

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5234945号
(P5234945)

(45) 発行日 平成25年7月10日(2013.7.10)

(24) 登録日 平成25年4月5日(2013.4.5)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 1 7
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 Z

請求項の数 5 (全 42 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2008-230344 (P2008-230344) (22) 出願日 平成20年9月8日(2008.9.8) (65) 公開番号 特開2010-63502 (P2010-63502A) (43) 公開日 平成22年3月25日(2010.3.25) 審査請求日 平成23年7月7日(2011.7.7)</p>	<p>(73) 特許権者 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 金子 祥久 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 審査官 篠崎 正</p>
---	--

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 パチンコ遊技機

(57) 【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、
 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、
 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、
 第一乱数に基づき、第一識別情報の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、
 第二乱数に基づき、第二識別情報の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、
 第一識別情報の変動開始条件を充足している場合、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、第一識別情報表示部で第一識別情報を変動表示した後、第
 一識別情報の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、
 第二識別情報の変動開始条件を充足している場合、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、第二識別情報表示部で第二識別情報を変動表示した後、第
 二識別情報の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、

開状態と閉状態を採り得る複数の可変入賞口と、
第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とする特別遊技を実施する特別遊技制御手段と、

特別遊技終了後において、通常遊技状態よりも特別遊技へ移行し易い遊技状態であって通常遊技状態よりも第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様となる確率が高確率となる特定遊技状態に移行するか否かを決定する特定遊技状態移行決定手段と、

特定遊技状態移行決定手段により特定遊技状態への移行が決定されている場合、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行する遊技状態制御手段と、

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、

第二始動口に取り付けられた、開状態と閉状態を採り得る可変部材であって、開状態の際は第二始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉状態の際は第二始動口に遊技球が入球不能又は困難に構成されている可変部材と、

第三始動口への遊技球の入球に基づき、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、

第三乱数に基づき、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、

第三識別情報表示部で第三識別情報を所定時間変動表示した後、第三識別情報の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、

第三識別情報の停止識別情報が特定態様である場合、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

を有し、

遊技状態制御手段は、場合により又は常に、特定遊技状態時には通常遊技状態時と比較して第二始動口に入球し易い可変部材易開状態に移行する

よう構成されたパチンコ遊技機において、

可変入賞口の少なくとも一つは、内部に通常領域と特定領域とを有する特殊可変入賞口であり、且つ、第一の発射強度及び第一の発射強度よりも大きい第二の発射強度にて遊技球を発射可能に構成されている状況下、特殊可変入賞口は、第二の発射強度にて発射された遊技球が第一の発射強度にて発射された遊技球よりも流入容易となる位置に設けられており、

特別遊技制御手段は、第一識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様である場合又は第二識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様である場合、前記特定領域へ入球容易となるよう特殊可変入賞口を開状態とし、

特定遊技状態移行決定手段は、特殊可変入賞口の前記特定領域に遊技球が入球した場合、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様となる割合と第二識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様となる割合とを異ならせることで、第一遊技側と第二遊技側とで特定遊技状態への移行容易性を異ならせるよう構成されている

ことを特徴とするパチンコ遊技機。

【請求項 2】

特定遊技状態移行決定手段は、可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回実行する低利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、請求項 1 記載のパチンコ遊技機。

【請求項 3】

特別遊技制御手段は、可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回実行する低利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、更に可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回以上追加して高利益特別遊技とし、

特定遊技状態移行決定手段は、高利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、請求項 1 又は 2 記

10

20

30

40

50

載のパチンコ遊技機。

【請求項 4】

第一識別情報の変動開始条件を充足していない場合、第一識別情報の変動開始条件を充足するまで、第一乱数取得手段が取得した第一乱数を一時的に記憶する第一乱数保留手段と、

第二識別情報の変動開始条件を充足していない場合、第二識別情報の変動開始条件を充足するまで、第二乱数取得手段が取得した第二乱数を一時的に記憶する第二乱数保留手段と、

第一識別情報及び第二識別情報のいずれかの識別情報が変動表示中の場合には、第一乱数保留手段及び第二乱数保留手段に一時記憶されたいずれの乱数に基づく識別情報の変動も待機させると共に、当該変動表示が終了した際、第一乱数保留手段及び第二乱数保留手段のいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時記憶された乱数に基づく識別情報の変動を優先するかを決定する保留解除制御手段とを有している、請求項 1 ~ 3 のいずれか一項記載のパチンコ遊技機。

10

【請求項 5】

遊技状態制御手段は、特別遊技状態終了後に可変部材易開状態に移行し、第一識別情報と第二識別情報との合計変動回数が所定回数に到達した場合、可変部材易開状態を終了する、請求項 1 ~ 4 のいずれか一項記載のパチンコ遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

20

【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、所定条件下、特別遊技終了後に通常遊技状態よりも特別遊技へ移行し易い特定遊技状態（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）に移行し得るパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来から、弾球遊技機では、フィーバー機（第 1 種特別電動役物）と称されるパチンコ遊技機（以下、1 種遊技機と称する）が知られている。この 1 種遊技機では、図柄の変動を開始させる図柄始動口を有し、この図柄始動口に打球が入球したことを契機として変動する図柄が所定の大当たり態様（例えば 777）で停止した場合に、遊技盤の所定領域に備えられた可変入賞口（アタッカー）を打球が入賞し易い状態に変化させることにより遊技者に有利な遊技状態を形成している。また、所定の大当たり態様を 2 種類（偶数のぞろ目と奇数のぞろ目）に区分して、一方の態様（例えば奇数のぞろ目）で大当たりとなった場合には、大当たり終了後に、所定の大当たり態様の出現確率を高くする所謂「確率変動機能」を有しているものが広く遊技されている。

30

【0003】

ここで、従来のパチンコ遊技機においては、大当たり後に特定遊技（例えば確率変動遊技）に移行するか否かは基本的には始動口に遊技球が入球した瞬間に決まる。具体的には、例えば以下の手順で確率変動遊技の移行決定が実行される。まず、始動口に遊技球が入球した際に取得した乱数に基づき、当否抽選テーブルを参照することにより、当否抽選を実行する。そして、当否抽選の結果当選した場合、更に停止図柄決定用テーブルを参照することにより、当たり図柄を決定する。このように、始動口に遊技球が入球した場合、当該入球に基づき確率変動遊技状態に移行する確率は、遊技状態が一定である状況下では常に一定である（例えば、通常遊技状態時は 1 / 600、確率変動遊技状態時は 1 / 60）。この場合、内部的に定められた確率変動遊技状態への移行確率が低い場合には、遊技者にとっては確率変動遊技への移行抽選に当選する気がせず、遊技への意欲が薄れるという問題がある。そこで、この種の遊技機においては、確率変動遊技の体感当選確率を実当選確率よりも引き上げるべく、大当たり停止後に図柄の再変動を実施することが提案されている。具体例を挙げて説明すると、前述のような、奇数のぞろ目で大当たりとなった場合

40

50

には当該大当たり後に確率変動遊技状態となり、偶数のぞろ目で大当たりとなった場合には当該大当たり後に確率変動遊技状態とはならないタイプの遊技機を想定する。このような遊技機において、内部的に大当たり後に確率変動遊技へ移行しないことが決まっている場合であっても、偶数のぞろ目で一旦仮停止させた後、奇数のぞろ目になる可能性のある再変動を実行し、再び偶数のぞろ目で停止し確定表示する。このような演出を実行することで、偶数のぞろ目が奇数のぞろ目に変化するかもしれないという期待感を遊技者に抱かせることが可能となる結果、確率変動遊技の体感当選確率を実当選確率よりも引き上げることができる。

【特許文献1】特開2003-230714

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、大当たり図柄の再変動は単なる演出であり、内部的には図柄変動開始時点で当該大当たり後に確率変動遊技に移行するか否かが決定されている。したがって、この原理を熟知する遊技者に対しては、このような再変動演出を実行しても、確率変動遊技の体感当選確率を実当選確率よりも高く感じさせる効果は無い。そこで、本発明は、停止識別情報が所定態様である場合に遊技者に有利な特別遊技に移行し得るパチンコ遊技機において、機種を熟知している遊技者に対しても、特定遊技の体感当選確率を実当選確率よりも高く感じさせる手段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】

【0005】

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、

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、

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、

第一乱数に基づき、第一識別情報の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、

第二乱数に基づき、第二識別情報の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、

第一識別情報の変動開始条件を充足している場合、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、第一識別情報表示部で第一識別情報を変動表示した後、第一識別情報の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、

第二識別情報の変動開始条件を充足している場合、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、第二識別情報表示部で第二識別情報を変動表示した後、第二識別情報の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、

開状態と閉状態を採り得る複数の可変入賞口と、

第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が所定態様である場合、可変入賞口を開状態とする特別遊技を実施する特別遊技制御手段と、

特別遊技終了後において、通常遊技状態よりも特別遊技へ移行し易い遊技状態であって通常遊技状態よりも第一識別情報又は第二識別情報の停止識別情報が前記所定態様となる確率が高確率となる特定遊技状態に移行するか否かを決定する特定遊技状態移行決定手段と、

特定遊技状態移行決定手段により特定遊技状態への移行が決定されている場合、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行する遊技状態制御手段と、

遊技球が入球可能な第三始動口と、

10

20

30

40

50

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、

第二始動口に取り付けられた、開状態と閉状態を採り得る可変部材であって、開状態の際は第二始動口に遊技球が入球可能であると共に、閉状態の際は第二始動口に遊技球が入球不能又は困難に構成されている可変部材と、

第三始動口への遊技球の入球に基づき、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、

第三乱数に基づき、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、

第三識別情報表示部で第三識別情報を所定時間変動表示した後、第三識別情報の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、

第三識別情報の停止識別情報が特定態様である場合、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

を有し、

遊技状態制御手段は、場合により又は常に、特定遊技状態時には通常遊技状態時と比較して第二始動口に入球し易い可変部材易開状態に移行するよう構成されたパチンコ遊技機において、

可変入賞口の少なくとも一つは、内部に通常領域と特定領域とを有する特殊可変入賞口であり、且つ、第一の発射強度及び第一の発射強度よりも大きい第二の発射強度にて遊技球を発射可能に構成されている状況下、特殊可変入賞口は、第二の発射強度にて発射された遊技球が第一の発射強度にて発射された遊技球よりも流入容易となる位置に設けられて

おり、特別遊技制御手段は、第一識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様である場合又は第二識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様である場合、前記特定領域へ入球容易となるよう特殊可変入賞口を開状態とし、

特定遊技状態移行決定手段は、特殊可変入賞口の前記特定領域に遊技球が入球した場合、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得るよう構成されており、

第一識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様となる割合と第二識別情報の停止識別情報の所定態様が特殊態様となる割合とを異ならせることで、第一遊技側と第二遊技側とで特定遊技状態への移行容易性を異ならせるよう構成されていることを特徴とするパチンコ遊技機である。

本発明(2)は、

特定遊技状態移行決定手段は、可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回実行する低利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、前記発明(1)のパチンコ遊技機である。

本発明(3)は、

特別遊技制御手段は、可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回実行する低利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、更に可変入賞口を開状態とする単位遊技を一回以上追加して高利益特別遊技とし、

特定遊技状態移行決定手段は、高利益特別遊技時に前記特定領域に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、前記発明(1)又は(2)のパチンコ遊技機である。

本発明(4)は、

第一識別情報の変動開始条件を充足していない場合、第一識別情報の変動開始条件を充足するまで、第一乱数取得手段が取得した第一乱数を一時的に記憶する第一乱数保留手段と、

第二識別情報の変動開始条件を充足していない場合、第二識別情報の変動開始条件を充足するまで、第二乱数取得手段が取得した第二乱数を一時的に記憶する第二乱数保留手段と、

第一識別情報及び第二識別情報のいずれかの識別情報が変動表示中の場合には、第一乱数保留手段及び第二乱数保留手段に一時記憶されたいずれの乱数に基づく識別情報の変動

10

20

30

40

50

も待機させると共に、当該変動表示が終了した際、第一乱数保留手段及び第二乱数保留手段のいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段に一時記憶された乱数に基づく識別情報の変動を優先するかを決定する保留解除制御手段とを有している、前記発明(1)～(3)のいずれか一のパチンコ遊技機である。

本発明(5)は、

遊技状態制御手段は、特別遊技状態終了後に可変部材易開状態に移行し、第一識別情報と第二識別情報との合計変動回数が所定回数に到達した場合、可変部材易開状態を終了する、前記発明(1)～(4)のいずれか一のパチンコ遊技機である。

尚、前述した本発明とは異なる別態様を以下に列記しておくこととするが、これらには何ら限定されずに実施することが可能であることを補足しておく。

本別態様(1)は、遊技球が入球可能な第一始動口(第1特図始動口2210)と、遊技球が入球可能な第二始動口(第2特図始動口2110)と、第一識別情報(第1特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な第一識別情報表示部(第1特図表示部2131)と、

第二識別情報(第2特別図柄)を変動表示及び停止表示可能な第二識別情報表示部(第2特図表示部2231)と、

前記第一始動口(第1特図始動口2210)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(第1特図抽選手段1121)と、

前記第二始動口(第2特図始動口2110)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(第2特図抽選手段1122)と、

前記第一乱数に基づき、前記第一識別情報(第1特別図柄)の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(第1特図内容決定手段1141)と、

前記第二乱数に基づき、前記第二識別情報(第2特別図柄)の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(第2特図内容決定手段1142)と、

前記第一識別情報(第1特別図柄)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(第1特図内容決定手段1141)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(第1特図表示部2131)で前記第一識別情報(第1特別図柄)を変動表示した後、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(第1特図制御手段1151)と、

前記第二識別情報(第2特別図柄)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(第2特図内容決定手段1142)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(第2特図表示部2231)で前記第二識別情報(第2特別図柄)を変動表示した後、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(第2特図制御手段1152)と、

開状態と閉状態を採り得る可変入賞口(第1大入賞口2120、第2大入賞口2220)と、

前記第一識別情報(第1特別図柄)又は前記第二識別情報(第2特別図柄)の停止識別情報が所定態様である場合、前記可変入賞口(第1大入賞口2120、第2大入賞口2220)を開状態とする特別遊技を実施する、特別遊技制御手段(特別遊技制御手段1170)と、

前記特別遊技終了後に通常遊技状態よりも特別遊技への移行し易い特定遊技状態に移行するか否かを決定する、特定遊技状態移行決定手段(特定遊技移行判定手段1182)と、

前記特定遊技状態移行決定手段(特定遊技移行判定手段1182)により特定遊技状態への移行が決定されている場合、前記特別遊技終了後に特定遊技状態に移行する遊技状態制御手段(特定遊技制御手段1180)と、

遊技球が入球可能な第三始動口(普図入球口2410)と、

第三識別情報(普通図柄)を変動表示及び停止表示可能な第三識別情報表示部(普図表示部2421)と、

前記第二始動口(第2特図始動口2110)に取り付けられた、開状態と閉状態を採り

10

20

30

40

50

得る可変部材であって、前記開状態の際は前記第二始動口（第2特図始動口2110）に遊技球が入球可能であると共に、前記閉状態の際は前記第二始動口（第2特図始動口2110）に遊技球が入球不能又は困難に構成されている可変部材（電動役物2112）と、

前記第三始動口（普図入球口2410）への遊技球の入球に基づき、前記可変部材（電動役物2112）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（普図抽選手段1123）と、

前記第三乱数に基づき、前記第三識別情報（普通図柄）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（普図内容決定手段1143）と、

前記第三識別情報表示部（普図表示部2421）で前記第三識別情報（普通図柄）を所定時間変動表示した後、前記停止識別情報を表示するよう制御する第三識別情報表示制御手段（普図制御手段1153）と、

前記第三識別情報（普通図柄）の停止識別情報が所定態様である場合、前記可変部材（電動役物2112）を開状態に駆動制御する開状態可否決定実行手段（電チュー開閉制御手段1160）と

を有し、

前記遊技状態制御手段（特定遊技制御手段1180）は、場合により又は常に、前記特定遊技状態時には前記通常遊技状態時と比較して前記第二始動口（第2特図始動口2110）に入球し易い可変部材易開状態に移行する

よう構成されたパチンコ遊技機において、

前記可変入賞口（第1大入賞口2120、第2大入賞口2220）の少なくとも一つは、内部に通常領域（通常領域174）と特定領域（特定領域172）とを有する特殊可変入賞口（第2大入賞口2220）であり、

前記特別遊技制御手段（特別遊技制御手段1170）は、前記可変入賞口（第1大入賞口2120、第2大入賞口2220）を開状態とする単位遊技を一回実行する低利益特別遊技を実行可能であると共に、前記第一識別情報（第1特別図柄）の停止識別情報の所定態様が前記第一態様である場合、前記特殊可変入賞口（第2大入賞口2220）を開状態とする単位遊技を一回実行し、

前記特定遊技状態移行決定手段（特定遊技移行判定手段1182）は、前記特殊可変入賞口（第2大入賞口2220）の前記特定領域（特定領域172）に遊技球が入球した場合と、前記第二識別情報（第2特別図柄）の所定態様が第二態様である場合、前記特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る

ことを特徴とするパチンコ遊技機である。

本別態様（2）は、前記特定遊技状態移行決定手段（特定遊技移行判定手段1182）は、前記低利益特別遊技時に前記特定領域（特定領域172）に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、前記別態様（1）のパチンコ遊技機である。

本別態様（3）は、前記特別遊技制御手段（特別遊技制御手段1170）は、前記低利益特別遊技時に前記特定領域（特定領域173）に遊技球が入球した場合、更に前記可変入賞口（第1大入賞口2120、第2大入賞口2220）を開状態とする単位遊技を一回以上追加して高利益特別遊技とし、

前記特定遊技状態移行決定手段（特定遊技移行判定手段1182）は、前記高利益特別遊技時に前記特定領域（特定領域172）に遊技球が入球した場合、当該特別遊技終了後に特定遊技状態に移行することを決定し得る、前記別態様（1）又は（2）のパチンコ遊技機である。

本別態様（4）は、前記第一識別情報（第1特別図柄）の変動開始条件を充足していない場合、前記変動開始条件を充足するまで、前記第一乱数取得手段（第1特図抽選手段1121）が取得した前記第一乱数を一時的に記憶する、第一乱数保留手段（第1特図保留手段1131）と、

前記第二識別情報（第2特別図柄）の変動開始条件を充足していない場合、前記変動開始条件を充足するまで、前記第二乱数取得手段（第2特図抽選手段1122）が取得した

10

20

30

40

50

前記第二乱数を一時的に記憶する、第二乱数保留手段（第2特図保留手段1132）と、
 前記第一識別情報（第1特別図柄）及び前記第二識別情報（第2特別図柄）のいずれか
 の識別情報が変動表示中の場合には、前記第一乱数保留手段（第1特図保留手段1131）
 及び前記第二乱数保留手段（第2特図保留手段1132）に一時記憶されたいずれの乱
 数に基づく識別情報の変動も待機させると共に、当該変動表示が終了した際、前記第一乱
 数保留手段（第1特図保留手段1131）及び前記第二乱数保留手段（第2特図保留手段
 1132）のいずれにも乱数が一時記憶されている場合には、いずれの乱数保留手段（第
 1特図保留手段1131、第2特図保留手段1132）に一時記憶された乱数に基づく識
 別情報の変動を優先するかを決定する、保留解除制御手段とを有している、前記別態様（
 1）～（3）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

10

本別態様（5）は、前記遊技状態制御手段（特定遊技制御手段1180）は、前記特別
 遊技状態終了後に前記可変部材易開状態に移行し、前記第一識別情報（第1特別図柄）と
 前記第二識別情報（第2特別図柄）との合計変動回数が所定回数に到達した場合、前記可
 変部材易開状態を終了する、前記別態様（1）～（4）のいずれか一つのパチンコ遊技機
 である。

本別態様（6）は、前記特別遊技制御手段（特別遊技制御手段1170）は、前記第一
 識別情報（第1特別図柄）の停止識別情報の所定態様が前記第一態様である場合、前記特
 殊可変入賞口（第2大入賞口2220）を開状態とする複数回の単位遊技を含む、前記可
 変入賞口（第1大入賞口2120）を開状態とする単位遊技を複数回実行し、

前記特定遊技状態移行決定手段（特定遊技移行判定手段1182）は、前記特殊可変入
 賞口（第2大入賞口2220）を開状態とする前記複数回の単位遊技の内、少なくとも一
 の単位遊技において、前記特殊可変入賞口（第2大入賞口2220）の前記特定領域（特
 定領域172）に遊技球が入球した場合、前記特別遊技終了後に特定遊技状態に移行す
 ることを決定する、前記別態様（1）～（5）のいずれか一つのパチンコ遊技機である。

20

【発明の効果】

【0012】

本発明（1）においては、特定遊技への移行決定に際し、特定領域と通常領域とを有す
 る振分装置を用いての機械的に決定する手法を採用している。したがって、本発明（1）
 によれば、振分により外れることを前提とし、特定遊技に移行し得る機会の頻度を引き上
 げることができる結果、機種 of 原理を熟知している遊技者に対しても、特定遊技の体感当
 選確率を実当選確率よりも高く感じさせることが可能になるという効果を奏する。更には
 、本発明（1）によれば、第一識別情報側と第二識別情報側とで特定遊技への移行確率を
 変えることもできる（例えば、第二識別情報側での特定遊技移行確率を第一識別情報側よ
 り高くする）結果、様々な遊技内容を構築できるという効果を奏する。

30

【0013】

本発明（2）によれば、前記効果に加え、小当たり時に特定領域に入球した場合に当該
 小当たり終了後に特定遊技に移行するよう構成されているので、出球を殆ど獲得できない
 ためにこれまでは殆ど遊技の興趣性を高める効果が無かった小当たりに対し、小当たり実
 行中に特定遊技に移行するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることが可能にな
 るため、遊技の興趣性をより高めることができるという効果を奏する。

40

【0014】

本発明（3）によれば、前記効果に加え、小当たり発展大当たり時に特定領域に入球し
 た場合に当該大当たり終了後に特定遊技に移行するよう構成されているので、小当たりか
 ら大当たりへ発展した後は当該大当たりが終了するまで漫然と遊技の消化を見つめるだけ
 の従来と比較し、大当たり実行中に特定遊技に移行するかもしれないという期待感を遊技
 者に持たせることが可能になるため、遊技の興趣性をより高めることができるという効果
 を奏する。

【0015】

本発明（4）は、第一識別情報及び第二識別情報の両方について、識別情報変動許可が
 下りていない場合には乱数が保留されると共に、両方が保留されている場合にはいずれか

50

が優先消化されるよう構成されている。したがって、例えば、第二識別情報を優先消化するよう構成されている場合には、特定遊技状態+可変部材易開状態時には、第二始動口へ入球し易いことに加え第二識別情報が優先して変動するため、第二識別情報が所定態様となる可能性が向上する結果、一旦特定遊技状態+可変部材易開状態に突入すると、連続して特定遊技状態の大当たりを獲得できる。他方、例えば、第二識別情報を優先消化するが定期的に第一識別情報を消化するよう構成されている場合（例えば、第二識別情報の変動を3回 第一識別情報の変動を1回）には、基本的には、上記と同様に連続して特定遊技状態の大当たりを獲得できる可能性を向上できるものの、定期的に転落契機（即ち、第一識別情報が所定態様で当選し、特殊可変入賞口が開状態となる特別遊技が実行され、当該特別遊技時に特殊可変入賞口内の特定領域に遊技球が入球しなかった場合、当該特別遊技終了後に通常遊技に戻る）が訪れる結果、不正行為による連続した特定遊技状態の大当たりの獲得をある程度抑制することが可能になる。このように、本発明（4）によれば、優先消化の順番を適宜決定することで、様々な遊技内容のパチンコ遊技機を提供することができるという効果を奏する。

10

【0016】

本発明（5）は、特別遊技状態終了後に可変部材易開状態に移行し、第一識別情報と第二識別情報との合計変動回数が所定回数に到達した場合、可変部材易開状態を終了するよう構成されている。したがって、可変部材易開状態が継続している間は、第二識別情報が所定態様で停止することに起因する、連続した特定遊技状態の大当たりを獲得できる一方、可変部材易開状態が終了した後は、第二識別情報での大当たりは期待できず、その代わり、第一識別情報が所定態様で停止することに起因した、特定遊技状態から通常遊技状態への転落の危険性が付与されることとなる。その結果、本発明（5）によれば、前記効果に加え、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行した場合であっても、可変部材易開状態の継続期間と終了後とで遊技内容を劇的に変化させることが可能になる結果、遊技の興趣性を更に向上させることができるという効果を奏する。

20

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

ここで、本明細書における各用語の定義について説明する。まず、「入球」とは、遊技者に対して何らかの利益状態を生じ得るも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。「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）。「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、特別遊技の移行と関連した「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、可変部材の開閉と関連した「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。「特定遊技状態」とは、通常遊技状態時よりも高当選確率で特別遊技への移行抽選が実行される状態（いわゆる確率変動遊技状態）や、第一識別情報や第二識別情報の変動時間が通常遊技状態時よりも総体的に短い状態（い

30

40

50

わゆる時間短縮遊技状態)の、単独又は組み合わされた状態を指す。「前記特定遊技状態時には前記通常遊技状態時と比較して前記第二始動口に入球し易い可変部材易開状態」とは、例えば、(1)第三識別情報の停止識別情報が通常遊技状態時よりも高確率で所定態様となる「高確率抽選機能」、(2)第三識別情報の変動時間が通常遊技状態時よりも短時間で停止する「時間短縮機能」、(3)第三識別情報が所定態様となった場合、可変部材が通常遊技状態時よりも長時間開状態となる「開放延長機能」の一つ又はこれらの任意での組み合わせの状態を指す。「開状態」とは、可変入賞口が開放し続ける態様のみならず、開閉を規則的又は不規則的に繰り返す態様をも包含する。「単位遊技」とは、いわゆる一ラウンドと称されるものであり、内部的にはラウンド継続フラグが立っている期間の遊技を指し、入賞球の合計数が所定球数に達するまで又は開状態の合計時間が所定時間に達するまで開状態が継続される遊技状態を意味する。「特定領域」とは、通常領域と比較し、遊技者に対してより高い利益状態を付与し得る領域を指し、本発明との関係では、特定遊技への移行、小発展大当たりへの移行、を挙げることができる。尚、特定領域が複数存在する場合、すべての特定領域が同一の機能を有している必要はなく、ある特定領域は特定遊技への移行のみの機能を有し、別の特定領域は小当たり発展大当たりの機能のみを有していてもよい。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、各種処理に関する各ステップの順序、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。

10

20

【0018】

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。

【0019】

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。

30

40

【0020】

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。

【0021】

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

50

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。

【0022】

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、閉状態と開状態に変位可能である電動役物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2特図始動口入球情報を生成する。

10

【0023】

ここで、第1始動口2210は、第2始動口2110の開口部を塞ぐように当該開口部に配置されている。その結果、電動役物2112が閉状態の場合、第2始動口2110に遊技球は入球不能となり、電動役物2112が開状態の場合、第2始動口2110に遊技球は入球可能となる。

【0024】

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2411は、普図入球口2410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2410への遊技球の入球は、第2特図始動口2110の電動役物2112を拡開させるための抽選の契機となる。

20

【0025】

次に、第1大入賞口2120は、後述する特別遊技Bが実行される際に開状態となる、横長形状を成しアウト口142の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2120は、遊技球の入球を検出するための第1入球検出装置2121と、第1電動役物2122と、第1電動役物2122を開閉させるための大入賞口ソレノイド2330とを備える。ここで、第1入球検出装置2121は、第1大入賞口2120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大入賞口入球情報を生成する。第1電動役物2122は、第1大入賞口2120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2120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、特別遊技A～Cで開状態となる一つの大入賞口で実行するよう構成してもよい。尚、この場合、当該大入賞口内に少なくとも特別遊技A及びC時に有効化する「特定領域」が必要である。

30

【0026】

次に、第2大入賞口2220は、後述する特別遊技A又はCが実行される際に開状態となる入賞口である。具体的構成としては、第2大入賞口2220は、第2大入賞口2220内部に設けられている第一特定領域172、第二特定領域173及び通常領域174と、遊技球を第一特定領域172、第二特定領域173及び通常領域174のいずれかへ誘導する誘導装置170と、当該第2大入賞口2220への遊技球の入球を検出するための入球検出装置2221と、第一特定領域172への遊技球の入球を検出するための第一特定領域入賞検出装置2222と、第二特定領域173への遊技球の入球を検出するための第二特定領域入賞検出装置2224と、通常領域174への遊技球の入球を検出するための通常領域入賞検出装置2223と、ハネ部と称される電動役物2224と、電動役物2224を開閉させるための第2大入賞口ソレノイド138とを備える。上述した第2大入賞口2220の内部に設置された各構成部分には、電動役物2224が開状態の際に入賞した遊技球のみが到達可能であり、電動役物2224が閉状態の際には到達不能に構成されている。ここで、誘導装置170は、夫々が長短複数の回転羽根を有する二つの回転体からなる。これら二つの回転体は常に回転しており、夫々の長い回転羽根同士が近接したときに、その上へ落下した遊技球を第一特定領域172又は第二特定領域173へ誘導する。長い回転羽根同士が近接していないときは、その上へ落下した遊技球は通常領域174へ入球する。次に、入球検出装置2221は、第2大入賞口2220への遊技球の入球

40

50

を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2大入賞口入球情報を生成する。次に、電動役物2224は、第2大入賞口2220に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態(図中の実線)と遊技球が入賞し易い開放状態(図中の点線)に可変する。

【0027】

次に、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)は、第1遊技(第2遊技)に対応する第1特別図柄(第2特別図柄)の変動表示及び停止表示を行う。具体的構成としては、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)は、第1特図表示部2131(第2特図表示部2231)と、第1特図保留表示部2132(第2特図保留表示部2232)とを備える。ここで、第1特図保留表示部2132(第2特図保留表示部2232)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2130(第2特別図柄表示装置2230)は、例えば7セグメントLEDで構成され、第1特別図柄(第2特別図柄)は、「0」~「9」の10種類の数字及びハズレの「-」で表示される。

10

【0028】

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場合、本最良形態では、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら、第1特別図柄(第2特別図柄)自体に演出的な役割を持たせて第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2310のような液晶ディスプレイに、第1特別図柄(第2特別図柄)を表示させるように構成してもよい。

20

【0029】

次に、演出表示装置2310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2323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2310は、本最良形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムやLED等の他の表示手段で構成されていてもよい。

【0030】

次に、普通図柄表示装置2420は、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。具体的構成としては、普通図柄表示装置2420は、普図表示部2421と、普図保留表示部2422とを備える。ここで、普図保留表示部2422は、4個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、普通図柄変動の保留数(実行されていない普通図柄変動の数)に相当する。

30

【0031】

最後に、センター飾り192は、演出表示装置2310の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置2310の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ190は、遊技領域120に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【0032】

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2210(第2特図始動口2110)へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御(即ち、遊技者の利益と直接関係する制御)を行う主制御装置1000と、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置2310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2320と、遊技の興味性を高める演出が表示される演出表示装置2310と、賞球タンク212、賞球ルール214及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク212から供給される遊技球を上球皿110へ払い出す払出ユニット216等を備える賞球払出機構(セット基盤)210と、払出ユニット216による払出動作を制御する賞球払出装置3000と、上球皿110の遊技球(貯留球)を遊技領域120へ1球ずつ発射する発射装置232と、発射装置232の発射動作を制御する発射制御基板230と、パチンコ遊技機の各部へ電力を供

40

50

給する電源ユニット290と、パチンコ遊技機の電源をオンオフするスイッチである電源スイッチ292等が、前枠104裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

【0033】

次に、図3のブロック図を参照しながら、本最良形態に係るパチンコ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御装置1000は、遊技に係る遊技周辺機器2000と、主制御装置1000からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出装置3000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190（例えばサイドランプ）やスピーカ114等とも電氣的に接続されている。尚、主制御装置1000は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納するROMやRAM、演算処理に用いるCPU等の素子等から構成される。尚、以下で主制御装置1000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2000）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1000に払出制御機能を持たせているが、例えば賞球払出装置3000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2000）に含まれるとする各手段を主制御装置1000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。

10

【0034】

まず、主制御装置1000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1100と、遊技周辺機器2000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、確率変動高利益大当たり、通常高利益大当たり、確率変動低利益大当たり、通常低利益大当たり、小当たり、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1300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3000を制御する賞球払出決定手段1400とを有している。

20

【0035】

ここで、遊技制御手段1100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1110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1120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1130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1140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1150と、第2特図始動口2110の電動役物2112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1160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1170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うための特定遊技制御手段1180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1190とを有している。以下、各手段について詳述する。

30

40

【0036】

まず、入球判定手段1110は、第1特図始動口2210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1111と、第2特図始動口2110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1112と、普図入球口2410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1113とを有している。

【0037】

次に、抽選手段1120は、第1特図始動口2210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

50

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。

【 0 0 3 8 】

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 3 9 】

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。

【 0 0 4 0 】

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。

【 0 0 4 1 】

ここで、第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 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 1 1 4 1 a を有しており、当該第 1 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 1 a 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 1 1 4 1 a - 1、確率変動遊技 第 1 特図確変遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 1 a - 3）。また、第 2 特図内容決定手段 1 1 4 2 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 1 1 4 2 a を有しており、当該第 2 特図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 2 a 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 1 1 4 2 a - 1、確率変動遊技 第 2 特図時間確変遊技状態用抽選テーブル 1 1 4 2 a - 3）。更に、普図内容決定手段 1 1 4 3 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 1 1 4 3 a を有しており、当該普図内容決定用抽選テーブル 1 1 4 3 a 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（時短フラグがオフの場合 普図通常用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 1、時間短縮フラグがオンの場合 普図時間短縮用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2

10

20

30

40

50

)。

【0042】

ここで、本最良形態では、大当たり用の抽選テーブルと小当たり用の抽選テーブルとが、第1遊技側及び第2遊技側でそれぞれ分かれている。まず、大当たり用の抽選テーブルに関しては、同一の遊技状態下では、大当たりの当否抽選確率は第1遊技側及び第2遊技側で同一に設計されている。但し、特別遊技時のラウンド数や開放時間（大当たり時に獲得できる賞球数）、確変確定図柄の選択率、確変振分契機付与図柄の選択率等が異なる。他方、小当たり用の抽選テーブルに関しては、同一遊技状態時であっても、第1遊技側と第2遊技側とで当否抽選確率が異なるように設計されている。一例として、第1遊技側の方が第2遊技側よりも高く設計する態様を挙げることができる。このように設計することにより、通常遊技状態時には、小当たりに当選し易い結果、小当たり+振分当選による特定遊技移行が期待できる。他方、特定遊技状態には、小当たりに当選し難い結果、小当たり+振分ハズレによる通常遊技への転落の危険性を下げることができる。また、別の例として、第1遊技側の方が第2遊技側よりも低く設計する態様を挙げることができる。このように設計することにより、特定遊技状態には、小当たりに当選し易い結果、小当たり+振分ハズレによる通常遊技への転落の危険性が上がる。その結果、一旦通常遊技から特定遊技に移行しても転落し易い状況を構築できるので、通常遊技状態時における、特定遊技大当たり（例えば確率変動大当たり）の当選確率を引き上げることができる。尚、これはあくまで一例であり、例えば、小当たりの当選確率を第1遊技側と第2遊技側で同一としてもよい。また、本最良形態では、大当たり用の抽選テーブルと小当たり用の抽選テーブルを分けたが両者を合体させて一つの抽選テーブルとし、大当たり・小当たりの当否抽選を同時に実施してもよい。以下の表1（最上段、二段目）は、第1特図内容決定抽選テーブル及び第2特図内容決定抽選テーブル（大当たり時）における、当たり図柄（大当たり図柄）の振分率の違いの一例である。また、以下の表1（三段目、四段目）は、第1特図内容決定抽選テーブル及び第2特図内容決定抽選テーブル（小当たり時）における、小当たり図柄の当選確率の違いの一例である。尚、小当たりに関しては、大当たり抽選にハズレた場合、小当たり用の抽選テーブルを参照して当否抽選を実行する（或いは、大当たり用の抽選テーブルと合体した抽選テーブルを用い、大当たり抽選と小当たり抽選を同時に進めてもよい）よう構成したがこれに限定されず、同一のテーブルを用いて大当たりと小当たりを同時に抽選するよう構成してもよい。

10

20

30

【表 1】

表 1

《第 1 特図通常遊技状態・第 1 確変遊技状態用抽選テーブル (大当たり時)》

停止図柄	選択率
第 1 の所定態様	5%
第 2 の所定態様	5%
第 3 の所定態様	10%
第 4 の所定態様	5%
第 5 の所定態様	5%
第 6 の所定態様	70%

10

《第 2 特図通常遊技状態・第 2 確変遊技状態用抽選テーブル (大当たり時)》

停止図柄	選択率
第 8 の所定態様	40%
第 9 の所定態様	25%
第 10 の所定態様	5%
第 11 の所定態様	10%
第 12 の所定態様	15%
第 13 の所定態様	5%

20

《第 1 特図通常遊技状態・第 1 確変遊技状態用抽選テーブル (小当たり時)》

停止図柄	乱数値
第 7 A の所定態様	0~1
第 7 B の所定態様	2~3
ハズレ	4~255

30

《第 2 特図通常遊技状態・第 2 確変遊技状態用抽選テーブル (小当たり時)》

停止図柄	乱数値
第 14 A の所定態様	0
第 14 B の所定態様	1
ハズレ	2~255

【 0 0 4 3 】

次に、表示制御手段 1 1 5 0 は、第 1 特別図柄表示装置 2 1 3 0 の第 1 特図表示部 2 1 3 1 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 1 1 5 1 と、第 2 特別図柄表示装置 2 2 3 0 の第 2 特図表示部 2 2 3 1 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 1 1 5 2 と、普通図柄表示装置 2 4 2 0 の普図表示部 2 4 2 1 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 1 1 5 3 とを有している。

40

【 0 0 4 4 】

ここで、第 1 特図制御手段 1 1 5 1 は、前記第 1 特図内容決定手段 1 1 4 1 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 1 1 5 1 a を更に有している。また、第 1 特図変動時間管理手段 1 1 5 1 a は、ゼロクリア可能な第 1 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

50

動態様に係る変動時間を管理するための第2特図変動時間管理手段1152aを更に有している。また、第2特図変動時間管理手段1152aは、ゼロクリア可能な第2特図変動管理用タイマ1152a-1(デクリメントカウンタ)を更に有している。更に、普図制御手段1153は、普通図柄表示装置2420の普図表示部2421上での普通図柄の変動時間を管理するための普図変動時間管理手段1153aを有している。また、普図変動時間管理手段1153aは、時間を計測可能な普図変動管理用タイマ1153a-1を更に備えている。

【0045】

次に、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1161と、第2特図始動口2110の電動役物2112の駆動(開放)時間を計測する開放タイマ1162とを有している。

10

【0046】

次に、特別遊技制御手段1170は、特別遊技に移行するための条件を充足しているか否か、具体的には、(1)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で停止したか否か又は第2特別図柄が所定態様で停止したか否かを判定することに加え、(2)特別遊技A(小当たり)の際に入球した遊技球が、第2大入賞口2220内の特定領域172を有効時間内に通過したか否かを判定する、条件判定手段1171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1172と、第1大入賞口2122(特別遊技B時)又は第2大入賞口2220(特別遊技A又は特別遊技C)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1173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1174とを有している。ここで、特別遊技時間管理手段1174は、時間を計測可能な特別遊技用タイマ1174aを更に有している。

20

【0047】

更に、特別遊技内容決定手段1172は、特別遊技の内容を決定するに際して参照される特別遊技内容決定用参照テーブル1172aを有している。以下の表2は、当該特別遊技内容決定用参照テーブル1172aの一例である。尚、当該表には、停止図柄に基づく情報のみが記載されているが、これに加え、小当たり発展大当たりの場合の情報(開状態となる大入賞口:第2大入賞口、ラウンド数:1、オンとなるフラグ:特別遊技Cフラグ)等も記憶されている。

30

【表 2】

表 2

《特別遊技内容決定用参照テーブル（第 1 特別図柄）》

停止図柄	開状態となる 大入賞口	ラウンド数	オンとなるフラグ
第 1 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	15	特別遊技Bフラグ
第 2 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	15	特別遊技Bフラグ
第 3 の所定態様 (大当たり)	第 2 大入賞口	15	特別遊技Cフラグ
第 4 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第 5 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第 6 の所定態様 (大当たり)	第 2 大入賞口	2	特別遊技Cフラグ
第 7 の所定態様 (小当たり)	第 2 大入賞口	1	特別遊技Aフラグ

10

20

《特別遊技内容決定用参照テーブル（第 2 特別図柄）》

停止図柄	開状態となる 大入賞口	ラウンド数	オンとなるフラグ
第 8 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	15	特別遊技Bフラグ
第 9 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	15	特別遊技Bフラグ
第 10 の所定態様 (大当たり)	第 2 大入賞口	15	特別遊技Cフラグ
第 11 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第 12 の所定態様 (大当たり)	第 1 大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第 13 の所定態様 (大当たり)	第 2 大入賞口	2	特別遊技Cフラグ
第 14 の所定態様 (小当たり)	第 2 大入賞口	1	特別遊技Aフラグ

30

40

【 0 0 4 8 】

次に、特定遊技制御手段 1 1 8 0 は、特定遊技状態への移行条件を充足したか否かを判定する特定遊技移行判定手段 1 1 8 2 と、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 とを有している。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。

【 0 0 4 9 】

50

更に、特定遊技移行判定手段 1 1 8 2 は、確率変動遊技移行条件を充足したか否かを判定するために参照される確変可否決定用参照テーブル 1 1 8 2 を更に有している。以下の表 3 は、当該確変可否決定用参照テーブル 1 1 8 2 の一例である。

【表 3】

表 3

《確変可否決定用参照テーブル》

	確変予約フラグオン
第 1 特別図柄	第 1 の所定態様、第 4 の所定態様
第 2 特別図柄	第 8 の所定態様、第 1 1 の所定態様

10

【 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、図柄変動の度に所定確率で特定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）。

20

【 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。

30

【 0 0 5 2 】

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。

【 0 0 5 3 】

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。

40

【 0 0 5 4 】

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。

【 0 0 5 5 】

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

50

細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器 2000 は、第 1 遊技側の周辺機器である第 1 遊技周辺機器 2100 と、第 2 遊技側の周辺機器である第 2 遊技周辺機器 2200 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 2300 と、補助遊技に関する補助遊技周辺機器 2400 とを有している。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

【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 2210 と、第 1 特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 1 特別図柄表示装置 2130 とを有している。

【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 2110 と、第 2 特別図柄の停止表示及び変動表示が可能な第 2 特別図柄表示装置 2230 とを有している。

10

【0058】

次に、第 1・第 2 遊技共用周辺機器 2300 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 2120 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 2220 と、装飾図柄の停止表示及び変動表示や特別遊技中の遊技進行状況を示す表示を含め、演出に係る表示を行う演出表示装置 2310 と、演出に係る一切の表示制御を司る演出表示制御手段 2320 とを有する。尚、演出は、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

20

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。

【0059】

ここで、演出表示制御手段 2320 は、主制御装置 1000 側からの各種情報を受信するための表示情報受信手段 2321 と、主として、主制御装置 1000 側からの前記情報に基づき、演出表示装置 2310 での演出表示制御を行う表示制御手段 2323 とを有している。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。

30

【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。

40

【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

50

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1200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1200に移行する。そして、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する。次に、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、賞球払出装置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、普通図柄当選乱数取得手段1113は、普通図柄当選乱数取得手段1113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、普通図柄当選乱数取得手段1123は、普通図柄当選乱数取得手段1123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、普通図柄当選乱数取得手段1123は、普通図柄当選乱数取得手段1123を取得する。次に、ステップ1108で、普通図柄当選乱数取得手段1133は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を普通図柄当選乱数取得手段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1300）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】

10

20

30

40

50

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2特図保留情報一時記憶手段1132aを参照し、第2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(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。他方、ステップ102でNo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。このように、本最良形態においては、第2特別図柄の保留球が存在する場合には、第1特別図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1特別図柄の保留の方が先でも)、第2特別図柄の保留消化を優先して実行する。

10

【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。

20

【0071】

ステップ1402でYesの場合、ステップ1408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、確変遊技フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1408でYesの場合、ステップ1410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特図確変遊技状態用抽選テーブル1141a-3(第2特図確変遊技状態用抽選テーブル1142a-3)をセットし、ステップ1414に移行する。

【0072】

他方、ステップ1408でNoの場合、ステップ1412で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、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1141a-1(第2特図通常遊技状態用抽選テーブル1142a-1)をセットし、ステップ1414に移行する。

30

【0073】

次に、ステップ1414で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)は、第1特図保留情報一時記憶手段1131a(第2特図保留情報一時記憶手段1132a)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1416で、第1特図内容決定手段1141(第2特図内容決定手段1142)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1191b(第2特図情報一時記憶手段1192b)に一時記憶する。そして、ステップ1417で、遊技制御手段1100は、抽選結果が当たり(大当たり、小当たり)か否かを判定する。ステップ1417でYesの場合、ステップ1418で、遊技制御手段1100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)中の当たりフラグをオンにする。他方、ステップ1417でNoの場合には、ステップ1418をスキップする。次に、ステップ1419で、情報送信手段1300は、ステップ1416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2320側に送信する。次に、ステップ1420で、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)が、所定時間(前記ステップ141

40

50

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1151a-1(第2特図変動管理用タイマ1152a-1)にセットする。そして、ステップ1422で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)の第1特図表示部2131(第2特図表示部2231)上で、第1特図情報一時記憶手段1191b(第2特図情報一時記憶手段1192b)に記憶された変動態様に従い、特別図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1446で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオンする。そして、ステップ1434で、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)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1434でNoの場合には、次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。他方、ステップ1434でYesの場合、ステップ1436で、情報送信手段1300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2320側に送信する。次に、ステップ1438で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1特別図柄表示装置2130(第2特別図柄表示装置2230)の第1特図表示部2131(第2特図表示部2231)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1191b(第2特図情報一時記憶手段1192b)に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1440で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)中の変動中フラグをオフにする。そして、ステップ1442で、第1特図変動時間管理手段1151a(第2特図変動時間管理手段1152a)は、第1特図変動管理用タイマ1151a-1(第2特図変動管理用タイマ1152a-1)をリセットする。次に、ステップ1450で、主制御装置1000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1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

【0074】

尚、ステップ1402でNoの場合には、ステップ1444で、第1特図制御手段1151(第2特図制御手段1152)は、第1フラグー時記憶手段1191a(第2フラグー時記憶手段1192a)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1444でYesの場合にはステップ1434に移行し、Noの場合には次の処理(ステップ1500の特別遊技作動条件判定処理)に移行する。

【0075】

次に、図10は、図9におけるステップ1450(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1452で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aを参照して、時短回数カウンタ値が0よりも大きいか否かを判定する。ステップ1452でYesの場合、ステップ1454で、特定遊技制御手段1180は、時短回数カウンタ1181aの時短回数カウンタ値を1減算する。次に、ステップ1456で、特定遊技終了条件判定手段1181は、時短回数カウンタ1181a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1456でYesの場合、ステップ1460で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a中の時間短縮フラグ及び第2フラグー時記憶手段1192a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1500)に移行する。尚、ステップ1452及びステップ1456でNoの場合にも、次の処理(特別遊技作動条件判定処理1500)に移行する。

【0076】

次に、図11は、図8におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1502で、条件判定手段1171は、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、当たりフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1502でYesの場合、ステップ1504で、条件判定手段1171は、第1特別図柄表示装置2130(第2特別

10

20

30

40

50

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 フラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a (第 2 フラグ一時記憶手段 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 6 0 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「大当たりに係る所定態様」であるか否か、換言すれば「小当たり」でないか否かを判定する。ステップ 1 5 6 0 で Yes の場合、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 フラグ一時記憶手段 1 1 9 1 a 及び第 2 フラグ一時記憶手段 1 1 9 2 a 中の確変遊技フラグ及び時短遊技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 7 】

次に、図 1 2 は、図 4 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、普通図柄制御手段 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、普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 は、普通図柄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 1 2 0 6 で Yes の場合、ステップ 1 2 1 0 で、普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 は、遊技状態一時記憶手段 1 1 9 0 を参照して、現在の遊技状態が易開放状態中 (時短遊技フラグオン) か否かを判定する。ステップ 1 2 1 0 で Yes の場合には、ステップ 1 2 1 2 で、普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 は、普通図柄時間短縮用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2 をセットし、他方、ステップ 1 2 1 0 で No の場合には、ステップ 1 2 1 4 で、普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 は、普通図柄通常用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 1 をセットする。尚、普通図柄時間短縮用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 2 は、普通図柄通常用抽選テーブル 1 1 4 3 a - 1 と比較し、当選確率が高く設定されている (例えば、前者の当選確率が 9 / 1 0 であり、後者の当選確率が 1 / 1 0) 。そして、ステップ 1 2 1 6 で、普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 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 1 2 1 8 で、普通図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、現在の遊技状態に基づき、普通図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 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 3 0 秒) をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、普通図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 中の普通図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 1 2 2 2 で、普通図柄保留手段 1 1 3 3 は、普通図柄に関する当該保留球を 1 減算した上で普通図柄保留情報一時記憶手段 1 1 3 3 a に記録されている保留情報を更新すると共に、普通図柄制御手段 1 1 5 3 は、普通図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 をスタートした後、普通図柄表示部 2 4 2 1 上で普通図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ 1 2 2 4 で、普通図柄変動時間管理手段 1 1 5 3 a は、普通図柄変動管理用タイマ 1 1 5 3 a - 1 を参照して、前記所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ 1 2 2 4 で Yes の場合、ステップ 1 2 2 6 で、普通図柄制御手段 1 1 5 3 は、普通図柄表示部 2 4 2 1 上で、前記ステップ 1 2 1 6 で普通図柄内容決定手段 1 1 4 3 が決定した停止図柄を確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 8 で、普通図柄制御手段 1 1 5 3 は、補助遊技関連情報一時記憶手段 1 1 9 3 a 中の普通図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 3 0 で、条件判定手段 1 1 6 1 は、当該停止図柄が「当たり」であるか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Yes の場合、ステップ 1 2 3 2 で、電チュー開閉制御手段 1 1 6 0 は、現在の遊技状態に基づき、開放タイマ 1 1 6 2 に所定時間 (例えば、時短遊技

10

20

30

40

50

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、開放タイム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。

【0078】

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。

【0079】

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。ステップ50でYesの場合、ステップ54で、特別遊技内容決定手段1172は、どちらの特別図柄がどの所定態様で停止したかに基づき、特別遊技内容決定用参照テーブル1172aを参照して特別遊技の内容を特定し、当該内容(開状態となる大入賞口、ラウンド数)を特別遊技関連情報一時記憶手段1194中にセットする。そして、ステップ70で、特別遊技内容決定手段1172は、どちらの特別図柄がどの所定態様で停止したかに基づき、特別遊技内容決定用参照テーブル1172aを参照して特別遊技Aフラグ・特別遊技Bフラグ・特別遊技Cフラグのいずれをオンにすべきかを特定すると共に確変可否決定用参照テーブル1182を参照して確変予約フラグをオンにするか否かを特定した上、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、オンにすべきフラグをオンにする。そして、ステップ66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し、後述する特別遊技B実行処理(ステップ2100)、特別遊技A実行処理(ステップ500)及び特別遊技C実行処理(ステップ600)を実行した後、次の処理(ステップ1200の電チュー駆動判定処理)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B実行処理(ステップ2100)に移行する。

【0080】

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B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Bフラグをオフにすると共に特別遊技B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500の特別遊技A実行処理)に移行する。

【0081】

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

10

20

30

40

50

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ラウンドあたりの場合には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1194に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後(初期値)は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ2120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中のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ2122で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122を駆動して、第1大入賞口2120を開放し、ステップ2123に移行する。

【0082】

次に、ステップ2123で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320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2124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、当該ラウンドで所定球(例えば10球)の入賞球があったか否かを判定する。ステップ2124でYesの場合には、ステップ2128に移行する。他方、ステップ2124でNoの場合、ステップ2126で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a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2126でYesの場合にも、ステップ2128に移行し、Noの場合には、次の処理(ステップ500の特別遊技A実行処理)に移行する。

【0083】

次に、ステップ2128で、特別遊技実行手段1173は、第1大入賞口2120の第1電動役物2122の駆動を停止して、第1大入賞口2120を閉鎖する。そして、ステップ2130で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174aをリセットする。次に、ステップ2132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中のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ2134で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する。ステップ2134でYesの場合、ステップ2136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B実行フラグをオフにする。次に、ステップ2138で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技終了信号を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理(ステップ500の特別遊技A実行処理)に移行する。尚、ステップ2134でNoの場合にも、次の処理(ステップ500の特別遊技A実行処理)に移行する。

【0084】

図15は、図13でのステップ500のサブルーチンに係る、特別遊技A(小当たり)実行処理のフローチャートである。まず、ステップ502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Aフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ502でYesの場合、ステップ504で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技A開始信号を送信する。次に、ステップ506及びステップ508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Aフラグをオフにすると共に特別遊技A実行フラグをオンにし、ステップ512に移行する。他方、ステップ502でNoの場合、ステップ510で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技A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510でYesの場合には、ステップ512に移行する。尚、ステップ510でNoの場合には、特別遊技実行手段1173は、特別遊技Aの許可が下りていない

10

20

30

40

50

と判定し、次の処理（ステップ600の特別遊技C実行処理）に移行する。

【0085】

次に、ステップ512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、ラウンドの途中であるか否かを判定する。ステップ512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514～522の処理を行うことなく、ステップ526に移行する。他方、ステップ512でNoの場合、即ち、ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ514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0.5秒×2回の開閉）をセットする。次に、ステップ516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。次に、ステップ520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中のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ522で、特別遊技実行手段1173は、第2大入賞口2220の第2電動役物2224を駆動して、第2大入賞口2220を開放し、ステップ526に移行する。

10

【0086】

次に、ステップ526で、遊技制御手段1100（特定遊技移行判定手段1182、条件判定手段1171）は、第2大入賞口2220内の第一特定領域172に遊技球が流入したか否かを判定する。ステップ526でYesの場合、ステップ528で、特定遊技移行判定手段1182は、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、確変予約フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ528でYesの場合、ステップ530で、特定遊技移行判定手段1182は、遊技状態一時記憶手段1190に再びアクセスし、確変予約フラグをオンにする。次に、ステップ556及びステップ558で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a及び第2フラグー時記憶手段1192a中の確変遊技フラグ及び時短遊技フラグを一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ1181aをリセット（時短回数カウンタ値=0）する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、ステップ536に移行する。尚、528でNoの場合にも、ステップ536に移行する。

20

【0087】

他方、ステップ526でNoの場合、ステップ550で、遊技制御手段1100（特定遊技移行判定手段1182、条件判定手段1171）は、第2大入賞口2220内の第二特定領域173に遊技球が流入したか否かを判定する。ステップ550でYesの場合、ステップ552で、条件判定手段1171は、遊技状態一時記憶手段1190に再びアクセスし、特別遊技Cフラグをオンにする。次に、ステップ534で、特別遊技内容決定手段1172は、ラウンド数として所定数をセットする（例えば、常時所定値（例えば1）をセットしてもよく、また、抽選でセットする値を決定してもよい）。次に、ステップ560及びステップ562で、特定遊技制御手段1180は、第1フラグー時記憶手段1191a及び第2フラグー時記憶手段1192a中の確変遊技フラグ及び時短遊技フラグを一旦オフにすると共に、時短回数カウンタ1181aをリセット（時短回数カウンタ値=0）し、ステップ536に移行する。尚、ステップ550でNoの場合にも、ステップ536に移行する。

30

40

【0088】

次に、ステップ536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、当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ536でYesの場合には、ステップ540に移行する。他方、ステップ536でNoの場合、ステップ538で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a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538でYesの場合にも、ステップ540に移行し、Noの場合には、次の処理（ステップ600の特別遊技C実行処理）に移行する。

【0089】

50

次に、ステップ540で、特別遊技実行手段1173は、第2大入賞口2220の第2電動役物2224の駆動を停止して、第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ542で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174aをリセットする。次に、ステップ544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中のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ546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A実行フラグをオフにする。次に、ステップ548で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技A終了信号及び結果情報を送信し、次の処理（ステップ600の特別遊技C実行処理）に移行する。

【0090】

図16は、図13でのステップ600のサブルーチンに係る、特別遊技C（大当たり）実行処理のフローチャートである。まず、ステップ602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Cフラグがオンであるか否かを判定する。ステップ602でYesの場合、ステップ604で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技C開始信号を送信する。次に、ステップ606及びステップ608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Cフラグをオフにすると共に特別遊技C実行フラグをオンにし、ステップ612に移行する。他方、ステップ602でNoの場合、ステップ610で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技C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610でYesの場合には、ステップ612に移行する。尚、ステップ610でNoの場合には、特別遊技実行手段1173は、特別遊技Cの許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。

【0091】

次に、ステップ612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、ラウンドの途中であるか否かを判定する。ステップ612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614～622の処理を行うことなく、ステップ624に移行する。他方、ステップ612でNoの場合、即ち、ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ614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0.5秒×18回の開閉）をセットする。次に、ステップ616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618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1194に記憶されているラウンド数は、特別遊技開始直後（初期値）は0であり、以後ラウンドを重ねていく毎に1ずつインクリメントされる。次に、ステップ620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中のラウンド継続フラグをオンにする。そして、ステップ622で、特別遊技実行手段1173は、第2大入賞口2220の第2電動役物2224を駆動して、第2大入賞口2220を開放し、ステップ626に移行する。

【0092】

次に、ステップ626で、遊技制御手段1100（特定遊技移行判定手段1182、条件判定手段1171）は、第2大入賞口2220内の第一特定領域172に遊技球が流入したか否かを判定する。ステップ626でYesの場合、ステップ628で、特定遊技移行判定手段1182は、遊技状態一時記憶手段1190にアクセスし、確変予約フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ628でYesの場合、特定遊技移行判定手段1182は、遊技状態一時記憶手段1190に再びアクセスし、確変予約フラグをオンにする。尚、ステップ626及び628でNoの場合にも、ステップ632に移行する。

【0093】

次に、ステップ632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、当該ラウンドで所定球（例えば10球）の入賞球があったか否かを

10

20

30

40

50

判定する。ステップ632でYesの場合には、ステップ636に移行する。他方、ステップ632でNoの場合、ステップ634で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174a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634でYesの場合にも、ステップ636に移行し、Noの場合には、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。

【0094】

次に、ステップ636で、特別遊技実行手段1173は、第2大入賞口2220の第2電動役物2224の駆動を停止して、第2大入賞口2220を閉鎖する。そして、ステップ638で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技用タイマ1174aをリセットする。次に、ステップ640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中のラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ642で、特別遊技実行手段1173は、特別遊技関連情報一時記憶手段1194を参照して、当該ラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する。ステップ642でYesの場合、ステップ644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C実行フラグをオフにする。次に、ステップ646で、情報送信手段1300は、演出表示制御手段2320側に特別遊技C終了信号及び結果情報を送信する。そして、ステップ1650で、遊技制御手段1100は、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ642でNoの場合にも、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。

【0095】

次に、図17は、図14及び図16におけるステップ1650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1652で、特定遊技移行判定手段1182は、遊技状態一時記憶手段1191にアクセスし、確変予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1191に再びアクセスし、確変予約フラグをオフにする。次に、ステップ1656～ステップ1660で、特定遊技制御手段1180は、遊技状態一時記憶手段1191に再びアクセスし、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグをそれぞれオンにすると共に、時短回数カウンタ1181a内のカウンタ値として所定値（例えば50回）をセットし、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。尚、ステップ1652でNoの場合にも、次の処理（ステップ1200の電チュー駆動判定処理）に移行する。

【0096】

次に、図18～図21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18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6200で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ6700で、演出表示制御手段2320は、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ6900で、演出表示制御手段2320は、後述する特別遊技中表示制御処理を実行し、ステップ6100に戻る処理を繰り返す。

【0097】

図19は、図18でのステップ6200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6202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側から新たな図柄情報を受信したか否かを判定する。ステップ6202でYesの場合、ステップ6204で、演出表示制御手段2320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1000側からの図柄情報に基づき、装飾図柄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2320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。

【0098】

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 6 2 0 2 で N o の場合にも、次の処理に移行する。

【 0 0 9 9 】

図 2 0 は、図 1 8 でのステップ 6 7 0 0 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 6 7 0 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 7 0 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 7 0 4 で Y e s の場合、ステップ 6 7 0 6 及びステップ 6 7 0 8 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 7 1 0 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 2 3 1 0 上で装飾図柄の変動表示を開始する。

【 0 1 0 0 】

次に、ステップ 6 7 3 0 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 側から確定表示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 6 7 3 0 で Y e s の場合、ステップ 6 7 3 2 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 7 3 4 で、演出表示制御手段 2 3 2 0 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 6 9 0 0 ）に移行する。

【 0 1 0 1 】

尚、ステップ 6 7 0 2 で N o の場合にはステップ 6 7 3 0 に移行し、ステップ 6 7 0 4 及びステップ 6 7 3 0 で N o の場合には次の処理（特別遊技中表示制御処理 6 9 0 0 ）に移行する。

【 0 1 0 2 】

図 2 1 は、図 1 8 でのステップ 6 9 0 0 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 6 9 0 2 で、表示制御手段 2 3 2 3 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 6 9 0 2 で Y e s の場合、ステップ 6 9 0 4 で、表示制御手段 2 3 2 3 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 6 9 0 4 で Y e s の場合、ステップ 6 9 0 6 及びステップ 6 9 0 8 で、表示制御手段 2 3 2 3 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 2 3 1 0 上で大当たり開始表示を行う。そして、ステップ 6 9 1 8 で、表示制御手段 2 3 2 3 は、メイン側情報一時記憶手段 2 3 2 1 a 内に確変昇格情報（具体的には、特別遊技 A 又は特別遊技 B の実行中に特定領域に遊技球が入球した場合、メイン側から送られてくる情報）を受信したか否かを判定する。ステップ 6 9 1 8 で Y e s の場合、ステップ 6 9 2 0 で、表示制御手段 2 3 2 3 は、「確変昇格おめでとう」という表示を演出表示装置 2 3 1 0 上で実行する。次に、ステップ 6 9 1 0 で、表示制御手段 2 3 2 3 は、演出表示装置 2 3 1 0 上で、ステップ 2 1 2 3 で主制御装置 1 0 0 0 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 6 9 1 2 で、表示制御手段 2 3 2 3 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 6 9 1 2 で Y e s の場合、ステップ 6 9 1

4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6918に移行し、ステップ6918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。

【0103】

次に、図22及び図23を参照しながら、本発明に係るパチンコ遊技機の作用(特別遊技及び特別遊技終了後の遊技状態)について説明する。ここで、図22は特別遊技Bの場合、図23は特別遊技A及びCの場合、における作用を夫々示している。具体的には、図22(1)は停止図柄が第1の所定態様の場合、図22(2)は停止図柄が第2の所定態様の場合、図22(3)は停止図柄が第4の所定態様の場合、図22(4)は停止図柄が第5の所定態様の場合、図23(1)及び(2)は停止図柄が第3の所定態様の場合、図23(3)及び(4)は停止図柄が第6の所定態様の場合、図23(5)及び(6)は停止図柄が第7の所定態様の場合、における特別遊技及び特別遊技終了後の遊技状態を夫々示している。尚、図中、「大当たりフラグ」は、大当たり時のみオンとなるフラグであり、本最良形態では特別遊技Bフラグ及び特別遊技Cフラグがこれに該当する。以下、各態様について説明する。

【0104】

まず、図22(1)の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第1の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになると共に、第1大入賞口2120が開閉する特別遊技B(高利益大当たり)が実行される。そして、当該特別遊技B終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオンとなる。これにより、当該特別遊技B終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【0105】

次に、図22(2)の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第2の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第1大入賞口2120が開閉する特別遊技B(高利益大当たり)が実行される。そして、当該特別遊技B終了後、確変予約フラグがオンではないので、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【0106】

次に、図22(3)の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第4の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになると共に、第1大入賞口2120が開閉する特別遊技B(低利益大当たり)が実行される。そして、当該特別遊技B終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオンとなる。これにより、当該特別遊技B終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【0107】

次に、図22(4)の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第5の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第1大入賞口2120が開閉する特別遊技B(低利益大当たり)が実行される。そして、当該特別遊技B終了後、確変予約フラグがオンではないので、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【0108】

次に、図23(1)の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第3の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第2大入賞口2220が開閉する特別遊技C(高利益大当たり)が実行される。そして、当該特別遊技C中に遊技球が第2大入賞口2220内の第一特定領域172を通過しなかったため、当該特別遊技C終了後、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【0109】

次に、図 2 3 (2) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 6 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 C (低利益大当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 C 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過したため、確変予約フラグがオンになる。そして、当該特別遊技 C 終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオンとなる。これにより、当該特別遊技 C 終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 0 】

次に、図 2 3 (3) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 6 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 C (低利益大当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 C 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過しなかったため、当該特別遊技 C 終了後、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 1 】

次に、図 2 3 (4) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 3 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 C (高利益大当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 C 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過した場合には、確変予約フラグがオンになる。そして、当該特別遊技 C 終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオンとなる。これにより、当該特別遊技 C 終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 2 】

次に、図 2 3 (5) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 7 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 A (小当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 A 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 及び第二特定領域 1 7 3 のいずれをも通過しなかったため、当該特別遊技 A 終了後、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 3 】

次に、図 2 3 (6) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 7 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 A (小当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 A 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過したため、確変予約フラグがオンになる。そして、当該特別遊技 A 終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオンとなる。これにより、当該特別遊技 A 終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 4 】

次に、図 2 3 (7) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 7 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 A (小当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 A 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第二特定領域 1 7 3 を通過したため、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 C (小当たり発展大当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 C 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過しなかったため、当該特別遊技 C 終了後、確変フラグがオンになることなく、通常遊技状態に移行することとなる。

【 0 1 1 5 】

次に、図 2 3 (8) の態様を説明する。まず、当該停止図柄が「第 7 の所定態様」である場合には、確変予約フラグがオンになることなく、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 A (小当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 A 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第二特定領域 1 7 3 を通過したため、第 2 大入賞口 2 2 2 0 が開閉する特別遊技 C (小当たり発展大当たり) が実行される。そして、当該特別遊技 C 中に遊技球が第 2 大入賞口 2 2 2 0 内の第一特定領域 1 7 2 を通過したため、確変予約フラグがオンになる。そして、当該特別遊技 C 終了後、確変予約フラグがオフになると共に確変フラグがオ

10

20

30

40

50

ンとなる。これにより、当該特別遊技C終了後、確率変動遊技状態に移行することとなる。

【0116】

本最良形態においては、まず、特定遊技への移行決定に際し、停止識別情報に基づきソフト的に決定する手法のみならず、特定領域と通常領域とを有する振分装置を用いての機械的に決定する手法を採用している。したがって、本最良形態によれば、振分により外れることを前提とし、特定遊技に移行し得る機会の頻度を引き上げることができる結果、機種 of 原理を熟知している遊技者に対しても、特定遊技の体感当選確率を実当選確率よりも高く感じさせることが可能になるという効果を奏する。更には、本最良形態においては、通常遊技状態時は第一識別情報を中心とした遊技が実行され、特定遊技状態時は第二識別情報を中心とした遊技が実行される状況下、振分装置を用いての機械的な特定遊技への移行決定を第一識別情報側で行い、停止識別情報に基づくソフト的な特定遊技への移行決定を第二識別情報側で行うよう構成されている。このように、本最良形態によれば、通常遊技状態時には、特定遊技に移行する気がしないという遊技者のために、特定遊技の体感当選確率を実当選確率よりも高く感じさせるようにし、他方、その必要が無い特定遊技時には、従来通りの遊技内容が提供される結果、従来 of 仕様の主要部分を踏襲して親しみやすさを維持した上で、斬新な遊技の実現を図ることができるという効果を奏する。更には、本最良形態によれば、第一識別情報側での特定遊技への移行決定と第二識別情報側での特定遊技への移行決定とが独立して実行されるので、第一識別情報側と第二識別情報側とで特定遊技への移行確率を変えることもできる（例えば、第二識別情報側での特定遊技移行確率を第一識別情報側より高くする）結果、様々な遊技内容を構築できるという効果を奏する。単位遊技が一回実行される特別遊技（小当たり）時にも特定遊技状態への移行がなされる構成を採っているため、単位遊技が複数回実行される特別遊技（大当たり）への移行確率が低い場合であっても、小当たりから特定遊技に移行し得る結果、大当たり抽選確率を上げなくても、実質的な大当たり移行確率を引き上げることが可能になるという効果を奏する。

【0117】

更に、小当たり時に特定領域に入球した場合に当該小当たり終了後に特定遊技に移行するよう構成されているので、出球を殆ど獲得できないためにこれまでは殆ど遊技の興趣性を高める効果が無かった小当たりに対し、小当たり実行中に特定遊技に移行するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることが可能になるため、遊技の興趣性をより高めることができるという効果を奏する。

【0118】

更に、小当たり発展大当たり時に特定領域に入球した場合に当該大当たり終了後に特定遊技に移行するよう構成されているので、小当たりから大当たりが発展した後は当該大当たりが終了するまで漫然と遊技の消化を見つめるだけの従来と比較し、大当たり実行中に特定遊技に移行するかもしれないという期待感を遊技者に持たせることが可能になるため、遊技の興趣性をより高めることができるという効果を奏する。

【0119】

更に、第一識別情報及び第二識別情報の両方について、識別情報変動許可が下りていない場合には乱数が保留されると共に、両方が保留されている場合にはいずれかが優先消化されるよう構成されている。したがって、例えば、第二識別情報を優先消化するよう構成されている場合には、特定遊技状態 + 可変部材易開状態時には、第二始動口へ入球し易いことに加え第二識別情報が優先して変動するため、第二識別情報が所定状態となる可能性が向上する結果、一旦特定遊技状態 + 可変部材易開状態に突入すると、連続して特定遊技状態の大当たりを獲得できる。他方、例えば、第二識別情報を優先消化するが定期的に第一識別情報を消化するよう構成されている場合（例えば、第二識別情報の変動を3回 第一識別情報の変動を1回）には、基本的には、上記と同様に連続して特定遊技状態の大当たりを獲得できる可能性を向上できるものの、定期的に転落契機（即ち、第一識別情報が所定状態様で当選し、特殊可変入賞口が開状態となる特別遊技が実行され、当該特別遊技時

10

20

30

40

50

に特殊可変入賞口内の特定領域に遊技球が入球しなかった場合、当該特別遊技終了後に通常遊技に戻る)が訪れる結果、不正行為による連続した特定遊技状態の大当たりの獲得をある程度抑制することが可能になる。このように、本最良形態によれば、優先消化の順番を適宜決定することで、様々な遊技内容のパチンコ遊技機を提供することができるという効果を奏する。

【0120】

更に、本最良形態は、特別遊技状態終了後に可変部材易開状態に移行し、第一識別情報と第二識別情報との合計変動回数が所定回数に到達した場合、可変部材易開状態を終了するよう構成されている。したがって、可変部材易開状態が継続している間は、第二識別情報が所定態様で停止することに起因する、連続した特定遊技状態の大当たりを獲得できる一方、可変部材易開状態が終了した後は、第二識別情報での大当たりは期待できず、その代わりに、第一識別情報が所定態様で停止することに起因した、特定遊技状態から通常遊技状態への転落の危険性が付与されることとなる。その結果、本最良形態によれば、特別遊技終了後に特定遊技状態に移行した場合であっても、可変部材易開状態の継続期間と終了後とで遊技内容を劇的に変化させることが可能になる結果、遊技の興趣性を更に向上させることができるという効果を奏する。

10

【0121】

更に、特別遊技時に複数回、特殊可変入賞口での機械的振分による、特定遊技状態への移行抽選契機が付与されるよう構成されているので、特殊可変入賞口が開状態となる単位遊技の回数が増加する程、当該特別遊技終了後における特定遊技状態への移行確率を向上させることが可能となるという効果を奏する。

20

【図面の簡単な説明】

【0122】

【図1】図1は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の正面図である。

【図2】図2は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機の背面図である。

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

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

【図5】図5は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、主制御装置側での入賞処理のフローチャートである。

30

【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。

【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。

40

【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。

【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制御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B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A実行処理のフローチャートである。

50

【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、主制御装置側での特別遊技C実行処理のフローチャートである。

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

【図20】図20は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、表示制御装置側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図21】図21は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における、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22】図22は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートである。

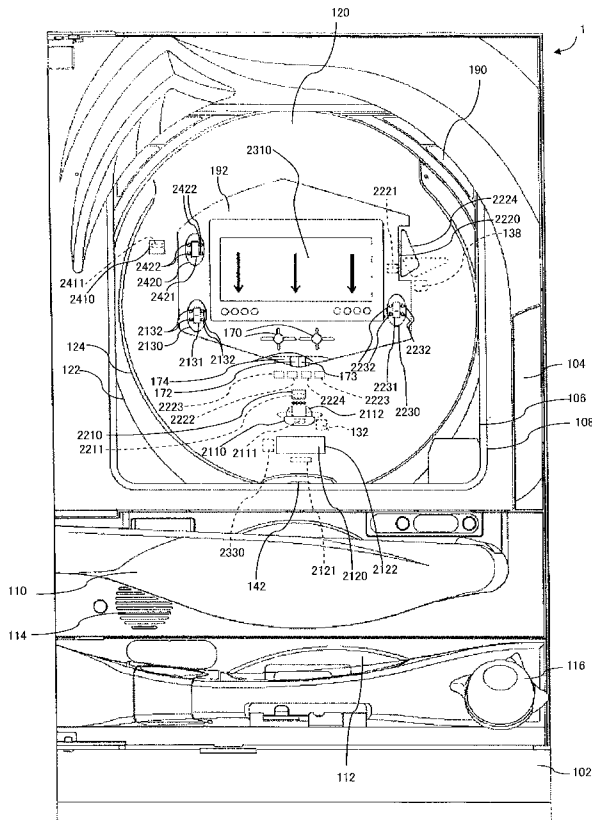
【図23】図23は、本発明の最良形態に係るパチンコ遊技機における作用を示すタイミングチャートである。

【符号の説明】

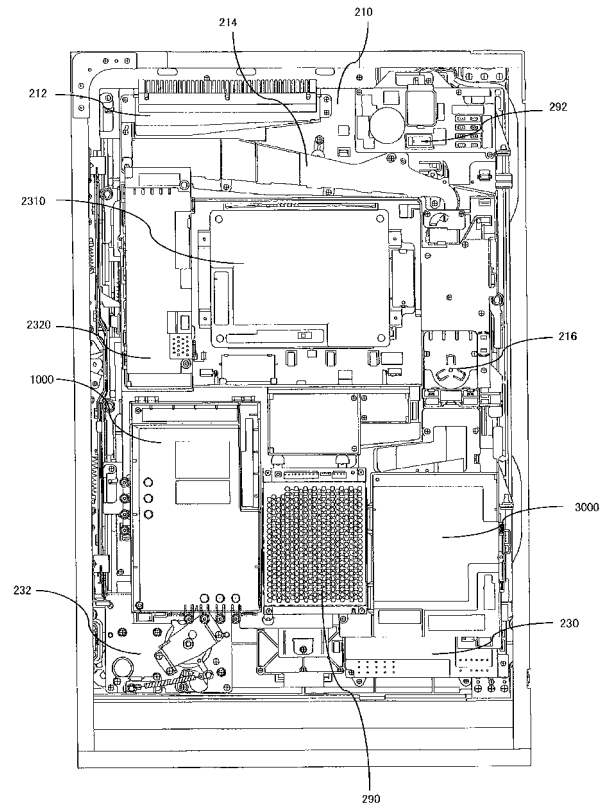
【0123】

- | | | |
|------|------------|----|
| 172 | 第一特定領域 | |
| 173 | 第二特定領域 | 20 |
| 174 | 通常領域 | |
| 1121 | 第1特図抽選手段 | |
| 1122 | 第2特図抽選手段 | |
| 1123 | 普図抽選手段 | |
| 1131 | 第1特図保留手段 | |
| 1132 | 第2特図保留手段 | |
| 1141 | 第1特図内容決定手段 | |
| 1142 | 第2特図内容決定手段 | |
| 1143 | 普図内容決定手段 | |
| 1151 | 第1特図制御手段 | 30 |
| 1152 | 第2特図制御手段 | |
| 1153 | 普図制御手段 | |
| 1160 | 電チュー開閉制御手段 | |
| 1170 | 特別遊技制御手段 | |
| 1180 | 特定遊技制御手段 | |
| 1182 | 特定遊技移行判定手段 | |
| 2110 | 第2特図始動口 | |
| 2112 | 電動役物 | |
| 2120 | 第1大入賞口 | |
| 2131 | 第1特図表示部 | 40 |
| 2210 | 第1特図始動口 | |
| 2220 | 第2大入賞口 | |
| 2231 | 第2特図表示部 | |
| 2410 | 普図入球口 | |
| 2421 | 普図表示部 | |

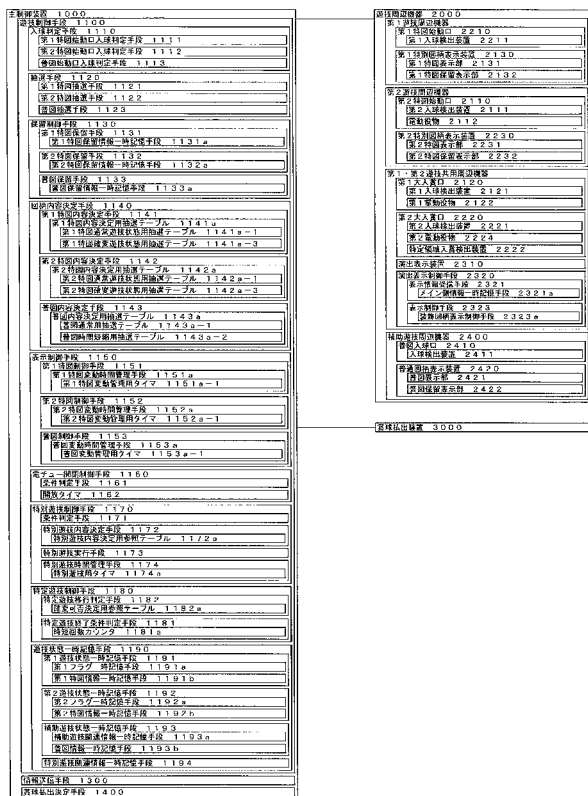
【図1】



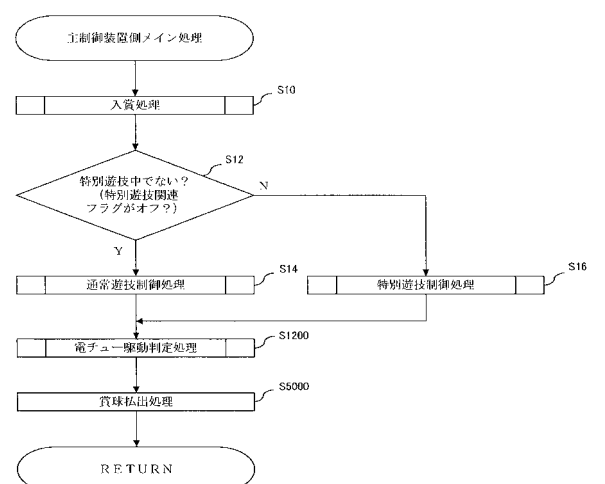
【図2】



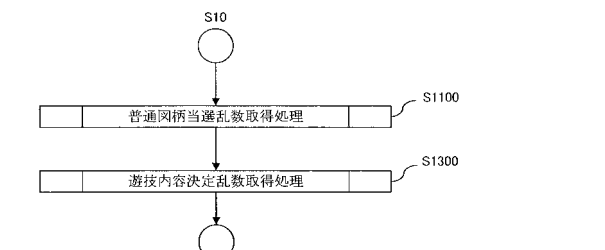
【図3】



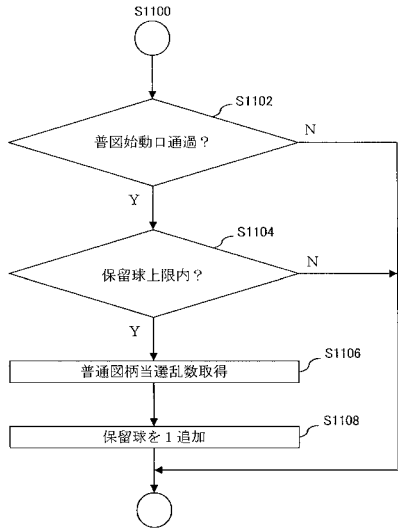
【図4】



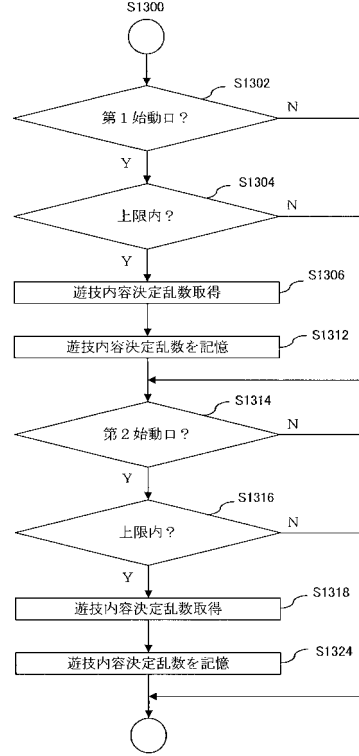
【図5】



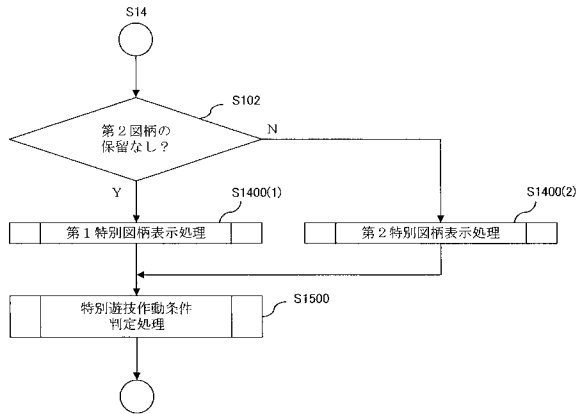
【図6】



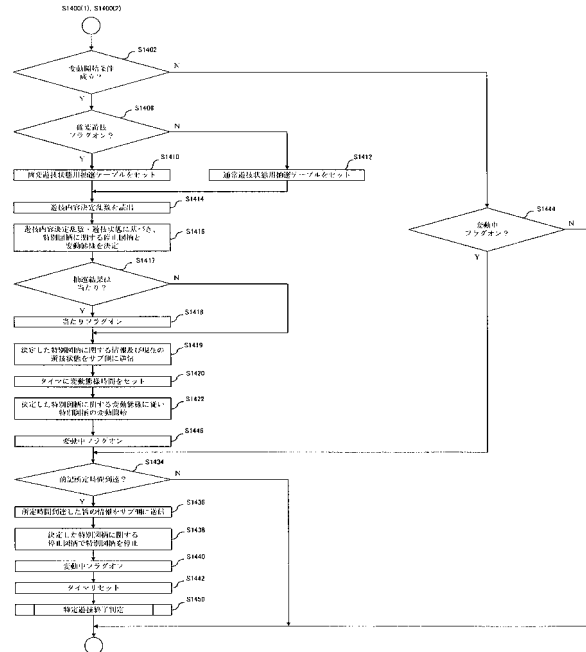
【図7】



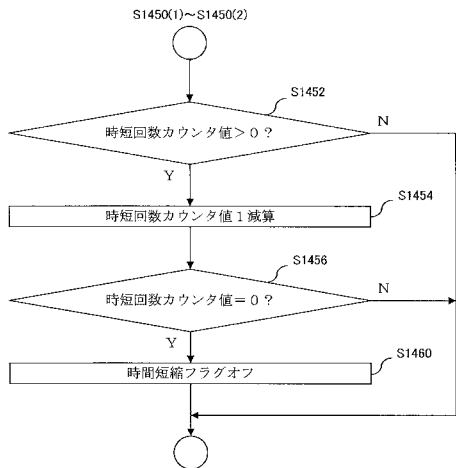
【図8】



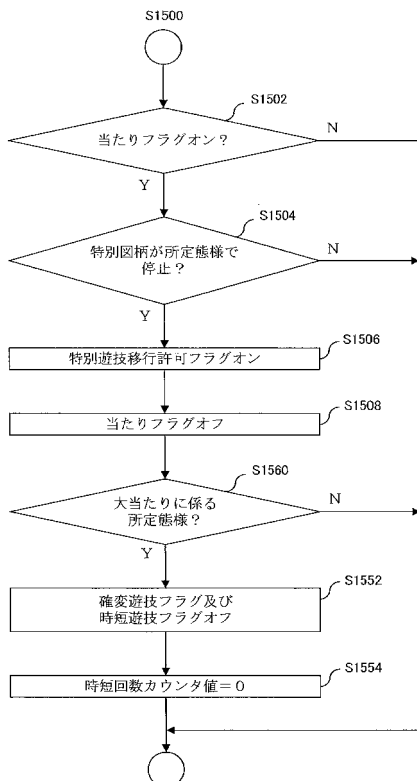
【図9】



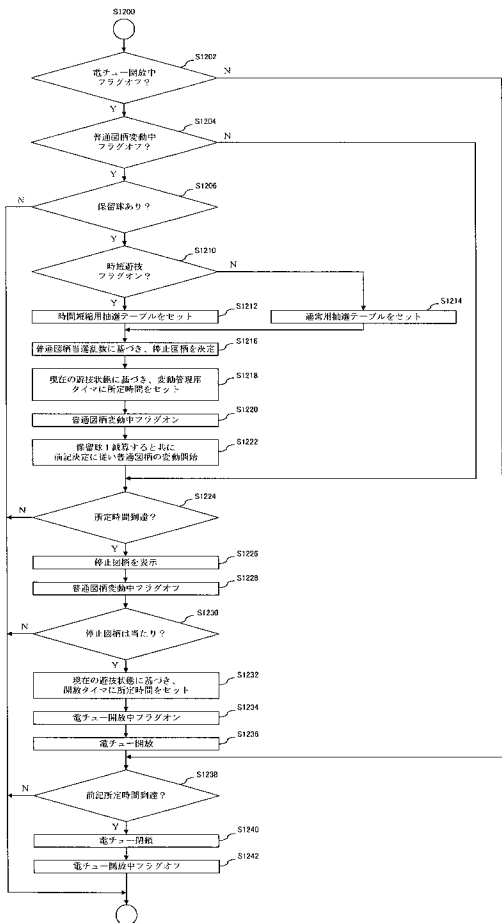
【図10】



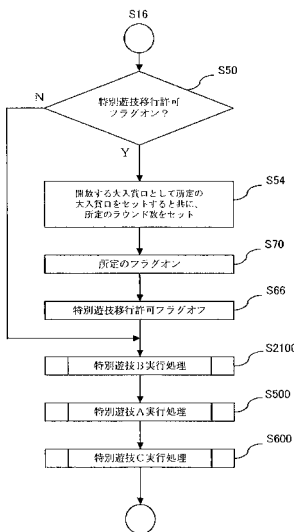
【図11】



【図12】



【図13】



【特別遊技移行許可条件テーブル (図13特別図柄)】

停止図柄	開数となる大入賞口	フラグオン	オンとなるフラグ
第1の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	1,6	特別遊技フラグ
第2の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	1,5	特別遊技フラグ
第3の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	1,5	特別遊技フラグ
第4の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	2	特別遊技フラグ
第5の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	2	特別遊技フラグ
第6の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	2	特別遊技フラグ
第7の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	1	特別遊技Aフラグ

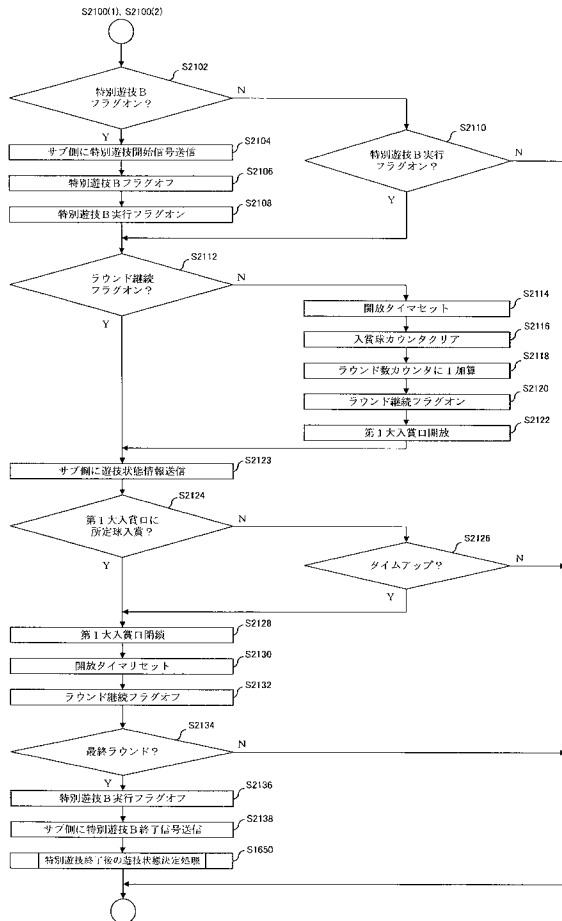
【特別遊技移行許可条件テーブル (図13特別図柄)】

停止図柄	開数となる大入賞口	フラグオン	オンとなるフラグ
第8の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	1,5	特別遊技Bフラグ
第9の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	1,6	特別遊技Bフラグ
第10の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	1,5	特別遊技Bフラグ
第11の所定図柄 (決まり)	第1大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第12の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	2	特別遊技Bフラグ
第13の所定図柄 (決まり)	第2大入賞口	1	特別遊技Aフラグ

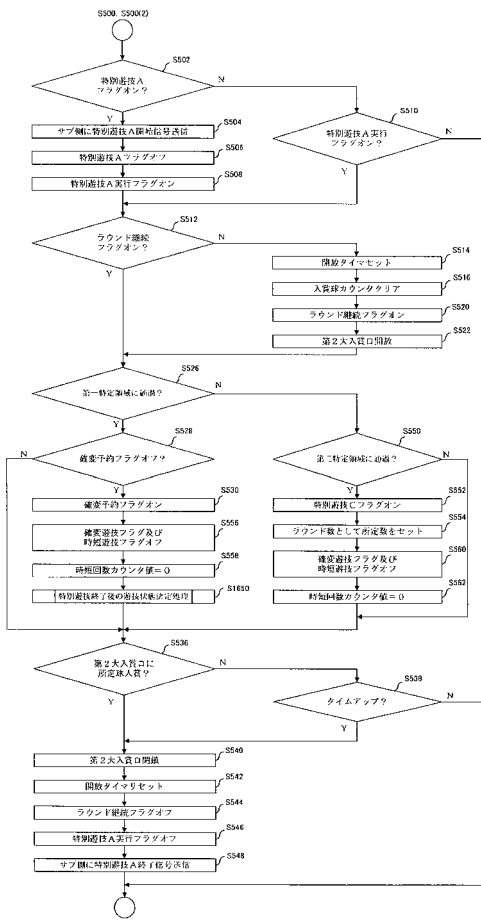
【遊技移行許可条件テーブル】

第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄	第4特別図柄	第5特別図柄	第6特別図柄	第7特別図柄	第8特別図柄	第9特別図柄	第10特別図柄	第11特別図柄	第12特別図柄	第13特別図柄
第1特別図柄	第2特別図柄	第3特別図柄	第4特別図柄	第5特別図柄	第6特別図柄	第7特別図柄	第8特別図柄	第9特別図柄	第10特別図柄	第11特別図柄	第12特別図柄	第13特別図柄

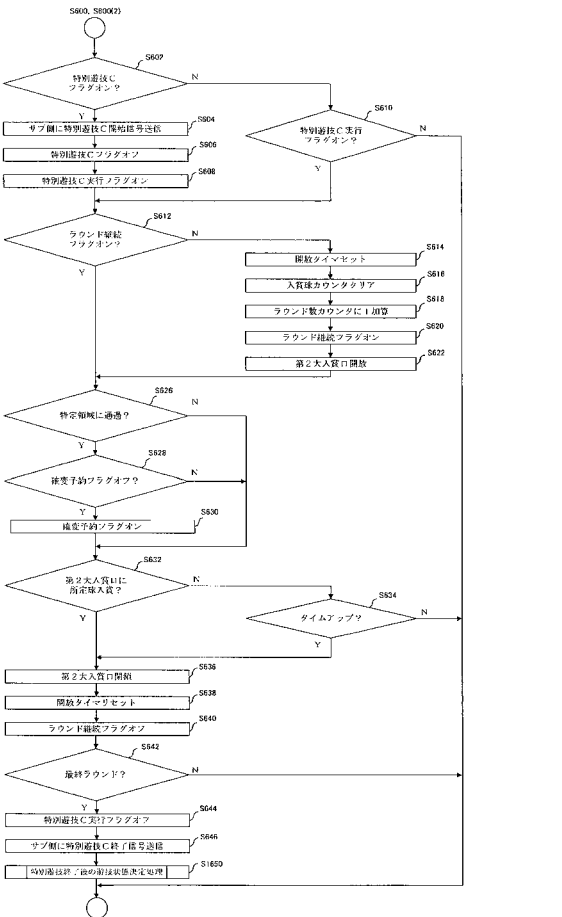
【図14】



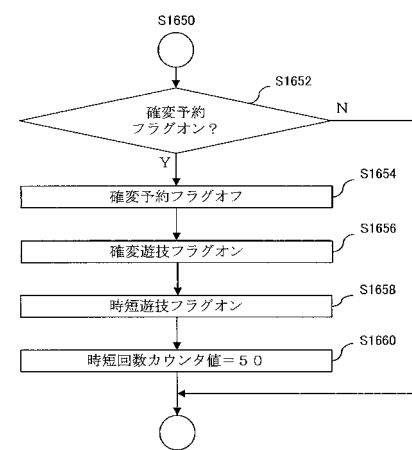
【図15】



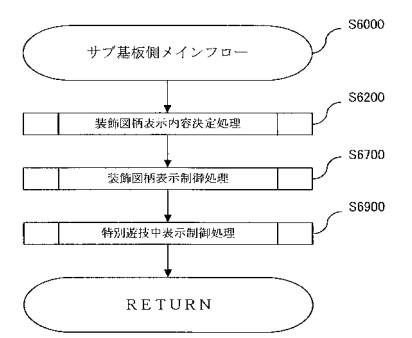
【図16】



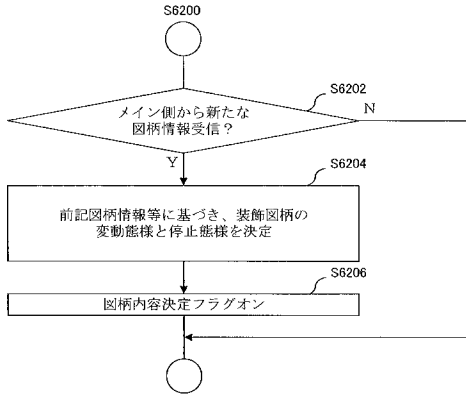
【図17】



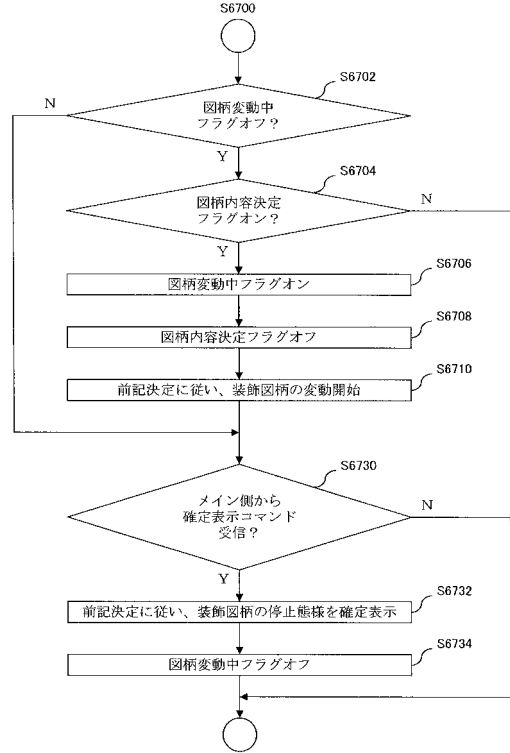
【図18】



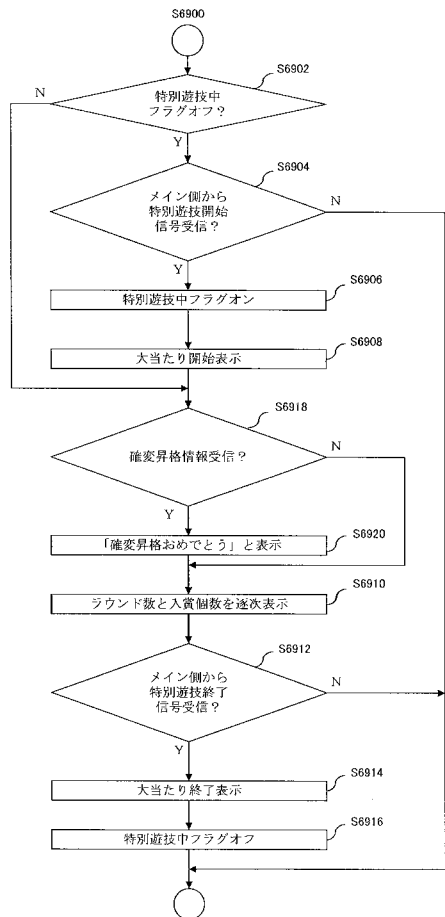
【図19】



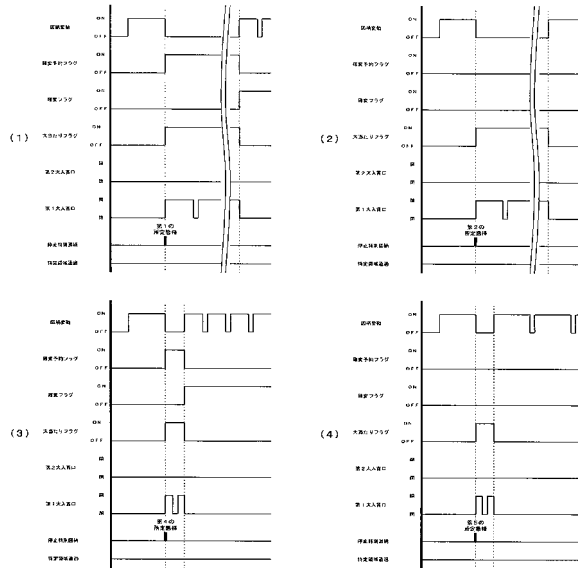
【図20】



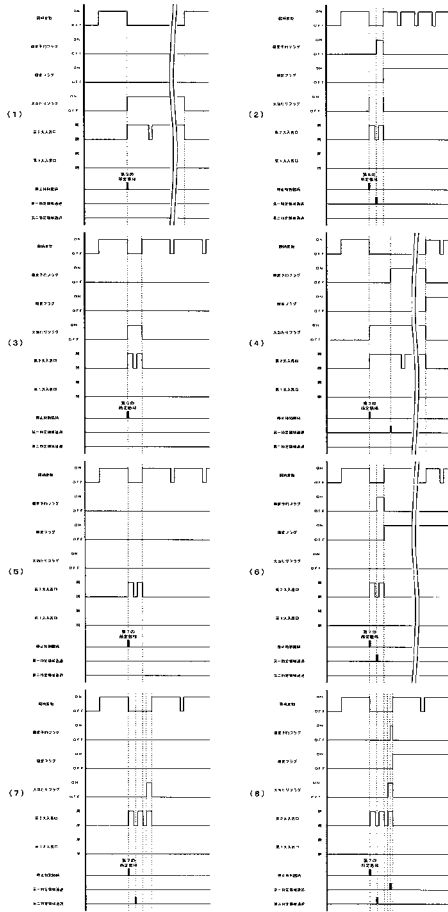
【図21】



【図22】



【 2 3 】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-125831(JP,A)
特開2007-289363(JP,A)
特開2005-304894(JP,A)
特開2007-044340(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02