

(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2015-66213
(P2015-66213A)

(43) 公開日 平成27年4月13日(2015.4.13)

(51) Int.Cl. F I テーマコード(参考)
A63F 7/02 (2006.01) A63F 7/02 316A 2C088

審査請求 有 請求項の数 3 O L (全 42 頁)

(21) 出願番号	特願2013-203564 (P2013-203564)	(71) 出願人	000204262 タイヨーエレクトリック株式会社 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目11番12号
(22) 出願日	平成25年9月30日(2013.9.30)	(74) 代理人	110001472 特許業務法人かいせい特許事務所
		(72) 発明者	竹内 尊浩 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内
		(72) 発明者	海原 慎也 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内
		(72) 発明者	兵道 俊之 愛知県名古屋市西区見寄町125番地 タイヨーエレクトリック株式会社内
		Fターム(参考)	2C088 EB24

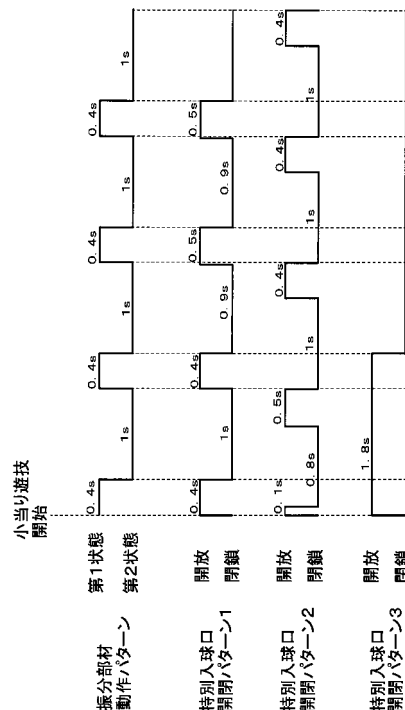
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過することで特定遊技を開始する遊技機において、遊技興趣を高める。

【解決手段】可変入球口の開閉態様を設定する手段と、可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、特定領域を遊技球が通過すると特定遊技を実行する手段と、遊技球が特定領域を通過する可能性を変化させる可動部とを設ける。可動部は、可変入球口が入球可能状態となったことを契機として、特定領域への遊技球通過可能性が高い第1状態とされ、所定時間経過後に遊技球通過可能性が低い第2状態とされる。可変入球口の開閉態様として、可変入球口を所定時間開放させ、可動部が第2状態となってから閉鎖させる第1開閉態様と、可変入球口を所定時間開放させて閉鎖させ、可動部が第2状態になるときに合わせて可変入球口を長い時間開放させる第2開閉態様とを設ける。

【選択図】 図15



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口の開閉態様を設定する開閉態様設定手段と、

前記可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

所定の態様で動作することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性を変化させる可動部と、

を備え、

前記可動部は、前記可変入球口が入球可能状態となったことを契機として、所定の態様による動作を実行することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第 1 状態と、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第 2 状態と、に変化するものであり、

前記所定の態様は、動作開始時に前記第 1 状態とされ、所定時間経過後に前記第 2 状態とされるようになっており、

前記可変入球口の開閉態様として、前記可動部が第 1 状態のときに前記可変入球口が入球可能状態となる時間が所定時間である第 1 開閉態様と、前記可動部が第 1 状態のときに前記可変入球口が入球容易状態となる時間が前記所定時間より短い第 2 開閉態様と、を有することで、

前記第 1 開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第 2 状態となってから閉鎖させ、

前記第 2 開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させて閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第 2 状態になるときに合わせて前記可変入球口を前記所定時間より長い時間開放させるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記第 1 開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第 2 状態となってから閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第 1 状態になるときに合わせて前記可変入球口を開放させるように構成されている

ことを特徴とする請求項 1 の記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 開閉態様において入球可能状態となる期間と、前記第 2 開閉態様において入球可能状態となる期間とを略同じ期間とする

ことを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、いわゆるセブン機、羽根物、権利物といったパチンコ遊技機や組合せ式遊技機（アレンジボール遊技機）等の遊技機（弾球遊技機）に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機において、大当り遊技と小当り遊技を設け、小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が可変入球口内の特定領域を通過することで、小当りから大当りに昇格し、大当り遊技を開始する遊技機が提案されている（特許文献 1 参照）。この構成によれば、始動口への遊技球入球を契機とする 1 段階目の抽選、可変入球口内の特定領域への遊技球入球を契機とする 2 段階目の抽選を経て大当りを発生させることができる。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 1 1 - 1 0 7 4 1 号公報

【 発明の開示 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

しかしながら、上記特許文献 1 のように小当り遊技中に可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過することで大当り遊技を開始する構成は多くの遊技機に搭載されて周知化しており、遊技興趣の更なる向上を図ることが困難となっている。

【 0 0 0 5 】

そこで、本発明は上記点に鑑み、可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過することで特定遊技を開始する遊技機において、遊技興趣を高めることを目的とする。

10

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するため、本発明は、

遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口の開閉態様を設定する開閉態様設定手段と、

前記可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

20

所定の態様で動作することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性を変化させる可動部と、

を備え、

前記可動部は、前記可変入球口が入球可能状態となったことを契機として、所定の態様による動作を実行することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第 1 状態と、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第 2 状態と、に変化するものであり、

前記所定の態様は、動作開始時に前記第 1 状態とされ、所定時間経過後に前記第 2 状態とされるようになっており、

前記可変入球口の開閉態様として、前記可動部が第 1 状態のときに前記可変入球口が入球可能状態となる時間が所定時間である第 1 開閉態様と、前記可動部が第 1 状態のときに前記可変入球口が入球容易状態となる時間が前記所定時間より短い第 2 開閉態様と、を有することで、

30

前記第 1 開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第 2 状態となってから閉鎖させ、

前記第 2 開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させて閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第 2 状態になるときに合わせて前記可変入球口を前記所定時間より長い時間開放させるように構成されている

ことを特徴としている。

【 0 0 0 7 】

40

本発明の構成によれば、可動部は、可変入球口の最初の開放動作（入球可能状態）を契機として第 1 状態になるので、この第 1 状態に合わせて可変入球口を入球可能状態とする第 1 開閉態様を設定することで、可変入球口から入球した遊技球が特定領域を通過する可能性を高くすることができる。これにより、可変入球口の開放時間を効率的に使って、特定領域の通過可能性を最大限に高くすることができ、「可動物の動作の態様に合わせて、可変入球口の開閉動作を実行することで、遊技球が特定領域を通過する可能性を最大限に高めたり、あるいは低めたりすることができる」という新規な遊技性を実現することができる。また、特定領域を遊技球が通過する可能性が低く設定される第 2 開閉態様においては、可動部を動作開始させる契機とするための可変入球口の開放動作を行った後に、一旦閉鎖し、これにより、可動部が第 1 状態となっている期間

50

の大半（略全て）を閉鎖状態とすることができる。更に、可動部が第2状態（特定領域に入球しがたい状態）になるのに合わせて再度開放動作を行う態様としている。これにより、可動部が第1状態となる期間と可変入球口の入球可能状態となる期間とが重なり合う時間をできるだけ短くすることができる。この結果、特定領域の通過可能性の異なる開閉態様を提供することができるという遊技性を実現できる。また、可動部が第1状態となる期間と可変入球口の入球可能状態となる期間とが重なり合う時間をできるだけ短くするために、好適には、可動部の動作契機となる最初の開放の開放時間（入球可能状態とされる期間）を、遊技球の入球が困難となるくらいの極短時間（例えば、0.5秒程度）とすることが望ましい（「短開放」、「一瞬開閉」ともいう）。また、短開放の後の閉鎖時間は、短開放の時間（所定時間）よりも長くすることができる。また第2状態になるときに合わせた行われる所定時間より長い開放を「長開放」ともいう。可動部の動作の態様として、動作開始時に第1状態とされ、所定時間経過後に第2状態とされることを特定したが、その後も所定の態様で第1状態と第2状態とに変化し、所定条件の成立で、動作を終了するものとされる。

10

【0008】

また、「可変入球口の開閉態様によって、遊技球が特定領域を通過する可能性が変化する」という新規な遊技性を実現することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0009】

尚、可動部としては、可変入球口内に設けられ、特定領域への遊技球の誘導態様（誘導ルート）に変化を与える部材を例示することができる。また、可変入球口の開閉態様として複数の開閉態様が設定されており、当該複数の開閉態様は、入球可能状態となる期間や入球可能状態となる時期や入球可能状態となる回数等の少なくとも一つが異なるものとされている。これにより、可動部の動作の態様が同じであっても、可変入球口が入球可能状態となる際の、特定領域への遊技球の入球可能性が異なるものとされている。また、可動部の動作の態様には、停止状態と動作状態とからなるパターンを所定周期で繰り返す態様や、動作状態のみからなるパターンを所定周期で繰り返す態様等が含まれる。また、可変入球口の開閉態様としては、入球可能状態とする回数を1回とする態様と、入球可能状態と入球不能状態とを繰り返すことで入球可能状態とする回数を複数回とする態様とが例示される。

20

【0010】

また、本発明は、上記構成において、

前記第1開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第2状態となってから閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第1状態になるときに合わせて前記可変入球口を開放させるように構成されている

30

ことを特徴としている。

【0011】

これにより、可変入球口の開放時間を効率的に使って、特定領域の通過可能性を最大限に高くすることができ、「可変入球口の開閉態様を可動物の動作の態様に基づいて設定することで、遊技球が特定領域を通過する可能性を最大限に高めることができる」という新規な遊技性を実現することができ、遊技興趣を高めることができる。また第1開閉態様における閉鎖タイミングを、可動部が第2状態となるタイミングに合わせることで、可動部が第1状態となる期間と可変入球口の入球可能状態となる期間とが重なり合う時間をできるだけ長くすることができる。

40

【0012】

また、本発明は、上記構成において、

前記第1開閉態様において入球可能状態となる期間と、前記第2開閉態様において入球可能状態となる期間とを略同じ期間とする

ことを特徴としている。

【0013】

これにより、入球可能状態の期間、即ち開放期間を略同じ期間とすることができるので

50

、入球によって獲得できる賞球等の遊技利益を同等にしつつ、特定領域への通過可能性を変化させることができ、遊技興趣を高めることができる。

【発明の効果】

【0014】

以上の本発明の構成によれば、可変入球口に入球した遊技球が特定領域を通過することで特定遊技を開始する遊技機において、遊技興趣を高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【図1】本発明を適用した実施例に係る遊技機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

10

【図3】中央装置の正面図である。

【図4】中央装置下部の斜視図である。

【図5】振分部材の動作態様と特別入球口の開閉態様との関係を示すタイミングチャートである。

【図6】演出表示装置の表示例を示す説明図である。

【図7】電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【図8】メインジョブの流れを示すフローチャートである。

【図9(a)】特別図柄遊技処理の前半部分を示すフローチャートである。

【図9(b)】特別図柄遊技処理の後半部分を示すフローチャートである。

【図10】始動口入賞処理を示すフローチャートである。

20

【図11】特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図12】小当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図13】大当り遊技処理を示すフローチャートである。

【図14】大当り遊技終了時処理を示すフローチャートである。

【図15】第2実施例の振分部材の動作態様と特別入球口の開閉態様との関係を示すタイミングチャートである。

【図16】第3実施例の振分部材の動作態様と特別入球口の開閉態様との関係を示すタイミングチャートである。

【図17】第3実施例の特別図柄変動表示処理を示すフローチャートである。

【図18】第3実施例の小当り遊技処理を示すフローチャートである。

30

【発明を実施するための形態】

【0016】

(第1実施例)

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

【0017】

図1は、本実施例の遊技機1の正面図である。図1に示すように、遊技機1は、遊技枠2と遊技盤20等を備えている。図1では遊技盤20の詳細な図示を省略している。遊技枠2は、外枠3、中枠4、前面枠5、上皿部6、下皿部7等から構成される。中枠4は、前面枠5が前面側に配置されているため、図1においては明示されていない。

40

【0018】

外枠3は木製の板状体を略長方形の枠状に組立てたものである。外枠3は、パチンコホルの島設備に設けられた設置部位に固定されると共に遊技機本体を支持するためのものである。この外枠3は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体3aと、外枠本体3aの前面下部を覆う前板部3bとを備えている。

【0019】

中枠4はプラスチック製で遊技機1の本体枠を構成するもので、外枠3の内側にはめ込まれて設置されており、外枠3に対して開閉可能に左端で軸支されている。この中枠4は

50

、上側 2 / 3 程度を占める枠体部と下側 1 / 3 程度を占める下板部とから構成されている。枠体部の前面側には遊技盤 20 と前面枠 5 とが重なるように設けられている。前面枠 5 における下方側には、上皿部 6 と下皿部 7 が一体的に設けられている。下板部には、遊技球を遊技盤 20 に発射する発射手段を構成する発射装置 12 (図 7 参照)、遊技球を発射装置 12 に供給する球送り装置 (図示略) が設けられている。前面枠 5 の右側下方には、前面枠 5 を閉じた場合にこれを施錠するための施錠装置 5 b が設けられている。

【 0 0 2 0 】

前面枠 5 は、中枠 4 の前面側に配置され、中枠 4 の左端で開閉可能に支持されている。前面枠 5 はプラスチック製であり、その奥側に配置される遊技盤 20 の盤面を視認可能にするための開口部 5 a が形成されている。前面枠 5 の裏面には、開口部 5 a に対応したガラス板等の透明板を備える略長形状の透明板枠 (図示略) が装着されている。

10

【 0 0 2 1 】

前面枠 5 における開口部 5 a の周囲には、LED 等を用いた枠ランプ部 5 c が設けられている。枠ランプ部 5 c は、遊技効果を高めるために遊技の進行に応じて点灯・消灯あるいは点滅する。

【 0 0 2 2 】

上皿部 6 は、前面枠 5 における開口部 5 a の下側に設けられている。上皿部 6 には、賞球あるいは貸球として払い出される遊技球を排出するための排出口 6 a が設けられている。上皿部 6 の上面のうち、中央には演出ボタン 8、右側には CR 操作部 9 がそれぞれ設けられている。演出ボタン 8 は、中ボタン 8 a と、中ボタン 8 a の左側に設けられた左ボタン 8 b と、中ボタン 8 a の右側に設けられた右ボタン 8 c とからなる。

20

【 0 0 2 3 】

CR 操作部 9 は、遊技機 1 の左側に設けられたプリペイドカードユニット 13 (CR ユニット) を操作するために用いられるもので、プリペイドカードの返却を要求する返却ボタン 9 a と、プリペイドカードの残り度数を表示する度数表示部 9 b と、遊技球の貸し出しを要求する球貸ボタン 9 c とを備えている。

【 0 0 2 4 】

下皿部 7 は、前面枠 5 における上皿部 6 の下方に設けられている。下皿部 7 の略中央には、遊技機 1 の内部から下皿部 7 に遊技球を排出するための排出口 7 a が設けられている。下皿部 7 の右端には、遊技者が発射装置 12 を操作するための発射ハンドル 10 が設けられている。発射ハンドル 10 には、遊技者が触れていることを検知する接触検知手段としてのタッチスイッチ 10 a が設けられている。発射ハンドル 10 の左側面には、遊技者が操作して遊技球の発射を一時的に停止する発射停止スイッチ 10 b が配置されている。

30

【 0 0 2 5 】

また、遊技機 1 には、遊技状態に応じた効果音等を発生させるためのスピーカ 11 a ~ 11 d が設けられている。スピーカ 11 a ~ 11 d は、前面枠 5 の上部に設けられた上部スピーカ 11 a、11 b と、前面枠 5 の下方の前板部 2 b に設けられた下部スピーカ 11 c、11 d とからなる。

【 0 0 2 6 】

次に、本実施例の遊技盤 20 の表面構造について説明する。図 2 は遊技盤 20 の正面図である。遊技盤 20 は、略長方形の木製の板状体であって中枠 3 に着脱可能に取り付けられているとともに、裏機構盤 (図示略) によりその背面側が覆われている。

40

【 0 0 2 7 】

図 2 に示すように、遊技盤 20 には、遊技盤 20 の表面 (盤面) に設けられた外レール 22 と内レール 23 とにより、略円形状の遊技領域 21 が形成されている。遊技領域 21 内には、中央装置 100、普通図柄作動ゲート 27、始動口 28、大入賞装置 33、左入賞口 34、35、右入賞口 36、37、第 1 装飾部材 50、第 2 装飾部材 60 等の遊技装置が配設されている。また、遊技領域 21 には各遊技装置との位置バランスを考慮して多数の障害釘が配設されている。

【 0 0 2 8 】

50

中央装置（センター役物）100は、遊技領域21の略中央部に配置されている。ここで、中央装置100を図3、図4に基づいて説明する。

【0029】

図3は、中央装置100の正面図である。図3に示すように、中央装置100は、周壁部材101、102、103、振分装置109、誘導経路110、111、遊技球移送装置112、特別遊技装置113を備えている。

【0030】

周壁部材101、102、103は、中央装置100の上側領域において、前方（遊技者側）に突出するように設けられている。第1周壁部材101は、正面から見て略逆U字状になっており、中央装置100の最上部に配置されている。第1周壁部材101の左下には、第2周壁部材102が設けられ、第1周壁部材101の右下には、第3周壁部材103が設けられている。第2周壁部材102は、右上から左下に向かって傾斜しており、第3周壁部材103は左上から右下に向かって傾斜している。

【0031】

第1周壁部材101の左側下端部と、第2周壁部材102の右端部との間には、所定幅（遊技球の直径の約2～4倍の幅）の隙間が設けられ、中央装置100の内部に遊技球を導入可能な第1特別入球口102として構成されている。第1周壁部材101の右側下端部と、第3周壁部材103の左端部との間にも、所定幅（遊技球の直径の約2～4倍の幅）の隙間が設けられ、中央装置100の内部に遊技球を導入可能な第2特別入球口105として構成されている。また、第2周壁部材102の右端部と、第3周壁部材103の左端部との間には、所定幅（遊技球の直径の約3～5倍の幅）の隙間が設けられ、遊技球を左右に振り分ける振分部106を構成している。

【0032】

第1特別入球口104および第2特別入球口104には、開閉部材107、108がそれぞれ設けられている。開閉部材107、108は、略羽根状の部材によって構成されるとともに、その下端部を回転軸として中央装置100の外方に向かって回動可能となっている。つまり、この開閉部材107、108は、下端部の回転軸を中心として回動することで、直立状態となって、特別入球口104、105を閉鎖する閉鎖状態と、中央装置100の外方に向かって傾斜して、特別入球口104、105を開放する開放状態とに変化することができる。第1開閉部材107と第2開閉部材108は、連動して同時に開閉する。

【0033】

開閉部材107、108が閉鎖状態となると、特別入球口104、105が閉鎖され、遊技領域21を流下する遊技球が特別入球口104、105を介して中央装置100内に入球することが不可能な入球不能状態となる。一方、開閉部材107、108が開放姿勢となると、特別入球口104、105が開放され、特別入球口104、105を介して、中央装置100内に入球することが可能な入球可能状態となる。開閉部材107、108が開放状態となったとき、開閉部材107、108の傾斜面が、遊技球を特別入球口104、105に誘導するための誘導面を構成する。

【0034】

これらの開閉部材107、108は、開閉部材ソレノイド107c、108c（図7参照）により開閉動作するように構成されている。開閉部材107、108の開閉制御は、後述の主制御部200のCPU200bによって行われるように構成されている。後述のように、小当り遊技が開始することで、開閉部材107、108が所定の開閉パターンにしたがって開閉動作するように構成されている。開閉部材107、108による特別入球口104、105の開閉パターンについては、後で詳細に説明する。

【0035】

振分部106には、振分部材109が設けられている。振分部材109は、特別入球口104、105から入球した遊技球の動きに変化を与える装置である。本実施例の振分部材109は、遊技球が回転可能な板面を有する1枚の板状部材から構成されたシーソー形

10

20

30

40

50

の振分装置であり、遊技球を右方向または左方向にいずれかに振り分けるように構成されている。振分部材 109 は揺動可能になっており、振分部材ソレノイド 109c (図 7 参照) によって、中央付近の回転軸を中心として両端が互いに反対方向に移動可能 (揺動可能) となっている。

【0036】

振分部材 109 が右方向または左方向に傾斜することで、振分部材 109 の右下に位置する第 1 誘導経路 110 に振り分けられる第 1 状態と、振分部材 109 が左方向に傾斜することで、振分部材 109 の左下に位置する第 2 誘導経路 111 に振り分けられる第 2 状態とを切り替え可能となる。後述のように、第 1 誘導経路 110 に振り分けられる第 1 状態では、遊技球が特定領域 113b (図 4 参照) を通過する確率が所定の確率となり、第 2 誘導経路 111 に振り分けられる第 2 状態では、遊技球が特定領域 113b (図 4 参照) を通過する確率が第 1 状態より低くなる。振分部材 109 は、特別入球口 104、105 の開放開始 (小当り遊技の開始) を契機として、所定の動作パターンで作動を開始するように構成されている。

10

【0037】

2つの誘導経路 110、111 は、内部を遊技球が通過可能な筒状部材として構成されている。誘導経路 110、111 の上端側開口部は、振分部材 109 の近傍に位置している。振分部材 109 によって左側に振り分けられた遊技球は、第 2 誘導経路 111 に入球し、第 2 誘導経路 111 の内部を通過して中央装置 100 の左下方に誘導される。振分部材 109 によって右側に振り分けられた遊技球は、第 1 誘導経路 110 に入球し、第 1 誘導経路 110 の内部を通過して中央装置 100 の右下方に誘導される。

20

【0038】

図 3 では図示を省略しているが、誘導経路 110、111 の最上流部には、振分部材 106 で振り分けられた遊技球を検知する特別入球口検知スイッチ 104s、105s (図 7 参照) が設けられている。第 2 誘導経路 111 には、第 1 特別入球口検知スイッチ 104s が設けられ、第 1 誘導経路 110 には、第 2 特別入球口検知スイッチ 105s が設けられている。これらの特別入球口検知スイッチ 104s、105s により、特別入球口 104、105 に入球した遊技球を検知することができ、さらに振分部材 109 によって遊技球がいずれの誘導経路 110、111 に振り分けられたかを検知できる。

30

【0039】

中央装置 100 の最下端には、左側に遊技球移送装置 112 が設けられ、右側に特別遊技装置 113 が設けられている。このため、第 2 誘導経路 111 にて誘導された遊技球は遊技球移送装置 112 に供給され、第 1 誘導経路 110 にて誘導された遊技球は特別遊技装置 113 に供給される。

【0040】

図 4 は、遊技球移送装置 112 と特別遊技装置 113 の斜視図である。遊技球移送装置 112 は、遊技球を特別遊技装置 113 に移送するか、あるいは遊技球を中央装置 100 の外部に排出するように構成されている。特別遊技装置 113 は、特定領域 113b と非特定領域 113c を備えており、遊技球が特定領域 113b を通過した場合に大当り遊技が開始するように構成されている。大当り遊技については後述する。

40

【0041】

上述のように、第 2 誘導経路 111 を通過した遊技球は、遊技球移送装置 112 に供給され、さらに遊技球移送装置 112 を介して特別遊技装置 113 に供給される。一方、第 1 誘導経路 110 を通過した遊技球は、特別遊技装置 113 に直接供給される。このため、遊技球が第 2 誘導経路 111 を通過したときより、遊技球が第 1 誘導経路 110 を通過したときの方が、遊技球が特定領域 113b を通過する可能性が高く、大当り遊技が開始する可能性が高くなる。このことから、第 2 誘導経路 111 が大当り遊技が開始する確率が低い「ノーマルルート」を構成し、第 1 誘導経路 110 が大当り遊技が開始する確率が高い「スペシャルルート」を構成している。

【0042】

50

遊技球移送装置 1 1 2 は、ローラ部材 1 1 2 a、転動部 1 1 2 b、傾斜誘導部 1 1 2 c を備えている。ローラ部材 1 1 2 a は、円柱形状であり、軸方向が水平に配置されている。ローラ部材 1 1 2 a は、移送ローラ用モータ 1 1 2 m (図 7 参照) によって所定速度で回転駆動される。ローラ部材 1 1 2 a は、外周面が手前側から上方に移動し、奥側に移動するように回転する。つまり、図 4 における右側からみた場合には、ローラ部材 1 1 2 a は時計方向に回転する。

【 0 0 4 3 】

ローラ部材 1 1 2 a の手前側は、転動部 1 1 2 b が設けられている。転動部 1 1 2 b は、上面を遊技球が転動可能となっており、中央付近に手前側 (遊技者側) に向かって下方に傾斜する傾斜面を有している。ローラ部材 1 1 2 a の表面には、複数の吸着片 1 1 2 c が設けられている。吸着片 1 1 2 c は、遊技球を吸着可能な永久磁石から構成されている。

10

【 0 0 4 4 】

転動部 1 1 2 b において、吸着片 1 1 2 c に吸着されなかった遊技球は、中央装置 1 0 0 の手前側から下方に落下し、中央装置 1 0 0 から排出される。転動部 1 1 2 b に位置する遊技球が、吸着片 1 1 2 c に吸着された場合には、ローラ部材 1 1 2 a の外表面の回転に伴ってローラ部材 1 1 2 a の奥側に設けられた傾斜誘導部 1 1 2 d に移送される。傾斜誘導部 1 1 2 d は、図 4 における左上から右下に向かって傾斜しており、傾斜誘導部 1 1 2 d に供給された遊技球は、遊技球移送装置 1 1 2 の右側に位置する特別遊技装置 1 1 3 に誘導される。

20

【 0 0 4 5 】

特別遊技装置 1 1 3 は、円板状の回転体 1 1 3 a が設けられている。回転体 1 1 3 a は、板面が水平に配置され、回転体用モータ 1 1 3 m (図 7 参照) にて一定速度で回転駆動される。回転体 1 1 3 a の外周部には、遊技球が通過可能な複数の凹部が形成されている。複数の凹部のうち 1 つの凹部が特定領域 1 1 3 b として構成され、他の 3 つの凹部が非特定領域 1 1 3 c として構成されている。特別遊技装置 1 1 3 に供給された遊技球は、回転体 1 1 3 a の特定領域 1 1 3 b または非特定領域 1 1 3 c のいずれかを通過して中央装置 1 0 0 から排出される。

【 0 0 4 6 】

中央装置 1 0 0 には、特定領域 1 1 3 b を通過した遊技球を検知する特定領域検知スイッチ 1 1 4 (図 7 参照) が設けられている。さらに中央装置 1 0 0 には、特定領域 1 1 3 b を通過することなく中央装置 1 0 0 から排出される遊技球、つまり非特定領域 1 1 3 c を通過した遊技球または遊技球移送装置 1 1 2 にて落下した遊技球を検知する排出検知スイッチ 1 1 5 (図 7 参照) が設けられている。排出検知スイッチ 1 1 5 で、遊技球が特定領域 1 1 3 b を通過しないことが確定したことを検知できる。後述のように、特別遊技装置 1 1 3 に供給された遊技球が特定領域 1 1 3 b を通過した場合には、主制御部 2 0 0 の CPU 2 0 0 b は大当たり遊技を開始させる。

30

【 0 0 4 7 】

図 2 に戻り、中央装置 1 0 0 には、演出表示装置 2 5 が設けられている。本実施例では、演出表示装置 2 5 として液晶表示装置を用いており、演出表示装置 2 5 の表示領域 V では各種演出表示が行われる。中央装置 1 0 0 は遊技領域 2 1 の略中央部に配置されているので、遊技領域 2 1 の左側を狙って遊技球を発射する「左打ち」を行った場合には、遊技球は中央装置 1 0 0 の左方を流下することができる。また、中央装置 1 0 0 の上側は、外レール 2 2 に沿って遊技球が通過可能となっており、遊技領域 2 1 の右側領域を狙って遊技球を発射する「右打ち」を行った場合には、遊技球は中央装置 1 0 0 の上側を通過して演出表示装置 2 5 の右方を流下することができる。

40

【 0 0 4 8 】

大入賞装置 3 3 は遊技領域 2 1 における中央装置 1 0 0 の下方に配置されている。第 1 装飾装置 5 0 は遊技領域 2 1 における大入賞装置 3 3 の左側に配置され、第 2 装飾装置 6 0 は遊技領域 2 1 における大入賞装置 3 3 の右側に配置されており、装飾装置 5 0 , 6 0

50

はいわゆるサイド飾りを構成している。また、第1装飾装置50には左入賞口34, 35が一体化されており、第2装飾装置60には右入賞口36, 37が一体化されている。

【0049】

普通図柄作動ゲート27は、中央装置100の左側に設けられている。普通図柄作動ゲート27の内部には、遊技盤上を流下する遊技球の通過を検知する普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s(図7参照)が設けられている。遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過することで、普通図柄が変動表示を開始する。

【0050】

始動口28は、中央装置24の中央位置の下方に設けられている。始動口28は、遊技盤20の盤面上を流下する遊技球を受け入れる遊技球受入口が形成された2つの入球口を上下方向に並べて配置したもので、上側に設けられた第1始動口28aと下側に設けられた第2始動口28bとから構成されている。

【0051】

第1始動口28aは、遊技球受入口の大きさが変化せず遊技球の入球可能性が一定とされる非可変式の始動口として構成されており、遊技球の入球が常時可能となっている。一方、第2始動口28bはいわゆるチューリップ式で左右に一对の翼片部を備えており、この一对の翼片部の上端間隙が遊技球受入口となっている。この一对の翼片部は、各々左右方向に傾動することで開閉動作を行うものとされており、この開閉動作により、第2始動口28b是一对の翼片部の遊技球受入口の大きさが変化する可変式の始動口として構成されている。第2始動口28bは、一对の翼片部が開動作することで入球可能性が高い開放状態となり、一对の翼片部が閉動作することで入球可能性が低い通常状態(入球不能な閉鎖状態を含む)となる。本実施例では、普通図柄が当り図柄の組合せで停止表示された場合に、一对の翼片部が開動作して遊技球受入口が拡大されるようになっており、第2始動口28bは普通電動役物として機能するものとなっている。

【0052】

始動口28の内部には、第1始動口28aへの遊技球の入球を検知する始動口検知スイッチ28s(図7参照)と、第2始動口28bへの遊技球の入球を検知する始動口検知スイッチ28t(図7参照)と、一对の翼片部を作動させるための始動口ソレノイド28c(図7参照)とが備えられている。この一对の翼片部が立設された場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが遊技球の直径より僅かに大きい(遊技球1個が通過可能な)通常の大きさとされ、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が小さくなる(または遊技球が入球不能となる)閉鎖状態(第1の態様)となる。一方、一对の翼片部が左右に開動作した場合には、第2始動口28bの遊技球受入口の大きさが通常時より拡大され、第2始動口28bは遊技球の入球可能性が大きくなる開放状態(第2の態様)となる。遊技球が始動口28a、28bのいずれかに入球することで、後述の特別図柄が変動表示を開始する。

【0053】

大入賞装置33は、第1始動口28aの下方に配設されている。ここで、大入賞装置33は、帯状に開口された大入賞口33aと、この大入賞口33aを開放・閉鎖する開閉板33bと、この開閉板33bを作動させるための大入賞口ソレノイド33c(図7参照)と、遊技球の入球を検知する大入賞口入球検知スイッチ33s(図7参照)とから主に構成されている。

【0054】

大入賞装置33の左斜め上方と右斜め上方には、左入賞口34, 35と右入賞口36, 37が設けられている。これら入賞口の内部には、それぞれ入賞口入球検知スイッチ(図示せず)が設けられている。

【0055】

第1装飾部材50には、複数のLEDが設けられており、これらのLEDの組合せにより、普通図柄表示装置51、普図保留表示部52、第1特別図柄保留表示部53、第2特別図柄保留表示部54が構成されている。同様に第2装飾部材60には、複数のLEDが

10

20

30

40

50

設けられており、これらのLEDの組合せにより、第1特別図柄表示装置61および第2特別図柄表示装置62が構成されている。

【0056】

普通図柄表示装置51は、1個のLEDから構成されており、このLEDにより普通図柄の表示が行われる。普通図柄表示装置51では、普通図柄の変動表示及び停止表示が行われる。普通図柄表示装置51では、普通図柄作動ゲート27を遊技球が通過することにより普通図柄が変動表示を開始し、所定時間経過後に普通図柄が当りあるいは外れの表示態様で停止表示される普通図柄の図柄変動遊技が行われる。そして、普通図柄が予め設定された当りの表示態様で停止表示されると、第2始動口28bが所定の開放パターンにしたがって開放される。第2始動口28bの開放パターンは複数種類設定されている。第2始動口28bの開放時間を延長させる開放時間延長機能の非作動時（通常時）には、第1開放時間（例えば0.5秒）が設定された第1開放パターン（短時間開放パターン）がセットされ、開放時間延長機能の作動時には第1開放時間より長い第2開放時間（例えば4秒）が設定された第2開放パターン（長時間開放パターン）がセットされる。なお、開放時間延長機能については後述する。

10

【0057】

開放時間延長機能の非作動時（非電サボ状態中）には、遊技球の発射方法（発射態様）を「左打ち」とすることで、第1始動口28aに遊技球を効率的に入球させることができる。また、開放時間延長機能の作動時（電サボ状態中）には、遊技球の発射方法（発射態様）を「右打ち」とすることで、第2開放パターンで開放される第2始動口28bに遊技球を効率的に入球させることができる。

20

【0058】

本実施例では、普通図柄当否判定値が用意されており、この普通図柄当否判定値は、遊技球が普通図柄作動ゲート27を通過した際に取得され、第2始動口28bを作動させるか否か（開放状態とするか否か）の普通図柄当否判定に用いられる。普通図柄当否判定値には「当り値」が予め設定されており、取得された普通図柄当否判定値が当り値と一致する場合に当りと判定される。そして、普通図柄当否判定で当りと判定された場合には、普通図柄表示装置51で停止表示される普通図柄は、当り普通図柄の表示態様に決定される。一方、外れと判定された場合（取得された普通図柄当否判定値が当り値と一致しない場合）には、普通図柄表示装置51で停止表示される普通図柄は外れ普通図柄の表示態様に決定される。なお、普通図柄当否判定値としては、カウンタICによる乱数カウンタを用いたハードウェア乱数やソフトウェアによる乱数カウンタを用いたソフトウェア乱数を用いて生成することができる。

30

【0059】

ここで、普通図柄の保留について説明する。普図保留表示部52には普通図柄保留数が表示され、普通図柄作動ゲート27を通過した遊技球の数を最大保留数（本実施例では4個）まで保留可能となっている。そして、次の普通図柄当否判定が行われ普通図柄の変動表示を開始する毎に、未始動回数（保留数）が消化され、普通図柄保留数が1個ずつ減少する。普図保留表示部52は2つのLEDからなり、2個のLEDの消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、4個を上限として保留数を表示することができる。普通図柄の保留に伴って、普通図柄当否判定値が主制御部200のRAMの所定領域に記憶される。

40

【0060】

なお、普通図柄当否判定、普通図柄の停止図柄の決定、普通図柄の変動パターン（変動時間）の設定、普通図柄の保留記憶および保留消化は、後述の主制御部200によって行われる。

【0061】

次に、特別図柄について説明する。本実施例では、第1特別図柄および第2特別図柄の2つの特別図柄が設けられており、それに伴い、第1特別図柄を表示する第1特別図柄表示装置61と、第2特別図柄を表示する第2特別図柄表示装置62とが設けられている。

50

なお、以下の説明において「特別図柄」と記載する場合、特段の理がない限り、その記載は「第1特別図柄」および「第2特別図柄」の双方を指すものとする。また、以下の説明において「特別図柄保留数」と記載する場合、特段の理がない限り、その記載は「第1特別図柄保留数」および「第2特別図柄保留数」の双方を指すものとする。

【0062】

各特別図柄表示装置61, 62は、それぞれ7個のLEDから構成されており、これらのLEDにより、それぞれ特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が表示される。この各特別図柄表示装置61, 62を構成する各LEDは、点灯および消灯が可能となっており、これら各LEDの点灯および消灯の組合せにより、それぞれの特別図柄について複数の表示態様を表示できる。そして、第1特別図柄表示装置61および第2特別図柄表示装置62において、それぞれ7個のLEDの点灯および消灯の組合せで表示される特別図柄の組合せのうち特定の組合せが大当り図柄として設定されており、その大当り図柄以外の組合せが小当り図柄または外れ図柄として設定されている。本実施例では、特別図柄の変動表示を各LEDが点灯と消灯を繰り返す点滅表示で行うものとしている。

10

【0063】

第1始動口28aへの遊技球の入球に基づいて、第1特別図柄表示装置61で第1特別図柄の変動表示が開始され、所定時間経過後に第1特別図柄が大当り図柄、小当り図柄あるいは外れ図柄のいずれかで停止表示される第1特別図柄の図柄変動遊技が行われる。また、第2始動口28bへの遊技球の入球に基づいて、第2特別図柄表示装置62で第2特別図柄の変動表示が開始され、所定時間経過後に第2特別図柄が大当り図柄、小当り図柄あるいは外れ図柄のいずれかで停止表示される第2特別図柄の図柄変動遊技が行われる。

20

【0064】

上述のように、開放時間延長機能の非作動時には、第2始動口28bの開放パターンとして短時間開放パターンがセットされ、開放時間延長機能の作動時には、第2始動口28bの開放パターンとして長時間開放パターンがセットされる。このため、開放時間延長機能の非作動時は、第2始動口28bに遊技球が入球する頻度の低い(入球し難い)遊技状態(非高頻度状態)であり、第1特別図柄の図柄変動遊技を主体とした遊技状態となる。また、開放時間延長機能の作動時は、第2始動口28bに遊技球が入球する頻度の高い(入球し易い)遊技状態(高頻度状態)であり、第2特別図柄の図柄変動遊技を主体とした遊技状態となる。

30

【0065】

本実施例では、遊技球が第1始動口28aに入球した際に取得される第1特別図柄用判定値(取得情報)と、遊技球が第2始動口28bに入球した際に取得される第2特別図柄用判定値(取得情報)とが設けられている。第1特別図柄用判定値には、大当り遊技または小当り遊技を実行するか否かの第1特別図柄当否判定に用いられる第1特別図柄当否判定値と、第1特別図柄の停止図柄を決定する大当り図柄判定に用いられる第1図柄判定値と、後述の図柄変動演出にてリーチ演出を行うか否かを決定するリーチ判定に用いられる第1リーチ判定値とが含まれている。同様に、第2特別図柄用判定値には、大当り遊技または小当り遊技を実行するか否かの第2特別図柄当否判定に用いられる第2特別図柄当否判定値と、第2特別図柄の停止図柄を決定する大当り図柄判定に用いられる第2図柄判定値と、後述の図柄変動演出にてリーチ演出を行うか否かを決定するリーチ判定に用いられる第2リーチ判定値とが含まれている。

40

【0066】

第1始動口28aへの遊技球の入球に基づいて、第1特別図柄当否判定値と第1図柄判定値と第1リーチ判定値が取得され、この取得された各判定値は、主制御部200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に保留(第1特別図柄保留)として記憶される。また、第2始動口28bへの遊技球の入球に基づいて、第2特別図柄当否判定値と第2図柄判定値と第2リーチ判定値が取得され、この取得された各判定値は、主制御部200のRAMの所定領域(第2保留記憶領域)に保留(第2特別図柄保留)として記憶される。なお、特別図柄用判定値(特別図柄当否判定値、図柄判定値、リーチ判定値)としては、カウ

50

ンタICによる乱数カウンタを用いたハードウェア乱数やソフトウェアによる乱数カウンタを用いたソフトウェア乱数を用いて生成することができる。

【0067】

ここで、特別図柄の保留について説明する。第1特別図柄保留表示部53と第2特別図柄保留表示部54はそれぞれ2つのLEDからなり、2個のLEDの消灯、点灯、および点滅を組み合わせることで、それぞれ4個を上限として保留数を表示することができる。つまり、特別図柄保留表示部53, 54には、始動口28(第1始動口28a、第2始動口28b)への遊技球の入球によって取得される特別図柄用判定値(取得情報)が主制御部200のRAMの所定領域(保留記憶領域)に記憶されていることを示す記憶情報(保留情報)が表示される。この記憶情報の表示は、いわゆる「保留表示」に該当する。

10

【0068】

第1始動口28aに入球した遊技球の数は、第1特別図柄保留数として最大保留数(本実施例では4個)に達するまで保留可能となっており、第2始動口28bに入球した遊技球の数は、第2特別図柄保留数として最大保留数(本実施例では4個)に達するまで保留可能となっている。このため、第1特別図柄保留数および第2特別図柄保留数の合計は、最大8個となる。

【0069】

第1特別図柄保留表示部53で表示される第1特別図柄保留数は、第1始動口28aへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御部200のRAMの所定領域(第1保留記憶領域)に記憶される第1特別図柄用判定値(第1特別図柄当否判定値、第1図柄判定値、第1リーチ判定値)の個数(記憶数)に相当する。本実施例では、第1始動口28aへの遊技球の入球に基づいて、第1特別図柄当否判定値とともに第1図柄判定値および第1リーチ判定値も取得されるので、第1特別図柄保留数は、第1図柄判定値および第1リーチ判定値の記憶個数にも相当する。そして、第1特別図柄保留数は、第1特別図柄当否判定が行われ第1特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。

20

【0070】

第2特別図柄保留表示部54で表示される第2特別図柄保留数は、第2始動口28bへの遊技球の入球が発生する度に取得されて主制御部200のRAMの所定領域(第2保留記憶領域)に記憶される第2特別図柄用判定値(第2特別図柄当否判定値、第2図柄判定値、第2リーチ判定値)の個数(記憶数)に相当する。本実施例では、第2始動口28bへの遊技球の入球に基づいて、第2特別図柄当否判定値とともに第2図柄判定値および第2リーチ判定値も取得されるので、第2特別図柄保留数は、第2図柄判定値および第2リーチ判定値の記憶個数にも相当する。そして、第2特別図柄保留数は、第2特別図柄当否判定が行われ第2特別図柄の変動表示が開始される毎に消化され、1個ずつ減少する。第1、第2特別図柄の保留記憶および保留消化は、後述の主制御部200によって行われる。

30

【0071】

特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が停止表示して図柄変動遊技が終了すると、次の図柄変動遊技が実行可能な状態となる。そして、特別図柄保留が1個以上存在することで、特別図柄の図柄変動遊技の実行条件(図柄変動開始条件)が成立し、最先に記憶された特別図柄保留(記憶情報)に基づいて特別図柄の変動表示が行われる。

40

【0072】

本実施例の遊技機1では、第2特別図柄の図柄変動遊技を第1特別図柄の図柄変動遊技より優先的に実行する第2特別図柄優先変動処理が行われるように構成されている。つまり、第1特別図柄保留数と第2特別図柄保留数の双方が「1以上」である場合には、第1特別図柄より第2特別図柄が優先的に変動表示を開始し、第2特別図柄の保留が優先的に消化される。そして、第1特別図柄保留数が「1以上」で、かつ、第2特別図柄保留数が「ゼロ」となった場合に、第1特別図柄の変動表示が実行される。

【0073】

特別図柄当否判定値には、当否判定用の当り値(大当り値および小当り値)が設定され

50

ており、遊技球が第1始動口28aまたは第2始動口28bに入球したタイミングで取得された特別図柄当否判定値が大当り値と一致する場合に「大当り」となり、大当り値と一致せず小当り値と一致する場合に「小当り」となり、大当り値および小当り値と一致しない場合に「外れ」となる。第1特別図柄当否判定は第1特別図柄が変動表示を開始する際に行われ、第2特別図柄当否判定は第2特別図柄が変動表示を開始する際に行われる。また、複数の特別図柄当否判定値が主制御部200のRAMに記憶されている場合には、最初に記憶された特別図柄当否判定値に基づいて特別図柄当否判定が実行される。

【0074】

第1特別図柄当否判定で大当りと判定された場合には、第1特別図柄表示装置61で停止表示される第1特別図柄が大当りを示す表示態様（当り態様）である大当り図柄（特定態様）に決定され、第1特別図柄当否判定で小当りと判定された場合には、第1特別図柄が小当りを示す表示態様（第2特定態様）である小当り図柄に決定され、第1特別図柄当否判定で外れと判定された場合には、第1特別図柄が外れを示す表示態様（外れ態様）である外れ図柄（非特定態様）に決定される。同様に、第2特別図柄当否判定で大当りと判定された場合には、第2特別図柄表示装置62で停止表示される第2特別図柄が大当りを示す表示態様（当り態様）である大当り図柄（第1特定態様）に決定され、第2特別図柄当否判定で小当りと判定された場合には、第2特別図柄が小当りを示す表示態様（第2特定態様）である小当り図柄に決定され、第2特別図柄当否判定で外れと判定された場合には、第2特別図柄が外れを示す表示態様（外れ態様）である外れ図柄（非特定態様）に決定される。

【0075】

特別図柄は、所定の変動パターンに基づいて変動表示するように構成されている。この変動パターンは、特別図柄の変動時間を規定するもので、この変動時間に応じて、後述の図柄変動演出の内容（演出実行時間、リーチ演出の有無など）が定まる。特別図柄の変動パターン（変動時間）は、特別図柄当否判定が実行される際に、複数の変動パターンが格納された変動パターンテーブルから変動パターン判定値を用いた変動パターン判定により決定される。

【0076】

特別図柄の変動パターンテーブルは複数用意されており、それぞれ遊技状態（特別図柄の変動モード）に応じて選択される。また、遊技状態に応じて選択される各変動パターンテーブルには、特別図柄当否判定の結果が大当りの場合に選択される大当り変動パターンテーブルと、特別図柄当否判定の結果が小当りの場合に選択される小当り変動パターンテーブルと、特別図柄当否判定の結果が外れの場合に選択される外れ変動パターンテーブルとが含まれている。外れ変動パターンテーブルに格納される外れ変動パターンには、後述の図柄変動演出にてリーチ演出が行われ「通常外れ変動パターン（リーチなし外れ変動パターン）」と、リーチ演出が行われる「リーチあり外れ変動パターン」とがある。通常外れ変動パターンは、リーチあり外れ変動パターンに比べ特別図柄の変動時間が短い変動パターンとして構成されており、リーチあり外れ変動パターンは、通常外れ変動パターンに比べ特別図柄の変動時間が長い変動パターンとして構成されている。なお、リーチ変動の有無は、始動口28への遊技球入球時に取得されるリーチ判定値を用いたリーチ判定によって決定される。

【0077】

なお、第1特別図柄当否判定、第2特別図柄当否判定、第1特別図柄の変動時間（変動パターン）の決定、第2特別図柄の変動時間（変動パターン）の決定、第1特別図柄の停止図柄の決定、第2特別図柄の停止図柄の決定、第1特別図柄の変動表示および停止表示、第2特別図柄の変動表示および停止表示、第2特別図柄の優先変動は、後述の主制御部200によって行われるように構成されている。

【0078】

次に、小当り遊技について説明する。第1特別図柄表示部61または第2特別図柄表示部62で停止表示された特別図柄が小当り図柄だった場合（特別図柄当否判定の結果が小

10

20

30

40

50

当りだった場合)には、小当り遊技が開始される。小当り遊技は小当り遊技フラグがONにセットされることにより行われる。

【0079】

小当り遊技の開始によって、中央装置100の特別入球口104、105(図3参照)が所定の開閉パターンにしたがって開閉動作を開始する。特別入球口104、105が開放状態になると遊技球が中央装置100の内部に入球可能になり、中央装置100に入球した遊技球が特定領域113d(図4参照)を通過した場合に大当り遊技(特定遊技)が開始する。小当り遊技は、遊技球が特定領域113dを通過するか、あるいは遊技球が特定領域113dを通過しないまま特別入球口104、105の開放時間が経過した場合に終了する。

10

【0080】

ここで、小当り遊技における特別入球口104、105の開閉パターンを図5に基づいて説明する。図5は、振分部材109の動作態様と特別入球口104、105の開閉態様との関係を示すタイミングチャートである。

【0081】

振分部材109は、特別入球口104、105の開放(小当り遊技の開始)を契機として動作を開始する。上述のように振分部材109は、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性が高い第1状態と、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性が低い第2状態とに切り替え可能となっている。本実施例の振分部材109の動作態様は、動作開始時に第2状態とされ、所定時間経過後に第1状態に切り替えられるようになっている。その後、第1状態と第2状態が交互に繰り返される。本実施例では、第2状態を「1秒」とし、第1状態を「0.4秒」としている。

20

【0082】

特別入球口104、105は、小当り遊技の開始によって開閉動作を開始する。本実施例の特別入球口104、105は、動作開始時に開動作し、所定時間経過後に閉動作するように構成されている。本実施例では、特別入球口104、105の複数の開閉パターン1~3が設けられている。小当り遊技中の特別入球口104、105の開放時間には、所定の制限時間が設けられており、本実施例では「1.8秒」となっている。このため、各開閉パターン1~3では、特別入球口104、105の開放時間の合計時間が1.8秒となるように設定されている。

30

【0083】

図5に示すように、開放パターン1、2では特別入球口104、105の開動作が複数回行われる。開閉パターン1では、4回の開動作が行われ、これらの開動作は比較的長い長開放として構成されている。開閉パターン1では、1~4回目の開動作は振分部材109が第2状態になるのに合わせて行われるように構成されている。また、開閉パターン2は、5回の開動作が行われ、1回目の開動作が短開放として構成され、2~5回目の開動作が短開放より長い長開放として構成されている。開放パターン2の1回目の開動作(短開放)は振分部材109の動作を開始させる契機として行われる。開放パターン2の1回目の開動作(短開放)は、遊技球の入球を目的としていないため、振分部材109が第2状態となっている期間より短い時間とし、できるだけ短い時間であることが望ましい。そして、開閉パターン2の2~5回目の長開放は、振分部材109が第1状態になるのに合わせて実行される。また、開放パターン3では特別入球口104、105の開動作が1回行われ、この開動作は長開放として構成されている。

40

【0084】

開閉パターン1は、1回目の開放(0.4秒) 1回目の閉鎖(1秒) 2回目の開放(0.4秒) 2回目の閉鎖(0.9秒) 3回目の開放(0.5秒) 3回目の閉鎖(0.9秒) 4回目の開放(0.5秒) 4回目の閉鎖の順で、特別入球口104、105の開閉動作が行われる。また、開閉パターン2は、1回目の開放(0.1秒:短開放) 1回目の閉鎖(0.8秒) 2回目の開放(0.5秒:長開放) 2回目の閉鎖(1秒)

50

) 3回目の開放(0.4秒:長開放) 3回目の閉鎖(1秒) 4回目の開放(0.4秒:長開放) 4回目の閉鎖(1秒) 5回目の開放(0.4秒:長開放)の順で、特別入球口104、105の開閉動作が行われる。また、開閉パターン3は、1回目の開放(1.8秒) 1回目の閉鎖の順で、特別入球口104、105の開閉動作が行われる。

【0085】

振分部材109が第1状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっている期間とが重なり合っている期間は、特別入球口104、105から入球した遊技球が振分部材109にて第1誘導経路110に振り分けられる可能性が高く、遊技球が特定領域113bを通過する可能性が高い(大当り遊技が開始する可能性が高い)。一方、振分部材109が第2状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっ

10

【0086】

図5に示すように、開閉パターン1では、振分部材109の2、3回目の第1状態となっている期間と特別入球口104、105の3、4回目の開状態となっている期間がそれぞれ「0.1秒」重なり合っている。また、開閉パターン2では、振分部材109の1~4回目の第1状態となっている期間と特別入球口104、105の2~5回目の開状態となっている期間がそれぞれ「0.4秒」重なり合っている。また、開閉パターン3では、振分部材109の1回目の第1状態となっている期間と特別入球口104、105の1回

20

【0087】

このように、開閉パターン1~3では、振分部材109が第1状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の合計長さがそれぞれ異なっている。具体的には、振分部材109が第1状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の合計長さは、第1開閉パターンが0.2秒(0.1秒×2回)、開閉パターン2が1.6秒(0.4秒×4回)、開閉パターン3が0.4秒(0.4秒×1回)となっている。つまり、振分部材109が第1状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっ

30

【0088】

次に、大当り遊技について説明する。小当り遊技中に遊技球が中央装置100の特定領域113bを通過した場合、または第1特別図柄表示部61または第2特別図柄表示部62で停止表示された特別図柄が大当り図柄であった場合(特別図柄当否判定の結果が大当りだった場合)に、主制御部200は遊技者に有利な大当り遊技を開始する。特別図柄の組合せが大当り図柄で停止表示した場合には、小当り遊技を介することなく直ちに大当り遊技が開始することから「直撃当り」ともいう。

40

【0089】

大当り遊技は、大当り遊技フラグをONに設定することで開始するもので、大入賞装置33を作動させる、換言すると大入賞口33aを複数回開閉させることで、大入賞口33aへの遊技球の入球に関して遊技者に所定の利益(賞球)を付与するものである。大当り遊技は、後述の主制御部200による大当り遊技処理が繰り返し実行されることによって実現される。

【0090】

大当り遊技中は、大入賞装置33が作動し、大入賞口33aへの遊技球の入球に応じて、所定数の賞球(本実施例では15個)が払い出される。つまり、大入賞口33a内に配設される大入賞口入球検知スイッチ33sが遊技球の通過を検知することで、賞球が払い

50

出される。

【0091】

そして、大当り遊技の開始により、大入賞装置33を連続して作動させ、大入賞口33aを開放状態（入球可能状態）と閉鎖状態（入球不能状態）とに切り替える大入賞口開閉動作が複数回連続して行われる。この開放状態は、所定の終了条件成立により終了し、開放していた大入賞口33aが閉鎖状態となる。所定の終了条件として、大入賞口33aの開放時間が規定時間（本実施例では30秒）に達したとき、もしくは開放状態の大入賞口33aに入球した遊技球数が規定数（本実施例では10個）に達したときとすることができる。大入賞口33aが開放状態となる遊技を「ラウンド遊技」とした場合、1回の大当り遊技で継続可能なラウンド数（本実施例では15ラウンド）が設定されている。大入賞口33aが閉鎖状態となってラウンド遊技が終了すると、所定のインターバル時間（本実施例では2秒）の経過後、大入賞口33aが開放状態となって次のラウンド遊技が開始される。

10

【0092】

本実施例の遊技機では、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能や開放時間延長機能が作動する「電サポ状態」が開始される。変動時間短縮機能、開放時間延長機能の各機能は、それぞれ変動短縮フラグ、開放延長フラグをONに設定することで作動する。なお、変動時間短縮機能および開放時間延長機能は、それぞれ同時に作動を開始するとともに同時に作動を終了する。以下、変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動状態に関する説明について、何れか一方の機能だけを挙げて説明している場合には、もう一方の機能も対になっているものとする。例えば、以下の説明で「変動時間短縮機能が作動している」と記載する場合、この記載は「開放時間延長機能も作動している」と解することができ、逆に、「開放時間延長機能が作動している」と記載する場合、この記載は「変動時間短縮機能が作動している」と解することができる。

20

【0093】

本実施例の遊技機1では、大当り遊技の終了後、変動時間短縮機能および第2始動口29の開放時間を延長させる開放時間延長機能が作動を開始する電サポ状態（高頻度状態）となる。変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動は、後述の主制御部200の制御により実現されるものであり、変動時間短縮機能には、普通図柄の変動時間を短縮させる普通図柄変動時間短縮機能と、特別図柄の変動時間を短縮させる特図柄変動時間短縮機能が含まれている。

30

【0094】

変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動する「電サポ状態」は、次の大当り遊技が開始すること、または特別図柄の変動回数が所定回数に到達することで終了する。本実施例では、「電サポ状態」は、大当り遊技終了後、次の大当り遊技が開始されることなく特別図柄の変動回数が「100回」に到達することで終了し、変動時間短縮機能および開放時間延長機能のいずれも作動しない「非電サポ状態（通常遊技状態）」に移行する。

【0095】

本実施例の遊技機1では、第1特別図柄表示装置61または第2特別図柄表示装置62を用いて行われる特別図柄の図柄変動遊技に対応して、演出表示装置25にて図柄変動演出が行われる。図柄変動演出としては、例えば第1特別図柄表示装置61での第1特別図柄または第2特別図柄表示装置62での第2特別図柄の変動表示に合わせて、数字からなる演出図柄を変動表示させる変動表示演出や、演出図柄の変動表示中に行われるリーチ演出などが挙げられる。図柄変動演出の演出内容（演出パターン）は複数種類存在し、これら演出用の表示データ（画像データ）は演出表示制御部280のROMに記憶されている。

40

【0096】

ここで、後述のサブ制御部260および演出表示制御部280の制御下で実現される図柄変動演出について説明する。図6は、演出表示装置25の正面図である。図6に示すよ

50

うに、演出表示装置 25 の表示領域 V には演出図柄を変動表示する演出図柄表示部 V a が設けられている。図柄変動演出では、演出図柄が第 1 特別図柄表示装置 6 1 での第 1 特別図柄または第 2 特別図柄表示装置 6 2 での第 2 特別図柄の変動表示および停止表示に連動して表示される。つまり、演出表示装置 25 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄表示装置 6 2 と同様に図柄表示装置として機能するものである。また、演出表示装置 25 の表示領域 V のうち、演出図柄が変動表示する演出図柄表示部 V a、及び演出図柄表示部 V a を除く表示部は、文字、図形、記号、キャラクタ（キャラクタ絵柄）等を含む種々の背景画像が表示される背景表示部 V b（キャラクタ表示部）となっている。すなわち、本実施例では、背景表示部 V b と演出図柄表示部 V a とは、表示領域 V 上において、一部の表示領域又は全部の表示領域が重複している。尚、演出図柄表示部 V a と背景表示部 V b とを重複しないように完全に区画して設けてもよい。この演出図柄表示部 V a および背景表示部 V b によって図柄変動演出画面が構成される。前述のように、演出表示装置 25 は、遊技盤 20（遊技領域 21）の中央に配置されているので、遊技者は通常、演出表示装置 25 の表示領域 V での表示内容（特に演出図柄）に注目して遊技を行うこととなる。

10

【0097】

本実施例では、演出図柄 25 a ~ 25 c として「1」~「9」からなる 3 桁の数字図柄を用いており、演出図柄表示部 V a には、左図柄 25 a、中図柄 25 b、右図柄 25 c の 3 個の図柄が表示される。演出図柄表示部 V a は、各図柄表示部の配置方向と略直交する向き、この場合、上下方向（縦方向）に図柄変動方向が設定されている。

【0098】

演出図柄は、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が変動表示を開始することにより変動表示を開始し、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄が停止表示されると、演出図柄は第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の停止図柄に応じた態様で停止表示される。演出図柄では、3 桁同一の図柄組合せが特別図柄の大当り図柄に対応する第 1 特定態様（大当り態様）となり、それ以外の図柄組合せが特別図柄の小当り図柄に対応する第 2 特定態様（小当り態様）または特別図柄の外れ図柄に対応する非特定態様（外れ態様）となる。

20

【0099】

演出図柄の変動態様および停止図柄の決定は、主制御部 200 から送信される変動パターン指定コマンドおよび特別図柄情報指定コマンドに基づいてサブ制御部 260 によって行われるように構成されている。ここで、主制御部 200 からサブ制御部 260 に向けて送信される変動パターン指定コマンドは特別図柄の変動パターンを示すもので、具体的には、特別図柄の変動時間を示している。主制御部 200 は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の変動パターン（変動時間）をランダムに決定する。そして、主制御部 200 により決定された特別図柄の変動パターン（変動時間）に基づき、サブ制御部 260 が、演出図柄表示部 V a に表示される演出図柄 25 a ~ 25 c の演出パターンを決定する。また、主制御部 200 からサブ制御部 260 に向けて送信される特別図柄情報指定コマンドは特別図柄の停止図柄を示すもので、主制御部 200 は、特別図柄の当否判定結果に応じて特別図柄の停止図柄をランダムに決定する。そして、主制御部 200 により決定された特別図柄の停止図柄を示す特別図柄情報指定コマンドに基づき、サブ制御部 260 が、演出図柄表示部 V a で停止表示される演出図柄 25 a ~ 25 c の停止図柄を決定する。

30

40

【0100】

また、図 6 に示すように、演出表示装置 25 の表示領域には、第 1 保留表示部 25 d と第 2 保留表示部 25 e が設けられている。第 1 保留表示部 25 d は、第 1 特別図柄保留表示部 53 と連動して表示され、第 1 特別図柄保留数に対応する数の丸図形「○」が保留図柄として表示される。第 2 保留表示部 25 e は、第 2 特別図柄保留表示部 54 と連動して表示され、第 2 特別図柄保留数に対応する数の丸図形「○」が保留図柄として表示される。つまり、保留表示部 25 d、25 e には、特別図柄保留表示部 53、54 と同様に、始動口 28（第 1 始動口 28 a、第 2 始動口 28 b）への遊技球の入球によって取得される特別図柄用判定値（取得情報）が主制御部 200 の RAM の所定領域（保留記憶領域）に記憶されていることを示す記憶情報（保留情報）が表示される。この演出表示装置 25 の

50

保留表示部 25d, 25e における記憶情報の表示も「保留表示」に該当する。

【0101】

本実施例の保留表示部 25d、25e では、一番左側の丸図形「 」が最先に記憶された保留を示し、右側に向かって順番に新しく記憶された保留を示している。そして、特別図柄の変動表示が開始されると、その特別図柄の変動表示の実行契機となった保留（取得情報）に対応する保留表示が消去され、残りの保留表示が左側にシフトされる。なお、特別図柄の保留数が増加するたびに、その変化後の保留数を示す「保留数指定コマンド」が主制御部 200 からサブ制御部 260 に向けて送信され、演出表示装置 25 の表示領域 V における特別図柄の保留表示は、その保留数指定コマンドに基づいてサブ制御部 260 および演出表示制御部 280 の制御下で行われる。つまり、特別図柄の保留数が 1 増加する毎に、これに対応する保留表示が開始され、特別図柄の保留数が 1 減少する毎に、これに対応する保留表示が終了するようになっており、この保留表示の開始/終了（保留表示の実行）が、サブ制御部 260 および演出表示制御部 280 の制御下で行われる。

10

【0102】

また、演出表示装置 25 の表示領域 V では、大当り遊技中に大当り遊技の進行に伴う大当り遊技演出が行われる。大当り遊技演出としては、大当り遊技開始時に実行される大当り遊技開始演出（ファンファーレ演出）、大当り遊技中に実行されるラウンド演出、大当り遊技終了時に実行される大当り遊技終了演出（エンディング演出）等がある。これらの大当り遊技演出は、サブ制御部 260 が大当り遊技の進行に伴って主制御部 200 から送信されるコマンドに基づいて実行する。

20

【0103】

次に、本実施例の遊技機 1 の電子制御装置について、図 7 に基づいて説明する。図 7 は、電子制御装置の概略構成を示すブロック図である。

【0104】

図 7 に示すように、電子制御装置は、主制御部 200 と、その主制御部 200 に接続された副制御部 230、260、280 とを含んで構成されている。副制御部は、払出制御部（賞球制御部）230、サブ制御部 260 及び演出表示制御部 280 から構成される。主制御部 200 は主制御基板 200a を備え、副制御部 230、260 及び 280 は周辺制御基板として払出制御基板 230a、サブ制御基板 260a 及び演出表示制御基板 280a をそれぞれ備えている。これらの各制御基板や、その他の基板（電源基板、中継基板、駆動基板、装飾基板、アンプ基板、演出ボタン基板など）は、遊技機 1 の裏面側に配置される。

30

【0105】

各制御部 200、230、260、280 には、図示しない主電源から電源が供給されている。また、電源立上げ時には、システムリセット信号が各制御部 200、230、260、280 に送信される。なお、本実施例の遊技機 1 は、電源断時に主制御部 200 及び払出制御部 230 に作動電圧を供給する図示しないバックアップ電源部（図示略）を備えており、電源断時にも主制御部 200 及び払出制御部 230 の RAM データが保持される。

【0106】

主制御部 200 は、遊技の進行を司る主制御手段を構成するものであり、各副制御部 230、260 に処理内容を指示する指令信号（コマンドデータ）を送信し、各副制御部 230、260、280 は指令信号に基づいて各種制御を行うように構成されている。

40

【0107】

主制御部 200 を構成する主制御基板 200a の CPU 200b は、CPU コア、内蔵 RAM（以下、単に RAM ともいう）、内蔵 ROM（以下、単に ROM ともいう）等を備えており、ROM に格納された制御プログラムにより、RAM をワークエリアとして遊技機 1 全体の作動制御（遊技の基本進行制御）を司る。また、主制御部 200 は、CPU 200b が主体となって、ROM に格納された当否判定プログラムにより特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の当否判定を行う当否判定手段を構成している。また、主制御部

50

200のCPU200bは、特別図柄当否判定を実行する際に、ROMに格納された特別図柄の変動パターンテーブルから特定の変動パターンを決定する。なお、本実施例の主制御部200のCPU200bの制御周期は4msに設定されている。

【0108】

主制御部200には、盤面入力中継基板201と盤面出力中継基板202とが接続されている。盤面入力中継基板201には、普通図柄作動ゲート検知スイッチ27s、始動口検知スイッチ28s、28t、大入賞口入球検知スイッチ33s、特別入球口検知スイッチ104s、105s、特定領域検知スイッチ114が接続されており、これらの信号が主制御部200に入力するように構成されている。盤面出力中継基板202には、普通図柄表示装置51、特別図柄表示装置61、62、始動口ソレノイド28c、大入賞口ソレノイド33c、開閉部材ソレノイド107c、108c、振分部材ソレノイド109c、移送ローラ用モータ112m、回転体用モータ113mが接続されており、主制御部200からの制御信号が出力される。

10

【0109】

払出制御部230を構成する払出制御基板230aは、主制御部200のCPU200bと同様の構成を有するCPU230bを備えている。払出制御部230には、発射制御部250、CRユニット13等が接続されている。主制御部200から払出制御部230には、賞球払出を指示する賞球指示コマンド、遊技開始許可を指示する遊技開始許可信号、各種発射制御コマンド等のコマンドが送信される。各種発射制御コマンドには、球送り許可・禁止、発射許可・禁止、遊技開始許可等が含まれている。払出制御基板230aのCPU230bは、主制御部200からの賞球指示コマンドを受信すると、そのコマンドが示す賞球数に基づいて、遊技機1の裏面側に設けられた図示しない遊技球払出装置の払出モータを回転駆動することにより、指定された賞球数分の遊技球の払い出し（賞球払出）を行う。この遊技球の払い出し（賞球払出）は、遊技機1の裏面側上部に設けられた図示しない遊技球タンクに貯留された遊技球を、図示しない遊技球レールを介して遊技球払出装置に供給し、その供給された遊技球を遊技球払出装置の払出モータの回転駆動により排出することで、行われる。

20

【0110】

サブ制御部260は、遊技の進行に伴って実行される各種演出を制御するサブ制御手段を構成しており、サブ制御基板260aにはCPU260bや図示しないROM、RAM、入出力ポート等を有する演算回路構成要素とサウンドジェネレータが設けられており、入出力ポートにおいて主制御部200に接続されている。サブ制御部260は、各種ランプ類による装飾表示、スピーカ11a~11dから出力される効果音、演出表示装置25による演出図柄の表示等を用いた演出制御を司るように構成されている。

30

【0111】

主制御部200からサブ制御部260には、特別図柄の変動表示に関連する各種図柄制御コマンド（変動パターン指定コマンド、特別図柄情報指定コマンド、図柄停止コマンドなど）、各種ランプ制御コマンド及び各種音声制御コマンドが送信される。主制御部200から演出表示制御部280には、サブ制御部260を介して、演出図柄の表示制御を指示する各種図柄制御コマンドが送信される。そして、サブ制御部260には演出表示制御部280が接続されており、サブ制御部260から演出表示制御部280には、主制御部200からの各種図柄制御コマンドに応じた演出図柄の表示（図柄変動演出）を実現するための演出表示制御を指示する各種演出表示制御コマンドが同時に送信される。

40

【0112】

演出表示制御部280の演出表示制御基板280aには、CPU280b、RAM、ROM、入出力ポート、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）等を有する演算回路構成要素（図示略）が設けられ、入出力ポートにおいてサブ制御部260に接続されており、演出表示制御部280には演出表示装置25が接続されている。また、演出表示制御基板280aには、図示しない画像ROMが設けられており、その画像ROMには、演出表示装置25で表示される演出用図柄の画像データ（前述した変動演出に関する画像データな

50

ど)が複数格納されている。

【0113】

その他、サブ制御部260には、装飾駆動基板261を介して各種LED・ランプ262とアンプ基板263が接続されている。各種LED・ランプ262には、枠ランプ部5cが含まれている。アンプ基板263には、遊技の進行に対応して各種サウンド、音声等を出力するスピーカ11a~11dが接続されている。さらに、サブ制御部260には、演出ボタン基板264を介して演出ボタン8(中ボタン8a,左ボタン8b,右ボタン8c)が接続されている。サブ制御部260は、主制御部200や演出ボタン8(中ボタン8a,左ボタン8b,右ボタン8c)からの各種指令(変動パターン指定コマンドの受信、演出ボタン操作信号の入力など)に基づいて、各種LED・ランプの点灯・点滅パターンの選択・実行処理や、スピーカ11a~11dから出力される効果音データの選択・出力処理や、演出表示装置25での図柄変動演出の実行パターン(演出パターン)の選択処理や、その実行パターンに基づく図柄変動演出の実行処理等を行う。

10

【0114】

次に、本実施例の遊技機1の作動をフローチャートに基づいて説明する。図8は、主制御部200の制御下で行われるメインジョブの一例である。図8に示すメインジョブは、主制御基板200aに実装されたCPU200bが、図示しないROM(CPU200bの内蔵ROMまたは主制御基板200aに実装されるROM)に格納されたプログラムに従って実行するもので、電源投入処理(S100)の後、遊技開始処理(S200)、普通図柄遊技処理(S300)、普通電動役物遊技処理(S400)、特別図柄遊技処理(S500)、小当り遊技処理(S600)、大当り遊技処理(S700)の各処理が、タイマリセットされる毎に繰り返し実行される。電源断発生処理(S50)は、停電等によって電源断が発生した場合に、使用レジスタやスタックポインタの保存、払出モータの停止等が行われ、システムリセットが発生した場合に電源投入処理(S100)に移るようになっている。

20

【0115】

電源投入処理(S100)は、電源投入時と電源断発生後の復電時に行われるものであり、電源投入時にはRAM初期化処理等が行われ、電源断復帰時には電源断時の遊技状態に復帰させるための復帰設定等が行われる。遊技開始処理(S200)では、各種スイッチ状態の検知、各種判定値(乱数カウンタ)の更新、賞球払出制御等が行われる。

30

【0116】

普通図柄遊技処理(S300)では、まず、普通図柄当否判定を行って、普通図柄表示装置51(図2参照)にて普通図柄を当り普通図柄の表示態様で停止表示させるか、外れ普通図柄の表示態様で停止表示させるかを決定する。ここで、前述したように、本実施例における普通図柄当否判定は、始動口28bの開放時間を延長させる開放時間延長機能(および変動時間短縮機能)の作動状態に応じて、当りとなる確率が異なっており、開放時間延長機能(および変動時間短縮機能)の作動時の方が、開放時間延長機能(および変動時間短縮機能)の非作動時に比べ当りとなる確率が高くなっている。

【0117】

次に、普通図柄当否判定の結果が得られたら、普通図柄の変動時間を設定し、その変動時間に従って普通図柄の変動表示を開始する。そして、変動時間が経過すると、決定しておいた表示態様で普通図柄を停止表示させ、普通図柄が当り普通図柄の表示態様で停止表示された場合には、普通電動役物の作動を開始させる(第2始動口28bを開放状態とする)。普通図柄遊技処理では、以上のようにして、普通図柄の変動表示および停止表示を行い、普通図柄が当り普通図柄の表示態様で停止表示された場合には、第2始動口28bを作動させる処理を行う。第2始動口28bが作動すると、一对の翼片部が左右に開動作して、第2始動口28bが開放状態となる。

40

【0118】

普通電動役物遊技処理(S400)では、第2始動口28bを開放状態に維持する開放時間が経過したか否かを判定し、開放時間が経過していない場合には、第2始動口28b

50

に規定数の入球があったか否かを判定する。開放状態にある第2始動口28bに規定数の入球があったと判定されるか、開放状態にある第2始動口28bの開放時間が経過していると判定された場合には、一对の翼片部が閉動作して、第2始動口28bは通常状態（閉鎖状態）となる。

【0119】

次に、特別図柄遊技処理（S500）を図9～図11のフローチャートに基づいて説明する。まず、図9（a）に示すように、始動口入賞処理を行う（S501）。ここで、始動口入賞処理（S501）について図10のフローチャートに基づいて説明する。

【0120】

まず、第1始動口28aに遊技球が入球したか否かを判定し（S501a）、第1始動口28aに遊技球が入球していないと判定された場合には（S501a：NO）、S501dの処理に移行する。一方、第1始動口28aに遊技球が入球したと判定された場合には（S501a：YES）、第1特別図柄保留数が4未満であるか否かを判定する（S501b）。この結果、第1特別図柄保留数が4未満でない（4以上である）と判定された場合には（S501b：NO）、S501dの処理に移行し、第1特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には（S501b：YES）、第1特別図柄用判定値を取得してRAMの所定領域に記憶する（S501c）。第1特別図柄用判定値は、第1特別図柄当否判定値、第1図柄判定値、第1リーチ判定値などからなる。これにより、第1特別図柄保留数が1増加する。

10

【0121】

次に、第2始動口28bに遊技球が入球したか否かを判定し（S501d）、第2始動口28bに遊技球が入球していないと判定された場合には（S501d：NO）。始動口入賞処理を終了する。一方、第2始動口28bに遊技球が入球したと判定された場合には（S501d：YES）、第2特別図柄保留数が4未満であるか否かを判定する（S501e）。この結果、第2特別図柄保留数が4未満でない（4以上である）と判定された場合には（S501e：NO）、始動口入賞処理を終了し、第2特別図柄保留数が4未満であると判定された場合には（S501e：YES）、第2特別図柄用判定値を取得してRAMの所定領域に記憶する（S501f）。第2特別図柄用判定値は、第2特別図柄当否判定値、第2図柄判定値、第2リーチ判定値などからなる。これにより、第2特別図柄保留数が1増加する。

20

30

【0122】

次に、図9（a）に戻り、当り遊技中であるか否か（大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONであるか否か）を判定する（S502）。この結果、当り遊技中である（大当り遊技フラグまたは小当り遊技フラグがONである）と判定された場合には（S502：YES）、特別図柄遊技処理を終了し、当り遊技中でない（大当り遊技フラグおよび小当り遊技フラグがOFFである）と判定された場合には（S502：NO）、特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）が変動中であるか否かを判定する（S503）。

【0123】

この結果、特別図柄が変動中であると判定された場合には（S503：YES）、後述のS510の処理に移行し、特別図柄が変動中でないと判定された場合には（S503：NO）、特別図柄の停止表示時間中であるか否かを判定する（S504）。ここで、特別図柄の停止表示時間とは、停止表示された特別図柄を確定させる時間のことであり、本実施例では、特別図柄の停止表示時間を「0.6秒」としている。そして、特別図柄の停止表示時間中であると判定された場合には（S504：YES）、後述のS515の処理に移行し、特別図柄の停止表示時間中でないと判定された場合には（S504：NO）、第2特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する（S506）。この結果、第2特別図柄保留数がゼロであると判定された場合には（S506：YES）、第1特別図柄保留数がゼロであるか否かを判定する（S507）。

40

【0124】

そして、第1特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には（S507：NO）、

50

第1特別図柄変動表示処理を行う(S508)。また、S506の判定処理で第2特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には(S506:NO)、第2特別図柄変動表示処理を行う(S509)。つまり、S506の判定処理で第2特別図柄保留数がゼロでないと判定された場合には(S506:NO)、第1特別図柄保留数がゼロでなくても(1以上であっても)第2特別図柄の変動表示処理が実行される。これにより、第2特別図柄の変動表示が第1特別図柄の変動表示よりも優先して行われることとなり、S506の判定処理によって第2特別図柄の優先変動機能が実現される。

【0125】

ここで、第1特別図柄変動表示処理(S508)と第2特別図柄変動表示処理(S509)を図11のフローチャートに基づいて説明する。第1特別図柄変動表示処理と第2特別図柄変動表示処理は同一内容の処理である。すなわち、図11における「特別図柄」が、第1特別図柄変動表示処理では「第1特別図柄」となり、第2特別図柄変動表示処理では「第2特別図柄」となるだけで、その他は同一である。以下では、第1特別図柄変動表示処理(S508)について説明し、第2特別図柄変動表示処理(S509)の説明を省略する。

10

【0126】

まず、主制御部200のRAMの所定領域(保留記憶領域)に記憶されている特別図柄当否判定値(始動口28への遊技球入球時に取得された当否判定値)を読み出し(S508a)、特別図柄当否判定を行う(S508b)。

【0127】

次に、特別図柄当否判定(S508b)の結果が大当たりであるか否かを判定する(S508c)。この結果、大当たりであると判定された場合には(S508c:YES)、大当たり時変動パターンテーブル設定処理を行う(S508d)。一方、大当たりでないと判定された場合には(S508c:NO)、特別図柄当否判定(S508b)の結果が小当たりであるか否かを判定する(S508e)。この結果、小当たりであると判定された場合には(S508e:YES)、小当たり時変動パターンテーブル設定処理を行う(S508f)。一方、小当たりでないと判定された場合には(S508e:NO)、外れ時変動パターンテーブル設定処理を行う(S508g)。

20

【0128】

次に、変動パターン乱数を取得するとともに、主制御部200のRAMの所定領域に記憶されている図柄決定用乱数(始動口28への遊技球入球時に取得された特別図柄決定用乱数)を読み出す(S508h)。

30

【0129】

次に、特別図柄の変動パターン(変動時間)と停止図柄を決定する(S508i)。特別図柄の変動パターンは、S508hで取得した変動パターン乱数を用いて、S508d、S508fまたはS508gの処理で設定した変動パターンテーブルから特定の変動パターンを選択する。なお、S508d、S508f、S508gの処理で設定される各変動パターンテーブルには、変動パターン乱数の値と変動パターンとが関連付けられており、S508fで取得した変動パターン乱数の値に対応する変動パターンが、今回使用する変動パターンとして決定される。また、特別図柄の停止図柄は、特別図柄当否判定の結果が大当たりの場合には、S508fで読み出した特別図柄決定用乱数を用いて、主制御部200の所定領域に記憶されている図柄決定テーブルに設定された大当たり図柄に決定し、特別図柄当否判定の結果が小当たりの場合には、小当たり図柄に決定し、特別図柄当否判定の結果が外れの場合には、外れ図柄に決定する。図柄決定テーブルについても、変動パターンテーブルと同様に、特別図柄決定用乱数の値と各大当たり図柄とが関連付けられており、S508hで読み出した特別図柄決定用乱数の値に対応する大当たり図柄が、今回停止表示する大当たり図柄として決定される。

40

【0130】

次に、S508iの処理で決定された停止図柄および変動パターンに基づいて、第1特別図柄表示部61または第2特別図柄表示部62で特別図柄の変動表示を開始し(S50

50

8 j)、特別図柄保留数を1減算し(S508k)、サブ制御部260に図柄変動開始時コマンドを送信する(S508l)。「図柄変動開始時コマンド」には、変動パターン指定コマンド、特別図柄情報指定コマンド、保留数指定コマンドが含まれる。変動パターン指定コマンドは、S508iの処理で決定された特別図柄の変動パターン(変動時間)を示すコマンドであり、特別図柄情報指定コマンドは、同じくS508iの処理で決定された特別図柄の停止図柄を示すコマンドである。保留数指定コマンドは、特別図柄の変動表示開始後の特別図柄保留数を示すコマンドである。この図柄変動開始時コマンドをサブ制御部260に送信すると、これらコマンドを受信したサブ制御部260および演出表示制御部280の制御下で図柄変動演出(演出図柄の変動表示)が開始される。以上までが、特別図柄の変動表示を開始する際の処理である。

10

【0131】

次に、図9(a)に戻り、上記S503で特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)が変動中であると判定された場合には(S503:YES)、変動中の特別図柄の変動表示時間が経過しているか否かを判定する(S510)。この結果、特別図柄の変動表示時間が経過していないと判定された場合には(S510:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の変動表示時間が経過していると判定された場合には(S510:YES)、特別図柄の変動表示を停止し(S511)、特別図柄の変動表示が停止したことを示す図柄停止コマンドをサブ制御部260に送信し(S512)、特別図柄の停止表示時間を設定する(S513)。

20

【0132】

次に、特別図柄の停止図柄表示時間が経過したか否かを判定する(S514)。この結果、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していないと判定された場合には(S514:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、特別図柄の停止図柄表示時間が経過していると判定された場合には(S514:YES)、第1特別図柄表示装置61または第2特別図柄表示装置62に停止表示された特別図柄の停止図柄が当り図柄(大当り図柄または小当り図柄)であるかを判定する(図9(b)のS515)。

【0133】

この結果、特別図柄の停止図柄が当り図柄(大当り図柄または小当り図柄)であると判定された場合には(S515:YES)、当り遊技開始時の遊技状態を主制御部200のRAMの所定領域に記憶する(S516)。「当り遊技開始時の遊技状態」には、その時点で停止表示された当り図柄の種類やその時点での遊技状態フラグ(変動短縮フラグ、開放延長フラグ)の設定状態が含まれている。

30

【0134】

次に、第1特別図柄表示部61または第2特別図柄表示部62に停止表示された当り図柄が小当り図柄であるか否かを判定する(S517)。この結果、停止表示された当り図柄が小当り図柄でないと判定された場合には(S517:NO)、停止表示された当り図柄が大当り図柄であるので、大当り遊技フラグをONにセットする(S518)。これにより、小当り遊技を介することなく大当り遊技が開始される(直撃当り)。

【0135】

次に、変動短縮フラグがONに設定されているか否かを判定する(S519)。この結果、変動短縮フラグがONに設定されていないと判定された場合には(S519:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮フラグがONに設定されていると判定された場合には(S519:YES)、変動短縮フラグをOFFに設定し(S520)、開放延長フラグをOFFに設定する(S521)。これにより、大当り遊技の開始に伴い、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を停止する。

40

【0136】

また、上記S517の判定処理で、第1特別図柄表示部61または第2特別図柄表示部62に停止表示された当り図柄が小当り図柄であると判定された場合には(S517:YES)、小当り遊技における特別入球口104、105の開閉パターン(図5参照)を設定する(S522)。特別入球口104、105の開閉パターンの設定は、例えば乱数抽

50

選などによって行うことができる。そして、小当り遊技フラグをONにセットする(S523)。これにより、小当り遊技が開始され、S522で設定した開閉パターンにしたがって特別入球口104、105が開閉動作を開始する。本実施例では、特別入球口104、105の開放を契機として、振分部材109が第2状態にて動作を開始する。

【0137】

次に、変動短縮フラグがONであるか否かを判定する(S524)。この結果、変動短縮フラグがONでないと判定された場合は(S524:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮フラグがONであると判定された場合は(S524:YES)、変動短縮カウンタを「1」減算し(S525)、変動短縮カウンタが「ゼロ」になったか否かを判定する(S526)。変動短縮カウンタが「ゼロ」でないと判定された場合には(S526:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮カウンタが「ゼロ」と判定された場合には(S526:YES)、変動短縮フラグをOFFにセットし(S520)、開放延長フラグをOFFにセットする(S522)。これにより、変動時間短縮機能、開放時間延長機能が作動を停止する。

10

【0138】

次に、上記S515の判定処理で、第1特別図柄表示装置61または第2特別図柄表示装置62に停止表示された特別図柄の停止図柄が当り図柄でないと判定された場合(外れ図柄の場合)には(S515:NO)、変動短縮フラグがONであるか否かを判定する(S527)。この結果、変動短縮フラグがONでないと判定された場合には(S527:NO)、特別図柄遊技処理を終了する。一方、変動短縮フラグがONであると判定された場合には(S527:YES)、変動短縮カウンタから「1」を減算する(S528)。

20

【0139】

そして、S528で「1」を減算した変動短縮カウンタが「ゼロ」とあるか否かを判定する(S529)。この結果、変動短縮カウンタが「ゼロ」でないと判定された場合には(S529:NO)、特別図柄遊技処理を終了し、変動短縮カウンタが「ゼロ」と判定された場合には(S529:YES)、変動短縮フラグをOFFに設定し(S530)、さらに開放延長フラグをOFFに設定する(S531)。

【0140】

これにより、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を停止する。そして、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動しない遊技状態であることを示す遊技状態指定コマンドを、サブ制御部260に送信する(S532)。この遊技状態指定コマンドを受けたサブ制御部260は、変動時間短縮機能および開放時間延長機能が非作動の状態(通常状態)である旨を示す文字やキャラクタ、背景等を演出表示装置25の表示領域Vに表示する処理を行う。

30

【0141】

次に、小当り遊技処理(S600)について図12のフローチャートに基づいて説明する。まず、小当り遊技中であるか否か(小当り遊技フラグがONであるか否か)を判定する(S601)。この結果、小当り遊技中でない(小当り遊技フラグがOFFである)と判定された場合には(S601:NO)、小当り遊技処理を終了する。一方、小当り遊技中である(小当り遊技フラグがONである)と判定された場合には(S601:YES)、特別入球口104、105が開放中であるか否かを判定する(S602)。

40

【0142】

この結果、特別入球口104、105が開放中でないと判定された場合には(S602:NO)、S610の処理に移行する。一方、特別入球口104、105が開放中であると判定された場合には(S602:YES)、特別入球口104、105の開放時間が経過したか否かを判定する(S603)。

【0143】

この結果、特別入球口104、105の開放時間が経過したと判定された場合には(S603:YES)、S608の処理に移行する。一方、特別入球口104、105の開放時間が経過していないと判定された場合には(S603:NO)、特別入球口検知スイッ

50

チ 104s、105s により特別入球口 104、105 に遊技球が入球したか否かを判定する (S604)。

【0144】

この結果、特別入球口 104、105 に遊技球が入球していないと判定された場合には (S604: NO)、小当り遊技処理を終了する。一方、特別入球口 104、105 に遊技球が入球したと判定された場合には (S604: YES)、遊技球が特別遊技装置 113 の特定領域 113b を通過したか否かを判定する (S605)。遊技球が特定領域 113b を通過したか否かは、遊技球が特定領域検知スイッチ 114 で検知されたか否かによって判定することができる。

【0145】

この結果、遊技球が特定領域 113b を通過していない、すなわち遊技球が特定領域検知スイッチ 114 で検知されなかった場合には (S605: NO)、小当り遊技処理を終了する。一方、遊技球が特定領域 113b を通過した、すなわち遊技球が特定領域検知スイッチ 114 で検知された場合には (S605: YES)、小当り遊技フラグを OFF にセットし (S606)、大当り遊技フラグを ON にセットする (S607)。これにより、小当り遊技を経由して大当り遊技が開始することとなる。そして、特別入球口 104、105 を閉鎖する (S608)。

【0146】

次に、S602 の処理で、特別入球口 104、105 が開放中でないと判定された場合には (S602: NO)、小当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S609)。「小当り遊技の終了条件」は、S523 の処理 (図 9 (b)) で設定された開放パターンにしたがって特別入球口 104、105 が開閉動作を終了した場合に成立する。S609 の判定処理の結果、小当り遊技の終了条件が成立していないと判定された場合には (S609: NO)、特別入球口 104、105 の閉鎖時間が経過したか否かを判定する (S610)。この結果、特別入球口 104、105 の閉鎖時間が経過していると判定された場合には (S610: YES)、特別入球口 104、105 を開放する (S611)。一方、特別入球口 104、105 の閉鎖時間が経過していないと判定された場合には (S610: NO)、そのまま小当り遊技処理を終了する。

【0147】

S609 の判定処理で、小当り遊技の終了条件が成立したと判定された場合には (S609: YES)、小当り遊技フラグを OFF にセットする (S612)。これにより、大当り遊技が開始することなく小当り遊技が終了する。

【0148】

次に、大当り遊技処理 (S700) について図 13 のフローチャートに基づいて説明する。まず、大当り遊技中であるか否か (大当り遊技フラグが ON であるか否か) を判定する (S701)。この結果、大当り遊技中でない (大当り遊技フラグが OFF である) と判定された場合には (S701: NO)、大当り遊技処理を終了し、大当り遊技中である (大当り遊技フラグが ON である) と判定された場合には (S701: YES)、大入賞口 33a が開放中であるか否かを判定する (S702)。この結果、大入賞口 33a が開放中であると判定された場合には (S702: YES)、大入賞口 33a の開放時間が経過したか否かを判定し (S703)、大入賞口 33a の開放時間が経過していないと判定された場合には (S703: NO)、大入賞口 33a に規定入賞数の入賞があったか否か (規定数の遊技球が入球したか否か) を判定する (S704)。

【0149】

この結果、大入賞口 33a に規定入賞数が入賞していないと判定された場合には (S704: NO)、大当り遊技処理を終了し、大入賞口 33a に規定入賞数が入賞していると判定された場合 (S704: YES) または大入賞口 33a の開放時間が経過していると判定された場合には (S703: YES)、大入賞口 33a を閉鎖する (S705)。

【0150】

また、上記 S702 の判定処理で、大入賞口 33a が開放中でないと判定された場合に

10

20

30

40

50

は (S702:NO)、大当り遊技の終了条件が成立したか否かを判定する (S706)。S706の判定処理では、継続可能なラウンド数 (15ラウンド) に達したか否かを判定する。

【0151】

この結果、大当り遊技終了条件が成立していないと判定された場合には (S706:NO)、大入賞口33aの閉鎖時間 (インターバル時間) が経過しているか否かを判定し (S707)、大入賞口33aの閉鎖時間が経過していないと判定された場合には (S707:NO)、大当り遊技処理を終了し、大入賞口33aの閉鎖時間が経過していると判定された場合には (S707:YES)、大入賞口33aを開放する (S708)。

【0152】

上記S706の判定処理で、大当り遊技終了条件が成立していると判定された場合には (S706:YES)、大当り遊技終了時処理を行う (S709)。ここで、大当り遊技終了時処理 (S709) について図14のフローチャートに基づいて説明する。

【0153】

まず、大当り遊技フラグをOFFにセットし (S709a)、変動短縮フラグをONにセットし (S709b)、開放延長フラグをONにセットし (S709c)、変動短縮カウンタに「100」をセットする (S709e)。これにより、大当り遊技の終了後に変動時間短縮機能および開放時間延長機能が作動を開始する。そして、変動時間短縮機能、開放時間延長機能の作動状態を示す遊技状態指定コマンドをサブ制御部260に送信する (S709f)。

【0154】

以上説明した本実施例では、小当り遊技の開始 (特別入球口104、105の開放) を契機として動作を開始し、遊技球が特定領域113bを通過する確率が所定の確率である第1状態と、遊技球が特定領域113bを通過する確率が第1状態より低い第2状態とを切り替え可能な振分部材109を備える遊技機1において、振分部材109の動作態様に基づいて特別入球口104、105の開閉動作を設定するように構成されている。

【0155】

これにより、振分部材109が第1状態になるのに合わせて特別入球口104、105の開動作を行うようにすれば (開閉パターン2)、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性を高くすることができる。また、振分部材109が第2状態になるのに合わせて特別入球口104、105の開動作を行うようにすれば (開閉パターン1)、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性を低くすることができる。つまり、本実施例の構成によれば、「開放時間に所定の制限時間を有する小当り遊技中の特別入球口104、105の開閉態様を振分部材109の動作態様に基づいて設定することで、遊技球が特定領域113bを通過する可能性を最大限に高めたり、あるいは低めたりすることができる」という新規な遊技性を実現することができ、遊技興趣を高めることができる。

【0156】

また、本実施例では、特別入球口104、105の開放を契機として、振分部材109が第2状態となり、所定時間経過後に第1状態になる構成において、特別入球口104、105の第2開閉パターンでは最初に特別入球口104、105を短開放させている。このように、振分部材109を第2状態で動作開始させる契機となる特別入球口104、105の開放時間をできるだけ短い時間とすることで、その後振分部材109が第1状態となる期間と特別入球口104、105の開状態となる期間とが重なり合う時間をできるだけ長くすることができる。この結果、特別入球口104、105の制限された開放時間を効率的に使うことができ、特定領域113bの通過可能性を最大限に高くすることができる。このように、特別入球口104、105の開放を契機として、振分部材109が第2状態となり、所定時間経過後に第1状態になる構成では、小当り遊技の開始直後に特別入球口104、105が短開放する開閉パターンが有利となる。

【0157】

10

20

30

40

50

ここで、本実施例と各手段との対応について説明しておく、**「特別入球口 104、105」**が**「可変入球口」**に対応し、**「大当り遊技」**が**「特定遊技」**に対応し、**「振分部材 109」**が**「可動部」**に対応し、**「開閉パターン 2」**が**「第 1 開閉態様」**に対応し、**「開閉パターン 1」**および**「開閉パターン 3」**が**「第 2 開閉態様」**に対応し、**「主制御部 200 の CPU 200b」**が**「開閉態様設定手段」**、**「特定遊技実行手段」**に対応している。

【0158】

(第 2 実施例)

次に、本発明の第 2 実施例を説明する。上記第 1 実施例と同様の部分については説明を省略し、異なる部分についてのみ説明する。

【0159】

図 15 は、本第 2 実施例の振分部材 109 の動作態様と特別入球口 104、105 の開閉態様との関係を示すタイミングチャートであり、上記第 1 実施例の図 5 に対応している。

【0160】

図 15 に示すように、本 2 実施例の振分部材 109 の動作態様は、動作開始時に第 1 状態とされ、所定時間経過後に第 2 状態に切り替えられるようになっている点が上記第 1 実施例(図 5)と異なっている。また、特別入球口 104、105 の開閉パターン 1~3 は、上記第 1 実施例(図 5)と同一となっている。

【0161】

本第 2 実施例では、開閉パターン 1 の 1~4 回目の長開放は、振分部材 109 が第 1 状態になるのに合わせて行われる。また、開閉パターン 2 の 2~5 回目の長開放は、振分部材 109 が第 2 状態になるのに合わせて行われる。

【0162】

図 15 に示すように、開閉パターン 1 では、振分部材 109 の 1~4 回目の第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 の 1~4 回目の開状態となっている期間がそれぞれ「0.4 秒」重なり合っている。また、開閉パターン 2 では、振分部材 109 の 1 回目の第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 の 1 回目の開状態となっている期間が「0.1 秒」重なり合っている。また、開閉パターン 3 では、振分部材 109 の 1、2 回目の第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 の 1 回目の開状態となっている期間がそれぞれ「0.4 秒」重なり合っている。

【0163】

このように、開閉パターン 1~3 では、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の合計長さがそれぞれ異なっている。具体的には、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の合計長さは、第 1 開閉パターンが 1.6 秒(0.4 秒×4 回)、開閉パターン 2 が 0.1 秒、開閉パターン 3 が 0.8 秒(0.4 秒×2 回)となっている。つまり、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の長さは、開閉パターン 1 が最も長く、開閉パターン 3、開閉パターン 2 の順に短くなる。このため、開状態の特別入球口 104、105 から入球した遊技球が特定領域 113b を通過する可能性(大当り遊技が開始する可能性)は、開閉パターン 1 が最も高く、開閉パターン 3、開閉パターン 2 の順に低くなる。

【0164】

以上説明した本第 2 実施例では、小当り遊技の開始(特別入球口 104、105 の開放)を契機として、振分部材 109 が第 1 状態となり、所定時間経過後に第 2 状態になる構成において、特別入球口 104、105 の第 1 開閉パターンでは最初に特別入球口 104、105 の長開放を行い、その後振分部材 109 が第 1 状態になるのに合わせて特別入球口 104、105 を長開放させるように構成している。これにより、特別入球口 104、105 の制限された開放時間を効率的に使うことができ、特定領域 113b の通過可能性を最大限に高くすることができる。このように、特別入球口 104、105 の開放を契

10

20

30

40

50

機として、振分部材 109 が第 1 状態となり、所定時間経過後に第 2 状態になる構成では、小当り遊技の開始直後に特別入球口 104、105 が長開放する開閉パターンが有利となる。

【0165】

また、本第 2 実施例では、小当り遊技の開始（特別入球口 104、105 の開放）を契機として、振分部材 109 が第 1 状態となり、所定時間経過後に第 2 状態になる構成において、特別入球口 104、105 の第 2 開閉パターンでは最初に特別入球口 104、105 を短開放させて、その後、特別入球口 104、105 を短開放させている。このように、振分部材 109 が動作開始時に第 1 状態となる場合には、特別入球口 104、105 の開放動作を短開放させることで、振分部材 109 が第 1 状態となる期間と特別入球口 104、105 の開状態となる期間とが重なり合う時間をできるだけ短くすることができる。この結果、小当り遊技の開始（特別入球口 104、105 の開放）を契機として、振分部材 109 が第 2 状態となり、所定時間経過後に第 1 状態になる構成において、小当り遊技の開始直後に特別入球口 104、105 を短開放させることで、不利な開閉パターンを作り出すことができる。

10

【0166】

ここで、本第 2 実施例と各手段との対応について説明しておく、「開閉パターン 1」が「第 1 開閉態様」に対応し、「開閉パターン 2」および「開閉パターン 3」が「第 2 開閉態様」に対応している。

【0167】

（第 3 実施例）

次に、本発明の第 3 実施例を説明する。上記各実施例と同様の部分については説明を省略し、異なる部分についてのみ説明する。

20

【0168】

図 16 は、本第 3 実施例の振分部材 109 の動作態様と特別入球口 104、105 の開閉態様との関係を示すタイミングチャートであり、上記第 1 実施例の図 5、上記第 2 実施例の図 15 に対応している。

【0169】

図 16 に示すように、本第 3 実施例では、遊技機 1 の電源投入を契機として振分部材 109 が動作を開始し、第 1 状態と第 2 状態が交互に繰り返される。本第 3 実施例では、第 1 状態を「2 秒」とし、第 2 状態を「3 秒」としている。この電源投入時を基準とする振分部材 109 の動作態様は、後述する小当り遊技終了時まで継続される。

30

【0170】

本第 3 実施例の小当り遊技では、特別入球口 104、105 の開閉パターンとして、特別入球口 104、105 が 1 回のみ「1.8 秒」開状態となる開閉パターンが 1 種類設けられている。また、本第 3 実施例では、遊技機 1 の電源投入時を基準とするタイミングで振分部材 109 が動作するため、小当り遊技中においても、小当り遊技の開始（特別入球口 104、105 の開放）とは関係しないタイミングで振分部材 109 が動作する。このため、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間に特別入球口 104、105 が開状態になれば、特別入球口 104、105 から入球した遊技球が特定領域 113b を通過する可能性が高くなり、振分部材 109 が第 2 状態となっている期間に特別入球口 104、105 が開状態になれば、特別入球口 104、105 から入球した遊技球が特定領域 113b を通過する可能性が低くなる。

40

【0171】

図 16 に示すように、本第 3 実施例では、小当り遊技の終了を契機として、振分部材 109 が第 1 状態で動作を開始し、所定時間経過後に第 2 状態に切り替わるように構成されている。つまり、小当り遊技の終了を契機として、電源投入時を基準とした振分部材 109 の動作態様が一旦リセットされ、振分部材 109 が新たな動作態様で動作を開始することとなる。

【0172】

50

また、本第3実施例では、小当り遊技の終了から所定期間内に特別図柄が変動表示する場合に、特別図柄の変動パターンとして小当り終了時変動パターンが設定される。小当り終了時変動パターンは、複数種類設けられている。複数の小当り終了時変動パターンはそれぞれ特別図柄の変動時間が異なっており、小当り終了時変動パターン1は変動時間が「1.5秒」に設定され、小当り終了時変動パターン2は変動時間が「5秒」に設定され、小当り終了時変動パターン3は変動時間が「3秒」に設定されている。小当り終了時変動パターン3は、小当り遊技の終了を契機として振分部材109が第2状態となる期間(3秒)に合わせて設定された「特定変動パターン(特定変動時間)」として構成されている。

【0173】

ここで、小当り遊技の終了時に特別図柄保留が存在しているか、あるいは小当り遊技の終了直後に始動口28に遊技球が入球して特別図柄保留が発生し、当該特別図柄保留に基づく特別図柄の変動表示の結果として小当りが発生する場合について説明する。これらの場合には、小当り遊技の終了後に、特別図柄が小当り終了時変動パターン1~3の何れかにしたがって変動表示を開始する。

【0174】

特別図柄が小当り終了時変動パターン1(変動時間1.5秒)にしたがって変動表示した場合には、振分部材109が第2状態(3秒)となっている期間の途中(1.5秒経過時点)で特別図柄の変動表示が終了する。そして、特別図柄の変動表示の終了にともなって小当り遊技が開始して特別入球口104、105が開状態(1.8秒)となる。このため、小当り終了時変動パターン1(変動時間1.5秒)では、振分部材109が第1状態となる期間と、特別入球口104、105が開状態となる期間の重なり合う時間が「0.3秒」となる。

【0175】

特別図柄が小当り終了時変動パターン2(変動時間5秒)にしたがって変動表示した場合には、振分部材109が第2状態(3秒)に続く第1状態(2秒)の終了時に特別図柄の変動表示が終了する。そして、特別図柄の変動表示の終了にともなって小当り遊技が開始して特別入球口104、105が開状態(1.8秒)となる。このため、小当り終了時変動パターン2(変動時間5秒)では、振分部材109が第1状態となる期間と、特別入球口104、105が開状態となる期間の重なり合う時間が「0秒」となる。

【0176】

特別図柄が小当り終了時変動パターン3(変動時間3秒)にしたがって変動表示した場合には、振分部材109が第2状態(3秒)となっている期間の終了時に特別図柄の変動表示が終了する。そして、特別図柄の変動表示の終了にともなって小当り遊技が開始して特別入球口104、105が開状態(1.8秒)となる。このため、小当り終了時変動パターン3(変動時間3秒)では、振分部材109が第1状態となる期間と、特別入球口104、105が開状態となる期間の重なり合う時間が「1.8秒」となる。

【0177】

つまり、振分部材109が第1状態となっている期間と特別入球口104、105が開状態となっている期間とが重なり合っている期間の長さは、小当り終了時変動パターン3が最も長く、小当り終了時変動パターン1、小当り終了時変動パターン2の順に短くなる。このため、開状態の特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性(大当り遊技が開始する可能性)は、小当り終了時変動パターン3が最も高く、小当り終了時変動パターン1、小当り終了時変動パターン2の順に低くなる。

【0178】

図17は、本第3実施例の特別図柄変動表示処理を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図11に対応している。図17に示すように、本第3実施例では、S508bで特別図柄当否判定処理を行った後、小当り遊技が終了したか否かを判定する(S508m)。この結果、小当り遊技が終了したと判定された場合には(S508m:YES)、小当り終了時変動パターン1~3が含まれる小当り終了時変動パターンテーブルを設定す

10

20

30

40

50

る小当り終了時変動パターンテーブル設定処理を行う(S508n)。そして、S508h、S508iの処理で、小当り終了時変動パターン1~3の中から何れかの変動パターンが決定される。

【0179】

図18は、本第3実施例の小当り遊技処理を示すフローチャートであり、上記第1実施例の図12に対応している。図18に示すように、本第3実施例では、S609の判定処理で小当り遊技の終了条件が成立したと判定された場合に(S609: YES)、小当り遊技フラグをOFFにセットし(S612)、振分部材109を第2状態で動作を開始させる(S613)。これにより、小当り遊技の終了を契機として、電源投入時を基準とした振分部材109の動作態様が一旦リセットされ、振分部材109が新たな動作態様で動作を開始することとなる。

10

【0180】

以上説明した本第3実施例では、小当り遊技の終了を契機として、振分部材109が第2状態となり、所定時間経過後に第1状態になる構成において、振分部材109の動作態様に基づいて特別図柄の変動パターン(変動時間)を設定している。

【0181】

これにより、振分部材109が第2状態になっている時間に合わせて特別図柄の変動時間を設定すれば(小当り終了時変動パターン3)、振分部材109が第1状態になるのに合わせて特別図柄の変動表示を終了させることができる。この結果、特別図柄の変動表示の結果として小当りが発生した場合に、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性を高くすることができる。また、振分部材109が第2状態になっている時間とは関係なく特別図柄の変動時間を設定すれば(小当り終了時変動パターン1、2)、振分部材109が第1状態になるのとは関係なく特別図柄の変動表示が終了する。この結果、特別図柄の変動表示の結果として小当りが発生した場合に、特別入球口104、105から入球した遊技球が特定領域113bを通過する可能性を低くすることができる。つまり、本実施例の構成によれば、「小当り遊技の終了を契機として、振分部材109が動作開始する構成において、特別図柄の変動時間を振分部材109の動作態様に基づいて設定することで、遊技球が特定領域113bを通過する可能性を最大限に高めたり、あるいは低めたりすることができる」という新規な遊技性を実現することができる。

20

30

【0182】

また、本第3実施例では、小当り遊技の終了時に特別図柄保留を存在させておくことで、小当り遊技の終了後に、特別図柄の変動表示を直ちに開始することができる。これにより、振分部材109が第1状態になるタイミングと特別図柄が小当り終了時変動パターン3に基づいて変動表示を終了するタイミング(特別入球口104、105が開放するタイミング)を合わせ易くすることができる。遊技球が特定領域113bを通過する可能性を高めることができる。つまり、小当り遊技の終了時に特別図柄保留を存在させておくことが遊技者にとって有利となるため、小当り遊技中における遊技球の止め打ちを防止でき、遊技機1の稼働率を高めることができる。

【0183】

40

ここで、本第3実施例と各手段との対応について説明しておくこと、「小当り遊技」が「第1特定遊技」に対応し、「大当り遊技」が「第2特定遊技」に対応し、「小当り終了時変動パターン3」が「第1変動時間」に対応し、「小当り終了時変動パターン1」、「小当り終了時変動パターン3」が「第2変動時間」に対応し、「主制御部200のCPU200b」が「変動時間設定手段」、「第1特定遊技実行手段」および「第2特定遊技実行手段」に対応している。

【0184】

(他の実施形態)

以上、本発明の実施例について説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、各請求項に記載した範囲を逸脱しない限り、各請求項の記載文言に限定されず、当業者が

50

それらから容易に置き換えられる範囲にも及び、かつ、当業者が通常有する知識に基づく改良を適宜付加することができる。

【0185】

例えば、上記各実施例では、振分部材109によって、遊技球が特定領域113bを通過する確率が所定の確率となる「第1状態」と、遊技球が特定領域113bを通過する確率がより低い「第2状態」のいずれかの状態に切り替わるように構成したが、これに限らず、遊技球が特定領域113bを通過する可能性が徐々に変化する構成としてもよい。

【0186】

また、上記各実施例では、振分部材109の動作態様をそれぞれ1種類のみ設けたが、これに限らず、振分部材109の動作態様を複数種類設け、複数種類の動作態様から特定の動作態様を選択するように構成してもよい。この場合、上記第1、第2実施例の構成であれば、振分部材109の各動作態様に対して、特別入球口104、105の開閉パターンを複数設定すればよく、上記第3実施例の構成であれば、振分部材109の各動作態様に対して、特別図柄の変動パターンを複数設定すればよい。

10

【0187】

また、上記第3実施例の構成において、特定の小当り遊技（第1特定遊技）が終了してから所定時間が経過するまでの間、特別図柄の変動パターンとして小当り終了時変動パターン3（図16：特定変動パターン）が決定される可能性が高く（100%を含む）なるようにしてもよい。これにより、特定の小当り遊技の終了後に小当り遊技を介して大当り遊技が開始する可能性を高くすることができるという遊技性を実現できる。なお、特定の小当り遊技が終了してから所定時間が経過するまでの間、特別図柄の変動パターンとして小当り終了時変動パターン3が決定される確率を高くするために、特定の小当り遊技が終了してからの経過時間を計測するためのカウンタを設ければよい。

20

【0188】

また、特定の小当り遊技（第1特定遊技）が終了してから所定時間が経過するまでの間、特別図柄の変動パターンとして小当り終了時変動パターン3（特定変動パターン）が決定される可能性を高くする構成において、第2始動口28bへの遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示の結果が小当りになった場合に、第1始動口28aへの遊技球の入球に基づく特別図柄の変動表示の結果が小当りになった場合よりも、特定の小当り遊技が実行される可能性が高くなるように構成することができる。これにより、第2始動口28bへの遊技球の入球頻度が高くなる「電サボ状態中（変動時間短縮機能および開放時間延長機能の作動中）」に、遊技球が特定領域113bを通過する可能性が高くなるという遊技性を実現できる。

30

【0189】

また、上記第3実施例では、「小当り遊技」を振分部材109が新たな動作態様で動作を開始する契機（リセットする契機）となる「第1特定遊技」として構成したが、これに限らず、「大当り遊技」を「第1特定遊技」として構成してもよく、あるいは「小当り遊技」と「大当り遊技」の両方を「第1特定遊技」として構成してもよい。なお、「大当り遊技」を「第1特定遊技」とする場合には、「大当り遊技」が「第1特定遊技」および「第2大当り遊技」に両方に対応することとなる。

40

【0190】

このように、大当り遊技（第2特定遊技）の終了を契機として、振分部材109を第2状態で動作させ、所定時間経過後に第1状態とする構成であれば、一旦終了した大当り遊技が小当り遊技を介して連続的に実行される連荘状態を実現し易くすることができる。また、大当り遊技の終了時に特別図柄保留を存在させておくことで、大当り遊技の終了を契機として、特別図柄の変動表示を直ちに開始することができる。これにより、振分部材109の動作態様と特別図柄が変動表示を終了するタイミング（特別入球口104、105が開放するタイミング）を合わせることができ、遊技球が特定領域113bを通過する可能性を最大限に高めることができる。つまり、大当り遊技の終了時に特別図柄保留を存在させておくことが遊技者にとって有利となるため、大当り遊技中における遊技球の止め打

50

ちを防止でき、遊技機 1 の稼働率を高めることができる。

【0191】

また、上記第 3 実施例の構成において、小当り遊技（第 2 特定遊技）の終了を契機として、振分部材 109 を第 2 状態で動作させ、所定時間経過後に第 1 状態とするように構成したが、これに限らず、小当り遊技（第 2 特定遊技）の終了を契機として、振分部材 109 を第 1 状態で動作させ、所定時間経過後に第 2 状態とするように構成してもよい。このような構成によれば、特別図柄の変動時間が振分部材 109 が第 1 状態となっている期間よりも短い変動パターンを設定することで、特別図柄の変動表示の結果が小当りとなった場合に、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 が開状態となっている時間とが重なるようにすることができ、特別入球口 104、105 から入球した遊技球が特定領域 113b を通過する可能性を高めることができる。さらに、特別図柄の変動時間ができるだけ短い変動パターンを設定することで、振分部材 109 が第 1 状態となっている期間と特別入球口 104、105 が開状態となっている時間とが重なる時間をできるだけ長くすることができ、特別入球口 104、105 から入球した遊技球が特定領域 113b を通過する可能性を最大限に高めることができる。

10

【0192】

また、上記第 1 実施例では、特別入球口 104、105 の開閉パターン 2（図 5）の 2～5 回目の長開放となる期間が振分部材 109 が第 1 状態になる期間に合わせて設定され、上記第 2 実施例では、特別入球口 104、105 の開閉パターン 1（図 15）の 1～4 回目の長開放となる期間が振分部材 109 が第 1 状態になる期間に合わせて設定されるように構成したが、これらの開閉パターンにおいて、長開放となる期間が振分部材 109 が第 1 状態になる期間と必ずしも完全に一致している必要はなく、多少ずれていてもよい。また、特別入球口 104、105 から入球した遊技球が振分部材 109 に到達する時間を考慮して、特別入球口 104、105 が長開放となる期間の開始時点振分部材 109 が第 1 状態になる期間よりも早めることが望ましい。

20

【0193】

また、第 3 実施例の態様として、

遊技球の検知に基づき識別情報を所定の変動態様にしたがって変動表示させる識別情報変動手段と、

前記識別情報の変動時間を設定する変動時間設定手段と、

30

遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果になることで前記可変入球口を前記入球可能状態とする第 1 特定遊技を実行する第 1 特定遊技実行手段と、

前記可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者にとって有利な第 2 特定遊技を実行する第 2 特定遊技実行手段と、

所定の態様で動作することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性を変化させる可動部と、を備え、

前記可動部は、前記 1 特定遊技又は前記第 2 特定遊技の少なくとも一方の終了を契機として、所定の態様による動作を実行可能とするものであり、

40

前記識別情報の変動表示の結果が特定結果になるときの当該識別情報の変動時間として、少なくとも、第 1 変動時間と、前記第 1 変動時間と異なる長さの第 2 変動時間と、を有し、

前記変動時間設定手段は、前記第 2 特定遊技が終了してから所定期間、前記識別情報の変動表示の結果が特定結果になるときの当該識別情報の変動時間として前記第 1 変動時間を設定可能とされ、

前記第 1 変動時間が設定された場合には、前記第 2 変動時間が設定される場合と比較して遊技球が特定領域を通過する可能性が高くなる発明を特定することができる。

【0194】

50

この発明の構成によれば、前記 1 特定遊技又は前記第 2 特定遊技の少なくとも一方の終了を契機として可動部を所定の態様で動作させる構成において、識別情報が特定結果となる際の変動時間を複数設定し、当該複数の変動時間（第 1 変動時間、第 2 変動時間）を、可変入球口から入球した遊技球が特定領域を通過する可能性が異なるように設定することで、「識別情報の変動時間によって、遊技球が特定領域を通過する可能性を最大限に高めたり、あるいは低めたりすることができる」という新規な遊技性を実現することができ、遊技興趣を高めることができる。また、第 2 特定遊技終了後に再度第 2 特定遊技（連荘）を実行させる可能性を高くすることができる。また、可動部の動作開始契機を特定遊技の終了とし、所定の変動時間が設定された場合の特定遊技終了後の特定領域を通過する可能性を高くしたことで、止め打ちを防止し、遊技機の稼働率を高めることができる。また、可動部は第 1 特定遊技又は第 2 特定遊技の終了を契機として、所定の態様で動作を開始するので、動作開始から（特定遊技の終了から）所定時間以内に変動表示を開始した場合の特定領域通過可能性を制御することができる。また、可動部は所定の態様で動作を開始した場合には、所定条件の成立（例えば、第 1 特定遊技又は第 2 特定遊技の開始）に基づいて動作を終了し、特定遊技の終了に基づいて所定の態様で動作を開始する。

10

20

30

40

50

【0195】

また、本発明は、上記構成において、遊技球の検知に基づいて取得される取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備え、前記識別情報変動手段は、前記取得情報記憶情報に取得情報が記憶されている場合に、当該取得情報に基づいて識別情報を変動表示させるように構成されているとすることもできる。

【0196】

このように、取得情報を記憶する取得情報記憶手段を備える構成としたことで、第 2 特定遊技の終了時に取得情報が記憶されているようにすることで（所謂保留が存在する状態とすることで）、第 2 特定遊技の終了後に識別情報の変動表示を直ちに開始させることができる。これにより、可動部が遊技球を特定領域に入球させやすい状態（「第 1 状態」ともいう）になるタイミングと、識別情報が変動表示を終了するタイミング（即ち、可変入球口が入球可能状態となるタイミング）と、を合わせ易くなり、遊技球が特定領域を通過する可能性を高めることができる。つまり、第 2 特定遊技の終了時に取得情報を記憶させておくこと（保留がある状態で第 2 特定遊技を終了すること）が遊技者にとって有利となるため、特定遊技中（第 1 特定遊技又は第 2 特定遊技）における遊技球の止め打ちを防止でき、遊技機の稼働率を高めることができる。尚、取得情報記憶手段に記憶可能な（変動開始条件が成立していない）取得情報（保留情報）の個数は複数であることが好ましい（例えば 4 個）。これにより、より効果的に止め打ちを防止できると共に、特定遊技が連続して発生する可能性を高めることができる。

【0197】

また、上記構成において、前記変動時間設定手段は、前記第 1 特定遊技が終了してから所定期間、前記識別情報の変動時間として前記第 1 変動時間を設定可能とされ、

前記第 1 変動時間が設定された場合には、前記第 2 変動時間が設定される場合と比較して遊技球が特定領域を通過する可能性が高くなるものとするともできる。

【0198】

これにより、第 1 特定遊技終了後に第 2 特定遊技を実行させる可能性を高くすることができる。また、可動部の動作開始契機を特定遊技の終了とし、所定の変動時間が設定された場合の第 1 特定遊技終了後の特定領域を通過する可能性を高くしたことで、止め打ちを防止し、遊技機の稼働率を高めることができる。

【0199】

また、上記構成において、前記可動部は、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第 1 状態と、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第 2 状態と、に変化するものであり、

前記所定の態様は、動作開始時に前記第 2 状態とされ、所定時間経過後に前記第 1 状態

とされるようになっており、

前記第1変動時間は、前記所定時間に対応した時間とされるものとする事もできる。

【0200】

このように、第2特定遊技の終了を契機として、可動部を遊技球が特定領域に入球させにくい状態(「第2状態」ともいう)とし、所定時間経過後に遊技球を特定領域に入球させやすい第1状態とする構成において、第1変動時間を可動部が第2状態になっている時間に対応した時間(特定変動時間)とすることで、可動部が第1状態になるのに合わせて識別情報の変動表示を終了させ、可変入球口を入球可能状態とすることができる。この結果、特定遊技終了後の第1変動時間が設定される期間において、識別情報の変動表示の結果が特定結果になった場合に、可変入球口から入球した遊技球が特定領域を通過する可能性を最大限に高めることができる。

10

【0201】

また、上記構成において、前記変動時間設定手段は、特定の前記第1特定遊技が終了してから所定期間、前記識別情報の変動時間として前記第1変動時間を設定する可能性を高くするものとする事もできる。

【0202】

これにより、特定の第1特定遊技が実行された場合において、当該特定の第1特定遊技終了後に可変入球口から入球した遊技球が特定領域を通過する可能性を高くすることができるという遊技性を実現できる。尚、所定期間とは、識別情報の変動表示の回数で設定してもよいし、時間で設定してもよい。また第1変動時間を設定する可能性を高くするとは、所定期間以外の期間と比較して、高く設定されることを意味し、第1変動時間が設定される可能性が100%のものも含む。また、特定の第2特定遊技の終了後の所定期間において第1変動時間を設定する可能性を高くしてもよい。また、第1特定遊技として後述の小当りを例示することができる。また第2特定遊技として後述の大当りを例示することができる。

20

【0203】

また、上記実施例では、遊技ホールの島設備から供給される遊技球を「貸球」や「賞球」として利用し、遊技盤に設けられた各種入賞口(第1始動口、第2始動口、大入賞口等)への遊技球の入球に応じて所定数の賞球を払い出すことによって、遊技上の利益(遊技価値)を遊技者に付与する遊技機(パチンコ機)に本発明を適用した例を説明したが、「賞球の払い出し」とは異なる形態で遊技上の利益を付与するタイプの遊技機にも、本発明を適用することができる。

30

【0204】

例えば、各種入賞口への遊技球の入球が発生することで、その入球に対応する利益の量(遊技価値の大きさ)を示すデータを主制御部あるいは払出制御部のRAMに記憶することによって、遊技上の利益(遊技価値)を遊技者に付与するタイプの遊技機にも本発明を適用することができ、この場合にも、上記実施例と同様の効果を得ることができる。なお、遊技上の利益(遊技価値)をデータ化して遊技者に付与するタイプの遊技機としては、遊技機に内蔵された複数個の遊技球を循環させて使用する遊技機、具体的には、各種入賞口あるいはアウト口を経て遊技盤の裏面に排出された遊技球を、再度、発射位置に戻して発射するように構成された遊技機(いわゆる封入式遊技機)を例示できる。

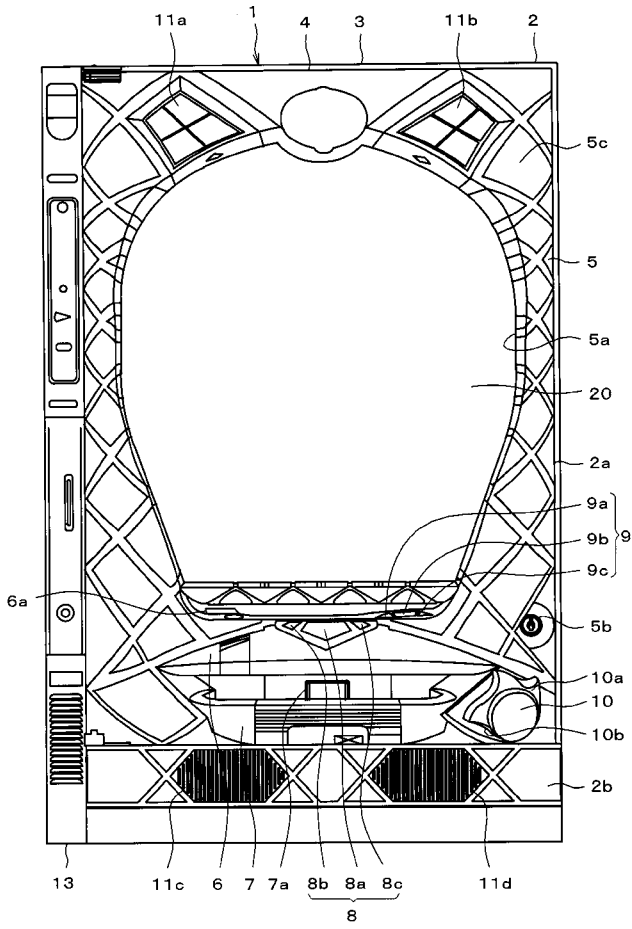
40

【符号の説明】

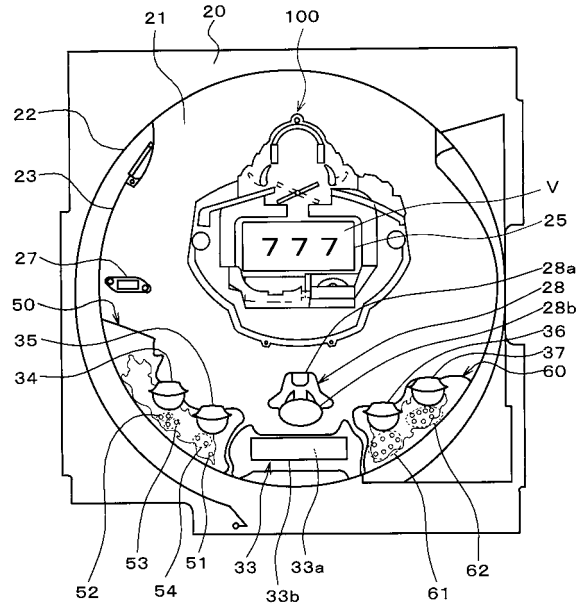
【0205】

1...遊技機、104...第1特別入球口(可変入球口)、105...第2特別入球口(可変入球口)、109...振分部材(可動部)、113b...特定領域、200...主制御部(開閉態様設定手段、特定遊技実行手段、第1特定遊技実行手段、第2特定遊技実行手段、変動時間設定手段)。

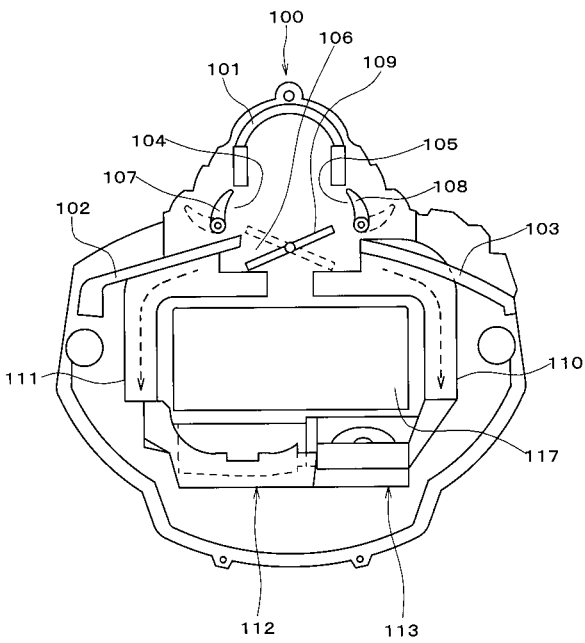
【図1】



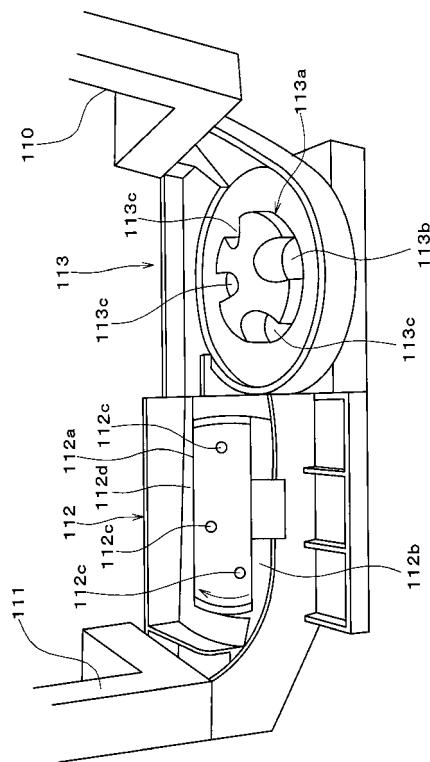
【図2】



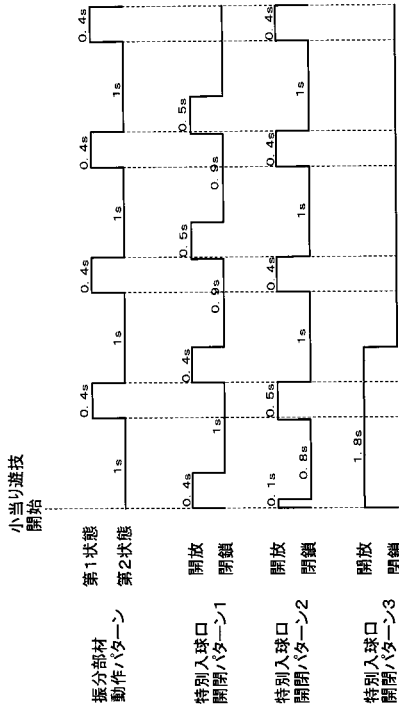
【図3】



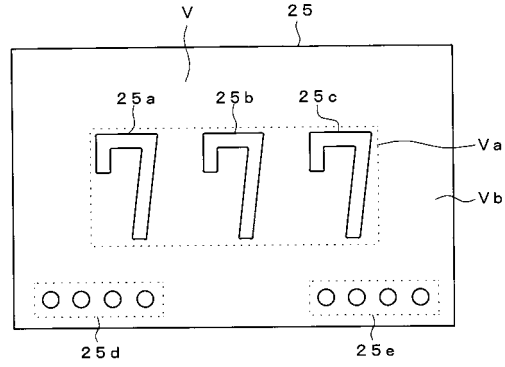
【図4】



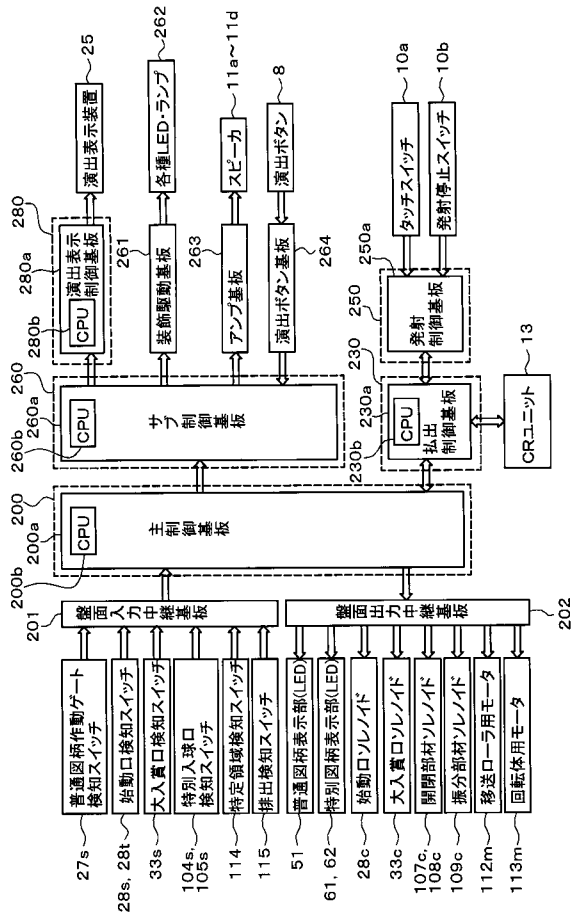
【図5】



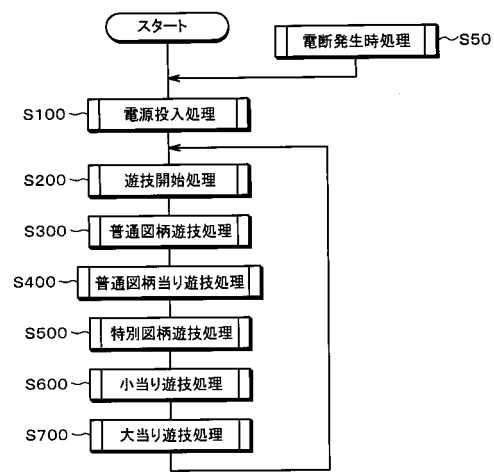
【図6】



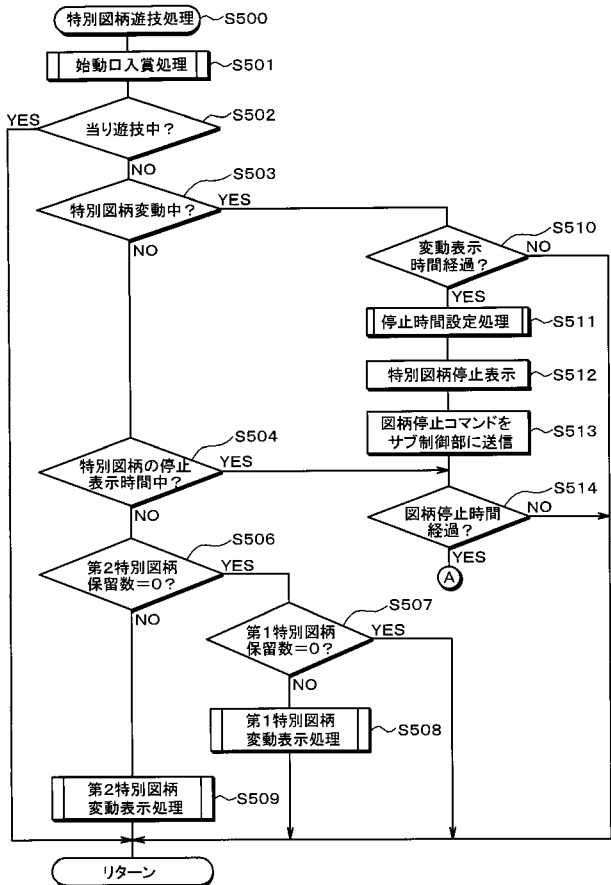
【図7】



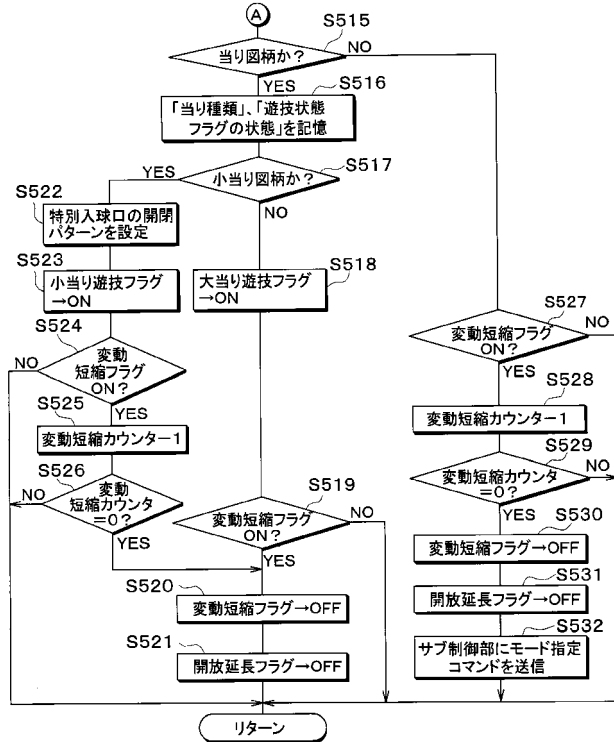
【図8】



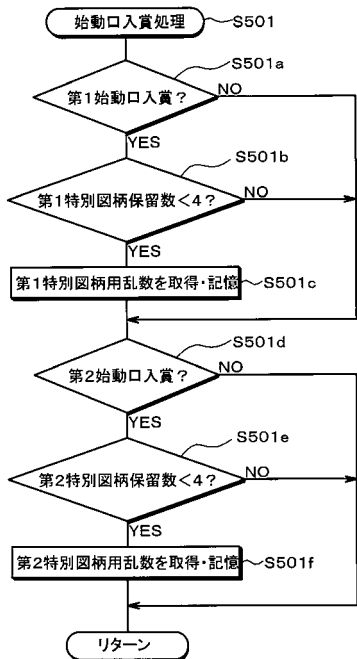
【図9(a)】



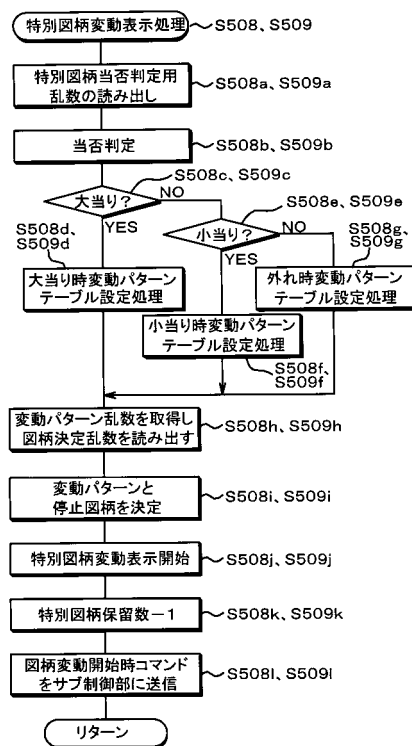
【図9(b)】



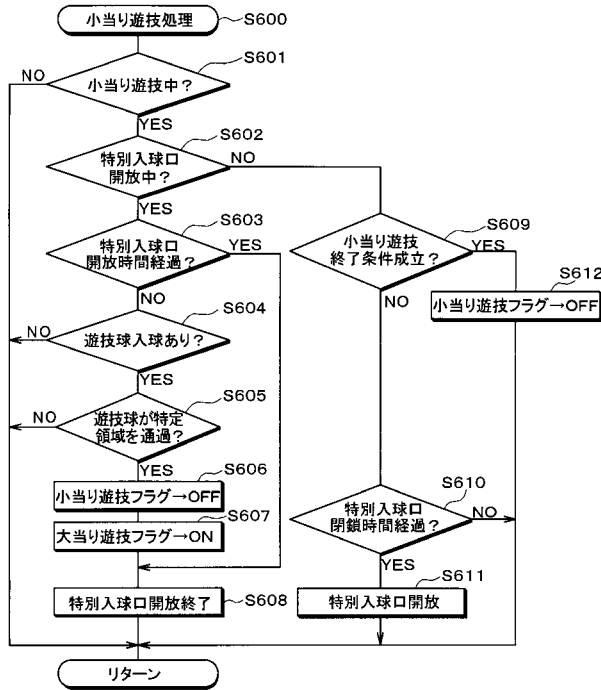
【図10】



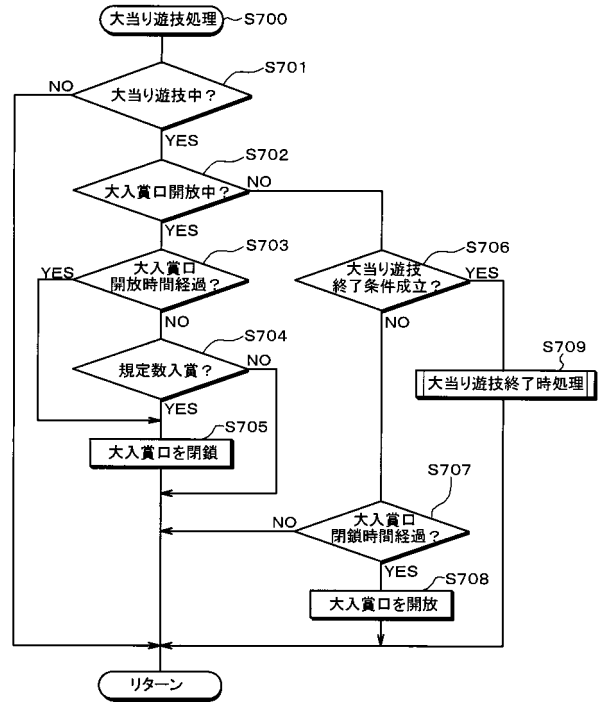
【図11】



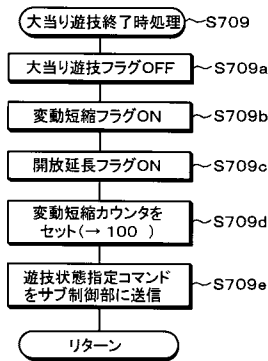
【 図 1 2 】



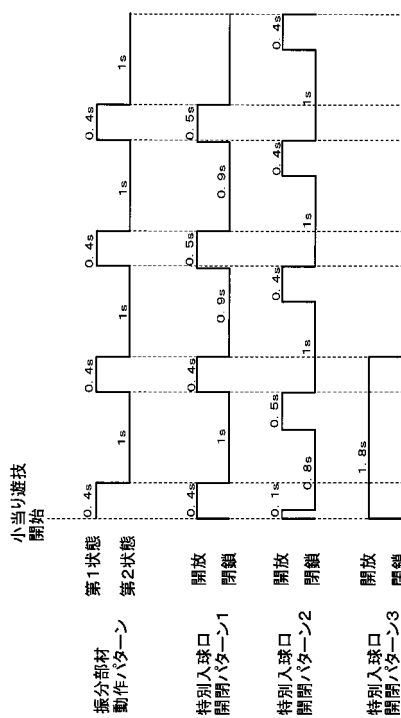
【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【手続補正書】

【提出日】平成26年4月18日(2014.4.18)

【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】

遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、

前記可変入球口の開閉態様を設定する開閉態様設定手段と、

前記可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、

所定の態様で動作することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性を変化させる可動部と、

を備え、

前記可動部は、前記可変入球口が入球可能状態となることを契機として、所定の態様による動作を実行することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第1状態と、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第2状態と、に変化するものであり、

前記所定の態様は、動作開始時に前記第1状態とされ、所定時間経過後に前記第2状態とされるようになっており、

前記可変入球口の開閉態様として、前記可動部が第1状態のときに前記可変入球口が入球可能状態となる時間が所定時間である第1開閉態様と、前記可動部が第1状態のときに前記可変入球口が入球容易状態となる時間が前記所定時間より短い第2開閉態様と、を有することで、

前記第1開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第2状態となってから閉鎖させ、

前記第2開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させて閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第2状態になるときに合わせて前記可変入球口を前記所定時間より長い時間開放させるように構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第2状態となってから閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第1状態になるときに合わせて前記可変入球口を開放させるように構成されている

ことを特徴とする請求項1の記載の遊技機。

【請求項3】

前記第1開閉態様において入球可能状態となる期間と、前記第2開閉態様において入球可能状態となる期間とを略同じ期間とする

ことを特徴とする請求項1又は請求項2に記載の遊技機

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【 0 0 0 6 】

上記目的を達成するため、本発明は、
遊技球が入球不能な入球不能状態と遊技球が入球可能な入球可能状態とに変化可能な可変入球口と、
前記可変入球口の開閉態様を設定する開閉態様設定手段と、
前記可変入球口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、
前記特定領域を遊技球が通過した場合に、遊技者に有利な特定遊技を実行する特定遊技実行手段と、
所定の態様で動作することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性を変化させる可動部と、
を備え、
前記可動部は、前記可変入球口が入球可能状態となることを契機として、所定の態様による動作を実行することで、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が高い第1状態と、前記可変入球口に入球した遊技球が前記特定領域を通過する可能性が低い第2状態と、に変化するものであり、
前記所定の態様は、動作開始時に前記第1状態とされ、所定時間経過後に前記第2状態とされるようになっており、
前記可変入球口の開閉態様として、前記可動部が第1状態のときに前記可変入球口が入球可能状態となる時間が所定時間である第1開閉態様と、前記可動部が第1状態のときに前記可変入球口が入球容易状態となる時間が前記所定時間より短い第2開閉態様と、を有することで、
前記第1開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させ、前記可動部が前記第2状態となってから閉鎖させ、
前記第2開閉態様は、前記可変入球口を所定時間開放させて閉鎖させ、所定の閉鎖時間が経過した後で、前記可動部が前記第2状態になるときに合わせて前記可変入球口を前記所定時間より長い時間開放させるように構成されている
ことを特徴としている。