(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2008-302003
(P2008-302003A)
(43)公開日　平成20年12月18日(2008.12.18)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315A	

審査請求 未請求　請求項の数 5　ＯＬ　（全 26 頁）

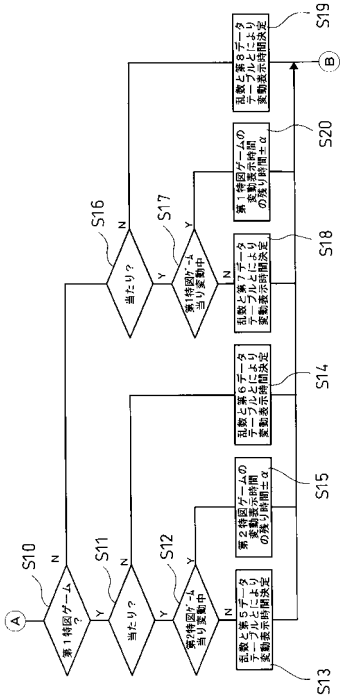
(21)出願番号　特願2007-151599 (P2007-151599)
(22)出願日　平成19年6月7日 (2007.6.7)

(71)出願人　390031772
株式会社オリンピア
東京都台東区東上野２丁目１１番７号
(74)代理人　100104547
弁理士　栗林　三男
(72)発明者　加藤　惣行
東京都台東区東上野二丁目１１番７号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　中西　健二
東京都台東区東上野二丁目１１番７号　株式会社オリンピア内
(72)発明者　中島　浩一
東京都台東区東上野二丁目１１番７号　株式会社オリンピア内

Ｆターム(参考)　2C088 AA34　AA35　AA36　AA37　BC21

(54)【発明の名称】遊技機、プログラムおよび記憶媒体

(57)【要約】
【課題】２つの始動入賞口それぞれへの遊技球の入賞に基づいて行われる２つの抽選の抽選結果の報知までの時間を制御することで、新たな遊技性を有する遊技機を提供する。
【解決手段】確変状態となった場合に、先に当りとなる一方の特図ゲームの変動表示時間を通常の遊技状態の最長の変動表示時間の２倍以上の長さとする。また、一方の当りとなる特図ゲーム中に当りとなる他方の特図ゲームの変動表示時間を、一方の特図ゲームの現在の変動表示時間の残り時間に近似する時間とする。これにより、一方の当りとなる特図ゲーム中に当りとなる他方の特図ゲームが開始される場合に、これら２つの特図ゲームがほぼ連続して当りとなるようにする。そして、特別遊技状態が二度連続して発生するようにする。
【選択図】図４



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が発射される遊技盤と、
前記遊技盤上に設けられた第１始動入賞口および第２始動入賞口と、
第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第１抽選手段と、
第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第２抽選手段と、
第１抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第１報知手段と、
第２抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第２報知手段と、
第１および第２報知手段のいずれかで当たりとなる抽選の結果が報知される場合に遊技者に有利な第１有利状態を所定期間に渡って発生させる第１有利状態制御手段と、
第１および第２報知手段で抽選結果を報知するタイミングを決める前記報知時間を決定する抽選結果報知契機決定手段と、
所定の開始条件が成立している場合に、第１有利状態終了時に通常の状態よりも単位時間内に前記抽選の結果が当たりとなる確率を高くした第２有利状態を発生させ、第１有利状態の発生を含む所定の終了条件が成立した際に当該第２有利状態を終了させる第２有利状態制御手段と、
第１有利状態中における報知時間の計時を中断し、かつ、同時に第１および第２報知手段双方における報知時間の計時を許可する報知制御手段とを備えた遊技機において、
前記抽選結果報知契機決定手段は、第２有利状態中に第１および第２報知手段の双方において結果が当たりとなる抽選の実行に基く報知時間が計時されていない状態で、かつ、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くし、
かつ、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更することを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記抽選結果報知契機決定手段は、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に近似する報知時間に変更することを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項３】
前記抽選結果報知契機決定手段は、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に変更し、
第１および第２報知手段で長くされた報知時間と当該長くされた報知時間の残り時間に変更された報知時間とが同時に終了することにより、同時に当たりとなる抽選結果を報知し、
第１有利状態制御手段は、同時に報知された２つの当たりとなる抽選結果に基く２度の第１有利状態を順次連続して発生させることを特徴とする請求項１に記載の遊技機。
【請求項４】
遊技球が発射される遊技盤と、

前記遊技盤上に設けられた第１始動入賞口および第２始動入賞口と、
第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第１抽選手段と、
第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第２抽選手段と、
第１抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第１報知手段と、
第２抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第２報知手段と、
第１および第２報知手段のいずれかで当たりとなる抽選の結果が報知される場合に遊技者に有利な第１有利状態を所定期間に渡って発生させる第１有利状態制御手段と、
第１および第２報知手段で抽選結果を報知するタイミングを決める前記報知時間を決定する抽選結果報知契機決定手段と、
所定の開始条件が成立している場合に、第１有利状態終了時に通常の状態よりも単位時間内に前記抽選の結果が当たりとなる確率を高くした第２有利状態を発生させ、第１有利状態の発生を含む所定の終了条件が成立した際に当該第２有利状態を終了させる第２有利状態制御手段と、
第１有利状態中における報知時間の計時を中断し、かつ、同時に第１および第２報知手段双方における報知時間の計時を許可する報知制御手段とを備えた遊技機における遊技をシュミレーションするプログラムにおいて、
第２有利状態中に第１および第２報知手段の双方において結果が当たりとなる抽選の実行に基く報知時間が計時されていない状態で、かつ、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くし、
かつ、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更する前記抽選結果報知契機決定手段としてコンピュータを機能させることを特徴とするプログラム。
【請求項５】
請求項４に記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ店などの遊技場に設置して使用される遊技機、プログラム及び記録媒体に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
いわゆるデジパチと称されるパチンコ遊技機においては、複数の表示領域のそれぞれにおいて、複数種の識別情報（特別図柄）を切り替えるように変動表示させた後に識別情報を停止表示させるとともに、複数の表示領域でそれぞれ停止表示される識別情報の組合せが予め設定された特別の組合せとなった場合に、大当たりとなって通常の状態より多くの遊技球を獲得可能となる特別遊技状態を発生させる変動表示ゲームを表示する表示装置が備えられている。
【０００３】
そして、前記表示装置として大型の液晶表示装置を備えたパチンコ遊技機が多く開発され、変動表示ゲームの表示内容に特徴を持たせることで、遊技者の興趣を高めるようにしている。
また、パチンコ遊技機の遊技を多彩なものとするために、いわゆるデジパチとしての機能と、いわゆる羽根物としての機能とを持った遊技機や、デジパチにおける変動表示ゲー

ムを２つ並行して行えるようにした遊技機などが開発されている（たとえば、特許文献１参照）。

【０００４】

このような遊技機では、変動表示ゲームと羽根物による遊技との組合せや、並行して行われる２つの変動表示ゲームの組合せによって、遊技者に新たな遊技性を提供しようとしている。なお、ここでの２つの変動表示ゲームを同時に行うというのは、従来の特別図柄の変動表示ゲームと普通図柄の変動表示ゲームとを並行して行うもののことではなく、特別図柄の変動表示ゲームを２つ並行して行うもので、さらに普通図柄の変動表示ゲームを行うものとしてもよい。

【０００５】

【特許文献１】特開２００３－６２２１５号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【０００６】

ところで、２つの変動表示ゲームを並行して行うものにおいては、２つの変動表示ゲームの両方について、当たるか否かを遊技者が注視することになるが、単純に２つの変動表示ゲームが並行して行われるだけでは、慣れてしまえば、各変動表示ゲームをそれぞれ単独で見た場合と遊技性がそれほど変化しておらず、遊技者が飽きてしまう可能性がある。

そこで、２つの変動表示ゲームを連携させて、新たな遊技性を生み出す必要があるが、現状では、２つの変動表示ゲームを用いて従来と大きく異なる遊技性を有するような遊技機は開発されていない。

【０００７】

本発明は、上記事情に鑑みて為されたもので、２つの始動入賞口のそれぞれの遊技球の入賞に基づいて、それぞれ独立して当たりか否かの抽選を行う場合に、それぞれ抽選から抽選結果の報知までの時間を調整することで今までにない遊技性を有する遊技機、プログラム及び記録媒体を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【０００８】

請求項１に記載の発明は、遊技球が発射される遊技盤と、

前記遊技盤上に設けられた第１始動入賞口および第２始動入賞口と、

第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第１抽選手段と、

第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第２抽選手段と、

第１抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第１報知手段と、

第２抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第２報知手段と、

第１および第２報知手段のいずれかで当たりとなる抽選の結果が報知される場合に遊技者に有利な第１有利状態を所定期間に渡って発生させる第１有利状態制御手段と、

第１および第２報知手段で抽選結果を報知するタイミングを決める前記報知時間を決定する抽選結果報知契機決定手段と、

所定の開始条件が成立している場合に、第１有利状態終了時に通常の状態よりも単位時間内に前記抽選の結果が当たりとなる確率を高くした第２有利状態を発生させ、第１有利状態の発生を含む所定の終了条件が成立した際に当該第２有利状態を終了させる第２有利状態制御手段と、

第１有利状態中における報知時間の計時を中断し、かつ、同時に第１および第２報知手段双方における報知時間の計時を許可する報知制御手段とを備えた遊技機において、

前記抽選結果報知契機決定手段は、第２有利状態中に第１および第２報知手段の双方において結果が当たりとなる抽選の実行に基く報知時間が計時されていない状態で、かつ、

第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くし、

かつ、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更することを特徴とする。

【０００９】

請求項１記載の発明によれば、第２有利状態中に第１および第２報知手段の双方において結果が当たりとなる抽選の実行に基く報知時間が計時されていない状態で、かつ、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くすることになる。

【００１０】

また、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更することになる。

【００１１】

ここで、第２有利状態の終了条件に第１有利状態の発生が含まれるので、第２有利状態中に抽選結果が当たりとなって第１有利状態が発生してしまうと、第２有利状態が終了する可能性がある。

しかし、本発明では、第２有利状態中に、第１報知手段もしくは第２報知手段のうちの一方の報知手段だけで当たりとなる抽選に基く報知時間を計時する際に、その報知時間が通常の状態における報知時間より長い報知時間となるので、長くなった分だけ第１有利状態の発生が遅れることになる。

【００１２】

この第１有利状態の発生が遅れている間、すなわち、第１有利状態が発生するまで、第２有利状態が終了せずに、他方の報知手段に対応する他方の抽選手段では、通常の状態より単位時間内に当たりとなる確率が高い第２有利状態での抽選が続行することになる。

すなわち、この第１有利状態の発生が遅れる期間だけ第２有利状態が終了せずに続行され、通常の状態より、他方の抽選手段で当たりとなる確率が高くなっており、一方の抽選手段で当たりが確定した状態で、他方の抽選手段でも当たりが発生する可能性が高くなることで、短期間内に２回の当たりを発生する連荘の可能性を高めることができる。

【００１３】

ここで、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更することにより、短期間内に発生する２度の第１有利状態の発生時期を近づけたり、少し離したりすることができる。

特に、短期間内に発生する２度の第１有利状態の発生時期を近づけることにより、遊技者に印象に残る当たりを発生させることができる。

【００１４】

請求項２に記載の発明は、請求項１に記載の遊技機において、

前記抽選結果報知契機決定手段は、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に近似する報知時間に変更することを特徴とする。

【００１５】

請求項２に記載の発明によれば、一方の報知手段で当たりとなる結果が報知されて第１有利状態が発生して終了した後に、時間的な間隔をほとんどあけることなく他方の報知手

段で当たりとなる結果報知されて第１有利状態が発生することが起こる確率を高めることができる。たとえば、先に行われた第１有利状態が発生した後にたとえば１秒とかの短い間隔をあけて次の当たりとなる結果が報知されて第１有利状態が発生することになり、遊技者に印象深い当たりを発生させることが可能となる。

【００１６】

請求項３に記載の発明は、請求項１に記載の遊技機において、

前記抽選結果報知契機決定手段は、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に変更し、

第１および第２報知手段で長くされた報知時間と当該長くされた報知時間の残り時間に変更された報知時間とが同時に終了することにより、同時に当たりとなる抽選結果を報知し、

第１有利状態制御手段は、同時に報知された２つの当たりとなる抽選結果に基く２度の第１有利状態を順次連続して発生させることを特徴とする。

【００１７】

請求項３に記載の発明によれば、同時に２つの抽選が当たりとなることが報知され、間に当たりの報知を行うことなく、２度の第１有利状態が連続して発生することになり、より遊技者に印象深い当たりを発生させることが可能となる。

【００１８】

請求項４に記載の発明は、遊技球が発射される遊技盤と、

前記遊技盤上に設けられた第１始動入賞口および第２始動入賞口と、

第１始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第１抽選手段と、

第２始動入賞口に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める抽選を実行する第２抽選手段と、

第１抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第１報知手段と、

第２抽選手段による抽選の実行に基いて順次計時される報知時間が終了するタイミングで抽選の結果を報知する第２報知手段と、

第１および第２報知手段のいずれかで当たりとなる抽選の結果が報知される場合に遊技者に有利な第１有利状態を所定期間に渡って発生させる第１有利状態制御手段と、

第１および第２報知手段で抽選結果を報知するタイミングを決める前記報知時間を決定する抽選結果報知契機決定手段と、

所定の開始条件が成立している場合に、第１有利状態終了時に通常の状態よりも単位時間内に前記抽選の結果が当たりとなる確率を高くした第２有利状態を発生させ、第１有利状態の発生を含む所定の終了条件が成立した際に当該第２有利状態を終了させる第２有利状態制御手段と、

第１有利状態中における報知時間の計時を中断し、かつ、同時に第１および第２報知手段双方における報知時間の計時を許可する報知制御手段とを備えた遊技機における遊技をシュミレーションするプログラムにおいて、

第２有利状態中に第１および第２報知手段の双方において結果が当たりとなる抽選の実行に基く報知時間が計時されていない状態で、かつ、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くし、

かつ、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更する前記抽選結果報知契機決定手段としてコンピュータを機能させることを特徴とする。

【００１９】
請求項４に記載の発明によれば、遊技機のビデオゲーム等のシミュレーションにおいて、請求項１記載の発明と同様の効果を奏することができる。なお、ここでのコンピュータには、ＣＰＵやＲＡＭ、ＲＯＭ等のメモリを備え、プログラムに基づいてゲームを実行する所謂ビデオゲーム機、携帯型ゲーム機、アーケードゲーム機等のゲーム機も含まれる。
また、請求項４に記載のプログラムに、請求項２または３に記載の構成を模擬的に再現する機能を付加しても良い。
【００２０】
請求項５に記載の発明は、請求項４に記載のプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体である。
【００２１】
請求項５に記載の発明によれば、請求項４に記載の発明と同様の効果を奏することができる。
【発明の効果】
【００２２】
本発明の遊技機のよれば、２つの始動入賞口にそれぞれ遊技球が入賞することに基づいて行われる２つの抽選を組合わせるとともに、抽選の結果の判定から抽選結果の報知および次の抽選の結果の判定の開始に係る報知時間を制御することで、新たな遊技性を有する遊技機を提供することが可能となる。
すなわち、第２有利状態中に、ほぼ連続して２回の第１有利状態を発生させる連荘を発生しやすい状態とすることができるとともに、２回の第１有利状態をほとんど間隔をあけることなく連続して発生させることも可能となる。
【発明を実施するための最良の形態】
【００２３】
以下、図面を参照して、遊技機設置営業店等の場所に設置され、遊技媒体（例えば、遊技球やメダル等）の供給に基づいて遊技者に遊技を行わせる遊技機（例えば、弾球遊技機としてのパチンコ遊技機）の構成及び動作について説明する。
【００２４】
パチンコ遊技機は、所謂デジパチと呼ばれる種類のパチンコ遊技機としての基本的な構成を有するもので、図１に示す遊技盤１を備え、遊技盤１の前面のガイドレール２等で囲まれた部分に遊技領域２ａが形成されている。
遊技盤１の盤面の遊技領域２ａ内には、その中央部の僅かに上側に可変表示装置（装飾図柄表示装置）３が設けられている。可変表示装置３は、例えば、液晶表示装置からなるもので、抽選手段として機能する後述の主制御装置２３１で行われる抽選の当たりはずれの抽選結果を表示するものであるが、抽選結果の表示に際し変動表示ゲームを表示し、この変動表示ゲームの当たり外れによって上述の抽選結果を表示するようになっている。
【００２５】
変動表示ゲームは、基本的に周知のもので、例えば、数字等の複数の装飾図柄（識別情報）を複数の表示領域でそれぞれ切り換えるように変動表示し、予め抽選で決定された変動パターンにおける変動表示時間が経過した際に、変動表示を終了して、ぞれぞれの表示領域に一つずつの装飾図柄を停止表示し、停止表示された装飾図柄の組み合わせが特別の組み合わせとなった場合に当たりとして後述の特別遊技状態を発生させるものである。なお、可変表示装置３は液晶表示装置に限られるものではなく、周知の各種表示装置を用いることができる。なお、装飾図柄には、各種キャラクタ（独自のキャラクタや、既存のアニメ、タレント等のキャラクタ）が含まれる場合が多く、キャラ図とも称する。
【００２６】
また、可変表示装置３においては、上述の変動表示ゲームの表示において単に装飾図柄を順次切り換えて表示するだけではなく、様々な演出的な表示が行われ、装飾図柄に関係するキャラクタやその他キャラクタのアニメーション表示等も行われる。なお、この例では、いわゆる識別情報としての特別図柄（特図）を用いた変動表示ゲームが２つ並行して

後述のように表示されるようになっており、可変表示装置３においても、2つの変動表示ゲームが並行して行われる。ここでは、後述の特図の変動表示ゲームと合わせて、一方の変動表示ゲームを以下第１特図ゲームと称し、他方の変動表示ゲームを第２特図ゲームと称する。

【００２７】

なお、可変表示装置３における表示方法は特に限定されるものではなく、たとえば、第１特図ゲームは、上述の複数の表示領域でそれぞれ装飾図柄を変動表示するものとし、第２特図ゲームは特に複数の表示領域を設けず、可変表示装置３の隅で変動表示を行った後に当たりもしくははずれの演出を行うものであってもよい。また、両方とも上述のように複数の表示領域でそれぞれ装飾図柄を変動表示を行うものであってもよい。さらに、可変表示装置３を２つ備え、一方の可変表示装置３で第１特図ゲームを行い、他方の可変表示装置３で第２特図ゲームを行ってもよい。

【００２８】

また、可変表示装置３は、その周囲を遊技球の流入を防止する周囲壁３１で囲まれている。また、周囲壁３１の底部となる部分には、遊技球がその下側から跳ねて流入可能で、流入した遊技球の一部を後述の第１始動入賞口５１および普通変動入賞装置５３に誘導するステージ３２が形成されている。また、周囲壁３１には、例えば、その側部の外側に設けられた遊技球の流入口と、ステージ３２に向けて遊技球を流出する流出口と、流入口から流出口につながる流路とを備えた、ワープ装置３３を備え、周囲壁３１の周囲を流下する遊技球の一部をステージ３２に誘導するようになっている。

【００２９】

可変表示装置３の右側の下方には、第１および第２特図表示器４ａ，４ｂが設けられている。第１および第２特図表示器４ａ，４ｂは、例えば、それぞれ７セグのＬＥＤ表示装置からなり、特別図柄（識別情報）を上述の装飾図柄と同様に変動表示する。しかし、第１および第２特図表示器４ａ，４ｂは、可変表示装置３のような演出的な表示は行わず、それぞれ単純に特別図柄（特図）を順次切り換えて表示し、上述の変動表示時間が経過した後に特別図柄を停止表示し、停止表示された特図が予め決められた当たりの特図か、外れの特図かで当たりおよび外れを報知するようになっている。

【００３０】

また、可変表示装置３で行われる装飾図柄による第１特図ゲームが第１特図表示器４ａで行われる特別図柄の第１特図ゲームに対応し、可変表示装置３で行われる装飾図柄による第２特図ゲームが第２特図表示器４ｂで行われる特別図柄の第２特図ゲームに対応する。

すなわち、第１特図ゲームは、可変表示装置３の装飾図柄の第１変動表示ゲームとして表示されるとともに第１特図表示器４ａの特別図柄の第１変動表示ゲームとして表示され、それぞれの第１変動表示ゲームは、後述の主制御装置２３１で行われる１つの第１抽選の結果をそれぞれ報知する同じ結果となるゲームである。

【００３１】

また、第２特図ゲームは、可変表示装置３の装飾図柄の第２変動表示ゲームとして表示されるとともに第２特図表示器４ｂの特別図柄の第２変動表示ゲームとして表示され、それぞれの第２変動表示ゲームは、後述の主制御装置２３１で行われる１つの第２抽選の結果をそれぞれ報知する同じ結果となるゲームである。

すなわち、第１特図ゲーム（第１抽選）および第２特図ゲーム（第２抽選）として主制御装置２３１で行われる当たりはずれの抽選の結果を報知する変動表示ゲームが遊技者を楽しませるための装飾図柄のゲームと、結果を報知するだけの特図のゲームとに分けて表示されている。

【００３２】

また、可変表示装置３における装飾図柄のゲームと、特図表示器４ａ、４ｂにおける特図ゲームは、ほぼ同時進行して行われ、表示される当たりはずれの抽選結果は上述のように同じものとなる。なお、可変表示装置３と特図表示器４ａ，４ｂとでは、変動表示時間

（変動表示の開始タイミングと停止タイミングとの間の時間で本発明の報知時間）がほぼ同じとなる。

【００３３】

可変表示装置３の直下には、第１始動入賞口５１が設けられている。この第１始動入賞口５１は、当たりはずれを決定する抽選を行う第１抽選手段として機能する主制御装置２３１に、遊技球が入賞することに基づいて第１特図ゲームの当たりおよびはずれを決める第１抽選開始の契機（変動表示ゲーム開始の契機）を付与するものである。

また、第１始動入賞口５１には、当該第１始動入賞口５１への遊技球の入賞を検知する第１始動入賞球検知センサ５２が備えられている。

【００３４】

また、第１始動入賞口５１の直下に、普通変動入賞装置５３が設けられている。普通変動入賞装置５３は、電動役物として所謂電チューを有するもので、電動役物を構成する左右二つの可動片５４，５４の間に第２始動入賞口５５が備えられている。そして、通常時は、可動片５４，５４が遊技球を１個だけ流下可能な間隔をあけて閉じた状態とされ、後述の普通図柄変動表示ゲーム（普図変動表示ゲーム）の結果が当たりとなった場合に予め設定された時間だけ二つの可動片５４，５４が開放するようになっている。しかし、この例では、閉じた状態の可動片５４，５４同士の間となる位置の直上に遊技釘１６，…が配置されているため、一対の可動片５４，５４が閉じた状態では、遊技球の入賞が不可能となっている。

【００３５】

すなわち、普通変動入賞装置５３は、遊技球が入賞てきない閉じた閉塞状態と、一対の可動片５４，５４に遊技球が案内されることで、上述の電チューを備えない第１始動入賞口５１より遊技球が入賞し易い開いた開閉状態との間で変動するようになっている。

また、第２始動入賞口５５は、後述のように第２特図ゲームの当たりはずれを決定する抽選を行う第２抽選手段として機能する主制御装置２３１に、遊技球が入賞することに基づいて第２特図ゲームの当たりおよびはずれを決める第２抽選開始の契機（変動表示ゲーム開始の契機）を付与するものである。

また、第２始動入賞口５５には、当該第２始動入賞口５５への遊技球の入賞を検知する第２始動入賞球検知センサ５６が備えられている。

【００３６】

以上のことから、遊技球が発射される遊技盤１上に第１始動入賞口５１および第２始動入賞口５５が設けらており、第１始動入賞口５１に遊技球が入賞して第１始動入賞球検知センサ５２に検知されることで第１特図ゲームの開始（第１抽選）の契機が付与され、第２始動入賞口５５に遊技球が入賞して第２始動入賞球検知センサ５６に検知されることで第２特図ゲームの開始（第２抽選）の契機が付与される。

【００３７】

また、可変表示装置３の周囲壁の上辺部分の前面には、第1特図保留数表示ランプ７ａおよび第2特図保留数表示ランプ７ｂが設けられている。そして、第１始動入賞球検知センサ５２が変動表示ゲームとしての第１特図ゲーム中において第１始動入賞口５１に入賞した遊技球を検知した場合に上限となる数値（たとえば４）の範囲内で第１特図始動記憶数に１加算され、この始動入賞に基づいて第１特図ゲーム（装飾図柄および特別図柄の両方の第１特図ゲーム）が開始される場合に、第１特図始動記憶数から１減算される。この第１特図始動記憶数、すなわち、第１特図ゲームを開始する契機（始動権利）の数が第１特図保留数表示ランプ７ａに表示される。

【００３８】

同様に、第２始動入賞球検知センサ５６が変動表示ゲームとしての第１特図ゲーム中において第２始動入賞口５５に入賞した遊技球を検知した場合に上限となる数値（たとえば４）の範囲内で第２特図始動記憶数に１加算され、この始動入賞に基づいて変動表示ゲーム（装飾図柄および特別図柄の両方の第１特図ゲーム）が開始される場合に、第２特図始動記憶数から１減算される。この第２特図始動記憶数、すなわち、第２特図ゲームを開始

する契機（始動権利）の数が第２特図保留数表示ランプ７ｂに表示される。

【００３９】

また、可変表示装置３の下方で、さらに普通変動入賞装置５３の下方に、特別変動入賞装置８が設けられている。所謂アタッカーと呼ばれる特別変動入賞装置８には遊技球が入賞するとともに他の入賞口より大きな大入賞口８３と、この大入賞口８３を開閉する可動扉８１が設けられ、通常行われる通常遊技時は、可動扉８１が遊技球を流入させないように閉じた閉塞状態とし、前記変動表示ゲームの結果が当たりとなった場合（当たりに基いて大当たり状態としての特別遊技状態（第１有利状態）が開始された場合）に所定条件に基づいて遊技球が流入し易いように開いた開放状態とするとともに後述のように開閉を繰り返すようになっている。すなわち、特別変動入賞装置８は、遊技球が入賞可能な開放状態と、遊技球が入賞できない閉塞状態とに変動可能なものとなっている。

【００４０】

特別変動入賞装置８の大入賞口８３に当該大入賞口８３に入賞した遊技球を検知する大入賞球検知センサ８２が設けられている。

また、主制御装置２３１に駆動源を制御される特別変動入賞装置８は、変動表示ゲームが当たりとなったことに対応して開放した際に、所定時間の経過および所定個数の遊技球の入賞という二つの条件のうちのいずれかの条件が達成された段階で閉塞するとともに、再び開放し、上述の条件の成立に基づいて閉塞することを所定回数（所定ラウンド数）繰り返すように制御される。なお、特別変動入賞装置８が開放してから閉塞するまでをラウンドと称する。すなわち、主制御装置２３１は、特別遊技状態中に、特別変動入賞装置８を複数の遊技球の連続的な入賞が可能となる開放状態とした後に閉塞状態することを１ラウンドとして、前記ラウンドを所定回数繰り返すように特別変動入賞装置８を制御する。

【００４１】

可変表示装置３の左右には、普図始動口９，９が設けられている。また、普図始動口９，９に対応して、普図始動口９，９内を通過した遊技球を検知する通過球検知センサ９１が設けられ、通過球検知センサ９１に遊技球が検知されること、すなわち、普図始動口９を遊技球が通過（入賞）することに基づいて後述の普通図柄変動表示ゲーム（以下、普図ゲーム）を後述の普通図柄（普図）表示装置（ＬＥＤ表示装置）６で表示する契機が付与されるようになっている。

【００４２】

普図変動表示ゲームを表示する普図表示装置６は、例えば、ＬＥＤにより点灯、消灯される丸のマークとバツのマークとが交互に点灯、消灯することで変動表示を行い、当たりの場合に丸のマークが点灯され、はずれの場合にバツのマークが点灯されるものである。なお、普図表示装置６を７セグのＬＥＤ表示装置からなるものとし、普通図柄としての数値を順次切り換えて変動表示した後に一つの数値を停止表示し、停止表示された数値が７等の予め決められた当たり数値ならば当たりとなるものとしてもよい。なお、当たりはずれの結果は、主制御装置２３１により抽選で決定されるものである。

【００４３】

上述の普図表示装置６の下には、普図保留数表示ランプ１０が設けられている。普図始動口９を遊技球が普通図柄変動表示ゲーム中において通過した際（通過球検知センサ９１が遊技球の検出を出力した際）に上限となる数値（たとえば、４）の範囲で普図始動記憶数に１加算し、普図変動表示ゲームが開始された際に普図始動記憶数から１減算する処理を行うようになっている。この普図始動記憶数が普図保留数表示ランプ１０に表示される。

【００４４】

そして、上述のように、普図変動表示ゲームが当たりとなった場合に、普通変動入賞装置５３が開放し、普通変動入賞装置５３への遊技球の入賞率が高まり、第２特図ゲームの開始機会が増加するようになっている。

【００４５】

また、遊技領域の左側部には、複数の一般入賞口１３，１３が設けられている。また、

一般入賞口１３，１３に対応して、一般入賞口１３，１３に入賞した遊技球を検知する一般入賞球検知センサ１３１がそれぞれ設けられている。

【００４６】

また、特別変動入賞装置８の下方の遊技領域２ａの最下端部には、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球を遊技領域２ａ外部となる遊技盤１裏面に排出させるアウト口１５が設けられている。

また、遊技盤１の前面には、遊技球の流下方向を規制するととも流下方向を転換する遊技釘１６（一部だけ図示）や風車（図示略）等の流下規制転換部材が設けられている。

【００４７】

次に、この例のパチンコ遊技機の制御系を図２に示されるブロック図を参照して説明する。

パチンコ遊技機の制御系は、大きく分けて主制御部２３と、副制御部２４と、これら主制御部２３および副制御部２４に電力を供給する電源供給装置２９とから構成されている。

主制御部２３には、例えば、遊技機用のワンチップマイコン等で構成される主制御装置２３１が備えられ、主制御装置２３１には、プログラムを実行するＣＰＵ２３ａ、プログラムやプログラムで使用するデータを記憶したＲＯＭ２３ｂや、プログラムに基づいて発生したデータやＲＯＭ２３ｂから読み出した各種データ等を記憶するＲＡＭ２３ｃや周波数発生回路部２３ｄ等が備えられている。

【００４８】

主制御装置２３１（ＣＰＵ２３Ａ）には、パチンコ遊技機に設けられた各種センサからの信号が入力可能となっており、前述の第１始動入賞球検知センサ５２、第２始動入賞球検知センサ５６、大入賞球検知センサ８２、通過球検知センサ９１、一般入賞球検知センサ１３１が接続されるとともに、遊技球の入賞に対応して賞球を払出す遊技球払出装置２５１から払い出された賞球を検知する遊技球払出検知センサ２３２、パチンコ遊技機におけるエラーを検知するエラー検知センサ２３３等が接続されている。

【００４９】

また、主制御装置２３１は、パチンコ遊技機の各種装置を動作させるため各種信号を出力するようになっている。例えば、主制御装置２３１には、遊技店において設置された各遊技機のデータを集計管理するための集中管理装置２３４が主制御装置２３１からデータを入力可能に接続されている。また、主制御装置２３１には、サブ制御装置としての払出制御装置２５、図柄制御装置（表示制御装置）２６、ランプ制御装置２７、音声制御装置２８が接続され、これらサブ制御装置に対してコマンド（制御指令）を出力可能に接続されている。

なお、ここで、払出制御装置２５は実質的に賞球を払出すためのパチンコ遊技機における遊技の主要な制御を行うことから主制御部２３に含まれるものとし、遊技の演出に係わる図柄制御装置２６、ランプ制御装置２７、音声制御装置２８は副制御部２４に含まれるものとなっている。

【００５０】

また、主制御装置２３１には、７セグのＬＥＤ表示装置である第１および第２特図表示器４ａ，４ｂが接続され、主制御装置２３１が第１および第２特図表示器４ａ，４ｂにおける表示制御を行う。そして、第１および第２特図表示器４ａ，４ｂは、上述のように主制御装置２３１で行われる第１抽選および第２抽選の結果を報知するものであり、第１および第２報知手段として機能する。また、主制御装置は、これら第１および第２特図表示器４ａ，４ｂを制御することから第１報知手段および第２報知手段の一部として機能している。

【００５１】

また、払出制御装置２５には、払出制御装置２５により制御されて賞球および貸球を払出す遊技球払出装置２５１が接続されるとともに、プリペードカード２５２のデータを読み込で遊技球の貸出制御を行うためのＣＲユニット２５３が球貸信号制御装置２５４を介

して接続されている。そして、払出制御装置２５は、主制御装置２３１からコマンドに基づいて賞球を払出すとともに、ＣＲユニット２５３から球貸信号制御装置２５４を介して入力される球貸信号に基づいて貸球を払出す制御を行う。

【００５２】

また、主制御装置２３１には、上述の普通変動入賞装置５３の可動片５４，５４を駆動する普通変動ソレノイド２４２が接続されるとともに、特別変動入賞装置８の可動扉８１を駆動する特別変動ソレノイド２４１が接続され、これらソレノイドが主制御装置２３１に制御される。

【００５３】

また、主制御部２３には、主制御装置２３１と直接接続されていないが、遊技球を遊技領域２ａに発射する打球発射装置（図示略）の発射駆動装置２３５を制御する発射制御装置２３６が設けられ、発射制御装置２３６には、遊技球の発射を操作するための回転式操作ハンドル２３７、発射停止釦２３８、タッチセンサ２３９が接続されている。

【００５４】

そして、主制御部２３の主制御装置２３１は、パチンコ遊技機における遊技の進行を制御するもので、第１始動入賞球検知センサ５２、第２始動入賞球検知センサ５６、大入賞球検知センサ８２、一般入賞球検知センサ１３１から遊技球の検知信号が入力された場合、すなわち、各入賞口に遊技球が入賞した場合に、払出制御装置２５にコマンドを出力して、賞球として遊技球の排出を行わせる。

【００５５】

また、主制御装置２３１は、通過球検知センサ９１から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の普図始動記憶数を加算する処理を行うとともに、普図ゲームの当たり外れを決定する抽選処理で用いられる乱数を取得し、普図変動表示ゲームを開始する。この際に抽選処理によって、普図ゲームの当たり外れを決定し、普図ゲームの表示や結果の報知や演出のために図柄制御装置２６やランプ制御装置２７や音声制御装置２８にコマンドを出力する。

【００５６】

また、主制御装置２３１は、第１始動入賞球検知センサ５２から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の第１特図始動記憶数の加算する処理を行うとともに、第１特図ゲームの当たり外れを決定する第１抽選処理で用いられる乱数を取得し、第１特図ゲームを開始する。この際に第１抽選処理によって、第１特図ゲームの当たり外れを決定し、第１特図表示器４ａを制御して特図の第１変動表示ゲームを表示するとともに、装飾図柄の第１変動表示ゲームの表示や結果の報知や演出のために図柄制御装置２６やランプ制御装置２７や音声制御装置２８等にコマンドを出力する。

【００５７】

同様に、主制御装置２３１は、第２始動入賞球検知センサ５６から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の第２特図始動記憶数を加算する処理を行うとともに、第２特図ゲームの当たり外れを決定する第２抽選処理で用いられる乱数を取得し、第２特図ゲームを開始する。この際に第２抽選処理によって、第２特図ゲームの当たり外れを決定し、第２特図表示器４ｂを制御して特図の第２変動表示ゲームを表示するとともに、装飾図柄の第２変動表示ゲームの表示や結果の報知や演出のために図柄制御装置２６やランプ制御装置２７や音声制御装置２８等にコマンドを出力する。

【００５８】

すなわち、主制御装置２３１は、当たりはずれの第１および第２抽選を行う第１および第２抽選手段として機能する。なお、第１および第２始動入賞球検知センサ５６，５２から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の第１および第２特図ゲームの当たり、はずれを判定するための当たり判定用乱数を取得するに加えて、第１および第２特図表示器４ａ、４ｂで当たりとなる特図の第１および第２変動表示ゲームの終了時に停止表示される表示態様（停止表示される特別図柄の種類）を図柄抽選で決定するための特別図柄決定用の乱数（図柄乱数）を取得するようになっている。

【００５９】
　また、第１特図ゲームにおいては、その開始条件が、第１始動入賞口５１への遊技球の入賞に基いて第１特図始動記憶数が１以上であること、特別遊技状態（第１有利状態）中でないこと、第１特図ゲーム中でないことの３つが全て成立している必要がある。同様に、第１特図ゲームにおいては、その開始条件が、第２始動入賞口５５への遊技球の入賞に基いて第２特図始動記憶数が１以上であること、特別遊技状態中でないこと、第２特図ゲーム中でないことの３つが全て成立している必要がある。
【００６０】
　すなわち、第１特図ゲームは、前の第１特図ゲームが終了することにより開始され、第２特図ゲームは、前の第２特図ゲームが終了することにより開始される。従って、複数の第１特図ゲームが並行して行われることはなく、１つずつ行われ、複数の第２特図ゲームが並行して行われることはなく、１つずつ行われる。しかし、第１特図ゲームと第２特図ゲームとはそれぞれ個別に独立して制御されるので、第１特図ゲームと第２特図ゲームとは同時に並行して行うことが可能となっている。なお、この例において、第１特図ゲームの当たりとなる抽選確率と第２特図ゲームの当たりとなる抽選確率は、等しくされている。
【００６１】
　そして、第１および第２特図ゲームの長さは、第１および第２特図（第１および第２装飾図柄）を変動表示する期間である第１および第２変動表示時間（第１および第２報知時間）と、変動表示時間が経過した後に遊技者に確定して停止表示された停止図柄としての第１および第２特図（第１および第２装飾図柄）を見せる確定表示時間とを合わせたものとなっている。
【００６２】
　第１および第２変動表示時間（第１および第２報知時間）は、基本的に抽選で決定されるが、この例では、後述のように第１および第２変動表示時間の決定方法が一部従来と異なるものとなっている。なお、確定表示時間は抽選で決定したり、抽選の当たりやはずれ等に基いて変化するものとしてもよいが、ここでは、確定表示時間を一定とする。
【００６３】
　そして、上述のように、第１および第２始動入賞球検知センサ５２，５６から遊技球の検知信号が入力した場合に、上述の第１および第２特図ゲームの変動表示時間を決定するための抽選の判定用の乱数を取得する。なお、主制御装置２３１において、第１および第２変動表示時間は、基本変動パターンに含まれるデータであり、複数種の基本変動パターンから１つの基本変動パターンを選択することにより決定される。
　すなわち、主制御装置２３１は、第１特図ゲームの変動表示時間としての第１報知時間と、第２特図ゲームの変動表示時間としての第２報知時間を決定する抽選結果報知契機決定手段として機能する。
【００６４】
　また、主制御装置２３１は、第１特図ゲームの開始時および第２特図ゲームの開始時に、取得した乱数に基いて、開始される第１および第２特図ゲームの当たりはずれを決定するとともに、当たりはずれの抽選結果に対応して、抽選により第１および第２特図ゲームの抽選結果として表示される停止図柄を決定し、さらにこれらの結果に対応して抽選により上述の変動表示時間を含む基本変動パターンを決定する。
　また、主制御装置２３１は、第１特図ゲームと、第２特図ゲームを並行して行うとともに、特別遊技状態（第１有利状態）において、上述のように第１特図ゲームおよび第２特図ゲームを開始させないとともに、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームのうちの一方に基づいて特別遊技状態となっている間、他方の特図ゲームが行われている場合に、この他方の特図ゲームの変動表示時間の計時を中断（変動表示時間の停止）させる報知制御手段として機能する。なお、この変動表示時間の停止中は、特図ゲームの可変表示装置３における変動表示が行われない。また、第１および第２特図表示器４ａ、４ｂの変動表示も中断する。

【００６５】
そして、主制御装置２３１は、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームのいずれかの結果が当りとなった場合、すなわち、第１抽選および第２抽選のいずれかの結果が当りとなった場合に、上述の特別遊技状態（第１有利状態）を発生させる。すなわち、主制御装置２３１は、特別変動入賞装置８の可動扉８１の駆動源（特別変動ソレノイド２４１）を制御して所定の条件に基づいて特別変動入賞装置８を閉じた閉塞状態から開放状態に変動させて前述の特別遊技状態（第１有利状態）を発生させるとともに終了させる制御を行う。すなわち、主制御装置２３１は、第１有利状態制御手段として機能する。
【００６６】
また、主制御装置２３１は、特別遊技状態の終了後に所謂確変状態（第２有利状態）を発生させるか否かを決定する。この例において、パチンコ遊技機は、通常の確変機能を有するデジパチとなっている。そして、第１特図ゲームもしくは第２特図ゲームで当りとなって、特別遊技状態が発生した場合に、特別遊技状態後に確変とするか否かは、この特別遊技状態の発生の契機となった第１特図ゲームもしくは第２特図ゲームの終了時に第１特図表示器４ａもしくは第２特図表示器４ｂに停止表示された特別図柄で決定される。
すなわち、特別図柄には、はずれの特別図柄と、当りの特別図柄とがあり、当りの特別図柄には、通常の特別図柄と、特別遊技状態後に確変となる確変の特別図柄とがあり、当りとなる特図ゲームにおいて、停止図柄として、確変の特別図柄が抽選で決定されると、確変が発生することになる。したがって、確変を発生させるか否かは、停止図柄を抽選で決定する主制御装置２３１で決められることになる。
したがって、主制御装置２３１は、確変状態（第２有利状態）の発生を制御する第２有利状態制御手段として機能する。
【００６７】
また、主制御装置２３１は、普図ゲームが当たりとなった場合には、普通変動入賞装置５３の可動片５４，５４の駆動源（普通変動ソレノイド２４２）を制御して普通変動入賞装置５３を閉じた第１状態から開いた第２状態とする制御を行う。
【００６８】
ここで、上述の確変状態とは、たとえば、以下のような条件で普図ゲームおよび第１および第２特図ゲームを行う状態である。
まず、普図ゲームにおいては、以下のような制御が行われる。
１、普図ゲームの開始から終了までの普図変動表示時間（普図を順次切り換えるように変動して表示している時間（普図報知時間））および普図確定表示時間（普図ゲームの結果としての停止された普図を確定した状態に表示している時間）からなるゲーム時間毎に１つずつ普図ゲームを処理することになるが、このゲーム時間（のうちのたとえば普図変動表示時間）を短くすることにより、単位時間当たりの普図ゲームの実行回数を通常の状態（確変状態でも特別遊技状態でもない状態）より増加させる。すなわち、ゲーム時間を短縮する状態である。
【００６９】
２、普図ゲームの当たりとなる抽選確率を、通常の状態より高い高確率状態とする。
３、普図ゲームが当たりとなって、普通変動入賞装置を開放する際に開放時間を通常の状態より長くする（この際、１回の当たりに対する開放回数を多くしてもよい）。
【００７０】
なお、確変状態において、１における単位時間あたりの普図ゲームの実行回数を通常の状態より極めて多くすることで、２における普図ゲームの当たりとなる確率を高確率とすることを行わないものとしてもよい。
【００７１】
また、確変状態における第１特図ゲーム（第１抽選）および第２特図ゲーム（第２抽選）の制御は、第１および第２特図ゲームの当たりとなる抽選確立を通常の状態より高くする（例えば、５倍から１０倍程度）ようになっている。また、本発明では、確変状態において、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの変動表示時間（報知時間）を決定する処理

において、従来と異なる処理を行っている。

【００７２】

なお、第２特図ゲームの開始の契機となる第２始動入賞口５５への遊技球の単位時間当たりの入賞数は、確変状態においては、上述の普図ゲームの処理により、確変状態ではない通常の状態より極めて多くなっており、第２特図ゲームの単位時間あたりの実行回数が通常の状態よりも極めて多くなる。

【００７３】

しかし、第１特図ゲームでは、通常の状態と、確変状態とで、第１始動入賞口５１への遊技球の単位時間あたりの入賞数に変化がないので、第１特図ゲームの開始回数は、確変状態において、通常の状態と大きく変わることはない。

【００７４】

また、副制御部２４の図柄制御装置２６は、可変表示装置３と、普図表示装置（ＬＥＤ表示装置）６とを制御するものであり、可変表示装置３はビデオディスプレイプロセッサ２６１を介して接続されている。また、可変表示装置３は、上述の第１および第２特図ゲームとして、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームが開始されてから変動表示時間（第１および第２報知時間）が経過した際に、主制御装置２３１の上述の第１および第２抽選の結果を報知するものであり第１および第２報知手段として機能する。

また、普図表示装置６における普図変動表示ゲームも主制御装置２３１で行われる抽選処理により当たりはずれの結果が決定され、それに基づいて表示が制御される。

【００７５】

副制御部２４のランプ制御装置２７は、遊技盤１の盤面に設けられた盤面電飾等の盤面関係の電飾（ＬＥＤ）２７１と、パチンコ遊技機の遊技盤１を支持する前面枠に設けられ、遊技盤１の前面を覆うガラス枠等の枠扉関係の電飾２７２とが接続され、ＬＥＤやランプ等による演出を制御する。

また、ランプ制御装置２７には、第１お呼び第２特図保留数表示ランプ７ａ，７ｂ、普図保留数表示ランプ１０が接続され、これらはＬＥＤの点灯、消灯の制御により、保留数を表示可能となっている。

【００７６】

音声制御装置２８には、サウンドプロセッサ、アンプ、スピーカ等からなる音声発生装置２８１が接続されており、音声制御装置２８は、演出用の効果音、音声、音楽等の出力を制御する。

【００７７】

以上のことから、パチンコ遊技機は、遊技球が発射される遊技盤１と、前記遊技盤上に設けられた第１始動入賞口５１および第２始動入賞口５５と、第１始動入賞口５１に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める第１抽選（第１特図ゲーム）を実行する第１抽選手段（主制御装置２３１）と、第２始動入賞口５５に遊技球が入賞したことに基いて当たりおよびはずれを決める第２抽選（第２特図ゲーム）を実行する第２抽選手段（主制御装置２３１）と、第１抽選手段による第１抽選の実行に基いて順次計時される第１報知時間（第１変動表示時間）が終了するタイミングで第１抽選の結果を報知する第１報知手段（主制御装置２３１、第１特図表示器４ａ、可変表示装置３）と、第２抽選手段による第２抽選の実行に基いて順次計時される第２報知時間（第２変動表示時間）が終了するタイミングで第２抽選の結果を報知する第２報知手段（主制御装置２３１、第２特図表示器４ｂ、可変表示装置３）とを備えている。

【００７８】

さらに、パチンコ遊技機は、第１および第２報知手段のいずれかで当たりとなる抽選の結果が報知される場合に遊技者に有利な第１有利状態（特別遊技状態）を所定期間に渡って発生させる第１有利状態制御手段（主制御装置２３１）と、第１および第２抽選の抽選結果を報知するタイミングを決める前記第１および第２報知時間（変動表示時間）を決定する抽選結果報知契機決定手段（主制御装置２３１）と、第１有利状態（特別遊技状態）中における第１および第２報知時間の計時を中断し（第１特図ゲームおよび第２特図ゲー

ムを中断し）、かつ、同時に第１および第２報知時間双方の計時（第１特図ゲームおよび第２特図ゲーム双方の進行）を許可する報知制御手段（主制御装置２３１）とを備えている。

【００７９】

また、所定の開始条件が成立している場合に（第１もしくは第２特図ゲームで停止表示される当りとなる特別図柄が確変状態用の特別図柄の場合に）、前記第１有利状態（特別遊技状態）終了時に、通常の状態よりも単位時間内に前記第１および第２抽選の結果が当たりとなる確率を高くした第２有利状態（確変状態）を発生させ、第１有利状態の発生を含む所定の終了条件が成立した際に当該第２有利状態を終了させる第２有利状態制御手段を備えている。

【００８０】

以下に、第１および第２特図ゲームの第１および第２報知時間としての第１および第２変動表示時間（変動表示時間および確定表示時間からなる第１および第２特図ゲーム時間）を決定するゲーム時間決定処理について図３、図４のフローチャートを参照して説明する。なお、このゲーム時間決定処理は、主制御装置２３１で極めて短期間毎に繰り返し行われる処理である。

【００８１】

また、この処理により、開始される第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの変動表示時間が決定されるが、第１特図ゲームの変動表示時間の決定においては、第１始動入賞口５１に遊技球が入賞して、主制御装置２３１に第１始動入賞球検知センサ５２から信号が入力した際に取得される第１変動表示時間決定用の乱数が用いられる。また、第２特図ゲームの変動表示時間の決定においては、第２始動入賞口５５に遊技球が入賞して、主制御装置２３１に第２始動入賞球検知センサ５６から信号が入力した際に取得される第２変動表示時間決定用の乱数が用いられる。

【００８２】

そして、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームが開始される際に、変動表示時間決定用の乱数と、変動表示時間とを対応づけたデータテーブルを用いて、変動表示時間を決定するようになっている。そして、データテーブルは、以下のように複数の状況に対応したものが備えられている。

なお、状況の１つとして、第１および第２特図始動記憶数が上限値（たとえば、４）もしくは上限値およびその近傍（たとえば、４，３）の場合には、はずれとなる第１および第２特図ゲームの変動表示時間を短くする処理を行ってもよいが、ここでは、このような処理を行わないものとして説明する。

【００８３】

まず、第１特図ゲームもしくは第２特図ゲームが開始するか否かを判定する（ステップＳ１）。

なお、第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）は、第１特図始動記憶数（第２特図始動記憶数）が１以上で、特別遊技状態中でない場合で、第１特図ゲーム中（第２特図ゲーム中）でもない場合に開始される。すなわち、特別遊技状態でない場合に、第１特図始動記憶数（第２特図始動記憶数）が１以上で、前の第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が終了した際と、第１特図ゲーム中（第２特図ゲーム中）でない状態で、第１特図始動記憶数（第２特図始動記憶数）が０から１となった際に第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が開始される。

【００８４】

そして、第１および第２特図ゲームの両方とも開始されない場合には、処理を終了する。

開始された場合には、次に、確変状態中か否かが判定される（ステップＳ２）。

確変状態中でない場合には、次に開始されるのが第１特図ゲームか否かが判定される（ステップＳ３）。

開始されるのが第１特図ゲームの場合には、次に第１特図ゲームの結果が当たりか否か

が判定される（ステップＳ４）。
なお、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームの抽選結果は、これらゲームの開始時に、これら抽選の判定のために上述のように取得された乱数と、当たりおよびはずれのデータテーブルを比較することにより決定される。また、データテーブルには、確変状態用と通常の状態用とがあり、それぞれに大当たりとなる判定用数値（確変状態用は通常の状態用より、判定用数値が多くなっており、これにより抽選確率が高確率とされる）が登録されている。そして、取得された乱数とデータテーブルの判定用数値とを比較し、一致する場合に、抽選結果が当たりとなり、一致しない場合にはずれとなる。
【００８５】
そして、当たりの場合には、変動表示時間決定用の第１データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第１データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ５）。
【００８６】
また、第１データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、２秒～２分程度のものとされるとともに、５秒以上の長い変動表示時間の比率がそれ以下の変動表示時間より多いものとなっている。すなわち、当たりとなる場合は、リーチ状態を経てから当たりとなるので、可変表示装置３でリーチ演出を伴なう表示を行うために、長い変動表示時間が選択されやすいようになっている。また、スーパーリーチやプレミアムリーチ用に２０秒から２分程度の変動表示時間も比較的多くなっている。
【００８７】
そして、はずれの場合には、変動表示時間決定用の第２データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第２データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ６）。
【００８８】
また、第２データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、２秒～２分程度のものとされるとともに、５秒以下の変動表示時間の比率がそれより長い変動表示時間より多いものとなっている。すなわち、はずれとなる場合は、リーチとなる可能性が低くほとんどがリーチ演出を伴なうことがない５秒以下の変動表示ゲームとなる。なお、はずれでもリーチの場合は、５秒以上の長いリーチ演出を伴なう変動表示時間が選択される可能性が高くなる。
【００８９】
また、ステップＳ３で開始されるのが第２特図ゲームと判定された場合には、次に第２特図ゲームの結果が当たりか否かが判定される（ステップＳ７）。
そして、当たりの場合には、変動表示時間決定用の第３データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第３データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ８）。
また、第３データテーブルは、第１テーブルとほぼ同様のものとなっている。
【００９０】
そして、はずれの場合には、変動表示時間決定用の第４データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第４データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ９）。
また、第４データテーブルは、第２テーブルとほぼ同様のものとなっている。
なお、通常の状態の場合の変動表示時間は、基本的に従来のパチンコ遊技機のいずれかの機種と同様であってもよい。
【００９１】
ステップＳ２で、確変状態と判定された場合には、次に開始されるのが第１特図ゲームか否かが判定される（ステップＳ１０）。
開始されるのが第１特図ゲームの場合には、次に第１特図ゲームの結果が当たりか否かが判定される（ステップＳ１１）。
【００９２】

そして、当たりの場合には、第１特図ゲームに対してもう１つの特図ゲームである第２特図ゲームの状態を確認するようになっており、第２特図ゲームが当りとなる変動表示中であるか否かを判定する（ステップＳ１２）。

そして、第２特図ゲームが当りとなる変動表示中でない場合には、変動表示時間決定用の第５データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第５データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ１３）。

【００９３】

また、第５データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、５分から１０分程度とされる。すなわち、確変状態では、第１特図ゲーム（第２特図ゲームも含んでもよい）の通常の状態における最長い変動表示時間より長く、たとえば、２倍以上となる変動表示時間が適用される。したがって、確変中に第２特図ゲームで当りとなる変動表示が行われていない状態で、第１特図ゲームが当たりとなれば、極めて長いリーチ演出を伴なう変動表示ゲームが開始される。

【００９４】

そして、ステップＳ１１で確変中に開始される第１特図ゲームがはずれの場合には、変動表示時間決定用の第６データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第６データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ１４）。

【００９５】

また、第６データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、０．５秒から２秒までのものとされる。すなわち、第６テーブルに登録されている変動表示時間は、通常の状態における最短い変動表示時間以下となっている。

【００９６】

そして、本発明において、ステップＳ１１で確変中に開始される第１特図ゲームが当りで、かつ、ステップＳ１２で既に第２特図ゲームが当りとなる変動表示を行っている場合には、開始される第１特図ゲームの変動表示時間を、現在変動表示中（報知時間計時中）でかつ当りとなる第２特図ゲームの変動表示時間（報知時間）の残り時間に所定時間（α）をプラスもしくはマイナスした時間、すなわち、残り時間に近似する時間とする（ステップＳ１５）。

【００９７】

なお、残り時間とは、この処理が実行されている時点から現在変動表示中（報知時間計時中）でかつ当りとなる第２特図ゲームの変動表示時間が終了するまでの時間である。

また、所定時間（α）とは、例えば、１秒から１分程度の時間であるが、好ましくは、上述の変動表示時間と確定表示時間の和となる特図ゲーム時間のうちの確定表示時間より僅かに長い時間が好ましい。例えば、確定表示時間が２秒ならば２．５秒もしくは３秒が好ましい。

【００９８】

このような制御をすると、後述のように例えば、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームのうちの一方の特図ゲームが当りで終了して特別遊技状態が発生して終了した後に、所定時間（α）後に他方の特図ゲームが当りで終了して特別遊技状態が発生することになる。

すなわち、所定時間（α）を短くすると、２回の特別遊技状態がほぼ連続して発生する状態となる。

【００９９】

ここで、所定時間（α）を確定表示時間より僅かに長い時間とすると、一方の特図ゲームの当りに基く特別遊技状態が終了後に、特別遊技状態中に中断していた他方の特図ゲームが開始されるが直ぐに変動表示が終了して当りの確定表示となる。これにより、最初の特別遊技状態が終了すると、すぐに当りとなる停止図柄が表示されることで、遊技者に強い印象を与えることができ、遊技者の興趣を高めることができる。

【０１００】

また、ステップＳ１０で開始されるのが第２特図ゲームと判定された場合には、次に第

２特図ゲームの結果が当たりか否かが判定される（ステップＳ１６）。
そして、当たりの場合には、第２特図ゲームに対してもう１つの特図ゲームである第１特図ゲームの状態を確認するようになっており、第１特図ゲームが当りとなる変動表示中（もしくは変動表示中および確定表示中、すなわちゲーム中）であるか否かを判定する（ステップＳ１７）。
そして、第１特図ゲームが当りとなる変動表示中でない場合には、変動表示時間決定用の第７データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第７データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ１８）。
【０１０１】
また、第７データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、５分から１０分程度とされる。すなわち、確変状態では、第２特図ゲーム（第１特図ゲームも含んでもよい）の通常の状態における最長い変動表示時間より長く、たとえば、２倍以上となる変動表示時間が適用される。したがって、確変中に第１特図ゲームで当りとなる変動表示が行われていない状態で、第２特図ゲームが当たりとなれば、極めて長いリーチ演出を伴なう変動表示ゲームが開始される。
【０１０２】
そして、ステップＳ１６で確変中に開始される第２特図ゲームがはずれの場合には、変動表示時間決定用の第８データテーブルを使用し、上述の変動表示時間用の乱数に対応する変動表示時間を第８データテーブルから抽出して、変動表示時間を決定する（ステップＳ１９）。
【０１０３】
また、第８データテーブルに登録されている変動表示時間は、たとえば、０．５秒から２秒までのものとされる。すなわち、第８テーブルに登録されている変動表示時間は、第１および第２特図ゲームにおける通常の状態における最短い変動表示時間以下となっている。
【０１０４】
そして、本発明において、ステップＳ１６で確変中に開始される第２特図ゲームが当りで、かつ、ステップＳ１７で既に第１特図ゲームが当りとなる変動表示を行っている場合には、開始される第２特図ゲームの変動表示時間を、現在変動表示中（報知時間計時中）でかつ当りとなる第１特図ゲームの変動表示時間（報知時間）の残り時間に所定時間（α）をプラスもしくはマイナスした時間、すなわち、残り時間に近似する時間とする（ステップＳ２０）。
【０１０５】
なお、残り時間お呼び所定時間（α）は、ステップＳ１５の場合と同様で、ステップＳ１５に対して、第１特図ゲームと第２特図ゲームが逆になった状態で、同様の結果となる。
すなわち、２回の特別遊技状態が、所定時間（α）の間隔をあけてほぼ連続した状態に発生する。
【０１０６】
以上の処理から、前記抽選結果報知契機決定手段としての主制御装置２３１は、第２有利状態（確変状態）中に第１および第２報知手段（第１および第２特図表示器４ａ、４ｂおよび可変表示装置３）の双方において結果が当たりとなる抽選（特図ゲーム）の実行に基く報知時間（変動表示時間）が計時されていない状態で、かつ、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段で当たりとなる抽選の実行に基く報知時間の計時が開始（特図ゲームが開始）される場合に、当該報知時間を通常の状態中に決定される報知時間より長くし、かつ、一方の報知手段により前記長くされた報知時間を計時中に、第１報知手段および第２報知手段のうちの他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に対応する報知時間に変更することになる。

【０１０７】
また、前記抽選結果報知契機決定手段としての主制御装置２３１は、第１報知手段および第２報知手段のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間（変動表示時間）を計時中（特図ゲームの変動表示中）に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始（特図ゲームが開始）される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間（変動表示時間）を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に近似する報知時間に変更することになる。
【０１０８】
なお、上記処理において、第５および第７データテーブルに登録される変動表示時間を例えば５分から１０分までのいずれかの１つの変動表示時間とすることにより、確変中に他方の特図ゲームが当りとなる変動表示中でない場合に開始される特図ゲームの変動表示時間を固定としてもよい。すなわち、この場合に、変動表示時間が必ず５分となるものとしてもよい。なお、この場合に、第５データテーブルで固定となる変動表示時間と、第７データテーブルで固定となる変動表示時間とを同じにしても、異なるものにしてもよい。
【０１０９】
同様に、上記処理において、第６および第８データテーブルに登録される変動表示時間を例えば０．５秒から２秒までのいずれかの１つの変動表示時間とすることにより、確変中に開始されるはずれとなる特図ゲームと、確変中に他方の特図ゲームが当りとなる変動表示中の場合に開始される当りとなる特図ゲームの変動表示時間を固定としてもよい。すなわち、この場合に、変動表示時間が必ず２秒となるものとしてもよい。なお、この場合に、第６データテーブルで固定となる変動表示時間と、第８データテーブルで固定となる変動表示時間とを同じにしても、異なるものにしてもよい。
【０１１０】
上述のように確変中は、第１特図ゲームよりも第２特図ゲームの方が発生しやすい状態となっているので、これに基いて、例えば、長い変動表示時間とされた第１特図ゲーム中に実行可能な短い変動表示時間の第２特図ゲームの回数の平均と、長い変動表示時間とされた第２特図ゲーム中に実行可能な短い変動表示時間の第１特図ゲームの回数の平均とを近似させるために、第５データテーブルに登録される変動表示時間に対して相対的に第７データテーブルに登録される変動表示時間を長くするものとしてもよい。
【０１１１】
なお、この場合も長い変動表示抽選で複数の変動表示時間から１つの変動表示時間を選択するものとしてもよいし、上述のように状況によって変動表示時間を固定するようにしてもよい。
【０１１２】
以上のような処理により、例えば、図５（図７）のタイミングチャートに示すように、例えば、第１特図ゲームもしくは第２特図ゲームで確変となる当りが発生して特別遊技状態終了後に確変状態となっている状態で、当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が開始される際に、第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）の状況を見て、当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）の変動中でない場合に、例えば、第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）の変動表示時間が５分から１０分という長いものにされる。
【０１１３】
この間、この当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が例えば確変の特別図柄ではなく、通常の特別図柄が停止表示される通常当たりのものであっても、長い変動表示時間により特別遊技状態が発生するまで時間があることから、確変状態が延長された状態となり、この間、例えば０．５秒から２．０秒の短い変動表示時間で繰り返し行われることになる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）が当りとなる確率が高くなっている。なお、第１特図ゲームを開始する契機付与する第１始動入賞口５１は、確変状態でも入賞率が高くならず、変動表示時間を短くしても、第１特図ゲームの実行回数は、第１始動入賞口５１への遊技球の入賞数がボトルネックとなって、それほど多くならない可能性がある。
【０１１４】

当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が通常の当りであっても、確変の当りであっても、第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が実行されている間は、確変状態が維持されているので、長い変動表示時間の第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が行われている間に、図５（図６）のタイミングチャートに示すように、第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）が当りとなることが少なからず起こる可能性がある。

【０１１５】

そして、この場合に、本発明では、当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）の長い変動表示時間中に開始された当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）の変動表示時間を第１特図ゲームの変動表示時間の残り時間に近似する時間として、残り時間から所定時間（α）を減算した時間とする。

【０１１６】

これにより、当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）の方が、先に開始された当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）より早く終了し、これに基き特別遊技状態が開始される。この間、第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）は変動表示時間の計時が停止することにより中断された状態となる。そして、特別遊技状態が終了すると、中断していた第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が再開されるが、直ぐに所定時間（α）が経過し、再開した第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が終了し、再び特別遊技状態が開始される。

【０１１７】

従って、僅かな所定時間（α）挟んで、略連続的に２回特別遊技状態が発生することになり、遊技者に強い印象を与えることができる。

すなわち、遊技者は、所謂デジパチといわれるパチンコ遊技機の遊技においては、特別遊技状態が短期間に複数回発生することを極めて楽しみにしているが、従来、２つの第１特図ゲームと第２特図ゲームを平行して行なう遊技機において、２つの特図ゲームを行っているにも係らず、２つの特図ゲームが前後して当りとなって、特別遊技状態が短期間に複数回発生する可能性は必ずしも高くなかった。しかし、本発明によれば、上述のように、２つの特図ゲームが短期間にそれぞれ当りとなる可能性を高めることができ、かつ、これら２つの特図ゲームによる特別遊技状態を略連続して発生させることができ、遊技者に遊技に対する期待感を高めることができる。

【０１１８】

また、先に開始される当りの一方の特図ゲームが確変を伴なわない通常の当りの場合に、この特図ゲームの変動表示時間を延ばすことで、確変状態を長引かせることができ、他方の特図ゲームが当りとなる可能性を高めた状態となる。

【０１１９】

また、図６（図７）に示すように、当りとなる第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）の長い変動表示時間中に開始された当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）の変動表示時間を第１特図ゲームの変動表示時間の残り時間に近似する時間として、残り時間に所定時間（α）を加算した時間とするものとしてもよい。

【０１２０】

この場合には、上述の場合と、当りとなる第１特図ゲームと当りとなる第２特図ゲームの終了する順番が逆になり、先に開始された第１特図ゲーム（第２特図ゲーム）が先に終了して特別遊技状態を発生させ、この特別遊技状態中に、後から開始された当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）が中断する。

【０１２１】

そして、特別遊技状態が終了すると、後から開始された当りとなる第２特図ゲーム（第１特図ゲーム）が再開するが、直ぐに上述の僅かな所定時間（α）が経過して再び特別遊技状態が発生する。この場合にも、２回の特別遊技状態が僅かな所定時間（α）を挟んでほぼ連続的に発生し、所定時間（α）を減算した場合と同様の効果を得ることができる。

【０１２２】

上記例では、先に発生した当りとなる一方の特図ゲームの変動表示時間の残り時間を算出した後に、２つの特図ゲームの当りの結果の確定表示をずらすとともに、２つの特別遊

技状態の発生時期をずらすために、上述のように残り時間に所定時間（α）を減算したり、加算したりする構成とした。ここで、例えば、同時に第１特図ゲームと第２特図ゲームの変動表示時間（報知時間）が終了して、当りとなる結果が報知された場合（当りの特別図柄が停止して確定表示された場合）に、これら２つの当りに基く２つの特別遊技状態を連続もしくは間に僅かにインターバルとなる時間を挟んでほぼ連続的に発生させる構成となっていれば、必ずしも、残り時間に上述のように所定時間（α）を減算したり加算したりしなくてもよい。

【０１２３】

すなわち、上述のフローチャートに示すゲーム時間決定処理において、ステップＳ１５およびステップＳ２０において、先に開始されている長い変動表示時間の当りとなる一方の特図ゲーム中に開始される当りとなる他方の特図ゲームの変動表示時間をその時点における一方の特図ゲームの変動表示時間の残り時間とする。

【０１２４】

この場合に、図９および図１０に示すように、当りとなる第１特図ゲームと当りとなる第２特図ゲームの変動表示時間が同時に終了して、当りの特別図柄が同時に確定表示されることになる。

そいて、第１特図ゲームおよび第２特図ゲームが終了したところで、特別遊技状態が二度連続もしくは略連続して発生することになる。このような構成の場合には、２つの特図ゲームにおいて当りとなる結果が同時に確定表示されることになり、遊技者に極めて強い印象を与え、遊技者の興趣を高めることができる。

【０１２５】

以上の処理から、抽選結果報知契機決定手段としての主制御装置２３１は、第１報知手段および第２報知手段（第１および第２特図表示器４ａ、４ｂおよび可変表示装置３）のうちの一方の報知手段により前記長くされた報知時間（変動表示時間）を計時中（特図ゲームの変動表示中）に、他方の報知手段により当たりとなる抽選に基く報知時間の計時が開始される場合に、他方の報知手段で計時される報知時間を一方の報知手段で計時されている前記長くされた報知時間の残り時間に変更し、第１および第２報知手段で長くされた報知時間と当該長くされた報知時間の残り時間に変更された報知時間とが同時に終了することにより、同時に当たりとなる抽選結果を報知し（当りとなる特別図柄の確定表示）、第１有利状態制御手段としての主制御装置２３１は、同時に報知された２つの当たりとなる抽選結果に基く２度の第１有利状態（特別遊技状態）を順次連続して発生させることとなる。

【０１２６】

なお、主制御装置２３１において、特別遊技状態を二度発生させる場合には、一方の特別遊技状態を先に発生させる構成とし、一方の特別遊技状態が発生中に他方の特別遊技状態の発生を禁止し、一方の特別遊技状態が終了した時点で他方の特別遊技状態の発生の禁止を解除する構成としてもよい。

また、単純に２つの特図ゲームで同時に当りが確定した際に、２度特別遊技状態を発生させる制御を行うものとしてもよい。

【０１２７】

また、図５～図１０に示すタイミングチャートにおいて、最初の特別遊技状態の除く、略連続して発生する特別遊技状態後の状態を確変状態ではない通常の状態としたが、これら２つの特別遊技状態後の状態が両方もしくはどちらか一方が確変状態となる可能性がある。

【０１２８】

また、周知の遊技機における遊技球の移動を表示画面上に模擬的に再現するとともに遊技球の入賞口への入賞を判定し、遊技球の発射と入賞とに対応して遊技者の獲得遊技球数を算出して遊技をシミュレーションするプログラムにおいて、上述の本発明に係わるパチンコ遊技機における制御系の処理を付加してコンピュータで実行可能としたプログラムも本発明に含まれるものである。また、前記プログラムを記憶したコンピュータ読み取り可

能な記録媒体も本発明に含まれる。

【０１２９】

以上、本発明者によってなされた発明を適用した実施の形態について説明したが、この実施の形態による本発明の開示の一部をなす論述及び図面により本発明は限定されることはない。すなわち、この実施の形態に基づいて当業者等によりなされる他の実施の形態、実施例及び運用技術等は全て本発明の範疇に含まれることは勿論であることを付け加えておく。

【図面の簡単な説明】

【０１３０】

【図１】本発明の実施の形態に係るパチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図である。

【図２】前記パチンコ遊技機の制御係を説明するためのブロック図である。

【図３】前記パチンコ遊技機の主制御装置で行われるゲーム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４】前記パチンコ遊技機の主制御装置で行われるゲーム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５】前記パチンコ遊技機の主制御装置の制御に基づく遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【図６】前記遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【図７】前記遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【図８】前記遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【図９】前記遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

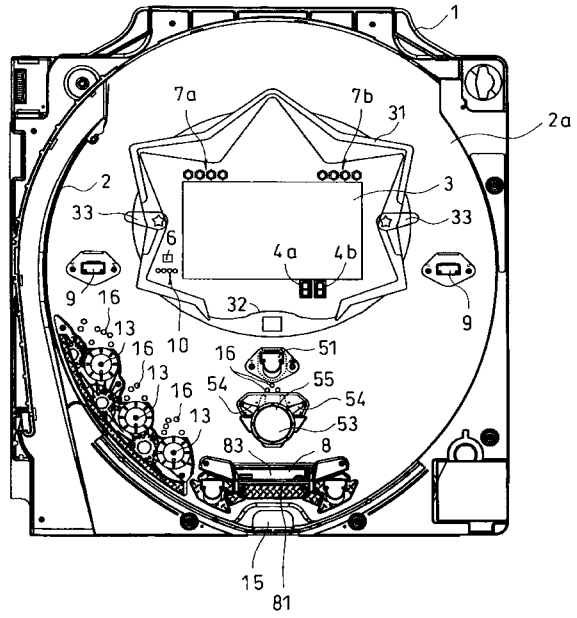
【図１０】前記遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【符号の説明】

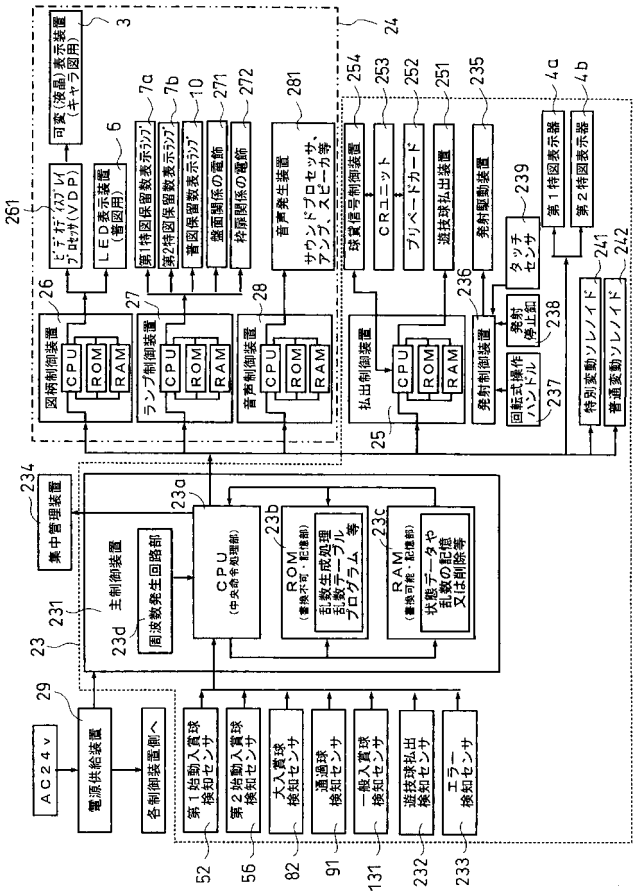
【０１３１】

１　　遊技盤
３　　可変表示装置（第１報知手段、第２報知手段）
４ａ　　第１特図表示器（第１報知手段）
４ｂ　　第２特図表示器（第２報知手段）
５１　　第１始動入賞口
５５　　第２始動入賞口
２３１　　主制御装置（第１抽選手段、第２抽選手段、第１報知手段、第２報知手段、第１有利状態制御手段、抽選結果報知契機決定手段、第２有利状態制御手段、報知制御手段）

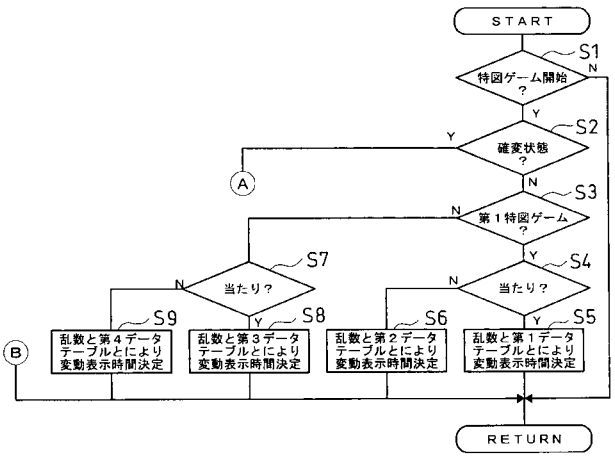
【図１】


1
2a
7a
7b
31
2
3
33
33
6
4a
4b
9
16
9
32
10
16
51
13
16
55
54
54
13
16
53
83
8
15
81

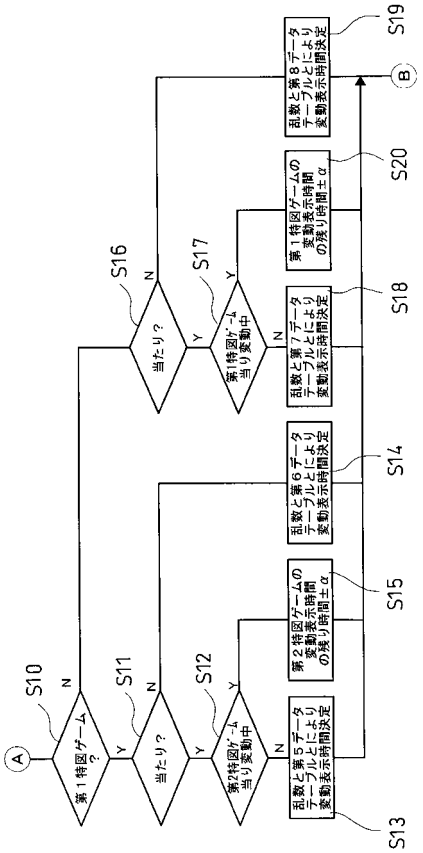
【図２】


261
24
3
可変(液晶)表示装置(キャラ図用)
6
LED表示装置(普図用)
7a
7b
10
271
272
281
254
253
252
251
235
4a
4b
239
241
242
第1特図保留数表示ランプ
第2特図保留数表示ランプ
普図保留数表示ランプ
盤面関係の電飾
枠原関係の電飾
音声発生装置
サウンドプロセッサ、アンプ、スピーカ等
球貸信号制御装置
CRユニット
プリペードカード
遊技球払出装置
発射駆動装置
タッチセンサ
第1特図表示器
第2特図表示器
特別変動ソレノイド
普通変動ソレノイド
26
27
28
236
238
237
25
図柄制御装置
ランプ制御装置
音声制御装置
払出制御装置
発射制御装置
発射停止釦
回転式操作ハンドル
CPU
ROM
RAM
234
集中管理装置
23a
23b
23c
23d
231
23
主制御装置
周波数発生回路部
CPU(中央命令処理部)
ROM(書換不可・記憶部)
乱数生成処理プログラム等
RAM(書換可能・記憶部)
状態データや乱数の記憶又は削除等
29
AC24v
電源供給装置
各制御装置側へ
第1始動入賞球検知センサ
第2始動入賞球検知センサ
大入賞球検知センサ
通過球検知センサ
一般入賞球検知センサ
遊技球払出検知センサ
エラー検知センサ
52
56
82
91
131
232
233

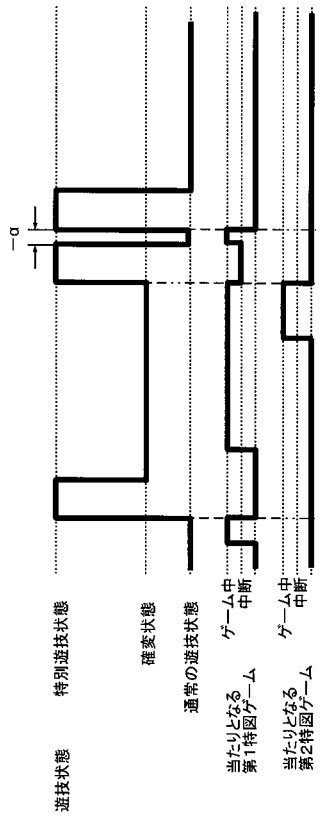
【図３】


START
S1
特図ゲーム開始?
N
Y
S2
確変状態?
Y
N
A
S3
第1特図ゲーム?
N
Y
S7
当たり?
S4
当たり?
N
N
S9
乱数と第4データテーブルとにより変動表示時間決定
S8
乱数と第3データテーブルとにより変動表示時間決定
S6
乱数と第2データテーブルとにより変動表示時間決定
S5
乱数と第1データテーブルとにより変動表示時間決定
Y
Y
B
RETURN

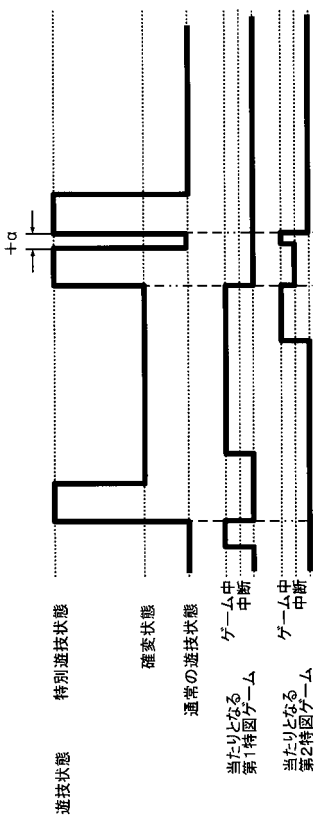
【図４】


S19
乱数と第8データテーブルとにより変動表示時間決定
B
S20
第1特図ゲームの変動表示時間の残り時間±α
S16
当たり?
N
S17
第1特図ゲーム当り変動中
Y
N
S18
乱数と第7データテーブルとにより変動表示時間決定
S14
乱数と第6データテーブルとにより変動表示時間決定
S15
第2特図ゲームの変動表示時間の残り時間±α
S10
A
第1特図ゲーム?
N
S11
当たり?
N
S12
第2特図ゲーム当り変動中
Y
N
S13
乱数と第5データテーブルとにより変動表示時間決定
Y
Y

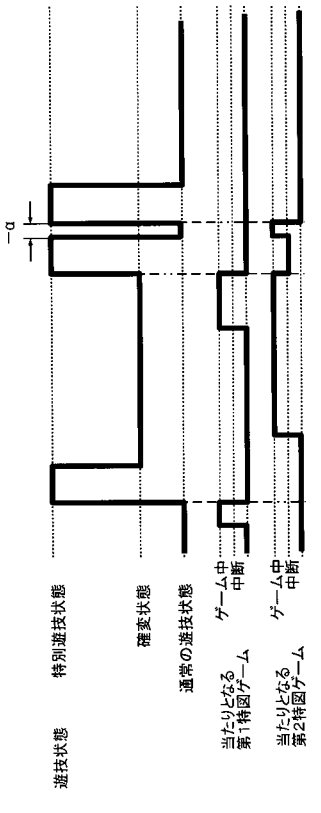
【図５】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
当たりとなる第1特図ゲーム
ゲーム中中断
当たりとなる第2特図ゲーム
ゲーム中中断
−α

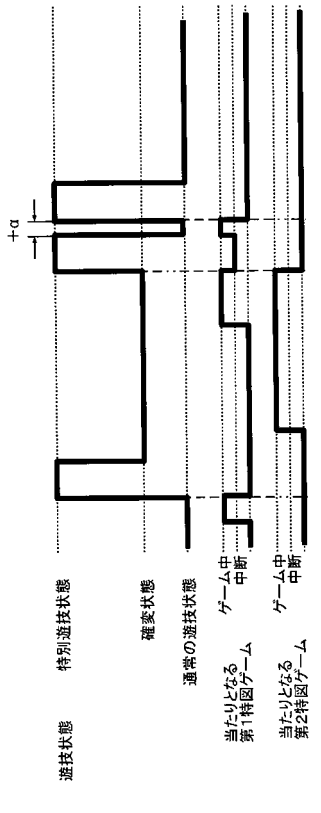
【図６】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
当たりとなる第1特図ゲーム
ゲーム中中断
当たりとなる第2特図ゲーム
ゲーム中中断
+α

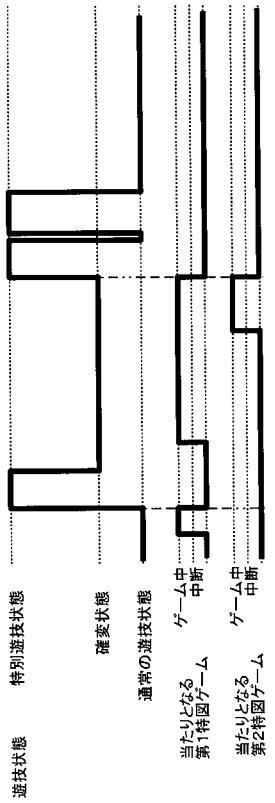
【図７】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
当たりとなる第1特図ゲーム
ゲーム中中断
当たりとなる第2特図ゲーム
ゲーム中中断
−α

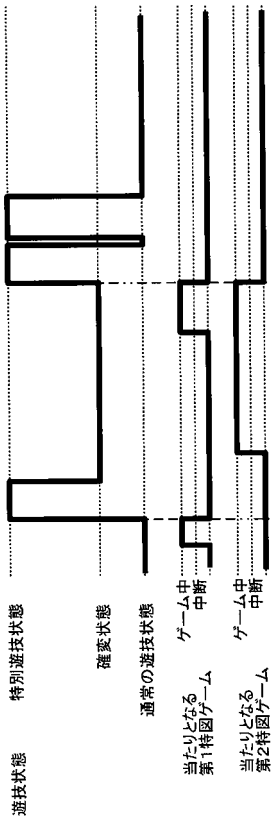
【図８】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
当たりとなる第1特図ゲーム
ゲーム中中断
当たりとなる第2特図ゲーム
ゲーム中中断
+α

【図９】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
ゲーム中
中断
当たりとなる
第1特図ゲーム
ゲーム中
中断
当たりとなる
第2特図ゲーム

【図１０】


遊技状態
特別遊技状態
確変状態
通常の遊技状態
ゲーム中
中断
当たりとなる
第1特図ゲーム
ゲーム中
中断
当たりとなる
第2特図ゲーム