

(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2009-254841

(P2009-254841A)

(43) 公開日 平成21年11月5日(2009.11.5)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 315A
A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C088

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号 特願2009-151819 (P2009-151819)
 (22) 出願日 平成21年6月26日 (2009. 6. 26)
 (62) 分割の表示 特願2006-313679 (P2006-313679)
 の分割
 原出願日 平成18年11月21日 (2006. 11. 21)

(71) 出願人 390031783
 サミー株式会社
 東京都豊島区東池袋三丁目1番1号 サン
 シャイン60
 (74) 代理人 100105315
 弁理士 伊藤 温
 (72) 発明者 齋藤 剛
 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 内山 雅允
 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 ▲高▼内 正人
 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

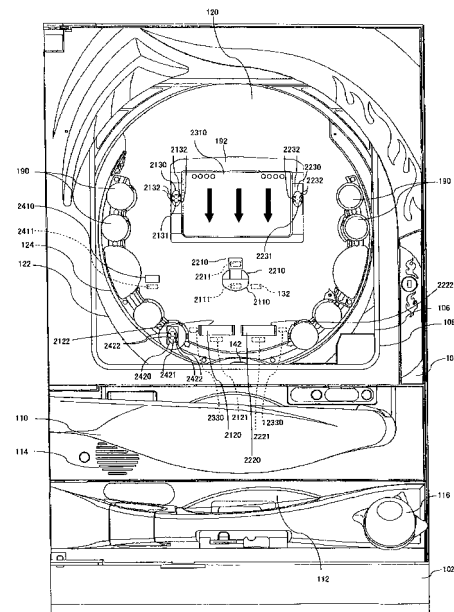
(57) 【要約】 (修正有)

【課題】第一種の機能を複数有する機種において、遊技性の複雑化を回避すると共に、遊技性の幅を広げる手段の提供。

【解決手段】遊技状態制御手段は、第一識別情報の停止識別情報が第二の所定態様である場合又は第二識別情報の停止識別情報が第四の所定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも特別遊技への抽選確率の高い高確率抽選状態に移行すると共に、第一識別情報の停止識別情報が第二の所定態様のうち第一の特定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行することを特徴とするパチンコ遊技機。

【選択図】 図1

【図1】



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動口に備えられている、開状態と閉状態を採り得る可変部材（ここで、当該可変部材が開状態の際は、前記第二始動口に遊技球が入球可能であると共に、前記閉状態の際は遊技球が入球不能又は困難に構成されている）と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、

開状態と閉状態を採り得る第一可変入賞口と、

10

場合により存在してもよい、開状態と閉状態を採り得る第二可変入賞口と、

前記第一始動口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乱数を取得する第一乱数取得手段と、

前記第二始動口への遊技球の入球に基づき、第二遊技の内容を決定する第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

前記第一乱数に基づき、前記第一識別情報の変動内容と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

前記第二乱数に基づき、前記第二識別情報の変動内容と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

前記第一識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第一識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第一識別情報表示部で前記第一識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

20

前記第二識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第二識別情報表示部で前記第二識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技に移行する条件である、前記第一識別情報の前記停止識別情報が第一の所定態様又は第二の所定態様であるか或いは前記第二識別情報の前記停止識別情報が第三の所定態様又は第四の所定態様であるか否かを判定するための特別遊技移行条件判定手段と、

30

前記特別遊技移行条件判定手段により前記条件を充足していると判定された場合、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、前記特別遊技を実行するための特別遊技実行手段と、

遊技球が入球可能な第三始動口と、

第三識別情報を変動表示及び停止表示可能な第三識別情報表示部と、

前記第三始動口への遊技球の入球に基づき、前記可変部材の開状態駆動に係る第三乱数を取得する第三乱数取得手段と、

前記第三乱数に基づき、前記第三識別情報の停止識別情報を決定する第三識別情報表示内容決定手段と、

40

前記第三識別情報表示部で前記第三識別情報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三識別情報表示制御手段と、

前記停止識別情報が第五の所定態様である場合、前記可変部材を開状態に駆動制御する開状態可否決定実行手段と、

前記特別遊技終了後、通常遊技状態よりも特別遊技に移行し易い特定遊技状態に移行するか否かの決定及びその移行を実行する遊技状態制御手段と

を有するパチンコ遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様又は前記第四の所定態様である場合の期待獲得賞球数が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第一の所定態

50

様又は前記第二の所定態様である場合の期待獲得賞球数よりも小さくなるよう、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、

前記遊技状態制御手段は、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様である場合又は前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第四の所定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも特別遊技への抽選確率の高い高確率抽選状態に移行すると共に、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様のうち第一の特定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行する

10

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、始動口への遊技球の入球に基づいて乱数を取得し、当該乱数が当選値である場合、遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するタイプのパチンコ遊技機であって、特に、別々の始動口への遊技球の入球に基づいて別々に抽選を行なうパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

20

現在最も普及しているパチンコ遊技機は、始動口に遊技球が入球したことを契機として、7セグ等の表示部上で「特別図柄」と称される図柄が変動表示され、当該特別図柄が所定態様（例えば「7」）となった場合、通常遊技状態よりも遊技者にとって利益状態の高い特別遊技に移行するタイプの、いわゆる「デジパチ」と呼ばれている機種（従来の「第一種遊技機」）である（例えば特許文献1）。

【特許文献1】特開2003-230714号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

また、近年、遊技性向上を更に追及すべく、従来の第一種の機能を複数有する機種が提案されている。ここで、従来の遊技性から余りに逸脱してしまうと遊技性の複雑化を招き、遊技者から敬遠される原因ともなりかねない。遊技者にとって遊技性の理解を容易にするためには、従来の仕様の主要部分を踏襲して親しみやすさを維持することが必要であり、その上で斬新な遊技が実現されるような、遊技性の幅を広げた機種を開発する必要がある。

30

【0004】

そこで、本発明は、従来の第一種の機能を複数有する機種において、遊技性の複雑化を回避すると共に、遊技性の幅を広げることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

40

本発明（1）は、遊技球が入球可能な第一始動口と、

遊技球が入球可能な第二始動口と、

第二始動口に備えられている、開状態と閉状態を採り得る可変部材（ここで、当該可変部材が開状態の際は、前記第二始動口に遊技球が入球可能であると共に、前記閉状態の際は遊技球が入球不能又は困難に構成されている）と、

第一識別情報を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部と、

第二識別情報を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部と、

開状態と閉状態を採り得る第一可変入賞口と、

場合により存在してもよい、開状態と閉状態を採り得る第二可変入賞口と、

前記第一始動口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乱数を取得

50

する第一乱数取得手段と、

前記第二始動口への遊技球の入球に基づき、第二遊技の内容を決定する第二乱数を取得する第二乱数取得手段と、

前記第一乱数に基づき、前記第一識別情報の変動内容と停止識別情報を決定する第一識別情報表示内容決定手段と、

前記第二乱数に基づき、前記第二識別情報の変動内容と停止識別情報を決定する第二識別情報表示内容決定手段と、

前記第一識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第一識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第一識別情報表示部で前記第一識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第一識別情報表示制御手段と、

10

前記第二識別情報の変動開始条件を充足している場合、前記第二識別情報表示内容決定手段により決定された表示内容に従い、前記第二識別情報表示部で前記第二識別情報を前記変動内容で変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第二識別情報表示制御手段と、

通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技に移行する条件である、前記第一識別情報の前記停止識別情報が第一の所定態様又は第二の所定態様であるか或いは前記第二識別情報の前記停止識別情報が第三の所定態様又は第四の所定態様であるか否かを判定するための特別遊技移行条件判定手段と、

前記特別遊技移行条件判定手段により前記条件を充足していると判定された場合、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、前記特別遊技を実行するための特別遊技実行手段と、

20

遊技球が入球可能な第三始動口と、

第三識別情報を変動表示及び停止表示可能な第三識別情報表示部と、

前記第三始動口への遊技球の入球に基づき、前記可変部材の開状態駆動に係る第三乱数を取得する第三乱数取得手段と、

前記第三乱数に基づき、前記第三識別情報の停止識別情報を決定する第三識別情報表示内容決定手段と、

前記第三識別情報表示部で前記第三識別情報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三識別情報表示制御手段と、

30

前記停止識別情報が第五の所定態様である場合、前記可変部材を開状態に駆動制御する開状態可否決定実行手段と、

前記特別遊技終了後、通常遊技状態よりも特別遊技に移行し易い特定遊技状態に移行するか否かの決定及びその移行を実行する遊技状態制御手段と

を有するパチンコ遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様又は前記第四の所定態様である場合の期待獲得賞球数が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第一の所定態様又は前記第二の所定態様である場合の期待獲得賞球数よりも小さくなるよう、前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を前記開状態にし、

40

前記遊技状態制御手段は、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様である場合又は前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第四の所定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも特別遊技への抽選確率の高い高確率抽選状態に移行すると共に、

前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様のうち第一の特定態様である場合には、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行することを特徴とするパチンコ遊技機である。

【 0 0 0 6 】

50

本発明(2)は、前記遊技状態制御手段は、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第一の所定態様のうち第一の特定態様である場合、前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様の場合、前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第四の所定態様の場合、の少なくとも一の場合においても、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行する、前記発明(1)のパチンコ遊技機である。

【0007】

本発明(3)は、特別遊技状態への移行抽選確率が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合と前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合とで相違するよう構成されている、前記発明(1)又は(2)のパチンコ遊技機である。

10

【0008】

本発明(4)は、高確率抽選状態への移行確率が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合と前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合とで相違するよう構成されている、前記発明(1)～(3)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【0009】

本発明(5)は、前記遊技状態制御手段は、

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様である場合にも、当該所定態様に基づく特別遊技終了後、通常遊技状態時よりも前記可変部材が開状態となる時間が相対的に長い長時間開放状態に移行し、ここで、

20

前記第二識別情報の前記停止識別情報が前記第三の所定態様である場合における前記長時間開放状態の期間が、前記第一識別情報の前記停止識別情報が前記第二の所定態様のうち前記第一の特定態様である場合における前記長時間開放状態の期間よりも短く設定されている、前記発明(1)～(4)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【0010】

本発明(6)は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限数を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限数よりも小さくするよう構成されている、前記発明(1)～(5)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

30

【0011】

本発明(7)は、前記単位遊技数が固定的である、前記発明(6)のパチンコ遊技機である。

【0012】

本発明(8)は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限時間を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限時間よりも短くするよう構成されている、前記発明(1)～(5)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

40

【0013】

本発明(9)は、前記特別遊技が、所定条件下で前記第一可変入賞口又は前記第二可変入賞口を開状態とする、一回又は複数回の単位遊技から構成されており、

前記特別遊技実行手段は、前記第二識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限入球個数を、前記第一識別情報の前記停止識別情報が所定態様となった場合における前記単位遊技の上限入球個数よりも小さくするよう構成されている、前記発明(1)～(5)のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【0014】

50

本発明（１０）は、前記第三識別情報表示内容決定手段は、前記長時間開放状態においては、前記通常遊技状態よりも高確率で前記第三識別情報の停止識別情報として前記第五の所定態様を選択するか、

前記第三識別情報表示制御手段は、前記長時間開放状態においては、前記通常遊技状態よりも短い変動時間を選択するか、及び／又は、

前記開状態可否決定実行手段は、前記特定遊技状態においては、前記通常遊技状態よりも長い開状態時間を選択する、前記発明（１）～（９）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

【００１５】

本発明（１１）は、前記第一識別情報と前記第二識別情報が、相互に相違する表示態様である、前記発明（１）～（１０）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

10

【００１６】

本発明（１２）は、前記パチンコ遊技機は、

前記第一乱数及び前記第二乱数を一時記憶するための乱数記憶手段と、

変動開始条件を充足していない場合、所定条件下で前記乱数を前記乱数記憶手段中に一時的に記憶させる乱数一時記憶判定実行手段とを更に有すると共に、

前記パチンコ遊技機は、前記第一乱数及び前記第二乱数が共に一時記憶されている状況下では、前記第一乱数に基づく第一識別情報の変動を優先的に実行するよう構成されている、前記発明（１）～（１１）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

20

【００１７】

本発明（１３）は、前記第一識別情報の優先的変動が、前記第一識別情報の連続変動である、前記発明（１２）のパチンコ遊技機である。

【００１８】

ここで、本特許請求の範囲及び本明細書における各用語の意義について説明する。まず、「入球」とは、賞球が払い出させる入賞のみならず、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るものの一切を包含する概念であり、いわゆる「スルーチャッカー」や入賞口を含む。「入賞」とは、賞球払出に関連する概念である。「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）。「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。「第一乱数」～「第三乱数」の「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、第一乱数及び第二乱数に関しては、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、第三乱数に関しては、可変部材の開閉に関連した「当選乱数」、普通図柄の停止図柄を決定する「図柄決定乱数」等を挙げることができる。尚、変動態様の内容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、例えば、一つの乱数（例えば当選乱数）が、別の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「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、特別図柄を乱数から直接決定し、当該特別図柄から装飾図柄を決定する場合）。「識別情報変動開始条件」とは、当該識別情報や他の識別情報が変動中でないとか特別遊技中でないことを指す。

30

40

【発明の効果】

【００１９】

50

本発明によれば、まず、第一始動口への入球に起因した特別遊技の際の期待獲得賞球数が、第二始動口への入球に起因した特別遊技の際の期待獲得賞球数よりも大きくなるよう構成されている。そして、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で高確率抽選状態に移行する。したがって、当該高確率抽選状態を介して第一始動口への入球に起因した特別遊技が連続すると、遊技者はより多くの賞球を獲得できる。しかしながら、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で高確率抽選状態に移行した場合、その内の一部は、第二始動口の可変部材をも長時間開放させる状態に移行してしまう。ここで、当該開放により第二始動口に遊技球が入球し、これに起因して特別遊技に移行しても当該始動口に起因しての特別遊技における期待獲得賞球数は少なく、むしろ、当該特別遊技後に低確率抽選状態に移行してしまうデメリットを遊技者は蒙ることになる。即ち、本発明によれば、第一始動口への入球に起因した特別遊技の発生により高利益状態の権利を獲得し得ると共に、他方で、当該高利益状態時には、第二始動口に入球可能とすることで当該権利の消滅機会をも付与されてしまい得る、という構成になっているので、従来の第一種の機能と従来の第一種の機能を有機的に結合させたことによる遊技内容の興趣性向上を達成することができるという効果を奏する。更に、第一始動口への入球に起因した特別遊技の後、所定条件下で、第二始動口に備えられた可変部材が、長時間開放状態に移行するので、当該部材の一度の開放によって多くの遊技球を入球させることが可能となり、保留を保持し易くなる。更には、通常中（高確率抽選状態でないとき）に当該部材を長時間開放状態とすることで、当該状態の時間帯だけ有利な条件で遊技ができる。更には、当該部材が長時間開放状態であることを報知することにより、遊技者に当該部材を狙わせることも可能になる。また、特別遊技における単位遊技の開放時間が異なる場合に関しては、開放秒数の違いによって、利益状態を異ならせることができるので、どの開放秒数が選択されているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、特別遊技中の単位遊技数が異なる場合については、単位遊技数の違いにより、利益状態を異ならせることができるので、どの単位遊技数が選択されているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、長時間開放状態の付加の有無（例えば時短の有無）及びその期間の長短（例えば時短回数の長短）を異なるように構成した場合には、時短態様がどうなっているかで遊技者に興味を持たせることが可能となる。更に、保留の消化順に優先順位が付けられている場合には、二つの識別情報に利益状態の違いを付加することができるので、遊技性が向上する。更に、保留の消化順に優先順位が付けられている場合には、連続した変動が可能となり、夫々の変動に演出的なつながりを持たせることができるので、演出の幅が広がる。更に、いずれの始動口にも入球可能な状態にこれら始動口を配置した場合（例えば、第一始動口を上、第二始動口を下に配置する）、利益状態の高い第一始動口の保留消化を優先させる構成とすれば、遊技者に対してより高い利益を付与することが可能となる。更に、高確率抽選状態への移行確率が二つの識別情報間で相違する場合には、どちらの識別情報で大当たりしたかによって、その後の特定遊技に差を付けることができ、遊技性の幅が広がる。更に、特別遊技への移行抽選確率が二つの識別情報間で相違する場合には、どちらの識別情報を変動させたかによって大当たりの期待感に差を付けることができる。更に、両方の特別遊技の単位遊技数を異ならせることにより、大当たりした識別情報によって、利益状態に明確な差を持たせることができる。更に、両方の特別遊技の単位遊技数を固定的にすることにより、大当たりしたときの利益状態が事前に決定されるので、特別遊技時の態様によって、どちらの識別情報で大当たりしたのかが遊技者に明確に伝わる。また、単位遊技数の多い方の価値を高めることができる。更に、両識別情報の表示態様を変える（例えば、第一識別情報を１～９の数字で構成し、第二識別情報をＡ～Ｊのアルファベットで構成する）ことにより、識別情報の種類によっても特別遊技及び／又は特定遊技の利益状態を変化させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００２０】

以下、本発明の最良形態を説明する。尚、以下の最良形態は、従来の第１種パチンコ遊技機を二つ混在させたような機種であるが、これに限定されず、例えば他の遊技機（例え

10

20

30

40

50

ば、従来の第１種の機能を二つと従来の第２種の機能を一つ有する遊技機）に応用された場合も本発明の範囲内である。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。

【００２１】

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。

【００２２】

はじめに、パチンコ遊技機の遊技機枠は、外枠１０２、前枠１０４、透明板１０６、扉１０８、上球皿１１０、下球皿１１２及び発射ハンドル１１６を含む。まず、外枠１０２は、パチンコ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠１０４は、外枠１０２の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠１０２に開閉可能に取り付けられる。前枠１０４は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板１０６は、ガラス等により形成され、扉１０８により支持される。扉１０８は、図示しないヒンジ機構を介して前枠１０４に開閉可能に取り付けられる。上球皿１１０は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿１１２への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿１１２は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿１１０と下球皿１１２の間にはスピーカ１１４が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

【００２３】

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、普図入球口２４１０、第１大入賞口２１２０、第２大入賞口２２２０、第１特別図柄表示装置２１３０、第２特別図柄表示装置２２３０、演出表示装置２３１０、普通図柄表示装置２４２０、センター飾り１９２及びアウト口１４２が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

【００２４】

まず、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入球検出装置２２１１を備える。ここで、第１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。

【００２５】

次に、第２特図始動口２１１０は、第２遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第２特図始動口２１１０は、第２入球検出装置２１１１と、電動役物２１１２と、電動役物２１１２を開閉させるための電動役物ソレノイド１３２とを備える。ここで、第２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１特図始動口入球情報を生成する。次に、電動役物２１１２は、第２特図始動口２１１０に遊技球が入賞し得る通常状態と当該通常状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に可変する。

【００２６】

ここで、図１に示すように、第１特図始動口２２１０と第２特図始動口２１１０とは、上下に重なる位置に配されており、通常時は第一特図始動口２２１０の存在により、第二特図始動口２１１０の上部が塞がれている。このような構成を採ることにより、第二特図始動口（電チュー）よりも第一特図始動口（コップ）での大当りの方が利益状態の高いときに、コップ側の特別図柄の変動を優先させることが可能になる。

【００２７】

次に、普図入球口２４１０は、入球検出装置２４１１を備える。ここで、入球検出装置

2 4 1 1 は、普図入球口 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入球口入球情報を生成する。尚、普図入球口 2 4 1 0 への遊技球の入球は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 を拡開させるための抽選の契機となる。

【 0 0 2 8 】

次に、第 1 大入賞口 2 1 2 0 及び第 2 大入賞口 2 2 2 0 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が所定態様で停止した場合、「大当たり」として開状態となる、横長形状を成しアウト口 1 4 2 の左上方（右上方）に位置した入賞口である。具体的構成としては、第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）は、遊技球の入球を検出するための第 1 入球検出装置 2 1 2 1（第 2 入球検出装置 2 2 2 1）と、第 1 電動役物 2 1 2 2（第 2 電動役物 2 2 2 2）と、第 1 電動役物 2 1 2 2（第 2 電動役物 2 2 2 2）を開閉させるための大入賞口ソレノイド 2 3 3 0（大入賞口ソレノイド 1 2 3 3 0）とを備える。ここで、第 1 入球検出装置 2 1 2 1（第 2 入球検出装置 2 2 2 1）は、第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 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第 1 大入賞口入球情報（第 2 大入賞口入球情報）を生成する。第 1 電動役物 2 1 2 2（第 2 電動役物 2 2 2 2）は、第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 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第 1 大入賞口 2 1 2 0（第 2 大入賞口 2 2 2 0）を可変させる。尚、本最良形態では、大入賞口は二つ存在するが、第 1 遊技に基づく特別遊技と第 2 遊技に基づく特別遊技を一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。

【 0 0 2 9 】

次に、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）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 2 1 3 0（第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0）は、第 1 特図表示部 2 1 3 1（第 2 特図表示部 2 2 3 1）と、第 1 特図保留表示部 2 1 3 2（第 2 特図保留表示部 2 2 3 2）とを備える。ここで、第 1 特図保留表示部 2 1 3 2（第 2 特図保留表示部 2 2 3 2）は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第 1 遊技（第 2 遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない特別図柄の変動数）に相当する。尚、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0（第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0）は、例えば 7 セグメント L E D 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。

【 0 0 3 0 】

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 2 1 3 0（第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0）の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第 1 特別図柄（第 2 特別図柄）自体に演出的な役割を持たせて第 1 装飾図柄（第 2 装飾図柄）を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 2 3 1 0 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。

【 0 0 3 1 】

次に、演出表示装置 2 3 1 0 は、主として、第 1 特別図柄・第 2 特別図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の変動表示及び停止表示が行われる。具体的には、表示制御手段 2 3 2 3 の表示制御により、画面上に、装飾図柄の演出表示領域と、両図柄に関連した保留球数表示領域とが形成される。尚、演出表示装置 2 3 1 0 は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【 0 0 3 2 】

次に、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、普通図柄表示装置 2 4 2 0 は、普図表示部 2 4 2 1 と、普図保留表示部 2 4 2 2 とを備える。ここで、普図保留表示部 2 4 2 2 は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、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。

【 0 0 3 3 】

最後に、センター飾り 1 9 2 は、演出表示装置 2 3 1 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 2 3 1 0 の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ 1 9 0 は、遊技領域 1 2 0 に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 3 4 】

次に、図 2 を参照しながら、パチンコ遊技機の背面側における基本構造を説明する。パチンコ遊技機は、パチンコ遊技機の全体動作を制御し、特に第 1 特図始動口 2 2 1 0 (第 2 特図始動口 2 1 1 0) へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御 (即ち、遊技者の利益と直接関係する制御) を行う主制御装置 1 0 0 0 と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置 2 3 1 0 上での各種演出に係る表示制御を行う演出表示制御手段 2 3 2 0 と、遊技の興趣性を高める演出が表示される演出表示装置 2 3 1 0 と、賞球タンク 2 1 2、賞球ルール 2 1 4 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク 2 1 2 から供給される遊技球を上球皿 1 1 0 へ払い出す払出ユニット 2 1 6 等を備える賞球払出機構 (セット基盤) 2 1 0 と、払出ユニット 2 1 6 による払出動作を制御する賞球払出装置 3 0 0 0 と、上球皿 1 1 0 の遊技球 (貯留球) を遊技領域 1 2 0 へ 1 球ずつ発射する発射装置 2 3 2 と、発射装置 2 3 2 の発射動作を制御する発射制御基板 2 3 0 と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニット 2 9 0 と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ 2 9 2 等が、前枠 1 0 4 裏面 (遊技側と反対側) に設けられている。

【 0 0 3 5 】

次に、図 3 のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置 1 0 0 0 は、遊技に係る遊技周辺機器 2 0 0 0 と、主制御装置 1 0 0 0 からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出装置 3 0 0 0 と情報伝達可能に接続されている。その他、図示しないが、各種遊技効果ランプ 1 9 0 (例えばサイドランプ) やスピーカ 1 1 4 等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置 1 0 0 0 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 3 6 】

まず、主制御装置 1 0 0 0 は、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、確率変動当たり、回数制限付き時間短縮当たり、通常当たり、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 3 7 】

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抽選手段 1 1 2 0 と、変動表示中における各始動口への入球を保留球として上限個数以内で一時記憶するための保留制御手段 1 1 3 0 と、各乱数に基づき、各図柄の停止図柄及び変動態様 (変動時間等) を決定するための図柄内容決定手段 1 1 4 0 と、各図柄の変動及び停止表示する制御を行うための表示制御手段 1 1 5 0 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開閉決定に直接関連する各種処理を行うための電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 と、通常遊技よりも遊技者に有利な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

10

20

30

40

50

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、確率変動遊技状態、時間短縮遊技状態、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 3 8 】

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、普図入球口 2 4 1 0 に遊技球が流入したか否かを判定する普図入球口入球判定手段 1 1 1 3 とを有している。

10

【 0 0 3 9 】

次に、抽選手段 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遊技内容決定乱数 (第 1 乱数) を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等) を取得する第 1 特図抽選手段 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遊技内容決定乱数 (第 2 乱数) を取得するか否かを判定すると共に、判定結果に応じて当該乱数 (例えば、当選乱数、変動態様決定乱数、特別図柄決定乱数等) を取得する第 2 特図抽選手段 1 1 2 2 と、普通図柄当選乱数の取得の可否を判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を取得するための普図抽選手段 1 1 2 3 とを有している。

20

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

次に、保留制御手段 1 1 3 0 は、第 1 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a に保留するための第 1 特図保留手段 1 1 3 1 と、第 2 特別図柄変動許可が下りていない状況で取得した当該遊技内容決定乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき前記乱数を図柄変動許可が下りるまで第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a に保留するための第 2 特図保留手段 1 1 3 2 と、普通図柄変動許可が下りていない状況で取得した普通図柄当選乱数を一時記憶するか否かを判定し、当該判定結果に基づき当該乱数を図柄変動許可が下りるまで保留するための普図保留手段 1 1 3 3 とを有している。ここで、第 1 特図保留手段 1 1 3 1、第 2 特図保留手段 1 1 3 2 及び普図保留手段 1 1 3 3 は、最大 4 個まで記憶可能な、前記乱数を保留順序と結合した形で一時記憶するための、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a、第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a 及び普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a を夫々有している。

30

40

【 0 0 4 2 】

次に、図柄内容決定手段 1 1 4 0 は、取得した遊技内容決定乱数 (第 1 乱数) に基づき、第 1 特別図柄の停止図柄と変動態様 (変動時間等) を決定する第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 と、取得した遊技内容決定乱数 (第 2 乱数) に基づき、第 2 特別図柄の停止図柄と変動態様 (変動時間等) を決定する第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 と、取得した普通図柄当選乱数に基づき普通図柄の停止図柄を決定する普図内容決定手段 1 1 4 3 とを有している。

50

【0043】

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、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（通常遊技 第1特図通常遊技状態用抽選テーブル1141a-1、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1141a-2、時間短縮遊技 第1特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1141a-3）。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、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（通常遊技 第2特図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1、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1142a-2、時間短縮遊技 第2特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1142a-3）。更に、普図内容決定手段1143は、普通図柄に係る停止図柄を決定する際に参照され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、遊技状態に応じて異なる各種当選テーブルを備えている（通常遊技 普図通常用抽選テーブル1143a-1、確率変動遊技及び時間短縮遊技 普図時間短縮用抽選テーブル1143a-2）。

10

【0044】

尚、本最良形態において、上記における第1特図内容決定手段1141が有する抽選テーブル（第1特図内容決定用抽選テーブル1141a）と第2特図内容決定手段1142が有する抽選テーブル（第2特図内容決定用抽選テーブル1142a）は、実質的に同等の特徴を有する。即ち、大当たりの抽選確率や選択される変動態様に係る変動時間は、基本的には同等である。また、図示しないが、上記における第1特図内容決定用抽選テーブル1141aの各抽選テーブル（第1特図通常遊技状態用抽選テーブル1141a-1、第1特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1141a-2、第1特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1141a-3）及び第2特図内容決定用抽選テーブル1142aの各抽選テーブル（第2特図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1、第2特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1142a-2、第2特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル1142a-3）は、変動態様を決定するに際し、夫々が複数の抽選テーブルを有しており、所定条件を充足した場合（例えば保留球が所定数以上）では、短い変動態様が選択され易い抽選テーブルが選択され、他方、所定条件を充足しない場合（例えば保留球が所定数未満）では、長い変動態様が選択され易い抽選テーブルが選択されるように構成されている。尚、本形態では、第1特別図柄に関する抽選テーブルと第2特別図柄に関する抽選テーブルとを別々のものとして構成したが、第1特別図柄に関する抽選テーブルと第2特別図柄に関する抽選テーブルとを共通のものとして構成してもよい。更には、第1特図内容決定手段1141が有する抽選テーブル（第1特図内容決定用抽選テーブル1141a）と第2特図内容決定手段1142が有する抽選テーブル（第2特図内容決定用抽選テーブル1142a）は、内容が異なるものであってもよい。例えば、後者の抽選テーブルの方が、当選確率が高くなるよう設定されていてもよい。

20

30

【0045】

次に、表示制御手段1150は、第1特別図柄表示装置2130の第1特図表示部2131上で、所定時間第1特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第1特図制御手段1151と、第2特別図柄表示装置2230の第2特図表示部2231上で、所定時間第2特別図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う第2特図制御手段1152と、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421上で、所定時間普通図柄を変動させた後に停止表示する制御を行う普図制御手段1153とを有している。

40

【0046】

ここで、第1特図制御手段1151は、前記第1特図内容決定手段1141により決定された変動態様に係る変動時間を管理するための第1特図変動時間管理手段1151aを更に有している。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

50

特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。次に、第 2 特図制御手段 1 1 5 2 は、前記第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 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 1 1 5 2 a を更に有している。また、第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a は、ゼロクリア可能な第 2 特図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1 (デクリメントカウンタ) を更に有している。更に、普通図制御手段 1 1 5 3 は、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普通図表示部 2 4 2 1 上での普通図柄の変動時間を管理するための普通図変動時間管理手段 1 1 5 3 a を有している。また、普通図変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、時間を計測可能な普通図変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 を更に備えている。

【 0 0 4 7 】

次に、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 を開閉する処理を行うための条件を充足しているか否かを判定するための条件判定手段 1 1 6 1 と、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の駆動 (開放) 時間を計測する開放タイマ 1 1 6 2 とを有している。

【 0 0 4 8 】

次に、特別遊技制御手段 1 1 7 0 は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、当たりに当選している (当たりフラグが発生している) か否かの判定と共に、第 1 特別図柄が所定態様 (第一の所定態様又は第二の所定態様) で停止したか否か又は第 2 特別図柄が所定態様 (第三の所定態様又は第四の所定態様) で停止したか否かを判定する条件判定手段 1 1 7 1 と、特別遊技移行条件を充足している場合、当該特別遊技の内容 (具体的には開状態とする大入賞口やラウンド数) を決定する特別遊技内容決定手段 1 1 7 2 と、第 1 大入賞口 2 1 2 2 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を所定条件で開状態にするという特別遊技を実行するための特別遊技実行手段 1 1 7 3 と、特別遊技に関する各種処理の時間管理を行うための特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段 1 1 7 4 は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を更に有している。

【 0 0 4 9 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態の終了条件を充足しているか否かを判定する特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 を有している。ここで、特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を更に有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技や、特別図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技を指す。

【 0 0 5 0 】

ここで、本最良形態においては、時短中には、非時短中と比較して、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動時間が相対的に短縮される (時間短縮機能)。更に、普通図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 特図始動口 2 1 1 0 の電動役物 2 1 1 2 の開放延長時間が相対的に延長される (開放時間延長機能)。また、本最良形態における時短は、第 1 特別図柄の変動回数と第 2 特別図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動 (停止) 毎に減算される。尚、上記の特定遊技終了条件判定手段 1 1 8 1 は、例えば、回数制限付きの確率変動遊技において終了回数に到達したか否かを判定する機能を有していたり (回数制限付確率変動遊技機能を有するパチンコ遊技機の場合)、図柄変動の度に所定確率で特定遊技 (例えば確率変動遊技や時間短縮遊技) から通常遊技への移行抽選を行う機能を有していてもよい (転落抽選機能を有するパチンコ遊技機の場合)。

【 0 0 5 1 】

次に、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 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 1 1 9 1 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 1 1 9 2 と、補助遊技における

10

20

30

40

50

現在の遊技状態を一時記憶するための補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 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 1 1 9 4 とを有している。

【0052】

ここで、第 1 遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 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 1 1 9 1 a 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 1 1 9 1 b とを有している。

10

【0053】

また、第 2 遊技状態一時記憶手段 1 1 9 2 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 1 1 9 2 a 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 1 1 9 2 b とを有している。

【0054】

また、補助遊技状態一時記憶手段 1 1 9 3 は、補助遊技に関する情報（例えば、普通図柄当選フラグ・開放延長フラグ・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 1 1 9 3 a 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 1 1 9 3 b とを有している。

20

【0055】

次に、遊技周辺機器 2 0 0 0 について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器 2 0 0 0 は、第 1 遊技側の周辺機器である第 1 遊技周辺機器 2 1 0 0 と、第 2 遊技側の周辺機器である第 2 遊技周辺機器 2 2 0 0 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 2 3 0 0 と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2 4 0 0 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。

【0056】

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 2 2 1 0 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 2 1 3 0 とを有している。

30

【0057】

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 2 1 1 0 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 2 2 3 0 とを有している。

【0058】

次に、第 1・第 2 遊技共用周辺機器 2 3 0 0 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第 1 大入賞口 2 1 2 0 と、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技の際には所定条件下で開状態となる第 2 大入賞口 2 2 2 0 と、装飾図柄の停止表示及び変動表示や特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2 3 1 0 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2 3 2 0 とを有する。尚、演出は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。

40

【0059】

ここで、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、主制御装置 1 0 0 0 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2 3 2 1 と、主として、主制御装置 1 0 0 0 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2 3 1 0 での演出表示制御を行う表示制御手段 2 3 2 3 とを有し

50

ている。以下、上記各手段を詳述する。

【0060】

まず、表示情報受信手段2321は、主制御装置1000側からの第1遊技及び第2遊技に関する図柄情報を一時記憶するためのメイン側情報一時記憶手段2321aを有している。

【0061】

次に、表示制御手段2323は、演出表示装置2310上での装飾図柄の変動表示や停止表示に関する制御、演出表示装置2310上での装飾図柄に係る保留情報の表示処理、演出に関連した各種情報（例えば、変動中の装飾図柄に関する各種情報、各種フラグのオンオフ情報）の一時記憶等の実行を司る。

【0062】

最後に、補助遊技周辺機器2400は、第2特図始動口2110の電動役物2112の開放の契機となる普図入球口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とを有している。

【0063】

尚、第1特別図柄表示装置2130、第2特別図柄表示装置2230及び普通図柄表示装置2420が、主制御装置1000と情報伝達可能に接続されており、残る演出表示装置2310が、演出表示制御手段2320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2130、第2特別図柄表示装置2230及び普通図柄表示装置2420は、主制御装置1000により制御され、演出表示装置2310は、演出表示制御手段2320により制御されることを意味する。尚、主制御装置1000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。

【0064】

次に、本最良形態に係る処理の流れを説明する。まず、図4は、主制御装置1000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。図4に示すように、まず、ステップ10で、主制御装置1000は、特別遊技移行に係る始動口（間接的に寄与する普図入球口も含む）への入賞に関する処理を行う入賞処理10を実行する。次に、ステップ12で、主制御装置1000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、特別遊技内容決定フラグ、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12でYesの場合、ステップ14で、主制御装置1000は、通常遊技制御処理を実行し、ステップ5000に移行する。他方、ステップ12でNoの場合、ステップ16で、主制御装置1000は、特別遊技制御処理を実行し、ステップ5000に移行する。そして、ステップ5000で、主制御装置1000（特に賞球払出決定手段1400）は、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出装3000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10に戻る。

【0065】

次に、図5は、図4におけるステップ10のサブルーチンに係る、入賞処理のフローチャートである。まず、ステップ1100で、主制御装置1000は、普通図柄当選乱数取得処理を実行する。そして、ステップ1300で、主制御装置1000は、特別遊技内容決定乱数取得処理を実行する。

【0066】

次に、図6は、図5におけるステップ1100のサブルーチンに係る、普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、普図入球口入球判定手段1113は、普図入球口2410に遊技球が入球（流入、通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1104で、普図抽選手段1123は、普図保留情報一時記憶手段1133aを参照し、保留球が上限（例えば4個）でないか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、普図抽選手段1123は、普通図柄当選乱数を取得する。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加算し、次の処理（遊技内容決定乱数取得処理13

10

20

30

40

50

00)に移行する。尚、ステップ1102及びステップ1104でNoの場合も、次の処理(遊技内容決定乱数取得処理1300)に移行する。

【0067】

次に、図7は、図5におけるステップ1300のサブルーチンに係る、遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、第1特図始動口入球判定手段1111は、第1特図始動口2210の第1入球検出装置2211から第1特図始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1304で、第1特図抽選手段1121は、第1特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、第1特図抽選手段1121は、遊技内容決定乱数(第1乱数)を取得する。次に、ステップ1312で、第1特図保留手段1131は、当該遊技内容決定乱数を第1特図保留情報一時記憶手段1131aに記憶する。次に、ステップ1314で、第2特図始動口入球判定手段1112は、第2特図始動口2110の第2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1314でYesの場合、ステップ1316で、第2特図抽選手段1122は、第2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、保留球が上限(例えば4個)でないか否かを判定する。ステップ1316でYesの場合、ステップ1318で、第2特図抽選手段1122は、遊技内容決定乱数(第2乱数)を取得する。次に、ステップ1324で、第2特図保留手段1132は、当該遊技内容決定乱数を第2特図保留情報一時記憶手段1132aに記憶し、次の処理(ステップ12)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1314に移行し、ステップ1314及びステップ1316でNoの場合には次の処理(ステップ12)に移行する。

【0068】

次に、図8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102で、表示制御手段1150は、第1特図保留情報一時記憶手段1131aを参照し、第1特別図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ102でYesの場合、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し、ステップ1500に移行する。他方、ステップ102でNoの場合、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し、ステップ1500に移行する。このように、本最良形態においては、第1特別図柄の保留球が存在する場合には、第2特別図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第2特別図柄の保留の方が先でも)、第1特別図柄の保留消化を優先して実行する。

【0069】

次に、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する。次に、ステップ1200で、主制御装置1000は、後述の電チュー駆動判定処理を実行し、次の処理(ステップ5000の賞球払出処理)に移行する。

【0070】

次に、図9は、図8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、特別遊技中や図柄変動中でないことが条件となる。

【0071】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1404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)を参照して、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1404でYesの場合、ステップ1406で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、参照テーブルとして第1特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1141a-2(第2特図確率変動遊技状態用抽選テーブル1142a-

2) をセットし、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【0072】

他方、ステップ 1 4 0 4 で No の場合、ステップ 1 4 0 8 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) を参照して、時間短縮フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 0 8 で Yes の場合、ステップ 1 4 1 0 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、参照テーブルとして第 1 特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 3 (第 2 特図時間短縮遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 3) をセットし、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【0073】

他方、ステップ 1 4 0 8 で No の場合、ステップ 1 4 1 2 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、参照テーブルとして第 1 特図通常遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 1 (第 2 特図通常遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 1) をセットし、ステップ 1 4 1 4 に移行する。

【0074】

次に、ステップ 1 4 1 4 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、第 1 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 1 a (第 2 特図保留情報一時記憶手段 1 1 3 2 a) に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る遊技内容決定乱数を読み出す。そして、ステップ 1 4 1 6 で、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 (第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2) は、セットした各抽選テーブルを参照し、遊技内容決定乱数 (例えば、当選乱数及び特別図柄決定乱数) に基づいて特別図柄に関する停止図柄を決定すると共に、遊技内容決定乱数 (例えば、当選乱数及び変動態様決定乱数) に基づいて特別図柄の変動態様を決定し、これらを第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b (第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b) に一時記憶する。そして、ステップ 1 4 1 7 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、抽選結果が当たりか否かを判定する。ステップ 1 4 1 7 で Yes の場合、ステップ 1 4 1 8 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) 中の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ 1 4 1 7 で No の場合には、ステップ 1 4 1 8 をスキップする。次に、ステップ 1 4 1 9 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、ステップ 1 4 1 6 で決定した特別図柄に関する図柄情報 (停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等) 及び現在の遊技状態を演出表示制御手段 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 2 0 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a (第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a) が、所定時間 (前記ステップ 1 4 1 6 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 1 1 5 1 a - 1 (第 2 特図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1) にセットする。そして、ステップ 1 4 2 2 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) は、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) の第 1 特図表示部 2 1 3 1 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) 上で、第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b (第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 b) に記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 4 4 6 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) 中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ 1 4 3 4 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a (第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a) が、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ここで、ステップ 1 4 3 4 で No の場合には、次の処理 (ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。他方、ステップ 1 4 3 4 で Yes の場合、ステップ 1 4 3 6 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を演出表示制御手段 2 3 2 0 側に送信する。次に、ステップ 1 4 3 8 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) は、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) の第 1 特図表示部 2 1 3 1 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) 上での特別図柄の変動表示を停止し、第 1 特図情報一時記憶手段 1 1 9 1 b (第 2 特図情報一時記憶手段 1 1 9 2 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 4 4 0 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 (第 2 特図制

10

20

30

40

50

御手段 1 1 5 2) は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) 中の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ 1 4 4 2 で、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a (第 2 特図変動時間管理手段 1 1 5 2 a) は、第 1 特図変動管理用タイマ 1 1 5 1 a - 1 (第 2 特図変動管理用タイマ 1 1 5 2 a - 1) をリセットする。次に、ステップ 1 4 5 0 で、主制御装置 1 0 0 0 は、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理 (ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。

【 0 0 7 5 】

尚、ステップ 1 4 0 2 で No の場合には、ステップ 1 4 4 4 で、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 (第 2 特図制御手段 1 1 5 2) は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) を参照し、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 4 4 4 で Yes の場合にはステップ 1 4 3 4 に移行し、No の場合には次の処理 (ステップ 1 5 0 0 の特別遊技作動条件判定処理) に移行する。

【 0 0 7 6 】

次に、図 1 0 は、図 9 におけるステップ 1 4 5 0 (1) 及び (2) のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定のフローチャートである。まず、ステップ 1 4 5 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数カウンタ値が 0 よりも大きいかなかを判定する。ステップ 1 4 5 2 で Yes の場合、ステップ 1 4 5 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a の時短回数カウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 4 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a を参照して、時短回数が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 4 5 6 で Yes の場合、ステップ 1 4 6 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 中の時間短縮フラグ及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の時間短縮フラグをオフにし、次の処理 (特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0) に移行する。尚、ステップ 1 4 5 2 及びステップ 1 4 5 6 で No の場合にも、次の処理 (特別遊技作動条件判定処理 1 5 0 0) に移行する。

【 0 0 7 7 】

次に、図 1 1 は、図 8 におけるステップ 1 5 0 0 のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 5 0 2 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) を参照し、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 4 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、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) の第 1 特図表示部 2 1 3 1 (第 2 特図表示部 2 2 3 1) 上に表示された特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定する。ステップ 1 5 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 5 0 6 及びステップ 1 5 0 8 で、条件判定手段 1 1 7 1 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中の特別遊技移行許可フラグをオンにすると共に、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a) 中の当たりフラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 5 2 及び 1 5 5 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の特定遊技フラグ (確率変動フラグ・時間短縮フラグ) を一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ 1 1 8 1 a をリセット (時短回数カウンタ値 = 0) し、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の電チュー駆動判定処理) に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2 及びステップ 1 5 0 4 で No の場合にも、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の電チュー駆動判定処理) に移行する。

【 0 0 7 8 】

次に、図 1 2 は、図 8 におけるステップ 1 2 0 0 のサブルーチンに係る、電チュー駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 2 0 2 で、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a を参照して、電チュー - 開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 2 0 2 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 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 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 1 2 0 4 で Yes の場合、ステップ 1 2 0 6 で、普図内容決定手段 1 1 4 3 は、普図保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a

にアクセスし、普通図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1208で、普図内容決定手段1143は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、現在特別遊技中（特別遊技実行フラグオン）でないか否かを判定する。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、遊技状態一時記憶手段1190を参照して、現在の遊技状態が易開放状態中（時間短縮フラグオン）か否かを判定する。ステップ1210でYesの場合には、ステップ1212で、普図内容決定手段1143は、普図時間短縮用抽選テーブル1143a-2をセットし、他方、ステップ1210でNoの場合には、ステップ1214で、普図内容決定手段1143は、普図通常用抽選テーブル1143a-1をセットする。尚、普図時間短縮用抽選テーブル1143a-2は、普図通常用抽選テーブル1143a-1と比較し、当選確率（第三の所定態様が選択される確率）が高く設定されている（例えば、前者の当選確率が9/10であり、後者の当選確率が1/10）。そして、ステップ1216で、普図内容決定手段1143は、当該保留球に基づく普通図柄乱数に基づき停止図柄を決定する。次に、ステップ1218で、普図変動時間管理手段1153aは、セットしたテーブルに基づき、普図変動管理用タイマ1153a-1に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には30秒）をセットする。そして、ステップ1220で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、普図保留手段1133は、普通図柄に関する当該保留球を1減算した上で普図保留情報一時記憶手段1133aに記録されている保留情報を更新すると共に、普図制御手段1153は、普図変動管理用タイマ1153a-1をスタートした後、普図表示部2421上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1224で、普図変動時間管理手段1153aは、普図変動管理用タイマ1153a-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1224でYesの場合、ステップ1226で、普図制御手段1153は、普図表示部2421上で、前記ステップ1216で普図内容決定手段1143が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ1228で、普図制御手段1153は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、条件判定手段1161は、当該停止図柄が「当たり」（第三の所定態様）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、電チュー開閉制御手段1160は、セットしたテーブルに基づき、開放タイマ1162に所定時間（例えば、時短遊技の場合には5秒、通常遊技の場合には0.5秒）セットする。次に、ステップ1234で、電チュー開閉制御手段1160は、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電チュー開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の電動役物2112を開放する。次に、ステップ1238で、電チュー開閉制御手段1160は、開放タイマ1162を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1238でYesの場合、ステップ1240及びステップ1242で、電チュー開閉制御手段1160は、第2特図始動口2110の電動役物2112を閉鎖すると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段1193a中の電チュー開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ5000の賞球払出処理）に移行する。

【0079】

尚、ステップ1202でNoの場合にはステップ1238に移行し、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1208でNoの場合にはステップ1214に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1238でNoの場合には次の処理（ステップ5000の賞球払出処理）に移行する。

【0080】

図13は、図4でのステップ16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50で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194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

10

20

30

40

50

。ステップ50でYesの場合、ステップ52で、特別遊技内容決定手段1172は、第1特図情報一時記憶手段1191bを参照し、第1特別図柄の停止図柄が第一の所定態様であったか否かを判定する。ステップ52でYesの場合、ステップ54で、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中に、開放する大入賞口として第1大入賞口をセットすると共に、ラウンド数として15ラウンドをセットし、ステップ66に移行する。他方、ステップ52でNoの場合、ステップ56で、特別遊技内容決定手段1172は、第1特図情報一時記憶手段1191bを参照し、第1特別図柄の停止図柄が第二の所定態様であったか否かを判定する。ステップ56でYesの場合、ステップ58で、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中に、開放する大入賞口として第1大入賞口をセットすると共に、ラウンド数として15ラウンドをセットし、ステップ66に移行する。他方、ステップ56でNoの場合、ステップ60で、特別遊技内容決定手段1172は、第2特図情報一時記憶手段1192bを参照し、第2特別図柄の停止図柄が第三の所定態様であったか否かを判定する。ステップ60でYesの場合、ステップ62で、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中に、開放する大入賞口として第2大入賞口をセットすると共に、ラウンド数として2ラウンドをセットし、ステップ66に移行する。他方、ステップ60でNoの場合、即ち、第2特別図柄が第四の所定態様で停止していた場合には、ステップ64で、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194中に、開放する大入賞口として第2大入賞口をセットすると共に、ラウンド数として2ラウンドをセットし、ステップ66に移行する。そして、ステップ66及びステップ68で、特別遊技制御手段1170は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194にアクセスし、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技内容決定フラグをオンにし、後述する特別遊技実行処理（ステップ2100）を実行した後、次の処理（ステップ5000の賞球払出処理）に移行する。尚、ステップ50でNoの場合にも、後述する特別遊技実行処理（ステップ2100）に移行する。

【0081】

図14は、図13でのステップ2100のサブルーチンに係る、特別遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2102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2102でYesの場合、ステップ2104で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技開始信号を送信する。次に、ステップ2106及びステップ2108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中の特別遊技内容決定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2112に移行する。他方、ステップ2102でNoの場合、ステップ2110で、特別遊技実行手段1173は、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2110でYesの場合には、ステップ2112に移行する。尚、ステップ2110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（ステップ5000の賞球払出処理）に移行する。

【0082】

次に、ステップ2112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2112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2114～2122の処理を行うことなく、ステップ2123に移行する。他方、ステップ2112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2114で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174aをゼロクリアすると共に所定値（例えば2ラウンド当たりの場合には0.5秒、15ラウンド当たりの場合には30秒）セットする。次に、ステップ2116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中の入賞球カウンタをゼロクリアする。そして、ステップ2118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中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 1 1 9 4 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 2 1 2 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ 2 1 2 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、第 1 大入賞口 2 1 2 0 及び第 2 大入賞口 2 2 2 0 のいずれを開放するかを確認した上で、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 の第 1 電動役物 2 1 2 2 又は第 2 電動役物 2 2 2 2 を駆動して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を開放し、ステップ 2 1 2 3 に移行する。

【0083】

次に、ステップ 2 1 2 3 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、演出表示制御手段 2 3 2 0 側に現在の遊技状態情報（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を送信する。そして、ステップ 2 1 2 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照し、当該ラウンドで所定球（例えば 1 0 球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ 2 1 2 4 で Yes の場合には、ステップ 2 1 2 8 に移行する。他方、ステップ 2 1 2 4 で No の場合、ステップ 2 1 2 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a を参照して所定時間が経過したか否かを判定する。ステップ 2 1 2 6 で Yes の場合にも、ステップ 2 1 2 8 に移行し、No の場合には、次の処理（賞球払出処理 5 0 0 0）に移行する。

【0084】

次に、ステップ 2 1 2 8 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 の第 1 電動役物 2 1 2 2 又は第 2 電動役物 2 2 2 2 の駆動を停止して、第 1 大入賞口 2 1 2 0 又は第 2 大入賞口 2 2 2 0 を閉鎖する。そして、ステップ 2 1 3 0 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技用タイマ 1 1 7 4 a をリセットする。次に、ステップ 2 1 3 2 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 2 1 3 4 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 を参照して、当該ラウンドが最終ラウンド（2 ラウンド又は 1 5 ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ 2 1 3 4 で Yes の場合、ステップ 2 1 3 6 で、特別遊技実行手段 1 1 7 3 は、特別遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 4 中の特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 2 1 3 8 で、情報送信手段 1 3 0 0 は、演出表示制御手段 2 3 2 0 側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、遊技制御手段 1 1 0 0 は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（賞球払出処理 5 0 0 0）に移行する。尚、ステップ 2 1 3 4 で No の場合にも、次の処理（賞球払出処理 5 0 0 0）に移行する。

【0085】

次に、図 1 5 は、図 1 4 におけるステップ 1 6 5 0 のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 6 5 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 を参照して、今回の特別遊技は第 1 特別図柄が当たり図柄であったことに起因したものであったか否かを判定する。ステップ 1 6 5 6 で Yes の場合、ステップ 1 6 5 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 を再び参照して、今回の当たり図柄が第二の所定態様のうち第一の特定態様であったか否かを判定する。ステップ 1 6 5 8 で Yes の場合、ステップ 1 6 6 0 及びステップ 1 6 6 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の確率変動フラグと時間短縮フラグとを夫々オンにし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。尚、特定遊技フラグ（確率変動フラグ・時間短縮フラグ）を第 1 遊技側及び第 2 遊技側夫々にセットする理由は、第 1 遊技と第 2 遊技とを同じ遊技状態にすることを担保するためである。即ち、第 1 遊技及び第 2 遊技が通常遊技状態の場合において、第 1 遊技側で確率変動当たりとなった場合は、当該特別遊技終了後に第 2 遊技側も確率変動遊技状態となる。他方、ステップ 1 6 5 8 で No の場合、ステップ 1 6 6 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状

10

20

30

40

50

態一時記憶手段 1 1 9 1 を参照して、今回の当たり図柄が第二の所定態様のうち第二の特定態様であったか否かを判定する。ステップ 1 6 6 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 6 6 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の確率変動フラグをオンにし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。他方、ステップ 1 6 6 4 で N o の場合、ステップ 1 6 6 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 を参照して、今回の当たり図柄が第一の所定態様のうち第三の特定態様であったか否かを判定する。ステップ 1 6 6 8 で Y e s の場合、ステップ 1 6 7 0 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の時間短縮フラグをオンにすると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 中の時短回数カウンタ値として「1 0 0 回」をセットし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。他方、ステップ 1 6 6 8 で N o の場合、即ち、今回の当たり図柄が第一の所定態様のうち第四の特定態様であった場合には、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

10

【 0 0 8 6 】

他方、ステップ 1 6 5 6 で N o の場合、即ち、今回、第 2 特別図柄が当たりであった場合には、ステップ 1 6 7 4 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 1 を参照して、今回の当たり図柄が第四の所定態様であったか否かを判定する。ステップ 1 6 7 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 7 6 及びステップ 1 6 7 8 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の確率変動フラグと時間短縮フラグとを夫々オンし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。他方、ステップ 1 6 7 4 で N o の場合、即ち、今回の当たり図柄が第三の所定態様であった場合には、ステップ 1 6 8 0 及びステップ 1 6 8 2 で、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、第 1 フラグー時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグー時記憶手段 1 1 9 2 a 中の時間短縮フラグをオンにすると共に、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 中の時短回数カウンタ値として「5 0 回」をセットし、次の処理（ステップ 5 0 0 0 の賞球払出処理）に移行する。

20

【 0 0 8 7 】

次に、図 1 6 ~ 図 1 9 を参照して、サブ基板側で実行される制御処理を説明する。まず、図 2 0 は、本最良形態に係るパチンコ遊技機における、サブ基板側のメインフローチャートである。まず、ステップ 6 2 0 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 7 0 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 9 0 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ 6 1 0 0 に戻る処理を繰り返す。

30

【 0 0 8 8 】

図 1 7 は、図 1 6 でのステップ 6 2 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄の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 6 2 0 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段を参照し、主制御装置 1 0 0 0 側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ 6 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 2 0 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、メイン側情報一時記憶手段内に一時記憶された主制御装置 1 0 0 0 側からの図柄情報に基づき、装図変動内容決定用抽選テーブルを参照して、装飾図柄の変動態様と停止図柄を決定すると共に、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、当該決定情報を演出表示関連情報一時記憶手段の対応するエリアに一時記憶する。

40

【 0 0 8 9 】

尚、主制御装置 1 0 0 0 側からの停止図柄・変動態様（即ち、特別図柄の停止図柄・変動態様）と演出表示制御手段 2 3 2 0 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 2 3 2 0 側での変動態様の比率を主制御装置 1 0 0 0 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。次に、ステップ 6 2 0 6 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 は、演出表

50

示関連情報一時記憶手段のフラグエリア中の「図柄内容決定フラグ」をオンにし、次の処理に移行する。尚、ステップ6202でNoの場合にも、次の処理に移行する。

【0090】

図18は、図16でのステップ6700のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6702で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段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6702でYesの場合、ステップ6704で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段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6704でYesの場合、ステップ6706及びステップ6708で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「図柄変動中フラグ」をオンにすると共に、「図柄内容決定フラグ」をオフにする。次に、ステップ6710で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段の装飾図柄情報エリア内に一時記憶された決定内容に従い、演出表示装置2310上で装飾図柄の変動表示を開始する。

10

【0091】

次に、ステップ6716で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリアを参照し、「図柄変動一時停止フラグ」がオフであるか否かを判定する。ステップ6716でYesの場合、ステップ6718で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段を参照して、主制御装置1000側から図柄変動の一時停止信号を受信したか否かを判定する。ステップ6718でYesの場合、ステップ6720及びステップ6722で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「図柄変動一時停止フラグ」をオンにすると共に、演出表示装置2310上で、変動中の装飾図柄を一時停止（ゆれ変動）する。そして、ステップ6724で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段を参照して、主制御装置1000側から図柄変動の再開信号を受信したか否かを判定する。ステップ6724でYesの場合、ステップ6726及びステップ6728で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「図柄変動一時停止フラグ」をオフにすると共に、一時停止（ゆれ変動）していた装飾図柄の変動を再開する。

20

【0092】

そして、ステップ6730で、演出表示制御手段2320は、メイン側情報一時記憶手段を参照し、主制御装置1000側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ6730でYesの場合、ステップ6732で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段の装飾図柄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、装飾図柄の停止図柄を確定表示する。そして、ステップ6734で、演出表示制御手段2320は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「図柄変動中フラグ」をオフにし、次の処理（特別遊技中表示制御処理6900）に移行する。

30

【0093】

尚、ステップ6702でNoの場合にはステップ6716に移行し、ステップ6704及びステップ6730でNoの場合には次の処理（特別遊技中表示制御処理6900）に移行し、ステップ6716でNoの場合にはステップ6724に移行し、ステップ6718及びステップ6724でNoの場合にはステップ6730に移行する。

40

【0094】

図19「は、図16でのステップ6900のサブルーチンに係る、特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ6902で、表示制御手段2323は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリアを参照し、「特別遊技中フラグ」がオフであるか否かを判定する。ステップ6902でYesの場合、ステップ6904で、表示制御手段2323は、メイン側情報一時記憶手段を参照し、主制御装置1000側から特別遊技開始信号を受信したか否かを判定する。ステップ6904でYesの場合、ステップ6906及びステップ6908で、表示制御手段2323は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「特別遊技中フラグ」をオンにすると共に、演出表示装置2310

50

上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ6910で、表示制御手段2323は、演出表示装置2310上で、ステップ2123で主制御装置1000側から逐次送信されている遊技情報に基づき、ラウンド数と入賞個数を逐次表示する。そして、ステップ6912で、表示制御手段2323は、メイン側情報一時記憶手段を参照し、主制御装置1000側から特別遊技終了信号を受信したか否かを判定する。ステップ6912でYesの場合、ステップ6914で、表示制御手段2323は、演出表示装置2310上で、大当たり終了表示を行う。そして、ステップ6916で、表示制御手段2323は、演出表示関連情報一時記憶手段のフラグエリア内の「特別遊技中フラグ」をオフにし、次の処理{装飾図柄表示内容決定処理6200}に移行する。尚、ステップ6902でNoの場合にはステップ6910に移行し、ステップ6904及びステップ6912でNoの場合には次の処理{装飾図柄表示内容決定処理6200}に移行する。

【0095】

以上で本最良形態に係るパチンコ遊技機における構成及び処理について詳述したが、本発明は、本最良形態に限定されるものではなく、多様な変更例が想定される。

【0096】

例えば、第一特図始動口と第二特図始動口の配置を、液晶表示装置下に第一特図始動口、遊技盤右に第二特図始動口（電チュー）という配置としてもよい。つまり、時短時には右打ちを行なう機械となる。但し、当該位置に限定されるものではなく、第一特図始動口を狙っている時に第二特図始動口側に行かない構成であればよい。したがって、電チューの役割は、ステージ上にある特殊始動口のようなものでもよい。

【0097】

また、大当たり（特別遊技前後で遊技状態が変化し得る当たり）の他、小当たり（特別遊技前後で遊技状態が変化し得ない当たり）が存在してもよい。この場合、小当たりについての確率を変化させることも可能である。例えば、第一識別情報には小当たりがほとんどなく、第二識別情報には小当たりを多くし、第二識別情報の時には多くの小当たり発展大当たりが期待できるようにしてもよい。このように、小当たりについても識別情報によって差を設けることで、遊技性の幅を広げることが可能となる。尚、小当たりを設ける場合には、例えば可変入賞口内に特定領域を配し、小当たりの際に当該特定領域に遊技球が入球したときに特別遊技が継続するように構成すればよい。

【0098】

更に、本最良形態では第一識別情報の消化を優先させるよう構成したが、（１）優先順位をつけて変動させる状態とそうではない状態を設けてもよい、（２）第一識別情報を優先させる時に、第一識別情報に係る保留の前にある第二識別情報に係る保留を消去してしまう、（３）第一識別情報を優先する回数を設定する、（４）第一識別情報を優先させるだけでなく、第一識別情報と第二識別情報を交互に優先させる、等の構成を採ってもよい。ここで、（１）の構成を採った場合には、優先順位をつけて変動させるか否かを抽選することによって、利益状態に変化を付けることが可能となる、また、（２）の構成を採った場合には、第二識別情報に係る保留を消去してしまうので、違和感なく遊技ができると共に、利益の低い方の変動を極力回避することができる、また、（３）の構成を採った場合には、設定した優先回数によって、演出上連続変動が可能となる、また、（４）の構成

【0099】

更に、装飾図柄表示装置は、当りの種類に関わらず、状態表示を行わないのが好ましい。これによって、装飾図柄の態様で状態がわからないので、遊技者にどのモードにいるかを悟られず、常に期待感をもって遊技を進行することができる。

【0100】

尚、本最良形態における、第一遊技側の第1特図抽選テーブルと第二遊技側の第2特図抽選テーブルの内容は、同一遊技状態用に関し、相互に同一でも異なってもよい。例えば、第一遊技側の第1特図抽選テーブルを用いての当選確率（例えば通常遊技時）を、

第二遊技側の第2特図抽選テーブルを用いての当選確率（例えば通常遊技時）よりも高く設定した態様を挙げることができる。更には、本最良形態においては、特定遊技フラグを第一遊技側及び第二遊技側の両方にセットするよう構成したが、第一遊技側又は第二遊技側にのみセットするよう構成してもよい。例えば、通常遊技状態時に、第一特別図柄が確率変動当たり図柄で当選した場合、当該特別遊技後、第一遊技側の第1特図抽選テーブルのみ確率変動用とし、第二遊技側の第2図抽選テーブルはそのまま通常遊技用とする態様を挙げることができる。

【図面の簡単な説明】

【0101】

【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。

10

【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、主制御装置側での入賞処理のフローチャートである。

【図6】図6は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での普通図柄当選乱数取得処理のフローチャートである。

【図7】図7は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

20

【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、主制御装置側での通常遊技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10】図10は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

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

【図12】図12は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での電チュー駆動判定処理のフローチャートである。

30

【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内容決定処理＋特別遊技実行処理のフローチャートである。

【図14】図14は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技実行処理のフローチャートである。

【図15】図15は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図16】図16は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側でのメインフローチャートである。

【図17】図17は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

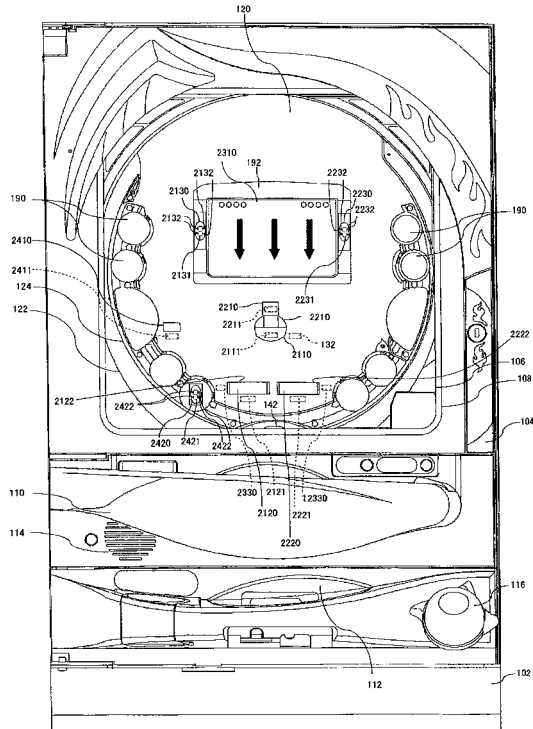
40

【図18】図18は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図19】図19は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での特別遊技中表示制御処理のフローチャートである。

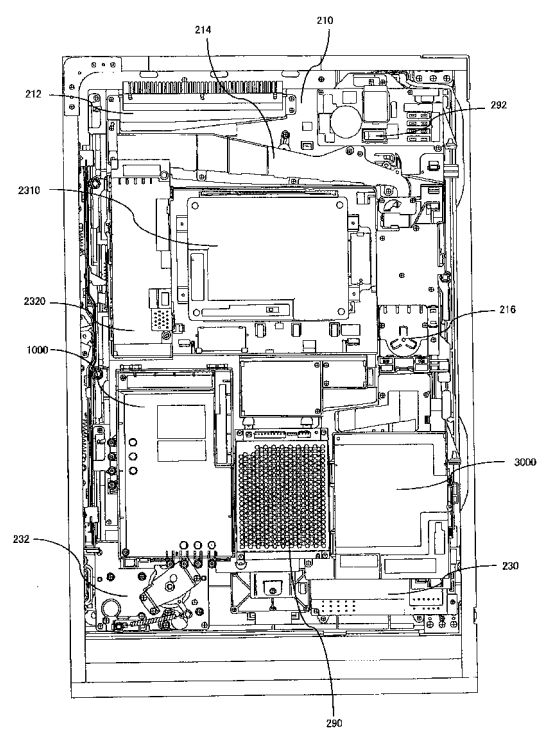
【図 1】

【図 1】



【図 2】

【図 2】



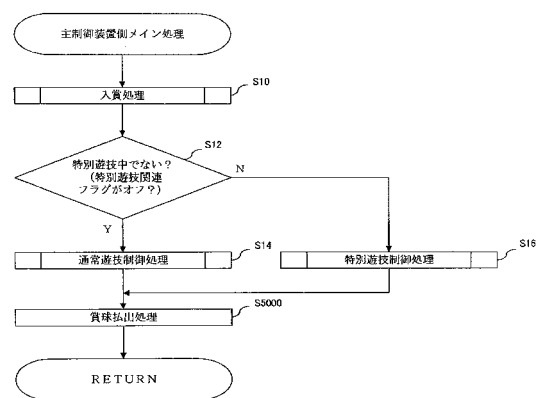
【図 3】

【図 3】



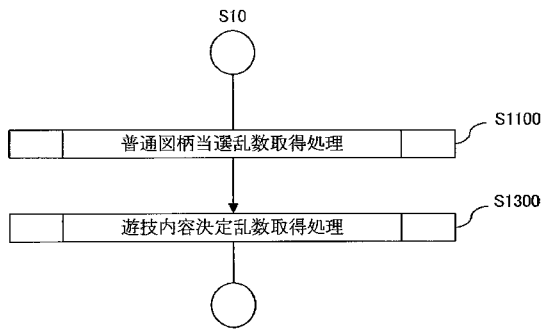
【図 4】

【図 4】



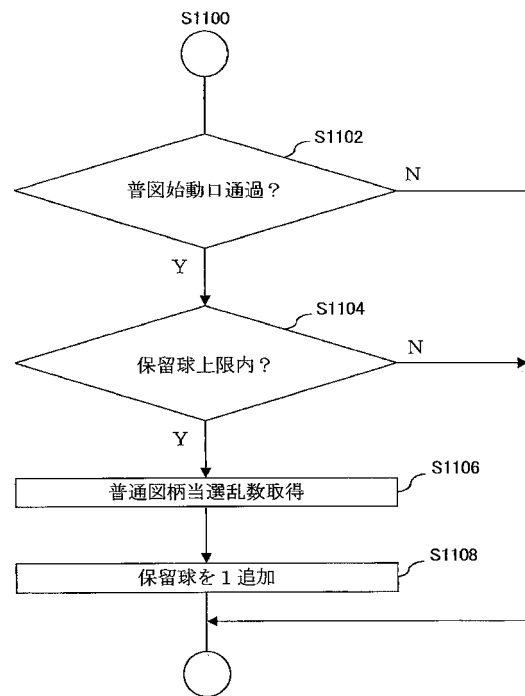
【図 5】

【図 5】



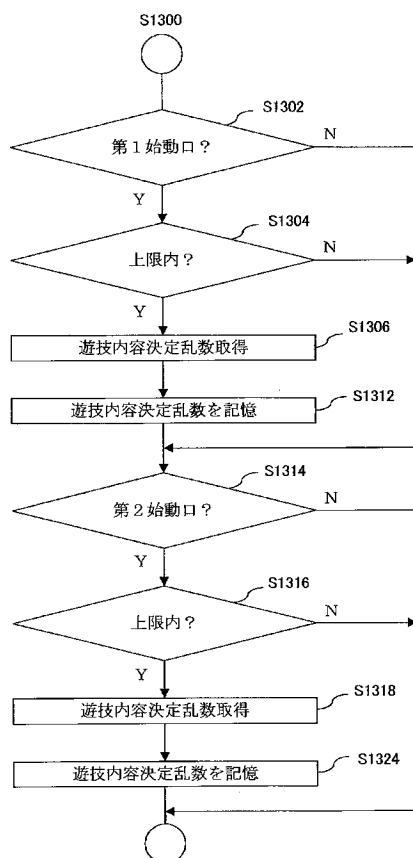
【図 6】

【図 6】



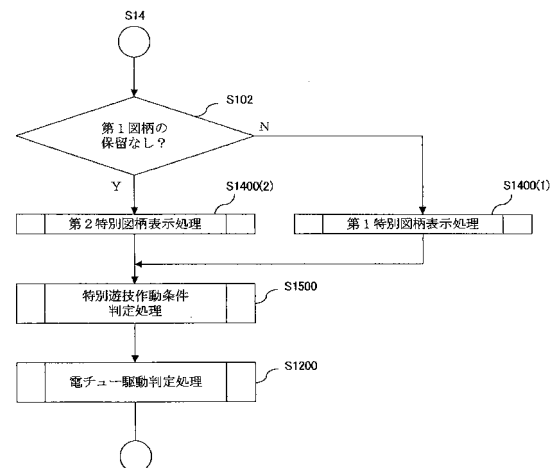
【図 7】

【図 7】



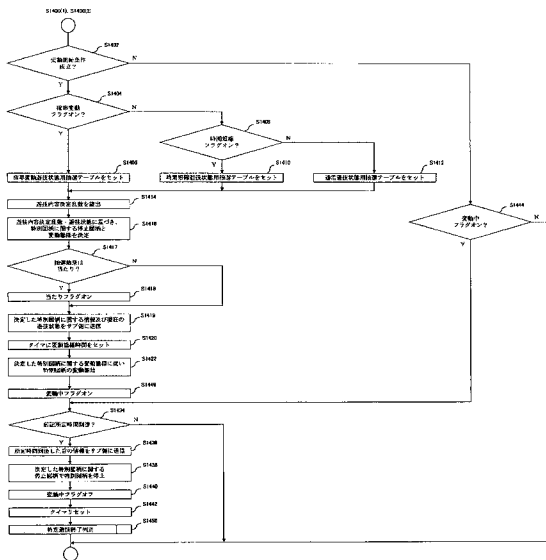
【図 8】

【図 8】



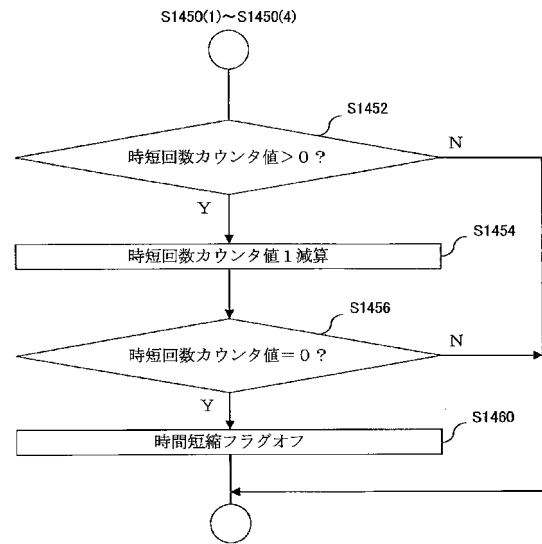
【図 9】

【図 9】



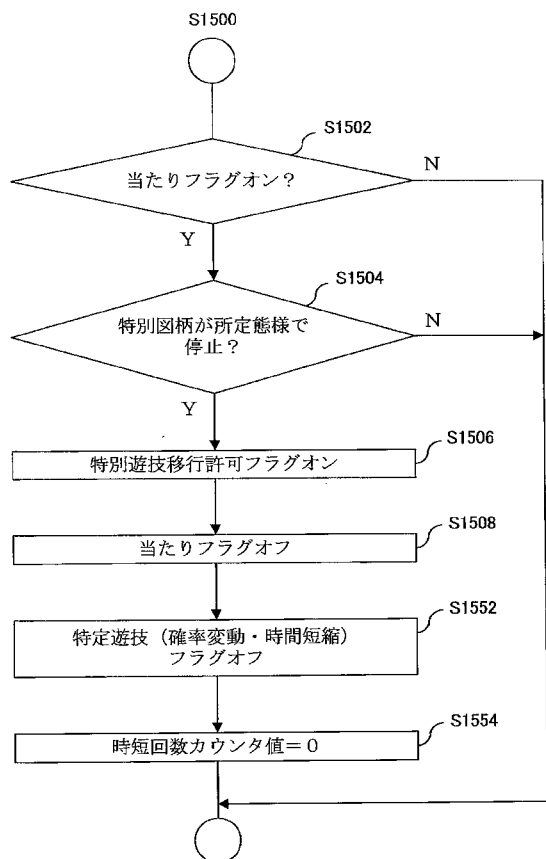
【図 10】

【図 10】



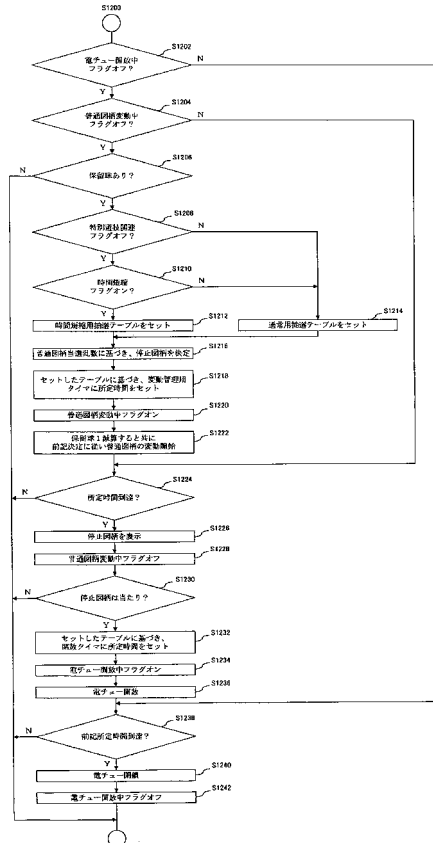
【図 11】

【図 11】



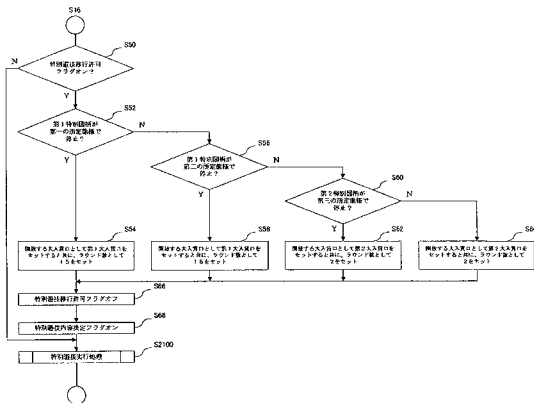
【図 12】

【図 12】



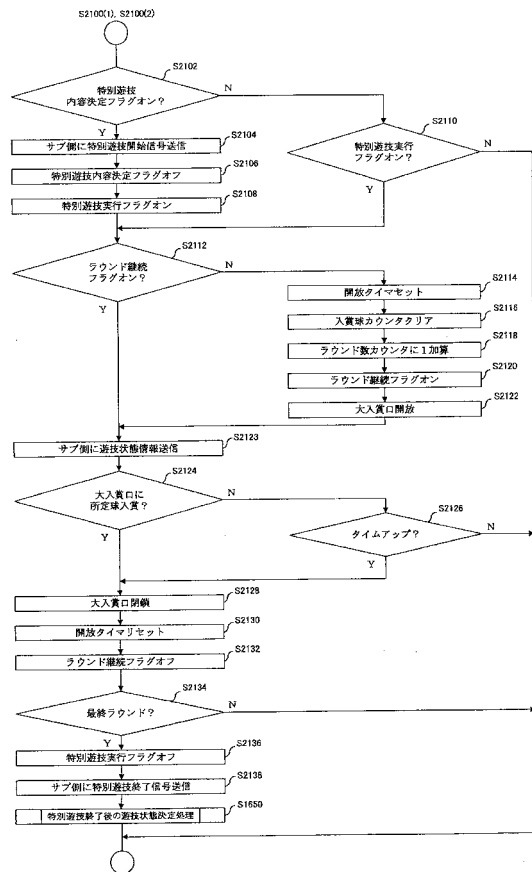
【 図 1 3 】

【图 1-3】



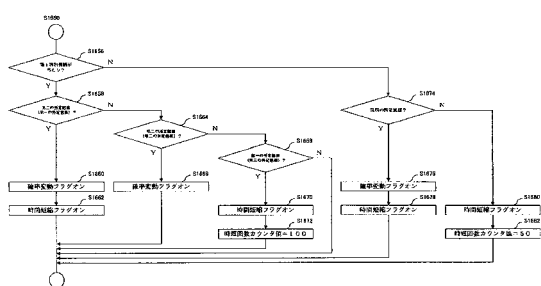
【 図 1 4 】

【図 1 4】



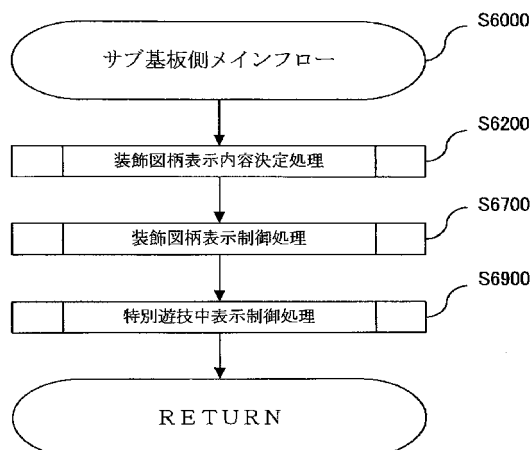
【 図 1 5 】

【例 15】



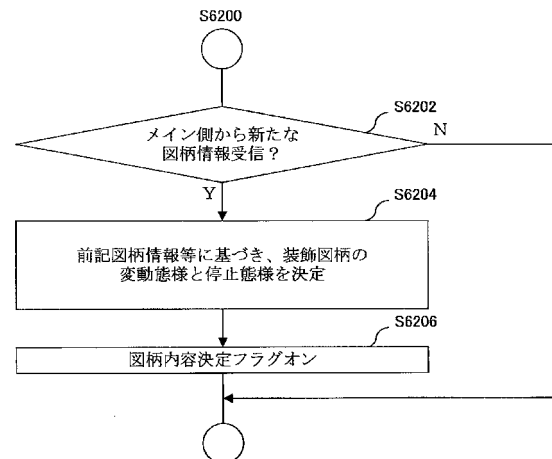
【 図 1 6 】

【图 1 6】



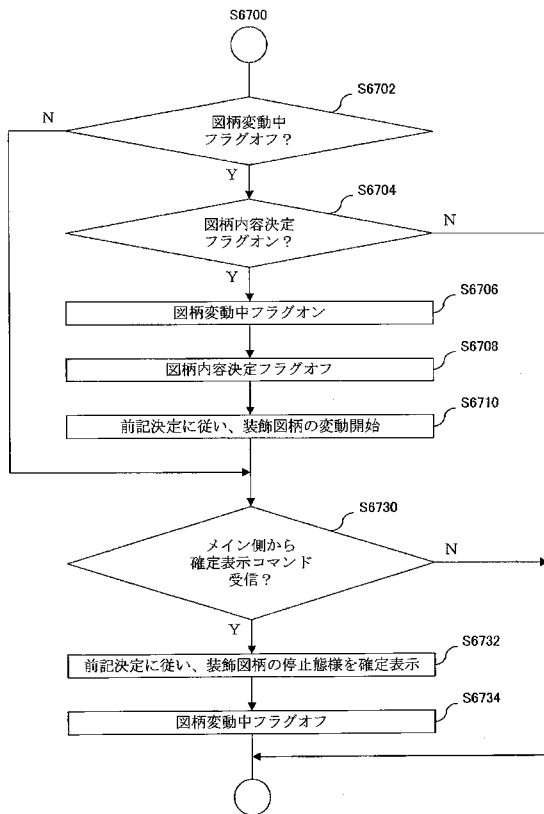
【 図 1 7 】

【图 1 7】



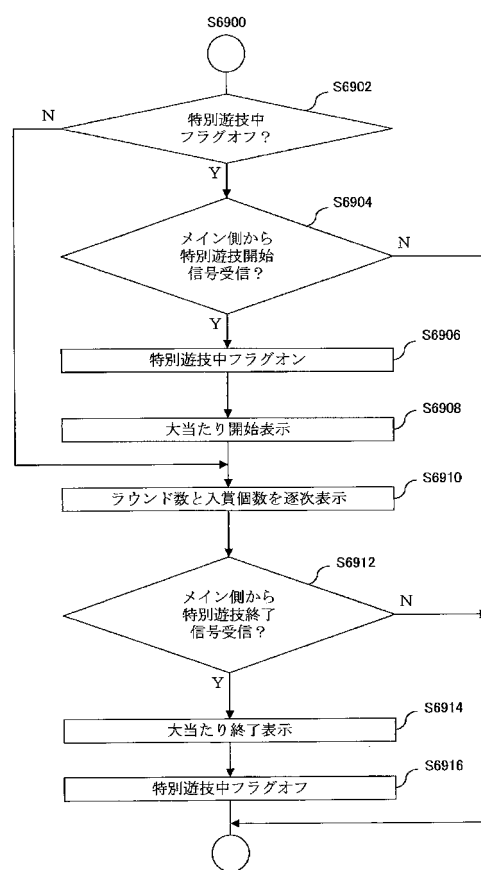
【図 18】

【図 18】



【図 19】

【図 19】



フロントページの続き

- (72)発明者 高 野 有司
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 唐鎌 美緒
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 沢田 裕美子
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 鎌田 昂
東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシャイン60 サミー株式会社内
- (72)発明者 高橋 豪
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 堀 健太郎
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 平田 昭夫
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 吉藤 隆文
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
- (72)発明者 高 田 晋良
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 多鹿 剛司
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 西谷 記一
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
- (72)発明者 駒場 啓大
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 中山 礼奈
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

Fターム(参考) 2C088 AA06 AA13 AA35 AA36 AA39 AA43 BC22 EA10