

(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2010-82022

(P2010-82022A)

(43) 公開日 平成22年4月15日(2010.4.15)

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

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 25 頁)

(21) 出願番号	特願2008-252009 (P2008-252009)	(71) 出願人	000161806
(22) 出願日	平成20年9月30日 (2008. 9. 30)		京楽産業. 株式会社
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
		(74) 代理人	100117651
			弁理士 高垣 泰志
		(72) 発明者	永縄 卓郎
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		(72) 発明者	山田 裕
			愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
			京楽産業. 株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 AA13 AA33 AA39 AA42 BC15
			CA27 EB03 EB45 EB52 EB56
			EB74

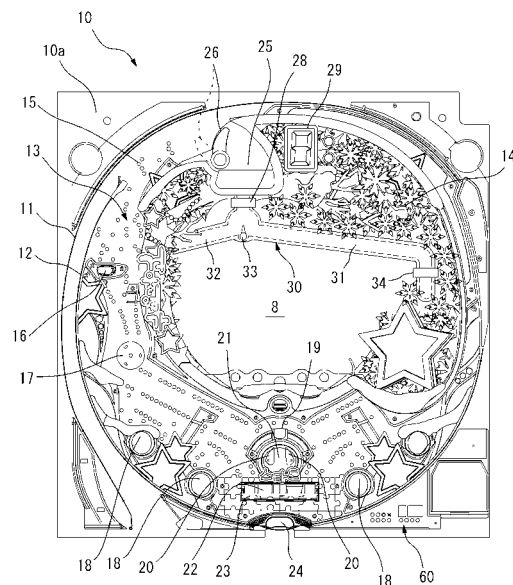
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】大当たり抽選において遊技者が多くの賞球を獲得することが困難な当たりに当選した場合であっても、遊技者をその大当たり遊技に集中させるようにする。

【解決手段】大当たり抽選に当選すると、第1役物23が第1大入賞口22を開閉する第1の大当たり遊技と、第2役物26が第2大入賞口25を開閉する当たりであって第2大入賞口の1回当たりの開放時間が第1の大当たり遊技よりも短く設定される第2の大当たり遊技とのいずれか一方が設定されると共に、通常確率状態と高確率状態とのいずれか一方が設定される。第2の大当たり遊技において第2大入賞口に遊技球が入賞すると、その遊技球は遊技球案内通路30に導かれる。そして振分部材33によって現在時刻に応じた確率で遊技球が第1通路31に振り分けられると、所定条件下で、第2の大当たり遊技の終了後における遊技状態が通常確率状態と高確率状態とのいずれであるかを報知する。

【選択図】図2



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

始動口に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行い、当該抽選において当選した場合にその当たり種別に応じた大当たり遊技に移行させると共に、前記大当たり遊技の終了後に、前記大当たり抽選における大当たりの当選確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも高い確率である高確率状態とのいずれかに移行させる遊技機であって、

第 1 大入賞口を開閉する第 1 役物と、

前記第 1 大入賞口とは異なる位置に設けられた第 2 大入賞口を開閉する第 2 役物と、

前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記第 1 役物が前記第 1 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 1 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が長く設定される第 1 の大当たり遊技と、前記第 2 役物が前記第 2 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 2 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が前記第 1 の大当たり遊技よりも短く設定される第 2 の大当たり遊技とのいずれか一方を設定すると共に、前記第 1 および第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態として前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれか一方を設定する遊技状態設定手段と、

前記第 2 の大当たり遊技において前記第 2 大入賞口に遊技球が入賞したことを検知する入賞検知手段と、

前記入賞検知手段の下流側に設けられた第 1 通路と第 2 通路とを有する遊技球案内通路と、

前記遊技球案内通路に設けられ、前記入賞検知手段によって前記第 2 大入賞口への入賞が検知された後の遊技球を前記第 1 通路と前記第 2 通路のいずれか一方に振り分ける振分手段と、

前記振分手段を駆動する振分駆動手段と、

前記振分手段によって遊技球が前記第 1 通路に振り分けられた場合、所定条件下で、前記第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態が前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれであるかを報知する報知手段と、

現在時刻をカウントする計時手段と、

を備え、

前記振分駆動手段は、前記計時手段における現在時刻に応じて前記振分手段を駆動する駆動パターンを変化させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

始動口に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行い、当該抽選において当選した場合にその当たり種別に応じた大当たり遊技に移行させると共に、前記大当たり遊技の終了後に、前記大当たり抽選における大当たりの当選確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも高い確率である高確率状態とのいずれかに移行させる遊技機であって、

第 1 大入賞口を開閉する第 1 役物と、

前記第 1 大入賞口とは異なる位置に設けられた第 2 大入賞口を開閉する第 2 役物と、

前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記第 1 役物が前記第 1 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 1 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が長く設定される第 1 の大当たり遊技と、前記第 2 役物が前記第 2 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 2 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が前記第 1 の大当たり遊技よりも短く設定される第 2 の大当たり遊技とのいずれか一方を設定すると共に、前記第 1 および第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態として前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれか一方を設定する遊技状態設定手段と、

前記第 2 の大当たり遊技において前記第 2 大入賞口に遊技球が入賞したことを検知する入賞検知手段と、

前記入賞検知手段の下流側に設けられた第 1 通路と第 2 通路とを有する遊技球案内通路と、

10

20

30

40

50

前記遊技球案内通路に設けられ、前記入賞検知手段によって前記第 2 大入賞口への入賞が検知された後の遊技球を前記第 1 通路と前記第 2 通路のいずれか一方に振り分ける振分手段と、

前記振分手段によって遊技球が前記第 1 通路に振り分けられた場合に、前記第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態の報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段と、

前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合に、前記第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態が前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれであるかを報知する報知手段と、

現在時刻をカウントする計時手段と、

を備え、

前記報知抽選手段は、前記計時手段における現在時刻に応じて報知抽選における当選確率を変化させ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、所定の入賞口に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行うパチンコ遊技機などの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、パチンコ遊技機などの遊技機では、遊技盤面に打ち出された遊技球が始動口などの入賞口に入球することを条件として大当たり抽選が行われる。この大当たり抽選において大当たりに当選した場合には、大入賞口を開閉する役物が所定の条件を満たすまで大入賞口を繰り返し開放する大当たり遊技が行われるため、遊技者が多くの賞球を獲得し得る状態となる。また大当たり抽選において大当たりに当選すると、その「大当たり」には、通常、その後の大当たり抽選における大当たりの当選条件が異なる複数のモードのうちのいずれかが付与される。この複数のモードには、例えば、大当たり遊技後の大当たり抽選における大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動する確率変動モード（確変モード）と、大当たり遊技後の大当たりの当選確率が通常確率のままである通常確率モード（通常モード又は非確変モード）とがある。

【0003】

このような遊技機において、大当たり遊技後に確率変動モードと通常確率モードのいずれが設定されたかを報知するような構成であれば、遊技者は、大当たり遊技後の遊技状態がいずれのモードに設定されたかを明確に認識することができる。ところが、大当たり遊技後の遊技状態が通常確率モードである場合、遊技者が通常確率モードに設定されたことを認識してしまうことで、遊技に対する集中力を低下させると共に、遊技への興味を減退させることがある。

【0004】

そのため、従来は、大当たり遊技後の遊技状態が遊技者にとって何らかの有利な状態にあることを報知しつつ、その遊技状態がどのような状態であるかを明確には分からないようにした報知を行う遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1）。

【0005】

【特許文献 1】特開 2004 - 167111 号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、従来遊技機には、大当たり抽選で当選した場合、その「大当たり」の種類として、大入賞口が例えば 30 秒などの比較的長い時間開放するラウンドが所定ラウンド数繰り返される「長当たり」と、例えば 0.1 秒などの短い時間開放するラウンドが所定ラウンド数繰り返される「短当たり」とのいずれか一方を設定するものも存在する。この場合、「短当たり」は遊技者が多くの賞球を獲得することを目的としたものではなく、大

10

20

30

40

50

当たり遊技後の遊技状態を、高確率状態又は通常確率状態に切り替えるためのものであり、例えば「短当たり」前の遊技状態が通常確率状態であれば、「短当たり」後の遊技状態は高確率状態と通常確率状態のいずれか一方が設定される。

【 0 0 0 7 】

このような遊技機において大当たり抽選に当選して「短当たり」となった場合には、その大当たり遊技中に遊技球が大入賞口に入球する可能性は低く、「長当たり」のように多くの賞球を獲得することが難しいので、遊技者は大当たり遊技に対する集中力を低下させ、大当たり遊技への興味が減退してしまうという問題がある。そしてこの場合、遊技者は、大当たり遊技よりも寧ろ大当たり遊技後の遊技状態への関心が高くなり、大当たり遊技後に設定される遊技状態が高確率状態と通常確率状態のいずれであるかという点に興味を持つ。

10

【 0 0 0 8 】

しかしながら、大当たり抽選で「短当たり」となった場合においても、上記特許文献 1 のように大当たり遊技後の遊技状態がどのような状態であるかを明確に把握することができないような態様で報知することとした場合、遊技者の関心が高くなっているにもかかわらず、遊技者はその報知内容からは高確率状態と通常確率状態のいずれが設定されるかを明確に把握することができないので、より一層集中力を低下させると共に、遊技そのものへの興味がさらに減退してしまう可能性がある。

【 0 0 0 9 】

これを防止するためには、大当たり抽選で「短当たり」となった場合、その大当たり遊技後の遊技状態が高確率状態と通常確率状態のいずれであるかを遊技者に対して明確に報知することが考えられる。しかし、その一方、「短当たり」の大当たり遊技が終了した後の遊技状態が高確率状態と通常確率状態のいずれであるかを常に報知するようにしてしまうと、遊技者の関心は常にその報知内容に向けられるようになり、「短当たり」の大当たり遊技そのものに対して遊技者を集中させることができなくなる。

20

【 0 0 1 0 】

そこで本発明は、大当たり抽選において遊技者が多くの賞球を獲得することが困難な当たりに当選した場合であっても、遊技者をその大当たり遊技に集中させることができるようにした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】

30

【 0 0 1 1 】

上記目的を達成するため、請求項 1 にかかる発明は、始動口に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行い、当該抽選において当選した場合にその当たり種別に応じた大当たり遊技に移行させると共に、前記大当たり遊技の終了後に、前記大当たり抽選における大当たりの当選確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも高い確率である高確率状態とのいずれかに移行させる遊技機であって、第 1 大入賞口を開閉する第 1 役物と、前記第 1 大入賞口とは異なる位置に設けられた第 2 大入賞口を開閉する第 2 役物と、前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記第 1 役物が前記第 1 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 1 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が長く設定される第 1 の大当たり遊技と、前記第 2 役物が前記第 2 大入賞口を開閉する当たりであって前記第 2 大入賞口の 1 回当たりの開放時間が前記第 1 の大当たり遊技よりも短く設定される第 2 の大当たり遊技とのいずれか一方を設定すると共に、前記第 1 および第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態として前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれか一方を設定する遊技状態設定手段と、前記第 2 の大当たり遊技において前記第 2 大入賞口に遊技球が入賞したことを検知する入賞検知手段と、前記入賞検知手段の下流側に設けられた第 1 通路と第 2 通路とを有する遊技球案内通路と、前記遊技球案内通路に設けられ、前記入賞検知手段によって前記第 2 大入賞口への入賞が検知された後の遊技球を前記第 1 通路と前記第 2 通路のいずれか一方に振り分ける振分手段と、前記振分手段を駆動する振分駆動手段と、前記振分手段によって遊技球が前記第 1 通路に振り分けられた場合、所定条件下で、前記第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態が前記通常確率状態と前記高確率状

40

50

態とのいずれであるかを報知する報知手段と、現在時刻をカウントする計時手段と、を備え、前記振分駆動手段は、前記計時手段における現在時刻に応じて前記振分手段を駆動する駆動パターンを変化させることを特徴としている。

【0012】

かかる構成によると、第2の大当たり遊技において第2大入賞口に遊技球が入球すれば、入賞検知が行われた後の遊技球を利用して第2の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを所定条件下で報知することができる。そのため、第2の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして、第2の大当たり遊技中に、第2役物が開放する第2大入賞口に遊技球を入球させることに集中するようになる。特にかかる構成においては、振分駆動手段が、計時手段における現在時刻に応じて振分手段を駆動する駆動パターンを変化させるので、それに伴い、第1通路に振り分けられる確率も変化する。それ故、遊技が単調になることも防止することができる。

10

【0013】

また請求項2にかかる発明は、始動口に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行い、当該抽選において当選した場合にその当たり種別に応じた大当たり遊技に移行させると共に、前記大当たり遊技の終了後に、前記大当たり抽選における大当たりの当選確率が通常確率である通常確率状態と、前記通常確率よりも高い確率である高確率状態とのいずれかに移行させる遊技機であって、第1大入賞口を開閉する第1役物と、前記第1大入賞口とは異なる位置に設けられた第2大入賞口を開閉する第2役物と、前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記第1役物が前記第1大入賞口を開閉する当たりであって前記第1大入賞口の1回当たりの開放時間が長く設定される第1の大当たり遊技と、前記第2役物が前記第2大入賞口を開閉する当たりであって前記第2大入賞口の1回当たりの開放時間が前記第1の大当たり遊技よりも短く設定される第2の大当たり遊技とのいずれか一方を設定すると共に、前記第1および第2の大当たり遊技の終了後における遊技状態として前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれか一方を設定する遊技状態設定手段と、前記第2の大当たり遊技において前記第2大入賞口に遊技球が入賞したことを検知する入賞検知手段と、前記入賞検知手段の下流側に設けられた第1通路と第2通路とを有する遊技球案内通路と、前記遊技球案内通路に設けられ、前記入賞検知手段によって前記第2大入賞口への入賞が検知された後の遊技球を前記第1通路と前記第2通路のいずれか一方に振り分ける振分手段と、前記振分手段によって遊技球が前記第1通路に振り分けられた場合に、前記第2の大当たり遊技の終了後における遊技状態の報知を行うか否かを抽選する報知抽選手段と、前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合に、前記第2の大当たり遊技の終了後における遊技状態が前記通常確率状態と前記高確率状態とのいずれであるかを報知する報知手段と、現在時刻をカウントする計時手段と、を備え、前記報知抽選手段は、前記計時手段における現在時刻に応じて報知抽選における当選確率を変化させることを特徴としている。

20

30

【0014】

かかる構成によると、第2の大当たり遊技において第2大入賞口に遊技球が入球すれば、入賞検知が行われた後の遊技球を利用して第2の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを所定条件下で報知することができる。そのため、第2の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして、第2の大当たり遊技中に、第2役物が開放する第2大入賞口に遊技球を入球させることに集中するようになる。特にかかる構成においては、報知抽選手段が、計時手段における現在時刻に応じて報知抽選における当選確率を変化させるので、遊技が単調になることも防止することができる。

40

【発明の効果】

【0015】

本発明にかかる遊技機によれば、大当たり抽選に当選した場合に、第2役物が第2大入賞口を開閉する第2の大当たり遊技が設定されると、その第2の大当たり遊技において遊

50

技者は多くの賞球を獲得することが難しくなる。ところが、第２の大当たり遊技において第２大入賞口に遊技球を入球させることができれば、第２の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを所定条件下で報知するので、第２の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして第２の大当たり遊技中は第２役物が開放する第２大入賞口に遊技球を入球させることに集中するようになる。したがって、本発明によれば、遊技者を第２の大当たり遊技に集中させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【００１６】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しつつ詳細に説明する。尚、以下に説明する実施形態において互いに共通する部材には同一符号を付しており、それらについて重複する説明は省略する。

【００１７】

（第１の実施の形態）

図１は、本実施形態における遊技機１の一例を示す正面図である。遊技機１は、遊技者の指示操作により打ち出された遊技球が各種入賞口に入球すると賞球を払い出すように構成されたものである。この遊技機１は、透明ガラス板２aが嵌め込まれた窓部２を有する枠部材３と、その枠部材３の窓部２の背面側に着脱自在に取り付けられる遊技盤１０とを備えている。

【００１８】

枠部材３は窓部２の下部右側に遊技者が操作するハンドルレバー４を備えており、遊技者がこのハンドルレバー４を時計方向に回転操作すると、その操作角度に応じた打球力で遊技球が遊技盤１０の盤面に所定の時間間隔で打ち出されるようになっている。また枠部材３は、窓部２の上部左右両側に設けられたスピーカ５と、窓部２の上部および下部のそれぞれ中央に設けられた枠ランプ６とを備えており、スピーカ５は楽曲や音声、効果音などを発することで各種の演出を行い、枠ランプ６は点灯点滅のパターンや発光色の違いなどで各種の演出を行うように構成されている。

【００１９】

図２は、本実施形態における遊技盤１０の一例を示す正面図である。遊技盤１０は、正面側に相当する遊技盤面１０aにおいて外側レール１１と内側レール１２とで囲まれた遊技領域１３を有しており、遊技者がハンドルレバー４を操作することによって打ち出される遊技球は外側レール１１と内側レール１２との間から遊技領域１３の左上の部分に打ち出される。その遊技領域１３の内側には、遊技盤１０の略中央に位置するように液晶表示デバイスなどで構成された画像表示器８が設けられており、さらにその画像表示器８の周縁にはセンター役物などとも呼ばれる飾り枠体１４が設けられている。画像表示器８は、演出のための各種の画像を表示するためのものであり、遊技の進行に伴い、例えば大当たり抽選の抽選結果を、１～９などの数字を付した複数の装飾図柄によって報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現による予告演出を表示したりする。飾り枠体１４は画像表示器８の画面枠を規定しており、この飾り枠体１４には演出用の種々のランプや可動物などが配置されている。

【００２０】

遊技領域１３における飾り枠体１４の周囲には、多数の釘１５、スルーゲート１６、風車１７、普通入賞口１８、第１始動口１９、電動チューリップ２０、第２始動口２１、第１大入賞口２２、第１大入賞口２２を開閉する第１役物２３、アウト口２４等の公知の部材が配置されている。また本実施形態では、飾り枠体１４の上部に、第２大入賞口２５と、第２大入賞口２５を開閉する第２役物２６と、第２大入賞口２５への入賞を検知する第２大入賞口スイッチ２８と、第２大入賞口スイッチ２８の下流側に設けられた入賞検知済みの遊技球を案内する遊技球案内通路３０とを備えている。また第２大入賞口２５の右側には、遊技機１の遊技状態を報知するための遊技状態報知器２９が設けられている。さらに、遊技領域１３の外側で遊技盤面１０aの右下部には、抽選結果や保留数に関する表示

10

20

30

40

50

を行う表示器 60 が設けられている。

【0021】

例えば、スルーゲート 16 は遊技領域 13 の左側上部に設けられている。スルーゲート 16 は、遊技機 1 において普通図柄抽選が行われる条件となるゲートであり、遊技球がこのゲートを通過すると普通図柄抽選が開始される。普通入賞口 18 は遊技領域 13 の下部の複数箇所に設けられている。普通入賞口 18 は、遊技球が入球した場合、所定球数の賞球を払い出すための入賞口である。

【0022】

また第 1 始動口 19 は飾り枠体 14 の中央下方に設けられており、電動チューリップ 20 および第 2 始動口 21 は第 1 始動口 19 の下方に設けられている。電動チューリップ 20 は左右に開閉する羽根部材を備えており、電動チューリップ 20 が左右に開放していれば遊技球が第 2 始動口 21 に入球し易い状態となる。この電動チューリップ 20 は、遊技球がスルーゲート 16 を通過したことに伴って行われる普通図柄抽選に当選すると、左右の羽根部材が所定時間および所定回数開放するようになっている。第 1 始動口 19 および第 2 始動口 21 のそれぞれは、所定球数の賞球を払い出すための入賞口であると共に、遊技機 1 において大当たり抽選（特別図柄抽選）が行われる条件となる入賞口である。そのため、これら始動口 19、21 に遊技球が入球すると、大当たり抽選が行われ、画像表示器 8 において装飾図柄の変動表示が開始される。

10

【0023】

第 1 大入賞口 22 および第 1 役物 23 は、電動チューリップ 20 のさらに下方に設けられている。第 1 役物 23 は、第 1 大入賞口 22 を開閉する役物であり、通常は第 1 大入賞口 22 を閉鎖した状態となっており、遊技機 1 における大当たり抽選（特別図柄抽選）で所定の当たりに当選すると、その大当たり遊技において第 1 大入賞口 22 の下縁に沿って配置された略水平な回動軸周りに回動して第 1 大入賞口 22 を開放するように構成されている。

20

【0024】

また飾り枠体 14 の上部に設けられた第 2 役物 26 は、第 2 大入賞口 25 を開閉する役物であり、通常は第 2 大入賞口 25 を閉鎖した状態となっており、遊技機 1 における大当たり抽選（特別図柄抽選）で所定の当たりに当選すると、その大当たり遊技において第 2 大入賞口 25 を開放する。

30

【0025】

図 3 は、第 2 大入賞口 25 および第 2 役物 26 の一構成例を示す図であり、(a) は第 2 役物 26 が第 2 大入賞口 25 を閉鎖した状態を、(b) は第 2 役物 26 が第 2 大入賞口 25 を開放した状態を示している。第 2 役物 26 は羽根状の部材によって構成されており、その下部には遊技盤面 10 a の背面方向に向かって延設された回動軸 26 a が取り付けられ、その先端にピニオン 43 が設けられている。また遊技盤 10 の背面側には第 2 役物 26 を駆動する第 2 役物ソレノイド 41 が設けられている。第 2 役物ソレノイド 41 は、鉛直下方に延びるラック 42 を上下動させることで、ラック 42 と歯合するピニオン 43 を回動させる。そして回動軸 26 a はピニオン 43 と一体的に回動することで、第 2 役物 26 の開閉動作を行うように構成されている。また第 2 大入賞口 25 には、遊技球を受けるトレイ部材 45 が設けられている。このトレイ部材 45 は遊技盤 10 の背面側に向かって下降傾斜しており、その最も低くなった部分に遊技球を遊技球案内通路 30 に導くための排出口 46 が形成されている。そして第 2 大入賞口スイッチ 28 はトレイ部材 45 の下部に取り付けられており、第 2 大入賞口 25 に入球した遊技球が排出口 46 から遊技球案内通路 30 に導かれる際にその遊技球の入賞を検知する。このような第 2 役物 26 および第 2 大入賞口 25 は、飾り枠体 14 の上部左寄りの位置にあり、第 2 役物 26 が第 2 大入賞口 25 を開放すれば、遊技者がハンドルレバー 4 の操作角度を調整することにより、第 2 大入賞口 25 への入賞を狙いやすい位置に設けられている。

40

【0026】

ここで本実施形態の遊技機 1 において大当たり抽選で当選する当たりの種別について説

50

明する。本実施形態では、大当たり抽選において当選する当たりの種別として「大当たり」と「小当たり」の２つの当たりがあり、「大当たり」の場合には「長当たり」と「短当たり」のうちのいずれかの当たりが設定される。

【００２７】

「長当たり」は、第１役物２３が第１大入賞口２２を開閉する大当たりである。この「長当たり」が設定された大当たり遊技では、第１役物２３の１回当たりの開放時間が比較的長い時間（例えば３０秒など）に設定され、その設定時間が経過するか或いは開放中に所定球数（例えば９個）の入球がカウントされれば第１役物２３を閉鎖するラウンドが所定ラウンド数（例えば１５ラウンド）繰り返される。そのため、この長当たり状態では、第１役物２３の開放中に遊技球が第１大入賞口２２に入球する可能性が高く、遊技者は多くの賞球を獲得し得る遊技状態となる。そして大当たりの場合に「長当たり」が設定されると、その大当たり遊技後の遊技状態として、その後の大当たり抽選での大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動する確率変動モード（確変モード）と、大当たりの当選確率が通常確率のままである通常確率モード（通常モード又は非確変モード）とのいずれか一方が付与される。

10

【００２８】

これに対し、「短当たり」は、第２役物２６が第２大入賞口２５を開閉する大当たりである。この「短当たり」が設定された大当たり遊技では、第２役物２６の１回当たりの開放時間が比較的短い時間（例えば０．１秒など）に設定され、その設定時間が経過するか或いは開放中に所定球数（例えば９個）の入球がカウントされれば第２役物２６を閉鎖するラウンドが所定ラウンド数（例えば１５ラウンド）繰り返される。この短当たり状態では、第２役物２６の開放時間が遊技球の入球しにくい短い時間に設定されるため、第２役物２６の開放中に遊技球が第２大入賞口２５に入球する可能性は低く、遊技者は多くの賞球を獲得することが困難な遊技状態となる。また遊技機１は、大当たりとして「短当たり」を設定した場合、その大当たり遊技後における遊技状態として、その後の大当たり抽選での大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動する潜伏確率変動モード（潜伏確変モード）を設定する。そのため、「短当たり」が発生した後は、遊技機１におけるその後の大当たりの当選確率が高確率状態となる。

20

【００２９】

ここで確率変動モード（確変モード）と潜伏確率変動モード（潜伏確変モード）の違いについて説明すると、確率変動モードでは遊技機１において大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動したことを報知する演出が行われる。そのため、確率変動モードの場合、遊技者は確率変動モードに移行したことを容易に把握することができる遊技状態となる。これに対し、潜伏確率変動モードでは、遊技機１において大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動したことは、通常、遊技者に対して報知されない。そのため、潜伏確変モードの場合、遊技状態そのものは通常の遊技状態と変わるところがないので、遊技者が潜伏確変モードに移行したことを明確には把握することができない遊技状態となる。

30

【００３０】

一方、「小当たり」は上述した「大当たり」とは異なり、「小当たり」の前後で大当たり抽選における大当たりの当選確率は変動しないようになっている。この「小当たり」は、第２役物２６が第２大入賞口２５を開閉する当たりであり、「短当たり」の場合と同様に、第２役物２６の１回当たりの開放時間が比較的短い時間（例えば０．１秒など）に設定され、その設定時間が経過するか或いは開放中に所定球数（例えば９個）の入球がカウントされれば第２役物２６を閉鎖するラウンドが所定ラウンド数（例えば１５ラウンド）繰り返し行われる。この小当たり状態は、「短当たり」の場合と同様に、第２役物２６の開放時間が遊技球の入球しにくい短い時間に設定されるので、第２役物２６の開放中に遊技球が第２大入賞口２５に入球する可能性は低く、遊技者は多くの賞球を獲得することが困難な遊技状態となる。そして第２役物２６の開閉動作は「小当たり」の場合と「短当たり」の場合で同じ動作になるので、遊技者は第２役物２６の開閉動作からいずれの当たり

40

50

であるかを判別することが難しい動作態様となっている。

【 0 0 3 1 】

このように本実施形態の遊技機 1 は、遊技盤 1 0 に設けられた始動口 1 9 , 2 1 に遊技球が入球したことを条件として大当たり抽選を行い、当選した場合にはその当たり種別に応じて遊技盤 1 0 に設けられた第 1 大入賞口 2 2 又は第 2 大入賞口 2 5 を開閉するように構成されている。尚、本実施形態では、「長当たり」の場合に第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を開閉する大当たり遊技が第 1 の大当たり遊技となっており、「短当たり」又は「小当たり」の場合に第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する大当たり遊技が第 2 の大当たり遊技となっている。

【 0 0 3 2 】

図 2 に戻り、第 2 大入賞口スイッチ 2 8 の下流側に設けられる遊技球案内通路 3 0 は、画像表示器 8 の上部前方側に配置されており、「短当たり」又は「小当たり」の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 2 5 に入賞した遊技球が転動していく様子を遊技者が視認可能なように構成されている。この遊技球案内通路 3 0 は、第 2 大入賞口スイッチ 2 9 によって入賞検知済みの遊技球を、遊技盤面 1 0 a の右方向に案内する第 1 通路 3 1 と、左方向に案内する第 2 通路 3 2 とを有している。第 1 通路 3 1 と第 2 通路 3 2 とは、第 2 大入賞口スイッチ 2 8 の下方で分岐しており、第 1 通路 3 1 の先端部には遊技球を検知するための報知用検知スイッチ 3 4 が設けられている。そのため、遊技球が第 1 通路 3 1 に流入すると、第 1 通路 3 1 の下降傾斜に従って遊技盤 1 0 の右方向に転動していき、報知用検知スイッチ 3 4 によって検知された後、遊技盤 1 0 の背面側に排出されるようになっている。尚、第 2 通路 3 2 には、検知スイッチは設けられておらず、第 2 通路 3 2 に遊技球が流入すると、第 2 通路 3 2 の下降傾斜に従って遊技盤 1 0 の左方向に転動していった後、遊技盤 1 0 の背面側に排出されるようになっている。そして遊技球案内通路 3 0 における第 1 通路 3 1 と第 2 通路 3 2 との分岐部には、第 2 大入賞口スイッチ 2 8 によって第 2 大入賞口 2 5 への入賞が検知された後の遊技球を第 1 通路 3 1 と第 2 通路 3 2 のいずれか一方に振り分けるための振分部材 3 3 が設けられている。

【 0 0 3 3 】

図 4 および図 5 は振分部材 3 3 の一構成例とその動作を示す図であり、図 4 は入賞検知済みの遊技球を第 1 通路 3 1 に振り分ける場合を、図 5 は入賞検知済みの遊技球を第 2 通路 3 2 に振り分ける場合をそれぞれ示している。図 4 (a) および図 5 (a) に示すように振分部材 3 3 は、遊技球案内通路 3 0 の通路内に配置される羽根状の揺動部材 5 0 を有しており、この揺動部材 5 0 が遊技盤 1 0 の背面側に設けられる振分モータ 5 1 によって揺動駆動される構成である。すなわち、揺動部材 5 0 には、振分モータ 5 1 の回転動作に伴って回動する回動軸 5 2 が接続されており、振分モータ 5 1 が駆動されるとそれに伴って揺動部材 5 0 が所定角度範囲内で揺動する。振分モータ 5 1 は正逆双方向に回動可能なモータである。回動軸 5 2 には所定位置にスリット 5 3 a が形成された回転板 5 3 が取り付けられると共に、その回転板 5 3 に対向してスリット 5 3 a を非接触で検知する検知センサ 5 4 が設けられている。そのため例えば、検知センサ 5 4 がスリット 5 3 a を検知している間（オン状態の間）、振分モータ 5 1 は一方向への回転動作を行い、検知センサ 5 4 がスリット 5 3 a を検知しなくなった場合（オフになった場合）にその方向への回転動作を停止することにより、揺動部材 5 0 の揺動角度を所定角度範囲内に抑えることができる。

【 0 0 3 4 】

そして図 4 (a) に示すように羽根状の揺動部材 5 0 が左傾斜した状態のときに第 2 入賞口スイッチ 2 8 によって入賞が検知された遊技球が流入すると、その遊技球は、図 4 (b) に示すように振分部材 3 3 によって第 1 通路 3 1 に振り分けられる。この場合、遊技球は、第 1 通路 3 1 を転動していき、報知用検知スイッチ 3 4 によって検知された後に飾り枠体 1 4 の右側部分で遊技盤 1 0 の背面側に排出される。

【 0 0 3 5 】

また図 5 (a) に示すように羽根状の揺動部材 5 0 が右傾斜した状態のときに第 2 入賞

口スイッチ 28 によって入賞が検知された遊技球が流入すると、その遊技球は、図 5 (b) に示すように振分部材 33 によって第 2 通路 32 に振り分けられる。この場合、遊技球は、第 2 通路 32 を転動していった後、飾り枠体 14 の左側部分で遊技盤 10 の背面側に排出される。

【0036】

尚、振分モータ 51 は、第 2 大入賞口 25 に入賞した遊技球が第 1 通路 31 に振り分ける確率が所定の確率となるように予め定められた駆動パターンに基づいて振分部材 33 を揺動駆動するように構成されているが、これについては後に詳しく説明する。

【0037】

第 1 通路 31 に設けられた報知用検知スイッチ 23 は、「短当たり」又は「小当たり」の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に入賞した遊技球が振分部材 33 によって第 1 通路 31 に振り分けられたことを検知するものである。そして遊技機 1 は、報知用検知スイッチ 23 が遊技球を検知すると、「短当たり」又は「小当たり」の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態とのいずれであるかを所定条件下で報知するように構成されている。これにより、大当たり抽選において遊技者が多くの賞球を獲得することが困難な当たりに当選した場合であっても、遊技者をその大当たり遊技に集中させることができる。すなわち、大当たり抽選において第 2 役物 26 が第 2 大入賞口 25 を開閉する第 2 の大当たり遊技が発生してもその大当たり遊技中は多くの賞球を獲得することが難しいため、遊技者の関心は第 2 の大当たり遊技後の遊技状態に集中するが、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることができないければ、その後の遊技状態として潜伏確変モードが設定されたか否かを報知させることができないので、遊技者は、潜伏確変モードが設定されたことを期待してそれを報知させるために、第 2 の大当たり遊技中は第 2 大入賞口 25 に入球させることに集中するようになる。そして第 2 大入賞口 25 に入球させることができれば、その遊技球が第 1 通路 31 と第 2 通路 32 のいずれに振り分けられるかという点に関心を持ってその挙動を注目するようになる。

【0038】

また遊技機 1 において「短当たり」又は「小当たり」の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態とのいずれであるかを報知するための所定条件は、種々設定可能であるが、本実施形態では後述するように報知用検知スイッチ 23 が遊技球を検知したことに伴って乱数を用いた抽選を行い、その抽選に当選した場合に報知を行うように構成される。

【0039】

また「短当たり」又は「小当たり」の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態とのいずれであるかを報知する場合の報知態様も種々の報知態様があるが、本実施形態では例えば 7 セグメント表示器などで構成された遊技状態報知器 29 を利用して報知する。この場合、例えば潜伏確変モードであれば遊技状態報知器 29 に「7」を表示し、通常モードであれば「0」を表示する。またこの他にも、例えば潜伏確変モードを、「長当たり」の場合の確変モードに変更し、遊技機 1 において大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動したことを報知する演出表示などを行うようにしても良い。

【0040】

次に図 6 は遊技盤面 10 a の右下に設けられた表示器 60 を拡大して示す図である。表示器 60 は、遊技球がスルーゲート 16 を通過することによって作動する普通図柄表示器 61 と、普通図柄抽選の保留数を表示する普通図柄保留表示器 62 と、遊技球が第 1 始動口 19 および第 2 始動口 21 に入球することによって作動する特別図柄表示器 63 と、大当たり抽選（特別図柄抽選）の保留数を表示する特別図柄保留表示器 64 とを備えている。

【0041】

普通図柄表示器 61 は、遊技球がスルーゲート 16 を通過したことによって行われる普通図柄の抽選結果を表示するものであり、当選した場合には当選図柄（例えば○の図柄）を表示し、ハズレの場合にはハズレ図柄（例えば×の図柄）を表示する。この普通図柄表

示器 6 1 は、遊技機 1 において普通図柄の抽選が行われると、当選図柄とハズレ図柄とを交互に点灯表示する変動表示を所定時間行った後、普通図柄の抽選結果に応じて当選図柄とハズレ図柄とのいずれか一方を点灯させる。そして普通図柄の抽選に当選した場合、普通図柄表示器 6 1 は当選図柄を表示した状態で停止し、遊技状態に応じて電動チューリップ 2 0 が所定時間および所定回数開放される。

【 0 0 4 2 】

普通図柄保留表示器 6 2 は、普通図柄の変動表示中に遊技球がスルーゲート 1 6 を通過した場合に先の変動表示が終了するまで次の変動表示が保留されるので、その保留数を表示するものである。尚、図例において普通図柄保留表示器 6 2 は、一列に配設した 4 つの L E D 表示部を備えており、最大 4 つの保留数を表示することができるようになっている。

10

【 0 0 4 3 】

特別図柄表示器 6 3 は、遊技球が第 1 始動口 1 9 または第 2 始動口 2 1 に入球したことによって行われる大当たり抽選（特別図柄抽選）の抽選結果を表示するものであり、例えば 7 セグメント表示器で構成される。この特別図柄表示器 6 3 は、遊技機 1 において大当たり抽選が行われると、所定時間変動表示を行った後、その抽選結果を種々の態様で表示する。例えば、大当たり抽選の結果、何らかの当たりに当選すれば、特別図柄表示器 6 3 は変動表示後にその当たりに対応した表示で停止し、遊技機 1 は大当たり遊技状態に移行する。そしてその大当たり遊技では、当たり種別に応じて、第 1 役物 2 3 および第 2 役物 2 6 のいずれか一方を開放させるラウンドが所定ラウンド数繰り返される。

20

【 0 0 4 4 】

特別図柄保留表示器 6 4 は、特別図柄の変動表示中に遊技球が第 1 始動口 1 9 および第 2 始動口 2 1 に入球した場合に先の変動表示が終了するまで次の変動表示が保留されるので、その保留数を表示するものである。尚、図例において特別図柄保留表示器 6 4 は、一列に配設した 4 つの L E D 表示部を備えており、最大 4 つの保留数を表示することができるようになっている。

【 0 0 4 5 】

上述したように本実施形態では大当たり抽選において当選した場合、その当たりの種別として、長当たりと非確変モードとが設定される場合、長当たりと確変モードとが設定される場合、短当たりと潜伏確変モードとが設定される場合および小当たりが設定される場合の 4 つの種類がある。そして表示器 6 0 の特別図柄表示器 6 3 にはこれらの当たり種別を区別して特別図柄の表示が行われる。このとき特別図柄の表示態様は、遊技者が一見して当たりの種別を把握することができないような表示態様となっている。

30

【 0 0 4 6 】

図 7 は、表示器 6 0 の特別図柄表示器 6 3 における表示態様の一例を示す図である。図 7 (a) は、大当たり抽選で大当たりに当選し、長当たりと非確変モード（通常モード）とが設定された場合の大当たり通常図柄を示している。この大当たり通常図柄には、複数の特別図柄 6 3 a , 6 3 b , 6 3 c , 6 3 d が予め設定されており、大当たり抽選で大当たりに当選し、長当たりと非確変モードとが設定されると、特別図柄表示器 6 3 は、変動表示後に複数の特別図柄 6 3 a , 6 3 b , 6 3 c , 6 3 d のうちのいずれか一つを表示した状態で停止する。このとき画像表示器 8 においては、リーチ演出などの演出表示が行われた後、1 ~ 9 などの数字を付した複数の装飾図柄が例えば「 2 2 2 」などの偶数図柄で揃った状態で停止する。そして第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を開閉する第 1 の大当たり遊技へと移行する。

40

【 0 0 4 7 】

図 7 (b) は、大当たり抽選で大当たりに当選し、長当たりと確変モードとが設定された場合の大当たり確変図柄 A を示している。この大当たり確変図柄 A には、複数の特別図柄 6 3 e , 6 3 f , 6 3 g , 6 3 h が予め設定されており、大当たり抽選で大当たりに当選し、長当たりと確変モードとが設定されると、特別図柄表示器 6 3 は、変動表示後に複数の特別図柄 6 3 e , 6 3 f , 6 3 g , 6 3 h のうちのいずれか一つを表示した状態で停

50

止する。このとき画像表示器 8 においては、リーチ演出などの演出表示が行われた後、1 ~ 9 などの数字を付した複数の装飾図柄が例えば「7 7 7」などの奇数図柄で揃った状態で停止する。そして第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を開閉する第 1 の大当たり遊技へと移行する。

【0048】

図 7 (c) は、大当たり抽選で大当たりに当選し、短当たりと潜伏確変モードとが設定された場合の大当たり確変図柄 B を示している。この大当たり確変図柄 B には、複数の特別図柄 6 3 i , 6 3 j が予め設定されており、大当たり抽選で大当たりに当選し、短当たりと潜伏確変モードとが設定されると、特別図柄表示器 6 3 は、変動表示後に複数の特別図柄 6 3 i , 6 3 j のうちのいずれか一つを表示した状態で停止する。このとき画像表示器 8 においては、リーチ演出などの演出表示が行われた後、1 ~ 9 などの数字を付した複数の装飾図柄が例えば「7 6 7」などの所定の図柄組合せが表示された状態で停止する。そして第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する第 2 の大当たり遊技へと移行する。

【0049】

図 7 (d) は、大当たり抽選で小当たりに当選した場合の小当たり図柄を示している。この小当たり図柄には、所定の特別図柄 6 3 k が予め設定されており、大当たり抽選で小当たりに当選すると、特別図柄表示器 6 3 は、変動表示後に所定の特別図柄 5 3 k を表示した状態で停止する。このとき画像表示器 8 においては、リーチ演出などの演出表示が行われた後、1 ~ 9 などの数字を付した複数の装飾図柄が例えば短当たりのときと同じ「7 6 7」などの所定の図柄組合せが表示された状態で停止する。そして第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する第 2 の大当たり遊技へと移行する。

【0050】

図 7 (e) は、大当たり抽選でハズレになった場合のハズレ図柄を示している。このハズレ図柄には、所定の特別図柄 6 3 m が予め設定されている。大当たり抽選でハズレになると、特別図柄表示器 6 3 は、変動表示後に特別図柄 6 3 m を表示した状態で停止する。このとき画像表示器 8 においては 1 ~ 9 などの数字を付した複数の装飾図柄が揃わない状態で停止する。

【0051】

このように特別図柄表示器 6 3 の表示態様は、大当たり抽選に当選しても遊技者がその当たりの種別を容易に把握することができない表示態様となっている。それ故、遊技者は画像表示器 8 における停止図柄を確認することで、当たりの種別を認識しようとする。

【0052】

ところが、大当たり抽選で「短当たり」又は「小当たり」に当選すると、画像表示器 8 における停止図柄は同じであるため、遊技者は画像表示器 8 の停止図柄からは「短当たり」と「小当たり」のいずれであるかを把握することができない。また第 2 の大当たり遊技中の第 2 役物 2 6 の開閉動作からもしずれの当たりであるかを把握することができない。このように遊技機 1 の状態から「短当たり」と「小当たり」のいずれに当選したかを明確に把握することができないので、第 2 の大当たり遊技に移行すると、遊技者は、その大当たり遊技中、潜伏確変モードが設定されたことを期待してそれを報知させるべく、第 2 大入賞口 2 5 に入球させることに集中する。

【0053】

次に図 8 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられる遊技機 1 の制御機構を示すブロック図である。遊技盤 1 0 の背面側には、遊技機 1 の主たる動作を制御するメイン制御基板 1 0 0 と、メイン制御基板 1 0 0 から出力される信号やコマンドに基づいて各部を制御するサブ制御基板 2 0 0 とが設けられている。サブ制御基板 2 0 0 は、払出制御基板 1 2 0、演出制御基板 1 3 0、画像制御基板 1 4 0、ランプ制御基板 1 5 0 等で構成されている。

【0054】

メイン制御基板 1 0 0 は、CPU 1 0 1 と ROM 1 0 2 と RAM 1 0 3 とを備えている。このメイン制御基板 1 0 0 には、第 1 始動口 1 9 および第 2 始動口 2 1 に入球したことを検知する始動口スイッチ 1 1 0、電動チューリップ 2 0 を開閉させる電チューソレノイ

ド 1 1 1、遊技球がスルーゲート 1 6 を通過したことを検知するゲートスイッチ 1 1 2、普通入賞口 1 8 に入球したことを検知する普通入賞口スイッチ 1 1 3、第 1 大入賞口 2 2 に入球したことを検知する第 1 大入賞口スイッチ 1 1 4、第 1 役物 2 3 を開閉させる第 1 役物ソレノイド 1 1 5、上述した第 2 大入賞口スイッチ 2 8、第 2 役物ソレノイド 4 1、普通図柄表示器 6 1、普通図柄保留表示器 6 2、特別図柄表示器 6 3 および特別図柄保留表示器 6 4 が接続されている。

【 0 0 5 5 】

そしてメイン制御基板 1 0 0 は、始動口スイッチ 1 1 0、普通入賞口スイッチ 1 1 3、第 1 大入賞口スイッチ 1 1 4 および第 2 大入賞口スイッチ 2 8 のそれぞれに入球したことを検知した場合、払出制御基板 1 2 0 に対して払出指令信号を送出する。払出制御基板 1 2 0 は、CPU 1 2 1 と ROM 1 2 2 と RAM 1 2 3 とを備え、遊技盤 2 の背面側に設けられた払出モータ 1 2 4 を制御するように構成されており、メイン制御基板 1 0 0 から払出指令信号を入力すると、入球した入賞口に応じて所定球数の払い出しを行う。

10

【 0 0 5 6 】

またメイン制御基板 1 0 0 は上述の大当たり抽選や普通図柄の抽選を行うように構成されている。例えば遊技球がスルーゲート 1 6 を通過した場合、電動チューリップ 2 0 を開閉するための普通図柄抽選を行い、当選すれば電チューソレノイド 1 1 1 を所定時間若しくは所定回数駆動させて電動チューリップ 2 0 を開放させる。また第 1 始動口 1 9 や第 2 始動口 2 1 に入球したことを検知した場合には、上述した大当たり抽選を行い、その抽選結果に応じた演出を行わせるべく、演出制御基板 1 3 0 に対して信号やコマンドを送出する。

20

【 0 0 5 7 】

演出制御基板 1 3 0 は、CPU 1 3 1 と ROM 1 3 2 と RAM 1 3 3 とリアルタイムクロック (RTC) 1 3 4 とを備えており、画像制御基板 1 4 0 とランプ制御基板 1 5 0 のそれぞれを制御する。リアルタイムクロック (RTC) 1 3 4 は、電源投入の有無にかかわらず、リアルタイムの現在時刻をカウントする時計回路 (計時手段) である。画像制御基板 1 4 0 は、CPU 1 4 1 と ROM 1 4 2 と RAM 1 4 3 とを備えており、演出制御基板 1 3 0 からの指示に基づいて画像表示器 8 における装飾図柄の変動表示を行うと共に、演出制御基板 1 3 0 から指定された図柄でその変動表示を停止させるなど、画像表示器 8 での表示画像を制御する。また画像制御基板 1 4 0 は、スピーカ 5 から演出用の効果音などを発生させるように構成されている。ランプ制御基板 1 5 0 は、CPU 1 5 1 と ROM 1 5 2 と RAM 1 5 3 とを備えており、演出制御基板 1 3 0 からの指示に基づいて上述した枠ランプ 6 などを含む各種ランプ 1 5 4 を点灯させると共に、演出制御基板 1 3 0 からの指示に基づいて遊技状態報知器 2 9 に対して遊技状態を報知するための表示を行うように構成されている。

30

【 0 0 5 8 】

また図 8 に示すように演出制御基板 1 3 0 には振分モータ 5 1 が接続されており、演出制御基板 1 3 0 は、所定の駆動パターンに基づいて振分モータ 5 1 を駆動することにより、遊技球案内通路 3 0 に設けられた振分部材 3 3 を揺動させるように構成されている。

【 0 0 5 9 】

40

さらに図 8 に示すように演出制御基板 1 3 0 には遊技球案内通路 3 0 の第 1 通路 3 1 に設けられた報知用検知スイッチ 3 4 が接続されており、報知用検知スイッチ 3 4 が遊技球の通過を検知すると、その信号が演出制御基板 1 3 0 に出力される。そして演出制御基板 1 3 0 は、報知用検知スイッチ 3 4 が遊技球の通過を検知すると、それに応答して第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する抽選を行う。そしてこの抽選に当選した場合には、例えばランプ制御基板 1 5 0 に対してコマンドを送出し、遊技状態報知器 2 9 による報知を行わせる。

【 0 0 6 0 】

図 9 は、メイン制御基板 1 0 0 における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。メイン制御基板 1 0 0 の CPU 1 0 1 は、所定のプログラムを実行することにより

50

、遊技機 1 における動作全般を統括的に制御する遊技制御部 70 として機能する。この遊技制御部 70 は、遊技の進行状況に応じて種々の処理部として機能するが、その一部について例を挙げると、図 9 に示すように乱数更新部 71、大当たり抽選部 72、遊技状態設定部 73、役物制御部 74、賞球処理部 75 および出力制御部 76 として機能する。一方、メイン制御基板 100 の RAM 103 は乱数格納領域 103a を備えており、この乱数格納領域 60 には種々の乱数が格納されている。図例では、大当たり乱数 RN1、大当たり図柄乱数 RN2、リーチ乱数 RN3 および当たり乱数 RN4 が格納されている場合を示しているが、この他にも図柄の変動パターンを決定するための変動パターン乱数など種々の乱数が格納される。

【0061】

10

図 10 は、乱数格納領域 103a に格納される各乱数を説明する図である。例えば、図 10(a) に示すように大当たり乱数 RN1 は大当たり抽選に用いられる乱数であり、0 ~ 299 の範囲内で逐次更新される乱数である。遊技機 1 が通常確率状態（通常モード）である場合、乱数値「3」の 1 つだけが当たりに示す値に設定されており、当たりに当選する確率は 1 / 300 となっている。これに対し、遊技機 1 が高確率状態（確変モードおよび潜伏確変モード）である場合、10 個の乱数値が当たりに示す値に設定されており、当たりに当選する確率は 10 / 300 となっている。またその他の 6 個の乱数値が小当たりに示す値に設定されており、大当たり抽選において小当たりに当選する確率は 6 / 300 となっている。

【0062】

20

また図 10(b) に示すように大当たり図柄乱数 RN2 は、大当たり抽選において当たりに当選した場合、その大当たりの種別を決定するために用いられる乱数であり、0 ~ 9 の範囲内で逐次更新される乱数である。例えば大当たり図柄乱数 RN2 の値が 0 ~ 3 であれば、遊技機 1 において長当たりと非確変モード（通常モード）が設定され、特別図柄表示器 63 には変動表示後に図 7(a) に示した特別図柄 63a, 63b, 63c, 63d のいずれかが表示される。また大当たり図柄乱数 RN2 の値が 4 ~ 7 であれば、遊技機 1 において長当たりと確変モードが設定され、特別図柄表示器 63 には変動表示後に図 7(b) に示した特別図柄 63e, 63f, 63g, 63h のいずれかが表示される。さらに大当たり図柄乱数 RN2 の値が 8 又は 9 であれば、遊技機 1 において短当たりと潜伏確変モードが設定され、特別図柄表示器 63 には変動表示後に図 7(c) に示した特別図柄 63i, 63j のいずれかが表示される。

30

【0063】

また図 10(c) に示すようにリーチ乱数 RN3 は、演出表示としてリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数であり、0 ~ 249 の範囲内で逐次更新される乱数である。このリーチ乱数 RN3 の値が 0 ~ 21 であれば、大当たり抽選においてハズレとなった場合でもリーチ演出が行われる。またリーチ乱数 RN3 の値が 22 ~ 249 であれば、リーチ演出が行われずに変動表示が停止する。尚、大当たり抽選において大当たり又は小当たりに当選した場合、リーチ演出は必ず行われるのでこのリーチ乱数 RN3 の値は無視される。

【0064】

40

さらに図 10(d) に示すように当たり乱数 RN4 は、普通図柄の抽選に用いられる乱数であり、0 ~ 9 の範囲内で逐次更新される乱数である。遊技球がスルーゲート 16 を通過したタイミングで取得される当たり乱数 RN4 の値が 0 ~ 8 であれば当選となり、9 であればハズレとなる。遊技制御部 70 は、スルーゲート 16 を遊技球の通過したタイミングで取得した当たり乱数 RN4 が上記当選値であれば、電チューソレノイド 111 を駆動し、遊技機 1 の状態に応じて電動チューリップ 20 を所定時間および所定回数開放する。

【0065】

遊技制御部 70 の乱数更新部 71 は、乱数格納領域 103a に格納されたこれらの各種乱数 RN1 ~ RN4 を適宜更新する処理部である。また大当たり抽選部 72 は、第 1 始動口 19 および第 2 始動口 21 に遊技球が入球したことが検知されると、そのタイミングで

50

大当たり乱数 R N 1 を乱数格納領域 1 0 3 a から読み出し、大当たり抽選を行う処理部である。遊技機 1 が通常確率状態である場合、大当たり抽選部 7 2 は、乱数格納領域 1 0 3 a から読み出した大当たり乱数 R N 1 が例えば「3」であれば大当たりと判定する。これに対し、遊技機 1 が確変モード或いは潜伏確変モードである場合、大当たり抽選部 7 2 は、乱数格納領域 1 0 3 a から読み出した大当たり乱数 R N 1 が例えば「3, 7, 37, 67, 97, 127, 157, 187, 217, 247」のいずれかの値であれば大当たりと判定する。また大当たり抽選部 7 2 は、乱数格納領域 1 0 3 a から読み出した大当たり乱数 R N 1 が例えば「0, 50, 100, 150, 200, 150」のいずれかの値であれば小当たりと判定する。

【0066】

遊技状態設定部 7 3 は、大当たり抽選部 7 2 における大当たり抽選において当選した場合に、その「当たり」の種類を設定する処理部である。つまり、この遊技状態設定部 7 3 は、大当たり抽選部 7 2 による大当たり抽選に当選すると、第 1 役物 2 2 が第 1 大入賞口 2 3 を開閉する当たり第 1 の大当たり遊技と、第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する第 2 の大当たり遊技とのいずれか一方を設定すると共に、第 1 および第 2 の大当たり遊技の終了後における遊技状態として通常確率状態と高確率状態とのいずれか一方を設定する。例えば、大当たり抽選において大当たりに当選した場合、遊技状態設定部 7 3 は、第 1 始動口 1 9 および第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したタイミングで乱数格納領域 1 0 3 a から読み出した大当たり図柄乱数 R N 2 に基づいてその「大当たり」の種類を遊技機 1 に設定すると共に、特別図柄表示器 6 3 に表示する特別図柄を設定する。また大当たり抽選部 7 2 における大当たり抽選結果が小当たりであった場合、遊技状態設定部 7 3 は、特別図柄表示器 6 3 に表示する特別図柄として小当たりに対応した図柄を設定する。

【0067】

役物制御部 7 4 は、大当たり抽選部 7 2 における大当たり抽選で当選した場合、その大当たり遊技において第 1 役物ソレノイド 1 1 5 および第 2 役物ソレノイド 2 8 のいずれか一方を駆動し、第 1 大入賞口 2 2 又は第 2 大入賞口 2 5 を開放する制御部である。すなわち、当たりの種別が「長当たり」であって遊技状態設定部 7 3 により第 1 の大当たり遊技が設定された場合には、その大当たり遊技において第 1 役物ソレノイド 1 1 5 を駆動し、第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を開放する動作を所定ラウンド数繰り返し実行する。また当たりの種別が「短当たり」又は「小当たり」であって遊技状態設定部 7 3 により第 2 の大当たり遊技が設定された場合には、その大当たり遊技において第 2 役物ソレノイド 2 8 を駆動し、第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開放する動作を所定ラウンド数繰り返し実行する。

【0068】

賞球処理部 7 5 は、各種入賞口への入賞が検知された場合に、その入賞数を計数し、その計数値に基づいて払出制御基板 1 2 0 に出力するための賞球コマンドを設定する処理部である。この賞球処理部 7 5 には、第 1 大入賞口スイッチ 1 1 4 および第 2 大入賞口スイッチ 2 8 によって入賞が検知された信号も入力するので、第 1 又は第 2 の大当たり遊技中に第 1 大入賞口 2 2 又は第 2 大入賞口 2 5 に遊技球が入球すると、それに対応した賞球コマンドも設定される。

【0069】

出力処理部 7 6 は、払出制御基板 1 2 0 および演出制御基板 1 3 0 に対して各種コマンドなどを出力する処理部である。例えば、出力処理部 7 6 は賞球処理部 7 5 によって設定された賞球コマンドを払出制御基板 1 2 0 に対して出力する。また出力処理部 7 6 は、遊技状態設定部 7 3 によって設定される遊技機 1 の遊技状態を通知するように構成されている。したがって、演出制御基板 1 2 0 は、出力処理部 7 6 から通知される遊技状態により、大当たり遊技後における遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを識別することができるようになる。

【0070】

次に図 1 1 は、演出制御基板 1 3 0 における主たる機能構成を模式的に示したブロック

10

20

30

40

50

図である。演出制御基板 130 の CPU 131 は、所定のプログラムを実行することにより、遊技機 1 における演出動作を制御するための種々の処理部として機能するが、図 11 にはその一部について示している。図 11 に示すように、演出制御基板 130 の CPU 131 は、振分モータ駆動部 81、乱数更新部 83、報知抽選部 84 および報知処理部 85 として機能する。一方、演出制御基板 130 の RAM 133 には、振分モータ 51 を駆動するための複数の駆動パターン PT1, PT2, ... が予め格納されると共に、遊技状態の報知を行うか否かを抽選する際に用いられる報知抽選乱数 RN5 が格納されている。

【0071】

振分モータ駆動部 81 は、遊技球案内通路 30 に設けられた振分部材 33 を揺動させる振分モータ 51 を駆動制御するものであり、RAM 133 に格納されている複数の駆動パターン PT1, PT2, ... のうちから一の駆動パターンを選択して読み出し、その駆動パターンに基づいて振分モータ 51 を駆動する。この振分モータ駆動部 81 は、リアルタイムクロック (RTC) 134 から出力される現在時刻に基づいて複数の駆動パターン PT1, PT2, ... のうちから一の駆動パターンを選択し、その選択した駆動パターンに基づいて振分モータ 51 を制御する。

【0072】

ここで RAM 133 に格納されている複数の駆動パターン PT1, PT2, ... は、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に入賞した遊技球が第 1 通路 31 に振り分けられる確率がそれぞれ異なるように予め定められたパターンである。図 12 は、2 つの駆動パターン PT1, PT2 の一例を示す図である。図 12 に示すように駆動パターン PT1, PT2 は、それぞれ一定周期 T (例えば T = 5 秒) で揺動部材 33 を揺動駆動するパターンとなっている。そして駆動パターン PT1 は、図 12 (a) に示すように、一定周期 T において揺動部材 33 が左傾斜する時間 TL が 4 秒に設定され、右傾斜する時間 TR が 1 秒に設定される場合を例示している。したがって、振分モータ駆動部 81 が駆動パターン PT1 に基づいて振分モータ 51 を駆動すると、遊技球案内通路 30 に設けられた揺動部材 33 が左傾斜する状態 (図 4 参照) が約 4 秒となり、右傾斜する状態 (図 5 参照) が約 1 秒となる揺動動作が繰り返し行われることになる。この場合、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球が入賞すると、その遊技球は約 80 % の確率で第 1 通路 31 に振り分けられる。また駆動パターン PT2 は、図 12 (b) に示すように、一定周期 T において揺動部材 33 が左傾斜する時間 TL が 2.5 秒に設定され、右傾斜する時間 TR が 2.5 秒に設定される場合を例示している。したがって、振分モータ駆動部 81 が駆動パターン PT2 に基づいて振分モータ 51 を駆動すると、遊技球案内通路 30 に設けられた揺動部材 33 が左傾斜する状態 (図 4 参照) が約 2.5 秒となり、右傾斜する状態 (図 5 参照) が約 2.5 秒となる揺動動作が繰り返し行われることになる。この場合、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球が入賞すると、その遊技球は約 50 % の確率で第 1 通路 31 に振り分けられる。

【0073】

そして振分モータ駆動部 81 は、リアルタイムクロック (RTC) 134 が出力する現在時刻に応じて振分モータ 51 を駆動するための駆動パターンを変化させる。例えば、午前 8 時から午前 12 時までの 4 時間は駆動パターン PT1 を選択し、午前 12 時から午後 9 時までの 9 時間は駆動パターン PT2 を選択し、午後 9 時から翌午前 8 時までの 11 時間は再び駆動パターン PT1 を選択する。これによると、午前 8 時から午前 12 時までに遊技機 1 において第 2 の大当たり遊技が発生すると、その大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることができれば、その遊技球は約 80 % の確率で第 1 通路 31 に導かれる。そして午前 12 時以降午後 9 時になるまでに第 2 の大当たり遊技が発生すると、その大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることができれば、その遊技球は約 50 % の確率で第 1 通路 31 に導かれる。さらに午後 9 時以降に第 2 の大当たり遊技が発生すると、その大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることができれば、その遊技球は約 80 % の確率で第 1 通路 31 に導かれる。このように本実施形態では、遊技機 1 において第 2 の大当たり遊技が発生する時間帯に応じて、第 2 大入賞

10

20

30

40

50

口 2 5 に入賞した遊技球が第 1 通路 3 1 に振り分けられる確率を変化させるので、第 2 の大当たり遊技が単調になることを防止することができる。

【 0 0 7 4 】

次に乱数更新部 8 3 は、R A M 1 3 3 に格納されている報知抽選乱数 R N 5 を逐次更新する処理部である。また報知抽選部 8 4 は、第 1 通路 3 1 に設けられた報知用検知スイッチ 3 4 が遊技球の通過を検知した場合、それに伴って R A M 1 3 3 から報知抽選乱数 R N 5 を読み出し、遊技機 1 の遊技状態として通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されたかについて報知するか否かの抽選を行う。この報知抽選部 8 4 は、報知用検知スイッチ 3 4 が遊技球を検知したことによって抽選を行うと、例えば画像表示器 8 に対して報知抽選用の図柄の変動表示を行わせ、所定時間経過後にその変動表示を停止させて抽選結果を表示させるように構成しても良い。この場合、抽選結果が当選であれば、画像表示器 8 に対して遊技状態報知器 2 9 を注目させるような演出表示を行い、ハズレであれば特別な演出表示は行わないようにしても良い。そしてこのような報知抽選部 8 4 は、リアルタイムクロック (R T C) 1 3 4 から出力される現在時刻に基づいて抽選に当選する確率を変化させるように構成されている。

10

【 0 0 7 5 】

図 1 3 は、報知抽選乱数 R N 5 の一例を示す図である。報知抽選乱数 R N 5 は、図 1 3 に示すように例えば 0 ~ 9 の範囲内で逐次更新される乱数である。報知抽選部 8 4 は、報知用検知スイッチ 3 4 が遊技球の通過を検知したタイミングでこの報知抽選乱数 R N 5 を読み出して抽選を行う。例えば、午前 8 時から午前 1 2 時までの 4 時間は、読み出した報知抽選乱数 R N 5 の値が「 0 ~ 7 」であれば当選となり、午前 1 2 時から午後 9 時までの 9 時間は、読み出した報知抽選乱数 R N 5 の値が「 0 ~ 4 」であれば当選となり、午後 9 時から翌午前 8 時まで、読み出した報知抽選乱数 R N 5 の値が「 0 ~ 7 」であれば当選となる。つまり、本実施形態では、午前 8 時から午前 1 2 時までに報知抽選部 8 4 による抽選が行われると 8 0 % の確率で当選し、午前 1 2 時から午後 9 時までに抽選が行われると当選確率は 5 0 % になる。そして午後 9 時以降に抽選が行われると、当選確率は再び 8 0 % となるように設定されている。このように遊技機 1 において第 2 の大当たり遊技が発生する時間帯に応じて、報知抽選部 8 4 による抽選時の当選確率を変化させることにより、第 2 の大当たり遊技が単調になることを防止することができる。

20

【 0 0 7 6 】

そして報知処理部 8 5 は、報知抽選部 8 4 による抽選で当選した場合に、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する処理部である。例えば、大当たり抽選において「短当たり」となり、潜伏確変モードが設定されている場合、報知処理部 8 5 は、遊技状態報知器 2 9 に「 7 」を表示させるためのコマンドを設定し、ランプ制御基板 1 5 0 に対して出力する。また大当たり抽選において「小当たり」に当選し、その小当たりの前の遊技状態が通常モードであった場合、報知処理部 8 5 は、遊技状態報知器 2 9 に「 0 」を表示させるためのコマンドを設定し、ランプ制御基板 1 5 0 に対して出力する。その結果、ランプ制御基板 1 5 0 は、遊技状態報知器 2 9 に対して第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかの報知を行う。

30

40

【 0 0 7 7 】

このように本実施形態の遊技機 1 は、第 2 の大当たり遊技において第 2 大入賞口 2 5 に遊技球が入球すると、入賞を検知した後の遊技球を利用して第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを所定条件下で報知するように構成されている。そのため、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして第 2 の大当たり遊技中は第 2 役物 2 6 が開放する第 2 大入賞口 2 5 に遊技球を入球させることに集中するようになる。

【 0 0 7 8 】

そして本実施形態では上述したように演出制御基板 1 3 0 が現在時刻をカウントして出

50

力するリアルタイムクロック 134 を備えており、振分モータ駆動部 81 が振分モータ 51 を駆動する際の駆動パターンをその現在時刻に応じて変化させるように構成されている。また報知抽選部 84 は、その現在時刻に応じて抽選時における報知当選確率を変化させるように構成されている。そのため、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する条件を現在時刻（時間帯）に応じて変化させることができ、遊技が単調になることを防止している。

【0079】

（第 2 の実施の形態）

次に第 2 の実施の形態について説明する。上述した第 1 の実施の形態では、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 25 に遊技球が入球した場合、入賞検知済みの遊技球が遊技球案内通路 30 において第 1 通路 31 に振り分けられると、報知用検知スイッチ 34 がそれを検知し、遊技機 1 の内部において第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれに設定されているかを報知するための抽選を行う構成について例示した。これに対し、本実施形態では、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれに設定されているかを報知するための抽選を行う手段として役物を利用する形態について説明する。

【0080】

図 14 は、本実施形態における遊技盤 10 の一例を示す正面図である。本実施形態の遊技盤 10 が第 1 の実施の形態と異なる点は、遊技球案内通路 30 に設けられた第 1 通路 31 の先端部に、第 1 通路 31 を第 1 の排出口 36 と第 2 の排出口 37 の二方向に分岐させる分岐部 35 が設けられ、この分岐部 35 に遊技球を第 1 および第 2 の排出口 36、37 のいずれか一方に振り分ける振分部材 38 が設けられている点である。振分部材 38 は、上述した振分部材 33 とは別の駆動源によって駆動されており、振分部材 33 とは独立した振分動作を行うように構成されている。ここで振分部材 38 の詳細な駆動機能は、上述した振分部材 33（図 4 および図 5 参照）と同様である。そして本実施形態において報知用検知スイッチ 34 は、振分部材 38 によって第 1 の排出口 36 に振り分けられた遊技球を検知するように構成されている。尚、遊技盤 10 のその他の構成は第 1 の実施の形態と同様である。

【0081】

図 15 は、本実施形態において演出制御基板 130 の主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。演出制御基板 130 の CPU 131 は、所定のプログラムを実行することにより、遊技機 1 における演出動作を制御するための種々の処理部として機能するが、図 15 にはその一部について示している。図 15 に示すように、本実施形態における演出制御基板 130 の CPU 131 は、振分モータ駆動部 81、振分モータ駆動部 86 および報知処理部 85 として機能する。一方、演出制御基板 130 の RAM 133 には、振分部材 33 の駆動源である振分モータ 51 を駆動するための複数の駆動パターン PT1、PT2、... が予め格納されると共に、振分部材 38 の駆動源である振分モータ 38a を駆動するための複数の駆動パターン PT3、PT4、... が予め格納されている。

【0082】

振分モータ駆動部 81 は、第 1 の実施の形態で説明したように、遊技球案内通路 30 に流入する遊技球を第 1 通路 31 と第 2 通路 32 のいずれか一方に振り分けるための振分部材 33 を駆動するための駆動部であり、リアルタイムクロック（RTC）134 から出力される現在時刻に応じて RAM 133 に格納されている複数の駆動パターン PT1、PT2、... のうちから一の駆動パターンを選択して読み出し、その駆動パターンに基づいて振分モータ 51 を駆動する。

【0083】

振分モータ駆動部 86 は、第 1 通路 31 の分岐部 35 に設けられた振分部材 38 を駆動するための駆動部であり、振分部材 38 を揺動させる振分モータ 38a を駆動するように構成されている。この振分モータ駆動部 86 は、振分モータ駆動部 81 と同様に、リアルタイムクロック（RTC）134 から出力される現在時刻に応じて RAM 133 に格納さ

れている複数の駆動パターン P T 3 , P T 4 , ... のうちから一の駆動パターンを選択して読み出し、その駆動パターンに基づいて振分モータ 3 8 a を駆動する。ここで振分モータ駆動部 8 6 が読み出し可能な複数の駆動パターン P T 3 , P T 4 , ... は、振分モータ駆動部 8 1 が読み出し可能な複数の駆動パターン P T 1 , P T 2 , ... とは異なるパターンとしておくことが好ましい。例えば複数の駆動パターン P T 3 , P T 4 , ... のそれぞれが複数の駆動パターン P T 1 , P T 2 , ... のそれぞれと同期しないパターンに設定しておくことにより、振分部材 3 3 の動作から振分部材 3 8 の動作を予測することが難しくなり、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 2 5 に遊技球が入球すると、遊技者は最後まで遊技球の動きに注目するようになる。

【 0 0 8 4 】

そして本実施形態における報知処理部 8 5 は、報知用検知スイッチ 3 4 が振分部材 3 8 によって遊技球が第 1 の排出口 3 6 に振り分けられたことを検知した場合に、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知するように構成される。

【 0 0 8 5 】

このように本実施形態では第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 2 5 に入球すると、その遊技球の入賞が検知された後、その遊技球が振分部材 3 3 によって第 1 通路 3 1 に振り分けられ、さらに第 1 通路 3 1 の分岐部 3 5 に設けられた振分部材 3 8 によって第 1 の排出口 3 6 に振り分けられた場合に、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかが報知されるようになっている。一方、第 2 の大当たり遊技中に第 2 大入賞口 2 5 に入球した遊技球が、振分部材 3 3 によって第 2 通路 3 2 に振り分けられた場合や、第 1 通路 3 1 の分岐部 3 5 において振分部材 3 8 により第 2 の排出口 3 7 に振り分けられた場合には、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態は報知されない。

【 0 0 8 6 】

したがって、本実施形態の遊技機 1 においても、第 2 の大当たり遊技が発生すると、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして第 2 の大当たり遊技中は第 2 役物 2 6 が開放する第 2 大入賞口 2 5 に遊技球を入球させることに集中するようになる。

【 0 0 8 7 】

そして本実施形態では、振分モータ駆動部 8 1 が振分モータ 5 1 を駆動する際の駆動パターンをリアルタイムクロック (R T C) 1 3 4 からの現在時刻に応じて変化させると共に、振分モータ駆動部 8 6 が振分モータ 3 8 a を駆動する際の駆動パターンもリアルタイムクロック 1 3 4 からの現在時刻に応じて変化させるように構成されている。そのため、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する条件を現在時刻 (時間帯) に応じて変化させることができ、遊技が単調になることを防止することができる。

【 0 0 8 8 】

(第 3 の実施の形態)

次に第 3 の実施の形態について説明する。本実施形態では、第 2 の実施の形態をさら改良した一形態について説明する。

【 0 0 8 9 】

図 1 6 は、本実施形態における遊技盤 1 0 の一例を示す正面図である。本実施形態の遊技盤 1 0 が第 2 の実施の形態と異なる点は、第 1 通路 3 1 の分岐部 3 5 に揺動する振分部材 3 8 が設けられていない点である。つまり、本実施形態の遊技盤 1 0 は、第 1 通路 3 1 に流入した遊技球は第 1 通路 3 1 を転動していき、分岐部 3 5 において遊技球が自然落下することにより、第 1 の排出口 3 6 と第 2 の排出口 3 7 いずれか一方に振り分けられる構成となっている。したがって、本実施形態の場合には、第 2 の実施の形態のように振分部材 3 8 を駆動するための駆動源は必要ない。

【 0 0 9 0 】

図 1 7 は、本実施形態において演出制御基板 1 3 0 の主たる機能構成を模式的に示した

10

20

30

40

50

ブロック図である。演出制御基板 130 の CPU 131 は、所定のプログラムを実行することにより、遊技機 1 における演出動作を制御するための種々の処理部として機能するが、図 17 にはその一部について示している。図 17 に示すように、本実施形態における演出制御基板 130 の CPU 131 は、振分モータ駆動部 81 および報知処理部 85 として機能する。一方、演出制御基板 130 の RAM 133 には、振分部材 33 の駆動源である振分モータ 51 を駆動するための複数の駆動パターン PT1, PT2, ... が予め格納されている。

【0091】

このような構成により、振分部材 33 は遊技球を第 1 通路 31 と第 2 通路 32 のいずれか一方に振り分ける。そして遊技球が第 1 通路 31 に振り分けられた場合、第 1 通路 31 の分岐部 35 において第 1 の排出口 36 と第 2 の排出口 37 いずれか一方に自然に振り分けられることになる。そして第 1 の排出口 36 に振り分けられた場合には、報知用検知スイッチ 34 によって検知される。そして報知処理部 85 は、報知用検知スイッチ 34 が遊技球の通過を検知した場合に、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する。

【0092】

したがって、本実施形態の遊技機 1 においても、第 2 の大当たり遊技が発生すると、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態に関心が高い遊技者は、通常確率状態と高確率状態のいずれが設定されているかを報知させようとして第 2 の大当たり遊技中は第 2 役物 26 が開放する第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることに集中するようになる。

【0093】

そして本実施形態でも、振分モータ駆動部 81 は、振分モータ 51 を駆動する際、リアルタイムクロック (RTC) 134 から出力される現在時刻に応じて RAM 133 に格納されている複数の駆動パターン PT1, PT2, ... のうちから一の駆動パターンを選択し、その選択した一の駆動パターンに基づいて駆動制御を行うように構成されている。そのため、本実施形態でも、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかを報知する条件を現在時刻 (時間帯) に応じて変化させることができ、遊技が単調になることを防止することができる。

【0094】

(変形例)

以上、本発明に関する幾つかの実施形態について説明したが、本発明は上述した内容に限定されるものではなく、本発明には種々の変形例が適用可能である。例えば、上述した実施形態では、第 2 の大当たり遊技中に遊技球が第 2 大入賞口 25 に入球した場合、その遊技球が振分部材 33 によって第 1 通路 31 に振り分けられると、所定条件下で、第 2 の大当たり遊技後の遊技状態が通常確率状態であるか或いは高確率状態であるかを報知するように構成しているが、この場合の所定条件として、例えば遊技球が第 1 通路 31 に振り分けられれば必ず報知する態様としても良い。

【0095】

また上述した実施形態では、第 2 大入賞口 25 および第 2 役物 26 が遊技盤 10 の左上部に設けられる場合を例示している。これは、第 2 大入賞口 25 が開放する第 2 の大当たり遊技では、第 2 大入賞口 25 の開放時間が短くなるため、遊技者が第 2 大入賞口 25 への入賞を狙いやすくして、遊技者の集中力を高めるためである。しかし、本発明では、第 2 大入賞口 25 および第 2 役物 26 の設置位置は必ずしも遊技盤 10 の左上部に限定されるものではなく、画像表示器 8 の側方や下方に設置しても構わない。

【図面の簡単な説明】

【0096】

【図 1】遊技機の一例を示す正面図である。

【図 2】第 1 の実施の形態における遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 3】第 2 大入賞口および第 2 役物の一構成例を示す図である。

【図 4】振分部材の一構成例とその動作を示しており、入賞検知済みの遊技球を第 1 通路

10

20

30

40

50

に振り分ける状態を示す図である。

【図 5】振分部材の一構成例とその動作を示しており、入賞検知済みの遊技球を第 2 通路に振り分ける状態を示す図である。

【図 6】遊技盤面の右下に設けられた表示器を拡大して示す図である。

【図 7】表示器の特別図柄表示器における表示態様の一例を示す図である。

【図 8】遊技盤の背面側に取り付けられる遊技機の全体的な制御機構の一例を示すブロック図である。

【図 9】メイン制御基板における主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。

【図 10】乱数格納領域に格納される各乱数を説明する図である。

【図 11】第 1 の実施の形態における演出制御基板の主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。 10

【図 12】振分部材を駆動する際に択一的に選択される 2 つの駆動パターンの一例を示す図である。

【図 13】遊技状態を報知するか否かの抽選に用いられる報知抽選乱数の一例を示す図である。

【図 14】第 2 の実施の形態における遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 15】第 2 の実施の形態における演出制御基板の主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。

【図 16】第 3 の実施の形態における遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 17】第 3 の実施の形態における演出制御基板の主たる機能構成を模式的に示したブロック図である。 20

【符号の説明】

【0097】

1 遊技機

10 遊技盤

19 第 1 始動口

21 第 2 始動口

22 第 1 大入賞口

23 第 1 役物

25 第 2 大入賞口

26 第 2 役物

28 第 2 大入賞口スイッチ（入賞検知手段）

29 遊技状態報知器（報知手段）

30 遊技球案内通路

31 第 1 通路

32 第 2 通路

33 振分部材（振分手段）

34 報知用検知スイッチ

51 振分モータ

72 大当たり抽選部

73 遊技状態設定部（遊技状態設定手段）

81 振分モータ駆動部（振分駆動手段）

84 報知抽選部（報知抽選手段）

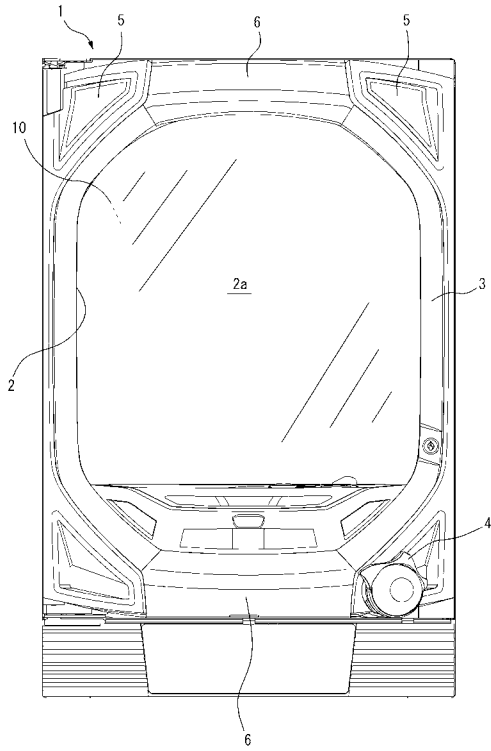
85 報知処理部（報知手段）

134 リアルタイムクロック（計時手段）

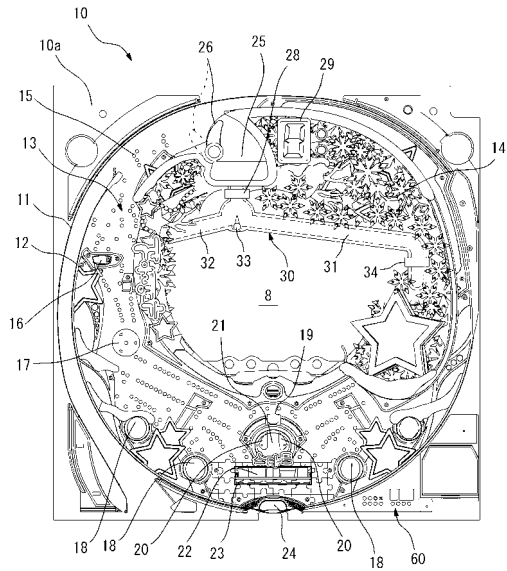
30

40

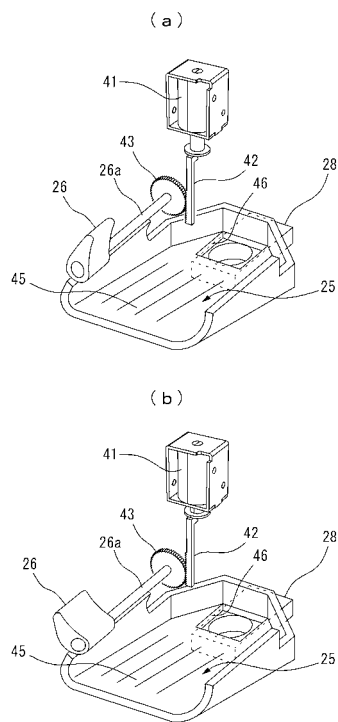
【図 1】



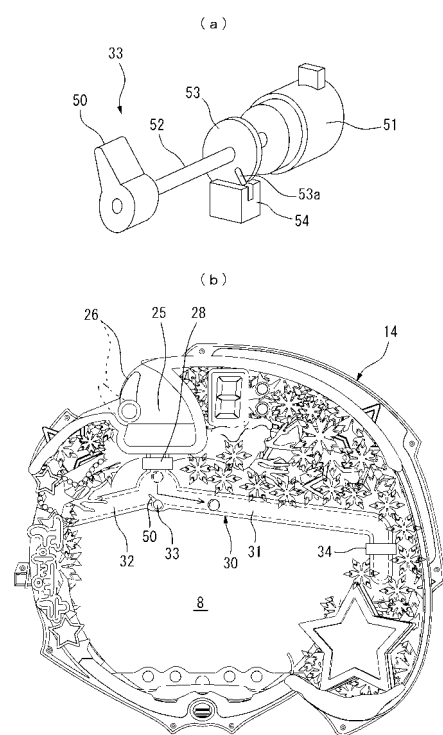
【図 2】



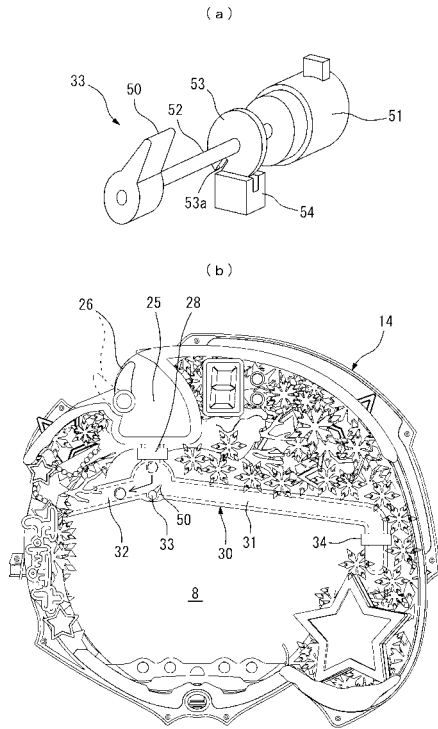
【図 3】



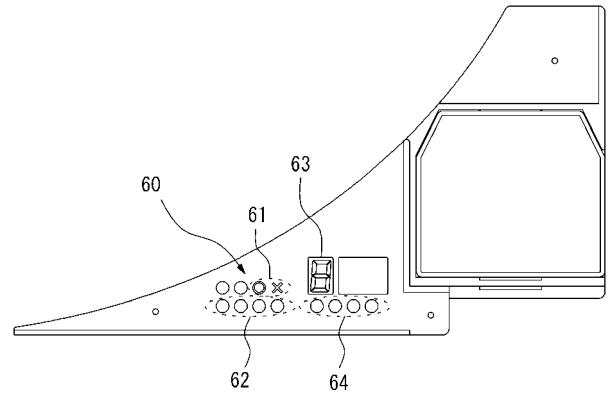
【図 4】



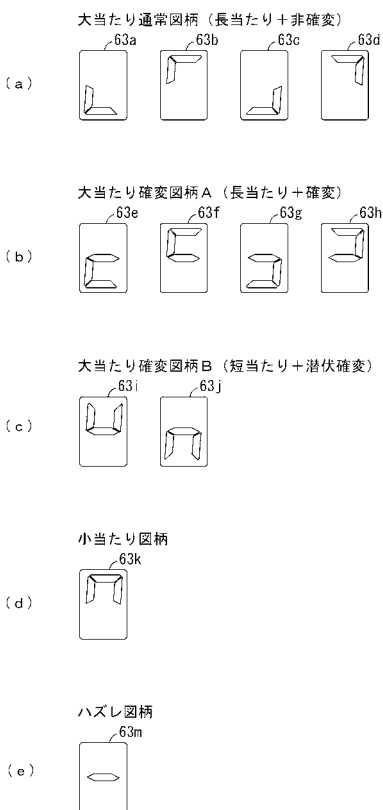
【 図 5 】



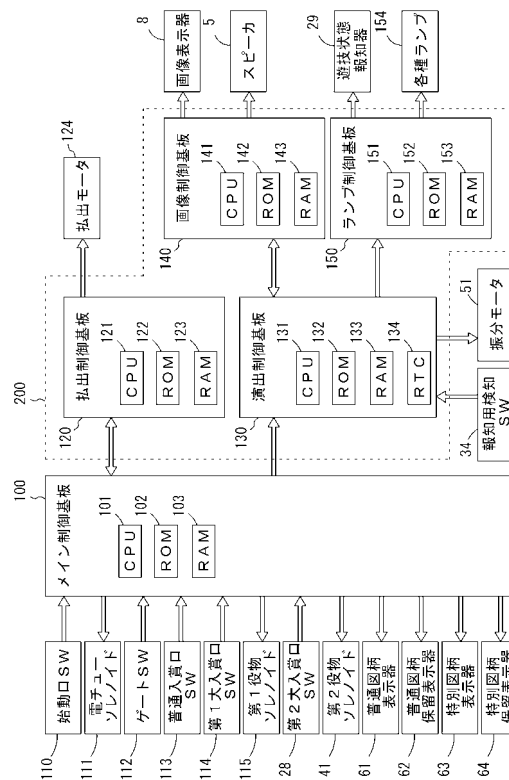
【 図 6 】



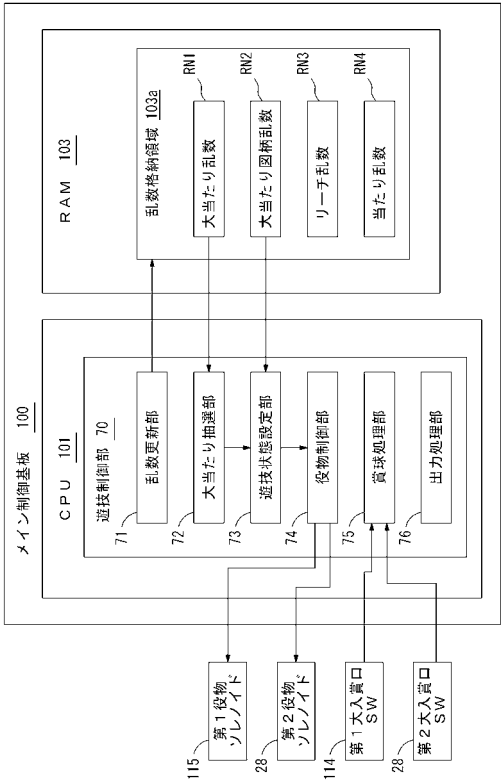
【 図 7 】



【 図 8 】



【 図 9 】



【 図 1 0 】

(a)

大当たり乱数 RN1

		範囲	割合	乱数値
大当たり	通常確率状態	0~299	1/300	3
	高確率状態		10/300	3, 7, 37, 67 97, 127, 157 187, 217, 247
小当たり			6/300	0, 50, 100 150, 200, 250

(b)

大当たり図柄乱数 RN2

	範囲	割合	乱数値
大当たり通常図柄	0~9	4/10	0~3
大当たり確変図柄 A		4/10	4~7
大当たり確変図柄 B		2/10	8, 9

(c)

リーチ乱数 RN3

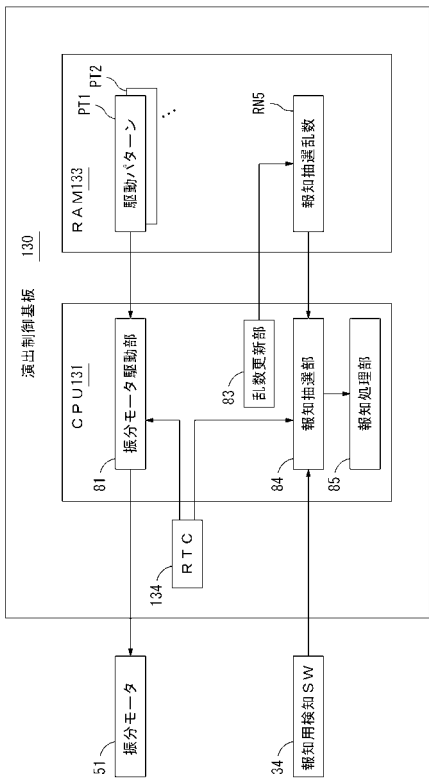
	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

(d)

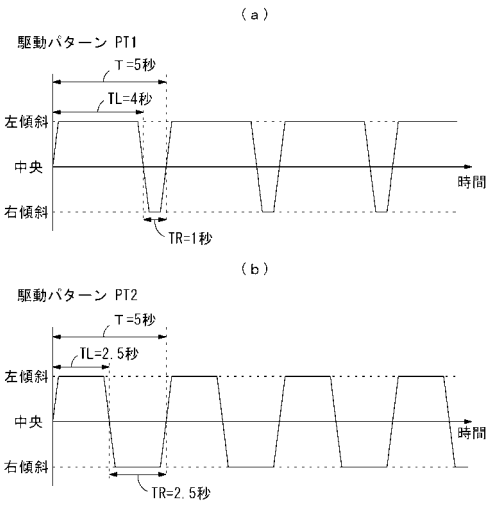
当たり乱数 RN4

	範囲	割合	乱数値
当たり	0~9	9/10	0~8

【 図 1 1 】



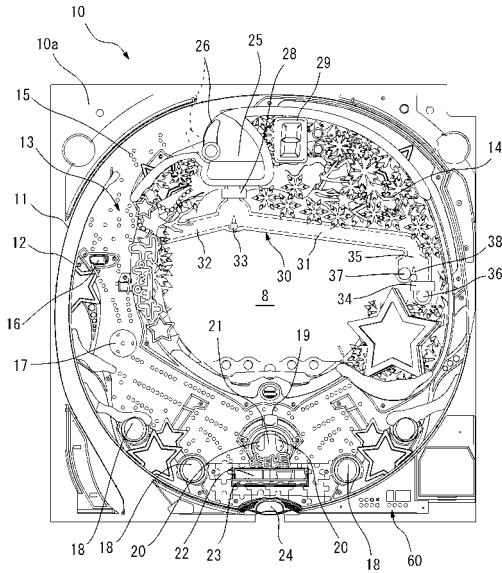
【 図 1 2 】



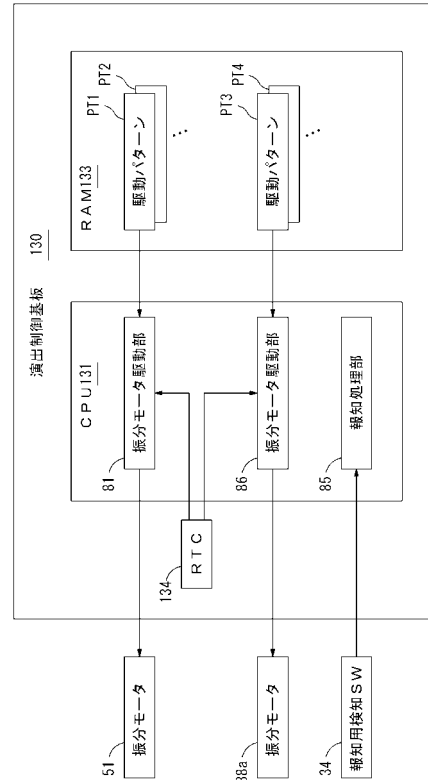
【 図 1 3 】

報知抽選乱数 RN5		範囲	割合	乱数値
当たり	午前 8 時から 午前 1 2 時まで	0~9	8/10	0~7
	午前 1 2 時から 午後 9 時まで		5/10	0~4
	午後 9 時から 午前 8 時まで		8/10	0~7

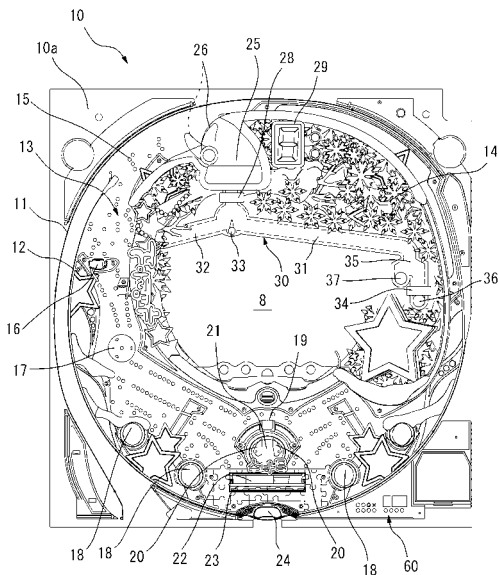
【図 14】



【図 15】



【図 16】



【図 17】

