

(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2015-16302

(P2015-16302A)

(43) 公開日 平成27年1月29日(2015.1.29)

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

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2014-110268 (P2014-110268) (71) 出願人 395018239
(22) 出願日 平成26年5月28日 (2014. 5. 28) 株式会社高尾
(31) 優先権主張番号 特願2013-122932 (P2013-122932) 愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
(32) 優先日 平成25年6月11日 (2013. 6. 11) 番地
(33) 優先権主張国 日本国 (JP) (74) 代理人 110000578
名古屋国際特許業務法人
(72) 発明者 海野 達也
愛知県名古屋市市中川区中京南通三丁目2 2
番地 株式会社高尾内
Fターム(参考) 2C088 AA11 AA42 EB12

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】第1大入賞口と、確変口が設けられた第2大入賞口とを有するパチンコ機において、開放延長機能を活用した新たな遊技性を提供する。

【解決手段】本パチンコ機は、第1始動口、第2始動口（普通電動役物）と、第1、第2大入賞口を備え、大当り遊技中に第2大入賞口に入球した遊技球が確変口に入球すると確変機能が作動する。そして、第1始動口に対応する大当りでは（当り図柄が特図1__図柄1～図柄5）、開放延長機能が作動する場合があるが、大当り遊技中に第2入賞口が短時間しか開放せず、確変機能は作動しない。一方、第2始動口に対応する大当りでは（当り図柄が特図2__図柄1～図柄4）、必ず開放延長機能が作動すると共に、当り図柄が特図2__図柄1、図柄3の場合は、大当り遊技中に第2入賞口が長時間開放され、確変機能の作動が可能となる。

【選択図】図6

(a)

当り図柄	第1大入賞口 (1～14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	確分率
特図1_図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	0. 9秒or10カウント	100	25/100
特図1_図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0. 9秒or10カウント	0	15/100
特図1_図柄3	1～8R: 28秒or10C 9～14R: 0. 9秒or10C	0. 9秒or10カウント	100	25/100
特図1_図柄4	1～8R: 28秒or10C 9～14R: 0. 9秒or10C	0. 9秒or10カウント	0	15/100
特図1_図柄5	各ラウンド 0. 9秒or10カウント	0. 9秒or10カウント	100	20/100

(b)

当り図柄	第1大入賞口 (1～14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	確分率
特図2_図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	20秒or10カウント	150	45/100
特図2_図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0. 9秒or10カウント	100	15/100
特図2_図柄3	1～8R: 28秒or10C 9～14R: 0. 9秒or10C	20秒or10カウント	150	25/100
特図2_図柄4	1～8R: 28秒or10C 9～14R: 0. 9秒or10C	0. 9秒or10カウント	100	15/100

【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

常時入球可能な第 1 始動口と、遊技状態が開放延長状態でない場合には入球が不可能或いは困難だが、前記開放延長状態の場合には入球容易となる第 2 始動口と、遊技の進行を制御する主制御装置と、前記主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置とを備える弾球遊技機において、

前記主制御装置は、

前記第 1 , 第 2 始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行う当否判定手段と、前記当否判定で当りになると、予め定められた開放パターンに従い第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、

前記大当り遊技の前記開放パターンを、前記第 2 大入賞口が短時間しか開放されないショートパターンと、前記第 2 大入賞口が長時間開放されるロングパターンとのうちのいずれかに設定する大当り設定手段と、

前記大当り遊技の終了後、前記遊技状態を前記開放延長状態に設定する開放設定手段と

、
前記大当り遊技中に前記第 2 大入賞口に設けられた確変口への入球が生じると、当該大当り遊技終了後の前記遊技状態を、前記当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、を備え、

前記大当り設定手段は、前記大当り遊技に対応する前記当否判定に用いられた乱数と、該当否判定がなされた際の前記遊技状態とに応じて、該大当り遊技における前記開放パターンを設定し、

前記開放設定手段は、前記大当り遊技に対応する前記当否判定に用いられた乱数と、該当否判定がなされた際の前記遊技状態とに応じて、該大当り遊技の終了後の前記遊技状態を前記開放延長状態に設定すること、

を特徴とする弾球遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、弾球遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

一般的に、確変機能を備える弾球遊技機は、大当りとなった際に確変機能が作動する確率は一定となっている。

しかし、近年、第 1 大入賞口と、内部に確変口が設けられた第 2 大入賞口を備え、大当り遊技中、第 2 大入賞口の開放時に確変口に遊技球が入球すると確変機能が作動する弾球遊技機が知られている（例えば、特許文献 1）。

【0003】

このような弾球遊技機によれば、大当り遊技中に確変口が設けられた大入賞口の開放時間を調整することで、実質的な確変状態への突入率や継続率を変化させることができ、より多様な遊技を提供することが可能となる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2012 - 245173 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

ここで、普通電動役物として構成された始動口への入球確率を高める開放延長機能が知られているが、上記弾球遊技機において、開放延長機能を活用した遊技を行うことは知られていなかった。

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

本願発明は上記課題に鑑みてなされたものであり、第 1 大入賞口と、確変口が設けられた第 2 大入賞口とを有する弾球遊技機において、開放延長機能を活用した新たな遊技性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】

【 0 0 0 7 】

上記課題に鑑みてなされた請求項 1 に係る発明は、常時入球可能な第 1 始動口と、遊技状態が開放延長状態でない場合には入球が不可能或いは困難だが、開放延長状態の場合には入球容易となる第 2 始動口と、遊技の進行を制御する主制御装置と、主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置とを備える弾球遊技機において、主制御装置は、第 1 , 第 2 始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行う当否判定手段と、当否判定で当りになると、予め定められた開放パターンに従い第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、大当り遊技の開放パターンを、第 2 大入賞口が短時間しか開放されないショートパターンと、第 2 大入賞口が長時間開放されるロングパターンとのうちのいずれかに設定する大当り設定手段と、大当り遊技の終了後、遊技状態を開放延長状態に設定する開放設定手段と、大当り遊技中に第 2 大入賞口に設けられた確変口への入球が生じると、当該大当り遊技終了後の遊技状態を、当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、を備え、大当り設定手段は、大当り遊技に対応する当否判定に用いられた乱数と、該当否判定がなされた際の遊技状態とに応じて、該大当り遊技における開放パターンを設定し、開放設定手段は、大当り遊技に対応する当否判定に用いられた乱数と、該当否判定がなされた際の遊技状態とに応じて、該大当り遊技の終了後の遊技状態を開放延長状態に設定しても良い。

【 0 0 0 8 】

このような構成によれば、第 1 段階（遊技状態が通常状態（開放延長状態、或いは、確変状態が無い状態）の段階）と、第 2 段階（開放延長状態に移行した段階）と、第 3 段階（確変状態の段階）を設け、大当りとなる度に、段階的に遊技を有利な状態に変化させることができる。このため、第 1 大入賞口と、確変口が設けられた第 2 大入賞口とを有する弾球遊技機において、開放延長機能を活用した新たな遊技性を提供することができる。

【 0 0 0 9 】

また、遊技状態を考慮して大当り遊技の開放パターンや、大当り遊技後の開放延長機能の作動の有無が定められる。

このため、例えば、第 1 始動口への入球により大当りが発生した場合には、通常状態中は必ずショートパターンの大当り遊技が付与されるが、開放延長状態中や確変状態中はロングパターンの大当り遊技が付与されるようにすることができる。

【 0 0 1 0 】

また、例えば、確変状態中や開放延長状態中は、いずれの始動口への入球により大当りが発生した場合であっても、必ず開放延長機能を作動させることもできる。

これにより、開放延長状態中や確変状態中に第 1 始動口に入球し、大当りが発生したとしても、開放延長状態や確変状態が終了してしまうということが無くなり、遊技者を救済することができると共に、開放延長状態中や確変状態中、第 2 始動口の狙い打ちを徹底する必要が無くなり、遊技の自由度を高めることができる。

【 0 0 1 1 】

また、第 1 の発明は、常時入球可能な第 1 始動口と、遊技状態が開放延長状態でない場合には入球が不可能或いは困難だが、開放延長状態の場合には入球容易となる第 2 始動口と、遊技の進行を制御する主制御装置と、主制御装置からのコマンドに応じて演出を行うサブ制御装置とを備える弾球遊技機において、主制御装置は、第 1 , 第 2 始動口への入球により乱数を抽出し、当否判定を行う当否判定手段と、当否判定で当りになると、予め定められた開放パターンに従い第 1 大入賞口と第 2 大入賞口とを開放する大当り遊技を行う大当り遊技手段と、第 1 始動口への入球に起因する大当り遊技の開放パターンを、第 2 大入賞口が短時間しか開放されないショートパターンに設定すると共に、第 2 始動口への入

球に起因する大当り遊技の開放パターンを、該入球により抽出された乱数に応じて、ショートパターンと、第2大入賞口が長時間開放されるロングパターンとのうちのいずれかに設定する大当り設定手段と、第1始動口への入球に起因する大当り遊技の終了後には、該入球により抽出された乱数に応じて遊技状態を開放延長状態に設定すると共に、第2始動口への入球に起因する大当り遊技の終了後には、該大当り遊技の開放パターンがロングパターンの場合には、遊技状態を開放延長状態に設定する開放設定手段と、大当り遊技中に第2大入賞口に設けられた確変口への入球が生じると、当該大当り遊技終了後の遊技状態を、当否判定で当る確率が上昇する確変状態に設定する確変設定手段と、を備えることを特徴とする。

【0012】

10

このような構成によれば、ショートパターンの大当り遊技では、第2大入賞口が短時間しか開放されないため、確変口への入球は不可能或いは困難となり、確変機能は作動しない。一方、ロングパターンの大当り遊技では、第2大入賞口が長時間にわたり開放されるため、確変口への入球は容易となり、確変機能の作動が可能となる。このため、大当り遊技の開放パターンを切り替えることで、実質的に確変機能の作動の有無を切り替えることができる。

【0013】

また、第2始動口の大当りでは、ショートパターンとロングパターンのいずれかの大当り遊技が行われるが、第1始動口の大当りでは、ショートパターンの大当り遊技しか行われない。このため、第1始動口の大当りでは確変機能が作動せず、第2始動口の大当りでのみ確変機能を作動させることができる。また、開放延長状態でない場合には、第2始動口の入球は殆ど生じない。

20

【0014】

したがって、遊技者は、遊技開始直後等、遊技状態が通常状態（開放延長状態、或いは、確変状態でない状態）の段階（第1段階）では、第1始動口を狙い打ちして大当りを目指し、開放延長機能の作動を目標とすることになる。

【0015】

そして、第1始動口への入球により大当りになり、開放延長状態に移行した段階（第2段階）になると、遊技者は、入球が容易になった第2始動口を狙い打ちし、ロングパターンの大当り遊技が行われる大当りを目指すことになる。

30

【0016】

なお、第2段階は開放延長状態であるため、持球の減少を抑えることができ、第1段階に比べて有利ではあるが、確変状態にはなっておらず、遊技者は、当選確率が低い状況の下で大当りを引く必要がある。このため、第2始動口への入球で大当りになる前に第2段階が終了し、第1段階に戻ってしまう可能性も低くは無い。

【0017】

そして、第2段階の遊技にて、第2始動口への入球により大当りになり、ロングパターンの大当り遊技が行われると、非常に高い確率で確変状態に移行すると共に、開放延長状態に移行し、第3段階となる。第3段階では、持球の減少を抑えつつ容易に大当りに当選することができ、大量の出玉を獲得することが可能となる。

40

【0018】

一方、第2始動口への入球により大当りとなり、ショートパターンの大当り遊技が行われた場合、開放延長機能が作動する可能性はあるが、確変機能は作動しない。このため、開放延長機能が作動しなかった場合であれば、第1段階に戻り、開放延長機能が作動した場合であれば、第2段階が維持されることになる。

【0019】

このように、上記構成によれば、大当りとなる度に段階的に遊技を有利な状態に変化させることができ、第1大入賞口と、確変口が設けられた第2大入賞口とを有する弾球遊技機において、開放延長機能を活用した新たな遊技性を提供することができる。

【0020】

50

しかしながら、第1始動口に対応する大当りでは、ショートパターンの大当り遊技しか行われないため、確変状態中(第3段階の遊技中)に第1始動口への入球が生じ、大当りとなってしまうと、確変状態が終了し、第1段階或いは第2段階に戻ってしまうおそれがある。

【0021】

そこで、第2の発明に係るは、右打ちされた遊技球が主に流下する領域を右打ち領域と、左打ちされた遊技球が主に流下する領域を左打ち領域とが形成された遊技領域をさらに備え、第1始動口は左打ち領域に、第2始動口は右打ち領域にそれぞれ配置されているか、或いは、第1始動口は右打ち領域に、第2始動口は左打ち領域にそれぞれ配置されている。

10

【0022】

このような構成によれば、遊技者は、右打ちと左打ちを使い分けることで、第1,第2始動口のいずれかを確実に狙い打つことができ、第2始動口の狙い打ちをしているにもかかわらず、遊技者の意思に反して遊技球が第1始動口に入球し、大当りになってしまうことを防ぐことができる。

【0023】

このため、第3段階の遊技中、不測の事態により第1段階や第2段階に移行してしまうことを防ぐことができ、段階的に遊技者に有利な遊技が行われるという遊技構成を、高い精度で実現することができる。

【0024】

20

また、第1段階では第1始動口の狙い打ちがなされるため、第2段階への移行後、第1段階で第1始動口への入球により生じた第1保留記憶が残っている可能性がある。

そして、仮に、第2始動口への入球により生じた第2保留記憶の優先消化がなされるとした場合には、第2段階、更には第3段階となった後も第1保留記憶が残ったままとなる可能性がある。このとき、第2,第3段階の遊技の途中で該第1保留記憶が消化され、大当りになってしまうと、開放延長状態や確変状態が終了してしまい、第2,第3段階の遊技が中途半端な形で終了してしまう。

【0025】

そこで、第3の発明に係る弾球遊技機では、当否判定手段は、第1始動口への入球により抽出した乱数を第1保留記憶として保存すると共に、第2始動口への入球により抽出した乱数を第2保留記憶として保存し、第1,第2保留記憶に係る乱数による当否判定を行うことで、該保留記憶を消化し、第1保留記憶と第2保留記憶のうち、先に生じたものから順に消化するか、或いは、第1保留記憶から順に消化する。

30

【0026】

このような構成によれば、第2段階に移行した最初の時点で、第1段階の遊技で生じた第1保留記憶が全て消化される。このため、第2,第3段階の遊技中に第1保留記憶がいつまでも残った状態となり、該第1保留記憶の消化により大当りとなり、第2,第3段階の遊技が中途半端な形で終了してしまうことを防ぐことができる。

【0027】

40

また、第4の発明に係る発明のように、当否判定手段は、サブ制御装置に対し、第1保留記憶と第2保留記憶の発生を通知するコマンドを送信すると共に、当否判定の結果を通知するコマンドを送信し、大当り遊技手段は、サブ制御装置に対し、大当り遊技の終了を通知するコマンドを送信し、開放設定手段は、遊技状態を開放延長状態に設定すると、サブ制御装置に対し、該遊技状態を通知するコマンドを送信し、サブ制御装置は、主制御装置からのコマンドに基づき、当否判定の結果を報知するための図柄演出を行う図柄演出手段と、主制御装置からのコマンドに基づき、大当り遊技終了後に遊技状態が開放延長状態となる場合における、該大当り遊技終了時に生じている第1保留記憶を特定する特定手段と、主制御装置からのコマンドに基づき、特定手段により特定された第1保留記憶についての図柄演出が全て終了し、且つ、該第1保留記憶の当否判定が全て外れとなるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には、開放延長状態への移行を報知する演出を行う開放

50

演出手段と、を備えていても良い。

【0028】

このような構成によれば、第2段階の遊技開始時に残存している第1保留記憶が全てハズレとなり、第2段階の遊技が中断されないことが確定した段階で、第2段階の遊技の開始（通常状態から開放延長状態への移行）が報知される。

【0029】

このため、第2段階の遊技開始を報知し、遊技者を喜ばせたにも関わらず、残存している第1保留記憶の消化により第2段階の遊技が開始早々に終了してしまうといった事態を防ぐことができ、遊技者の落胆を防ぐことができる。

【0030】

また、上述したように、確変状態中（第3段階の遊技中）に第1始動口への入球が生じ、大当たりとなってしまうと、確変状態が終了してしまうおそれがある。

そこで、第5の発明に係る弾球遊技機では、当否判定手段は、サブ制御装置に対し、第1保留記憶と第2保留記憶の発生を通知するコマンドを送信すると共に、当否判定の結果を通知するコマンドを送信し、開放設定手段は、遊技状態を開放延長状態に設定すると、サブ制御装置に対し、該遊技状態を通知するコマンドを送信し、確変設定手段は、遊技状態を確変状態に設定すると、サブ制御装置に対し、該遊技状態を通知するコマンドを送信し、サブ制御装置は、主制御装置からのコマンドに基づき、遊技状態が、確変状態か否かを判定する判定手段と、判定手段により肯定判定がなされた場合に、主制御装置からのコマンドに基づき、第1保留記憶についての当否判定がなされるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には、該当否判定で当たりとなった場合には、確変状態が終了する旨を警告する警告演出手段と、を備えることを特徴とする。

【0031】

このような構成によれば、確変状態中、遊技者に対し、第1始動口への入球により大当たりになると確変状態が終了するという不利益を被ることを警告することができる。

また、第6の発明に係る弾球遊技機のように、主制御装置は、特別図柄の変動表示を行うことで、当否判定の結果を報知する変動表示手段をさらに備え、当否判定手段は、第2始動口への入球により抽出した乱数を第2保留記憶として保存すると共に、第2保留記憶が存在する場合には、第2保留記憶に係る乱数により当否判定を行うことで、第2保留記憶を消化し、第1始動口への入球により抽出した乱数については保留記憶として保存すること無く、第2保留記憶が存在せず、且つ、特別図柄の変動表示、及び、大当たり遊技が行われていない場合には、第1始動口への入球により抽出した乱数により当否判定を行っても良い。

【0032】

このような構成によれば、第2段階の遊技が開始された際、第1段階の遊技で生じた第1保留記憶が残存しているということが無くなる。このため、第2段階の遊技が、残存した第1保留記憶に基づく大当たりの発生により中断されてしまうことを防ぐことができる。

【0033】

また、第7の発明に係る弾球遊技機のように、当否判定手段は、サブ制御装置に対し、第2保留記憶の発生を通知するコマンドを送信すると共に、第1始動口への入球により抽出した乱数による当否判定の結果と、第2保留記憶に係る乱数に基づく当否判定の結果とを通知するコマンドを送信し、開放設定手段は、遊技状態を開放延長状態に設定すると、サブ制御装置に対し、該遊技状態を通知するコマンドを送信し、サブ制御装置は、主制御装置からのコマンドに基づき、当否判定の結果を報知するための図柄演出を行う図柄演出手段と、主制御装置からのコマンドに基づき、遊技状態が確変状態か否かを判定する判定手段と、判定手段により肯定判定がなされた場合に、第2始動口に向けての遊技球の発射を推奨する演出を行う推奨演出手段と、判定手段により肯定判定がなされた場合において、第1始動口への入球による当否判定の結果を示す図柄演出が行われる場合には、該当否判定で当たりとなった場合には確変状態が終了する旨を警告する演出を行う警告演出手段と、を備えていても良い。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

このような構成によれば、遊技者に対し、確変状態中に第1始動口への入球により大当りになると、確変状態が終了するという不利益を被ることを警告することができる。また、確変状態中は、第2始動口の狙い打ちを促すことができ、遊技者が、確変状態が中断されてしまうという不利益を被るのを防ぐことができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 3 5 】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】パチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図3】遊技盤に設けられた確変決定装置の正面図である。

10

【図4】パチンコ機の裏面図である。

【図5】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図6】第1実施形態における各当り図柄の特典内容を示す表である。

【図7】第1実施形態におけるメインルーチンについてのフローチャートである。

【図8】第1実施形態における始動口入賞確認処理についてのフローチャートである。

【図9】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図10】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図11】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図12】第1実施形態における当否判定処理についてのフローチャートである。

【図13】第1実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

20

【図14】第1実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図15】第1実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図16】第1実施形態における大当り遊技処理についてのフローチャートである。

【図17】第1実施形態における演出画面の説明図である。

【図18】第1実施形態における開始待ち演出実行処理についてのフローチャートである。

。

【図19】第1実施形態における開始演出実行処理についてのフローチャートである。

【図20】第1実施形態における警告演出実行処理についてのフローチャートである。

【図21】第2実施形態における演出画面の説明図である。

【図22】第3実施形態における各当り図柄の特典内容を示す表である。

30

【発明を実施するための形態】

【 0 0 3 6 】

以下、本発明の実施形態について図面を用いて説明する。なお、本発明の実施の形態は、下記の実施形態に何ら限定されることはなく、本発明の技術的範囲に属する限り種々の形態を採りうる。

【 0 0 3 7 】

〔構成の説明〕

(1) 全体の構成について

図1に示すように、本実施形態のパチンコ機50は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠51にて各構成を保持する構造を有している。外枠51の左側上下にはヒンジ53が設けられており、ヒンジ53により、板ガラス61が嵌め込まれた前枠(ガラス枠)52及び後述の内枠が、外枠51に対し開閉可能に保持される。また、前枠52の板ガラス61の奥には、内枠に保持された遊技盤1(図2)が設けられている。

40

【 0 0 3 8 】

前枠52の上部の左右両側にはスピーカ66が設置されており、これらにより遊技音が出力され、遊技の趣向性を向上させる。また、前枠52には、遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ65のほか、遊技の異常を報知するLEDが設けられている。

【 0 0 3 9 】

前枠52の下部には、上皿55と下皿63とが一体に形成されている。また、下皿63の右側には発射ハンドル64が設けられており、該発射ハンドル64を時計回りに操作す

50

ることにより発射装置が作動し、上皿 5 5 から供給された遊技球が遊技盤 1 に向けて発射される。

【 0 0 4 0 】

下皿 6 3 は、上皿 5 5 から溢れた賞球を受けるよう構成されており、球抜きレバーを操作することで、下皿 6 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられたドル箱に移すことができる。また、上皿 5 5 の中央には、遊技 S W 6 7 が設けられている。

【 0 0 4 1 】

本パチンコ機 5 0 は、いわゆる C R 機であり、プリペイドカードの読み書きを行うプリペイドカードユニット (C R ユニット) 5 6 が付属されていると共に、上皿 5 5 の右側には球貸ボタン 5 7 , 精算ボタン 5 8 , 精算表示装置 5 9 が設けられている。

10

【 0 0 4 2 】

なお、図 1 の 4 9 は、前枠 5 2 及び前記内枠を外枠 5 1 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 4 9 に所定の鍵を挿入して鍵を時計回りに操作すると、内枠が開放され、反時計回りに操作すると、前枠 5 2 が開放される。

【 0 0 4 3 】

また、図 2 に示すように、遊技盤 1 には、外レール 2 a と内レール 2 b とによって囲まれた略円形の遊技領域 3 が形成されている。遊技領域 3 には、その中央部にセンターケース 5 が装着され、センターケース 5 に向かって右横には、普通図柄作動ゲート 2 2 が設置されている。普通図柄作動ゲート 2 2 を遊技球が通過すると、普通図柄の当否抽選用の複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数に基づく当否判定 (普通図柄抽選) が行われる。

20

【 0 0 4 4 】

センターケース 5 の直下には、遊技球の入球に起因して第 1 特別図柄 (第 1 特図或いは特図 1 とも記載) の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第 1 始動口 1 1 が設置されている。また、センターケース 5 の右横であって、普通図柄作動ゲート 2 2 の直下には、遊技球の入球に起因して第 2 特別図柄 (第 2 特図或いは特図 2 とも記載) の変動表示を伴う大当り抽選が行われる第 2 始動口 1 2 が設置されている。

【 0 0 4 5 】

第 1 始動口 1 1 は、左打ち (センターケース 5 の左側を狙い打つこと) により発射された遊技球が主に流下する領域 (左打ち領域) に配置されていると共に、第 2 始動口 1 2 は、右打ち (センターケース 5 の右側を狙い打つこと) により発射された遊技球が主に流下する領域 (右打ち領域) に配置されている。

30

【 0 0 4 6 】

このため、左打ちを行うことで第 1 始動口 1 1 を狙い打つことができると共に、右打ちを行うことで第 2 始動口 1 2 を狙い打つことができる。

なお、第 1 始動口 1 1 を右打ち領域に配置すると共に、第 2 始動口 1 2 を左打ち領域に配置しても良い。

【 0 0 4 7 】

第 1 始動口 1 1 は、常時遊技球が入球可能に構成されているが、第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選により開放される普通電動役物として構成されており、開放時のみ入球可能となっている。なお、閉鎖時であっても、稀に入球可能な構成としても良い。

40

【 0 0 4 8 】

第 1 始動口 1 1 に遊技球が入球すると、第 1 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 1 保留記憶として記憶されると共に、第 2 始動口 1 2 に遊技球が入球すると、第 2 特図に対応する複数種類の乱数が抽出され、第 2 保留記憶として記憶される。

【 0 0 4 9 】

普通電動役物として構成された第 2 始動口 1 2 は、普通図柄抽選での当選時に、所定時間の開放が行われる。

また、センターケース 5 の下方においては、第 1 始動口 1 1 の下側に、大当り抽選で当ると行われる大当り遊技の際に開放される特別電動役物からなる第 1 大入賞口 2 0 が設け

50

られており、第 1 始動口 1 1 の右側に、該特別電動役物からなる第 2 大入賞口 2 1 が設けられている。

【 0 0 5 0 】

なお、第 1 大入賞口 2 0 は、右打ちがなされた場合であっても左打ちがなされた場合であっても比較の入球容易な位置に配されているが、第 2 大入賞口 2 1 は、右打ちされた遊技球が主に入球する位置に配されている。

【 0 0 5 1 】

また、第 2 大入賞口 2 1 の下側には、大当り遊技中に第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球が誘導され、大当り遊技終了後に確変状態（当否判定で当る確率が上昇した状態）となることを決定するための確変決定装置 1 3 が配置されている。なお、確変決定装置 1 3 の詳細については、後述する。

10

【 0 0 5 2 】

遊技盤 1 における向かって左側の領域には、7 セグメントの第 1 特図表示装置 9 及び第 2 特図表示装置 1 0 と、4 個の L E D からなる第 1 特図保留数表示装置 2 3 及び第 2 特図保留数表示装置 2 4 が設置されている。また、遊技盤 1 における向かって右下の領域には、2 個の L E D からなる普通図柄表示装置 7 と、4 個の L E D からなる普図保留数表示装置 8 が設置されている。

【 0 0 5 3 】

図 2 に示す遊技盤 1 のセンターケース 5 には、中央に演出図柄表示装置 6（全体の図示は省略）の L C D パネルが配設され、L C D パネルの画面上では、演出図柄の変動表示等を行うことで、第 1、第 2 特図に対応する大当り抽選の結果を報知する図柄演出が行われる。

20

【 0 0 5 4 】

また、センターケース 5 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージ等が設けられている。

なお、遊技盤 1 の遊技領域 3 には多数の遊技釘が植設されており、盤面最下部にはアウト口が設けられている。

【 0 0 5 5 】

次に、確変決定装置 1 3 の構成について説明する。

図 3 に記載されているように、確変決定装置 1 3 は、第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球が排出される排出口 1 3 a と、確変状態への移行を決定するための確変口 1 5 と、確変口 1 5 を閉鎖或いは開放するシャッター 1 4 を備える。

30

【 0 0 5 6 】

既に述べたように、大当り遊技中に第 2 大入賞口 2 1 に入球した遊技球は、排出口 1 3 a から排出される。確変口 1 5 が閉鎖されているときに排出口 1 3 a から遊技球が排出されると、該遊技球はシャッター 1 4 によりはずれ口 1 3 b に誘導される（図 3（a）参照）。一方、確変口 1 5 が開放されているときに排出口 1 3 a から遊技球が排出されると、該遊技球は確変口 1 5 に入球し、大当り遊技終了後に確変状態となることが決定される（図 3（b）参照）。

【 0 0 5 7 】

40

また、図 4 に示すように、パチンコ機 5 0 の裏側は、遊技盤 1 を脱着可能に取付ける内枠 7 0 が外枠 5 1 に収納された構成となっている。内枠 7 0 は、前枠 5 2 と同様、一方の側縁（図 4 に向かって右側）の上下位置が外枠 5 1 に設けられたヒンジ 5 3 に結合され、開閉可能に設置されている。内枠 7 0 には、遊技球流下通路が形成されており、上方（上流）から球タンク 7 1、タンクレール 7 2、払出ユニット 7 3 が設けられ、払出ユニット 7 3 の中には払出装置が設けられている。この構成により、遊技盤 1 の入賞口に遊技球が入賞すると、球タンク 7 1 に貯留されている所定個数の遊技球（賞球）が払出装置から払い出され、流下通路を通り上皿 5 5 に払い出される。また、本実施形態では、払出装置は、球貸ボタン 5 7 の操作に応じて遊技球（貸球）を払い出すよう構成されている。

【 0 0 5 8 】

50

また、パチンコ機 50 の裏側には、主制御装置 80 , 払出制御装置 81 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 , 発射制御装置 , 電源基板 85 が設けられている。主制御装置 80 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 は、遊技盤 1 に設けられ、払出制御装置 81 , 発射制御装置 , 電源基板 85 は、内枠 70 に設けられている。なお、図 4 では発射制御装置が記載されていないが、発射制御装置は、払出制御装置 81 の奥側（遊技盤 1 側）に配されている。

【0059】

また、球タンク 71 の右側には、外部接続端子板 78 が設けられており、外部接続端子板 78 により、遊技状態や遊技結果を示す信号が図示しないホールコンピュータへ送られる。

10

【0060】

（2）電氣的構成について

次に、パチンコ機 50 の電氣的構成について説明する。このパチンコ機 50 は、図 5 のブロック図に示すとおり、主制御装置 80 を中心にして構成されている。なお、このブロック図には、単に信号を中継するいわゆる中継基板や電源基板等は記載されていない。また、詳細な図示は省略するが、主制御装置 80 , 払出制御装置 81 , 演出図柄制御装置 82 , サブ統合制御装置 83 のいずれも CPU , ROM , RAM , 入力ポート , 出力ポート等を備えている。また、発射制御装置 84 , 電源基板には CPU , ROM , RAM は設けられていないが、これに限るわけではなく、発射制御装置 84 等に CPU , ROM , RAM 等を設けてもよい。

20

【0061】

主制御装置 80 には、第 1 始動口 11 に入球した遊技球を検出する第 1 始動口 SW 11a、第 2 始動口 12 に入球した遊技球を検出する第 2 始動口 SW 12a、普通図柄作動ゲート 22 に進入した遊技球を検出する普通図柄作動 SW 22a、一般入賞口 25 ~ 27 に入球した遊技球を検出する一般入賞口 SW 25a , 27a 等からの検出信号が入力される。

【0062】

また、このほかにも、第 1 大入賞口 20 に入球した遊技球を計数するための第 1 カウント SW 20a、第 2 大入賞口 21 に入球した遊技球を計数するための第 2 カウント SW 21a、確変決定装置 13 に設けられた確変口 15 に入球した遊技球を検出する確変口 SW 15a が入力される。

30

【0063】

主制御装置 80 は、搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号等に基づいて遊技の進行に関わる各種のコマンドを生成し、払出制御装置 81 及びサブ統合制御装置 83 へ出力する。

【0064】

また、主制御装置 80 は、図柄表示装置中継端子板 90 を介して接続されている第 1 特図表示装置 9 , 第 2 特図表示装置 10 , 第 1 特図保留数表示装置 23 , 第 2 特図保留数表示装置 24 , 普通図柄表示装置 7 , 普図保留数表示装置 8 の表示を制御する。

【0065】

さらに、主制御装置 80 は、第 1 大入賞口ソレノイド 20b を制御することで第 1 大入賞口 20 の開閉を制御すると共に、第 2 大入賞口ソレノイド 21b を制御することで第 2 大入賞口 21 の開閉を制御し、普電役物ソレノイド 12b を制御することで第 2 始動口 12 の開閉を制御する。

40

【0066】

また、シャッターソレノイド 14a を制御することで、シャッター 14 を制御し、確変決定装置 13 に設けられた確変口 15 の開閉状態を切り替える。

主制御装置 80 からの出力信号は試験信号端子にも出力されるほか、図柄変動や大当たり等の管理用の信号が外部接続端子板 78 に出力されてホールコンピュータ 87 に送られる。

50

【 0 0 6 7 】

主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 とは双方向通信が可能である。

払出制御装置 8 1 は、主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて払出モータ 3 0 を稼働させて賞球を払い出させる。本実施例においては、賞球として払い出される遊技球を計数するための払出 S W 3 1 の検出信号は払出制御装置 8 1 に入力され、払出制御装置 8 1 で賞球の計数が行われる構成を用いる。この他にも主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 に払出 S W 3 1 の検出信号が入力され、主制御装置 8 0 と払出制御装置 8 1 の双方で賞球の計数を行う構成を用いることも考えられる。

【 0 0 6 8 】

なお、払出制御装置 8 1 は、ガラス枠閉鎖 S W 4 5 , 内枠閉鎖 S W 4 6 , 球切れ S W 3 3 , 払出 S W 3 1 , 満杯 S W 3 2 からの信号が入力され、満杯 S W 3 2 により下皿 6 3 が満タンであることを示す信号が入力された場合や、球切れ S W 3 3 により球タンク 7 1 に遊技球が少ないあるいは無いことを示す信号が入力された場合には、払出モータ 3 0 を停止させ、賞球の払出動作を停止させる。また、満杯 S W 3 2 , 球切れ S W 3 3 も、その状態が解消されるまで信号を出力し続ける構成になっており、払出制御装置 8 1 は、その信号が出力されなくなることに起因して払出モータ 3 0 の駆動を再開させる。

【 0 0 6 9 】

また、払出制御装置 8 1 は、C R ユニット端子板 3 4 を介して C R ユニット 5 6 と交信することで払出モータ 3 0 を作動させ、貸し球を排出する。払出された貸し球は払出 S W 3 1 に検出され、検出信号は払出制御装置 8 1 に入力される。また、C R ユニット端子板 3 4 は、精算表示装置 5 9 とともに双方向通信可能に接続されており、精算表示装置 5 9 には、遊技球の貸出しを要求するための球貸ボタン 5 7、精算を要求するための精算ボタン 5 8 が設けられている。

【 0 0 7 0 】

また、払出制御装置 8 1 は、外部接続端子板 7 8 を介して賞球に関する情報、枠（内枠 7 0 , 前枠 5 2）の開閉状態を示す情報などをホールコンピュータ 8 7 に送信するほか、発射制御装置 8 4 に対して発射停止信号を送信する。

【 0 0 7 1 】

なお、本実施例では遊技球を払出す構成であるが、入賞等に応じて発生した賞球を払い出さずに記憶する封入式の構成にしても良い。

発射制御装置 8 4 は、発射モータ 4 0 を制御して、遊技領域 3 に遊技球を発射させる。

【 0 0 7 2 】

なお、発射制御装置 8 4 には、払出制御装置 8 1 以外に、発射ハンドル 6 4 からの回動量信号、タッチ S W 3 8 からのタッチ信号、発射停止 S W 3 9 から発射停止信号が入力される。

【 0 0 7 3 】

回動量信号は、遊技者が発射ハンドル 6 4 を操作することで出力され、タッチ信号は遊技者が発射ハンドル 6 4 を触ることで出力され、発射停止スイッチ信号は、遊技者が発射停止 S W 3 9 を押すことで出力される。なお、タッチ信号が発射制御装置 8 4 に入力されていなければ、遊技球は発射できないほか、発射停止スイッチ信号が入力されているときには、遊技者が発射ハンドル 6 4 を触っていても遊技球は発射出来ないようになっている。

【 0 0 7 4 】

サブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から送信されてくるデータ及びコマンドを受信し、それらを演出表示制御用、音制御用及びランプ制御用のデータに振り分けて、演出表示制御用のコマンド等は演出図柄制御装置 8 2 に送信し、音制御用及びランプ制御用は自身に含まれている各制御部位（音声制御装置及びランプ制御装置としての機能部）に分配する。

【 0 0 7 5 】

そして、音声制御装置としての機能部は、音声制御用のデータに基づいて音 L S I を作

10

20

30

40

50

動させることによってスピーカ 66 からの音声出力を制御し、ランプ制御装置としての機能部は、ランプ制御用のデータに基づいてランプドライバを作動させることによって各種 LED、ランプ 28 を制御する。

【0076】

また、サブ統合制御装置 83 には、遊技 SW 67 が接続されており、遊技者が遊技 SW 67 を操作した際には、その信号がサブ統合制御装置 83 に入力される。

サブ統合制御装置 83 と演出図柄制御装置 82 とは双方向通信が可能である。

【0077】

演出図柄制御装置 82 は、サブ統合制御装置 83 から受信したデータ及びコマンド（共に主制御装置 80 から送信されてきたものとサブ統合制御装置 83 が生成したものとがある）に基づいて演出図柄表示装置 6 を制御して、演出図柄の変動表示（図柄演出）等の演出画面を表示させる。

【0078】

[動作の説明]

[第1実施形態]

(1) 概要について

次に、第1実施形態におけるパチンコ機 50 の動作について説明する。

【0079】

上述したように、本パチンコ機 50 は、大当り遊技中、第2大入賞口 21 に遊技球が入球し、さらに、該遊技球が確変決定装置 13 の確変口 15 に入球すると、確変機能が作動し、大当り遊技後の遊技状態は、当否判定で当る確率が高くなる確変状態となる。なお、確変状態は、後述する時短状態と同じ期間にわたり継続させても良いし、次回の大当りまで継続させても良い。

【0080】

また、大当り遊技では、1～14ラウンドで第1大入賞口 20 が開放され、15ラウンド目で第2大入賞口 21 が開放されるという開放パターンで各大入賞口が開放される。無論、該開放パターンは一例であり、総ラウンド数や、第2大入賞口 21 を何ラウンド目に開放させるかは随時決定することができる。

【0081】

したがって、本パチンコ機 50 は、形式上、全ての大当りで確変機能が作動する可能性があり、名目上の確変割合は、大当りとなった特図の種類や当り図柄に関らず一定（100%）となる。

【0082】

しかし、大当り遊技の開放パターンとして、第2大入賞口 21 の開放時間が 0.9 秒間であるショートパターンと、該開放時間が 2.0 秒間であるロングパターンがあり、ショートパターンの大当り遊技では、第2大入賞口 21 への入球は非常に稀であり、確変機能が作動する確率は極めて小さい。該開放パターンは、大当りとなった特図の種類や当り図柄に応じて決定され、実質的には、特図の種類や当り図柄により確変機能の作動の有無が決定される。

【0083】

また、本パチンコ機 50 には、普通図柄抽選の当選確率を上昇させる、普通図柄抽選で当選した際の第2始動口 12 の開放時間を長くする、普通図柄抽選がなされた際の普通図柄表示装置 7 での変動表示時間を短くする等の方法により、第2始動口 12 への入球を容易にする開放延長機能（時短機能）が設けられている。

【0084】

そして、大当りとなった特図の種類や当り図柄に応じて、開放延長機能が作動するか否かや、開放延長機能の継続回数が決定される。なお、開放延長機能が作動している状態を、開放延長状態或いは時短状態と記載する。

【0085】

図 6 (a) , (b) の表は、第1特図で大当りとなった場合の当り図柄（特図 1 __ 図柄

10

20

30

40

50

1～図柄5)と、第2特図で大当たりとなった場合の当り図柄(特図2__図柄1～図柄4)とに応じて決定される開放パターンと開放延長機能の継続回数を示している。

【0086】

該表が示すように、第1特図で大当たりとなった場合には、開放延長機能が作動する可能性があるが(特図1__図柄1, 図柄3, 図柄5)、大当たり遊技は必ずショートパターンとなり、実質的に確変機能は作動しない。

【0087】

一方、第2特図で大当たりとなった場合には、開放延長機能が必ず作動すると共に、当り図柄が特図2__図柄1, 図柄3の場合には、大当たり遊技はロングパターンとなり、確変機能を作動させることができる。

【0088】

したがって、本パチンコ機50では、以下のようにして遊技が進行する。

遊技開始時点では、開放延長機能は作動しておらず、また、普通図柄抽選で当選しない限り第2始動口12には入球しないため、遊技者は左打ちを行い、第1始動口11を狙い打つことになる。第1特図による大当たりでは確変機能は作動しないため、まずは開放延長機能を作動させることが目標となる。

【0089】

そして、第1特図で大当たりとなり、開放延長機能が作動すると、遊技者は右打ちを行い、第2始動口12を狙い打ち、第2特図による大当たりにより確変機能の作動を目指すことになる。

【0090】

以下では、第1実施形態におけるパチンコ機50の動作について、詳しく説明する。

(2)メインルーチンについて

まず、パチンコ機50の主制御装置80におけるメインルーチンについて、図7に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、このメインルーチンは、2ms周期のタイマ割り込み処理として起動される。

【0091】

S10では、主制御装置80は、正常なタイマ割り込みによりメインルーチンが起動されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には(S10:Yes)、S20に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には(S10:No)、S15に処理を移行する。

【0092】

S15では、主制御装置80は、CPUやI/O等の初期設定を行い、S70に処理を移行する。

一方、S10で肯定判定が得られた場合には、主制御装置80は、初期値乱数の更新(S20)、大当たり決定用乱数の更新(S25)、大当たり図柄決定用乱数の更新(S30)、当り決定用乱数の更新(S35)、リーチ判定用乱数の更新(S40)、変動パターン決定用乱数の更新(S45)を行う。

【0093】

そして、主制御装置80は、始動口等といった入賞口への遊技球の入賞を検出する入賞確認処理と(S50)、始動口への入賞に起因して大当たり抽選を行う当否判定処理と(S55)、サブ統合制御装置83等にデータ及びコマンドを送信し、また、ホールコンピュータ87等に各種情報を送信する各出力処理と(S60)、遊技者の不正行為を検出する不正監視処理と(S65)を行う。

【0094】

なお、これ以外にも、遊技球の普通図柄作動ゲート22の通過に起因して普通図柄抽選等を行う普図当否判定処理や、普通電動役物(第2始動口12)を開放することで普図遊技を行う普図遊技処理等が行われる。

【0095】

また、当否判定処理に続いて、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が行われる。

10

20

30

40

50

また、S 7 0では、主制御装置 8 0は、次のタイマ割込みが発生してメインルーチンが起動されるまで、初期値乱数の更新を繰り返し行う。

【 0 0 9 6 】

(3) 始動口入賞確認処理について

次に、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 への入賞を検出し、該入賞に応じて保留記憶等を行う始動口入賞確認処理について、図 8 に記載のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される入賞確認処理からコールされるサブルーチンとして構成されている。

【 0 0 9 7 】

S 1 0 0では、主制御装置 8 0は、第 1 始動口 S W 1 1 a の検出信号に基づき、第 1 始動口 1 1 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 0 0 : Y e s)、S 1 0 5 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 0 0 : N o)、S 1 1 5 に処理を移行する。

10

【 0 0 9 8 】

S 1 0 5では、主制御装置 8 0は、第 1 始動口 1 1 に対応する特図についての保留記憶の数 (第 1 保留記憶) が、最大値 (一例として 4) に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 0 5 : Y e s)、S 1 1 0 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 0 5 : N o)、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 0 9 9 】

S 1 1 0では、主制御装置 8 0は、大当たり抽選に用いられる大当たり決定用乱数や、当り図柄を決定する大当たり図柄決定用乱数や、図柄演出においてリーチとなるか否かを決定するためのリーチ判定用乱数や、特別図柄の変動時間等を決定するための変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 1 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 1 保留記憶が生じているかを示す第 1 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、S 1 1 5 に処理を移行する。

20

【 0 1 0 0 】

なお、主制御装置 8 0は、第 1 保留記憶に係る大当たり決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

S 1 1 5では、主制御装置 8 0は、第 2 始動口 S W 1 2 a の検出信号に基づき、第 2 始動口 1 2 への遊技球の入賞が発生したかを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 1 5 : Y e s)、S 1 2 0 に処理を移行し、否定判定の場合は (S 1 1 5 : N o)、本処理を終了する。

30

【 0 1 0 1 】

S 1 2 0では、主制御装置 8 0は、第 2 始動口 1 2 に対応する特図についての保留記憶の数 (第 2 保留記憶) が、最大値 (一例として 4) に達しているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合は (S 1 2 0 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合は (S 1 2 0 : N o)、S 1 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 2 】

S 1 2 5では、主制御装置 8 0は、大当たり決定用乱数や大当たり図柄決定用乱数やリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等を抽出する。そして、抽出した乱数を第 2 保留記憶として記憶すると共に、何個の第 2 保留記憶が生じているかを示す第 2 保留数コマンドを生成してサブ統合制御装置 8 3 に送信し、本処理を終了する。

40

【 0 1 0 3 】

なお、主制御装置 8 0は、第 2 保留記憶に係る大当たり決定用乱数等に基づき先読みを行い、先読み結果をサブ統合制御装置 8 3 に送信しても良い。

(4) 当否判定処理について

次に、保留記憶に係る大当たり決定用乱数により大当たり抽選を行う当否判定処理について、図 9 ~ 1 2 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、メインルーチンから実行される。また、本処理の終了後は、大当たり遊技を行うための大当たり遊技処理が実行される。

50

【 0 1 0 4 】

まず、図 9 に関して、S 2 0 0 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 0 : Y e s)、本処理を終了し、否定判定の場合には (S 2 0 0 : N o)、S 2 0 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 5 】

S 2 0 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 特図或いは第 2 特図の変動表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 0 5 : Y e s)、図 1 1 の S 2 8 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 0 5 : N o)、S 2 1 0 に処理を移行する。

【 0 1 0 6 】

S 2 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 特図或いは第 2 特図の確定表示中か否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 2 1 0 : Y e s)、図 1 2 の S 2 9 0 に処理を移行し、否定判定の場合には (S 2 1 0 : N o)、図 1 0 の S 2 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 0 7 】

続いて図 1 0 に関して、S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 保留記憶及び第 2 保留記憶の有無を判定し、いずれかの保留記憶が存在する場合には (S 2 1 5 : Y e s)、S 2 2 0 に処理を移行すると共に、そうでない場合には (S 2 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 0 8 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 は、現時点で存在する第 1、第 2 保留記憶のうち、最先の保留記憶を選択すると共に、選択した保留記憶の種類に対応する保留記憶の数をデクリメントし、S 2 2 5 に処理を移行する。なお、第 1、第 2 保留記憶が存在する場合には、第 1 保留記憶のうち、最先に生じたものから順に選択する構成 (第 1 保留記憶を優先消化する構成) としても良い。

【 0 1 0 9 】

S 2 2 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態であることを示す確変フラグがセットされているか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 2 5 : Y e s)、S 2 3 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 2 5 : N o)、S 2 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 0 】

S 2 3 0 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態に対応する当否判定用テーブル (確変テーブル) に基づき、大当り抽選で当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 1 】

一方、S 2 3 5 では、主制御装置 8 0 は、選択された保留記憶に係る大当り判定用乱数と、確変状態で無い場合に対応する当否判定用テーブル (通常テーブル) に基づき、大当り抽選で当るか否かを判定し、該保留記憶を消化する。そして、S 2 4 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 2 】

S 2 4 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り抽選で当たったか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 2 4 0 : Y e s)、S 2 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 2 4 0 : N o)、S 2 6 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 3 】

S 2 4 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定する。なお、大当り図柄決定用乱数に基づく決定の結果、第 1 特図、第 2 特図に対応する各当り図柄は、図 6 に記載の表の振分率に従いランダムに選択される。そして、S 2 5 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 4 】

S 2 5 0、S 2 5 5 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定すると共に、当り図柄に基づき大当り遊技における開放パターンや、大当り遊技後の開放延長機能の作動の有無や、開放延長機能

10

20

30

40

50

や確変状態の継続回数等決定し（図 6 参照）、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 5 】

一方、大当り抽選で外れた際に移行する S 2 6 0 では、主制御装置 8 0 は、消化した保留記憶に係るリーチ判定用乱数や変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定し、S 2 6 5 に処理を移行する。

【 0 1 1 6 】

S 2 6 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態中に実行可能な大当り抽選の残り回数（確変回数）や、時短状態中に実行可能な大当り抽選の残り回数（時短回数）を示すカウンタの更新等を行い、S 2 7 0 に処理を移行する。

【 0 1 1 7 】

S 2 7 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り抽選後の第 1 保留記憶の数を示す第 1 保留数コマンドと、大当り抽選後の第 2 保留記憶の数を示す第 2 保留数コマンドとを送信する。また、消化した保留記憶に対応する特図の変動表示を開始すると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し特別図柄の変動時間等を示す変動開始コマンドを送信することで図柄演出を開始させる。さらに、サブ統合制御装置 8 3 に対し、停止表示させる演出図柄（大当りの場合には、当り図柄に対応する演出図柄となる）を指示する図柄指定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

続いて図 1 1 に関して、第 1 特図或いは第 2 特図の変動表示中に移行する S 2 8 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には（S 2 8 0 : Y e s ）、S 2 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 8 0 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 1 9 】

S 2 8 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の変動表示を終了し、特図の確定図柄を表示させると共に、サブ統合制御装置 8 3 に対し演出図柄の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 2 0 】

続いて図 1 2 に関して、特図の確定表示中に移行する S 2 9 0 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示の継続時間が終了したか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には（S 2 9 0 : Y e s ）、S 2 9 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 2 9 0 : N o ）、本処理を終了する。

【 0 1 2 1 】

S 2 9 5 では、主制御装置 8 0 は、特図の確定表示を終了し、S 3 0 0 に処理を移行する。

S 3 0 0 では、主制御装置 8 0 は、確定表示されていた特図が大当り時のものであるかを判定し、肯定判定の場合には（S 3 0 0 : Y e s ）、S 3 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には（S 3 0 0 : N o ）、S 3 3 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 2 】

S 3 0 5 では、主制御装置 8 0 は、確変状態であることを示す確変フラグを参照すると共に、確変フラグがセットされている場合には確変フラグをクリアし（S 3 1 0 ）、その後、S 3 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 3 】

S 3 1 5 では、主制御装置 8 0 は、時短状態であることを示す時短フラグを参照すると共に、時短フラグがセットされている場合には時短フラグをクリアし（S 3 2 0 ）、その後、S 3 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 2 4 】

そして、主制御装置 8 0 は、条件装置作動開始処理（S 3 2 5 ）、役物連続作動装置作動開始処理（S 3 2 7 ）を実行すると共に、大当り抽選での当選を通知するコマンドや、特典内容等を通知するコマンドをサブ統合制御装置 8 3 に送信し（S 3 3 0 ）、本処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 5 】

一方、S 3 0 0にて否定判定が得られた場合に移行するS 3 3 5では、主制御装置 8 0は、確変フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には (S 3 3 5 : Y e s)、確変回数を参照する (S 3 4 0)。そして、確変回数が 0 である場合には (S 3 4 0 : Y e s)、確変フラグをクリアし (S 3 4 5)、S 3 5 0に処理を移行する。

【 0 1 2 6 】

S 3 5 0では、主制御装置 8 0は、時短フラグを参照し、該フラグがセットされている場合には (S 3 5 0 : Y e s)、時短回数を参照する (S 3 5 5)。そして、時短回数が 0 である場合には (S 3 5 5 : Y e s)、時短フラグをクリアし (S 3 6 0)、S 3 6 5に処理を移行する。

10

【 0 1 2 7 】

S 3 6 5では、主制御装置 8 0は、サブ統合制御装置 8 3に対し、現在の遊技状態を通知する状態指定コマンドを送信する状態指定コマンド送信処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 2 8 】

(5) 大当り遊技処理について

次に、大当り遊技を行う大当り遊技処理について、図 1 3 ~ 1 6 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、当否判定処理に続いて実行される。

【 0 1 2 9 】

S 5 0 0では、主制御装置 8 0は、役物連続作動装置の作動中、すなわち、大当り遊技の実行中であるか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 0 0 : Y e s)、S 5 1 0に処理を移行し、否定判定の場合には (S 5 0 0 : N o)、本処理を終了する。

20

【 0 1 3 0 】

S 5 1 0では、主制御装置 8 0は、第 2 大入賞口 2 1の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 0 : Y e s)、図 1 4 の S 5 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 0 : N o)、S 5 1 5に処理を移行する。

【 0 1 3 1 】

S 5 1 5では、主制御装置 8 0は、第 1 大入賞口 2 0の開放中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 1 5 : Y e s)、図 1 4 の S 5 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 1 5 : N o)、S 5 2 0に処理を移行する。

30

【 0 1 3 2 】

S 5 2 0では、主制御装置 8 0は、大当り遊技における各ラウンドのインターバル中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 2 0 : Y e s)、図 1 5 の S 6 0 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 0 : N o)、S 5 2 5に処理を移行する。

【 0 1 3 3 】

S 5 2 5では、主制御装置 8 0は、大当り遊技の終了演出中であるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 2 5 : Y e s)、図 1 6 の S 6 4 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 2 5 : N o)、S 5 3 0に処理を移行する。

【 0 1 3 4 】

S 5 3 0では、主制御装置 8 0は、大当り抽選で当たった後、大当り遊技が開始されるまでに行われる大当り開始演出の演出時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 3 0 : Y e s)、S 5 3 5に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 3 0 : N o)、本処理を終了する。

40

【 0 1 3 5 】

S 5 3 5では、主制御装置 8 0は、選択された大当り遊技の種類に対応する開放パターンに従い第 1 大入賞口 2 0を開放させる第 1 大入賞口開放処理を実行する (1 R 目の大当り遊技を実行する) と共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし (S 5 4 0)、本処理を終了する。

【 0 1 3 6 】

50

続いて図 1 4 に関して、第 2 大入賞口 2 1 の開放中に移行する S 5 4 5 では、主制御装置 8 0 は、確変口 S W 1 5 a からの信号により、確変口 1 5 への入球が生じたか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 4 5 : Y e s)、S 5 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 4 5 : N o)、S 5 5 5 に処理を移行する。

【 0 1 3 7 】

S 5 5 0 では、主制御装置 8 0 は、確変口入球フラグをセットし、S 5 5 5 に処理を移行する。

S 5 5 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 5 5 : Y e s)、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 5 5 : N o)、S 5 6 0 に処理を移行する。

10

【 0 1 3 8 】

S 5 6 0 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 6 0 : Y e s)、S 5 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 6 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 3 9 】

S 5 6 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 を閉鎖させる第 2 大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 7 0 に処理を移行する。

S 5 7 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

20

【 0 1 4 0 】

一方、第 1 大入賞口 2 0 の開放中に移行する S 5 7 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 に入賞した遊技球の数が 1 0 個となったか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 5 7 5 : Y e s)、S 5 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 7 5 : N o)、S 5 8 0 に処理を移行する。

【 0 1 4 1 】

S 5 8 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 の開放時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 5 8 0 : Y e s)、S 5 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 5 8 0 : N o)、本処理を移行する。

【 0 1 4 2 】

S 5 8 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 を閉鎖させる第 1 大入賞口閉鎖処理を実行し、S 5 9 0 に処理を移行する。

30

S 5 9 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の各ラウンドのインターバルを設定する大当りインターバル処理を実行し、本処理を終了する。

【 0 1 4 3 】

続いて図 1 5 に関して、各ラウンドのインターバル中に移行する S 6 0 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技のインターバル時間が経過したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 0 0 : Y e s)、S 6 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 4 4 】

S 6 0 5 では、主制御装置 8 0 は、開放カウンタが 1 5 か否か (最終ラウンドに到達しているか否か) を判定し、肯定判定の場合には (S 6 0 5 : Y e s)、S 6 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 0 5 : N o)、S 6 2 0 に処理を移行する。

40

【 0 1 4 5 】

S 6 1 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技を終了させる際の演出を行う大当り終了演出処理を実行すると共に、開放カウンタをクリアし (S 6 1 5)、本処理を終了する。

一方、S 6 2 0 では、主制御装置 8 0 は、開放カウンタに基づき、現在のラウンド数が 1 4 ラウンド以下か否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 2 0 : Y e s)、S 6 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 2 0 : N o)、S 6 3 5 に処理を移行する。

50

【 0 1 4 6 】

S 6 2 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 大入賞口 2 0 を開放させる第 1 大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし (S 6 3 0)、本処理を終了する。

【 0 1 4 7 】

一方、S 6 3 5 では、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 を開放させる第 2 大入賞口開放処理を実行すると共に、ラウンド数を示す開放カウンタをインクリメントし (S 6 4 0)、本処理を終了する。

【 0 1 4 8 】

なお、主制御装置 8 0 は、第 2 大入賞口 2 1 の開閉と同期してシャッター 1 4 を開閉し、第 2 大入賞口 2 1 の開放時に確変口 1 5 への入球が可能な状態としても良い。また、これに限らず、主制御装置 8 0 は、ロングパターンの場合には、第 2 大入賞口 2 1 の開閉と同期してシャッター 1 4 を開閉するが、ショートパターンの場合には、シャッター 1 4 を閉鎖したままにしても良い。これにより、ショートパターンの場合には、確変機能が作動しないようにすることができる。

【 0 1 4 9 】

続いて図 1 6 に関して、大当り遊技の終了演出中に移行する S 6 4 5 では、主制御装置 8 0 は、該終了演出の時間が終了したか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 4 5 : Y e s)、S 6 5 0 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 4 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 5 0 】

続く S 6 5 0 , S 6 5 5 では、主制御装置 8 0 は、役物連続作動装置と条件装置とを停止させ、S 6 6 0 に処理を移行する。

S 6 6 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技中に、確変決定装置 1 3 に設けられた確変口 1 5 への入球が生じたことを示す確変口入球フラグがセットされているか否かを判定する。そして、肯定判定の場合には (S 6 6 0 : Y e s)、S 6 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 6 0 : N o)、S 6 8 0 に処理を移行する。

【 0 1 5 1 】

S 6 6 5 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に応じて先に決定された確変回数と時短回数を設定する。また、確変フラグと時短フラグをセットすると共に (S 6 7 0)、確変口入球フラグをクリアし、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 5 2 】

一方、S 6 8 0 では、主制御装置 8 0 は、大当り遊技の終了後に時短状態となるか否かを判定し、肯定判定の場合には (S 6 8 0 : Y e s)、S 6 8 5 に処理を移行すると共に、否定判定の場合には (S 6 8 0 : N o)、S 6 9 5 に処理を移行する。

【 0 1 5 3 】

S 6 8 5 では、主制御装置 8 0 は、当り図柄に応じて先に決定された時短回数を設定する。また、時短フラグをセットし (S 6 9 0)、S 6 9 5 に処理を移行する。

S 6 9 5 , S 7 0 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、大当り遊技に関する演出を終了させる大当り終了コマンドと、大当り遊技終了後の遊技状態を通知する状態指定コマンドとを送信し、本処理を終了する。

【 0 1 5 4 】

なお、大当り遊技処理では、主制御装置 8 0 は、ロングパターンの大当り遊技が行われ、且つ、大当り遊技後に開放延長機能が作動する場合 (当り図柄が特図 2 __ 図柄 1 , 図柄 3 である場合)、当り図柄に応じて開放延長機能を作動させる構成となっており、大当り遊技中に確変口 1 5 への入球が生じなくても、大当り遊技後には開放延長機能が作動する構成となっている。しかしながら、当り図柄が特図 2 __ 図柄 1 , 図柄 3 である場合には、大当り遊技中に確変口 1 5 への入球が生じた場合に限り、大当り遊技後に開放延長機能を作動させても良い。

【 0 1 5 5 】

10

20

30

40

50

(6) 演出について

第 1 実施形態では、パチンコ機 5 0 のサブ統合制御装置 8 3 は、主制御装置 8 0 から受信した変動開始コマンド等に基づき図柄演出を行い、当否判定の結果を報知する。また、保留数コマンドを受信すると、図 1 7 (c) に記載されているように、演出画面 9 2 0 に第 1 , 第 2 保留記憶に対応する第 1 , 第 2 保留図柄 9 2 1 , 9 2 2 を表示する。

【 0 1 5 6 】

また、上述したように、第 1 特図で大当りになった場合には、ショートパターンの大当り遊技しかなされず、また、開放延長機能が作動しない場合があるため、時短状態中や確変状態中に第 1 特図で大当りになると、時短状態や確変状態が終了してしまう。このため、時短状態中や確変状態中は、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄表示装置 6 に表示される演出画面上で、右打ちを促すメッセージを表示する。

10

【 0 1 5 7 】

また、大当りにより開放延長機能や確変機能が作動しても、大当り遊技終了時に生じていた第 1 保留記憶で大当りになると、時短状態や確変状態が終了するおそれがある。

このため、大当り遊技終了時に第 1 保留記憶が生じている場合、これらが全て消化されるまでは、開放延長機能等の作動の有無に関らず、演出図柄表示装置 6 に演出画面 9 0 0 が表示され、開放延長機能等が作動するかどうかの期待感を煽る開始待ち演出がなされる (図 1 7 (a)) 。なお、演出画面 9 0 0 には、熊の達吉という動物キャラクターが表示される。

【 0 1 5 8 】

20

そして、該第 1 保留記憶が全て消化され、且つ、該第 1 保留記憶で大当りにならなかった場合には、開放延長機能や確変機能が作動していれば、演出図柄表示装置 6 に演出画面 9 1 0 が表示され、開放延長機能や確変機能の作動を報知する開始演出がなされる (図 1 7 (b)) 。こうすることにより、ただ第 1 保留記憶での大当りをリスクとして見做すのではなく、興趣のポイントとして演出に用いることができ、リスクを回避した時の達成感などが生じ、演出力の高い遊技機とすることができる。

【 0 1 5 9 】

また、確変状態中に第 1 特図で大当りになると、確変状態が終了するおそれがある。このため、確変状態中に第 1 始動口 1 1 への入球が生じると、演出図柄表示装置 6 に演出画面 9 2 0 が表示され、第 1 特図で大当りになると確変状態が終了する旨を報知する警告演出がなされる (図 1 7 (c)) 。

30

【 0 1 6 0 】

(7) 開始待ち演出実行処理について

次に、開始待ち演出を実行する開始待ち演出実行処理について、図 1 8 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて周期的に実行される。

【 0 1 6 1 】

S 1 0 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、大当り遊技が終了したか否か (大当り終了コマンドを受信したか否か) を判定し、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 0 0 : Y e s) 、S 1 0 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 0 0 : N o) 、本処理を終了する。

40

【 0 1 6 2 】

なお、サブ統合制御装置 8 3 は、S 1 0 0 0 において、先に受信した変動開始コマンドや大当り終了コマンド等に基づき、第 1 特図での大当りにより生じた大当り遊技が終了したか否かを判定しても良い。

【 0 1 6 3 】

S 1 0 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、先に受信した第 1 保留数コマンド、或いは、第 1 保留数コマンド及び変動開始コマンド等に基づき、現時点に生じている第 1 保留記憶を特定すると共に、該第 1 保留記憶の数を判別し、S 1 0 1 0 に処理を移行する。

【 0 1 6 4 】

S 1 0 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、現時点で生じている第 1 保留記憶の有無を

50

判定し、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 1 0 : Y e s)、S 1 0 1 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 1 0 : N o)、S 1 0 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 6 5 】

S 1 0 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して開始待ち演出の実行を開始し、本処理を終了する。

一方、S 1 0 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、大当り終了コマンドと共に受信した状態通知コマンドに基づき、開放延長機能や確変機能が作動したか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 2 0 : Y e s)、S 1 0 2 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 2 0 : N o)、本処理を終了する。

10

【 0 1 6 6 】

S 1 0 2 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して開始演出の実行を開始し、本処理を終了する。

(8) 開始演出実行処理について

次に、開始演出を実行する開始演出実行処理について、図 1 9 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて周期的に実行される。

【 0 1 6 7 】

S 1 0 5 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出の確定表示を行わせる図柄確定コマンドを受信したか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 5 0 : Y e s)、S 1 0 5 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 5 0 : N o)、本処理を終了する。

20

【 0 1 6 8 】

S 1 0 5 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、図柄演出の確定表示を行うと共に、開始待ち演出の実行中か否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 5 5 : Y e s)、S 1 0 6 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 5 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 6 9 】

S 1 0 6 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、確定表示させた図柄演出に係る図柄指定コマンド等に基づき、該図柄演出で大当りとなるか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 6 0 : Y e s)、S 1 0 6 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 6 0 : N o)、S 1 0 7 0 に処理を移行する。

30

【 0 1 7 0 】

S 1 0 6 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、開始待ち演出を終了し、本処理を終了する。

一方、S 1 0 7 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、例えば、図柄演出の進行具合や、主制御装置 8 0 から受信した保留数コマンドや、変動開始コマンド等に基づき、大当り遊技の終了時に生じていた第 1 保留記憶が全て消化されたか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 7 0 : Y e s)、S 1 0 7 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 0 7 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 7 1 】

S 1 0 7 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、開始待ち演出を終了し、S 1 0 8 0 に処理を移行する。

40

S 1 0 8 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して開始演出の実行を開始し、本処理を終了する。

【 0 1 7 2 】

(9) 警告演出実行処理について

次に、警告演出を実行する警告演出実行処理について、図 2 0 のフローチャートを用いて説明する。なお、本処理は、サブ統合制御装置 8 3 にて周期的に実行される。

【 0 1 7 3 】

S 1 1 0 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、変動開始コマンドを受信したか否かを判定

50

し、肯定判定が得られた場合には (S 1 1 0 0 : Y e s)、S 1 1 0 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 1 0 0 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 7 4 】

S 1 1 0 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、遊技状態が確変状態であるか否かを判定し、肯定判定が得られた場合には (S 1 1 0 5 : Y e s)、S 1 1 1 0 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 1 0 5 : N o)、S 1 1 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 7 5 】

S 1 1 1 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、先に受信した第 1 保留数コマンドや変動開始コマンド等に基づき、今回受信した変動開始コマンドが、第 1 保留記憶に対応するものか否かを判定する。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 1 1 0 : Y e s)、S 1 1 1 5 に処理を移行すると共に、否定判定が得られた場合には (S 1 1 1 0 : N o)、S 1 1 2 0 に処理を移行する。

【 0 1 7 6 】

S 1 1 1 5 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して警告演出を実行し、S 1 1 2 0 に処理を移行する。

S 1 1 2 0 では、サブ統合制御装置 8 3 は、演出図柄制御装置 8 2 を制御して図柄演出を開始し、本処理を終了する。

【 0 1 7 7 】

なお、本警告演出実行処理では、第 1 保留記憶に対応する図柄演出の開始時に警告演出を行っている。しかし、これに限らず、サブ統合制御装置 8 3 は、第 1 保留数コマンドに基づき第 1 保留記憶の発生を把握した際に、警告演出を行っても良い。

【 0 1 7 8 】

また、警告演出実行処理では、確変状態中に第 1 保留記憶に基づく当否判定が行われるという場合に警告演出を行うが、時短状態中に第 1 保留記憶に基づく当否判定で大当たりになると、時短状態が終了してしまう可能性がある。このため、時短状態中に第 1 保留記憶に基づく当否判定が行われる場合に、警告演出を行っても良い。こうすることにより、遊技者に対し時短状態の終了を事前に警告することができ、第 2 始動口 1 2 の狙い打ちを促すことができる。

【 0 1 7 9 】

[第 2 実施形態]

(1) 概要について

次に、第 2 実施形態におけるパチンコ機 5 0 の動作について説明する。

【 0 1 8 0 】

第 2 実施形態においても、パチンコ機 5 0 では、第 1 実施形態と同様にして大当たり遊技や確変状態や時短状態への移行等がなされるが、第 2 実施形態では、第 1 始動口 1 1 への入球により抽出された乱数の保留記憶がなされないという点で第 1 実施形態と相違している。

【 0 1 8 1 】

すなわち、第 2 実施形態では、(a) 第 1 特図と第 2 特図の変動表示がなされていない、(b) 第 2 保留記憶が存在しない、(c) 大当たり遊技がなされていないという 3 つの条件が全て充足された状態で第 1 始動口 1 1 への入球が生じると、第 1 特図に対応する当否判定がなされ、第 1 特図の変動表示や図柄演出がなされる。

【 0 1 8 2 】

このため、第 2 実施形態では、第 1 実施形態に比べ、第 1 始動口 1 1 を入球困難に構成すると共に、第 1 特図に対応する大当たり抽選の特選確率を高くしても良い。

また、第 2 実施形態における主制御装置 8 0 では、第 1 実施形態と同様のメインルーチン、大当たり遊技処理を行うが、始動口入賞確認処理、当否判定処理が一部相違している。以下では、始動口入賞確認処理、当否判定処理について、第 1 実施形態との相違点を中心に説明する。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 3 】

(2) 始動口入賞確認処理について

第 2 実施形態の始動口入賞確認処理は、S 1 0 5 において第 1 実施形態と相違している。

【 0 1 8 4 】

S 1 0 5 では、主制御装置 8 0 は、上記 (a) ~ (c) の条件が全て充足され、且つ、第 1 始動口 1 1 への入球後、第 1 特図の変動開始前の状態でないか否かが判定される。そして、肯定判定が得られた場合には (S 1 0 5 : Y e s)、S 1 1 0 に処理を移行し、否定判定が得られた場合には (S 1 0 5 : N o)、S 1 1 5 に処理を移行する。

【 0 1 8 5 】

なお、S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 実施形態と同様、各種乱数を抽出して第 1 保留記憶として記憶する。しかし、S 1 0 5 の条件を満たした場合しか第 1 保留記憶が生成されず、第 1 保留記憶は、生成後直ちに消化されることになるため、実質的に第 1 保留記憶を生成することはできない。

【 0 1 8 6 】

また、S 1 1 0 では、主制御装置 8 0 は、サブ統合制御装置 8 3 に対し、1 個の第 1 保留記憶が生じたことを示す第 1 保留数コマンドを送信する。

(3) 当否判定処理について

第 2 実施形態の当否判定処理は、S 2 1 5 , S 2 2 0 において第 1 実施形態と相違している。

【 0 1 8 7 】

S 2 1 5 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 1 1 への入球の有無 (換言すれば、第 1 保留記憶が 1 個生じた状態か否か) と、第 2 保留記憶の有無を判定する。そして、第 1 始動口 1 1 への入球が生じている場合、又は、第 2 保留記憶がある場合には、S 2 2 5 に処理を移行し (S 2 1 5 : Y e s)、そうでない場合には (S 2 1 5 : N o)、本処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

S 2 2 0 では、主制御装置 8 0 は、第 1 始動口 1 1 への入球が生じている場合には、第 1 保留記憶を選択し、該入球が生じていない場合には、最先の第 2 保留記憶を選択すると共に、第 2 保留記憶の数をデクリメントし、S 2 2 5 に処理を移行する。

【 0 1 8 9 】

また、S 2 7 0 にて主制御装置 8 0 により送信される変動開始コマンドは、第 1 実施形態と同様、特別図柄の変動時間等を示す。しかし、該変動開始コマンドは、第 1 始動口 1 1 への入球に伴う当否判定に対応するものであるか、第 2 保留記憶に基づく当否判定に対応するものであるかを判別可能に構成されている。

【 0 1 9 0 】

(4) 演出について

第 2 実施形態においても、第 1 実施形態と同様にして図柄演出が行われると共に、第 2 保留記憶についての保留図柄が表示される。

【 0 1 9 1 】

また、第 2 実施形態では、第 1 保留記憶が生成されないため、第 1 実施形態のように、大当たり遊技終了後に生じている第 1 保留記憶で大当たりとなり、確変状態や時短状態に移行しなくなるという事態が生じない。このため、第 2 実施形態では、開始待ち演出が行われず、サブ統合制御装置 8 3 は、開始待ち演出実行処理、開始演出実行処理は行わない。

【 0 1 9 2 】

以下では、第 2 実施形態におけるサブ統合制御装置 8 3 の処理について説明する。

(5) 推奨演出実行処理について

サブ統合制御装置 8 3 は、状態通知コマンドに基づき、確変状態中、或いは、時短状態中であることが判明すると、演出図柄制御装置 8 2 を制御して、演出図柄表示装置 6 を介して、第 2 始動口 1 2 の狙い打ち (右打ち) を推奨する推奨演出を行う (推奨演出実行処

10

20

30

40

50

理)。

【0193】

なお、本処理は周期的なタイミングで行われると共に、特許請求の範囲における推奨演出手段に相当する。

(6) 警告演出実行処理について

第2実施形態においても、サブ統合制御装置83は、第1実施形態と同様の警告演出実行処理を行い、確変状態中に第1始動口11への入球が生じると、演出図柄表示装置6に演出画面930を表示し(図21)、該入球により大当りになると確変状態が終了する旨を報知する警告演出を行う。第2実施形態の警告演出実行処理は、S1110の処理において第1実施形態と相違している。

10

【0194】

S1110では、サブ統合制御装置83は、変動開始コマンドに基づき、第1始動口11への入球に伴う当否判定に対応する図柄演出の指示がなされているか否かを判定する。なお、第1保留数コマンドの受信の有無に基づき、該判定を行っても良い。そして、肯定判定が得られた場合には(S1110: Yes)、S1115に処理を移行して警告演出を行うと共に、否定判定が得られた場合には(S1110: No)、S1120に処理を移行する。

【0195】

無論、第1実施形態と同様、第1始動口11への入球により生じた大当りによる時短状態の終了について、同様にして警告演出を行っても良い。

20

[第3実施形態]

第3実施形態のパチンコ機50では、第1実施形態と同様の処理が行われる共に、同一の当り図柄(特図1__図柄1~図柄5, 特図2__図柄1~図柄4)が設けられており、各当り図柄への振分率も同一となっている。

【0196】

しかし、大当りとなった際の遊技状態に応じて、各当り図柄に対応する特典内容が異なっている(図22)。

すなわち、通常状態(時短状態、或いは、確変状態で無い状態)においては、第1特図に対応する各当り図柄の特典は、第1実施形態と同様となっている。一方、確変状態中や時短状態中は、当り図柄が特図1__図柄1, 図柄3, 図柄4の場合、ロングパターンの大当り遊技が行われると共に、いずれの当り図柄となっても開放延長機能が作動する構成となっており、通常状態に比べてより大きな特典が付与される。

30

【0197】

なお、第2特図に対応する各当り図柄の特典は、第1実施形態と同様である。

このため、第3実施形態では、主制御装置80は、第1実施形態と同様のメインルーチン, 始動口入賞確認処理, 当否判定処理等を行うが、当否判定処理のS245~S255において、第1実施形態と相違している。

【0198】

すなわち、S245では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る大当り図柄決定用乱数に基づき当り図柄を決定するが、該当り図柄は、図22に記載の表の振分率に従い決定される。

40

【0199】

また、S250, S255では、主制御装置80は、消化した保留記憶に係る変動パターン決定用乱数等に基づき特別図柄の変動時間等を決定する。また、当り図柄と遊技状態とに基づき、大当り遊技における開放パターンや、大当り遊技後の開放延長機能の作動の有無や、開放延長機能や確変状態の継続回数等決定する(図22参照)。

【0200】

なお、第3実施形態のパチンコ機50を、第2実施形態と同様、第1保留記憶を生成しない構成としても良い。

[効果]

50

第１～第３実施形態のパチンコ機５０によれば、遊技者は、遊技開始直後等のように、遊技状態が通常状態の段階（第１段階）では、第１始動口１１を狙い打ちして大当りを目指すことになる。

【０２０１】

そして、第１始動口１１への入球により大当りになり、時短状態に移行した段階（第２段階）になると、遊技者は、入球が容易になった第２始動口１２を狙い打ちし、ロングパターンの大当り遊技が行われる大当りへの当選を目指すことになる。

【０２０２】

第２段階は、時短状態に移行しているため、第１段階に比べて有利ではあるが、確変状態にはなっておらず、遊技者は、当選確率が低い状況の下で大当りを引く必要がある。このため、第２始動口１２への入球で大当りになる前に第２段階が終了し、第１段階に戻ってしまう可能性も低くは無い。

10

【０２０３】

そして、第２始動口１２への入球により大当りになり、ロングパターンの大当り遊技が行われると、非常に高い確率で確変状態且つ時短状態に移行し、第３段階となる。第３段階では、持球の減少を抑えつつ容易に大当りに当選することができ、大量の出玉を獲得することが可能となる。

【０２０４】

一方、第２始動口１２への入球により大当りとなり、ショートパターンの大当り遊技が行われた場合、開放延長機能は作動するが確変機能は作動せず、第２段階が維持されることになる。

20

【０２０５】

このように、第１～第３実施形態のパチンコ機５０によれば、大当りとなる度に段階的に遊技を有利な状態に変化させることができ、第１大入賞口２０と、確変口１５が設けられた第２大入賞口２１とを有する構成において、開放延長機能を活用した新たな遊技性を提供することができる。

【０２０６】

〔他の実施形態〕

（１）第１～第３実施形態のパチンコ機では、第１始動口１１の大当りに対応する特図１__図柄１～図柄５と、第２始動口１２の大当りに対応する特図２__図柄１～図柄４の当り図柄が設けられている。そして、図６，２２の表に従い、各当り図柄に応じて、開放延長機能の作動の有無や、大当り遊技の開放パターンといった特典内容が決定されるが、特典内容は、図６，２２の表が示す内容に限定されることは無い。

30

【０２０７】

具体的には、例えば、当り図柄が特図２__図柄２，図柄４となった場合、ショートパターンの大当り遊技が行われ、開放延長機能が作動する構成となっているが、これらの当り図柄の双方又は一方を、開放延長機能を作動させない構成（すなわち、大当り遊技後に通常状態となる構成）としても良い。

【０２０８】

また、例えば、第３実施形態のパチンコ機５０において、通常状態中、特図１__図柄１，図柄３，図柄５のいずれかが当り図柄となって大当りとなった場合に、開放延長機能を作動させると共に、ロングパターンの大当り遊技を行う構成としても良い。

40

【０２０９】

また、時短状態中或いは確変状態中、特図１__図柄２，図柄５の双方又は一方が当り図柄となって大当りとなった場合に、開放延長機能を作動させない構成（すなわち、大当り遊技後は通常状態となる構成）としても良い。

【０２１０】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

（２）また、第３実施形態のパチンコ機５０においては、確変状態中に第１特図で大当りになっても、第２特図と同じ振分率で確変状態に移行する構成となっているため、第３

50

実施形態においては、第 1 実施形態のように、確変状態中に第 2 始動口 1 2 の狙い打ちをする必要が無い。

【 0 2 1 1 】

したがって、第 3 実施形態では、第 1 , 第 2 始動口 1 1 , 1 2 を、それぞれ、左打ち領域、右打ち領域に配置する必要が無く、例えば、各始動口をセンターケースの下方に近接した状態で設けても良い。

【 0 2 1 2 】

また、第 3 実施形態では、第 1 実施形態のように、第 1 , 第 2 保留記憶を発生順に消化したり、第 1 保留記憶の優先消化を行うことは必ずしも必要ではなく、第 2 保留記憶の優先消化を行っても良い。

10

【 0 2 1 3 】

このような場合であっても、同様の効果を得ることができる。

[特許請求の範囲との対応]

上記実施形態の説明で用いた用語と、特許請求の範囲の記載に用いた用語との対応を示す。

【 0 2 1 4 】

始動口入賞確認処理の S 1 0 5 , S 1 1 0 , S 1 2 0 , S 1 2 5 が当否判定手段の一例に相当する。

また、当否判定処理の S 2 1 5 , S 2 2 0 , S 2 3 0 , S 2 3 5 , S 2 7 0 が当否判定手段の一例に、S 2 5 5 が大当り設定手段、開放設定手段の一例に相当する。

20

【 0 2 1 5 】

また、大当り遊技処理の S 5 3 5 , S 6 2 5 , S 6 3 5 , S 6 9 5 が大当り遊技手段の一例に、S 6 7 0 , S 6 9 0 , S 7 0 0 が開放設定手段の一例に、S 5 5 0 , S 6 7 0 , S 7 0 0 が確変設定手段の一例に相当する。

【 符号の説明 】

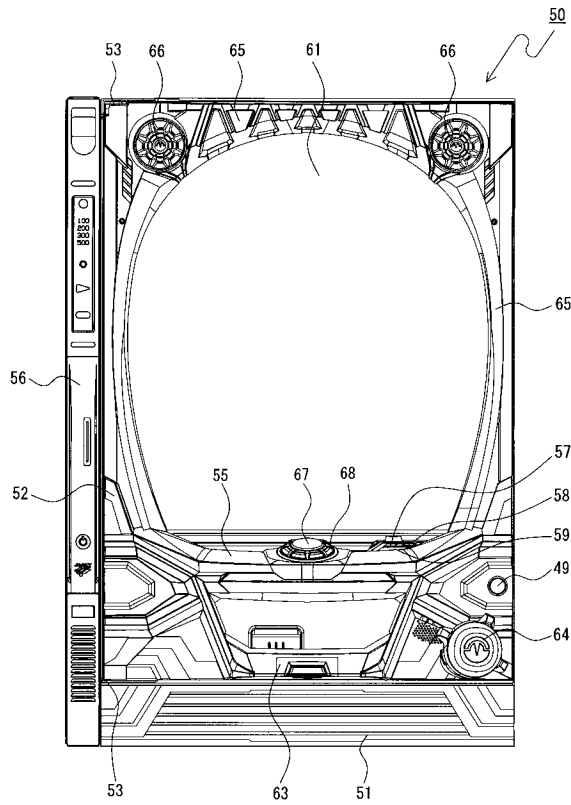
【 0 2 1 6 】

1 ... 遊技盤、2 a ... 外レール、2 b ... 内レール、3 ... 遊技領域、5 ... センターケース、6 ... 演出図柄表示装置、7 ... 普通図柄表示装置、8 ... 普図保留数表示装置、9 ... 第 1 特図表示装置、1 0 ... 第 2 特図表示装置、1 1 ... 第 1 始動口、1 1 a ... 第 1 始動口 S W、1 2 ... 第 2 始動口、1 2 a ... 第 2 始動口 S W、1 2 b ... 普電役物ソレノイド、1 3 ... 確変決定装置、1 4 ... シャッター、1 4 a ... シャッターソレノイド、1 5 ... 確変口、1 5 a ... 確変口 S W、2 0 ... 第 1 大入賞口、2 0 a ... 第 1 カウント S W、2 0 b ... 第 1 大入賞口ソレノイド、2 1 ... 第 2 大入賞口、2 1 a ... 第 2 カウント S W、2 1 b ... 第 2 大入賞口ソレノイド、2 2 ... 普通図柄作動ゲート、2 2 a ... 普通図柄作動 S W、2 3 ... 第 1 特図保留数表示装置、2 4 ... 第 2 特図保留数表示装置、3 0 ... 払出モータ、3 1 ... 払出 S W、3 2 ... 満杯 S W、3 3 ... 球切れ S W、3 4 ... C R ユニット端子板、3 8 ... タッチ S W、3 9 ... 発射停止 S W、4 0 ... 発射モータ、4 5 ... ガラス枠閉鎖 S W、4 6 ... 内枠閉鎖 S W、4 9 ... シリンド錠、5 0 ... パチンコ機、5 1 ... 外枠、5 2 ... 前枠、5 3 ... ヒンジ、5 5 ... 上皿、5 6 ... C R ユニット、5 7 ... 球貸ボタン、5 8 ... 精算ボタン、5 9 ... 精算表示装置、6 1 ... 板ガラス、6 3 ... 下皿、6 4 ... 発射ハンドル、6 5 ... 枠側装飾ランプ、6 6 ... スピーカ、6 7 ... 遊技 S W、7 0 ... 内枠、7 1 ... 球タンク、7 2 ... タンクレール、7 3 ... 払出ユニット、7 8 ... 外部接続端子板、8 0 ... 主制御装置、8 1 ... 払出制御装置、8 2 ... 演出図柄制御装置、8 3 ... サブ統合制御装置、8 4 ... 発射制御装置、8 5 ... 電源基板、9 0 ... 図柄表示装置中継端子板。

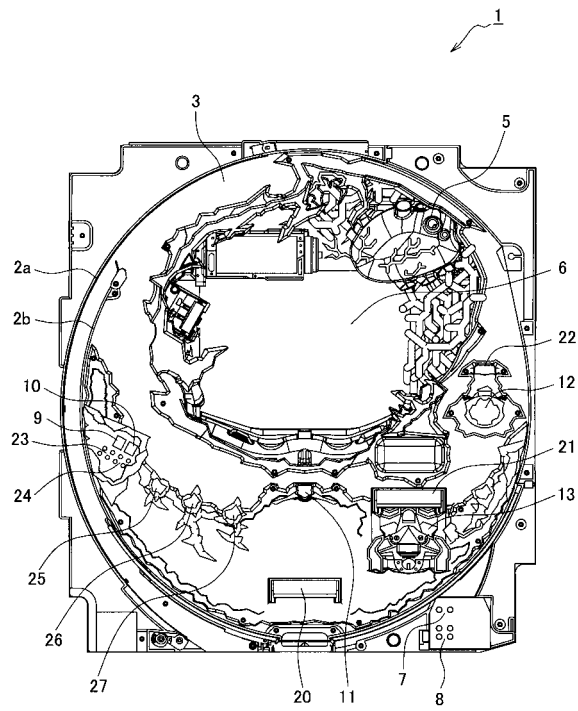
30

40

【図 1】

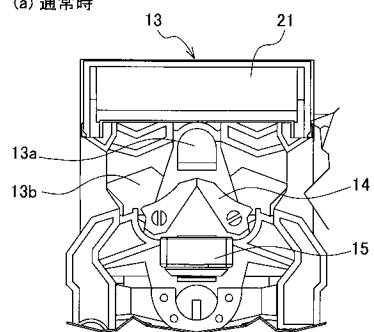


【図 2】

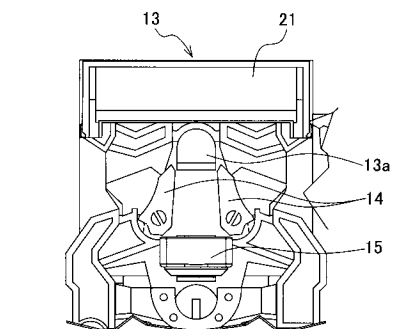


【図 3】

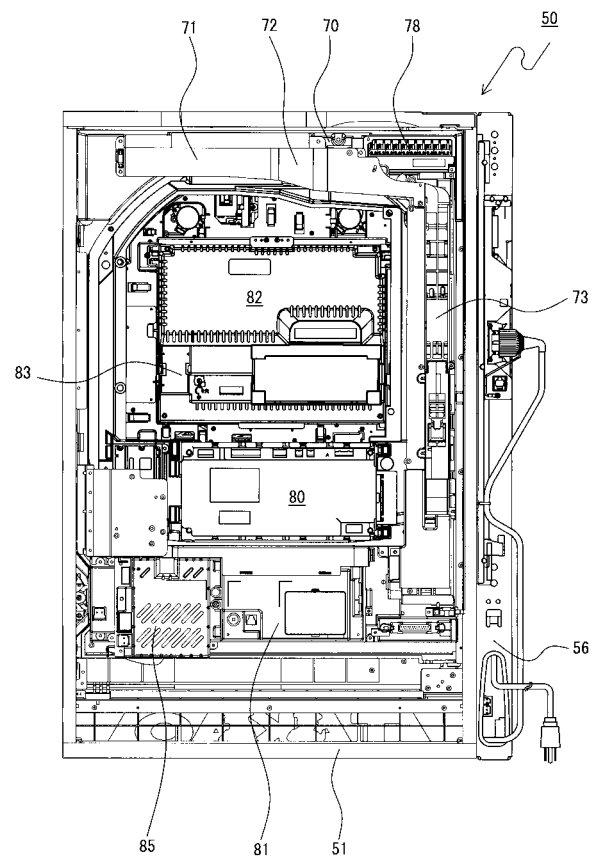
(a) 通常時



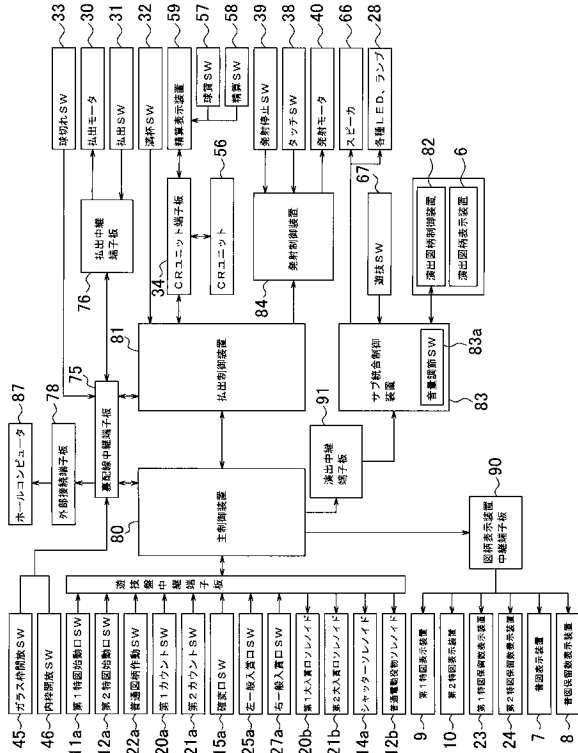
(b) 開放時



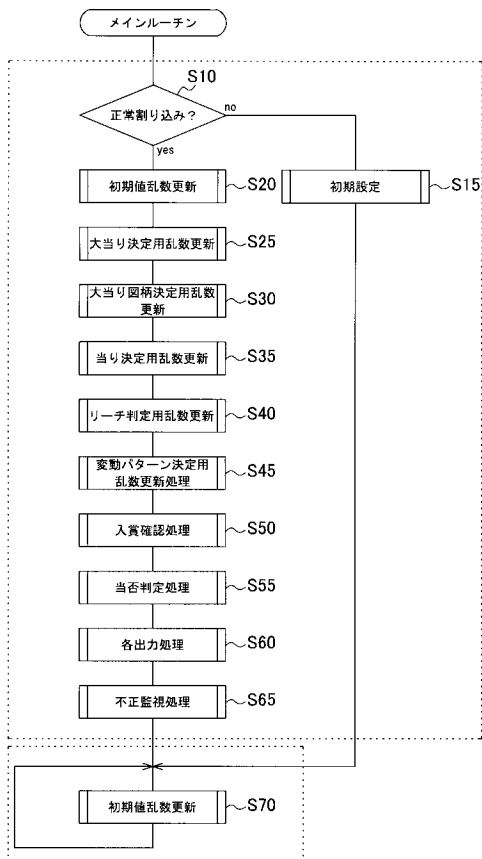
【図 4】



【図 5】



【図 7】



【図 6】

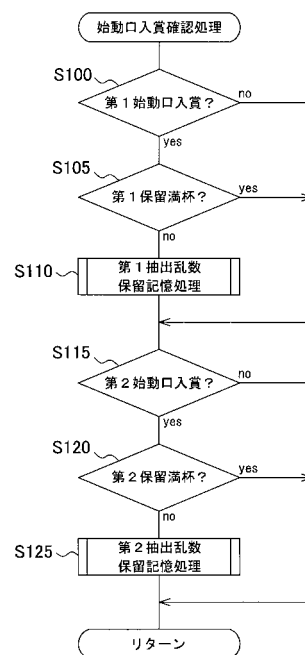
(a)

当り図柄	第1大入賞口 (1~14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	振分率
特図1 図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or10カウント	100	25/100
特図1 図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or10カウント	0	15/100
特図1 図柄3	1~8R:28秒or10C 9~14R:0.9秒or10C	0.9秒or10カウント	100	25/100
特図1 図柄4	1~8R:28秒or10C 9~14R:0.9秒or10C	0.9秒or10カウント	0	15/100
特図1 図柄5	各ラウンド 0.9秒or10カウント	0.9秒or10カウント	100	20/100

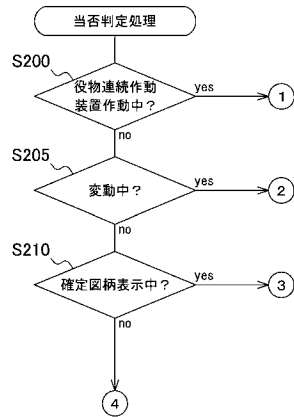
(b)

当り図柄	第1大入賞口 (1~14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	振分率
特図2 図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	20秒or10カウント	150	45/100
特図2 図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or10カウント	100	15/100
特図2 図柄3	1~8R:28秒or10C 9~14R:0.9秒or10C	20秒or10カウント	150	25/100
特図2 図柄4	1~8R:28秒or10C 9~14R:0.9秒or10C	0.9秒or10カウント	100	15/100

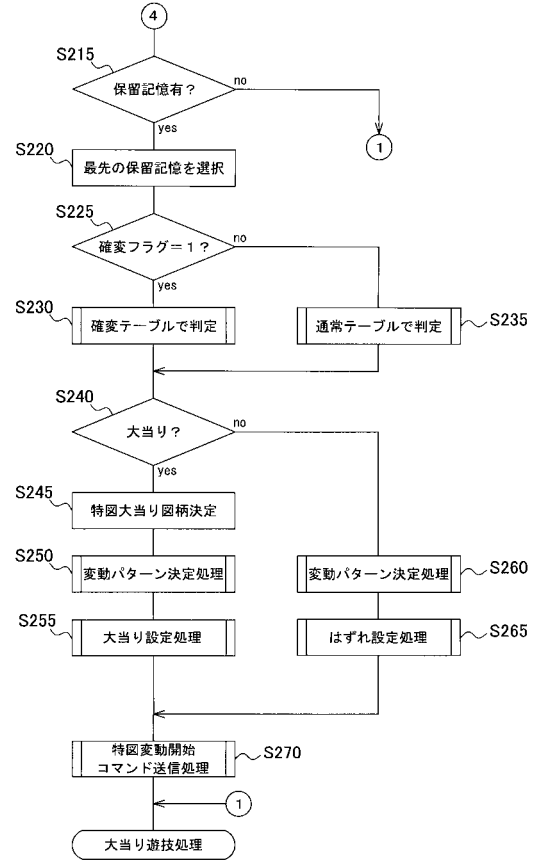
【図 8】



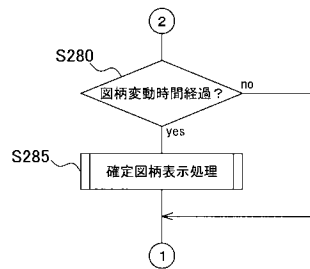
【図 9】



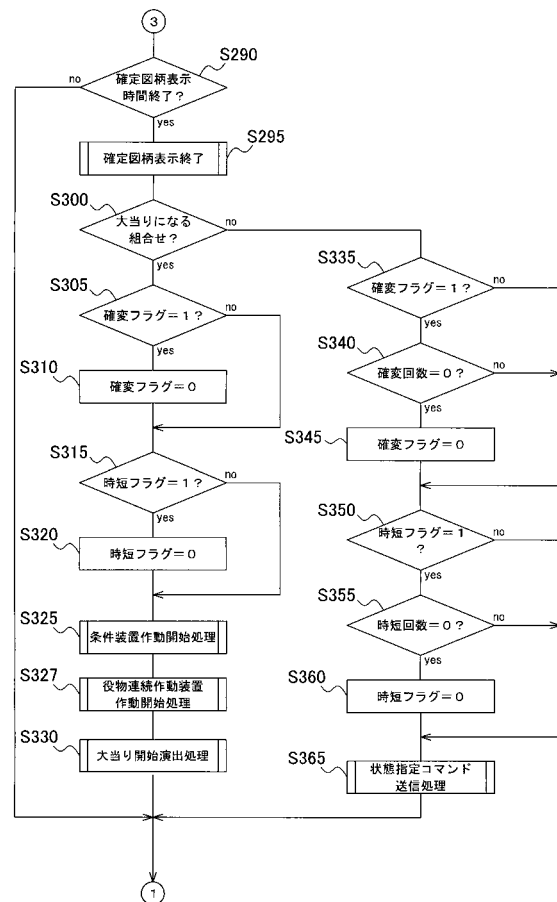
【図 10】



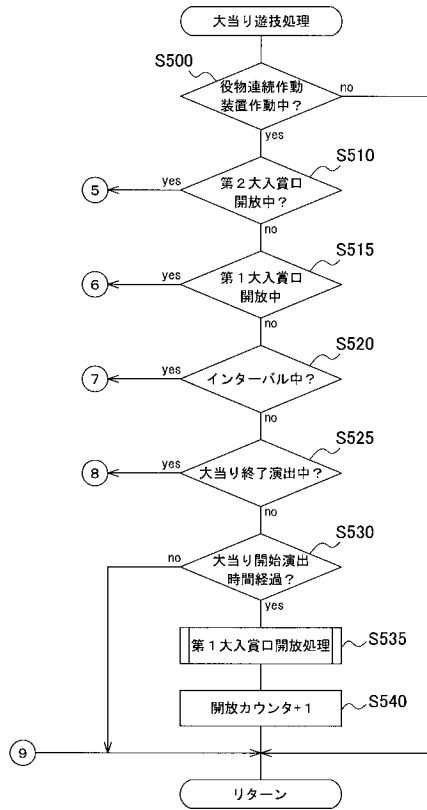
【図 11】



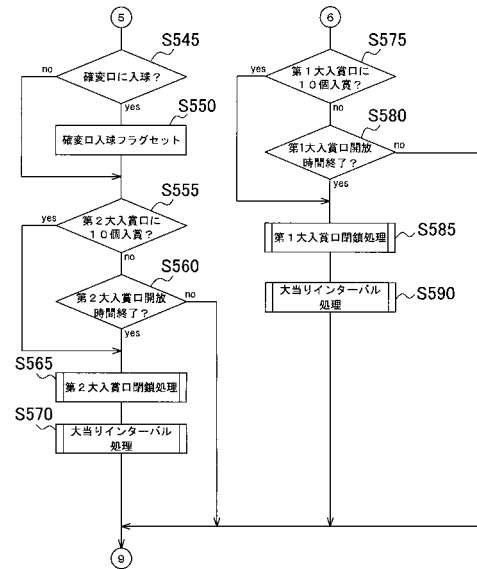
【図 12】



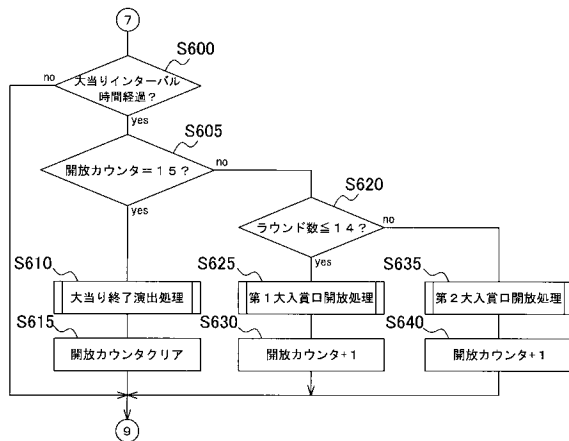
【図 13】



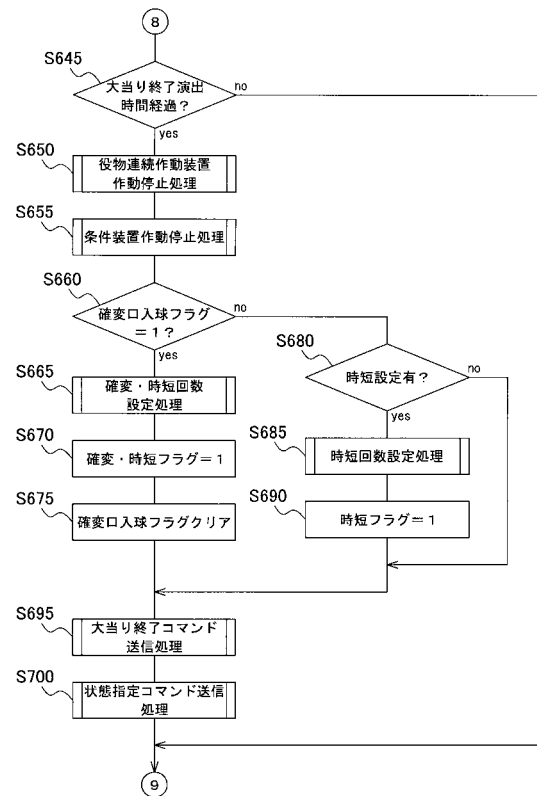
【図 14】



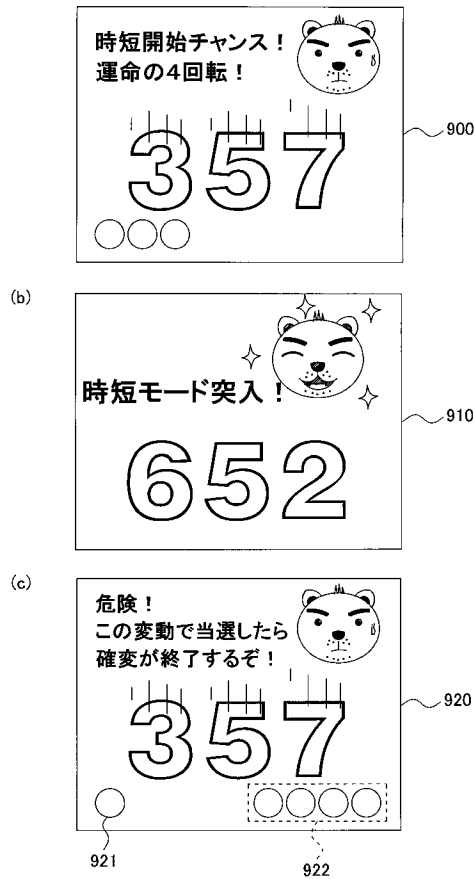
【図 15】



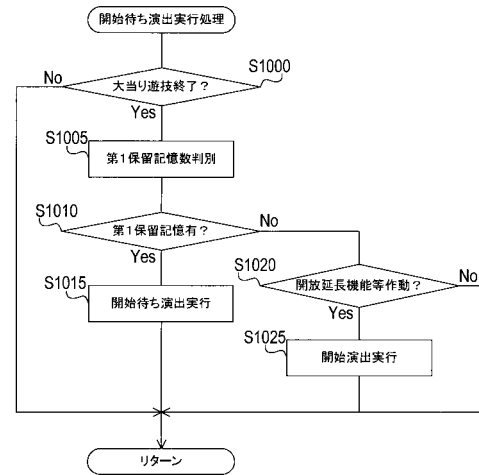
【図 16】



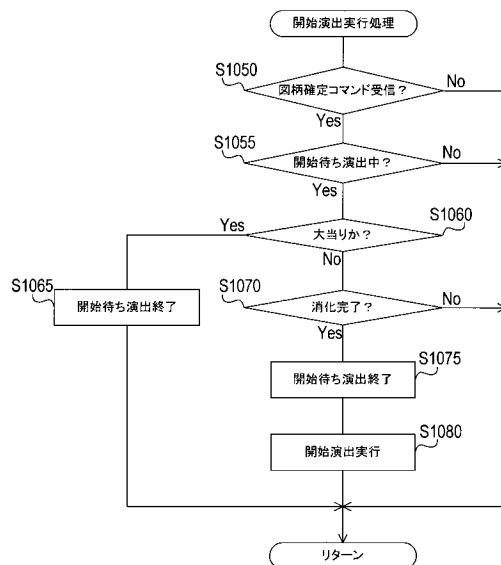
【図 17】



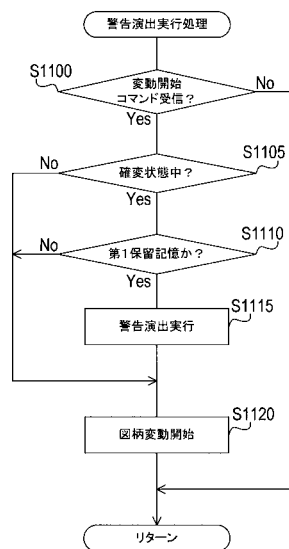
【図 18】



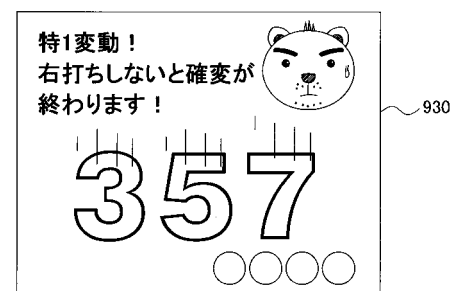
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

(a)

当り図柄	通常状態			確変状態 or 開放延長状態			確分率
	第1大入賞口 (1～14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	第1大入賞口 (1～14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	
特図1-図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or 10カウント	100	各ラウンド 28秒or10カウント	20秒or 10カウント	150	25/100
特図1-図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or 10カウント	0	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or 10カウント	100	10/100
特図1-図柄3	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	0.9秒or 10カウント	100	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	20秒or 10カウント	150	25/100
特図1-図柄4	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	0.9秒or 10カウント	0	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	20秒or 10カウント	150	20/100
特図1-図柄5	各ラウンド 0.9秒or10カウント	0.9秒or 10カウント	100	各ラウンド 0.9秒or10カウント	0.9秒or 10カウント	100	20/100

(b)

当り図柄	第1大入賞口 (1～14R)	第2大入賞口 (15R)	開放延長機能 継続回数	確分率
特図2-図柄1	各ラウンド 28秒or10カウント	20秒or10カウント	150	45/100
特図2-図柄2	各ラウンド 28秒or10カウント	0.9秒or10カウント	100	15/100
特図2-図柄3	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	20秒or10カウント	150	25/100
特図2-図柄4	1～8R:28秒or10C 9～14R:0.9秒or10C	0.9秒or10カウント	100	15/100