

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5630022号
(P5630022)

(45) 発行日 平成26年11月26日(2014.11.26)

(24) 登録日 平成26年10月17日(2014.10.17)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 29 頁)

(21) 出願番号	特願2010-11211 (P2010-11211)	(73) 特許権者	000204262
(22) 出願日	平成22年1月21日 (2010.1.21)		タイヨーエレクトリック株式会社
(65) 公開番号	特開2011-147602 (P2011-147602A)		愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番
(43) 公開日	平成23年8月4日 (2011.8.4)		12号
審査請求日	平成23年3月1日 (2011.3.1)	(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	坂本 実
			愛知県名古屋市西区見寄町125番地
			タイヨーエレクトリック株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技システムおよび遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の当り遊技開始条件の成立により当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、前記当り遊技の終了後に、前記当り遊技開始条件が成立する当り確率を、通常確率または前記通常確率よりも高い高確率に設定する確率設定手段と、前記当り遊技の終了後、前記当り確率が前記通常確率または前記高確率のいずれに設定されているかを判別することが困難な確率非報知状態を発生させる確率非報知状態発生手段と、を有する遊技機と、

複数の前記遊技機の外部に設けられ、前記確率非報知状態にある複数の前記遊技機で相互に関連性を有する共通演出を、所定条件の成立から所定時間の経過後に同時に実行する共通演出実行手段と、

前記確率設定手段が設定する前記当り確率を、前記遊技機ごとに管理する当り確率管理手段と、

前記所定条件の成立から前記所定時間の経過後に前記当り遊技を実行している遊技機の有無を判定する判定手段と、を備え、

前記共通演出の終了タイミングは複数の前記遊技機で異なるものとされ、前記共通演出を実行中の複数の前記遊技機に、前記当り確率が高確率の遊技機と、前記当り確率が通常確率の遊技機とがあった場合、前記当り確率が高確率の遊技機に係る前記共通演出を前記当り確率が通常確率の遊技機に係る前記共通演出よりも後に終了させ、

前記当り確率が高確率に設定されている前記遊技機の外部に設けられた共通演出実行手段は、実行される前記共通演出において、前記当り確率が高確率に設定されている旨を報

知する確率報知演出を行い、

前記共通演出実行手段は、前記判定手段によって前記当り遊技を実行していると判定された遊技機の前記当り遊技が終了したことを契機として、前記共通演出を実行することを特徴とする遊技システム。

【請求項 2】

複数の遊技機で相互に関連性を有する共通演出を実行する遊技機群に含まれる遊技機であって、

前記共通演出を、所定条件の成立から所定時間の経過後に同時に実行する共通演出実行手段と、

所定の当り遊技開始条件の成立により当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、

前記遊技機群の全ての遊技機において、前記所定条件の成立から前記所定時間の経過後に前記当り遊技を実行している遊技機の有無を判定する判定手段と、

前記当り遊技の終了後に、前記当り遊技開始条件が成立する当り確率を、通常確率または前記通常確率よりも高い高確率に設定する確率設定手段と、

前記当り遊技の終了後、前記当り確率が前記通常確率または前記高確率のいずれに設定されているかを判別することが困難な確率非報知状態を発生させる確率非報知状態発生手段と、

前記共通演出が実行される共通演出装置と、を備え、

前記共通演出実行手段は、

前記共通演出の終了タイミングを複数の前記遊技機で異なるものとし、前記共通演出を実行中の複数の前記遊技機に、前記当り確率が高確率の遊技機と、前記当り確率が通常確率の遊技機とがあった場合、前記当り確率が高確率の遊技機に係る前記共通演出を前記当り確率が通常確率の遊技機に係る前記共通演出よりも後に終了させ、

前記確率設定手段により前記当り確率が高確率に設定されている場合には、前記共通演出で、前記当り確率が高確率に設定されている旨を報知する確率報知演出を行い、

前記判定手段によって前記当り遊技を実行していると判定された遊技機の前記当り遊技が終了したことを契機として、前記共通演出を実行する

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、複数の遊技機で共通演出を行う遊技システムおよび遊技システムを構成する遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機では、大当り遊技の終了後に、当り確率を高確率にする確率変動機能を備えているものが多く存在する。この確率変動機能を備える遊技機において、大当り遊技終了後に確率変動機能が作動開始した場合に、当り確率が高確率であるか否かを遊技者が判別することが困難な確率非報知状態（所謂、潜伏確変状態）を発生させ、確率非報知状態の終了を契機に、当り確率が高確率であるか否かを報知するものがある（特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2008-12163号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、上記構成の遊技機では、確率非報知状態の発生（演出）は、当り確率が変動することとなる契機を経た遊技機でのみで実行される。このため、高確率への変動の

10

20

30

40

50

契機を経て確率非報知状態となっている遊技機単体のみにあっては遊技への訴求力を高めるに過ぎず、確率非報知状態となっていない（又は高確率への変動の契機を経ていない）他の遊技機には何ら影響しないため、遊技場全体での盛り上がりには欠け、ひいては遊技場全体の稼働率の向上にはつながらないという問題がある。

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は上記点に鑑み、確率非報知状態を発生させる複数の遊技機からなる遊技機群全体での遊技興趣を向上させることを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するため、本発明は、

所定の当り遊技開始条件の成立により当り遊技を実行する当り遊技実行手段と、前記当り遊技の終了後に、前記当り遊技開始条件が成立する当り確率を、通常確率または前記通常確率よりも高い高確率に設定する確率設定手段と、前記当り遊技の終了後、前記当り確率が前記通常確率または前記高確率のいずれに設定されているかを判別することが困難な確率非報知状態を発生させる確率非報知状態発生手段と、を有する遊技機と、

複数の前記遊技機の外部に設けられ、前記確率非報知状態にある複数の前記遊技機で相互に関連性を有する共通演出を、所定条件の成立から所定時間の経過後に同時に実行する共通演出実行手段と、

前記確率設定手段が設定する前記当り確率を、前記遊技機ごとに管理する当り確率管理手段と、

前記所定条件の成立から前記所定時間の経過後に前記当り遊技を実行している遊技機の有無を判定する判定手段と、を備え、

前記共通演出の終了タイミングは複数の前記遊技機で異なるものとされ、前記共通演出を実行中の複数の前記遊技機に、前記当り確率が高確率の遊技機と、前記当り確率が通常確率の遊技機とがあった場合、前記当り確率が高確率の遊技機に係る前記共通演出を前記当り確率が通常確率の遊技機に係る前記共通演出よりも後に終了させ、

前記当り確率が高確率に設定されている前記遊技機の外部に設けられた共通演出実行手段は、実行される前記共通演出において、前記当り確率が高確率に設定されている旨を報知する確率報知演出を行い、

前記共通演出実行手段は、前記判定手段によって前記当り遊技を実行していると判定された遊技機の前記当り遊技が終了したことを契機として、前記共通演出を実行することを特徴としている。

【 0 0 0 7 】

これにより、確率非報知状態を発生させることができる複数の遊技機で、当り確率が高確率状態となっている遊技機のみならず、当り確率が高確率状態となっていない遊技機を含めて一斉に共通演出を行うことで、遊技機群全体での遊技興趣を向上させることができるという新規な遊技性を提供できる。

【 0 0 0 8 】

尚、「遊技機の外部に設けられ」とは、遊技機とは別に当該遊技機に対応して設けられたもの（島設備のランプ装置等、遊技機とは別体に設けられたもの）を指す。

【 0 0 1 0 】

また、本発明によれば、前記共通演出の終了タイミングは複数の前記遊技機で異なるものとされ、前記共通演出を実行中の複数の前記遊技機に、前記当り確率が高確率の遊技機と、前記当り確率が通常確率の遊技機とがあった場合、前記当り確率が高確率の遊技機に係る前記共通演出を前記当り確率が通常確率の遊技機に係る前記共通演出よりも後に終了させているので、遊技者は、共通演出が他の遊技機よりも長く継続している遊技機は、当り確率が高確率状態となっている可能性が高いことを認識でき、共通演出が継続している遊技機で遊技を行っている遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 0 1 5 】

ここで、「確率報知演出」とは、当り遊技を抽選する当り確率が、通常確率であるのか

10

20

30

40

50

、又は高確率であるのかを示唆する演出をいう。具体的には、共通演出が長く継続する遊技機では高確率である可能性が高いことを示唆したり、逆に共通演出が短時間で終了する遊技機では高確率である可能性が低いことを示唆することもできる。また、共通演出の実行期間中に特定条件が成立（乱数抽選に当選）した場合に、当り確率（抽選確率）が高確率であるのか否かを報知することもできる。また、共通演出の終了時に、当り確率（抽選確率）が高確率であるのか否かを報知することもできる。報知の演出は、後述の表示手段（例えば演出表示装置 25、台上演出装置 11 等）において行なわれ、高確率である可能性を数値で表示しても良いし、特定のキャラクタを表示することで高確率又は低確率であることを示唆してもよいし、背景色やランプ色、点灯態様（点灯、消灯、点滅）等で高確率又は低確率であることを示唆してもよい。

10

【発明の効果】

【0016】

以上の本発明の構成によれば、確率非報知状態を発生させる複数の遊技機からなる遊技機群全体での遊技興趣を向上させることができる。また、遊技機群全体の稼働率を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0017】

【図 1】本発明を適用した実施例に係る遊技機の正面図である。

【図 2】遊技盤の正面図である。

【図 3】電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

20

【図 4】遊技機と台上演出装置とホールコンピュータから構成される遊技システムの構成図である。

【図 5】共通演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。

【図 6】メインジョブの流れを示すフローチャートである。

【図 7 (a)】特別図柄遊技処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図 7 (b)】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 8】特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図 9】当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図 10】当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図 11】共通演出実行処理を示すフローチャートである。

30

【図 12】共通演出の進行に伴う台上演出装置の変化を示す説明図である。

【図 13】第 2 実施例の共通演出の実行態様を示すタイミングチャートである。

【図 14】本発明の遊技システムの変形例に係る構成図である。

【図 15】本発明の遊技システムの変形例に係る構成図である。

【図 16】本発明の遊技システムの変形例に係る構成図である。

【発明を実施するための形態】

【0018】

（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。なお、以下では、特別図柄の変動表示の終了に伴い大当り図柄が停止表示され、これを契機に大当り遊技が開始されるタイプ（いわゆるセブン機タイプ）のパチンコ遊技機（以下、単に遊技機という）に本発明の遊技システムを適用した実施例について説明する。

40

【0019】

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、外枠 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。

【0020】

外枠 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る。中枠 3 はプラスチック製で遊技機 1 の本体枠を構成するもので、外枠 2 の内側にはめ込まれて設置されており、

50

外枠 2 に対して開閉可能に左端で軸支されている。この中枠 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 2 0 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 と下皿部 6 が設けられている。なお、遊技盤 2 0 は枠体部（中枠 3）に対して着脱自在に設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤 2 0 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。

【 0 0 2 1 】

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、その奥側に配置される遊技盤 2 0 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 2 0 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遊技の進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

10

【 0 0 2 2 】

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。演出ボタン 5 d は、皿外縁部 5 a の上面に突出して設けられており、遊技者が押圧操作することで下方に移動するとともに、押圧を解くことで図示しない弾性手段（例えばバネ部材）により上方に移動する出沒式の押しボタンとして構成されている。

20

【 0 0 2 3 】

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出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。

30

【 0 0 2 4 】

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。

【 0 0 2 5 】

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 1 0 a ~ 1 0 d が設けられている。スピーカ 1 0 a ~ 1 0 d は、遊技機 1 の上部に設けられた上部スピーカ 1 0 a、1 0 b と遊技機 1 の下部に設けられた下部スピーカ 1 0 c、1 0 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 1 3（CRユニット）が装着されている。

40

【 0 0 2 6 】

本実施例では、外枠 2 の上部に台上演出装置 1 1 が設けられている。台上演出装置 1 1 は、1 台の遊技機 1 に対して 1 台設けられている。台上演出装置 1 1 には、複数の表示部 1 1 a が設けられており、複数の表示部 1 1 a のそれぞれが点滅あるいは点灯可能となっている。台上演出装置 1 1 は、後述するように、遊技機 1 の電子制御装置（図 3 参照）とは直接的には接続されておらず、ホールコンピュータ 3 0 0（図 3 参照）からの制御信号を受けて作動する。

【 0 0 2 7 】

次に、本実施例の遊技盤 2 0 の表面構造について説明する。図 2 は遊技盤 2 0 の正面図である。遊技盤 2 0 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

50

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。

【0028】

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。

【0029】

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。

10

【0030】

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おり、第1装飾装置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いる。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。

【0031】

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、遊技盤上を流下する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。

20

【0032】

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。

【0033】

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とされる固定式の始動口として構成されており、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式の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開放状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い通常状態（入球不能な閉鎖状態を含む）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。第2始動口28bの開閉は、主制御部200により制御される。

30

40

【0034】

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）通常の大きさとされ、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のいずれかに入球

50

することで、後述の特別図柄が変動開始する。

【 0 0 3 5 】

大入賞装置 3 3 は、始動口 2 8 の下方に配設されている。ここで、大入賞装置 3 3 は、帯状に開口された大入賞口 3 3 a と、この大入賞口 3 3 a を開放・閉鎖する開閉板 3 3 b と、この開閉板 3 3 b を作動させるための大入賞口ソレノイド 3 3 c (図 3 参照) と、遊技球の入球を検知する入球検知スイッチ 3 3 s (図 3 参照) とから主に構成されている。

【 0 0 3 6 】

大入賞装置 3 3 の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口 3 4 , 3 5 と右入賞口 3 6 , 3 7 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。

【 0 0 3 7 】

第 1 装飾部材 5 0 には、複数の L E D が設けられており、これらの L E D の組合せにより、普通図柄表示部 5 1、普通図柄保留表示部 5 2、特別図柄保留表示部 5 3 が構成されている。同様に第 2 装飾部材 6 0 には、複数の L E D が設けられており、これらの L E D の組合せにより、特別図柄表示部 6 1 が構成されている。

【 0 0 3 8 】

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 が所定の開放パターンにしたがって開放される。第 2 始動口 2 8 b の開放パターンは複数種類設定されている。第 2 始動口 2 8 b の開放時間を延長させる開放時間延長機能の非作動時 (通常時) には、第 1 開放時間 (例えば 0 . 5 ~ 1 秒) が設定された短時間開放パターンがセットされ、開放時間延長機能の作動時には第 1 開放時間より長い第 2 開放時間 (例えば 4 ~ 6 秒) が設定された長時間開放パターンがセットされる。なお、開放時間延長機能については後述する。

【 0 0 3 9 】

本実施例では、普通図柄当否判定用乱数が用意されており、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るもので、第 2 始動口 2 8 b を作動させるか否か (開放状態とするか否か) 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、普通図柄当否判定で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。

【 0 0 4 0 】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普通図柄保留表示部 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。普通図柄保留表示部 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。普通図柄の保留に伴って、普通図柄当否判定用乱数が主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域に記憶される。

【 0 0 4 1 】

なお、普通図柄当否判定、普通図柄の停止図柄の決定、普通図柄の変動パターンの設定、普通図柄の保留および保留消化は、後述の主制御部 2 0 0 によって行われる。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 2 】

次に、特別図柄について説明する。特別図柄表示部 6 1 は、複数の L E D が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複数の態様で表示できる。特別図柄表示部 6 1 で表示される特別図柄のうち、特定の組合せが当り図柄として設定されており、当り図柄以外が外れ図柄として設定されている。

【 0 0 4 3 】

本実施例では、複数の当り図柄が設定されており、具体的には、「第 1 確変大当り図柄」、「第 1 通常大当り図柄」、「第 2 確変大当り図柄」、「第 2 通常大当り図柄」、「小当り図柄」が設定されている。後述のように、「第 1 確変大当り図柄」と「第 1 通常大当り図柄」は、大当りラウンド数が 1 5 ラウンドの第 1 大当り遊技を実行開始させる大当り図柄であり、「第 2 確変大当り図柄」と「第 2 通常大当り図柄」は、大当りラウンド数が 2 ラウンドの第 2 大当り遊技を実行開始させる大当り図柄であるので、「第 1 確変大当り図柄」、「第 1 通常大当り図柄」、「第 2 確変大当り図柄」、「第 2 通常大当り図柄」を、それぞれ「1 5 R 確変大当り図柄」、「1 5 R 通常大当り図柄」、「2 R 確変大当り図柄」、「2 R 通常大当り図柄」ともいう。

10

【 0 0 4 4 】

次に、始動口 2 8 (第 1 始動口 2 8 a、第 2 始動口 2 8 b) に遊技球が入球することによって、特別図柄表示部 6 1 で特別図柄が変動開始し、所定時間経過後に特別図柄が大当り図柄あるいは外れ図柄で停止表示される図柄変動遊技が行われる。

【 0 0 4 5 】

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 (特別遊技) を実行するか否かの特別図柄当否判定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。さらに、特別図柄の停止図柄を決定するための特別図柄決定用乱数が設けられている。始動口 2 8 への遊技球の入球に伴って、特別図柄当否判定用乱数と特別図柄決定用乱数が取得され、この取得された特別図柄当否判定用乱数と特別図柄決定用乱数は、主制御部 2 0 0 の R A M の所定領域 (保留記憶領域) に記憶される。

20

【 0 0 4 6 】

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、それぞれ 4 個を上限として保留数を表示することができる。

30

【 0 0 4 7 】

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部 2 0 0 の R A M の所定領域 (保留記憶領域) に記憶される特別図柄用乱数 (特別図柄当否判定用乱数、特別図柄決定用乱数) の個数 (記憶数) に相当する。本実施例では、始動口 2 8 への遊技球の入球に伴い、特別図柄当否判定用乱数とともに特別図柄決定用乱数も取得されるので、特別図柄保留数は、特別図柄決定用乱数の記憶個数にも相当する。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。

【 0 0 4 8 】

特別図柄当否判定用乱数には、当否判定用の当り値が設定されており、遊技球が第 1 始動口 2 8 a または第 2 始動口 2 8 b に入球したタイミングで取得された特別図柄当否判定用乱数が大当りの当り値 (大当り当選値) と一致する場合に大当りと判定される。特別図柄当否判定は、特別図柄が変動表示を開始する際に行われる。

40

【 0 0 4 9 】

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。一方、特別図柄当否判定の結果が大当りでない場合 (大当り抽選に落選) には、その判定に用いた特別図柄当否判定用乱数 (大当り抽選に落選した乱数値) が小当りの当り値 (小当り当選値) と一致するか否かが判定され (小当り抽選)、一致する場合に

50

小当たりと判定され、特別図柄表示部 6 1 で停止表示される特別図柄が小当たり図柄に決定される。また、特別図柄当否判定の結果が大当たりでも小当たりでもない場合には、特別図柄当否判定の結果は外れであり、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。

【 0 0 5 0 】

特別図柄は、所定の変動パターンにしたがって変動表示するように構成されている。この変動パターンは、特別図柄の変動時間や、その変動におけるリーチ演出や予告演出の有無（演出内容）を規定するものである。特別図柄の変動パターンは、特別図柄当否判定が実行される際に、複数の変動パターンが格納された変動パターンテーブルから抽選により選択される。

10

【 0 0 5 1 】

特別図柄の変動パターンテーブルは、それぞれ複数用意されており、遊技状態に応じて選択されて用いられる。これらの複数の変動パターンテーブルには、当否判定結果が大当たりの場合に選択される当り変動パターンテーブルと、当否判定結果が外れの場合に選択される外れ変動パターンテーブルとが含まれている。

【 0 0 5 2 】

また、特別図柄当否判定、特別図柄の変動態様の決定、特別図柄の停止図柄の決定、特別図柄の変動表示および停止表示（図柄変動遊技）は、後述の主制御部 2 0 0 によって行われるように構成されている。

【 0 0 5 3 】

20

次に、大当たり遊技（特別遊技）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前述した大当たり図柄であった場合（特別図柄当否判定の結果が大当たりだった場合）に、主制御部 2 0 0 は遊技者に相対的に有利な大当たり遊技（特別遊技）を開始させる。大当たり遊技は、大当たり遊技フラグを ON に設定することで開始する。大当たり遊技は、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（賞球）を付与するものである。大当たり遊技は、後述の大当たり遊技処理が繰り返し実行されることによって実現される。

【 0 0 5 4 】

大当たり遊技中（特別遊技中）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、大当たり遊技の開始により、大入賞装置 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、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 の開放時間が規定時間（本実施例では 3 0 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規定数（本実施例では 1 0 個）に達したときとすることができる。

30

【 0 0 5 5 】

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 回のラウンド遊技とした場合、大当たり遊技は、所定数のラウンド遊技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のインターバル時間が経過した後に、大入賞口 3 3 a は再び開放状態となり、次のラウンド遊技が開始する。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が終了するまで繰り返し継続される。

40

【 0 0 5 6 】

本実施例の遊技機 1 では、大当たり図柄の種類に応じて 2 種類の大当たり遊技が設けられている。具体的には、大当たり図柄が第 1 大当たり図柄（「第 1 通常大当たり図柄」または「第 1 確変大当たり図柄」）だった場合（特別図柄当否判定の結果が第 1 通常大当たりまたは第 1 確変大当たりだった場合）には、「第 1 大当たり遊技」が発生する。そして、大当たり図柄が第 2

50

大当り図柄（「第2確変大当り図柄」または「第2通常大当り図柄」）だった場合には（特別図柄当否判定の結果が第2通常大当りまたは第2確変大当りだった場合）、「第2大当り遊技（第2確変大当り遊技、第2通常大当り遊技）」が発生する。なお、第2大当り遊技は、後述の小当り遊技とともに特定当り遊技を構成している。

【0057】

これらの第1、第2大当り遊技は、1ラウンドに対しての大入賞口33aの開放時間（規定時間）が異なっている。第1大当り遊技の大入賞口33aの開放時間（第1大当り遊技の大入賞口開放時間）は、大入賞口33aへの規定数（10個）の入球およびこれに伴う賞球払出の実行可能性が極めて高くなる時間として設定されており、25秒～30秒であることが望ましく、本実施例では26秒に設定されている。第2大当り遊技の大入賞口33aの開放時間（第2大当り遊技の大入賞口開放時間）は、大入賞口33aへの規定数（10個）の入球およびこれに伴う賞球払出の実行可能性が極めて低くなる時間として設定されており、0.1秒～6秒であることが望ましく、本実施例では0.2秒に設定されている。なお、第1大当り遊技の最大継続ラウンド数は15ラウンドに設定され、第2大当り遊技の最大継続ラウンド数は2ラウンドに設定されている。なお、第1大当り遊技と第2大当り遊技のラウンド数に基づいて、「第1確変大当り」を「15R確変大当り」ともいい、「第1通常大当り」を「15R通常大当り」ともいい、「第2確変大当り」を「2R確変大当り」ともいい、「第2通常大当り」を「2R通常大当り」ともいう。

10

【0058】

尚、第2大当り遊技及び小当り遊技（特定当り遊技）に係る大入賞口の開閉動作は、遊技球が入球するのが困難な程度の開放時間、すなわち一瞬のうちに開閉動作する一瞬開閉動作とすることができる。

20

【0059】

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。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に設定することで作動する。なお、変動時間短縮機能、開放時間延長機能、確率変動機能は、主制御部200の制御により実現されるものであり、主制御部200が本発明の確率設定手段に相当している。

【0060】

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第1通常大当り図柄または第2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。時短遊技は、主制御部200の制御により実現されるものであり、変動時間短縮機能には、普通図柄の変動時間を短縮させる普図変動時間短縮機能と、特別図柄の変動時間を短縮させる特図変動時間短縮機能とが含まれている。開放時間延長機能の作動により、第2始動口28bの開放時間が、第1開放時間（例えば0.5～1秒）であったのが第2開放時間（例えば4～6秒）に延長される。これにより、第2始動口28bへの遊技球入球頻度が、通常時（開放延長機能非作動時）に比べて高くなる。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。

30

40

【0061】

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第1確変大当り図柄または第2確変大当り図柄）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、主制御部200の制御により実現されるものであり、この確変遊技では、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。本実施例の確率変動機能は、変動時間短縮機能および開放時間延長機能とともに作動する。

【0062】

確率変動機能作動中は、当否判定用の当り値が増加することで、特別図柄当否判定の結

50

果が大当たりとなる確率が向上する。具体的には、通常確率当否判定テーブルと、通常確率当否判定テーブルよりも当たり値の数（種類）が増加した高確率当否判定テーブルを用意する。そして、通常遊技中（確率変動機能非作動時）には、通常確率当否判定テーブルを用いて当否判定を行い、確変遊技中（確率変動機能作動時）には、高確率当否判定テーブルを用いて当否判定を行う。これにより、確変遊技中（確率変動機能作動時）には、当たり確率（特別図柄当否判定の当選確率）が高確率状態になる。

【 0 0 6 3 】

確率変動機能は、大当たり遊技終了後、次回の大当たり遊技が開始されるまで作動する。本実施例では、確変遊技の最大実行期間を、大当たり遊技終了後の特別図柄の変動回数が 1 0 , 0 0 0 回に到達するまでに設定し、実質的に次回の大当たり遊技が開始されるまでとしている。

10

【 0 0 6 4 】

特別図柄当否判定の結果が第 2 大当たり（特別図柄の停止図柄が第 2 確変大当たり図柄または第 2 通常大当たり図柄）の場合には、大当たり遊技開始時（第 2 確変大当たり図柄または第 2 通常大当た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、大当た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、当該大当た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、大当た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、当該大当た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。

20

【 0 0 6 5 】

よって、第 2 確変大当たり図柄の停止表示を契機として大当たり遊技が発生した場合には、大入賞口 3 3 a の作動時間が短く作動回数が少ない第 2 大当たり遊技終了後に確率変動機能が作動するとともに、大当た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 2 8（下側始動口 2 8 b）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。また、第 2 通常大当たり図柄の停止表示を契機として大当たり遊技が発生した場合には、大入賞口 3 3 a の作動時間が短く作動回数が少ない第 2 大当たり遊技終了後に確率変動機能が作動せず（作動していた場合は作動を終了し）、大当た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。このことから、第 2 大当たり遊技の終了後は、遊技者が確率変動機能の作動開始有無を認識することを困難にすることができるといえる。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「確率非報知状態」または「潜伏確変状態（内部確変状態）」という。

30

【 0 0 6 6 】

次に、小当た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小当たり図柄であった場合（小当たり抽選の結果が小当たりだった場合）に、主制御部 2 0 0 は小当たり遊技を開始させる。小当たり遊技は、小当たり遊技フラグを ON にセットすることで開始する小当たり遊技であり、第 2 大当たり遊技とともに特定小当たり遊技を構成している。小当たり遊技では、大入賞装置 3 3 が上述の第 2 大当たり遊技と同じ態様で作動をする。つまり、小当たり遊技では、大入賞口 3 3 a 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 3 3 a 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、小当たり遊技終了後は、小当たり遊技が発生した際（小当たり図柄が停止表示されたとき）の確率変動機能及び開放時間延長機能の作動状態が維持される。

40

【 0 0 6 7 】

小当たり遊技では、第 2 大当たり遊技と大入賞装置 3 3 の作動を同一態様としているので、遊技者は大入賞口 3 3 a の短時間での 2 回の開閉（第 2 大当た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 大当たり遊技が発生したのか小当た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 3 3 の作動終了後（第 2 大当たり遊技または小当たり遊技終了後）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、小当たり遊技の存在により、確率非報知状態をより効果的なものにすることができる。

50

【 0 0 6 8 】

なお、第 1 大当り遊技（第 1 通常大当り遊技、第 1 確変大当り遊技）が本発明の通常当り遊技に相当し、第 2 大当り遊技（第 2 通常大当り遊技、第 2 確変大当り遊技）および小当り遊技が本発明の特定当り遊技に相当している。第 1 大当り遊技、第 2 大当り遊技、並びに、小当り遊技の終了後に発生する確率非報知状態は、主制御部 200 の制御により実現されるものであり、主制御部 200 が本発明の当り遊技実行手段、確率非報知状態発生手段に相当している。

【 0 0 6 9 】

本実施例の遊技機 1 では、特別図柄による図柄変動遊技に付随して、演出表示装置 25 にて図柄変動演出が行われる。図柄変動演出としては、例えば特別図柄の変動表示に連動して数字図柄からなる演出図柄を変動表示させる変動表示演出や演出図柄の変動表示中に行われるリーチ演出などが挙げられる。なお、これらの演出内容は複数種類存在し、演出画像データは演出表示制御部 280 の ROM に記憶されている。

10

【 0 0 7 0 】

ここで、演出図柄の変動表示演出について説明する。図 2 に示すように、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 の特別図柄に連動して表示される。また、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。上述のように、演出表示装置 25 は、遊技盤 20 の中央に配置されているので、遊技者は通常、演出表示装置 25 の表示領域での表示内容（特に演出図柄）に注目して遊技を行うこととなる。

20

【 0 0 7 1 】

本実施例では、演出図柄として「1」～「9」からなる 3 桁の数字図柄を用いており、演出図柄表示部 25a は、右図柄が表示される右図柄表示領域、中図柄が表示される中図柄表示領域、左図柄が表示される左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。

【 0 0 7 2 】

演出図柄は、特別図柄表示部 61 における特別図柄の変動表示の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。これにより、演出図柄によって、特別図柄当否判定の結果（「当り」または「外れ」）が報知される。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第 1 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第 1 確変大当り図柄に対応し、大当り図柄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。そして外れ図柄のうち、「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や「7・6・7」などのリーチ外れ組合せといった、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）が特別図柄の特定当り図柄（第 2 通常大当り図柄、第 2 確変大当り図柄、小当り図柄）にも対応している。このように、本実施例では、特別図柄が第 2 通常大当り図柄、第 2 確変大当り図柄、小当り図柄のいずれかの場合には、演出図柄の停止表示態様が同一となっている。このため、演出図柄によって、特別図柄当否判定の結果（「当り」または「外れ」）や当りの種類（第 2 確変大当り、第 2 通常大当り、小当り）を判別することができない。尚、チャンス図柄の停止により、特別図柄が第 2 通常大当り図柄、第 2 確変大当り図柄、小当り図柄のいずれかの図柄となった可能性があることを推測することはできる。

30

40

【 0 0 7 3 】

演出図柄の変動表示演出やリーチ演出等の図柄変動演出は、特別図柄の変動開始時に主制御部 200 から送信される変動開始時コマンド（変動パターン指定コマンドおよび停止情報指定コマンド）に基づいて、サブ制御部 260 の制御によって行われるように構成されている。つまり、図柄変動演出で行われる演出内容の設定および図柄変動演出の実行は

50

サブ制御部 260 によって行われる。また、図柄変動演出の演出内容（演出パターン）は、特別図柄の当否判定結果に基づいて図柄変動演出の開始時に設定される。

【0074】

ここで、主制御部 200 からサブ制御部 260 に向けて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。主制御部 200 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、主制御部 200 により決定された特別図柄の変動パターンに基づき、サブ制御部 260 が、演出図柄表示部 25a で表示される演出図柄の演出パターン（図柄変動演出の演出パターン）を決定する。また、主制御部 200 からサブ制御部 260 に向けて送信される停止情報指定コマンドは特別図柄の停止図柄を示すもので、主制御部 200 は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の停止図柄をランダムに（乱数抽選により）決定する。そして、主制御部 200 により決定された特別図柄の停止図柄を示す停止情報指定コマンドに基づき、サブ制御部 260 が、演出図柄表示部 25a で停止表示される演出図柄の停止図柄を決定する。

10

【0075】

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。

【0076】

図 3 に示すように、電子制御装置は、主制御部 200 と、その主制御部 200 に接続された副制御部 230、260、280 とを含んで構成されている。副制御部は、払出制御部（賞球制御部）230、サブ制御部 260 及び演出表示制御部 280 から構成される。主制御部 200 は主制御基板 200a を備え、副制御部 230、260 及び 280 は周辺制御基板として払出制御基板 230a、サブ制御基板 260a 及び演出表示制御基板 280a をそれぞれ備えている。これらの各制御基板や、その他の基板（電源基板、中継基板、駆動基板、装飾基板、アンプ基板、演出ボタン基板など）は、遊技機 1 の裏面側に配置される。

20

【0077】

各制御部 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部 200、230、260、280 に送信される。なお、本実施例の遊技機 1 は、電源断時に主制御部 200 及び払出制御部 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（図示略）を備えており、電源断時にも主制御部 200 及び払出制御部 230 の RAM データが保持される。

30

【0078】

主制御部 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、各副制御部 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、各副制御部 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。

【0079】

主制御部 200 を構成する主制御基板 200a の CPU 200b 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、主制御部 200 は、CPU 200b 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、主制御部 200 の CPU 200b 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、本実施例の主制御部 200 の CPU 200b の制御周期は 4ms に設定されている。

40

【0080】

主制御部 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

50

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部 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、普通図柄表示装置 51、特別図柄表示装置 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、主制御部 200 からの制御信号が出力される。さらに、主制御部 200 は、外部端子基板 203 を介して、ホールコンピュータ 300 と接続されている。ホールコンピュータ 300 は、複数の遊技機 1 からの信号を受信するように構成されており、各遊技機 1 の賞球数や大当たり回数等の各種統計情報を収集するとともに、各遊技機の遊技状態（確率変動機能及び開放時間延長機能の作動状態）や当り外れの種別（抽選結果が第 1 通常大当たり、第 1 確変大当たり、第 2 通常大当たり、第 2 確変大当たり、小当り、外れの何れの結果となったか）等を逐一把握している。本実施例では、ホールコンピュータ 300 が台上演出装置 11 を用いた共通演出を実行するように構成されており、この点については後述する。

10

【0081】

払出制御部 230 を構成する払出制御基板 230a は、主制御部 200 の CPU 200b と同様の構成を有する CPU 230b を備えている。払出制御部 230 には、発射制御部 250、CR ユニット 13 等が接続されている。主制御部 200 から払出制御部 230 には、賞球払出を指示する賞球指示コマンド、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。払出制御基板 230a の CPU 230b は、主制御部 200 からの賞球指示コマンドを受信すると、そのコマンドが示す賞球数に基づいて、遊技機 1 の裏面側に設けられた図示しない遊技球払出装置の払出モータを回転駆動することにより、指定された賞球数分の遊技球の払い出し（賞球払出）を行う。この遊技球の払い出し（賞球払出）は、遊技機 1 の裏面側上部に設けられた図示しない遊技球タンクに貯留された遊技球を、図示しない遊技球レールを介して遊技球払出装置に供給し、その供給された遊技球を遊技球払出装置の払出モータの回転駆動により排出することで、行われる。

20

【0082】

発射制御部 250 には、タッチスイッチ 8a と発射停止スイッチ 8b が接続されており、遊技者が発射ハンドル 8 に触れることでタッチスイッチ 8a からタッチ信号が入力し、遊技者が発射停止スイッチ 8b を操作すること（押圧すること）で、発射停止スイッチ 8b から発射停止信号が入力する。

30

【0083】

サブ制御部 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、サブ制御基板 260a には CPU 260b 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部 200 に接続されている。サブ制御部 260（CPU 260b）は、各種ランプ類による装飾表示、スピーカ 10a ~ 10d から出力される効果音、演出表示装置 25 による演出図柄の表示等を用いた演出制御を司るように構成されている。

40

【0084】

主制御部 200 からサブ制御部 260 には、特別図柄の変動表示に関連する各種図柄制御コマンド（変動パターン指定コマンド、停止情報指定コマンド、図柄停止コマンドなど）、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。主制御部 200 から演出表示制御部 280 には、サブ制御部 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。そして、サブ制御部 260 には演出表示制御部 280 が接続されており、サブ制御部 260 から演出表示制御部 280 には、主制御部 200 からの各種図柄制御コマンドに応じた演出図柄の表示（図柄変動演出）を実現するための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。

【0085】

50

演出表示制御部 280 の演出表示制御基板 280 a には、CPU 280 b、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部 260 に接続されており、演出表示制御部 280 には演出表示装置 25 が接続されている。また、演出表示制御基板 280 a には、図示しない画像 ROM が設けられており、その画像 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（前述した図柄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。演出表示制御部 280（CPU 280 b）は、演出表示装置 25 の駆動制御（各種演出用の図柄データや画像データの表示出力処理）を行うように構成されている。

【0086】

その他、サブ制御部 260 には、装飾駆動基板 261 を介して各種 LED・ランプ 262 が接続されており、アンプ基板 263 には、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等を出力するスピーカ 10 a ~ 10 d が接続されている。さらに、サブ制御部 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。サブ制御部 260 は、主制御部 200 や演出ボタン 5 d からの各種指令（変動パターン指定コマンドの受信、演出ボタン操作信号の入力など）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 での演出表示パターン（図柄変動演出の演出パターン）の選択・実行処理等を行う。

【0087】

次に、共通演出について説明する。「共通演出」とは、複数の遊技機 1 において、同じ内容の演出を一斉に開始する演出であり、「一斉演出」とも称する。共通演出は、各遊技機 1 で完全同一の演出態様に限らず、各遊技機 1 で相互に関連性を有する（遊技者に何らかの関連を認識させることができる）演出態様も含んでいる。また、共通演出は、各遊技機 1 に設けられた台上演出装置 11 を同一態様で点灯させたり、各遊技機 1 の演出表示装置 25 の表示領域において、背景色を共通する色に変化させたり、共通するキャラクタを登場させたりすることができる。本実施例では、台上演出装置 11 を用いた共通演出が行われる。共通演出の対象となる遊技機 1 は、例えば遊技ホールの島設備に横並びに配置された複数の遊技機 1 からなる遊技機群とすることができる。

【0088】

図 4 は、遊技機 1 と台上演出装置 11 とホールコンピュータ 300 から構成される遊技システムの構成図である。図 4 に示すように、共通演出が行われる複数の遊技機 1（主制御部 200）からホールコンピュータ 300 に信号が出力され、ホールコンピュータ 300 は各遊技機 1 の遊技状態（潜伏確変状態であるか否か）を把握可能となっている。遊技機 1 からホールコンピュータ 300 への通信は、不正を防止するため一方向でのみ行われる。本実施例では、ホールコンピュータ 300 は、台上演出装置 11 を用いた共通演出を実行するように構成されており、ホールコンピュータ 300 から各遊技機 1 に設けられた台上演出装置 11 に制御信号が出力される。ホールコンピュータ 300 から台上演出装置 11 へは、一方向の通信であっても双方向の通信であってもどちらでもよいが、本実施例では一方向でのみ通信が行われる。また不正防止のため、遊技機 1 と台上演出装置 11 との間では直接通信は行なわれない。共通演出は、複数の台上演出装置 11 の各表示部 11 a を点灯・消灯あるいは点滅することで行われる。

【0089】

本実施例では、各遊技機が一斉に共通演出を開始するが、共通演出の終了タイミングは各遊技機 1 で異なり、潜伏確変状態となっていない遊技機 1 では、所定条件の成立を条件に共通演出を実行期間の途中で終了し、潜伏確変状態となっている遊技機 1 では、共通演出を実行期間の最後まで継続して終了する。潜伏確変状態となっている遊技機 1 は、共通演出の実行期間の最後に、当り確率が高確率状態となっていることを報知する確変報知演出（確率報知演出）を行い、共通演出を終了する。また、共通演出の実行中に当りとなった場合には、当り遊技を開始する前、当り遊技中、又は当り遊技終了後に抽選確率が高確

10

20

30

40

50

率であったのか低確率であったのかを報知する確率報知演出をすることもできる。

【0090】

尚、共通演出を実行したが、潜伏確変状態となっている遊技機がない場合には、所定条件が成立（乱数抽選に当選、特別図柄の変動回数等）する毎に順次共通演出を終了し、最後の遊技機が共通演出を終了した後にも確変報知演出は実行されない。

【0091】

図5は、共通演出の実行タイミングを示すタイミングチャートである。図5に示すように、本実施例では、遊技機1の電源投入時あるいは前回の共通演出の終了時を基準として行われる。具体的には、すべての遊技機1に電源が投入された後（ホールコンピュータ300がすべての遊技機1から電源投入信号を受信した後）、第1所定時間 t_1 が経過した時点で1回目の共通演出の実行が開始される。そして、1回目の共通演出の終了後、第2所定時間 t_2 が経過した時点で2回目の共通演出の実行が開始される。本実施例では、共通演出の終了タイミングが各遊技機1で異なるため、2回目の共通演出は、1回目の共通演出がすべての遊技機1で終了してから第2所定時間 t_2 が経過した時点で開始される。また3回目以降の共通演出についても同様に開始される。

【0092】

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6は、主制御部200の制御下で行われるメインジョブの一例である。図6に示すメインジョブは、主制御基板200aに実装されたCPU200bが、図示しないROM（CPU200bの内蔵ROMまたは主制御基板200aに実装されるROM）に格納されたプログラムに基づいて実行するもので、電源投入処理S100の後、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、当り遊技処理S600の各ステップが、タイマリセットされる毎（本実施例では4ms毎）に繰り返し実行される。電源断発生処理S50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。

【0093】

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る。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、賞球払出制御等が行われる。

【0094】

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（第2始動口28bを開放状態とする）。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。

【0095】

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28cが開動作して、第2始動口28bは通常状態（閉鎖状態）となる。

【0096】

次に、特別図柄遊技処理S500を図7、図8のフローチャートに基づいて説明する。

まず、図7(a)に示すように、始動口28に入賞(遊技球が入球)したか否かを判定し(S501)、始動口28に入賞していないと判定された場合には(S501:NO)。S504の処理に移行する。一方、始動口28に入賞したと判定された場合には(S501:YES)、特別図柄保留数が4未満であるか否かを判定する(S502)。この結果、第1特別図柄保留数が4未満でない(4以上である)と判定された場合には(S502:NO)、S504の処理に移行し、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)、特別図柄用乱数を取得してRAMの所定領域に記憶する(S503)。これにより、特別図柄保留数が1増加する。なお、特別図柄用乱数は、特別図柄当否判定用乱数、特別図柄の当り図柄決定用乱数、リーチ乱数などからなる。

【0097】

次に、大当り遊技中であるか否か(大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONであるか否か)を判定する(S504)。この結果、当り遊技中である(大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONである)と判定された場合には(S504:YES)、特別図柄遊技処理を終了し、大当り遊技中でない(大当り遊技フラグおよび小当り遊技フラグがOFFである)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)。

【0098】

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S509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)。ここで、特別図柄の停止表示時間とは、停止表示された特別図柄を確定させる時間のことであり、本実施例では、特別図柄の停止表示時間を「1秒」としている。そして、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S512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)。

【0099】

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)、特別図柄遊技処理を終了する。一方、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)、特別図柄変動表示処理を行う(S508)。

【0100】

ここで、特別図柄変動表示処理を図8のフローチャートに基づいて説明する。まず、主制御部200のRAMの所定領域(保留記憶領域)に記憶されている特別図柄当否判定用乱数(始動口28への遊技球入球時に取得された当否判定用乱数)を読み出し(S508a)、特別図柄当否判定を行う(S508b)。特別図柄当否判定では、確率変動機能が作動中(確変遊技中)の場合には、確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を高くした状態(高確率状態)で当否判定を行い、確率変動機能が作動中でない(通常遊技中)と判定された場合には、非確率変動時の当否判定、すなわち判定結果が大当たりとなる確率を低くした状態(低確率状態)で当否判定を行う。

【0101】

次に、特別図柄当否判定の結果が大当たりであるか否かを判定する(S508c)。この結果、大当たりであると判定された場合には(S508c:YES)、大当たり変動パターンテーブル設定処理を行い(S508d)、変動パターン決定乱数を取得し、主制御部200のRAMの所定領域(保留記憶領域)に記憶されている大当たり図柄決定用乱数を読み出す(S508e)。

【0102】

一方、S508cの判定処理で大当たりでないと判定された場合には(S508c:NO)、大当たりでないと判定された特別図柄当否判定用乱数を用いて小当り抽選を行い、その結果が小当りであるか否かを判定する(S508m)。この結果、小当りであると判定された場合には(S508m:YES)、小当り変動パターンテーブル設定処理を行い(S508n)、変動パターン決定乱数と小当り図柄決定乱数を取得する(S508o)。一

10

20

30

40

50

方、小当りでないと判定された場合には (S 5 0 8 m : N O)、外れ変動パターンテーブル設定処理を行い (S 5 0 8 f)、変動パターン決定乱数と外れ図柄決定乱数を取得する (S 5 0 8 g)。

【 0 1 0 3 】

次に、特別図柄の変動パターンと停止図柄を決定する (S 5 0 8 h)。特別図柄の変動パターンは、S 5 0 8 e、S 5 0 8 o、S 5 0 8 g で取得した特別図柄変動パターン決定用乱数を用いて、S 5 0 8 d、S 5 0 8 n、S 5 0 8 f の何れかの処理でセットした変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択する。特別図柄の停止図柄は、S 5 0 8 e で読み出した大当り図柄決定用乱数、S 5 0 8 o で読み出した小当り図柄決定用乱数または S 5 0 8 g で取得した外れ図柄決定用乱数を用いて、特別図柄の停止図柄を確変大当り図柄、通常大当り図柄、外れ図柄の何れかに決定する。

10

【 0 1 0 4 】

次に、S 5 0 8 h で決定された停止図柄および変動パターンに従って、特別図柄表示部 6 1 で特別図柄の変動表示を開始し (S 5 0 8 i)、サブ制御部 2 6 0 に図柄変動開始時コマンド (変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンド) を送信する (S 5 0 8 j)。変動パターン指定コマンドは、S 5 0 8 h で設定された特別図柄の変動パターンを指定するコマンドであり、停止情報指定コマンドは、特別図柄の停止図柄を指定するコマンドである。この図柄変動開始時コマンド (変動パターン指定コマンドと停止情報指定コマンド) をサブ制御部 2 6 0 に送信すると、これらコマンドを受信したサブ制御部 2 6 0 および演出表示制御部 2 8 0 の制御下で図柄変動演出 (演出図柄の変動表示) が開始される。そして、特別図柄保留数を 1 減算する (S 5 0 8 k)。以上までが、特別図柄の変動表示を開始する際の処理である。

20

【 0 1 0 5 】

次に、図 7 (a) に戻り、上記 S 5 0 5 で特別図柄が変動中であると判定された場合には (S 5 0 5 : Y E S)、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する (S 5 0 9)。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には (S 5 0 9 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には (S 5 0 9 : Y E S)、特別図柄の変動表示を停止し (S 5 1 0)、特別図柄の停止表示時間を設定する (S 5 1 1)。

【 0 1 0 6 】

30

次に、特別図柄の停止図柄表示時間が経過したか否かを判定する (S 5 1 2)。この結果、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していないと判定された場合には (S 5 1 2 : N O)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していると判定された場合には (S 5 1 2 : Y E S)、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 7 (b) の S 5 1 3)。

【 0 1 0 7 】

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 (S 5 1 3 : Y E S)、特別図柄の停止図柄が第 2 大当り図柄 (第 2 確変大当り図柄または第 2 通常大当り図柄) であるか否かを判定する (S 5 1 4)。この結果、特別図柄の停止図柄が第 2 大当り図柄である場合には (S 5 1 4 : Y E S)、第 2 大当り遊技用の大入賞口 3 3 a の開放パターン (2 R 用大入賞口開放パターン) をセットし (S 5 1 5)、特別図柄の停止図柄が第 2 大当り図柄でない場合 (第 1 大当り図柄である場合) には (S 5 1 4 : N O)、第 1 大当り遊技用の大入賞口 3 3 a の開放パターン (1 5 R 用大入賞口開放パターン) をセットする (S 5 1 6)。そして、大当り遊技フラグを ON にセットする (S 5 1 7)。これにより、S 5 1 5 または S 5 1 6 の処理でセットされた大入賞口開放パターンに従って大当り遊技が開始される。

40

【 0 1 0 8 】

次に、確変フラグが ON であるか否かを判定し (S 5 1 8)、確変フラグが ON であると判定された場合は (S 5 1 8 : Y E S)、確変フラグを OFF にセットし (S 5 1 9)、S 5 2 0 の処理に移行する。一方、確変フラグが ON でないと判定された場合には (S

50

518: NO)、そのままS520の処理に移行する。

【0109】

S520の処理では、変動短縮フラグがONであるか否かを判定し、変動短縮フラグがONでないと判定された場合には(S520:NO)、そのまま特別図柄遊技処理を終了する。一方、変動短縮フラグがONであると判定された場合には(S520:YES)、変動短縮フラグをOFFにセットし(S521)、さらに開放延長フラグをOFFにセットする(S522)。これにより、大当り遊技の開始に伴い、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を停止する。

【0110】

次に、上記S513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(S513: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(S523)。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(S523:NO)、S526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判定された場合には(S523:YES)、小当り用大入賞口開放パターンをセットする(S524)。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33a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。そして、小当り遊技フラグをONにセットする(S525)。これにより、S524の処理でセットした小当り用大入賞口開放パターンに従って小当り遊技が開始する。

10

【0111】

次に、変動短縮フラグがONであるか否かを判定する(S526)。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(S526:NO)、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(S526:NO)、変動短縮カウンタを1減算し(S527)、変動短縮カウンタがゼロになったか否かを判定する(S528)。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、大当り遊技の終了後に大当り図柄に応じて後述のS609f、S609kの処理(図10参照)でセットされる。

20

【0112】

そして、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(S528:NO)、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(S528:YES)、変動短縮フラグをOFFにし(S529)、開放延長フラグをOFFにする(S530)。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停止する。

30

【0113】

次に、当り遊技処理S600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、当り遊技中であるか否か(大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONであるか否か)を判定する(S601)。この結果、当り遊技中でない(大当り遊技フラグおよび小当り遊技フラグがOFFである)と判定された場合には(S601:NO)、当り遊技処理を終了し、当り遊技中である(大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONである)と判定された場合には(S601:YES)、大入賞口33aが開放中であるか否かを判定する(S602)。この結果、大入賞口33aが開放中であると判定された場合には(S602:YES)、大入賞口33aの開放時間が経過したか否かを判定し(S603)、大入賞口33aの開放時間が経過していないと判定された場合には(S603:NO)、大入賞口33aに規定入賞数の入賞があったか否か(規定数の遊技球が入球したか否か)を判定する(S604)。

40

【0114】

この結果、大入賞口33aに規定入賞数が入賞していないと判定された場合には(S604:NO)、当り遊技処理を終了し、大入賞口33aに規定入賞数が入賞していると判定された場合(S604:YES)または大入賞口33aの開放時間が経過していると判定された場合には(S603:YES)、大入賞口33aを閉鎖する(S605)。

【0115】

また、上記S602で、大入賞口33aが開放中でないと判定された場合には(S60

50

2 : NO)、当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する(S606)。S606の判定処理は、第1大当り遊技であれば大当り遊技のラウンド数が15ラウンドに達したか否か、第2大当り遊技であれば大当り遊技のラウンド数が2ラウンドに達したか否か、小当り遊技であれば大入賞口33aの開閉回数が2回に達したか否かを判定する。

【0116】

この結果、当り遊技終了条件が成立していないと判定された場合には(S606:NO)、大入賞口33aの開鎖時間(インターバル時間)が経過しているか否かを判定し(S607)、大入賞口33aの開鎖時間が経過していないと判定された場合には(S607:NO)、当り遊技処理を終了し、大入賞口33aの開鎖時間が経過していると判定された場合には(S607:YES)、大入賞口33aを開放させる(S608)。

10

【0117】

上記S606で、当り遊技終了条件が成立していると判定された場合には(S606:YES)、当り遊技終了時処理を行う(S610)。ここで、当り遊技終了時処理について図10のフローチャートに基づいて説明する。

【0118】

当り遊技終了時処理では、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OFFにセットする(S610a)。次に、今回の当りが確変大当り(第1確変大当りまたは第2確変大当り)であるか否かを判定する(S610b)。この結果、確変大当りであると判定された場合は(S610b:YES)、確変フラグをONにセットする(S610c)。これにより、確率変動機能の作動が開始する(高確率状態となる)。

20

【0119】

次に、終了した当り遊技が開放時間延長機能の作動を伴うものであるか否かを判定する(S610d)。このS610dの処理では、終了した当り遊技が「第1確変大当り遊技(15R確変大当り遊技)」であるか、あるいは「開放時間延長機能作動時に発生した第2確変大当り遊技(2R確変大当り遊技)」である場合に、開放時間延長機能の作動を伴うものであると判定され、終了した当り遊技が「開放時間延長機能非作動時に発生した第2確変大当り遊技(2R確変大当り遊技)」である場合に、開放時間延長機能の作動を伴わないものであると判定される。そして、開放時間延長機能の作動を伴わないと判定された場合には(S610d:NO)、当り遊技処理を終了し、開放時間延長機能の作動を伴うと判定された場合には(S610d:YES)、変動短縮フラグをONにセットし(S610e)、開放延長フラグをONにセットし(S610f)、変動短縮カウンタを10,000回にセットする(S610g)。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する。

30

【0120】

一方、上記S610bの判定処理で、今回の当りが確変大当りでないと判定された場合は(S610b:NO)、今回の当りが通常大当りであるか否かを判定する(S610h)。この結果、通常大当りでないと判定された場合(つまり、今回の当りが小当りの場合)には(S610h:NO)、当り遊技処理を終了し、通常大当りであると判定された場合には(S610h:YES)、今回終了した通常大当り遊技が開放時間延長機能の作動を伴うものであるか否かを判定する(S610i)。このS610iの処理では、終了した通常大当り遊技が「第1通常大当り遊技(15R通常大当り遊技)」であるか、あるいは「開放時間延長機能作動時に発生した第2通常大当り遊技(2R通常大当り遊技)」である場合に、開放時間延長機能の作動を伴うものであると判定され、終了した通常大当り遊技が「開放時間延長機能非作動時に発生した第2通常大当り遊技(2R通常大当り遊技)」である場合に、開放時間延長機能の作動を伴わないものであると判定される。そして、開放時間延長機能の作動を伴わないと判定された場合には(S610i:NO)、当り遊技処理を終了し、開放時間延長機能の作動を伴うと判定された場合には(S610i:YES)、変動短縮フラグをONにセットし(S610j)、開放延長フラグをONにセットし(S610k)、変動短縮カウンタを100回にセットする(S610l)。これ

40

50

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する。

【0121】

次に、ホールコンピュータ300が行う共通演出実行処理について説明する。図11は、共通演出実行処理の流れを示すフローチャートであり、図12は、共通演出の進行に伴う台上演出装置11の変化を示す説明図である。図12に示す例では、隣り合う5台の遊技機1からなる遊技機群で共通演出が行われるものとする。

【0122】

まず、ホールコンピュータ300は、共通演出の開始タイミングであるか否かを判定する(S700)。共通演出の開始タイミングは、遊技機1に電源投入された時点あるいは前回の共通演出が終了した時点からの経過時間で決定される。このため、S700の判定処理では、遊技機1の電源投入から所定時間t1が経過したか否か、あるいは前回の共通演出終了時から所定時間が経過したか否かを判定する。図12は、遊技機1の電源投入から所定時間t1が経過した場合を示している。

10

【0123】

S700の判定処理の結果、共通演出の開始タイミングでないと判定された場合には(S700:NO)、共通演出の開始タイミングが到来するまで待機状態となる。一方、共通演出の開始タイミングであると判定された場合には(S700:YES)、共通演出の対象となる遊技機群に含まれるすべての遊技機1で共通演出を開始する(S701)。本実施例では、図12(a)に示すように、共通演出の対象となる各遊技機1に対応する台上演出装置11で、表示部11aを点滅させることで共通演出を開始する。

20

【0124】

次に、共通演出が開始されてから所定時間S1が経過したか否かを判定する(S702)。この結果、共通演出が開始されてから所定時間S1が経過していないと判定された場合には(S702:NO)、所定時間S1が経過するまで待機状態となる。一方、共通演出が開始されてから所定時間S1が経過していると判定された場合には(S702:YES)、共通演出の対象となる(共通演出が実行されている)遊技機1の中に潜伏確変状態となっている遊技機1が存在するか否かを判定する(S703)。S703の判定処理では、共通演出の開始時に潜伏確変状態となっている遊技機1のみを対象としてもよく、あるいは共通演出の開始後に潜伏確変状態となった遊技機1をも対象としてもよい。

【0125】

30

この結果、共通演出の対象となる遊技機1の中に潜伏確変状態となっている遊技機1が存在しないと判定された場合には(S703:NO)、共通演出の対象となる遊技機群に含まれるすべての遊技機1で共通演出を終了する(S704)。一方、共通演出の対象となる遊技機1の中に潜伏確変状態となっている遊技機1が存在すると判定された場合には(S703:YES)、潜伏確変状態となっていない遊技機1の一部で共通演出を終了させる(S705)。これらの遊技機1では、共通演出が実行期間の途中で終了することとなる。

【0126】

本実施例では、図12の左から4番目の遊技機1が潜伏確変状態(高確率状態)であり、左から1番目、2番目、3番目、5番目の遊技機1が潜伏確変状態でない(通常確率状態)ものとする。そして、潜伏確変状態でない左から1番目、2番目、3番目、5番目の遊技機1のうち、左から3番目と5番目の遊技機1で共通演出を終了させ、左から1番目と2番目の遊技機1で共通演出を継続させている。これにより、左から1番目、2番目、4番目の遊技機1に対応する台上演出装置11で、表示部11aの点滅が継続されて共通演出が継続される。

40

【0127】

次に、一部の遊技機1で共通演出を終了してから所定時間S2が経過したか否かを判定する(S706)。この結果、一部の遊技機1で共通演出を終了してから所定時間S2が経過していないと判定された場合には(S706:NO)、所定時間S2が経過するまで待機状態となる。一方、一部の遊技機1で共通演出を終了してから所定時間S2が経過し

50

ていると判定された場合には（S706：YES）、潜伏確変状態となっている遊技機1において、確率変動機能が作動している高確率状態であることを示す確変報知演出を実行する（S707）。本実施例では、図12の左から4番目の遊技機1が潜伏確変状態となっているので、図12（c）に示すように、左から1番目と2番目の遊技機1で共通演出を終了し、4番目の遊技機1に対応する台上演出装置11の表示部11aを点灯表示させることで、当該遊技機1が高確率状態であることを報知する確変報知演出を実行している。これにより、潜伏確変状態となっていない遊技機1では、共通演出が実行期間の途中で終了し、潜伏確変状態となっている遊技機1では、共通演出が実行期間の最後で終了することとなる。

【0128】

10

以上説明した本実施例のように、潜伏確変状態を発生させることができる複数の遊技機1で、潜伏確変状態となっている遊技機1のみならず、潜伏確変状態となっていない遊技機1を含めて共通演出を行い、潜伏確変状態となっている遊技機1で最終的に確変報知演出を行うことで、遊技機群全体での遊技興趣を向上させることができ、延いては遊技場全体での遊技興趣を向上させることができるという新規な遊技性を提供できる。

【0129】

また、遊技が行われていない遊技機1においても共通演出が行われることで、当該遊技機1で潜伏確変状態が発生している可能性があることを遊技者に認識させることができる。これにより、遊技が行われていない遊技機1で遊技を行わせる誘因となる。これにより、遊技機1の稼働率向上が期待できる。

20

【0130】

また、本実施例では、潜伏確変状態となっていない（当り確率が高確率となっていない）遊技機1での共通演出を段階的に終了させ、最終的に潜伏確変状態となっている（当り確率が高確率となっている）遊技機1で確変報知演出を実行するように構成している。これにより、遊技者は、共通演出が継続している遊技機1は、高確率状態となっている（確率変動機能が作動している）可能性が高いことを認識でき、共通演出が継続している遊技機1で遊技を行っている遊技者の期待感を向上させることができる。

【0131】

また、S704において、すべての遊技機1で共通演出を終了するとしたが、共通演出は、特定条件成立（乱数抽選に当選、特別図柄の変動回数が所定回数に到達）により共通演出を実行する遊技機群で一斉に終了してもよいし、遊技機群を構成する各遊技機が、遊技機特定条件を成立（乱数抽選に当選、特別図柄の変動回数が所定回数に到達）する毎に順次終了してもよい。

30

【0132】

（第2実施例）

次に、本発明の第2実施例について説明する。本第2実施例では、共通演出が行われる各遊技機1で、共通演出開始前における潜伏確変状態（確率非報知状態）を発生させる可能性のある特定当り（第2確変大当り、第2通常大当り、小当り）の当選回数に応じて共通演出の実行期間を異ならせている。

【0133】

40

本第2実施例では、共通演出の基本実行期間を300秒とし、共通演出の非実行中に特別図柄当否判定で特定当りに当選した場合に、共通演出の実行期間を所定時間だけ延長するように構成している。延長する時間は、特定当りの種類によらず固定としてもよく、特定当りの種類に応じて異ならせてもよく、特定当りの発生毎に抽選により決定してもよい。本第2実施例では、特別図柄当否判定で「第2通常大当り」または「第2確変大当り」に当選する毎に、共通演出の実行期間を120秒延長し、特別図柄当否判定で「小当り」に当選する毎に、共通演出の実行期間を60秒延長している。

【0134】

図13は、本第2実施例の共通演出の実行態様を示すタイミングチャートである。本第2実施例では、4台の遊技機1（遊技機A～遊技機D）で共通演出を行うものとする。

50

【 0 1 3 5 】

図 1 3 に示すように、電源投入から第 1 所定時間 t_1 が経過した時点で、遊技機 A ~ 遊技機 D において共通演出が開始される。このとき、電源投入から共通演出が開始するまでの期間が第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} となっており、第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} における特定当りの当選回数によって、共通演出の実行期間が決定される。

【 0 1 3 6 】

図 1 3 に示す例では、遊技機 A は、第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} に特定当りに当選しなかったため、共通演出の実行期間は 3 0 0 秒となっている。遊技機 B は、第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} に第 2 確変大当りに 1 回、小当りに 2 回当選したため、共通演出の実行期間は 5 4 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 1 2 0 \text{ 秒} + 6 0 \text{ 秒} \times 2$) となっている。遊技機 C は、第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} に第 2 確変大当りに 1 回、第 2 通常大当りに 1 回、小当りに 2 回当選したため、共通演出の実行期間は 6 6 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 1 2 0 \text{ 秒} \times 2 + 6 0 \text{ 秒} \times 2$) となっている。遊技機 D は、第 1 特定当りカウント期間 t_{c1} に小当りに 1 回当選したため、共通演出の実行期間は 3 6 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 6 0 \text{ 秒}$) となっている。このため、最初に遊技機 A で共通演出が終了し、次に遊技機 D で共通演出が終了し、次に遊技機 B で共通演出が終了し、最後に遊技機 C で共通演出が終了する。

【 0 1 3 7 】

図 1 3 に示すように、最後に遊技機 C で共通演出が終了してから第 2 所定時間 t_2 が経過した時点で、遊技機 A ~ 遊技機 D において共通演出が開始される。前回の共通演出が終了してから次の共通演出が開始するまでの期間が第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} となっており、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} における特定当りの当選回数によって、2 回目の共通演出の実行期間が決定される。前回の共通演出の実行期間は各遊技機 A ~ D でそれぞれ異なっているため、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} も各遊技機 A ~ D でそれぞれ異なる。具体的には、前回の共通演出の実行期間が短い遊技機ほど第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} が長くなる。

【 0 1 3 8 】

図 1 3 に示す例では、前回の共通演出の実行期間が最も短かった遊技機 A、2 番目に短かった遊技機 D、3 番目に短かった遊技機 B、4 番目に短かった（最も長かった）遊技機 C の順で、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} が長くなっている。そして、遊技機 A では、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} に第 2 確変大当りに 2 回、小当りに 2 回当選したため、共通演出の実行期間は 6 6 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 1 2 0 \text{ 秒} \times 2 + 6 0 \text{ 秒} \times 2$) となっている。遊技機 B では、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} に小当りに 2 回当選したため、共通演出の実行期間は 4 2 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 6 0 \text{ 秒} \times 2$) となっている。遊技機 C では、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} に小当りに 1 回当選したため、共通演出の実行期間は 3 6 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 6 0 \text{ 秒}$) となっている。遊技機 D では、第 2 特定当りカウント期間 t_{c2} に第 2 確変大当りに 1 回、小当りに 2 回当選したため、共通演出の実行期間は 5 4 0 秒 ($= 3 0 0 \text{ 秒} + 1 2 0 \text{ 秒} \times 1 + 6 0 \text{ 秒} \times 2$) となっている。

【 0 1 3 9 】

以上の本第 2 実施例の構成によれば、共通演出開始前の特定当り（第 2 確変大当り、第 2 通常大当り、小当り）の当選回数に応じて共通演出の実行期間が決定されるという新規な遊技性を提供でき、遊技興趣を向上させることができる。また、特定当りの当選回数を共通演出の実行期間に反映させることで、大入賞口 3 3 a の開放時間が短く獲得できる賞球数が少ない特定当りに新たな価値を付与することができる。さらに、特定当りの当選回数が多いほど、潜伏確変状態となっている可能性が高いので、特定当りの当選回数が多いほど共通演出の実行期間を長くすることで遊技者の大当りへの期待感を高め、共通演出を有効なものとするることができる。

【 0 1 4 0 】

また、前回の共通演出の実行期間が短かった遊技機では、次回の共通演出開始までの特定当りカウント期間が長くなるので、特定当りカウント期間における特定当りの当選回数が増える可能性が高く、次回の共通演出の実行期間が長くなる可能性が高い。一方、前

10

20

30

40

50

回の共通演出の実行期間が長かった遊技機では、次回の共通演出開始までの特定当りカウント期間が短くなるので、特定当りカウント期間における特定当りの当選回数が少なくなる可能性が高く、次回の共通演出の実行期間が短くなる可能性が高い。これにより、共通演出が行われる各遊技機において、共通演出の実行期間が長くなる遊技機や短くなる遊技機が固定されることがない。

【0141】

また、本発明の遊技機は、特定当りを種別毎（第2確変大当り、第2通常大当り、小当り）にカウントして記憶する特定当りカウント手段を備えている。

【0142】

（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。

【0143】

例えば、上記各実施例では、複数の遊技機1からホールコンピュータ300に信号を出力し、ホールコンピュータ300から複数の遊技機1のそれぞれに対応する台上演出装置11に制御信号を出力して共通演出を実行するように構成したが、これに限らず、複数の遊技機1で共通演出を実行するために種々の構成を採用することができる。

【0144】

例えば、図14に示す構成では、複数の台上演出装置11がそれぞれ制御用のCPUを備えており、遊技機1から対応する台上演出装置11に遊技状態を示す信号を送信し、複数の台上演出装置11同士で双方向に信号を送信し、各台上演出装置11が遊技機群の遊技状態（抽選確率）を把握することで、共通演出の制御を行うように構成されている。尚、不正防止のため、台上演出装置11から遊技機1への信号の入力はできない。また、図15に示す構成では、複数の遊技機1とホールコンピュータ300との間で双方向に信号を送信し、ホールコンピュータ300が共通演出の制御を行うように構成されている。また、図16に示す構成では、複数の遊技機1同士で双方向に信号を送信し、各遊技機1の制御部（主制御部200やサブ制御部260等）が共通演出の制御を行うように構成されている。図15、16の場合には、遊技機1への外部からの信号入力を可能にしているので、遊技機1の演出表示装置25を用いて共通演出を実行することができる。あるいは、図示を省略しているが、遊技機1と他の機器との間や台上演出装置11と他の機器との間で通信を行わない構成としてもよい。この場合には、各遊技機1あるいは各台上演出装置11のそれぞれが経過時間を計測するタイマ手段を有し、遊技機群で一斉（同時）に行なわれる電源投入時からの経過時間を基準として所定時間経過毎に共通演出を行うようにすればよい。

【0145】

また、共通演出の開始タイミングとなる電源投入時からの所定時間（ t_1 ）又は遊技群全てが共通演出を終了してからの所定時間（ t_2 、 t_3 、 \dots 、 t_n ）は、単一の予め設定された一定の値（例えば、1800s）でもよいし、予め定められた複数の値（例えば、300s、1000s、1800s）から共通演出終了時に乱数抽選等により選択してもよい。

【0146】

また、共通演出の対象となる複数の遊技機1において、共通演出を実行開始する際に確変報知演出を実行している遊技機1が存在する場合には、当該遊技機1を除いて共通演出を開始するようにすればよい。

【0147】

また、共通演出の対象となる複数の遊技機1において、共通演出を実行開始する際に当り遊技を実行中の遊技機1が存在する場合には、当該遊技機1を除いて共通演出を開始するか、あるいは当該遊技機1で当り遊技が終了するまで共通演出の実行開始を遅延させ、

10

20

30

40

50

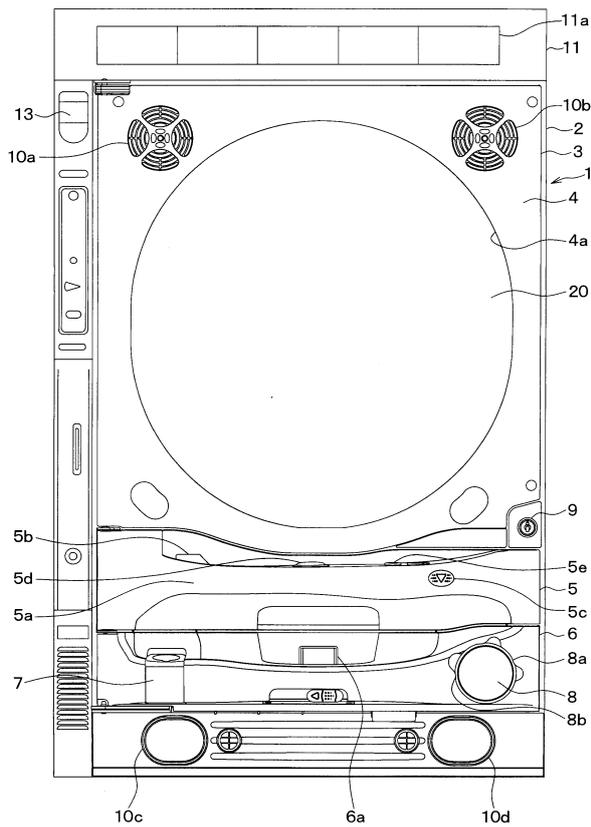
当該遊技機 1 を含めて共通演出を実行開始するようにすればよい。

【符号の説明】

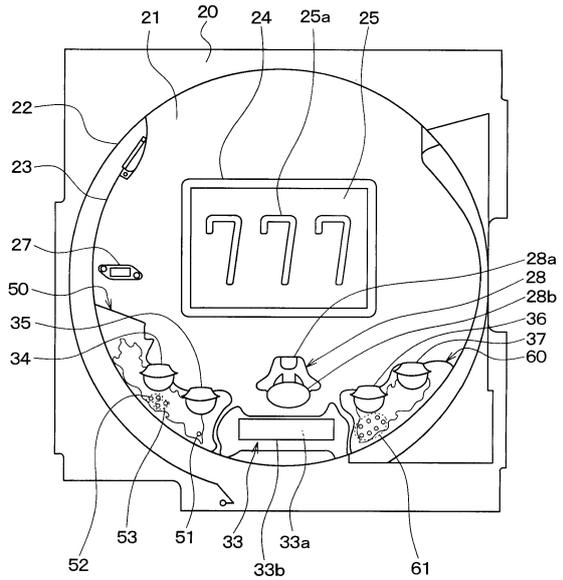
【0148】

1...遊技機、11...台上演出装置（共通演出実行手段）、20...遊技盤、21...遊技領域、25...演出表示装置（演出図柄表示装置）、28...始動口、33a...大入賞口、200...主制御部（当り遊技実行手段、確率設定手段、確率非報知状態発生手段）、260...サブ制御部、300...ホールコンピュータ（共通演出実行手段）。

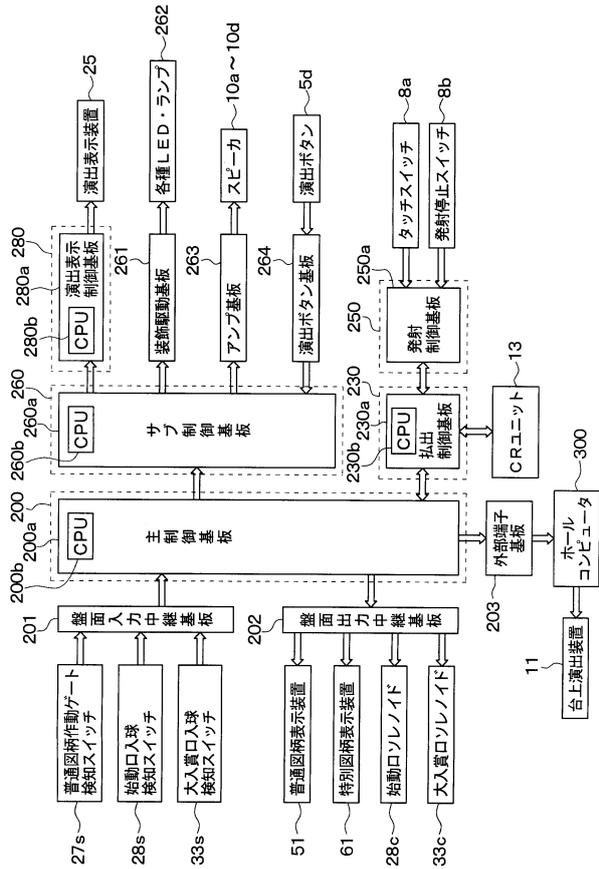
【図1】



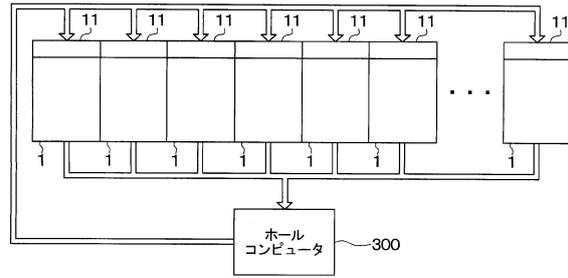
【図2】



【図3】



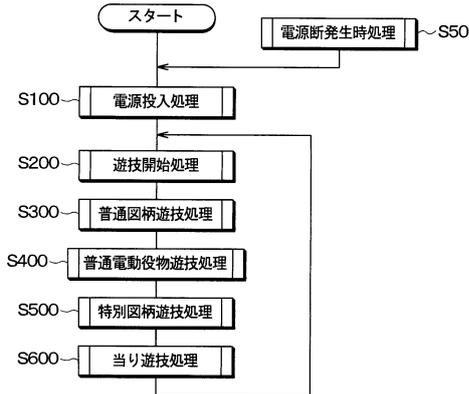
【図4】



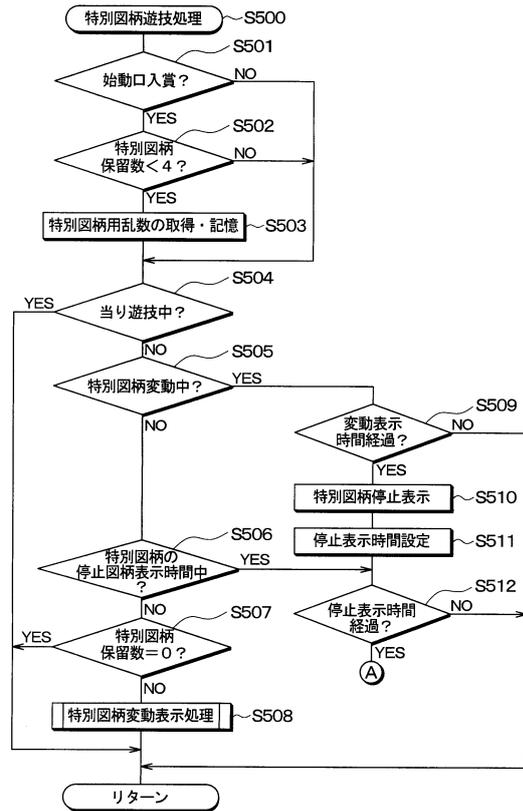
【図5】



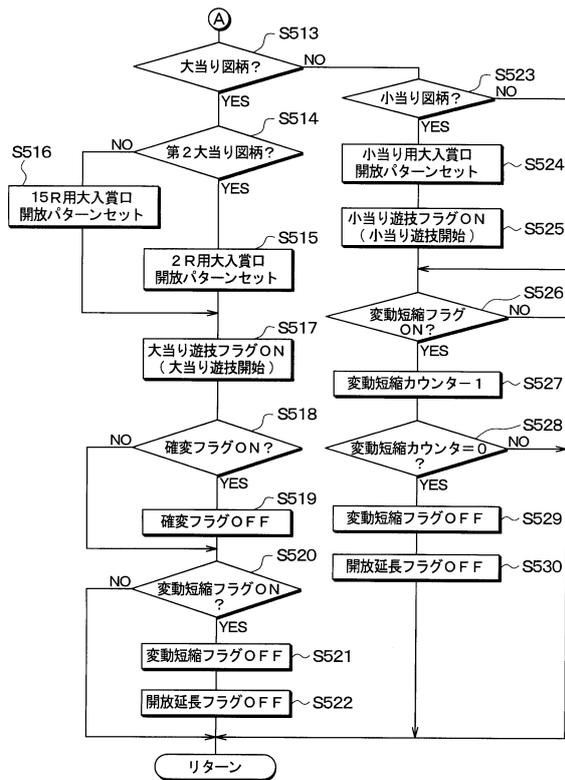
【図6】



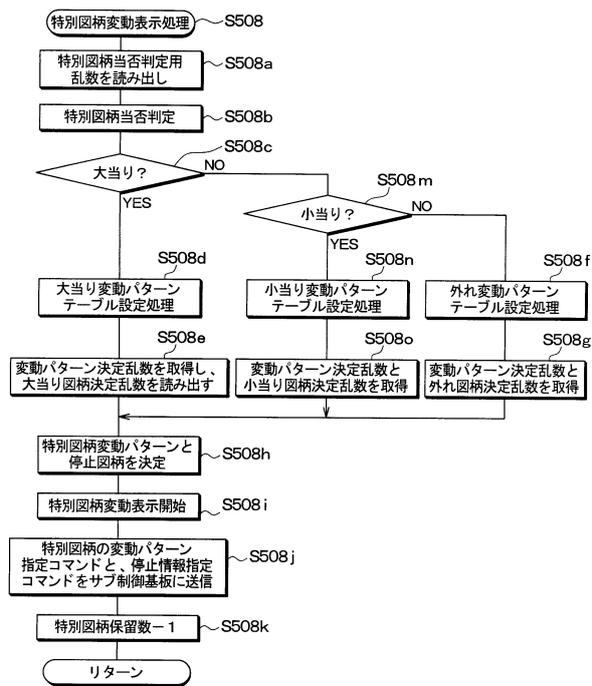
【図7(a)】



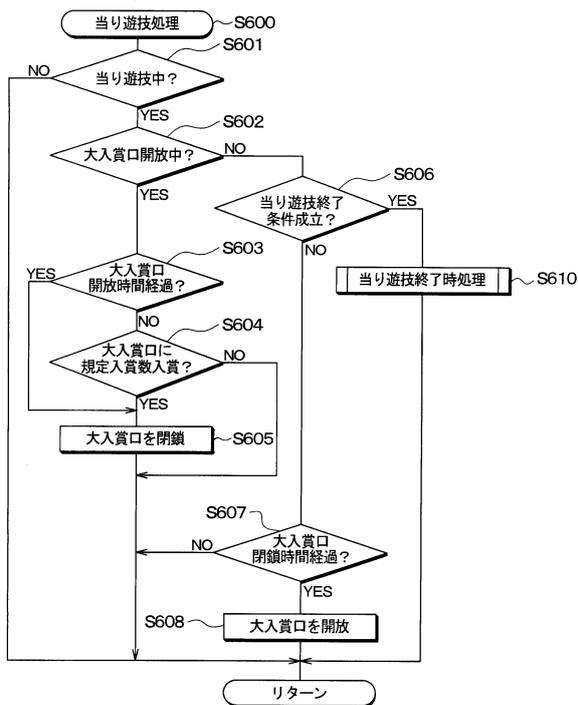
【図7(b)】



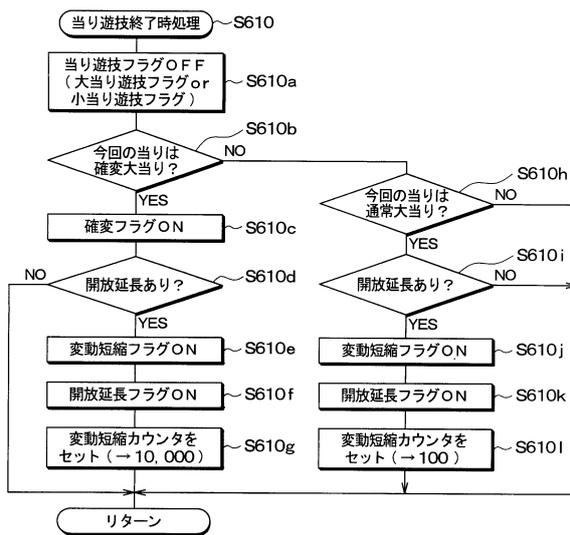
【図8】



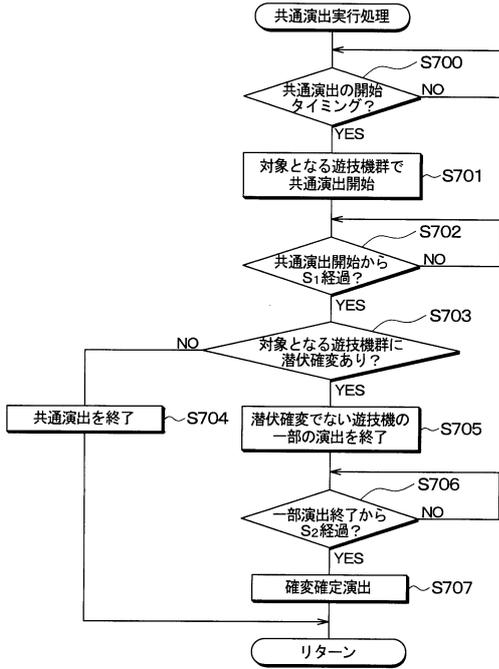
【図9】



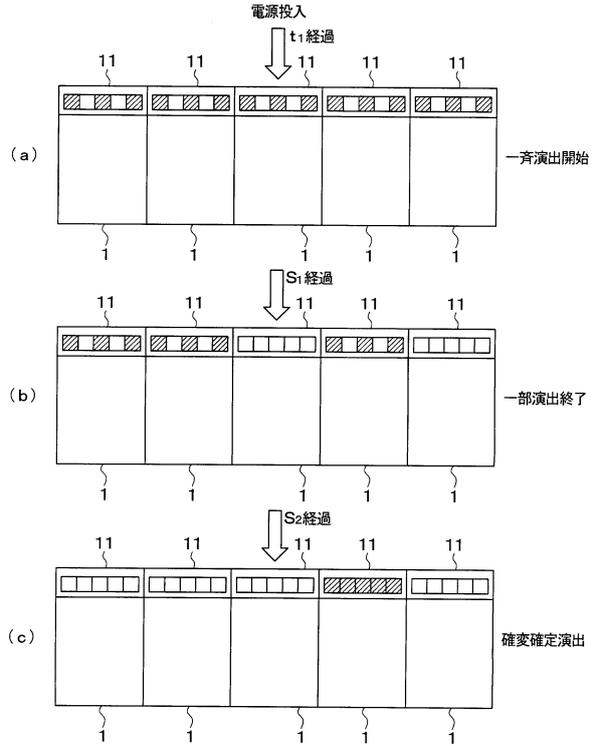
【図10】



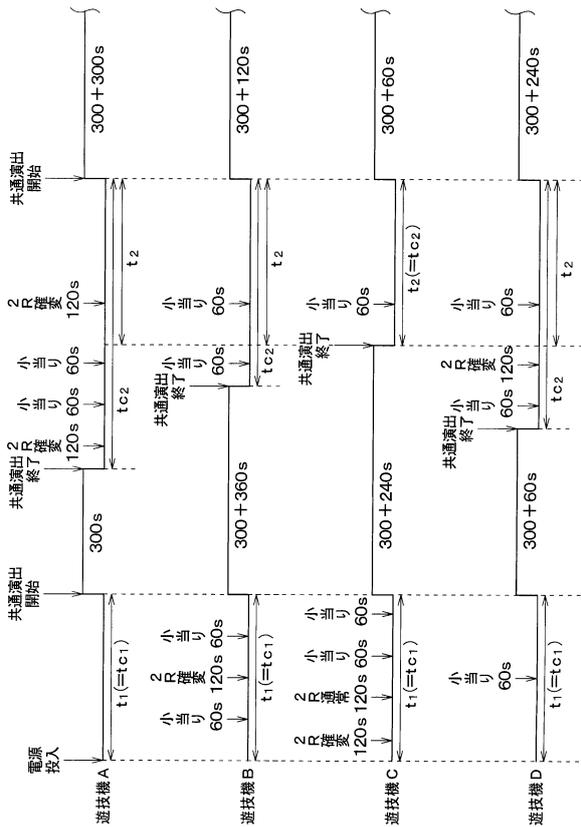
【図11】



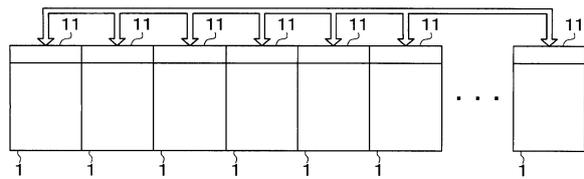
【図12】



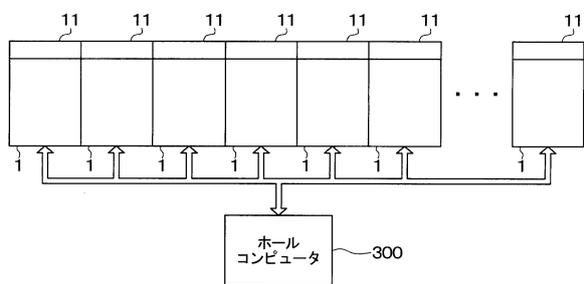
【図13】



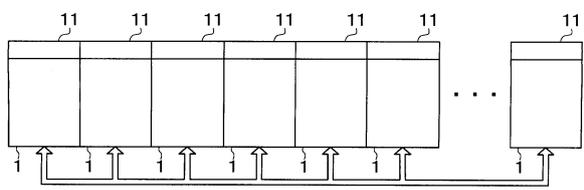
【図14】



【図15】



【図16】



フロントページの続き

- (72)発明者 廣川 智也
愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内
- (72)発明者 宮尾 敏光
愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内

審査官 清水 徹

- (56)参考文献 特開2008-142138(JP,A)
特開2005-52264(JP,A)
特開2003-154089(JP,A)
特開2004-167111(JP,A)
特開2008-206844(JP,A)
特開2004-351095(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02