

(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2013-226398

(P2013-226398A)

(43) 公開日 平成25年11月7日(2013.11.7)

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

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 22 頁)

(21) 出願番号	特願2013-61577 (P2013-61577)	(71) 出願人	395018239
(22) 出願日	平成25年3月25日 (2013. 3. 25)		株式会社高尾
(31) 優先権主張番号	特願2012-71274 (P2012-71274)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地
(32) 優先日	平成24年3月27日 (2012. 3. 27)	(74) 代理人	100067596
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		弁理士 伊藤 求馬
		(72) 発明者	中谷 竜二
			愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2番地 株式会社高尾内
		Fターム(参考)	2C088 AA06 AA35 AA36 AA42 BA02 BA09 BC15 BC22 EB58 2C333 AA11 CA26 CA53 CA61 CA79

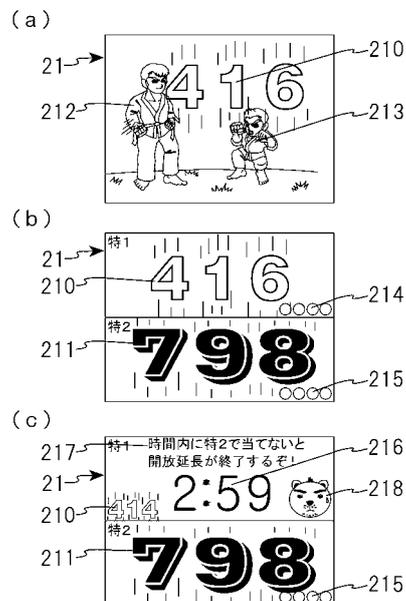
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】複数の特別図柄を同時変動可能な構成から新たな遊技性を発揮でき、興趣の豊かな遊技が可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】第1特図と第2特図との2種類の当否判定が個別に行われ、各当否判定に伴う図柄変動を同時に変動せしめる遊技機において、同時変動可能な図柄表示制御手段と、同時変動中に一方の特図が大当たりとなると他方をハズレで確定表示せしめる停止処理手段と、所定の大当たりの終了後に開閉可能な第2特図始動口の開放時間を延長せしめる開放延長作動手段とを設けるとともに、開放延長を第1特図よりも第2特図の大当たり後に高確率で作動せしめる構成となし、かつ開放延長時には第1特図よりも第2特図の変動時間を短時間とする構成となし、更に開放延長時の第1特別図柄の変動表示中に該変動表示終了までの残り時間を表示する残時間表示手段を設け、カウントダウン演出を行なう。

【選択図】 図 2 1



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

常時入球が可能な第 1 特別図柄始動口と、

該第 1 特別図柄始動口への入球に起因して大当りが否かの第 1 特別図柄の当否判定を実行する第 1 特別図柄当否判定手段と、

普通図柄の抽選の結果に応じて作動する電動役物により開閉可能な第 2 特別図柄始動口と、

該第 2 特別図柄始動口への入球に起因して大当りが否かの第 2 特別図柄の当否判定を実行する第 2 特別図柄当否判定手段と、

第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を表示して前記各当否判定の結果を遊技者に報知する演出図柄表示装置と、を備え、

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の大当りにより大当り遊技に移行する遊技機において、

遊技球が発射される遊技領域は、その左側領域で遊技球を流下せしめる左打ち遊技と、右側領域で遊技球を流下せしめる右打ち遊技とが可能な構成とされ、

前記第 1 特別図柄始動口として複数の始動口が前記遊技領域の左右両側の領域にそれぞれ配置され、

前記第 2 特別図柄始動口は前記左打ち遊技および右打ち遊技のいずれの遊技でも入球可能な位置に配置され、

入球により前記普通図柄の抽選を実行せしめる普通図柄始動口は左右いずれか一方の領域に配置され、

前記演出図柄表示装置に、第 1 特別図柄の当否判定に伴う第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の当否判定に伴う第 2 特別図柄の変動表示とを、同時変動可能に表示せしめる図柄表示制御手段と、

第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が同時変動表示中に一方の特別図柄が大当りとなると、他方の特別図柄をハズレで確定表示せしめる停止処理手段と、

大当り遊技終了後に、前記第 2 特別図柄始動口の開放作動を入球に有利に延長する開放延長作動手段と、を備え、

該開放延長作動手段は、第 1 特別図柄の大当り遊技後よりも高い確率で第 2 特別図柄の大当り遊技後に開放延長を作動せしめる構成となし、

前記図柄表示制御手段は、開放延長時に第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄のそれよりも短時間とする構成となし、かつ開放延長時の第 1 特別図柄の変動表示中に該変動表示終了までの残り時間を表示する残時間表示手段とを備えたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 2】**

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記残時間表示手段は、第 1 特別図柄の当否判定結果が大当りであり、かつ大当り終了後に開放延長が作動しない大当りとなる変動時に、変動表示終了までの残り時間を表示する構成としたことを特徴とする遊技機。

**【請求項 3】**

請求項 1 又は 2 のいずれかに記載の遊技機において、

遊技領域の左右両側に配置された前記各第 1 特別図柄始動口への入球を判別する第 1 特別図柄始動口入球判別手段と、左右いずれかの第 1 特別図柄始動口への入球に応じて変動表示の演出を切替制御せしめる演出切替制御手段と、を備え、

該演出切替制御手段は、前記普通図柄始動口と同側領域に配置された一方の第 1 特別図柄始動口への入球時に他方の始動口への入球時よりも演出力の高い演出を実行する構成としたことを特徴とする遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は遊技機、特に大当りの当否判定を行う複数の特別図柄の変動表示を同時変動可能とする遊技機に関する。

10

20

30

40

50

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機であるパチンコ機には、始動口への入球に起因して抽出された乱数値に基づいて、大当り遊技に移行するか否かを当否判定するとともに、特別図柄を変動表示し、後に図柄を確定表示して前記当否判定の結果を報知し、大当り遊技に移行するものがある。

またこの種のパチンコ機には、複数の始動口を設けるとともに、各始動口に応じて個別に当否判定を行う複数の特別図柄を備え、複数の特別図柄の変動表示を同時に行う構成としたものがある（例えば、下記特許文献1, 2参照）。

## 【0003】

特許文献1の遊技機は複数の特別図柄の同時変動を個別に設けられた複数の図柄表示装置により行う構成とされ、特許文献2の遊技機は一つの図柄表示装置により複数の特別図柄の同時変動を行う構成とされている。

これらによれば、いずれの遊技機も複数の特別図柄の当否判定が同時に行われるので、一台の遊技機で複数の遊技を楽しむことができる。

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0004】

【特許文献1】特開2001-062081号公報

【特許文献2】特開2006-026042号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0005】

しかしながら、従来の複数の特別図柄を個別の図柄表示装置で同時変動を行う構成では、複数の同時変動中の特別図柄が同時にリーチ表示となると、どちらに注意を払えばよいのか遊技者が困惑して、演出表示を楽しめず期待感やスリル感が半減するといった問題がある。

また、従来の複数の特別図柄を一つの図柄表示装置で同時変動を行う構成では、限られた変動時間内、限られた表示画面内で複数の変動表示を行うため、遊技者にアピールする演出力に乏しく、期待感やスリル感を向上するのに充分ではなく、その分、遊技が単調になるおそれがあった。

そこで、本発明は上記事情に鑑み、複数の特別図柄を同時変動可能な構成であっても、遊技者に十分にアピールする演出ができ、遊技者の期待感やスリル感を向上するとともに、同時変動により可能な新たな遊技性を発揮することができ、遊技が単調になることなく興趣の豊かな遊技が可能な遊技機を提供することを課題としてなされたものである。

## 【課題を解決するための手段】

## 【0006】

請求項1に記載の発明は、常時入球が可能な第1特別図柄始動口と、

該第1特別図柄始動口への入球に起因して大当りか否かの第1特別図柄の当否判定を実行する第1特別図柄当否判定手段と、

普通図柄の抽選の結果に応じて作動する電動役物により開閉可能な第2特別図柄始動口と、

該第2特別図柄始動口への入球に起因して大当りか否かの第2特別図柄の当否判定を実行する第2特別図柄当否判定手段と、

第1特別図柄および第2特別図柄を表示して前記各当否判定の結果を遊技者に報知する演出図柄表示装置と、を備え、

第1特別図柄又は第2特別図柄の大当りにより大当り遊技に移行する遊技機において、遊技球が発射される遊技領域は、その左側領域で遊技球を流下せしめる左打ち遊技と、右側領域で遊技球を流下せしめる右打ち遊技とが可能な構成とされ、

前記第1特別図柄始動口として複数の始動口が前記遊技領域の左右両側の領域にそれぞれ

10

20

30

40

50

れ配置され、

前記第 2 特別図柄始動口は前記左打ち遊技および右打ち遊技のいずれの遊技でも入球可能な位置に配置され、

入球により前記普通図柄の抽選を実行せしめる普通図柄始動口は左右いずれか一方の領域に配置され、

前記演出図柄表示装置に、第 1 特別図柄の当否判定に伴う第 1 特別図柄の変動表示と第 2 特別図柄の当否判定に伴う第 2 特別図柄の変動表示とを、同時変動可能に表示せしめる図柄表示制御手段と、

第 1 特別図柄および第 2 特別図柄が同時変動表示中に一方の特別図柄が大当たりとなると、他方の特別図柄をハズレで確定表示せしめる停止処理手段と、

大当たり遊技終了後に、前記第 2 特別図柄始動口の開放作動を入球に有利に延長する開放延長作動手段と、を備え、

該開放延長作動手段は、第 1 特別図柄の大当たり遊技後よりも高い確率で第 2 特別図柄の大当たり遊技後に開放延長を作動せしめる構成となし、

前記図柄表示制御手段は、開放延長時に第 2 特別図柄の変動時間が第 1 特別図柄のそれよりも短時間とする構成となし、かつ開放延長時の第 1 特別図柄の変動表示中に該変動表示終了までの残り時間を表示する残時間表示手段とを備えた構成とする。

【 0 0 0 7 】

これによれば、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とを同時変動可能としたこと、第 2 特別図柄始動口を開閉する電動役物の開放延長作動を可能としたこと、かつ左打ちおよび右打ちのいずれの遊技でも第 1、第 2 特別図柄始動口への入球を可能とする一方で、普通図柄始動口を左打ち又は右打ちのいずれか一方の遊技（例えば右打ち遊技）でのみ入球可能としたことにより次のような状態にできる。即ち、通常時は左打ち遊技により第 1 特別図柄の当否判定メインとする遊技を行い、第 1 特別図柄で開放延長が作動する特典を得ると右打ち遊技に切替え、右打ち遊技に切替えることにより、第 1 特別図柄の当否判定と、開放延長が継続しやすい第 2 特別図柄の当否判定も同時にできる有利な状態になる。

その上で、同時変動時に一方の特別図柄が大当たりとなると、他方の特別図柄をハズレで確定表示するようにしたこと、第 2 特別図柄の変動時間を第 1 特別図柄のそれよりも短時間としたこと、更には開放延長時の第 1 特別図柄の変動表示中に該変動表示終了までの残り時間を表示するようにしたこと、第 1 特別図柄の変動中に第 2 特別図柄で当たりを得て開放延長を継続させることを目指す遊技性が生まれる。従って、第 1 特別図柄が停止する前に第 2 特別図柄で大当たりを引けば、第 1 特別図柄が強制的にハズレで処理され、開放延長が終了する危機を回避するとともに大当たり遊技を楽しむことができるという新規な遊技性が発揮され、遊技者へのアピール力が高く、遊技者に高い期待感やスリル感を与えることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【 0 0 0 8 】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、

前記残時間表示手段は、第 1 特別図柄の当否判定結果が大当たりであり、かつ大当たり終了後に開放延長が作動しない大当たりとなる変動時に、変動表示終了までの残り時間を表示する構成とする。

【 0 0 0 9 】

これによれば、遊技者の期待感やスリル感を向上するのに好適である。

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は 2 のいずれかに記載の遊技機において、

遊技領域の左右両側に配置された前記各第 1 特別図柄始動口への入球を判別する第 1 特別図柄始動口入球判別手段と、

左右いずれかの第 1 特別図柄始動口への入球に応じて変動表示の演出を切替制御せしめる演出切替制御手段と、を備え、

該演出切替制御手段は、前記普通図柄始動口と同側領域に配置された一方の第 1 特別図柄始動口への入球時に他方の始動口への入球時よりも演出力の高い演出を実行する構成と

10

20

30

40

50

する。

【 0 0 1 1 】

これによれば、通常遊技（開放延長作動なし）の第 1 特別図柄の変動の演出力を高くすることができ、通常遊技は普通図柄始動口とは反対側領域での遊技を促すことができ、開放延長作動時の普通図柄始動口と同側領域での遊技と打ち別ける楽しさを提供することができる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 1 2 】

【 図 1 】 本発明を適用した遊技機の正面図である。

【 図 2 】 前記遊技機の遊技盤の正面図である。

10

【 図 3 】 前記遊技機の背面図である。

【 図 4 】 前記遊技機の電気ブロック図である。

【 図 5 】 前記遊技機の遊技の仕様の説明図である。

【 図 6 】 前記遊技機の主制御装置で実行されるメインルーチンの制御内容を示すフローチャートである。

【 図 7 】 前記主制御装置で実行される始動入賞確認処理 1 の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 8 】 前記主制御装置で実行される特別図柄の当否判定処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【 図 9 】 前記当否判定処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

20

【 図 1 0 】 前記当否判定処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【 図 1 1 】 前記当否判定処理の制御内容を示す第 4 のフローチャートである。

【 図 1 2 】 前記主制御装置で実行される特別遊技処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【 図 1 3 】 前記特別遊技処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【 図 1 4 】 前記特別遊技処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

【 図 1 5 】 前記遊技機のサブ制御装置で実行される変動演出切替処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【 図 1 6 】 前記変動演出切替処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【 図 1 7 】 前記変動演出切替処理の制御内容を示す第 3 のフローチャートである。

30

【 図 1 8 】 前記サブ制御装置で実行される強制停止処理の制御内容を示す第 1 のフローチャートである。

【 図 1 9 】 前記強制停止処理の制御内容を示す第 2 のフローチャートである。

【 図 2 0 】 前記サブ制御装置で実行されるカウントダウン演出開始処理の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 2 1 】 前記遊技機の表示装置に表示される変動演出の表示態様を示す図である。

【 図 2 2 】 本発明を適用した他の遊技機の主制御装置で実行される始動入賞確認処理 2 の制御内容を示すフローチャートである。

【 図 2 3 】 前記他の遊技機のサブ制御装置で実行される先読み演出開始処理の制御内容を示すフローチャートである。

40

【 図 2 4 】 前記遊技機の表示装置に表示される変動演出の表示態様を示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 1 3 】

本発明を適用した実施形態の弾球遊技機たるパチンコ機を説明する。図 1 に示すように、パチンコ機 1 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 1 0 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 1 0 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 1 0 1 を介して、板ガラス 1 1 0 が嵌め込まれた前枠（ガラス枠）1 1 および図略の内枠が開閉可能に設けてある。なお、これら前枠 1 1 および前記内枠はシリンダ錠 1 8 により外枠 1 0 に閉鎖ロックされ、シリンダ錠 1 8 に所定の鍵を挿入し、鍵を時計回りに操作して前記内枠を開放するようになし、反時計まわりの操作により前枠 1 1 を開放する。

50

前枠 1 1 の板ガラス 1 1 0 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 2 ( 図 2 ) が設けてある。

【 0 0 1 4 】

前枠 1 1 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 1 1 2 が設置してあり、これらにより遊技音が出力され、遊技者の趣向性を向上させる。また前枠 1 1 には遊技状態に応じて発光する枠側装飾ランプ 1 1 3 のほか、遊技の異常を報知する LED 類が設けてある。

【 0 0 1 5 】

前枠 1 1 の下半部には上皿 1 2 と下皿 1 3 とが一体に形成してある。下皿 1 3 の右側には発射ハンドル 1 4 が設けてあり、該発射ハンドル 1 4 を時計回りに操作することにより発射装置が作動して、上皿 1 2 から供給された遊技球が遊技盤 2 に向けて発射される。また上皿 1 2 には賞球が払い出される。

10

下皿 1 3 は上皿 1 2 から溢れた賞球を受ける構成で、球抜きレバーの操作により下皿 1 3 に溜まった遊技球を遊技店に備えられた別箱(ドル箱)に移すことができる。

【 0 0 1 6 】

本パチンコ機 1 は所謂 CR 機であって、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(CRユニット) 6 0 が隣接してある。パチンコ機 1 には上皿 1 2 の右側に貸出ボタン 1 7 1、精算ボタン 1 7 2 および残高表示器 1 7 3 が設けてある。また上皿 1 2 の中央位置には遊技者が操作可能な遊技ボタン 1 5 と、その外周を囲むようにジョグダイヤル 1 6 が設置されている。

【 0 0 1 7 】

20

図 2 は遊技盤 2 を示し、遊技盤 2 には外レール 2 0 1 と内レール 2 0 2 とによって囲まれた略円形の遊技領域 2 0 が形成されている。遊技領域 2 0 には、その中央部に大型のセンターケース 2 0 0 が装着されている。

センターケース 2 0 0 には中央に演出図柄表示装置 2 1 ( 全体の図示は省略 ) の LCD パネルが配設されている。またセンターケース 2 0 0 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋(遊技球通路)、ステージなどが設けられている。

【 0 0 1 8 】

遊技領域 2 0 は、センターケース 2 0 0 により左右に分けられ、センターケース 2 0 0 の左側を遊技球が流下可能な左遊技領域 2 0 L と、右側を遊技球が流下可能な右遊技領域 2 0 R とが設けられている。尚、右遊技領域 2 0 R はその上下中間部付近を除く上半部および下半部がセンターケース 2 0 0 の遊技球通路で構成されている。

30

左遊技領域 2 0 L を狙うには発射ハンドル 1 4 を操作して遊技球を弱めに発射する「左打ち」を行う。一方、右遊技領域 2 0 R へは遊技球を強く発射する「右打ち」を行う。

【 0 0 1 9 】

センターケース 2 0 0 の左右方向の中央下方位置には、常時上方へ向かって開口し遊技球の入球が可能な左第 1 特別図柄始動口(以下、左第 1 特図始動口という) 2 3 A が設けられている。左第 1 特図始動口 2 3 A は、右遊技領域 2 0 R の下半部を構成する右側の遊技球通路の出口よりも上方位置に設けられ、左第 1 特図始動口 2 3 A へは左遊技領域 2 0 L およびセンターケース 2 0 0 の左側部の遊技球通路からの遊技球が入球可能である。

【 0 0 2 0 】

40

右遊技領域 2 0 R にはその上下中間部に、遊技球が通過可能な通過ゲート 2 2 が設置されており、更に、常時入球可能な右第 1 特別図柄始動口(以下、右第 1 特図始動口という) 2 3 B が設置されている。

右遊技領域 2 0 R の下端部(前記右側の遊技球通路の出口)と対応する位置には、普通電動役物(普電役物)により開閉可能であり、開放時にのみ入球可能な第 2 特別図柄始動口(以下、第 2 特図始動口という) 2 4 が設けられている。

【 0 0 2 1 】

前記左右の第 1 特図始動口 2 3 A、2 3 B は第 1 の特別図柄(以下、単に第 1 特図という)の抽選(当否判定)を実行する始動口である。左右いずれの始動口 2 3 A、2 3 B も遊技球が入球すると複数種類の乱数が抽出され、抽出された乱数は第 1 特図の保留記憶と

50

して記憶される。

【0022】

第2特図始動口24は第2の特別図柄(以下、単に第2特図という)の抽選を実行する始動口である。第2特図始動口24は、前記通過ゲート22への遊技球の通過に起因して実行される普通図柄(以下、単に普図という)の抽選で当りとなることにより前記普電役物が所定の時間開放する。そして、第2特図始動口24に遊技球が入球すると複数種類の乱数が抽出され、第2特図の保留記憶として記憶される。

【0023】

また遊技盤2の右下端部には、レール201の外部に、第1特図表示装置27A、第2特図表示装置27B、第1特図保留数表示装置271、第2特図保留数表示装置272、普通図柄表示装置28および普図保留数表示装置281が設けてある。

10

【0024】

図3に示すように、パチンコ機1の裏側は、前記遊技盤2を脱着可能に取付ける内枠30が収納されている。内枠30は、前記前枠11と同様に、一方の側縁(図3の右側)の上下位置が前記外枠10にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠30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31、タンクレール32、払出ユニット33が設けられ、払出ユニット33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20の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク31からタンクレール32を介して所定個数の遊技球(賞球)が払出ユニット33により払出球流下通路を通り前記上皿12に払い出される。また、本実施形態では前記賞球を払い出す払出ユニット33により前記貸出ボタン171の操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

20

また、パチンコ機1の裏側には、主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43、発射制御装置44、電源基板45が設けられている。

【0025】

主制御装置40、サブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43は遊技盤2に設けられ、払出制御装置41、発射制御装置44、電源基板45は内枠30に設けられている。図3では発射制御装置44が描かれていないが、払出制御装置41の下に設けてある。

【0026】

また、球タンク31の右側には、外部接続端子板38が設けてあり、外部接続端子板38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。尚、従来はホールコンピュータへ信号を送信するための外部接続端子板には、盤用(遊技盤側から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)と枠用(枠側(外枠10、前枠11、内枠30)から出力される信号をホールコンピュータへ出力するための端子)の2種類を用いているが、本実施形態では、ひとつの外部接続端子板38を介して遊技状態や遊技結果を示す信号をホールコンピュータへ送信する。

30

【0027】

図4は本パチンコ機1の電氣的構成を示すもので、遊技の制御を司る主制御装置40を中心に、サブ制御装置として払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43を具備する構成である。主制御装置40、払出制御装置41、サブ統合制御装置42および演出図柄制御装置43においては、何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備え、これら制御装置は何れもCPUにより、2ms周期又は4ms周期の割り込み信号に起因してROMに搭載しているメインルーチンおよびサブルーチンからなるプログラムが開始され、各種の制御が実行される。

40

発射制御装置44にはCPU、ROM、RAM等が設けられていない。しかしこれに限るわけではなく、発射制御装置44にCPU、ROM、RAM等を設けてもよい。

【0028】

主制御装置40は、裏配線中継端子板530および外部接続端子板38を介して遊技施設のホールコンピュータ500と電氣的に接続される。また主制御装置40には、裏配線中継端子板530や遊技盤中継端子板531を介して、前枠(ガラス枠)11および内枠30が開放しているか否か検出するガラス枠開放SW(スイッチ)501、内枠開放SW

50

502、左第1特図始動口23Aへの入球を検出する左第1始動口SW503、右第1特図始動口23Bへの入球を検出する右第1始動口SW504、第2特図始動口24への入球を検出する第2始動口SW505、普図通過ゲート22への入球を検出する普通図柄作動SW506、普通入賞口26への入球を検出する左入賞口SW507、大入賞装置25への入球を検出するカウントSW508等の検出信号が入力される。

#### 【0029】

また主制御装置40は搭載しているプログラムに従って動作して、上述の検出信号など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41や、演出中継端子板532を介してサブ統合制御装置42、演出図柄制御装置43へ向けてのコマンドの出力や、図柄表示装置中継端子板533を介して第1特図表示装置(特1図柄表示装置)27A、第1特図保留数表示装置(特1保留数表示装置)271、第2特図表示装置(特2図柄表示装置)27B、第2特図保留数表示装置(特2保留数表示装置)272、普通図柄表示装置28および普図保留数表示装置281の表示制御を行なう。

10

#### 【0030】

更に主制御装置40は、遊技盤版中継端子板531を介して大入賞口ソレノイド509を駆動して大入賞口24を開放作動せしめる。また第2特図始動口24の普電役物ソレノイド510を駆動して第2特図始動口24の普電役物を開閉する。

主制御装置40からの出力信号は試験信号端子にも出力される他、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38を経てホールコンピュータ500に送られる。

20

主制御装置40と払出制御装置41とは双方向通信が可能である。

#### 【0031】

払出制御装置41は、裏配線中継端子板530や払出中継端子板534を介して球タンク31が空状態になったことを検出する球切れSW520、遊技球が払い出されたことを検出する払出SW522、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯SW523等の検出信号が入力される。主制御装置40から送られてくるコマンドに応じて払出モータ521を稼働させて遊技球を払い出させる。また、CRユニット端子板535を介してCRユニット16と電気的に接続され、精算表示装置173を介して球貸および精算SW171, 172による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、CRユニット60とデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータ521を稼働させて貸球を払い出させ、CRユニット60に挿入されているプリペイドカードの残高表示を制御する。

30

#### 【0032】

発射制御装置44は、発射停止SW524、発射ハンドル14に遊技者が接触(操作)していることを検出するタッチSW525等の検出信号が入力される。払出制御装置41を介して主制御装置40から送られてくるコマンド(タッチSW525の信号や遊技状況を反映している)、発射ハンドル14の回動信号および発射停止SW524の信号に基づいて発射モータ526を制御して遊技球を発射および停止させる。

#### 【0033】

サブ統合制御装置42には、ジョグダイヤル16の操作を検出するジョグダイヤル操作検出SW551や遊技ボタン15の操作を検出するボタン操作検出SW552などの検出信号が入力される。

40

そしてサブ統合制御装置42は、スピーカ112を駆動して音声を出力することや、各種LEDや各種ランプ113の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置43へキャラクタなどを表示する擬似演出や特図の擬似図柄の表示態様のコマンドを送信する。

#### 【0034】

演出図柄制御装置43は、LCDパネルユニットや付属ユニットと共に演出図柄表示装置21を構成している。演出図柄制御装置43は、サブ統合制御装置42から送られてくるコマンドに応じて演出図柄表示装置21のLCDパネルの表示を制御する。

#### 【0035】

次にパチンコ機1の作動を説明する。

パチンコ機1は、通過ゲート22への入球に起因して普図用の乱数値が抽出され、該乱

50

数値に基いて普図の当否抽選を行い、当否抽選の結果が当りであれば、表示装置 2 8 に当選結果を確定表示して前記普電役物を開放する。これにより第 2 特図始動口 2 4 への入賞が可能となる。

左右の第 1 特図始動口 2 3 A , 2 3 B のいずれかへの入球があると、これに起因して第 1 特図用の乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて第 1 特図の当否判定を行い、第 1 特図表示装置 2 7 A において第 1 特図の図柄変動、演出図柄表示装置 2 1 において第 1 特図に対応する擬似演出図柄の図柄変動を開始する。

一方、第 2 特図始動口 2 4 への入球があると、これに起因して第 2 特図用の乱数値が抽出され、該乱数値に基づいて第 2 特図の当否判定を行い、第 2 特図表示装置 2 7 B において第 2 特図の図柄変動、演出図柄表示装置 2 1 において第 2 特図に対応する擬似演出図柄の図柄変動を開始する。

そして、第 1 特図および第 2 特図の図柄変動は、一方の特図が変動中であっても、他方の特図の当否判定が実行されると、各特図表示装置 2 7 A , 2 7 B は勿論、演出図柄表示装置 2 1 では画面が 2 分割されて、両特図が同時に変動する。

尚、以後の説明では、演出図柄表示装置 2 1 での第 1 特図に対応する擬似演出図柄および第 2 特図に対応する擬似演出図柄の図柄変動、確定表示を中心に説明し、第 1 特図に対応する擬似演出図柄を単に第 1 特図とし、第 2 特図に対応する擬似演出図柄を単に第 2 特図とする。

#### 【 0 0 3 6 】

第 1 特図または第 2 特図の判定結果が大当りであれば、大当り図柄を決めて各表示装置 2 1 に大当り図柄を確定表示して大当り遊技（特別遊技）を実行する。大当り遊技は、大入賞装置 2 5 を開放し所定の時間または入球数が所定数に達して閉じるまでの動作を 1 ラウンドとして、所定数のラウンドを継続することを基本遊技としている。そして、大当り遊技後に遊技状態を、普通図柄の当選時により開放する第 2 特図始動口 2 4 の普電役物の開放時間が延長される「開放延長」機能が付与された遊技へと移行可能な構成である。

#### 【 0 0 3 7 】

図 5 は本パチンコ機の遊技仕様を示すもので、大当り確率は 2 0 0 分の 1、開放延長作動確率は、第 1 特図（特 1）の大当り後では 5 0 %、第 2 特図（特 2）の大当り後で 1 0 0 % であり、開放延長の期限は次に大当り遊技が発生するまでの期間が有効である。

開放延長の平均変動は第 1 特図と第 2 特図とで相違し、第 1 特図では当否判定結果が大当り遊技後に開放延長機能が付与されない大当り時には最大 3 分とされる。これに対して第 2 特図の平均時間は 4 秒に設定されている。また普電役物の開放動作（時間）は、通常 0 . 2 秒で、開放延長時には 1 秒の開放動作が 3 回行われる。

普図の当選確率は、通常 3 0 0 分の 1 で、開放延長時には約 1 とされる。

賞球は、左右の第 1 特図始動口 2 3 A , 2 3 B および第 2 特図始動口 2 4 へのいずれの入賞でも 3 個であり、大入賞口 2 5 および他の入賞時には 1 0 個の賞球が払出される。

#### 【 0 0 3 8 】

以下、作動の詳細を、主制御装置 4 0 およびサブ統合制御装置 4 2 で実行されるプログラム処理に基づいて説明する。

図 6 は主制御装置 4 0 で実行される「メインルーチン」のフローチャートを示し、「メインルーチン」は本処理（S 1 0 0 ~ S 1 1 0 , S 1 1 5）と残余処理（S 1 1 1）とで構成され、2 m s 又は 4 m s 周期の割り込み信号に起因して開始され、最初に正常割り込みか否かを判断する（S 1 0 0）。この判断は R A M の特定アドレスに特定の数値が書き込まれているか否かに基づいて行われ、ここで否定判断（S 1 0 0 : n o）なら初期設定（S 1 1 5）を実行する。前述の正常割り込みか否かを判断するための数値は、この初期設定の一環として R A M に書き込まれる。

#### 【 0 0 3 9 】

正常割り込みなら（S 1 0 0 : y e s）、初期値乱数更新処理（S 1 0 1）、特図の当否判定用の乱数値である大当り決定用乱数の更新処理（S 1 0 2）、特図の大当り図柄決定用乱数の更新処理（S 1 0 3）、普図の当り判定用乱数の更新処理（S 1 0 4）、特図

10

20

30

40

50

のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理（S105）、特図の変動パターンに関する変動パターン決定用乱数の更新処理（S106）、入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）、各出力処理（S109）、不正監視処理（S110）を行って、次に割り込み信号が入力されるまでの残余時間内には初期乱数更新処理（S111）をループ処理する。

#### 【0040】

次に、本発明に関わりの深い入賞確認処理（S107）、当否判定処理（S108）および各出力処理（S109）の一部のサブルーチンについて説明する。

図7に示す「始動入賞確認処理1」は前記入賞確認処理（S107）のサブルーチンで、左右の第1特図始動口23A、23Bおよび第2特図始動口24への入球があれば（S200：yes）、入球に対応する特図の保留記憶が満杯か確認する（S201）。本実施形態における記憶可能な保留記憶数は第1特図、第2特図いずれも4個である。

10

#### 【0041】

保留記憶が満杯でなければ（S201：no）、S202の抽出乱数保留記憶処理において、前記入球に起因して抽出した複数の乱数値（大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等）を保留記憶として記憶する。またこの処理では、第1又は第2特図保留数表示装置271、272の点灯数を1つ増加させるとともに、サブ統合装置42へ現在の保留記憶数を送信する特図保留数コマンドの送信処理を行う。その後、リターンする。

#### 【0042】

図8ないし図11は「当否判定処理」のフローチャートを示す。図8に示すように「当否判定処理」は、先ず、役物連続作動装置の作動を確認して大当り遊技中であるか否かを確認し（S300）、大当り遊技中でなければ（S300：no）、第1、第2特図が変動中であるか否かを確認し（S301）、変動中でなければ（S301：no）、第1、第2特図の確定図柄が表示中であるか否かを確認する（S302）。尚、前記役物連続作動装置が作動中（S300：yes）であれば「特別遊技処理」に移行する。

20

#### 【0043】

前記S302の処理で確定図柄が表示中でなければ（S302：no）、図9に示すように、特図の保留記憶があるか否かを確認する（S310）。保留記憶がなければ（S310：no）、「特別遊技処理」に移行する。保留記憶があれば（S310：yes）、第1特図（特1）の保留記憶であるか確認する（S311）。第1特図の保留記憶であれば（S311：yes）、保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う（S312）。該シフト処理により第1特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

30

次にS313の処理で、予め設定された当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる第1特図の保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う。尚、前記S313の処理は特許請求の範囲に記載の「第1特別図柄当否判定手段」に相当する。

#### 【0044】

一方、前記S311の処理で第1特図の保留記憶でなければ（S311：no）、保留記憶は第2特図（特2）のものであり、保留記憶数を減算し、保留記憶のシフト処理を行う（S314）。該シフト処理により第2特図の保留記憶のうち最も古い保留記憶が当否判定の対象となる。

40

そしてS315の処理で、前記当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる第2特図の保留記憶の大当り決定用乱数とを対比して大当りか否か当否判定を行う。尚、前記S315の処理は特許請求の範囲に記載の「第2特別図柄当否判定手段」に相当する。

#### 【0045】

S316の処理で、前記S313又はS315の判定結果が大当りであれば（S316：yes）、S317の処理において、前記当否判定の対象となる保留記憶の大当り図柄決定用乱数に基づいて大当り図柄を決定する。

50

S 3 1 8 の処理では、前記当否判定の対象となる保留記憶の変動パターン決定用乱数に基づいて、演出図柄表示装置 2 1 に表示される特図の大当り用の変動時間などといった変動パターンを決定する。

【 0 0 4 6 】

変動パターンの決定後、S 3 1 9 で大当り設定処理を行う。この処理では、前記決定された大当り図柄に基づき、大当り遊技の開放パターンの設定を行う。例えば演出図柄表示装置 2 1 で実行される大当り遊技のオープニング演出の時間の設定、エンディング演出の時間の設定、大当り遊技の開放パターン、更に大当り遊技後に開放延長を作動するか否か等の設定がなされる。

【 0 0 4 7 】

前記 S 3 1 6 の処理において、大当りでなくハズレであれば ( S 3 1 6 : n o )、S 3 2 0 の処理において、演出図柄表示装置 2 1 に表示される特図のハズレ用の変動時間などといった変動パターンを決定し、続いてハズレ設定処理を実行する ( S 3 2 1 )。

【 0 0 4 8 】

前記 S 3 1 9 又は S 3 2 1 の各設定処理の後、S 3 2 2 の処理では、第 1、第 2 特図表示装置 2 7 A、2 7 B の図柄変動開始制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ図柄の変動開始コマンド、図柄指定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンド、図柄指定コマンドには、第 1 特図又は第 2 特図の区別、変動パターン、当否判定の判定結果などが含まれる。

【 0 0 4 9 】

前記図 8 の S 3 0 1 の処理で特図の変動中のときは ( S 3 0 1 : y e s )、図 1 0 に示すように、図柄の変動時間が経過したことを確認すると ( S 3 2 5 : y e s )、確定図柄表示処理 ( S 3 2 6 ) において、第 1、第 2 特図表示装置 2 7 A、2 7 B の変動表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 および演出図柄制御装置 4 3 へ変動表示および演出表示を終了させるように図柄確定コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

【 0 0 5 0 】

前記図 8 の S 3 0 2 の処理で確定図柄を表示中であれば ( S 3 0 2 : y e s )、図 1 1 の S 3 3 0 の処理に移行して、確定図柄表示時間が終了したか確認する。確定図柄表示時間が終了していなければ ( S 3 3 0 : n o )、「特別遊技処理」へ移行する。

一方、確定図柄表示時間が終了したことを確認すると ( S 3 3 0 : y e s )、確定図柄表示終了の処理 ( S 3 3 1 ) により第 1、第 2 特図表示装置 2 7 A、2 7 B の確定図柄表示を終了させる制御を行い、サブ統合制御装置 4 2 へ確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

【 0 0 5 1 】

続いて特図の図柄が大当りになる組合せであるか確認し ( S 3 3 2 )、大当りになる組合せであったときは ( S 3 3 2 : y e s )、開放延長フラグが「1」であれば ( S 3 3 3 : y e s )、開放延長フラグに「0」をセットする ( S 3 3 4 )。この処理により大当り遊技中での遊技状態を通常状態にリセットする。

【 0 0 5 2 】

S 3 3 5 の処理では条件装置の作動を開始させ、S 3 3 6 の処理では役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当り遊技で役物連続作動装置の作動に必要な装置であり、役物連続作動装置は特別電動役物を連続して作動させる装置である。

そして大当り開始演出処理 ( S 3 3 7 ) によりサブ統合制御装置 4 2 へ大当り演出を開始させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」に移行する。

S 3 3 2 の処理で、大当りになる組合せでなければ ( S 3 3 2 : n o )、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 5 3 】

図 1 2 に示すように、「特別遊技処理」は、先ず、役物連続作動装置が作動中か確認し ( S 4 0 0 )、作動中であれば ( S 4 0 0 : y e s )、S 4 0 1 の処理で大入賞口 2 5 が

10

20

30

40

50

開放中か確認する。

S 4 0 1 の処理で大入賞口が開放中でなければ ( S 4 0 1 : n o )、インターバル中か確認し ( S 4 0 2 )、インターバル中でなければ ( S 4 0 2 : n o )、大当り終了演出中か確認し ( S 4 0 3 )、大当り終了演出中でなければ ( S 4 0 3 : n o )、大当り開始演出時間が経過したか確認し ( S 4 0 4 )、大当り開始演出時間が経過していれば ( S 4 0 4 : y e s )、S 4 0 5 の大入賞口開放処理で大入賞口 2 5 を開放してリターンする。

【 0 0 5 4 】

S 4 0 1 の処理で大入賞口開放中であれば ( S 4 0 1 : y e s )、図 1 3 に示すように、大入賞口 2 5 に規定入賞数 ( 9 個 ) の入賞があったか否かの確認 ( S 4 1 0 )、又は大入賞口 2 5 の開放時間が終了したか否かを確認して ( S 4 1 1 )、いずれか確認できれば大入賞口 2 5 を閉鎖し ( S 4 1 2 )、大当りインターバル処理を実行して ( S 4 1 3 )、リターンする。大当りインターバル処理では、サブ統合制御装置 4 2 へ大当りのインターバル演出を開始させるようにコマンドを送信する。

10

【 0 0 5 5 】

図 1 2 の S 4 0 2 の処理でインターバル中であれば ( S 4 0 2 : y e s )、図 1 3 の S 4 1 4 の処理で大当りインターバル時間が経過したか確認し、経過していれば ( S 4 1 4 : y e s )、最終ラウンドかどうか確認し ( S 4 1 5 )、最終ラウンドであれば、( S 4 1 5 : y e s )、大当り終了演出の処理 ( S 4 1 6 ) を実行し、この処理でサブ統合制御装置 4 2 に大当り終了コマンドを送信し、大当り遊技を終了してリターンする。

20

一方、最終ラウンドでなければ、( S 4 1 5 : n o )、大入賞口 2 5 の開放処理 ( S 4 1 7 ) を実行してリターンする。

【 0 0 5 6 】

図 1 2 の S 4 0 3 の処理で大当り終了演出中であれば ( S 4 0 3 : y e s )、図 1 4 に示すように、大当り終了演出時間の終了時間が経過したか確認し ( S 4 2 0 )、経過していれば ( S 4 2 0 : y e s )、役物連続作動装置の作動を停止する処理 ( S 4 2 1 ) を実行し、条件装置の作動を停止する処理 ( S 4 2 2 ) を実行する。

【 0 0 5 7 】

続く、S 4 2 3 ~ S 4 2 5 の処理では図 9 の「大当り設定処理 ( S 3 1 9 )」で設定された設定内容を参照し、大当り遊技後の遊技状態を設定する。即ち S 4 2 3 において、大当り遊技終了後に開放延長遊技に移行されるか確認し、移行される場合 ( S 4 2 3 : y e s ) は、開放延長設定処理 ( S 4 2 4 ) および開放延長フラグに「1」をセットする処理 ( S 4 2 5 ) を行う。尚、前記 S 4 2 4 の処理は特許請求の範囲に記載の「開放延長作動手段」に相当する。

30

【 0 0 5 8 】

その後、サブ統合制御装置 4 2 へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに ( S 4 2 6 )、状態指定コマンドとして前記開放延長遊技状態へ移行するか否かの情報をサブ統合制御装置 4 2 等へ送信する ( S 4 2 7 )。その後リターンする。

【 0 0 5 9 】

次に、サブ統合制御装置 4 2 により実行される第 1 特図および第 2 特図の変動表示に関するプログラム処理について説明する。

40

図 1 5 ないし図 1 7 は「変動演出切替処理」のフローチャートを示し、この処理は、左第 1 特図始動口 2 3 A、右第 1 特図始動口 2 3 B 又は第 2 特図始動口 2 4 のいずれの入球に対応する変動が確認して、各入球に対応する図柄変動の演出を設定し、かつ単独の変動であるか同時変動であるか設定する。尚、特許請求の範囲に記載の「図柄表示制御手段」に相当する。

【 0 0 6 0 】

図 1 5 に示すように、S 5 0 0 の処理で、主制御装置 4 0 からの前記図柄指定コマンド ( 図 8 の S 3 2 2 参照 ) を受信し、変動パターン ( 図 8 の S 3 1 8 参照 ) を受信したか否かを確認し、変動パターンの受信があれば ( S 5 0 0 : y e s )、該変動パターンが左第 1 特図始動口 ( 特 1 左 ) 2 3 A への入球に基づくものであるか否かを確認する ( S 5 0 1

50

)。左第1特図始動口23Aへの入球に基づくものであれば(S501: yes)、左第1特図始動口23Aの入球に対応する図柄変動の演出を選択する(S502)。

【0061】

続くS503の処理において、第2特図が変動中であるか否かを確認し、変動中でなければ(S503: no)、前記502の処理で選択された左第1特図始動口23A用の図柄変動の演出を実行するように、演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S504)。

一方、前記S503の処理で、第2特図が変動中であれば(S503: yes)、第1特図と第2特図との同時変動を実行するように演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S505)。

10

【0062】

前記S501の処理で、変動パターンが左第1特図始動口23Aへの入球に基づくものでなければ(S501: no)、図16に示すように、S510の処理において、変動パターンが右第1特図始動口(特1右)23Bへの入球に基づくものであるか否かを確認する。右第1特図始動口23Bへの入球に基づくものであれば(S510: yes)、右第1特図始動口23Bの入球に対応する図柄変動の演出を選択する(S511)。

【0063】

続くS512の処理において、第2特図が変動中であるか否かを確認し、変動中でなければ(S512: no)、前記511の処理で選択された右第1特図始動口23B用の図柄変動の演出を実行するように、演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S513)。

20

尚、前記S504の処理で実行される左第1特図用の演出は、前記S513の処理で実行される右第1特図用の演出よりも演出力の高い表示を実行する。

一方、前記S512の処理で、第2特図が変動中であれば(S512: yes)、第1特図と第2特図との同時変動を実行するように演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S514)。

【0064】

前記S510の処理で、変動パターンが右第1特図始動口23Bへの入球に基づくものでなければ(S510: no)、図17に示すように、S520の処理において、第2特図始動口24の入球に対応する図柄変動の演出を選択する。

30

【0065】

続くS521の処理において、第1特図が変動中であるか否かを確認し、変動中でなければ(S521: no)、前記520の処理で選択された第2特図用の図柄変動の演出を実行するように、演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S522)。

一方、前記S521の処理で、第1特図が変動中であれば(S521: yes)、第1特図と第2特図との同時変動を実行するように演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S523)。

【0066】

サブ統合制御装置42は、第1および第2特図が同時変動中に、一方が大当りで確定表示されると、他方の変動を強制的にハズレとして停止させる処理を行う。図18に示すように「強制停止処理」では、先ず第1特図(特1図柄)が確定表示しているか否かを確認し(S600)、第1特図が確定表示していれば(S600: yes)、確定図柄が大当りであるか否かを確認する(S601)。

40

前記確定図柄が大当りであれば(S601: yes)、第2特図(特2)が変動中であるか否かを確認し(S602)、変動中であれば(S602: yes)、第2特図を強制的に停止してハズレ図柄を確定表示させる(S603)。

【0067】

一方前記S602の処理で第2特図が変動中でなければ(S602: no)、次に第2特図が確定表示中か否かを確認し(S604)、確定表示していれば(S604: yes

50

)、第2特図の確定図柄をハズレ図柄に差替える処理を行う(S605)。

前記S603又はS605の処理の後、第1特図および第2特図の両方の図柄変動を終了し、大当り遊技の演出が開始に向けて変動待機処理を行う(S606)。

尚、「強制停止処理」は特許請求の範囲に記載の「停止処理手段」に相当する。

【0068】

前記S600の処理で第1特図が変動中で確定表示されていなければ(S600: no)、図19に示すように、第2特図(特1図柄)が確定表示しているか否かを確認し(S610)、第2特図が確定表示していれば(S610: yes)、確定図柄が大当りであるか否かを確認する(S611)。

確定図柄が大当りであれば(S611: yes)、第1特図(特1)が変動中であるか否かを確認し(S612)、変動中であれば(S612: yes)、第1特図を強制的に停止してハズレ図柄を確定表示させる(S613)。

10

【0069】

一方前記S612の処理で第1特図が変動中でなければ(S612: no)、次に第1特図が確定表示中か否かを確認し(S614)、確定表示していれば(S614: yes)、第1特図の確定図柄をハズレ図柄に差替える処理を行う(S615)。

前記S613又はS615の処理の後、第1特図および第2特図の両方の図柄変動を終了し、大当り遊技の演出が開始に向けて変動待機処理を行う(S616)。

【0070】

またサブ統合制御装置42は、第1特図および第2特図の同時変動中、第1特図の変動が大当りとなるものの開放延長が付与されない判定に対応する変動時には、変動が終了して大当りが確定されるまでの時間をカウントダウンする処理を行う。

20

図20に示すように、「カウントダウン演出開始処理」では、開放延長が作動中か否かを確認し(S700)、開放延長作動中であれば(S700: yes)、第1特図の変動パターン(特1変動パターン)を受信した否かを確認する(S701)。

【0071】

前記第1特図の変動パターンの受信を確認できれば(S701: yes)、判定結果が開放延長を作動しない大当りであるか否かを確認し(S702)、開放延長が作動しない大当りであれば(S702: yes)、第1特図の残り変動時間の計測を開始する(S703)。そして第1特図の残り変動時間を表示(カウントダウン演出)させるように演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S704)。

30

尚、「カウントダウン演出開始処理」は特許請求の範囲に記載の「残時間表示手段」に相当する。

【0072】

図21は演出図柄表示装置21で実行される演出表示の表示態様を示す。図21(a)は左第1特図始動口23Aへの入球に対応する第1特図の演出表示を示すもので、演出図柄表示装置21の画面全体を使用して味方のキャラクタ213と敵キャラクタ212とが戦う演出を展開するとともに、画面のほぼ中央に3桁の数字からなる第1特図210を変動表示する。

【0073】

40

図21(b)は、開放延長が作動し、右第1特図始動口23Bへの入球に対応する第1特図の変動と、第2特図始動口24への入球に対応する第2特図の変動との同時変動の演出表示を示すもので、演出図柄表示装置21の画面を上下に分割して、上半部に3桁の数字からなる第1特図表示210と第1特図の保留記憶表示214を表示する。尚、右第1特図始動口23Bへの入球に対応する図柄変動は第1特図表示210の変動のみとして前記左第1特図始動口23Aへの入球に対応するものに比べて簡素にしてある。

下半部には3桁の数字からなる第2特図表示211と第2特図の保留記憶表示214を表示する。

【0074】

図21(c)は、開放延長中、開放延長が付与されない大当りとなる第1特図の図柄変

50

動と第2特図の図柄変動との同時変動の演出表示を示すもので、画面上半部の第1特図用の表示には、第1特図の変動が終了し、大当たりとなって開放延長の作動が停止されるまでの変動の残り時間表示216と、第2特図での大当たりを促すテロップ表示217、第1特図表示210およびキャラクタの熊の達吉218を表示して、カウントダウン演出を行なう。

下半部には第2特図表示211と第2特図の保留記憶表示214を表示する。

【0075】

本実施形態のパチンコ機によれば、通常遊技（開放延長非作動）では、大当たりの獲得および開放延長の作動を目標にして左第1特図始動口23Aを狙って左打ち遊技を行う。左第1特図始動口23Aへの入球があり、第1特図の変動が開始されると、図21(a)に示すように第1特図の変動表示とバトル演出などが組合わされた演出力の高い演出表示が表示画面全体を使って行われ、該演出表示により遊技者を楽しませる。

勿論、通常遊技で右打ちを行ってよいが、同時変動でなくても右第1特図始動口23Bへの入球に対応する特別図柄の変動表示は、左第1特図始動口23Aの変動に比べて簡素である。また通常遊技では、普図の当選確率が低く、第2特図始動口24が開かず入球が望めない。従って、通常遊技では自然に左打ち遊技が行われる。尚、左第1特図始動口23Aと第2特図始動口24が同時に変動した際には、演出よりも抽選結果を報知する方を優先して、図21(b)の表示を行なえばよい。

【0076】

大当たりが生起して大当たり遊技の終了後に開放延長が作動すると、開放延長の継続を目指して普図の通過ゲート22を狙って右打ち遊技に切替える。これは、開放延長状態では、普図の当選確率が高く第2特図始動口24の入球が容易な上、第1特図では低確率であった開放延長作動確率が第2特図では高く、その分、開放延長の継続が可能となるためである。

開放延長状態の右打ち遊技では、右第1特図始動口23への入球と第2特図始動口24への入球により第1特図と第2特図の同時変動が生起し、大当たりの獲得に有利となる。

【0077】

開放延長状態で同時変動であっても、第1特図で大当たりとなると、第2特図の判定がハズレで強制的に停止され、しかも第1特図では開放延長が低確率のため開放延長が継続しない。

しかし、開放延長状態での第1特図の変動時間は長く、この間に変動時間が短い第2特図の多数回の変動が可能である。従って、第1特図が停止する前に第2特図で大当たりを引けば、第1特図が強制的にハズレで処理され、開放延長が終了する危機を回避するとともに大当たり遊技を楽しむことができるといった新規な遊技性が発揮され、しかもカウントダウン演出により第1特図の変動の残り時間を表示するので遊技者へのアピール力が高く、遊技者に高い期待感やスリル感を与え、興趣の豊かな遊技を実現できる。

【0078】

尚、本実施形態では、カウントダウン演出を、第1特図の大当たり、かつ開放延長なしの図柄変動で行う構成であるが、これに限らず、開放延長の有無に関わらず第1特図の大当たりの図柄変動で実行するようにしてもよい。

【0079】

次に本発明の他の実施形態を説明する。本実施形態のパチンコ機は、先の実施形態のパチンコ機とほぼ同一の基本構成を有するもの、以下の説明において、先の実施形態のパチンコ機との相違点を中心に説明する。

本実施形態のパチンコ機は、開放延長作動中、第1特図始動口23A、23Bへの入球時に第1特図の保留記憶を先読みし、第1特図の保留記憶に開放延長が作動しない大当たりとなる可能性がある記憶があると、そのことを示唆する先読み演出を行なうものである。

【0080】

図22に示すように、本パチンコ機の主制御装置40で実行される「始動入賞確認処理2」において、第1特図始動口23A、23Bへの入球があれば(S210:yes)、

10

20

30

40

50

入球に対応する第1特図の保留記憶が満杯か確認する(S211)。

保留記憶が満杯でなければ(S211: no)、S212の抽出乱数保留記憶処理において、入球に起因して抽出した複数の乱数値(大当り決定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン決定用乱数等)を保留記憶として記憶する。またこの処理では、保留数表示装置271の点灯数を1つ増加させるとともに、サブ統合装置42へ現在の保留記憶数を送信する特図保留数コマンドの送信処理を行う。尚、前記S212の処理は特許請求の範囲に記載の「第1保留記憶手段」に相当する。

一方、第2特図の保留記憶に関しては、先の実施形態と同様に、前記「始動入賞確認処理1」(図7)において処理される。前記S202の処理は特許請求の範囲に記載の「第2保留記憶手段」に相当する。

#### 【0081】

前記S212に続く先読み判定処理(S213)では、保留記憶された大当り判定用乱数の値および大当り図柄決定用乱数の値に基いて、特図の変動を伴う本来の当否判定の以前に大当りとなるか否か、更に大当り終了後に開放延長が作動するか否かの判定を行う。尚、前記S213の処理は特許請求の範囲に記載の「先読み判定手段」に相当する。

続くS214の先読み判定コマンド送信処理では、S213による先読み判定の結果を先読み判定コマンドとしてサブ統合装置42へ送信する。

#### 【0082】

サブ統合制御装置42は前記先読み判定コマンドを受信すると、図23に示す「先読み演出開始処理」により演出図柄制御装置43を介して演出図柄制御装置21に先読み演出を表示させる。

図23に示すように、「先読み演出開始処理」では、開放延長が作動中か否かを確認し(S800)、開放延長作動中であれば(S800: yes)、前記先読み判定コマンドを受信した否かを確認する(S801)。

#### 【0083】

前記先読み判定コマンドの受信を確認できれば(S801: yes)、先読み判定結果が開放延長を作動しない大当りであるか否かを確認し(S802)、開放延長が作動しない大当りであれば(S802: yes)、先読み演出を表示させるように演出図柄制御装置43および演出図柄表示装置21に制御コマンドを送信する(S803)。尚、「先読み演出開始処理」は特許請求の範囲に記載の「先読み表示手段」に相当する。

#### 【0084】

図24(a)は先読み演出の一例を示すもので、演出図柄表示装置21の表示画面の上半部に第1特図表示210、熊の達吉218を表示するとともに、第1特図の保留記憶表示214に大当りの可能性のある先読み表示219を行う。

更に先読み表示219に対応する図柄変動が開始されると、先の実施形態と同様に前記カウントダウン演出が行なわれるので、そのことを示唆するテロップ217を表示する。

下半部には第2特図表示211と第2特図の保留記憶表示214を表示する。

#### 【0085】

本実施形態のパチンコ機によれば、先の実施形態のパチンコ機と同様な作用効果が発揮されるとともに、先読み演出によりその対象の第1特図の図柄変動により大当りが獲得できる可能性があること、又はそれまでに第2特図で大当りを獲得して開放延長を続けなければならないといった遊技者の期待感やスリル感をより高めることができる。

#### 【0086】

本パチンコ機の他の先読み演出として、図24(b)に示すように、第1特図に開放延長が作動しない大当りとなる可能性があるときは、第1特図の保留記憶表示を全て先読み表示219として、どの時点で前記カウントダウン演出が開始されるのか判断できない構成としてもよい。これによればより遊技者のスリル感を高めることができる。

#### 【0087】

尚、特許請求の範囲に記載の本発明は前記実施形態の構成に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲でさまざまに実施できることは勿論である。例えば、いず

10

20

30

40

50

れの実施形態においても、開放延長の期限を次回の大当たりまでとしたが、これに限らず、上記期限を次回の大当たりまで又は第1特図および第2特図の変動回数が100回に達するまでのいずれかとしてもよい。勿論、カウントダウン演出を行なう構成では、100回目の図柄変動が第1特図であれば、カウントダウン演出を行う。

また、前記の「変動演出切替処理」、「強制停止処理」、「カウントダウン演出開始処理」などの処理を、サブ統合制御装置42に代えて演出図柄制御装置43で処理する構成としてもよい。

【符号の説明】

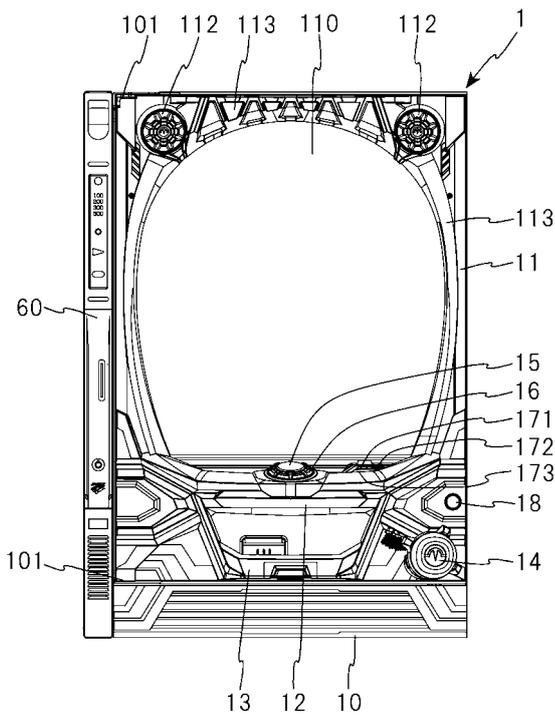
【0088】

- 1 パチンコ機（弾球遊技機）
- 2 遊技盤
- 20 遊技領域
- 20L 左側領域
- 20R 右側領域
- 21 演出図柄表示装置（演出表示手段）
- 22 通過ゲート（普通図柄始動口）
- 23A, 23B 第1特別図柄始動口
- 24 第2特別図柄始動口
- 40 主制御装置（第1特図当否判定手段、第1保留記憶手段、第2特図当否判定手段、第2保留記憶手段、開放延長作動手段、先読み判定手段、第1特別図柄始動口入球判別手段）
- 42 サブ統合制御装置（図柄表示手段、停止処理手段、残り時間表示手段、先読み表示手段、演出切替制御手段）

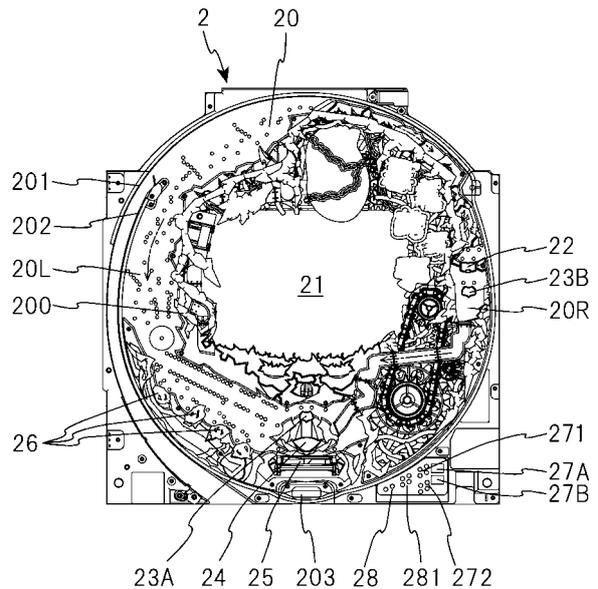
10

20

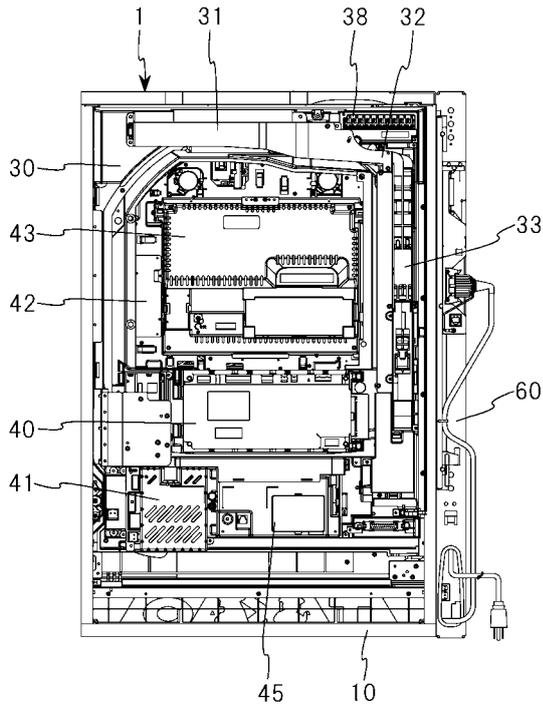
【図1】



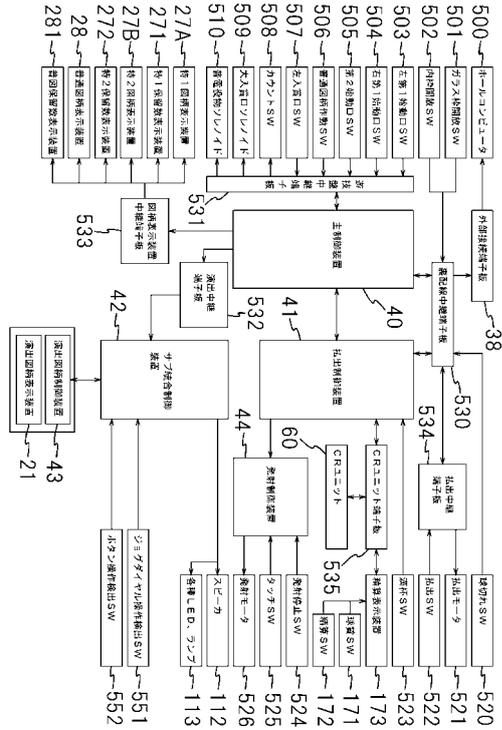
【図2】



【図3】



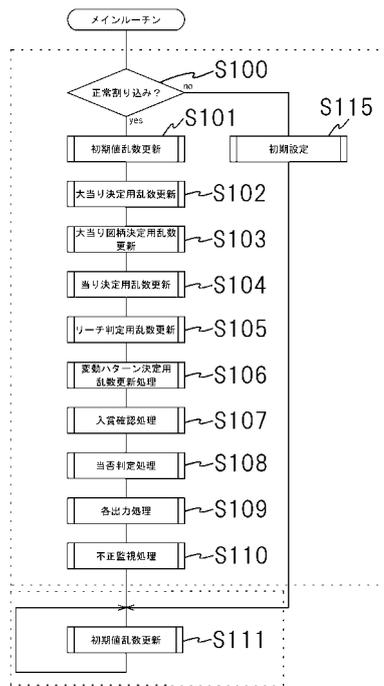
【図4】



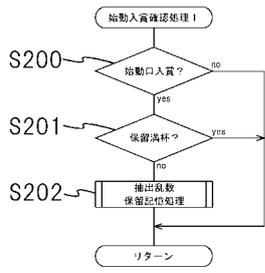
【図5】

大当り確率		1/200
開放延長 作動率	特1	50%
	特2	100%
開放延長 期限	特1	次の大当りまで
	特2	次の大当りまで
開放延長平均 変動時間	特1	最大3分（開放延長が作動しない大当り時）
	特2	4秒
賞球		特1始動口：3個 特2始動口：3個 その他入賞口：10個 大入賞口1：10個
普通図柄当り 確率	通常	1/300
普通電動役物 開放時間	開放延長	1/1.0101
	通常	0.2秒
開放延長		1秒×3回

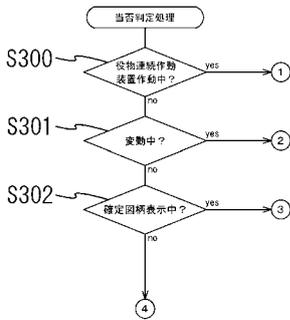
【図6】



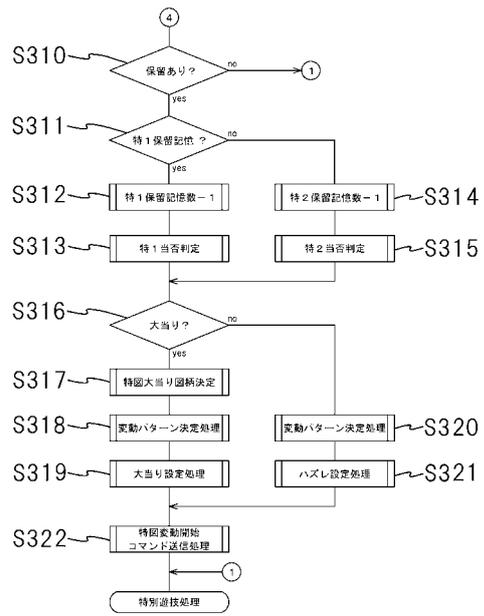
【 図 7 】



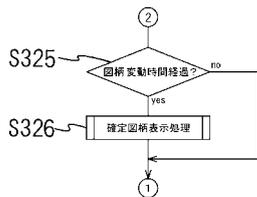
【 図 8 】



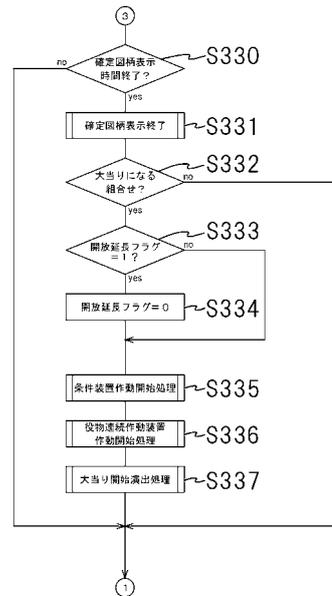
【 図 9 】



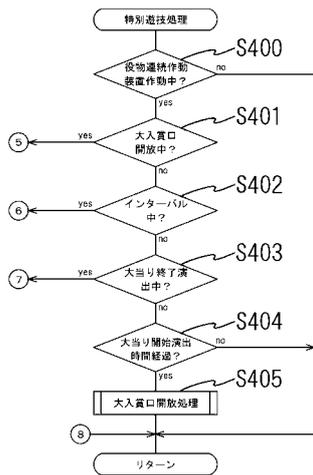
【 図 10 】



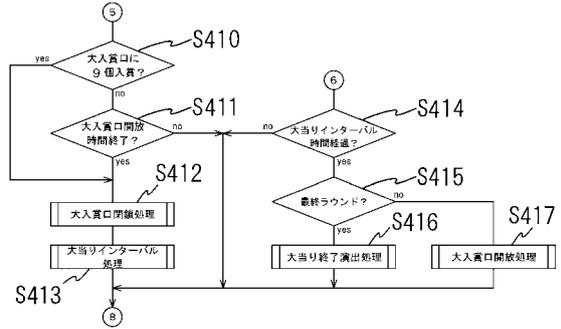
【 図 11 】



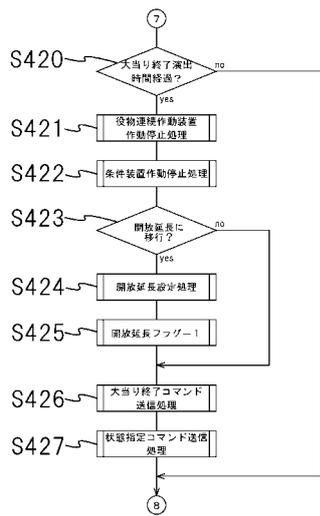
【図 1 2】



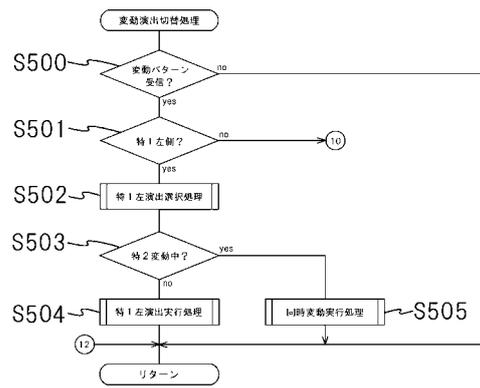
【図 1 3】



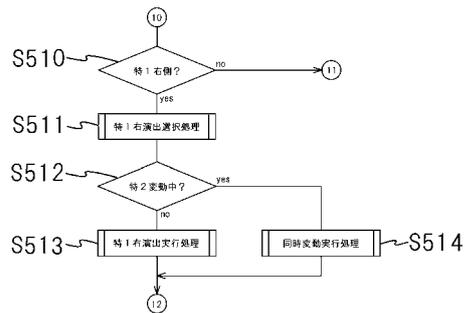
【図 1 4】



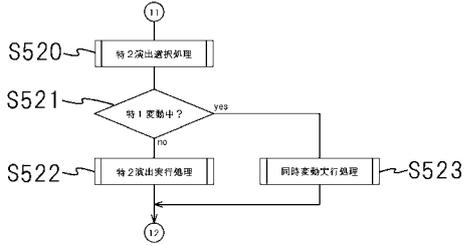
【図 1 5】



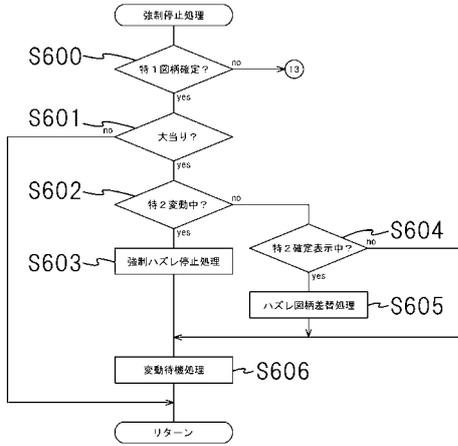
【図 1 6】



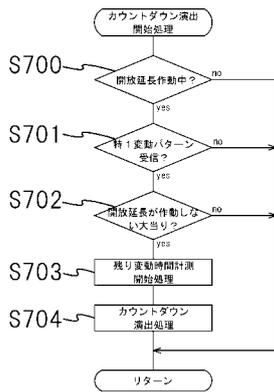
【図17】



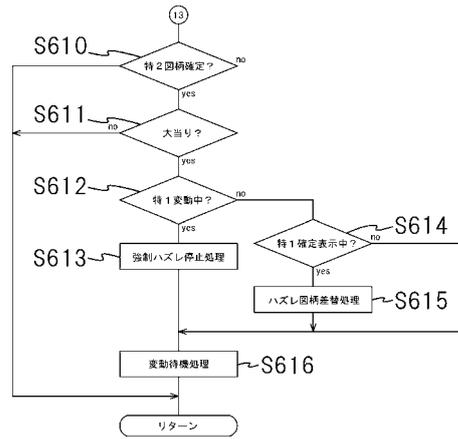
【図18】



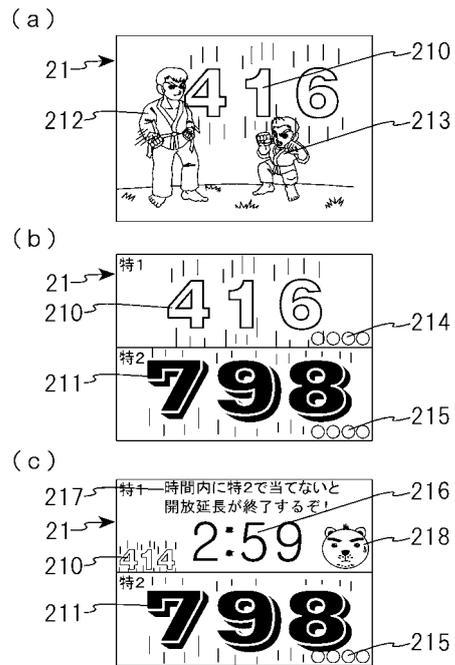
【図20】



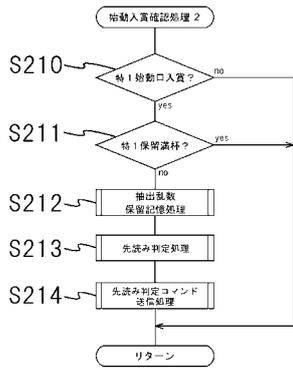
【図19】



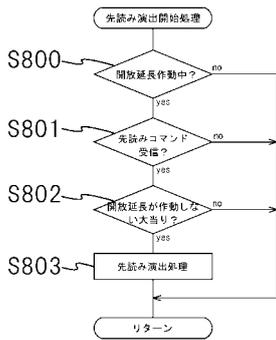
【図21】



【 図 2 2 】



【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

