

【公報種別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載

【部門区分】第1部門第2区分

【発行日】平成21年3月19日(2009.3.19)

【公開番号】特開2005-131125(P2005-131125A)

【公開日】平成17年5月26日(2005.5.26)

【年通号数】公開・登録公報2005-020

【出願番号】特願2003-371107(P2003-371107)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 1 6 C

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成21年1月30日(2009.1.30)

【手続補正1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】

所定の始動条件の成立に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示結果をその導出表示以前に判定する事前判定手段と、該事前判定手段による判定結果に基づいて前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示結果ともとづいて特定態様で遊技者にとって有利な第1の状態と遊技者にとって不利な第2の状態とに変化可能な可変入賞装置と、該可変入賞装置に設けられ遊技球が通過可能な複数の通過領域と、を備え、前記事前判定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とすることが判定されたときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後、前記可変入賞装置を前記特定態様で前記第1の状態に制御するラウンドを所定の上限回数まで実行可能な特定遊技状態を発生させる遊技機において、

前記事前判定手段によって前記表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果とすることが判定されたときに前記可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後、前記可変入賞装置を前記特定態様よりも遊技者にとって不利な特別態様で前記第1の状態に制御するとともに前記可変入賞装置に入賞した遊技球が前記複数の通過領域のうち予め定められた特定の通過領域を通過したことにもとづいて前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、所定の始動条件の成立に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置と、該可変表示装置の表示結果をその導出表示以前に判定する事前判定手段と、該事前判定手段による判定結果に基づいて前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段と、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示結果となつことにもとづいて特定態様で遊技者にとって有利な第1の状態と遊技者にとって不利な第2の状態とに変化可能な可変入賞装置と、該可変入賞装置に設けられ遊技球が通過可能な複数の通過領域と、を備え、前記事前判定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とすることが判定されたときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後、前記可変入賞装置を前記特定態様で前記第1の状態に制御するラウンドを所定の上限回数まで実行可能な特定遊技状態を発生させる遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、所定の始動条件の成立に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報を可変表示可能な可変表示装置を備えた遊技機において、可変表示装置に特定の表示結果が表示されたことにもとづいて第1大当たりを発生させて第1大入賞口を開放する機能と、遊技球が第2大入賞口の第2特定領域を通過したことにもとづいて第2大当たりを発生させて第2大入賞口を開放する機能と、を備えたものがあった(特許文献1参照)。

【0003】

また、可変表示装置に特定の表示結果が表示されたことにもとづいて第2大入賞口を開放させる機能と、所定の始動領域に遊技球が入賞したことにもとづいて第2大入賞口を開放させる機能と、を備え、第2大入賞口の第2特定領域を遊技球が通過したことにもとづいて大当たりを発生させて第1大入賞口を開放するものがあった(特許文献2参照)。

【0004】

また、可変表示装置に特定の表示結果が表示されたことにもとづいて大当たりを発生させる機能と、可変表示装置にリーチ表示結果が表示されたことにもとづいて小当たりを発生させる機能と、を備えたものがあった(特許文献3参照)。

【特許文献1】特開2002-165981号公報(第11-15頁、第2図)

【特許文献2】特開2003-144670号公報(第10-11頁、第3図)

【特許文献3】特開平8-336644号公報(第7頁、第4図)

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上記した特許文献1の遊技機においては、第2大入賞口が可変表示装置の表示結果とは無関係に開放されるものであるため、遊技における興趣が向上するものではなかった。また、特許文献2の遊技機においては、可変表示装置に特別の表示結果が表示されたことにもとづいて第2大入賞口が開放されるだけで遊技球が第2特定領域を通過しないときには大当たりが発生しないため、可変表示装置に特別の表示結果が表示されたときの盛り上がりに欠けていた。また、特許文献3の遊技機においては、可変表示装置にリーチ表示結果が表示されたことにもとづいて小当たりが発生してもわずかな賞球が得られるだけであったので遊技における興趣が向上するものではなかった。本発明は、上記した事情に鑑みなされたものであり、その目的は、複数種類の特定遊技状態に移行制御する機能を備えることで遊技者の興趣を向上させる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記した目的を達成するために、請求項1に係る発明においては、所定の始動条件の成立(例えば、遊技球が始動入賞口13に入賞)に基づいて各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄9a~9c)を可変表示可能な可変表示装置(例えば、可変表示装置8)と、該可変表示装置の表示結果をその導出表示以前に判定する事前判定手段(例えば、CPU56の機能であって特別図柄通常処理(ステップS303)を実行すると

きに大当たり判定用乱数にもとづいて特定表示結果とするか（当たりとするか）否かを判定する部分）と、該事前判定手段による判定結果に基づいて前記可変表示装置の表示制御を行う表示制御手段（例えば、表示制御基板80に搭載される表示制御用CPU）と、前記可変表示装置の表示結果が予め定められた特定表示結果（例えば、大当たり図柄：「777」等）となったことにもとづいて特定態様（例えば、第1態様）で遊技者にとって有利な第1の状態（例えば、第2可変入賞装置20の可動片21の開放状態）と遊技者にとって不利な第2の状態（例えば、第2可変入賞装置20の可動片21の閉塞状態）とに変化可能な可変入賞装置（例えば、第2可変入賞装置20）と、該可変入賞装置に設けられ遊技球が通過可能な複数の通過領域（例えば、V入賞口28を含む入賞領域）と、を備え、前記事前判定手段によって前記可変表示装置に可変表示される識別情報の表示結果を前記特定表示結果とすることが判定されたときに前記可変表示装置に前記特定表示結果を表示した後、前記可変入賞装置を前記特定態様で前記第1の状態に制御するラウンドを所定の上限回数（例えば、15回）まで実行可能な特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）を発生させる遊技機において、前記事前判定手段によって前記表示結果を前記特定表示結果とは異なる特別の表示結果（例えば、リーチ表示結果）とすることが判定されたときに前記可変表示装置に前記特別の表示結果を表示した後、前記可変入賞装置を前記特定態様よりも遊技者にとって不利な特別態様（例えば、第2態様）で前記第1の状態に制御するとともに前記可変入賞装置に入賞した遊技球が前記複数の通過領域のうち予め定められた特定の通過領域（例えば、V入賞口28）を通過したことにもとづいて前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする。

【0007】

【0008】

【0009】

【0010】

【0011】

【発明の効果】

【0012】

請求項1に係る発明においては、可変表示装置に特定表示結果とは異なる特別の表示結果が表示されたときにも可変入賞装置を第1の状態に制御し、遊技球が特定の通過領域を通過したことにもとづいて特定遊技状態を発生させるため、特別の表示結果が表示されたときにも遊技球が特定の通過領域を通過するか否かによって特定遊技状態に対する期待感を長期間に亘って持続させることができる。すなわち、可変表示装置に特別の表示結果が表示されたことにもとづいて特別態様で可変入賞装置を第1の状態に制御したときにも、特定態様で可変入賞装置を第1の状態に制御する特定遊技状態が発生する可能性があるため、特別の表示結果に対する期待感を向上させることができる。

【0013】

【0014】

【0015】

【0016】

【0017】

【発明を実施するための最良の形態】

【0018】

以下、本発明の一実施形態について、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例である第2種の弾球遊技機1の全体の構成について説明する。図1は弾球遊技機1を正面からみた正面図である。

【0019】

弾球遊技機1は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、弾球遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず

)と、それらに取り付けられる種々の部品(後述する遊技盤6を除く)と、を含む構造体である。

【0020】

図1に示すように、弾球遊技機1は、額縁状に形成されたガラス扉枠2を有する。ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿(上皿)3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、遊技球を遊技領域7に発射する打球操作ハンドル(操作ノブ)5が設けられている。また、ガラス扉枠2の背面側に位置する前面枠には、遊技盤6が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤6は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。遊技盤6の前面には打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。

【0021】

また、遊技領域7の外側の左右上部には、効果音や音声を発生する2つのスピーカ48が設けられている。遊技領域7の外周には、天枠ランプ40、左枠ランプ41および右枠ランプ42が設けられている。そして、この実施の形態では、左側のスピーカ48の下方に賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ51が設けられ、右側のスピーカ48の下方に補給球が切れたときに点灯する球切れランプ52が設けられている。さらにこの実施の形態の弾球遊技機1には、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット43が隣接して設けられている。また、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置45が設けられている。打球発射装置45から発射された遊技球は、誘導レール16を通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。そして、いずれの入賞口にも入賞しなかった遊技球は遊技領域7下部に設けられたアウトロ47に取り込まれて遊技盤6の背面へ導かれる。

【0022】

図2は、遊技盤6を示す正面図である。遊技盤6の表面には発射された遊技球を誘導するための誘導レール16がほぼ円状に植立され、該誘導レール16で区画された領域が遊技領域7を形成している。遊技領域7の上部中央付近には、所定の始動条件の成立(例えば、打球が始動入賞口13へ入賞)にもとづいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報(例えば、特別図柄9a～9c)の可変表示(変動表示)を行い、表示結果を導出表示する可変表示装置8を備えている。本実施形態の可変表示装置8は液晶表示装置(LCD)により構成され、特別図柄9a～9cと呼ばれる画像を可変表示するものである。

【0023】

なお、本実施形態における弾球遊技機1は、後述する事前判定手段が可変表示装置8の表示結果を予め定められた特定表示結果(例えば、「777」)とすることを決定したときに可変表示装置8に特定表示結果を表示した後に遊技者にとって有利な特定遊技状態としての大当たり遊技状態を発生させる。大当たり遊技状態では、後述する第2可変入賞装置20が予め定められた第1態様(例えば、可動片21を18回開閉制御)で所定期間(例えば、30秒)経過するかまたは所定個数の遊技球が入賞するまで開放制御される。

【0024】

次に、リーチ状態について説明する。本実施形態におけるリーチ状態とは、停止した図柄が大当たり図柄の一部を構成しているときに未だ停止していない図柄については可変表示(変動表示)が行われていること、および全てまたは一部の図柄が大当たり図柄の全てまたは一部を構成しながら同期して可変表示している状態である。

【0025】

この実施の形態では、予め定められた複数(この実施の形態では3つ)の表示領域を有する可変表示装置8に、予め定められた図柄が停止することで当りとなる有効ラインが定められ、その有効ライン上の一部の表示領域に予め定められた図柄が停止しているときに未だ停止していない有効ライン上の表示領域において可変表示が行われている状態(例えば、左、中、右の表示領域のうち左、右の表示領域には大当たり図柄の一部となる(例えば「7」)が停止表示されている状態で右の表示領域は未だ可変表示が行われている状態)、および有効ライン上の表示領域の全てまたは一部の図柄が大当たり図柄の全てまたは一部

を構成しながら同期して可変表示している状態（例えば、左、中、右の表示領域の全てに可変表示が行われており、常に同一の図柄が揃っている状態で可変表示が行われている状態）をいう。

【0026】

また、上述したリーチ状態で未だ停止していない有効ライン上の表示領域の可変表示が停止したときに、有効ライン上の他の表示領域の図柄とは異なる図柄が表示された表示結果をリーチ表示結果といい、有効ライン上の他の表示領域の図柄と同一の図柄が表示された表示結果を特定表示結果という。この実施の形態では、可変表示装置8の表示結果がリーチ表示結果となったことにもとづいて後述する第2可変入賞装置20を上述した第1態様とは異なる第2態様（例えば、可動片21を1回開閉制御）で所定期間（例えば、1秒）経過するまで開放制御する。

【0027】

なお、上述した第1態様は、第2態様に比べて遊技者にとって有利な状態であればよく、上記した制御に限られるものではない。例えば、第1態様では、第2可変入賞装置20の開放時間の延長制御、所定時間当りの第2可変入賞装置20の開放回数の増加制御、第2可変入賞装置20における可動片21の可動範囲の拡張制御（可動片21の聞く範囲が広い）、等の1つ乃至任意の組合せによる制御を実行することにより第2態様に比べて遊技者にとって有利な状態とすればよい。

【0028】

また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行われることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄とは異なるもの）を表示させたり、背景の表示態様を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の変化をリーチ演出表示という。

【0029】

遊技領域7の左下側には始動入賞口13を備えた第1可変入賞装置12が配置されている。始動入賞口13に入賞（始動入賞）した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、始動口スイッチ62によって検出される。始動口スイッチ62によって遊技球が検出されると特別図柄9a～9cの始動記憶数が最大値に達していなければ所定の乱数値が抽出される。そして、可変表示装置8にて特別図柄9a～9cの可変表示を開始できる状態（例えば、前回の可変表示終了または大当たり遊技状態終了）であれば可変表示装置8にて特別図柄9a～9cの可変表示が開始される。すなわち、遊技球が始動入賞口13に入賞し、始動口スイッチ62で検出されたことを条件として可変表示装置8にて特別図柄9a～9cの可変表示を行い、表示結果を導出表示させる。また、第1可変入賞装置12は、ソレノイド68によって開閉駆動される。

【0030】

また、可変表示装置8の下方（遊技領域7の中央付近）には、第2可変入賞装置20が配置されている。また、第2可変入賞装置20には、ソレノイド69により下部を支点として開閉可能に設けられた左右一対の可動片21を備えている。上述したように第2可変入賞装置20は、可変表示装置8の表示結果にもとづいて可動片21を開閉制御し、遊技球を受け入れ可能な第1の状態と遊技球を受け入れ不可能な第2の状態とに変化させる。

【0031】

この実施の形態では、遊技球を受け入れ可能な第1の状態としてソレノイド69を励磁されることにより可動片21を開放させる制御が実行され、遊技球を受け入れ不可能な第2の状態として可動片21を閉塞状態にする制御が実行される。なお、遊技球を受け入れ可能な第1の状態および遊技球を受け入れ不可能な第2の状態は上記したものに限られず、第2可変入賞装置20への入賞確率を第2の状態に比べて向上させるような状態を第1の状態とすればよい。例えば、誘導部材等を設け、第1の状態となったときには誘導部材により遊技球を第2可変入賞装置20の入賞領域に誘導させるように構成してもよい。

【0032】

第2可変入賞装置20の上部には、7セグメントLEDにより構成された普通図柄表示

器 15 が設けられている。この普通図柄表示器 15 は、所定条件の成立にもとづいて普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報を可変表示可能なものである。この実施の形態では、可変表示停止時の普通図柄の表示結果が当りを示す表示結果となったときに、第 1 可変入賞装置 12 が所定期間（例えば、0.5 秒）1 回だけ開放状態となる。

【 0 0 3 3 】

また、可変表示装置 8 の左下側にはゲート 10a が、可変表示装置 8 の右下側にはゲート 10b が配置されている。ゲート 10a には、ゲートスイッチ 61 が設けられ、ゲート 10a を通過した遊技球を検出する。ゲートスイッチ 61 により遊技球が検出されると、普通図柄の始動記憶数が最大値に達していなければ所定の乱数値が抽出される。そして、普通図柄表示器 15 にて普通図柄の可変表示を開始できる状態（例えば、前回の可変表示終了）であれば普通図柄表示器 15 にて普通図柄の可変表示が開始される。すなわち、ゲート 10a を遊技球が通過してゲートスイッチ 61 で検出されたことを条件として普通図柄表示器 15 にて普通図柄の可変表示を行い、表示結果を導出表示させる。

【 0 0 3 4 】

遊技領域の左側部には、4つランプにより構成され、始動入賞口 13 に入賞した有効入賞数すなわち特別図柄 9a ~ 9c の始動記憶数を表示する特別図柄始動記憶表示器 11a ~ 11d が設けられている。特別図柄始動記憶表示器 11a ~ 11d は、有効始動入賞（特別図柄 9a ~ 9c の始動記憶数が4未満のときの始動入賞）がある毎にランプを点灯させ、可変表示装置 8 にて特別図柄 9a ~ 9c の可変表示が開始される毎に点灯しているランプを1つ消灯させる。この実施の形態では、特別図柄 9a ~ 9c の始動記憶数が1のときに特別図柄始動記憶表示器 11a を点灯させ、特別図柄 9a ~ 9c の始動記憶数が2のときに特別図柄始動記憶表示器 11a , 11b を点灯させる。すなわち、特別図柄 9a ~ 9c の始動記憶数が多くなるに連れて点灯させるランプの個数を増やす。そして、可変表示装置 8 にて特別図柄 9a ~ 9c の可変表示が開始される毎に点灯させるランプの個数を減らすように構成している。

【 0 0 3 5 】

また、遊技領域の右側部には、4つのランプにより構成され、ゲート 10a を通過した有効通過数すなわち普通図柄の始動記憶数を表示する普通図柄始動記憶表示器 14a ~ 14d が設けられている。普通図柄始動記憶表示器 14a ~ 14d は、ゲート 10a の通過が有効である（普通図柄の始動記憶数が4未満のとき）ときに遊技球がゲート 10a を通過する毎にランプを点灯させ、普通図柄表示器 15 にて普通図柄の可変表示が開始される毎に点灯しているランプを1つ消灯させる。この実施の形態では、普通図柄の始動記憶数が1のときに普通図柄始動記憶表示器 14a を点灯させ、普通図柄の始動記憶数が2のときに普通図柄始動記憶表示器 14a , 14b を点灯させる。すなわち、普通図柄の始動記憶数が多くなるに連れて点灯させるランプの個数を増やす。そして、普通図柄表示器 15 にて普通図柄の可変表示が開始される毎に点灯させるランプの個数を減らすように構成している。

【 0 0 3 6 】

なお、この実施の形態では、特別図柄始動記憶表示器 11a ~ 11d および普通図柄始動記憶表示器 14a ~ 14d は、4つのランプにより構成され、特別図柄 9a ~ 9d および普通図柄の始動記憶数の最大値は4となっているが、これに限られるものではない。例えば、特別図柄 9a ~ 9c と普通図柄との両方またはいずれか一方の始動記憶数の最大値を20としてもよく、この場合には、特別図柄始動記憶表示器 11 および普通図柄始動記憶表示器 14 を構成するランプの数を20とするか、7セグメント LED、可変表示装置 8 、等にて始動記憶数を表示させるような構成としてもよい。

【 0 0 3 7 】

次に、第 2 可変入賞装置 20 について同じく図 2 を参照して詳細に説明する。この実施の形態の第 2 可変入賞装置 20 は、上部ステージ 23 を境にして上部入賞領域 22 と下部入賞領域 29 とが形成されている。上部入賞領域 22 の左右側方には、左右一対の可動片 21 が下部を支点としてソレノイド 69 により開閉可能に設けられ、さらに上部入賞領域

22の左右側方には可動片21が開放状態となったことにもとづいて第2可変入賞装置20に入賞した遊技球、言い換れば上部入賞領域22に入賞した遊技球を検出するカウントスイッチ63が設けられている。上部ステージ23は、上部入賞領域22に入賞した遊技球を中心誘導した後、後方に向かって転動させる傾斜面形状の部材により構成され、上部ステージ23の中央の後方側には開口が形成され、上部ステージ23を転動する遊技球が下部入賞領域29に落下可能になっている。

【0038】

上部入賞領域22のほぼ中央には、凹形状の可動ステージ25を備えた可動部材24が設けられている。可動部材24は、モータ66の駆動に伴って回転する左右一対の回転軸部材27が連結され、回転軸部材27が中央方向に回転することによって可動ステージ25が上部ステージ23の下方に位置する球貯留位置と、回転軸部材27が外側方向に回転することによって可動ステージ25が上部ステージ23の上方に位置する貯留解除位置と、に可動可能に設けられている。通常時には、可動ステージ25は貯留解除位置に停止し、上部ステージ23を転動する遊技球が下部入賞領域29に落下するが、予め定められた所定条件が成立した場合には、可動ステージ25が球貯留位置に停止することで上部ステージ23を転動する遊技球は下部入賞領域29に落下することなく可動ステージ25上部に貯留される。なお、可動ステージ25は、後方に傾斜した状態で配置しているため、可動ステージ25に貯留された遊技球は可動ステージ25から前方に逆戻りしないようになっている。

【0039】

下部入賞領域29には、上部ステージ23から落下した遊技球を受け止めて前方に転動させる下部ステージ30が設けられている。下部ステージ30の下方にはモータ67の駆動に伴って一定速度で左右方向に移動するV入賞口28が設けられ、V入賞口28には、V入賞口28に入賞（V入賞）した遊技球を検出するV入賞スイッチ64が設けられている。上述した所定条件が成立し、可動ステージ25が球貯留位置に停止したときには、V入賞口28は中央で停止した状態となる。また、下部ステージ30の後方には、可動ステージ25が球貯留位置に停止して可動ステージ25に遊技球を貯留した後、貯留解除位置に停止することで可動ステージ25の後方から下部入賞領域29に落下した遊技球をV入賞口28に誘導する誘導領域26が設けられている。可動ステージ25が球貯留位置に停止していない場合には、上部ステージ23を転動する遊技球は下部ステージ30上に直接落下するため誘導領域26を通過しない。このように、誘導領域26によってV入賞口28に誘導された遊技球は、誘導領域26によってV入賞口28に誘導されなかった遊技球よりもV入賞口28に入賞しやすいように構成されている。

【0040】

なお、上述した大当たり遊技状態では、第2可変入賞装置20が上述した第1態様で開閉制御される。そして、第2可変入賞装置20の可動片21が開放状態中に遊技球が特定の入賞領域（V入賞口28）に入賞して、V入賞スイッチ64で検出されると、大当たり遊技状態の継続権が発生する。すなわち、第2可変入賞装置20の可動片21が閉塞状態となった後、再び開放状態になる。大当たり遊技状態では、予め定められた所定回数（この実施の形態では、15回）を上限とする複数回のラウンドが実行される。なお、第2可変入賞装置20の可動片21が開放状態となってから可動片21が閉塞状態となるまでが1回のラウンドである。

【0041】

さらに、この実施の形態では、大当たり遊技状態の継続権が発生し易い、つまり、遊技球がV入賞口28に入賞し易い高確率ラウンドと、大当たり遊技状態の継続権が発生し難い、つまり、遊技球がV入賞口28に入賞し難い低確率ラウンドと、に移行制御する機能を備えている。高確率ラウンドの実行回数（高確率ラウンド実行回数）は、0回、2回、6回、14回、設定され、遊技球が始動入賞口13に入賞したときにいずれかに決定される。大当たり遊技状態にて高確率ラウンドの実行回数に達すると、それ以降のラウンドは低確率ラウンドが実行される。すなわち、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数（大当たり

ラウンド実行回数)は、高確率ラウンドの実行回数と低確率ラウンドの実行回数の合計回数であり、この実施の形態では大当たりラウンド実行回数は、1回、3回、7回、15回、となっている。なお、低確率ラウンドの実行中に遊技球がV入賞口28に入賞すると、継続権が発生するが、次に実行されるラウンドは低確率ラウンドとなる。

【0042】

この実施の形態では、上述した高確率ラウンドの実行回数に達するまでは、第2可変入賞装置20の内部構造が、遊技球をV入賞口28に入賞しやすい状態に制御され、高確率ラウンドの実行回数に達し、それ以降のラウンドにて低確率ラウンドが実行されるときには、遊技球がV入賞口28に入賞し難い状態に制御される。例えば、高確率ラウンドでは、可動ステージ25が球貯留位置に停止して可動ステージ25に遊技球を貯留可能な状態となるとともに、V入賞口28が中央で停止した状態に制御し、所定期間が経過するかまたはカウントスイッチ63により所定個数の遊技球が検出されると貯留解除位置に移動させる制御を行う。また、低確率ラウンドでは、可動ステージ25を常に貯留解除位置に停止させるとともにV入賞口28を左右方向に移動させるように制御する。

【0043】

なお、上述したように高確率ラウンドでは、可動ステージ25に貯留された遊技球が下部入賞領域29に落下するときには誘導領域26を通過することで下部ステージ30の中央に遊技球が誘導されて中央に停止しているV入賞口28に遊技球が入賞しやすい状態になっている。一方、低確率ラウンドでは、可動ステージ25に遊技球が貯留されず上部ステージ23から直接下部ステージ30上に落下するため下部ステージ30の中央に誘導されない。さらに、V入賞口28が左右方向に移動しているためV入賞口28に遊技球が入賞しにくい状態になっている。

【0044】

この実施の形態では、始動入賞口13に遊技球が入賞したときに高確率ラウンドの実行回数が決定され、大当たり遊技状態にて高確率ラウンドの実行回数に達すると、以降のラウンドでは低確率ラウンドが実行される。すなわち、高確率ラウンドの実行回数に達した場合には、次に実行するラウンド以降のラウンドにて第2可変入賞装置20の内部構造を変化させることにより、遊技球がV入賞口28に入賞し難い状態に制御する構成となっている。

【0045】

なお、内部構造を変化させることなく、大当たり遊技状態にて実行されるラウンドの実行回数に達した後にソフトリセットすることで大当たり遊技状態を強制的に終了させるように構成してもよい。例えば、主基板31に搭載されるCPU56は、始動入賞時に実行回数決定用乱数を抽出し、特別図柄通常処理(ステップS303)で可変表示装置8の表示結果を特定表示結果とする旨の判定がなされたことにもとづいて決定された大当たり遊技状態で実行するラウンドの実行回数を決定する。そして、大当たり終了処理(ステップS313)にて大当たり遊技状態にて実行するラウンドの実行回数に達した旨の判定がなされたときに、特定遊技状態を終了させ、特別図柄通常処理(ステップS303)を実行するように制御するようにしてもよい。

【0046】

図2は、本実施形態に係る弾球遊技機1の回路構成の概要を表したブロック図である。主基板31には、プログラムに従って弾球遊技機1を制御する基本回路53が搭載されている。基本回路53は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って遊技の信号を制御するCPU56、及び表示制御基板80等に制御信号を送信するI/Oポート部57を含む。なお、CPU56はROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、CPU56が実行する(または、処理を行う)ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているCPUについても同様である。また、この実施の形態で用いられる遊技制御手段とは、主基板31に搭載されるCPU56、ROM54、RAM5

5、I/Oポート部57、等の周辺回路のことである。

【0047】

また、ゲートスイッチ61、始動口スイッチ62、カウントスイッチ63、V入賞スイッチ64、クリアスイッチ65、満タンスイッチ(図示しない)、カウントスイッチ短絡信号(図示しない)、からの信号を基本回路53に与えるスイッチ回路32、第1可変入賞装置12を開閉するソレノイド68、第2可変入賞装置20に設けられた可動片21を開閉するソレノイド69、等を基本回路53からの指令に従って駆動するソレノイド回路33、回転軸部材27を駆動するモータ66、V入賞口28を左右に移動させるモータ67、等を基本回路53からの指令に従って駆動するモータ回路34、電源投入時に基本回路53をリセットするためのシステムリセット回路(図示しない)、基本回路53から与えられるデータに従って、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報、等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路35、も主基板31に搭載されている。

【0048】

また、主基板31に設けられた遊技制御手段(CPU56及びROM54, RAM55等の周辺回路)からのコマンドに基づいて、表示制御基板80に設けられた表示制御手段(表示制御用CPU(図示しない)、RAM(図示しない)、ROM(図示しない)、I/Oポート部(図示しない)、等の周辺回路によって可変表示装置8の表示を制御する機能)が、可変表示装置8の表示制御を行う。さらに、この実施の形態では、表示制御基板80に設けられた音声制御手段(表示制御用CPU(図示しない)、RAM(図示しない)、ROM(図示しない)、I/Oポート部(図示しない)、等の周辺回路によってスピーカ48の音声出力を制御する機能)によりスピーカ48の音声出力制御が、また、表示制御基板80に設けられたランプ制御手段(表示制御用CPU(図示しない)、RAM(図示しない)、ROM(図示しない)、I/Oポート部(図示しない)、等の周辺回路によって弾球遊技機1に設けられたランプ・LEDを制御する機能)により弾球遊技機1に設けられたランプ・LEDの発光制御、等を行う。なお、表示制御手段、音声制御手段、ランプ制御手段、をまとめて演出制御手段と呼ぶことがある。また、主基板31からは、可変表示装置8の表示制御、ランプ・LEDの点灯制御、遊技音発生等の演出の制御に関する指令情報として表示制御コマンド(制御信号)が伝送される。

【0049】

次に、この実施の形態における弾球遊技機1にて行われる遊技動作について説明する。遊技者が打球操作ハンドル5を操作することにより打球発射装置45から発射された遊技球は、誘導レール16を通って遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が始動入賞口13に入り、始動口スイッチ62で検出されると、所定の乱数値として大当たり判定用乱数および実行回数決定用乱数が抽出される。大当たり判定用乱数は、後述する事前判定手段により予め定められた所定の判定値と合致するか否かにもとづいて可変表示装置8の表示結果を特定表示結果とするか否かを判定する数値データである。また、実行回数決定用乱数は、大当たり判定用乱数が所定の判定値と合致したときに実行される大当たり遊技状態で実行される高確率ラウンドの実行回数を決定する数値データである。

【0050】

そして、可変表示装置8にて特別図柄9a～9cの可変表示を開始できる状態(例えば、前回の可変表示終了または大当たり遊技状態の終了)であれば、可変表示装置8にて特別図柄9a～9cの可変表示を開始する。特別図柄9a～9cの可変表示を開始できる状態でなければ、始動記憶数を1増やす。

【0051】

可変表示装置8における特別図柄9a～9cの可変表示は、一定時間が経過したときに停止する。停止時の特別図柄9a～9cが大当たり図柄(特定表示結果)となるときには、大当たり遊技状態に移行する。すなわち、第2可変入賞装置20の可動片21を、上述した第1態様で一定時間(例えば、30秒)経過するまで、または、所定個数(例えば10個)の遊技球がカウントスイッチ63によって検出されるまで開放状態に制御する。そして

、第2可変入賞装置20の開放中に遊技球がV入賞口28に入賞しV入賞スイッチ64で検出されると、継続権が発生し第2可変入賞装置20の開放が再度行われる。継続権の発生は、所定回数（例えば15ラウンド）許容される。

【0052】

停止時の可変表示装置8における特別図柄9a～9cが確率変動を伴う大当たり図柄（第1特定表示結果：確変図柄）である場合には、大当たり遊技状態終了後に次に当りとなる確率が高くなる。すなわち、確変状態という遊技者にとって更に有利な状態（特別遊技状態）となる。

【0053】

また、この実施の弾球遊技機1は、特別な制御をされない通常時には、後述する特別遊技状態および特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）とは異なる通常遊技状態に制御される。そして、特定遊技状態となる特定表示結果には、第1特定表示結果（確変図柄）と第1特定表示結果以外の第2特定表示結果（非確変図柄）が含まれ、本実施形態における弾球遊技機1は、後述する事前判定手段が表示結果を第1特定表示結果とすることを決定したときに可変表示装置8に第1特定表示結果を表示した後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）に制御し、大当たり遊技状態終了後に表示結果が通常遊技状態より特定表示結果となり易い（当りとなる確率が高い）特別遊技状態としての確変状態に制御する機能も有している。

【0054】

なお、特別遊技状態として時短状態に制御することにより、遊技者にとって更に有利な状態とするようにしてもよい。時短状態では、可変表示装置8における特別図柄9a～9cの変動表示（可変表示）が所定回数（例えば、100回）実行されるまで、可変表示装置8および普通図柄表示器15において可変表示時間（変動時間）が通常遊技状態より短縮される。更に、第1可変入賞装置12において、開放時間と開放回数とのうちの一方又は双方が通常遊技状態より高められる。第1可変入賞装置12の開放時間又は開放回数が通常遊技状態より高められることにより、始動入賞口13への始動入賞が発生しやすくなり、所定期間内での可変表示装置8における特別図柄9a～9cの可変表示回数が増加して通常遊技状態より特別図柄9a～9cが当り図柄またはリーチ表示結果となる確率が高まるため、遊技者にとって更に有利な状態となる。

【0055】

また、特別遊技状態は上記したものに限らず、遊技者に有利となる遊技制御を特別遊技状態とすればよい。以下、この遊技制御を大当たりに直接的には係わらないものと大当たりに直接的に係わるものとに分けて説明する。即ち、特定遊技状態に加える特別遊技状態とは、特定遊技状態とは別の特別遊技状態のことであってもよいし、また特定遊技状態を含む特別遊技状態のことであってもよい。先ず、大当たりに直接的には係わらない遊技制御としては、特別図柄9a～9c乃至普通図柄に対しての時間短縮（時短）制御又は確率変動（確変）制御、電役（例えば、第1可変入賞装置12または第2可変入賞装置20）の開放期間の延長制御、特別図柄乃至普通図柄に対しての始動通過領域の増設制御（例えば、遊技盤6に設置される入賞口を特別図柄9a～9cの始動入賞口として設定変更する制御）、賞球数の増加制御（例えば、入賞に伴う賞球を通常遊技状態時の13個から15個に増加する制御）、あるいは所定領域への通過率向上制御（例えば、始動入賞口13の上流側に打玉規制装置を設け、該打玉規制装置の作動により始動入賞率を向上する制御）を特別遊技状態とすることができる、さらには始動入賞に基づいて可変表示される図柄の停止図柄が所定の図柄の組合せになると開放する所定の電動役物への入賞があると所定の権利が発生又は継続する第3種弾球遊技機に本発明を適用した場合には、特定領域への入賞率向上制御を特別遊技状態としてもよい。一方、大当たりに直接的に係わる遊技制御としては、ラウンド上限数の向上制御、カウント上限数の向上制御、第2可変入賞装置20の開放延長制御、あるいは第2可変入賞装置20への入賞に伴う賞球数の増加制御を特別遊技状態とすることができる。なお、上記した遊技制御を組合せて特別遊技状態とすることもできるのは言うまでもない。さらには、特別遊技状態への突入（所定条件の成立）及び終了の契

機については、本実施形態中に記載のものに限定せず、乱数、遊技履歴（例えば、時間、リーチ回数、所定入賞口への入賞回数、通過回数等）、入賞、及びサブゲーム（例えば、ジャンケンなどで遊技者自身が選択できるものを含む）の4つの要素のうちいずれか1つ乃至任意の組合せを突入契機乃至終了契機に設定するものであればよい。

【0056】

また、可変表示装置8の停止時の特別図柄9a～9cの表示結果がリーチ表示結果である場合には、上述した第2態様で第2可変入賞装置20が開閉制御される。すなわち、第2態様で所定期間（例えば、1秒）経過するまで第2可変入賞装置20の可動片21を開放状態に制御する。第2可変入賞装置20の可動片21が開放状態となっているときに入賞した遊技球がV入賞口28に入賞すると特定遊技状態が発生する。この実施の形態では、V入賞口28に遊技球が入賞したときに特定遊技状態で実行される高確率ラウンドの実行回数が決定され、決定された高確率ラウンドの実行回数が経過するまでは上述した第1態様で所定期間経過するかまたは所定個数の遊技球がカウントスイッチ63によって検出されるまで可変入賞装置20の可動片21を開閉状態に制御する。

【0057】

次に遊技機の動作について説明する。図4は、CPU56が実行するメイン処理にて2mS毎に実行される割込処理（2mタイマ割込処理）を示すフローチャートである。CPU56に設けられているCTCの所定のレジスタ（時間定数レジスタ）には、所定値として2mSに相当する値が設定されている。そのため、2mS毎にタイマ割込が発生し、CPU56は、図4に示すステップS20～ステップS35の処理を実行する。

【0058】

2mタイマ割込処理において、CPU56は、レジスタの退避処理（ステップS20）を行った後、ステップS21～ステップS34の遊技制御処理を実行する。遊技制御処理において、CPU56は、まず、ゲート10aに設けられたゲートスイッチ61、始動入賞口13に設けられた始動口スイッチ62、第2可変入賞装置20に設けられたカウントスイッチ63、V入賞口28に設けられたV入賞スイッチ64等のスイッチの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（ステップS21）。

【0059】

次に遊技制御に用いられる大当たり判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップS22）。次いで、CPU56は、更に初期値用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（ステップS23、S24）。大当たり遊技状態とするか否かを判定する大当たり判定用乱数と、大当たり遊技状態となるときに可変表示装置8に導出表示する特別図柄9a～9cの表示結果（大当たり図柄）を決定する大当たり図柄決定用乱数と、普通図柄表示器15にて当たりとするか否かを判定する普通図柄当たり判定用乱数と、大当たり遊技状態で実行される高確率ラウンドの実行回数を決定する実行回数決定用乱数と、が判定用乱数であり、特別図柄9a～9cの変動パターンを決定する変動パターン決定用乱数と、大当たり遊技状態とならないときの特別図柄9a～9cの表示結果（はずれ図柄）を決定するはずれ図柄決定用乱数と、大当たり遊技状態とならないときにリーチとするか否かを決定するリーチ判定用乱数と、が表示用乱数である。

【0060】

次いで、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS25）。特別図柄プロセス処理では、遊技状態に応じて弾球遊技機1を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、特別図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。普通図柄プロセス処理では、普通図柄表示器15の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選び出されて実行される。そして、普通図柄プロセスフラグの値は、遊技状態に応じて各処理中に更新される。

【0061】

次いで、C P U 5 6 は、特別図柄 9 a ~ 9 c に関する演出制御コマンドを R A M 5 5 の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送信する処理を行う（特別図柄コマンド制御処理：ステップ S 2 7）。また、普通図柄に関する演出制御コマンドを R A M 5 5 の所定の領域に設定して演出制御コマンドを送信する処理を行う（普通図柄コマンド制御処理：ステップ S 2 8）。さらに、C P U 5 6 は、例えば、ホール管理用コンピュータに供給される大当たり情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（S ステップ S 2 9）。

【 0 0 6 2 】

また、C P U 5 6 は、遊技盤 6 に設けられた複数の入賞口の入賞口スイッチからの検出信号に基づく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップ S 3 0）。具体的には、複数の入賞口スイッチの何れかがオンしたことにに基づく入賞検出に応じて、払出手制御基板 3 6 に賞球個数を示す払出手制御コマンドを送信する。払出手制御基板 3 6 に搭載されている払出手制御用 C P U（図示しない）は、賞球個数を示す払出手制御コマンドに応じて球払出手装置 4 4 を駆動する。

【 0 0 6 3 】

そして、C P U 5 6 は、R A M 5 5 に記憶される数値データの記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する（ステップ S 3 1）。また、弾球遊技機 1 の制御状態を弾球遊技機 1 の外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する（ステップ S 3 2）。さらに、所定の条件が成立したときにソレノイド回路 3 3 に駆動指令を行う（ステップ S 3 3）。第 1 可変入賞装置 1 2 または第 2 可変入賞装置 2 0 を開放状態または閉塞状態としたりするために、ソレノイド回路 3 3 は、駆動指令に応じていずれかのソレノイドを駆動する。その後、レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 3 4）、割込許可状態に設定する（ステップ S 3 5）。

【 0 0 6 4 】

以上の処理によって、この実施の形態では、遊技制御処理は 2 m s 毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では、例えば、割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてよい。

【 0 0 6 5 】

図 5 は、図 4 に示す 2 m s タイマ割込処理のステップ 2 5 で実行される特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。C P U 5 6 は、特別図柄プロセス処理を行う際に、始動判定処理（ステップ S 3 0 1）および V 入賞判定処理（ステップ S 3 0 2）を実行した後に、内部状態に応じてステップ S 3 0 3 ~ ステップ S 3 1 3 のうちのいずれかの処理を実行する。

【 0 0 6 6 】

なお、始動判定処理（ステップ S 3 0 1）では、C P U 5 6 は、R A M 5 5 に記憶される数値データの記憶数（始動記憶数）が上限値に達しているかどうか確認し、R A M 5 5 に記憶される数値データの記憶数が最大値に達していないければ、R A M 5 5 に記憶される数値データの記憶数を 1 増やす。そして、数値データ更新手段（例えば、C P U 5 6 の数値データ（大当たり判定用乱数、等）を更新（カウントアップ）する機能：ステップ S 2 2）から大当たり判定用乱数および実行回数決定用乱数、等の各数値データ（乱数）の値を抽出し、それらを R A M 5 5 に格納する。なお、数値データ（乱数）を抽出するとは、数値データ（乱数）を生成させるためのカウンタからカウント値を読み出して、読み出したカウント値を数値データの値（乱数値）とすることである。

【 0 0 6 7 】

また、V 入賞判定処理（ステップ S 3 0 2）では、C P U 5 6 は、V 入賞スイッチ 6 4 がオン状態となったか否かを確認し、V 入賞スイッチ 6 4 がオン状態となったときには、大当たり遊技状態中か否かを確認する。大当たり遊技状態中でないときには、実行回数決定用乱数を抽出し、大当たり遊技状態で実行される高確率ラウンドの実行回数を決定する。大当たり遊技状態中のときには、大当たり遊技状態のラウンド数をカウントするラウンド数カウン

タを1加算し、ラウンド数カウンタが大当たり遊技状態で実行されるラウンド数の最大値である15回のラウンドを実行したことを示す値となったときに大当たり遊技状態を強制的に終了させる処理を実行する。

【0068】

特別図柄通常処理（ステップS303）：特別図柄9a～9cの可変表示を開始できる状態になるのを待つ。CPU56は、特別図柄9a～9cの可変表示が開始できる状態になると、RAM55に記憶される数値データの記憶数（始動記憶数）を確認する。すなわち、始動記憶があるか否かを確認する。そして、数値データの記憶数が0でなければ、特別図柄9a～9cの可変表示の結果、当りとするか否か（特定表示結果とするか否か）決定し、当りとする場合には実行回数決定用乱数にもとづいて高確率ラウンドの実行回数を決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS304に移行するように更新する。

【0069】

特別図柄停止図柄設定処理（ステップS304）：可変表示後の特別図柄9a～9cの停止図柄を決定する。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に移行するように更新する。

【0070】

変動パターン設定処理（ステップS305）：特別図柄9a～9cの可変表示の変動パターン（可変表示パターン）を、始動入賞時に抽出した変動パターン決定用乱数の値に応じて複数種類の変動パターン（可変表示パターン）の中から選択する。また、決定された変動パターンに基づいて、特別図柄9a～9cが可変表示を行って導出表示されるまでの可変表示時間（変動時間）を特別図柄プロセスタイマにセットした後、特別図柄プロセスタイマをスタートさせる。このとき、表示制御基板80に対して、特別図柄9a～9cの停止図柄を指令する情報（特別図柄指定コマンド）と、変動態様（変動パターン）を指令する情報（変動パターンコマンド）と、が送信される。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に移行するように更新する。また、変動パターン設定処理にて選択された変動パターンを指示する変動パターンコマンドは、特別図柄コマンド制御処理（ステップS27）で、表示制御基板80に送信される。

【0071】

特別図柄変動処理（ステップS306）：所定時間が経過（ステップS305でセットされた特別図柄プロセスタイマがタイムアウト）すると、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に移行するように更新する。

【0072】

特別図柄停止処理（ステップS307）：可変表示装置8にて可変表示される特別図柄9a～9cが停止されるように制御する。具体的には、特別図柄停止を示す演出制御コマンド（確定コマンド）が送信される状態に設定する。そして、特別図柄9a～9cの表示結果が大当たり図柄となった場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS311に移行するように更新し、特別図柄9a～9cの表示結果がリーチ表示結果となった場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS308に移行するように更新する。そうでない場合には、内部状態をステップS303に移行するように更新する。

【0073】

開閉部材開閉前処理（ステップS308）：可動片21が開閉できる状態になるのを待つ。具体的には、モータ66を駆動して可動ステージ25を貯留解除位置に停止させるとともに、可動片21が開閉されるまでの時間を開閉前タイマにセットし、開閉前タイマがタイムアウトした後、可動片21の開閉時間を開閉タイマにセットする。そして、内部状態をステップS309に移行するように更新する。

【0074】

開閉部材開閉中処理（ステップS309）：ソレノイド69を励磁することにより、可動片21を開閉状態に制御し、開閉タイマがタイムアウトしたことにもとづいて内部状態

をステップ S 3 1 0 に移行するように更新する。

【 0 0 7 5 】

開閉部材開閉終了処理（ステップ S 3 1 0）：可動片 2 1 を閉塞状態に制御する。その後、内部状態をステップ S 3 0 3 に移行するように更新する。

【 0 0 7 6 】

大当たり前処理（ステップ S 3 1 1）：V 入賞スイッチ 6 4 がオンとなったときに可動片 2 1 が開閉できる状態になるのを待つ。具体的には、CPU 5 6 は、決定された高確率ラウンドの実行回数に達したか否かを判定し、達していない旨の判定がなされたときにはモータ 6 6 を駆動して可動ステージ 2 5 を球貯留位置に停止させるとともに、V 入賞口 2 8 を左右方向に移動させるモータ 6 7 の駆動を停止する。そして、開閉前タイマがタイムアウトした後、可動片 2 1 の開閉時間を開閉タイマにセットする。そして、内部状態をステップ S 3 1 2 に移行するように更新する。

【 0 0 7 7 】

大当たり中処理（ステップ S 3 1 2）：ソレノイド 6 9 を励磁することにより、可動片 2 1 を開閉する。可動片 2 1 の開放が終了、即ち、開閉タイマがタイムアウトするか、あるいは、第 2 可変入賞装置 2 0 に遊技球が 10 個入賞すると内部状態をステップ S 3 1 3 に移行するように更新する。

【 0 0 7 8 】

大当たり後処理（ステップ S 3 1 3）：可動片 2 1 を閉塞状態に制御する。その後、モータ 6 6 を駆動して可動ステージ 2 5 を貯留解除位置に停止させる。そして、内部状態をステップ S 3 0 3 に移行するように更新する。

【 0 0 7 9 】

上述したように、この実施の形態では、始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したとき（例えば、始動判定処理が実行されたとき）に、高確率ラウンドの実行回数を決定する実行回数決定用乱数を抽出し、特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 3）にて可変表示装置 8 の表示結果を特定表示結果とする（当りとする）旨の判定がなされたときに実行回数決定用乱数にもとづいて高確率ラウンドの実行回数が決定される。具体的には、始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したときに、上述した始動判定処理（ステップ S 3 0 1）にて実行回数決定用乱数を抽出して RAM 5 5 に格納する。そして、特別図柄通常処理（ステップ S 3 0 3）にて可変表示装置 8 の表示結果を特定表示結果とする（当りとする）旨の判定がなされた場合には、RAM 5 5 に記憶される実行回数決定用乱数を読み出し、実行回数判定テーブルにもとづいて高確率ラウンドの実行回数を決定している。

【 0 0 8 0 】

また、可変表示装置 8 にリーチ表示結果が導出表示されたことにもとづいて第 2 可変入賞装置 2 0 が上述した第 2 様様で開放状態となったときには、V 入賞口 2 8 に遊技球が入賞したときに実行回数決定用乱数を抽出し、実行回数判定テーブルにもとづいて高確率ラウンドの実行回数を決定している。この実施の形態では、始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したときの方が V 入賞口 2 8 に遊技球が入賞したときに比べて高確率ラウンドの実行回数が多くなるようにラウンド実行回数データが構成された実行回数判定テーブルを用いて高確率ラウンドの実行回数を決定している。この実施の形態で使用される実行回数判定テーブルの一例を図 6 に示す。

【 0 0 8 1 】

図 6 に示すように、この実施の形態で使用される実行回数判定テーブルは、始動入賞口 1 3 に遊技球が入賞したとき（始動入賞時）と、可変表示装置 8 にリーチ表示結果が表示されたことにもとづいて第 2 可変入賞装置 2 0 を開放状態に制御し、このときに第 2 可変入賞装置 2 0 に入賞した遊技球が V 入賞口 2 8 に入賞したとき（V 入賞時）と、を別々に構成している。なお、この実施の形態では、高確率ラウンドの実行回数が 0、2、6、14 回設定され、それぞれに所定範囲の判定値が振り分けられている。

【 0 0 8 2 】

始動入賞時に選択される実行回数判定テーブルは、高確率ラウンドの実行回数が多くな

るよう判定値が振り分けられている。すなわち、高確率ラウンドの実行回数が多くなるにつれて多くの判定値が含まれるように判定データが構成されている。

【0083】

一方、V入賞時に選択される実行回数判定テーブルは、高確率ラウンドの実行回数が少なくなるように判定値が割り振られ、高確率ラウンドの実行回数が多くなるにつれて含まれる判定値が減少するような判定データにより構成されている。

【0084】

このように、特別図柄通常処理（ステップS303）にて可変表示装置8の表示結果を特定表示結果とする旨の判定がなされたときに実行回数判定テーブルにもとづいて決定した高確率ラウンドの実行回数はより多くのラウンドが実行されるように構成されるため、可変表示装置8にて特定表示結果が表示された場合には、V入賞口28に遊技球が入賞したことにもとづいて大当たり遊技状態となった場合に比べてより多くのラウンドが実行される。そのため、複数種類の特定遊技状態を実行することが可能となる。

【0085】

なお、上述したように、この実施の形態では、可変表示装置8の表示結果が特定表示結果にならなかった場合にも、第2可変入賞装置20が開放状態に制御され、第2可変入賞装置20が開放状態となっているときに入賞した遊技球がV入賞口28に入賞すると大当たり遊技状態を発生させるため、可変表示装置8にてリーチ表示結果が表示されたことにもとづいて第2可変入賞装置20を開放状態にする小当たりからV入賞口28に遊技球が入賞したことにもとづいて遊技者にとってより有利な特定遊技状態としての大当たりを発生させることが可能となるため、可変表示装置8の表示結果がはずれとなっても大当たりへの期待感を長時間に亘って持続させることができる。

【0086】

また、可変入賞装置20に入賞した遊技球を特定の通過領域（例えば、V入賞口28）と、特定の通過領域とは異なる通常の領域（例えば、下部入賞領域29のV入賞口28とは異なる領域であって遊技盤6の背面に導かれて排出可能となる領域）と、に振り分ける振り分け手段（例えば、可動ステージ25）と、振り分け手段を制御することにより遊技球を特定の通過領域に入賞させる確率が高い高確率ラウンド（例えば、可動ステージ25を球貯留位置に停止させることで遊技球を可動ステージ25に貯留した後、可動ステージ25を貯留解除位置に移動させることで遊技球を誘導領域を通過させてV入賞口28に誘導するラウンド）と、高確率ラウンドに比べて遊技球を特定の通過領域に入賞させる確率が低い低確率ラウンド（例えば、可動ステージ25を貯留解除位置に停止させることで上部ステージ23を転動する遊技球を可動ステージ25に貯留させずに下部ステージ30上に落下させるとともにV入賞口28を左右方向に移動させることで下部ステージ30を転動する遊技球がV入賞口28に入賞しにくいラウンド）と、を含むラウンドのいずれかに制御する振分制御手段（例えば、CPU56の機能であってモータ66を駆動制御して可動ステージ25を球貯留位置と貯留解除位置とに可動制御する部分）と、高確率ラウンドの実行回数（例えば、0、2、6、14回）を決定する実行回数決定手段（例えば、CPU56の機能であって遊技球が始動入賞したときに始動判定処理（ステップS301）で実行回数決定用乱数を抽出し、特別図柄通常処理（ステップS303）で可変表示装置8の表示結果を特定表示結果とする旨の判定がなされたときに、実行回数決定用乱数と実行回数判定テーブルとともにとづいて高確率ラウンドの実行回数を決定する部分）と、実行回数決定手段によって決定された高確率ラウンドの実行回数に達したか否かを判定する実行回数判定手段（例えば、CPU56の機能であって大当たり前処理（ステップS311）にて高確率ラウンドの実行回数に達したか否かを判定する部分）と、を備え、振分制御手段は、実行回数判定手段によって高確率ラウンドの実行回数に達したことが判定されるまでは高確率ラウンドに制御し、高確率ラウンドの実行回数に達したことが判定された以降のラウンドを低確率ラウンドに制御する（例えば、大当たり前処理（ステップS311）にて高確率ラウンド実行回数に達した旨の判定がなされたときにモータ66を駆動して可動ステージ25を貯留解除位置に停止させて低確率ラウンドに制御する）ように構成してもよ

い。

【0087】

また、特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）におけるラウンドの実行回数の上限である上限実行回数を決定するラウンド上限実行回数決定手段（例えば、C P U 5 6 の機能であって始動入賞したときに始動判定処理（ステップS 3 0 1）で実行回数決定用乱数を抽出し、特別図柄通常処理（ステップS 3 0 3）にて可変表示装置8の表示結果を特定表示結果とする旨の判定がなされたときに実行回数決定用乱数と実行回数判定テーブルとともにとづいてラウンドの実行回数を決定する部分）と、ラウンド上限実行回数決定手段によって決定された上限実行回数に達したか否かを判定するラウンド上限回数判定手段（例えば、C P U 5 6 の機能であって大当たり終了処理（ステップS 3 1 3）にてラウンドの実行回数に達したか否かを判定する部分）と、を備え、ラウンド上限回数判定手段によって上限実行回数に達したことが判定されたときに特定遊技状態を終了させる制御を行う（例えば、大当たり終了処理（ステップS 3 1 3）にて大当たりラウンド実行回数に達したときに特別図柄通常処理（ステップS 3 0 3）に移行する制御を行う）ように構成してもよい。

【0088】

また、特定遊技状態（例えば、大当たり遊技状態）におけるラウンドの実行中に遊技球が特定の通過領域（例えば、V入賞口28）を通過したときに次のラウンドに移行させ、特定遊技状態におけるラウンドの実行中に遊技球が特定の通過領域を通過しなかったときに特定遊技状態を終了させる（例えば、C P U 5 6 の機能であってV入賞判定処理（ステップS 3 0 2）で大当たり遊技状態中にV入賞スイッチ64がオンになったことにもとづいて大当たり前処理（ステップS 3 1 1）が実行されるように特別図柄プロセスフラグを更新し、大当たり遊技状態中にV入賞スイッチ64がオンにならなかったことにもとづいて特別図柄通常処理（ステップS 3 0 3）が実行されるように特別図柄プロセスフラグを更新する部分）のように構成してもよい。

【図面の簡単な説明】

【0089】

【図1】本実施形態に係る弾球遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】本実施形態に係る遊技盤の正面である。

【図3】本実施形態に係る弾球遊技機の回路構成の概要を表したブロック図である。

【図4】2ms タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図5】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図6】実行回数判定テーブルの一例を示す説明図である。

【符号の説明】

【0090】

1	弾球遊技機
8	可変表示装置
1 2	第1可変入賞装置
1 3	始動入賞口
2 0	第2可変入賞装置
2 8	V入賞口
5 6	C P U
8 0	表示制御基板