1802又はステップ1804でNoの場合にも次の処理(ステップ1402)に移行する。

10

【0091】

次に、図12は、図10におけるステップ1450(1)及び(2)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1451で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190のフラグ領域を参照し、特図確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1451でYesの場合、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、即ち、非確変時短遊技中であるか否かを判定する。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、ステップ1457で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の特図時間短縮フラグをオフにする。更に、ステップ1458で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の普図時間短縮フラグをオフにする。このように、本最良形態では、普通図柄の時間短縮フラグは特別図柄の時間短縮フラグと連動するよう構成されている。そして、ステップ1459で、遊技制御手段1100は、当たり連続カウンタのカウント値をクリアする。このように、本最良形態では、確変大当たりを契機としてカウントアップするよう構成された当たり連続カウンタのカウント値が、非確変時短遊技が終了した時点でクリアされるように構成されている。以上で、時短遊技(特別図柄の時短遊技と、この特別遊技の時短遊技と連動する普通図柄の時短遊技)の終了処理を終了する。

20

30

40

【0092】

次に、ステップ1460で、特定遊技制御手段1180は、特定遊技関連情報一時記憶手段1182のフラグエリアを参照し、特図限定頻度フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1460でYesの場合、ステップ1462で、特定遊技制御手段1180は、特図限定頻度カウンタ1181bのカウント値を1減算する。次に、ステップ1464で、特定遊技制御手段1180は、特図限定頻度カウンタ1181bを参照し、カウント値が0であるか否かを判定する。そして、ステップ1464でYesの場合、ステップ1466で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1190内の特図限定頻度フラグをオフにする。そして、ステップ1468で、情報送信手段1300は、サブ基板(演出制御手段2320)側に限定頻度終了情報を送信する。以上で、特別図柄の限

50

定頻度遊技の終了処理を終了する。

【0093】

尚、ステップ1451、ステップ1456でNoの場合には、ステップ1460に移行し、ステップ1452でNoの場合には、ステップ1459に移行し、ステップ1460及びステップ1464でNoの場合は、ステップ1474に移行する。

【0094】

次に、図13は、図9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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照し、特別遊技実行許可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、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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1506で、特別遊技内容決定手段1172は、各種パラメータに基づき、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1194にセットする。ここで、より詳細には、右欄にチャート化したように、まず、ステップ1506-1で、特別遊技内容決定手段1172は、特別図柄内容参照テーブル1172の内、開放大入賞口・ラウンド数・1ラウンド最大入賞個数決定用テーブル(表9参照)を参照し、当たり図柄に基づいて、開放対象となる大入賞口・ラウンド数・1ラウンド当たりの最大入賞個数を決定する。次に、ステップ1506-2及びステップ1506-3で、特別遊技内容決定手段1172は、特別図柄内容参照テーブル1172の内、開放パターン・開放時間決定用テーブル(表10参照)を参照し、当たり図柄に基づいて、開放パターンと各開放動作時の開放時間(1開放動作当たりの最大開放時間)を決定する。そして、ステップ1506-4で、特別遊技内容決定手段1172は、特別図柄内容参照テーブル1172の内、閉鎖時間決定用テーブル(表11及び表12参照)を参照し、当たり図柄、当たり前の遊技状態、図柄変動回数及び連続当たり回数に基づき、開放動作間の閉鎖時間を決定する。以上で特別遊技の内容決定処理が終了する。そして、ステップ1507で、特定遊技制御手段1180は、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195の当選図柄・当選時遊技状態一時記憶手段1195に一時記憶されている過去の当選図柄及び遊技状態に関する情報を、今回の当選図柄及び現在の遊技状態に関する情報に更新する。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と、特別遊技終了後の第2特図始動口電動役物2112の閉鎖時間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。

【0095】

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1510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、特図確変フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512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フラグをオフにする。

【0096】

次に、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、特図時短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、特図時短フラグをオフにする。そして、ステップ1520で、特定遊技終了条件判定手段1181は、特図時短回数カウンタ1181bをクリアして時短回数を0回とする。更に、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、普図時短フラグをオフにし、ステップ1522に移行する。以上で、時短状態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1522に移行する。

【0097】

10

20

30

40

50

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、特図限定頻度フラグ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。

【0098】

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の場合にも次の処理（ステップ1600の特別遊技制御処理）に移行する。

10

【0099】

次に、図14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。

20

【0100】

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1650～1622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1650で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域を参照し、ラウンド間待機フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「ラウンド間待機フラグ」とは、特別遊技のあるラウンドが終了した後、所定時間経過するまで次のラウンドへの移行が禁止されることになるが、当該禁止期間への移行契機となった際にオンとなるフラグである。ステップ1650でYesの場合、ステップ1652で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域を参照し、ラウンド間待機フラグをオフにする。次に、ステップ1654で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に一時記憶された今回の閉鎖時間情報に基づき、今回の閉鎖時間をラウンド間待機用タイマ1174bにセットする。そして、ステップ1656で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域にアクセスし、ラウンド間待機中フラグをオンにする。そして、ステップ1657で、情報送信手段1300は、サブ制御基板（演出制御手段2320）側に、今回のラウンド間待機時間に関する情報を送信し、ステップ1658に移行する。ここで、「ラウンド間待機中フラグ」とは、ラウンド間での閉鎖状態（第2特図始動口電動役物が閉鎖状態）であるときにオンとなるフラグである。

30

40

【0101】

50

他方、ステップ1650でNoの場合、ステップ1662で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域を参照し、ラウンド間待機中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1662でYesの場合、即ち、ラウンド間待機中であるときにはステップ1658に移行し、他方、ステップ1662でNoの場合、即ち、特別遊技の最初のラウンド前であるときにはステップ1614に移行する。

【0102】

次に、ステップ1658で、特別遊技制御手段1170は、ラウンド待機用タイマ1174bを参照し、ステップ1654でセットした時間に到達したか否かを判定する。ステップ1658でYesの場合、ステップ1660で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域にアクセスし、ラウンド間待機中フラグをオフにする。この処理の実行の後、以下で説明する当該ラウンド処理が実行される。

10

【0103】

まず、ステップ1614で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に一時記憶されている開放パターン（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。次に、ステップ1664で、特別遊技制御手段1170は、今回セットした開放パターンが開閉パターンであるか否かを判定する。ステップ1664でYesの場合、ステップ1666で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194に一時記憶されている開閉動作に関する開放時間（最大開放時間）及び閉鎖時間をすべての開閉動作についてセットする。例えば、当たり図柄が「3B」及び「7B」であり、当たり前の遊技状態が通常遊技状態（特図確変フラグ、特図時短フラグ及び特図限定頻度フラグはいずれもオフ）、当たりまでの図柄変動回数が50回以下、連続当たり回数が10回以上である場合を例に説明する（表12の左最下欄の表中、一番上の行）。この場合、まず、当たり「3B」については、表10から分かるように、1ラウンド最大0.5秒の開放が2回実行される。他方、当たり「7B」については、表10から分かるように、最初の1ラウンドは10回開閉（3秒開放×10回）、残る14Rは1ラウンド最大30秒開放が実行される。そして、閉鎖時間に関しては、表12からも分かるように、1～9回の閉鎖時間については「TY7」が割り振られ、10回以降の閉鎖時間については「TY2」が割り振られる。したがって、まず、当たり「3B」については下記のような特別遊技内容となる。まず、最大0.5秒大入賞口が開放し続ける1ラウンドが実行される（もしこの時間内に最大球数が入球した場合にはその時点で当該ラウンドが終了する）。そして、「TY7」の時間閉鎖した後（1回目の閉鎖時間）、最大0.5秒大入賞口が開放し続ける次のラウンドが実行される。以上で当たり「3B」の特別遊技は終了する。尚、本最良形態では、テーブルの簡素化の観点から、本例のように閉鎖時間が1個しか存在しない場合でもそれ以上の回数を実行された場合の閉鎖時間を決定するように構成されているが、実際に存在する閉鎖時間の数だけ決定するように構成してもよい。他方、当たり「7B」については下記のような特別遊技内容となる。まず、最初の1ラウンド目では、最大3秒大入賞口が開放し続けた後に閉鎖するという開閉動作が10回実行される。したがって、最初の1ラウンド目に関しては、開放時間3秒（1回目の開放）閉鎖時間TY7（1回目の閉鎖）開放時間3秒（2回目の開放）閉鎖時間TY7（2回目の閉鎖）・・・閉鎖時間TY7（9回目の閉鎖）開放時間3秒（10回目の開放）、となる。そして、10回目の開放までに上限個数の遊技球が入球しなかった場合には、これらすべての開閉動作が実行され、1ラウンドが終了する。そして、閉鎖時間TY7よりも遥かに長い閉鎖時間TY2（10回目の閉鎖）であるラウンド間閉鎖期間を挟み、2ラウンドに移行する。尚、2ラウンド目では、最大30秒大入賞口が開放し続ける。そして、前述同様、ラウンド間閉鎖期間を挟み次ラウンド（3ラウンド目）に移行するが、閉鎖時間TY7よりも遥かに長い閉鎖時間閉鎖時間TY2（11回目の閉鎖）が設定される。したがって、2ラウンド目終了から3ラウンド目移行までに比較的長い時間（例えば5秒）を要し、多少の無駄球が発生する。ところで、上記説明では1ラウンド目で10回の開閉が実行された場合を前提としたが、1ラウンド目で10回の開閉が実行される前に上限球数が入賞した場合には、上記と異なる状況となる。例えば、1ラウン

20

30

40

50

ド目の2回目の開閉で上限球数が入賞して1ラウンドが終了した場合を例に説明する。この場合、1ラウンド終了後に閉鎖時間TY7(2回目の閉鎖)であるラウンド間閉鎖期間を挟み、2ラウンド目に移行する。ここで、前述の閉鎖時間TY2と比較してTY7は遙かに短い閉鎖時間であるため、1ラウンド目から2ラウンド目移行までは一瞬(例えば0.1秒)しか閉鎖せず無駄球が減少される。このように、実行された閉鎖回数によって閉鎖時間が変わるような特別遊技に移行した場合、特に本例のように初期の閉鎖回数に係る閉鎖時間の方が有利な場合であり初期のラウンドが開閉動作パターンのラウンドである場合には、できるだけ少ない開閉動作回数しか実行されない間にラウンド終了条件を充足させる(上限球数を入賞させる)ことが肝要である。

【0104】

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。

【0105】

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、ラウンド実行用タイマ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。

【0106】

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、ラウンド実行用タイマ1174a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1670で、特別遊技制御手段1170は、今回実行されたラウンドの開放パターンが開放をし続けるパターンであるか否かを判定する。ステップ1670でYesの場合、ステップ1672で、特別遊技制御手段1170は、閉鎖回数カウンタ1194aのカウント値に1加算する。他方、ステップ1670でNoの場合には、ステップ1674で、特別遊技制御手段1170は、閉鎖回数カウンタ1194aのカウント値に今回のラウンドで実行された開閉回数(即ち、閉鎖回数+1)を加算する。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15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1678で、遊技制御手段1100は、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195の変動回数カウンタ1195

10

20

30

40

50

aのカウンタ値をクリアする。ここで、当該カウンタ値をクリアする理由は、特別遊技時の内容や特別遊技後の第2特図始動口電動役物2112の閉鎖時間を決定するに際しては、大当たりからの変動回数が大きくなる程（即ち、ハマる程）、遊技者に有利になるように構成しているからである。同様に、ステップ1680で、遊技制御手段1100は、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195の当たり連続回数カウンタ1195bのカウンタ値に1加算する。ここで、当該カウンタ値に1加算する理由も、前記同様、特別遊技時の内容や特別遊技後の第2特図始動口電動役物2112の閉鎖時間を決定するに際しては、当たりが連続する程、遊技者に有利になるように構成しているからである。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、即ち、まだ実行すべきラウンドが残っている場合には、ステップ1676で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194のフラグ領域を参照し、ラウンド間待機フラグをオンにし、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。

10

20

30

40

50

【0107】

次に、図15は、図14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、遊技内容決定用情報一時記憶手段1195を参照して今回の当たりの契機となった図柄情報及び遊技状態情報を取得した上、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9004で、特定遊技制御手段1180は、ステップ9002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し、次の処理（ステップ5000の賞球払出処理）に移行する。

【0108】

次に、図16～図20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16は、演出制御手段2320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7100で、演出制御手段2320は、後述する保留情報管理・保留表示処理を実行する。次に、ステップ6100(1)及び(2)で、演出制御手段2320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6200(1)及び(2)で、演出制御手段2320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6300で、演出制御手段2320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6400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。

【0109】

はじめに、図17は、図16でのステップ7100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7102で、装図保留情報表示制御手段2322bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から保留情報を受信したか否かを判定する。ステップ7102でYesの場合、ステップ7104で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-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7105で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-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6100(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7102でNoの場合、ステップ7106で、装図保留情報表示制御手段2322bは、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ7106でYesの場合、ステップ7108で、装図保留情報表示制御手段2322bは、装図保留情報一時記憶手段2322b-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7110で、演出制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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7105に移行する。

【0110】

次に、図18は、図16でのステップ6400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6100(1)と第2装飾図柄に係るステップ6100(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6102で、装図表示内容決定手段2322a-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御基板1000側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ6102でYesの場合、ステップ6104で、装図表示内容決定手段2322a-1は、ステップ6102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2322a-1-1及び停止図柄決定用抽選テーブル2322a-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6106で、装図表示内容決定手段2322a-1は、演出表示関連情報一時記憶手段2322c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6200(1)の第1装飾図柄表示制御処理}に移行する。

10

【0111】

次に、図19は、図16でのステップ6200(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6200(1)と第2装飾図柄に係るステップ6200(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6202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。

20

30

【0112】

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。

40

【0113】

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。

【0114】

次に、図20は、図16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

50

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。

10

【0115】

他方、ステップ6302でNoの場合、ステップ6320で、演出制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側からラウンド間待機時間情報を受信したか否かを判定する。ステップ6320でYesの場合、ステップ6322で、演出制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cに、受信したラウンド間待機時間情報を一時記憶する。次に、ステップ6324で、演出制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cに、今回受信したラウンド間待機時間情報と前回一時記憶したラウンド間待機時間情報とを比較し、両者が相違しているか否かを判定する。尚、演出表示関連情報一時記憶手段2322cに情報が一時記憶されていない初回は当該判定処理の結果はNoとする。そして、ステップ6324でYesの場合、ステップ6326で、演出制御手段2320は、演出表示装置2310上でラウンド間待機時間変化を報知し、ステップ6310に移行する。尚、当該報知に関し、遊技者により有利な状況となった場合或いは不利な状況となった場合のみ報知するよう構成してもよい。

20

【0116】

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。

30

【0117】

次に、図21～図23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。まず、図21は、当たり直後から特別図柄の回数が増加するに伴う、第2特図始動口電動役物2112の閉鎖時間の変化の様子を示したタイミングチャートである。まず、今回の大当たりは、第2特別図柄が「7B」で大当たりしたこと起因する。したがって、表13からも分かるように、当該大当たり後、特別図柄の確率変動遊技状態及び時間短縮遊技状態に移行する（図中、特図確変フラグ及び特図時短フラグがオン）。そして、特別図柄の時短短縮遊技への移行と連動して、普通図柄側でも時間短縮遊技状態に移行する（図中、普図時短フラグがオン）。そして、この普通図柄の時短遊技状態においては、普通図柄が当選し易く（表4参照）且つ当選した場合に第2特図始動口電動役物2112の開放時間が延長される（表6参照）。ここで、普通図柄側の遊技状態が同じ状況であれば、第2特図始動口電動役物2112の開放時間自体は変わらない。具体的には、普通図柄の時短遊技状態では3秒が3回（合計9秒）、普通図柄の通常遊技状態は0.5秒が3回（合計1.5秒）である。しかしながら、本最良形態では、開放時間ではなく開放時間の間に存在する閉鎖時間が、様々なパラメータに基づき変わり得るように構成されている。例えば、図21の例は、当たり後の特別図柄の変動回数に基づいて閉鎖時間が変わるように構成されている。具体的には、表7から分かるように、当選特別図柄が第2特別図柄、当選図柄が「7B」、当たり後の遊技状態（現在

40

50

の遊技状態)が特図確変・特図時短(したがって普図時短)であり且つ当たり連続数が10回未満である場合、当たり後の特別図柄変動回数が50回以下の場合には閉鎖時間「TX2」、51~200回の場合には閉鎖時間「TX3」、201~500回の場合には閉鎖時間「TX4」、501~999回の場合には閉鎖時間「TX5」、1000回以上の場合には閉鎖時間「TX6」が選択される。そして、TXの番号が大きくなる程、短い閉鎖時間が設定されている。したがって、図21から理解できるように、当たりに当選しなければしない程、第2特図始動口電動役物2112が開放する際における閉鎖時間が短縮される結果、単位時間当たりの当該電動役物2112の開放時間が長くなることとなる。即ち、ハマればハマる程、ベースが高くなり遊技者の不利益を低減させることが可能になる。

10

【0118】

次に、図22は、特別遊技が実行される際における、大入賞口の閉鎖時間が変化する様子を示したタイミングチャートである。まず、今回の大当たりは、第1特別図柄が「7A」で大当たりしたことに起因する。したがって、表9及び表10からも分かるように、ラウンド数が15ラウンドであり、各ラウンドは上限数の遊技球が入賞するまで所定時間(本例では30秒)開放し続ける特別遊技が実行される。尚、これらラウンド数やラウンド時最大開放時間等はどのような状況でも変わらない。しかしながら、本最良形態では、開放時間ではなく開放時間の間に存在する閉鎖時間が、様々なパラメータに基づき変わり得るように構成されている。例えば、本最良形態では、今回の当たりまでの特別図柄回転数は連続当たり回数等に基づいて閉鎖時間が変わり得よう構成されている。ここで、図22に示した上段及び下段の例における相違点は、上段が当選までの特図回転数が100回であるのに対し、下段が当選までの特図回転数が1500回である点のみである。そこで両者を比較すると、上段におけるラウンド間の閉鎖時間が「TY2」であるのに対し、下段におけるラウンド間の閉鎖時間が「TY5」であることが分かる(表12参照)。そして、TXの番号が大きくなる程、短い閉鎖時間が設定されている。したがって、図22から理解できるように、当たりに当選しなかった期間が長い程、特別遊技時における大入賞口の閉鎖時間が短縮される結果、閉鎖時間時の無駄球が減少することになる。即ち、ハマればハマる程、当たった際により多くの出玉を獲得することが可能になる。

20

【0119】

次に、図23のタイミングチャートを参照しながら、別の例を説明することとする。本例は、ある特別遊技について、最初から数えて所定回数については閉鎖時間Xが選択され、その後の回数については閉鎖時間Xとは異なる閉鎖時間Yが選択される、というものである。そして、特別遊技開始から所定ラウンド(本例では1ラウンド)については開放パターンとして開閉動作を行うものが選択される。このように構成されている場合、この開閉動作を早期に終了させると、以後のラウンド間閉鎖時間に対しても閉鎖時間Xを引き続き割り振らせることが可能となる。特に閉鎖時間Xが閉鎖時間Yよりも短い場合、遊技者に対してより多くの利益が付与されることになる。そこで、具体例を参照しながら説明すると、第2特別図柄が「7B」で当選した場合、表9から分かるように、ラウンド数は15ラウンドである。しかしながら、表10から把握できるように、最初の1ラウンドは10回開閉(3秒×10回)の開放パターンであり、残る14ラウンドは所定時間(最大30秒)開放し続ける開放パターンである。そして、表13から理解できるように、所定条件下(本例では連続当たり数が10回未満である場合)、特別遊技時における9回までの閉鎖時間と10回以降の閉鎖時間とが異なるように設計されている。そして、本例では、前者の方が後者よりも閉鎖時間が短く設定されている。ここで、前述の例の場合だと閉鎖時間=ラウンド間時間であったが、本例の場合、ラウンド内における開放動作間の閉鎖時間についても、閉鎖時間の対象に含まれる。したがって、初回のラウンド時における閉鎖時間の回数を減少させることで、次ラウンド以降の閉鎖時間を短くすることが可能となる。これを踏まえ図23を説明すると、上段は、最初のラウンドにて、予定されていた10回の開閉がすべて実行されてしまった例である。この場合、最初のラウンド内に存在する9回の閉鎖時間(開放動作間に存在する閉鎖時間)がすべて実行されてしまったため、こ

30

40

50

れ以降の、1ラウンドと2ラウンドとの間に存在する閉鎖時間・・・はすべて、「TX7」よりも長い「TY2」となる。他方、下段は、最初のラウンドにて、予定されていた10回の開閉の内、4回で上限球数が入賞した例である。この場合、最初のラウンドで実行された4回の開閉動作内に存在する3回の閉鎖時間（開放動作間に存在する閉鎖時間）を除いた6回の「TX7」が、これ以降の、1ラウンドと2ラウンドとの間に存在する閉鎖時間・・・で実行される。

【0120】

本最良形態によれば、ある特別遊技における閉状態時間を決定するに際し、当該閉状態時間を決定するための抽選用乱数を新たに取得することなく、当該ある特別遊技への移行が決定された時点で遊技関連情報一時記憶手段に既に一時記憶されている情報を利用して、当該ある特別遊技の閉状態時間を決定するように構成されているので、抽選用乱数を新たに取得する場合と比較すると主制御部でのソフト容量の増大や賞球払出処理の遅延が防止でき、且つ、実行される特別遊技との関係で一義的に閉状態時間が決定される訳ではないので、バラエティに富む閉鎖パターンを実現することができ遊技性の拡大を図ることが可能になるという効果を奏する。

10

【0121】

更に、特別遊技移行に際してのファクタ情報や遊技履歴情報から選択される一以上の所定情報を利用して、当該特別遊技時の閉状態時間が決定されるように構成されているので、これらファクタ情報や遊技履歴情報に基づき、今回の特別遊技時においてどのような閉状態時間が決定されるかをある程度遊技者が予測可能となる結果、或いは、これらファクタ情報や遊技履歴情報が遊技者にとって把握困難に構成されている場合には、今回の特別遊技時における閉状態時間を見ることによりこれらファクタ情報や遊技履歴情報がある程度導ける結果、遊技性の拡大をより一層図ることが可能になるという効果を奏する。

20

【0122】

更に、特別遊技の内容を報知又は示唆する演出が当該特別遊技時に出力されるように構成されているので、煽り演出により遊技の興趣性を更に高めることが可能になるという効果を奏する。

【0123】

更に、特別遊技移行抽選用始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得し、当該乱数を用いた抽選に当選した場合、遊技者に有利な特別遊技に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、所定条件下で開放して特別遊技移行抽選用始動口に入球し易くなる可変部材が当該始動口に取り付けられたパチンコ遊技機に関し、特別遊技移行抽選用始動口に設けられた可変部材の開閉動作における閉状態時間を決定するに際し、複数の閉状態時間候補の中から決定するように構成されており、実行される開閉動作との関係で一義的に閉状態時間が決定される訳ではないので、バラエティに富む閉鎖パターンを実現することができ遊技性の拡大を図ることが可能になるという効果を奏する。

30

【0124】

更に、可変部材の開閉動作における閉状態時間を決定するための抽選用乱数を新たに取得することなく、当該閉状態時間を決定する際に遊技関連情報一時記憶手段に既に一時記憶されている情報を利用して、当該ある閉状態時間を決定するように構成されているので、抽選用乱数を新たに取得する場合と比較すると主制御部でのソフト容量の増大や賞球払出処理の遅延が防止できるという効果を奏する。更に、特別遊技移行に際してのファクタ情報や遊技履歴情報から選択される一以上の情報を利用して、当該閉状態時間が決定されるように構成されているので、これらファクタ情報や遊技履歴情報に基づき、可変部材の開閉動作時においてどのような閉状態時間が決定されるかをある程度遊技者が予測可能となる結果、或いは、これらファクタ情報や遊技履歴情報が遊技者にとって把握困難に構成されている場合には、今回の閉状態時間を見ることによりこれらファクタ情報や遊技履歴情報がある程度導ける結果、遊技性の拡大をより一層図ることが可能になるという効果を奏する。

40

【0125】

50

更に、主遊技用第一識別情報の停止態様が特定態様である場合に易入球遊技に移行すると共に、当該易入球遊技における閉状態時間が特定態様毎に異なるよう構成されているので、易入球遊技に対して更にバラエティを持たせることが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 2 6 】

次に、本最良形態の変更例を説明する。本最良形態では、大入賞口の開放動作間の閉鎖時間及び第2特図始動口電動役物の開閉動作間の閉鎖時間のみを取り上げたが、これには限定されない。例えば、前者については、特別遊技実行フラグがオンになった後大入賞口が最初に開放するまでの閉鎖時間（開始デモ時間）や大入賞口が最後に閉鎖してから特別遊技実行フラグがオフになるまでの閉鎖時間（終了デモ時間）を含んでいてもよい。後者

10

について、電チュー開放中フラグがオンになった後第2特図始動口電動役物が最初に開放するまでの閉鎖時間（開始デモ時間）や第2特図始動口電動役物が最後に閉鎖してから電チュー開放中フラグがオフになるまでの閉鎖時間（終了デモ時間）を含んでいてもよい。

【 0 1 2 7 】

次に、別の変更例を説明する。本最良形態では、特図確率変動遊技状態に突入した場合には次の大当たりまで確率変動遊技状態が継続するように構成されているが、これには限定されない。例えば、特図確率変動遊技状態に突入した後、特別図柄が所定回数変動した時点で特図確率変動遊技状態を終了させてもよく、更には毎変動毎に転落抽選を実行し、転落抽選に当選した場合に特図確率変動遊技状態を終了させてもよい。ここで、所定回数変動した時点で特図確率変動遊技状態を終了させる形態に関しては、当該所定回数間際（例えば、当該所定回数 - 特定回数（例えば、所定回数が70回である場合、特定回数が60回））で特別遊技（例えば大当たり）に当選した場合、当該特別遊技時の大入賞口の閉鎖時間として短いものが選択されるように構成したり、或いは、当該特別遊技終了後における可変部材の開閉動作時の閉鎖時間として短いものが選択されるように構成してもよい。

20

【 符号の説明 】

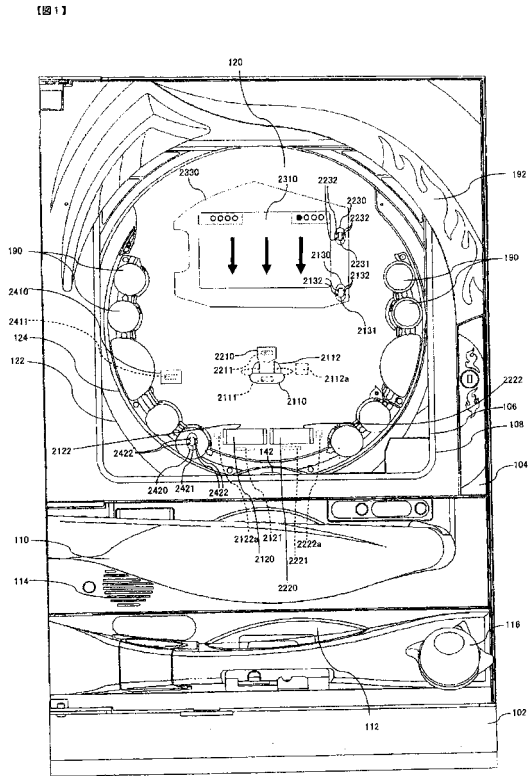
【 0 1 2 8 】

- 1 1 2 0 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 4 0 図柄内容決定手段
- 1 1 4 3 普図内容決定手段
- 1 1 5 0 表示制御手段
- 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 7 1 条件判定手段
- 1 1 7 2 特別遊技内容決定手段
- 1 1 7 3 特別遊技実行手段
- 1 1 8 0 特定遊技制御手段
- 1 1 9 5 遊技内容決定用情報一時記憶手段
- 2 1 1 0 第2特図始動口
- 2 1 1 2 第2特図始動口電動役物
- 2 1 2 0 第1大入賞口
- 2 2 1 0 第1特図始動口
- 2 2 2 0 第2大入賞口
- 2 3 2 0 演出制御手段
- 2 4 1 0 普図始動口
- 2 4 2 1 普図表示部

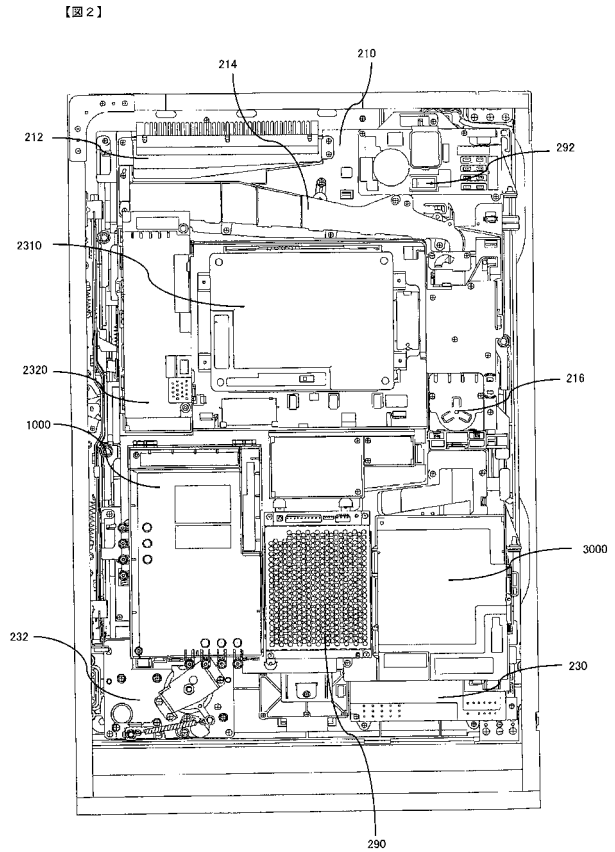
30

40

【図 1】

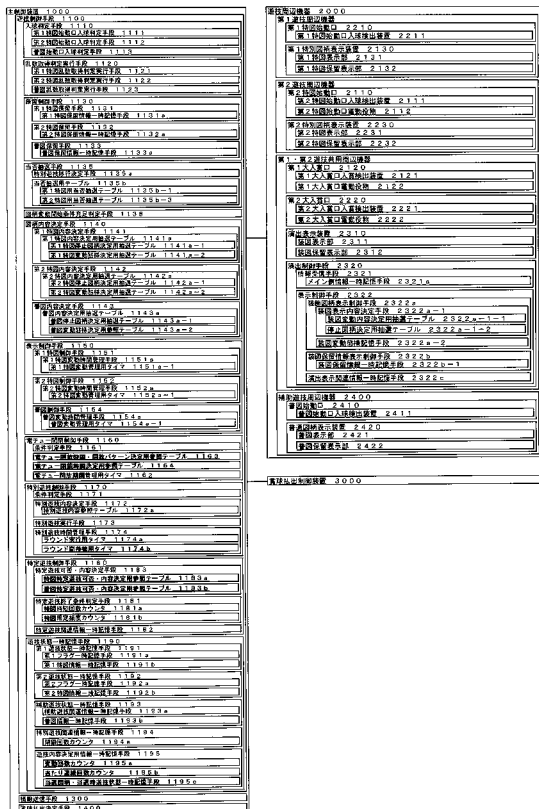


【図 2】



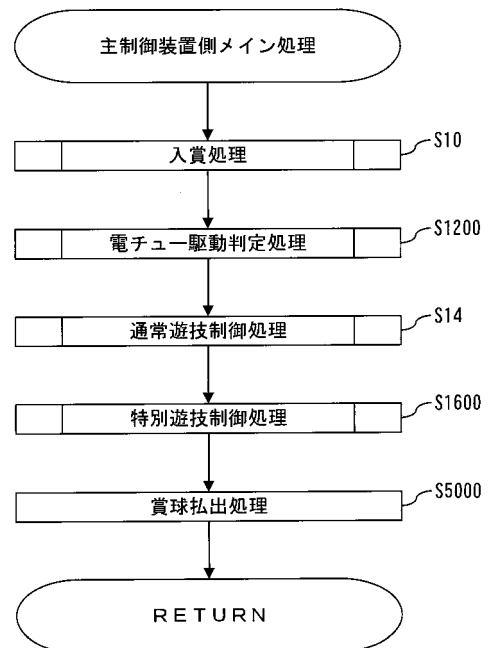
【図 3】

【図 3】

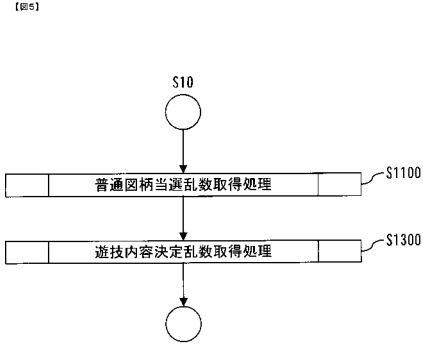


【図 4】

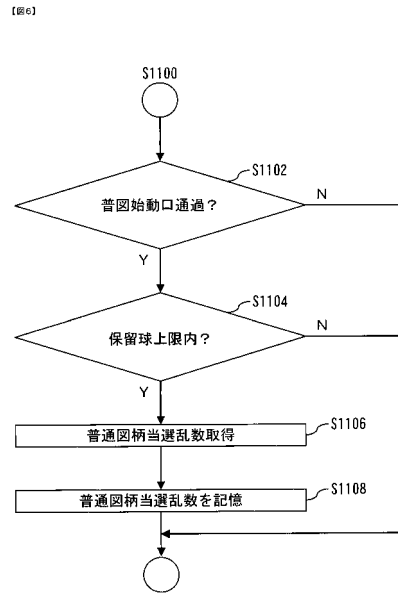
【図 4】



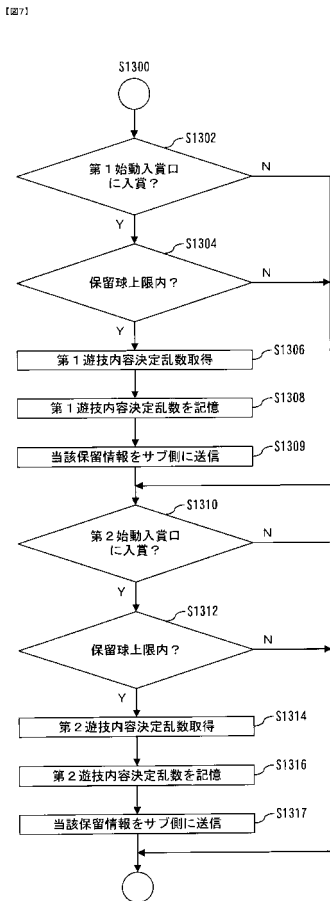
【図5】



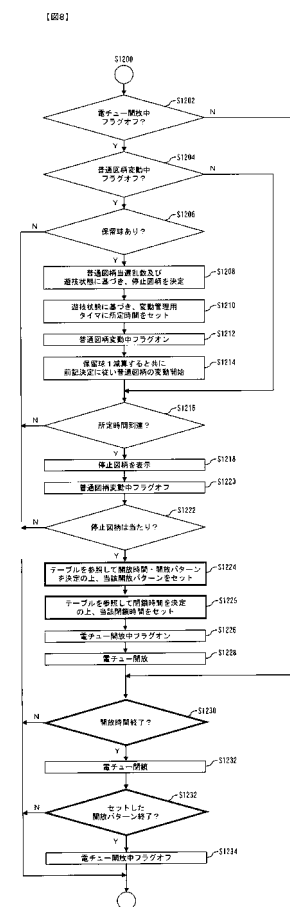
【図6】



【図7】

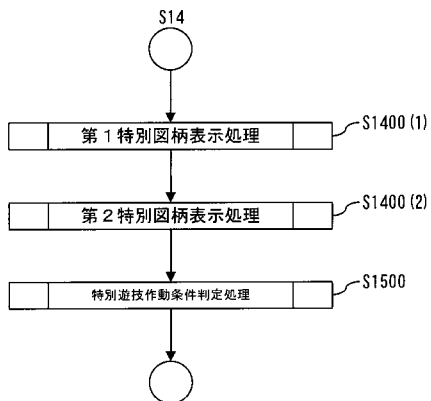


【図8】



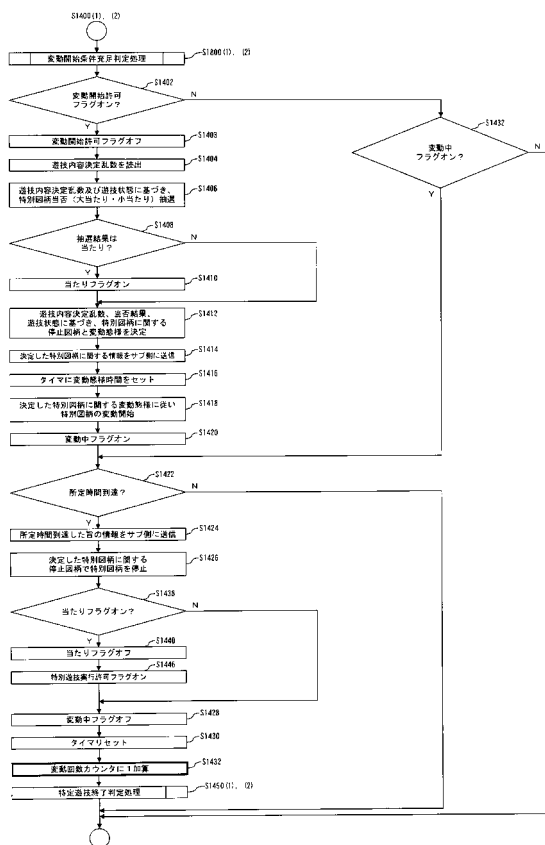
【図9】

【図9】



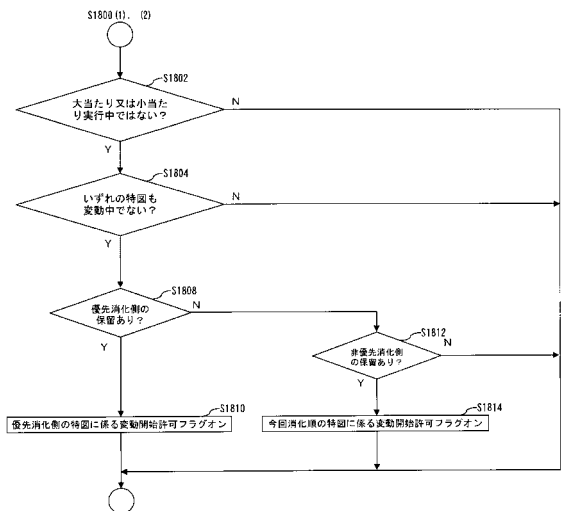
【図10】

【図10】



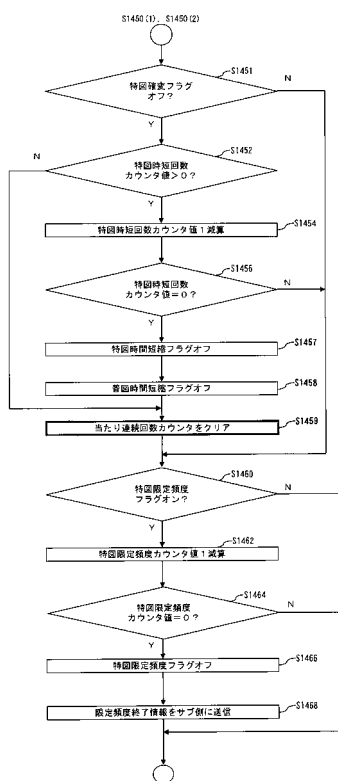
【図11】

【図11】

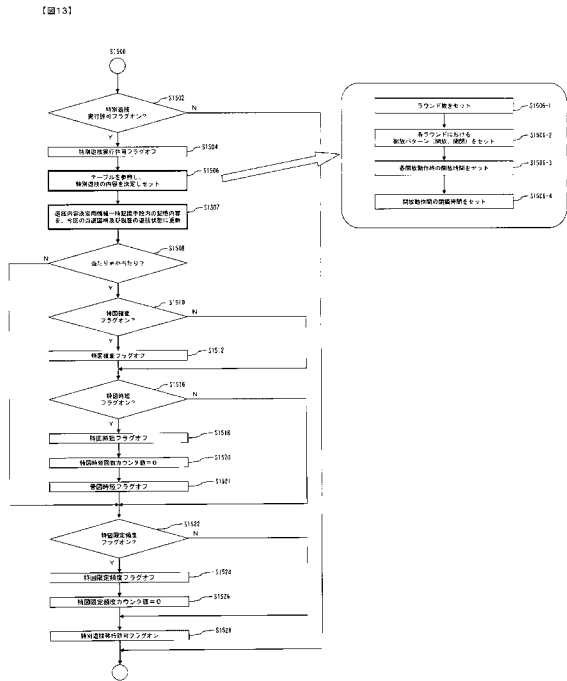


【図12】

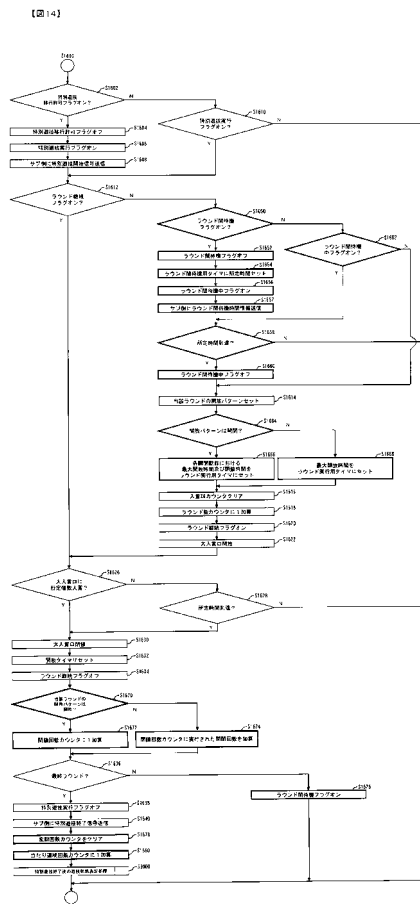
【図12】



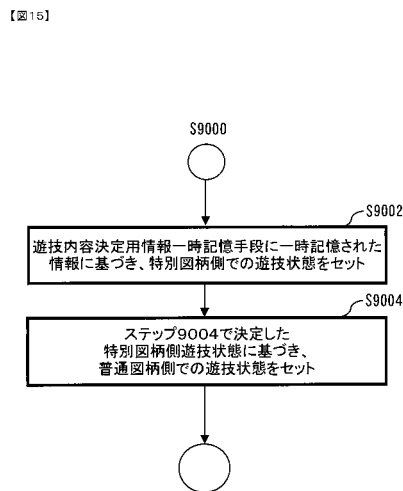
【図13】



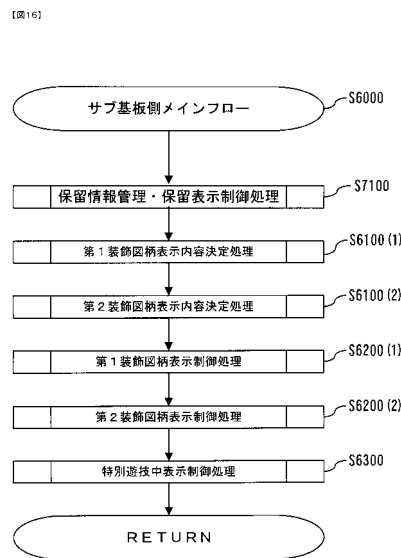
【図14】



【図15】

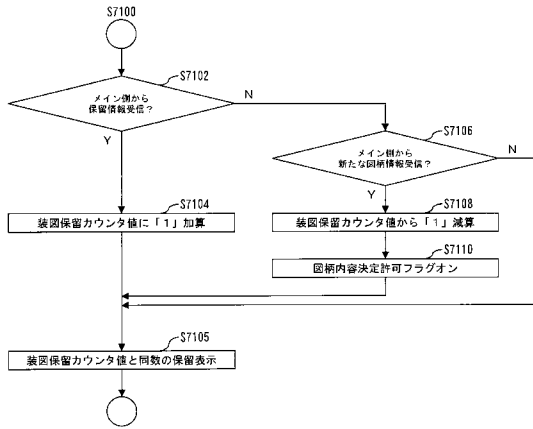


【図16】



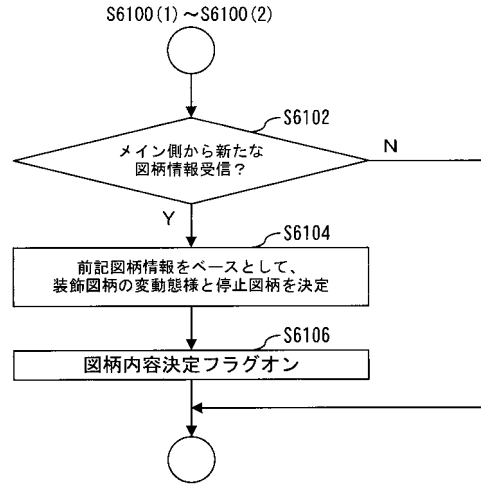
【図17】

【図17】



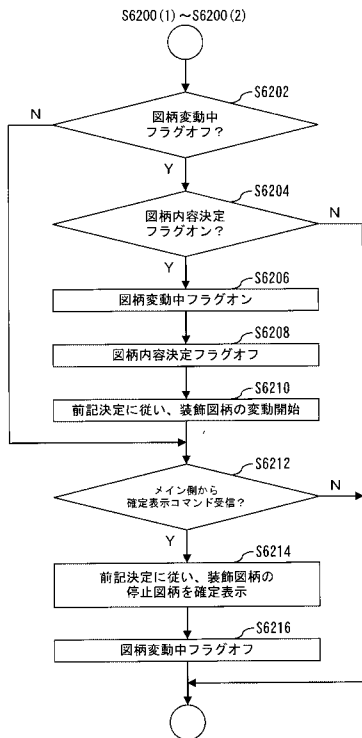
【図18】

【図18】



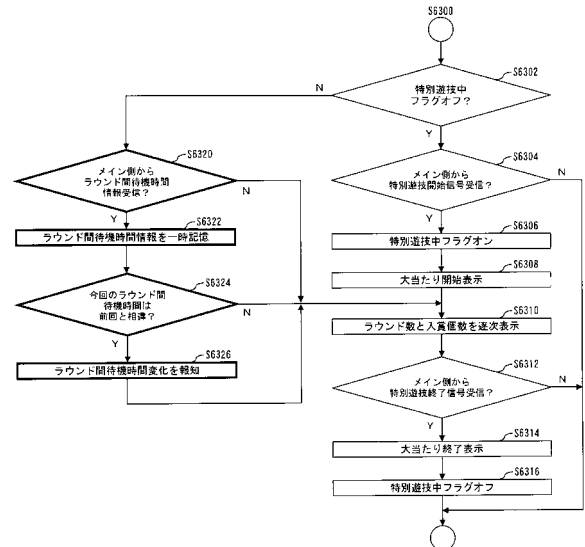
【図19】

【図19】

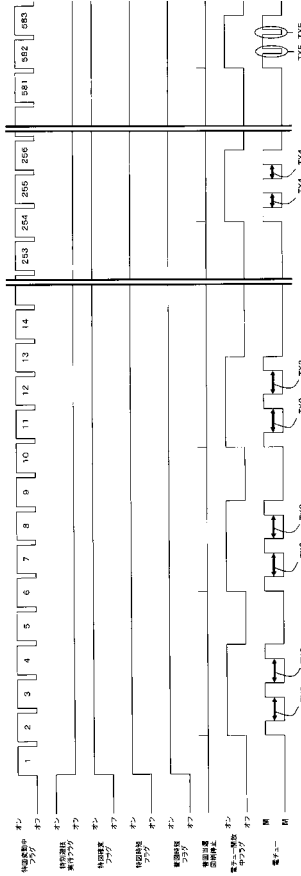


【図20】

【図20】

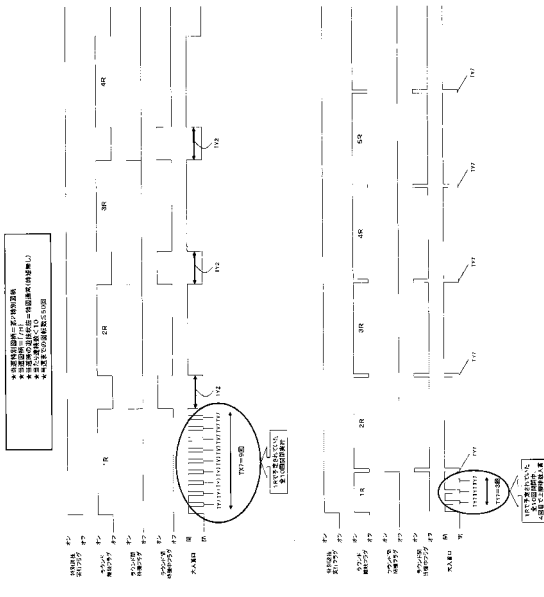


【図 2 1】



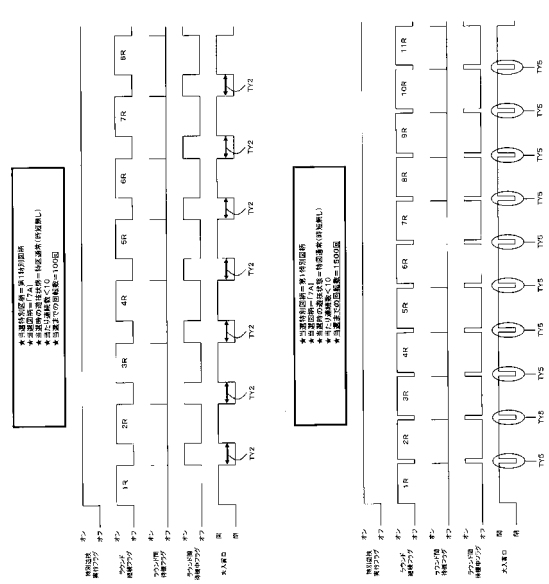
【図 2 1】

【図 2 3】



【図 2 3】

【図 2 2】



【図 2 2】