

(19) 日本国特許庁(JP)

## (12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5433204号  
(P5433204)

(45) 発行日 平成26年3月5日(2014.3.5)

(24) 登録日 平成25年12月13日(2013.12.13)

(51) Int.Cl.

**A63F 7/02 (2006.01)**

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 O  
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A  
A 6 3 F 7/02 3 0 4 B

請求項の数 7 (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2008-275186 (P2008-275186)  
 (22) 出願日 平成20年10月27日 (2008.10.27)  
 (65) 公開番号 特開2010-99376 (P2010-99376A)  
 (43) 公開日 平成22年5月6日 (2010.5.6)  
 審査請求日 平成23年9月26日 (2011.9.26)

(73) 特許権者 000161806  
 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 永繩 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  
 審査官 渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

## (57) 【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入賞口開放遊技に移行させると共に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を、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、

前記大入賞口開放遊技において大入賞口を開閉する役物と、

前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記当たり種別として前記大入賞口の1回当たりの開放時間が長く設定される第1の大入賞口開放遊技と、前記大入賞口の1回当たりの開放時間が前記第1の大入賞口開放遊技よりも短く設定される第2の大入賞口開放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の大入賞口開放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、

前記大入賞口開放遊技において前記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、

前記入賞検知手段によって検知される前記大入賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、そのカウント値が所定個数に達したか否かを判断する入賞カウント手段と、

前記大入賞口開放遊技が行われ、前記入賞カウント手段により前記カウント値が前記所定個数に達したことが検知された場合に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報

知するか否かの報知抽選を行う報知抽選手段と、

前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記大入賞口開放遊技の終了後の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、を備え、\_\_\_\_\_

前記入賞カウント手段は、前記大入賞口開放遊技中における前記カウント値が前記所定個数に達しなかった場合には当該カウント値を保持す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入賞口開放遊技に移行させると共に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を、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、\_\_\_\_\_

前記大入賞口開放遊技において大入賞口を開閉する役物と、

前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記当たり種別として前記大入賞口の1回当たりの開放時間が長く設定される第1の大入賞口開放遊技と、前記大入賞口の1回当たりの開放時間が前記第1の大入賞口開放遊技よりも短く設定される第2の大入賞口開放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の大入賞口開放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、\_\_\_\_\_

前記大入賞口開放遊技において前記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、\_\_\_\_\_

前記入賞検知手段によって検知される前記大入賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、そのカウント値が所定個数に達したか否かを判断する入賞カウント手段と、\_\_\_\_\_

前記大入賞口開放遊技が行われ、前記入賞カウント手段により前記カウント値が前記所定個数に達したことが検知された場合に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行う報知抽選手段と、\_\_\_\_\_

前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記大入賞口開放遊技の終了後の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、を備え、\_\_\_\_\_

前記入賞カウント手段は、前記カウント値が前記所定個数を越えた場合に当該越えた分の入賞個数を報知抽選保留数として記憶し、\_\_\_\_\_

前記報知抽選手段は、前記報知抽選保留数に応じた回数の報知抽選を行うことを特徴とする遊技機。\_\_\_\_\_

#### 【請求項 3】

前記入賞カウント手段は、前記当たり種別として前記第2の大入賞口開放遊技が設定された場合に、前記第2の大入賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、\_\_\_\_\_

前記報知抽選手段は、前記入賞カウント手段によって前記第2の大入賞口開放遊技中のカウント値が前記所定個数に達した場合、前記第2の大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行い、\_\_\_\_\_

前記報知手段は、前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記第2の大入賞口開放遊技の終了後の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ことを特徴とする請求項1又は2に記載の遊技機。\_\_\_\_\_

#### 【請求項 4】

電源投入時以降の経過時間を計測する計時手段をさらに備え、\_\_\_\_\_

前記入賞カウント手段は、前記計時手段によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、前記所定個数の値を変化させることを特徴とする請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機。\_\_\_\_\_

#### 【請求項 5】

電源投入時以降の経過時間を計測する計時手段をさらに備え、\_\_\_\_\_

前記報知抽選手段は、前記計時手段によって計測される電源投入時以降の経過時間に応

10

20

30

40

50

じて、前記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請求項 1 乃至 3 のいすれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

現在時刻をカウントする計時手段をさらに備え、

前記入賞カウント手段は、前記計時手段の現在時刻に応じて、前記所定個数の値を変化させることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいすれかに記載の遊技機。

【請求項 7】

現在時刻をカウントする計時手段をさらに備え、

前記報知抽選手段は、前記計時手段の現在時刻に応じて、前記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請求項 1 乃至 3 のいすれかに記載の遊技機。 10

【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入賞口開放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すれかが付与される。この複数のモードには、例えば、大入賞口開放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となる確率変動モード（確変モード）と、大入賞口開放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。 20

【0003】

このような遊技機において、大入賞口開放遊技後に確率変動モードと通常確率モードのいす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、大入賞口開放遊技後の遊技状態がいす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、大入賞口開放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ことがある。 30

【0004】

そのため、従来は、大入賞口開放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 40

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

ところで、従来の遊技機には、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」とのいす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、大入賞口開放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 50

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。

**【0007】**

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、その大賞口開放遊技中に遊技球が大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、遊技者は大賞口開放遊技に対する集中力を低下させ、大賞口開放遊技への興味を減退させてしまうという問題がある。そしてこの場合、遊技者は、大賞口開放遊技よりも寧ろ大賞口開放遊技後の遊技状態への関心が高くなり、大賞口開放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。

**【0008】**

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のように大賞口開放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てい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をさらに減退させてしまう可能性がある。

**【0009】**

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、その大賞口開放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」の大賞口開放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」の大賞口開放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。

**【0010】**

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、遊技者をその大賞口開放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】**

**【0011】**

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賞口開放遊技に移行させると共に、前記大賞口開放遊技の終了後の遊技状態を、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、前記大賞口開放遊技において大賞口を開閉する役物と、前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記当たり種別として前記大賞口の1回当たりの開放時間が長く設定される第1の大賞口開放遊技と、前記大賞口の1回当たりの開放時間が前記第1の大賞口開放遊技よりも短く設定される第2の大賞口開放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の大賞口開放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、前記大賞口開放遊技において前記大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、前記入賞検知手段によって検知される前記大賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、そのカウント値が所定個数に達したか否かを判断する入賞カウント手段と、前記大賞口開放遊技が行われ、前記入賞カウント手段により前記カウント値が前記所定個数に達したことが検知された場合に、前記大賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行う報知抽選手段と、前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記大賞口開放遊技の終了後の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を備え、前記入賞カウント手段は、前記大賞口開放遊技中における前記カウント値が前記所定個数に達しなかった場合には当該カウント値を保持することを特徴としている。

10

20

30

40

50

## 【0012】

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入賞口開放遊技に移行させると共に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を、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、前記大入賞口開放遊技において大入賞口を開閉する役物と、前記大当たり抽選を行って当選した場合に、前記当たり種別として前記大入賞口の1回当たりの開放時間が長く設定される第1の大入賞口開放遊技と、前記大入賞口の1回当たりの開放時間が前記第1の大入賞口開放遊技よりも短く設定される第2の大入賞口開放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の大入賞口開放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、前記大入賞口開放遊技において前記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、前記入賞検知手段によって検知される前記大入賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、そのカウント値が所定個数に達したか否かを判断する入賞カウント手段と、前記大入賞口開放遊技が行われ、前記入賞カウント手段により前記カウント値が前記所定個数に達したことが検知された場合に、前記大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行う報知抽選手段と、前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記大入賞口開放遊技の終了後の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を備え、前記入賞カウント手段は、前記カウント値が前記所定個数を越えた場合に当該越えた分の入賞個数を報知抽選保留数として記憶し、前記報知抽選手段は、前k報知抽選保留数に応じた回数の報知抽選を行うことを特徴としている。

また請求項3にかかる発明は、請求項1又は2に記載の遊技機において、前記入賞カウント手段は、前記当たり種別として前記第2の大入賞口開放遊技が設定された場合に、前記第2の大入賞口開放遊技中の入賞個数をカウントし、前記報知抽選手段は、前記入賞カウント手段によって前記第2の大入賞口開放遊技中のカウント値が前記所定個数に達した場合、前記第2の大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行い、前記報知手段は、前記報知抽選手段による報知抽選に当選した場合、前記第2の大入賞口開放遊技の終了後の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ことを特徴としている。

## 【0013】

また請求項4にかかる発明は、請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、電源投入時以降の経過時間を計測する計時手段をさらに備え、前記入賞カウント手段は、前記計時手段によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、前記所定個数の値を変化させることを特徴としている。

かかる請求項4の発明によれば、大入賞口開放遊技中において大入賞口に所定個数の遊技球を入賞させることができ、電源投入時以降の経過時間によって容易になったり、また難しくなったりする。それ故、遊技が単調になることを防止することができる。また例えば、店舗への来客数が少なくなる時間帯に、比較的容易に入賞させることができ所定個数を設定しておけば、その時間帯での来客数が増加することを期待できるようになる。

## 【0014】

また請求項5にかかる発明は、請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、電源投入時以降の経過時間を計測する計時手段をさらに備え、前記報知抽選手段は、前記計時手段によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、前記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。

かかる請求項5の発明によれば、報知抽選に当選することが、電源投入時以降の経過時間によって容易になったり、また難しくなったりする。それ故、遊技が単調になることを防止することができる。また例えば、店舗への来客数が少くなる時間帯に、比較的容易に当選することができる当選確率を設定しておけば、その時間帯での来客数が増加することを期待できるようになる。

10

20

30

40

50

## 【0015】

また請求項6かかる発明は、請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、現在時刻をカウントする計時手段をさらに備え、前記入賞カウント手段は、前記計時手段の現在時刻に応じて、前記所定個数の値を変化させることを特徴としている。

かかる請求項6の発明によれば、計時手段の現在時刻に応じて所定個数の値を変化させるので、大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることができ、その時刻によって容易になつたり、また難しくなつたりする。それ故、遊技が単調になることを防止することができる。また例えば、店舗への来客数が少なくなる時間帯に大入賞口開放遊技後の遊技状態を比較的容易報知させることができるように設定しておけば、その時間帯での来客数が増加することを期待できるようになる。

10

## 【0016】

また請求項7にかかる発明は、請求項1乃至3のいずれかに記載の遊技機において、現在時刻をカウントする計時手段をさらに備え、前記報知抽選手段は、前記計時手段の現在時刻に応じて、前記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。

かかる請求項7の発明によれば、計時手段の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て、大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることができ、その時刻によって容易になつたり、また難しくなつたりする。それ故、遊技が単調になることを防止することができる。また例えば、店舗への来客数が少くなる時間帯に、比較的容易に当選することができる当選確率を設定しておけば、その時間帯での来客数が増加することを期待できるようになる。

20

## 【発明の効果】

## 【0017】

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の大入賞口開放遊技において、報知抽選が行われ、その報知抽選に当選することにより、その大入賞口開放遊技の終了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させることができる。そのため、大入賞口開放遊技中は多くの賞球を獲得することが困難であったとしても、その大入賞口開放遊技後の遊技状態に関心を持つ遊技者は、通常確率状態と高確率状態とのいずれが設定されているかが報知されることを期待して、大入賞口開放遊技中に集中するようになる。

## 【発明を実施するための最良の形態】

30

## 【0018】

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。

## 【0019】

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。

40

## 【0020】

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。

## 【0021】

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

50

面側に相当する遊技盤面 10a に、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 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。10

#### 【0022】

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、第 2 役物 26、第 2 大入賞口 25 に入球した遊技球を排出する排出路 27、第 2 大入賞口 25 に入球した遊技球の入賞を検知する第 2 大入賞口スイッチ 28、および、7 セグメント表示器などで構成された情報表示器 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を行う表示器 60 が設けられている。20

#### 【0023】

図 2 に示すようにスルーゲート 16 は遊技領域 13 の左側に設けられている。このスルーゲート 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。

#### 【0024】

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、遊技機 1 において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。30

#### 【0025】

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、その大入賞口開放遊技において第 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。40

#### 【0026】

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、第 2 大入賞口 25 を開放する。

#### 【0027】

10

20

40

50

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10aの背面方向に向かって延設された回動軸26a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26aはピニオン43と一緒に回動することで、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ー部材45が設けられている。このトレー部材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排出路27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はトレー部材45の下方に設けられており、遊技球が排出口46から排出路27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うように配置されている。10

#### 【0028】

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」の場合には更に「長当たり」と「短当たり」の2つの当たりがある。これらうちのいずれの当たりに当選した場合でも、遊技機1は、第1大入賞口22又は第2大入賞口25を開放する大入賞口開放遊技（特別遊技状態）に移行する。ただし、当たりの種別によって大入賞口開放遊技で開放する大入賞口が異なっている。20

#### 【0029】

この大入賞口開放遊技には、大当たりに当選した場合の大当たり遊技と、小当たりに当選した場合の小当たり遊技とがあり、大当たり遊技には更に「長当たり」の場合の大当たり遊技と、「短当たり」の場合の第2の大当たり遊技がある。本実施形態では、「長当たり」の場合、その大入賞口開放遊技において第1大入賞口22が開放される。これに対し、「短当たり」の場合又は「小当たり」の場合、その大入賞口開放遊技において第2大入賞口25が開放される。そして大当たりに当選して「短当たり」となった場合の大当たり遊技と、小当たりに当選した場合の小当たり遊技とがほぼ同じ動作の遊技となっている。そのため、大入賞口開放遊技には、大当たり抽選（特別図柄抽選）で「長当たり」となった場合の大当たり遊技と、「短当たり」又は「小当たり」となった場合の大当たり遊技との2つの遊技がある。以下、さらに詳しく説明する。30

#### 【0030】

「大当たり」の場合に「長当たり」が設定されると、その大入賞口開放遊技では、第1役物23が第1大入賞口22を開放する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）に設定される。そして「長当たり」の大入賞口開放遊技では、その1回当たりの開放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）の入賞がカウントされれば第1大入賞口22を閉鎖するラウンドが所定回数（例えば15ラウンド）繰り返される。そのため、この「長当たり」の大入賞口開放遊技では、第1役物23が第1大入賞口22を開放している間に遊技球が第1大入賞口22に入球する可能性が高くなり、遊技者にとって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、その大入賞口開放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設定される。4050

## 【0031】

これに対し、「大当たり」の場合で「短当たり」が設定されると、その大入賞口開放遊技では、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）に設定される。そして「短当たり」の大入賞口開放遊技では、その1回当たりの開放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）の入賞がカウントされれば第2大入賞口25を閉鎖するラウンドが所定回数（例えば15ラウンド）繰り返される。この「短当たり」の大入賞口開放遊技では、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が第2大入賞口25を開放している間に遊技球が第2大入賞口25に入球する可能性は低く、遊技者にとって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、その大入賞口開放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、本実施形態では、遊技機1において「短当たり」が発生すると、その後は、遊技機1における大当たりの当選確率が高確率状態となる。

10

## 【0032】

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、遊技機1の遊技状態そのものは通常の遊技状態と変わることはないので、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。

20

## 【0033】

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」に当選した場合の大入賞口開放遊技では、「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）に設定される。そしてその1回当たりの開放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）の入賞がカウントされれば第2大入賞口25を閉鎖するラウンドが所定回数（例えば15ラウンド）繰り返される。したがって、「小当たり」の大入賞口開放遊技でも、「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、遊技者にとって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が第2大入賞口25を開閉する動作は、「小当たり」の場合と「短当たり」の場合でほぼ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。

30

## 【0034】

このように本実施形態の遊技機1は、遊技盤10に設けられた始動口19, 21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10に設けられた第1大入賞口22又は第2大入賞口25を開放するよう構成されている。そして本実施形態では、「長当たり」の場合が第1の大入賞口開放遊技となり、「短当たり」又は「小当たり」の場合が第2の大入賞口開放遊技となる。

40

## 【0035】

次に、遊技領域13の外側で遊技盤面10aの右下部に設けられる表示器60は、LED表示部や7セグメント表示器などで構成される。図4は、この表示器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

50

示器 6 3 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 6 4 とを備えている。

#### 【 0 0 3 6 】

普通図柄表示器 6 1 は、遊技球がスルーゲート 1 6 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。10

#### 【 0 0 3 7 】

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。。

#### 【 0 0 3 8 】

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 は大入賞口開放遊技に移行する。そしてその大入賞口開放遊技では、当たり種別に応じて、第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を開放するラウンド、若しくは、第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開放するラウンドが所定ラウンド数繰り返される。20

#### 【 0 0 3 9 】

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。30

#### 【 0 0 4 0 】

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、大入賞口開放遊技後の遊技状態を含めると、その当たりの種別として、長当たりと通常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。40

#### 【 0 0 4 1 】

図 5 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 5 ( 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50

揃った状態で停止する。そして遊技機 1 は、1 回当たりの開放時間を比較的長い時間に設定して第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を繰り返し開閉する第 1 の大入賞口開放遊技へと移行する。

#### 【 0 0 4 2 】

図 5 ( 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。そして遊技機 1 は、1 回当たりの開放時間を比較的長い時間に設定して第 1 役物 2 3 が第 1 大入賞口 2 2 を繰り返し開閉する第 1 の大入賞口開放遊技へと移行する。10

#### 【 0 0 4 3 】

図 5 ( 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。そして遊技機 1 は、1 回当たりの開放時間を比較的短い時間に設定して第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を繰り返し開閉する第 2 の大入賞口開放遊技へと移行する。20

#### 【 0 0 4 4 】

図 5 ( 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 6 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。そして遊技機 1 は、1 回当たりの開放時間を比較的短い時間に設定して第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を繰り返し開閉する第 2 の大入賞口開放遊技へと移行する。30

#### 【 0 0 4 5 】

図 5 ( 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。

#### 【 0 0 4 6 】

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。40

#### 【 0 0 4 7 】

ところが、本実施形態の遊技機 1 は、大当たり抽選で「 短当たり 」又は「 小当たり 」に当選すると、いずれの場合も、画像表示器 8 における停止図柄は同じであるため、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識別することができないようにしている。またいずれの当たりであっても上述したように第 2 の大入賞口開放遊技中に第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する動作がほぼ同じ動作であるので、第 2 役物 2 6 の開閉動作からも、「 短当たり 」と「 小当たり 」のいずれであるかを識別することができないようにしている。50

## 【0048】

そして本実施形態の遊技機1は、第2の大入賞口開放遊技中に、第2役物26が開放する第2大入賞口25に対し、遊技球を所定個数入球させることができれば、報知抽選を行い、その報知抽選に当選した場合に、第2の大入賞口開放遊技後の遊技状態が、高確率状態と通常確率状態とのいずれであるかを報知するように構成されている。すなわち、第2の大入賞口開放遊技では、遊技者は多くの賞球を獲得することが難しいため、大入賞口開放遊技そのものよりも寧ろ、大入賞口開放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に設定されているかという点に関心を持つ傾向がある。本実施形態の遊技機1は、このような遊技者の関心を利用し、第2の大入賞口開放遊技中に第2大入賞口25へ所定個数入球させることができれば、報知抽選を行い、それに当選すると、第2の大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知することで、遊技者を第2の大入賞口開放遊技そのものに対して集中させることができる構成となっている。以下、このような遊技機1について更に詳しく説明する。

## 【0049】

図6は、遊技盤10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10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100と、メイン制御基板100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200とが設けられている。サブ制御基板200は、払出制御基板120、演出制御基板130、画像制御基板140、ランプ制御基板150等で構成されている。

## 【0050】

メイン制御基板100は、CPU101とROM102とRAM103とを備えている。このメイン制御基板100には、第1始動口19および第2始動口21に入球したことを検知する始動口スイッチ110、電動チューリップ20を開閉させる電チューソレノイド111、遊技球がスルーゲート16を通過したことを検知するゲートスイッチ112、普通入賞口18に入球したことを検知する普通入賞口スイッチ113、第1大入賞口22に入球したことを検知する第1大入賞口スイッチ114、第1役物23を開閉させる第1役物ソレノイド115、第2大入賞口25に入球したことを検知する第2大入賞口スイッチ28、第2役物26を開閉させる第2役物ソレノイド41、普通図柄表示器61、普通図柄保留表示器62、特別図柄表示器63および特別図柄保留表示器64が接続されている。

## 【0051】

そしてメイン制御基板100は、始動口スイッチ110、普通入賞口スイッチ113、第1大入賞口スイッチ114および第2大入賞口スイッチ28のそれぞれが入球したことを検知した場合、払出制御基板120に対して賞球コマンドを送出する。払出制御基板120は、CPU121とROM122とRAM123とを備え、遊技盤2の背面側に設けられた払出モータ124を制御するように構成されており、メイン制御基板100から賞球コマンドを入力すると、入球した入賞口に応じて所定球数の払い出しを行う。

## 【0052】

またメイン制御基板100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16を通過した場合、電動チューリップ20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111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20を開放させる。また第1始動口19や第2始動口21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130に対して信号やコマンドを送出する。また大当たり抽選に当選した場合には、その当たり種別に応じて各部を制御する。

## 【0053】

演出制御基板130は、CPU131とROM132とRAM133とリアルタイムクロック(RTC)134とを備えており、画像制御基板140とランプ制御基板150のそれぞれを制御する。リアルタイムクロック(RTC)134は、電源投入の有無にかかわらず、リアルタイムに現在時刻をカウントする時計回路である。画像制御基板140は

10

20

30

40

50

、C P U 1 4 1とR O M 1 4 2とR A M 1 4 3とを備えており、演出制御基板130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130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140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150は、C P U 1 5 1とR O M 1 5 2とR A M 1 5 3とを備えており、演出制御基板130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154を点灯させると共に、情報表示器29の点灯表示を制御するように構成されている。

#### 【0054】

また演出制御基板130は、メイン制御基板100での大当たり抽選において「短当たり」又は「小当たり」に当選した場合、メイン制御基板100から入力する入賞検知信号に基づいて第2の大入賞口開放遊戯技中の第2大入賞口25への入賞個数をカウントし、そのカウント値が所定個数に達すれば、報知抽選を行い、その報知抽選に当選すると、第2の大入賞口開放遊戯技後の遊戯状態が高確率状態と通常確率状態のいずれであるかを報知するように画像制御基板140およびランプ制御基板150のそれぞれを制御する。10

#### 【0055】

図7は、メイン制御基板100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100のC P U 1 0 1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7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、入賞検知部75および出力処理部76として機能する。一方、メイン制御基板100のR A M 1 0 3は乱数格納領域103aを備えており、この乱数格納領域103a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R N 1、大当たり図柄乱数R N 2、リーチ乱数R N 3および当たり乱数R N 4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。20

#### 【0056】

図8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8(a)に示すように大当たり乱数R N 1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つだけが大当たりを示す値に設定されており、大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個の乱数値が大当たりを示す値に設定されており、大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を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。30

#### 【0057】

また図8(b)に示すように大当たり図柄乱数R N 2は、大当たり抽選において大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R N 2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5(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R N 2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5(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R N 2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5(c)に示した特別図柄63i, 63jのいずれかが表示される。本実施形態では、大当たり図柄乱数R N 2の値と、特別図柄63a~63j(図5(a)~(c)参照)とが一対一で対応しており、大當4050

たり抽選で「大当たり」に当選すると、そのときの大当たり図柄乱数 R N 2 の値によって特別図柄表示器 6 3 に表示される特別図柄が決定されると共に、大当たりの種別が決定される。

#### 【 0 0 5 8 】

また図 8 ( c ) に示すようにリーチ乱数 R N 3 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 ~ 2 4 9 の範囲内で逐次更新される乱数である。このリーチ乱数 R N 3 の値が 0 ~ 2 1 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 R N 3 の値が 2 2 ~ 2 4 9 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 R N 3 の値は無視される

10

。

#### 【 0 0 5 9 】

さらに図 8 ( d ) に示すように当たり乱数 R N 4 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 1 6 を通過したタイミングで取得される当たり乱数 R N 4 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 7 0 は、スルーゲート 1 6 を遊技球の通過したタイミングで取得した当たり乱数 R N 4 が上記当選値であれば、電チューソレノイド 1 1 1 を駆動し、遊技機 1 の状態に応じて電動チューリップ 2 0 を所定時間および所定回数開放する。

#### 【 0 0 6 0 】

図 7 に戻り、遊技制御部 7 0 の乱数更新部 7 1 は、乱数格納領域 1 0 3 a に格納された各種乱数 R N 1 ~ R N 4 を適宜更新する処理部である。また大当たり抽選部 7 2 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ことが検知されると、そのタイミングで大当たり乱数 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。

20

#### 【 0 0 6 1 】

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 の大入賞口開放遊技と、第 2 の大入賞口開放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 の大入賞口開放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（すなわち、大入賞口開放遊技の種類）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。そして大入賞口開放遊技後の遊技状態を高確率状態と通常確率状態のいずれか一方に設定する。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、第 2 の大入賞口開放遊技を設定し、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。この場合、第 2 の大入賞口開放遊技後の遊技状態は、小当たりに当選する以前の遊技状態を継続する。

30

#### 【 0 0 6 2 】

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、その大入賞口開放遊技の種類に応じて第 1 役物ソレノイド 1 1 5 又は第 2 役物ソレノイド 4 1 を

40

50

駆動し、第1大入賞口22又は第2大入賞口25を開閉動作させる制御部である。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73により第1の大入賞口開放遊技が設定された場合には、その第1の大入賞口開放遊技において第1役物ソレノイド115を駆動し、第1役物23が第1大入賞口22を比較的長い時間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73により第2の大入賞口開放遊技が設定された場合には、その第2の大入賞口開放遊技において第2役物ソレノイド41を駆動し、第2役物26が第2大入賞口25を比較的短い時間開放する動作を所定ラウンド数繰り返し実行する。

#### 【0063】

入賞検知部75は、各種入賞口への入賞を検知する処理部である。この入賞検知部75が各種入賞口への入賞を検知した場合、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120に出力するための賞球コマンドをセットする。この入賞検知部75には、第1大入賞口スイッチ114及び第2大入賞口スイッチ28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の大入賞口開放遊技中に第1大入賞口22又は第2大入賞口25に遊技球が入球すると、それに対応した賞球コマンドもセットされる。特に、第2の大入賞口開放遊技中に、第2大入賞口スイッチ28が第2大入賞口25への入賞を検知した場合、入賞検知部75は、払出制御基板120に出力するための賞球コマンドをセットすると共に、演出制御基板130に出力するための入賞検知信号をセットする。

#### 【0064】

出力処理部76は、払出制御基板120および演出制御基板130に対して出力するためにセットされた各種コマンドや信号などを出力する処理部である。例えば、出力処理部76は入賞検知部75によってセットされた賞球コマンドを払出制御基板120に対して出力する。また出力処理部76は、第2の大入賞口開放遊技中に入賞検知部75によってセットされる入賞検知信号を演出制御基板130に出力する。そのため、演出制御基板130は、出力処理部76から出力される入賞検知信号を入力することにより、第2の大入賞口開放遊技中における第2大入賞口25への入賞個数をカウントすることができるようになる。

#### 【0065】

またこの出力処理部76は、遊技状態設定部73によって設定される遊技機1の遊技状態を演出制御基板130に対して通知するように構成されている。そのため、演出制御基板130は、出力処理部76から通知される遊技状態により、大入賞口開放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可能である。

#### 【0066】

次に図9は、演出制御基板130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。演出制御基板130のCPU131は、所定のプログラムを実行することにより、遊技の進行状況などに応じて遊技機1における各種の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9にはその一部を示している。図9に示すように、演出制御基板130のCPU131は、時間カウント部81、乱数更新部82、入賞カウント部83、報知抽選部84および報知処理部85として機能する。また演出制御基板130のRAM133には、入賞カウント部83が参照する所定個数テーブルT1と、報知抽選を行う際に参照される報知抽選乱数RN5とが予め格納されている。

#### 【0067】

時間カウント部81は、リアルタイムクロック( RTC )134からの出力に基づいて電源投入時以降の経過時間を計測する計時手段である。すなわち、時間カウント部81は、遊技機1に電源が導入されるとそれに伴って時間の計測動作を開始する。そして電源投入時以降の経過時間を、入賞カウント部83および報知抽選部84のそれぞれに対して出力する。

#### 【0068】

乱数更新部82は、RAM133に格納される報知抽選乱数RN5を逐次更新する処理

10

20

30

40

50

部である。この乱数更新部 8 2 は、例えば一定周期で報知抽選乱数 R N 5 を更新する処理を繰り返し実行する。そのため、RAM 1 3 3 に格納される報知抽選乱数 R N 5 の値は絶えず更新され続ける。

#### 【 0 0 6 9 】

入賞カウント部 8 3 は、第 2 の大入賞口開放遊技中、メイン制御基板 1 0 0 において第 2 大入賞口 2 5 への入賞が検知された場合に出力される入賞検知信号を入力し、その入賞検知信号に基づいて第 2 の大入賞口開放遊技中に第 2 大入賞口 2 5 への入賞個数をカウントする処理部である。また入賞カウント部 8 3 は、そのカウント値 M が所定個数 N に達したか否かを判断する。このとき、入賞カウント部 8 3 は、時間カウント部 8 1 から入力する電源投入時以降の経過時間に基づいて、RAM 1 3 3 に格納されている所定個数テーブル T 1 を参照し、所定個数 N を読み出してカウント値 M との比較を行う。10

#### 【 0 0 7 0 】

図 1 0 は、所定個数テーブル T 1 の一例を示す図である。所定個数テーブル T 1 には、電源投入時からの経過時間に応じて所定個数 N が定められている。図例の場合、電源投入時から 4 時間経過までは所定個数 N = 3 と定められており、4 時間経過以降 9 時間経過までは所定個数 N = 7 と定められている。さらに 9 時間経過以降は所定個数 N = 4 と定められている。

#### 【 0 0 7 1 】

入賞カウント部 8 3 は、時間カウント部 8 1 から入力する電源投入時以降の経過時間に応じて、所定個数テーブル T 1 に定められている所定個数 N を読み出し、第 2 の大入賞口開放遊技中の第 2 大入賞口 2 5 への入賞個数のカウント値 M がその読み出した所定個数 N に達したか否かを判断する。そしてカウント値 M が所定個数 N に達すれば、報知抽選部 8 4 に報知抽選を行わせる。20

#### 【 0 0 7 2 】

報知抽選部 8 4 は、入賞カウント部 8 3 によりカウント値 M が所定個数 N に達したことが検知された場合、第 2 の大入賞口開放遊技の終了後の遊技状態を報知するか否かの報知抽選を行う処理部である。この報知抽選部 8 4 は、報知抽選を行う際、RAM 1 3 3 に格納されている報知抽選乱数 R N 5 を読み出し、時間カウント部 8 1 から入力する電源投入時以降の経過時間に基づいて当選判定を行う。

#### 【 0 0 7 3 】

図 1 1 は、RAM 1 3 3 に格納される報知抽選乱数 R N 5 を説明する図である。図 1 1 に示すように報知抽選乱数 R N 5 は、例えば 0 ~ 9 の範囲内で逐次更新される乱数であり、電源投入時からの経過時間に応じて当選となる乱数値が異なるように設定されている。図例の場合、電源投入時から 4 時間経過までは 0 ~ 7 の 8 個の乱数値が当たりを示す値に設定されており、報知抽選での当選確率は 8 / 1 0 となっている。また 4 時間経過以降 9 時間経過までは 0 ~ 4 の 5 個の乱数値が当たりを示す値に設定されており、報知抽選での当選確率は 5 / 1 0 となっている。さらに 9 時間経過以降は 0 ~ 7 の 8 個の乱数値が当たりを示す値に設定されており、報知抽選での当選確率は 8 / 1 0 となっている。30

#### 【 0 0 7 4 】

そのため、報知抽選部 8 4 は、RAM 1 3 3 から読み出した報知抽選乱数 R N 5 の当選判定を行う際、時間カウント部 8 1 から入力する電源投入時以降の経過時間に応じて定められた当選値に該当するか否かを判定する。例えば、RAM 1 3 3 から読み出した報知抽選乱数 R N 5 の値が「7」であった場合、電源投入時以降の経過時間が 4 時間経過前或いは 9 時間経過以降であれば、当選となるが、それ以外の時間帯（すなわち、4 時間経過以降 9 時間経過まで）であればハズレとなる。そして当選判定を行った結果、当選している場合、報知抽選部 8 4 は、報知処理部 8 5 によって第 2 の大入賞口開放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報知させるための報知コマンドをセットする。40

#### 【 0 0 7 5 】

ここで報知抽選部 8 4 が上記のような報知抽選を行う際、演出制御基板 1 3 0 による制

御により、例えば、画像表示器 8 に対して報知抽選用の図柄を所定時間変動表示させ、所定時間経過後に報知抽選結果に応じて当選図柄或いはハズレ図柄を表示させるような演出表示を行うようにしても良い。また、そのような演出表示を情報表示器 29 で行うようにしても良い。

#### 【 0 0 7 6 】

報知処理部 85 は、報知抽選部 84 における報知抽選で当選した場合、第 2 の大入賞口開放遊戯の終了後の遊戯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処理部である。すなわち、報知抽選部 84 によって報知コマンドがセットされると、報知処理部 85 は、その報知コマンドに基づいて画像制御部 140 およびランプ制御部 150 を制御することにより、第 2 の大入賞口開放遊戯後の遊戯状態を報知する。上述したように、遊技機 1 において大当たり抽選に当選すると、メイン制御基板 100 から演出制御基板 130 に対して、大入賞口開放遊戯後の遊戯状態が通常確率状態と高確率状態のいずれであるかが通知されているので、報知処理部 85 は、その通知に基づいて第 2 の大入賞口開放遊戯の終了後の遊戯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。

#### 【 0 0 7 7 】

報知処理部 85 による報知の態様としては、種々の態様がある。例えば大入賞口開放遊戯後の遊戯状態として潜伏確変モードが設定されている場合には、確変モードと同様の遊戯状態となるように画像制御基板 140 とランプ制御基板 150 とを制御することにより、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を行うようにしても良い。この場合、遊技機 1 では、確変モードと同様の演出が行われることとなり、遊技者は大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率となつたことを識別することができるようになる。また、画像制御基板 140 のみを制御することで、画像表示器 8 に対し、潜伏確変モードであることを所定時間表示させるような報知態様としても良い。この場合でも、遊技者は画像表示器 8 の表示を確認することで、大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率となつたことを識別することができるようになる。またさらにランプ制御基板 150 を制御することで、情報表示器 29 に対し、潜伏確変モードであることを示す所定の表示を所定時間行わせるような報知態様としても良い。

#### 【 0 0 7 8 】

また例えば通常モードが設定されている場合には、画像制御基板 140 とランプ制御基板 150 とを特別に制御することなく、通常の遊戯状態のままとすることで、大当たりの当選確率が通常確率よりも高確率に変動しなかったことを報知するようにしても良い。この場合、遊技機 1 では、確変モードと同様の演出が行われないので、遊技者は大当たりの当選確率が高確率状態にならなかつたことを識別することができるようになる。また、画像制御基板 140 のみを制御することで、画像表示器 8 に対し、通常モードであることを所定時間表示させるような報知態様としても良い。この場合でも、遊技者は画像表示器 8 の表示を確認することで、大当たりの当選確率が通常確率のままであることを識別することができるようになる。またさらにランプ制御基板 150 を制御することで、情報表示器 29 に対し、通常モードであることを示す所定の表示を所定時間行わせるような報知態様としても良い。尚、報知処理部 85 による報知態様は、上記以外の報知態様としても良い。

#### 【 0 0 7 9 】

したがって、遊技機 1 における大当たり抽選で、大入賞口開放遊戯後の遊戯状態が通常は報知されない「短当たり」や「小当たり」に当選した場合であっても、その大入賞口開放遊戯中に開放される第 2 大入賞口 25 に遊技球を入球させることができれば、遊技機 1 において報知抽選が行われ、その報知抽選に当選すると、大入賞口開放遊戯後の遊戯状態が通常確率状態と高確率状態とのいずれであるかが報知されるので、遊技者は大入賞口開放遊戯中、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。特に本実施形態では、上述したように、第 2 大入賞口 25 が飾り枠体 14 の上部左寄りの位置にあり、入賞を狙いやすいように配置されているので、遊技者は、第 2 の大入賞口開放遊戯中

10

20

30

40

50

、ハンドルレバー 4 の操作角度を調整することで第 2 大入賞口 25 への入賞を狙うことに集中する。

#### 【 0080 】

また入賞カウント部 83 は、時間カウント部 81 によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、カウント値 M がカウントアップする所定個数 N の値を変化させるので、電源投入時以降の経過時間によって第 2 の大入賞口開放遊技中に所定個数 N 入賞させることができ容易になったり、また難しくなったりする。本実施形態の場合は、図 10 に示したように、電源投入時から 4 時間が経過するまでは  $N = 3$  となるので、例えば店舗が開店してから昼頃までの時間帯では「短当たり」や「小当たり」が発生すると、比較的容易に報知抽選が行われるようになっている。それ故、開店直後の来店客は当該遊技機 1 を目指して集まるようになり、開店直後の店舗への来客数を増加せしめる集客効果を發揮する。そして電源投入から 4 時間経過以降 9 時間が経過するまでは  $N = 7$  となり、来店客が比較的多い時間帯では、第 2 の大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることが難しくなる。そしてさらに電源投入から 9 時間が経過した後は  $N = 4$  となり、閉店前の来店客が比較的少なくなる時間帯では、報知抽選を行わせることができ再び比較的容易な状態となる。それ故、閉店前の来店客は当該遊技機 1 を目指して集まるようになり、閉店前の時間帯に店舗への来客数を増加せしめる集客効果を發揮する。

#### 【 0081 】

また報知抽選部 84 は、時間カウント部 81 によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、報知抽選における当選確率を変化させて、電源投入時以降の経過時間によって報知抽選に当選することが容易になったり、また難しくなったりする。本実施形態の場合は、図 11 に示したように、電源投入時から 4 時間が経過するまでは当選確率が比較的高い確率である  $8 / 10$  となるので、例えば店舗が開店してから昼頃までの時間帯に「短当たり」や「小当たり」が発生すると、報知抽選に当選しやすく、比較的容易に第 2 の大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることができるようになっている。それ故、開店直後の来店客は当該遊技機 1 を目指して集まるようになり、開店直後の店舗への来客数を増加せしめる集客効果を發揮する。そして電源投入から 4 時間経過以降 9 時間が経過するまでの当選確率は、 $5 / 10$  に低下する。つまり、来店客が比較的多い時間帯では、報知抽選に当選する確率が低下するので、第 2 の大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることが難しくなる。そしてさらに電源投入から 9 時間が経過した後の当選確率は  $8 / 10$  となり、再び高い確率に変化する。つまり、閉店前の来店客が比較的少くなる時間帯では、再び報知抽選に当選しやすくなり、第 2 の大入賞口開放遊技後の遊技状態を報知させることができ再び比較的容易な状態となる。それ故、閉店前の来店客は当該遊技機 1 を目指して集まるようになり、閉店前の時間帯に店舗への来客数を増加せしめる集客効果を發揮する。

#### 【 0082 】

尚、本実施形態では、時間カウント部 81 によって計測される電源投入時以降の経過時間に応じて、入賞カウント部 83 が入賞個数をカウントする際の所定個数 N の値と、報知抽選部 84 が報知抽選を行う際の当選確率との双方を変化させる場合について例示しているが、これらのうちのいずれか一方のみを変化させるような構成としても良い。

#### 【 0083 】

次に、図 12 は、演出制御基板 130 において主として入賞カウント部 83 で行われる入賞カウント処理の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この処理手順は、演出制御基板 130 において一定周期で定期的に実行されるようになっている。尚、カウント値 M と報知抽選保留数 H とはいずれも、電源投入時に実行される初期化処理で 0 に初期化されているものとする。この処理が開始されると、入賞カウント部 83 は、遊技機 1 が大入賞口開放遊技中であるか否かを判断し（ステップ S10）、大入賞口開放遊技中でない場合（ステップ S10 で NO）は処理を終了する。これに対し、大入賞口開放遊技中である場合（ステップ S10 で YES）、当選した当たりが「短当たり」と「小当たり」のいずれか一方であるかを判断する（ステップ S11）。ここで「短当たり」又は「小當

10

20

30

40

50

たり」でない場合は、「長当たり」の場合の第1の大入賞口開放遊技中となるので、処理は終了する。また「短当たり」又は「小当たり」の場合は、第2の大入賞口開放遊技中となるので、次のステップへ進み、第2の大入賞口開放遊技中に第2大入賞口25に入賞したことを示す入賞検知信号がメイン制御基板100から入力しているか否かを判断する(ステップS12)。そして入賞検知信号の入力がない場合には処理を終了する。入賞検知信号の入力がある場合は、その入賞検知信号に基づいて第2大入賞口25への入賞個数をカウントするカウント値Mに対して1を加算する(ステップS13)。そして電源投入時以降の経過時間を時間カウント部81から取得し(ステップS14)、その経過時間に基づいて所定個数テーブルT1を参照することにより、所定個数Nを読み出す(ステップS15)。その後、カウント値Mが所定個数N以上の値になっているか否かを判断し(ステップS16)、未だ所定個数N未満である場合は、処理を終了する。これに対し、カウント値Mが所定個数N以上である場合は、次のステップへ進み、報知抽選保留数Hに対して1を加算する(ステップS17)。そして処理を終了する。

#### 【0084】

上記のような処理手順により、遊技機1において「短当たり」又は「小当たり」が発生すると、その第2の大入賞口開放遊技において第2大入賞口25に入賞した遊技球の個数を演出制御基板130においてカウントしていくことができ、そのカウント値Mが、電源投入時からの経過時間に応じて定められた所定個数Nに達したときに、報知抽選保留数Hに対して1が加算される。そしてカウント値Mが所定個数Nに達した後、さらに第2大入賞口25への入賞をカウントした場合には、入賞1個に付き、報知抽選保留数Hが1ずつカウントアップされていくようになっている。

#### 【0085】

次に、図13は、演出制御基板130において主として報知抽選部84で行われる報知抽選処理の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この処理手順もまた、演出制御基板130において一定周期で定期的に実行されるようになっている。この処理が開始されると、報知抽選部84は、報知抽選保留数Hが1以上であるか否かを判断する(ステップS20)。そして報知抽選保留数Hが1以上でない場合(すなわち、H=0の場合)は処理を終了する。一方、報知抽選保留数Hが1以上である場合は次のステップへ進み、今回の第2の大入賞口開放遊技が終了した後の遊技状態が既に報知されたか否かを判断する(ステップS21)。そして既に報知が行われた場合には、再度同じ内容を報知する必要はないため、抽選を行うことなく処理を終了する。これに対し、未だ報知が行われていない場合は、次のステップへ進み、報知抽選保留数Hから1を減算する(ステップS22)。そして電源投入時以降の経過時間を時間カウント部81から取得し(ステップS23)、さらにRAM133から報知抽選乱数RN5を取得する(ステップS24)。その後、電源投入時以降の経過時間に基づいて報知抽選乱数RN5の当選判定を行う(ステップS25)。この当選判定でハズレとなれば、この処理は終了する。これに対し、当選判定で当選となれば、報知コマンドをセットし(ステップS26)、さらにカウント値Mを0にリセットする(ステップS27)。そして処理を終了する。

#### 【0086】

上記のような処理手順により、報知抽選保留数Hが1以上である場合、電源投入時からの経過時間に応じた当選確率での報知抽選が行われ、その報知抽選に当選すると、報知コマンドがセットされるようになる。尚、報知コマンドは、例えばRAM133の所定領域に書き込んでおくことでセットする。

#### 【0087】

また報知抽選でハズレとなった場合でも、上記処理手順は一定周期で繰り返し実行されるので、その都度、報知抽選保留数Hが1以上であれば、報知抽選が繰り返し行われる。そのため、第2の大入賞口開放遊技において所定個数Nよりも多くの遊技球を第2大入賞口25に入球させることができれば、その所定個数Nよりも多い分の個数が報知抽選保留数Hとして保留されるので、報知抽選が繰り返し行われ、報知コマンドがセットされる可能性が高くなる。

**【0088】**

ここで図13に示した処理手順では、報知コマンドがセットされると、入賞カウント処理(図12参照)でカウントされるカウント値Mが0にリセットされるようになっている。言い換えると、図13の処理で、報知コマンドがセットされない限り、カウント値Mはリセットされず、例えばRAM133に保持されたままとなる。そのため、第2の大入賞口開放遊技中にカウント値Mが所定個数Nに達しなかった場合でも、そのカウント値Mが保持されるので、次の「短当たり」又は「小当たり」に当選して第2の大入賞口開放遊技が再度行われるときに、前回のカウント値Mからカウント動作を開始する。したがって、1回目の第2の大入賞口開放遊技中に所定個数Nの遊技球を第2大入賞口25へ入賞させることができなかった場合でも、2回目以降の第2の大入賞口開放遊技中に所定個数Nに達する可能性が高くなるので、遊技者は2回目以降の第2の大入賞口開放遊技にも集中するようになる。ただし、カウント値Mを保持するものには限られず、例えば1回の大入賞口開放遊技中にカウント値Mが所定個数Nに達しなかった場合には、その大入賞口開放遊技の終了後、カウント値Mをリセットするものであっても構わない。10

**【0089】**

次に、図14は、演出制御基板130において主として報知処理部85で行われる報知処理の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。この処理手順もまた、演出制御基板130において一定周期で定期的に実行されるようになっている。報知処理が開始されると、報知処理部85は、上述した報知抽選処理により報知コマンドがセットされているか否かを確認する(ステップS30)。報知コマンドがセットされていない場合には、この報知処理を終了する。これに対し、報知コマンドがセットされている場合、報知処理部85は、メイン制御基板100から通知される遊技状態に基づき、第2の大入賞口開放遊技後の遊技状態が潜伏確変モードであるか否かを判断する(ステップS31)。そして潜伏確変モードの場合、報知処理部85は、確変モードと同様の遊技状態を設定する(ステップS32)。これにより、画像制御基板140およびランプ制御基板150が確変モードと同様の演出表示を行うようになり、遊技者に対して高確率状態であることが報知される。一方、潜伏確変モードでない場合、報知処理部85は、通常モードの遊技状態を設定する(ステップS33)。これにより、画像制御基板140およびランプ制御基板150が通常モードで動作するので、遊技者に対し、通常確率状態であることが報知される。以上で報知処理が終了する。2030

**【0090】**

上記のような処理手順により、報知コマンドがセットされていると、第2の大入賞口開放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が報知されるようになる。

**【0091】**

尚、上述した報知抽選保留数Hは、第2の大入賞口開放遊技後の遊技状態が報知された後も保留が継続されるので、次回「短当たり」又は「小当たり」に当選したときに報知抽選保留数Hが1以上であれば、第2大入賞口25への入賞の有無にかかわらず、報知抽選が行われる。そのため、大入賞口開放遊技後の遊技状態において、報知抽選保留数Hを1以上保留している場合は、その数を画像表示器8などに表示して遊技者が把握できるようにしても良い。また、遊技者の入れ替わりなどを考慮して、報知抽選保留数Hを一定時間毎(例えば30分毎や1時間毎)に1個ずつ消去していくようにしても良い。40

**【0092】**

以上のように本実施形態の遊技機1は、多くの賞球を得ることが困難な第2の大入賞口開放遊技において第2大入賞口25に所定個数の遊技球を入球させることができれば、報知抽選を行い、その報知抽選に当選すると、第2の大入賞口開放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。そのため、第2の大入賞口開放遊技後の遊技状態に关心が高い遊技者は、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の大入賞口開放遊技中に、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。50

**【0093】**

そして本実施形態では、第2の大入賞口開放遊戯中の第2大入賞口25への入賞個数をカウントする際のカウントアップ値となる所定個数Nを電源投入時からの経過時間に応じて変化させるので、報知抽選を行わせることが、電源投入時以降の経過時間によって容易になったり、また難しくなったりする。また、報知抽選における当選確率も電源投入時からの経過時間に応じて変化させるので、報知抽選に当選することが、電源投入時以降の経過時間によって容易になったり、また難しくなったりする。そのため、店舗への来客数が少ない時間帯（例えば開店直後や閉店前などの時間帯）には、第2の大入賞口開放遊戯後の遊戯状態を比較的容易に報知させることができるように設定しておくことで、その時間帯の来客数を増加せしめる集客効果を発揮する。また経過時間に応じて所定個数Nや当選確率を変化させることにより、遊戯が単調になることを防止することもできる。

10

**【0094】**

以上、本発明に関する一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られるものではなく、種々の変形例が適用可能である。

**【0095】**

例えば、上記実施形態では、大当たり抽選で「長当たり」になると、その大入賞口開放遊戯後の遊戯状態が確変モードと通常モードのいずれかが設定されるため、その遊戯状態は遊戯者に報知される形態となっている。しかし、「長当たり」になった場合でも、その大入賞口開放遊戯後の遊戯状態が通常は遊戯者に報知されない形態であっても良い。この場合は、「長当たり」の第1の大入賞口開放遊戯において、上述した第2の大入賞口開放遊戯中の動作と同様の動作が行われるように構成することが好ましい。すなわち、第1の大入賞口開放遊戯でも、メイン制御基板100の入賞検知部75が第1大入賞口22に遊戯球が入賞したことを検知して演出制御基板130に出力するための入賞検知信号をセットし、演出制御基板130では第1の大入賞口開放遊戯中の第1大入賞口22への入賞個数をカウントし、そのカウント値Mが所定個数Nに達した場合に、報知抽選を行う。そしてその報知抽選に当選した場合に、第1の大入賞口開放遊戯の終了後の遊戯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。ただし、第1の大入賞口開放遊戯では、1回当たりの第1大入賞口22の開放時間が比較的長いため、カウント値Mが所定個数Nに達する可能性が高く、第1の大入賞口開放遊戯終了後の遊戯状態が報知される確率は、第2の大入賞口開放遊戯終了後の遊戯状態が報知される確率よりも高くなる。

20

**【0096】**

また上記実施形態では、第2大入賞口25が、飾り枠体14の上部左寄りの位置に設けられる場合を例示したが、これに限られるものではない。すなわち、第2大入賞口25は、遊戯領域13において第1大入賞口22と異なる位置に設けられていれば良い。

30

**【図面の簡単な説明】****【0097】**

【図1】遊戯機の一構成例を示す正面図である。

【図2】遊戯盤の一構成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。

40

【図4】遊戯盤に設けられた表示器を拡大して示す図である。

【図5】表示器に含まれる特別図柄表示器での表示態様の一例を示す図である。

【図6】遊戯盤の背面側に取り付けられる遊戯機の制御機構の一例を示すブロック図である。

【図7】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8】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9】演出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】演出制御基板に保持される所定個数テーブルの一例を示す図である。

【図11】報知抽選乱数を説明する図である。

【図12】演出制御基板において主として入賞カウント部で行われる入賞カウント処理の詳細な処理手順の一例を示すフローチャートである。

50

【図13】演出制御基板において主として報知抽選部で行われる報知抽選処理の詳細な処理手順の一例を示すフロー・チャートである。

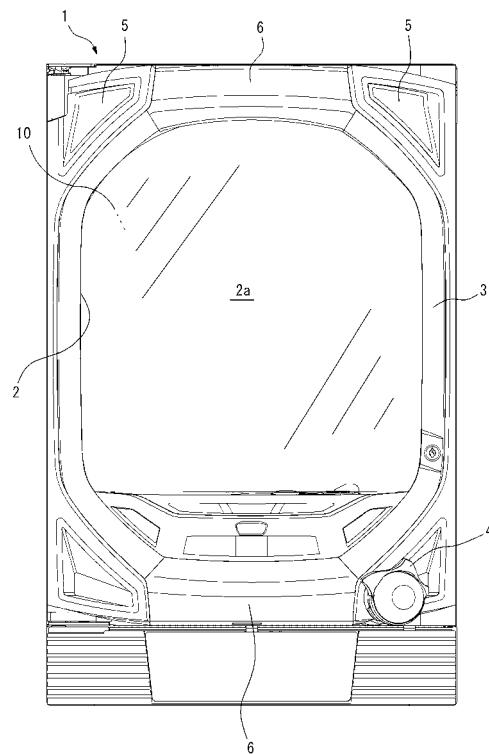
【図14】演出制御基板において主として報知処理部で行われる報知処理の詳細な処理手順の一例を示すフロー・チャートである。

## 【符号の説明】

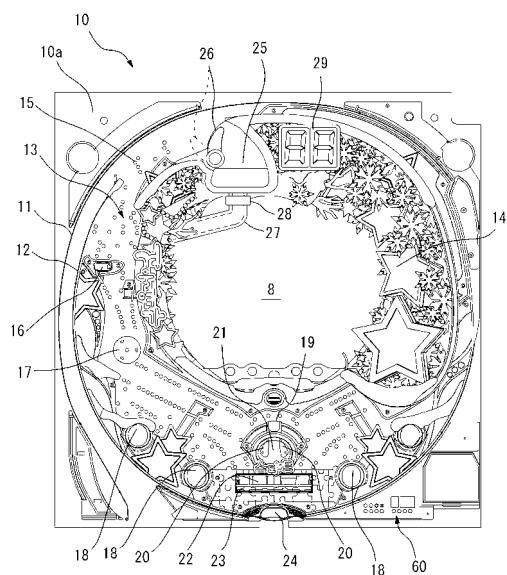
[ 0 0 9 8 ]

- |       |                   |    |
|-------|-------------------|----|
| 1     | 遊技機               |    |
| 1 0   | 遊技盤               |    |
| 1 9   | 第 1 始動口           | 10 |
| 2 1   | 第 2 始動口           |    |
| 2 2   | 第 1 大入賞口          |    |
| 2 3   | 第 1 役物            |    |
| 2 5   | 第 2 大入賞口          |    |
| 2 6   | 第 2 役物            |    |
| 7 2   | 大当たり抽選部           |    |
| 7 3   | 遊技状態設定部（遊技状態設定手段） |    |
| 7 5   | 入賞検知部（入賞検知手段）     |    |
| 8 1   | 時間カウント部（計時手段）     |    |
| 8 3   | 入賞カウント部（入賞カウント手段） |    |
| 8 4   | 報知抽選部（報知抽選手段）     | 20 |
| 8 5   | 報知処理部（報知手段）       |    |
| T 1   | 所定個数テーブル          |    |
| R N 5 | 報知抽選乱数            |    |

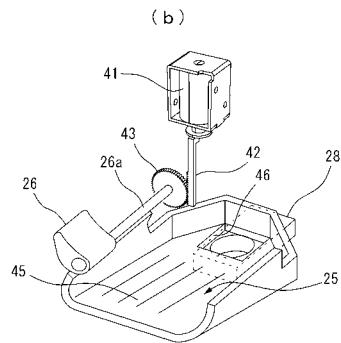
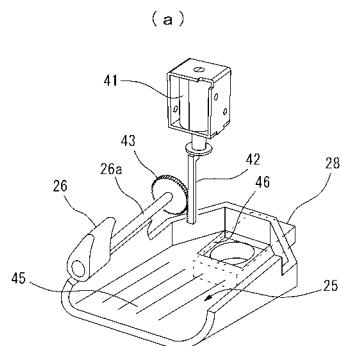
【 図 1 】



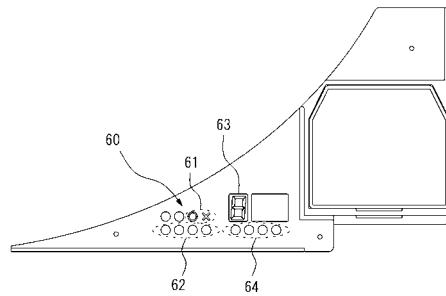
【図2】



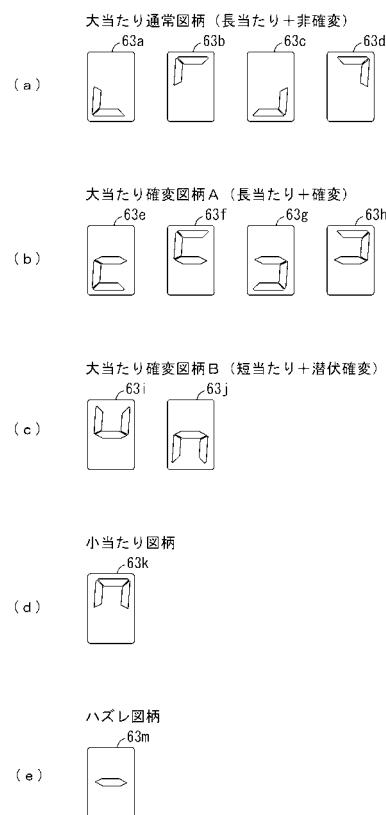
【図3】



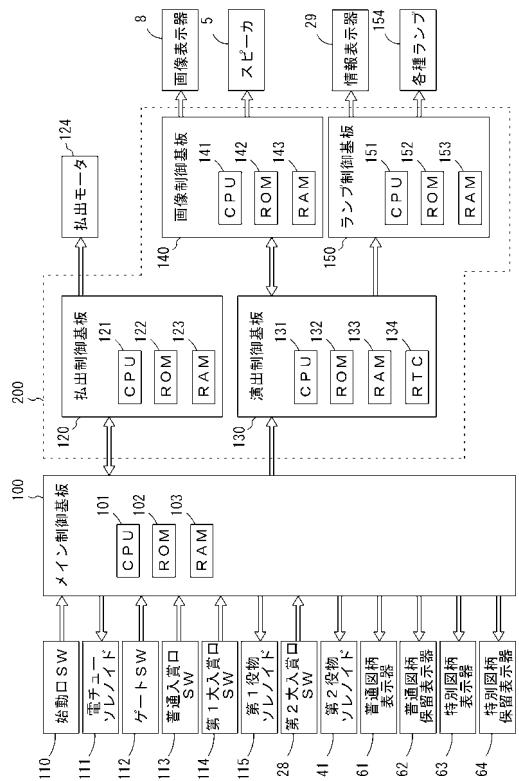
【図4】



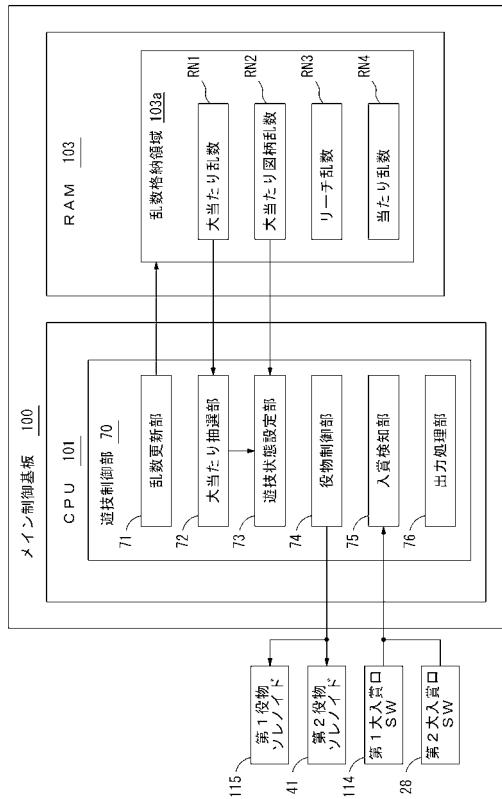
【図5】



【図6】



【図7】



【図8】

(a)

大当たり乱数 RN1

	範囲	割合	乱数值
大当たり	0~299	1/300	3
		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	乱数值
大当たり	0~9	4/10	0~3
		4/10	4~7
		2/10	8, 9

(c)

リーチ乱数 RN3

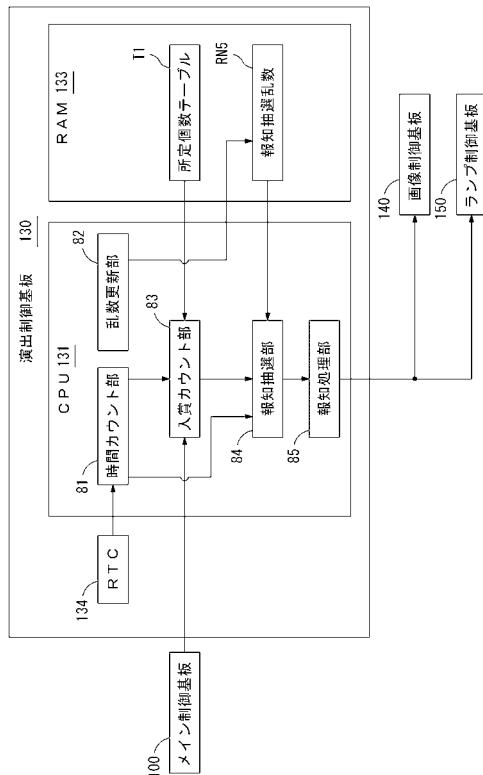
	範囲	割合	乱数值
リーチ有	0~249	22/250	0~21
		228/250	22~249

(d)

当たり乱数 RN4

	範囲	割合	乱数值
当たり	0~9	9/10	0~8

【図9】



【図10】

所定個数テーブル T1

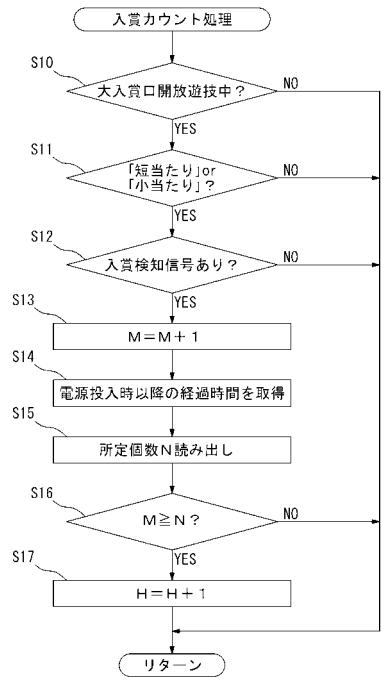
	所定個数 N
電源投入時 からの経過時間	電源投入時から 4 時間経過まで N = 3
	4 時間経過以降 9 時間経過まで N = 7
	9 時間経過以降 N = 4

【図11】

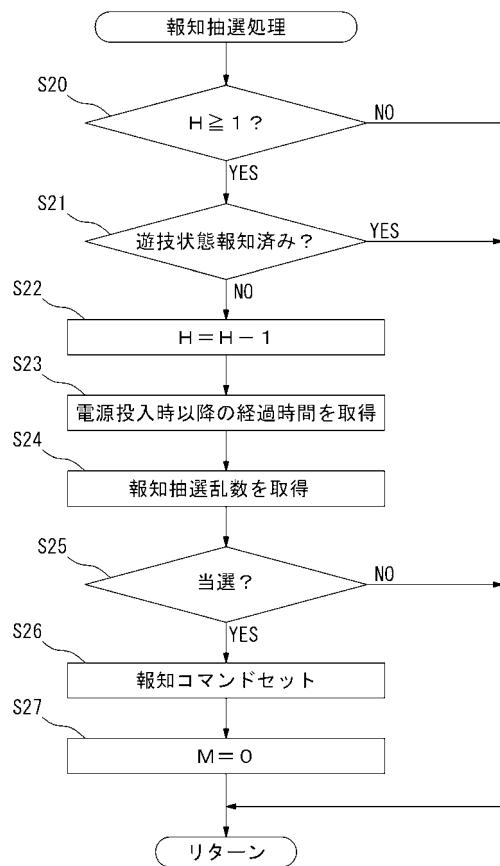
報知抽選乱数 RN5

	範囲	割合	乱数值
当たり	0~9	8/10	0~7
		5/10	0~4
		8/10	0~7

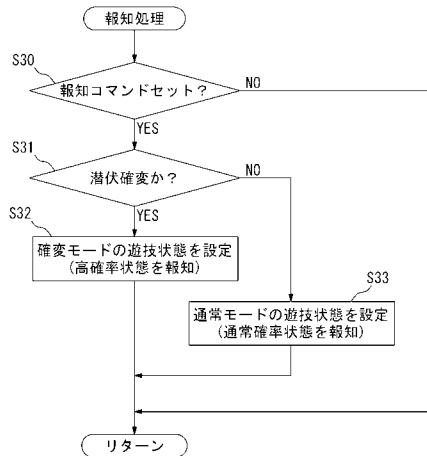
【図12】



【図13】



【図14】



---

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-073161(JP,A)  
特開2004-305323(JP,A)  
特開2004-298381(JP,A)  
特開2006-346023(JP,A)  
特開2009-268697(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02  
A 63 F 5 / 04