

(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2010-69069

(P2010-69069A)

(43) 公開日 平成22年4月2日 (2010. 4. 2)

(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 0 4 D 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 26 頁)

(21) 出願番号 特願2008-240738 (P2008-240738) (22) 出願日 平成20年9月19日 (2008. 9. 19)	(71) 出願人 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 伊藤 正和 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 宇佐見 敏幸 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 中村 電也 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
---	---

最終頁に続く

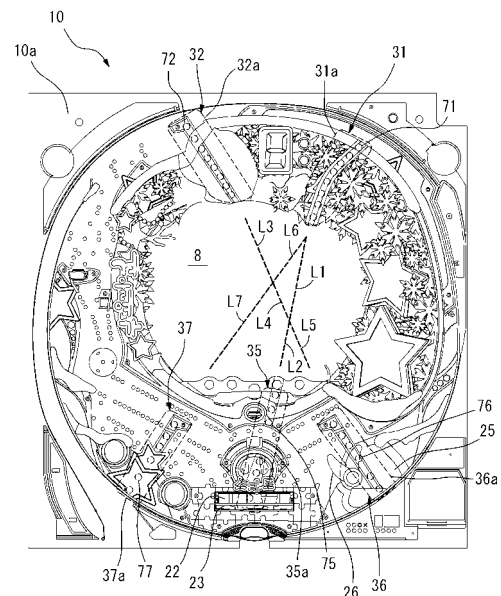
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出表示中に遊技者の視線を大入賞口に注目させることができる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技盤に設けられた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、当選した場合にはその当たり種別に応じて前記遊技盤に設けられた大入賞口を開閉する遊技機であって、遊技盤10の中央に設けられた略矩形の画像表示器8と、画像表示器8の一辺に対応して設けられた一次ランプ表示部31と、画像表示器8の他の辺に対応して設けられた二次ランプ表示部35と、二次ランプ表示部35の近傍に設けられた大入賞口22を開閉する役物23とを有する。制御手段は、一次ランプ表示部31による点灯表示と、画像表示器8における画像表示と、二次ランプ表示部35による点灯表示とを順次行っていくことで、遊技盤10において役物23に向かってライン状の演出表示を行う。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技盤に設けられた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、当選した場合にはその当たり種別に応じて前記遊技盤に設けられた大入賞口を開閉する遊技機であって、

前記遊技盤の中央に設けられた略矩形の画像表示手段と、

前記画像表示手段の一辺に対応して設けられた一次ランプ表示手段と、

前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺に対応して設けられた第 1 の二次ランプ表示手段と、

前記二次ランプ表示手段の近傍に設けられた前記大入賞口を開閉する役物と、

10

前記画像表示手段、前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段を制御する制御手段と、

を備え、

前記制御手段は、前記一次ランプ表示手段による点灯表示と、前記画像表示手段における前記一次ランプ表示手段から前記二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像表示と、前記二次ランプ表示手段による点灯表示とを順次行っていくことで、前記遊技盤において前記役物に向かうライン状の演出表示を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記一次ランプ表示手段は、少なくとも 2 つの点灯部を有し、前記画像表示手段より離れた位置から前記画像表示手段の前記一辺に向かって略線状に順次点灯し、

20

前記二次ランプ表示手段は、前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺から前記役物に向かって点灯することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段はそれぞれ前記画像表示手段における互いに対向する辺に対応して設けられることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

【請求項 4】

前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段はそれぞれ前記画像表示手段における互いに隣り合う辺に対応して設けられることを特徴とする請求項 1 又は 2 記載の遊技機。

30

【請求項 5】

前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺に対応して設けられ、前記役物とは異なる方向に向かって点灯する第 2 の二次ランプ表示手段をさらに備え、

前記制御手段は、前記一次ランプ表示手段による点灯表示を行った後、前記画像表示手段において前記一次ランプ表示手段から前記第 1 の二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像と、前記一次ランプ表示手段から前記第 2 の二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像とのいずれか一方を表示すると共に、その画像表示に対応させて前記第 1 および第 2 の二次ランプ表示手段のいずれか一方による点灯表示を行うことを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

40

前記第 2 の二次ランプ表示手段は、前記役物とは異なる役物であって前記大入賞口とは異なる大入賞口を開閉する役物に向かって点灯させることを特徴とする請求項 5 記載の遊技機。

【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】**

50

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開放する動作が繰り返し行われるため、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、その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、その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。この場合、確変モードが付与されれば、大当たり遊技後の遊技状態は高確率状態となり、その後の大当たりの当選確率が高くなる。これに対し、通常確率モードが付与されれば、大当たり遊技後の遊技状態は通常確率状態となり、その後の大当たりの当選確率は通常確率のままである。

10

20

30

40

50

【0003】

また従来、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、その後の遊技機における遊技状態を、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。

【0004】

一方、従来、遊技機は、遊技盤のほぼ中央に画像表示器が設けられており、遊技球が始動口などに入球すると、画像表示器に表示される図柄を変動させると共に、大当たり抽選結果に応じてリーチ演出や予告演出など種々の演出表示を画像表示器において行うように構成されている。そして従来は、画像表示器の周囲に複数の発光手段を設け、それら複数の発光手段による発光表示態様を、画像表示器における表示内容と関連させて発光させることにより一連の演出表示を行うようにした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2002-102466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、遊技者は、上述した遊技機において大当たり抽選に当選し、大入賞口が比較的長い時間開放することによって多くの賞球が獲得できることを期待する。そのため、遊技者は大入賞口が開放することに高い関心がある。特に、大当たり抽選において大当たりに当選した場合において上述した「長当たり」の場合に開放する大入賞口と、「短当たり」の場合に開放する大入賞口とがそれぞれ異なる場合には、リーチ演出などの各種演出表示中に「長当たり」の場合に開放する大入賞口が開放することを期待して演出表示に注目する。

【0007】

しかしながら、従来、遊技機には、リーチ演出などの各種演出表示において、大当たり抽選で当選した場合に開放する大入賞口を指し示すような演出を行うものは存在しなかった。例えば、上記特許文献1の遊技機では、画像表示器の周囲に設けた複数の発光手段を画像表示器における表示内容と関連させて発光させることにより一連の演出表示を行うようになっているが、大当たり抽選で当選した場合に開放する大入賞口を指し示すような演出表示を行うものではない。つまり、従来、遊技機は、画像表示器とその周囲に設けた複数の発光手段とで一連の演出表示が行われるものの、その演出表示は大当たり抽選で当選

した場合に開放される大入賞口とは無関係に行われるので、遊技者にとって関心の高い大入賞口に遊技者を注目させるような演出にはなっていなかった。そのため、遊技者は、大入賞口が開放することに高い関心を持ちながらも、演出表示中においては画像表示器での図柄変動後の停止図柄がどのような図柄であるかという点にのみ興味が集中し、結局、遊技者の視線が画像表示器の画面に集中することになっていた。

【 0 0 0 8 】

これに対し、リーチ演出などの各種演出表示において、遊技者の関心が高い大入賞口を指し示すような演出表示を行うようにすれば、遊技者はその大入賞口が開放することを期待し、その演出表示中に視線を大入賞口に集中させるようになる。特に、上述したように「長当たり」の場合に開放する大入賞口と、「短当たり」の場合に開放する大入賞口とがそれぞれ異なる場合には、リーチ演出などの各種演出表示中に、大当たり遊技で開放する大入賞口を指し示すような演出表示を行うことで、遊技者の注目を画像表示器よりも寧ろそれらの大入賞口を集めることができるようになり、さらには演出表示中に遊技者の期待感を高揚させることもできると考えられる。

10

【 0 0 0 9 】

そこで本発明は、リーチ演出などの各種演出表示において大入賞口を指し示すような演出表示を行うことにより、演出表示中に遊技者の視線を大入賞口に注目させることができると共に、遊技者にとって関心の高い大入賞口が開放することを演出表示によって期待させることができるようにした興趣性の高い遊技機を提供することを目的とする。

20

【課題を解決するための手段】

【 0 0 1 0 】

上記目的を達成するため、請求項 1 にかかる発明は、遊技盤に設けられた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、当選した場合にはその当たり種別に応じて前記遊技盤に設けられた大入賞口を開閉する遊技機であって、前記遊技盤の中央に設けられた略矩形の画像表示手段と、前記画像表示手段の一辺に対応して設けられた一次ランプ表示手段と、前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺に対応して設けられた第 1 の二次ランプ表示手段と、前記二次ランプ表示手段の近傍に設けられた前記大入賞口を開閉する役物と、前記画像表示手段、前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段を制御する制御手段と、を備え、前記制御手段は、前記一次ランプ表示手段による点灯表示と、前記画像表示手段における前記一次ランプ表示手段から前記二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像表示と、前記二次ランプ表示手段による点灯表示とを順次行っていくことで、前記遊技盤において前記役物に向かうライン状の演出表示を行うことを特徴としている。

30

【 0 0 1 1 】

かかる構成によれば、リーチ演出などの各種演出表示において大入賞口を指し示すような演出表示が可能になり、その演出表示中に遊技者の視線を大入賞口に注目させることができる。すなわち、大入賞口を開閉する役物は遊技者にとって関心の高い役物であり、演出表示中にその役物に向かうライン状の演出表示を遊技盤において行うことにより、その役物が大入賞口を開放することを演出表示によって期待させながら、遊技者を演出表示に注目させることができるのである。特に、このライン状の演出表示は、遊技盤において瞬時に行われるのではなく、一次ランプ表示手段による点灯表示と、画像表示手段における一次ランプ表示手段から二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像表示と、二次ランプ表示手段による点灯表示とが順次に行われることにより、役物に向かって順次表示されていくので、遊技者の期待感を高揚させながら遊技者の視線を役物に向けていくことができる。

40

【 0 0 1 2 】

また請求項 2 にかかる発明は、請求項 1 記載の遊技機において、前記一次ランプ表示手段は、少なくとも 2 つの点灯部を有し、前記画像表示手段より離れた位置から前記画像表示手段の前記一辺に向かって略線状に順次点灯し、前記二次ランプ表示手段は、前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺から前記役物に向かって点灯することを特徴としている

50

。

【 0 0 1 3 】

かかる構成によれば、一次ランプ表示手段が少なくとも2つの点灯部を有しており、これら少なくとも2つの点灯部が順次点灯していくので、一次ランプ表示手段においてもライン状の演出表示を順次表示していくことができる。

【 0 0 1 4 】

また請求項3にかかる発明は、請求項1又は2記載の遊技機において、前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段はそれぞれ前記画像表示手段における互いに対向する辺に対応して設けられることを特徴としている。

【 0 0 1 5 】

かかる構成によれば、一次ランプ表示手段と二次ランプ表示手段とが画像表示手段を挟んで互いに対応する位置に設けられるので、遊技盤の略全体を有効に利用した演出表示が可能になる。尚、かかる構成においては、例えば一次ランプ表示手段を画像表示手段の上部に設け、二次ランプ表示手段を画像表示手段の下部に設けた構成としても良いし、一次ランプ表示手段を画像表示手段の下部に設け、二次ランプ表示手段を画像表示手段の上部に設けた構成としても良い。

【 0 0 1 6 】

また請求項4にかかる発明は、請求項1又は2記載の遊技機において、前記一次ランプ表示手段および前記二次ランプ表示手段はそれぞれ前記画像表示手段における互いに隣り合う辺に対応して設けられることを特徴としている。

【 0 0 1 7 】

この場合、例えば一次ランプ表示手段を画像表示手段の左側或いは右側に設け、二次ランプ表示手段を画像表示手段の下部に設けた構成などが含まれる。

【 0 0 1 8 】

また請求項5にかかる発明は、請求項1乃至4のいずれかに記載の遊技機において、前記画像表示手段の前記一辺とは異なる辺に対応して設けられ、前記役物とは異なる方向に向かって点灯する第2の二次ランプ表示手段をさらに備え、前記制御手段は、前記一次ランプ表示手段による点灯表示を行った後、前記画像表示手段において前記一次ランプ表示手段から前記第1の二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像と、前記一次ランプ表示手段から前記第2の二次ランプ表示手段に向かうライン状の画像とのいずれか一方を表示すると共に、その画像表示に対応させて前記第1および第2の二次ランプ表示手段のいずれか一方による点灯表示を行うことを特徴としている。

【 0 0 1 9 】

かかる構成によれば、前記役物とは異なる方向に向かって略線状に点灯する第2の二次ランプ表示手段をさらに備えているので、例えば大当たり抽選の結果に応じて前記役物に向かうライン状の演出表示を行うことができる。つまり、大当たり抽選において前記役物が開閉する当たりに当選した場合には、第1のランプ表示手段を点灯させて前記役物に向かうライン状の演出表示を行うことで遊技者にその当たりを報知することができると共に、大当たり抽選において前記役物が開閉する当たりに当選しなかった場合には、第2の二次ランプ表示手段を点灯させて前記役物とは異なる方向に向かうライン状の演出表示を行うことで遊技者にその抽選結果を報知することができる。

【 0 0 2 0 】

また請求項6にかかる発明は、請求項5記載の遊技機において、前記第2の二次ランプ表示手段は、前記役物とは異なる役物であって前記大入賞口とは異なる大入賞口を開閉する役物に向かって点灯させることを特徴としている。

【 0 0 2 1 】

かかる構成によれば、大当たり抽選において当たりに当選した場合、その当たりの種別に応じて、第1および第2の二次ランプ表示手段のいずれか一方を点灯させてライン状の演出表示を行うことにより、遊技者にいずれの役物が開放するかを報知することができるようになる。

10

20

30

40

50

【発明の効果】

【0022】

本発明にかかる遊技機によれば、リーチ演出などの各種演出表示において大入賞口を指し示すような演出表示が行われるので、その演出表示中に遊技者の視線を大入賞口に注目させることができると共に、遊技者にとって関心の高い大入賞口が開放することを演出表示によって期待させることができ、興趣性の高い遊技機を実現することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0023】

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、それらについての重複する説明を省略する。

【0024】

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遊技盤に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を備えている。そのため遊技者は透明ガラス板2aを介して枠部材3の背面側に取り付けられた遊技盤10を視認することができる。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。

【0025】

図2は、枠部材3の背面側に取り付けられる遊技盤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、カラー画像が表示可能な液晶表示デバイスなどで構成されており、演出のための各種の画像を表示する。例えば画像表示器8は、遊技の進行に伴い、図柄抽選結果（図柄変動結果）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。また飾り枠体14の中央下部には遊技球が転動可能なステージ14aが設けられている。

【0026】

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、遊技領域13の右下部に第2大入賞口25および第2役物26が設けられている。また飾り枠体14の周囲には、遊技領域13の上部から右側部に亘って遊技球を案内する通路28が設けられている。そのため遊技者がハンドルレバー4を時計方向に最大角度回転操作した状態で打ち出される遊技球はこの通路28を通り、遊技領域13の右下部に設けられた第2大入賞口25および第2役物26の近傍に導かれる。また本実施形態では、飾り枠体14の上部に潜伏確変モードなどに移行した確率などを遊技者に報知するために7セグメント表示器などで構成された期待度表示器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 50 が設けられている。

【0027】

図2においてスルーゲート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。

【0028】

また第1始動口19は飾り枠体14におけるステージ14a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は左右に開閉する一対の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において特別図柄抽選（大当たり抽選）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、特別図柄抽選が行われると共に、画像表示器8において装飾図柄の変動表示が開始され、これに伴う演出表示としてリーチ演出や予告演出などの各種演出が行われる。

【0029】

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における特別図柄抽選（大当たり抽選）で大当たりに当選して「長当たり」となった場合に、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。

【0030】

また遊技領域13の右下部に設けられた第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における特別図柄抽選（大当たり抽選）で大当たりに当選して「短当たり」となった場合、或いは、遊技機1における特別図柄抽選で小当たりに当選した場合に、第2大入賞口25を開放する。

【0031】

ここで本実施形態の遊技機1では、特別図柄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。「長当たり」は、上述したように第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）繰り返し行われる。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における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。

【0032】

これに対し、「短当たり」は、上述したように第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

10

20

30

40

50

物 2 6 を閉鎖するラウンドが所定ラウンド数（例えば 1 5 ラウンド）繰り返し行われる。この短当たり状態では、第 2 役物 2 6 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 2 6 の開放中に遊技球が第 2 大入賞口 2 5 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、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になり、「短当たり」となったことで落胆した遊技者の遊技への集中力が低下することを防止している。

【 0 0 3 3 】

10

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、遊技者が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、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などは行われず、通常の遊技状態と変わるところがないので、遊技者が確率変動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。

【 0 0 3 4 】

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、上述したように第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 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 2 6 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 2 6 を閉鎖するラウンドが所定ラウンド数（例えば 1 5 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 2 6 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 2 6 の開放中に遊技球が第 2 大入賞口 2 5 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 2 6 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 2 6 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。

20

30

【 0 0 3 5 】

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。

【 0 0 3 6 】

また図 2 に示すように、遊技盤 1 0 には画像表示器 8 の周囲に複数のランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 が設けられており、これらランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 がリーチ演出などの演出表示中に点灯し、画像表示器 8 における画像表示と一体となって遊技領域 1 3 の略全体を利用したひとつの統合した演出表示を行う。以下、このランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 について詳しく説明する。

40

【 0 0 3 7 】

図 3 は、ランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 の配置例を示す図である。図 3 に示すように、ランプ表示部 3 1 , 3 2 は画像表示器 8 の上部に設けられており、ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 は画像表示器 8 の下部に設けられている。演出表示を行う際には、画像表示器 8 の周囲に設けられた複数のランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 のうち、ランプ表示部 3 1 および 3 2 のいずれか一方がまず始めに点灯し、続いて画像表示器 8 における画像表示が行われ、さらにそれに続いてランプ表示部 3 5 , 3 6 および 3 7 のうちのいずれか一つが点灯する。そのため、複数のランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 5 , 3 6 , 3 7 のうち、画像表示器 8 の上部に設けられたランプ表示部 3 1 , 3 2 は一次ランプ表

50

示部となっており、画像表示器 8 の下部に設けられたランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 は二次ランプ表示部となっている。

【 0 0 3 8 】

一次ランプ表示部 3 1 は、遊技盤 1 0 において画像表示器 8 の上部右側に配置されている。この一次ランプ表示部 3 1 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 1 a と、そのランプ基板 3 1 a に配列された複数の点灯部 7 1 とを備えている。複数の点灯部 7 1 のそれぞれは例えば L E D など構成されており、各点灯部 7 1 の点灯および消灯を個別に制御することができるようになっている。これら複数の点灯部 7 1 は画像表示器 8 から離れた遊技領域 1 3 の縁部近傍位置から画像表示器 8 に向かう所定の直線、曲線或いはそれらを組み合わせた線に沿って配置されている。

10

【 0 0 3 9 】

一次ランプ表示部 3 2 は、遊技盤 1 0 において画像表示器 8 の上部左側に配置されている。この一次ランプ表示部 3 2 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 2 a と、そのランプ基板 3 2 a に配列された複数の点灯部 7 2 とを備えている。複数の点灯部 7 2 のそれぞれは例えば L E D など構成されており、各点灯部 7 2 の点灯および消灯を個別に制御することができるようになっている。これら複数の点灯部 7 2 は画像表示器 8 から離れた遊技領域 1 3 の縁部近傍位置から画像表示器 8 に向かう所定の直線、曲線或いはそれらを組み合わせた線に沿って配置されている。

【 0 0 4 0 】

二次ランプ表示部 3 5 は、遊技盤 1 0 において画像表示器 8 の下部中央に配置されている。この二次ランプ表示部 3 5 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 5 a と、そのランプ基板 3 5 a に配列された複数の点灯部 7 5 とを有している。複数の点灯部 7 5 のそれぞれは例えば L E D など構成されており、各点灯部 7 5 の点灯および消灯を個別に制御することができるようになっている。これら複数の点灯部 7 5 は画像表示器 8 の下部中央の位置から第 1 大入賞口 2 2 および第 1 役物 2 3 に向かう所定の直線、曲線或いはそれらを組み合わせた線に沿って配置されている。

20

【 0 0 4 1 】

二次ランプ表示部 3 6 は、遊技盤 1 0 において画像表示器 8 の下部右側に配置されている。この二次ランプ表示部 3 6 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 6 a と、そのランプ基板 3 6 a に配列された複数の点灯部 7 6 とを有している。複数の点灯部 7 6 のそれぞれは例えば L E D など構成されており、各点灯部 7 6 の点灯および消灯を個別に制御することができるようになっている。これら複数の点灯部 7 6 は画像表示器 8 の下部右側の所定位置から第 2 大入賞口 2 6 および第 1 役物 2 6 に向かう所定の直線、曲線或いはそれらを組み合わせた線に沿って配置されている。

30

【 0 0 4 2 】

二次ランプ表示部 3 7 は、遊技盤 1 0 において画像表示器 8 の下部左側に配置されている。この二次ランプ表示部 3 7 は、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 7 a と、そのランプ基板 3 7 a に配列された複数の点灯部 7 7 とを有している。複数の点灯部 7 7 のそれぞれは例えば L E D など構成されており、各点灯部 7 7 の点灯および消灯を個別に制御することができるようになっている。これら複数の点灯部 7 7 は画像表示器 8 の下部左側の所定位置から第 1 役物 2 3 および第 2 役物 2 6 のいずれにも向かわない所定の直線、曲線或いはそれらを組み合わせた線に沿って配置されている。

40

【 0 0 4 3 】

遊技盤面 1 0 a に配置される飾り枠体 1 4 などの装飾部材や、電動チューリップ 2 0 などの各種役物は、少なくとも上述した各点灯部 7 1 , 7 2 , 7 5 , 7 6 , 7 7 に対応する部分が光を透過させる部材で構成されている。そのため、演出表示中に、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 が点灯すると、遊技者は遊技盤 1 0 の正面側から一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のそれぞれによる略線状の点灯表示を視認することができるようになっている。

【 0 0 4 4 】

50

そして図 3 に示すように、一次ランプ表示部 3 1 および 3 2 のいずれか一方が点灯すると、画像表示器 8 は、その点灯した一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 と、次に点灯する二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 とを繋ぐように例えばライン L 1 ~ L 7 から選択した組合せでライン状の画像表示を行う。

【 0 0 4 5 】

例えば、一次ランプ表示部 3 1 が点灯した場合、画像表示器 8 においてライン L 1 と L 2 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 1 から二次ランプ表示部 3 5 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 5 が点灯する。またこの場合、画像表示器 8 においてライン L 1 と L 5 とを組合せたライン状の画像又はライン L 6 と L 4 と L 5 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 1 から二次ランプ表示部 3 6 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 6 が点灯する。さらにこの場合、画像表示器 8 においてライン L 6 と L 7 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 1 から二次ランプ表示部 3 7 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 7 が点灯する。

【 0 0 4 6 】

これに対し、例えば、一次ランプ表示部 3 2 が点灯した場合、画像表示器 8 においてライン L 3 と L 4 と L 5 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 2 から二次ランプ表示部 3 6 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 6 が点灯する。またこの場合、画像表示器 8 においてライン L 3 と L 4 と L 2 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 2 から二次ランプ表示部 3 5 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 5 が点灯する。さらにこの場合、画像表示器 8 においてライン L 3 と L 7 とを組合せたライン状の画像が表示されると、このライン状の画像は一次ランプ表示部 3 2 から二次ランプ表示部 3 7 に向かう表示態様となり、次に二次ランプ表示部 3 7 が点灯する。

【 0 0 4 7 】

図 4 は、遊技盤 1 0 の左側面図である。図 4 に示すように、遊技盤 1 0 はその母材としてベニヤ板などの板部材 1 0 b を備えており、この板部材 1 0 b の正面側に飾り枠体 1 4 が取り付けられる。また板部材 1 0 b の背面側には、遊技球の通路などが形成されると共に各種電飾基板などが設けられた裏部品 3 8 が取り付けられる。そしてこの裏部品 3 8 に対して、上述した一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 のランプ基板 3 1 a , 3 2 a および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のランプ基板 3 5 a , 3 6 a , 3 7 a がそれぞれ所定の位置に取り付けられている。尚、画像表示器 8 を備えた画像表示ユニット 8 a は、遊技盤 1 0 の背面側からこの裏部品 3 8 に固定される。

【 0 0 4 8 】

図 5 は、遊技盤面 1 0 a に設けられる飾り枠体 1 4 などを省略して示す遊技盤 1 0 の正面図である。図 5 に示すように画像表示器 8 の表示画面は略矩形である。一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 は略矩形の画像表示器 8 の上辺に対応して設けられており、二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 は画像表示器 8 を挟んで一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 に対向するように、略矩形の画像表示器 8 の下辺に対応して設けられている。そして遊技盤 1 0 の中央には画像表示器 8 の取り付け位置に対応して略矩形の開口部 1 0 c が形成されており、遊技盤 1 0 の背面側から取り付けられた画像表示器 8 の表示画面を遊技盤 1 0 の正面側から視認できるようになっている。また遊技盤 1 0 には、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 の取り付け位置に対応してスリット状の開口部 1 0 d が形成されており、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられた一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 の各点灯部 7 1 , 7 2 , 7 5 , 7 6 , 7 7 が点灯すると、その点灯状態を遊技盤 1 0 の正面側から視認できるようになっている。

【 0 0 4 9 】

図 6 は、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 を拡大して示す図である。図 6 に示すように一次ランプ表示部 3 1 のランプ基板 3 1 a には、点

灯部 7 1 a ~ 7 1 h の合計 8 個の点灯部 7 1 が設けられている。この一次ランプ表示部 3 1 を点灯させて上述した演出表示を行う際には、点灯部 7 1 a から点灯部 7 1 h に向かって 1 個ずつ又は 2 個以上の所定個数ずつ順次点灯していく。尚、最初に点灯する点灯部 7 1 a は、次の点灯部が点灯した後にもその点灯状態を継続する態様であっても良いし、次の点灯部が点灯した後には消灯する態様であっても良い。したがって、一次ランプ表示部 3 1 が点灯する場合、画像表示器 8 から離れた位置から画像表示器 8 に向かって略線状の点灯表示が行われる。ここで、本明細書でいう「略線状の点灯表示」には、最終的に全ての点灯部 7 1 a ~ 7 1 h を点灯させることで画像表示器 8 に向かう線状の表示を印象付けるようにした表示態様の他、点灯部 7 1 a ~ 7 1 h の点灯状態を順次切り替えていくことで生じる光の軌跡によって画像表示器 8 に向かう線状の表示を印象付けるようにした表示態様などが含まれる。

10

【 0 0 5 0 】

また一次ランプ表示部 3 2 のランプ基板 3 2 a には、点灯部 7 2 a ~ 7 2 h の合計 8 個の点灯部 7 2 が設けられている。この一次ランプ表示部 3 2 を点灯させて上述した演出表示を行う際には、点灯部 7 2 a から点灯部 7 2 h に向かって 1 個ずつ又は 2 個以上の所定個数ずつ順次点灯していく。ここでも最初に点灯する点灯部 7 2 a は、次の点灯部が点灯した後にもその点灯状態を継続する態様であっても良いし、次の点灯部が点灯した後には消灯する態様であっても良い。したがって、一次ランプ表示部 3 2 が点灯する場合も、画像表示器 8 から離れた位置から画像表示器 8 に向かって略線状の点灯表示が行われる。

20

【 0 0 5 1 】

また二次ランプ表示部 3 5 のランプ基板 3 5 a には、点灯部 7 5 a ~ 7 5 f の合計 6 個の点灯部 7 5 が設けられている。この二次ランプ表示部 3 5 を点灯させて上述した演出表示を行う際には、点灯部 7 5 a から点灯部 7 5 f に向かって 1 個ずつ又は 2 個以上の所定個数ずつ順次点灯していく。ここでも最初に点灯する点灯部 7 5 a は、次の点灯部が点灯した後にもその点灯状態を継続する態様であっても良いし、次の点灯部が点灯した後には消灯する態様であっても良い。したがって、二次ランプ表示部 3 5 が点灯する場合には、画像表示器 8 の近傍位置から第 1 役物 2 3 (図 2 参照) に向かって略線状の点灯表示が行われる。

30

【 0 0 5 2 】

また二次ランプ表示部 3 6 のランプ基板 3 6 a には、点灯部 7 6 a ~ 7 6 f の合計 6 個の点灯部 7 6 が設けられている。この二次ランプ表示部 3 6 を点灯させて上述した演出表示を行う際には、点灯部 7 6 a から点灯部 7 6 f に向かって 1 個ずつ又は 2 個以上の所定個数ずつ順次点灯していく。ここでも最初に点灯する点灯部 7 6 a は、次の点灯部が点灯した後にもその点灯状態を継続する態様であっても良いし、次の点灯部が点灯した後には消灯する態様であっても良い。したがって、二次ランプ表示部 3 6 が点灯する場合、画像表示器 8 の近傍位置から第 2 役物 2 6 (図 2 参照) に向かって略線状の点灯表示が行われる。

40

【 0 0 5 3 】

また二次ランプ表示部 3 7 のランプ基板 3 7 a には、点灯部 7 7 a ~ 7 7 f の合計 6 個の点灯部 7 7 が設けられている。この二次ランプ表示部 3 7 を点灯させて上述した演出表示を行う際には、点灯部 7 7 a から点灯部 7 7 f に向かって 1 個ずつ又は 2 個以上の所定個数ずつ順次点灯していく。ここでも最初に点灯する点灯部 7 7 a は、次の点灯部が点灯した後にもその点灯状態を継続する態様であっても良いし、次の点灯部が点灯した後には消灯する態様であっても良い。したがって、二次ランプ表示部 3 7 が点灯する場合、画像表示器 8 の近傍位置から第 1 役物 2 3 と第 2 役物 2 6 のいずれの方向にも向かわない略線状の点灯表示が行われる。

【 0 0 5 4 】

尚、上述した各ランプ基板に設けられる点灯部の個数は単なる例示であり、各ランプ基板には少なくとも 2 個の点灯部が設けられていれば良い。

【 0 0 5 5 】

50

そしてリーチ演出などの演出表示中に、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 のいずれか一方が点灯すると、画像表示器 8 ではその点灯した一次ランプ表示部と、二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のいずれか一つとを繋ぐようにライン状の画像を表示する。このとき、ライン状の画像を画像表示器 8 の上辺から下辺に向かって表示していくことで、画像表示器 8 においても、二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のいずれか一つに向かうライン状の画像が表示される。そして画像表示器 8 において下辺の近傍位置までライン状の画像が表示されると、次にそのライン状の画像の延長線上にある二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 が点灯する。

【 0 0 5 6 】

したがって、本実施形態の遊技機 1 は、遊技盤 1 0 のほぼ全体を利用して遊技領域 1 3 の上部から下部に向かうライン状の演出表示を行うことができる。そしてこのような演出表示において二次ランプ表示部 3 5 が点灯する場合には、遊技領域 1 3 において第 1 大入賞口 2 2 を開放する第 1 役物 2 3 に向かうライン状の演出表示が行われる。また二次ランプ表示部 3 6 が点灯する場合には、遊技領域 1 3 において第 2 大入賞口 2 5 を開放する第 2 役物 2 6 に向かうライン状の演出表示が行われる。特に本実施形態では、遊技機 1 における特別図柄抽選（大当たり抽選）の抽選結果に応じて第 1 役物 2 3 又は第 2 役物 2 6 に向かうライン状の演出表示を行うことにより、遊技者にとって関心の高い大入賞口 2 2 又は 2 5 を指し示すような演出を行い、その演出表示中に遊技者の視線を大入賞口 2 2 又は 2 5 に注目させることができるように構成されている。例えば、特別図柄抽選（大当たり抽選）で大当たりに当選して「長当たり」となった場合には、リーチ演出などの演出表示中に、第 1 役物 2 3 に向かうライン状の演出表示が行うことで、遊技者の視線を第 1 役物 2 3 に向けさせることができると共に、遊技者に第 1 大入賞口 2 2 が開放することを期待させることができる。また例えば、特別図柄抽選（大当たり抽選）で大当たりに当選して「短当たり」となった場合、或いは、小当たりに当選した場合には、リーチ演出などの演出表示中に、第 2 役物 2 6 に向かうライン状の演出表示が行うことで、遊技者の視線を第 2 役物 2 6 に向けさせることができると共に、遊技者に第 2 大入賞口 2 5 が開放することを期待させることができる。そして画像表示器 8 では、特別図柄抽選（大当たり抽選）の抽選結果に応じて、複数の二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のうちのいずれか一つに向かうようにライン状の画像の進行方向を変化させることで、遊技者は、遊技領域 1 3 のほぼ全体で行われるライン状の演出表示が、第 1 役物 2 3 および第 2 役物 2 6 のいずれかに向かって表示されていくか、或いは、第 1 役物 2 3 および第 2 役物 2 6 のいずれにも向かわない方向に表示されていくかという点に興味を持ち、このライン状の演出表示に注目するようになる。

【 0 0 5 7 】

次に第 2 役物 2 6 の構成について説明する。図 7 は、第 2 大入賞口 2 5 および第 2 役物 2 6 の一構成例を示す図であり、(a) は第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を閉鎖した状態を、(b) は第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開放した状態を示している。第 2 役物 2 6 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 1 0 の背面方向に向かって延設された回動軸 2 6 a が取り付けられ、その先端にピニオン 4 3 が設けられている。また遊技盤 1 0 の背面側には第 2 役物 2 6 を駆動する第 2 役物ソレノイド 4 1 が設けられている。第 2 役物ソレノイド 4 1 は、鉛直下方に延びるラック 4 2 を上下動させることで、ラック 4 2 と歯合するピニオン 4 3 を回動させる。そして回動軸 2 6 a はピニオン 4 3 と一体的に回動することで、第 2 役物 2 6 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 2 5 には、遊技球を受けるトレー部材 4 5 が設けられている。このトレー部材 4 5 は遊技盤 1 0 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するための排出口 4 6 が形成されている。この排出口 4 6 の下方には第 2 大入賞口スイッチ 4 9 が設けられており、排出口 4 6 から遊技球が排出される際に第 2 大入賞口スイッチ 4 9 がその遊技球の入賞を検知する。

【 0 0 5 8 】

次に遊技盤面 1 0 a の右下に設けられた表示器 5 0 について説明する。図 8 は表示器 5

10

20

30

40

50

0を拡大して示す図である。表示器50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51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52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53と、特別図柄抽選の保留数を表示する特別図柄保留表示器54とを備えている。

【0059】

普通図柄表示器51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51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51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20が所定時間および所定回数開放される。

【0060】

普通図柄保留表示器52は、普通図柄の変動表示中に遊技球がスルーゲート16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52は、一列に配設した4つのLED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。

【0061】

特別図柄表示器53は、遊技球が第1始動口19および第2始動口21に入球したことによって行われる特別図柄抽選（大当たり抽選）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53は、遊技機1において特別図柄の抽選が行われると、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、特別図柄抽選の結果、大当たりに当選すれば、特別図柄表示器53は変動表示後にその大当たりの種別（「長当たり」又は「短当たり」）に対応した表示で停止する。特別図柄抽選の結果、小当たりに当選すれば、特別図柄表示器53は変動表示後にその小当たりに対応した表示で停止し、特別図柄抽選でハズレになれば特別図柄表示器53は変動表示後にハズレ図柄を表示して停止する。

【0062】

特別図柄保留表示器54は、特別図柄の変動表示中に遊技球が第1始動口19および第2始動口21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54は、一列に配設した4つのLED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。

【0063】

ここで特別図柄表示器53において表示される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。図9は、表示器50の特別図柄表示器53における表示態様の一例を示す図である。図9(a)は、特別図柄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53a、53b、53c、53dが予め設定されており、特別図柄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53は、変動表示後に複数の特別図柄53a、53b、53c、53d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「222」などの偶数図柄で揃った状態で停止する。

【0064】

図9(b)は、特別図柄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 5 3 e , 5 3 f , 5 3 g , 5 3 h が予め設定されており、特別図柄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 5 3 は、変動表示後に複数の特別図柄 5 3 e , 5 3 f , 5 3 g , 5 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」などの偶数図柄で揃った状態で停止する。

【 0 0 6 5 】

図 9 (c) は、特別図柄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 5 3 i , 5 3 j が予め設定されており、特別図柄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 5 3 は、変動表示後に複数の特別図柄 5 3 i , 5 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。

【 0 0 6 6 】

図 9 (d) は、特別図柄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 5 3 k が予め設定されており、特別図柄抽選で小当たりに当選すると、特別図柄表示器 5 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。

【 0 0 6 7 】

図 9 (e) は、特別図柄抽選でハズレになった場合のハズレ図柄を示している。この小当たり図柄には、所定の特別図柄 5 3 m が予め設定されている。特別図柄抽選でハズレになると、特別図柄表示器 5 3 は、変動表示後に特別図柄 3 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 6 8 】

このように特別図柄表示器 5 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 における装飾図柄が揃うことを期待してリーチ演出などの演出表示に注目する。

【 0 0 6 9 】

次に、図 1 0 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 およびランプ制御基板 1 5 0 を備えて構成されている。

【 0 0 7 0 】

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 4 9、第 2 役物 2 6 を開閉させる第 2 役物ソレノイド 4 1、普通図柄表示器 5 1、普通図柄保留表示器 5 2、特別図柄表示器 5 3 および特別図柄保留表示器 5 4 が接続されている。

10

20

30

40

50

【 0 0 7 1 】

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 4 9 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。

【 0 0 7 2 】

またメイン制御基板 1 0 0 は上述の普通図柄抽選や特別図柄抽選を行うように構成されており、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、上述した特別図柄抽選（大当たり抽選）を行い、その抽選結果に応じてリーチ演出や予告演出などの各種演出を行わせるべく、演出のための変動パターンを決定し、演出制御基板 1 3 0 に対して信号やコマンドと共にその変動パターンを送出する。

【 0 0 7 3 】

演出制御基板 1 3 0 は、CPU 1 3 1 と ROM 1 3 2 と RAM 1 3 3 とを備えており、メイン制御基板 1 0 0 から指示された変動パターンに基づく演出動作を行うべく、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。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 において装飾図柄の変動表示を行ったり、或いは上述したライン状の画像を表示し、各種の演出表示を行う。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枠ランプ 6 を点灯させると共に、一次ランプ表示部 3 1、3 2 および二次ランプ表示部 3 5、3 6、3 7 を含む遊技盤 1 0 に設けられた各種の盤ランプ 1 5 4 を点灯させるように構成されている。またランプ制御部 1 5 0 は、期待度表示器 2 9 に対して演出制御基板 1 3 0 を介してメイン制御基板 1 0 0 から指示される数値を表示するように構成されている。

【 0 0 7 4 】

そして上述したライン状の演出表示を行う際には、演出制御基板 1 3 0 は、メイン制御基板 1 0 0 で決定された変動パターンに基づいて画像制御基板 1 4 0 とランプ制御基板 1 5 0 のそれぞれに対し、ライン状の演出表示を行うためのコマンドを送出する。これにより、ランプ制御基板 1 5 0 は、変動パターンに定められたタイミングで一次ランプ表示部 3 1、3 2 のうちの一方を順次点灯させていくと共に、一次ランプ表示部 3 1、3 2 の一方を点灯させた後、所定のタイミングで二次ランプ表示部 3 5、3 6、3 7 のうちのいずれか一つを順次点灯させていく。また画像制御基板 1 4 0 は、変動パターンに定められたタイミングで画像表示器 8 でのライン状の画像を表示していく。その結果、遊技盤 1 0 においては、一次ランプ表示部 3 1、3 2 のいずれかによる点灯表示と、画像表示器 8 における一次ランプ表示部 3 1、3 2 から二次ランプ表示部 3 5、3 6、3 7 に向かうライン状の画像表示と、二次ランプ表示部 3 5、3 6、3 7 のいずれかによる点灯表示とが順次に行われる。

【 0 0 7 5 】

図 1 1 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、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 6 1 として機能する。この遊技制御部 6 1 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。一方、メイン制御基板 1 0 0 の RAM 1 0 3 は乱数格納領域 6 2 を備えており、この乱数格納領域 6 2 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 RN 1、大当たり図柄乱数 R

10

20

30

40

50

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、この他にも種々の乱数が格納される。

【 0 0 7 6 】

図 1 2 は、乱数格納領域 6 2 に格納される各乱数を説明する図である。例えば、図 1 2 (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 ~ 2 9 9 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 / 3 0 0 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、1 0 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 1 0 / 3 0 0 となっている。また 6 個の乱数値が小当たりに示す値に設定されており、当たり抽選において小当たりに当選する確率は 6 / 3 0 0 となっている。

10

【 0 0 7 7 】

また図 1 2 (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当たりに当選した場合、その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 5 3 には変動表示後に図 9 (a) に示した特別図柄 5 3 a , 5 3 b , 5 3 c , 5 3 d 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 5 3 には変動表示後に図 9 (b) に示した特別図柄 5 3 e , 5 3 f , 5 3 g , 5 3 h 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 5 3 には変動表示後に図 9 (c) に示した特別図柄 5 3 i , 5 3 j のいずれかが表示される。

20

【 0 0 7 8 】

また図 1 2 (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、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、当たり抽選において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。

30

【 0 0 7 9 】

さらに図 1 2 (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。

【 0 0 8 0 】

遊技制御部 6 1 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。

40

【 0 0 8 1 】

また遊技制御部 6 1 は、始動口スイッチ 1 1 0 が第 1 始動口 1 9 又は第 2 始動口 2 1 に遊技球が入球したことを検知すると、そのタイミングで大当たり乱数 R N 1、大当たり図柄乱数 R N 2 およびリーチ乱数 R N 3 を読み出す。そして読み出した大当たり乱数 R N 1 の値に基づいて大当たり抽選を行い、大当たり、小当たりおよびハズレのいずれであるか判定する。このとき大当たりに当選していると、読み出した大当たり図柄乱数 R N 2 の値に基づいて当たりの種別を判定し、通常モード（非確変モード）が付与された「長当たり」、確変モードが付与された「長当たり」および潜伏確変モードが付与された「短当たり」のいずれか一つを設定する。そして大当たり抽選において「大当たり」又は「小当た

50

り」に当選していれば、上述したライン状の演出表示を行うための変動パターンが含まれている複数の変動パターンの中から一の変動パターンを決定し、演出制御基板 130 に出力する。また大当たり抽選の結果がハズレであれば、読み出したリーチ乱数 RN3 の値に基づいてリーチ演出を行うか否かを判定し、その判定結果に基づいて複数の変動パターンの中から一の変動パターンを決定して演出制御基板 130 に出力する。

【0082】

尚、本実施形態では、大当たり抽選の結果がハズレの場合であっても、リーチ演出を行う変動パターンには、上述したライン状の演出表示を行う変動パターンが含まれている。この場合の変動パターンは、一次ランプ表示部 31, 32 のいずれか一方を点灯させた後、画像表示器 8 においてその点灯した一次ランプ表示 31, 32 から二次ランプ表示部 37 に向かうライン状の画像を表示させ、最終的に二次ランプ表示部 37 を点灯させるパターンとなっており、遊技盤 1 において第 1 役物 23 および第 2 役物 26 のいずれにも向かわないライン状の演出表示が行われる。

【0083】

図 13 は、大当たり抽選において「短当たり」又は「小当たり」に当選した場合の画像表示器 8 における演出表示の一例を示す図である。遊技球が第 1 始動口 19 又は第 2 始動口 21 に入球すると、図 13 (a) に示すように画像表示器 8 では左図柄、中図柄、右図柄から成る 3 つの装飾図柄の変動表示が開始される。本実施形態では「短当たり」および「小当たり」の場合、装飾図柄は例えば「767」で停止するので、変動表示が開始された後、図 13 (b) に示すように左図柄と右図柄がそれぞれ「7」の図柄で停止する。そしてリーチ状態となり、図 13 (c) に示すように中図柄の変動表示のみが継続して行われる。このリーチ演出中に上述したライン状の演出表示が行われる。例えば図 13 (d) に示すように画像表示器 8 の画面が切り替わり、ボタンを持ったキャラクタ画像が表示される。そして図例の如く、キャラクタがボタンを画面左上に振り上げると、図 6 に示した一次ランプ表示部 32 の点灯部 72a が点灯し、その後、複数の点灯部 72a ~ 72h が画像表示器 8 に向かって順次点灯していき、遊技盤 1 の左上部分から画像表示器 8 に向かう略線状の点灯表示が行われる。そして一次ランプ表示部 32 において最後の点灯部 72h が点灯すると、画像表示器 8 では図 13 (e) に示すようにキャラクタがボタンを画面右下に振り下げる画像を表示する。このとき、ボタン先端の軌跡がライン状の画像として表示される。そしてキャラクタがボタンを振り下げる動作を表示した後、図 6 に示した二次ランプ表示部 36 の点灯部 76a が点灯し、その後、複数の点灯部 76a ~ 72f が順次点灯していき、画像表示器 8 の画面右下に対応する部分から第 2 役物 26 に向かう略線状の点灯表示が行われる。したがって、この場合は、図 14 に示すように、一次ランプ表示部 32 による略線状の点灯表示 D1 と、画像表示器 8 におけるライン状の画像表示 D2 と、二次ランプ表示部 36 による略線状の点灯表示 D3 とで第 2 役物 26 に向かうライン状の演出表示が行われ、遊技者を第 2 大入賞口 25 や第 2 役物 26 に注目させることができると共に、第 2 役物 26 が第 2 大入賞口 25 を開放することを、リーチ演出中に、遊技者に期待させることができる。そしてこのようなライン状の演出表示が行われた後、図 13 (f) に示すように画像表示器 8 の装飾図柄は「767」で停止する。尚、ここでは一次ランプ表示部 32 が点灯する場合を例示したが、一次ランプ表示部 31 が点灯して第 2 役物 26 に向かうライン状の演出表示を行っても良い。

【0084】

図 15 は、大当たり抽選において「長当たり」に当選した場合の画像表示器 8 における演出表示の一例を示す図である。尚、この場合、画像表示器 8 において装飾図柄の変動表示を開始してからリーチ状態となるまでの表示態様は図 13 (a), (b), (c) と同様である。そしてリーチ演出中に上述したライン状の演出表示が行われる。例えば画像表示器 8 の画面が図柄の変動表示から切り替わり、図 15 (a) に示すようにボタンを持ったキャラクタ画像が表示される。そして図例の如く、キャラクタがボタンを画面右上に振り上げると、図 6 に示した一次ランプ表示部 31 の点灯部 71a が点灯し、その後、複数の点灯部 71a ~ 71h が画像表示器 8 に向かって順次点灯していき、遊技盤 1 の右上部

分から画像表示器 8 に向かう略線状の点灯表示が行われる。そして一次ランプ表示部 3 1 において最後の点灯部 7 1 h が点灯すると、画像表示器 8 では図 1 5 (b) に示すようにキャラクタがボタンを画面中央下に振り下げる画像を表示する。このとき、ボタン先端の軌跡がライン状の画像として表示される。そしてキャラクタがボタンを振り下げる動作を表示した後、図 6 に示した二次ランプ表示部 3 5 の点灯部 7 5 a が点灯し、その後、複数の点灯部 7 5 a ~ 7 5 f が順次点灯していき、画像表示器 8 の画面中央下に対応する部分から第 1 役物 2 3 に向かう略線状の点灯表示が行われる。したがって、この場合は、図 1 6 に示すように、一次ランプ表示部 3 1 による略線状の点灯表示 D 1 と、画像表示器 8 におけるライン状の画像表示 D 2 と、二次ランプ表示部 3 5 による略線状の点灯表示 D 3 とで第 1 役物 2 3 に向かうライン状の演出表示が行われ、遊技者を第 1 大入賞口 2 2 や第 1 役物 2 3 に注目させることができると共に、第 1 役物 2 6 が第 1 大入賞口 2 5 を開放することを、リーチ演出中に、遊技者に期待させることができる。そしてこのようなライン状の演出表示が行われた後、図 1 5 (c) に示すように画像表示器 8 の装飾図柄は「7 7 7」で停止する。尚、ここでは一次ランプ表示部 3 1 が点灯する場合を例示したが、一次ランプ表示部 3 2 が点灯して第 1 役物 2 3 に向かうライン状の演出表示を行っても良い。

【 0 0 8 5 】

このように本実施形態の遊技機 1 は、大当たり抽選の結果に応じて、一次ランプ表示部 3 1 又は 3 2 による点灯表示と、画像表示器 8 による画像表示と、二次ランプ表示部 3 5 又は 3 6 による点灯表示とを順次行っていくことにより、第 1 役物 2 3 又は第 2 役物 2 6 に向かうライン状の演出表示を行うので、遊技者にとって関心の高い大入賞口 2 2 , 2 5 と関連させた演出表示が可能になる。そして大当たり抽選に当選した場合には、画像表示器 8 での装飾図柄の変動が停止する前に、上述したライン状の演出表示を行うことにより、第 1 役物 2 3 又は第 2 役物 2 6 を指し示し、遊技者に対して大当たり遊技で開放する大入賞口を報知する演出態様となっている。このようなライン状の演出表示が行われると、遊技者は、大入賞口 2 2 , 2 5 が開放することを期待しながら、そのライン状の演出表示に伴ってその視線を大入賞口 2 2 又は 2 5 に向けていくと共に、そのライン状の演出表示の先にある大入賞口 2 2 又は 2 5 が開放することへの期待感を次第に高揚させていく。したがって、本実施形態の遊技機 1 は、遊技者にとって関心の高い大入賞口 2 2 又は 2 5 が開放することを演出表示中に遊技者に期待させることができ、興趣性の高い遊技機となる。

【 0 0 8 6 】

特に本実施形態の場合には、遊技盤 1 0 に対して第 1 大入賞口 2 2 と第 2 大入賞口 2 5 とがそれぞれ異なる位置に設けられており、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、第 1 大入賞口 2 2 を開閉する第 1 役物 2 3 と、第 2 大入賞口 2 5 を開閉する第 2 役物 2 6 とのいずれか一方に向かうライン状の演出表示を行うので、遊技者は第 1 役物 2 3 と第 2 役物 2 6 のいずれに向かってライン状の演出表示が行われるかという点に興味を持って最後までその演出表示を注目するようになる。

【 0 0 8 7 】

ここで画像表示器 8 におけるライン状の画像の表示態様は、上述した表示態様に限られるものではなく、種々の表示態様とすることが考えられる。図 1 7 は、画像表示器 8 におけるライン状の画像のいくつかの表示態様の例を示す図である。図 1 7 (a) は、粒状の画像が例えば画面の上部から下部に向かって順次表示される態様を示している。図 1 7 (b) は、多数の点の集合によって画面の上部から下部に向かうライン状の画像を表示した態様を示している。図 1 7 (c) は、短い線状の画像が例えば画面の上部から下部に向かって順次表示される態様を示している。図 1 7 (d) は、線状の画像が画面の上部から下部に向かって表示されていく途中で爆発するような演出画像を表示する態様を示している。図 1 7 (e) は、稲妻状の画像によって画面の上部から下部に向かうライン状の画像を表示する態様を示している。図 1 7 (f) は、星状の画像が画面の上部から下部に向かって流れるように表示される態様を示している。尚、この場合、星が流れた後に残像を線状に表示する態様としても良いし、表示しない態様としても良い。図 1 7 (g) は、例えば

猫などのキャラクタが画面を切り裂くような動作をしたことに伴い、画面の上部から下部に向かって傷状の画像が表示される態様を示している。図 17 (h) は、画面の上部から下部に向かってライン状の軌道を描く際、円形状の軌道や円弧状の軌道などを描く画像が表示される態様を示している。このように画像表示器 8 での表示態様には種々の態様があり、上記のうちのいずれを採用しても良い。また上記以外の表示態様でライン状の画像を表示するように構成しても良い。

【 0 0 8 8 】

また上述した一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 および二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 の点灯部 7 1 , 7 2 , 7 5 , 7 6 , 7 7 は、それぞれ白色、赤色、黄色、緑色、青色などの複数色の LED を備えた構成とし、例えば遊技盤 1 0 においてライン状の演出表示を行う際、ライン状の演出表示の表示色（発光色）によって確変モード或いは潜伏確変モードに移行する確率を報知するように構成しても良い。例えば、遊技盤 1 0 において第 1 役物 2 3 又は第 2 役物 2 6 に向かうライン状の演出表示がレインボー色で表示された場合には、第 1 役物 2 3 又は第 2 役物 2 6 が開閉する大当たり遊技後に確変モード又は潜伏確変モードに移行する確率が 1 0 0 % となり、白色で表示された場合にはその確率が 8 0 % となり、赤色で表示された場合にはその確率が 5 0 % となり、黄色で表示された場合にはその確率が 2 0 % となる、といった表示が可能である。この場合、レインボー色でライン状の演出表示が行われると、画像表示器 8 の装飾図柄が例えば非確変モードを示す「 2 2 2 」で停止した場合でも、その大当たり遊技後の遊技状態は確変モードに移行する。したがって、ライン状の演出表示の表示色によって確変モード或いは潜伏確変モードに移行する確率を報知するように構成すると、遊技者はより一層このライン状の演出表示に注目するようになる。

【 0 0 8 9 】

尚、遊技盤 1 0 に設けられた期待度表示器 2 9 は、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、潜伏確変モードに移行する確率を表示するように構成されており、例えば潜伏確変モードに移行する確率が 1 0 0 % である場合は「 7 」を表示し、その確率が 5 0 % である場合は「 5 」を表示し、その確率が 0 % である場合は「 0 」を表示する。上述したように大当たり抽選で「短当たり」に当選した場合には潜伏確変モードが設定されるため、遊技機 1 の内部では潜伏確変モードに移行する確率は 1 0 0 % になるが、期待度表示器 2 9 には「 7 」と「 5 」のいずれか一方を表示する。これに対し、大当たり抽選で「小当たり」に当選した場合には通常モードと潜伏確変モードとの設定変更は行われなため、それ以前の遊技状態が通常モードであれば、遊技機 1 の内部では潜伏確変モードに移行する確率は 0 % であるが、期待度表示器 2 9 には「 0 」と「 5 」のいずれか一方を表示する。また「小当たり」に当選する前の遊技状態が潜伏確変モードであれば、遊技機 1 の内部では潜伏確変モードが継続するので、その確率は 1 0 0 % であるが、期待度表示器 2 9 には「 7 」と「 5 」のいずれか一方を表示する。本実施形態の遊技機 1 は、上述したように、大当たり抽選において「短当たり」および「小当たり」に当選した場合、第 2 役物 2 6 が第 2 大入賞口 2 5 を開閉する動作はそれぞれ同じ動作であるので、遊技者は第 2 役物 2 6 の開閉動作から「短当たり」と「小当たり」のいずれに当選したかを把握することができない。そのため、期待度表示器 2 9 において上記のような態様で潜伏確変モードに移行する確率を表示することにより、遊技者の潜伏確変モードへの期待感を高揚させることが可能になる。尚、期待度表示器 2 9 における表示態様は、上記のような態様に限られず、その他の表示態様としても良い。

【 0 0 9 0 】

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定されるものではない。例えば、上述した遊技機 1 は、第 1 大入賞口 2 2 と第 2 大入賞口 2 5 との 2 つの大入賞口を備えた構成例について説明したが、本発明においては必ずしも 2 つの大入賞口を備えている必要はなく、上述した第 1 大入賞口 2 2 がひとつだけ遊技盤 1 0 に設けられた構成であっても構わない。

【 0 0 9 1 】

また上記実施形態では、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 のそれぞれが画像表示器 8 の上辺に対応して設けられる場合を例示したが、一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 を配置する位置は必ずしも画像表示器 8 の上辺に対応する位置に限られない。図 1 8 は、画像表示器 8 の左右側辺に対応してそれぞれ一次ランプ表示器 3 3 , 3 4 を配置した形態の遊技盤 1 0 を示す図である。この形態では、遊技盤 1 0 は、上述した構成に加え、さらに画像表示器 8 の左側に配置された一次ランプ表示部 3 3 と、画像表示器 8 の右側に配置された一次ランプ表示部 3 4 とを備えている。これら一次ランプ表示部 3 3 , 3 4 は、上述した一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 と同様に、遊技盤 1 0 の背面側に取り付けられたランプ基板 3 3 a , 3 4 a と、そのランプ基板 3 3 a , 3 4 a に配列された複数の点灯部 7 3 , 7 4 とを備えており、複数の点灯部 7 3 , 7 4 は画像表示器 8 に向かって順次点灯するように構成されている。したがって、この場合、ライン状の演出表示を行う際には、画像表示器 8 の周囲に設けられた 4 つの一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4 のうちのいずれか一つがまず始めに略線状に点灯し、続いて画像表示器 8 におけるライン状の画像表示が行われ、さらにそれに続いて二次ランプ表示部 3 5 , 3 6 , 3 7 のうちのいずれか一つが点灯する。尚、本発明では、図 1 8 に示した 4 つの一次ランプ表示部 3 1 , 3 2 , 3 3 , 3 4 のうち、いずれか一つが設けられていれば良い。

10

【 0 0 9 2 】

また上記実施形態においては、第 2 大入賞口 2 5 と第 2 役物 2 6 とが画像表示器 8 から比較的離れた位置に配置されているため、二次ランプ表示部 3 6 に設けられた複数の点灯部 7 6 は画像表示器 8 から第 2 役物 2 6 に向かって順次点灯させていくことが可能である。しかし、例えば第 2 大入賞口 2 5 と第 2 役物 2 6 とが画像表示器 8 の近傍位置に設けられる場合もある。そのような場合には、二次ランプ表示部 3 6 の複数の点灯部 7 6 を第 2 役物 2 6 に向かって順次点灯させていく演出表示が難しくなる可能性がある。そのため、このような場合には、二次ランプ表示部 3 6 に設けられた複数の点灯部 7 6 を一括して点灯させることで、第 2 役物 2 6 を指し示すような演出を行うようにしても良い。

20

【図面の簡単な説明】

【 0 0 9 3 】

【図 1】遊技機の全体構成の一例を示す正面図である。

【図 2】遊技機における遊技盤の一例を示す正面図である。

【図 3】遊技盤における複数のランプ表示部の一配置例を示す図である。

30

【図 4】遊技盤の左側から見た側面図である。

【図 5】遊技盤面に設けられる飾り枠などを省略して示す遊技盤の正面図である。

【図 6】一次ランプ表示部および二次ランプ表示部を拡大して示す図である。

【図 7】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 8】表示器を拡大して示す図である。

【図 9】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 1 0】遊技盤の背面側に取り付けられる遊技機の制御機構を示すブロック図である。

【図 1 1】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 1 2】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 1 3】大当たり抽選において「短当たり」又は「小当たり」に当選した場合の画像表示器における演出表示の一例を示す図である。

40

【図 1 4】第 2 役物に向かうライン状の演出表示の一例を示す図である。

【図 1 5】大当たり抽選において「長当たり」に当選した場合の画像表示器における演出表示の一例を示す図である。

【図 1 6】第 1 役物に向かうライン状の演出表示の一例を示す図である。

【図 1 7】画像表示器におけるライン状の画像のいくつかの表示態様の例を示す図である。

【図 1 8】画像表示器の左右側辺に対応して一次ランプ表示器を配置した形態の遊技盤を示す図である。

【符号の説明】

50

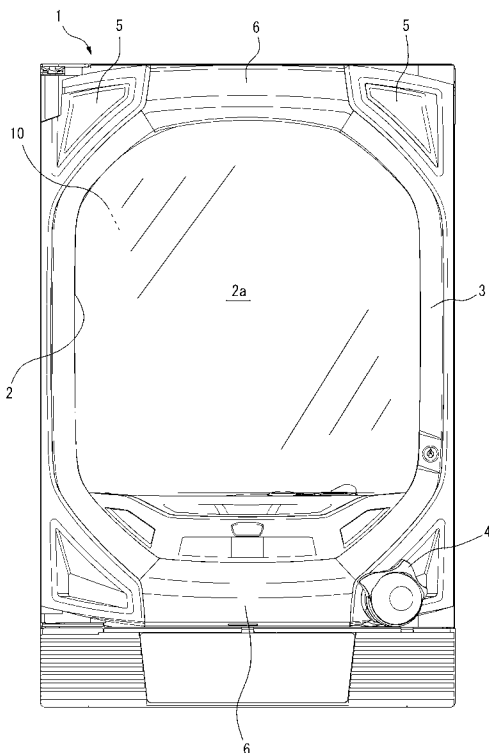
【 0 0 9 4 】

- 1 遊技機
- 8 画像表示器 (画像表示手段)
- 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
- 31 , 32 , 33 , 34 一次ランプ表示部 (一次ランプ表示手段)
- 35 , 36 , 37 二次ランプ表示部 (二次ランプ表示手段)
- 71 (71 a ~ 71 h) 点灯部
- 72 (72 a ~ 72 h) 点灯部
- 75 (75 a ~ 75 f) 点灯部
- 76 (76 a ~ 76 f) 点灯部
- 77 (77 a ~ 77 f) 点灯部
- 100 メイン制御基板 (制御手段)
- 130 演出制御基板 (制御手段)
- 140 画像制御基板 (制御手段)
- 150 ランプ制御基板 (制御手段)

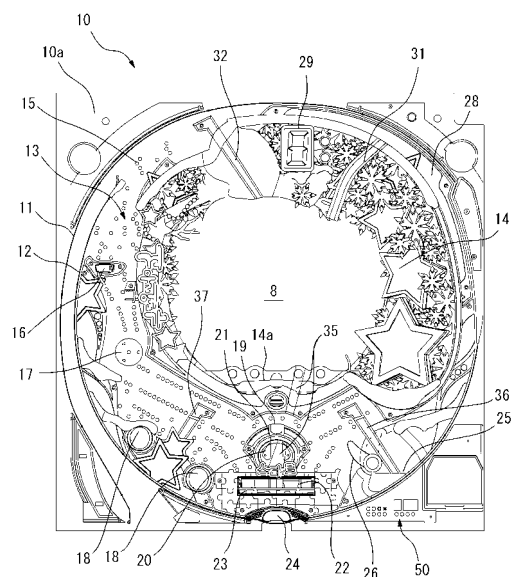
10

20

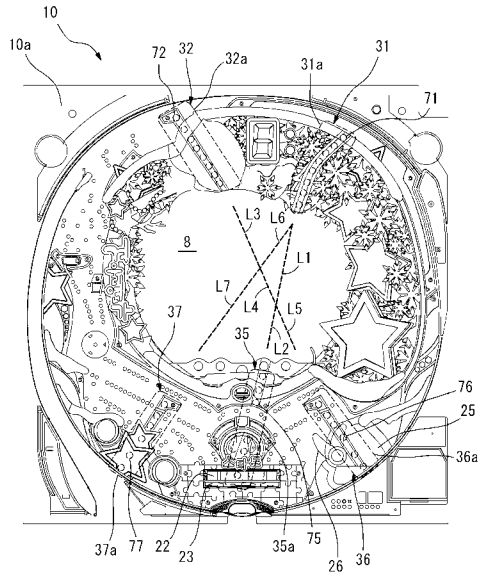
【 図 1 】



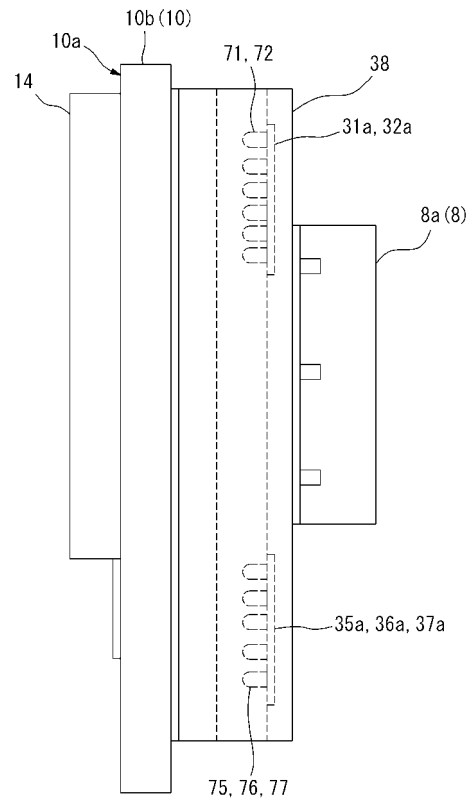
【 図 2 】



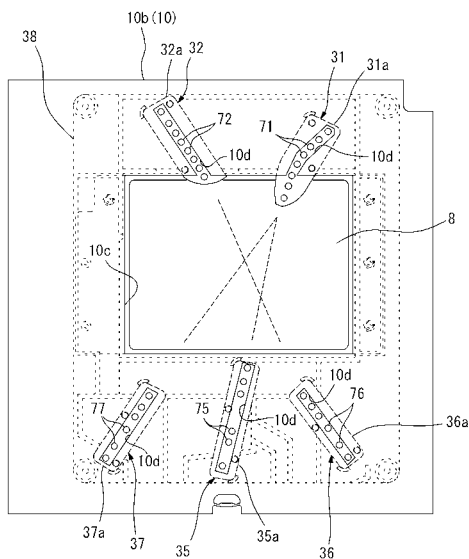
【図 3】



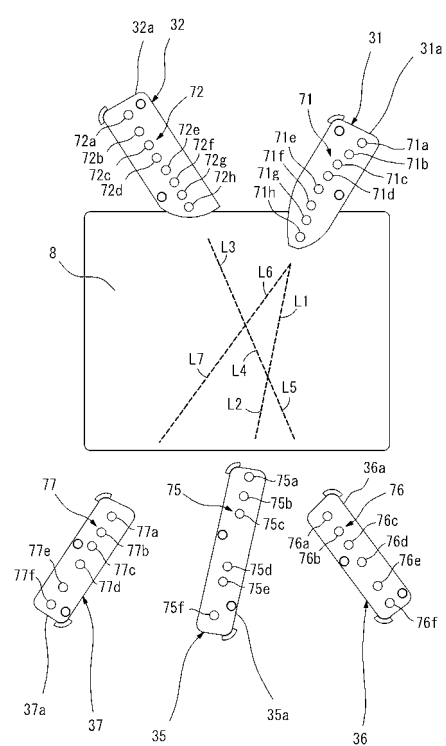
【図 4】



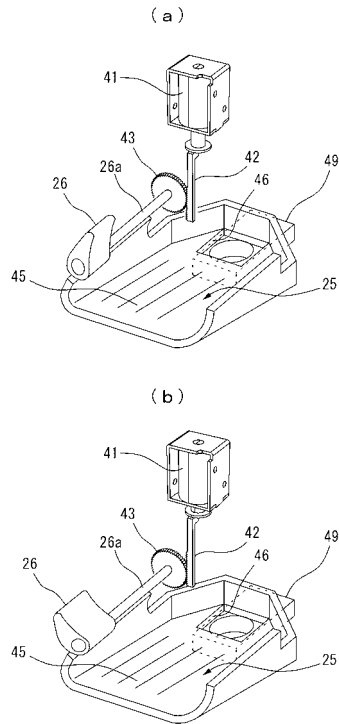
【図 5】



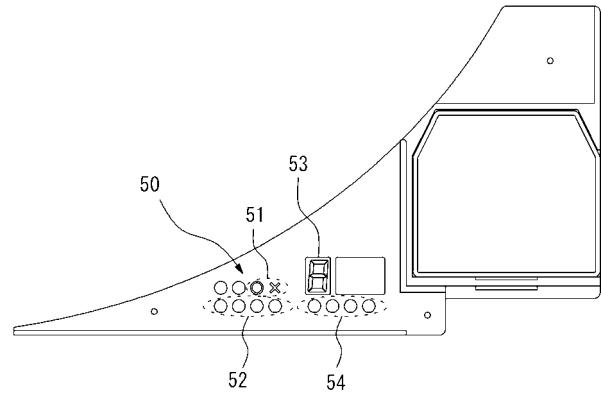
【図 6】



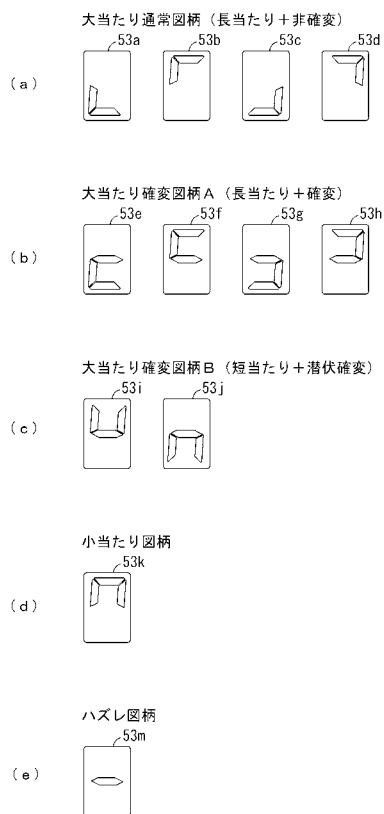
【図 7】



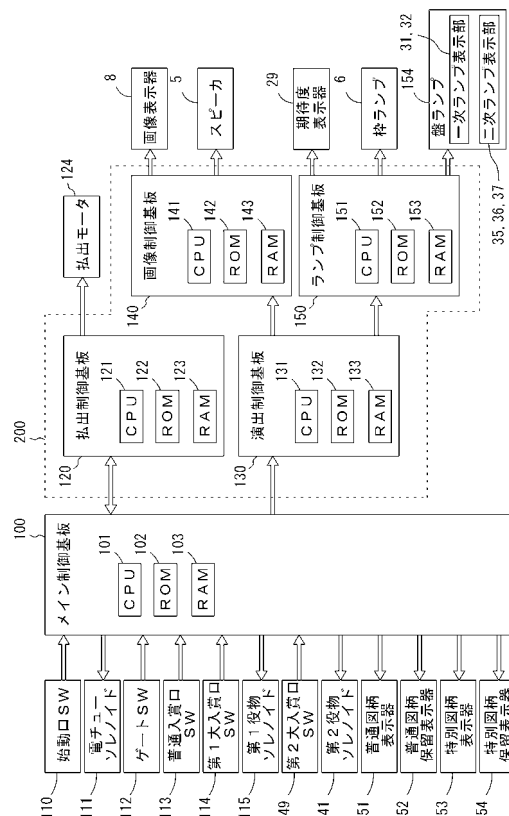
【図 8】



【図 9】

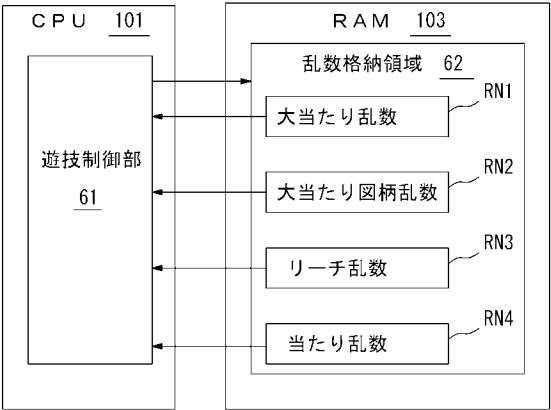


【図 10】



【 図 1 1 】

メイン制御基板 100



【 図 1 2 】

(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		0/300	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

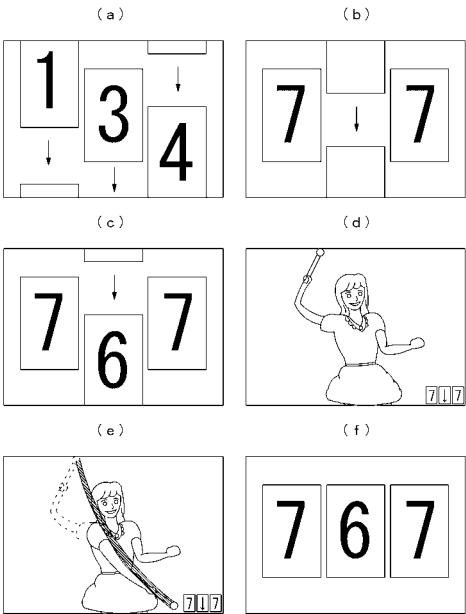
	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0~249	22/250	0~21
リーチ無		228/250	22~249

(d)

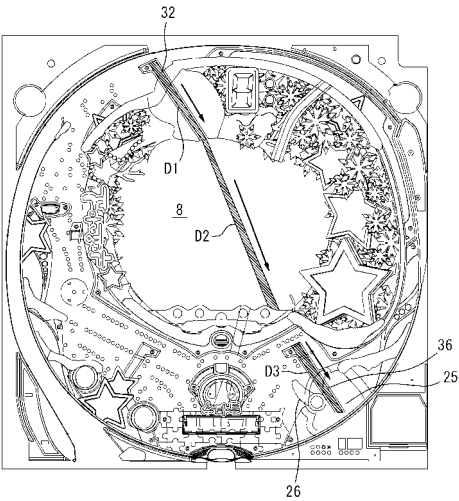
当たり乱数 RN4

	範囲	割合	乱数値
当たり	0~9	9/10	0~8

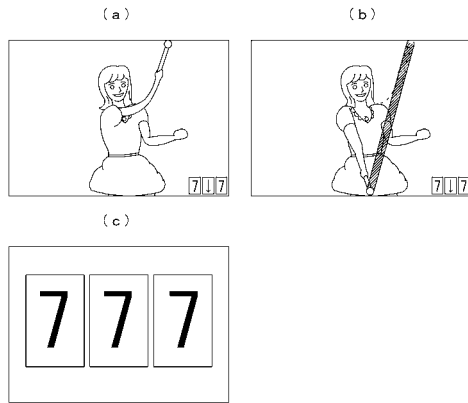
【 図 1 3 】



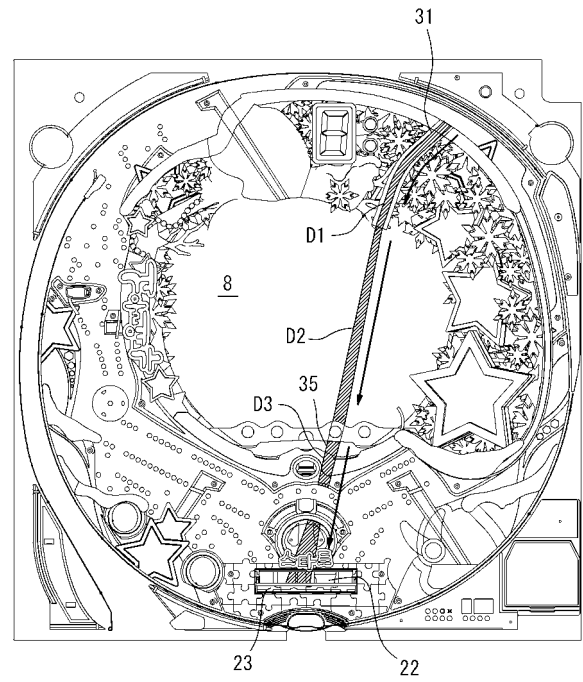
【 図 1 4 】



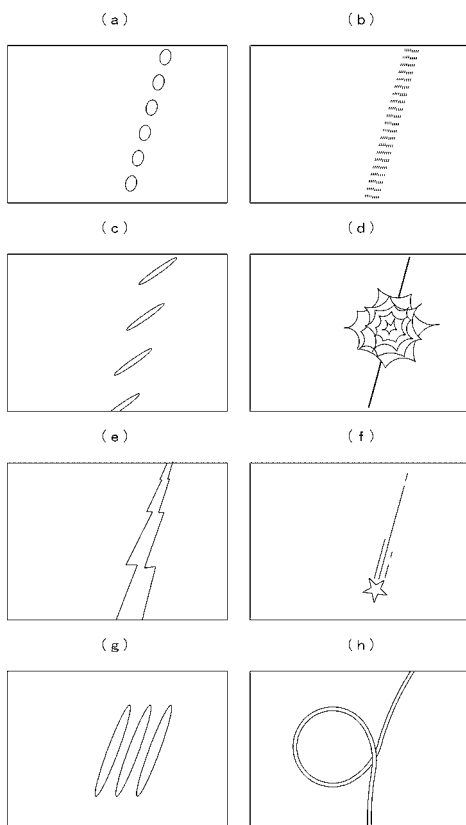
【図 15】



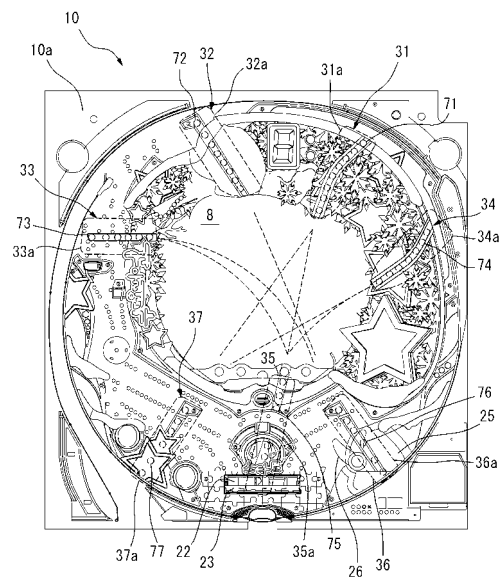
【図 16】



【図 17】



【図 18】



フロントページの続き

(72)発明者 松井 政和

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 番 4 号 京楽産業、株式会社内

(72)発明者 淵脇 巖

愛知県名古屋市中区錦三丁目 2 4 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 2 4 番 4 号 京楽産業、株式会社内

F ターム(参考) 2C088 AA17 AA35 AA36 AA42 BC22 BC25 CA27 EA10 EB15 EB28
EB56 EB58