

(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2015-77458

(P2015-77458A)

(43) 公開日 平成27年4月23日(2015.4.23)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 68 頁)

| | | | |
|------------|-------------------------------------|----------|--|
| (21) 出願番号 | 特願2014-263653 (P2014-263653) | (71) 出願人 | 390031783 |
| (22) 出願日 | 平成26年12月25日 (2014.12.25) | | サミー株式会社 |
| (62) 分割の表示 | 特願2013-165605 (P2013-165605) の分割 | | 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン シャイン60 |
| 原出願日 | 平成21年3月31日 (2009.3.31) | (74) 代理人 | 100105315 弁理士 伊藤 温 |
| | | (72) 発明者 | 北川 和樹 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 |
| | | (72) 発明者 | 池田 拓也 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 |
| | | (72) 発明者 | 仲谷 泰文 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 |

最終頁に続く

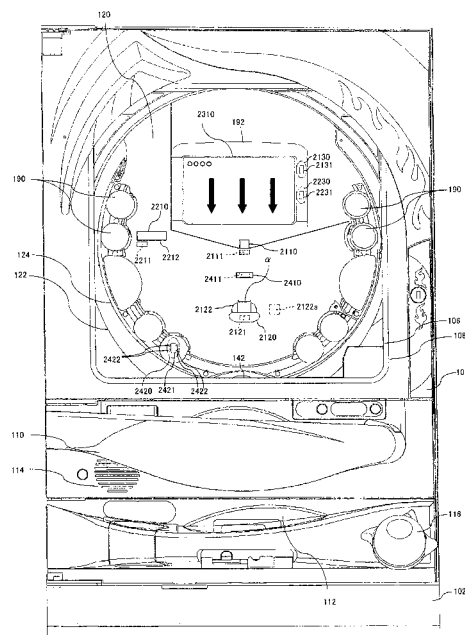
(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】連続大当たりモードへの移行ルートを別にも設けることにより、遊技性の幅を広げ遊技者を飽きさせないパチンコ遊技機の提供。

【解決手段】特別遊技に直結した始動口（第一遊技側始動口・第二遊技側始動口）と、特別遊技への移行をサポートする始動口（第三遊技側始動口）とを設け、第二遊技側始動口に可変部材を更に設置した盤面構成において、第一遊技側始動口への遊技球の入球に基づき状態移行（第一遊技側第一遊技状態、第一遊技側第二遊技状態）が実現され、また、第一遊技側第二遊技状態下で第二遊技側始動口への入球に基づき特別遊技に移行した場合、第一遊技側第一遊技状態下と比較し、可変部材が開放し易くなる状態（第三遊技側第二遊技状態）に突入し易くなり、かつ、第一識別情報の所定態様が特定態様である場合にも連続大当たりモードに移行するよう構成する。

【選択図】 図1



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一主遊技側始動口と、

開放状態と閉鎖状態を採り得る可変部材が備えられている始動口であって、当該可変部材が開放状態の際は遊技球が入球可能であると共に閉鎖状態の際は開放状態と比較して遊技球が入球困難であるか遊技球が入球不能に構成されている第二主遊技側始動口と、

遊技球が入球可能な補助遊技側始動口と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、

第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と

10

を備えた、可変入賞口の開閉制御に係る遊技である主遊技を制御する主遊技部と前記可変部材の開閉制御に係る遊技である補助遊技を制御する補助遊技部とを備えるパチンコ遊技機において、

主遊技部は、

第一主遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する手段であって、当該当否抽選の結果に基づき第一識別情報の表示態様を決定して第一識別情報表示部に表示する第一主遊技側当否抽選実行手段と、

第一主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、可変入賞口を閉状態から開状態に変位させる第一特別遊技を実行する第一主遊技側特別遊技実行制御手段と、

第一特別遊技の実行終了を契機として、主遊技部側の遊技状態を、主遊技側第一遊技状態及び主遊技側第一遊技状態とは異なる主遊技側第二遊技状態のいずれかに切り替え可能な第一主遊技側遊技状態制御手段と

20

を有する第一主遊技部と、

第二主遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する手段であって、当該当否抽選の結果に基づき第二識別情報の表示態様を決定して第二識別情報表示部に表示する第二主遊技側当否抽選実行手段と、

第二主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、可変入賞口を閉状態から開状態に変位させる第二特別遊技を実行する第二主遊技側特別遊技実行制御手段とを有する第二主遊技部と、を備えており、

補助遊技部は、

30

補助遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する補助遊技側当否抽選実行手段と、

補助遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、前記可変部材を開放状態とするよう駆動制御する補助遊技側可変部材駆動制御手段と、

補助遊技側所定条件を充足した場合、補助遊技部側の遊技状態を、補助遊技側第一遊技状態から、補助遊技側第一遊技状態時と比較して前記可変部材が相対的に開放状態となり易い補助遊技側第二遊技状態に移行する補助遊技側遊技状態制御手段と

を有しており、

補助遊技側遊技状態制御手段は、第一特別遊技又は第二特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報又は第二識別情報の表示態様に基づき、補助遊技側所定条件の充足可否を判定可能に構成されており、且つ、第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率は、第二特別遊技が実行される際に表示された第二識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率よりも低確率となるよう構成されている状況下、主遊技部側の遊技状態が主遊技側第二遊技状態である状況下で第一主遊技部側が第一特別遊技に移行した場合又は第二主遊技部側が第二特別遊技に移行した場合、主遊技部側の遊技状態が主遊技側第一遊技状態である状況下で第一主遊技部側が第一特別遊技に移行した場合又は第二主遊技部側が第二特別遊技に移行した場合と比較し、高確率で補助遊技側所定条件を充足したと判定し、

40

第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率が、第二特別遊技が実行される際に表示された第二識別情報の表示態

50

様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率よりも低確率となるよう構成するに際して、第一主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選にて当選する確率と第二主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選にて当選する確率とが同一であり、第一特別遊技又は第二特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報又は第二識別情報の表示態様の種類と補助遊技側所定条件の充足可否とが対応付けられており、

第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様が、予め定められた特定の態様であった場合には、補助遊技側所定条件を充足することが確定的となるよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

【技術分野】

【0001】

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、従来の第1種遊技機（いわゆる「デジパチ」と称される機種）である。ここで、第1種遊技機の遊技内容を説明すると、まず、始動口に遊技球が入球したことを契機として、特別図柄や装飾図柄といった識別情報が識別情報表示部で所定時間変動表示を行い停止する。そして、停止した識別情報が所定態様である場合、通常遊技時には閉状態にある可変入賞口が開状態となる特別遊技に移行する。このような特別遊技においては、通常、所定球数（例えば10球）に達するまで又は所定時間（例えば30秒）に達するまで可変入賞口が開放又は開閉をし続ける単位遊技（一ラウンド）が複数回（例えば15回）実行される。したがって、現在の遊技機の多くが1分間に100発程度発射する機能を有しているため、1回の当たりに1500～2000発程度の出球を獲得することができる。

20

【0003】

更には、短時間でより多くの特別遊技に当選可能とすべく、近年のパチンコ遊技機には、当たりの当選確率が異なる二つの状態（所定確率（例えば1/300）で特別遊技に移行する通常遊技状態、前記所定確率よりも高い確率（例えば1/30）で特別遊技に移行する確率変動遊技状態）が存在する。そして、通常遊技状態から確率変動遊技状態への移行は、特別遊技への移行を契機として実行される。どのような条件で確率変動遊技状態に移行するかは、概ね次のパターンに分類できる。最も多いパターンが、特別遊技への移行契機となった特別図柄の種類により、確率変動図柄と非確率変動図柄に分けるものである。例えば、確率変動図柄と非確率変動図柄を1対1とした場合、 $100 \times (1/2)^n$ %の割合で、n回の連続した当たりが期待できる。また、特別遊技終了後、特別図柄の種類に関わらず特別図柄が所定回数変動するまで確率変動遊技状態に移行する機種もある（ST機）。更に、特別遊技の種類に関わらず、確率変動遊技状態に移行するか否かを別途抽選で決定する機種も存在する。

30

【0004】

このように、短時間でより多くの特別遊技に当選可能とすべく、従来機では確率変動機能が採用されてきた。しかしながら、確率変動遊技時における当選確率を通常遊技時と比較して著しく上げてしまうと、短時間当たりの出球獲得数が多くなり過ぎ、射幸心を煽る結果となる。そこで、通常は、通常遊技状態時と比較し10倍程度に設定されている。この結果、確率変動遊技に突入しても、次の当たりに当選するまでに無駄に時間を要し、遊技者をイライラさせる事態を招いている。

40

【0005】

そこで、近年、特許文献1に記載されたような、斬新な機種が提案されている。当該文献に記載された機種は、従来機と同様、大入賞口の開放抽選の契機となる特別図柄用始動口と、当該特別図柄用始動口に取り付けられた可変部材の開放抽選契機となる普通図柄用始動口とを有する。ここで、前述した通常の従来機では、特別図柄用始動口への遊技球の

50

入球に基づき主遊技が実行され、普通図柄用始動口への遊技球の入球は通常遊技をサポートするという位置付けであるが、当該文献に記載された機種では、従来機とは逆に、通常図柄用始動口への遊技球の入球に基づき主遊技が実行され、特別図柄用始動口への遊技球の入球は連続大当たり状態を継続するか否かという位置付けである。このように、当該文献に記載された機種では、主遊技が普通図柄用始動口への遊技球の入球に基づき実行されているので、普通図柄に関する確率変動遊技時の当選確率を通常遊技時のそれよりも著しく向上させたとしても、特別図柄に関する確率変動遊技時の当選確率を通常遊技時のそれよりも著しく向上させた場合と比較し、射幸心の煽りの程度は相対的に低い。したがって、特別図柄に関する確率変動遊技状態と普通図柄に関する確率変動遊技状態とをリンクさせた上で、特別図柄の確率変動状態突入率を高く設定し（例えば90%）、かつ、普通図柄の確率変動遊技状態時の当選確率を通常遊技状態時よりも顕著に高める（例えば、通常遊技状態時が1/300、確率変動遊技状態時が1/1）ことにより、次の大当たりに当選するまで無駄な時間を要することなく、連続大当たり状態時には抜群の出球性能を発揮することが可能となる。

10

20

30

40

50

【先行技術文献】

【特許文献】

【0006】

【特許文献1】特開2008-173279

【特許文献2】特開2005-312791

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0007】

【0008】

【0009】

本発明は、これまでパチンコ遊技機には存在しなかった新たなスペックを実現することで遊技の興趣性向上を図ることが可能な手段を提供することを目的とする。

【0010】

【課題を解決するための手段】

【0011】

本態様に係るパチンコ遊技機は、
遊技球が入球可能な第一主遊技側始動口と、
開放状態と閉鎖状態を採り得る可変部材が備えられている始動口であって、当該可変部材が開放状態の際は遊技球が入球可能であると共に閉鎖状態の際は開放状態と比較して遊技球が入球困難であるか遊技球が入球不能に構成されている第二主遊技側始動口と、
遊技球が入球可能な補助遊技側始動口と、
開状態と閉状態を採り得る可変入賞口と、
第一識別情報を表示可能な第一識別情報表示部と、
第二識別情報を表示可能な第二識別情報表示部と
を備えた、可変入賞口の開閉制御に係る遊技である主遊技を制御する主遊技部と前記可変部材の開閉制御に係る遊技である補助遊技を制御する補助遊技部とを備えるパチンコ遊技機において、

主遊技部は、
第一主遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する手段であって、当該当否抽選の結果に基づき第一識別情報の表示態様を決定して第一識別情報表示部に表示する第一主遊技側当否抽選実行手段と、

第一主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、可変入賞口を閉状態から開状態に変位させる第一特別遊技を実行する第一主遊技側特別遊技実行制御手段と、

第一特別遊技の実行終了を契機として、主遊技部側の遊技状態を、主遊技側第一遊技状態及び主遊技側第一遊技状態とは異なる主遊技側第二遊技状態のいずれかに切り替え可能な第一主遊技側遊技状態制御手段と

を有する第一主遊技部と、

第二主遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する手段であって、当該当否抽選の結果に基づき第二識別情報の表示態様を決定して第二識別情報表示部に表示する第二主遊技側当否抽選実行手段と、

第二主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、可変入賞口を閉状態から開状態に変位させる第二特別遊技を実行する第二主遊技側特別遊技実行制御手段とを有する第二主遊技部と、を備えており、

10

補助遊技部は、

補助遊技側始動口への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する補助遊技側当否抽選実行手段と、

補助遊技側当否抽選実行手段による当否抽選に当選した場合、前記可変部材を開放状態とするよう駆動制御する補助遊技側可変部材駆動制御手段と、

補助遊技側所定条件を充足した場合、補助遊技部側の遊技状態を、補助遊技側第一遊技状態から、補助遊技側第一遊技状態時と比較して前記可変部材が相対的に開放状態となり易い補助遊技側第二遊技状態に移行する補助遊技側遊技状態制御手段と

を有しており、

補助遊技側遊技状態制御手段は、第一特別遊技又は第二特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報又は第二識別情報の表示態様に基づき、補助遊技側所定条件の充足可否を判定可能に構成されており、且つ、第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率は、第二特別遊技が実行される際に表示された第二識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率よりも低確率となるよう構成されている状況下、主遊技部側の遊技状態が主遊技側第二遊技状態である状況下で第一主遊技部側が第一特別遊技に移行した場合又は第二主遊技部側が第二特別遊技に移行した場合、主遊技部側の遊技状態が主遊技側第一遊技状態である状況下で第一主遊技部側が第一特別遊技に移行した場合又は第二主遊技部側が第二特別遊技に移行した場合と比較し、高確率で補助遊技側所定条件を充足したと判定し、

20

第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率が、第二特別遊技が実行される際に表示された第二識別情報の表示態様に基づく補助遊技側所定条件の充足確率よりも低確率となるよう構成するに際して、第一主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選にて当選する確率と第二主遊技側当否抽選実行手段による当否抽選にて当選する確率とが同一であり、第一特別遊技又は第二特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報又は第二識別情報の表示態様の種類と補助遊技側所定条件の充足可否とが対応付けられており、

30

第一特別遊技が実行される際に表示された第一識別情報の表示態様が、予め定められた特定の態様であった場合には、補助遊技側所定条件を充足することが確定的となるよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

40

< 付記 >

尚、本態様とは異なる別態様について以下に列記することとするが、これらには何ら限定されることなく実施することが可能である。

本別態様(1)は、遊技球が入球可能な第一遊技側始動口(第2特図始動口2110)と、

開状態と閉状態を採り得る第一遊技側可変入賞口(大入賞口2120)と、

第一遊技用識別情報(第2特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な第一遊技側識別情報表示部(第2特図表示部2231)と、

前記第一遊技側始動口(第2特図始動口2110)への遊技球の入球に基づき、第一遊技の内容を決定する第一遊技用乱数を取得する第一遊技側乱数取得手段(第2特図乱数取

50

得判定実行手段 1 1 2 2) と、

前記第一遊技用乱数に基づき、前記第一遊技用識別情報 (第 2 特別図柄) の停止識別情報を決定する第一遊技側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) と、

前記第一遊技側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) により決定された表示内容に従い、前記第一遊技側識別情報表示部 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) で前記第一遊技用識別情報 (第 2 特別図柄) を所定時間変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第一遊技側識別情報表示制御手段 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) と、

前記第一遊技用識別情報 (第 2 特別図柄) が前記所定態様で停止した場合、前記第一遊技側可変入賞口 (大入賞口 2 1 2 0) を前記閉状態から前記開状態に変位させる第一特別遊技を実行する、第一遊技側特別遊技実行制御手段 (特別遊技制御手段 1 1 7 0) と、

前記第一特別遊技への移行を契機として、第一遊技側の非特別遊技時における遊技状態を、第一遊技側第一遊技状態又は前記第一遊技側第一遊技状態と異なる第一遊技側第二遊技状態から前記第一遊技側第二遊技状態又は前記第一遊技側第一遊技状態に切り替え可能な、第一遊技側遊技状態制御手段 (特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1) とを有する第一遊技部、

開放状態と閉鎖状態を採り得る可変部材 (第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2) が備えられている始動口であって、当該可変部材 (第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2) が前記開放状態の際は遊技球が入球可能であると共に前記閉鎖状態の際は前記開放状態と比較して遊技球が入球困難であるか遊技球が入球不能に構成されている、第二遊技側始動口 (第 1 特図始動口 2 2 1 0) と、

開状態と閉状態を採り得る第二遊技側可変入賞口 (大入賞口 2 1 2 0) と、

前記第二遊技側始動口 (第 1 特図始動口 2 2 1 0) への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する第二遊技側当否抽選実行手段 (当否抽選手段 1 1 3 5) と、

前記当否抽選に当選した場合、前記第二遊技側可変入賞口 (大入賞口 2 1 2 0) を前記閉状態から前記開状態に変位させる第二特別遊技を実行する、第二遊技側特別遊技実行制御手段 (特別遊技制御手段 1 1 7 0) と、

前記第二特別遊技への移行を契機として、第二遊技側の非特別遊技時における遊技状態を、第二遊技側第一遊技状態又は前記第二遊技側第一遊技状態と異なる第二遊技側第二遊技状態から前記第二遊技側第二遊技状態又は前記第二遊技側第一遊技状態に切り替える、第二遊技側遊技状態制御手段 (特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1) とを有する第二遊技部、

遊技球が入球可能な第三遊技側始動口 (普図始動口 2 4 1 0) と、

前記第三遊技側始動口 (普図始動口 2 4 1 0) への遊技球の入球に基づき、当否抽選を実行する第三遊技側当否抽選実行手段 (当否抽選手段 1 1 3 5) と、

前記当否抽選に当選した場合、前記可変部材 (第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2) を前記開放状態とするよう駆動制御する、第三遊技側可変部材駆動制御手段 (第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0) と、

第三遊技側所定条件を充足した場合、第三遊技側第一遊技状態時と比較して前記可変部材 (第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2) が相対的に前記開状態となり易い第三遊技側第二遊技状態に移行する、第三遊技側遊技状態制御手段 (普通図柄特定遊技制御手段 1 1 8 2) と

を有する第三遊技部

を有するパチンコ遊技機において、

前記第一遊技側遊技状態制御手段 (特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1) は、前記第二遊技側で、前記第二遊技側第一遊技状態又は前記第二遊技側第二遊技状態から前記第二遊技側第二遊技状態又は前記第二遊技側第一遊技状態に切り替わった場合には、第一遊技側でも、前記第一遊技側第一遊技状態又は前記第一遊技側第二遊技状態から前記第一遊技側第二遊技状態又は前記第一遊技側第一遊技状態に切り替え、

10

20

30

40

50

前記第二遊技側遊技状態制御手段（特別図柄特定遊技制御手段１１８１）は、第一遊技側で、前記第一遊技側第一遊技状態又は前記第一遊技側第二遊技状態から前記第一遊技側第二遊技状態又は前記第一遊技側第一遊技状態に切り替わった場合には、第二遊技側でも、前記第二遊技側第一遊技状態又は前記第二遊技側第二遊技状態から前記第二遊技側第二遊技状態又は前記第二遊技側第一遊技状態に切り替え、

前記第三遊技側遊技状態制御手段（普通図柄特定遊技制御手段１１８２）は、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第二遊技状態である状況下で前記第二特別遊技に移行した場合、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第一遊技状態である状況下で前記第二特別遊技に移行した場合と比較し、高確率で前記第三遊技側所定条件を充足したと判定し、

前記第三遊技側遊技状態制御手段（普通図柄特定遊技制御手段１１８２）は、前記第一遊技用識別情報が前記所定態様の内特定態様で停止した場合にも、前記第三遊技側所定条件を充足したと判定する

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

ここで、本別態様のより好適な形態は、前記別態様（１）に加え、更に以下の限定事項を有するものである。

まず、好適形態１は、前記第一遊技側特別遊技実行制御手段（特別遊技制御手段１１７０）は、前記第一特別遊技として、前記可変部材（第１特図始動口電動役物２２１２）が前記開放状態である際に獲得できる賞球よりも少ない賞球である低利益特別遊技を実行する。

好適形態２は、前記第三遊技側遊技状態制御手段（普通図柄特定遊技制御手段１１８２）は、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第二遊技状態である状況下で前記第二遊技用識別情報（第１特別図柄）が前記所定態様の内第一態様で停止した場合には前記第三遊技側所定条件を充足したと判定し、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第一遊技状態である状況下で前記第二遊技用識別情報（第１特別図柄）が前記所定態様の内第一態様で停止した場合には前記第三遊技側所定条件を充足しないと判定する。

好適形態３は、前記第一遊技側遊技状態制御手段（特別図柄特定遊技制御手段１１８１）は、

前記第一特別遊技に移行決定した場合又は移行した場合、第一遊技側の非特別遊技時における遊技状態を決定する抽選又は切り替える抽選を実行する、第一遊技側遊技状態移行抽選実行手段を更に有しており、並びに／或いは、

前記第三遊技側遊技状態制御手段（普通図柄特定遊技制御手段１１８２）は、

前記第二特別遊技に移行決定した場合又は移行した場合、前記第三遊技側第二遊技状態への移行抽選を実行する、第三遊技側第二遊技状態移行抽選実行手段を更に有しており、

ここで、前記第三遊技側第二遊技状態移行抽選実行手段は、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第二遊技状態である状況下で前記第二特別遊技に移行した場合、前記第一遊技側の遊技状態が前記第一遊技側第一遊技状態である状況下で前記第二特別遊技に移行した場合と比較し、高確率で当選するよう抽選を実行する。

【００１２】

【００１３】

【００１４】

【００１５】

【００１６】

【発明の効果】

【００１７】

本態様に係るパチンコ遊技機によれば、これまでパチンコに存在しなかった新たなスペックが実現されるので、遊技の興趣性を高めることができるという効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

【0018】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

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

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

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

10

【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表示制御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、主制御装置側での第1特図始動口電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図8】図8は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第1特図始動口電動役物駆動制御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、主制御装置側での通常遊技制御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、主制御装置側での第1特別図柄表示処理（第2特別図柄表示処理）のフローチャートである。

20

【図11】図11は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

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

【図13】図13は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

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

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での遊技状態情報管理処理のフローチャートである。

30

【図16】図16は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定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モード報知可否決定・報知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モード報知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、表示制御装置側での大当たり表示制御処理のフローチャートである。

40

【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を示すタイミングチャートである。

【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を示すタイミングチャートである。

【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を示すタイミングチャートである。

【図24】図24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を示すタイミングチャートである。

【図25】図25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を示すタイミ

50

ングチャートである。

【図 2 6】図 2 6 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を示すタイミングチャートである。

【図 2 7】図 2 7 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を示す図である（演出表示装置上に表示される画面表示例）。

【図 2 8】図 2 8 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を示すタイミングチャートである。

【図 2 9】図 2 9 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を示すタイミングチャートである。

【図 3 0】図 3 0 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を示すタイミングチャートである。

【図 3 1】図 3 1 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、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 3 2】図 3 2 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を示すタイミングチャートである。

【図 3 3】図 3 3 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、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 3 4】図 3 4 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を示すタイミングチャートである。

【図 3 5】図 3 5 は、本発明の第 2 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表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 6 は、本発明の第 2 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 3 7】図 3 7 は、本発明の第 2 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大当たり表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 8】図 3 8 は、本発明の第 2 最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートである。

【図 3 9】図 3 9 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における大入賞口の外觀図である。

【図 4 0】図 4 0 は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における第 1 特図始動口の外觀図である。

【図 4 1】図 4 1 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、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 4 2】図 4 2 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 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を示すタイミングチャートである。

【図 4 4】図 4 4 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第 1 特別図柄表示処理（第 2 特別図柄表示処理）のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 5 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 6】図 4 6 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 4 7】図 4 7 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 8】図 4 8 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 4 9】図 4 9 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 5 0】図 5 0 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制

10

20

30

40

50

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 5 1】図 5 1 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図 5 2】図 5 2 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機の貯留装置の拡大図である。

【図 5 3】図 5 3 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機の機能ブロック図である。

【図 5 4】図 5 4 は、本発明の最良形態（変更例）に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0019】

ここで、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、いわゆる「スルーチャッカー」のような賞球払い出しの無いものや、入賞口のような賞球払い出しのあるもののいずれも含む。「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。「当否抽選を実行する」とは、当否抽選を直接実行する場合のみならず、例えば、当否結果が化体した識別情報（例えば、「7」が当たり、「-」がハズレ）を抽選で決定することにより、間接的に当否抽選を実行する場合をも含む。「第一遊技側第一遊技状態」・「第一遊技側第二遊技状態」・「第二遊技側第一遊技状態」・「第二遊技側第二遊技状態」は、第一遊技又は第二遊技における何らかの遊技状態を指し、例えば、特別遊技への移行抽選を通常遊技状態よりも高確率で行う確率変動遊技状態、識別情報の変動時間（全変動の平均時間）が通常遊技状態よりも短い時間短縮遊技状態、を挙げることができる。尚、第一遊技側第一遊技状態（又は第二遊技側第一遊技状態）と第一遊技側第二遊技状態（又は第二遊技側第二遊技状態）とはどちらが有利でなくてはならないということはなく、本最良形態では、第一遊技側第一遊技状態が確率変動遊技状態であり第一遊技側第二遊技状態が通常遊技状態であるが、その逆でも構わない。「第三遊技側第一遊技状態時と比較して前記可変部材が相対的に前記開状態となり易い第三遊技側第二遊技状態」とは、第三遊技側第一遊技状態時と比較し、当選確率が高い、第三遊技用識別情報が所定態様で停止する頻度が高い、第三遊技用識別情報の変動時間が短い、第三遊技用識別情報が所定態様で停止した場合の可変部材の開放時間が長い、またはこれらの二以上の組み合わせを指す。「識別情報」とは、視覚的に認識可能なものであれば特に限定されず、例えば、数字、文字、図柄等を挙げることができる（例えば、特別図柄、普通図柄）。「乱数」とは、パチンコ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選（電子計算機によるくじ）に使用される乱数（遊技内容決定乱数）であり、例えば、第一遊技用乱数及び第二遊技用乱数に関しては、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行に関連した「当選乱数」、識別図柄の変動態様（又は変動時間）を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かを決定する「当たり図柄決定乱数」を挙げることができ、第三遊技用乱数に関しては、可変部材の開閉に関連した「当選乱数」、第三遊技用識別情報の停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、第三遊技用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」等を挙げることができる。「乱数に基づき」とは、識別情報の変動内容や停止識別情報を当該乱数から直接的に決定する場合のみならず、当該乱数から直接決定された事項から間接的に決定する場合も包含する（例えば、停止図柄を乱数から直接決定し、当該停止図柄から変動内容を決定する場合）。尚、特許請求の範囲において異なる要素として規定されている場合であっても、これらは必ずしも別部材を意味するものではなく、当該パチンコ遊技機が特許請求の範囲で規定した要素に係る機能を有しているか否かで判断すべきである。例えば、ある可変入賞口が第一特別遊技でも第二特別遊技でも開状態となる場合には、当該ある可変入賞口は「第一遊技側可変入賞口」でも「第二遊技側可変入賞口」でもある。更には、一要素として規定されている場合であっても、同一機能を有する部材が複数存在する場合には、これら部材は

10

20

30

40

50

いずれも前記一要素に該当する。以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、サポート用始動口（典型的には、普通図柄始動口と称される、出球の無いスルーチャッカー）で主たる遊技を行い、当該サポート用始動口への入球に基づき可変部材が開放状態となった場合にのみ、メイン用始動口（典型的には、特別図柄始動口と称される、出球の有る入賞口）への入球に基づく特別遊技が実行な機種であって、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である。また、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。

【0020】

ここで、各構成要素について説明する前に、当該タイプの遊技機（従来機）における一般的な特徴（処理概要等）及び本最良形態に係る遊技機の特徴（概要）について説明する。

【0021】

まず、当該タイプの遊技機（従来機）における一般的な特徴について説明する。当該タイプの遊技機は、遊技球が普通図柄始動口（普通図柄始動ゲート）を通過すると普通図柄当たり判定が行われる。ここで、当該普通図柄当たり判定は、例えば、普通図柄通常遊技状態時は「1/100」～「1/200」で当たりと判定され、普通図柄確率変動遊技状態時は「1/1,001」で当たりと判定される。次に、この普通図柄当たり判定の結果が当たりである場合、普通図柄当たり状態となり、普通電動役物（特別図柄始動口に遊技球が入球不能な閉鎖状態と遊技球が入球可能な開放状態に可変可能な部材）が開放し、当該普通電動役物（特別図柄始動口）に遊技球が入球可能な状態となる。尚、普通電動役物は、当該普通電動役物の開放から所定時間（例えば6秒）が経過した場合や特別図柄始動口に遊技球が所定個数（例えば5球）入球した場合に閉鎖する。次に、普通電動役物（特別図柄始動口）に遊技球が入球すると、特別遊技移行判定が行われる。尚、当該特別遊技移行判定は、例えば、遊技状態に係わらず「1/1,001」で大当たりと判定されると共に、当該特別遊技移行判定処理は短時間（例えば1秒）で行われる。次に、この特別遊技移行判定の結果が大当たりである場合、特別図柄当たり状態（特別遊技状態）となり、大入賞口が開放される特別遊技が実行される。尚、普通電動役物開放時に入球した遊技球は所定個数（例えば最大4個）まで保留可能であるため、当該普通電動役物開放時に遊技球が5球以上入球した場合、当該特別遊技は1回の普通図柄の当たりに対して最大で（保留可能数+1）回（例えば最大5回）実行されることとなる。次に、当該特別遊技終了後の遊技状態は、通常、当該特別遊技の契機となった特別図柄の属性に応じて決定される。例えば、特別図柄が「7」で当選した場合には特別図柄確率変動に移行し、「4」で当選した場合には特別図柄非確率変動に移行する。そして、特別図柄確率変動大当たりである場合には、当該特別遊技終了後、次回の特別遊技が開始されるまで（次回の特別図柄変動の停止表示時間が終了するまで）特別図柄確率変動遊技状態となる（尚、いわゆるST機と称される、所定回数の特別図柄が変動するまで特別図柄確率変動遊技状態が継続するタイプもある）。他方、普通図柄に関する遊技状態は、通常、特別図柄の遊技状態とリンクしている。具体的には、特別図柄に関する遊技状態が確率変動遊技である場合には普通図柄の遊技状態も確率変動遊技となり、特別図柄に関する遊技状態が非確率変動遊技（通常遊技）である場合には普通図柄の遊技状態も非確率変動遊技（通常遊技）となる。ここで、前述のように、1回の普通図柄の当たりで複数回の特別遊技が実行される。そして、当該複数回の特別遊技が終了した後に次の普通図柄の当否抽選が実行されるよう設計されている。したがって、次の普通図柄の当否抽選の際の遊技状態を決定するのは、実質的に当該複数回の特別遊技の内、最終回の特別遊技が終了した後の特別図柄の遊技状態である。そして、最後の特別遊技終了後の普通図柄に関する遊技状態が普通図柄確率変動遊技状態である場合には、次の普通図柄当たり判定が「1/1,001」で当たりと判定されるため、すぐに、次の普通図柄当たり遊技（最大で5回の特別遊技）が行われることになる。即ち、普通図柄当たり遊技が連続する（以下、このような状態を「連チャンモード」とい

10

20

30

40

50

う)、というものである。尚、当該タイプの遊技機は、前記普通図柄当たり遊技(最大で5回の特別遊技)を1回の大当たり(特別遊技)と見せかけることにより(例えば液晶演出等で)、とっつきにくさを解消している。

【0022】

次に、本最良形態に係る遊技機の特徴(概要)について、前記一般的な特徴との相違部を中心に説明する。本最良形態に係る遊技機は、前記連チャンモード{普通図柄当たり遊技が連続して実行され易い状態(普通図柄の当選確率が極めて高い普通図柄確率変動遊技状態)}に移行し易い「高確モード」と前記連チャンモードに移行し難い「低確モード」を有すると共に、当該モード(高確モード及び低確モード)を切り替えるための入球口(本最良形態では入賞口)を有することを特徴としている。具体的には、従来の遊技機における普通図柄の遊技状態は、特別図柄の遊技状態に完全にひもづいた形で移行していたが、本最良形態に係る遊技機は、特別遊技の遊技状態と普通図柄の遊技状態とを完全にはひもづかせないよう構成されている。本最良形態に係る遊技機は、(1)特別図柄通常遊技状態且つ普通図柄通常遊技状態、(2)特別図柄確率変動遊技状態且つ普通図柄通常遊技状態、(3)特別図柄通常遊技状態且つ普通図柄確率変動遊技状態、(4)特別図柄確率変動遊技状態且つ普通図柄確率変動遊技状態、という4つの遊技状態を有している。そして、本最良形態に係る遊技機は、特別図柄確率変動遊技状態の際に大当たりした場合には普通図柄確率変動遊技状態(連チャンモード)に移行し易く、特別図柄通常遊技状態の際に大当たりした場合には普通図柄確率変動遊技状態(連チャンモード)に移行し難く構成されている。即ち、特別図柄確率変動遊技状態が前記「高確モード」であり、特別図柄通常遊技状態が前記「低確モード」である。また、本最良形態に係る遊技機は、従来の第1種の機能を二つ備えており、一の特図始動口を前記モード(「高確モード」及び「低確モード」)を切り替えるための入球口(本最良形態では入賞口)として機能させると共に、他の要素(例えば、他の特図始動口、普通図柄始動口、大入賞口等)を従来における当該タイプの遊技機と同様に機能させるよう構成されている。以下、図面を参照しながら各構成要素について詳述する。

【0023】

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。

【0024】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠102、前枠104、透明板106、扉108、上球皿110、下球皿112及び発射ハンドル116を含む。まず、外枠102は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠104は、外枠102の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠102に開閉可能に取り付けられる。前枠104は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に収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。

【0025】

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、大入賞口2120、第1特別図柄表示装置2130、第2特別図柄表示装置2230、普通図柄表示装置2420、演出表示装置2310、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。

【0026】

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と、第1特図始動口電動役物2212と、第1特図始動口電動役物2212を開閉させるための第1特図始動口電動役物ソレノイド2212aとを備える。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。次に、第1特図始動口電動役物2212は、いわゆるアタッカー状を成し第1特図始動口2210に遊技球が入賞不能な閉鎖状態と遊技球が入賞可能な開放状態に可変する。尚、本最良形態では、この第1特図始動口2210及び大入賞口2120の大きさ及び形状が重要であるが、これについては後述する。

10

【0027】

次に、第2特図始動口2110は、普図始動口2410の上方にあるステージ部出口中央に配された、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。尚、前述のように、第2特図始動口2110は、普図始動口2410の上方にあるステージ部出口中央に配されている。ここで、本最良形態では、ステージ部へは通常打ちで入球するもののその頻度は高くなく、更に当該ステージ部で振分けられる結果、ステージ部出口中央まで誘導される遊技球は更に少ない。この結果、第2特図始動口2110への遊技球の入球は著しく困難となっている。また、図示しないが、ステージ部の入口付近には、釘や風車等の、ステージ部への入球に影響を与える部材が設けられている。そして、当該部材の調整により、ステージ部に遊技球が入球し易い状態とし難い状態を構築することができる。その結果、第2特図始動口2110への入球頻度を調整することが可能となる。

20

【0028】

ここで、本最良形態の特徴的要素の一つである第2特図始動口2110について、より詳細に説明する。当該第2特図始動口2110は、特別図柄の遊技状態移行（即ち、連チャンモードに移行し易い「高確モード」と移行し難い「低確モード」という二つのモード移行）に係わる始動口である。具体的には、当該第2特図始動口2110に遊技球が入球すると第2特別図柄が変動を開始する。ここで、後述するように、第2特別図柄はほぼ確実に当選するため（表1参照）、当該図柄変動後にほぼ確実に第2特別遊技に移行する。そして、当該第2特別遊技終了後に、所定の確率で（表4、表8参照）、第1特別遊技終了後に普通図柄確率変動遊技状態に移行し易い「特別図柄確率変動遊技状態」又は第1特別遊技終了後に普通図柄確率変動遊技状態に移行し難い「特別図柄通常遊技状態」に移行することとなる。尚、前述のように、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、第1特図始動口電動役物2212（第1特図始動口2210）への遊技球の入球により出球を獲得するように構成されているため、第2特別遊技では出球を殆ど獲得できない（具体的には、後述するように、当該特別遊技のラウンド数は少なくまた一ラウンドの開放時間が短いため、当該特別遊技による賞球払出個数は少ない）ような構成となっている。そのため、当該第2特図始動口2110は、特別遊技により賞球を獲得する契機となる始動口という位置付けではなく、特別図柄の遊技状態移行の契機となる始動口という位置付けとなっている。

30

40

【0029】

ここで、第2特図始動口2110への遊技球の入球率について説明する。前述のように、当該第2特図始動口2110は、主に特別図柄の遊技状態移行用の始動口として機能しているため、当該始動口への遊技球の入球率により異なる遊技性を構築可能となっている。具体的には、第2特図始動口2110への遊技球の入球率が高い場合には、普通図柄確率変動遊技状態に移行し易い特別図柄確率変動遊技状態（高確モード）に移行し易い反面、当該モードを抜け易いという遊技性（爆発力を控えめにした遊技性）になり、第2特図

50

始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球率が低い場合には、普通図柄確率変動遊技状態に移行し易い特別図柄確率変動遊技状態（高確モード）に移行し難い反面、当該モードを抜け難いという遊技性（爆発力が高い遊技性）になる。

【 0 0 3 0 】

次に、普図始動口 2 4 1 0 は、いわゆる賞球払出の無いゲート構造をしており、普図始動口入球検出装置 2 4 1 1 を備える。ここで、普図始動口入球検出装置 2 4 1 1 は、普図始動口 2 4 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す普図始動口入球情報を生成する。尚、普図始動口 2 4 1 0 への遊技球の入球は、第 1 特図始動口 2 2 1 0 の第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 3 1 】

次に、大入賞口 2 1 2 0 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当たり図柄で停止した場合に大当たりとして開状態となる、いわゆる電動チューリップ状を成しアウト口 1 4 2 の上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、大入賞口 2 1 2 0 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 2 1 2 1 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 と、大入賞口電動役物 2 1 2 2 を開閉させるための大入賞口電動役物ソレノイド 2 1 2 2 a とを備える。ここで、大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 は、大入賞口 2 1 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す大入賞口入球情報を生成する。大入賞口電動役物 2 1 2 2 は、大入賞口 2 1 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に大入賞口 2 1 2 0 を可変させる。尚、本最良形態では、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されているが、複数の大入賞口で実行するよう構成してもよい。尚、本明細書にいう「主遊技」及び「補助遊技」は、実際の遊技性と関係する用語ではなく、前者は特別遊技に直結した遊技を指し、後者は主遊技をサポートする遊技を指す。即ち、実際の遊技性に鑑みると、通常時は普図始動口に基づく遊技のみが実行され、普通図柄が当選した場合にのみ特別図柄に基づく遊技が実行されるので、むしろ普図始動口に基づく遊技が「主遊技」と捉えることも可能であるが、本明細書では特別遊技に直結しているか否かという点で当該用語を使用することとする。

【 0 0 3 2 】

ここで、前述したように、本最良形態では、この大入賞口 2 1 2 0 及び第 1 特図始動口 2 2 1 0 の大きさ及び形状が重要である。そこで、図 3 9 及び図 4 0 を参照しながら、本最良形態に係る大入賞口 2 1 2 0 及び第 1 特図始動口 2 2 1 0 の大きさ及び形状を詳述することとする。

【 0 0 3 3 】

まず、図 3 9 は、開放状態時及び閉鎖状態時における大入賞口 2 1 2 0 の外観を示した図である。当該図から分かるように、大入賞口 2 1 2 0 は、所定の断面積を有する開口部 2 1 2 0 a と、開口部 2 1 2 0 a に入球した遊技球を検知するための大入賞口入賞検出装置 2 1 2 1 { 図 3 9 (4) 参照 } と、開口部 2 1 2 0 a 左側に設けられた、略垂直方向から反時計回りに所定角度（所定の鋭角又は直角）だけ変更可能に下端で回動軸支された第一翼部材 2 1 2 2 a と、開口部 2 1 2 1 a 右側に設けられた、略垂直方向から時計回りに所定角度（所定の鋭角又は直角）だけ変更可能に下端で回動軸支された第二翼部材 2 1 2 2 b とを有している。ここで、第一翼部材 2 1 2 2 a 第二翼部材 2 1 2 2 b は、鏡面对称部品であると共に、開口部 2 1 2 0 a を挟んで互いに対向して配置されている。そして、非特別遊技時には、図 3 9 (1) に示すように、第一翼部材 2 1 2 2 a 及び第二翼部材 2 1 2 2 は、略垂直方向に位置している。この状態においては、図 1 { 及び図 3 9 (3) } に示すように、開口部 2 1 2 0 a の上部には、入球を防止する邪魔部材が存在しているため、大入賞口 2 1 2 0 内への遊技球の入賞は不可能である。他方、特別遊技時には、図 3 9 (2) 及び (3) に示すように、第一翼部材 2 1 2 2 a 及び第二翼部材 2 1 2 2 b が所定角度回動するため、拡開した開口部 2 1 2 1 a を介して遊技球が大入賞口 2 1 2 0 内に入賞可能となる。

【 0 0 3 4 】

次に、図40は、開放状態時における第1特図始動口2210の外観を示した図である。当該図から分かるように、第1特図始動口2210は、前述した大入賞口2120の開口部（拡開した際の開口部）よりも大きい断面積を有し、長軸方向を水平とした長方形開口部2210aと、長方形開口部2210aに入球した遊技球を検知するための第1特図始動口入球検出装置2211と、長方形開口部2210aを介して第1特図始動口2210に入球した遊技球を第1特図始動口入球検出装置2211に導くための案内路であって、少なくとも一部が、長方形開口部2210a長軸方向に延伸していると共に第1特図始動口入球検出装置2211に向けて下り勾配となっている案内路2210bと、可変部材として、閉鎖状態時は前記長方形断面を被覆する一方、開放状態時は前記長方形断面を露出させるよう設置されたシャッター部材2210cとを有する。

10

【0035】

ここで、大入賞口2120及び第1特図始動口2210の形状及び大きさを前述のように構成した理由を詳述する。まず、大入賞口2120がいわゆるチューリップ状に拡開するよう構成されているので、左及び右のいずれから入球した場合であっても時間的バラツキが無く下流に配された大入賞口入賞検出装置2121にただちに到達する。その結果、当該大入賞口の開放に基づく賞球は想定範囲内とできる。他方、第1特図始動口2210がいわゆるアタッカー状であると共に長軸方向に延伸しており第1特図始動口入球検出装置2211側に下り傾斜した案内路が設けられているよう構成されているので、案内路の上側から遊技球が入球した場合と下側から遊技球が入球した場合とでは第1特図始動口入球検出装置2211までの到達時間が変わる。その結果、当該始動口の開放に基づく賞球は想定範囲外となる可能性がある。以上の理由により、より少ない賞球とすべき方を想定範囲内とすることで、特別遊技の契機時よりも少ない賞球である低利益特別遊技を確実に実現可能となる。更には、本最良形態における特殊スペックに基づく効果を遊技者に対して如何無く発揮するためには、第二遊技側での大当たりを遊技者に悟られないようにするか（即ち、モード移行用始動口であると遊技者に如何に認識させるか）ということが重要である。そのため、大入賞口2120をいわゆるチューリップ状に拡開するよう構成することで、左及び右のいずれから入球した場合であっても時間的バラツキが無く下流に配された入球検出手段にただちに到達するために、バラツキ無く極めて短い時間に特別遊技を終了させることができる。加えて、本最良形態に係るパチンコ遊技機のような特殊スペックを採用した場合、現在最も普及している従来の第1種パチンコ遊技機の盤面構成と著しく異なってしまう結果、遊技の進行方法が不明になる恐れがある。そこで、本最良形態に係るパチンコ遊技機においては、第1特図始動口電動役物2212の形状をアタッカー状にして、第1特図始動口電動役物2212の開放を大入賞口2120の開放と見せかけている。こうすることにより、本最良形態に係るパチンコ遊技機の遊技進行方法が擬似的に従来の第1種パチンコ遊技機の遊技進行方法と同様になる結果、前記問題（遊技の進行方法が不明になる恐れ）が解消することとなる。同様に、大入賞口2120の形状を電動チューリップ状にしているのも、内部的には特別遊技でありながらそのように感じさせない効果がある。尚、前述のように、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、当該第1特図始動口電動役物2212（第1特図始動口2210）への遊技球の入球により出球を獲得するように構成されている（例えば、遊技球が第1特図始動口2210に入球した場合には賞球が15個、大入賞口2120に入球した場合には賞球が6個等）。

20

30

40

【0036】

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）を備える。尚、第1特別図柄表示装置2130（第2特別図柄表示装置2230）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。

【0037】

50

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ため、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る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。

【0038】

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

【0039】

尚、普通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、普通図柄表示装置2220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、普通図柄自体に演出的な役割を持たせる手法を採用する場合には、後述する演出表示装置2140のような液晶ディスプレイに、普通図柄を表示させるように構成してもよい。

【0040】

次に、演出表示装置2310は、普通図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、演出表示装置2310は、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、普通図柄の保留ランプと連動している。

20

【0041】

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。

30

【0042】

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2410・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・情報報知に係る表示制御を行う演出表示制御手段(サブ基板)2320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。

40

【0043】

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

50

装置 3 0 0 0 と、情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ 1 9 0 (例えばサイドランプ) やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置 1 0 0 0 に含まれるとする各手段を周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0) に搭載される形で構成してもよい。例えば、本最良形態では、主制御装置 1 0 0 0 に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置 3 0 0 0 内に持たせるように構成してもよい。同様に、周辺機器 (例えば、遊技周辺機器 2 0 0 0) に含まれるとする各手段を主制御装置 1 0 0 0 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。

【 0 0 4 4 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 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 1 1 0 0 と、遊技周辺機器 2 0 0 0 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、通常大当たり、特定遊技 (本最良形態では確率変動遊技) 移行大当たり、ハズレ}、変動態様に関する情報 (例えば、変動時間)、特別遊技の開始信号・状態情報・終了信号、保留情報等} を送信するための情報送信手段 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 4 5 】

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 (本最良形態では普図始動口 2 4 1 0 のみ) 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、後述する当選乱数 (第 1 特別図柄当選乱数、第 2 特別図柄当選乱数、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、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 1 特図始動口 2 2 1 0 の第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な各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)、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。

【 0 0 4 6 】

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。

【 0 0 4 7 】

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 特別図柄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、第 1 特別図柄当選乱数、第 1 特別図柄変動態様決定乱数、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 特別図柄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、第 2 特別図柄当選乱数、第 2 特別図柄変動態様決定乱数

10

20

30

40

50

、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1122と、普通図柄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(例えば、普通図柄当選乱数、普通図柄変動態様決定乱数、普通図柄決定乱数等)を取得するための普図乱数取得判定実行手段1123とを有している。尚、通常の第1種遊技機とは異なり、遊技の興趣性を付与するための装飾図柄と連動する図柄は普通図柄である。そして、第1特別図柄は普通図柄が当選し易い状態に移行するか否かを決定する役割、第2特別図柄は第1特別図柄が当選した場合に普通図柄が当選し易い状態に移行するか否かの状態に移行するか否かを決定する役割であり、普通図柄と異なり装飾図柄と連動して演出的役割を持つものではない。したがって、必ずしも普通図柄のように変動態様(又は変動時間)を変える必要は無い。よって、第1特別図柄及び第2特別図柄については、変動態様(又は変動時間)を決定せず一律時間とするよう構成してもよい。

10

【0048】

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

20

【0049】

次に、保留制御手段1130は、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該普通図柄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1133aに保留するための普図保留手段1133とを有している。ここで、普図保留手段1133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普図保留情報一時記憶手段1133aを有している。尚、本最良形態では、第1特別図柄用乱数及び第2特別図柄用乱数の保留機能を搭載しないよう構成されているが、保留機能を搭載するように構成してもよい。

【0050】

次に、当否抽選手段1135は、第1特別図柄当否抽選(第2特別図柄当否抽選)の結果、当たりである場合に特別遊技への移行決定をする{例えば、内部的に第1特別図柄当たりフラグ(第2特別図柄当たりフラグ)をオンにする}特別遊技移行決定手段1135aと、普通図柄の当否抽選の結果、当たりである場合に第1特図始動口電動役物2212の開放を決定する(例えば、内部的に普通図柄当たりフラグをオンにする)第1特図始動口電動役物開放決定手段1135bと、第1特別図柄の当否抽選を行う際に参照される第1特図当否抽選用テーブル1135cと、第2特別図柄の当否抽選を行う際に参照される第2特図当否抽選用テーブル1135dと、普通図柄の当否抽選を行う際に参照される普図当否抽選用テーブル1135eと、を有している。尚、各抽選テーブルは、遊技状態毎に異なるテーブルを有している。例えば、各抽選テーブルは、通常遊技状態の際に用いられる低確率抽選用テーブルと、確率変動遊技状態の際に用いられる高確率抽選用テーブルと、を有する。

30

40

【0051】

ここで、表1は、第1特図当否抽選用テーブル1135c及び第2特図当否抽選用テーブル1135dの一例であり、表2は、普図当否抽選用テーブル1135eの一例である。

【表 1】

表1

【特図当否抽選用テーブルの一例】

<特図通常遊技状態時>

| 乱数値 | 当否 |
|-----------|-----|
| 0～1021 | 当たり |
| 1022～1023 | ハズレ |

<特図確率変動遊技状態時>

| 乱数値 | 当否 |
|--------|-----|
| 0～1022 | 当たり |
| 1023 | ハズレ |

10

【表 2】

表2

【普図当否抽選用テーブルの一例】

<普図通常遊技状態時>

| 乱数値 | 当否 |
|---------|-----|
| 0～15 | 当たり |
| 16～1023 | ハズレ |

<普図確率変動遊技状態時>

| 乱数値 | 当否 |
|--------|-----|
| 0～1022 | 当たり |
| 1023 | ハズレ |

20

【0052】

次に、図柄内容決定手段1140は、取得した第1特別図柄用乱数（第1特別図柄決定乱数、第1特別図柄変動態様決定乱数）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1141と、取得した第2特別図柄用乱数（第2特別図柄決定乱数、第2特別図柄変動態様決定乱数）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1142と、取得した普通図柄用乱数（普通図柄決定乱数、普通図柄変動態様決定乱数）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。

30

【0053】

ここで、第1特図内容決定手段1141は、第1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を有しており、当該第1特図内容決定用抽選テーブル1141aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、特図通常遊技 第1特図通常遊技状態用抽選テーブル、特図確率変動遊技 第1特図確率変動遊技状態用抽選テーブル）。また、第2特図内容決定手段1142は、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2特図内容決定用抽選テーブル1142aを有しており、当該第2特図内容決定用抽選テーブル1142aは、当否結果・遊技状態に応じて異なる各種抽選テーブルを備えている（例えば、遊技状態に関しては、特図通常遊技 第2特図通常遊技状態用抽選テーブル、特図確率変動遊技 第2特図確率変動遊技状態用抽選テーブル）。更に、普図内容決定手段1143は、普通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普図内容決定用抽選テーブル1143aを有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル1143aは、当否結果・遊技状態・保留球数に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（普図通常遊技 普図通常遊技状態用抽選テーブル、普図確率変動遊技 普図確率変動遊技状態用抽選テーブル）。

40

【0054】

ここで、表3は、第1特図内容決定用抽選テーブル1141aの一例（第1特別図柄決定用）であり、表4は、第2特図内容決定用抽選テーブル1142aの一例（第2特別図

50

柄決定用)であり、表5は、普図内容決定用抽選テーブル1143aの一例(普通図柄決定用)であり、表6は、普図内容決定用抽選テーブル1143aの一例(変動態様決定用)である。

【表3】

表3

【第1特図内容決定用抽選テーブルの一例(第1特別図柄決定用)】

<第1特別図柄当選時>

| 乱数値 | 特別図柄 |
|----------|------|
| 0～63 | a1 |
| 64～127 | b1 |
| 128～191 | c1 |
| 192～255 | d1 |
| 256～319 | e1 |
| 320～383 | f1 |
| 384～447 | g1 |
| 448～511 | h1 |
| 512～575 | i1 |
| 576～639 | j1 |
| 640～703 | k1 |
| 704～767 | l1 |
| 768～831 | m1 |
| 832～895 | n1 |
| 896～959 | o1 |
| 960～1023 | p1 |

10

20

【表4】

表4

【第2特図内容決定用抽選テーブルの一例(第2特別図柄決定用)】

<第2特別図柄当選時>

| 乱数値 | 特別図柄 |
|----------|------|
| 0～63 | a2 |
| 64～127 | b2 |
| 128～191 | c2 |
| 192～255 | d2 |
| 256～319 | e2 |
| 320～383 | f2 |
| 384～447 | g2 |
| 448～511 | h2 |
| 512～575 | i2 |
| 576～639 | j2 |
| 640～703 | k2 |
| 704～767 | l2 |
| 768～831 | m2 |
| 832～895 | n2 |
| 896～959 | o2 |
| 960～1023 | p2 |

30

【表5】

40

表5

【普図内容決定用抽選テーブルの一例(普通図柄決定用)】

<普通図柄当選時>

| 乱数値 | 普通図柄 |
|----------|------|
| 0～255 | A |
| 256～511 | B |
| 512～767 | C |
| 768～1023 | D |

【表 6】

表6

【普図内容決定用抽選テーブルの一例（変動態様決定用）】

【特別図柄通常遊技状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|--------|------|---------|
| 変動態様1A | 10秒 | 0～223 |
| 変動態様2A | 20秒 | 224～239 |
| 変動態様3A | 30秒 | 240～247 |
| 変動態様4A | 40秒 | 248～251 |
| 変動態様5A | 50秒 | 252～254 |
| 変動態様6A | 60秒 | 255 |

【特別図柄確率変動状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|--------|------|---------|
| 変動態様1B | 10秒 | 0～223 |
| 変動態様2B | 20秒 | 224～239 |
| 変動態様3B | 30秒 | 240～247 |
| 変動態様4B | 40秒 | 248～251 |
| 変動態様5B | 50秒 | 252～254 |
| 変動態様6B | 60秒 | 255 |

<普通図柄通常遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|--------|
| 変動態様11A | 30秒 | 0 |
| 変動態様12A | 40秒 | 1～7 |
| 変動態様13A | 50秒 | 8～31 |
| 変動態様14A | 60秒 | 32～255 |

<普通図柄通常遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|--------|
| 変動態様11B | 30秒 | 0 |
| 変動態様12B | 40秒 | 1～7 |
| 変動態様13B | 50秒 | 8～31 |
| 変動態様14B | 60秒 | 32～255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|---------|
| 変動態様21A | 2秒 | 0～223 |
| 変動態様22A | 3秒 | 224～247 |
| 変動態様23A | 4秒 | 248～254 |
| 変動態様24A | 5秒 | 255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|---------|
| 変動態様21B | 2秒 | 0～223 |
| 変動態様22B | 3秒 | 224～247 |
| 変動態様23B | 4秒 | 248～254 |
| 変動態様24B | 5秒 | 255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|--------|
| 変動態様31A | 2秒 | 0 |
| 変動態様32A | 3秒 | 1～7 |
| 変動態様33A | 4秒 | 8～31 |
| 変動態様34A | 5秒 | 32～255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|--------|
| 変動態様31b | 2秒 | 0 |
| 変動態様32b | 3秒 | 1～7 |
| 変動態様33b | 4秒 | 8～31 |
| 変動態様34b | 5秒 | 32～255 |

【0055】

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。

【0056】

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。

【0057】

次に、第1特図始動口電動役物開閉制御手段1160は、第1特図始動口2210の第1特図始動口電動役物2212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（普通図柄当たりフラグがオンであるか否か）を判定するための条件判定手段1161と、第1特図始動口2210の第1特図始動口電動役物2212の駆動（開放）時間を計測する開放タイマ1162と、を有している。

【0058】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当選に当選している（第1特別図柄当たりフラグ（第2特別図柄当

10

20

30

40

50

たりフラグ) } か否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容(具体的には、ラウンド数、ラウンド間時間等)を特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 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 の開閉時間等)を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。また、特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 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。

10

【0059】

ここで、表 7 は、特別遊技内容参照テーブル 1 1 7 2 a の一例である。まず、終了デモ時間が最も短い場合(4 秒)には、当該特別遊技終了後、普通図柄通常遊技状態に移行する危険性が高い(後掲する表 9 も併せて参照のこと)。それは、当該時間が選択されるケースが、(1) 1 0 0 % で連チャンモードが継続する「普通図柄確率変動遊技状態・特別図柄確率変動遊技状態」である場合は 8 0 % 超当該時間が選択されるものの、(2) 比較的連チャンモードに移行し易い「普通図柄通常遊技状態・特別図柄確率変動遊技状態」である場合は当該時間の選択率が 5 0 % 未満であることに加え、(3) 最も連チャンモードに移行し難い「普通図柄通常遊技状態・特別図柄通常遊技状態」である場合は 1 0 0 % 当該時間が選択され、(4) 転落の危険性が比較的高い「普通図柄確率変動遊技状態・特別図柄通常遊技状態」である場合も 1 0 0 % 当該時間が選択される、からである。尚、終了デモ時間が次に短い場合(9 秒)及び最も長い場合(19 秒)には、当該特別遊技終了後、普通図柄確率変動遊技状態(連チャンモード)に移行することが確定する。

20

【表 7】

表 7

【特別遊技内容参照テーブルの一例】

<普通図柄通常遊技状態、特別図柄通常遊技状態>

| 第 1 特別図柄 | 大入賞口 開放時間 | 終了デモ時間 |
|-----------|--------------|--------|
| a 1 ~ p 1 | 6 秒 | 4 秒 |

<普通図柄通常遊技状態、特別図柄確率変動遊技状態>

| 第 1 特別図柄 | 大入賞口 開放時間 | 終了デモ時間 |
|------------------------|--------------|--------|
| a 1 ~ c 1 i 1 ~ l 1 | 6 秒 | 1 4 秒 |
| d 1 | 6 秒 | 1 9 秒 |
| e 1 ~ g 1 m 1 ~ p 1 | 6 秒 | 4 秒 |
| h 1 | 6 秒 | 9 秒 |

30

<普通図柄確率変動遊技状態、特別図柄通常遊技状態>

| 第 1 特別図柄 | 大入賞口 開放時間 | 終了デモ時間 |
|-----------|--------------|--------|
| a 1 ~ p 1 | 6 秒 | 4 秒 |

<普通図柄確率変動遊技状態、特別図柄確率変動遊技状態>

| 第 1 特別図柄 | 大入賞口 開放時間 | 終了デモ時間 |
|------------------------|--------------|--------|
| a 1 ~ i 1 k 1 ~ o 1 | 6 秒 | 4 秒 |
| j 1、p 1 | 6 秒 | 9 秒 |

40

【0060】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特別図柄の遊技状態移行に関する制御を司る特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 と、普通図柄の遊技状態移行に関する制御を司る普通図柄特定遊技制御手段 1 1 8 2 と、第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 の易開放継続回数(普通図柄確率変動遊技状態の継続回数)をカウントすると共に、当該易開放継続回数が所定回数に到達した場合にはこれ以上第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 が開放し易くならないようリミッターを作動させるリミッター制御手段 1 1 8 4 と、特定遊技に関連する情報(例えば、特別遊技直前の遊技状態等)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 3 と、を有している。尚、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、特別図柄の遊技状態移行決定の際に参照するための特別図柄特定遊技移行決定用テーブル 1 1 8 1 a を有しており、普通図柄特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、普通図柄の遊技状態移行決定の際に参

50

照するための普通図柄特定遊技移行決定用テーブル 1 1 8 2 a を有している。また、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、易開放継続回数（普通図柄確率変動遊技状態の継続回数）をカウントするためのリミット回数カウンタ 1 1 8 4 a を更に有している。尚、本最良形態における特定遊技は、特別図柄及び普通図柄共に確率変動としているが、これに限定されず、例えば、特別図柄においては、変動時間が短くなる時間短縮遊技状態、変動時間が長くなる時間延長遊技状態等、普通図柄においては、時間短縮遊技状態、開放時間延長状態等が挙げられる。

【 0 0 6 1 】

ここで、表 8 は、特別図柄特定遊技移行決定用テーブル 1 1 8 1 a の一例であり、表 9 は、普通図柄特定遊技移行決定用テーブル 1 1 8 2 a の一例である。ここで、表 9 から分かるように、特別図柄の遊技状態により、普通図柄の確率変動遊技状態への移行確率及び継続確率が異なるように構成されている。また、第 1 特別図柄は、同じ特別図柄で停止した場合であっても、特別図柄の遊技状態により、普通図柄確率変動遊技状態へ移行する可否が異なるように構成されている。具体的には、第 1 特別図柄が「c 1」で特別遊技に移行した際、当該特別遊技直前の遊技状態が特別図柄確率変動遊技状態の場合には、当該特別遊技終了後に普通図柄確率変動遊技状態へ移行するが、当該特別遊技直前の遊技状態が特別図柄通常遊技状態の場合には、当該特別遊技終了後に普通図柄確率変動遊技状態へ移行しない。したがって、当該特別遊技の契機となった特別図柄の停止図柄を参照するだけでは、当該特別遊技終了後の普通図柄の遊技状態が判別困難となる。尚、本最良形態においては、第 1 特別図柄が当選した場合にのみ普通図柄特定遊技に移行し得るように構成されているが、これには限定されず、第 2 特別図柄が当選した場合にも移行するよう構成してもよい。

【表 8】

表 8

【特別図柄特定遊技移行決定用テーブルの一例】

| 第 1 特別図柄 | 第 2 特別図柄 | 遊技状態 |
|----------|----------|--------------------|
| a 1 | a 2 | 特別図柄 確率変動遊技状態移行 |
| b 1 | b 2 | |
| c 1 | c 2 | |
| d 1 | d 2 | 特別図柄 通常遊技状態移行 |
| e 1 | e 2 | |
| f 1 | f 2 | |
| g 1 | g 2 | |
| h 1 | h 2 | |
| i 1 | i 2 | |
| j 1 | j 2 | |
| k 1 | k 2 | 特別図柄 確率変動遊技状態移行 |
| l 1 | l 2 | |
| m 1 | m 2 | 特別図柄 通常遊技状態移行 |
| n 1 | n 2 | |
| o 1 | o 2 | |
| p 1 | p 2 | |
| | | |

【表 9】

表9

【普通図柄特定遊技移行決定用テーブルの一例】

<普通図柄通常遊技状態時>

| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
|------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| a 1 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) |
| b 1 | | — |
| c 1 | | — |
| d 1 | | — |
| e 1 | | — |
| f 1 | | — |
| g 1 | | — |
| h 1 | | — |
| i 1 | | — |
| j 1 | — | — |
| k 1 | — | — |
| l 1 | — | — |
| m 1 | — | — |
| n 1 | — | — |
| o 1 | — | — |
| p 1 | — | — |

10

20

<普通図柄確率変動遊技状態時>

| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
|------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| a 1 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) |
| b 1 | | |
| c 1 | | |
| d 1 | | |
| e 1 | | |
| f 1 | | |
| g 1 | | |
| h 1 | | |
| i 1 | | |
| j 1 | | — |
| k 1 | | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) |
| l 1 | | |
| m 1 | | |
| n 1 | | |
| o 1 | | |
| p 1 | | — |

30

40

【0062】

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とを有している。

【0063】

50

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。

【0064】

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。

10

【0065】

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・第1特図始動口電動役物開放中フラグ・時間短縮フラグ等の各種フラグのオンオフ情報）を一時記憶するための補助遊技関連情報一時記憶手段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。

【0066】

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。

20

【0067】

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。

【0068】

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。

30

【0069】

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、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる大入賞口2120を有している。

【0070】

最後に、補助遊技周辺機器2400は、第1特図始動口2210の第1特図始動口電動役物2212の開放の契機となる普図始動口2410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2420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表示制御手段2320とを有する。尚、演出は、普通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。

40

【0071】

ここで、演出表示制御手段2320は、主制御装置1000側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段2321と、主制御装置1000側からの遊技状態情報を受信するための遊技状態情報受信手段2323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。

50

【 0 0 7 2 】

まず、表示情報受信手段 2 3 2 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの主遊技及び補助遊技の遊技状態に関する情報（例えば、普通図柄情報）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 7 3 】

次に、遊技状態情報受信手段 2 3 2 3 は、主制御装置 1 0 0 0 側から受信した遊技状態情報を一時記憶するための遊技状態情報一時記憶手段 2 3 2 3 a を有している。尚、遊技状態情報一時記憶手段 2 3 2 3 a に一時記憶された遊技状態情報は、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。

10

【 0 0 7 4 】

次に、表示制御手段 2 3 2 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の装図表示部 2 3 1 1 上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御を司る装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a と、演出表示装置 2 3 1 0 の装図保留表示部 2 3 1 2 上での保留情報の表示処理に関する一切の制御を司る装図保留情報表示制御手段 2 3 2 2 b と、演出表示装置 2 3 1 0 上で現在のモード（特図の遊技状態）の報知制御処理に関する一切の制御を司るモード報知制御手段 2 3 2 2 d と、演出表示装置 2 3 1 0 上での大当たり演出の表示処理に関する一切の制御を司る大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e 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。尚、本明細書における「特別遊技」は従来と同様の意であり、「大当たり」は 1 回の普通図柄当たりに対して最大で 1 回（第 1 特別図柄に保留機能を搭載した場合には、例えば 5 回）行われる特別遊技の意である。したがって、本最良形態における大当たり演出は、前記最大で 1 回行われる特別遊技が 1 回の当たりであるかのような演出内容となっている。

20

【 0 0 7 5 】

ここで、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 側からの普通図柄情報に基づき、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 2 3 2 2 a - 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 2 3 2 2 a - 2 と、を有している。ここで、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、装飾図柄の変動態様を決定する際に参照するための装図変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 を更に有している。

30

【 0 0 7 6 】

ここで、表 1 0 は、図柄変動内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 a - 1 - 1 の一例である。下記表から分かるように、本最良形態では、装飾図柄の変動態様は、複数のパートから構成されている。そして、特別図柄の二パターンの遊技状態に対応した形で、同一尺（同一時間）の装飾図柄変動態様を二種類有している。しかも、当該同一尺（同一時間）の二パターンの装飾図柄変動態様については、対応する複数のパートのそれぞれも同一尺（同一時間）に構成されている。例えば、変動態様 1 を見てみると、特別図柄通常遊技状態時の「変動態様 1 a」及び特別図柄確率変動状態時の「変動態様 1 b」は、共に 1 0 秒である。そして、両変動態様は 2 パートから構成されており、最初のパート「1 a - 1」及び「1 b - 1」は共に 8 秒であり、二番目のパート「1 a - 2」及び「1 b - 2」も共に 2 秒である。尚、装図変動態様記憶手段 2 3 2 2 a - 2 には、変動態様毎に各パートのデータが、各パート毎に実行可能な形態で記録されている。

40

【表 10】

表10

【装図変動内容決定用抽選テーブルの一例】

【特別図柄通常遊技状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 総変動時間 | パート | 変動時間 |
|--------|-------|------|------|
| 変動態様1a | 10秒 | 1a-1 | 8秒 |
| | | 1a-2 | 2秒 |
| 変動態様2a | 20秒 | 2a-1 | 10秒 |
| | | 2a-2 | 10秒 |
| 変動態様3a | 30秒 | 3a-1 | 20秒 |
| | | 3a-2 | 10秒 |
| 変動態様4a | 40秒 | 4a-1 | 20秒 |
| | | 4a-2 | 20秒 |
| 変動態様5a | 50秒 | 5a-1 | 20秒 |
| | | 5a-2 | 20秒 |
| | | 5a-3 | 10秒 |
| 変動態様6a | 60秒 | 6a-1 | 20秒 |
| | | 6a-2 | 20秒 |
| | | 6a-3 | 10秒 |
| | | 6a-4 | 10秒 |

【特別図柄確率変動状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 総変動時間 | パート | 変動時間 |
|--------|-------|------|------|
| 変動態様1b | 10秒 | 1b-1 | 8秒 |
| | | 1b-2 | 2秒 |
| 変動態様2b | 20秒 | 2b-1 | 10秒 |
| | | 2b-2 | 10秒 |
| 変動態様3b | 30秒 | 3b-1 | 20秒 |
| | | 3b-2 | 10秒 |
| 変動態様4b | 40秒 | 4b-1 | 20秒 |
| | | 4b-2 | 20秒 |
| 変動態様5b | 50秒 | 5b-1 | 20秒 |
| | | 5b-2 | 20秒 |
| | | 5b-3 | 10秒 |
| 変動態様6b | 60秒 | 6b-1 | 20秒 |
| | | 6b-2 | 20秒 |
| | | 6b-3 | 10秒 |
| | | 6b-4 | 10秒 |

10

【0077】

次に、装図保留情報表示制御手段2322b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2322b-1を有している。

【0078】

次に、モード報知制御手段2322dは、現在のモードを報知するか否かを決定するためのモード報知可否決定手段2322d-1と、モード報知内容を決定するためのモード報知内容決定手段2322d-2を有している。ここで、モード報知可否決定手段2322d-1は、現在のモードを報知するか否かを決定する際に参照するためのモード報知可否決定用抽選テーブル2322d-1-1を更に有しており、モード報知内容決定手段2322d-2は、モード報知内容を決定する際に参照するためのモード報知内容決定用抽選テーブル2322d-2-1を更に有している。

20

【0079】

次に、大当たり表示制御手段2322eは、装飾図柄（普通図柄）が所定態様で停止したことに基づく大当たりが実行されている際に演出表示装置2310上で表示する大当たり表示内容を決定するための大当たり演出内容決定手段2322e-1を有している。ここで、大当たり演出内容決定手段2322e-1は、大当たり演出内容を決定する際に参照される大当たり演出内容決定用テーブル2322e-1-1を更に有している。

30

【0080】

ここで、表11は、大当たり演出内容決定用テーブル2322e-1-1の一例である。尚、本最良形態では、当該大当たり演出が実行される期間は、大入賞口2120の開状態期間である特別遊技実行期間+特別遊技終了後のデモ期間である。ここで、本最良形態では、大当たり演出についても、大入賞口開放時間のパートと終了デモ時間のパートとが分割されている。そして、大入賞口開放の最長時間である「6秒」に到達する前に所定数の遊技球が大入賞口2120に入賞した場合には、この大入賞口開放時間のパートを強制終了し、終了デモ時間のパートに強制移行するよう構成されている（但し、後述する図20では、理解の容易上、当該強制移行についての処理を省略している）。

40

【表 1 1】

表 1 1

【大当たり演出内容決定用テーブルの一例】

<大当たり終了後の遊技状態が普通通常遊技状態の場合>

| 特別遊技実行時間 (大入賞口開放時間+終了デモ時間) | 演出No | 演出内容 |
|-------------------------------|------|-----------------------------|
| 1 0 秒 (6 秒 + 4 秒) | 演出 1 | 8 秒間バトル (短) 演出 → 2 秒間敗北演出 |
| 2 0 秒 (6 秒 + 1 4 秒) | 演出 2 | 1 8 秒間バトル (長) 演出 → 2 秒間敗北演出 |

<大当たり終了後の遊技状態が普通確率変動遊技状態の場合>

| 特別遊技実行時間 (大入賞口開放時間+終了デモ時間) | 演出No | 演出内容 |
|-------------------------------|--------|--|
| 1 0 秒 (6 秒 + 4 秒) | 演出 1 1 | 8 秒間バトル (短) 演出 → 2 秒間勝利演出 |
| 1 5 秒 (6 秒 + 9 秒) | 演出 1 2 | 8 秒間バトル (短) 演出 → 2 秒間敗北演出 → 5 秒間復活演出 |
| 2 0 秒 (6 秒 + 1 4 秒) | 演出 1 3 | 1 8 秒間バトル (長) 演出 → 2 秒間勝利演出 |
| 2 5 秒 (6 秒 + 1 9 秒) | 演出 1 4 | 1 8 秒間バトル (長) 演出 → 2 秒間敗北演出 → 5 秒間復活演出 |

10

【0 0 8 1】

尚、演出表示制御手段 2 1 5 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、演出表示制御手段 2 1 5 0 が、装飾図柄、遊技ランプ及び音声の制御を一体的に行なうように構成しているが、機能的に別個の周辺機器として分離するように構成してもよい。この場合、当該周辺機器同士を基板対基板コネクタで接続するように構成してもよい。

【0 0 8 2】

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、演出表示制御手段 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、演出表示制御手段 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。

20

【0 0 8 3】

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 3 のフローチャートを参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機のメイン基板側での処理の流れを説明する。まず、図 4 は、主制御装置 1 0 0 0 が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。まず、ステップ 1 1 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の普通図柄用乱数取得処理を実行する。次に、ステップ 1 2 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の普通図柄表示処理を実行する。次に、ステップ 1 8 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ 1 9 0 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理を実行する。次に、ステップ 1 2 で、主制御装置 1 0 0 0 は、特別遊技中でないか否か { 即ち、特別遊技関連フラグ (特別遊技移行許可フラグ、特別遊技実行フラグ) がオフであるか否か } を判定する。ステップ 1 2 で Yes の場合、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し、ステップ 5 0 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 2 で No の場合、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、賞球払出装 3 0 0 0 を駆動して所定の賞球数の払出処理を行い、再びステップ 1 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。

30

40

【0 0 8 4】

次に、図 5 は、図 4 におけるステップ 1 1 0 0 のサブルーチンに係る、普通図柄用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

50

23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、普通図柄用乱数{普通図柄当選乱数、普通図柄変動態様決定乱数、普通図柄決定乱数等}を取得する。次に、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、普図保留情報一時記憶手段1133aを参照し、当該乱数が何個目の保留として記憶されたのかの情報を取得すると共に、当該情報を演出表示制御手段2320側に送信し、次の処理（普通図柄表示処理1200）に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理（普通図柄表示処理1200）に移行する。

【0085】

次に、図6は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、普通図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1204で、普図内容決定手段1143は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、第1特図始動口電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、普図内容決定手段1143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1206でYesの場合、ステップ1208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1208でYesの場合、ステップ1210で、普図内容決定手段1143は、普図保留情報一時記憶手段1133aに一時記憶されている、今回の図柄変動に係る普通図柄用乱数（普通図柄当選乱数、普通図柄変動態様決定乱数、普通図柄決定乱数等）を読み出す。次に、ステップ1238で、普図内容決定手段1143は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照し、普図確率変動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240で、普図内容決定手段1143は、各種参照テーブルとして確率変動遊技状態用のテーブルをセットする。他方、ステップ1238でNoの場合、ステップ1242で、普図内容決定手段1143は、各種参照テーブルとして通常遊技状態用のテーブルをセットする。次に、ステップ1212で、当否抽選手段1135は、普通図柄用乱数（普通図柄当選乱数）及び遊技状態に基づき、普図当否抽選用テーブル1135eを参照し、普通図柄当否抽選を実行する。次に、ステップ1214で、第1特図始動口電動役物開放決定手段1135bは、抽選結果が当たりであるか否かを判定する。ステップ1214でYesの場合、ステップ1216で、第1特図始動口電動役物開放決定手段1135bは、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a内の普通図柄当たりフラグをオンにする。他方、ステップ1214でNoの場合には、ステップ1216をスキップする。次に、ステップ1218で、普図内容決定手段1143は、普通図柄用乱数（例えば、普通図柄決定乱数、普通図柄変動態様決定乱数）に基づき、普図内容決定用抽選テーブル1143a内の各抽選テーブルを参照し、普通図柄に関する停止図柄及び変動態様を決定し、これらを普図情報一時記憶手段1193bに一時記憶する。尚、前記参照されるテーブルは、普通図柄当否結果・遊技状態・保留球数に基づいて決定される（以下も同様）。次に、ステップ1220で、情報送信手段1300は、前記ステップ1218で決定した普通図柄に関する情報（停止図柄情報、変動態様情報等）及び現在の遊技状態（特別図柄及び普通図柄の遊技状態）情報を演出表示制御手段2320側に送信する。尚、現在の遊技状態情報は、後述する演出表示制御手段2320側でのモード報知可否決定・報知内容決定処理6300で用いられる。次に、ステップ1222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に所定時間（前記ステップ1218で決定した変動態様に係る変動時間）をセットする。次に、ステップ1224で、普図制御手段1153は、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421上で、普図情報一時記憶手段1193bに記憶された変動態様に従い、普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1226で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段

10

20

30

40

50

1 1 9 3 a 内の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 8 で、普図変動時間管理手段 1 1 5 4 a は、普図変動管理用タイマ 1 1 5 4 a - 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 1 2 2 8 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 0 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、所定時間に到達した旨のコマンド（確定表示コマンド）を演出表示制御手段 2 4 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 2 3 2 で、普図制御手段 1 1 5 3 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表示を停止し、普図情報一時記憶手段 1 1 9 3 b に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ 1 2 3 4 で、普図制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 内の普通図柄変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 2 3 6 で、普図変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、普図変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 をリセットし、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理 1 8 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 2 0 4、ステップ 1 2 0 8 及びステップ 1 2 2 8 で N o の場合は次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理 1 8 0 0）に移行し、ステップ 1 2 0 6 で N o の場合はステップ 1 2 2 8 に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 8 6 】

次に、図 7 は、図 4 におけるステップ 1 8 0 0 のサブルーチンに係る、第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 8 0 2 で、条件判定手段 1 1 6 1 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照し、普通図柄当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 8 0 4 で、条件判定手段 1 1 6 1 は、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普図表示部 2 4 2 1 上に表示された普通図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ 1 8 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 8 0 8 及びステップ 1 8 1 0 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 内の第 1 特図始動口電動役物開放許可フラグをオンにすると共に普通図柄当たりフラグをオフにし、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理 1 9 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 8 0 2 及びステップ 1 8 0 4 で N o の場合にも、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理 1 9 0 0）に移行する。

【 0 0 8 7 】

次に、図 8 は、図 4 におけるステップ 1 9 0 0 のサブルーチンに係る、第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 9 0 2 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照し、第 1 特図始動口電動役物開放許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 9 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 9 0 4 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 内の第 1 特図始動口電動役物開放許可フラグをオフにする。次に、ステップ 1 9 0 6 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、開放タイマ 1 1 6 2 に所定時間（例えば 6 秒）をセットする。次に、ステップ 1 9 0 8 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、第 1 特図始動口電動役物開放信号を演出表示制御手段 2 1 5 0 側に送信する。次に、ステップ 1 9 1 0 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 内の第 1 特図始動口電動役物開放中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 9 1 2 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 の開閉を開始し、ステップ 1 9 1 6 に移行する。他方、ステップ 1 9 0 2 で N o の場合、ステップ 1 9 1 4 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照し、第 1 特図始動口電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 9 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 9 1 6 に移行する。次に、ステップ 1 9 1 6 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、開放タイマ 1 1 6 3 を参照し、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 9 1 6 で Y e s の場合、ステップ 1 9 2 0 に移行する。他方、ステップ 1 9 1 6 で N o の場合、ステップ 1 9 1 8 で、第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段 1 1 6 0 は、主遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 を参照し、第 1 特図始動口 2 2 1 0（第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2）に所定個数の入球があったか否かを

判定する。ステップ1918でYesの場合はステップ1920に移行し、ステップ1918でNoの場合は次の処理(ステップ12)に移行する。次に、ステップ1920で、第1特図始動口電動役物開閉制御手段1160は、第1特図始動口2210の第1特図始動口電動役物2212を閉鎖する。次に、ステップ1922で、第1特図始動口電動役物開閉制御手段1160は、第1特図始動口電動役物閉鎖信号を演出表示制御手段2320側に送信する。そして、ステップ1924で、第1特図始動口電動役物開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a内の第1特図始動口電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理(ステップ12)に移行する。尚、ステップ1914でNoの場合にも、次の処理(ステップ12)に移行する。

【0088】

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(1)で、主制御装置1000は、後述の第1特別図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1400(2)で、主制御装置1000は、後述の第2特別図柄表示処理を実行する。そして、ステップ1500で、主制御装置1000は、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行し、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0089】

次に、図10は、図9におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1特別図柄表示処理(第2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、第1特図始動口入球判定手段1111(第2特図始動口入球判定手段1112)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(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1401でYesの場合、ステップ1402で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、変動開始条件が成立しているか否かを判定する。ここで、この変動開始条件は、特別遊技中や特別図柄変動中でないことが条件となる。尚、本最良形態では、第1特別図柄用乱数及び第2特別図柄用乱数の保留機能を搭載しないよう構成されているため、前記変動開始条件非充足時に遊技球が第1特図始動口2210(第2特図始動口2110)に入球した場合には、当該入球は無効となる(乱数を取得しない、乱数を取得するが破棄する等。ただし、賞球の払出は無効ではない)。

【0090】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404で、第1特図乱数取得判定実行手段1121(第2特図乱数取得判定実行手段1122)は、第1特別図柄用乱数(第1特別図柄当選乱数、第1特別図柄変動態様決定乱数、第1特別図柄決定乱数等){第2特別図柄用乱数(第2特別図柄当選乱数、第2特別図柄変動態様決定乱数、第2特別図柄決定乱数)}を取得する。次に、ステップ1434で、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、特図確率変動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1434でYesの場合、ステップ1436で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、各種参照テーブルとして確率変動遊技状態用のテーブルをセットする。他方、ステップ1434でNoの場合、ステップ1438で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、各種参照テーブルとして通常遊技状態用のテーブルをセットする。次に、ステップ1406で、当否抽選手段1135は、第1特別図柄用乱数(第1特別図柄当選乱数){第2特別図柄用乱数(第2特別図柄当選乱数)}及び遊技状態に基づき、第1特図当否抽選用テーブル1135c(第2特図当否抽選用テーブル1135d)を参照し、第1特別図柄当否抽選(第2特別図柄当否抽選)を実行する。次に、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、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)内の第1特別図柄当たりフラグ(第2特別図柄当たりフラグ

10

20

30

40

50

）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。

【００９１】

そして、ステップ１４１２で、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）内の各抽選テーブルを参照し、第１特別図柄用乱数（例えば、第１特別図柄決定乱数、第１特別図柄変動態様決定乱数）{第２特別図柄用乱数（例えば、第２特別図柄決定乱数、第２特別図柄変動態様決定乱数）}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１１９１ｂ（第２特図情報一時記憶手段１１９２ｂ）に一時記憶する。尚、前記参照される
10
テーブルは、当否結果・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、前記ステップ１４１２で決定した特別図柄に関する情報（特に停止図柄情報）を演出表示制御手段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１１５２
20
ａ）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、第１特別図柄（
30
第２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）内の第１特別図柄変動中フラグ（第２特別図柄変動中フラグ）をオンする。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１１５２
40
ａ）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）上での第１特別図柄（第２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１１９１
50
ｂ（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。次に、ステップ１４４０で、特定遊技制御手段１１８０は、当該特別図柄停止時（現在）の遊技状態情報（特別図柄の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否か、普通図柄の遊技状態が確率変動遊技状態であるか否か）を特定遊技関連情報一時記憶手段１１８３に一時記憶する。ここで、特別図柄停止時における遊技状態を一時記憶する理由は、本最良形態に係るパチンコ遊技機においては、特別遊技終了後に普通図柄確率変動遊技状態に移行するか否かについて、当該特別遊技直前の遊技状態を踏まえて決定するためである。尚、当該一時記憶内容は、後述するステップ９０００の特別遊技終了後の遊技状態決定処理において、所定条件下で用いられる。次に、ステップ１４２８で、第１特
60
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
70
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（
80
第２フラグー時記憶手段１１９２ａ）内の第１特別図柄変動中フラグ（第２特別図柄変動中フラグ）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１１
90
５１ａ（第２特図変動時間管理手段１１５２
100
ａ）は、第１特図変動管理用タイマ１１５１
110
ａ－１（第２特図変動管理用タイマ１１５２
120
ａ－１）をリセットし、次の処理（特別遊技作動条件判定処理１５００）に移行する。

【００９２】

尚、ステップ１４０１及びステップ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１
130
１９１ａ（第２フラグー時記憶手段１１９２
140
ａ）を参照し、第１特別図柄変動中フラグ（
150
160
170
180
190
200
210
220
230
240
250
260
270
280
290
300
310
320
330
340
350
360
370
380
390
400
410
420
430
440
450
460
470
480
490
500
510
520
530
540
550
560
570
580
590
600
610
620
630
640
650
660
670
680
690
700
710
720
730
740
750
760
770
780
790
800
810
820
830
840
850
860
870
880
890
900
910
920
930
940
950
960
970
980
990
1000
1010
1020
1030
1040
1050
1060
1070
1080
1090
1100
1110
1120
1130
1140
1150
1160
1170
1180
1190
1200
1210
1220
1230
1240
1250
1260
1270
1280
1290
1300
1310
1320
1330
1340
1350
1360
1370
1380
1390
1400
1410
1420
1430
1440
1450
1460
1470
1480
1490
1500
1510
1520
1530
1540
1550
1560
1570
1580
1590
1600
1610
1620
1630
1640
1650
1660
1670
1680
1690
1700
1710
1720
1730
1740
1750
1760
1770
1780
1790
1800
1810
1820
1830
1840
1850
1860
1870
1880
1890
1900
1910
1920
1930
1940
1950
1960
1970
1980
1990
2000
2010
2020
2030
2040
2050
2060
2070
2080
2090
2100
2110
2120
2130
2140
2150
2160
2170
2180
2190
2200
2210
2220
2230
2240
2250
2260
2270
2280
2290
2300
2310
2320
2330
2340
2350
2360
2370
2380
2390
2400
2410
2420
2430
2440
2450
2460
2470
2480
2490
2500
2510
2520
2530
2540
2550
2560
2570
2580
2590
2600
2610
2620
2630
2640
2650
2660
2670
2680
2690
2700
2710
2720
2730
2740
2750
2760
2770
2780
2790
2800
2810
2820
2830
2840
2850
2860
2870
2880
2890
2900
2910
2920
2930
2940
2950
2960
2970
2980
2990
3000
3010
3020
3030
3040
3050
3060
3070
3080
3090
3100
3110
3120
3130
3140
3150
3160
3170
3180
3190
3200
3210
3220
3230
3240
3250
3260
3270
3280
3290
3300
3310
3320
3330
3340
3350
3360
3370
3380
3390
3400
3410
3420
3430
3440
3450
3460
3470
3480
3490
3500
3510
3520
3530
3540
3550
3560
3570
3580
3590
3600
3610
3620
3630
3640
3650
3660
3670
3680
3690
3700
3710
3720
3730
3740
3750
3760
3770
3780
3790
3800
3810
3820
3830
3840
3850
3860
3870
3880
3890
3900
3910
3920
3930
3940
3950
3960
3970
3980
3990
4000
4010
4020
4030
4040
4050
4060
4070
4080
4090
4100
4110
4120
4130
4140
4150
4160
4170
4180
4190
4200
4210
4220
4230
4240
4250
4260
4270
4280
4290
4300
4310
4320
4330
4340
4350
4360
4370
4380
4390
4400
4410
4420
4430
4440
4450
4460
4470
4480
4490
4500
4510
4520
4530
4540
4550
4560
4570
4580
4590
4600
4610
4620
4630
4640
4650
4660
4670
4680
4690
4700
4710
4720
4730
4740
4750
4760
4770
4780
4790
4800
4810
4820
4830
4840
4850
4860
4870
4880
4890
4900
4910
4920
4930
4940
4950
4960
4970
4980
4990
5000
5010
5020
5030
5040
5050
5060
5070
5080
5090
5100
5110
5120
5130
5140
5150
5160
5170
5180
5190
5200
5210
5220
5230
5240
5250
5260
5270
5280
5290
5300
5310
5320
5330
5340
5350
5360
5370
5380
5390
5400
5410
5420
5430
5440
5450
5460
5470
5480
5490
5500
5510
5520
5530
5540
5550
5560
5570
5580
5590
5600
5610
5620
5630
5640
5650
5660
5670
5680
5690
5700
5710
5720
5730
5740
5750
5760
5770
5780
5790
5800
5810
5820
5830
5840
5850
5860
5870
5880
5890
5900
5910
5920
5930
5940
5950
5960
5970
5980
5990
6000
6010
6020
6030
6040
6050
6060
6070
6080
6090
6100
6110
6120
6130
6140
6150
6160
6170
6180
6190
6200
6210
6220
6230
6240
6250
6260
6270
6280
6290
6300
6310
6320
6330
6340
6350
6360
6370
6380
6390
6400
6410
6420
6430
6440
6450
6460
6470
6480
6490
6500
6510
6520
6530
6540
6550
6560
6570
6580
6590
6600
6610
6620
6630
6640
6650
6660
6670
6680
6690
6700
6710
6720
6730
6740
6750
6760
6770
6780
6790
6800
6810
6820
6830
6840
6850
6860
6870
6880
6890
6900
6910
6920
6930
6940
6950
6960
6970
6980
6990
7000
7010
7020
7030
7040
7050
7060
7070
7080
7090
7100
7110
7120
7130
7140
7150
7160
7170
7180
7190
7200
7210
7220
7230
7240
7250
7260
7270
7280
7290
7300
7310
7320
7330
7340
7350
7360
7370
7380
7390
7400
7410
7420
7430
7440
7450
7460
7470
7480
7490
7500
7510
7520
7530
7540
7550
7560
7570
7580
7590
7600
7610
7620
7630
7640
7650
7660
7670
7680
7690
7700
7710
7720
7730
7740
7750
7760
7770
7780
7790
7800
7810
7820
7830
7840
7850
7860
7870
7880
7890
7900
7910
7920
7930
7940
7950
7960
7970
7980
7990
8000
8010
8020
8030
8040
8050
8060
8070
8080
8090
8100
8110
8120
8130
8140
8150
8160
8170
8180
8190
8200
8210
8220
8230
8240
8250
8260
8270
8280
8290
8300
8310
8320
8330
8340
8350
8360
8370
8380
8390
8400
8410
8420
8430
8440
8450
8460
8470
8480
8490
8500
8510
8520
8530
8540
8550
8560
8570
8580
8590
8600
8610
8620
8630
8640
8650
8660
8670
8680
8690
8700
8710
8720
8730
8740
8750
8760
8770
8780
8790
8800
8810
8820
8830
8840
8850
8860
8870
8880
8890
8900
8910
8920
8930
8940
8950
8960
8970
8980
8990
9000
9010
9020
9030
9040
9050
9060
9070
9080
9090
9100
9110
9120
9130
9140
9150
9160
9170
9180
9190
9200
9210
9220
9230
9240
9250
9260
9270
9280
9290
9300
9310
9320
9330
9340
9350
9360
9370
9380
9390
9400
9410
9420
9430
9440
9450
9460
9470
9480
9490
9500
9510
9520
9530
9540
9550
9560
9570
9580
9590
9600
9610
9620
9630
9640
9650
9660
9670
9680
9690
9700
9710
9720
9730
9740
9750
9760
9770
9780
9790
9800
9810
9820
9830
9840
9850
9860
9870
9880
9890
9900
9910
9920
9930
9940
9950
9960
9970
9980
9990
10000

第2特別図柄変動中フラグ)がオンであるか否かを判定する。ステップ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。

【0093】

次に、図11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、第1特別図柄当たりフラグ(第2特別図柄当たりフラグ)がオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、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)上に表示された第1特別図柄(第2特別図柄)が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ1504でYesの場合、ステップ1506で、特図特定遊技制御手段1181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)内の特図確率変動フラグを一旦オフにする。次に、ステップ1508で、普図特定遊技制御手段1182は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a内の普図確率変動フラグを一旦オフにする。そして、ステップ1510及びステップ1512で、条件判定手段1171は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194内の第1特別図柄当たりフラグ(第2特別図柄当たりフラグ)をオフにすると共に特別遊技移行許可フラグをオンにし、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。尚、ステップ1502及びステップ1504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

【0094】

次に、図12は、図4におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、特別遊技実行手段1173は、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。

30

【0095】

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、所定の開放パターン(例えば1.5秒開放)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、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122を駆動して、大入賞口2120を開放し、ステップ1626に

40

50

移行する。

【0096】

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1球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合には、ステップ1630に移行する。他方、ステップ1626でNoの場合、ステップ1628で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）を参照して所定時間（例えば1秒）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。

【0097】

次に、ステップ1630で、特別遊技実行手段1173は、大入賞口2120の大入賞口電動役物2122の駆動を停止して、大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ1632で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1634で、特別遊技実行手段1173は、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2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1640で、特別遊技内容決定手段1172は、当該特別遊技の契機となった特別図柄の停止特別図柄と遊技状態とに基づき、特別遊技内容参照テーブル1172aを参照し、当該特別遊技終了後の終了デモ時間を決定すると共に、当該決定情報（終了デモ時間）を特別遊技用タイマ1174a（特別遊技終了デモ用）にセットする。次に、ステップ1642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内の特別遊技終了デモフラグをオンにする。次に、ステップ1644で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174aを参照し、所定時間（前記決定した終了デモ時間）が経過したか否かを判定する。ステップ1644でYesの場合、ステップ1646で、情報送信手段1300は、特別遊技終了信号を演出表示制御手段2320側に送信する。次に、ステップ1648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内の特別遊技終了デモフラグをオフにする。次に、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する。そして、ステップ1650で、特別遊技実行手段1173は、現在（当該特別遊技終了後）の遊技状態情報を演出表示制御手段2320側に送信し、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。

【0098】

次に、図13は、図12におけるステップ9000のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである、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、当該特別遊技は「所定態様a1～p1」に基づく特別遊技であるか否かを判定する。ステップ9002でYesの場合、即ち、当該特別遊技が第1特別図柄に係る特別遊技の場合、ステップ9004～ステップ9016で普通図柄の遊技状態移行決定処理（+ステップ9022～9034でリミッター制御処理）を実行すると共に、ステップ9018～ステップ9022で特別図柄の遊技状態移行決定処理（+ステップ9036及びステップ9040でリミッター制御処理）を実行する。他方、ステップ9002でNoの場合、即ち、当該特別遊技が第2特別図柄に係る特別遊技の場合は、前記特別図柄の遊技状態移行決定処理のみを実行する。以下、普通図柄の遊技状態移行決定処理及び特別図柄の遊技状態移行決定処理について詳述する。

【0099】

まず、普通図柄の遊技状態決定処理について説明する。はじめに、ステップ9030で

、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 3 を参照し、リミッター制御フラグがオンであるか否かを判定する。ここで、「リミッター制御フラグ」とは、普図確率変動中フラグがオンとなることを契機に発動するフラグ（ステップ 9 0 2 8 参照）であり、当該フラグがオンの期間中は、大当たり（普図大当たり）の度にリミッター回数がカウントされる。ステップ 9 0 3 0 で Yes の場合、即ち、現在普図確率変動中である場合には、ステップ 9 0 0 6 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 3 を参照し、当該特別遊技直前の特図遊技状態が確率変動遊技状態であったか否かを判定する。ステップ 9 0 0 6 で Yes の場合、ステップ 9 0 3 2 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、リミット回数カウンタ 1 1 8 4 a のリミット回数カウント値に「1」を加算する。次に、ステップ 9 0 3 4 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、リミット回数カウンタ 1 1 8 4 a を参照し、リミット回数カウント値が「100」でないか否かを判定する。ステップ 9 0 3 4 で Yes の場合、リミッター値に到達していないということになるため、ステップ 9 0 0 8 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 内の普図確率変動フラグをオンにし、次の処理（後述する特別図柄の遊技状態移行決定処理）に移行する。このように、当該特別遊技直前の普図遊技状態及び特図遊技状態が共に確率変動遊技状態である場合は、リミッターに到達していない限り、第 1 特別図柄の種類に係わらず、必ず普通図柄の確率変動遊技状態に移行（継続）する（表 9 参照）。

10

【0100】

他方、ステップ 9 0 3 4 で No の場合、即ち、リミッターに到達してしまった場合には、ステップ 9 0 3 6 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 3 内のリミッター到達フラグをオンにする。そして、ステップ 9 0 2 2 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、リミット回数カウンタ 1 1 8 4 a をリセット（L = 「0」）する。そして、ステップ 9 0 2 4 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 3 内のリミッター制御フラグをオフにし、ステップ 9 0 1 8 に移行する。

20

【0101】

他方、ステップ 9 0 0 6 で No の場合、ステップ 9 0 1 0 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 を参照し、当該特別遊技は「所定態様 a 1 ~ i 1、k 1 ~ o 1」に基づく第 1 特別遊技であるか否かを判定する。ステップ 9 0 1 0 で Yes の場合、ステップ 9 0 3 2 に移行して前述のようなリミッターに達したか否かの判定処理を実行する。このように、当該特別遊技直前の普図遊技状態が確率変動遊技状態且つ特図遊技状態が通常遊技状態である場合は、リミッターに到達していない限り、高確率で普通図柄の確率変動遊技状態に移行（継続）する（表 9 参照）。

30

【0102】

他方、ステップ 9 0 1 0 で No の場合、即ち、リミッターに到達する前に普図遊技状態の転落条件を充足してしまった場合には、ステップ 9 0 2 2 に移行して前述したリミット回数カウンタのリセット処理やリミッター制御フラグをオフにする処理を実行する。

【0103】

他方、ステップ 9 0 3 0 で No の場合、即ち、当該特別遊技直前の普図遊技状態が通常遊技状態である場合、ステップ 9 0 1 2 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、特定遊技関連情報一時記憶手段 1 1 8 3 を参照し、当該特別遊技直前の特図遊技状態が確率変動遊技状態であったか否かを判定する。ステップ 9 0 1 2 で Yes の場合、ステップ 9 0 1 4 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 を参照し、当該特別遊技は「所定態様 a 1 ~ h 1」に基づく第 1 特別遊技であるか否かを判定する。ステップ 9 0 1 4 で Yes の場合、ステップ 9 0 2 6 に移行する。他方、ステップ 9 0 1 2 で No の場合、即ち、当該特別遊技直前の特図遊技状態が通常遊技状態である場合、ステップ 9 0 1 6 で、普図特定遊技制御手段 1 1 8 2 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 を参照し、当該特別遊技は「所定態様 a 1」に基づく第 1 特別遊技であるか否かを判定する。ステップ 9 0 1 6 で Yes の場合、ステップ 9 0 2 6 に移行する。そして、ステップ 9 0 2 6 で、リミッター制御手段 1 1 8 4 は、リミット回数カウンタ 1 1 8 4 a のリミット回数カ

40

50

ウント値に「1」をセット(L = 「1」)する。そして、ステップ9028で、リミッター制御手段1184は、特定遊技関連情報一時記憶手段1183内のリミッター制御フラグをオンにし、ステップ9008に移行する。

【0104】

尚、本最良形態に係るパチンコ遊技機においては、普図確率変動状態(遊技球易獲得状態)の継続期間と対応したインデックスとして「普通図柄の大当たり」を所定パラメータとし、当該継続期間中における当該大当たり回数が所定値に到達した場合にリミッターを発動させるよう構成したが、これには何ら限定されない。普図確率変動状態(遊技球易獲得状態)の継続期間と対応したインデックスとして、例えば、第三遊技側始動口(普図始動口)への遊技球の入球に基づく当否抽選の回数、可変部材(第1特図始動口電動役物)の開状態移行回数、可変部材(第1特図始動口電動役物)の開状態移行に基づく第二遊技側始動口(第1特図始動口)への遊技球の入球回数、第二遊技側始動口(第1特図始動口)への遊技球の入球に基づく当否抽選回数、第二遊技側始動口(第1特図始動口)への遊技球の入球に基づく抽選結果としての当選回数、第二特別遊技の実行回数、第二特別遊技の実行に基づく、第三遊技側遊技状態についての第三遊技側第二遊技状態(遊技球易獲得状態)への移行回数、を挙げることができる。

【0105】

次に、特別図柄の遊技状態決定処理について説明する。当該処理は、前述の普通図柄の遊技状態決定処理終了後、又は、ステップ9002でNoの場合(即ち、当該特別遊技が第2特別図柄に係る特別遊技の場合)に実行される処理である。具体的には、まず、ステップ9018で、特図特定遊技制御手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190を参照し、当該特別遊技は「所定態様a1~b1、i1~j1、a2~b2、i2~j2」に基づく第1特別遊技又は第2特別遊技であるか否かを判定する。ステップ9018でYesの場合、ステップ9020で、特図特定遊技制御手段1181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)内の特図確率変動フラグをオンにし、ステップ9040に移行する。尚、ステップ9018でNoの場合には、ステップ9038で、リミッター制御手段1184は、特定遊技関連情報一時記憶手段1183内のリミッター到達フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ9038でYesの場合には、ステップ9040に移行する。他方、ステップ9038でNoの場合には、ステップ9020に移行し、当たり図柄が確変図柄で無い場合であっても強制的に特図確率変動状態にした後、ステップ9040に移行する。そして、ステップ9040で、リミッター制御手段1184は、特定遊技関連情報一時記憶手段1183内のリミッター到達フラグをオフにし、次の処理(賞球払出処理5000)に移行する。

【0106】

以上のように、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の遊技状態により、普通図柄の確率変動遊技状態への移行確率及び継続確率が異なるように構成されている。また、第1特別図柄は、同じ特別図柄で停止した場合であっても、特別図柄の遊技状態により、普通図柄確率変動遊技状態へ移行するか否かが異なるように構成されている。また、第2特別図柄は、特別図柄の遊技状態のみを移行させるために存在している。尚、本最良形態においては、特別図柄の態様(停止図柄)に基づき、特別図柄及び普通図柄の遊技状態を移行するよう構成されているが、これに限定されず、例えば、第2特別図柄に係る特別遊技終了後は、普通図柄の遊技状態移行決定処理自体を行わないよう構成としてもよい。

【0107】

次に、図14~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14は、演出表示制御手段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。まず、ステップ7100で、演出表示制御手段2320は、後述する遊技状態情報管理処理を実行する。次に、ステップ6100で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ6300で、演出表示制御手段2320は、後述するモー

ド報知可否決定・報知内容決定処理を実行する。次に、ステップ6200で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ6400で、演出表示制御手段2320は、後述するモード報知制御処理を実行する。そして、ステップ6500で、演出表示制御手段2320は、後述する大当たり表示制御処理を実行し、ステップ7100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。

【0108】

はじめに、図15は、図14でのステップ7100のサブルーチンに係る、遊技状態情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ7102で、遊技状態情報受信手段2323は、主制御装置1000側から遊技状態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、演出表示制御手段2320は、前記受信した情報を遊技状態情報一時記憶手段2323aに一時記憶し、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理6100）に移行する。尚、ステップ7102でNoの場合にも、次の処理（装飾図柄表示内容決定処理6100）に移行する。

【0109】

次に、図16は、図14でのステップ6100のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ6102で、装図表示内容決定手段2322a-1は、メイン側情報一時記憶手段2321aを参照し、主制御装置1000側から新たな普通図柄情報等（普通図柄に関する情報や遊技状態に関する情報）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、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側からの普通図柄情報に基づき、装図変動内容決定用テーブル2322a-1-1を参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段2322cの図柄関連情報エリアに一時記憶する。尚、主制御装置1000側からの停止図柄・変動態様（即ち、普通図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段2320側で決定する停止図柄・変動態様（即ち、装飾図柄の停止図柄・変動態様）とは1対1対応でなくともよく、例えば、演出表示制御手段2320側での変動態様の比率を主制御装置1000側からの一変動態様に対して複数パターン持っていてよい。

【0110】

次に、ステップ6108で、装飾図柄表示制御手段2322aは、遊技状態情報一時記憶手段2323aを参照し、現在のモードは低確モード（特別図柄の遊技状態は通常遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ6108でYesの場合、ステップ6110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低確演出フラグをオンにし、ステップ6106に移行する。他方、ステップ6108でNoの場合、ステップ6112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高確演出フラグをオンにし、ステップ6106に移行する。そして、ステップ6106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内容決定フラグをオンにし、次の処理（モード報知可否決定・報知内容決定処理6300）に移行する。尚、ステップ6102でNoの場合にも、次の処理（モード報知可否決定・報知内容決定処理6300）に移行する。

【0111】

次に、図17は、図14でのステップ6300のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つであるモード報知可否決定・報知内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ6302で、モード報知可否決定手段2322d-1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6302でYesの場合、ステップ6304で、モード報知可否決定手段2322d-1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内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ6306で、モード報知可否決定手段

2 3 2 2 d - 1 は、モード報知可否抽選用乱数を取得すると共に、当該乱数及び現在のモードに基づき、モード報知可否決定用抽選テーブル 2 3 2 2 d - 1 - 1 を参照し、現在のモードを報知（現在のモードを示唆する演出）するか否かの抽選を実行する。次に、ステップ 6 3 0 8 で、モード報知可否決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、前記抽選に当選したか否かを判定する。ステップ 6 3 0 8 で Yes の場合、ステップ 6 3 1 0 で、モード報知内容決定手段 2 3 2 2 d - 2 は、モード報知内容決定用乱数を取得して、当該乱数及び遊技状態情報一時記憶手段 2 3 2 3 a 内に一時記憶された遊技状態情報に基づきモード報知内容決定用抽選テーブル 2 3 2 2 d - 2 - 1 を参照してモード報知内容を決定すると共に、当該決定内容を演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のモード報知関連情報エリアに一時記憶する。そして、ステップ 6 3 1 2 及びステップ 6 3 1 4 で、モード報知可否決定手段 2 3 2 2 d - 1 は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内のモード報知決定フラグ及びモード報知可否決定処理終了フラグを夫々オンにし、次の処理（装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 6 3 0 2 で No の場合は次の処理（装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0 ）に移行し、ステップ 6 3 0 8 で No の場合はステップ 6 3 1 2 に移行する。

10

【 0 1 1 2 】

次に、図 1 8 は、図 1 4 でのステップ 6 2 0 0 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 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 6 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 6 2 0 4 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 a のフラグエリアを参照し、モード報知可否決定処理終了フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6 2 0 4 で Yes の場合、ステップ 6 2 0 6 及びステップ 6 2 0 8 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 のフラグエリア内の図柄変動中フラグをオンにすると共に、モード報知可否決定処理終了フラグをオフにする。次に、ステップ 6 2 2 0 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、決定された変動態様の各パートの演出時間（又は終了タイミング）をパート時間管理用タイマにセットする。次に、ステップ 6 2 1 0 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 2 3 1 0 の装図表示部 2 3 1 1 上で装飾図柄の変動表示を開始する。

20

30

【 0 1 1 3 】

次に、ステップ 6 2 2 2 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、パート時間管理タイマを参照し、現在実行中のパートの終了タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 6 2 2 2 で Yes の場合、ステップ 6 2 2 4 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、低確演出フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6 2 2 4 で Yes の場合、ステップ 6 2 2 6 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、遊技状態情報一時記憶手段 2 3 2 3 a を参照し、現在のモードは低確モード（特別図柄の遊技状態は通常遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ 6 2 2 6 で Yes の場合、ステップ 6 2 1 2 に移行する。他方、ステップ 6 2 2 6 で No の場合、ステップ 6 2 2 8 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、次パートの変動態様を高確モード用に差し替える。そして、ステップ 6 2 3 0 及びステップ 6 2 3 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 のフラグエリア内の低確演出フラグをオフにすると共に高確演出フラグをオンにし、ステップ 6 2 1 2 に移行する。

40

【 0 1 1 4 】

他方、ステップ 6 2 2 4 で No の場合、ステップ 6 2 3 4 で、装飾図柄表示制御手段 2 3 2 2 a は、遊技状態情報一時記憶手段 2 3 2 3 a を参照し、現在のモードは高確モード（特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ 6 2 3 4 で Yes の場合、ステップ 6 2 1 2 に移行する。他方、ステップ 6 2 3 4 で No の場合、

50

ステップ 6 2 3 6 で、装図表示内容決定手段 2 3 2 2 a - 1 は、次パートの変動態様を低確モード用に差し替える。そして、ステップ 6 2 3 8 及びステップ 6 2 4 0 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 のフラグエリア内の高確演出フラグをオフにすると共に低確演出フラグをオンにし、ステップ 6 2 1 2 に移行する。

【 0 1 1 5 】

そして、ステップ 6 2 1 2 で、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 1 2 1 a を参照し、主制御装置 1 0 0 0 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 6 2 1 2 で Y e s の場合、ステップ 6 2 1 4 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 2 3 1 0 の装図表示部 2 3 1 1 上で装飾図柄の停止図柄を確定表示する。次に、ステップ 6 2 4 2 及びステップ 6 2 4 4 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 のフラグエリア内の低確演出フラグ及び高確演出フラグを夫々オフにする。そして、ステップ 6 2 1 6 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 のフラグエリア内の図柄変動中フラグをオフにし、次の処理（モード報知制御処理 6 4 0 0 ）に移行する。

【 0 1 1 6 】

尚、ステップ 6 2 0 2 で N o の場合はステップ 6 2 1 2 に移行し、ステップ 6 2 0 4 及びステップ 6 2 1 2 で N o の場合は次の処理（モード報知制御処理 6 4 0 0 ）に移行する。

【 0 1 1 7 】

次に、図 1 9 は、図 1 4 でのステップ 6 4 0 0 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つであるモード報知制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 4 0 2 で、モード報知制御手段 2 3 2 2 d 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ンであるか否かを判定する。ステップ 6 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 4 0 4 で、モード報知制御手段 2 3 2 2 d 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、モード報知決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 6 4 0 4 で Y e s の場合、ステップ 6 4 0 6 で、モード報知制御手段 2 3 2 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内のモード報知決定フラグをオフにする。そして、ステップ 6 4 0 8 で、モード報知制御手段 2 3 2 2 d は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のモード報知関連情報エリアに一時記憶されているモード報知内容に従い、演出表示装置 2 3 1 0 上で現在のモードを報知（示唆）する演出表示を実行し、次の処理（大当たり表示制御処理 6 5 0 0 ）に移行する。尚、ステップ 6 5 0 2 及びステップ 6 5 0 4 で N o の場合にも、次の処理（大当たり表示制御処理 6 5 0 0 ）に移行する。

【 0 1 1 8 】

次に、図 2 0 は、図 1 4 でのステップ 6 5 0 0 のサブルーチンに係る、本発明の特徴的処理の一つである大当たり表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 6 5 0 2 で、大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e 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、大当たり演出表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 6 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 5 0 4 で、大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e 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、大当たり開始デモ表示中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 6 5 0 4 で Y e s の場合、ステップ 6 5 0 6 で、大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e は、主制御装置側から第 1 特図始動口電動役物開放信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6 5 0 6 で Y e s の場合、ステップ 6 5 0 8 で、大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e は、演出表示装置 2 3 1 0 上で大当たり開始デモ表示（例えば「左のアタッカーに入れてね！」という表示）を開始する。次に、ステップ 6 5 1 0 で、大当たり表示制御手段 2 3 2 2 e は、演出表示関連情報一時記憶手段 2 3 2 2 c のフラグエリア内の大当たり開始デモ表示中フラグをオンにする。次に、ス

ステップ 6512 で、大当たり表示制御手段 2322e は、主制御装置 1000 側から第 1 特別図柄が所定態様（当たり）で停止した旨の情報を受信したか否かを判定する。ステップ 6512 で Yes の場合、ステップ 6514 で、大当たり表示制御手段 2322e 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大当たり開始デモ表示中フラグをオフにする。次に、ステップ 6516 で、大当たり演出内容決定手段 2322e - 1 は、主制御装置 1000 側から送信された、特別遊技実行時間情報（大入賞口開放時間 + 終了デモ時間に関する情報）と大当たり終了後の普通図遊技状態情報に基づき、大当たり演出内容決定用テーブル 2322e - 1 - 1 を参照することにより、大当たり演出内容を決定する。次に、ステップ 6518 で、大当たり表示制御手段 2322e は、ステップ 6516 で決定した大当たり表示を演出表示装置 2310 上で実行する。次に、ステップ 6520 で、大当たり表示制御手段 2322e 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大当たり演出表示中フラグをオンにする。次に、ステップ 6522 で、大当たり表示制御手段 2322e は、主制御装置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 6522 で Yes の場合、ステップ 6524 で、大当たり表示制御手段 2322e は、演出表示装置 2310 上で、当該大当たり後の普通図柄の遊技状態を報知することを含め、当該大当たりの終了表示を実行する。そして、ステップ 6526 で、大当たり表示制御手段 2322e は、大当たり演出表示中フラグをオフにし、次の処理（遊技状態情報管理処理 7100）に移行する。

10

【0119】

他方、ステップ 6512 で No の場合、ステップ 6528 で、大当たり表示制御手段 2322e は、主制御装置側から第 1 特図始動口電動役物の閉鎖信号を受信したか否かを判定する。ステップ 6528 で Yes の場合、即ち、第 1 特図始動口電動役物 2212 の開放中に、（１）遊技球が入球しなかった場合、（２）特図が当たらなかった場合、ステップ 6530 で、大当たり表示制御手段 2322e 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大当たり開始デモ表示中フラグをオフにする。そして、ステップ 6532 で、大当たり表示制御手段 2322e は、大当たり終了表示をし、次の処理（遊技状態情報管理処理 7100）に移行する。尚、ステップ 6502 で No の場合はステップ 6522 に移行し、ステップ 6504 で No の場合はステップ 6512 に移行し、ステップ 6506、ステップ 6522 及びステップ 6528 で No の場合は次の処理（遊技状態情報管理処理 7100）に移行する。

20

30

【0120】

次に、図 21 ~ 図 30 を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の特徴的な作用について説明する。

【0121】

まず、図 21 ~ 図 25 のタイミングチャートを参照し、特別遊技終了後の遊技状態決定処理 9000 に係る作用について説明する。ここで、図 21 は特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合、図 22 は特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 2 特別遊技が実行された場合、図 23 は特別図柄確率変動遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合、図 24 は特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄確率変動状態時に第 1 特別遊技が実行された場合、図 25 は特別図柄確率変動遊技状態時かつ普通図柄確率変動状態時に第 1 特別遊技が実行された場合、における特別遊技終了後の遊技状態を夫々示している。以下、各態様について説明する。

40

【0122】

まず、図 21 を参照しながら、特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合について説明する。まず、（１）は、「所定態様 c 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に通常遊技状態となる。次に、（２）は、「所定態様 b 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態、普通図柄の遊技状

50

態は通常遊技状態となる。そして、(3)は、「所定態様 a 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に確率変動遊技状態となる。

【0123】

次に、図 22 を参照しながら、特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 2 特別遊技が実行された場合について説明する。まず、(1)は、「所定態様 c 2」に基づく第 2 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の特別図柄の遊技状態は通常遊技状態となる。そして、(2)は、「所定態様 b 2」に基づく第 2 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態となる。

10

【0124】

次に、図 23 を参照しながら、特別図柄確率変動遊技状態時かつ普通図柄通常遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合について説明する。まず、(1)は、「所定態様 p 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄の遊技状態は共に通常遊技状態となる。次に、(2)は、「所定態様 j 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態、普通図柄の遊技状態は通常遊技状態となる。次に、(3)は、「所定態様 c 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、図 21 (1)の場合と同一の特別図柄であっても、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は通常遊技状態、普通図柄の遊技状態は確率変動遊技状態となる。そして、(4)は、「所定態様 a 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に確率変動遊技状態となる。

20

【0125】

次に、図 24 を参照しながら、特別図柄通常遊技状態時かつ普通図柄確率変動遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合について説明する。まず、(1)は、「所定態様 p 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に通常遊技状態となる。次に、(2)は、「所定態様 o 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は通常遊技状態、普通図柄の遊技状態は確率変動遊技状態となる。次に、(3)は、「所定態様 j 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態、普通図柄の遊技状態は通常遊技状態となる。そして、(4)は、「所定態様 i 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に確率変動遊技状態となる。このように、普通図柄の遊技状態が確率変動遊技状態から通常遊技状態に転落する場合には、特別図柄の遊技状態が確率変動遊技状態で転落するケース、特別図柄の遊技状態が通常遊技状態で転落するケースが存在する。

30

【0126】

そして、図 25 を参照しながら、特別図柄確率変動状態時かつ普通図柄確率変動遊技状態時に第 1 特別遊技が実行された場合について説明する。まず、(1)は、「所定態様 p 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄の遊技状態は通常遊技状態、普通図柄の遊技状態は確率変動遊技状態となる。次に、(2)は、「所定態様 j 1」に基づく第 1 特別遊技が実行された場合を示している。この場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態は、特別図柄及び普通図柄共に確率変動遊技状態となる。このように、特別遊技直前の遊技状態が特別図柄及び普通図柄共に確率変動遊技状態の場合には、普通図柄の遊技状態が通常遊技状態に転落することはない。

40

【0127】

次に、図 26 のタイミングチャート及び図 27 の演出表示装置 2310 上での画面表示

50

例を参照し、モード報知可否決定・内容決定処理 6 3 0 0 及びモード報知制御処理 6 4 0 0 に係る作用について説明する。まず、図 2 6 (1) は、特別図柄の遊技状態が通常遊技状態で、モード報知を実行しない場合を示している。次に、図 2 6 (2) は、特別図柄の遊技状態が通常遊技状態で、モード報知を実行する場合を示している。ここで、図 2 7 (1) は、この場合における演出表示装置 2 3 1 0 上での画面表示例である。次に、図 2 6 (3) は、特別図柄の遊技状態が確率変動遊技状態で、モード報知を実行しない場合を示している。そして、図 2 6 (4) は、特別図柄の遊技状態が確率変動遊技状態で、モード報知を実行する場合を示している。ここで、図 2 7 (2) は、この場合における演出表示装置 2 3 1 0 上での画面表示例である。このように、モード報知の内容から現在の特別図柄の遊技状態が推測可能となっている。

10

【 0 1 2 8 】

次に、図 2 8 のタイミングチャートを参照しながら、第 2 特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球率により異なる遊技性について説明する。まず、(1) は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球率が高い場合における当該パチンコ遊技機の遊技性を示している。図から分かるように、入球率が高い場合には、頻繁に第 2 特別遊技が実行される結果、普通図柄確率変動遊技状態に移行し易い特別図柄確率変動遊技状態（高確モード）に移行し易い反面、当該モードを抜け易いという遊技性（爆発力を控えめにした遊技性）になる。そして、(2) は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 への遊技球の入球率が低い場合における当該パチンコ遊技機の遊技性を示している。図から分かるように、入球率が高い場合には、第 2 特別遊技が実行され難くなる結果、普通図柄確率変動遊技状態に移行し易い特別図柄確率変動遊技状態（高確モード）に移行し難い反面、当該モードを抜け難いという遊技性（爆発力が高い遊技性）になる。

20

【 0 1 2 9 】

次に、図 2 9 は、大当たり表示制御処理 6 5 0 0 に係る作用図である。ここで、図 2 9 (1) は、第 1 特別遊技終了デモ時間が短い場合を示した図である。具体的には、第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 が開状態の際に第 1 特図始動口 2 2 1 0 に遊技球が入球し、当該入球に基づく第 1 特別図柄の変動の結果、当たり図柄「 a 1 」で停止したとする。この場合、表 7 から理解できるように、普通図柄通常遊技状態・特別図柄通常遊技状態下で「 a 1 」で当選した場合、当該当たりに基づく大当たり（特別遊技）の終了デモ時間は「 4 秒」である。このように、特別遊技期間（大入賞口開放時間）+ 特別遊技終了デモ期間は、「 6 秒 + 4 秒 = 1 0 秒」と短い。他方、演出表示装置 2 3 1 0 上では、特別遊技期間 + 特別遊技終了デモ期間中に、当該大当たり後の普通図柄の遊技状態を報知する演出が実行される。ここで、表 1 1 から分かるように、特別遊技期間（大入賞口開放時間）+ 特別遊技終了デモ期間が 1 0 秒である場合、本例では当該大当たり後の普通図柄の遊技状態が確率変動遊技状態であるため、大当たり演出として「演出 1 1 」が選択される。即ち、演出表示装置 2 3 1 0 上では、8 秒間バトル演出が実行された後に 2 秒間勝利演出が実行される。

30

【 0 1 3 0 】

他方、図 2 9 (2) は、第 1 特別遊技終了デモ時間が長い場合を示した図である。具体的には、第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2 が開状態の際に第 1 特図始動口 2 2 1 0 に遊技球が入球し、当該入球に基づく第 1 特別図柄の変動の結果、当たり図柄「 h 1 」で停止したとする。この場合、表 7 から理解できるように、普通図柄通常遊技状態・特別図柄確率変動遊技状態下で「 h 1 」で当選した場合、当該当たりに基づく大当たり（特別遊技）の終了デモ時間は「 9 秒」である。このように、特別遊技期間（大入賞口開放時間）+ 特別遊技終了デモ期間は、「 6 秒 + 9 秒 = 1 5 秒」と長い。他方、演出表示装置 2 3 1 0 上では、特別遊技期間 + 特別遊技終了デモ期間中に、当該大当たり後の普通図柄の遊技状態を報知する演出が実行される。ここで、表 1 1 から分かるように、特別遊技期間（大入賞口開放時間）+ 特別遊技終了デモ期間が 1 5 秒である場合、本例では当該大当たり後の普通図柄の遊技状態が確率変動遊技状態であるため、大当たり演出として「演出 1 2 」が選択される。即ち、演出表示装置 2 3 1 0 上では、8 秒間バトル演出が実行され、2 秒間敗北

40

50

演出が実行された後に 5 秒間の復活演出が実行される。

【 0 1 3 1 】

次に、図 3 0 は、装飾図柄表示制御処理 6 2 0 0 に係る作用図である。ここで、図 3 0 (1) は変動中にモード移行がない場合、図 3 0 (2) は変動中にモード移行があった場合である。具体的には、いずれも装飾図柄変動開始時においては、特別図柄の遊技状態は通常遊技状態である。このような状況下、総変動時間 5 0 秒である変動態様 5 a が、演出表示装置 2 3 1 0 上で実行される。そして、図 3 0 (1) では、当該変動が終了するまで特別図柄の遊技状態は変化しない。したがって、最後まで変動態様 5 a が実行される。他方、図 3 0 (2) では、変動態様 5 a の第二部分である「 5 a - 2 」の途中で特別図柄の遊技状態が変化する。その結果、変動態様 5 a の第二部分である「 5 a - 2 」が終了した後、実行予定であった変動態様 5 a の第三部分である「 5 a - 3 」の代わりに、当該パートと同尺である変動態様 5 b の第三部分である「 5 b - 3 」が実行される。

10

【 0 1 3 2 】

本最良形態に係るパチンコ遊技機は、特別遊技に直結した特別遊技移行抽選用始動口を二つ、特別遊技への移行をサポートする特別遊技移行サポート用始動口を一つ設けると共に、一方の特別遊技移行抽選用始動口に可変部材（特別遊技移行サポート用始動口への遊技球の入球に基づき実行された抽選に当選した場合にのみ開放）を更に設置した盤面構成である。そして、本最良形態に係るパチンコ遊技機は、他方の特別遊技移行抽選用始動口への遊技球の入球に基づき状態移行（第一遊技側第一遊技状態、第一遊技側第二遊技状態）が実現され、また、第一遊技側第二遊技状態下で一方の特別遊技移行用抽選用始動口への入球に基づき特別遊技に移行した場合、第一遊技側第一遊技状態下と比較し、可変部材が開放し易くなる状態（第三遊技側第二遊技状態）に突入し易くなる制御システムを有している。このように、本最良形態に係るパチンコ遊技機における「他の特別遊技移行抽選用始動口」は、可変部材が開放し易くなる状態、換言すれば、連続した特別遊技（「一の特別遊技移行抽選用始動口」に基づく特別遊技）を引き易くなる状態に移行し易い「高確モード」（即ち、第一遊技側第二遊技状態）及び移行し難い「低確モード」（即ち、第一遊技側第一遊技状態）の、モード切替用の特殊始動口（モード移行用始動口）として機能することとなる。その結果、本最良形態によれば、このようなモード移行用の特殊始動口を装備することで、見せかけでないリアルなモード機能を遊技機に持たせることができる結果、典型的には現在滞在しているモードを認識不能又は困難にすることで、遊技の止め時を遊技者に分かりづらくし、稼働率の向上を図ることが可能になるという効果を奏する。更には、本最良形態に係るパチンコ遊技機によれば、従来機の確率変動機能のように当選確率自体が向上するといった、次の当たり（特別遊技）を引くに際して有利な状況となるのではなく、より有利な「高確モード」に滞在している状況下で次の当たり（特別遊技）を引いた場合に連続した特別遊技を獲得できるモードに移行する可能性が高くなるという、これまでパチンコに存在しなかった新たなスペックが実現されるので、遊技の興趣性を高めることができるという効果を奏する。加えて、本最良形態によれば、第 1 特別遊技の終了デモ時間を複数選択可能とすると共に、選択した終了デモ時間に合わせた大当たり演出が可能となる結果、従来デモ時間が一定で遊技のスピード感が損なわれていた問題を解消することができるという効果を奏する。

20

30

40

【 0 1 3 3 】

更に、第 1 特別遊技終了後の遊技状態に基づき終了デモ時間を選択するよう構成されているので、例えば、長い終了デモ時間が選択された場合には信頼度の高い長時間演出を実行し、短い終了デモ時間が選択された場合には信頼度の低い短時間演出を実行したり演出そのものを実行しない形とすれば、演出の期待度と遊技のスピードとを反比例させることが可能になるという効果を奏する。

【 0 1 3 4 】

更に、本最良形態によれば、第一遊技側可変入賞口がいわゆるチューリップ状に拡開するよう構成されているので、左及び右のいずれから入球した場合であっても時間的バラツキが無く下流に配された入球検出手段にただちに到達する結果、当該可変入賞口の開放に

50

基づく賞球は想定範囲内となる一方、第二遊技側始動口がいわゆるアタッカー状であると共に長軸方向に延伸しており入球検出手段側に下り傾斜した案内路が設けられているよう構成されているので、案内路の上側から遊技球が入球した場合と下側から遊技球が入球した場合とでは入球検出手段までの到達時間が変わる結果、当該始動口の開放に基づく賞球は想定範囲外となる可能性がある。このため、本最良形態によれば、特別遊技の契機時よりも少ない賞球である低利益特別遊技を確実に実現可能であるという効果を奏する。更には、本最良形態によれば、前述のように、第一遊技側可変入賞口がいわゆるチューリップ状に拡開するよう構成されているので、左及び右のいずれから入球した場合であっても時間的バラツキが無く下流に配された入球検出手段にただちに到達するために、バラツキ無く極めて短い時間に特別遊技を終了させることができる結果、第一遊技側可変入賞口が第一遊技側始動口とリンクした大入賞口であることを遊技者に悟られ難くすることが可能になるという効果をも奏する。

10

【0135】

更に、本最良形態によれば、モード切替が実行された場合、現在変動中の演出用識別情報の変動態様を、切り替えられたモードに対応した変動態様に切り替えるよう構成されているので、第一遊技側でモード切替があった場合でも演出の整合性を担保することが可能になるという効果を奏する。

【0136】

更に、本最良形態によれば、変動態様データを複数のパートに分割するよう構成されているので、変動態様の切替処理を円滑に実行することが可能になるという効果を奏する。

20

【0137】

更に、本最良形態によれば、いわゆるリミッター機能を設けて大当たりが無限に連続してしまうのを抑制する一方で、リミッターが機能して最終回となった大当たり終了後においては強制的に高確モードに移行するよう構成されているので、リミッター機能を搭載しても遊技者の不満度を低減させること可能となる結果、遊技者の遊技意欲を維持させることができると共に、ホール側にとっても遊技を継続させることができる（稼働率向上を図ることができる）という効果をも奏する。

【0138】

以下、本最良形態に係るパチンコ遊技機の第1変更例を説明する。本最良形態では、装飾図柄変動の途中で特別図柄に関する遊技状態が変更されたときには、現在実行中の装飾図柄変動のパートが終了した時点で別の装飾図柄変動のパートと差し替えるよう構成されている。他方、本変更例は、装飾図柄変動を複数のパートに分けることなく、特別図柄に係る遊技状態が変更された場合にはただちに切り替えるタイプである。以下、本変更例を説明することとする。

30

【0139】

まず、図31は、ステップ6222の処理が存在しない点と、ステップ6228及び6236の処理が相違する以外は、図18と同一である。そこで相違する処理を説明すると、ステップ6228で、装図表示内容決定手段2322a-1は、現在実行中の装飾図柄変動の残り時間の変動態様を高確モード用に差し替える。他方、ステップ6236では、装図表示内容決定手段2322a-1は、現在実行中の装飾図柄変動の残り時間の変動態様を低確モード用に差し替える。

40

【0140】

次に、図32は、本変更例における装飾図柄表示制御処理6200に係る作用図である。図32(1)は、装飾図柄変動中に特別図柄に係る遊技状態移行がない場合、図32(2)は、装飾図柄変動中に特別図柄に係る遊技状態移行があった場合（直ちに切り替わる）、を示している。

【0141】

次に、第2変更例は、装飾図柄変動の最終パートで特別図柄に関する遊技状態が変更された場合、次変動の開始直後に特殊演出を行うタイプである。以下、本変更例を説明することとする。

50

【0142】

まず、図33は、ステップ6246～ステップ6258が存在する点を除き、図18と同一である。そこで相違する処理を説明すると、ステップ6246で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア中の特殊演出許可フラグがオンであるか否かを判定する。尚、このフラグは、前回の図柄変動終了時点でオンとなるフラグである（後述のステップ6256参照）。そして、ステップ6246でYesの場合、ステップ6248で、表示制御手段2322は、演出表示関連情報一時記憶手段2322cのフラグエリア中の特殊演出許可フラグをオフにする。その後、ステップ6250で、表示制御手段2322は、演出表示装置2310上で特殊演出を実行する。尚、ステップ6246でNoの場合にはステップ6222に移行する。

10

【0143】

次に、ステップ6252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、低確演出フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ6252でYesの場合、ステップ6254で、装飾図柄表示制御手段2322aは、遊技状態情報一時記憶手段2323aを参照し、現在のモードは高確モード（特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ6254でYesの場合、ステップ6256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のフラグエリア中の特殊演出許可フラグをオンにする。他方、ステップ6252でNoの場合、ステップ6258で、装飾図柄表示制御手段2322aは、遊技状態情報一時記憶手段2323aを参照し、現在のモードは高確モード（特別図柄の遊技状態は確率変動遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ6258でYesの場合、ステップ6256に移行する。尚、ステップ6254及びステップ6258でNoの場合にはステップ6242に移行する。

20

【0144】

次に、図34は、本変更例における装飾図柄表示制御処理6200に係る作用図である。ここで、図34(1)は、装飾図柄変動中に特別図柄に係る遊技状態移行がない場合、図34(2)は、装飾図柄変動の最終パート中に特別図柄に係る遊技状態移行があった場合（直ちに切り替わる）、を示している。そして、図34(2)の場合には、次変動の最初に特殊演出が実行される。

【0145】

30

次に、本発明に係るパチンコ遊技機の第2最良形態を説明することとする。第1最良形態では、特別遊技の終了デモ時間に基づき、大当たり演出内容を決定するよう構成している（大当たり演出終了とデモ終了時間のお尻を合わせている）。ここで、第1最良形態では、様々な演出時間の当たり演出を実行するために、特別遊技の終了デモ時間を複数用意する必要がある。更には、特別遊技の終了デモ時間中に普通図柄が当たりにならないような時間設定が必要である。したがって、これらにより特図のデモ時間としてあまり長いものは設定できず、興趣性のある当たり演出を実行することに多少難があるという問題がある。そこで、第2最良形態では、特別遊技の終了デモ時間と普通図柄（装飾図柄）の変動時間に基づき、大当たり演出内容を決定するよう構成されている（大当たり演出終了をどちらかに合わせてもよいし、合わせなくてもよい）。

40

【0146】

ここで、本最良形態に係るパチンコ遊技機の最大の特徴は、特別遊技に移行したタイミングを開始契機とし当該特別遊技が終了するタイミングを終了契機として、その間に実行される普通図柄の変動時間を固定するよう構成した点（換言すれば、普通図柄（装飾図柄）の変動について限定頻度を用いた点）にある。このように構成することで、普通図柄（装飾図柄）の変動時間も、大当たり演出内容を決定する際のファクタになっているため、特別遊技終了デモ時間を複数用意する必要がないことに加え、デモ時間が短くてもよい（この結果、特別遊技終了デモ時間中に普通図柄が大当たりとならない）というメリットがある。以下、本最良形態の内、第1最良形態と異なる点を中心に詳述することとする。

【0147】

50

まず、表 1 2 は、本最良形態に係る普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a の一例（変動態様決定用）である。この表から分かるように、限定頻度状態時には、ハズレ時には特別図柄の遊技状態に関わらず一律 1 0 秒、当たり時には特別図柄の遊技状態に関わらず一律 2 秒が選択されるよう構成されている（変動時間 1 0 秒）。但し、これには限定されず、当否に関わらず一律としてもよく、更には、遊技状態によって異なる時間としてもよい。

【表 1 2】

表 1 2

【普図内容決定用抽選テーブルの一例（変動態様決定用）】

【特別図柄通常遊技状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|---------|
| 変動態様 1A | 10秒 | 0~223 |
| 変動態様 2A | 20秒 | 224~239 |
| 変動態様 3A | 30秒 | 240~247 |
| 変動態様 4A | 40秒 | 248~251 |
| 変動態様 5A | 50秒 | 252~254 |
| 変動態様 6A | 60秒 | 255 |

<普通図柄通常遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|--------|
| 変動態様 11A | 30秒 | 0 |
| 変動態様 12A | 40秒 | 1~7 |
| 変動態様 13A | 50秒 | 8~31 |
| 変動態様 14A | 60秒 | 32~255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|---------|
| 変動態様 21A | 2秒 | 0~223 |
| 変動態様 22A | 3秒 | 224~247 |
| 変動態様 23A | 4秒 | 248~254 |
| 変動態様 24A | 5秒 | 255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|--------|
| 変動態様 31A | 2秒 | 0 |
| 変動態様 32A | 3秒 | 1~7 |
| 変動態様 33A | 4秒 | 8~31 |
| 変動態様 34A | 5秒 | 32~255 |

<限定頻度状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|-------|
| 変動態様 41A | 2秒 | 0~255 |

<限定頻度状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|-------|
| 変動態様 51A | 10秒 | 0~255 |

【特別図柄確率変動状態】

<普通図柄通常遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|---------|------|---------|
| 変動態様 1B | 10秒 | 0~223 |
| 変動態様 2B | 20秒 | 224~239 |
| 変動態様 3B | 30秒 | 240~247 |
| 変動態様 4B | 40秒 | 248~251 |
| 変動態様 5B | 50秒 | 252~254 |
| 変動態様 6B | 60秒 | 255 |

<普通図柄通常遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|--------|
| 変動態様 11B | 30秒 | 0 |
| 変動態様 12B | 40秒 | 1~7 |
| 変動態様 13B | 50秒 | 8~31 |
| 変動態様 14B | 60秒 | 32~255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|---------|
| 変動態様 21B | 2秒 | 0~223 |
| 変動態様 22B | 3秒 | 224~247 |
| 変動態様 23B | 4秒 | 248~254 |
| 変動態様 24B | 5秒 | 255 |

<普通図柄確率変動遊技状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|--------|
| 変動態様 31b | 2秒 | 0 |
| 変動態様 32b | 3秒 | 1~7 |
| 変動態様 33b | 4秒 | 8~31 |
| 変動態様 34b | 5秒 | 32~255 |

<限定頻度状態時、当たり時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|-------|
| 変動態様 41B | 2秒 | 0~255 |

<限定頻度状態時、ハズレ時>

| 変動態様 | 変動時間 | 乱数値 |
|----------|------|-------|
| 変動態様 51B | 10秒 | 0~255 |

10

20

30

【0 1 4 8】

次に、表 1 3 は、大当たり演出内容決定用テーブル 2 3 2 2 e - 1 - 1 である。ここで、本最良形態では、大当たり演出は、特別遊技終了デモ時間と 1 対 1 ではない。したがって、フレキシブルに演出内容を決定することが可能である。

【表 1 3】

表 1 3

【大当たり演出内容決定用テーブルの一例】

<大当たり終了後の遊技状態が普図通常遊技状態の場合>

| 演出No | 演出時間 | 演出内容 |
|------|-------|----------------------|
| 演出 1 | 1 0 秒 | 8 秒間バトル演出→2 秒間敗北演出 |
| 演出 2 | 1 2 秒 | 1 0 秒間バトル演出→2 秒間敗北演出 |
| ： | ： | ： |
| 演出 6 | 2 0 秒 | 1 8 秒間バトル演出→2 秒間敗北演出 |
| ： | ： | ： |

<大当たり終了後の遊技状態が普図確率変動遊技状態の場合>

| 演出No | 演出時間 | 演出内容 |
|--------|-------|-----------------------------|
| 演出 1 1 | 1 0 秒 | 8 秒間バトル演出→2 秒間勝利演出 |
| 演出 1 2 | 1 2 秒 | 1 0 秒間バトル演出→2 秒間勝利演出 |
| ： | ： | ： |
| 演出 1 6 | 2 0 秒 | 1 8 秒間バトル演出→2 秒間勝利演出 |
| ： | ： | ： |
| 演出 2 1 | 1 5 秒 | 8 秒間バトル演出→2 秒間敗北演出→5 秒間復活演出 |
| ： | ： | ： |

10

【 0 1 4 9】

次に、図 3 5 及び図 3 6 を参照しながら、本最良形態に係る処理を説明する。まず、図 3 5 は、ステップ 1 2 4 4 ~ ステップ 1 2 4 6 が存在する点で相違する以外、図 6 と同一である。そこで当該相違する処理を説明すると、ステップ 1 2 4 4 で、普図内容決定手段 1 1 4 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照し、限定頻度フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 4 4 で No の場合、ステップ 1 2 4 6 で、普図内容決定手段 1 1 4 3 は、各種参照テーブルとして限定頻度用のテーブルをセットする。他方、ステップ 1 2 4 4 で Yes の場合、ステップ 1 2 3 8 に移行する。

20

【 0 1 5 0】

次に、図 3 6 は、ステップ 1 6 5 4 及びステップ 1 6 5 6 が存在する点で相違する以外、図 1 2 と同一である。そこで当該相違する処理を説明すると、まず、特別遊技移行直後、ステップ 1 6 5 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内の限定頻度フラグをオンにする。そして、当該特別遊技の最終ラウンドが終了した後、ステップ 1 6 5 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内の限定頻度フラグをオフにする。

30

【 0 1 5 1】

尚、本最良形態では、図 3 6 のステップ 1 6 5 4 及びステップ 1 6 5 6 から理解できるように特別遊技が実行されている期間、普通図柄が限定頻度状態となるように構成されているが、普通図柄がどのタイミングで限定頻度状態となるかは特に限定されず、例えば、第三遊技側識別情報（普通図柄）が所定態様（大当たり図柄）で停止した場合（或いは、可変部材（第 1 特図始動口電動役物）が開状態から閉状態に移行した後）の次の変動から限定頻度状態となってもよい。

【 0 1 5 2】

次に、図 3 7 は、ステップ 6 5 1 6 が相違する点を除き、図 2 0 と同一である。そこで当該相違する処理を説明すると、ステップ 6 5 1 6 で、大当たり演出内容決定手段 2 3 2 2 e - 1 は、主制御装置 1 0 0 0 側から送信された、特別遊技実行時間情報（大入賞口開放時間 + 終了デモ時間に関する情報）、大当たり終了後の普図遊技状態情報、第 1 特図始動口電動役物の残り開放時間及び普通図柄の変動時間に基づき、大当たり演出内容決定用テーブル 2 3 2 2 e - 1 - 1 を参照することにより、大当たり演出内容を決定する。

40

【 0 1 5 3】

続いて、図 3 8 のタイミングチャートを参照しながら、本最良形態の作用について説明することとする。ここで、図 3 8 は、大当たり表示制御処理 6 5 0 0 に係る作用図であり、（ 1 ）は特別遊技終了デモ時間が短い場合、（ 2 ）は特別遊技終了デモ時間が長い場合、を示している。まず、図 3 8 （ 1 ）から説明すると、本最良形態では、大当たり演出が

50

決定されるタイミングは、第1特図始動口電動役物が開放中に第1特別図柄が大当たりで停止した瞬間である（図37のステップ6512でYesの場合に移行するステップ6516）。この際、どのような大当たり演出を決定するかについて考慮される時間パラメータは、特別遊技実行時間（大入賞口開放時間＋終了デモ時間）、第1特図始動口電動役物の残り開放時間及び普通図柄の変動時間であるところ、（第1特図始動口電動役物の残り開放時間＋普通図柄の変動時間）の組み合わせが最も長いため、当該長い時間以内に収まる大当たり演出が決定可能である。そして、本例では、特別遊技終了デモが終了しても継続している大当たり演出が選択されている。

【0154】

他方、図38（2）では、第1特別図柄が大当たりで停止した時点で、大当たり演出内容を決定するに際し、（1）当たり図柄（h1）に基づく特別遊技の終了デモ時間は長いものが選択される；（2）第1特図始動口電動役物の残り開放時間＋当該電動役物が閉鎖した後に実行される初回の普通図柄変動時間（限定頻度で一定時間）の合計値よりも前記特別遊技の終了デモ時間が長くなる；（3）したがって、普通図柄の限定頻度状態はもう一回継続する、という事項が考慮される。その結果、2回の普通図柄変動を跨る長時間の演出が選択可能となる。

【0155】

以上のように、本最良形態では、第1最良形態と異なり、特別遊技終了デモ時間に縛られることなく、大当たり演出内容を決定する段階で「特別遊技終了デモ時間が終了する時間」と「装図変動が終了する時間」をチェックした上、大当たり演出内容を決定しているよう構成されている。その結果、例えば、装図変動の終了タイミングが特別遊技終了デモ時間の終了タイミングよりも後の場合、（1）装図変動終了ギリギリまでの演出を選択すると、無駄な時間がなくなり、よりスピーディーな遊技が可能となる一方、（2）デモ時間終了後装図変動終了前までの演出を選択すると、無駄玉を発射させることが可能になるためベースを100%以下にするのに貢献できる、という効果を奏する。

【0156】

尚、第1最良形態及び第2最良形態では、サブ側で特別図柄の当たり図柄が停止した情報を受信した時点で大当たり演出内容を決定するように構成されているが、これには何ら限定されない。例えば、サブ側で当選特図情報を受信した時点で大当たり演出内容を決定するように構成しても、電チュー閉鎖時（初回の限定頻度装飾図柄変動時）に大当たり演出内容を決定するよう構成してもよい。

【0157】

本最良形態によれば、可変部材が開放した後の第三識別情報の変動時間を固定するよう構成されているので、選択される終了デモ時間が短い場合であっても、固定された第三識別情報の変動時間をベースとして演出内容を決定することにより、興趣性の高い一定長さ以上の演出が常に実行可能になるという効果を奏する。

【0158】

更に、第三遊技側での大当たり後の所定期間に行われる第三遊技側識別情報の変動態様を決定する際には当該期間しか参照されないテーブルを用いて決定するよう構成されているので、例えば常に長時間の変動態様が選択されるように構成すれば、第三識別情報と同期させた演出図柄を用いる等して、求められる演出を無理なく実行することが可能になるという効果を奏する。更には、本最良形態のように、第三遊技側で大当たりすると連続して大当たりし易いよう構成した場合、ベース（出球率）が上がり過ぎて射幸心を煽り過ぎるという問題も生じ得るので、この第三識別情報の変動時間を長くすることで、第三遊技側での大当たりと大当たりの間隔を長くし、ベースを低下させることも可能となる。

【0159】

更に、常に一律の変動時間の変動態様が選択されるよう構成されているので、この期間実施される演出の動画像データの時間尺を単一化できるのでデータ量の削減や処理負担の軽減を図ることが可能になるという効果を奏する。

【0160】

10

20

30

40

50

次に、図４１を参照しながら、本最良形態の第３変更例を説明する。本変更例に係るパチンコ遊技機は、第一遊技用識別情報（第２特別図柄）、第二遊技用識別情報（第１特別図柄）、第三遊技側識別情報（普通図柄）及び演出用識別情報（装飾図柄）の少なくとも一の識別情報について、視覚的表示形態（例えば、色や諧調を複数パターン用意）することで、遊技状態を示唆可能とするものである。

【０１６１】

この場合、主制御装置側で管理する識別情報についてこれを実行するときには、例えば、（１）図柄内容決定手段１１４０が、遊技状態一時記憶手段１１９０を参照して現在の遊技状態を把握した上、取得した乱数の他に当該遊技状態をも考慮した上、視覚的表示形態を踏まえた識別情報の表示内容を決定する手法や、（２）表示制御手段１１５０が、遊技状態に基づき識別情報の視覚的表示形態を変更可能な視覚的表示形態変更手段（例えば、通常遊技状態であれば青、確率変動遊技状態であれば赤に切り替える）を更に有しており、当該視覚的表示形態変更手段が、遊技状態一時記憶手段１１９０に一時記憶された遊技状態情報に基づき、視覚的表示形態を変更する手法、を挙げることができる。

【０１６２】

次に、図４１は、副制御装置側で管理する識別情報についてこれを実行する場合のフローチャートである。尚、当該フローチャートは、ステップ６１０３が存在する点を除き、図１６と同一である。ここで、相違点であるステップ６１０３では、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内に一時記憶された主制御装置１０００側からの遊技状態情報に基づき、装飾図柄の視覚的表示形態（色）を決定し、当該決定情報を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に一時記憶する。ここで、表１１は、視覚的表示形態を決定する際に参照される、装図態様決定用抽選テーブル２３２２ａ－１－２の一例である。

【表１４】

表１４

【装図態様決定用抽選テーブルの一例】

<低確時>

| 乱数値 | 装飾図柄態様 |
|---------|--------|
| ０～１９５ | 白 |
| １９６～２２７ | 青 |
| ２２８～２４３ | 黄 |
| ２４４～２５１ | 緑 |
| ２５２～２５４ | 赤 |
| ２５５ | 虹 |

<高確時>

| 乱数値 | 装飾図柄態様 |
|---------|--------|
| ０～１３１ | 白 |
| １３２～１９５ | 青 |
| １９６～２２７ | 黄 |
| ２２８～２４３ | 緑 |
| ２４４～２５１ | 赤 |
| ２５２～２５５ | 虹 |

【０１６３】

次に、図４２及び図４３を参照しながら、本最良形態の第４変更例を説明する。本最良形態では、可変部材の開放が大入賞口への入賞を妨害する恐れがあるという問題がある。そこで、本変更例では、大入賞口の開放タイミングを制御するよう構成されている。

【０１６４】

ここで、図４２は、本変更例に係る特別遊技作動条件判定処理フローチャートである。尚、当該フローチャートは、ステップ１５０５が存在する点を除き、図１１と同一である。ここで、相違点であるステップ１５０５では、条件判定手段１１７１は、補助遊技関連情報一時記憶手段１１９３ａを参照し、第１特図始動口電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。そして、当該ステップでＮｏの場合、即ち、可変部材が開放中である場合には、ステップ１５１２のステップ（特別遊技移行許可フラグをオンにするステップ）に移行しないような処理を実行する。

【０１６５】

次に、図４３は、本変更例の作用を示すタイミングチャートである。当該図からも分かるように、普通図柄が当たりで停止した結果、可変部材（第１特図始動口電動役物）が開放する。そして、当該開放中に、第１特図始動口に入球し、当該入球に基づき第１特別図柄が変動し当たり図柄で停止したとする。ここで、本最良形態ではただちに大入賞口が開

放するが、本変更例では第1特別図柄の当たり図柄停止時に可変部材がまだ開放中であるため、当該当たり図柄停止に基づく大入賞口の開放動作を実行しない。そして、可変部材の開放が終了した時点で、大入賞口の開放動作を実行する。

【0166】

次に、本最良形態の第5変更例を説明する。本最良形態に係るパチンコ遊技機では、可変部材への不正被害が大きい。したがって、本変更例では、当該不正被害対策として、可変部材の不正開放等の検出・報知処理、不正監視処理及び入賞無効処理が実行可能に構成されている。以下、図44を参照しながら、本最良形態と相違する部分を中心に説明する。

【0167】

まず、本変更例に係るパチンコ遊技機の機能上の特徴を説明する。本変更例に係る主制御装置1000は、図3で示す構成に加え、可変部材の開放許可が内部で下りていない状況下で可変部材が開放しているか否かを判定する不正監視制御手段1500を更に有している。

【0168】

次に、図44は、図14でのステップ1400のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである第1特別図柄表示処理のフローチャートである。ここで、図44は、ステップ1440及びステップ1442が相違する以外、図10と同一である。そこでこれら処理を説明すると、ステップ1440で、不正監視制御手段1500は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193aを参照して、第1特図始動口電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1440でYesの場合には、正常であると判定し、ステップ1402に移行する。他方、ステップ1440でNoの場合には、ステップ1442で、不正監視制御手段1500は、例えば、遊技機のサイドランプを点灯状態にするとか、ホールコンピュータに対してエラー信号を送信する等のエラー報知処理を実行する。

【0169】

次に、本最良形態の第6変更例について説明する。本最良形態では、第2特別図柄が所定態様で当選した場合（実質的には、通常遊技状態時、第2特図始動口に遊技球が入球した場合）、確率変動遊技状態に移行するよう構成されている。他方、本変更例では、第3遊技側での抽選が所定回数連続して非当選であった場合（即ち、普通図柄が所定回数連続してハズレ図柄であった場合）、強制的に遊技状態を確率変動遊技状態に切り替えるよう構成されている。

【0170】

以下、図45～図49を参照しながら、本最良形態と相違する部分を中心に説明する。ここで、図45及び図46は、天井到達直後に特図高確する処理に係るフローチャート、図47～図49は、天井到達時の特別遊技終了後に特図高確する処理に係るフローチャートである。以下、前者から説明する。

【0171】

まず、図45は、図4におけるステップ1200のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである普通図柄表示制御処理のフローチャートである。ここで、図45は、ステップ1243～ステップ1247が相違する点の除き、図6と同一である。そこで、当該相違する処理を説明すると、まず、ステップ1243で、特別図柄特定遊技制御手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190内のフラグ領域にアクセスし、天井フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1243でYesの場合、ステップ1244で、特別図柄特定遊技制御手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190内の普図変動回数カウンタ値に「1」を加算する。次に、ステップ1245で、特別図柄特定遊技制御手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、普図変動回数カウンタ値が所定値（例えば500）に到達しているか否かを判定する。ステップ1245でYesの場合、ステップ1246で、特別図柄特定遊技制御手段1181は、遊技状態一時記憶手段1190内のフラグ領域にアクセスし、第1遊技側及び第2遊技側の特図確率変動フラ

グをそれぞれオンにする。そして、ステップ 1 2 4 7 で、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内のフラグ領域にアクセスし、天井フラグをオンにし、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理 1 8 0 0）に移行する。尚、ステップ 1 2 4 3 及び 1 2 4 5 で No の場合にも、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理 1 8 0 0）に移行する。

【 0 1 7 2 】

次に、図 4 6 は、図 4 におけるステップ 1 8 0 0 のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである第 1 特図始動口電動役物駆動判定処理のフローチャートである。ここで、図 4 6 は、ステップ 1 8 1 2 ~ ステップ 1 8 1 4 が相違する点を除き、図 7 と同一である。そこで、これら相違する処理を説明すると、ステップ 1 8 1 2 で、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内の普図変動回数カウンタ値をクリアする。そして、ステップ 1 8 1 4 で、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内のフラグ領域にアクセスし、天井フラグをオフにし、次の処理（第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理 1 9 0 0）に移行する。

【 0 1 7 3 】

続いて、後者である、天井到達時の特別遊技終了後に特図高確する処理に係るフローチャートを説明する。まず、図 4 7 は、図 4 5 におけるステップ 1 2 4 6 が存在しない点を除き、図 4 5 と同一である。次に、図 4 8 は、ステップ 1 8 1 4 が存在しない点を除き、図 4 6 と同一である。

【 0 1 7 4 】

次に、図 4 9 は、図 1 2 におけるステップ 9 0 0 0 のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つであ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。ここで、図 4 9 は、ステップ 9 0 4 2 ~ ステップ 9 0 4 4 が相違する点を除き、図 1 3 と同一である。そこで、これら処理を説明すると、ステップ 9 0 4 2 で、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内のフラグ領域にアクセスし、天井フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 9 0 4 2 で Yes の場合、即ち、天井に到達していない場合には、ステップ 9 0 1 8 に移行する。他方、ステップ 9 0 4 2 で No の場合には、ステップ 9 0 4 4 で、特別図柄特定遊技制御手段 1 1 8 1 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 内のフラグ領域にアクセスし、天井フラグをオフにし、ステップ 9 0 2 0 に移行する。

【 0 1 7 5 】

次に、本最良形態の第 7 変更例について説明する。本最良形態では、第 1 遊技側第 2 遊技状態下で第 2 特別遊技が実行された場合に連続大当たりモード（普通図柄の特定遊技状態）に移行するよう構成されている。他方、第 7 変更例では、第 1 遊技側（第 2 特図側）で第 1 特別遊技が実行された場合であっても連続大当たりモードに移行するよう構成されている。ここで、表 1 5 は、本変更例に係る普通図柄特定遊技移行決定用テーブル 1 1 8 2 a の一例である。当該表から分かるように、普通図柄通常遊技状態時・特別図柄通常遊技状態時に第 2 特別図柄が当たりである場合、当該当たり図柄が「a 2」であるときには、普通図柄の確率変動遊技状態に移行する。尚、本変更例では、普通図柄通常遊技状態時・特別図柄確率変動遊技状態時に第 2 特別図柄が当たりである場合でも、当該当たり図柄が「a 2、b 2」であるときには、普通図柄の確率変動遊技状態に移行する。

【表 1 5】

表15

【普通図柄特定遊技移行決定用テーブルの一例】

[第1特別図柄]

| ＜普通図柄通常遊技状態時＞ | | |
|---------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
| a 1 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) |
| b 1 | | — |
| c 1 | | — |
| d 1 | | — |
| e 1 | | — |
| f 1 | | — |
| g 1 | | — |
| h 1 | | — |
| i 1 | | — |
| j 1 | | — |
| k 1 | | — |
| l 1 | | — |
| m 1 | — | — |
| n 1 | — | — |
| o 1 | — | — |
| p 1 | — | — |

[第2特別図柄]

| ＜普通図柄通常遊技状態時＞ | | |
|---------------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
| a 2 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード移行) |
| b 2 | — | — |
| c 2 | — | — |
| d 2 | — | — |
| e 2 | — | — |
| f 2 | — | — |
| g 2 | — | — |
| h 2 | — | — |
| i 2 | — | — |
| j 2 | — | — |
| k 2 | — | — |
| l 2 | — | — |
| m 2 | — | — |
| n 2 | — | — |
| o 2 | — | — |
| p 2 | — | — |

＜普通図柄確率変動遊技状態時＞

| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
|------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| a 1 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) |
| b 1 | | |
| c 1 | | |
| d 1 | | |
| e 1 | | |
| f 1 | | |
| g 1 | | |
| h 1 | | |
| i 1 | | |
| j 1 | | |
| k 1 | | |
| l 1 | | |
| m 1 | | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) |
| n 1 | — | — |
| o 1 | — | — |
| p 1 | — | — |

＜普通図柄確率変動遊技状態時＞

| 特別図柄 | 特別図柄 確率変動遊技状態時 | 特別図柄 通常遊技状態時 |
|------|-----------------------------------|-----------------------------------|
| a 2 | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) | 普通図柄 確率変動遊技状態移行 (連チャンモード継続) |
| b 2 | | |
| c 2 | | |
| d 2 | | |
| e 2 | | |
| f 2 | | |
| g 2 | | |
| h 2 | | |
| i 2 | | |
| j 2 | | |
| k 2 | | |
| l 2 | | |
| m 2 | | |
| n 2 | — | — |
| o 2 | — | — |
| p 2 | — | — |

【0 1 7 6】

次に、図 5 0 は、図 1 2 におけるステップ 9 0 0 0 のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つであ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。ここで、図 5 0 は、ステップ 9 0 0 2 が存在しない点と、ステップ 9 0 1 0、ステップ 9 0 1 4 及びステップ 9 0 1 6 が相違する点を除き、図 1 3 と同一である。尚、ステップ 9 0 1 0、ステップ 9 0 1 4 及びステップ 9 0 1 6 における相違点は、条件を充足させる際の所定態様が異なるのみである。

【0 1 7 7】

次に、本最良形態の第 8 変更例について説明する。本最良形態では、第 3 遊技側（普通図柄側）で当選した場合に、第 2 遊技側始動口（第 1 特図始動口 2 2 1 0）に取り付けられた可変部材（第 1 特図始動口電動役物 2 2 1 2）が開放するが、当該開放動作の際に遊技球が入球しなかったときには、出球が獲得できないばかりか以後の連続大当たり契機すら付与されない（いわゆるパンク）。本変更例は、本最良形態のかかる問題の解消を目指したものである。以下、図面を参照しながら本変更例を説明することとする。

【0 1 7 8】

まず、図 5 1 及び図 5 2 に示すように、本変更例に係るパチンコ遊技機は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の上方（当該図では真上）に設けられた、遊技球を貯留可能である貯留装置 4 0 0 0 を有している。ここで、図 5 2 に示すように、当該貯留装置 4 0 0 0 は、複数球の遊技球を収納可能であり上下で開口した貯留部と、当該貯留部の下開口部に設けられた、遊技球を下方に放出可能な「開状態」と遊技球が収納部から放出されることを防止する「閉状態」とを採り得る開閉部材と、を有している。尚、この開閉部材が閉状態にある状況下では、上開口部から遊技球が貯留部に入りストックされる仕組みである。

【0 1 7 9】

次に、図 5 3 のブロック図を参照しながら、本変更例に係るパチンコ遊技機の機能上の特徴を説明する。本変更例に係るパチンコ遊技機は、本最良形態での図 3 の構成に加え、貯留装置 4 0 0 0 の開閉部材の開閉制御を司る貯留装置駆動制御手段 1 1 6 5 を有している。

【0 1 8 0】

次に、図 5 4 は、図 4 におけるステップ 1 9 0 0 のサブルーチンに係る、本変更例の特徴的処理の一つである第 1 特図始動口電動役物駆動制御処理のフローチャートである。ここで、図 5 4 は、ステップ 1 9 1 3 が相違する点を除き、図 8 と同一である。そこで当該処理を説明すると、ステップ 1 9 1 3 で、貯留装置駆動制御手段 1 1 6 5 は、閉状態にある開閉部材を開放状態とし、貯留部に存在する遊技球を遊技領域 1 2 0 に放出する処理を実行する。このような処理を実行することで、例えば大当たり時に発射装置の具合が悪くなる等の理由で遊技球を正常に発射できなくてもバンクを抑制できる。

【 0 1 8 1 】

次に、本最良形態の第 9 変更例について説明する。本変更例では、第 1 遊技側始動口（第 2 特図始動口 2 1 1 0）に入球して遊技状態移行（モード移行）契機が付与された場合には、球演出を実行することで抽選が行われていることを分かり易くするよう構成されている。具体的には、出球に影響を与えない領域に、例えば、アウト球や予め仕込まれている遊技球を利用して球演出が実行される球演出実行部を設ける。具体例としては、自転している 2 穴クルーンが存在し、当該クルーンの円周方向に球演出用遊技球を放出して当該クルーンの回りを回転させた後、勢いを無くした遊技球が 2 穴のいずれかに入球する、という機構の球演出実行部を設ける。尚、この球演出実行部の制御は、副制御部で実行する。そして、第 2 特図始動口 2 1 1 0 に遊技球が入球した場合、副制御部側の演出表示制御手段 2 3 2 0 は、球演出部において一個の遊技球を 2 穴クルーンに向けて放出すると共に、内部の遊技状態が確率変動遊技状態である場合には確変穴に遊技球が入るよう 2 穴クルーンを制御し、他方、内部の遊技状態が通常遊技状態である場合には通常穴に遊技球が入るよう 2 穴クルーンを制御する（例えば、一方の穴を塞ぐことで他方の穴に入るよう制御）。このような構成を採ることで、モード移行までの過程を視覚的に楽しませることが可能となる。

【 符号の説明 】

【 0 1 8 2 】

- 1 1 2 2 第 2 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 5 当否抽選手段
- 1 1 4 2 第 2 特図内容決定手段
- 1 1 4 3 普図内容決定手段
- 1 1 5 2 第 2 特図制御手段
- 1 1 5 4 普図制御手段
- 1 1 6 0 第 1 特図始動口電動役物開閉制御手段
- 1 1 7 0 特別遊技制御手段
- 1 1 7 2 特別遊技内容決定手段
- 1 1 8 1 特別図柄特定遊技制御手段
- 1 1 8 2 普通図柄特定遊技制御手段
- 1 1 8 4 リミッター制御手段
- 2 1 1 0 第 2 特図始動口
- 2 1 2 0 大入賞口
- 2 1 2 1 大入賞口入賞検出装置
- 2 2 1 0 第 1 特図始動口
- 2 2 1 1 第 1 特図始動口入球検出装置
- 2 2 1 2 第 1 特図始動口電動役物
- 2 2 3 1 第 2 特図表示部
- 2 3 1 0 演出表示装置
- 2 3 2 2 a 装飾図柄表示制御手段
- 2 3 2 2 a - 1 装図表示内容決定手段
- 2 4 1 0 普図始動口
- 2 4 2 1 普図表示部

10

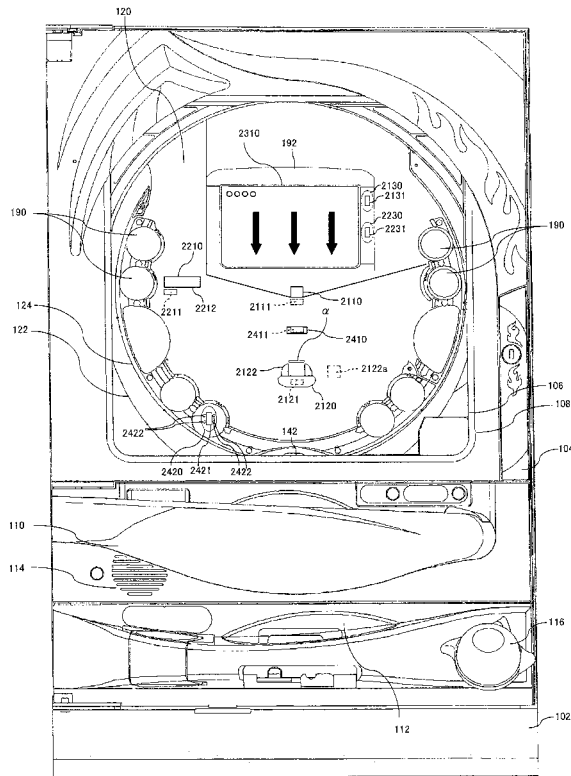
20

30

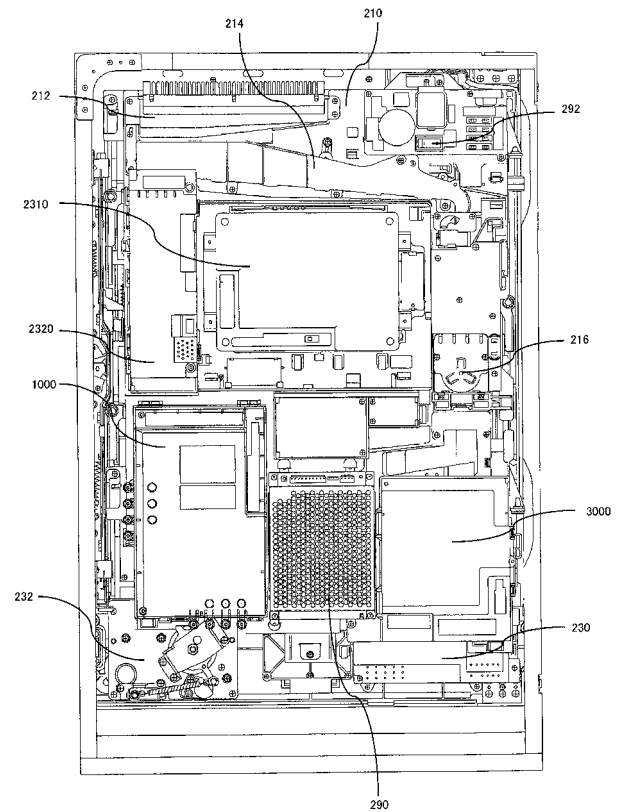
40

50

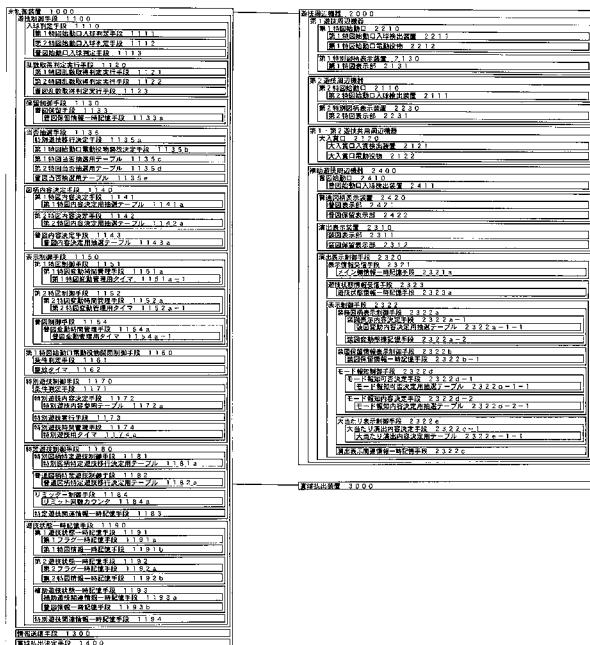
【図 1】



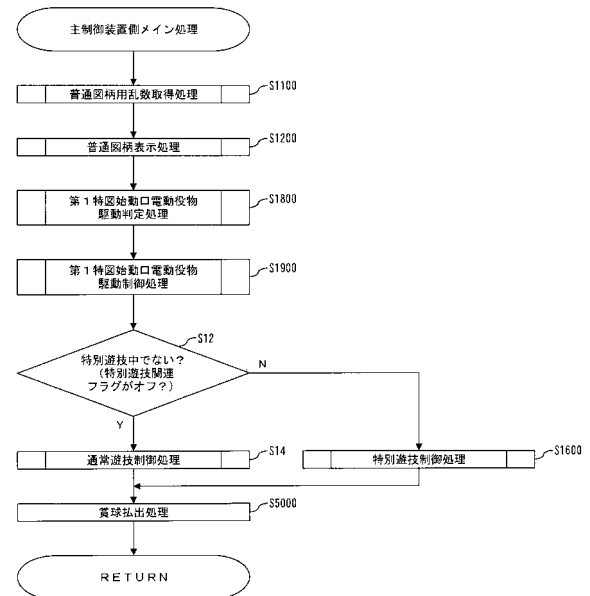
【図 2】



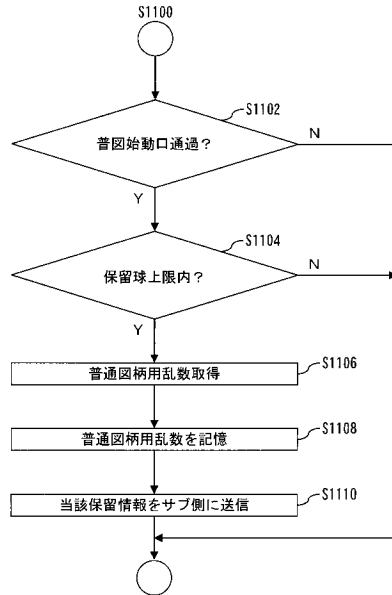
【図 3】



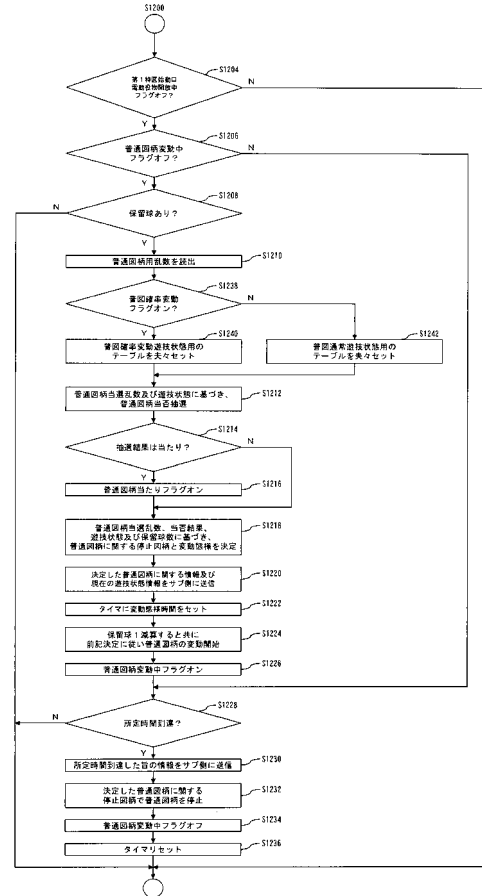
【図 4】



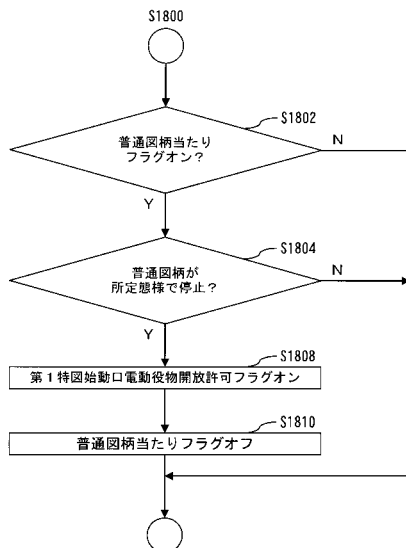
【図 5】



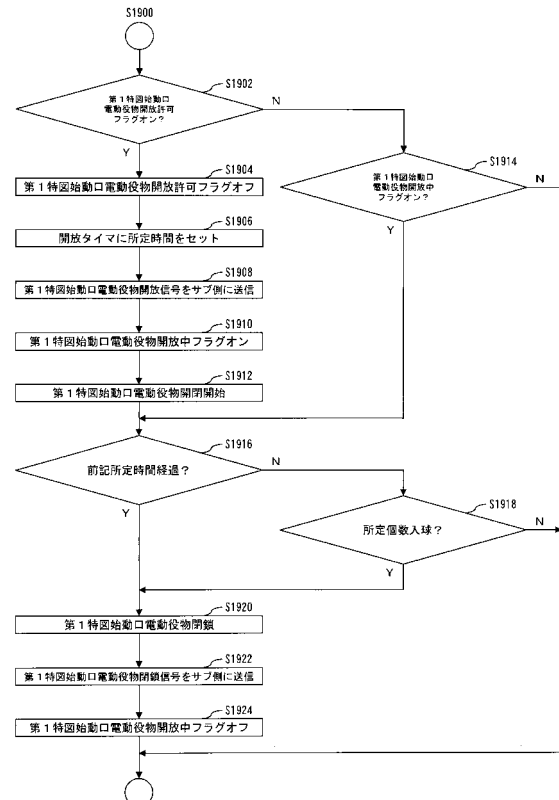
【図 6】



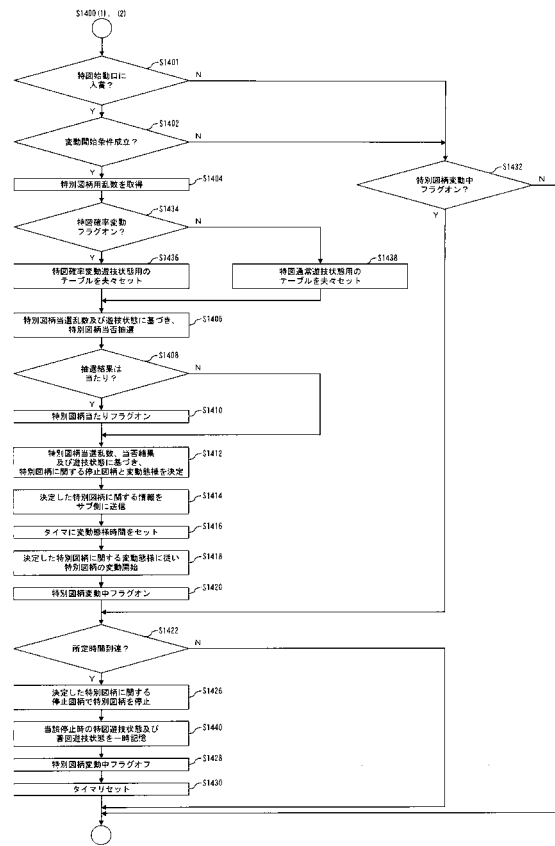
【図 7】



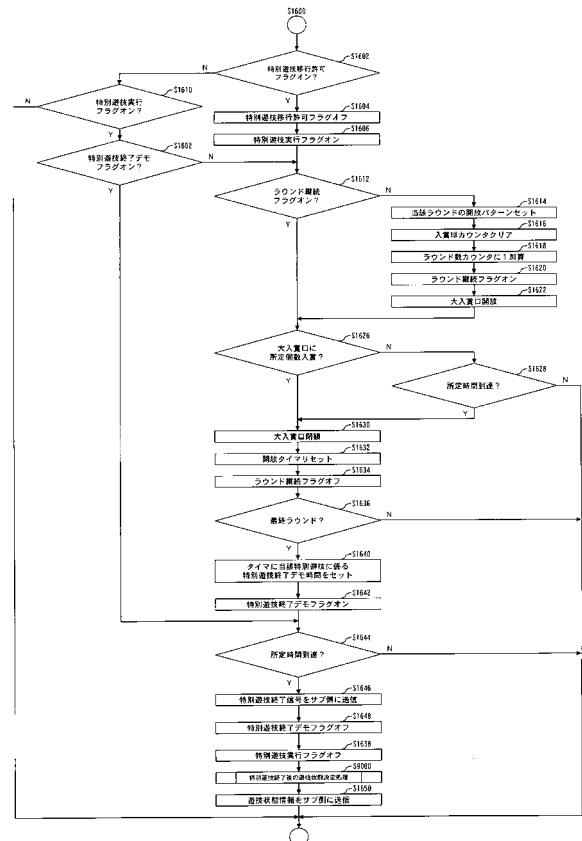
【図 8】



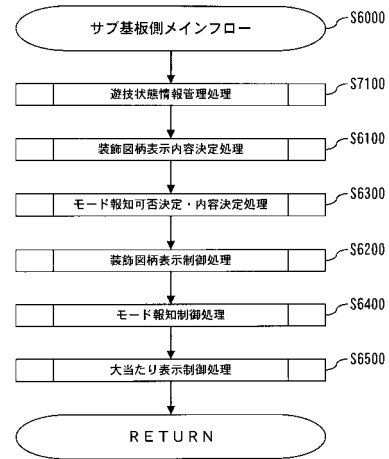
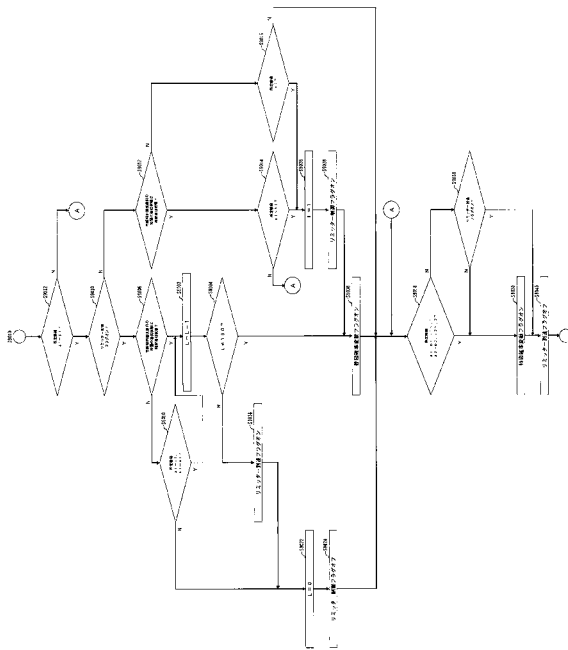
【 図 1 0 】



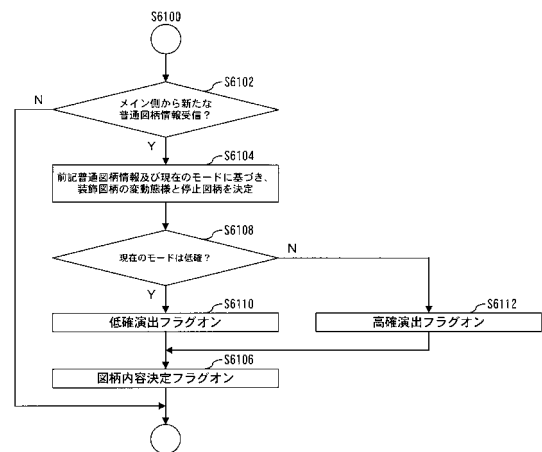
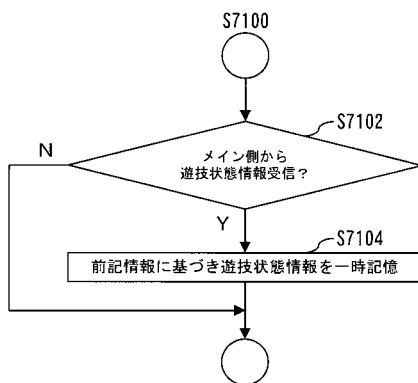
【 図 1 2 】



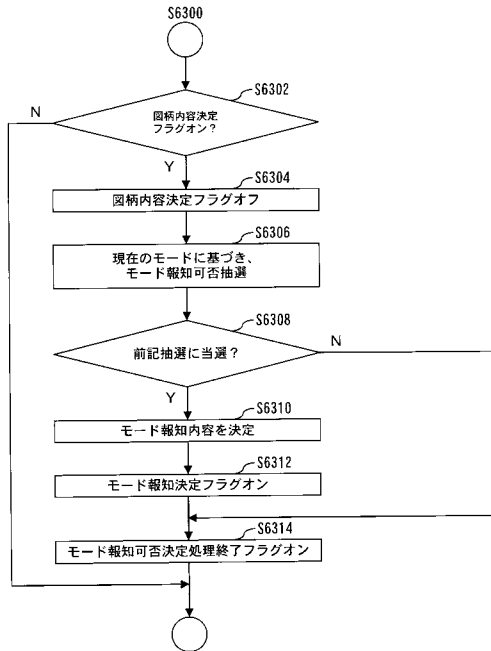
【 図 1 4 】



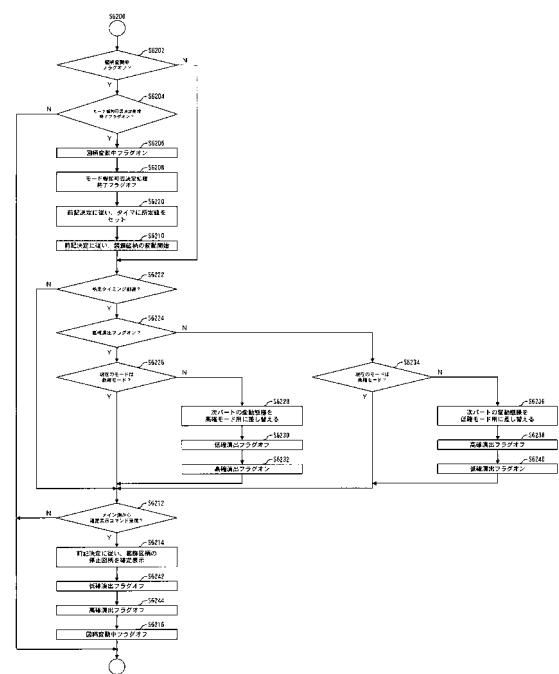
【 図 1 6 】



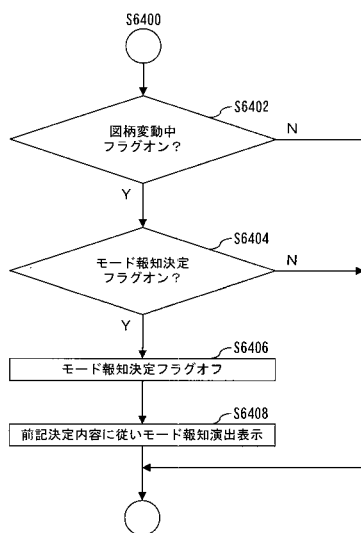
【図 17】



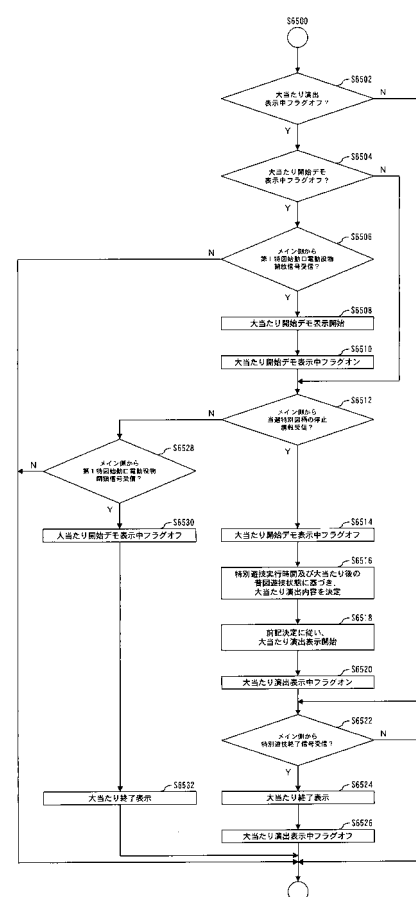
【図 18】



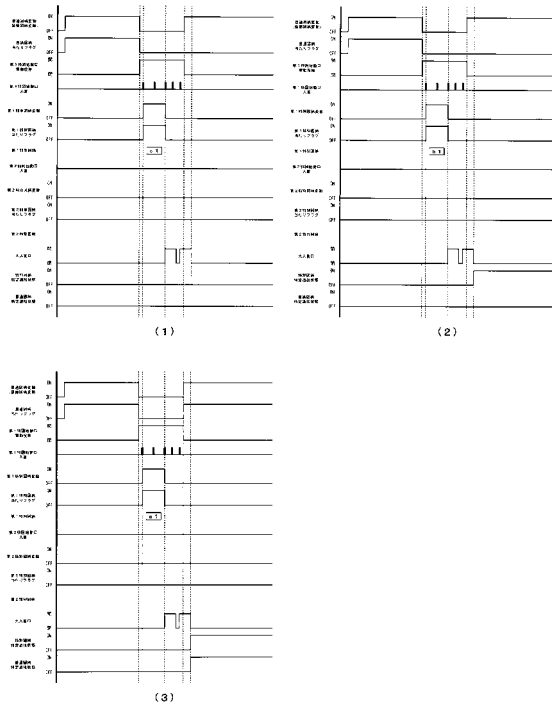
【図 19】



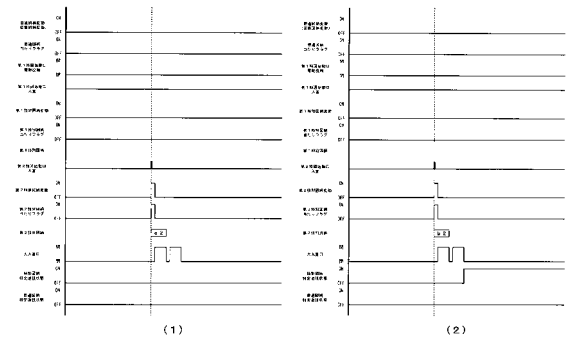
【図 20】



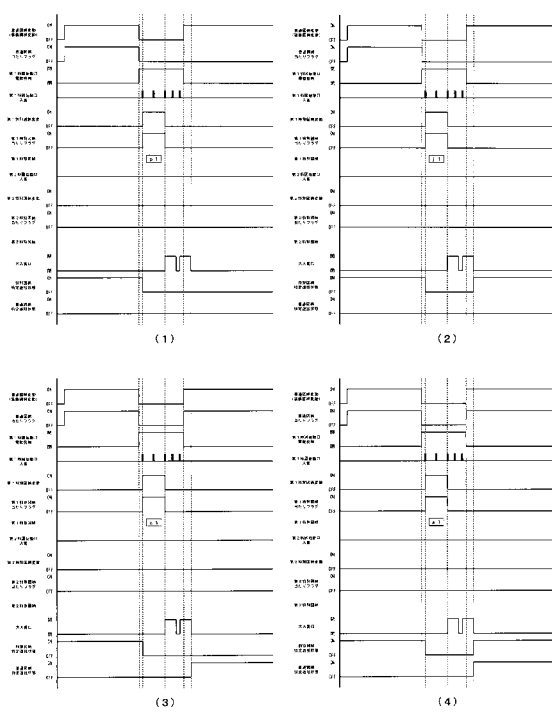
【図 2 1】



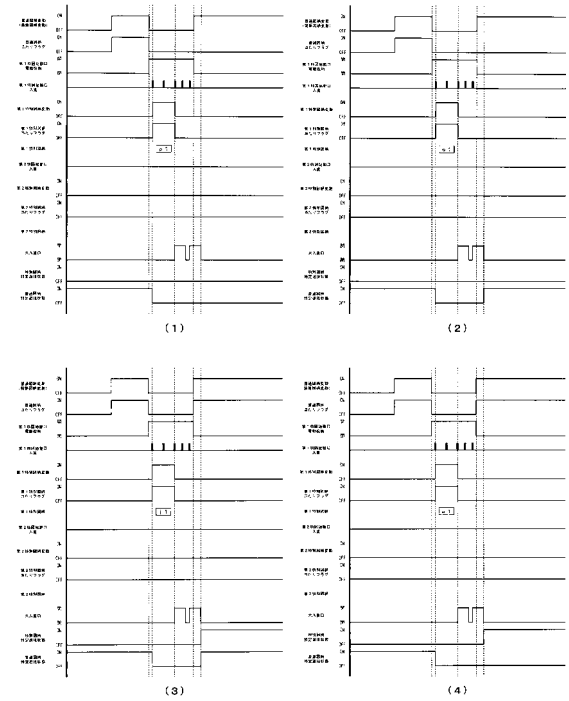
【図 2 2】



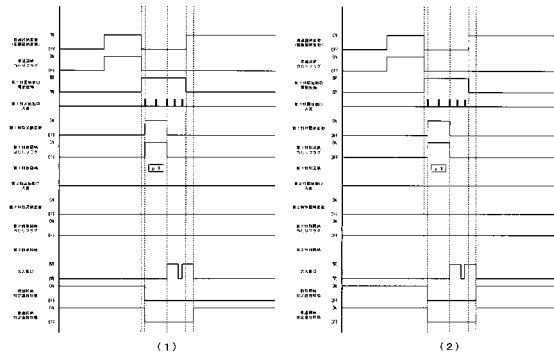
【図 2 3】



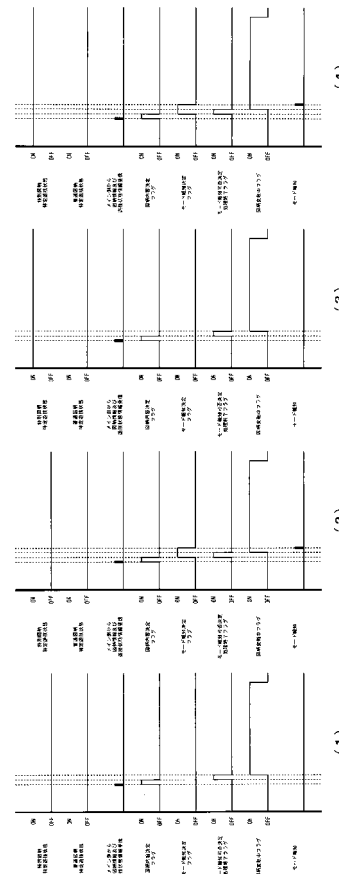
【図 2 4】



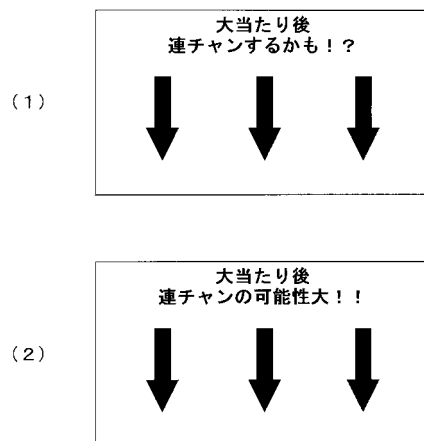
【図 25】



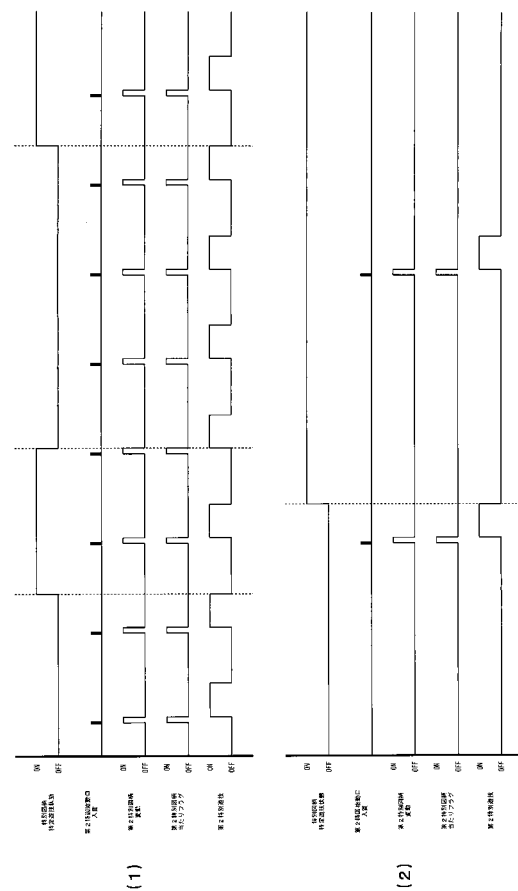
【図 26】



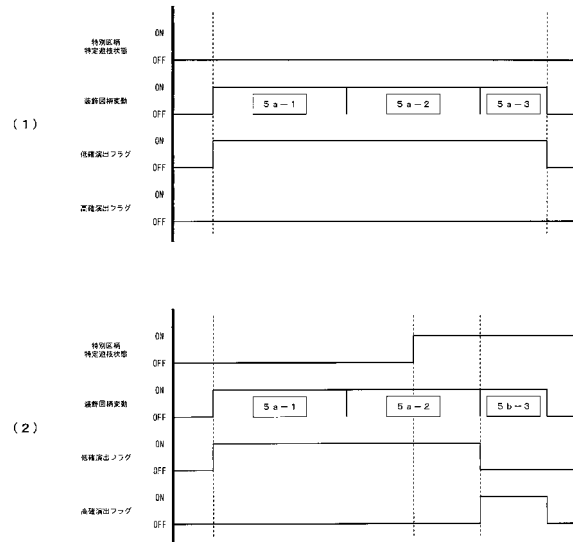
【図 27】



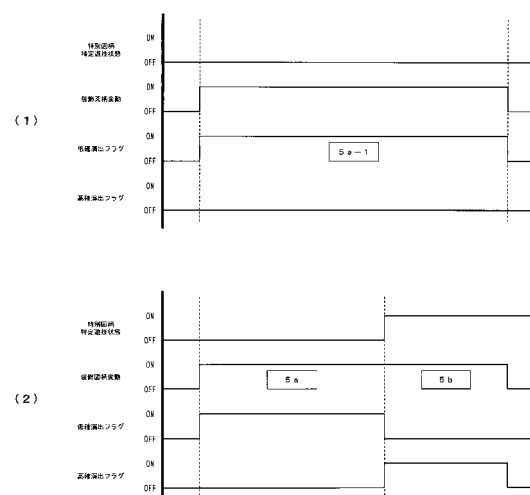
【図 28】



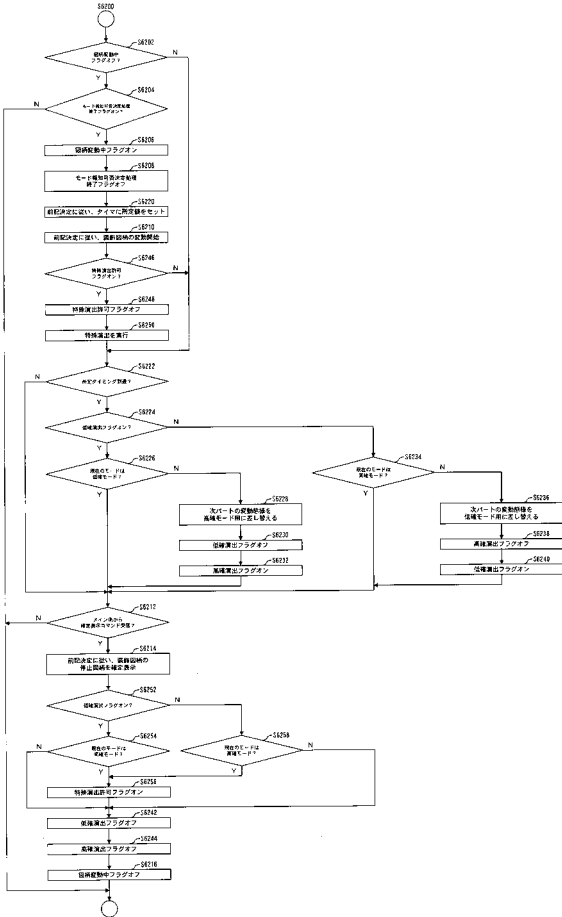
【 図 3 0 】



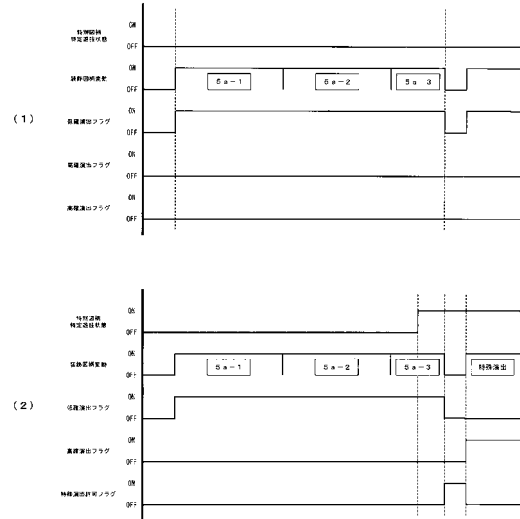
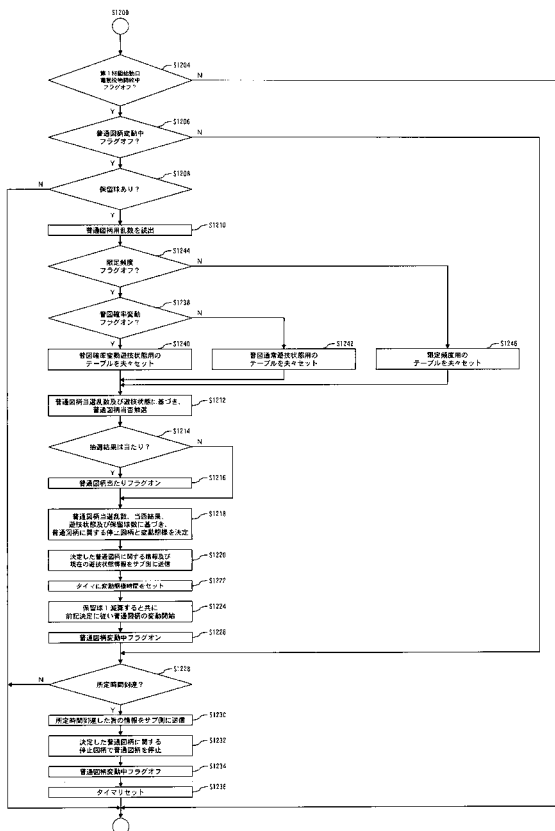
【 図 3 2 】



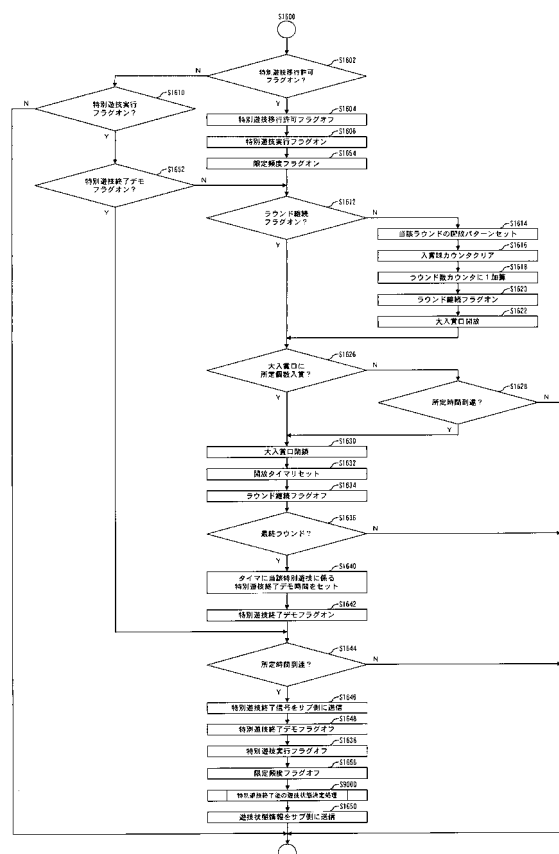
【 図 3 4 】



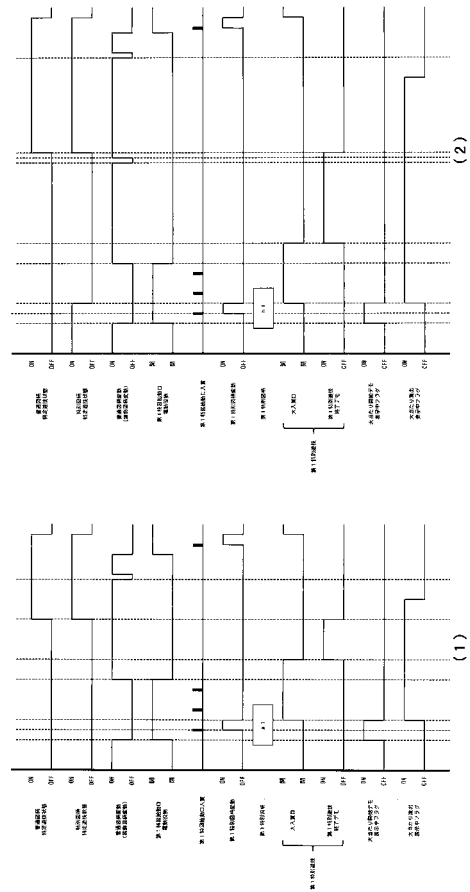
【 図 3 5 】



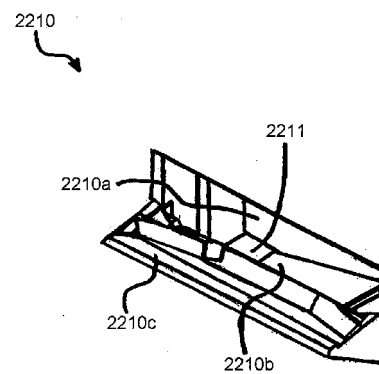
【 図 3 6 】



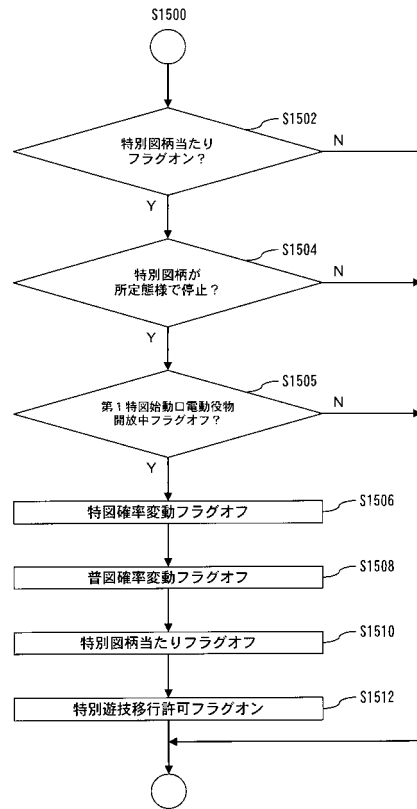
【 図 3 8 】



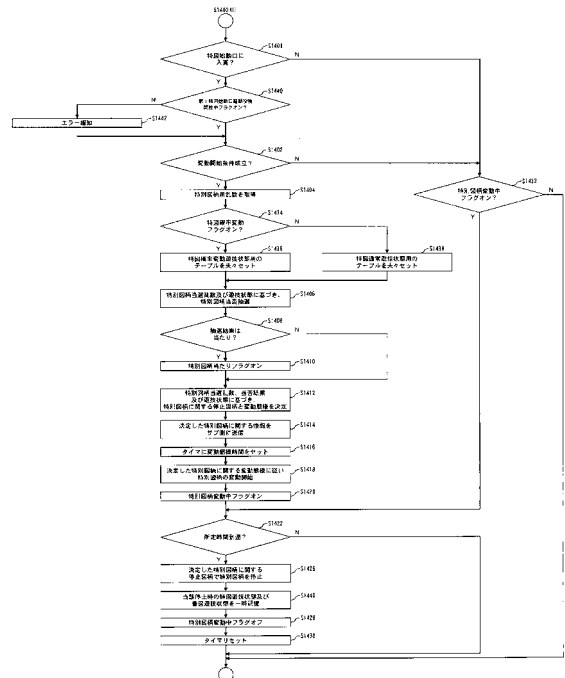
【 図 4 0 】



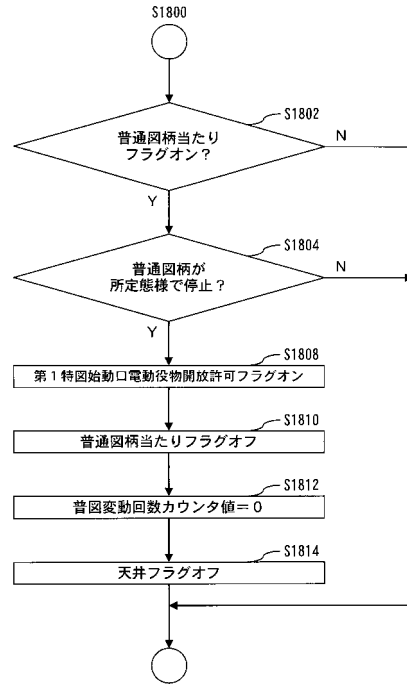
【 図 4 2 】



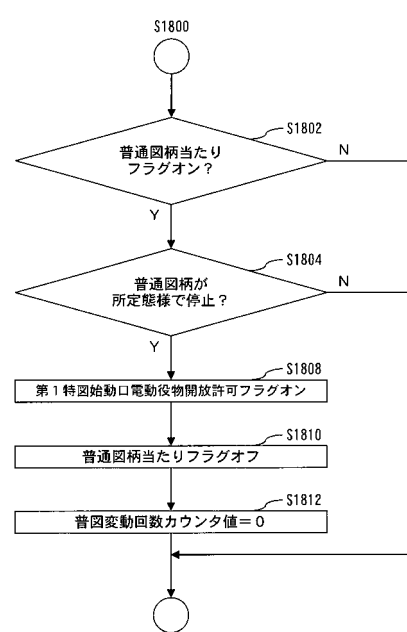
【 図 4 4 】



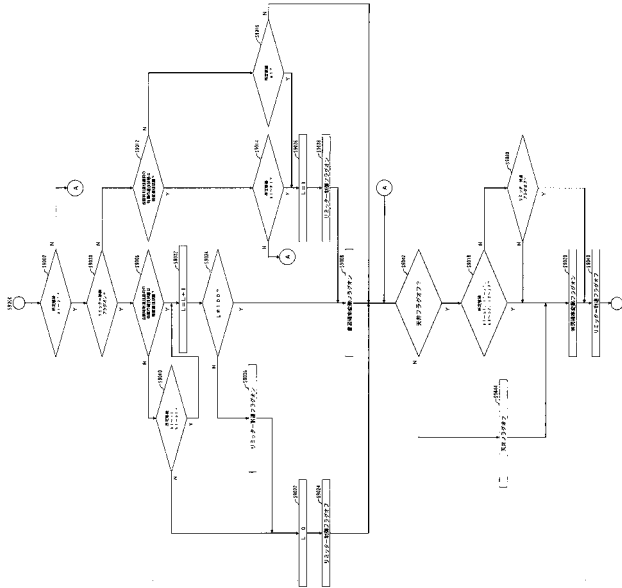
【 図 4 6 】



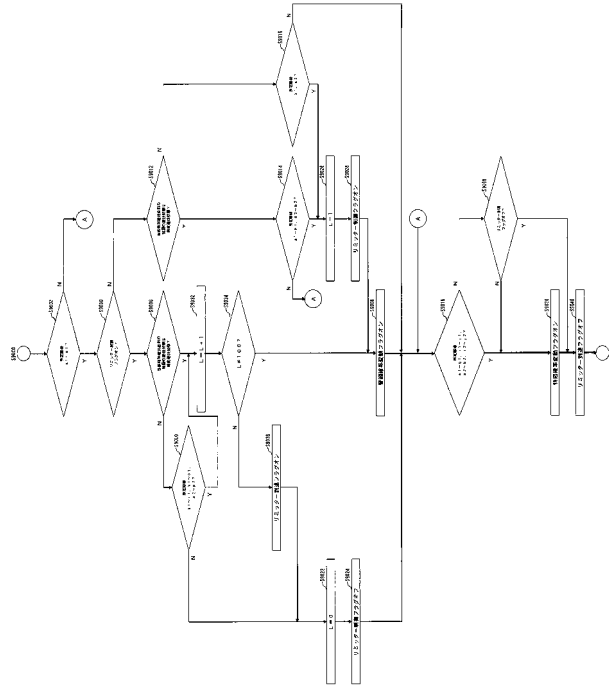
【 図 4 8 】



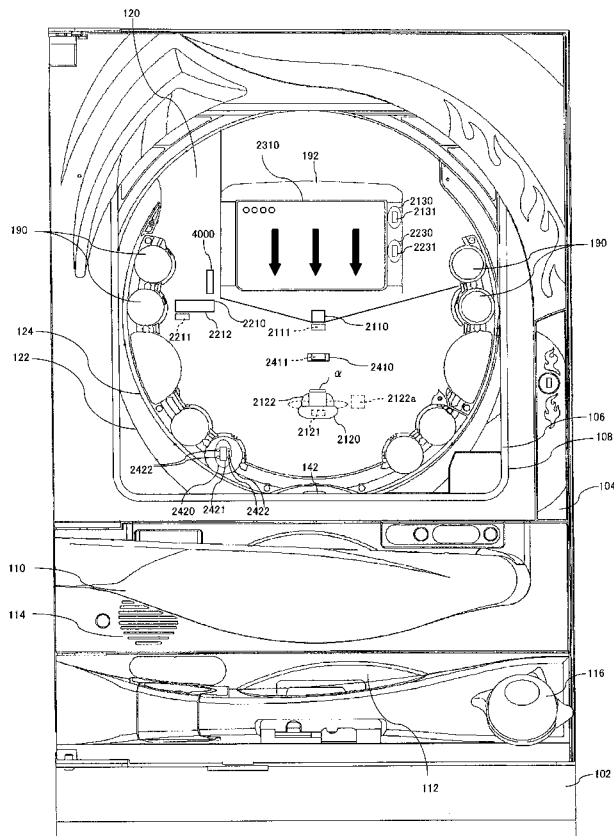
【 図 4 9 】



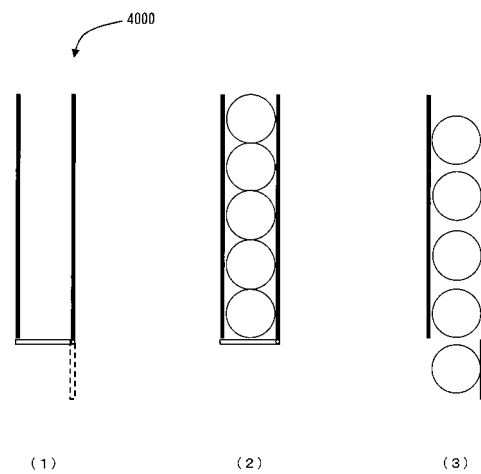
【 図 5 0 】



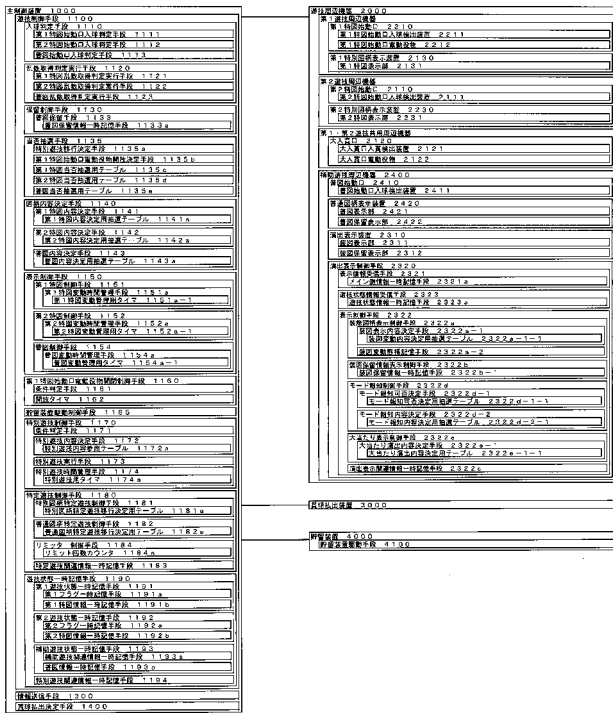
【 図 5 1 】



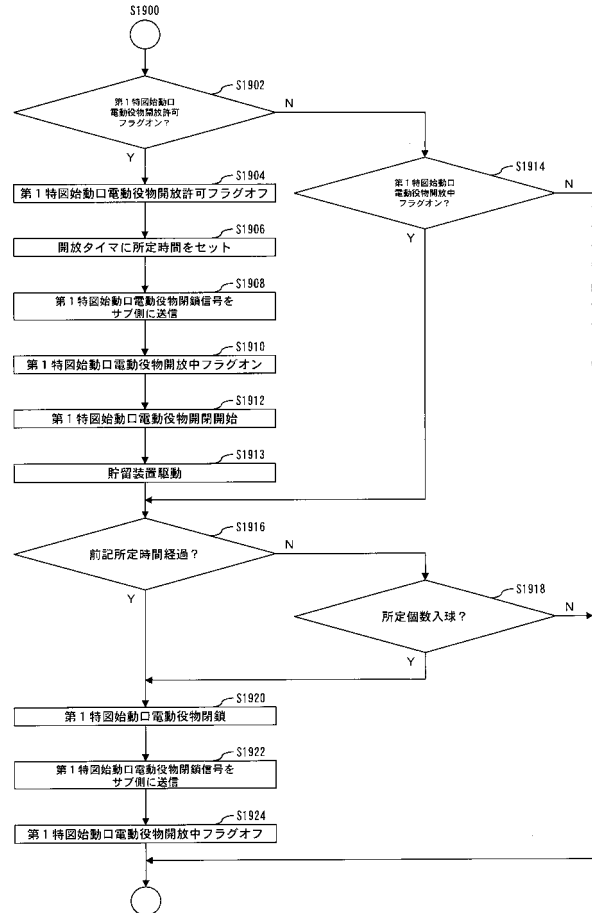
【 図 5 2 】



【図 53】



【図 54】



フロントページの続き

(72)発明者 香取 良一

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