

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5799279号
(P5799279)

(45) 発行日 平成27年10月21日 (2015. 10. 21)

(24) 登録日 平成27年9月4日 (2015. 9. 4)

(51) Int. Cl.

A 6 3 F 7 / 0 2 (2 0 0 6 . 0 1)

F 1

A 6 3 F 7 / 0 2 3 2 0

請求項の数 1 (全 26 頁)

(21) 出願番号	特願2011-169067 (P2011-169067)	(73) 特許権者	395018239
(22) 出願日	平成23年8月2日 (2011. 8. 2)		株式会社高尾
(65) 公開番号	特開2012-50813 (P2012-50813A)		愛知県名古屋市中川区中京南通三丁目2 2
(43) 公開日	平成24年3月15日 (2012. 3. 15)		番地
審査請求日	平成26年6月27日 (2014. 6. 27)	(74) 代理人	100067596
(31) 優先権主張番号	特願2010-177499 (P2010-177499)		弁理士 伊藤 求馬
(32) 優先日	平成22年8月6日 (2010. 8. 6)	(72) 発明者	内ヶ島 正規
(33) 優先権主張国	日本国 (JP)		愛知県名古屋市中川区太平通 1 丁目 3 番地
			株式会社高尾内
		審査官	藤澤 和浩

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

普通図柄の当否判定に起因して開放される普通電動役物と、常時、遊技球の入球が可能な第 1 の特別図柄始動口と、前記普通電動役物の開放時に入球が可能となる第 2 の特別図柄始動口と、前記第 1 の特別図柄始動口又は前記第 2 の特別図柄始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数を記憶する保留記憶手段とを備え、

前記乱数を用いて当否抽選を行い、かつ前記第 1 の特別図柄始動口への入球による当否抽選よりも前記第 2 の特別図柄始動口への入球による当否抽選を優先的に実行し、当否抽選が実行されると特別図柄を図柄表示装置に変動表示し、後に確定表示せしめて前記当否抽選の結果を報知し、当否抽選の結果が大当たりであれば特別遊技を行い、特別遊技終了後

10

に通常よりも前記当否抽選が有利な特典遊技状態へ移行可能な弾球遊技機において、
前記特別遊技として前記第 2 の特別図柄始動口への入球を起因とする特別遊技は、前記第 1 の特別図柄始動口への入球を起因とする特別遊技よりも賞球の獲得に有利な構成とし

、
前記特典遊技状態での前記第 2 の特別図柄始動口への入球に起因する前記当否抽選時に、前記図柄表示装置に変動表示せしめる特別図柄の変動時間を選択する変動テーブルとして、平均変動時間を異ならせた第 1 の変動テーブルと第 2 の変動テーブルを設け、

遊技状態が前記特典遊技状態へ変更されると、前記第 1 の変動テーブルを選択し、該第 1 の変動テーブルが選択された状態で、特別図柄の変動回数が所定回数に達することを条件に前記第 1 の変動テーブルから前記第 2 の変動テーブルに変更せしめる変動テーブル設

20

定手段を備え、

前記条件は、前記特典遊技状態への変更の起因となる特別図柄の当否抽選が、前記第 1 の特別図柄始動口への入球による当否抽選の場合と、前記第 2 の特別図柄始動口への入球による当否抽選の場合とで異なる条件とし、

前記保留記憶の数に応じた保留記憶表示を行う保留記憶表示手段を有し、

該保留記憶表示手段は、第 1 の特別図柄の保留記憶と第 2 の特別図柄の保留記憶とを区別なく表示せしめる構成とした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、特別図柄の当否抽選を行い、該抽選の結果が大当たりであれば大入賞口の開放を伴う特別遊技が実行され、該特別遊技の終了後に特別図柄の当否抽選に有利な特典遊技に移行する弾球遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、弾球遊技機たるパチンコ機では、特別図柄の特別遊技の終了後に移行される特典遊技状態として、特別図柄の当否抽選の当選確率を高確率とする確変遊技状態が一般的である。また確変遊技状態においても、特別図柄の始動口をなす普通電動役物の開放時間を延長する開放延長機能が付与される状態と、そうでない状態が設けられ、確変遊技状態でも遊技者にとって有利な遊技状態とそうでない遊技状態を構成するものがある（例えば、特許文献 1 参照。）。 20

【0003】

この種のパチンコ機には、特別図柄の始動口として、常時、遊技球の入球が可能な第 1 の特別図柄始動口と、前記普通電動役物の開放時にのみ入球が可能な第 2 の特別図柄始動口を設けることがなされている。この場合、第 1 の特別図柄始動口への入球に起因する第 1 の特別図柄の当否抽選よりも第 2 の特別図柄始動口への入球に起因する第 2 の特別図柄の当否抽選を優先的に実行し、また、第 2 の特別図柄で大当たりとなって実行される第 2 の特別図柄の特別遊技の方が第 1 の特別図柄で大当たりとなって実行される第 1 の特別図柄の特別遊技よりもラウンド数や大入賞口の開放パターンが賞球の獲得に有利な構成とされている。これにより、開放延長機能を作動させるだけで、この期間での大当たりは他の期間に比べて非常に有利になり、遊技にメリハリを与えることが可能となる。 30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2008 - 029614 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、第 1 および第 2 の特別図柄を備えた従来のパチンコ機では、開放延長の遊技状態で、第 2 の特別図柄始動口へ入球して、これを起因とする第 2 の特別図柄の当否判定に遊技者の関心が集まる。 40

しかしながら、前記開放延長機能は、一定時間で大当たりとなる可能性を高める目的で特別図柄の変動時間を短縮する時短機能と合わせて設定される。従って、図柄の変動時間が短くなる分、優先して当否抽選が実行される第 2 の特別図柄はその保留記憶の消費が早い。これにより連続していた第 2 の特別図柄の当否抽選（変動）が途切れると、遊技者の期待感や緊張感が低下し、遊技者にとって面白みに欠ける遊技となるおそれがあった。

そこで本発明は前記事情に鑑み、第 2 の特別図柄の当否抽選に対する遊技者の関心を集め、第 2 の特別図柄の当否抽選を継続して実行させることができ、遊技者の期待感や緊張感を高め、興趣の豊かな弾球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】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 6 】

本発明は、普通図柄の当否判定に起因して開放される普通電動役物と、常時、遊技球の入球が可能な第1の特別図柄始動口と、前記普通電動役物の開放時に入球が可能となる第2の特別図柄始動口と、前記第1の特別図柄始動口又は前記第2の特別図柄始動口への入球に起因して乱数を抽出し、該乱数を記憶する保留記憶手段とを備え、

前記乱数を用いて当否抽選を行い、かつ前記第1の特別図柄始動口への入球による当否抽選よりも前記第2の特別図柄始動口への入球による当否抽選を優先的に実行し、当否抽選が実行されると特別図柄を図柄表示装置に変動表示し、後に確定表示せしめて前記当否抽選の結果を報知し、当否抽選の結果が大当たりであれば特別遊技を行い、特別遊技終了後に通常よりも前記当否抽選が有利な特典遊技状態へ移行可能な弾球遊技機において、

前記特別遊技として前記第2の特別図柄始動口への入球を起因とする特別遊技は、前記第1の特別図柄始動口への入球を起因とする特別遊技よりも賞球の獲得に有利な構成とし、

前記特典遊技状態での前記第2の特別図柄始動口への入球に起因する前記当否抽選時に、前記図柄表示装置に変動表示せしめる特別図柄の変動時間を選択する変動テーブルとして、平均変動時間を異ならせた第1の変動テーブルと第2の変動テーブルを設け、

遊技状態が前記特典遊技状態へ変更されると、前記第1の変動テーブルを選択し、該第1の変動テーブルが選択された状態で、特別図柄の変動回数が所定回数に達することを条件に前記第1の変動テーブルから前記第2の変動テーブルに変更せしめる変動テーブル設定手段を備え、

前記条件は、前記特典遊技状態への変更の起因となる特別図柄の当否抽選が、前記第1の特別図柄始動口への入球による当否抽選の場合と、前記第2の特別図柄始動口への入球による当否抽選の場合とで異なる条件とし、

前記保留記憶の数に応じた保留記憶表示を行う保留記憶表示手段を有し、

該保留記憶表示手段は、第1の特別図柄の保留記憶と第2の特別図柄の保留記憶とを区別なく表示せしめる構成とする。

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、第1の変動テーブルが選択されたときは、一定時間での当否抽選回数（特別図柄の変動回数）が多くなるので普通電動役物の動作と保留記憶数の関係から第1の特別図柄の当否抽選機会が多くなる可能性が高い。一方、第2の変動テーブルが選択されたときは、一定時間での当否抽選回数が少なくなり、優先的に実行される第2の特別図柄の当否抽選機会が多くなる可能性が高い。このように、第1と第2の変動テーブルを変更することにより第1の特別図柄の当否抽選機会と第2の特別図柄の当否抽選機会の比率を変化させることができ、特典遊技のうちの開放延長機能が作動状態という1つの状態においても有利な状態とそうでない状態とを設けることができる。例えば第2の特別図柄の当否抽選の方が大当たり時の遊技内容が有利になるので、第1の特別図柄の当否抽選の比率が高い時よりも低い方が第2の特別図柄で当選する確率が向上して遊技者にとって有利となる。また、特典遊技状態期間の後半を第2の変動テーブルに変更して第2の特別図柄の当否抽選の機会が向上するので、遊技者の関心を集めることができる。従って、特典遊技状態でも有利度の異なる遊技状態を設けたこと、遊技状態によっては第2の特別図柄の当否抽選を継続せしめて当否抽選に対する遊技者の関心を集めることにより、遊技者の期待感や緊張感を高め、興趣の豊かな遊技を実現することができる。

かつ保留記憶の個数の判別はできるが、これらが第1の特別図柄であるか第2の特図であるか判別できないようにすることで、大当たり時に有利度の高い第2の特別図柄の大当たりか否か、期待感を抱かせて興趣を高めることができる。

尚、前記特典遊技状態とは、特別図柄の当選確率を高確率とする確変遊技状態、および

普通電動役物の開放延長の機能を備えた時短遊技状態である。また普通電動役物の開放から次の開放までの開放期間は開放間隔の平均時間である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明を適用した実施形態に係る弾球遊技機の正面図である。

【図2】前記弾球遊技機の遊技盤の正面図である。

【図3】前記弾球遊技機の背面図である。

【図4】前記弾球遊技機の電気構成図である。

【図5】前記弾球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。

10

【図6】前記主制御装置で実行される特別図柄の始動入賞確認処理の制御内容を示すフローチャートである。

【図7】前記主制御装置における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8】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。

【図9】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10】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11】図11(a)は第1の特別図柄と特典遊技の関係を示す説明図、図11(b)は第2の特別図柄と特典遊技の関係を示す説明図である。

【図12】前記弾球遊技機の通常遊技における変動パターンの決定手順を示す図である。

20

【図13】前記弾球遊技機の特典遊技における変動パターンの決定手順を示す図である。

【図14】前記主制御装置で実行される大当たり設定処理1の制御内容を示すフローチャートである。

【図15】前記主制御装置におけるハズレ変動パターン決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16】前記ハズレ変動パターン決定処理の制御内容を示す第2のフローチャートである。

【図17】図17(a)は第1、第2の特別図柄で共通の変動テーブルの説明図、図17(b)は第2の特別図柄用の第1の変動テーブルの説明図、図17(c)は第2の特別図柄用の第2の変動テーブルの説明図である。

30

【図18】図18(a)は第1の特別図柄用の変動テーブルの説明図、図18(b)は第1、第2の特別図柄で共通の他の変動テーブルの説明図である。

【図19】前記主制御装置におけ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20】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21】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22】前記弾球遊技機の第1の変動テーブルおよび第2の変動テーブルにおける特別図柄の変動態様を示す説明図である。

【図23】図23(a)ないし(c)は前記弾球遊技機の特別図柄の変動時の演出表示態様を示す図である。

40

【図24】図24(a)ないし(e)は前記弾球遊技機の特別遊技時の演出表示態様を示す図である。

【図25】図25(a)ないし(e)は前記弾球遊技機の特別図柄の変動時の他の演出表示態様を示す図である。

【図26】図26(a)は第1の変動テーブル選択時の演出表示態様を示す図、図26(b)は第2の変動テーブル選択時の演出表示態様を示す図である。

【図27】図27(a)ないし(c)は本発明を適用した他の実施形態に係る弾球遊技機の第1の特別図柄および第2の特別図柄と特典遊技の関係を示す説明図である。

【図28】前記弾球遊技機の主制御装置で実行される大当たり設定処理2の制御内容を示すフローチャートである。

50

【図 29】前記主制御装置で実行される図柄対応内容設定処理の制御内容を示すフローチャートである。

【発明を実施するための最良の形態】

【0009】

本発明を適用した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 50 は、縦長の固定外郭保持枠をなす外枠 51 にて構成の各部を保持する構造としてある。外枠 51 には、左側の上下の位置に設けたヒンジ 53 を介して、板ガラス 61 が嵌め込まれた前枠(ガラス枠) 52 および後述の内枠が開閉可能に設けてある。

前枠 52 の板ガラス 61 の奥には前記内枠に保持された遊技盤 10 (図 2) が設けてある。

10

【0010】

前枠 52 の上部の左右両側位置にはそれぞれスピーカ 66 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 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 類が設けてある。

前枠 52 の下半部には上皿 55 と下皿 63 とが形成してある。下皿 63 の右側には発射ハンドル 64 が設けてあり、該発射ハンドル 64 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 55 から供給された遊技球が遊技盤 10 に向けて発射される。

【0011】

下皿 63 は上皿 55 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 63 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。

20

【0012】

本パチンコ機 50 はいわゆる 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) 56 が付属しており、パチンコ機 50 には上皿 55 の右側に貸出ボタン 57、精算ボタン 58 および残高表示器 59 が設けてある。また上皿 55 の中央部には演出ボタン 67 とその外周を囲むジョグダイヤル 68 が設けてある。

尚、図 1 の 39 は、前枠 52 および前記内枠を外枠 51 にロックするシリンダ錠であり、該シリンダ錠 39 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り、反時計まわりの操作により前枠 52 を開放する。

【0013】

図 2 に示すように、遊技盤 10 には外レール 11 と内レール 12 とによって囲まれた略円形の遊技領域 13 が形成されている。遊技領域 13 には、その中央部から右半部を覆うように大型のセンターケース 14 が装着されている。センターケース 14 は中央に演出図柄表示装置 15 (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 14 には、周知のものと同様にワープ入口、ワープ樋、ステージなどが設けられている。

30

センターケース 14 の左側には普通図柄の始動ゲート(通過口) 21 と、その下方に風車 20 が設置されている。

【0014】

センターケース 14 の直下には第 1 の特別図柄始動口 22 A があり、その直下位置にはチューリップ式普通電動役物からなる第 2 の特別図柄の始動口 22 B が設置されている。

40

【0015】

第 1 の特別図柄始動口 22 A は第 1 の特別図柄(以下、単に第 1 特図という)の抽選を実行する始動口である。第 1 特図始動口 22 A は上方へ向けて開放し、常時、遊技球が入球可能な入球口(入賞口)であり、第 1 特図始動口 22 A に遊技球が入球すると複数種類の乱数が抽出され、第 1 特図の保留記憶として記憶される。

【0016】

第 2 の特別図柄始動口 22 B 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 22 B の普通電動役物(以下、単に普電役物という)は、遊技球が始動ゲート 21 を通過したことに起因して実行される普通図柄(以下、単に普図という)の抽選で当たりとなると所定の時間開放する。そして、第 2 特図始動口 22 B

50

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。

【0017】

第1および第2特図始動口22A、22Bの左側位置には複数の普通入賞口24が配されている。また、第2特図始動口22Bの下方には、開閉板にて開閉される大入賞口25が配され、盤面最下部にはアウト口28が設けられている。

尚、遊技盤10の遊技領域13には、多数の遊技釘が植設されている。

【0018】

また遊技盤10の右下端部には、レール12の外部に、第1特図表示装置、16A、第2特図表示装置16B、第1特図保留数表示装置17A、第2特図保留数表示装置17B、普通図柄表示装置18、普図保留数表示装置19が設けてある。

【0019】

図3に示すように、パチンコ機50の裏側は、前記遊技盤10を脱着可能に取付ける内枠70が収納されている。内枠70は、前記前枠52と同様に、一方の側縁(図3の右側)の上下位置が前記外枠51にヒンジ結合され開閉可能に設置されている。内枠70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71、タンクレール72、払出ユニット73が設けられ、払出ユニット73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10の入賞口に遊技球が入賞すれば球タンク71からタンクレール72を介して所定個数の遊技球(賞球)が払出装置73により払出球流下通路を通り前記上皿55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装置73により貸出ボタンの操作で払い出される貸球も払い出す構成としてある。

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84、電源基板85が設けられている。演出図柄制御装置82、サブ統合制御装置83はサブ制御装置に該当する。

【0020】

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84、電源基板85は内枠70に設けられている。図3では発射制御装置84が描かれていないが、払出制御装置81の下に設けてある。

【0021】

また、球タンク71の右側には、外部接続端子板78が設けてあり、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。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(前枠52、内枠70、外枠51)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78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。

【0022】

図4は本パチンコ機50の電氣的構成を示すもので、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および発射制御装置84においては、詳細の図示は省略するが、これらの制御装置は何れもCPU、ROM、RAM、入力ポート、出力ポート等を備えている。また、主制御装置80には各種の乱数を抽出する乱数カウンタ等も備わっている。

【0023】

主制御装置80は、裏配線中継端子板および外部接続端子板78を介して遊技施設のホールコンピュータと電氣的に接続される。主制御装置80には、裏配線中継端子板や遊技盤中継端子板を介して、前枠(ガラス枠)52および内枠70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)、内枠開放SW、第1特図始動口22Aへの入球を検出する第1始動口SW、第2特図始動口22Bへの入球を検出する第2始動口SW、普図始動ゲート21への入球を検出する普図始動SW、大入賞口25への入球を検出するカウントSW、普通入賞口24への入賞球を検出する左入賞口SW等の検出信号が入力される。

【 0 0 2 4 】

また主制御装置 8 0 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 8 1 や、演出中継端子板を介してサブ制御装置たるサブ統合制御装置 8 3 および演出図柄制御装置 8 2 にコマンドを出力し、図柄表示装置中継端子板を介して第 1 および第 2 特図表示装置 1 6 A , 1 6 B、第 1 および第 2 特図保留数表示装置 1 7 A , 1 7 B、普通図柄表示装置 1 8 および普図保留数表示装置 1 9 の表示制御を行なう。

主制御装置 8 0 は、大入賞口 2 5 の開閉駆動する大入賞口ソレノイドを制御して大入賞口を開放作動せしめる。また第 2 特図始動口 2 2 B を開閉する普電役物ソレノイドの作動を制御する。

10

【 0 0 2 5 】

払出制御装置 8 1 は、球タンクが空状態になったことを検出する球切れ S W、遊技球が払い出されたことを検出する払出 S W、遊技球貯留皿が満杯状態になったことを検出する満杯 S W等の検出信号が入力される。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を稼働させて遊技球を払い出させる。また、C Rユニットと電氣的に接続され、精算表示装置 5 9 を介して球貸および精算 S W 5 7 , 5 8 による貸出要求、精算要求の操作信号を受け付け、C Rユニットとデータを送受し、貸出要求信号に応じて払出モータを稼働させて貸球を払い出させ、C Rユニット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。

【 0 0 2 6 】

20

発射制御装置 8 4 は、発射停止 S W、発射ハンドルに遊技者が接触（操作）していることを検出するタッチ S W等の検出信号が入力される。払出制御装置 8 1 を介して主制御装置 8 0 から送られてくるコマンド（タッチ S Wの信号や遊技状況を反映している）、発射ハンドルの回動信号および発射停止 S Wの信号に基づいて発射モータを制御して遊技球を発射および停止させ、タッチランプの点灯を制御する。

【 0 0 2 7 】

サブ統合制御装置 8 3 は、音量調節 S Wや演出ボタン 6 7、ジョグダイヤル 6 8 などの検出信号が入力される。主制御装置 8 0 から送られてくるコマンドに応じて、スピーカ 6 6 を駆動して音声を出力することや、各種 L E Dや各種ランプ 6 5 の点灯、消灯等を制御する。更に演出図柄制御装置 8 2 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。

30

【 0 0 2 8 】

演出図柄制御装置 8 2 は、L C D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 1 5 を構成している。演出図柄制御装置 8 2 は、サブ統合制御装置 8 3 から送られてくるコマンドに応じて L C Dパネルの表示を制御する。

【 0 0 2 9 】

次にパチンコ機 5 0 の作動を説明する。

パチンコ機 5 0 は、始動ゲート 2 1 への入球により普図の当否抽選を行い、普図表示装置 1 8 の図柄変動を開始する。前記抽選結果が当たりであれば、表示装置 1 8 に普図の当り図柄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 2 B への入球が可能となる。

40

第 1 特図始動口 2 2 A への入球があると、第 1 特図の当否抽選を行い、第 1 特図表示装置 1 6 A、および演出図柄表示装置 1 5 の図柄変動を開始する。抽選結果が大当たりであれば、各表示装置 1 5 , 1 6 A に大当たり図柄を確定表示して大入賞口 2 5 の開放を伴う大当たり遊技（特別遊技）を実行する。

同様に第 2 特図始動口 2 2 B に入球があると第 2 特図の当否抽選を行い、第 2 特図表示装置 1 6 B および演出図柄表示装置 1 5 の図柄変動を開始する。抽選結果が大当たりであれば、各表示装置 1 5 , 1 6 B に大当たり図柄を確定表示して大入賞口 2 5 の開放を伴う大当たり遊技（特別遊技）を実行する。尚、演出図柄表示装置 1 5 には第 1 又は第 2 特図に対応する擬似図柄や演出を表示する。

50

図柄変動中に第1又は第2特図始動口22A, 22Bへの入球があると、入球に応じて第1又は第2特図の保留記憶がなされる。第2特図の保留記憶があるときは、第1特図よりも優先的に第2特図の変動、当否抽選が実行される。

大当り遊技終了後は、当選確率が高確率となる確変機能および特別図柄の変動時間が短縮されるとともに普電役物(第2特図始動口22B)の開放時間が延長される開放延長機能を含む時短機能が付与される特典遊技状態となる。尚、特典遊技状態は大当り当選時の条件により確変、時短の期間が異なる。また、特別遊技終了後は遊技の進行に応じて、第1および第2特図の変動パターンを変更するように構成されている。

【0030】

図5を参照して主制御装置80で実行されるプログラム処理の「メインルーチン」の概要を説明する。「メインルーチン」は本処理(S100~S111, S115)と残余処理(S112)とで構成され、2ms周期又は4ms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(S100)。この判断はRAM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(no)なら初期設定(S115)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RAMに書き込まれる。

【0031】

正常割り込みなら(S100: yes)、初期乱数更新処理(S101)、大当り判定用乱数の更新処理(S102)、大当り図柄決定用乱数の更新処理(S103)、普図の当り判定用乱数の更新処理(S104)、普図の当り図柄決定用乱数の更新処理(S105)、特図のリーチに関するリーチ判定用乱数の更新処理(S106)、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(S107)、入賞確認処理(S108)、当否判定処理(S109)、各出力処理(S110)、不正監視処理(S111)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(S112)をループ処理する。

【0032】

次に、本発明に関わりの深い当否判定処理(S109)、入賞確認処理(S108)および各出力処理(S110)の一部のサブルーチンについて説明する。

図6に示す「始動入賞確認処理」は前記入賞確認処理(S108)のサブルーチンである。まず、第1特図始動口22Aへの入球があるか確認し(S200)、入球があり(S200: yes)、第1特図の保留記憶が満杯でなければ(S201: no)、S202の処理で第1特図に関する複数種類の乱数(大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数など)が抽出され、第1特図の保留記憶として主制御装置80のメモリに記憶される(最大4つ)。そして、第1特図保留表示装置17Aの表示制御、および演出図柄制御装置82やサブ統合制御装置83へ第1特図保留数のコマンドを送信する。

【0033】

続いて、S203の処理で第2特図始動口22Bへの入球があるか確認し、入球があり(S203: yes)、第2特図の保留記憶が満杯でなければ(S204: no)、S205の処理で第2特図に関する複数種類の乱数(大当り判定用乱数、大当り図柄決定用乱数、リーチ決定用乱数、変動パターン決定用乱数など)が抽出され、第2特図の保留記憶として主制御装置80のメモリに記憶される(最大4つ)。そして、第2特図保留表示装置17Bの表示制御、および演出図柄制御装置82やサブ統合制御装置83へ第2特図保留数のコマンドを送信する。

【0034】

図7ないし図11は「当否判定処理」のフローチャートを示す。図7に示すように「当否判定処理」は、大入賞口25を開放させるための特別電動役物が作動中か確認し、作動していなければ(S300: no)、図柄(第1又は第2特図)が変動中か確認し、変動中でなければ(S301: no)、第1又は第2特図の確定図柄が表示されているか確認する(S302)。尚、特別電動役物が作動中(S300: yes)であれば「特別遊技

10

20

30

40

50

処理」に移行する。

【 0 0 3 5 】

S 3 0 2 の処理で確定図柄が表示中でなければ (S 3 0 2 : n o)、図 8 に示すように、第 2 特図の保留記憶があるか確認する (S 3 1 0)。第 2 特図の保留記憶があれば (S 3 1 0 : y e s)、第 2 特図の保留記憶数を減算し、第 2 特図の保留記憶のシフト処理を行う (S 3 1 1)。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。

第 2 特図の保留記憶がなければ (S 3 1 0 : n o)、S 3 1 2 で第 1 特図の保留記憶があるか確認し、第 1 特図の保留記憶があれば (S 3 1 2 : y e s)、第 1 特図の保留記憶数を減算し、第 1 特図の保留記憶のシフト処理を行う (S 3 1 3)。これにより第 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。

10

このように第 2 特図の保留記憶を第 1 特図の保留記憶よりも先に確認することで、第 1 特図の当否抽選(当否判定)よりも第 2 特図の当否抽選を優先して実行するようにしている。第 2 特図または第 1 特図の保留記憶がどちらもなければ (S 3 1 2 : n o)、「特別遊技処理」に移行する。

【 0 0 3 6 】

次に S 3 1 4 の処理で、確変フラグを確認して現在の遊技状態が確変中(高確率)であるか確認する(確変フラグが 1 であれば確変中)。確変中であれば (S 3 1 4 : y e s)、確変時の当否判定用テーブルと前記当否判定の対象となる保留記憶の大当たり判定用乱数とを対比して大当たりか否か当否判定を行う (S 3 1 5)。

20

確変中でなければ (S 3 1 4 : n o)、通常確率(低確率)の当否判定用テーブルと前記大当たり判定用乱数とを対比して大当たりか否か当否判定を行う (S 3 1 6)。

【 0 0 3 7 】

続く S 3 1 7 の処理では、S 3 1 5 又は S 3 1 6 の処理の当否判定が大当たりか否かの確認を行う。

大当たりであれば (S 3 1 7 : y e s)、S 3 1 8 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たり図柄決定用乱数に基づいて大当たり図柄を決定する。

【 0 0 3 8 】

S 3 1 8 の処理で決定される大当たり図柄は、第 1 特図の当否抽選による大当たり、第 2 特図の当否抽選による大当たりとで異なる図柄が決定される。図 1 1 に示すように、第 1 特図の大当たり図柄は「特図 1 図柄 1 ~ 特図 1 図柄 7」の 7 種類から 1 つの図柄が決定される。一方、第 2 特図の大当たり図柄は「特図 2 図柄 1 ~ 特図 2 図柄 4」の 4 種類から 1 つの図柄が決定される。

30

【 0 0 3 9 】

このように決定された大当たり図柄に基づいて大当たり遊技の態様(大入賞口 2 5 の開放態様)と、大当たり遊技後の特典遊技状態の内容が割当てられる。

例えば、「特図 1 図柄 1」では大入賞口 2 5 の 2 8 秒の開放を 1 5 ラウンド行い、「特図 1 図柄 4」では大入賞口 2 5 の 6 . 0 秒の開放を 2 ラウンド行うといった大当たり遊技の態様が割当てられる。

第 1 特図では何れの図柄においても大当たり遊技後の特典遊技状態として、第 1 および第 2 特図の当否抽選回数が 6 0 回になるまで「確変(確率変動機能)」を付与する。また当否判定時の遊技状態が「低確率で時短非作動」時には第 1 および第 2 特図の当否抽選回数が 6 0 回になるまで、一方、当否判定時の遊技状態が「低確率で時短作動」時および「高確率で時短作動」時には第 1 および第 2 特図の当否抽選回数が 1 0 0 回になるまで、「時短(時短機能)」を付与する特典遊技が割当てられる。

40

【 0 0 4 0 】

第 2 特図では、例えば、「特図 2 図柄 1」で大入賞口 2 5 の 2 8 秒の開放を 1 5 ラウンド行い、「特図 1 図柄 4」で大入賞口 2 5 の 6 . 0 秒の開放を 2 ラウンド行うといった大当たり遊技の態様が割当てられる。

第 2 特図では何れの図柄においても大当たり遊技後の特典遊技状態として、第 1 および第

50

2 特図の当否抽選回数が 60 回になるまで「確変(確率変動機能)」を付与する。また当否判定時の遊技状態が「低確率で時短非作動」時には第 1 および第 2 特図の当否抽選回数が 20 回になるまで、一方、当否判定時の遊技状態が「低確率で時短作動」時および「高確率で時短作動」時には第 1 および第 2 特図の当否抽選回数が 100 回になるまで、「時短(時短機能)」を付与する特典遊技が割当てられる。

このように、第 1 特図と第 2 特図とでは、大当たり遊技の態様および大当たり遊技後の特典遊技状態の内容の割当てが異なり、大当たり遊技の態様において、第 1 特図よりも第 2 特図の方が遊技者にとって有利となる。

【0041】

図 8 の S319 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当り変動パターンを決定する。

図 12 に示すように、第 1 特図又は第 2 特図は何れも、当否抽選時の遊技状態が「通常確率で電サボ無(時短無)」の状態で大当たり(当せん)したときは 6 種類の当り変動パターンから 1 つのパターンが決定される。

図 13 に示すように、第 1 特図又は第 2 特図は何れも、当否抽選時の遊技状態が「高確率で電サボ有(時短有)」の状態で大当たり(当せん)したときも 6 種類の当り変動パターンから 1 つのパターンが決定される。

【0042】

当り変動パターンの決定後、図 8 の S320 で大当たり設定処理を行う。この処理は、図 14 に示すサブルーチンに移行して、先ず前記決定された大当たり図柄を参照する(S400)。大当たり図柄に基づき大当たり遊技の態様を設定する(S401)。続く S402、S403 の処理では、大当たり遊技終了後の特典遊技状態として確変と時短が付与されるので、大当たり遊技終了の以前に確変となることを示しておく確変付与フラグ、および大当たり遊技終了の以前に時短となることを示しておく時短付与フラグを 1 にセットする。

【0043】

S404 の処理では、次回からの第 1 特図又は第 2 特図の図柄変動の変動パターンを決定する変動テーブルの設定を行う。

変動テーブルは、図 17、18 に示すように、遊技状態や第 1 特図および第 2 特図に応じて複数種類のテーブルが準備してある。

図 17(a) は低確率かつ時短無の遊技状態(通常遊技)において第 1 特図および第 2 特図の何れにも使用される変動テーブルを示し、該変動テーブルはハズレ時の変動パターンとしてリーチを含む 51 種類のパターンを備え、各変動パターンごとに異なる変動時間が設定される。ハズレ時の平均変動時間は約 1.2 秒としてある。該変動テーブルはこの他に図示しない複数種類の大当たり変動パターンを有する。

図 17(b) は高確率かつ時短有の遊技状態において第 2 特図で使用する第 1 変動テーブルを示し、該第 1 変動テーブルはハズレ時の変動パターンとして変動時間が 0.6 秒のパターンを備える。該変動パターンは、第 2 特図始動口 22B の普電役物の一度の開放で入球する平均入球個数に対してこれよりも前記普電役物の開放から次の開放までの開口間隔での第 2 特図の変動回数が多くなる変動時間に設定してある。尚、該第 1 変動テーブルはこの他に図示しない大当たり変動パターンを有する。

図 17(c) は高確率かつ時短有の遊技状態において第 2 特図で使用する第 2 変動テーブルを示し、該第 2 変動テーブルはハズレ時の変動パターンとしてリーチを含む 50 種類のパターンを備え、各変動パターンごとに異なる変動時間が設定される。ハズレ時の平均変動時間は約 3.5 秒としてある。これらの変動パターンは、第 2 特図始動口 22B の普電役物の一度の開放で入球する平均入球個数に対してこれよりも前記普電役物の開放から次の開放までの開口間隔での第 2 特図の変動回数が少なくなる変動時間に設定してある。尚、該第 2 変動テーブルはこの他に図示しない大当たり変動パターンを有する。

【0044】

図 18(a) に示す変動テーブルは、高確率かつ時短有の遊技状態において第 1 特図で使用するもので、ハズレ時の変動パターンとしてリーチを含む 50 種類のパターンを備

10

20

30

40

50

え、ハズレ時の平均変動時間は約 1.5 秒としてある。この他に図示しない大当たり変動パターンを有する。

図 18 (b) に示す変動テーブルは、低確率かつ時短有の遊技状態において第 1 特図および第 2 特図で使用されるもので、ハズレ時の変動パターンとしてリーチを含む 30 種類のパターンを備え、ハズレ時の平均変動時間は約 3.0 秒としてある。この他に図示しない大当たり変動パターンを有する。

【0045】

図 14 に戻って、S 405 の変動テーブルカウンタ設定処理では、第 1 特図および第 2 特別図柄の変動回数をカウントし、前記第 2 特図用の第 1 変動テーブルと第 2 変動テーブルとを変更するためのカウンタ値を設定する。尚、該カウンタ値は S 400 の処理で参照した大当たり図柄ごとに異なる数値が設定される(図 11 の第 1 変動テーブル欄を参照)。

10

【0046】

続く S 406 の確変カウンタ設定処理および S 407 の時短カウンタ設定処理では、確変の継続期間および時短の継続期間を設定するためのカウンタ値を設定する。これらは第 1 特図および第 2 特図の変動回数をカウントし、前記カウンタ値に達すると確変、時短の継続を停止する。尚、これらのカウンタ値は S 400 の処理で参照した大当たり図柄ごとに異なる数値が設定される(図 11 参照)。その後、リターンする。

尚、実質的に変動テーブル、確変カウンタ、時短カウンタの設定は後述する「特別遊技処理」で設定され、前記 S 404, S 406, S 407 の処理は仮設定処理である。

【0047】

20

図 8 の S 317 の処理において、大当たりでなくハズレであれば (S 317 : no)、ハズレ変動パターン決定処理を行う (S 321)。

ハズレ変動パターンは、図 12 に示すように、第 1 特図又は第 2 特図は何れも、抽選時の遊技状態が「通常確率で時短無」の状態でリーチを伴うハズレとなったときは 6 種類のハズレ変動パターンから 1 つのパターンが決定される。またリーチを伴わないハズレのときは保留記憶の個数に応じてハズレ変動パターンが設定される。

【0048】

抽選時の遊技状態が「高確率で時短有」のハズレ変動パターンは、第 1 特図と第 2 特図とで設定過程が異なる。第 1 特図は、遊技状態が「通常確率で時短無」の状態と同様にハズレ変動パターンが設定される。

30

一方、第 2 特図では、図 13 に示すように、当否抽選時の遊技状態が「高確率で時短有」の状態でハズレとなったとき、変動テーブルが前記第 1 変動テーブル(テーブル 1)、第 2 変動テーブル(テーブル 2)の何れが設定されているかで異なり、第 1 変動テーブルであれば、第 1 変動テーブルからリーチ又は非リーチのハズレ変動パターンが決定される。尚、本実施形態では第 1 変動テーブルのハズレ変動パターンは 1 つである。

第 2 変動テーブルであれば、リーチの場合は第 2 変動テーブルから 6 種類の当り変動パターンから 1 つのパターンが決定される。一方、非リーチのときは保留記憶が 0 個のときと、1 個以上の時とで異なるハズレ変動パターンが決定される。

【0049】

図 15 は第 2 特図のハズレ変動パターンの決定処理を行うサブルーチンを示し、本処理は特許請求の範囲に記載の「変動テーブル設定手段」に相当する。この処理では先ず、当否判定が確変テーブルで実行されたか否か、即ち第 2 特図の当否抽選時の遊技状態が確変か確認する (S 600)。確変テーブルであれば (S 600 : yes)、第 2 変動テーブルフラグが「1」であるか確認する (S 601)。

40

【0050】

第 2 変動テーブルフラグが「1」でなければ (S 601 : no)、第 1 変動テーブルを設定し (S 602)、「大当たり設定処理 1」(図 14)の S 405 の処理で設定された変動テーブルカウンタのカウンタ値を参照し (S 603)、該カウンタ値を減算する (S 604)。

【0051】

50

次に、減算したカウント値が「0」であるか否か確認する(S605)。カウント値が「0」であれば(S605:yes)、前回の当り遊技の終了から第1又は第2の特図の変動回数(当否抽選回数)が大当り図柄に基づいて設定された所定の回数に達したので、次回の第2特別図柄の変動から変動テーブルを第1変動テーブルから第2変動テーブルへの変更するようにし、S606の処理で第2変動テーブルフラグに「1」をセットする。

【0052】

S606の処理後又はS605の処理でカウント値が「0」出なければ、(S605:no)、S607の処理において当否判定の対象である保留記憶のリーチ判定用乱数に基づいてリーチを行うか否か確認し、リーチの場合、リーチでない場合それぞれに第1変動テーブルから変動パターンを選択(決定)する(S608、S609)。

10

【0053】

S601の処理において第2変動テーブルフラグが「1」であれば(S601:yes)、第2変動テーブルを設定する(S610)。続いて、リーチを行うか否か確認し(S611)、リーチを行う場合は(S611:yes)、第2変動テーブルからリーチ用の変動パターン(図17(c)の変動パターン3~50)より1つのパターンを選択(決定)する(S612)。

【0054】

リーチでなければ(S611:no)、第2特図の保留記憶の記憶個数が「0」であるか確認し(S613)、保留記憶が「0」であれば(S613:yes)、第2変動テーブルから通常変動1用の変動パターン(図17(c)の変動パターン1)を選択(決定)する(S614)。

20

保留記憶が「0」でなく1個以上あれば(S613:no)、通常変動2用の変動パターン(図17(c)の変動パターン2)を選択(決定)する(S615)。

【0055】

S600の処理で遊技状態が確変でなく通常確率状態であると確認した場合(S600:no)、図16に示すS620の処理に移行する。尚、遊技状態が確変でないときは前記第1又は第2変動テーブルではなく、図17(a)又は図18(b)の変動テーブルから変動パターンを決定する。

S620の処理において時短フラグを見て、遊技状態が時短遊技か否か確認する。時短フラグが「1」で時短であれば(S620:yes)、リーチを行うか否か確認し(S621)、リーチを行う場合は(S621:yes)、図18(b)の低確率で時短有用の変動テーブルからリーチ用の変動パターン(変動パターン3~30)より1つのパターンを選択(決定)する(S622)。

30

【0056】

リーチでなければ(S621:no)、第2特図の保留記憶の記憶個数が「0」であるか確認し(S623)、保留記憶が「0」であれば(S623:yes)、通常変動1用の変動パターン(図18(b)の変動パターン1)を選択(決定)する(S624)。

保留記憶が「0」でなく1個以上あれば(S623:no)、通常変動2用の変動パターン(図18(b)の変動パターン2)を選択(決定)する(S625)。

40

【0057】

S620の処理において時短でなければ(S620:no)、リーチを行うか否か確認し(S626)、リーチを行う場合は(S626:yes)、図17(a)の低確率で時短無用の変動テーブルからリーチ用の変動パターン(変動パターン4~51)より1つのパターンを選択(決定)する(S627)。

【0058】

リーチでなければ(S626:no)、第2特図の保留記憶の記憶個数が「0」であるか確認し(S628)、保留記憶が「0」であれば(S628:yes)、通常変動1用の変動パターン(図17(a)の変動パターン1)を選択(決定)する(S629)。

保留記憶が「0」でなければ(S628:no)、保留記憶が1又は2個のときは通常

50

変動 2 用の変動パターン(図 17 (a) の変動パターン 2)を、保留記憶が 3 個のときは通常変動 2 用の変動パターン(図 17 (a) の変動パターン 2)を選択(決定)する (S 6 3 0)。

【 0 0 5 9 】

尚、第 1 特図の当否判定時には、低確率で時短無、高確率で時短有、低確率で時短有の各遊技状態に応じて、図 17 (a) の変動テーブル、図 18 (a) および (b) の変動テーブルから変動パターンが選択(決定)される。続く図 8 の S 3 2 2 の処理でハズレ設定処理を行う。

【 0 0 6 0 】

S 3 2 0 の大当たり設定処理又は S 3 2 2 のハズレ設定処理の後、S 3 2 3 の処理では、第 1 特図表示装置 1 6 A 又は第 2 特図表示装置 1 6 B の図柄変動開始制御を行い、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ図柄の変動開始コマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。変動開始コマンドには特図の変動パターン、大入賞口開放遊技抽選などの各抽選結果が含まれる。

10

【 0 0 6 1 】

図 7 の S 3 0 1 の処理で第 1 特図又は第 2 特図の変動中のときは (S 3 0 2 : y e s)、図 9 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 3 0 : y e s)、確定図柄表示処理 (S 3 3 1) において、第 1 特図表示装置 1 6 A 又は第 2 特図表示装置 1 6 B の特図の変動終了、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ擬似図柄の変動表示を終了させるようにコマンドを送信し、「特別遊技処理」へ移行する。

20

【 0 0 6 2 】

図 7 の S 3 0 2 の処理で第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄を表示中であれば (S 3 0 2 : y e s)、図 1 0 に示すように、確定図柄表示時間が終了したか確認する (S 3 4 0)。確定図柄表示時間が終了していなければ (S 3 4 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 4 0 : y e s)、確定図柄表示終了設定処理 (S 3 4 1) により第 1 特図表示装置 1 6 A 又は第 2 特図表示装置 1 6 B の第 1 特図又は第 2 特図の確定図柄表示を終了させ、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ第 1 特図又は第 2 特図に対応する擬似図柄の確定表示を終了させるようにコマンドを送信する。

30

【 0 0 6 3 】

続いて第 1 特図又は第 2 特図の図柄が大当たりになる組合せであるか確認し (S 3 4 2)、大当たりになる組合せであったときは (S 3 4 2 : y e s)、確変フラグが 1 であれば (S 3 4 3 : y e s)、確変フラグに 0 をセットする (S 3 4 4)。次に、時短フラグが 1 であれば (S 3 4 5 : y e s)、時短フラグに 0 をセットする (S 3 4 6)。

【 0 0 6 4 】

S 3 4 7 の処理では条件装置の作動を開始させ、S 3 4 8 の処理では役物連続作動装置の作動を開始させる。条件装置は大当た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。

そして大当たり開始演出処理 (S 3 4 9) により演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8 3 へ大当た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。

40

【 0 0 6 5 】

S 3 4 2 の処理で、大当たりになる組合せでなければ (S 3 4 2 : n o)、確変フラグが 1 か確認し (S 3 5 0)、確変フラグが 1 であり (S 3 5 0 : y e s)、確変カウンタが 0 であれば (S 3 5 1 : y e s)、確変フラグを 0 にセットする (S 3 5 2)。

続く処理で時短フラグが 1 であり (S 3 5 3 : y e s)、時短カウンタが 0 であれば (S 3 5 3 : y e s)、時短フラグを 0 にセットする (S 3 5 5)。

続く S 3 5 6 の状態指定コマンド送信処理では、遊技状態を示す確変フラグや時短フラグの情報等を含む状態指定コマンドを、演出図柄制御装置 8 2 およびサブ統合制御装置 8

50

3へ送信する。その後、「特別遊技処理」へ移行する。

【0066】

図19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(S500)、作動中であれば(S500:yes)、S501の処理で大入賞口25が開放中か確認する。尚、S500で役物連続作動装置が作動中でなければ(S500:no)、リターンする。

S501の処理で大入賞口が開放中でなければ(S501:no)、インターバル中か確認し(S502)、インターバル中でなければ(S502:no)、大当り終了演出中か確認し(S503)、大当り終了演出中でなければ(S503:no)、大当り開始演出時間が経過したか確認し(S504)、大当り開始演出時間が経過していれば(S504:yes)、S505の大入賞口開放処理で大入賞口25を開放してリターンする。

10

【0067】

S501の処理で大入賞口開放中であれば(S501:yes)、図20に示すように、大入賞口25に規定入賞数である9個の入賞があったか否かの確認(S510)、または大入賞口25の開放時間が終了したか否かを確認して(S511)、いずれか確認できれば大入賞口25を閉鎖し(S512)、大当りインターバル処理を実行して(S513)、リターンする。大当りインターバル処理では、演出図柄制御装置82およびサブ統合制御装置83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。

【0068】

図19のS502の処理でインターバル中であれば(S502:yes)、図20のS514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(S514:yes)、最終ラウンドかどうか確認し(S515)、最終ラウンドであれば、(S515:yes)、大当り終了演出の処理(S516)を実行し、この処理で演出図柄制御装置82およびサブ統合制御装置83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、(S515:no)、大入賞口25の開放処理(S517)を実行してリターンする。

【0069】

図19のS503の処理で大当り終了演出中であれば(S503:yes)、図21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(S520)、経過していれば(S520:yes)、役物連続作動装置の作動を停止する処理(S521)を実行し、条件装置の作動を停止する処理(S522)を実行する。

30

【0070】

続く、S523の処理では図14の「大当り設定処理1」で設定された仮設定内容を参照し、確変回数(確変カウンタ)の設定処理(S524)、時短回数(時短カウンタ)の設定処理(S525)を行う。次に、変動テーブルの設定処理を行う(S526)。この場合、大当り遊技終了後の遊技状態は、確変かつ時短となるため、第1特図用の変動テーブルとして高確率で時短有のテーブル(図18(a))を設定し、第2特図用の変動テーブルとして第1変動テーブル(図17(b))を設定する。

【0071】

40

更に、大当り遊技終了後の遊技状態が確変かつ時短となるため、確変フラグに1をセットし(S527)、時短フラグに1をセットする(S528)。

その後、演出図柄制御装置82およびサブ統合制御装置83へ大当り遊技終了のコマンドを送信するとともに(S529)、前記高確率遊技状態か否か、開放延長か否かの情報を状態指定コマンドして送信する(S530)。後にリターンする。

【0072】

このように大当り遊技終了後は、遊技状態が確変および時短となり、第2特図の変動パターンを選択する変動テーブルとして第1変動テーブルが設定される。そして遊技が進行して、第1特図および第2特図の当否抽選回数(変動回数)が変動テーブルカウンタの設定値に達すると、第2特図用の変動テーブルが第2変動テーブルに変更される。更に遊技

50

が進行して前記当否抽選回数が確変カウンタの設置値に達すると第2変動テーブルから低確率時用の変動テーブルに変更される。

【0073】

第1変動テーブルはこれが有するハズレ変動パターンの変動時間が短く、例えば、第2特図始動口22Bの普電役物の一度の開放で入球する平均入球個数に対してこれよりも前記普電役物の開放から次の開放までの開口間隔での第2特図の変動回数が増えるような変動時間である。従って、図22の「第1変動テーブル期間の典型的な変動例」に示すように、第2特図の変動が優先して実行され、第2特図の変動時間が短いので、第2特図の保留記憶が満杯(4つ)であっても、平均的に次の普電役物開放までに第2特図の保留記憶が消費され、第1特図の変動が開始される。

10

【0074】

一方、第2変動テーブルに変更されると、該変動テーブルが有するハズレ変動パターンは第1変動テーブルよりも変動時間が長く、例えば第2特図始動口22Bの普電役物の一度の開放で入球する平均入球個数よりも前記普電役物の開放から次の開放までの開口間隔における第2特図の変動回数が少なくなる変動時間にしてある。従って、図22に示す「第2変動テーブル期間の典型的な変動例」のように、第2特図の変動が優先して実行され、かつ変動時間が長いので、平均的に次の普電役物開放まで第2特図の変動が継続される。よって、次に普電役物が開放して入球することにより、第2特図の保留記憶が増え、第2特図の変動が継続される。

【0075】

20

このように、第1変動テーブルと第2変動テーブルとで第1特図の変動機会と第2特図の変動機会の比率を変えることができる。これによれば、本パチンコ機50の遊技状態は、実質的に、低確率で時短なしの通常遊技状態、低確率で時短有の遊技状態、高確率かつ時短有の遊技状態、更にこれらの遊技状態に加え、高確率かつ時短有の遊技状態において、第1特図の変動機会の多い遊技状態と第2特図の変動機会の多い遊技状態となり、高確率かつ時短有の遊技状態においても有利な状態とそうでない状態とを設けることができる。この場合、第2特図の変動の方が大当たり時の遊技内容が有利になるので、第2特図の変動機会の多い遊技状態の方が第2特図で当選する確率が向上して遊技者にとって賞球の獲得に有利となる。また、逆に第1特図の変動の方が大当たり時の遊技内容を有利にすることも考えられる。その場合は、如何に第1変動テーブル時に第1特図で大当たりするかに興味が発生する。このように遊技状態が多彩となって、遊技の興味が豊かにできる。

30

【0076】

また、高確率かつ時短有の遊技状態期間の前半を第1変動テーブルとし、後半を第2変動テーブルとしたので、遊技の進行に伴って第2特図の変動機会が向上することとなり、第2特図の変動に遊技者の関心が集まり、遊技者の期待感や緊張感を高めるといった効果も発揮される。

【0077】

更に、大当たり時の特図に応じて第1および第2変動テーブルを切替えるカウンタのカウント値を複数種類設けたので、第1および第2変動テーブルを切換を特図に応じて多彩にでき、例えば、早めに第2変動テーブルに切換えることで遊技者の期待感を継続させ、逆に切換えを遅くすることで遊技者の焦燥感を抱かせるなど、遊技の面白味が増す。

40

【0078】

図23ないし図26は本実施形態の演出図柄表示装置15の演出表示の表示例を示す。

第1変動テーブルが設定された状態では、第1特図の変動が行われる可能性があり、第1変動テーブルの設定時には、図23(a)に示すように、演出図柄表示装置15の左上に3桁の数字からなる擬似図柄151を変動表示するとともに、右上に「検索モード」の説明表示152を行い、メインキャラクタの達吉153が敵のボスキャラクタを見つけたら大当たりとなる演出を行なう。尚、演出図柄表示装置15の左下には第1特図の保留記憶数154を、右下には第1特図の保留記憶数155を表示する。

【0079】

50

第1変動テーブルによる第2特図のハズレ時の変動時間は短いので、第2特図の変動場合はリーチであってもすぐにハズレとなる。

一方、第1変動テーブルの設定時でも第1特図の変動時間は長いので、図23(b)に示すように、第1特図の変動がリーチのときは擬似図柄151をリーチとし、達吉がボスを見つけたような演出を行なう。

その後、大当りの場合は、図23(c)に示すように、擬似図柄151を揃え、ボス156を登場させるといった演出を行なう。

【0080】

ところで第1変動テーブルの設定時には、遊技者の関心は第1特図で大当たりとなるか、第2特図で大当たりとなるかに集まる。即ち、大当たりとなる特図によって大当たり遊技のラウンド数が異なり、第2特図の方が賞球の多数獲得が期待できるからである。そこで、リーチ演出よりも遊技者の関心が高い大当たり時のラウンド獲得数を示す演出(特許請求の範囲に記載の「第1の演出」に相当)を行なう。

例えば、大当たり遊技の7ラウンド目の演出表示として、図24(a)に示すように、演出図柄表示装置15に「バトルモード」で達吉153とボス156が戦う演出を行う。

ここで大当たり遊技の最終ラウンドが7Rの時は、図24(b)(c)に示すように、ボス156に達吉153が負け、大当たり遊技の終了を報知する演出を行なう。

一方、大当たり遊技の最終ラウンドが7R以上出で大当たり遊技を継続する時は、図24(d)(e)に示すように、達吉153がボス156に勝利して、大当たり遊技の継続を報知する演出を行なう。

【0081】

第2変動テーブルが設定された状態では、第2特図の変動がほとんどであり、遊技者の関心はリーチから大当たりになるか否かに集まる。そこで前記「検索モード」のリーチよりもアピール度が高い「バトルモード」のリーチ演出を行う(特許請求の範囲に記載の「第2の演出」に相当)。

図25(a)に示すように、演出図柄表示装置15の左上に3ケタの擬似図柄151を変動表示せしめるとともに、達吉153とボス156が戦う演出を行う。

図25(b)のように、擬似図柄151がリーチとなって、ボス156に達吉153が負けると、図25(c)のようにハズレを報知する演出を行なう。

一方、図25(d)のように、擬似図柄151がリーチとなって、達吉153がボス156に勝利すると、図25(e)のように大当たりを報知する演出を行なう。このように、各変動テーブルの遊技上のポイントとなる個所を、バトル演出で演出することにより、遊技者は直感的に各変動テーブルでの勝負どころ(第1の変動テーブルならば大当たり遊技内容、第2の変動テーブルならば大当たりか否か)を把握することができる。

なお、本実施形態ではバトル演出で示したが、同様に勝利・敗北や成功・失敗で結果を示すことができるミニゲーム演出やミッション演出などで演出することも考えられる。

【0082】

また、図26(a)に示すように、第1変動テーブル設置時には、第1特図および第2特図のいずれも変動する可能性があるので、第1特図の保留記憶および第2特図の保留記憶を区別することなく8個の集合保留表示157により表す構成でもよい。これによれば、保留記憶が第1特図であるか第2特図であるか判別できないようにすることで、大当たり時に有利度の高い第2の特別図柄の大当たりか否か、期待感を抱かせて遊技性を高めることができる。

一方、第2変動テーブル設定時には、図26(b)に示すように、演出図柄表示装置15の左下には第1特図の保留記憶数154を、右下には第1特図の保留記憶数155をそれぞれ個別に表示する。

尚、図26の158はキャラクタの熊の達吉を表し、159, 160は第1変動テーブル設定時および第2変動テーブル設定時であることを表すコメント表示である。

【0083】

次に、本発明の他の実施形態を説明する。前記の実施形態では第1特図および第2特図

10

20

30

40

50

の変動回数によって第1変動テーブル、第2変動テーブルの設定を行う構成としたが、本実施形態では、大当たり遊技の回数（連チャン回数）をカウントするカウンタを設け、第1特図および第2特図の変動回数および大当たりの連チャン回数に応じて第1変動テーブル、第2変動テーブルの設定を行う構成とした。

例えば、連チャン回数が10回に達すると、大当たり遊技終了後に、第1変動テーブルを設定することなく、有利度の高い第2変動テーブルを設定するようになる。尚、本実施形態の基本構成は前記の実施形態のそれとほぼ同じで、相違点を中心に説明する。

【0084】

本実施形態は、連チャン回数が10回に達していないときは、大当たり遊技終了後に第1変動テーブルを設定するとともに、図11(a)(b)に示す第1特図および第2特図の大当たり図柄に応じて変動テーブルカウンタのカウント値を設定する。そして第1特図および第2特図の変動回数が前記カウント値に達すると第2変動テーブルに変更する。

10

一方、連チャン回数が10回に達すると、図27(a)(b)に示すように、第1特図、第2特図の何れの大当たり図柄においても変動テーブルカウンタのカウント値を「0」に設定し、これにより大当たり遊技終了後の変動テーブルを第2変動テーブルに設定する。

【0085】

本実施形態は、前記の実施形態と同様に図7～10に示す「当否判定処理」を実行し、そのS320の処理において、図28に示す「大当たり設定処理2」を実行する。

「大当たり設定処理2」は、先ず前記決定された大当たり図柄を参照し(S410)、大当たり図柄に基づき大当たり遊技の態様を設定する(S411)。続くS412、S413の処理では、大当たり遊技終了後の特典遊技状態として確変と時短が付与されるので、大当たり遊技終了の以前に確変となる事を示しておく確変付与フラグ、および大当たり遊技終了の以前に時短となる事を示しておく時短付与フラグを1にセットする。

20

【0086】

S414の図柄対応内容設定処理では、連チャン回数に応じて、図11(a)(b)に示す第1特図および第2特図の大当たり図柄の対応内容（図柄対応内容1）を用いるか、図27(a)(b)に示す第1特図および第2特図の大当たり図柄の対応内容（図柄対応内容2）を用いるか決定する。

【0087】

「図柄対応内容設定処理」は図29に示すサブルーチンに移行して、開放延長機能が作動中か確認し(S700)、これにより大当たり遊技が実行されたか確認する。開放延長が作動中でなければ(S700: no)、リターンする。

30

開放延長が作動中であれば(S700: yes)、連チャンカウンタを加算する(S701)。次に、図27(a)(b)に示す図柄対応内容2を設置するための図柄対応内容2フラグが「1」であるか確認し(S702)、図柄対応内容2フラグが「1」でなければ(S702: no)、連チャンカウンタが「10」であるか確認する(S703)。

【0088】

連チャンカウンタが「10」であれば(S703: yes)、図柄対応内容2フラグに「1」をセットし(S704)、図柄対応内容2を設定する(S705)。

S703の処理で連チャンカウンタが「10」でなければ(S703: no)、図柄対応内容1を設定する(S706)。

40

【0089】

図28のS415に戻って、この処理では次回からの第1特図又は第2特図の図柄変動の変動パターンを決定する変動テーブルの設定を行う。ここでは、図柄対応内容1および2の何れの設定時においても、第2特図用に第1変動テーブルが設定される。しかし、図柄対応内容2の設定時には、後述する変動テーブルカウンタのカウント値が「0」であるため、実質的に第2特図用に第2変動テーブルが設定されることとなる。

【0090】

S416の変動テーブルカウンタ設定処理は、第1特図および第2特別図柄の変動回数をカウントし、前記第2特図用の第1変動テーブルと第2変動テーブルとを変更するため

50

のカウンタ値を、S 4 1 0 の処理で参照した大当り図柄と前記設定された図柄対応内容 1 又は 2 に応じて設定する。尚、図柄対応内容 2 の設定時には大当り図柄が第 1 特図および第 2 特図の何れの図柄であっても変動テーブルカウンタのカウンタ値は「0」に設定される(図 2 7 (a) (b) 参照)。

【0091】

続く S 4 1 7 の確変カウンタ設定処理および S 4 1 8 の時短カウンタ設定処理では、確変の継続期間および時短の継続期間を設定するためのカウンタ値を設定する。これらのカウンタ値は S 4 0 0 の処理で参照した大当り図柄と前記設定された図柄対応内容 1 又は 2 に応じて設定される(図 1 1、図 2 7 (a) (b) 参照)。その後、リターンする。

【0092】

本実施形態によれば、先の実施形態と同様な作用効果が得られる上、大当りの発生回数が 10 回に達すると、第 2 特図の変動パターンが第 2 変動テーブルより選択され、変動時間が長く、第 2 特図の変動が連続するので遊技者にとって有利となり、遊技者の期待感および緊張感をより高めることができる。

【0093】

本発明の更に他の実施形態として、第 2 特図用の変動テーブルの種類を増やす構成としてもよい。例えば、第 2 特図用の変動テーブルとして前記第 1 変動テーブル、第 2 変動テーブル、更に変動パターンの変動平均時間が第 2 変動テーブルのそれよりも長い第 3 変動テーブルを設ける。そして、大当り回数をカウントする連チャンカウンタのカウンタ値が所定の回数(例えば 10 回)に達すると、第 1 変動テーブル又は第 2 変動テーブルから前記第 3 変動テーブルに変更せしめる。基本構成は連チャンカウンタを有する前記他の実施形態のとれとほぼ同じである。

【0094】

また第 3 変動テーブルの設定時には、図 2 7 (c) に示すように、第 1 特図、第 2 特図に関わらず全ての大当り図柄において、第 3 変動テーブルの設定期間を決める変動テーブルカウンタのカウンタ値(図では第 3 変動テーブルと表す)を 60 回に設定し、遊技状態が確変状態の期間は第 3 変動テーブルの設定を継続するようになる。

【0095】

本実施形態によれば、先の各実施形態と同様な作用効果が得られる上、大当りの発生回数が 10 回に達すると、第 2 特図の変動パターンが第 3 変動テーブルより選択され、変動時間が長く、第 2 特図の変動が連続するので、遊技者の期待感および緊張感を更に向上させることができる。

【0096】

尚、本発明は前記各実施形態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、前記実施形態においては、遊技状態が高確率で時短有時の第 1 特図用の変動テーブルは一種類であるが、これに限らず、第 2 特図用の変動テーブルと同様に、変動時間の異なる第 1 変動テーブルおよび第 2 変動テーブルを用いてもよい。

【符号の説明】

【0097】

- 10 遊技盤
- 15 演出図柄表示装置(図柄表示装置)
- 22A 第1特別図柄始動口
- 22B 第2特別図柄始動口(普通電動役物)
- 50 パチンコ機(弾球遊技機)
- 80 主制御装置(変動テーブル設定手段、保留記憶手段、当選カウンタ手段、)
- 82 演出図柄制御装置(演出制御手段)
- 157 保留記憶表示手段

10

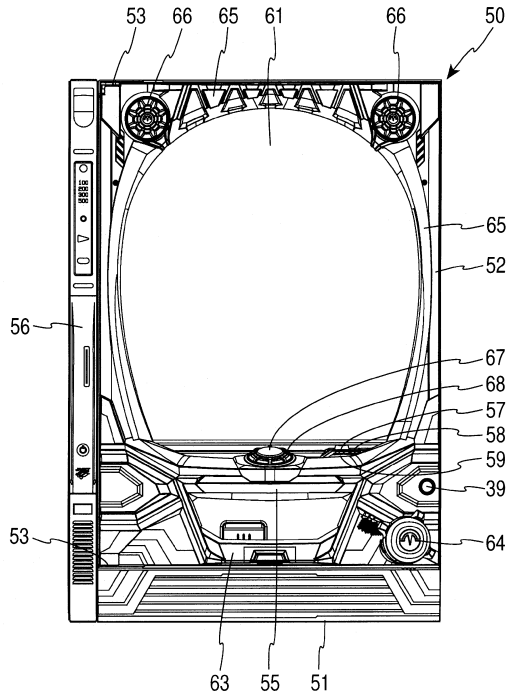
20

30

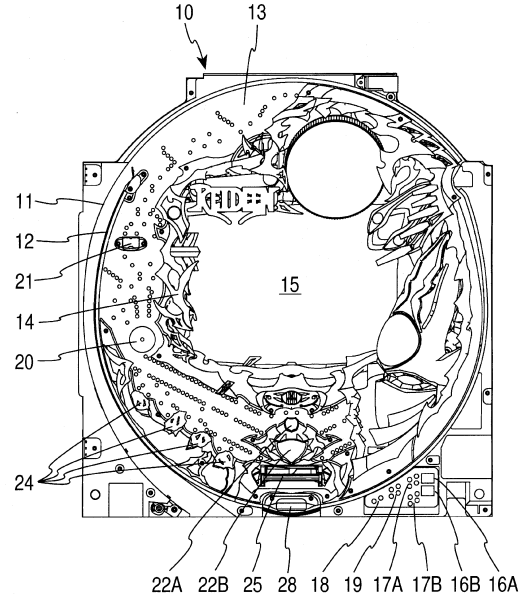
40

50

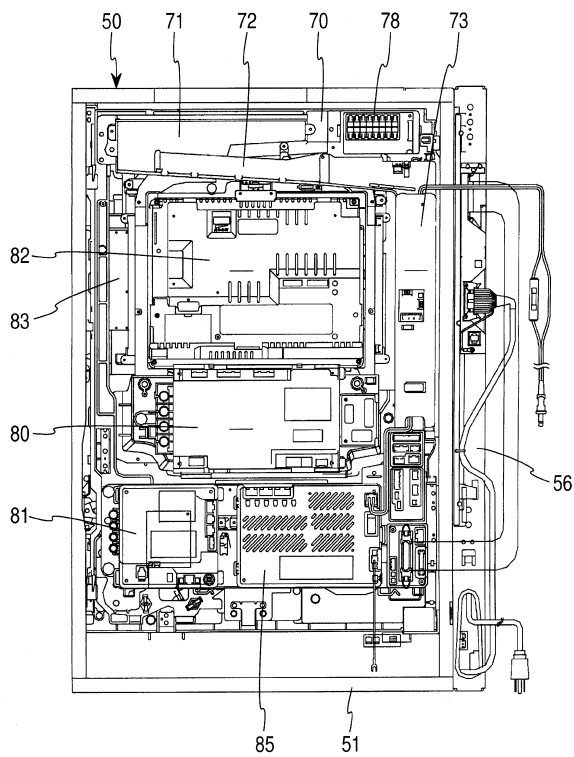
【 図 1 】



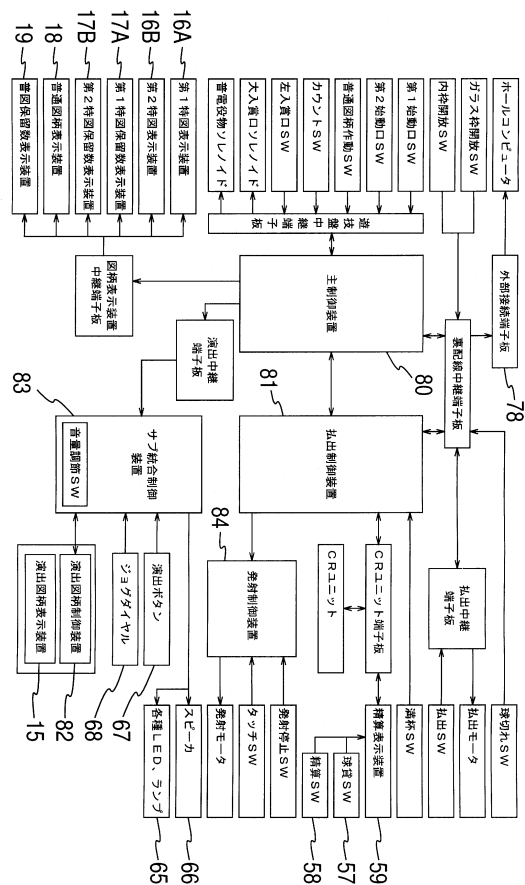
【 図 2 】



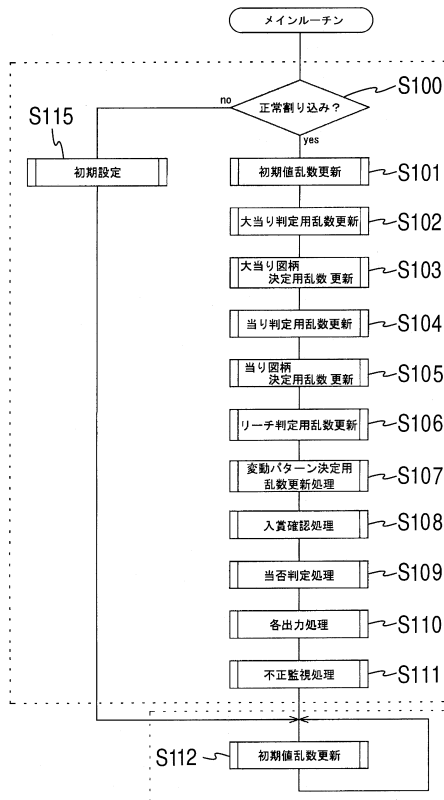
【 図 3 】



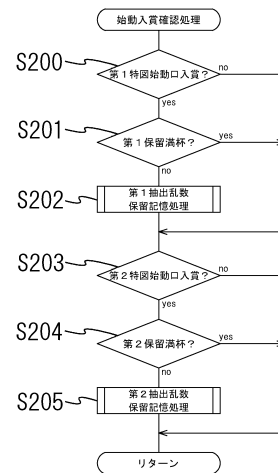
【 図 4 】



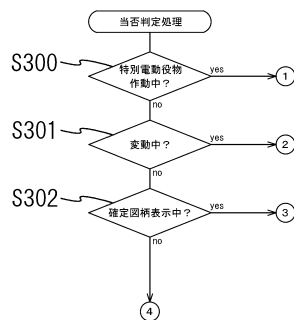
【図 5】



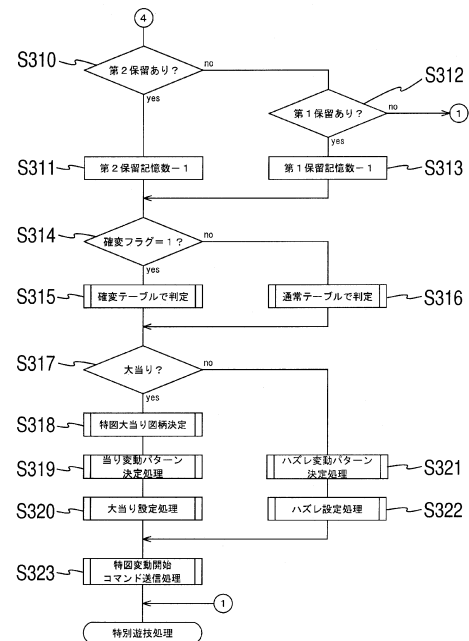
【図 6】



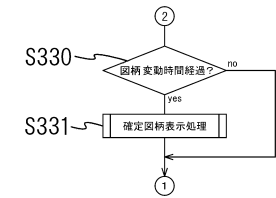
【図 7】



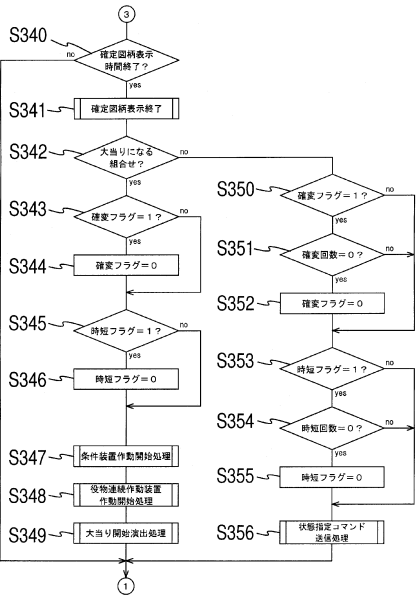
【図 8】



【図 9】

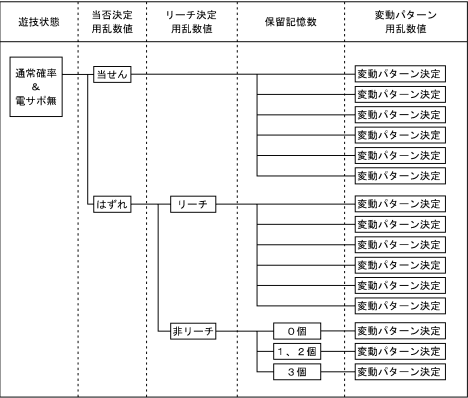


【図 10】



【図 12】

変動パターン決定の流れ
○通常遊技状態時



【図 11】

(a) 第1特図

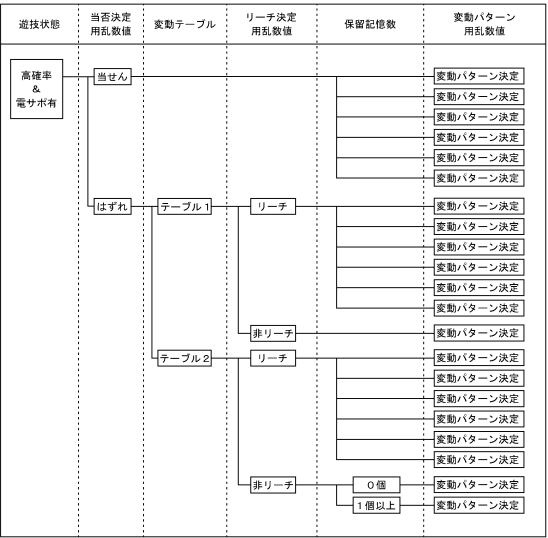
図柄	振分	大当り遊技後特典内容				大当り遊技態様	
		確率変動機能 付与回数	第1変動テーブル	時短機能		大入賞口設置	
				低確率 時短未作動時	高確率 時短作動時	ラウンド数	開放時間
特図1_図柄1	15/100	80回	30回	60回	100回	15	29秒
特図1_図柄2	20/100	60回	50回	60回	100回	8	6.0秒
特図1_図柄3	15/100	80回	40回	60回	100回	4	6.0秒
特図1_図柄4	25/100	60回	20回	60回	100回	2	6.0秒
特図1_図柄5	5/100	80回	30回	60回	100回	15	1~2R: 6.0秒 3~15R: 28秒
特図1_図柄6	10/100	60回	30回	60回	100回	15	1~4R: 6.0秒 5~15R: 28秒
特図1_図柄7	10/100	60回	30回	60回	100回	15	1~8R: 6.0秒 9~15R: 28秒

(b) 第2特図

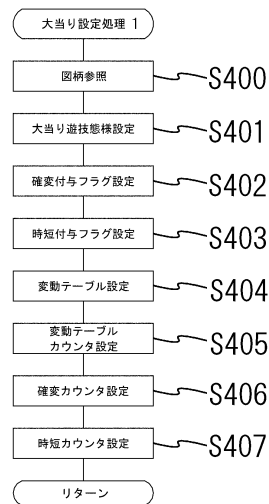
図柄	振分	大当り遊技後特典内容				大当り遊技態様	
		確率変動機能 付与回数	第1変動テーブル	時短機能		大入賞口設置	
				低確率 時短未作動時	高確率 時短作動時	ラウンド数	開放時間
特図2_図柄1	70/100	80回	20回	20回	100回	15	28秒
特図2_図柄2	10/100	60回	10回	20回	100回	15	1~2R: 6.0秒 3~15R: 28秒
特図2_図柄3	10/100	60回	10回	20回	100回	15	1~4R: 6.0秒 5~15R: 28秒
特図2_図柄4	10/100	60回	0回	20回	100回	15	1~8R: 6.0秒 9~15R: 28秒

【図 13】

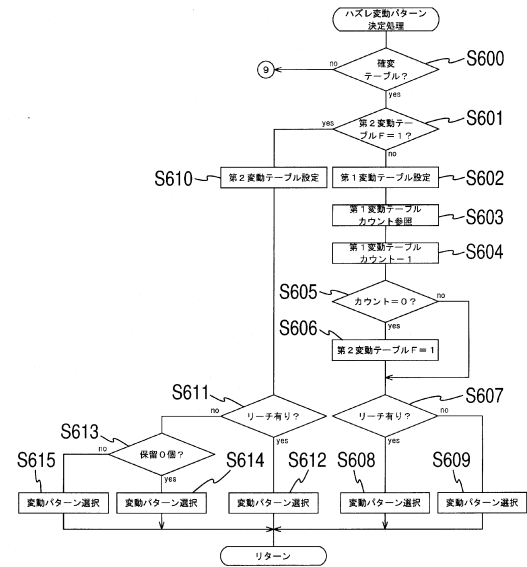
変動パターン決定の流れ
○高確／電サポあり状態



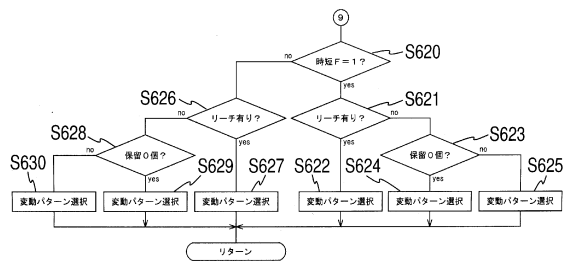
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

(a) 低確率/時短無(第1、第2特図共通)
変動テーブル

変動パターン	変動態様	変動時間
1	通常変動1(保留0個時)	12.0秒
2	通常変動2(保留1、2個時)	6.0秒
3	通常変動3(保留3個時)	2.5秒
4	リーチA	20.0秒
5	リーチB	30.0秒
⋮	⋮	⋮
51	SPリーチE	120.0秒
平均変動時間		約12.0秒

(ハズレ時のみ表記)

(b) 第2特図用第1変動テーブル(高確率/時短有)

変動パターン	変動態様	変動時間
1	通常変動	0.6秒
平均変動時間		0.6秒

(ハズレ時のみ表記)

(c) 第2特図用第2変動テーブル(高確率/時短有)

変動パターン	変動態様	変動時間
1	通常変動1(保留0個時)	10.0秒
2	通常変動2(保留1個以上時)	3.0秒
3	リーチA	20.0秒
4	リーチB	30.0秒
5	リーチC	45.0秒
⋮	⋮	⋮
50	SPリーチE	120.0秒
平均変動時間		約3.5秒

(ハズレ時のみ表記)

【図 18】

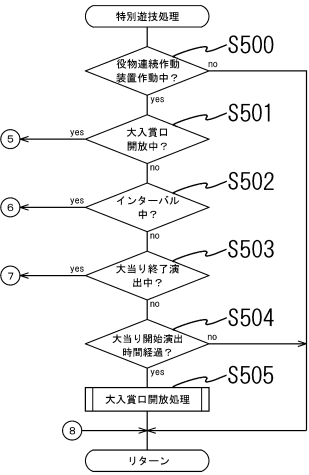
(a) 第1特図用変動テーブル(高確率/時短有)

変動パターン	変動態様	変動時間
1	通常変動1(保留0個時)	12.0秒
2	通常変動2(保留1個以上時)	1.0秒
3	リーチA	20.0秒
4	リーチB	30.0秒
5	リーチC	45.0秒
⋮	⋮	⋮
50	SPリーチE	120.0秒
平均変動時間		約1.5秒

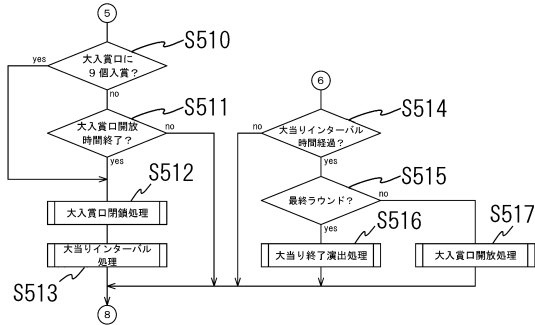
(b) 低確率/時短有(第1、第2特図共通)
変動テーブル

変動パターン	変動態様	変動時間
1	通常変動1(保留0個時)	12.0秒
2	通常変動2(保留1個以上時)	3.0秒
3	リーチA	20.0秒
4	リーチB	30.0秒
5	リーチC	45.0秒
⋮	⋮	⋮
30	SPリーチE	120.0秒
平均変動時間		約3.0秒

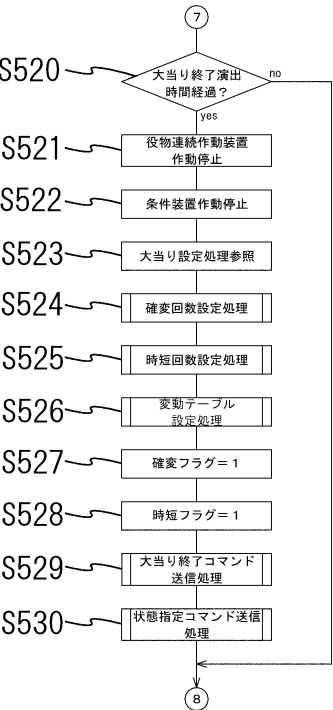
【図 19】



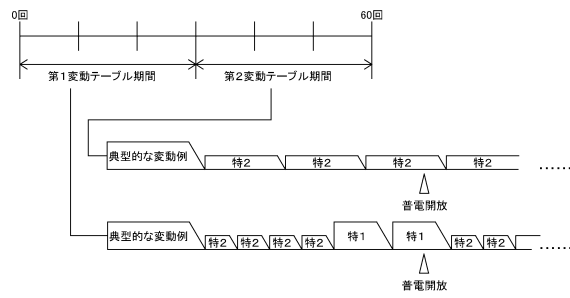
【図 20】



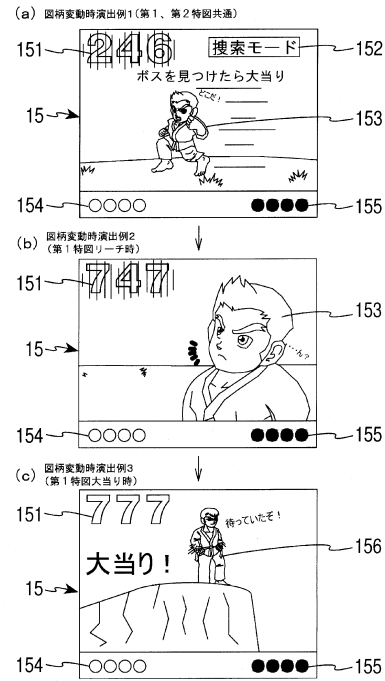
【図 21】



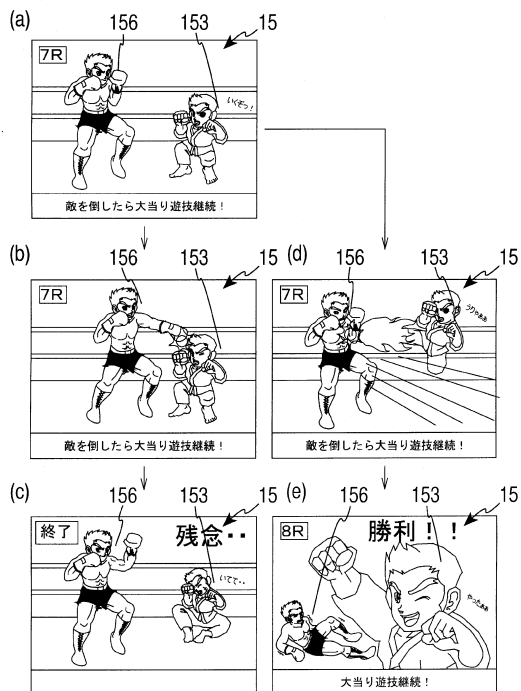
【図 2 2】



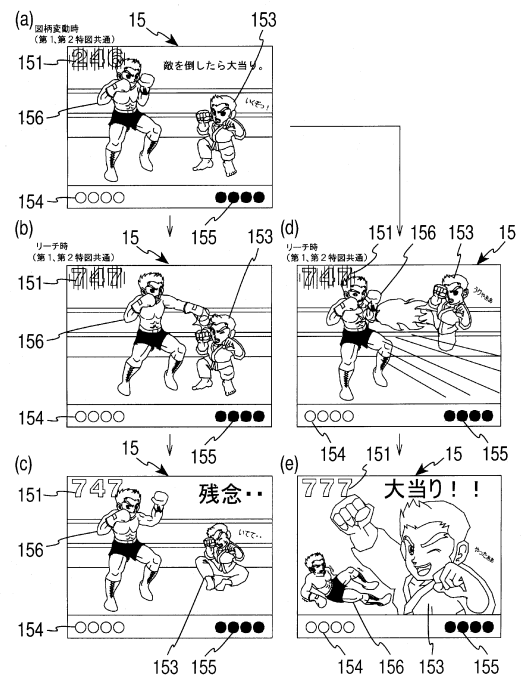
【図 2 3】



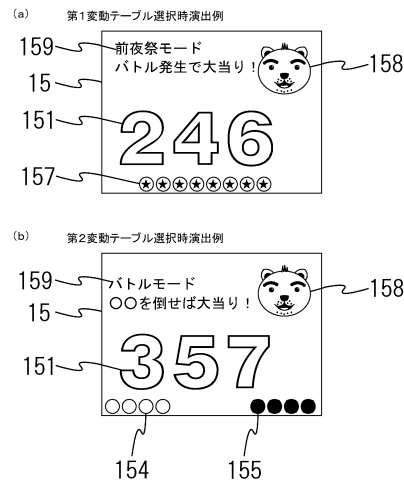
【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】



【図 2 7】

(a) 第1 特図

図柄	番分	大当り遊技後特典内容				大当り遊技態様	
		確率変動機能	時短機能		大入賞口位置	ラウンド数	開放時間
			低確率	高確率			
特図1_図柄1	15/100	60回	0回	60回	100回	15	28秒
特図1_図柄2	20/100	60回	0回	60回	100回	8	6.0秒
特図1_図柄3	15/100	60回	0回	60回	100回	4	6.0秒
特図1_図柄4	25/100	60回	0回	60回	100回	2	6.0秒
特図1_図柄5	5/100	60回	0回	60回	100回	15	1~2R: 6.0秒 3~5R: 28秒
特図1_図柄6	10/100	60回	0回	60回	100回	15	1~4R: 6.0秒 5~15R: 28秒
特図1_図柄7	10/100	60回	0回	60回	100回	15	1~6R: 6.0秒 7~15R: 28秒

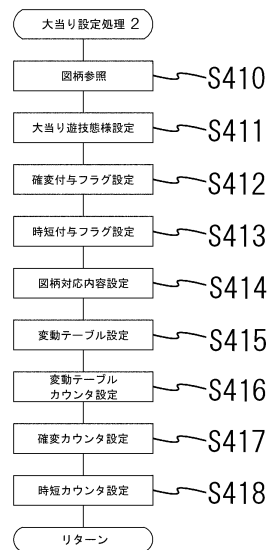
(b) 第2 特図

図柄	番分	大当り遊技後特典内容				大当り遊技態様	
		確率変動機能	時短機能		大入賞口位置	ラウンド数	開放時間
			低確率	高確率			
特図2_図柄1	70/100	60回	0回	20回	100回	15	28秒
特図2_図柄2	10/100	60回	0回	20回	100回	15	1~2R: 6.0秒 2~15R: 28秒
特図2_図柄3	10/100	60回	0回	20回	100回	15	1~4R: 6.0秒 5~15R: 28秒
特図2_図柄4	10/100	60回	0回	20回	100回	15	1~6R: 6.0秒 7~15R: 28秒

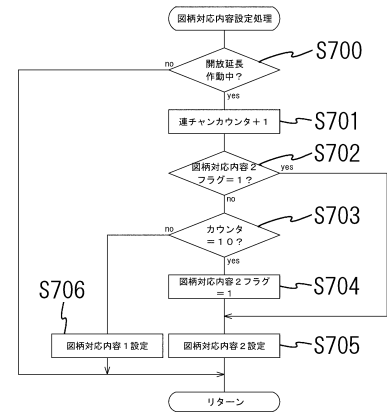
(c) 第2 特図

図柄	番分	大当り遊技後特典内容	
		確率変動機能	
		付与回数	第3変動テーブル
ALL	ALL	60回	60回

【図 2 8】



【図 2 9】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-110479(JP,A)

特開2004-008577(JP,A)

特開2005-124939(JP,A)

「CRA戦国双天絵巻 華恋姫伝」,パチンコ必勝ガイド2009年5月16日号,株式会社白夜書房
,2009年 5月16日,p.75-77

(58)調査した分野(Int.Cl.,DB名)

A63F 7/02