

(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2010-5099

(P2010-5099A)

(43) 公開日 平成22年1月14日(2010.1.14)

(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 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号 特願2008-167359 (P2008-167359)
 (22) 出願日 平成20年6月26日 (2008. 6. 26)

(71) 出願人 000204262
 タイヨーエレック株式会社
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 (74) 代理人 100100022
 弁理士 伊藤 洋二
 (74) 代理人 100108198
 弁理士 三浦 高広
 (74) 代理人 100111578
 弁理士 水野 史博
 (72) 発明者 瀬谷 聡
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 タイヨーエレック株式会社内
 (72) 発明者 熊谷 真貴
 愛知県名古屋市西区見寄町125番地
 タイヨーエレック株式会社内
 最終頁に続く

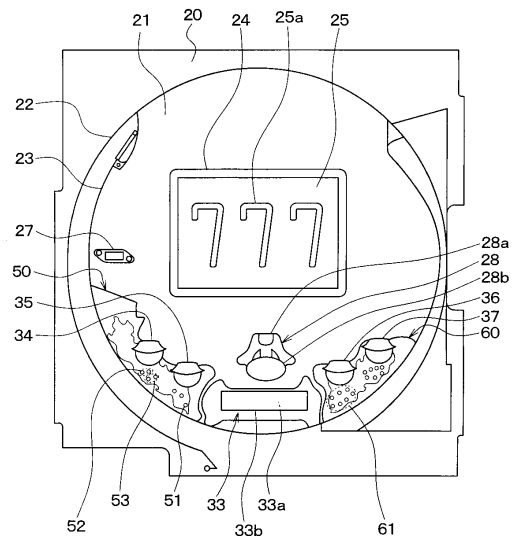
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】潜伏確変状態を推測することが困難な遊技機を提供する。

【解決手段】特別図柄が通常大当り図柄または確変大当り図柄の場合に第1大当り遊技を実行し、特別図柄が特定大当り図柄の場合に第1大当り遊技より短時間で終了する第2大当り遊技を実行し、特別図柄が小当り図柄の場合に第2大当り遊技と同一内容の小当り遊技を実行し、第1大当り遊技の終了後に開放延長機能を作動開始させ、第2大当り遊技または小当り遊技の終了後は当り遊技が開始する際の開放時間延長機能の作動状態を維持し、特別図柄が確変大当り図柄または特定大当り図柄の場合に、大当り遊技の終了後、確率変動機能を作動させる遊技機において、第1大当り遊技終了後は、確率変動機能の作動状態に応じた特別図柄変動パターンテーブルを選択し、第2大当り遊技終了後および小当り遊技終了後は、同一の特別図柄変動パターンテーブルを選択する。

【選択図】 図2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入球が困難な閉鎖状態と遊技球の入球が容易な開放状態とに切り替え可能な始動口と、

遊技球の入球が困難な閉鎖状態と遊技球の入球が容易な開放状態とに切り替え可能な大入賞口と、

前記始動口への遊技球入球により特別図柄を変動表示させる可変表示手段と、

前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が大当り図柄のうち通常大当り図柄または確変大当り図柄で停止表示された場合に、閉鎖状態にある前記大入賞口が開放状態となって再び閉鎖状態となる大入賞口開閉動作を複数回行う第 1 大当り遊技を実行し、前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が前記大当り図柄のうち特定大当り図柄で停止表示された場合に、前記大入賞口を開放状態とする時間が前記第 1 大当り遊技より短く、かつ、前記大入賞口開閉動作の回数が前記第 1 大当り遊技より少ない第 2 大当り遊技を実行する大当り遊技実行手段と、

前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が小当り図柄で停止表示された場合に、前記大入賞口を前記第 2 大当り遊技と同一の態様で開閉させる小当り遊技を実行する小当り遊技実行手段と、

前記第 1 大当り遊技の終了後、前記始動口を開放状態とする時間を延長させる開放延長機能を作動開始させるとともに、前記第 2 大当り遊技または前記小当り遊技の終了後、前記第 2 大当り遊技または前記小当り遊技が開始する際の前記開放時間延長機能の作動状態を維持する開放時間延長手段と、

前記特別図柄が前記大当り図柄のうち前記確変大当り図柄または前記特定大当り図柄だった場合に、前記第 1 大当り遊技または前記第 2 大当り遊技の終了後、前記特別図柄が前記大当り図柄で停止表示される確率を向上させる確率変動機能を作動させる確率変動手段と、

前記特別図柄の変動態様を規定する変動パターンが格納された複数の変動パターンテーブルから特定の変動パターンテーブルを選択する変動パターンテーブル決定手段とを備え、

前記変動パターンテーブル決定手段は、前記第 1 大当り遊技終了後は、前記確率変動機能の作動状態に応じた前記変動パターンテーブルを選択し、前記第 2 大当り遊技終了後および前記小当り遊技終了後は、前記確率変動機能の作動状態にかかわらず同一の前記変動パターンテーブルを選択することを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記変動パターンテーブル決定手段は、前記第 2 大当り遊技または前記小当り遊技が終了してから所定期間は、前記同一の変動パターンテーブルを選択し、前記所定期間経過後は、前記確率変動機能の作動状態に応じた前記変動パターンテーブルを選択することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記確率変動手段は、前記大当り遊技の終了後、前記特別図柄が所定回数だけ変動表示された場合に、前記確率変動機能を作動終了させるように構成されており、

前記変動パターンテーブル決定手段が、前記同一の変動パターンテーブルを選択する前記所定期間は、前記第 2 大当り遊技または前記小当り遊技が終了してから前記特別図柄の変動回数が前記所定回数に達するまでの期間であることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機では、遊技球が始動口に入球することにより変動開始した特別図柄が大当たり図柄で停止表示した場合に、大入賞口の開閉を所定ラウンド数だけ行う大当たり遊技を実行するように構成されており、大当たり遊技終了後、特別図柄が大当たり図柄で停止表示する確率を向上させる確率変動機能と始動口の開放時間を延長する開放時間延長機能を作動させる確変遊技を実行するものが多い。

【0003】

また、大当たり遊技を短時間で終了させ、さらに大当たり遊技終了後に開放時間延長機能を作動させないことで、確率変動機能の作動状態を推測困難にするいわゆる潜伏確変状態を発生させる特定大当たり遊技（潜確大当たり遊技）を実行する遊技機が知られている。このような遊技機において、確変遊技の実行を伴わない小当たり遊技を設定し、特定大当たり遊技終了後と小当たり遊技終了後とで演出図柄を用いた報知態様（演出図柄の停止図柄）を共通化して、確率変動機能の作動状態の推測をより困難にする遊技機が提案されている（例えば、特許文献1参照）。

10

【特許文献1】特開2006-116016号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、特別図柄の変動パターンは、確率変動機能の作動状態に応じて決定されるため、確率変動機能が作動している特定大当たり遊技終了後と確率変動機能が作動していない小当たり遊技終了後では異なる変動パターンが選択される。そして、これらの変動パターンではリーチ演出の出現率や予告演出の出現率などが異なっているのが一般的であるため、特定大当たり遊技終了後と小当たり遊技終了後では、特別図柄の変動時間に差が生じることとなる。このため、特定大当たり遊技終了後と小当たり遊技終了後とで演出図柄による報知態様を共通化しても、遊技者に遊技状態（確率変動機能の作動状態）を見破られることが多々あり、遊技性が低下するという問題がある。

20

【0005】

そこで、本発明は上記点に鑑み、潜伏確変状態を推測することが困難な遊技機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】

【0006】

上記目的を達成するため、本発明の遊技機は、遊技球の入球が困難な閉鎖状態と遊技球の入球が容易な開放状態とに切り替え可能な始動口と、遊技球の入球が困難な閉鎖状態と遊技球の入球が容易な開放状態とに切り替え可能な大入賞口と、前記始動口への遊技球入球により特別図柄を変動表示させる可変表示手段と、前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が大当たり図柄のうち通常大当たり図柄または確変大当たり図柄で停止表示された場合に、閉鎖状態にある前記大入賞口が開放状態となって再び閉鎖状態となる大入賞口開閉動作を複数回行う第1大当たり遊技を実行し、前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が前記大当たり図柄のうち特定大当たり図柄で停止表示された場合に、前記大入賞口を開放状態とする時間が前記第1大当たり遊技より短く、かつ、前記大入賞口開閉動作の回数が前記第1大当たり遊技より少ない第2大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段と、前記可変表示装置にて変動表示される前記特別図柄が小当たり図柄で停止表示された場合に、前記大入賞口を前記第2大当たり遊技と同一の態様で開閉させる小当たり遊技を実行する小当たり遊技実行手段と、前記第1大当たり遊技の終了後、前記始動口を開放状態とする時間を延長させる開放延長機能を作動開始させるとともに、前記第2大当たり遊技または前記小当たり遊技の終了後、前記第2大当たり遊技または前記小当たり遊技が開始する際の前記開放時間延長機能の作動状態を維持する開放時間延長手段と、前記特別図柄が前記大当たり図柄のうち前記確変大当たり図柄または前記特定大当たり図柄だった場合に、前記第1大当たり遊技または前記第2大当たり遊技の終了後、前記特別図柄が前記大当たり図柄で停止表示される確率を向上させる確率変動機能を作動させる確率変動手段と、前記特別図柄の変動態様を規定する変動パターンが格納された複数の変動パターンテーブルから特定の変動パターンテーブ

30

40

50

ルを選択する変動パターンテーブル決定手段とを備え、

前記変動パターンテーブル決定手段は、前記第1大当り遊技終了後は、前記確率変動機能の作動状態に応じた前記変動パターンテーブルを選択し、前記第2大当り遊技終了後および前記小当り遊技終了後は、前記確率変動機能の作動状態にかかわらず同一の前記変動パターンテーブルを選択することを特徴としている。

【0007】

このように、第2大当り遊技または小当り遊技終了後に、遊技状態に依存しない同一の変動パターンテーブルを用いることで、第2大当り遊技終了後と小当り遊技終了後における特別図柄の変動パターンを共通化できる。これにより、遊技者は第2大当り遊技終了後の遊技状態（潜伏確変状態）と小当り遊技終了後の遊技状態（通常遊技状態）とを区別することが困難となる。このため、遊技者は第2大当り遊技終了後の遊技状態である潜伏確変状態を推測することが困難となり、潜伏確変状態での遊技を効果的に実行でき、遊技性を向上させることができる。

10

【0008】

また、本発明の遊技機は、前記変動パターンテーブル決定手段は、前記第2大当り遊技または前記小当り遊技が終了してから所定期間は、前記同一の変動パターンテーブルを選択し、前記所定期間経過後は、前記確率変動機能の作動状態に応じた前記変動パターンテーブルを選択することを特徴としている。これにより、確率変動機能が作動しない小当り遊技終了後と、確率変動機能が作動する第2大当り遊技終了後とで、同一の変動パターンテーブルが継続的に選択されることに起因して当該変動パターンの信頼度が低下することを抑制できる。

20

【0009】

また、本発明の遊技機は、前記確率変動手段は、前記大当り遊技の終了後、前記特別図柄が所定回数だけ変動表示された場合に、前記確率変動機能を作動終了させるように構成されており、前記変動パターンテーブル決定手段が、前記同一の変動パターンテーブルを選択する前記所定期間は、前記第2大当り遊技または前記小当り遊技が終了してから前記特別図柄の変動回数が前記所定回数に達するまでの期間であることを特徴としている。

【0010】

このように確変遊技が短時間で終了する遊技機において、第2大当り遊技または小当り遊技の終了後に、遊技状態に依存しない同一の変動パターンにより特別図柄を変動させる構成によれば、特別図柄の変動時間が長い変動パターンとすることで確変遊技期間をある程度確保することができる。これにより、確変遊技が短時間で終了する遊技機においても、潜伏確変状態での遊技を効果的に実行することが可能となり、遊技性を向上させることができる。

30

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

（第1実施例）

以下、本発明の実施例について図面を用いて説明する。本発明の遊技機をパチンコ遊技機（以下、単に遊技機という）に適用した実施例を図に示す。

【0012】

40

図1は、本実施例の遊技機1の正面図である。図1に示すように、遊技機1の前面部は、本体枠2、中枠3、前面枠4、上皿部5、下皿部6、施錠装置9、遊技盤20等を備えている。なお、図1では遊技盤20の詳細な図示を省略している。また、中枠3は前面枠4等が前面側に配置されているため、図1においては明示されていない。

【0013】

本体枠2は木製の板状体を略長方形の枠状に組立てたものであり、遊技機1の外枠を構成している。中枠3はプラスチック製であり、本体枠2の内側にはめ込まれて設置されており、外枠2に対して開閉可能に左端で軸支されている。中枠3は、上側2/3程度を占める枠体部と下側1/3程度を占める下板部とから構成されている。枠体部の前面側には遊技盤20と前面枠4とが重なるように設けられており、下板部の前面側には上皿部5と

50

下皿部 6 が設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤 20 に発射する発射手段を構成する発射装置ユニット（図示略）、遊技球を発射装置ユニットに供給する球送り装置（図示略）が設けられている。

【0014】

前面枠 4 は、中枠 3 の前面側に配置され、中枠 3 の左端で開閉可能に支持されている。前面枠 4 はプラスチック製であり、奥側に配置される遊技盤 20 の盤面を視認可能にするために、円形状の開口部 4 a が形成されている。前面枠 4 の裏面には、開口部 4 a に対応したガラス板等の透明板を備える略長形状の透明板枠（図示略）が装着されている。前面枠 4 における遊技盤 20 の周囲には、LED 等のランプ類（図示略）が設けられている。これらのランプ類は、遊技効果を高めるためにゲーム進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

10

【0015】

上皿部 5 は、前面枠 4 の下側に設けられ、中枠 3 の左端に開閉可能に支持されている。上皿部 5 は、皿外縁部 5 a と、遊技機 1 の内部から遊技球を排出するための排出口 5 b と、上皿部 5 の遊技球を下皿部 6 に排出する球抜きボタン 5 c とを備えている。皿外縁部 5 a の上面には、演出ボタン 5 d や球貸ボタン 5 e 等が設けられている。

【0016】

下皿部 6 は、上皿部 5 の下方に設けられている。下皿部 6 の略中央には、遊技機 1 の内部から下皿部 6 に遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられている。下皿部 6 の左端には灰皿 7 が設けられている。下皿部 6 の右端には、遊技者が発射装置ユニット（図示略）を操作するための発射ハンドル 8 が設けられている。発射ハンドル 8 には、遊技者が触れていることを検出する接触検知手段としてのタッチスイッチ 8 a が設けられている。発射ハンドル 8 の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 8 b が配置されている。

20

【0017】

施錠装置 9 は、中枠 3 の右端中央に設けられており、前面枠 4 を閉じた場合にこれを施錠するためのものである。

【0018】

また、遊技機 1 には、遊技状態に応じた効果音等を発生させるためのスピーカ 10 a ~ 10 d が設けられている。スピーカ 10 a ~ 10 d は、遊技機 1 の上部に設けられた上部スピーカ 10 a、10 b と遊技機 1 の下部に設けられた下部スピーカ 10 c、10 d とからなる。さらに、遊技機 1 の左側には、プリペイドカードユニット 13（CR ユニット）が装着されている。

30

【0019】

次に、本実施例の遊技盤 20 の表面構造について説明する。図 2 は遊技盤 20 の正面図である。遊技盤 20 は、略長方形の木製の板状体であって中枠 3 に着脱可能に取り付けられているとともに、裏機構盤（図示略）によりその背面側が覆われている。

【0020】

図 2 に示すように、遊技盤 20 には、遊技盤 20 の表面（盤面）に設けられた外レール 22 と内レール 23 とにより、略円形状の遊技領域 21 が形成されている。遊技領域 21 内には、中央装置 24、普通図柄作動ゲート 27、大入賞装置（特別電動役物）33、始動口 28、左入賞口 34、35、右入賞口 36、37、第 1 装飾部材 50、第 2 装飾部材 60 等の遊技装置が配設されている。また、遊技領域 21 には各遊技装置との位置バランスを考慮して多数の障害釘が配設されている。

40

【0021】

中央装置（センター役物）24 は遊技領域 21 の略中央部に配置され、演出表示装置 25 を備えている。本実施例では、演出表示装置 25 として大型の液晶表示装置を用いており、演出表示装置 25 の表示領域では各種演出表示が行われる。

【0022】

大入賞装置 33 は遊技領域 21 における中央装置 24 の下方に配置されている。第 1 装

50

飾装置 50 は遊技領域 21 における大入賞装置 33 の左側に配置され、第 2 装飾装置 60 は遊技領域 21 における大入賞装置 33 の右側に配置されており、装飾装置 50, 60 はいわゆるサイド飾りを構成している。また、第 1 装飾装置 50 には左入賞口 34, 35 が一体化されており、第 2 装飾装置 60 には右入賞口 36, 37 が一体化されている。

【0023】

普通図柄作動ゲート 27 は、中央装置 24 の左側に設けられている。普通図柄作動ゲート 27 の内部には、遊技球の通過を検知する普通図柄作動ゲート検知スイッチ 27s (図 3 参照) が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート 27 を通過することで、普通図柄が変動開始する。

【0024】

始動口 28 は、中央装置 24 の中央位置の下方に設けられている。始動口 28 は、遊技盤 20 の盤面上を流下する遊技球を受け入れる遊技球受入口が形成された 2 つの入球口を上下方向に並べて配置したもので、上側に設けられた第 1 始動口 28a と下側に設けられた第 2 始動口 28b とから構成されている。

【0025】

第 1 始動口 28a は、遊技球受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定の固定始動口として構成された通常始動口となっており、遊技球の入球が常時可能となっている。一方、第 2 始動口 28b はいわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部を備えており、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口となっている。この一对の翼片部は、各々左右方向に傾動することで開閉動作を行うものとされており、この開閉動作により、第 2 始動口 28b は一对の翼片部の遊技球受入口の大きさが変化する可変始動口として構成されている。第 2 始動口 28b は、一对の翼片部が開動作することで入球可能性が高い状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い状態(入球不能な状態を含む)となる。普通図柄が当り図柄の組合せで停止表示された場合には、一对の翼片部が開動作して第 2 始動口 28b の遊技球受入口が拡大され、第 2 始動口 28b は普通電動役物として機能する。

【0026】

始動口 28 の内部には、遊技球の入球を検知する始動口入球検知スイッチ 28s (図 3 参照) と、一对の翼片部を作動させるための始動口ソレノイド 28c (図 3 参照) とが備えられている。この一对の翼片部が左右に開動作した場合には、第 2 始動口 28b の遊技球受入口の大きさが通常時より拡大され、第 2 始動口 28b は遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態となる。一方、一对の翼片部が立設された場合には、第 2 始動口 28b の遊技球受入口の大きさが遊技球の直径より僅かに大きい(遊技球 1 個が通過可能な)通常の状態とされ、第 2 始動口 28b は遊技球の入球可能性が小さくなる(または入球不能となる)通常状態(閉鎖状態)となる。遊技球が始動口 28a、28b に入球することで、後述の特別図柄が変動開始する。

【0027】

大入賞装置 33 は、始動口 28 の下方に配設されている。ここで、大入賞装置 33 は、帯状に開口された大入賞口 33a と、この大入賞口 33a を開放・閉鎖する開閉板 33b と、この開閉板 33b を作動させるための大入賞口ソレノイド 33c (図 3 参照) と、遊技球の入球を検知する入球検知スイッチ 33s (図 3 参照) とから主に構成されている。

【0028】

大入賞装置 33 の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口 34, 35 と右入賞口 36, 37 が設けられている。これら入賞口の内部には、それぞれ入賞口入球検知スイッチ(図示せず)が設けられている。

【0029】

第 1 装飾部材 50 には、複数の LED が設けられており、これらの LED の組合せにより、普通図柄表示部 51、普図保留表示部 52、特別図柄保留表示部 53 が構成されている。同様に第 2 装飾部材 60 には、複数の LED が設けられており、これらの LED の組合せにより特別図柄表示部 61 が構成されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 0 】

普通図柄表示部 5 1 は、1 個の L E D から構成されており、この L E D により普通図柄の表示が行われる。普通図柄表示部 5 1 では、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。普通図柄表示部 5 1 では、普通図柄作動ゲート 2 7 を遊技球が通過することにより普通図柄が変動開始し、所定時間経過後に普通図柄が当り普通図柄の表示態様あるいは外れ普通図柄の表示態様で停止表示される。そして、普通図柄が予め設定された当り普通図柄の表示態様で停止表示すると、第 2 始動口 2 8 b が所定時間（例えば 0 . 1 秒）だけ開放される。

【 0 0 3 1 】

本実施例では、普通図柄当否判定用乱数が設けられており、この普通図柄当否判定用乱数は、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過した際に取得され、第 2 始動口 2 8 b を作動させるか否かの普通図柄当否判定に用いられる。普通図柄当否判定用乱数には、予め当り値が設定されており、遊技球が普通図柄作動ゲート 2 7 を通過したタイミングで取得された普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、当りと判定された場合には、普通図柄表示部 5 1 で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄の表示態様に決定される。一方、外れと判定された場合（取得された普通図柄当否判定用乱数が当り値と一致しない場合）には、普通図柄表示部 5 1 で停止表示される普通図柄は外れ普通図柄の表示態様に決定される。なお、普通図柄当否判定および普通図柄の停止図柄の決定は、後述の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a によって行われる。

【 0 0 3 2 】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普図保留表示部 5 2 には普通図柄保留数が表示され、普通図柄作動ゲート 2 7 を通過した遊技球の数を最大保留数（本実施例では 4 個）まで保留可能となっている。そして、次の普通図柄当否判定が行われ普通図柄の変動表示が開始する毎に、未始動回数（保留数）が消化され、普通図柄保留数が 1 個ずつ減少する。普図保留表示部 5 2 は 2 つの L E D からなり、2 個の L E D の消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4 個を上限として保留数を表示することができる。普通図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a によって行われる。普通図柄の保留に伴って、普通図柄当否判定用乱数が主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域に記憶される。

【 0 0 3 3 】

次に、特別図柄について説明する。特別図柄表示部 6 1 は、7 個の L E D から構成されており、これらの L E D により特別図柄が表示される。特別図柄表示部 6 1 を構成する各 L E D は、点灯および消灯が可能となっており、これら各 L E D の点灯および消灯の組合せにより特別図柄の複数の表示態様を表示できる。そして、7 個の L E D で表示される特別図柄の組合せのうち、特定の組合せが当り図柄（大当り図柄または小当り図柄）として設定されており、当り特別図柄以外が外れ図柄と設定されている。本実施例では、特別図柄の変動表示を各 L E D が点灯と消灯を繰り返す点滅表示で行うものとしている。特別図柄表示部 6 1 では、始動口 2 8 に遊技球が入球することにより特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に特別図柄が当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される。なお、特別図柄の変動態様を規定する変動パターンとしては、後述する遊技状態に応じて確変用変動パターン、時短用変動パターン、通常用変動パターンが設けられている。

【 0 0 3 4 】

本実施例では、遊技球が始動口 2 8 に入球した際に取得され、大当り遊技を発生させるか否かの特別図柄当否判定（大当り抽選）に用いられる特別図柄当否判定用乱数が設けられている。また、小当り遊技を発生させるか否かの小当り図柄抽選に用いられる小当り抽選用乱数が設けられている。さらに、特別図柄の停止図柄を決定するための図柄決定用乱数が設けられている。始動口 2 8 の遊技球入球に伴って、特別図柄当否判定用乱数と小当り抽選用乱数と図柄決定用乱数が取得され、この取得された各種乱数は、主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域に記憶される。

【 0 0 3 5 】

ここで、特別図柄の保留について説明する。特別図柄保留表示部 5 3 は 2 つの L E D からなり、2 個の L E D の消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4 個を上限として保留数を表示することができる。

【 0 0 3 6 】

始動口 2 8 に入球した遊技球数は、特別図柄保留数として最大保留数（本実施例では 4 個）に達するまで保留可能となっている。特別図柄保留数は、始動口 2 8 への遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御基板 2 0 0 の R A M の所定領域に記憶される乱数の個数（記憶数）に相当する。そして、特別図柄保留数は、特別図柄当否判定が行われ特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1 個ずつ減少する。なお、特別図柄の保留および保留消化は、後述の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a によって行われる。

10

【 0 0 3 7 】

特別図柄当否判定は、特別図柄が変動開始する際に行われる。特別図柄当否判定用乱数には、予め当否判定用の当り値が設定されており、特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致する場合に大当りと判定され、特別図柄表示部 6 1 で停止表示される特別図柄が大当り図柄（確変大当り図柄または通常大当り図柄）に決定される。特別図柄当否判定用乱数が当り値と一致しない場合には、小当り遊技が発生させるか否かの小当り抽選が行われ、抽選の結果が小当りとなった場合には、特別図柄表示部 6 1 で停止表示される特別図柄が小当り図柄に決定される。一方、特別図柄当否判定の結果が大当りでなく、かつ、小当り抽選の結果が小当りでない場合には、外れであり、特別図柄表示部 6 1 で停止表示される特別図柄が外れ図柄に決定される。なお、特別図柄当否判定、特別図柄の変動パターン決定、特別図柄の停止図柄の決定は、後述の主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a によって行われる。

20

【 0 0 3 8 】

次に、大当り遊技について説明する。特別図柄表示部 6 1 で停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合（特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合）に、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は遊技者に相対的に有利な大当り遊技を開始させる。大当り遊技は、大当り遊技フラグを O N にセットすることで開始する。大当り遊技は、大入賞装置 3 3 を作動させる、換言すると大入賞口 3 3 a を複数回開閉させることで、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に関して遊技者に利益を付与するものであり、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は本発明の大当り遊技実行手段に相当している。

30

【 0 0 3 9 】

大当り遊技中は、大入賞装置 3 3 が作動し、大入賞口 3 3 a への遊技球の入球に応じて、所定数の賞球（例えば、1 個の入球に対して 1 5 個の賞球）が払い出される。具体的には、大当り遊技の開始により、大入賞装置（特別電動役物）3 3 を連続して作動させ、大入賞口 3 3 a を開放状態と閉鎖状態とに切り替える大入賞口開閉動作が複数回連続して行われる。大入賞装置 3 3 の作動開始により、閉鎖状態にある大入賞口 3 3 a が開放状態となる。この開放状態は、所定の終了条件成立により終了し、開放していた大入賞口 3 3 a が閉鎖状態となる。所定の終了条件として、大入賞口 3 3 a の開放時間が所定時間（本実施例では 3 0 秒または 0 . 2 秒）に達したとき、もしくは開放状態の大入賞口 3 3 a に入球した遊技球数が所定数（本実施例では 1 0 個）に達したときとすることができる。

40

【 0 0 4 0 】

この大入賞口 3 3 a の開放状態の開始から終了までを 1 ラウンドとした場合、大当り遊技は、所定数のラウンドが行われることで終了する。大入賞装置 3 3 では、大入賞口 3 3 a の開放が終了、すなわち大入賞口 3 3 a が閉鎖状態となってから所定時間（例えば 2 秒）が経過した後に、大入賞口 3 3 a は再び開放状態となり、次のラウンドが開始する。このような大入賞口 3 3 a の開放開始から終了までを 1 ラウンドとする大入賞口 3 3 a の開閉動作は、所定の最高継続ラウンド数（本実施例では 1 5 ラウンドまたは 2 ラウンド）が終了するまで繰り返し継続される。

【 0 0 4 1 】

本実施例の遊技機 1 では、大当り図柄の種類により 2 種類の大当り遊技が設けられてい

50

る。大当り図柄が通常大当り図柄または確変大当り図柄だった場合、すなわち特別図柄当否判定の結果が通常大当りまたは確変大当りだった場合には、第1大当り遊技が発生する。そして、大当り図柄が特定大当り図柄だった場合、すなわち特別図柄当否判定の結果が特定大当りだった場合には、第2大当り遊技が発生する。第2大当り遊技は、第1大当り遊技より大入賞口33aの開放回数（最高継続ラウンド数）が少なく、かつ、大入賞口33aの開放時間が短く設定されている。つまり、第1大当り遊技は、大入賞口33aに多量の遊技球が入球することで多量の賞球払い出しを伴う遊技状態であり、第2大当り遊技は、大入賞口33aに遊技球が入球する可能性が極めて低く賞球払い出しを実質的に伴わない遊技状態である。なお、本実施例では、第1大当り遊技の最高継続ラウンド数が15ラウンドで大入賞口33aの開放時間が30秒に設定され、第2大当り遊技の最高継続ラウンド数が2ラウンドで大入賞口33aの開放時間が0.2秒に設定されている。以後、第1大当り遊技を15R大当り遊技ともいい、第2大当り遊技を2R大当り遊技ともいう。

10

20

30

40

50

【0042】

本実施例の遊技機では、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能や開放時間延長機能、確率変動機能が作動する特定遊技（いわゆる時短遊技および確変遊技）が開始される。特別図柄当否判定には、複数種類の大当りが設定されており、特別図柄当否判定の結果が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、大当り遊技終了後、時短遊技が開始され、特別図柄当否判定の結果が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄）の場合には、大当り遊技終了後、確変遊技が開始される。なお、変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能の各機能は、それぞれ変動短縮フラグ、開放延長フラグ、確変フラグをONにセットすることで作動する。

【0043】

特別図柄当否判定が通常大当り（特別図柄の停止図柄が通常大当り図柄）の場合には、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能および第2始動口28bの開放時間を延長させる開放時間延長機能が作動開始し、時短遊技が開始される。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、主制御基板200のCPU200aの制御により作動または停止されるものであり、変動時間短縮機能には、普通図柄変動時間を短縮させる普通図柄変動時間短縮機能と、特別図柄変動時間を短縮させる特別図柄変動時間短縮機能とが含まれている。変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、大当り遊技終了後、次回の大当り遊技が開始されるまでの間、または特別図柄の変動回数が所定回数（本例では100回）に到達するまで作動する。

【0044】

特別図柄当否判定が確変大当り（特別図柄の停止図柄が確変大当り図柄または特定大当り図柄）の場合には、大当り遊技の終了後、確率変動機能が作動開始し、確変遊技が開始される。確変遊技は、主制御基板200のCPU200aの制御により実現されるものであり、この確変遊技では、上記変動時間短縮機能および開放時間延長機能に加え、特別図柄当否判定の確率、すなわち特別図柄が大当り図柄で停止表示する確率を変更（向上）させる確率変動機能が作動する。確率変動機能は、大当り遊技終了後、次回の大当り遊技が開始されるまで作動する。

【0045】

特別図柄当否判定が特定大当り（特別図柄の停止図柄が特定大当り図柄）の場合には、大当り遊技開始時（特定大当り図柄が停止表示されたとき）の変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動状態が維持される。つまり、大当り遊技開始時に変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動していた場合には、当該大当り遊技終了後も変動時間短縮機能および開放時間延長機能を作動させる。一方、大当り遊技開始時に変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動していなかった場合には、当該大当り遊技終了後も変動時間短縮機能および開放時間延長機能を作動させない。

【0046】

このように、特定大当り図柄で大当り遊技が発生した場合には、大入賞口33aの作動時

間が短く作動回数が少ない2R大当り遊技終了後、確率変動機能が作動するとともに、大当り遊技が発生した際の開放時間延長機能の作動状態が維持される。この場合、遊技者が視認可能な始動口28（下側始動口28b）の作動状態が変化しないまま確率変動機能が作動開始するので、遊技者が確率変動機能の作動開始を認識することを困難にすることができる。このように、確率変動機能が作動していることを遊技者が認識困難とした状態を「潜伏確変」または「内部確変」という。また、潜伏確変を発生させる第2大当り遊技を「潜確大当り遊技」ともいう。

【0047】

次に、小当り遊技について説明する。特別図柄表示部61で停止表示された特別図柄が小当り図柄であった場合（小当り抽選の結果が小当りだった場合）に、主制御基板200のCPU200aは小当り遊技を開始させる。小当り遊技は、小当り遊技フラグをONにセットすることで開始する。小当り遊技は、大入賞装置33を作動させるものであり、主制御基板200のCPU200aは本発明の小当り遊技実行手段に相当している。小当り遊技では、大入賞装置33が上述の第2大当り遊技と同じ態様で作動をする。つまり、小当り遊技では、大入賞口33aが0.2秒間ずつ2回開放するように構成されており、大入賞口33aに遊技球が入球する可能性が極めて低く賞球払い出しを実質的に伴わない遊技状態となっている。また、小当り遊技終了後は、小当り遊技が発生した際（小当り図柄が停止表示されたとき）の開放時間延長機能の作動状態が維持される。

10

【0048】

小当り遊技では、第2大当り遊技と大入賞装置33の作動を同一態様としているので、遊技者は大入賞口33aの短時間での2回の開閉（第2大当り遊技における大入賞口開閉パターン）を認識したとしても、第2大当り遊技が発生したのか小当り遊技が発生したのか区別することができない。このため、大入賞装置33の作動終了後（第2大当り遊技または小当り遊技終了後）における確率変動機能の作動の有無の認識をより困難なものにすることができる。このように、小当り遊技の存在により、潜伏確変をより効果的なものにすることができる。

20

【0049】

次に、演出表示装置25で表示される演出図柄について説明する。演出表示装置25の表示領域には、演出図柄を表示する演出図柄表示部25aが設けられている。演出図柄表示部25aの演出図柄は特別図柄表示部61の特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。

30

【0050】

演出図柄表示部25aは、左図柄が表示される左図柄表示領域、中図柄が表示される中図柄表示領域、右図柄が表示される右図柄表示領域からなる3つの図柄表示領域から構成されている。各図柄表示領域は、これらの表示領域の配置方向と略直交する向き、この場合、上下方向（縦方向）に図柄変動方向が設定されている。各図柄表示領域は、「1」～「9」からなる図柄をそれぞれ表示可能となっている。演出表示装置25の表示画面のうち、演出図柄表示部25aを除く部位は、文字、図形、記号、キャラクタ等を含む種々の背景図柄が表示される背景表示領域となっている。

40

【0051】

演出図柄は、特別図柄の変動表示開始により変動表示を開始し、特別図柄が何れかの図柄で停止表示されると、演出図柄は特別図柄の停止図柄に応じた図柄で停止表示される。演出図柄では、3桁同一の偶数図柄の組合せが特別図柄の通常大当り図柄に対応し、3桁同一の奇数図柄の組合せが特別図柄の確変大当り図柄に対応し、「1・2・3」などの順並びの組合せや「1・3・5」などの奇数数字の順並びといった、当り図柄以外の予め定められた特定の外れ図柄であるチャンス図柄（所謂チャンス目）が特別図柄の特定大当り図柄または小当り図柄に対応し、それら以外の図柄の組合せが特別図柄の外れ図柄に対応している。

【0052】

演出図柄の変動態様（演出パターン）および停止図柄の決定は、主制御基板200のC

50

P U 2 0 0 a から送信される変動パターン指定コマンドに基づいてサブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a によって行われるように構成されている。ここで、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a から送信される変動パターン指定コマンドは、特別図柄の変動パターンを示すもので、具体的には、特別図柄の変動時間や、リーチ演出の有無等の演出内容を示している。主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の変動パターンをランダムに（乱数抽選により）決定する。そして、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a により決定された特別図柄の変動パターンに基づき、サブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a が、演出図柄表示部 2 5 a で表示される演出図柄の演出パターンを決定する。

【 0 0 5 3 】

10

主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は、特別図柄の変動パターンを決定する際に用いる変動パターンテーブルとして、確変遊技時（潜伏確変遊技を含む）には確変用変動パターンテーブルを選択し、時短遊技時には時短用変動パターンテーブルを選択し、確変遊技でなく時短遊技でもない通常遊技時には通常変動パターンテーブルを選択し、選択した変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。本実施例では、特別図柄の変動パターンとして、上述の確変用変動パターン、時短用変動パターン、通常用変動パターンに加え、特殊変動パターンが設けられている。

【 0 0 5 4 】

ここで、上述の変動パターンテーブルのうち、「確変用変動パターンテーブル」、「時短用変動パターンテーブル」および「通常変動パターンテーブル」には、特別図柄の変動開始時の当否判定結果や特図保留数に応じた種々の変動パターン（変動時間）が予め設定される。例えば、遊技状態が「通常状態（通常遊技）」のときに用いられる「通常変動パターンテーブル」には、特別図柄の変動開始時の当否判定結果が「外れ」であって、特図保留数が「3」又は「4」の場合に選択され得る「変動時間が3～7秒の複数の外れ変動パターン」や、同じく特図保留数が「2」又は「1」の場合に選択され得る「変動時間が10秒～60秒の複数の外れ変動パターン」や、当否判定結果が「当り」の場合に選択され得る「変動時間が40秒～120秒の複数の当り変動パターン」といった、特別図柄の変動開始時の当否判定結果や特図保留数に応じた種々の変動パターンが予め設定される。

20

【 0 0 5 5 】

一方、「特殊変動パターンテーブル」には、特別図柄の変動開始時の保留数や遊技状態（通常遊技、時短遊技、確変遊技、潜伏確変遊技）に関係なく当否判定結果が「外れ」の場合に選択され得る「変動時間が30秒の外れ変動パターン」と、特別図柄の変動開始時の保留数や遊技状態に関係なく当否判定結果が「当り」の場合に選択され得る「変動時間が40秒～120秒の複数の当り変動パターン」とが予め設定されている。この「特殊変動パターンテーブル」に設定される外れ変動パターンは、変動時間が固定（統一）された1種類しか存在せず、この外れ変動パターンが特殊変動パターンとなっている。

30

【 0 0 5 6 】

第2大当り遊技（2R大当り遊技）の終了からの所定期間においては「特殊変動パターンテーブル」が用いられ、共通の変動パターンとして特殊変動パターンが決定される。このため、主制御基板 2 0 0 の C P U 2 0 0 a は、小当り遊技または第2大当り遊技（2R大当り遊技）の終了からの所定期間は、特殊変動フラグをONに設定し、特殊変動フラグがONに設定されている期間中は、特殊変動パターンテーブルを選択する。特殊変動フラグは、第2大当り遊技または小当り遊技の終了を契機として、換言すれば大入賞口 3 3 a の開閉動作の終了を契機としてONに設定される。本実施例では、特殊変動パターンテーブルが選択される「所定期間」は、第2大当り遊技（2R大当り遊技）または小当り遊技が終了してから特別図柄の変動回数が30回に達するまでとされている。つまり、第2大当り遊技（2R大当り遊技）または小当り遊技が終了してからの特別図柄の当否判定の結果が30回連続して「外れ」となった場合に、特殊変動パターンテーブルが選択される「所定期間」が終了する。そして、特殊変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを受け取ったサブ制御基板 2 6 0 の C P U 2 6 0 a は、大当り発生に対する遊技者の期待

40

50

感を向上させる特別な演出を実行するように構成されている。

【0057】

次に、本実施例の遊技機1の電子制御装置について、図3に基づいて説明する。図3は、電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【0058】

図3に示すように、電子制御装置は、主制御基板200と、その主制御基板200に接続された副制御基板230、260、280とを含んで構成されている。副制御基板は、払出制御基板(賞球制御基板)230、サブ制御基板260及び演出表示制御基板280から構成される。

【0059】

各制御基板200、230、260、280には、図示しない主電源から電源が供給されている。また、電源立上げ時には、システムリセット信号が各制御基板200、230、260、280に送信される。なお、本実施例の遊技機1は、電源断時に主制御基板200及び払出制御基板230に作動電圧を供給する図示しないバックアップ電源部(図省略)を備えており、電源断時にも主制御基板200及び払出制御基板230のRAMデータが保持される。

【0060】

主制御基板200は、遊技の進行を司る主制御手段を構成するものであり、各副制御基板230、260に処理内容を指示する指令信号(コマンドデータ)を送信し、各副制御基板230、260、280は指令信号に基づいて各種制御を行うように構成されている。

【0061】

主制御基板200のCPU200aは、CPUコア、内蔵RAM(以下、単にRAMともいう)、内蔵ROM(以下、単にROMともいう)等を備えており、ROMに格納された制御プログラムにより、RAMをワークエリアとして遊技機1全体の作動制御(遊技の基本進行制御)を司る。また、主制御基板200は、CPU200aが主体となって、ROMに格納された当否判定プログラムにより特別図柄の当否判定を行う当否判定手段を構成している。また、主制御基板200のCPU200aは、特別図柄当否判定を実行する際に、ROMに格納された特別図柄の変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。なお、本実施例の主制御基板200のCPU200aの制御周期は4msに設定されている。

【0062】

主制御基板200には、盤面入力中継基板201と盤面出力中継基板202とが接続されている。盤面入力中継基板201には、普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s、始動口入賞検知スイッチ28s、大入賞口入球検知スイッチ33sが接続されており、これらの信号が主制御基板200に入力するように構成されている。盤面出力中継基板202には、図柄表示装置51、61、始動口ソレノイド28c、大入賞口ソレノイド33cが接続されており、主制御基板200からの制御信号が出力される。

【0063】

払出制御基板230は、主制御基板200のCPU200aと同様の構成を有するCPUを備えている。払出制御基板230には、発射制御基板250、CRユニット13等が接続されている。主制御基板200から払出制御基板230には、賞球払出を指示する賞球指示信号、遊技開始許可を指示する遊技開始許可信号、各種発射制御コマンド等のコマンドが送信される。各種発射制御コマンドには、球送り許可・禁止、発射許可・禁止、遊技開始許可等が含まれている。

【0064】

サブ制御基板260は、遊技の進行に伴って実行される各種演出を制御するサブ制御手段を構成しており、CPU260aや図示しないROM、RAM、入出力ポート等を有する演算回路構成要素とサウンドジェネレータが設けられており、入出力ポートにおいて主制御基板200に接続されている。サブ制御基板260は、各種ランプ類による装飾表示

10

20

30

40

50

、スピーカ 10 a ~ 10 d から出力される効果音、演出表示装置 25 による図柄表示等を用いた演出制御を司るように構成されている。

【0065】

主制御基板 200 からサブ制御基板 260 には、各種ランプ制御コマンド及び各種音声制御コマンドが送信される。主制御基板 200 から演出表示制御基板 280 には、サブ制御基板 260 を介して、演出図柄の表示制御を指示する各種図柄制御コマンドが送信される。サブ制御基板 260 から演出表示制御基板 280 には、演出表示制御を指示する各種演出表示制御コマンドが同時に送信される。

【0066】

サブ制御基板 260 には、演出表示制御基板 280 が接続されている。演出表示制御基板 280 には、CPU、RAM、ROM、入出力ポート、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）等を有する演算回路構成要素（図示略）が設けられ、入出力ポートにおいてサブ制御基板 260 に接続されている。演出表示制御基板 280 には演出表示装置 25 が接続されている。演出表示制御基板 280 は、CPU が ROM に格納された制御プログラムに従って RAM をワークエリアとして演出表示装置 25 の表示制御を行うように構成されている。演出表示制御基板 280 の ROM には、演出表示装置 25 で表示される演出用図柄の画像データ（前述した変動演出に関する画像データなど）が複数格納されている。

10

【0067】

サブ制御基板 260 には、装飾駆動基板 261 を介して各種 LED・ランプ 262 が接続されている。各種 LED・ランプ 262 は、遊技効果を高めるためのものであり、これらのランプ類はゲームの進行に対応して点灯・消灯又は点滅し、遊技効果を高めている。また、サブ制御基板 260 にはアンプ基板 263 が接続されている。アンプ基板 263 にはスピーカ 10 a ~ 10 d が接続されている。スピーカ 10 a ~ 10 d からは、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等が出力される。さらに、サブ制御基板 260 には、演出ボタン基板 264 を介して演出ボタン 5 d が接続されている。サブ制御基板 260 の CPU は、主制御基板 200 や演出ボタン 5 d からの各種指令（演出パターン指定コマンドの受信）に基づいて、各種 LED・ランプの点灯・点滅パターンの選択・実行処理や、スピーカ 10 a ~ 10 d から出力される効果音データの選択・出力処理や、演出表示装置 25 での演出表示のパターンの選択・実行処理等を行う。

20

【0068】

次に、本実施例の遊技機 1 の作動をフローチャートに基づいて説明する。図 4 は、主制御基板 200 の CPU が ROM に格納されたプログラムに基づいて CPU 200 a が実行するメインジョブの一例を示している。図 4 に示すメインジョブは、電源投入処理 S100 を実行した後、遊技開始処理 S200、普通図柄遊技処理 S300、普通電動役物遊技処理 S400、特別図柄遊技処理 S500、特別電動役物遊技処理 S600 の各ステップが、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理 S700 は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポイントの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理 S100 に移るようになっている。

30

【0069】

電源投入処理 S100 は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時には RAM 初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われ、遊技開始処理 S200 では、各種スイッチ状態の検出、各種乱数の更新、賞球制御等が行われる。

40

【0070】

普通図柄遊技処理 S300 では、まず、普通図柄の当否判定を行って、普通図柄表示部 51（図 2 参照）にて普通図柄を当り図柄で停止表示させるか、外れ図柄で停止表示させるかを決定する。次に、普通図柄の変動表示時間を設定した後、普通図柄の変動表示を開始する。そして、変動表示時間が経過すると、決定しておいた図柄で普通図柄を停止表示させ、普通図柄の当り図柄が停止表示された場合には、普通電動役物の作動を開始させる

50

。普通図柄遊技処理では、以上のようにして、普通図柄の変動表示および停止表示を行い、普通図柄が当り図柄で停止表示された場合には、第2始動口28bを作動させる処理を行う。第2始動口28bが作動すると、一对の翼片部が左右に開動作して、第2始動口28bが開放状態となる。

【0071】

普通電動役物遊技処理S400では、第2始動口28bを開放状態に維持する開放時間が経過したか否かを判定し、開放時間が経過していない場合には、第2始動口28bに規定入賞数の入賞があったか否かを判定する。開放状態にある第2始動口28bに規定入賞数の入賞があったと判定されるか、開放状態にある第2始動口28bの開放時間が経過していると判定された場合には、一对の翼片部が閉動作して、第2始動口28bは通常状態となる。

10

【0072】

次に、特別図柄遊技処理S500を図5のフローチャートに基づいて説明する。まず、始動口28に入賞したか否かを判定し(S501)、始動口28に入賞したと判定された場合には(S501: YES)、特別図柄表示部61(図2参照)の作動保留数が4未満であるか否かを判定する(S502)。この結果、特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には(S502: YES)、特別図柄当否判定用乱数および図柄決定用乱数を取得して、主制御基板200のRAMの所定領域に記憶する(S503)。

【0073】

次に、大当り遊技または小当り遊技中であるか否かを判定する(S504)。この結果、大当り遊技または小当り遊技中であると判定された場合には(S504: YES)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、大当り遊技または小当り遊技中でないと判定された場合には(S504: NO)、特別図柄が変動中であるか否かを判定する(S505)。この結果、特別図柄が変動中であると判定された場合には(S505: YES)、後述のS511の処理に移行し、特別図柄が変動中でないと判定された場合には(S505: NO)、特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する(S506)。特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には(S506: YES)、後述のS515の処理に移行し、特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には(S506: NO)、特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する(S507)。

20

【0074】

この結果、特別図柄保留数がゼロであると判定された場合には(S507: YES)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には(S507: NO)、最先にRAMに記憶された特別図柄当否判定用乱数を読み出す(S508)。

30

【0075】

次に、特別図柄当否判定処理を行う(S509)。ここで、図6のフローチャートに基づいて特別図柄当否判定処理S509を説明する。

【0076】

まず、確変フラグがONであるか否かを判定し(S509a)、確変フラグがONである場合には(S509a: YES)、確変遊技用当否判定テーブルを選択し(S509b)、確変フラグがOFFである場合には(S509a: NO)、通常遊技用当否判定テーブルを選択する(S509c)。

40

【0077】

次に、S508で読み出した特別図柄当否判定用乱数とS509bまたはS509cで選択した当否判定テーブルを用いて行われる大当り当否判定の結果が大当りか否かを判定する(S509d)。この結果、大当り当否判定の結果が大当りであると判定された場合には(S509d: YES)、RAMに記憶された図柄決定用乱数を読み出し(S509e)、図柄決定用乱数を用いて大当り図柄を決定する(S509f)。

【0078】

一方、大当り当否判定の結果が大当りでないと判定された場合には(S509d: NO

50

)、小当り抽選を実施し(S509g)、抽選結果が小当りか否かを判定する(S509d)。この小当り抽選は、上述した小当り抽選用乱数を用いて行われるもので、特別図柄の当否判定(大当り抽選)と同じ要領で行われる。この抽選結果が小当りであると判定された場合には(S509: YES)、小当り図柄を決定し(S509i)、抽選結果が小当りでないと判定された場合には(S509: NO)、外れ図柄を決定する(S509j)。なお、本実施例では、小当り図柄および外れ図柄を予め定められた図柄に決定しているが、これらを乱数抽選により決定するようにしてもよい。

【0079】

次に、図5(a)の特別図柄遊技処理に戻り、図柄変動開始処理を行う(S510)。ここで、図柄変動開始処理S510を図7のフローチャートに基づいて説明する。

10

【0080】

まず、S509の当否判定処理で決定された遊技状態が大当りである場合には(S510a: YES)、大当り時変動パターンテーブル振分処理を実行し(S510b)、小当りである場合には(S510c: YES)、小当り時変動パターンテーブル振分処理を実行し(S510d)、大当りでも小当りでない、つまり外れである場合には(S510c: NO)、外れ時変動パターンテーブル振分処理を実行する(S510e)。

【0081】

次に、大当り時変動パターンテーブル振分処理S510b、小当り時変動パターンテーブル振分処理S510d、外れ時変動パターンテーブル振分処理S510eについて説明する。これらの変動パターンテーブル振分処理は、大当り時、小当り時、外れ時において夫々同一の処理が行われるので、ここでは、大当り時変動パターンテーブル振分処理S510bのみを図8のフローチャートに基づいて説明する。

20

【0082】

まず、特殊変動フラグがONであるか否かを判定し(S5101)、特殊変動フラグがONである場合には(S5101: YES)、特殊変動パターンテーブルをセットする(S5102)。特殊変動フラグがONでない場合には(S5101: NO)、確変フラグがONであるか否かを判定し(S5103)、確変フラグがONである場合には(S5103: YES)、確変用変動パターンテーブルをセットする(S5104)。確変フラグがONでない場合には(S5103: NO)、変動短縮フラグがONであるか否かを判定し(S5105)、変動短縮フラグがONである場合には(S5105: YES)、時短用変動パターンテーブルをセットする(S5106)。変動短縮フラグがONでない場合には(S5105: NO)、通常変動パターンテーブルをセットする(S5107)。以上のように、変動パターン振分処理では、特殊変動フラグがONの場合には、遊技状態(通常遊技、時短遊技、確変遊技、潜伏確変遊技)によらず特殊変動パターンテーブルをセットし、特殊変動フラグがONでない場合には、遊技状態に応じた変動パターンテーブルをセットする。

30

【0083】

次に、図7の図柄変動開始処理に戻り、変動パターン決定用乱数を取得し(S510f)、S510b、S510d、S510eの何れかでセットされた変動パターンテーブルを用いて特別図柄の変動パターンを決定する(S510g)。そして、特別図柄表示部61における特別図柄の変動表示を開始し(S510h)、変動パターン指定コマンドと特別図柄停止情報指定コマンドをサブ制御基板260に送信する(S510i)。これらのコマンドを受け取ったサブ制御基板260は、演出表示装置25における演出図柄の変動表示(演出表示)を開始させる。

40

【0084】

次に、特殊変動フラグがONであるか否かを判定する(S510j)。この結果、特殊変動フラグがONでない場合には(S510j: NO)、図柄変動開始処理を終了し、特殊変動フラグがONである場合には(S510j: YES)、特殊変動カウンタを1減算する(S510k)。特殊変動カウンタは、特殊変動パターンテーブルが選択される期間をカウントするためのものであり、第2大当り遊技または小当り遊技の終了後に後述のS

50

609iでセットされる。

【0085】

そして、特殊変動カウンタがゼロであるか否かを判定し(S5101)、特殊変動カウンタがゼロでない場合には(S5101:NO)、そのまま図柄変動開始処理を終了し、特殊変動カウンタがゼロである場合には(S5101:YES)、特殊変動フラグをOFFに設定する(S510m)。これにより、特殊変動パターンテーブルが選択される期間が終了し、これ以降は遊技状態に応じた変動パターンテーブルが選択される。

【0086】

次に、図5(a)の特別図柄遊技処理に戻り、上記S505で特別図柄が変動中であると判定された場合には(S505:YES)、特別図柄の変動時間が経過しているか否かを判定する(S511)。この結果、特別図柄の変動時間が経過していないと判定された場合には(S511:NO)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動時間が経過していると判定された場合には(S511:YES)、特別図柄の変動を停止し(S512)、図柄停止コマンドをサブ制御基板260に送信し(S513)、特別図柄の停止図柄表示時間を設定する(S514)。図柄停止コマンドを受け取ったサブ制御基板260は、演出表示装置25における演出図柄の変動表示を停止させる。

【0087】

次に、特別図柄の停止表示時間が経過したか否かを判定する(S515)。この結果、特別図柄の停止表示時間が経過していないと判定された場合には(S515:NO)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止表示時間が経過していると判定された場合には(S515:YES)、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する(図5(b)のS516)。この結果、特別図柄の停止図柄が大当り図柄であると判定された場合には(S516:YES)、特定大当り図柄であるか否かを判定する(S517)。

【0088】

この結果、特定大当り図柄でない場合には(S517:NO)、15R用大入賞口開放パターンをセットし(S518)、特定大当り図柄である場合には(S517:YES)、2R用大入賞口開放パターンをセットする(S519)。そして、大当り遊技フラグをONにセットし、大当り遊技を開始させる(S520)。なお、15R用大入賞口開放パターンは、第1大当り遊技用の大入賞口33aの開放パターンであり、2R用大入賞口開放パターンは、第2大当り遊技用の大入賞口33aの開放パターンである。

【0089】

次に、確変フラグがONであるか否かを判定する(S521)。この結果、確変フラグがONであると判定された場合、つまり確変遊技中であった場合は(S521:YES)、確変フラグをOFFに設定し(S522)、変動短縮フラグをOFFに設定し(S523)、開放延長フラグをOFFに設定する(S523)。これにより、大当り遊技の開始に伴って、確率変動機能、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動停止する。

【0090】

一方、S521の判定処理で、確変フラグがONでないと判定された場合は(S521:NO)、変動短縮フラグがONであるか否かを判定する(S525)。この結果、変動短縮フラグがONであると判定された場合、つまり時短遊技中であった場合は(S525:YES)、変動短縮フラグをOFFに設定し(S523)、開放延長フラグをOFFに設定する(S523)。これにより、大当り遊技の開始に伴って、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動停止する。変動短縮フラグがONでないと判定された場合、つまり通常遊技中であった場合は(S525:NO)、そのまま特別図柄遊技処理を終了する。

【0091】

次に、S516の判定処理で、特別図柄の停止図柄が大当り図柄でないと判定された場合には(S516:NO)、特別図柄の停止図柄が小当り図柄であるか否かを判定する(S526)。この結果、特別図柄の停止図柄が小当り図柄でないと判定された場合には(S526:NO)、S529の処理に移行し、特別図柄の停止図柄が小当り図柄であると

10

20

30

40

50

判定された場合には (S 5 2 6 : Y E S)、小当り用大入賞口開放パターンをセットし (S 5 2 7)、小当り遊技フラグを ON し、小当り遊技を開始させる (S 5 2 8)。なお、小当り用大入賞口開放パターンは、小当り遊技用の大入賞口 3 3 a の開放パターンであり、第 2 大当り遊技と同一態様となっている。

【 0 0 9 2 】

次に、変動短縮フラグが ON であるか否かを判定する (S 5 2 9)。この結果、変動短縮フラグが ON でないと判定された場合は (S 5 2 9 : N O)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮フラグが ON であると判定された場合は (S 5 2 9 : N O)、変動短縮カウンタを 1 減算し (S 5 3 0)、変動短縮カウンタがゼロになったか否かを判定する (S 5 3 1)。変動短縮カウンタは、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間をカウントするためのものであり、通常大当り図柄に起因して発生した大当り遊技の終了後に後述の S 6 0 9 m でセットされる。

10

【 0 0 9 3 】

この結果、変動短縮カウンタがゼロではないと判定された場合には (S 5 3 1 : N O)、そのまま特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮カウンタがゼロであると判定された場合には (S 5 3 1 : Y E S)、変動短縮フラグを OFF にし (S 5 3 2)、開放延長フラグを OFF にする (S 5 3 3)。これにより、時短遊技が開始してから特別図柄の変動回数が 1 0 0 回に達した場合に、変動時間短縮機能と開放時間延長機能が作動停止する。

【 0 0 9 4 】

次に、特別電動役物遊技処理 S 6 0 0 について図 9 のフローチャートに基づいて説明する。まず、当り遊技中 (大当り中または小当り遊技中) であるか否かを判定する (S 6 0 1)。当り遊技中であるか否かの判定は、大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグの何れかが ON であるか否かで判定することができる。この結果、当り遊技中でないと判定された場合には (S 6 0 1 : N O)、そのまま特別電動役物遊技処理を終了し、当り遊技中であると判定された場合には (S 6 0 1 : Y E S)、大入賞口 3 3 a が開放中であるか否かを判定する (S 6 0 2)。この結果、大入賞口 3 3 a が開放中であると判定された場合には (S 6 0 2 : Y E S)、大入賞口 3 3 a の開放時間が経過したか否かを判定し (S 6 0 3)、大入賞口 3 3 a の開放時間が経過していないと判定された場合には (S 6 0 3 : N O)、大入賞口 3 3 a に最大入賞数の遊技球が入賞したか否かを判定する (S 6 0 4)。

20

30

【 0 0 9 5 】

この結果、大入賞口 3 3 a に最大入賞数の遊技球が入賞していないと判定された場合には (S 6 0 4 : N O)、そのまま特別電動役物遊技処理を終了し、大入賞口 3 3 a に最大入賞数の遊技球が入賞していると判定された場合 (S 6 0 4 : Y E S) または大入賞口 3 3 a の開放時間が経過していると判定された場合には (S 6 0 3 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を閉鎖する (S 6 0 5)。

【 0 0 9 6 】

上記 S 6 0 2 で、大入賞口 3 3 a が開放中でないと判定された場合には (S 6 0 2 : N O)、当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S 6 0 6)。当り遊技の終了条件は、第 1 大当り遊技であれば 1 5 回のラウンドが終了していること、第 2 大当り遊技であれば 2 回のラウンドが終了していること、小当り遊技であれば大入賞口 3 3 a が 2 回開閉したことである。

40

【 0 0 9 7 】

この結果、当り遊技の終了条件が成立していないと判定された場合には (S 6 0 6 : N O)、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間 (インターバル時間) が経過しているか否かを判定する (S 6 0 7)。この結果、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していないと判定された場合には (S 6 0 7 : N O)、そのまま特別電動役物遊技処理を終了し、大入賞口 3 3 a の閉鎖時間が経過していると判定された場合には (S 6 0 7 : Y E S)、大入賞口 3 3 a を開放させる (S 6 0 8)。

【 0 0 9 8 】

50

上記 S 6 0 6 で、当り遊技の終了条件が成立していると判定された場合には (S 6 0 6 : Y E S)、当り遊技終了処理を行う (S 6 0 9)。ここで、当り遊技終了処理を図 1 0 のフローチャートに基づいて説明する。

【 0 0 9 9 】

まず、当り遊技フラグ (大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグ) を O F F にする (S 6 0 9 a)。そして、当り図柄が小当り図柄であるか否かを判定する (S 6 0 9 b)。この結果、当り図柄が小当り図柄でない場合には (S 6 0 9 b : N O)、当り図柄が確変大当り図柄または特定大当り図柄であるか否かを判定する (S 6 0 9 c)。

【 0 1 0 0 】

この結果、当り図柄が確変大当り図柄または特定大当り図柄である場合には (S 6 0 9 c : Y E S)、確変フラグを O N にセットする (S 6 0 9 d)。そして、当り図柄が特定大当り図柄であるか否かを判定する (S 6 0 9 e)。この結果、当り図柄が特定大当り図柄でない場合、すなわち確変大当り図柄である場合には (S 6 0 9 e : N O)、変動短縮フラグを O N にセットし (S 6 0 9 f)、開放延長フラグを O N にセットする (S 6 0 9 g)。これにより、変動時間短縮機能と開放時間延長機能が作動開始する。

【 0 1 0 1 】

一方、当り図柄が特定大当り図柄である場合には (S 6 0 9 e : Y E S)、特殊変動フラグを O N にセットする (S 6 0 9 h)。次に、特殊変動カウンタを所定値にセットする (S 6 0 9 i)。特殊変動カウンタは、特殊変動パターンテーブルが選択される期間 (本実施例では特別図柄の変動回数 3 0 回) をカウントするためのものであり、後述の S 6 0 9 i でセットされる。このため、第 2 大当り遊技終了後または小当り遊技終了後から特別図柄の変動回数が 3 0 回に達した時に、特殊変動フラグが O F F になる。

【 0 1 0 2 】

次に、当り遊技フラグが O N になった時に開放延長フラグが O N になっていたか否か、つまり今回終了する当り遊技 (大当り遊技または小当り遊技) の開始時に開放時間延長機能が作動していたか否かを判定する (S 6 0 9 j)。この結果、当り遊技フラグが O N になった時に開放延長フラグが O N になっていた場合には (S 6 0 9 j : Y E S)、変動短縮フラグを O N にセットし (S 6 0 9 f)、開放延長フラグを O N にセットする (S 6 0 9 g)。一方、当り遊技フラグが O N になった時に開放延長フラグが O N にならなかった場合には (S 6 0 9 j : N O)、そのまま当り遊技終了処理を終了する。これにより、特定大当り図柄に起因する第 2 大当り遊技終了後は、当該第 2 大当り遊技開始時における変動時間短縮機能と開放時間延長機能の作動状態が維持される。

【 0 1 0 3 】

次に、S 6 0 9 b の判定処理で、当り図柄が小当り図柄であると判定された場合には (S 6 0 9 b : Y E S)、上述の当り図柄が特定大当り図柄であった場合 (S 6 0 9 e : Y E S) と同様の処理を行う。つまり、特殊変動フラグを O N にセットし (S 6 0 9 h)、特殊変動カウンタをセットし (S 6 0 9 i)、当り遊技フラグが O N になった時に開放延長フラグが O N になっていたか否かを判定する (S 6 0 9 j)。本実施例では、特殊変動カウンタを、特別図柄の変動回数 3 0 回にセットしている。そして、S 6 0 9 j の判定が肯定結果の場合には、変動短縮フラグを O N にセットし (S 6 0 9 f)、開放延長フラグを O N にセットして (S 6 0 9 g)、変動時間短縮機能と開放時間延長機能の作動状態を維持する。一方、S 6 0 9 j の判定が否定結果の場合には、そのまま当り遊技終了処理を終了する。

【 0 1 0 4 】

次に、S 6 0 9 c の判定処理で、当り図柄が確変大当り図柄または特定大当り図柄でない、つまり通常大当り図柄であると判定された場合には (S 6 0 9 c : N O)、変動短縮フラグを O N にセットし (S 6 0 9 k)、開放延長フラグを O N セットする (S 6 0 9 l)。これにより、変動時間短縮機能と開放時間延長機能の作動が開始される。そして、変動短縮カウンタを所定値にセットする (S 6 0 9 m)。変動短縮カウンタは、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動期間をカウントするためのものであり、本実施例では

特別図柄の変動回数100回にセットされる。これにより、特別電動役物遊技処理が終了する。

【0105】

以上説明した本実施例の構成によれば、小当り遊技や第2大当り遊技(2R大当り遊技)に基づく大入賞装置(特別電動役物)33の作動終了後(大入賞口33aの開閉動作終了後)に、遊技状態に依存しない特殊変動パターンテーブルを用いることで、第2大当り遊技(2R大当り遊技)終了後と小当り遊技終了後における特別図柄の変動パターン(特殊変動パターン)を共通化できる。これにより、遊技者は、特別図柄の変動パターンに基づいて第2大当り遊技(2R大当り遊技)終了後の遊技状態(潜伏確変状態)と小当り遊技終了後の遊技状態とを区別することが困難となる。このため、遊技者は第2大当り遊技(2R大当り遊技)終了後の遊技状態である潜伏確変を推測することが困難となり、潜伏確変を効果的に実行できる。

10

【0106】

また、小当り遊技終了後は大当り発生確率が低いので、特殊変動パターンによる特別図柄の変動を継続させると、特殊変動パターンの信頼度が低下することとなる。このため、大入賞装置33の作動終了後から所定期間(本実施例では特別図柄の変動回数30回)が終了するまで特殊変動パターンテーブルを選択し、その後は遊技状態に応じた変動パターンテーブルに切り替えることで、遊技のメリハリをつけることができ、特殊変動パターンに対する信頼度が低下することを抑制できる。

【0107】

20

(第2実施例)

次に、本発明の第2実施例について説明する。以下、上記第1実施例と異なる部分についてのみ説明する。

【0108】

本実施例の遊技機1は、比較的短時間で確変遊技が終了し、次回の大当り遊技の再開が確保されていない限定確変遊技を行う遊技機(確変の回数切りを行うST機)として構成されている。具体的には、大当り遊技終了に伴って発生した確変遊技は、次の大当り遊技が開始したとき、または特別図柄の変動回数が4~10回の間の所定回数(本例では4回)に到達したときに終了する。

【0109】

30

図11は、本実施例の特別図柄遊技処理の後半部分を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図5(b)に対応している。図11に示すように、S528の処理で小当りフラグをONにセットした後に、確変フラグがONになっているか否かを判定する(S534)。この結果、確変フラグがONになっていない場合には(S534:NO)、S529の処理に進む。

【0110】

一方、確変フラグがONになっている場合には(S534:YES)、確変カウンタを1減算し(S535)、確変カウンタがゼロであるか否かを判定する(S536)。確変カウンタは、確率変動機能の作動期間をカウントするためのものであり、後述のS609nの処理でセットされる。この結果、確変カウンタがゼロでない場合には(S536:NO)、S529の処理に進み、確変カウンタがゼロである場合には(S536:YES)、確変フラグをOFFにセットする(S537)。これにより、確率変動機能が作動終了する。なお、S529以降の処理は第1実施例と同様なので(図5(b)参照)、以下、説明を割愛する。

40

【0111】

図12は、本実施例の当り遊技終了時図柄処理を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図10に対応している。図12に示すように、確変フラグをONにセットした後、確変カウンタをセットする(S609n)。本実施例では、確変カウンタを4にセットしている。つまり、大当り遊技の終了に伴って確変遊技が開始された後、大当りが発生することなく特別図柄の変動回数が4回に到達すると、確変遊技が終了する。また、本実施

50

例では、確変遊技終了後は特殊変動パターンテーブルを選択しないようにするため、本実施例では、S 6 0 9 iで特殊変動カウンタを確変カウンタと同数（特別図柄の変動回数4回）にセットしている。

【0112】

以上のように確変遊技が短時間で終了する遊技機1では、第2大当り遊技（2R大当り遊技）終了後に潜伏確変が短時間で終了するため、潜伏確変を効果的に用いることが難しかった。しかしながら、本実施例のように、第2大当り遊技（2R大当り遊技）または小当り遊技の終了後に、遊技状態に依存しない特殊変動パターンにより特別図柄を変動させる構成によれば、確変遊技中（潜伏確変を含む）における特別図柄の変動パターン（特殊変動パターン）を変動時間が長いパターンとすることで、確変遊技期間をある程度確保することができる。例えば、特殊変動パターンにおいて、特別図柄の当否判定結果が外れの場合の1回の変動時間を20秒に設定することで、確変遊技の継続時間を最長80秒にすることができる。このように、第2大当り遊技（2R大当り遊技）または小当り遊技の終了後に特殊変動パターンテーブルを用いることで、限定確変遊技を採用した遊技機1において、潜伏確変を効果的に実行することが可能となり、遊技性を向上させることができる。

10

【0113】

（他の実施形態）

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者がそれらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

20

【0114】

例えば、上述した第1実施例では、特殊変動パターンテーブルに「変動時間が30秒の外れ変動パターン」と「変動時間が40秒～120秒の複数の当り変動パターン」とが予め設定されるものとし、1種類の外れ変動パターンが「特殊変動パターン」に相当するものとして説明した。しかしながら、特殊変動パターンテーブルに設定される変動パターンは、当否判定の結果を考慮しないものとしてもよい。具体的には、「特別図柄の当否判定結果」や「特別図柄の変動開始時の保留数・遊技状態（通常遊技、時短遊技、確変遊技、潜伏確変遊技）」に関係なく選択され得る「変動時間が30秒の変動パターン」だけを、特殊変動パターンとして特殊変動パターンテーブルに設定してもよい。このような場合においても、上述した第1実施例と同様の効果を得ることができる。

30

【0115】

また、上述した第2実施例においても、「特別図柄の当否判定結果」や「特別図柄の変動開始時の保留数・遊技状態」に関係なく選択され得る「変動時間が30秒の変動パターン」だけを「特殊変動パターン」として「特殊変動パターンテーブル」に設定してもよい。このような場合においても、上述した第2実施例と同様の効果を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0116】

【図1】本発明の実施例の遊技機を示す正面図である。

40

【図2】遊技盤の概略構成を示す正面図である。

【図3】電子制御装置の構成を示すブロック図である。

【図4】メインジョブの流れを示すフローチャートである。

【図5(a)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図5(b)】特別図柄遊技処理を示すフローチャートである。

【図6】特別図柄当否判定処理を示すフローチャートである。

【図7】図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図8】変動パターンテーブル振分処理を示すフローチャートである。

【図9】特別電動役物遊技処理を示すフローチャートである。

【図10】当り遊技終了処理を示すフローチャートである。

50

【図 1 1】第 2 実施例の特別図柄遊技処理の後半部分を示すフローチャートである。

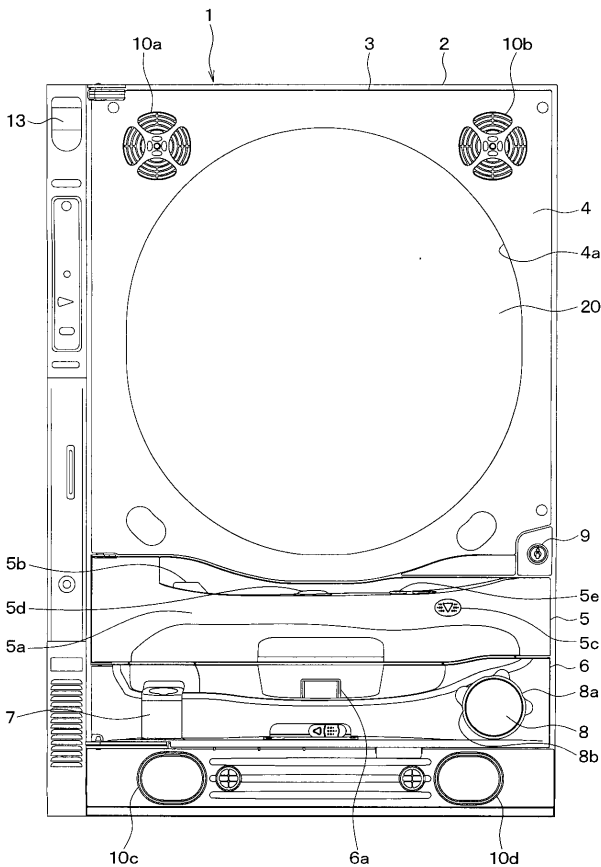
【図 1 2】第 2 実施例の当り遊技終了時図柄処理を示すフローチャートである。

【符号の説明】

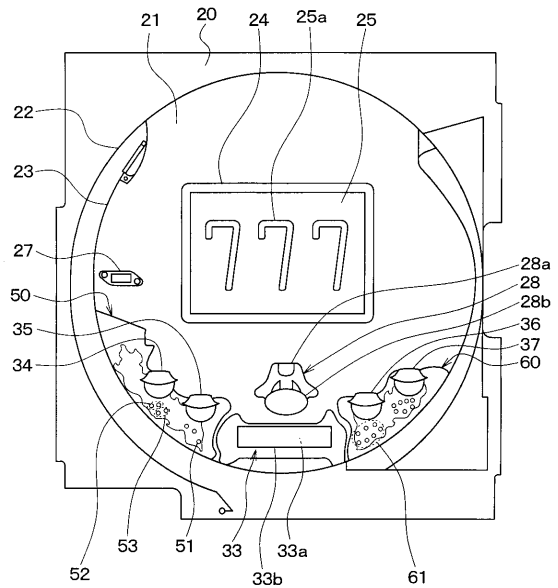
【 0 1 1 7 】

1 ... 遊技機、 2 8 a ... 第 1 始動口、 2 8 b ... 第 2 始動口、 3 3 a ... 大入賞口、 6 1 ... 特別図柄表示部（可変表示手段）、 2 0 0 ... 主制御基板（大当り遊技実行手段、小当り遊技実行手段、確率変動手段、開放時間延長手段、変動パターンテーブル決定手段）、 2 6 0 ... サブ制御基板。

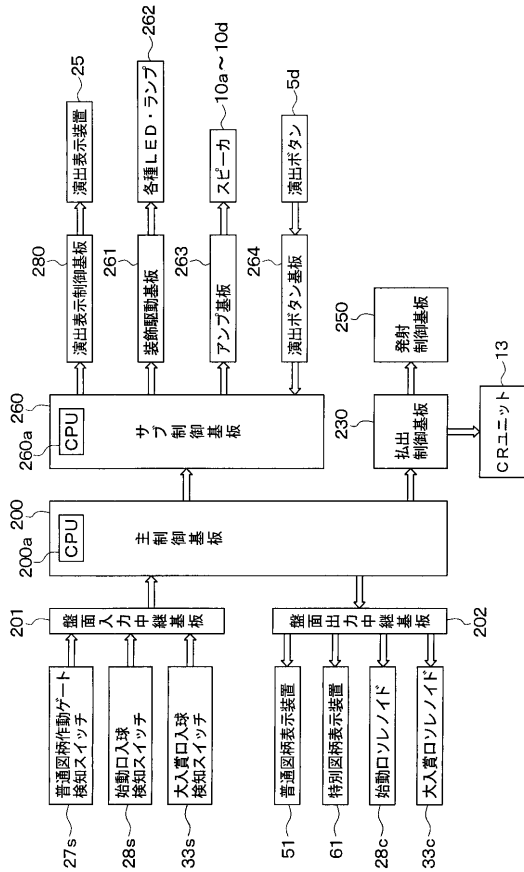
【 図 1 】



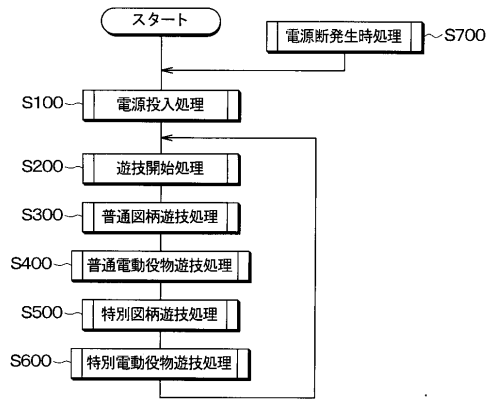
【 図 2 】



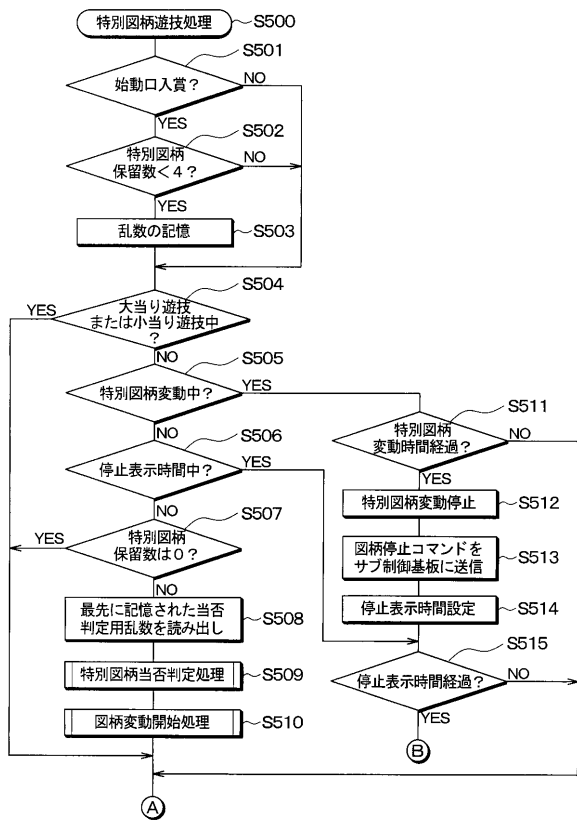
【 図 3 】



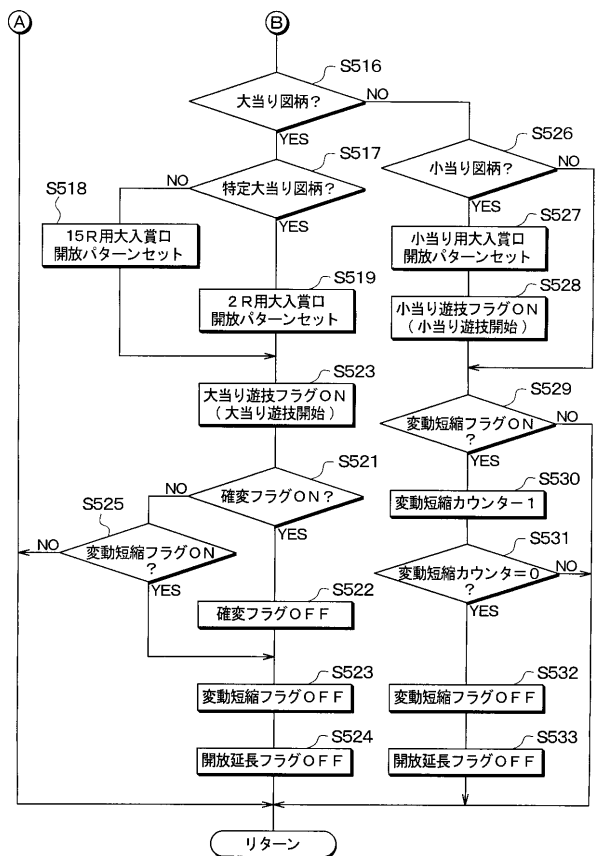
【 図 4 】



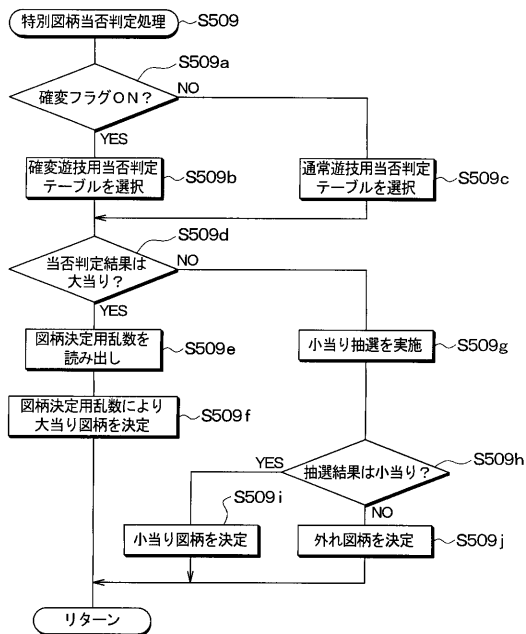
【 図 5 (a) 】



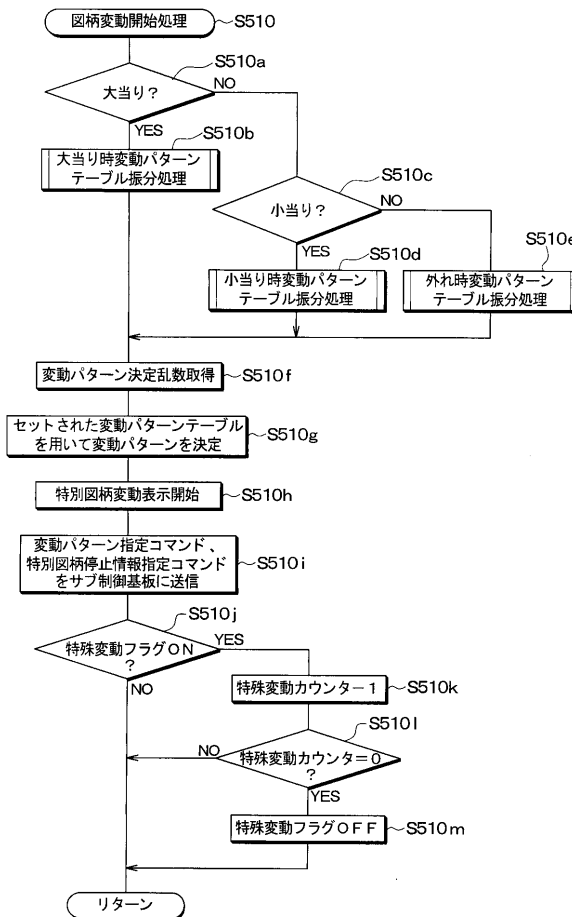
【 図 5 (b) 】



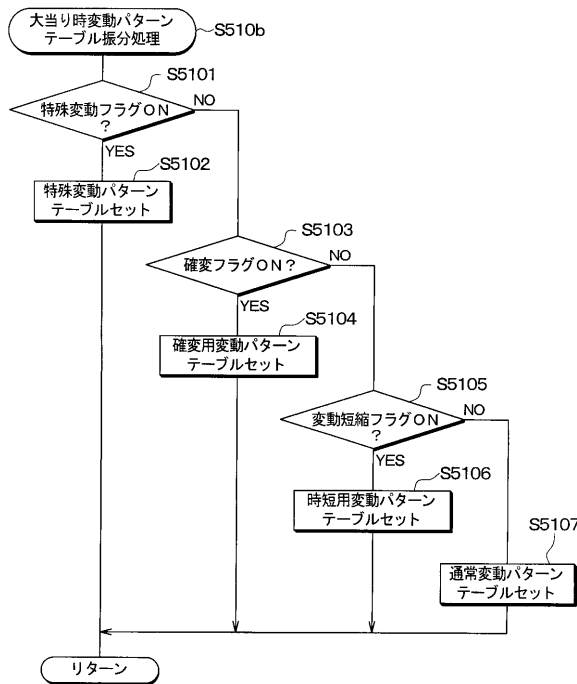
【 図 6 】



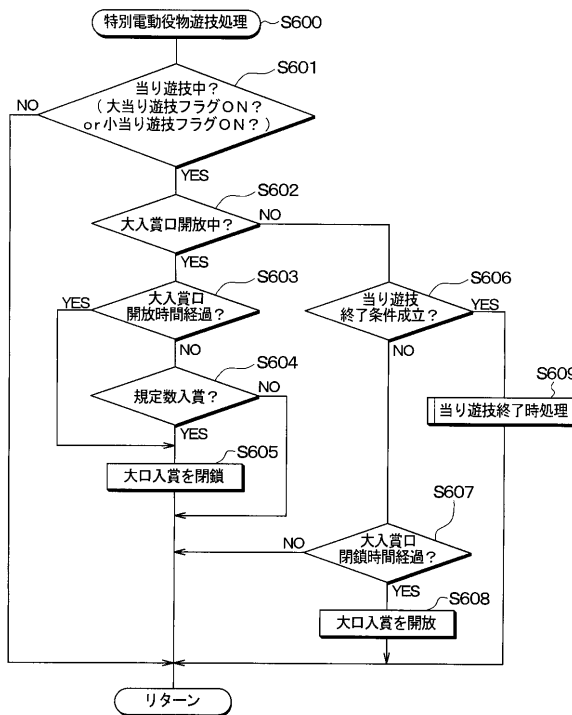
【 図 7 】



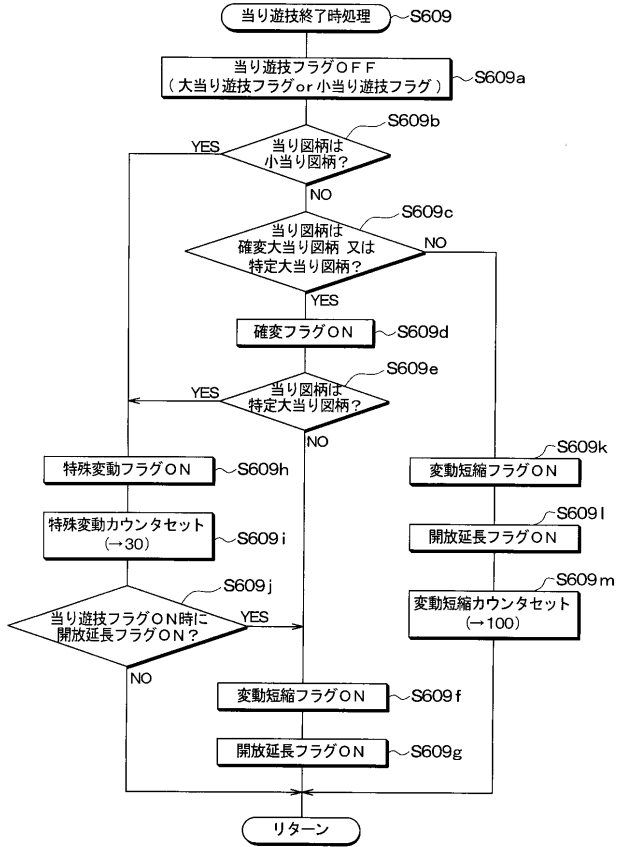
【 図 8 】



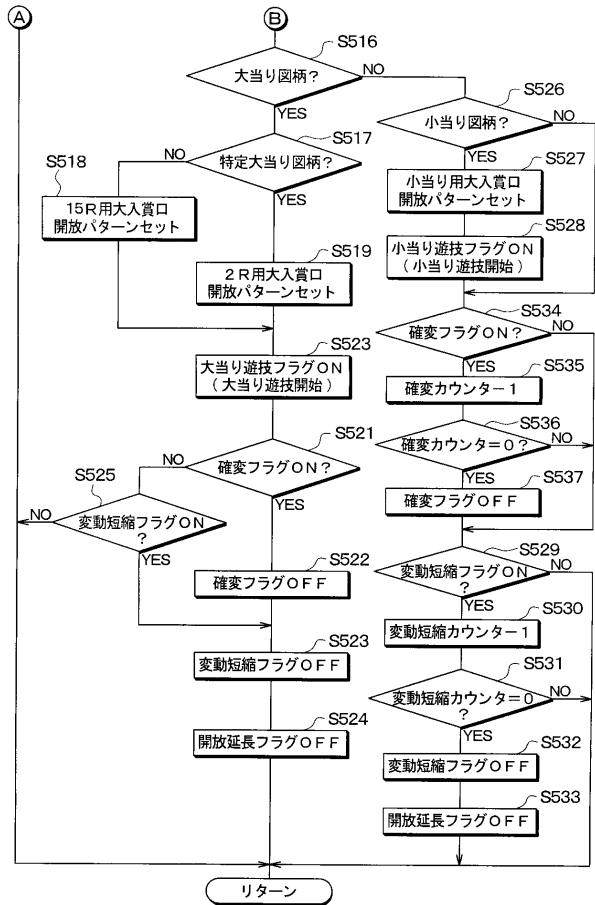
【 図 9 】



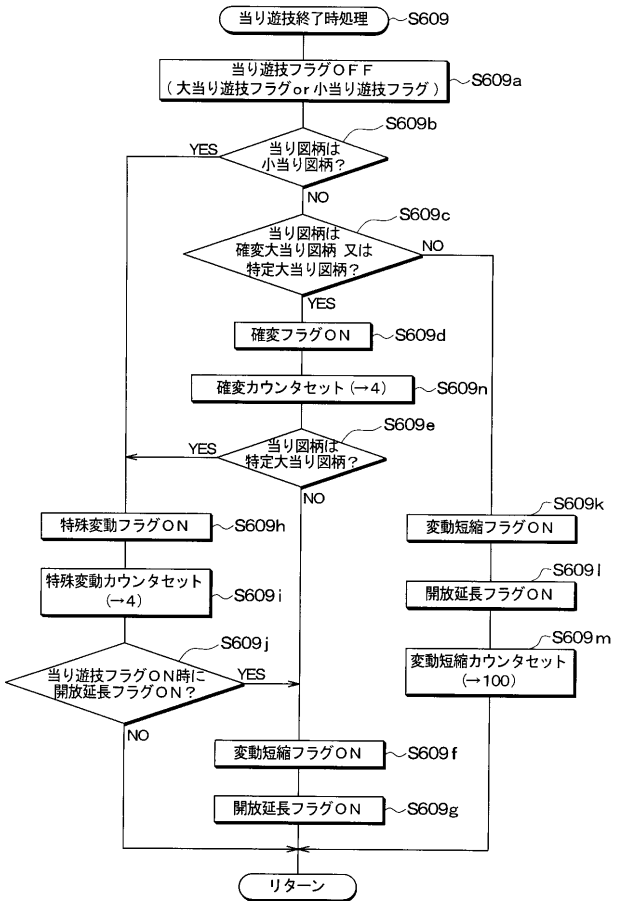
【図10】



【図11】



【図12】



フロントページの続き

(72)発明者 藤盛 幸治

愛知県名古屋市西区見寄町1 2 5 番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

Fターム(参考) 2C088 AA33 AA35 AA36 AA37 AA42 AA44 BC22 EB55