

(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2010-29582

(P2010-29582A)

(43) 公開日 平成22年2月12日 (2010. 2. 12)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 2 0	

審査請求 有 請求項の数 5 O L (全 31 頁)

(21) 出願番号	特願2008-197429 (P2008-197429)	(71) 出願人	000132747
(22) 出願日	平成20年7月31日 (2008. 7. 31)		株式会社ソフィア
			群馬県桐生市境野町7丁目201番地
		(74) 代理人	100090033
			弁理士 荒船 博司
		(74) 代理人	100093045
			弁理士 荒船 良男
		(74) 代理人	100085811
			弁理士 大日方 富雄
		(72) 発明者	山藤 英津子
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内
		(72) 発明者	田中 義智
			群馬県太田市吉沢町990番地 株式会社
			ソフィア内

最終頁に続く

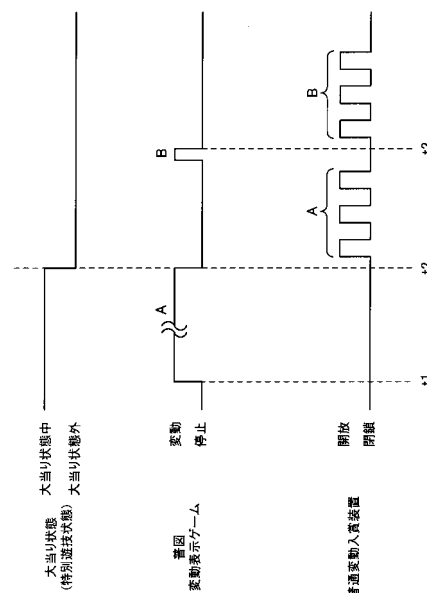
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 普通変動表示ゲームが特定結果となった場合に開状態に変換する普通変動入賞装置と、普通変動入賞装置への入賞に基づき特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置と、を備え、特別変動表示ゲームが特定結果となったときに特別変動入賞装置を開状態に変換させる特別遊技状態を発生する遊技機において、所定の特別遊技状態の終了後に発生する特定遊技状態での遊技を効率よく実行可能とし、遊技者が不満に思うことを防止する。

【解決手段】 所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間を短い第2の変動表示時間に変更する特定遊技状態を発生する特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）を備える。また、特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果を導出するように、普通変動表示ゲームの変動表示時間あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を備える。

【選択図】 図5



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

複数の普通識別情報を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置と、該普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき複数の特別識別情報を変動表示した後、結果を導出する特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、

所定の特別遊技状態の終了に基づき、前記普通変動表示ゲームの変動表示時間が第 1 の変動表示時間から該第 1 の変動表示時間よりも短い第 2 の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、

前記所定の特別遊技状態の終了に対応して前記普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは前記特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段と、

を備えたことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の終了に基づき、前記普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段を備えたことを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特別遊技状態には、前記特別変動入賞装置を第 1 開放時間で開状態への変換制御を行う第 1 特別遊技状態と、該第 1 開放時間よりも短い第 2 開放時間で開状態への変換制御を行う第 2 特別遊技状態と、が含まれ、

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第 2 特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に前記普通変動表示ゲームを実行する場合に、前記第 2 特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段を含んでいることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第 2 特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第 2 特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段を備えたことを特徴とする請求項 1 または請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記特別変動表示装置は、第 1 特別変動表示ゲームを表示する第 1 特別変動表示装置と該第 1 特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第 2 特別変動表示ゲームを表示する第 2 特別変動表示装置とから構成され、

遊技球の入賞に基づき前記第 1 特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口を備えると共に、前記普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき前記第 2 特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、

前記第 1 および第 2 特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、前記特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶する第 1 および第 2 始動記憶手段を備え、

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第 1 始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、前記変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段を備えたことを特徴とする請求項 1 から 4 の何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置と、該普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来より、複数の特別識別情報（特図）により特別変動表示ゲームを表示可能な特別変動表示装置を備え、該特別変動表示ゲームの結果が予め定められた特別結果となった場合に、特別入賞装置を開状態に変換する特別遊技状態を発生するようにした遊技機が知られている。

10

【0003】

また、特別変動表示ゲームを実行するための始動入賞装置を開状態と閉状態に変換可能な普通変動入賞装置（普電）により構成するとともに、普通識別情報（普図）による普通変動表示ゲームを表示可能な普通変動表示装置を備え、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に普通変動入賞装置を開状態に変換するようにした遊技機も一般的に知られている。さらに、特別遊技状態の終了後等に、普通変動表示ゲームの実行時間を通常よりも短くすることで単位時間の普通変動表示ゲームの実行頻度を高める特定遊技状態を発生させるようにした遊技機も知られている。また、特定遊技状態中には、普通変動入賞装置の開状態への変換パターンも変更され、例えば、通常状態では0.3秒の1回の開放のところを特定遊技状態においては1秒の3回の開放に変更されている。したがって、特定遊技状態が発生すると、普通変動入賞装置の開状態への変換機会が増加し、特別変動表示ゲームの実行頻度が向上するので遊技者にとって有利な状態となる（例えば、特許文献1参照）。

20

【特許文献1】特開2004-33631号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような遊技機においては、特定遊技状態が発生していない通常状態においては、始動入賞装置への遊技球の入賞を抑制する必要があるため、通常状態における普通変動表示ゲームの実行時間は例えば、30秒あるいは60秒等比較的長い変動表示時間が設定されている。

30

【0005】

しかしながら、このような長い時間を設定した場合に、特定遊技状態が発生した当初、すなわち、特別遊技状態の終了間際においては、特別遊技状態の終了前に実行開始された長い変動表示時間を有する普通変動表示ゲームが未だ変動表示中であるため、特別遊技状態が終了してから長い時間普通変動表示ゲームが停止しない状況が生じてしまう。このような状況が生じると、特定遊技状態が発生したにもかかわらず、その後しばらくは普通変動表示ゲームが停止しないことで普通変動入賞装置が開状態に変換しないこととなってしまう、遊技者にとって不満感を与えることとなっていた。

40

【0006】

本発明の目的は、普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置と、該普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、所定の特別遊技状態の終了に基づき発生する特定遊技状態における遊技を効率よく実行できるようにし、遊技者が不満に思うことを防止することである。

【課題を解決するための手段】

【0007】

50

以上の課題を解決するため、請求項 1 に記載の発明は、複数の普通識別情報を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置と、該普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき複数の特別識別情報を変動表示した後、結果を導出する特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、

所定の特別遊技状態の終了に基づき、前記普通変動表示ゲームの変動表示時間が第 1 の変動表示時間から該第 1 の変動表示時間よりも短い第 2 の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、

前記所定の特別遊技状態の終了に対応して前記普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは前記特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段と、

を備えたことを特徴とする。

【0008】

ここで、「所定の特別遊技状態」は、全ての特別遊技状態あるいは一部の特別遊技状態のことである。

また、「特定遊技状態」は、例えば、少なくとも普通変動表示ゲームの変動表示時間が短くなるように変更された状態（普図時短状態）であって、普通変動表示ゲームが当たりとなる確率が高くなるような変更（普図確変状態）を伴うものや、特別変動表示ゲームが

また、「特別遊技状態の終了に対応して前記普通変動表示ゲームの結果が導出されるように」とは、特別遊技状態の終了後直ちに普通変動入賞装置の開放動作が行われるように（少なくとも、調整制御が行われない場合よりも早く開放動作が行われるように）普通変動表示ゲームの結果を導出することである。すなわち、特別遊技状態の終了と同時に普通変動表示ゲームの結果を導出することや、特別遊技状態の終了直後に普通変動表示ゲームの結果を導出することを含む。特別遊技状態の終了直後とは、特別遊技状態が終了してから 1 回目の特別変動表示ゲーム（一般的にごく短い変動表示時間で結果が導出される（いわゆる即止め）ゲームである。ただし変動表示時間が長い演出が実行される場合（例えばリーチ）は除く）が停止するまでの期間である。

【0009】

請求項 1 に記載の発明によれば、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第 1 の変動表示時間から該第 1 の変動表示時間よりも短い第 2 の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、所定の特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段と、を備えたので、特定遊技状態における遊技を効率よく実行でき、遊技者が不満に思うことを防止できる。すなわち、特別遊技状態が終了すると即座に普通変動入賞装置の開状態への変換が行われることとなり、特別変動表示ゲームを効率よく実行できるとともに、普通変動入賞装置への入賞による賞球を得ることができるという特定遊技状態での特典を、特定遊技状態の開始時から得ることができる。

【0010】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機であって、前記変動表示ゲーム制御手段は、前記特別遊技状態の終了に基づき、前記普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段を備えたことを特徴とする。

【0011】

ここで、「特別遊技状態の終了に基づき」とは、例えば、特別遊技状態の終了と同時のタイミング、または、特別遊技状態の終了直後のタイミングである。

また、「強制的に」とは、予定されていた変動表示時間に関わらず結果を導出することである。

10

20

30

40

50

【0012】

請求項2に記載の発明によれば、変動表示ゲーム制御手段は、特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段を備えているので、特別遊技状態が終了した場合に即座に普通変動入賞装置を開状態に変換する制御が確実に行われるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できて遊技者が不満に思うことを防止できる。

【0013】

請求項3に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機であって、前記特別遊技状態には、前記特別変動入賞装置を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態と、該第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態と、が含まれ、

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に前記普通変動表示ゲームを実行する場合に、前記第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段を含んでいることを特徴とする。

【0014】

ここで、「第2開放時間」とは、極めて遊技球が入賞しがたい開放時間で、例えば、特別変動表示ゲームの変動表示時間よりも短い時間、或いは普通変動表示ゲームの変動表示時間（上述の第1の変動表示時間）よりも短い時間である。

また、「第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出される」は、「第2特別遊技状態の終了と同時に、もしくは終了直後に普通変動表示ゲームの結果が導出される」と言い換えることができる。

【0015】

請求項3に記載の発明によれば、特別遊技状態には、特別変動入賞装置を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態と、該第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態と、が含まれ、変動表示ゲーム制御手段は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に、普通変動表示ゲームを実行する場合に、第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段を含んでいるので、第2特別遊技状態の発生中に普通変動表示ゲームが実行開始されることで、第2特別遊技状態の終了後に長時間普通変動表示ゲームが継続してしまうことを防止でき、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

【0016】

請求項4に記載の発明は、請求項1または請求項3に記載の遊技機であって、前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段を備えたことを特徴とする。

【0017】

請求項4に記載の発明によれば、変動表示ゲーム制御手段は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段を備えたので、第2特別遊技状態の発生中に普通変動表示ゲームが実行開始されることで、第2特別遊技状態の終了後に長時間普通変動表示ゲームが継続してしまうことを防止でき、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

【0018】

請求項5に記載の発明は、請求項1から4の何れか一項に記載の遊技機であって、前記特別変動表示装置は、第1特別変動表示ゲームを表示する第1特別変動表示装置と該第1

10

20

30

40

50

特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第2特別変動表示ゲームを表示する第2特別変動表示装置とから構成され、

遊技球の入賞に基づき前記第1特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口を備えると共に、前記普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき前記第2特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、

前記第1および第2特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、前記特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶する第1および第2始動記憶手段を備え、

前記変動表示ゲーム制御手段は、前記第1始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、前記変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段を備えたことを特徴とする。

10

【0019】

請求項5に記載の発明によれば、特別変動表示装置は、第1特別変動表示ゲームを表示可能な第1特別変動表示装置と該第1特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第2特別変動表示ゲームを表示可能な第2特別変動表示装置とから構成され、遊技球の入賞に基づき第1特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口を備えると共に、普通変動入賞装置への遊技球の入賞に基づき第2特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、第1および第2特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶可能な第1および第2始動記憶手段を備え、変動表示ゲーム制御手段は、第1始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段を備えたので、既に記憶されている始動記憶による変動表示ゲームで特別遊技状態の発生が確定しているのに、普通変動入賞装置の開状態への変換により始動入賞して第2特別変動表示ゲームが優先的に実行されることで、確定している特別遊技状態の発生が遅延されてしまうことを防止することができる。また、特別遊技状態の発生確率が高確率状態においては、確定している特別遊技状態が高確率状態でしか発生しない特別遊技状態（乱数値）であった場合には、第2特別変動表示ゲームの優先実行で、高確率状態が低確率状態に変換されてしまう可能性がある。このような場合には、確定していた特別遊技状態が、第2特別変動表示ゲームの優先実行でその発生が無効となってしまうこととなるが、本発明によればこのようなこと自体を防止することができる。

20

30

【発明の効果】

【0020】

本発明によれば、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段と、を備えたので、特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームが停止することとなる。すなわち、特別遊技状態が終了すると即座に普通変動入賞装置の開状態への変換が行われることとなり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行でき、遊技者が不満に思うことを防止できる。

40

【発明を実施するための最良の形態】

【0021】

以下、この発明の第1実施形態について図面を参照して説明する。ここでは、本発明にかかる遊技機の適例としてのパチンコ遊技機について説明を行う。図1には、ガイドレール2で囲まれ、遊技球を発射して遊技を行う遊技領域1aが前面側に形成された遊技盤1を示した。なお、遊技機の外枠であって島設備に固定される機枠や、遊技領域1aの前面を覆うクリア部材保持枠、遊技盤1を取り付ける前面枠、遊技領域1aの下側に設けられ遊技球を収容する上皿、下皿を有するとともに、遊技者が発射操作を行うための操作ハンドルを備えた操作パネルなどは図示を省略している。

50

【0022】

遊技盤1は、各種部材の取付ベースとなる平板状の遊技盤本体1b（木製もしくは合成樹脂製）を備え、該遊技盤本体1bの前面にガイドレール2で囲まれた遊技領域1aを有している。また、遊技盤本体1bの前面であってガイドレール2の外側には、前面構成部材3, 3, …が取り付けられている。そして、このガイドレール2で囲まれた遊技領域1a内に発射装置から遊技球（打球；遊技媒体）を発射して遊技を行うようになっている。

【0023】

遊技領域1aの略中央にはセンターケース20が取り付けられている。このセンターケース20に形成された窓部22の後方には、後述する特別変動表示ゲームをなす特図変動表示ゲームに対応して複数の識別情報を変動表示する飾り特図変動表示ゲームを実行可能な変動表示装置としての表示装置43が配されるようになっている。この表示装置43は、例えば、液晶ディスプレイを備え、表示内容が変化可能な表示部43aがセンターケース20の窓部22を介して遊技盤1の前面側から視認可能となるように配されている。なお、表示装置43は液晶ディスプレイを備えるものに限らず、EL、CRT等のディスプレイを備えるものであっても良い。

【0024】

また、遊技領域1a内には、普図始動ゲート4と、後述する普通変動表示ゲームをなす普図変動表示ゲームの未処理回数を表示する普図記憶表示器15、普通変動表示装置としての普図変動表示ゲームを表示する普図表示器5が設けられている。また、遊技領域1a内には、第1の始動入賞領域をなす第1始動入賞口13と、第2の始動入賞領域をなす普通変動入賞装置7と、が設けられている。そして、遊技球が第1始動入賞口13に入賞した場合は、特図変動表示ゲームとして第1特図変動表示ゲームが実行され、遊技球が普通変動入賞装置7に入賞した場合は、特図変動表示ゲームとして第2特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0025】

また、遊技領域1a内には、特別変動表示装置としての第1特図変動表示ゲームを表示する第1特図表示器8と、特別変動表示装置としての第2特図変動表示ゲームを表示する第2特図表示器9と、が設けられている。また、第1特図変動表示ゲームの未処理回数（第1始動記憶）を表示する第1特図記憶表示器18と、第2特図変動表示ゲームの未処理回数（第2始動記憶）を表示する第2特図記憶表示器19が設けられている。なお、普図記憶表示器15、普図表示器5、第1特図表示器8、第2特図表示器9、第1特図記憶表示器18、第2特図記憶表示器19は、遊技状態を表す遊技状態表示LED（図示略）と併せて、セグメントLEDとして一体に設けられている。

【0026】

さらに遊技領域1aには、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉10aを有し、第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームの結果如何によって大入賞口を閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）から開放状態（遊技者にとって有利な状態）に変換する特別変動入賞装置10、入賞口などに入賞しなかった遊技球を回収するアウト穴11が設けられている。この他、遊技領域1aには、一般入賞口12, 12, …、打球方向変換部材としての風車14、多数の障害釘（図示略）などが配設されている。

【0027】

普図始動ゲート4内には、該普図始動ゲート4を通過した遊技球を検出するためのゲートSW4a（図2に図示）が設けられている。そして、遊技領域1a内に打ち込まれた遊技球が普図始動ゲート4内を通過すると、普図変動表示ゲームが行われる。また、普図変動表示ゲームを開始できない状態、例えば、既に普図変動表示ゲームが行われ、その普図変動表示ゲームが終了していない状態や、普図変動表示ゲームが当たって普通変動入賞装置7が開状態に変換されている場合に、普図始動ゲート4を遊技球が通過すると、普図始動記憶数の上限数未満でならば、普図始動記憶数が1加算されて普図始動記憶が1つ記憶されることとなる。普図始動記憶には、普図変動表示ゲームの当たりはずれを決定するため

10

20

30

40

50

の当たり判定用乱数値が記憶されるようになっていて、この当たり判定用乱数値が判定値と一致した場合に、当該普図変動表示ゲームが当たりとなって特別の結果態様（特定結果）が導出されることとなる。また、普図変動表示ゲームの当たり確率は、比較的高い確率（例えば255/256）となっている。なお、普図変動表示ゲームの始動記憶は、LEDを備える普図記憶表示器15にて表示されるようになっている。

【0028】

普通変動表示ゲームをなす普図変動表示ゲームは、遊技領域1a内に設けられた普図表示器5で実行されるようになっている。普図表示器5は、普通識別情報（普図、普通図柄）としての当たりを示すLEDと、普通識別情報としてのはずれを示すLEDとから構成され、二つのLEDを交互に点滅表示することで普通識別情報の変動表示を行い、所定の変動表示時間の経過後、何れか一方のLEDを点灯することで結果を表示するようになっている。なお、表示装置43の表示領域の一部で普図変動表示ゲームを表示するようにしても良く、この場合は普通識別情報として、例えば、数字、記号、キャラクタ図柄などを用い、これを所定時間変動表示させた後、停止表示させることにより行うようにする。この普図変動表示ゲームの停止表示が特別の結果態様（特定結果）となれば、普図の当たりとなって、普通変動入賞装置7の開閉部材7a、7aが所定時間（例えば、0.3秒間）開放される。これにより、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる。

【0029】

普通変動入賞装置7は左右一对の開閉部材7a、7aを具備し、第1始動入賞口13の下部に配設され、この開閉部材7a、7aは、常時は遊技球の直径程度の間隔をおいて閉じた状態（遊技者にとって不利な状態）を保持している。ただし、上方に第1始動入賞口13が設けられているので、閉じた状態では遊技球が入賞できないようになっている。そして、普図変動表示ゲームの結果が所定の停止表示態様となった場合には、駆動装置としてのソレノイド（普電SOL7b、図2に図示）によって、逆「ハ」の字状に開いて普通変動入賞装置7に遊技球が流入し易い状態（遊技者にとって有利な状態）に変化させられるようになっている。

【0030】

普通変動入賞装置7の動作状態には、通常動作状態（第1動作状態）と、時短動作状態（第2動作状態）の二つの動作状態があり、何れかの動作状態が設定されるようになっている。通常動作状態は、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間（例えば30秒）とされる。また、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第1開放時間（例えば0.3秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第1開放回数（例えば1回）とされる。また、時短動作状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が、通常動作状態に比べて開放状態となりやすい状態である。この時短動作状態においては、上述の普図変動表示ゲームの実行時間が通常動作状態における長い実行時間である第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間となるように制御され（例えば、0.5秒）、これにより、単位時間当りの普通変動入賞装置7の開放回数が実質的に多くなるように制御される。また、時短動作状態における、普図変動表示ゲームが当たり結果となって普通変動入賞装置7が開放される場合の開放態様は、開放時間が第2開放時間（例えば1秒）とされ、普図変動表示ゲームの1回の当たり結果に対する開放回数が第2開放回数（例えば3回）とされる。さらに、時短動作状態においては普図変動表示ゲームの当たり結果となる確率が通常動作状態より高くなるように制御されるようにしてもよい。すなわち、時短動作状態は、通常動作状態よりも普通変動入賞装置7の開放回数が増加され、普通変動入賞装置7に遊技球が入賞しやすくなり、第2特図変動表示ゲームの始動が容易となる状態である。

【0031】

第1始動入賞口13の内部には第1始動口SW13a（図2に図示）が備えられ、この第1始動口SW13aによって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第1特図変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）を開始する始動権利が発生するようになっている。

る。また、普通変動入賞装置 7 の内部には第 2 始動口 S W 7 d (図 2 に図示) が備えられ、この第 2 始動口 S W 7 d によって遊技球を検出することに基づき、補助遊技としての第 2 特図変動表示ゲーム (特別変動表示ゲーム) を開始する始動権利が発生するようになっている。この第 1 特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数 (例えば 4) の範囲内で第 1 始動記憶 (特図 1 始動記憶、第 1 特図始動記憶) として記憶される。そして、この第 1 始動記憶は、第 1 特図記憶表示器 1 8 に表示される。また、第 2 特図変動表示ゲームを開始する始動権利は、所定の上限数 (例えば 4) の範囲内で第 2 始動記憶 (特図 2 始動記憶、第 2 特図始動記憶) として記憶される。そして、この第 2 始動記憶は、第 2 特図記憶表示器 1 9 にて表示される。なお、以下の説明において、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームを区別しない場合は、単に特図変動表示ゲームと称する。

10

【0032】

そして、第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第 1 始動記憶数及び第 2 始動記憶数が 0 の状態で、例えば、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第 1 始動記憶が記憶されて、第 1 始動記憶数が 1 加算されるととともに、直ちに第 1 始動記憶に基づいて、第 1 特図変動表示ゲームが開始され、この際に第 1 始動記憶数が 1 減算される。また、第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが開始可能な状態で、且つ、第 1 始動記憶数及び第 2 始動記憶数が 0 の状態で、例えば、第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞すると、始動権利の発生に伴って第 2 始動記憶が記憶されて、第 2 始動記憶数が 1 加算されるととともに、直ちに第 2 始動記憶に基づいて、第 2 特図変動表示ゲームが開始され、この際に第 2 始動記憶数が 1 減算される。

20

【0033】

一方、第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが直ちに開始できない状態、例えば、既に第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが行われ、その特図変動表示ゲームが終了していない状態や、特別遊技状態となっている場合に、第 1 始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞すると、第 1 始動記憶数が上限数未満 (例えば、4 個未満) ならば、第 1 始動記憶数が 1 加算されて第 1 始動記憶が 1 つ記憶されることになる。同様に、この場合に第 2 始動入賞口をなす普通変動入賞装置 7 に遊技球が入賞すると、第 2 始動記憶数が上限数未満 (例えば、4 個未満) ならば、第 2 始動記憶数が 1 加算されて第 2 始動記憶が 1 つ記憶されることになる。

30

【0034】

そして、第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが開始可能な状態となると、第 1 始動記憶もしくは第 2 始動記憶に基づき第 1 特図変動表示ゲームもしくは第 2 特図変動表示ゲームが開始される。このとき、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームは同時に実行されることはなく、第 2 特図変動表示ゲームが第 1 特図変動表示ゲームよりも優先して実行されるようになっている。すなわち、第 1 始動記憶と第 2 始動記憶がある場合であって、特図変動表示ゲームの実行が可能となった場合は、第 2 特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。

【0035】

特別変動表示ゲームとしての第 1 特図変動表示ゲーム、第 2 特図変動表示ゲームは、遊技領域 1 a 内に設けられた第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 で実行されるようになっており、複数の特別識別情報 (特図、特別図柄) を変動表示したのち、所定の結果態様を停止表示することで行われる。また、表示装置 4 3 にて各特図変動表示ゲームに対応して複数種類の識別情報 (例えば、数字、記号、キャラクタ図柄など) を変動表示させる飾り特図変動表示ゲームが実行されるようになっている。そして、この特図変動表示ゲームの結果として、第 1 特図表示器 8 もしくは第 2 特図表示器 9 の表示態様が特別結果態様 (たとえば「7」) となった場合には、大当たりとなって特別遊技状態 (いわゆる、大当たり状態) となる。また、これに対応して表示装置 4 3 の表示態様も特別結果態様 (例えば、「7, 7, 7」等のゾロ目数字の何れか) となる。なお、第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 は、別々の表示器でも良いし同一の表示器でも良いが、各々独立して特図変動表

40

50

示ゲームが表示される。また、表示装置 4 3 も、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームで別々の表示装置や別々の表示領域を使用するとしても良いし、同一の表示装置や表示領域を使用するとしても良いが、各々独立して飾り特図変動表示ゲームが表示される。また、遊技機に第 1 特図表示器 8、第 2 特図表示器 9 を備えずに、表示装置 4 3 のみで特図変動表示ゲームを実行するようにしても良い。

【0036】

また、特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出される確率の状態である確率状態には、通常確率状態（第 1 確率状態）と、確変状態（第 2 確率状態）の二つの確率状態があり、何れか一つの確率状態が設定されるようになっている。確変状態は、特図変動表示ゲームでの当り結果となる確率が、通常確率状態に比べて高い状態である。なお、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームのどちらの特図変動表示ゲームの結果態様に基づき確変状態となっても、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームの両方が確変状態となる。また、通常確率状態となる条件が成立した場合は、第 1 特図変動表示ゲーム及び第 2 特図変動表示ゲームの両方が通常確率状態となる。なお、通常確率状態となる条件が成立した場合とは、例えば、第 1 特図変動表示ゲームと第 2 特図変動表示ゲームの何れかの結果態様が、通常確率状態への変更を決定する結果態様（通常大当たり）となった場合である。

【0037】

変動入賞装置としての特別変動入賞装置 1 0 は、上端側が手前側に倒れる方向に回転して開放可能になっているアタッカ形式の開閉扉 1 0 a によって開閉される大入賞口を備えていて、特別遊技状態中は、大入賞口を閉じた状態から開いた状態に変換することにより大入賞口内への遊技球の流入を容易にさせ、遊技者に所定の遊技価値（賞球）を付与するようになっている。なお、開閉扉 1 0 a は、例えば、駆動装置としてのソレノイド（大入賞口 S O L 1 0 b、図 2 に図示）により駆動される。また、大入賞口の内部（入賞領域）には、該大入賞口に入った遊技球を検出するカウント S W 1 0 c（図 2 に図示）が配設されている。

【0038】

また、遊技領域 1 a に設けられた各一般入賞口 1 2 には、一般入賞口 1 2 に入った遊技球を検出するための入賞口 S W 1 2 a（図 2 に図示）が配設されている。そして、遊技を開始することにより遊技領域 1 a 内に打ち込まれた遊技球が、一般入賞口 1 2、1 2、…、普通変動入賞装置 7、第 1 始動入賞口 1 3、特別変動入賞装置 1 0 等の入賞口の何れかに入賞すると、それぞれの入賞口に対応した所定数の賞球が払出制御装置 1 2 5（図 2 に図示）によって払い出されるようになっている。払出制御装置 1 2 5 は、遊技制御装置 3 0 の制御の下で排出制御を制御して所定数の賞球が払い出されるようにする。

【0039】

また、図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 0 は、表示装置 4 3 において行われる特図変動表示ゲームの制御を行う遊技制御手段としての遊技制御装置 3 0 と、この遊技制御装置 3 0 からの演出制御指令に基づき、表示装置 4 3 における特図変動表示ゲームの演出の制御を行う演出制御手段としての演出制御装置 4 0 と、を備えている。

【0040】

遊技制御装置 3 0 は、C P U 3 1 a や R O M 3 1 b、R A M 3 1 c などを用意する遊技用ワンチップマイコン 3 1 を備えるとともに、入力インタフェース（入力 I / F）3 2、出力インタフェース（出力 O / F）3 3、外部通信端子 3 4 等により構成されている。

【0041】

遊技用ワンチップマイコン 3 1 は、内部の C P U 3 1 a が制御部、演算部を備え、演算制御を行う他、特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数や大当たりの図柄を決定するための大当たり図柄用乱数、普通図変動表示ゲームの当たり判定用乱数などの各種乱数値なども生成している。

【0042】

また、C P U 3 1 a は、始動入賞に基づいて各特図変動表示ゲーム（飾り特図変動表示

ゲーム)を開始させる際に、当該特図変動表示ゲームの変動パターン、即ち、識別情報の変動表示時間を含む変動パターンやリーチパターン(リーチアクションの種類)を決定する。また、普図変動表示ゲームの変動パターン(変動表示時間)を決定する。

【0043】

遊技用ワンチップマイコン31の内部のRAM31cには、第1始動入賞口13に設けられた第1始動口SW13a、普通変動入賞装置7に設けられた第2始動口SW7dのオン信号などを記憶する記憶領域や、前記各種乱数値の記憶領域、並びに、CPU31aの作業領域等を備えている。即ち、RAM31cには、CPU31aにより検出された遊技球の入賞が始動入賞として記憶されるようになっている。

【0044】

10

遊技用ワンチップマイコン31の内部のROM31bには、遊技上の制御プログラムや制御データが書き込まれている他、上述の各種乱数値に対応して、各特図変動表示ゲームの大当り発生を判定するための、特図変動表示ゲームの大当り判定値、変動パターン(前半変動パターン、後半変動パターン)、リーチパターン(リーチアクションの種類)の判定値などが記憶されている。具体的には、例えば、ROM31bには、特図変動表示ゲームの遊技結果(「大当り」又は「はずれ」)に応じた後半変動パターンテーブルと、特図変動表示ゲームの遊技結果(「大当り」又は「はずれ」)に応じた前半変動パターンテーブルと、が記憶されている。そして、当該後半変動パターンテーブルのうちの一の後半変動パターンと、当該前半変動パターンテーブルのうちの一の前半変動パターンと、の組み合わせにより構成される特図変動表示ゲームの変動表示時間が記憶されている。また、普図変動表示ゲームの当たり判定値、普図変動表示ゲームの変動パターン(変動表示時間として第1の変動表示時間、第2の変動表示時間)も記憶されている。

20

【0045】

また、入力インタフェース32には、ローパスフィルタ及びバッファゲートを介して、第1特図(特図1)始動口SW13a、第2特図(特図2)始動口SW7d、入賞口SW12a、…、ゲートSW4a、カウントSW10c、ガラス枠開放SW146、遊技機枠開放SW121、球切れSW122、などが接続されている。そして、入力インタフェース32は、これらから入力された各種信号を中継し、遊技用ワンチップマイコン31に対し出力する。なお、ガラス枠開放SW146は、クリア部材保持枠が開放されていることを検出するものであり、遊技機枠開放SW121は、前面枠が開放されていることを検出するものである。また、球切れSW122は、島設備から供給された遊技球を排出装置に誘導するシュートに設けられ、シュート内の遊技球がなくなったことを検出するものである。

30

【0046】

また、出力インタフェース33には、遊技用ワンチップマイコン31から出力される各種の制御信号が入力される。これら制御信号は、該出力インタフェース33により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して、第1特図(特図1)表示器8、第1特図(特図1)記憶表示器18、第2特図(特図2)表示器9、第2特図(特図2)記憶表示器19、普図表示器5、普図記憶表示器15、普電SOL7b、大入賞口SOL10b、遊技機外部の管理装置などと接続する外部端子板16、払出制御装置125、演出制御装置40に出力される。

40

【0047】

演出制御装置40は、演算処理用CPU40a、ROM40b、RAM40c及びVDP40d等を備えるとともに、通信インタフェース(通信I/F)40d、入出力インタフェース(入出力I/F)40eを備えている。また、画像や映像データが記憶された画像ROM40f、グラフィックプロセッサとしてのVDP(Video Display Processor)40g、音声データが記憶された音ROM40h、音の出力を制御する音LSI40iを備えている。

【0048】

この演出制御装置40は、通信インタフェース40dを介して遊技制御装置30から受

50

信した各種信号（演出制御データ（各種コマンドなど））に基づいて（遊技制御装置 30 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うものである。また、入出力インタフェース 40 e には、遊技機の前面に設けられた操作ボタン 41 からの検出信号が入力されるようになっており、演出制御装置 40 は、この検出信号に基づき（遊技制御装置 30 の制御の下に）遊技の演出の制御を行うようになっている。

【0049】

さらに、入出力インタフェース 40 e には、CPU 40 a から出力される各種の制御信号が入力され、これら制御信号は、該入出力インタフェース 40 e により中継されて、図示しない出力ポート及びドライバを介して可動演出装置の役物駆動モータ 42、遊技盤 1 や該遊技盤 1 の前方を覆うクリア部材保持枠に設けられた装飾用の LED を備える各種 LED 基板 44 などに出出力され、遊技の演出が行われるようになっている。なお、CPU 40 a から出力される制御信号のうち、画像の制御に関する制御信号は、CPU 40 a から VDP 40 g に出出力され、VDP 40 g から該制御信号に基づく画像データが表示装置 43 に出出力される。また、音声の制御に関する制御信号は、CPU 40 a から音 LSI 40 i に出出力され、音 LSI 40 i から該制御信号に基づく音声データがスピーカ 45 に出出力される。

【0050】

また、遊技制御装置 30 には、電源供給装置（図示略）から電力が供給されており、その他の装置にも電源供給装置から電力が供給されるようになっている。さらに、電源供給装置には、停電時等の外部からの電力の供給が途絶えた場合でも電力を供給可能とするためのバックアップ電源が備えられ、停電時等に各制御装置の揮発性メモリに保存されたデータの消失を防止するようになっている。

【0051】

そして、これらの制御装置においては、以下のような遊技制御が行われる。

遊技制御装置 30 の遊技用ワンチップマイコン 31 では、普図始動ゲート 4 に備えられたゲート SW 4 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、普図の当たり判定用乱数値を抽出して ROM 31 b に記憶されている判定値と比較し、普図変動表示ゲームの当たり外れを判定する処理を行う。そして、普図表示器 5 で普通識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する普図変動表示ゲームを表示する処理を行う。この普図変動表示ゲームの結果が当たりの場合は、普図表示器 5 に特別の結果態様（特定結果）を表示するとともに、普電 SOL 7 b を動作させ、普通変動入賞装置 7 の開閉部材 7 a、7 a を所定時間（例えば、0.3 秒間）上述のように開放する制御を行う。なお、普図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、普図表示器 5 にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0052】

また、第 1 始動入賞口 13 に備えられた第 1 始動口 SW 13 a からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 1 特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出して RAM 31 c に第 1 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が第 1 始動入賞口 13（第 1 の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第 1 始動記憶として記憶する第 1 始動記憶手段をなす。同様に、普通変動入賞装置 7 に備えられた第 2 始動口 SW 7 d からの遊技球の検出信号の入力に基づき、第 2 特図変動表示ゲームの大当たり判定用乱数値を抽出して RAM 31 c に第 2 始動記憶として記憶する処理を行う。すなわち、遊技制御装置 30 が第 2 始動入賞口（普通変動入賞装置 7、第 2 の始動入賞領域）への遊技球の入賞を第 2 始動記憶として記憶する第 2 始動記憶手段をなす。よって、遊技制御装置 30 が、始動入賞領域（第 1 始動入賞口 13、普通変動入賞装置 7）への遊技球の入賞を、該入賞ごとに始動記憶として所定の上限数まで記憶する始動記憶手段をなす。

【0053】

また、第 1 始動記憶に基づく第 1 特図変動表示ゲームの開始時に、第 1 始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値を ROM 31 b に記憶されている第 1 特図変動表示ゲーム用の判定値（特定値）と比較し、第 1 特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定する処理を行う。同様に、第 2 始動記憶に基づく第 2 特図変動表示ゲームの開始時に、第 2 始動

記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値をROM 31bに記憶されている第2特図変動表示ゲーム用の判定値(特定値)と比較し、第2特図変動表示ゲームの当たりはずれを判定する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶手段(遊技制御装置30)に記憶された乱数値を特定値と比較判定する判定手段をなす。

【0054】

なお、第1特図変動表示ゲーム及び第2特図変動表示ゲームでは、通常確率状態では特定値として所定数の第1判定値が設定され、この特定値(第1判定値)と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。また、確変状態では特定値として第1判定値および第1判定値とは別の第2判定値が設定され、この特定値(第1判定値、第2判定値)と大当たり判定用乱数値とを比較し、一致する場合に大当たりと判定するようになっている。ここで、本実施形態の遊技機では、第1特図変動表示ゲーム、第2特図変動表示ゲームはそれぞれ、大当たり判定用乱数値として0から999までの1000個の値があり、始動入賞ごとにこのうちから一つの値を取得し記憶するようになっている。そして、通常確率状態(低確率時)では、特定値として3から5までの3個の値が設定され、取得した大当たり判定用乱数値がこの特定値と一致する場合に大当たりと判定される。すなわち、通常確率状態で特定値として設定される3から5までの3個の値が第1判定値である。また、確変状態(高確率時)では、特定値として3から32までの30個の値が設定され、取得した大当たり判定用乱数値がこの特定値と一致する場合に大当たりと判定される。この確変状態での特定値は、通常確率状態で特定値である3から5までの3つの値(第1判定値)に加えて、6から32までの27個の値が追加された値となっている。すなわち、確変状態でのみ特定値として設定される6から32までの27個の値が第2判定値となる。なお、ここに示した乱数値や特定値はあくまでも一例であって、これに限られるものではない。

【0055】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、始動記憶に基づき、第1特図表示器8もしくは第2特図表示器9に、特別識別情報を所定時間変動表示した後、停止表示する特図変動表示ゲームを表示する処理を行う。すなわち、遊技制御装置30が、始動記憶に基づき、特図変動表示ゲームを実行制御可能な変動表示制御手段をなす。より具体的には、第1始動記憶に基づいて第1特図変動表示ゲームの実行制御を行う第1実行制御手段として、また、第2始動記憶に基づいて第2特図変動表示ゲームの実行制御を行う第2実行制御手段として機能する。

【0056】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、第1始動記憶及び第2始動記憶が記憶されている場合に、第2特図変動表示ゲームの実行制御を第1特図変動表示ゲームの実行制御に優先して実行するようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、第1始動記憶手段(遊技制御装置30)及び第2始動記憶手段(遊技制御装置30)に始動記憶が記憶されている場合に、第2実行制御手段(遊技制御装置30)による制御を第1実行制御手段(遊技制御装置30)による制御に優先させて実行させる優先変動表示制御手段をなす。

【0057】

そして、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特図変動表示ゲームの結果が大当たりの場合は、特図表示器に特別結果態様を表示するとともに、特別遊技状態を発生させる処理を行う。特図表示器に表示する特別結果態様は大当たり判定用乱数値と同時に抽出して記憶される大当たり図柄用乱数に基づき決定されるようになっている。

【0058】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特別遊技状態として、特別変動入賞装置10を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態を実行するか、特別変動入賞装置10を第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態を実行するかが大当たり図柄(大当たり図柄用乱数)により決定される。特別遊技状態を発生させる処理においては、例えば、大入賞口SOL10

10

20

30

40

50

bにより特別変動入賞装置10の開閉扉10aを開放し、大入賞口内への遊技球の流入を可能とする制御を行う。そして、大入賞口に所定個数（例えば9個）の遊技球が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば25秒または0.3秒）が経過するかの何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば15回または2回）継続する（繰り返す）制御（サイクル遊技）を行う。なお、大入賞口の開放時間は、第1特別遊技状態では第1開放時間（例えば25秒）で開放され、第2特別遊技状態では第2開放時間（例えば0.3秒）で開放される。また、第1特別遊技状態ではラウンド回数が15回とされ、第2特別遊技状態ではラウンド回数が2回とされる。ここで、第2特別遊技状態では、大入賞口を0.3秒開放する動作を1秒のウェイト時間を挟んで2回行うようになっている。このため大入賞口に遊技球が入賞することは非常に困難であるが、僅かに大入賞口に入賞する可能性はあり、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な状態である。なお、このように遊技球の入賞は困難であるが、第1特別遊技状態の場合と同様に大入賞口に所定個数（例えば9個）の遊技球が入賞するかの監視も行われる。これにより、パチンコ遊技機100は、特図変動表示ゲームの結果態様に基づき、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を発生させる遊技機として機能する。なお、特図変動表示ゲームの結果がはずれの場合は、第1特図表示器8、第2特図表示器9にはずれの結果態様を表示する制御を行う。

【0059】

本実施形態の遊技機には遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態の三つの遊技状態があり、所定の条件に基づき遊技制御装置30が何れか一つの遊技状態を設定するようになっている。通常遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。また、確変遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態である遊技状態である。また、時短遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が通常確率状態である遊技状態である。

【0060】

このうち、確変遊技状態と時短遊技状態は、普通変動入賞装置7の動作状態が時短動作状態となる遊技状態である。この時短動作状態では、上述したように普図変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更されるようになっており、これら確変遊技状態と時短遊技状態が特定遊技状態をなす。また、確変遊技状態と時短遊技状態は、特図変動表示ゲームで導出された特別結果態様に基づき、当該特別結果態様により発生する特別遊技状態の終了後における遊技状態として設定されるようになっている。特別結果態様として確変特別結果態様（確変大当たり）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、次の特別結果態様の導出まで継続されるようになっている。また、特別結果態様として通常特別結果態様（通常大当たり）が導出された場合は、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、所定回数（例えば100回）の特図変動表示ゲームを実行するまで継続されるようになっており、その後、通常遊技状態が設定されるようになっている。すなわち、遊技制御装置30が、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普図変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段をなす。また、遊技制御装置30が、特図変動表示ゲームの結果が特別結果態様となる確率を、通常確率状態と確変状態との何れかの確率状態で制御可能な確率変動制御手段をなす。

【0061】

また、第1特図変動表示ゲームよりも第2特図変動表示ゲームのほうが、特別遊技状態において、または、特別遊技状態の終了後に遊技者に付与される価値が高くなるようにされている。この遊技者に付与される価値が高いとは、例えば、図3に示すように、特別遊技状態におけるラウンド数の振り分け率が遊技者にとって有利なことである。すなわち、

第1特図変動表示ゲームは、15R確変大当たり発生率：38%、2R確変大当たり発生率：24%、15R通常大当たり発生率：38%であるのに対し、第2特図変動表示ゲームは、15R確変大当たり発生率：57%、2R確変大当たり発生率：5%、15R通常大当たり発生率：38%となっている。ここで、15R確変大当たりは、第1特別遊技状態を発生するとともに当該特別遊技状態の後に確変遊技状態となる大当たりである。また、2R確変大当たりは、第2特別遊技状態を発生するとともに当該特別遊技状態の後に確変遊技状態となる大当たりである。また、15R通常大当たりは、第1特別遊技状態を発生するとともに当該特別遊技状態の後に時短遊技状態となる大当たりである。

【0062】

なお、このように特別遊技状態におけるラウンド数が多いこと（遊技者が獲得可能な賞球数が多いこと）の他、第2特図変動表示ゲームの方が特別遊技状態の終了後に確変状態となる確率が高くなるようにしても良い。また、演出上の価値として、リーチ状態となりやすいことや、普段はなかなか出現しないリーチ演出（いわゆるスーパーリーチやプレミアリーチと呼ばれる演出）が出現しやすいことなどを含んでも良い。

【0063】

すなわち、始動記憶手段（遊技制御装置30）は、第1始動入賞口13への遊技球の入賞を第1始動記憶として記憶する第1始動記憶手段（遊技制御装置30）と、第2始動入賞口（普通変動入賞装置7）への遊技球の入賞を第2始動記憶として記憶する第2始動記憶手段（遊技制御装置30）と、を備え、変動表示制御手段は、変動表示ゲームとして、第1始動記憶に基づき第1変動表示ゲームを実行するとともに第2始動記憶に基づき第2変動表示ゲームを実行するものであり、第2始動記憶に基づく第2変動表示ゲームを第1始動記憶に基づく第1変動表示ゲームよりも優先的に実行する優先変動表示制御手段（遊技制御装置30）を含み、確率変動制御手段は、一方の変動表示ゲームで予め定められた確率変動条件が成立して確率状態を変動する場合に、他方の変動表示ゲームに対しても同様に確率状態を変動するようにしたこととなる。

【0064】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、各種入賞口に設けられたセンサ（第1始動口SW13a、第2始動口SW7d、入賞口SW12a、カウントSW10c）から入力される遊技球の検出信号に基づき、払出制御装置125を制御して排出装置から所定数の遊技球が払い出されるようにする処理を行う。

【0065】

また、遊技制御装置30の遊技用ワンチップマイコン31では、特図変動表示ゲームの開始タイミング以外に、第1始動記憶もしくは第2始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値と、ROM31bに記憶されている判定値（特定値）とを比較し、未だ特図変動表示ゲームを実行していない始動記憶について、該始動記憶に基づく特図変動表示ゲームで特別結果態様が導出されるか否かを判定する処理も行うようになっている。

【0066】

また、演出制御装置40では、遊技制御装置30からの指令信号（変動時間コマンド、変動停止コマンド等）に基づき、表示装置43で特図変動表示ゲームに対応した飾り特図変動表示ゲームを表示する処理や、演出の制御を行う。

【0067】

図4には、本実施形態の遊技機における遊技状態を説明するための状態遷移図を示した。第1始動記憶及び第2始動記憶がない場合は通常状態ST1（客待ち状態）となり、第1始動記憶（特図1始動記憶）及び第2始動記憶（特図2始動記憶）の発生を待機する状態となる。また、第1始動記憶や第2始動記憶がある状態でも、結果がはずれとなる特図変動表示ゲームの終了後や大当たり状態ST4（特別遊技状態）の終了後には一旦通常状態ST1となる。この通常状態ST1において、第2始動記憶がなく第1始動記憶がある場合、第1特図変動状態（特図1変動状態）ST2に移行し、第1特図変動表示ゲームが実行される。また、通常状態ST1において、第2始動記憶があると、第2特図変動状態（特図2変動状態）ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。なお、第2始

10

20

30

40

50

動記憶は第1始動記憶よりも優先的に消化されるようになっているので、第2始動記憶がある場合は、第1始動記憶があっても第2特図変動状態ST3に移行し、第2特図変動表示ゲームが実行される。

【0068】

第1特図変動状態ST2は第1特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第1特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態ST4に移行し、特別遊技状態となる。また、第1特図変動状態ST2で、第1特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合は、通常状態ST1に戻る。

【0069】

第2特図変動状態ST3は第2特図変動表示ゲームを実行している状態であり、当該第2特図変動表示ゲームの結果として特別結果態様が導出された場合（大当たり条件が成立した場合）は、大当たり状態ST4に移行し、特別遊技状態となる。また、第2特図変動状態ST3で、第2特図変動表示ゲームの結果が大当たり条件の成立ではないはずれであった場合は、通常状態ST1に戻る。

【0070】

大当たり状態ST4は、遊技者に所定の遊技価値を付与可能な特別遊技状態を実行している状態である。そして、この大当たり状態ST4で特別遊技状態が終了した場合は、通常状態ST1に戻る。

【0071】

次に、本実施形態の遊技機での普図変動表示ゲームの変動表示時間の調整について説明する。特定遊技状態は、射幸心の抑制などの目的から特別遊技状態と重複して発生しないようになっている。よって、特別遊技状態中は、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態とされ、普図変動表示ゲームは第1の変動表示時間（30秒）で実行されるようになっている。そして、上述したように、特別遊技状態の終了後は特定遊技状態が発生し、遊技者にとって有利な普通変動入賞装置7への入賞が容易な状態となる。

【0072】

普図変動表示ゲームの変動表示時間は開始時における動作状態に基づき決定されるので、特別遊技状態中に開始される普図変動表示ゲームは第1の変動表示時間で実行されることとなる。よって、特別遊技状態中における普図変動表示ゲームの開始タイミングによっては、特別遊技状態が終了しても変動表示がなかなか終了せず、普通変動入賞装置7が開放されない期間が発生してしまう。特に確変遊技状態である場合は、普通変動入賞装置7が開放されない期間に第2始動記憶がすべて消化されて第1始動記憶で大当たりとなる可能性があり、遊技者にとって有利な普通変動入賞装置7への入賞が容易になるという特定遊技状態の特典を十分に得ることができない。そこで、遊技制御装置30が、特別遊技状態の終了に合わせて普図変動表示ゲームの結果が導出されるように制御し、特別遊技状態の終了後すぐに普通変動入賞装置7が開放するようにしている。

【0073】

図5には、特別遊技状態の終了に基づき、普図変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる制御がなされる例を示した。この例では、特別遊技状態の残り時間が第1の変動表示時間よりも短くなったタイミングで普図変動表示ゲーム（ゲームA）が開始されていて（t1）、変動表示時間の調整が行われなければ、特別遊技状態の終了後（t2以降）も変動表示が継続して、普通変動入賞装置7が開放されない期間が発生することとなる。

【0074】

このような場合に、遊技制御装置30では変動表示時間の調整として、特別遊技状態の終了に対応して、普図変動表示ゲームの残り変動表示時間にかかわらず普図変動表示ゲームを停止し、結果を強制的に導出させる制御を行う。ここで、特別遊技状態の終了に対応して普図変動表示ゲームの結果が導出されるようにとは、特別遊技状態の終了後直ちに普通変動入賞装置7の開放動作が行われるように（少なくとも、調整制御が行われない場合よりも早く開放動作が行われるように）普図変動表示ゲームの結果を導出することである

。つまり、特別遊技状態の終了と同時に普図変動表示ゲームの結果を導出することや、特別遊技状態の終了直後に普図変動表示ゲームの結果を導出することを含む。また、特別遊技状態の終了直後とは、特別遊技状態が終了してから1回目の特図変動表示ゲーム（一般的にごく短い変動表示時間で結果が導出される（いわゆる即止め）ゲームである。ただし変動表示時間が長い演出が実行される場合（例えばリーチ）は除く）が停止するまでの期間である。また、普図変動表示ゲームが開始してから規定の最少変動表示時間内に特別遊技状態が終了した場合には、その最少変動表示時間が経過した後に普図変動表示ゲームの結果を導出するようにする。このように特別遊技状態の終了に対応して普図変動表示ゲームの結果が導出されるようにすることで、普図変動表示ゲームの結果の判定が特別遊技状態の終了より後に行われて、普通変動入賞装置7の開放態様の決定が特定遊技状態中に行われるようになる。

10

【0075】

すなわち、遊技制御装置30が、特別遊技状態の終了に対応して普図変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普図変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段をなす。また、遊技制御装置30が、特別遊技状態の終了に基づき、普図変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段をなす。これにより、図5に示すように、特別遊技状態の終了後すぐに普通変動入賞装置7の開放が行われるようになり、特別変動表示ゲームを効率よく実行できるとともに、普通変動入賞装置7への入賞による賞球を得ることができるという特定遊技状態での特典を、特定遊技状態の開始時から得ることができる。

20

【0076】

なお、普通変動入賞装置7の開放態様は結果が導出された時点での遊技状態で決定されるようになっているので、特別遊技状態中に開始された普図変動表示ゲーム（ゲームA）の結果に基づく普通変動入賞装置7の開放態様は特定遊技状態における開放態様（1秒の開放を3回）となる。また、その後の普図変動表示ゲーム（ゲームB）は、特定遊技状態における変動表示時間（第2の変動表示時間、0.5秒）で実行される（t3）。

【0077】

以上のことから、複数の普通識別情報（普図）を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲーム（普図変動表示ゲーム）を表示する普通変動表示装置（普図表示器5）と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置7と、該普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき複数の特別識別情報（特図）を変動表示した後、結果を導出する特別変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を表示する特別変動表示装置（第1特図表示器8、第2特図表示器9）と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置10を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）と、所定の特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を備えたこととなる。

30

40

【0078】

また、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段（遊技制御装置30）を備えたこととなる。

【0079】

なお、本実施形態の遊技機100においては、全ての特別遊技状態の終了後に特定遊技状態（確変遊技状態もしくは時短遊技状態）が発生するようにしたが、一部の特別遊技状態の終了後にのみ特定遊技状態が発生するようにしても良い。例えば、確率状態と普通変動入賞装置7の動作状態は、それぞれ独立して設定可能であるので、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態であり、特図変動表示ゲームの確率状態が確変状態である第4

50

の遊技状態を設け、特定の特別結果態様に基づき第4の遊技状態を設定することも可能である。この第4の遊技状態は特定遊技状態に含まれないため、この場合は一部の特別遊技状態の終了後にのみ特定遊技状態が発生することとなる。

【0080】

また、特別遊技状態の終了に対応し普図変動表示ゲームの結果が導出されるようにするとしたが、特別遊技状態の終了後直ちに普通変動入賞装置7の開放動作が行われるように（少なくとも、調整制御が行われない場合よりも早く開放動作が行われるように）普図変動表示ゲームの結果を導出するようにすれば良い。すなわち、特別遊技状態の終了と同時に普図変動表示ゲームの結果を導出することや、特別遊技状態の終了直後に普図変動表示ゲームの結果を導出することを含む。特別遊技状態の終了直後とは、特別遊技状態が終了してから1回目の特図特別変動表示ゲーム（一般的にごく短い変動表示時間で結果が導出される（いわゆる即止め）ゲームである。ただし変動表示時間が長い演出が実行される場合（例えばリーチ）は除く）が停止するまでの期間である。

10

【0081】

また、第1特図変動表示ゲームと第2特図変動表示ゲームの二種類の特図変動表示ゲームを実行可能としたが、特図変動表示ゲームの種類を一種類のみとしても良い。すなわち、第1始動入賞口13と普通変動入賞装置7の何れに入賞しても同じ特図変動表示ゲームの実行権利が発生するようにしても良い。このようにした場合でも、特別遊技状態が終了した後、即座に普通変動入賞装置7の開状態への変換が行われるようにすることにより、特図変動表示ゲームを効率よく実行できるとともに、普通変動入賞装置7への入賞による賞球を得ることができる特定遊技状態での特典を、特定遊技状態の開始時から得ることができるという効果を奏することができる。

20

【0082】

次に、上述した実施形態の遊技機の第1変形例について図6から9を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機では、第2特別遊技状態を発生させることとなる特図変動表示ゲームの実行中に、第2特別遊技状態の終了に対応して普図変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普図変動表示ゲームの変動表示時間を調整して普図変動表示ゲームを開始するようにしている。また、普図変動表示ゲームの実行中に、第2特別遊技状態を発生させることとなる特図変動表示ゲームを開始する場合に、普図変動表示ゲームの結果の導出と第2特別遊技状態の終了とが対応するように、特図変動表示ゲームの変動表示時間を調整して特図変動表示ゲームを開始するようにしている。

30

【0083】

第2特別遊技状態は、大入賞口に所定個数の遊技球（例えば9個）が入賞するか、大入賞口の開放から所定時間（例えば、0.3秒）が経過するか何れかの条件が達成されるまで大入賞口を開放することを1ラウンドとし、これを所定ラウンド回数（例えば2回）継続するようになっている。ここで、大入賞口の開放時間が短いため、遊技球の発射間隔等から所定個数の遊技球の入賞に基づき、開放時間の経過前にラウンドが終了することは略不可能であり、実際には所定の開放時間の経過によりラウンドが終了することとなる。従って、第2特別遊技状態は一定時間で終了することとなり、予め終了のタイミングを予測することが可能となる。なお、第2特別遊技状態の実行時間は、特別変動入賞装置10の開放時間と、ラウンド間のインターバル時間、特別変動入賞装置10の開放前後の演出時間から構成される略一定の時間となる。そこで、遊技制御装置30が、第2特別遊技状態の終了に合わせて普図変動表示ゲームの結果が導出されるように制御し、第2特別遊技状態の終了後に開始される特定遊技状態において、特別遊技状態の終了後すぐに普通変動入賞装置7が開放されるようにしている。

40

【0084】

遊技制御装置30では、普図変動表示ゲームの開始時において当該普図変動表示ゲームの変動表示時間を決定するための処理として、図6に示す普図変動時間決定処理が行われ

50

る。この普図変動時間決定処理では、まず特図変動表示ゲームが変動中（実行中）であるか否かの判定（ステップS1）を行う。特図変動表示ゲームが変動中であるか否かの判定（ステップS1）において、変動中でない場合（ステップS1；No）は、遊技状態に応じて変動表示時間を決定する処理（ステップS5）を行い、普図変動時間決定処理を終了する。遊技状態に応じて変動表示時間を決定する処理（ステップS5）では、特定遊技状態ではない場合に変動表示時間を第1の変動表示時間に決定し、特定遊技状態である場合に変動表示時間を第2の変動表示時間に決定する処理を行う。また、特図変動表示ゲームが変動中であるか否かの判定（ステップS1）において、変動中である場合（ステップS1；Yes）は、変動中の特図変動表示ゲームの結果が第2特別遊技状態を発生させることとなる結果態様となるか否かの判定（ステップS2）を行う。

10

【0085】

変動中の特図変動表示ゲームの結果が第2特別遊技状態を発生させることとなる結果態様となるか否かの判定（ステップS2）において、第2特別遊技状態を発生させることとなる結果態様とならない場合（ステップS2；No）は、遊技状態に応じて変動表示時間を決定する処理（ステップS5）を行い、普図変動時間決定処理を終了する。また、変動中の特図変動表示ゲームの結果が第2特別遊技状態を発生させることとなる結果態様となるか否かの判定（ステップS2）において、第2特別遊技状態を発生させることとなる結果態様となる場合（ステップS2；Yes）は、遊技状態が確変遊技状態もしくは時短遊技状態であるか否かの判定（ステップS3）を行う。

【0086】

遊技状態が確変遊技状態もしくは時短遊技状態であるか否かの判定（ステップS3）では、遊技状態が特定遊技状態であるかが判定される。遊技状態が確変遊技状態もしくは時短遊技状態であるか否かの判定（ステップS3）において、確変遊技状態もしくは時短遊技状態でない場合（ステップS3；No）、すなわち、通常遊技状態である場合は、第2特別遊技状態の終了直後に普図変動表示ゲームを停止するように変動表示時間を決定する処理（ステップS4）を行って、普図変動時間決定処理を終了する。

20

【0087】

通常遊技状態である場合は、長い変動表示時間である第1の変動表示時間が設定されることとなるため、変動表示時間が既に変動を開始している特図変動表示ゲームの残り時間とその後の第2特別遊技状態の実行時間よりも長くなる可能性がある。よって、これから開始される普図変動表示ゲームの変動表示時間を短縮することで第2特別遊技状態の終了直後に普図変動表示ゲームが停止するようにする。なお、普図変動表示ゲームの変動表示時間が、既に変動を開始している特図変動表示ゲームの残り時間とその後の第2特別遊技状態の実行時間よりも短くなる場合は、普図変動表示ゲームの変動表示時間を延長するようにする。これにより、第2特別遊技状態終了後であって特定遊技状態となった際に、すぐに普図変動表示ゲームの結果が導出されて普通変動入賞装置7が開放されるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できるようになる。

30

【0088】

また、遊技状態が確変遊技状態もしくは時短遊技状態であるか否かの判定（ステップS3）において、確変遊技状態もしくは時短遊技状態である場合（ステップS3；Yes）、すなわち、特定遊技状態である場合は、次の普図変動表示ゲームの変動開始タイミングが特別遊技状態中となるか否かの判定（ステップS6）を行う。

40

【0089】

特定遊技状態である場合は、短い変動表示時間である第2の変動表示時間が設定されることとなるため、変動表示時間が既に変動を開始している特図変動表示ゲームの残り時間とその後の第2特別遊技状態の実行時間よりも短くなる可能性がある。これから開始される普図変動表示ゲームが、特図変動表示ゲームの変動表示時間内に終了する場合は、再び短い第2の変動表示時間が設定されるが、普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態に設定される第2の特別遊技状態中に終了する場合は、長い第1の変動表示時間が設定されてしまい、普図変動表示ゲームの変動表示時間が第2特別遊技状態の実行時間よりも長

50

くなくなってしまう。よって、次回の普図変動表示ゲームの変動開始タイミングが特別遊技状態中となるか否かの判定（ステップS 6）により、普図変動表示ゲームの変動表示時間が長い第1の変動表示時間が設定されてしまうことを防止するようにしている。

【0090】

この次回の普図変動表示ゲームの変動開始タイミングが特別遊技状態中となるか否かの判定（ステップS 6）において、特別遊技状態中とならない場合（ステップS 6；No）は、遊技状態に応じて変動表示時間を決定する処理（ステップS 5）を行い、普図変動表示時間決定処理を終了する。また、次回の普図変動表示ゲームの変動開始タイミングが特別遊技状態中となるか否かの判定（ステップS 6）において、特別遊技状態中となる場合（ステップS 6；Yes）は、次回の普図変動表示ゲームの変動開始が特別遊技状態中とならないように延長した変動表示時間を決定する処理（ステップS 7）を行い、普図変動表示時間決定処理を終了する。これにより、第2特別遊技状態終了後であって特定遊技状態となった際に、すぐに普図変動表示ゲームの結果が導出されて普通変動入賞装置7が開放されるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できるようになる。すなわち、遊技制御装置30が、第2特別遊技状態を発生させることとなる特図変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）の実行中に普図変動表示ゲーム（普通変動表示ゲーム）を実行する場合に、第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普図変動表示ゲームの結果が導出されるように普図変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段をなす。

【0091】

図7には、このような処理により普図変動表示ゲームの変動時間時間が調整される例を示した。なお、第2特別遊技状態の発生前の遊技状態は通常遊技状態となっているものとする。特図変動表示ゲームが開始（t10）された後、当該特図変動表示ゲームの実行中に普図変動表示ゲーム（ゲームC）が開始（t11）される際、上述の普図変動時間決定処理が実行される。

【0092】

このとき、特図変動表示ゲームが変動中であり（ステップS 1；Yes）、変動中の特図変動表示ゲームの結果が第2特別遊技状態を発生する結果である（ステップS 2；Yes）。また、確変遊技状態、時短遊技状態でない（ステップS 3；No）ので、第2特別遊技状態の終了直後に普図変動表示ゲームを停止するように変動表示時間を決定する処理（ステップS 4）が行われる。この処理により、普通変動表示ゲームの変動表示時間（t11からt13）は、特図変動表示ゲームの残り時間（t11からt12）と、第2特別遊技状態の時間（t12からt13）を合わせた時間に設定される。これにより、第2特別遊技状態の終了に合わせて普図変動表示ゲームの結果が導出される。そして、特別遊技状態の終了後に普通変動入賞装置7の開放態様が決定されるとともに、普通変動入賞装置7が特定遊技状態の開放態様（時短動作状態）で開放されるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

【0093】

また、遊技制御装置30では、特図変動表示ゲームの開始時において当該特図変動表示ゲームの変動表示時間を決定するための処理として、図8に示す特図変動時間決定処理が行われる。なお、この特図変動時間決定処理は、結果として第2特別遊技状態を発生する結果態様が導出される特図変動表示ゲームの開始時に実行される。

【0094】

この特図変動時間決定処理では、まず、普図変動表示ゲームが変動中（実行中）であるか否かの判定（ステップS 10）を行う。普図変動表示ゲームが変動中であるか否かの判定（ステップS 10）において、普図変動表示ゲームが変動中でない場合（ステップS 10；No）は、特図変動表示ゲームの変動表示時間をランダムに決定する処理（ステップS 13）を行い、特図変動時間決定処理を終了する。特図変動表示ゲームの変動表示時間をランダムに決定する処理（ステップS 13）では、例えば、特図変動表示ゲームの実行態様である変動パターンを決定する乱数により、変動パターンを決定することに基づき変

動表示時間が決定される。また、普図変動表示ゲームが変動中であるか否かの判定（ステップS10）において、普図変動表示ゲームが変動中である場合（ステップS10；Yes）は、普図変動表示ゲームの変動表示時間の残りが20秒以上であるか否かの判定（ステップS11）を行う。

【0095】

普図変動表示ゲームの変動表示時間の残りが20秒以上であるか否かの判定（ステップS11）において、20秒以上でない場合（ステップS11；No）は、特図変動表示ゲームの変動表示時間をランダムに決定する処理（ステップS13）を行い、特図変動時間決定処理を終了する。結果として第2特別遊技状態を発生する結果態様が導出される特図変動表示ゲームの変動表示時間は20秒以上とするので、この場合は、普図変動表示ゲームの残り時間が少なく、これから開始される特図変動表示ゲームの変動表示時間内に変動中の普図変動表示ゲームが終了する。よって、次の普図変動表示ゲームの開始時に、上述した普図変動時間決定処理が行われることで、第2特別遊技状態の終了に合わせて普図変動表示ゲームの結果が導出されるようになる。

【0096】

なお、この後に特図変動表示ゲームの変動表示時間をランダムに決定する処理（ステップS13）で決定される特図変動表示ゲームの変動表示時間を、普図変動表示ゲームの残り時間以上の変動表示時間とするように制御して、確実に上述した普図変動時間決定処理が行われるようにしても良い。また、このような制御を行わずに、普図変動表示ゲームの終了が特別遊技状態中になってしまう場合には、上述の実施形態で示したような、特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる処理を併用するようにしても良い。

【0097】

また、普図変動表示ゲームの変動表示時間の残りが20秒以上であるか否かの判定（ステップS11）において、20秒以上である場合（ステップS11；Yes）は、第2特別遊技状態が普図変動表示ゲームの停止前に終了するように、特図変動表示ゲームの変動時間を決定する処理（ステップS12）を行い、特図変動時間決定処理を終了する。この場合は、普図変動表示ゲームの変動表示時間の残り時間から第2特別遊技状態の実行時間を差し引いた時間を特図変動表示ゲームの実行時間とする。すなわち、遊技制御装置30が、第2特別遊技状態を発生させることとなる特図変動表示ゲーム（特別変動表示ゲーム）を実行する場合に、その時点で実行されている普図変動表示ゲーム（普通変動表示ゲーム）がその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特図変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段をなす。

【0098】

図9にはこのような処理により特図変動表示ゲームの変動表示時間が調整される例を示した。なお、第2特別遊技状態の発生前の遊技状態は通常遊技状態となっているものとする。この例では、普図変動表示ゲーム（ゲームE）が開始（t20）された後、当該普図変動表示ゲームの変動表示時間の残りが20秒以上である場合に、結果が第2特別遊技状態を発生させる結果態様となる特図変動表示ゲームが開始（t21）される例を示した。

【0099】

このとき、上述の特図変動時間決定処理では、普図変動表示ゲームが変動中であり（ステップS10；Yes）、普図変動表示ゲームの変動表示時間の残りが20秒以上である（ステップS11；Yes）ので、第2特別遊技状態が普図変動表示ゲームの停止前に終了するように、特図変動表示ゲームの変動時間を決定する処理（ステップS12）が行われる。この処理により、特図変動表示ゲームの変動表示時間（t21からt22）と、第2特別遊技状態の時間（t22からt23）を合わせた時間が、普図変動表示ゲームの変動表示時間の残り時間（t21からt23）となるように、特図変動表示ゲームの変動表示時間が設定される。これにより、第2特別遊技状態の終了に合わせて普図変動表示ゲームの結果が導出される。そして、特別遊技状態の終了後に普通変動入賞装置7の開放態様が決定されるとともに、普通変動入賞装置7が特定遊技状態の開放態様（時短動作状態）

で開放されるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

【0100】

以上のことから、複数の普通識別情報（普図）を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置（普図表示器5）と、該普通変動表示ゲーム（普図変動表示ゲーム）の結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置7と、該普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき複数の特別識別情報（特図）を変動表示した後、結果を導出する特別変動表示ゲーム（特図変動表示ゲーム）を表示する特別変動表示装置（第1特図表示器8、第2特図表示器9）と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置10を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機において、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）と、所定の特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）と、を備えていることとなる。

10

【0101】

また、特別遊技状態には、特別変動入賞装置10を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態と、該第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態と、が含まれ、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に普通変動表示ゲームを実行する場合に、第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を含んでいることとなる。

20

【0102】

また、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を備えていることとなる。

30

【0103】

次に、上述した実施形態の遊技機の第2変形例について図10を参照して説明する。なお、基本的には、上述の実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分については同じ符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。本変形例の遊技機は、所定の中止条件の成立に基づき、変動表示時間の調整制御を中止するようにしている。

【0104】

特別遊技状態の終了後に発生する特定遊技状態は、普通変動入賞装置7への入賞が容易になるため、第2始動記憶の発生が容易になる状態である。ここで、第1始動記憶に結果が特別結果となる始動記憶がある場合、第2始動記憶が第1始動記憶よりも優先的に消化されるようになっているので、特定遊技状態の発生により第2始動記憶が頻繁に発生すると、特別結果となる第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームの実行までに時間がかかってしまい、遊技者に迅速に利益を付与することができない状態となってしまう。

40

【0105】

また、確率状態が確変状態においては、第1始動記憶で結果が特別結果となると判定された始動記憶が、確変状態でしか特別結果を導出しない場合（大当たり判定用乱数が第2判定値と一致する場合）には、第2特別変動表示ゲームを優先的に実行することで、確率状態を通常確率条件とする条件が成立して通常確率状態に変換されてしまい、確定していた大当たりの発生が無効となってしまうこともある。ここで、確率状態を通常確率条件とする条件が成立することとは、本変形例の遊技機で言えば、第2始動記憶に基づく第2特

50

図変動表示ゲームで確変状態を通常確率状態に変動する条件を満たす通常大当たりが発生した場合である。

【0106】

またこの他に、確率状態を設定する確率変動制御手段が、確変状態において実行される特図変動表示ゲーム毎に、通常確率状態への変動抽選（いわゆる転落抽選）を行う確率変動抽選制御手段を含んでいる遊技機である場合は、変動抽選の結果により通常確率状態への変更が決定された場合である。また、確率変動制御手段が、確変状態において特図変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合に、確率状態を通常確率状態へ変動させる確率変動回数制御手段（いわゆる回数切り）を含んでいる遊技機である場合は、特図変動表示ゲームが予め定められた回数実行された場合である。

10

【0107】

そこで、第1始動記憶に特別結果となる始動記憶がある場合には、変動表示時間の調整を行わないようにすることで、普通変動入賞装置7の開放を遅延させて第2始動記憶が頻繁に発生しないようにし、第1始動記憶を迅速に消化するようにしている。

【0108】

このような制御を行うために、遊技制御装置30では、特別遊技状態中に第1始動記憶に記憶されている大当たり判定用乱数値を取得して特定値と比較し、当該特定値と一致する大当たり判定用乱数値が記憶されている第1始動記憶がある場合には、変動表示時間の調整を中止する処理を行う。図10には、変動表示時間の調整が中止される例を示した。この例では、特別遊技状態の終了前に発生した第1始動記憶が3つあり、このうち、最後に記憶された第1始動記憶の結果が特別結果となる場合を示した。

20

【0109】

特別遊技状態中は普通変動入賞装置7の動作状態が通常動作状態となるため、特別遊技状態中に開始（t30）される普図変動表示ゲームは、第1の変動表示時間（t30からt35）が設定される。遊技制御装置30では特別遊技状態の終了前までに、第1始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数が記憶されているかの判定を行う。なお、判定に用いる特定値は、特別遊技状態の終了後に設定される遊技状態での特定値を用いるようにする。すなわち、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態となる場合には、特定値として第1判定値のみを用い、特別遊技状態の終了後に確変遊技状態となる場合には、特定値として第1判定値と第2判定値を用いるようにする。

30

【0110】

そして、特別遊技状態中に開始された普図変動表示ゲームの終了が、特別遊技状態の終了よりも遅いため、基本的には、図5により説明した、特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームを停止して結果を強制的に導出させる変動表示時間の調整制御が行われる。しかし、この例では、第1始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数が記憶されているので、所定の中止条件が成立したものとして、普図変動表示ゲームの変動表示時間の調整制御を中止する処理が行われる。すなわち、遊技制御装置30が、第1始動記憶手段（遊技制御装置30）に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段をなす。

【0111】

40

これにより、特別遊技状態が終了（t31）した後も普図変動表示ゲームが継続され、この普図変動表示ゲームで結果態様が導出されて（t35）普通変動入賞装置7が開放されるまでに（t36）、第1始動記憶が消化されることとなる（t32、t33、t34）。そして、当該第1始動記憶に基づく第1特図変動表示ゲームで特別結果が導出され、新たな特別遊技状態が発生する（t37）。

【0112】

以上のような処理により、既に記憶されている始動記憶による特図変動表示ゲームで特別遊技状態の発生が確定しているのに、普通変動入賞装置7の開状態への変換により始動入賞して第2特別変動表示ゲームが優先的に実行されることで、確定している特別遊技状態の発生が遅延されてしまうことを防止することができる。また、確率状態が確変状態に

50

においては、確定している特別遊技状態が確変状態でしか発生しない場合（大当たり判定用乱数が第2判定値と一致する場合）に、確定していた特別遊技状態が、第2特別変動表示ゲームの優先実行でその発生が無効となってしまうことを防止することができる。なお、本変形例は第2特別遊技状態のときも適用可能であるので、本変形例を上述の第1変形例と組み合わせて適用することも可能である。

【0113】

以上のことから、特別変動表示装置は、第1特別変動表示ゲーム（第1特図変動表示ゲーム）を表示する第1特別変動表示装置（第1特図表示器8）と該第1特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第2特別変動表示ゲーム（第2特図変動表示ゲーム）を表示する第2特別変動表示装置（第2特図表示器9）とから構成され、遊技球の入賞に基づき第1特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口（第1始動入賞口13）を備えると共に、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき第2特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、第1および第2特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶する第1および第2始動記憶手段（遊技制御装置30）を備え、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第1始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段（遊技制御装置30）を備えていることとなる。

【0114】

なお、本変形例では、調整制御中止手段により特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームを停止して結果を強制的に導出させる変動表示時間の調整制御を中止する処理を行うようにしたが、第1始動記憶に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、第1の変動表示時間（例えば30秒）よりも延長した延長変動表示時間を設定するようにしても良い。このようにすれば、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞を遅延させることができるので、上述した本変形例の遊技機による効果をさらに高めることができる。なお、この場合、記憶されたすべての第1始動記憶を消化（始動）できる程度の期間を特別遊技状態の終了後に設定できるように延長変動表示時間を設定するようにする。もしくは、結果が特別結果となる第1始動記憶を消化（始動）できる程度の期間を特別遊技状態の終了後に設定できるように延長変動表示時間を設定するようにする。このように延長変動表示時間を設定すれば、特別遊技状態の終了時点で既に第2始動記憶があっても問題が発生することがない。

【0115】

すなわち、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第1始動記憶手段（遊技制御装置30）に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、第1の変動表示時間（特定遊技状態以外で設定される変動表示時間で例えば30s）よりも延長した延長変動表示時間で普通変動表示ゲームを制御する変動表示時間延長手段（遊技制御装置30）を備えても良い。

【0116】

また、確率状態が確変状態である場合であって、第1始動記憶に記憶された大当たり判定用乱数が確変状態でのみ使用される第2判定値と一致するものであった場合にのみ、特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームを停止して結果を強制的に導出させる変動表示時間の調整制御を中止する処理を行うようにしても良い。すなわち、特別遊技状態の終了前までに、第1始動記憶に特定値と一致する大当たり判定用乱数が記憶されているかの判定を行う際、判定に用いる特定値を遊技状態にかかわらず第2判定値のみを用いるようにする。

【0117】

例えば、優先的に実行される第2特図変動表示ゲームで確率状態を通常確率状態とする条件が成立した場合、第1始動記憶にある第2特定値と一致する大当たり判定用乱数が記憶された始動記憶の結果は、はずれとなってしまう。このような場合に、特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームを停止して結果を強制的に導出させる変動表示時間の調整

制御を中止する処理を行うことで、第1始動記憶を優先的に消化することが可能となる。これにより、第2特図変動表示ゲームにより確変状態が通常確率状態に変換されてしまうことを防止でき、第1始動記憶に記憶されている第2特定値と一致する大当たり判定用乱数が記憶された始動記憶に基づく第1特別変動表示ゲームで特別遊技状態を確実に発生させることができる。

【0118】

すなわち、特別遊技状態の発生確率（第1および第2特別変動表示ゲームが特別結果となる確率）を通常状態（通常確率状態）よりも高めた高確率状態（確変状態）を発生させる確率変動制御手段（遊技制御装置30）を備え、第1および第2始動記憶手段（遊技制御装置30）は、確率変動状態を発生させるか否かを決定するための乱数値（大当たり図柄乱数）を記憶するものとし、調整制御中止手段（遊技制御装置30）は、第1始動記憶手段に高確率状態中でのみ特別遊技状態を発生させることとなる乱数値（第2判定値）が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止するようにしても良い。

【0119】

さらに、第1始動記憶に通常確率状態でも特別結果となる始動記憶があり、かつ、当該特別結果に基づく特別遊技状態の終了後に確率状態が確変状態となる場合は、特別遊技状態の終了に基づき普図変動表示ゲームを停止して結果を強制的に導出させる変動表示時間の調整制御を行うようにしても良い（調整制御中止手段による変動表示時間の調整制御の中止を行わないようにしても良い）。この場合は、第1始動記憶に記憶された始動記憶による第1特別変動表示ゲームで、確変状態を発生させる特別遊技状態が発生することが確定しているので、その第1特別変動表示ゲームが実行されるよりも前に、優先制御で第2特別変動表示ゲームを実行させた方がその第2特別変動表示ゲームで特別遊技状態が発生する可能性がある分、遊技者にとって有利な状態となる。したがって、特別遊技状態の終了後、直ちに普通変動入賞装置7を頻繁に開放させることで遊技者にとって有利な状況を生じさせることができる。

【0120】

すなわち、調整制御中止手段（遊技制御装置30）は、第1始動記憶手段（遊技制御装置30）に確率状態に関係なく（通常確率状態でも）特別遊技状態を発生させることとなる乱数値（大当たり判定用乱数）が記憶され、かつ高確率状態（確変状態）を発生させることとなる乱数値（大当たり図柄乱数）が記憶されている場合には、変動表示時間の調整制御を中止しないようにしても良い。

【0121】

なお確率状態に関係なくとしたが確率状態が確変状態である場合は、第1始動記憶に記憶された大当たり判定用乱数が、確変状態でのみ使用される第2判定値と一致するものであった場合は、上述したように、普図変動表示ゲームの変動表示時間の調整制御を中止する処理を優先するようにしても良い。

【0122】

以上のような遊技機100は、複数の普通識別情報を変動表示した後、結果を導出する普通変動表示ゲームを表示する普通変動表示装置（普図表示器5）と、該普通変動表示ゲームの結果が特定結果となった場合に閉状態から開状態に変換する普通変動入賞装置7と、該普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき複数の特別識別情報を変動表示した後、結果を導出する特別変動表示ゲームを表示する特別変動表示装置（第1特図表示器8、第2特図表示器9）と、を備え、該特別変動表示ゲームの結果が特別結果となったときに特別変動入賞装置10を開状態に変換させる特別遊技状態を発生するようにした遊技機であって、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段（遊技制御装置30）と、所定の特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）と、を備えている。

【0123】

したがって、所定の特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの変動表示時間が第1の変動表示時間から該第1の変動表示時間よりも短い第2の変動表示時間に変更される特定遊技状態を発生させる特定遊技状態制御手段と、所定の特別遊技状態の終了に対応して普通変動表示ゲームの結果が導出されるように、該普通変動表示ゲームの変動表示時間、あるいは特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する変動表示ゲーム制御手段と、を備えたので、特定遊技状態における遊技を効率よく実行でき、遊技者が不満に思うことを防止できる。すなわち、特別遊技状態が終了すると即座に普通変動入賞装置7の開状態への変換が行われることとなり、特別変動表示ゲームを効率よく実行できるとともに、普通変動入賞装置7への入賞による賞球を得ることができるという特定遊技状態での特典を、特定遊技状態の開始時から得ることができる。

10

【0124】

また、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段（遊技制御装置30）を備えている。

【0125】

したがって、変動表示ゲーム制御手段は、特別遊技状態の終了に基づき、普通変動表示ゲームの結果を強制的に導出させる強制停止制御手段を備えているので、特別遊技状態が終了した場合に即座に普通変動入賞装置7を開状態に変換する制御が確実に行われるようになり、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できて遊技者が不満に思うことを防止できる。

20

【0126】

また、特別遊技状態には、特別変動入賞装置10を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態と、該第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態と、が含まれ、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に普通変動表示ゲームを実行する場合に、第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を含んでいる。

【0127】

したがって、特別遊技状態には、特別変動入賞装置10を第1開放時間で開状態への変換制御を行う第1特別遊技状態と、該第1開放時間よりも短い第2開放時間で開状態への変換制御を行う第2特別遊技状態と、が含まれ、変動表示ゲーム制御手段は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームの実行中に、普通変動表示ゲームを実行する場合に、第2特別遊技状態の終了に合わせて当該普通変動表示ゲームの結果が導出されるように普通変動表示ゲームの変動表示時間を調整する普通変動表示ゲーム制御手段を含んでいるので、第2特別遊技状態の発生中に普通変動表示ゲームが実行開始されることで、第2特別遊技状態の終了後に長時間普通変動表示ゲームが継続してしまうことを防止でき、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

30

【0128】

また、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）を備えている。

40

【0129】

したがって、変動表示ゲーム制御手段は、第2特別遊技状態を発生させることとなる特別変動表示ゲームを実行する場合に、その時点で実行されている普通変動表示ゲームがその後発生する第2特別遊技状態の終了に合わせて結果を導出することとなるように特別変動表示ゲームの変動表示時間を調整する特別変動表示ゲーム制御手段を備えたので、第2

50

特別遊技状態の発生中に普通変動表示ゲームが実行開始されることで、第2特別遊技状態の終了後に長時間普通変動表示ゲームが継続してしまうことを防止でき、特定遊技状態における遊技を効率よく実行できる。

【0130】

また、特別変動表示装置は、第1特別変動表示ゲームを表示する第1特別変動表示装置（第1特図表示器8）と該第1特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第2特別変動表示ゲームを表示する第2特別変動表示装置（第2特図表示器9）とから構成され、遊技球の入賞に基づき第1特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口（第1始動入賞口13）を備えると共に、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき第2特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、第1および第2特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶する第1および第2始動記憶手段（遊技制御装置30）を備え、変動表示ゲーム制御手段（遊技制御装置30）は、第1始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段（遊技制御装置30）を備えている。

10

【0131】

したがって、特別変動表示装置は、第1特別変動表示ゲームを表示可能な第1特別変動表示装置と該第1特別変動表示ゲームよりも優先的に実行される第2特別変動表示ゲームを表示可能な第2特別変動表示装置とから構成され、遊技球の入賞に基づき第1特別変動表示ゲームの実行権利が発生する始動入賞口を備えると共に、普通変動入賞装置7への遊技球の入賞に基づき第2特別変動表示ゲームの実行権利が発生するように構成し、第1および第2特別変動表示ゲームの実行権利の各々を、特別遊技状態を発生させるか否かを決定するために抽出した乱数値とともに所定数の範囲内で記憶可能な第1および第2始動記憶手段を備え、変動表示ゲーム制御手段は、第1始動記憶手段に特別遊技状態を発生させることとなる乱数値が記憶されている場合に、変動表示時間の調整制御を中止する調整制御中止手段を備えたので、既に記憶されている始動記憶による変動表示ゲームで特別遊技状態の発生が確定しているのに、普通変動入賞装置7の開状態への変換により始動入賞して第2特別変動表示ゲームが優先的に実行されることで、確定している特別遊技状態の発生が遅延されてしまうことを防止することができる。また、特別遊技状態の発生確率が高確率状態においては、確定している特別遊技状態が高確率状態でしか発生しない特別遊技状態（乱数値）であった場合には、第2特別変動表示ゲームの優先実行で、高確率状態が低確率状態に変換されてしまう可能性がある。このような場合には、確定していた特別遊技状態が、第2特別変動表示ゲームの優先実行でその発生が無効となってしまうこととなるが、本発明によればこのようなこと自体を防止することができる。

20

30

【0132】

なお、本発明の遊技機は、遊技機として、前記実施の形態に示されるようなパチンコ遊技機に限られるものではなく、例えば、その他のパチンコ遊技機、アレンジボール遊技機、雀球遊技機などの遊技球を使用する全ての遊技機に適用可能である。

【0133】

また、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなくて特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

40

【図面の簡単な説明】

【0134】

【図1】本発明を適用した一実施の形態の構成を示す遊技盤の正面図である。

【図2】遊技機の制御系の一部を示すブロック図である。

【図3】特図変動表示ゲームにおける各大当たりの振り分け率を示す図である。

【図4】遊技状態を説明するための状態遷移図である。

【図5】変動表示時間の調整制御を説明するためのタイミングチャートである。

50

【図6】第1変形例の遊技機における普図変動時間決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図7】第1変形例の遊技機における変動表示時間の調整制御を説明するためのタイミングチャートである。

【図8】第1変形例の遊技機における特図変動時間決定処理を説明するためのフローチャートである。

【図9】第1変形例の遊技機における変動表示時間の調整制御を説明するためのタイミングチャートである。

【図10】第2変形例の遊技機における変動表示時間の調整制御の中止制御を説明するためのタイミングチャートである。

【符号の説明】

【0135】

5 普図表示器（普通変動表示装置）

7 普通変動入賞装置

8 第1特図表示器（特別変動表示装置、第1特別変動表示装置）

9 第2特図表示器（特別変動表示装置、第2特別変動表示装置）

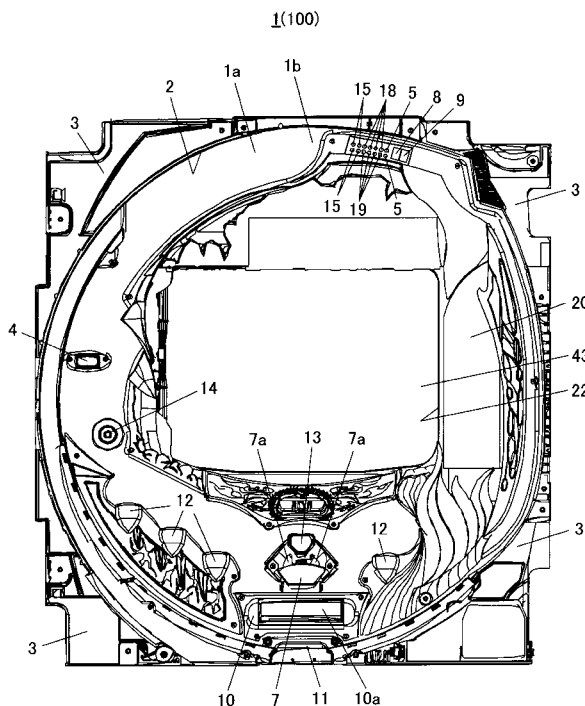
10 特別変動入賞装置

13 第1始動入賞口（始動入賞口）

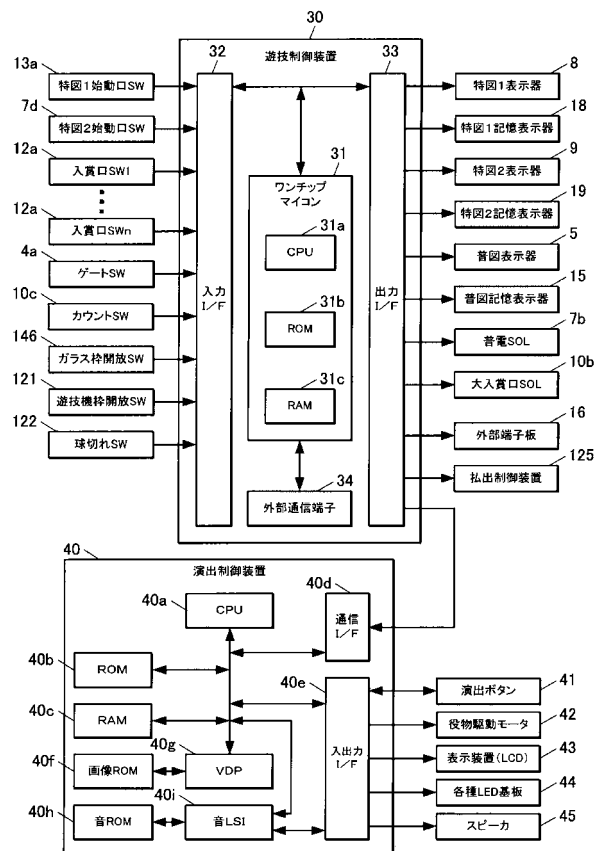
30 遊技制御装置（特定遊技状態制御手段、変動表示ゲーム制御手段、強制停止制御手段、普通変動表示ゲーム制御手段、特別変動表示ゲーム制御手段、第1始動記憶手段、第2始動記憶手段、調整制御中止手段）

100 遊技機

【図1】



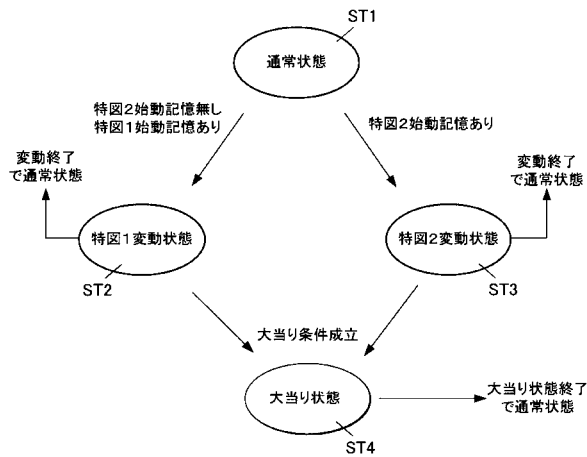
【図2】



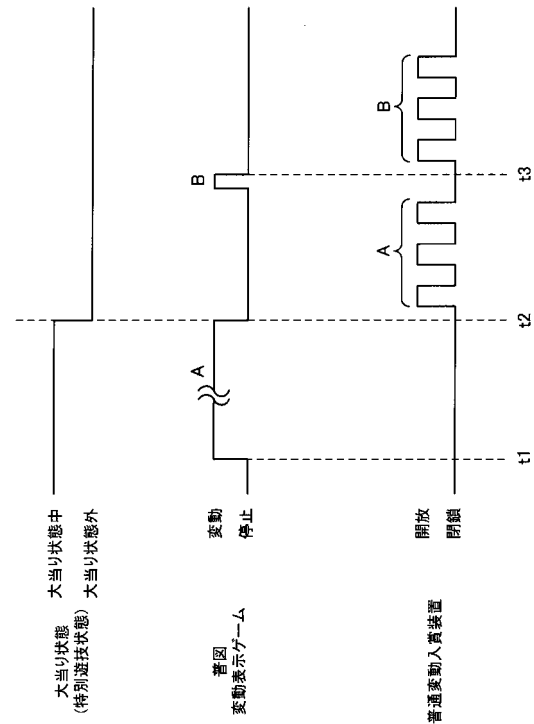
【図 3】

	15R通常	2R確変	15R確変
特図1大当り	38%	24%	38%
特図2大当り	38%	5%	57%

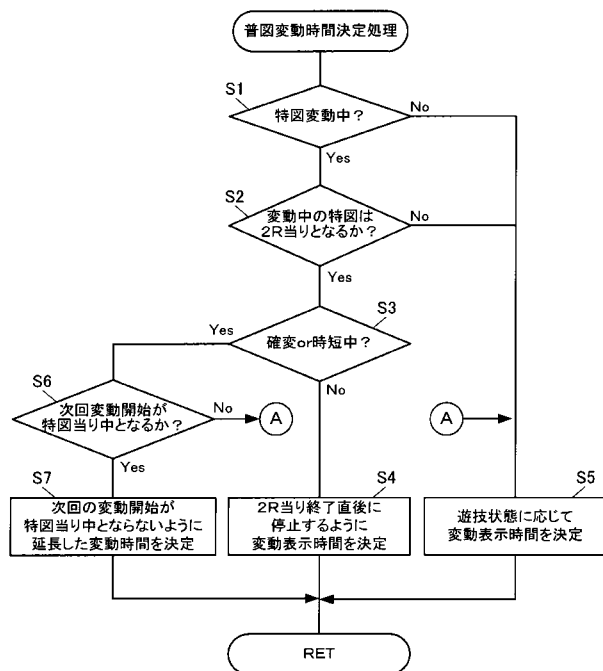
【図 4】



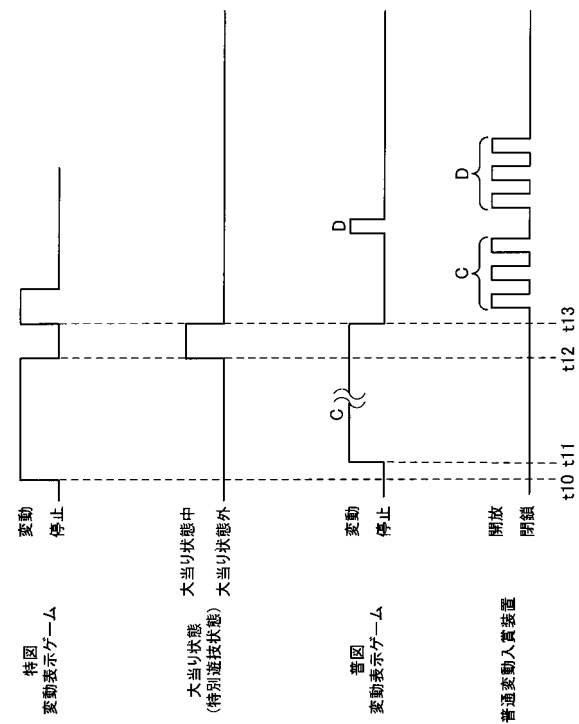
【図 5】



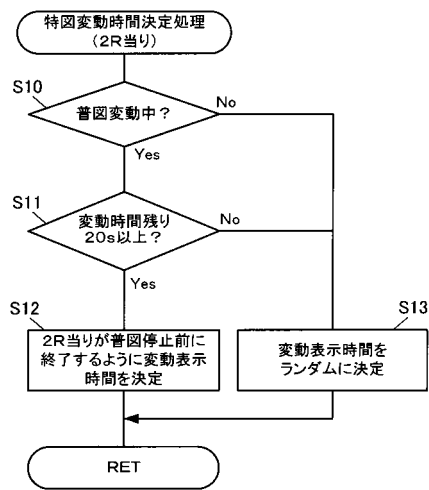
【図 6】



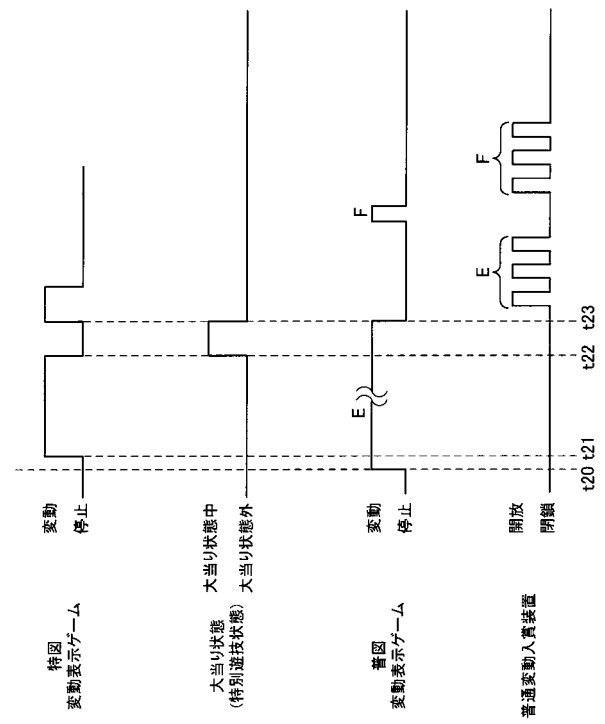
【図 7】



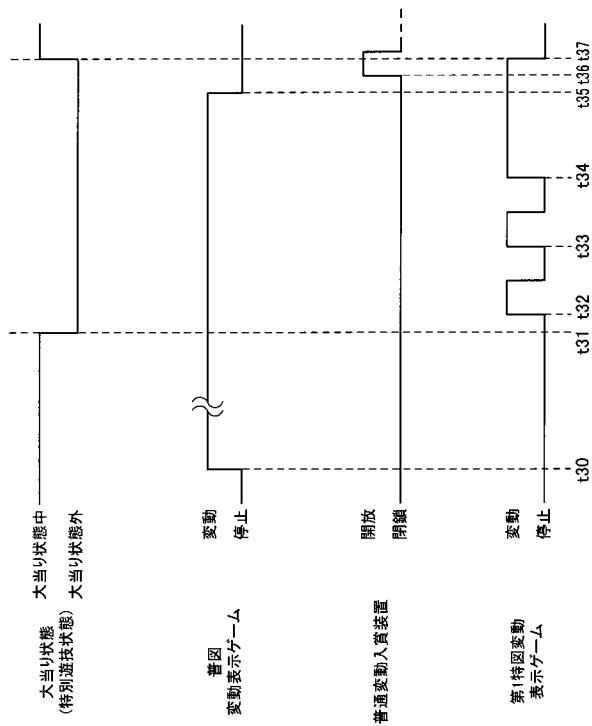
【図 8】



【図 9】



【図 10】



フロントページの続き

(72)発明者 橋本 英樹

群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

(72)発明者 畑 加都彦

群馬県太田市吉沢町９９０番地 株式会社ソフィア内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 BA02 BA10 BC22 EB55