(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6147834号
(P6147834)
(45)発行日　平成29年6月14日(2017.6.14)　(24)登録日　平成29年5月26日(2017.5.26)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 315A

請求項の数 1 (全 25 頁)

(21)出願番号　特願2015-228764(P2015-228764)
(22)出願日　平成27年11月24日(2015.11.24)
(62)分割の表示　特願2011-96274(P2011-96274)の分割
原出願日　平成23年4月22日(2011.4.22)
(65)公開番号　特開2016-104134(P2016-104134A)
(43)公開日　平成28年6月9日(2016.6.9)
審査請求日　平成27年11月24日(2015.11.24)

(73)特許権者　000154679
株式会社平和
東京都台東区東上野一丁目１６番１号
(74)代理人　100066980
弁理士　森　哲也
(74)代理人　100108914
弁理士　鈴木　壯兵衛
(74)代理人　100103850
弁理士　田中　秀▲てつ▼
(72)発明者　関谷　徹
群馬県伊勢崎市香林町２－１８１８　株式会社アムテックス内

審査官　森田　真彦

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球の入賞が困難な閉止状態と、前記閉止状態と比較して遊技球の入賞が容易な開放状態と、を形成することが可能な可変入賞装置と、
前記可変入賞装置への遊技球の入賞を契機として、特賞状態を生起させるか否かを決定する第１抽選を実行する抽選手段と、
前記第１抽選が実行された場合に、表示手段において、識別情報の変動表示を行った後に、当該第１抽選の結果に対応する態様による識別情報の停止表示を行う表示制御手段と、
遊技球による所定領域の通過を契機として実行された第２抽選に当選した場合に、前記可変入賞装置を前記閉止状態から前記開放状態へと変位させる入賞口開放遊技状態を生起させる入賞口開放遊技状態制御手段と、
前記入賞口開放遊技状態における前記可変入賞装置が前記開放状態とされる時間を当該制御が実行されていない場合と比較して延長する開放時間延長制御を実行することが可能な開放時間制御手段と、
前記表示制御手段により前記識別情報の変動表示が行われる時間を当該制御が実行されていない場合と比較して短縮する変動時間短縮制御を実行することが可能な変動時間制御手段と、
前記第１抽選により前記特賞状態を生起させることが決定される確率が第１確率となる第１抽選確率状態を生起させること、及び前記第１抽選により前記特賞状態を生起させる

ことが決定される確率が前記第１確率より高い第２確率となる第２抽選確率状態を生起させることが可能な抽選確率制御手段と、
前記特賞状態が生起された際に開放状態となる大入賞口と、
賞球の払い出しを制御する払出制御手段と、を備え、
前記開放時間制御手段は、
前記第２抽選確率状態が生起されている際に、前記開放時間延長制御を実行し、前記第１抽選確率状態が生起されている際に、開放時間延長制御を実行せず、
前記変動時間制御手段は、
前記第２抽選確率状態が生起されている際に、前記変動時間短縮制御を実行可能とし、
前記払出制御手段は、
遊技球が前記所定領域を通過したことが検知された際に賞球の払い出しを行わず、遊技球が前記大入賞口に入賞した際に、遊技球が前記可変入賞装置に入賞した際に払い出される賞球数よりも多い数の賞球の払い出しを行うことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技球の入賞が不可能となる状態と遊技球の入賞が可能となる状態とを形成することが可能な可変入賞装置を備える遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技球の入賞が不可能となる閉止状態と遊技球の入賞が可能となる開放状態とを形成することが可能な可変入賞装置と、可変入賞装置への遊技球の入賞に応じて特賞状態を生起させるか否かを決定する特別図柄抽選を実行する抽選手段と、を備える遊技機が知られている（特許文献１、２参照）。
この遊技機では、可変入賞装置は、遊技球による所定領域の通過を契機として実行された普通図柄抽選に当選した場合に、閉止状態から開放状態に変位する。
【０００３】
また、特別図柄抽選が実行された場合には、表示手段において、特別図柄の変動表示が行われた後、当該特別図柄抽選の結果に応じた態様で特別図柄の停止表示が行われる。
そして、この遊技機では、特別図柄抽選に当選する確率が高確率に設定される確率変動状態が生起されている場合には、特別図柄の変動表示を行う時間が短縮される特別図柄変動時間短縮状態が生起されるとともに、可変入賞装置が第２状態となる時間が延長される開放時間延長状態が生起される。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開平８－３８７０２号公報
【特許文献２】特開平１０－２５８１６４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
しかしながら、従来の遊技機では、遊技の興趣が低下する恐れがある。
すなわち、従来の遊技機では、開放時間延長状態の生起が特別図柄変動時間短縮状態の生起に同期しているため、特別図柄変動時間短縮状態の生起時において、遊技球が可変入賞装置に入賞する可能性を変化させることができない。
よって、従来の遊技機では、可変入賞装置による遊技性が低下する恐れがある。
【０００６】
例えば、従来の遊技機では、確率変動状態の終了後に特別図柄変動時間短縮状態を生起させる構成とした場合には、確率変動状態中に生起されていた開放時間延長状態が確率変動状態の終了後も継続する。

この場合、確率変動状態が生起される確率を高く設定するほど、開放時間延長状態が生起される期間が長くなるため、可変入賞装置の動作がより単調となる。

【０００７】

また、この場合、可変入賞装置への遊技球の入賞に応じて払い出される賞球数を多く設定するほど、確率変動状態の終了後に払い出される賞球数が多くなり、払い出された賞球数が発射装置により発射された遊技球数を超える恐れが高くなる。

そして、払い出された賞球数が発射装置により発射された遊技球数を超えると、遊技者の特賞状態又は確率変動状態が生起されることに対する期待感が低下して、遊技の興趣が低下する恐れがある。

本発明の課題は、可変入賞装置による遊技性を向上して、遊技の興趣を向上することである。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

上記目的を達成するために、第一の発明に係る遊技機は、遊技球の入賞が困難な閉止状態と、前記閉止状態と比較して遊技球の入賞が容易な開放状態と、を形成することが可能な可変入賞装置と、前記可変入賞装置への遊技球の入賞を契機として、特賞状態を生起させるか否かを決定する第１抽選を実行する抽選手段と、前記第１抽選が実行された場合に、表示手段において、識別情報の変動表示を行った後に、当該第１抽選の結果に対応する態様による識別情報の停止表示を行う表示制御手段と、遊技球による所定領域の通過を契機として実行された第２抽選に当選した場合に、前記可変入賞装置を前記閉止状態から前記開放状態へと変位させる入賞口開放遊技状態を生起させる入賞口開放遊技状態制御手段と、前記入賞口開放遊技状態における前記可変入賞装置が前記開放状態とされる時間を当該制御が実行されていない場合と比較して延長する開放時間延長制御を実行することが可能な開放時間制御手段と、前記表示制御手段により前記識別情報の変動表示が行われる時間を当該制御が実行されていない場合と比較して短縮する変動時間短縮制御を実行することが可能な変動時間制御手段と、所定のフラグが設定されていない際に前記第１抽選により前記特賞状態を生起させることが決定される確率が第１確率となる第１抽選確率状態を生起させること、及び前記所定のフラグが設定されている際に前記第１抽選により前記特賞状態を生起させることが決定される確率が前記第１確率より高い第２確率となる第２抽選確率状態を生起させることが可能な抽選確率制御手段と、を備え、前記開放時間制御手段は、前記第２抽選確率状態が生起されている際に、前記開放時間延長制御を実行し、前記第１抽選確率状態が生起されている際に、開放時間延長制御を実行せず、前記変動時間制御手段は、前記第２抽選確率状態が生起されている際に、前記変動時間短縮制御を実行することを特徴とする。

【０００９】

第一の発明に係る遊技機では、開放時間制御手段が、変動時間短縮制御の実行に同期させずに、開放時間延長を実行する。具体的には、第２抽選確率状態が生起されている際には、開放時間延長制御及び変動時間短縮制御の両方が実行される。一方、第１抽選確率状態が生起されている際には、開放時間延長制御が実行されない。

【００１０】

これにより、第１抽選確率状態及び第２抽選確率状態のうちいずれの状態が生起されているかに応じて、遊技球が可変入賞装置に入賞する可能性を変化させることができる。

したがって、第一の発明に係る遊技機では、可変入賞装置による遊技性を向上することができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【００１１】

ここで、可変入賞装置としては、例えば、後述する第二始動入賞口２２０が該当する。第１抽選としては、例えば、後述する特別図柄抽選が該当する。抽選手段としては、例えば、後述する主制御装置４００（ステップＳ１０６、Ｓ１１０）が該当する。表示手段としては、例えば、後述する特別図柄表示部２８１が該当する。識別情報としては、例えば、後述する特別図柄が該当する。表示制御手段としては、例えば、後述する主制御装置４

００（ステップＳ１１０）が該当する。所定領域としては、例えば、後述する始動ゲート２３０が該当する。第２抽選としては、例えば、後述する普通図柄抽選が該当する。入賞口開放遊技状態としては、例えば、後述する小当たり状態が該当する。入賞口開放遊技状態制御手段としては、例えば、後述する主制御装置４００（ステップＳ１１２、Ｓ１１６）が該当する。開放時間延長制御としては、例えば、後述する開放時間延長状態の生起が該当する。開放時間制御手段としては、例えば、後述する主制御装置４００（ステップＳ５０２）が該当する。変動時間短縮制御としては、例えば、後述する特別図柄変動時間短縮状態の生起が該当する。変動時間制御手段としては、例えば、後述する主制御装置４００（ステップＳ２０６、Ｓ２１０）が該当する。第１抽選確率状態とは、例えば、後述する特別図柄抽選確率通常状態が該当する。第２抽選確率状態とは、例えば、後述する特別図柄抽選確率変動状態が該当する。抽選確率制御手段としては、例えば、後述する主制御装置４００（ステップＳ４１８）が該当する。

【００１２】

また、第二の発明に係る遊技機は、第一の発明に係る遊技機において、前記特賞状態が生起された際に開放状態となる大入賞口と、賞球の払い出しを制御する払出制御手段と、を備え、前記払出制御手段は、遊技球が前記所定領域を通過したことが検知された際に賞球の払い出しを行わず、遊技球が前記大入賞口に入賞した際に、遊技球が前記可変入賞装置に入賞した際に払い出される賞球数よりも多い数の賞球の払い出しを行うことを特徴とする。

【発明の効果】

【００１４】

本発明によれば、可変入賞装置による遊技性を向上することができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【００１５】

【図１】遊技盤面の正面部、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

【図２】パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

【図３】遊技制御処理を示すフローチャートである。

【図４】特別図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図５】普通図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。

【図６】特別図柄抽選当たり処理を示すフローチャートである。

【図７】普通図柄抽選当たり処理を示すフローチャートである。

【図８】遊技状態の対応を示す図である。

【図９】変形例に係るパチンコ機の遊技状態の対応を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【００１６】

以下、本発明の実施形態を図面を参照しながら説明する。

本実施形態では、本発明に係る遊技機を、パチンコ機１に適用している。

（遊技盤面の構成）

まず、パチンコ機１における遊技盤１０の構成を説明する。

図１は、遊技盤の正面部、特に説明に必要な部分を模式的に示した図である。

図１に示すように、遊技盤１０には、遊技球（図示せず）の発射路２０を構成する外レール２１及び内レール２２が設けられている。遊技盤１０では、外レール２１及び内レール２２によって囲まれた円形状の領域が、遊技球を転動させる遊技領域３０となっている。

【００１７】

遊技領域３０の中央部には、役物装置１００が配設されている。役物装置１００の内側には、中央転動経路３１が構成されている。また、遊技領域３０では、役物装置１００の左側に左側転動経路３２が構成され、役物装置１００の右側に右側転動経路３３が構成されている。

役物装置１００は、外周壁１０１と、外周壁１０１の内側に構成された中央転動経路３１と、遊技球を中央転動経路３１へ流入させる流入口１０２と、中央転動経路３１を通過した遊技球を排出する排出口１０３と、を有している。

【００１８】

流入口１０２は、左上方に向かって開口しており、常時、遊技球の流入が可能な状態を形成している。排出口１０３は、下方に向かって開口しており、常時、遊技球の排出が可能な状態を形成している。

役物装置１００では、流入口１０２以外の部分からは、遊技球が中央転動経路に流入することはない。また、役物装置１００では、排出口１０３以外の部分からは、遊技球が排出されることはない。

中央転動経路３１には、遊技球を搬送することが可能な２つの回転部材１１１，１１２と、遊技球を滞留させることが可能なステージ１１３と、排出口１０３における遊技球の排出位置を左右方向（図１に示す左右方向）に変化させることが可能な振分部材１１４と、が配設されている。

【００１９】

そして、役物装置１００では、流入口１０２から流入した遊技球は、回転部材１１１によって搬送され、ステージ１１３において不規則に転動し、さらに、回転部材１１３によって搬送された後、排出口１０３における振分部材１１４により誘導された排出位置から排出される。

役物装置１００の下方には、第一始動入賞口２１０が配設されている。第一始動入賞口２１０は、上向きに開口した入賞口（いわゆるヘソ）であり、常時、遊技球の入賞（入球）が可能な状態を形成している。

【００２０】

第一始動入賞口２１０に入賞した遊技球は、所定領域（図示せず）に誘導される。この所定領域には、始動入賞口スイッチ３１０（図２参照）が配設されている。始動入賞口スイッチ３１０は、所定領域を通過する遊技球を検出する。そして、始動入賞口スイッチ３１０は、遊技球の検出に応じて、検出信号を主制御装置４００（図２参照）に対して出力する。主制御装置４００は、始動入賞口スイッチ３１０から検出信号が入力されたことに応じて、特別図柄抽選（特賞抽選）を実行する。また、主制御装置４００は、始動入賞口スイッチ３１０から検出信号が入力されたことに応じて、賞球を払い出すための処理を実行する。

【００２１】

右側転動路３３における役物装置１００の右方には、始動ゲート２３０が設けられている。始動ゲート２３０は、常時、遊技球の通過が可能な状態を形成している。始動ゲート２３０の内部には、始動ゲートスイッチ３１１（図２参照）が配設されている。始動ゲートスイッチ３１１は、始動ゲート２３０を通過する遊技球を検出する。そして、始動ゲートスイッチ３１１は、遊技球の検出に応じて、検出信号を主制御装置４００に対して出力する。主制御装置４００は、始動ゲートスイッチ３１１から検出信号が入力されたことに応じて、普通図柄抽選を実行する。

【００２２】

右側転動路３３における始動ゲート２３０の下方には、第二始動入賞口２２０が配設されている。第二始動入賞口２２０は、開閉部材２２１を有する可変入賞口となっている。開閉部材２２１は、始動入賞口ソレノイド３２０（図２参照）によって開閉される。

開閉部材２２１は、第二始動入賞口２２０への遊技球の入賞（入球）を不可能にする閉止状態と入賞を可能にする開放状態とに変位可能となっている。

開閉部材２２１は、通常時は、閉止状態とされる。一方、開閉部材２２１は、普通図柄抽選に当選した場合に、所定パターンで開放状態とされる。

【００２３】

第二始動入賞口２２０に入賞した遊技球は、第一始動入賞口２１０に入賞した遊技球と同様に、所定領域に誘導される。そして、第二始動入賞口２２０に入賞した遊技球は、始

動入賞口スイッチ３１０によって検出されて、特別図柄抽選及び賞球の払い出しの契機を与える。ここで、始動入賞口スイッチ３１０は、第一始動入賞口２１０に入賞した遊技球を検出する検出部と、第二始動入賞口２２０に入賞した遊技球を検出する検出部と、を有している。これにより、始動入賞口スイッチ３１０は、第一始動入賞口２１０に入賞した遊技球と第二始動入賞口２２０に入賞した遊技球とを区別して検出し、各始動入賞口２１０，２２０に入賞した遊技球の検出に応じた検出信号を主制御装置４００に対して出力する。

【００２４】

右側転動路３３における第二始動入賞口２２０の下方には、大入賞口２４０が配設されている。大入賞口２４０は、開閉部材２４１を有する可変入賞口となっている。開閉部材２４１は、大入賞口ソレノイド３２１（図２参照）によって開閉される。

開閉部材２４１は、大入賞口２４０への遊技球の入賞（入球）を不可能にする閉止状態と入賞を可能にする開放状態とに変位可能となっている。

開閉部材２４１は、通常時は、閉止状態とされる。一方、開閉部材２４１は、特別図柄抽選に当選して特賞状態が生起された場合に、所定パターンで開放状態とされる。

【００２５】

パチンコ機１には、大入賞口スイッチ３１３（図２参照）が配設されている。大入賞口スイッチ３１３は、大入賞口２４０に入賞した遊技球を検出する。そして、大入賞口スイッチ３１３は、遊技球の検出に応じて、検出信号を主制御装置４００に対して出力する。主制御装置４００は、大入賞口スイッチ３１３から検出信号が入力されたことに応じて、賞球を払い出すための処理を実行する。

【００２６】

第一始動入賞口２１０の左方には、左中一般入賞口２５０ａ及び左下一般入賞口２５０ｂが配設されている。また、第一始動入賞口２１０の右方には、右中一般入賞口２６０ａ及び右下一般入賞口２６０ｂが配設されている。各一般入賞口２５０ａ，２５０ｂ，２６０ａ，２６０ｂは、上向きに開口した入賞口であり、常時、遊技球が入賞（入球）が可能な状態を形成している。

【００２７】

パチンコ機１には、左一般入賞口スイッチ３１４（図２参照）及び右一般入賞口スイッチ３１５（図２参照）が配設されている。左一般入賞口スイッチ３１４は、左中一般入賞口２５０ａに入賞した遊技球及び左下一般入賞口２５０ｂに入賞した遊技球を検出する。右一般入賞口スイッチ３１５は、右中一般入賞口２６０ａに入賞した遊技球及び右下一般入賞口２６０ｂに入賞した遊技球を検出する。そして、各一般入賞口スイッチ３１４，３１５は、遊技球の検出に応じて、検出信号を主制御装置４００に対して出力する。主制御装置４００は、各一般入賞口スイッチ３１４，３１５から検出信号が入力されたことに応じて、賞球を払い出すための処理を実行する。

【００２８】

第一始動入賞口２１０の下方であって遊技領域３０の最下方には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を回収するためのアウト口２７０が設けられている。

役物装置１００の左方には、パチンコ機１の遊技状態を表示する遊技状態表示装置２８０が配設されている。遊技状態表示装置２８０は、ＬＥＤランプ、７セグメントＬＥＤ、ドットマトリクスＬＥＤ等によって構成される。遊技状態表示装置２８０は、特別図柄表示部２８１と、普通図柄表示部２８２と、を有している。

【００２９】

特別図柄表示部２８１は、数字や図柄等からなる特別図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。特別図柄表示部２８１では、特別図柄抽選が実行された場合に、特別図柄の変動表示が行われ、その後、当該特別図柄抽選の結果に応じた態様による特別図柄の停止表示が行われる。

普通図柄表示部２８２は、数字や図柄等からなる普通図柄の変動表示及び停止表示を行うことが可能となっている。普通図柄表示部２８２では、普通図柄抽選が実行された場合

に、普通図柄の変動表示が行われ、その後、当該普通図柄抽選の結果に応じた態様による普通図柄の停止表示が行われる。

【００３０】

また、遊技状態表示装置２８０には、特賞状態が生起されていること、当該特賞状態の全ラウンド回数等が表示される。

パチンコ機１には、遊技者による操作に応じて、遊技球を発射することが可能な発射装置（図示せず）が配設されている。そして、発射装置によって発射された遊技球は、発射路２０を介して、遊技領域３０に打ち出される。

【００３１】

遊技領域３０に打ち出された遊技球は、遊技領域３０における中央転動路３１、左側転動路３２及び右側転動路３３のうちいずれかの転動路を、下方に向かって流下する。

ここで、第一始動入賞口２１０は、遊技領域３０に打ち出された遊技球のうち、役物装置１００の内側に構成された中央転動経路３１を流下した遊技球の入賞が可能となるように配設されている。また、第二入賞口２２０、始動ゲート２３０及び大入賞口２４０は、それぞれ、遊技領域３０に打ち出された遊技球のうち、右側転動経路３３を流下した遊技球の入賞（または通過）が可能となるように配設されている。

なお、遊技領域３０には、第一始動入賞口２１０、第二始動入賞口２２０、始動ゲート２３０、大入賞口２４０等に向かって遊技球を導くように、複数の釘ｎが配設されている。

【００３２】

（制御系の構成）

次に、パチンコ機１における制御系の構成を説明する。

図２は、パチンコ機の制御系の構成を示すブロック図である。

図２に示すように、パチンコ機１は、始動入賞口スイッチ３１０と、始動ゲートスイッチ３１１と、大入賞口スイッチ３１３と、左一般入賞口スイッチ３１４と、右一般入賞口スイッチ３１５と、を備えている。

【００３３】

また、パチンコ機１は、制御部として、主制御装置４００と、副制御装置５００と、を備えている。不正行為防止等のため、主制御装置４００及び副制御装置５００は、それぞれ別々の基板に実装される。また、制御部では、主制御装置４００から副制御装置５００への一方向にのみデータの送信が可能となっている。

主制御装置４００は、主として、始動入賞口スイッチ３１０からの検出信号の入力に応じて、各種の乱数カウンタから乱数を取得する（各種の抽選を実行する）。そして、主制御装置４００は、取得した各種乱数に基づいて、制御コマンドの送信及び遊技全体の制御を行う。

【００３４】

また、主制御装置４００は、遊技状態表示装置２８０、賞球払出制御装置３５０、始動入賞口ソレノイド３２０、大入賞口ソレノイド３２１等を直接制御する。

主制御装置４００は、ＣＰＵ４１０と、ＲＯＭ４２０と、ＲＡＭ４３０と、入力ポート４４０と、出力ポート４５０とを備える。

入力ポート４４０は、始動入賞口スイッチ３１０、始動ゲートスイッチ３１１、大入賞口スイッチ３１３、左一般入賞口スイッチ３１４及び右一般入賞口スイッチ３１５のそれぞれから入力された検出信号をＣＰＵ４１０に対して出力する。

【００３５】

出力ポート４５０は、副制御装置５００、遊技状態表示装置２８０及び賞球払出制御装置３５０のそれぞれに対して制御コマンドを出力するとともに、始動入賞口ソレノイド３２０及び大入賞口ソレノイド３２１のそれぞれに対して制御信号を出力する。また、出力ポート４５０は、パチンコ機１の出玉情報や異常信号等をホールコンピュータ８００に対して出力する。

【００３６】

ＲＯＭ４２０には、主制御装置４００で実行されるパチンコ機１を制御するためのプログラム、遊技制御用のデータ等が記憶されている。
ＲＡＭ４３０は、主制御装置４００に入力されたデータ・主制御装置４００から出力されるデータ、演算処理のためのデータ、遊技に関連する乱数カウンタを始めとする各種カウンタ、抽選結果や遊技状態を管理するフラグ等を一時的に記憶する。
【００３７】
また、主制御装置４００には、電源供給を行うための電源回路９００が接続されている。
副制御装置５００は、主制御装置４００と同様に、ＣＰＵ、ＲＯＭ、ＲＡＭ、入力ポート及び出力ポートを備える。
副制御装置５００のＲＯＭには、演出を制御するためのプログラム、各種データ等が記憶されている。副制御装置５００のＲＡＭには、主制御装置４００から入力された制御コマンド、演算処理を行うためのデータ等が一時的に記憶される。副制御装置５００のＣＰＵは、主制御装置４００から受信した制御コマンドに応じて、ＲＯＭに記憶されたプログラムにしたがった処理を実行する。これにより、副制御装置５００のＣＰＵは、ランプ５３０の点灯、点滅の制御、スピーカ５４０からの効果音の出力の制御等を行う。
【００３８】
（各種抽選について）
パチンコ機１では、始動入賞口２１０，２２０への遊技球の入賞を契機として特別図柄抽選を実行するとともに、遊技球による始動ゲート２３０の通過を契機として普通図柄抽選を実行する。
特別図柄抽選とは、特賞状態を生起させるか否かを決定するための抽選である。特賞状態とは、大入賞口２４０の開閉部材２４１を閉止状態から開放状態へと特定契機が成立するまで変位させるラウンド遊技が行われる遊技状態である。特賞状態では、ラウンド遊技が、予め設定された所定回数（以下、「全ラウンド回数」とする）行われる。本実施形態では、全ラウンド回数は、「２回」に設定されている。
【００３９】
各回のラウンド遊技では、開閉部材２４１が閉止状態から開放状態へと変位してから所定の時間（例えば、３０［ｓ］）が経過するか、開閉部材２４１が開放状態へと変位した大入賞口２４０に所定数（例えば、１０個）の遊技球が入賞したときに、上記特定契機が成立したものと判定される。
【００４０】
また、パチンコ機１では、特別図柄抽選に関する遊技状態として、特別図柄抽選確率通常状態と、特別図柄抽選確率変動状態と、特別図柄変動時間通常状態と、特別図柄変動時間短縮状態と、が設定されている。
特別図柄抽選確率通常状態とは、特別図柄抽選により特賞状態が生起されることが決定される確率（特別図柄抽選に当選する確率）が第１の確率に設定される遊技状態である。本実施形態では、第１の確率は、約１／５に設定されている。特別図柄抽選確率変動状態とは、特別図柄抽選に当選する確率が第１の確率より高い第２の確率に設定される遊技状態である。本実施形態では、第２の確率は、約１／１に設定されている。
【００４１】
主制御装置４００は、特殊有利区間内に生起された特賞状態の終了後に、特別図柄抽選確率変動状態を生起させる。ここで、特殊有利区間とは、特別図柄抽選確率通常状態における特別図柄抽選に当選して当該特別図柄抽選の結果（当たり停止図柄）が特別図柄表示部２８１に表示された後から予め定められた規定回数（以下、「リミッタ回数」とする）の特賞状態が生起される前までの区間をいう。すなわち、特殊有利区間は、特別図柄抽選確率通常状態における特別図柄抽選に係る当たり停止図柄が特別図柄表示部２８１に表示された直後に開始し、リミッタ回数目の特賞状態が生起される直前に終了する。
特賞状態の終了後に生起された特別図柄抽選確率変動状態は、次回の特賞状態が生起される前まで継続する。

【００４２】
一方、主制御装置４００は、特殊有利区間外に生起された特賞状態の終了後に、特別図柄抽選確率通常状態を生起させる。すなわち、主制御装置４００は、リミッタ回数目（規定回数目）の特賞状態の終了後に、特別図柄抽選確率通常状態を生起させる。
特賞状態の終了後に生起された特別図柄抽選確率通常状態は、次回の特賞状態が生起される前まで継続する。
特別図柄変動時間通常状態とは、特別図柄の変動表示が行われる時間（以下、変動時間とする）が第１の変動時間に設定される遊技状態である。本実施形態では、第１の変動時間として、１０［ｓ］、２０［ｓ］及び３０［ｓ］が設定されている。
【００４３】
特別図柄変動時間短縮状態とは、特別図柄の変動時間を第１の変動時間と比較して短い第２の変動時間に設定する変動時間短縮制御を実行する遊技状態である。本実施形態では、第２の変動時間として、１［ｓ］が設定されている。すなわち、特別図柄変動時間短縮状態では、特別図柄変動時間通常状態と比較して、特別図柄の変動時間が短縮されるため、単位時間あたりに実行することが可能な特別図柄抽選の回数が増加する。
【００４４】
普通図柄抽選とは、小当たり状態を生起させるか否かを決定するための抽選である。小当たり状態とは、第二始動入賞口２２０の開閉部材２２１を開放状態とする開放動作が実行される遊技状態をいう。
普通図柄抽選とは、小当たり状態を生起させるか否かを決定するための抽選である。小当たり状態とは、第二始動入賞口２２０の開閉部材２２１を予め定められた時間（以下、「設定開放時間」とする）閉止状態から開放状態へと変位させる小当たり遊技が行われる遊技状態である。
【００４５】
パチンコ機１では、小当たり遊技に関する遊技状態として、開放時間通常状態と、開放時間延長状態と、が設定されている。
開放時間通常状態とは、小当たり遊技における設定開放時間が第１の設定開放時間に設定される遊技状態である。本実施形態では、開放時間通常状態では、小当たり遊技として開閉部材２２１を０．３［ｓ］開放状態とする制御を５回実行することによって、小当たり遊技における設定開放時間を１．５［ｓ］（０．３［ｓ］×５回）とする。
開放時間延長状態とは、設定開放時間が第１の設定開放時間と比較して長い第２の設定開放時間に設定される遊技状態である。本実施形態では、開放時間延長状態では、小当たり遊技として開閉部材２２１を５．０［ｓ］開放状態とする制御を１回実行することによって、小当たり遊技における設定開放時間を５．０［ｓ］とする。
【００４６】
また、パチンコ機１では、普通図柄抽選に関する遊技状態として、普通図柄抽選確率通常状態と、普通図柄抽選確率変動状態と、普通図柄変動時間通常状態と、普通図柄変動時間短縮状態と、が設定されている。
普通図柄抽選確率通常状態とは、普通図柄抽選により小当たり状態が生起されることが決定される確率（普通図柄抽選に当選する確率）が第３の確率に設定される遊技状態である。本実施形態では、第３の確率は、約１／６５５３６に設定されている。
普通図柄抽選確率変動状態とは、普通図柄抽選に当選する確率が第３の確率と比較して高い第４の確率に設定される遊技状態である。本実施形態では、第４の確率は、約１／１に設定されている。
【００４７】
普通図柄変動時間通常状態とは、普通図柄の変動表示が行われる時間（以下、「普通図柄変動時間」とする）が第３の変動時間に設定される遊技状態である。本実施形態では、第３の変動時間として、２［ｓ］が設定されている。
普通図柄変動時間短縮状態とは、普通図柄変動時間が第３の変動時間と比較して短い第４の変動時間に設定される遊技状態である。本実施形態では、第４の変動時間として、０

．５［ｓ］が設定されている。すなわち、普通図柄変動時間短縮状態では、普通図柄変動時間通常状態と比較して、普通図柄変動時間が短縮されるため、単位時間あたりに実行することが可能な普通図柄抽選の回数が増加する。

【００４８】

（遊技制御処理）

次に、主制御装置４００で実行される遊技制御処理を説明する。

ＣＰＵ４１０は、マイクロプロセッシングユニット等からなり、所定の動作クロック（例えば、４［ｍｓ］）で１サイクルを実行可能な遊技制御プログラムに基づいて動作し、ＲＯＭ４２０の所定領域に格納されている遊技制御プログラムを起動させ、図３のフローチャートに示す遊技制御処理を実行する。

図３は、遊技制御処理を示すフローチャートである。

遊技制御処理は、ＣＰＵ４１０において実行されると、図３に示すように、まず、ステップＳ１００に移行する。

ステップＳ１００では、当たり抽選乱数更新処理を実行し、ステップＳ１０２に移行する。

当たり抽選乱数更新処理では、特別図柄抽選に用いる乱数カウンタが示す乱数（以下、特別図柄抽選乱数とする）の値を更新する。

【００４９】

また、当たり抽選乱数更新処理では、普通図柄抽選に用いる乱数カウンタが示す乱数（以下、普通図柄抽選乱数とする）の値を更新する。

なお、当たり抽選乱数更新処理では、各乱数カウンタが一巡するたびに初期値を変化させることにより、各乱数カウンタが示す乱数（特別図柄抽選乱数、普通図柄抽選乱数）の値を容易に予測することができないようにしている。

ステップＳ１０２では、表示抽選乱数更新処理を実行し、ステップＳ１０４に移行する。

表示抽選乱数更新処理では、特別図柄の変動時間を決定する変動時間抽選に用いる乱数カウンタが示す乱数（以下、変動時間抽選乱数とする）の値を更新する。

【００５０】

また、表示抽選乱数更新処理では、停止表示させる特別図柄（以下、停止図柄とする）を決定する停止図柄抽選に用いる乱数カウンタが示す乱数（以下、停止図柄抽選乱数とする）の値を更新する。

ステップＳ１０４では、スイッチ入力処理を実行し、ステップＳ１０６に移行する。

スイッチ入力処理では、各スイッチ３１０，３１１，３１３，３１４，３１５からの検出信号の入力を検出する。そして、各スイッチ３１０，３１１，３１３，３１４，３１５からの検出信号の入力を検出した場合には、当該検出を示す情報をＲＡＭの所定領域に記憶する。

【００５１】

ステップＳ１０６では、特別図柄始動情報更新処理を実行し、ステップＳ１０８に移行する。

特別図柄始動情報更新処理では、ステップＳ１０４のスイッチ入力処理の結果に基づいて、始動入賞口スイッチ３１０から検出信号を入力したか否かを判定する。そして、始動入賞口スイッチ３１０から検出信号を入力していないと判定した場合には、特別図柄始動情報更新処理を終了する。

【００５２】

一方、始動入賞口スイッチ３１０から検出信号を入力したと判定した場合には、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。そして、特別図柄の変動表示中であると判定した場合には、特別始動情報更新処理を終了する。一方、特別図柄の変動表示中ではないと判定した場合には、特別図柄始動情報を取得する。

具体的には、特別図柄抽選乱数値、変動時間抽選乱数値及び停止図柄抽選乱数値のそれぞれを、対応の乱数カウンタから取得する。そして、取得した特別図柄抽選乱数値、変動

時間抽選乱数値及び停止図柄抽選乱数値を、特別図柄始動情報として、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶する。

【００５３】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域では、特別図柄始動情報を１組のみ記憶することが可能となっている（保留なし）。しかしながら、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域において、複数組の特別図柄始動情報を記憶することが可能としても構わない（保留あり）。この場合、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている複数組の特別図柄始動情報については、所定の順番により、後述する特別図柄当たり判定処理等が実行される。

【００５４】

ステップＳ１０８では、普通図柄始動情報更新処理を実行し、ステップＳ１１０に移行する。

普通図柄始動情報更新処理では、ステップＳ１０４のスイッチ入力処理の結果に基づいて、始動ゲートスイッチ３１１から検出信号を入力したか否かを判定する。そして、始動ゲートスイッチ３１１から検出信号を入力していないと判定した場合には、普通図柄始動情報更新処理を終了する。

【００５５】

一方、始動ゲートスイッチ３１１から検出信号を入力したと判定した場合には、普通図柄の変動表示中であるか否かを判定する。そして、普通図柄の変動表示中であると判定した場合には、普通始動情報更新処理を終了する。一方、普通図柄の変動表示中ではないと判定した場合には、普通図柄始動情報を取得する。

具体的には、普通図柄抽選乱数値を、対応の乱数カウンタから取得する。そして、取得した普通図柄抽選乱数値を、普通図柄始動情報として、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に記憶する。

【００５６】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域では、普通図柄始動情報を１つのみ記憶することが可能となっている（保留なし）。しかしながら、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域において、複数の普通図柄始動情報を記憶することが可能としても構わない（保留あり）。この場合、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に記憶されている複数の普通図柄始動情報については、所定の順番により、後述する普通図柄当たり判定処理等が実行される。

【００５７】

ステップＳ１１０では、特別図柄当たり判定処理を実行し、ステップＳ１１２に移行する。特別図柄当たり判定処理については、後述する。

ステップＳ１１２では、普通図柄当たり処理を実行し、ステップＳ１１４に移行する。普通図柄当たり判定処理については、後述する。

ステップＳ１１４では、特別図柄抽選当たり処理を実行し、ステップＳ１１６に移行する。特別図柄抽選当たり処理については、後述する。

ステップＳ１１６では、普通図柄抽選当たり処理を実行し、ステップＳ１１８に移行する。普通図柄抽選当たり処理については、後述する。

ステップＳ１１８では、賞球払出処理を実行し、ステップＳ１２０に移行する。

【００５８】

賞球払出処理では、ステップＳ１０４のスイッチ入力処理の結果に基づいて、始動入賞口スイッチ３１０、大入賞口スイッチ３１３、左一般入賞口スイッチ３１４又は右一般入賞口スイッチ３１５から検出信号を入力したか否かを判定する。そして、いずれかのスイッチ３１０，３１３，３１４，３１５から検出信号を入力したと判定した場合には、賞球払出制御装置３５０に賞球の払い出し動作を行わせるための制御コマンドをＲＡＭ４３０の所定領域に格納する。これにより、ステップＳ１２２のポート出力処理では、出力ポート４５０を介して、制御コマンドが賞球払出装置３５０に送信される。

【００５９】

ここで、本実施形態では、第二始動入賞口２２０の賞球数（１球の遊技球の入賞に対して払い出される賞球数）は、第一始動入賞口２１０の賞球数及び大入賞口の賞球数のそれぞれと比較して多く設定されている。すなわち、第一始動入賞口２１０の賞球数は、５個に設定されている。また、第二始動入賞口２２０の賞球数は、１０個に設定されている。また、大入賞口２４０の賞球数は、６個に設定されている。さらに、各一般入賞口２５０ａ，２５０ｂ，２６０ａ，２６０ｂの賞球数は、５個に設定されている。

【００６０】

ステップＳ１２０では、外部情報出力処理を実行し、ステップＳ１２２に移行する。外部情報出力処理では、遊技制御に関する情報に係る信号を、ホールコンピュータ８００に対して出力する。

ステップＳ１２２では、ポート出力処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ポート出力処理では、出力ポート２５５を介して、ＲＡＭ４３０の所定領域に格納されている制御コマンドを、当該制御コマンドに対応する相手に出力する。具体的には、ポート出力処理では、副制御装置５００、遊技状態表示装置２８０及び賞球払出装置３５０のそれぞれに対して制御コマンドが出力される。また、ポート出力処理では、始動入賞口ソレノイド３２０及び大入賞口ソレノイド３２１のそれぞれに対して制御信号が出力される。

【００６１】

次に、ステップＳ１１０の特別図柄当たり判定処理を説明する。

図４は、特別図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。

特別図柄当たり判定処理では、ステップＳ１１０において実行されると、図４に示すように、まず、ステップＳ２００に移行する。

ステップＳ２００では、特別図柄の変動表示中か否かを判定し、特別図柄の変動表示中でないと判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ２０２に移行する。一方、特別図柄の変動表示中であると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ２１２に移行する。

【００６２】

ステップＳ２０２では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に特別図柄始動情報が記憶されているか否かを判定し、特別図柄始動情報が記憶されていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ２０４に移行する。一方、特別図柄始動情報が記憶されていないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ２０４では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている特別図柄抽選乱数値が当たり値と一致しているか否かを判定し、当たり値と一致していると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ２０６に移行する。一方、当たり値と一致していないと判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ２１０に移行する。

【００６３】

ここで、ＲＯＭ４２０には、特別図柄抽選乱数値と当たり値との対応が登録された特別図柄抽選テーブルが格納されている。また、特別図柄抽選テーブルとして、通常状態テーブル及び変動状態テーブルが設定されている。通常状態テーブルでは、特賞状態が生起されることが決定される確率が約１／５となるように、当たり値が設定されている。変動状態テーブルでは、特賞状態が生起されることが決定される確率が約１／１となるように、当たり値が設定されている。

【００６４】

そして、ステップＳ２０４では、現在の遊技状態が特別図柄抽選確率通常状態である場合には、通常状態テーブルに基づいて、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている特別図柄抽選乱数値が当たり値と一致しているか否かを判定する。一方、現在の遊技状態が特別図柄抽選確率変動状態である場合には、変動状態テーブルに基づいて、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている特別図柄抽選乱数値が当たり値と一致しているか否かを判定する。

ステップＳ２０６では、当たり時特別図柄表示設定処理を実行し、ステップＳ２０８に

移行する。
当たり時特別図柄表示設定処理では、特別図柄の変動時間を決定するとともに、停止図柄を決定する。
【００６５】
ここで、ＲＯＭ４２０には、変動時間抽選乱数値と変動時間との対応が登録された当たり時変動時間抽選テーブルが格納されている。そして、当たり時特別図柄表示設定処理では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている変動時間抽選乱数値及び当り時変動時間抽選テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。
ここで、パチンコ機１では、当たり時変動時間抽選テーブルとして、当たり時通常状態テーブル及び当たり時短縮状態テーブルが設定されている。当り時通常状態テーブルでは、変動時間として、１０［ｓ］、２０［ｓ］及び３０［ｓ］が登録されている。当たり時短縮状態テーブルでは、変動時間として、１［ｓ］のみが登録されている。
【００６６】
そして、当たり時特別図柄表示設定処理では、現在の遊技状態が特別図柄変動時間通常状態である場合には、当り時通常状態テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。一方、現在の遊技状態が特別図柄変動時間短縮状態である場合には、当たり時短縮状態テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。
また、ＲＯＭ４２０には、停止図柄抽選乱数値と停止図柄との対応が登録された当たり時停止図柄抽選テーブルが格納されている。そして、当たり時特別図柄表示設定処理では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている停止図柄抽選乱数値及び当たり時停止図柄抽選テーブルに基づいて、特別図柄の停止図柄が決定される。以下、当たり時特別図柄表示設定処理において決定された停止図柄を、当たり停止図柄とする。
【００６７】
本実施形態では、当たり停止図柄として、通常当たり図柄又は時短当たり図柄が決定される。ここで、時短当たり図柄が決定される確率（例えば、６６％）は、通常当たり図柄が決定される確率（例えば、３４％）と比較して高く設定されている。
ステップＳ２０８では、特別図柄変動表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。
特別図柄変動表示開始処理では、特別図柄変動時間タイマにおいて、ステップＳ２０６又は後述するステップＳ２１０で決定した変動時間を設定する。そして、特別図柄表示部２８１において特別図柄の変動表示を開始するとともに、設定したタイマによる変動時間の計測を開始する。
【００６８】
一方、ステップＳ２１０では、はずれ時特別図柄表示設定処理を実行し、ステップＳ２０８に移行する。
はずれ時特別図柄表示設定処理では、特別図柄の変動時間を決定するとともに、停止図柄を決定する。
ここで、ＲＯＭ４２０には、変動時間抽選乱数値と変動時間との対応が登録されたはずれ時変動時間抽選テーブルが格納されている。そして、はずれ時特別図柄表示設定処理では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている変動時間抽選乱数値及びはずれ時変動時間抽選テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。
ここで、パチンコ機１では、はずれ時変動時間抽選テーブルとして、はずれ時通常状態テーブル及びはずれ時短縮状態テーブルが設定されている。はずれ時通常状態テーブルでは、変動時間として、１０［ｓ］、２０［ｓ］及び３０［ｓ］が登録されている。はずれ時短縮状態テーブルでは、変動時間として、１［ｓ］のみが登録されている。
【００６９】
そして、はずれ時特別図柄表示設定処理では、現在の遊技状態が特別図柄変動時間通常状態である場合には、はずれ時通常状態テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。一方、現在の遊技状態が特別図柄変動時間短縮状態である場合には、はずれ時短縮状態テーブルに基づいて、特別図柄の変動時間を決定する。

また、ＲＯＭ４２０には、停止図柄抽選乱数値と停止図柄との対応が登録されたはずれ時停止図柄抽選テーブルが格納されている。そして、はずれ時特別図柄表示設定処理では、ＲＡＭ４３０の特別図柄始動情報記憶領域に記憶されている停止図柄抽選乱数値及びはずれ時停止図柄抽選テーブルに基づいて、特別図柄の停止図柄が決定される。以下、はずれ時特別図柄表示設定処理において決定された停止図柄を、はずれ停止図柄とする。

【００７０】

一方、ステップＳ２１２では、ステップＳ２０８で特別図柄変動時間タイマに設定した変動時間が経過したか否かを判定し、変動時間が経過したと判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ２１４に移行する。一方、変動時間を経過していないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ２１４では、特別図柄停止表示処理を実行し、ステップＳ２１６に移行する。

特別図柄停止表示処理では、特別図柄表示部２８１において、特別図柄の停止表示を行う。この際、ステップＳ２０６又はステップＳ２１０で決定した停止図柄によって、特別図柄の停止表示を行う。

【００７１】

ステップＳ２１６では、ステップＳ２１４で停止表示された特別図柄が当たり停止図柄であるか否かを判定し、当たり停止図柄であると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ２１８に移行する。一方、当たり停止図柄でない（はずれ停止図柄である）と判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ２１８では、特賞状態フラグ設定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

特賞状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特賞状態フラグを設定（記憶）する。

【００７２】

次に、ステップＳ１１２の普通図柄当たり判定処理を説明する。

図５は、普通図柄当たり判定処理を示すフローチャートである。

普通図柄当たり判定処理では、ステップＳ１１２において実行されると、図５に示すように、まず、ステップＳ３００に移行する。

ステップＳ３００では、普通図柄の変動表示中か否かを判定し、普通図柄の変動表示中でないと判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ３０２に移行する。一方、普通図柄の変動表示中であると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ３１２に移行する。

【００７３】

ステップＳ３０２では、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に普通図柄始動情報が記憶されているか否かを判定し、普通図柄始動情報が記憶されていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ３０４に移行する。一方、普通図柄始動情報が記憶されていないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ３０４では、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に記憶されている普通図柄抽選乱数値が小当たり値と一致しているか否かを判定し、小当たり値と一致していると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ３０６に移行する。一方、小当たり値と一致していないと判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ３１０に移行する。

【００７４】

ここで、ＲＯＭ４２０には、普通図柄抽選乱数値と小当たり値との対応が登録された普通図柄抽選テーブルが格納されている。また、普通図柄抽選テーブルとして、通常状態テーブル及び変動状態テーブルが設定されている。通常状態テーブルでは、小当たり状態が生起されることが決定される確率が約１／６５５３６となるように、小当たり値が設定されている。変動状態テーブルでは、小当たり状態が生起されることが決定される確率が約１／１となるように、小当たり値が設定されている。

【００７５】

そして、ステップＳ３０４では、現在の遊技状態が普通図柄抽選確率通常状態である場

合には、通常状態テーブルに基づいて、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に記憶されている普通図柄抽選乱数値が小当たり値と一致しているか否かを判定する。一方、現在の遊技状態が普通図柄抽選確率変動状態である場合には、変動状態テーブルに基づいて、ＲＡＭ４３０の普通図柄始動情報記憶領域に記憶されている普通図柄抽選乱数値が小当たり値と一致しているか否かを判定する。

【００７６】

ステップＳ３０６では、小当たり時普通図柄表示設定処理を実行し、ステップＳ３０８に移行する。

小当たり時普通図柄表示設定処理では、普通図柄の変動時間を決定するとともに、停止図柄を決定する。

この際、現在の遊技状態が普通図柄変動時間通常状態である場合には、普通図柄の変動時間として、２［ｓ］を決定する。一方、現在の遊技状態が普通図柄変動時間短縮状態である場合には、普通図柄の変動時間として、０．５［ｓ］を決定する。

【００７７】

また、停止図柄として、小当たり停止図柄を決定する。

ステップＳ３０８では、普通図柄変動表示開始処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

普通図柄変動表示開始処理では、普通図柄変動時間タイマにおいて、ステップＳ３０６又は後述するステップＳ３１０で決定した変動時間を設定する。そして、普通図柄表示部２８２において普通図柄の変動表示を開始するとともに、設定したタイマによる変動時間の計測を開始する。

【００７８】

一方、ステップＳ３１０では、はずれ時普通図柄表示設定処理を実行し、ステップＳ３０８に移行する。

はずれ時普通図柄表示設定処理では、普通図柄の変動時間を決定するとともに、普通図柄を決定する。

この際、現在の遊技状態が普通図柄変動時間通常状態である場合には、普通図柄の変動時間として、２［ｓ］を決定する。一方、現在の遊技状態が普通図柄変動時間短縮状態である場合には、普通図柄の変動時間として、０．５［ｓ］を決定する。

また、停止図柄として、はずれ停止普通図柄を決定する。

【００７９】

一方、ステップＳ３１２では、ステップＳ３０８で普通図柄変動時間タイマに設定した変動時間が経過したか否かを判定し、変動時間が経過したと判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ３１４に移行する。一方、変動時間を経過していないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ３１４では、普通図柄停止表示処理を実行し、ステップＳ３１６に移行する。

普通図柄停止表示処理では、普通図柄表示部２８２において、普通図柄の停止表示を行う。この際、ステップＳ３０６又はステップＳ３１０で決定した停止図柄によって、普通図柄の停止表示を行う。

【００８０】

ステップＳ３１６では、ステップＳ３１４で停止表示された普通図柄が小当たり停止図柄であるか否かを判定し、小当たり停止図柄であると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ３１８に移行する。一方、小当たり停止図柄でない（はずれ停止普通図柄である）と判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

ステップＳ３１８では、小当たり状態フラグ設定処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

小当たり状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、小当たり状態フラグを設定する。

【００８１】

次に、ステップＳ１１４の特別図柄抽選当たり処理を説明する。
図６は、特別図柄抽選当たり処理を示すフローチャートである。
特別図柄抽選当たり処理では、ステップＳ１１４において実行されると、図６に示すように、まず、ステップＳ４００に移行する。
ステップＳ４００では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特賞状態フラグが設定されているか否かを判定し、特賞状態フラグが設定されていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ４０２に移行する。一方、特賞状態フラグが設定されていないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。
ステップＳ４０２では、特賞状態を生起させる特賞状態生起処理を実行し、ステップＳ４０４に移行する。

【００８２】
特賞状態生起処理は、全ラウンド回数である「２回」のラウンド遊技を繰り返し実行する。各回のラウンド遊技は、大入賞口２４０の開閉部材２４１が閉止状態から開放状態に変位することにより開始し、開閉部材２４１が開放状態に変位してから所定の時間（例えば、３０［ｓ］）が経過するか、大入賞口２４０に入賞した遊技球の数が所定数（例えば、１０個）に達した場合に終了する。

【００８３】
ステップＳ４０４では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特別図柄抽選確率変動状態フラグが設定されているか否かを判定し、特別図柄抽選確率変動状態フラグが設定されていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ４０６に移行する。一方、特別図柄抽選確率変動状態フラグが設定されていないと判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ４２０に移行する。

【００８４】
ステップＳ４０６では、特賞状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４０８に移行する。
特賞状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における特賞状態フラグの設定を解除（消去）する。
ステップＳ４０８では、リミッタ回数更新処理を実行し、ステップＳ４１０に移行する。
リミッタ回数更新処理では、後述するリミッタカウンタのカウント値Ｒを更新する。具体的には、リミッタカウンタにおいて、現在のカウント値Ｒから「１」を減算した値を、新たなカウント値Ｒとして設定する。

【００８５】
ステップＳ４１０では、リミッタカウンタのカウント値Ｒ＝０となっているか否かを判定し、カウント値Ｒ＝０となっていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ４１２に移行する。一方、カウント値Ｒ＝０となっていない（カウント値Ｒ≧１である）と判定した場合（Ｎｏ）は、ステップＳ４１８に移行する。
ステップＳ４１２では、特別図柄抽選確率変動状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４１４に移行する。
特別図柄抽選確率変動状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における特別図柄抽選確率変動状態フラグの設定を解除する。

【００８６】
ステップＳ４１４では、開放時間延長状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４１６に移行する。
開放時間延長状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における開放時間延長状態フラグの設定を解除する。
ステップＳ４１６では、ステップＳ２１４で停止表示した当たり停止図柄（今回の特賞状態を生起させた特別図柄抽選に係る当たり停止図柄）が、時短当たり図柄であるか否かを判定し、時短当たり図柄であると判定した場合（Ｙｅｓ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。一方、時短当たり図柄でない（通常当たり図柄である）と判定した

場合（Ｎｏ）は、ステップＳ４３２に移行する。

【００８７】

ステップＳ４１８では、遊技状態生起処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

遊技状態生起処理は、ステップＳ４０２に係る特賞状態の終了後の遊技状態を設定する処理である。

具体的には、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において特別図柄抽選確率変動状態フラグが設定されている場合には、特別図柄抽選確率変動状態を生起させる。一方、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において特別図柄抽選確率変動状態フラグが設定されていない場合には、特別図柄抽選確率通常状態を生起させる。

【００８８】

また、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特別図柄変動時間短縮状態フラグが設定されている場合には、特別図柄変動時間短縮状態を生起させる。一方、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特別図柄変動時間短縮状態フラグが設定されていない場合には、特別図柄変動時間通常状態を生起させる。

また、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において開放時間延長状態フラグが設定されている場合には、開放時間延長状態を生起させる。一方、主制御装置４００はＲＡＭ４３０の所定領域において開放時間延長状態フラグが設定されていない場合には、開放時間通常状態を生起させる。

【００８９】

また、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において普通図柄抽選確率変動状態フラグが設定されている場合には、普通図柄抽選確率変動状態を生起させる。一方、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において普通図柄抽選確率変動状態フラグが設定されていない場合には、普通図柄抽選確率通常状態を生起させる。

さらに、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において普通図柄変動時間短縮状態フラグが設定されている場合には、普通図柄変動時間短縮状態を生起させる。一方、主制御装置４００は、ＲＡＭ４３０の所定領域において普通図柄変動時間短縮状態フラグが設定されていない場合には、普通図柄変動時間通常状態を生起させる。

なお、ステップＳ４１８において生起された各遊技状態は、次の特賞状態が生起される前まで継続する。

【００９０】

一方、ステップＳ４２０では、特別図柄抽選確率変動状態フラグ設定処理を実行し、ステップＳ４２２に移行する。

特別図柄抽選確率変動状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特別図柄抽選確率変動状態フラグを設定する。

ステップＳ４２２では、リミッタ回数設定処理を実行し、ステップＳ４２４に移行する。

ここで、主制御装置４００は、特別図柄抽選確率通常状態における特別図柄抽選に当選して当該特別図柄抽選に係る当たり停止図柄が表示された後から予め定められたリミッタ回数の特賞状態が生起される前までの特殊有利区間内に生起された特賞状態の終了後に、特別図柄抽選確率変動状態を生起させる。

【００９１】

一方、主制御装置４００は、リミッタ回数目の特賞状態（以下、「特殊有利区間終了契機特賞状態とする」）の終了後に、特別図柄抽選確率通常状態を生起させる。

このために、ＲＡＭ４３０の所定領域には、特賞状態が生起された回数をカウントするリミッタカウンタが格納されている。

主制御装置４００は、特別図柄抽選確率通常状態における特別図柄抽選に当選した場合に、当該特別図柄抽選により生起された特賞状態（以下、「特殊有利区間開始契機特賞状態」とする）を１回目として、リミッタカウンタによるカウントを開始する（リミッタカウントの作動を開始する）。そして、主制御装置４００は、リミッタカウンタのカウント

値Ｒがリミッタ回数に達した場合に、リミッタカウンタによるカウントを終了する（リミッタカウンタの作動を終了する）。

【００９２】

そして、主制御装置４００は、リミッタカウンタのカウント値Ｒがリミッタ回数に達した場合には、リミッタカウンタによるカウントを終了する（リミッタカウントの作動を終了する）。本実施形態では、リミッタ回数は、「２０回」に設定されている。

そして、リミッタ回数設定処理では、リミッタカウンタのカウント値Ｒを、初期値であるリミッタ回数（「２０回」）に設定して、リミッタカウンタによる特賞状態が生起された回数のカウントを開始する。

【００９３】

ステップＳ４２４では、特別図柄変動時間短縮状態フラグ設定処理を実行し、ステップＳ４２６に移行する。

特別図柄変動時間短縮状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、特別図柄変動時間短縮状態フラグを設定する。

ステップＳ４２６では、普通図柄抽選確率変動状態フラグ設定処理を実行し、ステップＳ４２８に移行する。

普通図柄抽選確率変動状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、普通図柄抽選確率変動状態フラグを設定する。

【００９４】

ステップＳ４２８では、普通図柄変動時間短縮状態フラグ設定処理を実行し、ステップＳ４３０に移行する。

普通図柄変動時間短縮状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、普通図柄変動時間短縮状態フラグを設定する。

ステップＳ４３０では、開放時間延長状態フラグ設定処理を実行し、ステップＳ４０６に移行する。

開放時間延長状態フラグ設定処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、開放時間延長状態フラグを設定する。

【００９５】

一方、ステップＳ４３２では、特別図柄変動時間短縮状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４３４に移行する。

特別図柄変動時間短縮状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における特別図柄変動時間短縮状態フラグの設定を解除する。

ステップＳ４３４では、普通図柄抽選確率変動状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４３６に移行する。

普通図柄抽選確率変動状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における普通図柄抽選確率変動状態フラグの設定を解除する。

【００９６】

ステップＳ４３６では、普通図柄変動時間短縮状態フラグ解除処理を実行し、ステップＳ４１８に移行する。

普通図柄変動時間短縮状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における普通図柄変動時間短縮状態フラグの設定を解除する。

以上のように、本実施形態に係る特別図柄抽選当たり処理では、ステップＳ４１０においてカウント値Ｒ＝０となっていると判定された場合には、ステップＳ４１２、Ｓ４１４、Ｓ４１６、Ｓ４３２、Ｓ４３４及びＳ４３６を実行する。一方、ステップＳ４１０においてカウント値Ｒ＝０となっていないと判定された場合には、ステップＳ４１２、Ｓ４１４、Ｓ４１６、Ｓ４３２、Ｓ４３４及びＳ４３６を実行しない。

【００９７】

これによって、特殊有利区間終了契機特賞状態の終了時には、特別図柄抽選確率変動状態フラグ及び開放時間延長状態フラグのそれぞれが解除された状態となる。また、この時には、当該特殊有利区間終了契機特賞状態を生起させた特別図柄抽選に係る当たり停止図

柄の種類に応じて、特別図柄変動時間短縮状態フラグ、普通図柄抽選確率変動状態フラグ及び普通図柄変動時間短縮状態フラグのそれぞれが解除又は設定された状態となる。したがって、通常当たり図柄に係る特殊有利区間終了契機特賞状態の終了後には、特別図柄抽選確率通常状態、開放時間通常状態、特別図柄変動時間通常状態、普通図柄抽選確率通常状態及び普通図柄変動時間通常状態のそれぞれが生起される。また、時短当たり図柄に係る特殊有利区間終了契機特賞状態の終了後には、特別図柄抽選確率通常状態、開放時間通常状態、特別図柄変動時間短縮状態、普通図柄抽選確率変動状態及び普通図柄変動時間短縮状態のそれぞれが生起される。

【００９８】

一方、リミッタカウンタのカウントに係る特賞状態のうち特殊有利区間終了契機特賞状態を除いた特賞状態の終了時には、特別図柄抽選確率変動状態フラグ及び開放時間延長状態フラグのそれぞれが設定された状態となる。また、この時には、当該特賞状態を生起させた特別図柄抽選に係る当たり停止図柄の種類に関らず、特別図柄変動時間短縮状態フラグ、普通図柄抽選確率変動状態フラグ及び普通図柄変動時間短縮状態フラグのそれぞれが設定された状態となる。したがって、リミッタカウンタのカウントに係る特賞状態のうち特殊有利区間終了契機特賞状態を除いた特賞状態の終了後には、特別図柄抽選確率変動状態、開放時間延長状態、特別図柄変動時間短縮状態、普通図柄抽選確率変動状態及び普通図柄変動時間短縮状態のそれぞれが生起される。

【００９９】

次に、ステップＳ１１６の普通図柄抽選当たり処理を説明する。

図７は、普通図柄抽選当たり処理を示すフローチャートである。

普通図柄抽選当たり処理では、ステップＳ１１６において実行されると、図７に示すように、まず、ステップＳ５００に移行する。

ステップＳ５００では、ＲＡＭ４３０の所定領域において、小当たり状態フラグが設定されているか否かを判定し、小当たり状態フラグが設定されていると判定した場合（Ｙｅｓ）は、ステップＳ５０２に移行する。一方、小当たり状態フラグが設定されていないと判定した場合（Ｎｏ）は、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

【０１００】

ステップＳ５０２では、小当たり遊技処理を実行し、ステップＳ５０４に移行する。

小当たり遊技処理では、小当たり遊技が実行される。具体的には、主制御装置４００は、現在の遊技状態が開放時間通常状態である場合には、小当たり遊技として、開閉部材２２１を０．３［ｓ］開放状態とする制御を５回実行する。一方、主制御装置４００は、現在の遊技状態が開放時間延長状態である場合には、小当たり遊技として、開閉部材２２１を５．０［ｓ］開放状態とする制御を１回実行する。

ステップＳ５０４では、小当たり状態フラグ解除処理を実行し、一連の処理を終了して元の処理に復帰させる。

小当たり状態フラグ解除処理では、ＲＡＭ４３０の所定領域における小当たり状態フラグの設定を解除する。

【０１０１】

（パチンコ機１の動作）

次に、パチンコ機１の動作を説明する。

図８は、遊技状態の対応を示す図である。

パチンコ機１では、発射装置によって発射された遊技球は、発射路２０を介して、遊技領域３０に打ち出され、遊技領域３０を下方に向かって流下する。

遊技領域３０を流下する遊技球が始動入賞口２０１，２２０に入賞すると、特別図柄抽選が実行される。また、特別図柄抽選が実行されると、特別図柄表示部２８１において、特別図柄の変動表示が行われた後、当該特別図柄抽選の結果に応じた態様による特別図柄の停止表示が行われる。

【０１０２】

そして、特別図柄抽選に当選した場合には、特別図柄表示部２８１において当たり停止

図柄が停止表示された後に、特賞状態が生起される。
特賞状態においては、大入賞口２４０の開閉部材２４１が開放状態とされるラウンド遊技が２回（全ラウンド回数）繰り返し行われる。
各回のラウンド遊技は、開閉部材２４１が開放状態となってから３０［ｓ］が経過するか、大入賞口２４０に１０個の遊技球が入賞すると終了する。
ここで、パチンコ機１では、特別図柄抽選確率通常状態において行われた特別図柄抽選に当選すると、当該特別図柄抽選により生起される特賞状態（特殊有利区間開始契機特賞状態）を１回目として、リミッタカウンタによる特賞状態が生起された回数のカウント（作動）が開始される。
【０１０３】
そして、リミッタカウンタは、カウント値Ｒが２０回（リミッタ回数）に達するまで、特賞状態が生起された回数のカウントを行う。
そして、リミッタカウンタの作動中には、カウント値Ｒが２０回に達する前までに生起された特賞状態の終了後において、特別図柄抽選確率変動状態が生起される。また、特別図柄抽選確率変動状態が生起される際には、これに同期して、特別図柄変動時間短縮状態が生起される。
【０１０４】
一方、リミッタカウンタのカウント値Ｒが２０回に達した場合には、当該２０回目に係る特賞状態（特殊有利区間終了契機特賞状態）の終了後において、特別図柄抽選確率通常状態が生起される。また、特殊有利区間終了契機特賞状態の終了後には、当該特殊有利区間終了契機特賞状態を生起させた特別図柄抽選に係る当たり停止図柄の種類に応じて、特別図柄変動時間短縮状態又は特別図柄変動時間通常状態が生起される。
【０１０５】
図８に示すように、パチンコ機１では、特別図柄抽選確率変動状態及び特別図柄変動時間短縮状態が生起されている際には、普通図柄抽選確率変動状態、普通図柄変動時間短縮状態及び開放時間延長状態が生起される（以下、第１遊技状態とする）。第１遊技状態は、特別図柄抽選確率通常状態における特別図柄抽選に当選して当該特別図柄抽選の結果（当たり停止図柄）が特別図柄表示部２８１に表示された後からリミッタ回数（２０回）の特賞状態が生起される前までの区間（特殊有利区間）において生起された各特賞状態の終了後に生起される。
【０１０６】
また、パチンコ機１では、特別図柄抽選確率通常状態及び特別図柄変動時間短縮状態が生起されている際には、普通図柄抽選確率変動状態、普通図柄変動時間短縮状態及び開放時間通常状態が生起される（以下、第２遊技状態とする）。第２遊技状態は、特殊有利区間終了契機特賞状態に係る当たり図柄が「時短当たり図柄」である場合に、当該特殊有利区間終了契機特賞状態の終了後に生起される。
【０１０７】
さらに、パチンコ機１では、特別図柄抽選確率通常状態及び特別図柄変動時間通常状態が生起されている際には、普通図柄抽選確率通常状態、普通図柄変動時間通常状態及び開放時間通常状態が生起される（以下、第３遊技状態とする）。第３遊技状態は、特殊有利区間終了契機特賞状態に係る当たり図柄が「通常当たり図柄」である場合に、当該特殊有利区間終了契機特賞状態の終了後に生起される。
【０１０８】
第１遊技状態では、普通図柄抽選確率変動状態及び普通図柄変動時間短縮状態が生起されることにより、普通図柄抽選の当選確率が向上するとともに、単位時間あたりに実行することが可能な普通図柄抽選の回数が増加するため、普通図柄抽選に当選して始動入賞口２２０が開放される可能性が高くなる。また、第１遊技状態では、開放時間延長状態が生起されていることにより、遊技球が第二始動口２２０に入賞する可能性が高くなる。
【０１０９】
さらに、第１遊技状態では、特別図柄抽選確率変動状態及び特別図柄変動時間短縮状態

が生起されていることにより、特別図柄抽選の当選確率が向上するとともに、単位時間あたりに実行することが可能な特別図柄抽選の回数が増加するため、特別図柄抽選に当選して特賞状態が生起される可能性が高くなる。

これにより、第１遊技状態では、遊技者の特賞状態が生起されることに対する期待を向上することが可能となる。

【０１１０】

一方、第２遊技状態では、普通図柄抽選確率変動状態及び普通図柄変動時間短縮状態が生起されることにより、普通図柄抽選の当選確率が向上するとともに、単位時間あたりに実行することが可能な普通図柄抽選の回数が増加するため、普通図柄抽選に当選して始動入賞口２２０が開放される可能性が高くなる。しかしながら、第２遊技状態では、開放時間通常状態が生起されていることにより、遊技球が第二始動口２２０に入賞する可能性が低くなる。

【０１１１】

すなわち、第２遊技状態では、始動入賞口２２０が開放される可能性が高くなるが、遊技球が第二始動入賞口２２０に入賞する可能性が低くなる。

これにより、第２遊技状態では、第二始動入賞口２２０への遊技球の入賞に応じて払い出される賞球数が抑制され、払い出された賞球数が発射装置により発射された遊技球数を超えることを防止できる。

【０１１２】

一方、第３の遊技状態では、普通図柄抽選に当選して始動入賞口２２０が開放される可能性が低くなり、特別図柄抽選に当選して特賞状態が生起される可能性が低くなる。

以上のように、パチンコ機１では、開放時間延長状態の生起（開放時間延長制御の実行）が、特別図柄変動時間短縮状態の生起（変動時間短縮制御の実行）に同期していない。

これにより、特別図柄変動時間短縮状態の生起時において、遊技球が可変入賞装置に入賞する可能性を変化させることができる。

【０１１３】

具体的には、パチンコ機１では、特別図柄抽選確率変動状態が生起されている際には、開放時間延長状態及び特別図柄変動時間短縮状態の両方が実行される。一方、特別図柄抽選確率通常状態が生起されている際には、開放時間延長状態が実行されずに、特別図柄変動時間短縮状態が生起される。

【０１１４】

これにより、特別図柄変動時間短縮状態の生起時において、特別図柄抽選確率通常状態及び特別図柄抽選確率変動状態のうちいずれの状態が生起されているかに応じて、遊技球が可変入賞装置に入賞する可能性を変化させることができる。

したがって、パチンコ機１によれば、第二始動入賞口２２０による遊技性を向上することができ、遊技の興趣を向上することが可能となる。

また、パチンコ機１では、リミッタ回数目の特賞状態の終了後に特別図柄変動時間短縮状態が生起されるか否かが抽選により決定される。

したがって、パチンコ機１によれば、遊技の興趣をさらに向上することが可能となる。

【０１１５】

（変形例）

以上、本発明の実施形態について説明したが、上記実施形態では、種々の変更を行うことが可能である。

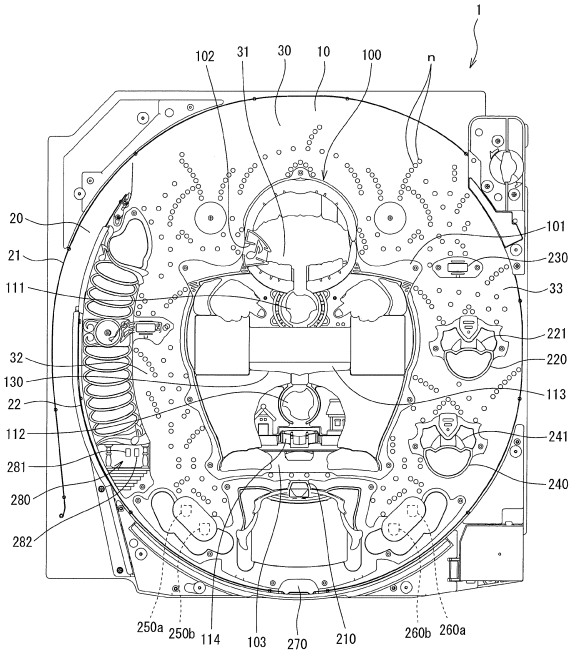
図９は、変形例に係るパチンコ機の遊技状態の対応を示す図である。

例えば、上記実施形態に係るパチンコ機１では、図８に示すように、特別図柄抽選確率変動状態が生起されている際には、特別図柄変動時間短縮状態が生起される構成となっている。しかしながら、特別図柄抽選確率変動状態が生起されている際に、特別図柄変動時間短縮状態又は特別図柄変動時間通常状態を生起させる構成としても構わない。

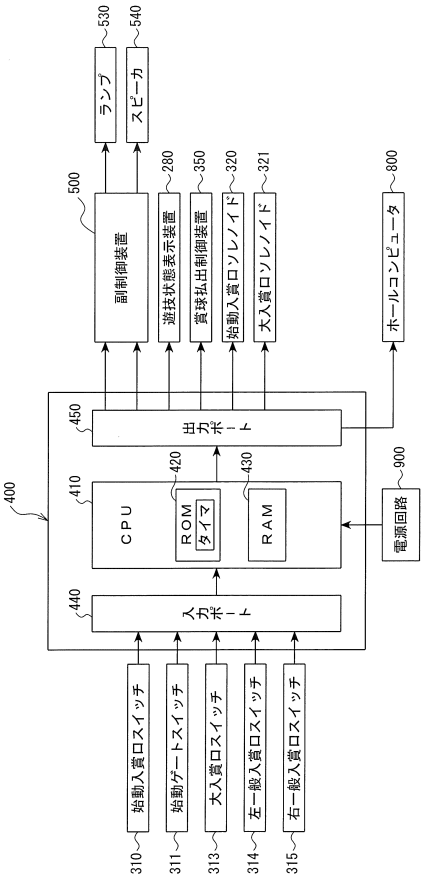
この場合にも、開放時間延長状態の生起を、特別図柄抽選確率変動状態の生起に同期させ、特別図柄変動時間短縮状態の生起に同期させない構成とする。

【０１１６】
具体的には、図９に示すように、特別図柄抽選確率変動状態及び特別図柄変動時間短縮状態が生起されている際には、普通図柄抽選確率変動状態、普通図柄変動時間短縮状態及び開放時間延長状態を生起させる。一方、特別図柄抽選確率変動状態及び特別図柄変動時間通常状態が生起されている際には、普通図柄抽選確率通常状態、普通図柄変動時間通常状態及び開放時間延長状態を生起させる。
【０１１７】
これによって、特別図柄抽選確率変動状態中かつ特別図柄変動時間通常状態中には、遊技球が第二始動入賞口２２０に入賞する可能性が高くなるが、普通図柄抽選に当選する確率が低くなる。
したがって、第二始動入賞口２２０による遊技性がさらに向上され、遊技の興趣をさらに向上することが可能となる。
また、上記実施形態においては、本発明をパチンコ機１に適用した場合について説明したが、これに限らず、本発明の主旨を逸脱しない範囲で他のアミューズメントゲーム機等の遊技機にも適用可能である。
【符号の説明】
【０１１８】
１　パチンコ機
１０　遊技盤面
３０　遊技領域
１００　役物装置
３１　中央転動経路
３２　左側転動経路
３３　右側転動経路
２１０　第一始動入賞口
２２０　第二始動入賞口
２２１　開閉部材
２３０　始動ゲート
２４０　大入賞口
２４１　開閉部材
２８０　遊技状態表示装置
３１０　始動入賞口スイッチ
３１１　始動ゲートスイッチ
３１３　大入賞口スイッチ
３２０　始動入賞口ソレノイド
３２１　大入賞口ソレノイド
３５０　賞球払出制御装置
４００　主制御装置
５００　副制御装置
４１０　ＣＰＵ
４２０　ＲＯＭ
４３０　ＲＡＭ

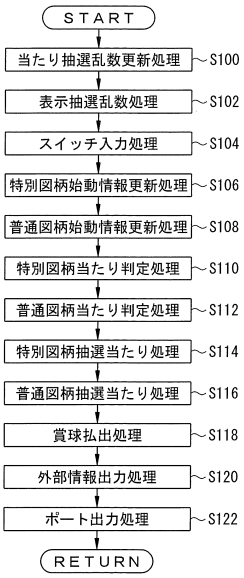
【図１】


1
102
31
30
10
100
20
21
111
32
130
22
112
281
280
282
101
230
33
221
220
113
241
240
250a
250b
114
103
270
210
260b
260a

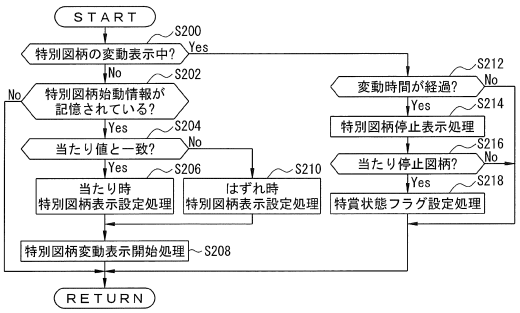
【図２】


530
ランプ
540
スピーカ
500
副制御装置
280
遊技状態表示装置
350
賞球払出制御装置
320
始動入賞口ソレノイド
321
大入賞口ソレノイド
800
ホールコンピュータ
450
出力ポート
420
ROM
タイマ
410
CPU
430
RAM
900
電源回路
400
440
入力ポート
始動入賞口スイッチ
始動ゲートスイッチ
大入賞口スイッチ
左一般入賞口スイッチ
右一般入賞口スイッチ
310
311
313
314
315

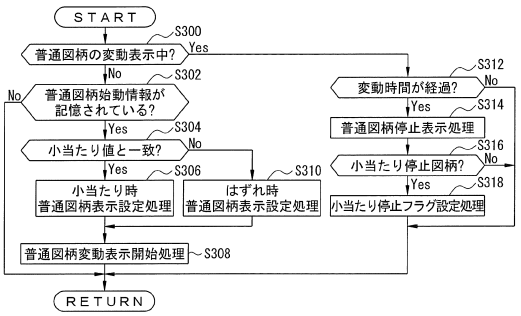
【図３】


START
当たり抽選乱数更新処理
S100
表示抽選乱数処理
S102
スイッチ入力処理
S104
特別図柄始動情報更新処理
S106
普通図柄始動情報更新処理
S108
特別図柄当たり判定処理
S110
普通図柄当たり判定処理
S112
特別図柄抽選当たり処理
S114
普通図柄抽選当たり処理
S116
賞球払出処理
S118
外部情報出力処理
S120
ポート出力処理
S122
RETURN

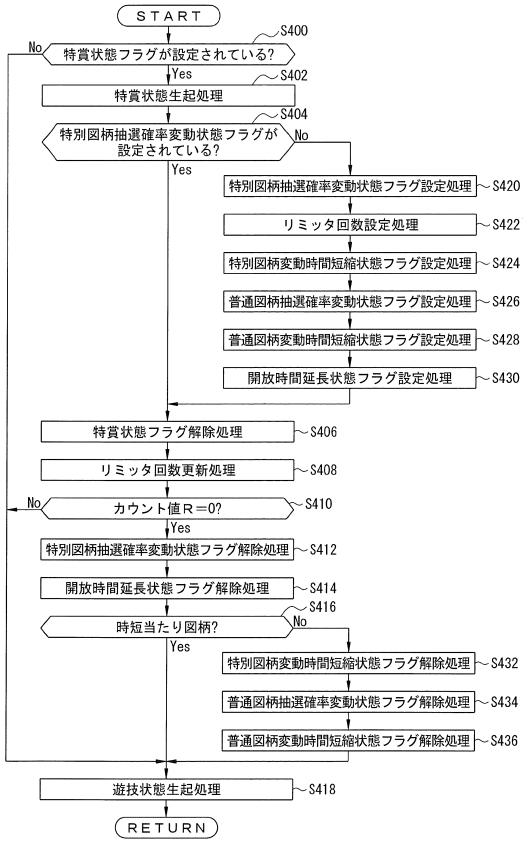
【図４】


START
S200
特別図柄の変動表示中?
Yes
No
S202
特別図柄始動情報が記憶されている?
No
Yes
S204
当たり値と一致?
No
Yes
S206
当たり時
特別図柄表示設定処理
S210
はずれ時
特別図柄表示設定処理
特別図柄変動表示開始処理
S208
RETURN
S212
変動時間が経過?
No
Yes
S214
特別図柄停止表示処理
S216
当たり停止図柄?
No
Yes
S218
特賞状態フラグ設定処理

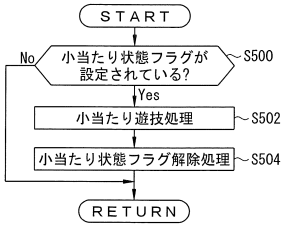
【図５】


START
S300
普通図柄の変動表示中?
Yes
No
S302
普通図柄始動情報が記憶されている?
No
Yes
S304
小当たり値と一致?
No
Yes
S306
小当たり時
普通図柄表示設定処理
S310
はずれ時
普通図柄表示設定処理
普通図柄変動表示開始処理
S308
RETURN
S312
変動時間が経過?
No
Yes
S314
普通図柄停止表示処理
S316
小当たり停止図柄?
No
Yes
S318
小当たり停止フラグ設定処理

【図６】



【図７】



【図８】

	特別図柄抽選確率変動状態 特別図柄変動時間短縮状態	特別図柄抽選確率通常状態 特別図柄変動時間短縮状態	特別図柄抽選確率通常状態 特別図柄変動時間通常状態
普通図柄抽選確率変動状態	○	○	○
普通図柄抽選確率通常状態	○		
普通図柄変動時間短縮状態	○	○	
普通図柄変動時間通常状態			○
開放時間延長状態	○		
開放時間通常状態		○	○

【図９】

	特別図柄抽選確率変動状態 特別図柄変動時間短縮状態	特別図柄抽選確率変動状態 特別図柄変動時間通常状態	特別図柄抽選確率通常状態 特別図柄変動時間短縮状態	特別図柄抽選確率通常状態 特別図柄変動時間通常状態
普通図柄抽選確率変動状態	○		○	
普通図柄抽選確率通常状態		○		○
普通図柄変動時間短縮状態	○		○	
普通図柄変動時間通常状態		○		○
開放時間延長状態	○			
開放時間通常状態			○	○

フロントページの続き

(56)参考文献 特許第５８４７４２７（ＪＰ，Ｂ２）
特開２００６－２０４６９５（ＪＰ，Ａ）
特開２００５－０４０５３２（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２