

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5861663号
(P5861663)

(45) 発行日 平成28年2月16日(2016.2.16)

(24) 登録日 平成28年1月8日(2016.1.8)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

請求項の数 1 (全 32 頁)

(21) 出願番号 特願2013-94920 (P2013-94920)
 (22) 出願日 平成25年4月30日 (2013.4.30)
 (65) 公開番号 特開2014-213111 (P2014-213111A)
 (43) 公開日 平成26年11月17日 (2014.11.17)
 審査請求日 平成25年10月23日 (2013.10.23)

(73) 特許権者 000204262
 タイヨーエレック株式会社
 愛知県名古屋市中村区名駅南一丁目 11番
 12号
 (74) 代理人 100101410
 弁理士 中村 武司
 (72) 発明者 篠宮 寿隆
 愛知県名古屋市西区見寄町 125番地 タ
 イヨーエレック株式会社内
 (72) 発明者 田中 康平
 愛知県名古屋市西区見寄町 125番地 タ
 イヨーエレック株式会社内
 審査官 池谷 香次郎

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技盤面に形成される遊技領域のうち左側領域を流下する遊技球が入球可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示を行う表示装置と、

前記遊技領域のうち右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記変動表示の結果として特定の結果が得られた場合に遊技球が入球可能となるように構成された第1可変入球口と、

前記右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記始動口よりも遊技球の入球可能性が低くなるように構成された一般入球口と、

前記右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記一般入球口への遊技球の入球に基づき遊技球が入球可能となるように構成されるとともに、前記第1可変入球口の横方向に並んで設けられた第2可変入球口と、

所定の動作態様で動作することで、前記第1可変入球口を遊技球が入球不能な入球不能状態から遊技球が入球可能な入球可能状態に変化させる第1作動片と、

前記第1作動片と同一の動作態様で動作することで、前記第2可変入球口を遊技球が入球不能な入球不能状態から遊技球が入球可能な入球可能状態に変化させる第2作動片と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特に、いわゆるセブン機、羽根物、権利物又はアレンジボール等の弾球式の遊技機に対して適用することができる。

【背景技術】**【0002】**

弾球式の遊技機（パチンコ機）は、通常、始動口と可変入球口（大入賞口など）と一般入球口とを備え、始動口への遊技球の入球に基づき識別情報の変動表示を所定の変動時間が経過するまで行う。そして、変動表示の結果として特定の結果が得られた場合に、可変入球口への遊技球の入球が可能となる特定遊技（当たり遊技など）を実行する。

【0003】

10

かかる遊技機として、一般入球口を可変入球口の近傍に配置したものが開示されている（特許文献1を参照、以下「従来例」という。）。この遊技機によると、特定遊技中に可変入球口だけでなく、可変入球口の近傍の一般入球口に遊技球を入球させることで、特定遊技中の獲得賞球数の上積みを狙うことが可能となる。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0004】****【特許文献1】特開2012-85803号公報****【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】**

20

【0005】

ところが、この従来例に係る遊技機では、特定遊技中に可変入球口に入球しない遊技球（零れ球）が一般入球口に単に入球し得るだけなので、獲得賞球数が上積みされる印象（お得感）を遊技者に与え難い。つまり、特定遊技中に可変入球口の周囲に到達したものの可変入球口に入球しない遊技球が、遊技球受入口の大きさが変化しない入球口（不变入球口）に入球し得るだけなので、その不变入球口（一般入球口）への入球による獲得賞球数の上積みを、遊技者に効果的に訴えることができないのが実情である。

【0006】

本発明は、このような問題を解決するためになされたものであり、その目的とするところは、特定遊技の際に遊技球が入球可能となる可変入球口の周辺に一般入球口を配置した遊技機において、その一般入球口の存在価値や、その一般入球口への入球により獲得する遊技価値の上積みを遊技者に効果的に訴えることである。

30

【課題を解決するための手段】**【0007】**

本発明の遊技機は、

遊技盤面に形成される遊技領域のうち左側領域を流下する遊技球が入球可能な始動口と、

前記始動口への遊技球の入球に基づいて識別情報の変動表示を行う表示装置と、

前記遊技領域のうち右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記変動表示の結果として特定の結果が得られた場合に遊技球が入球可能となるように構成された第1可変入球口と、

40

前記右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記始動口よりも遊技球の入球可能性が低くなるように構成された一般入球口と、

前記右側領域を流下する遊技球が入球可能であって、前記一般入球口への遊技球の入球に基づき遊技球が入球可能となるように構成されるとともに、前記第1可変入球口の横方向に並んで設けられた第2可変入球口と、

所定の動作態様で動作することで、前記第1可変入球口を遊技球が入球不能な入球不能状態から遊技球が入球可能な入球可能状態に変化させる第1作動片と、

前記第1作動片と同一の動作態様で動作することで、前記第2可変入球口を遊技球が入球不能な入球不能状態から遊技球が入球可能な入球可能状態に変化させる第2作動片と、

50

を備えることを特徴とする。

【0008】

本発明では、識別情報の変動表示の結果が特定の結果になると、第1可変入球口が入球不能状態から入球可能状態に変化するだけでなく、一般入球口への遊技球の入球に基づき第2可変入球口も入球不能状態から入球可能状態に変化し、第2可変入球口への遊技球の入球が可能となる。これにより、第1可変入球口に入球しない遊技球が単に一般入球口に入球し得るだけでなく、その一般入球口への入球に基づき第2可変入球口が入球可能状態に変化して、第2可変入球口に遊技球が入球可能となるといった遊技性を実現できる。このため、第1可変入球口周辺に配置される入球口（一般入球口、第2可変入球口）の存在価値や、その入球口への入球により獲得する遊技価値の上積み（例えば、獲得賞球数の上積み）を遊技者に効果的に訴えることができる。10

【0009】

すなわち、第1可変入球口を入球不能状態から入球可能状態に変化させることを繰り返す特定遊技中において、第2可変入球口をも入球不能状態から入球可能状態に変化させ、この第2可変入球口の状態変化を遊技者に訴える。つまり、この第2可変入球口の状態変化を遊技者に視認させ、遊技価値の上積みのチャンスが到来したことを遊技者に認識させ、遊技者の期待感を高めるという効果（視覚的効果）を得ることができる。しかも、特定遊技中に第1可変入球口を注視している遊技者にとっては、第1可変入球口の周囲に到達したもの第1可変入球口に入球できなった遊技球が第2可変入球口に入球すること（拾われたこと）を視認することによって、特定遊技中に得られる遊技価値（例えば、獲得賞球数）が上積みされたことを視覚によって認識できる。このため、遊技者はお得感を感じ易くなる。20

【0010】

また、本発明では、第1可変入球口、一般入球口および第2可変入球口を、遊技盤面に形成される遊技領域のうち右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように構成するため、以下の効果を得ることもできる。仮に、一般入球口を遊技領域のうち左側領域を流下する遊技球が入球可能となるように構成し、第2可変入球口を遊技領域のうち右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように構成したとすると、第2可変入球口が入球不能状態であるときに左側領域を流下するように遊技球を発射し、一般入球口への入球に基づき第2可変入球口が入球可能状態となった際に、右側領域を流下するように遊技球を発射することが必要となる。30

【0011】

つまり、第2可変入球口が入球可能状態に変化する度に、遊技球の発射強度（遊技球の流下位置）を変更することが必要となり、その結果、遊技が煩雑となったり、発射強度（遊技球の流下位置）の変更により第1可変入球口への入球率が低下する可能性がある。これに対して、本発明では、第1可変入球口、一般入球口および第2可変入球口が何れも遊技領域の右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように構成されるため、特定遊技中に第2可変入球口が入球可能となった際に遊技球の発射強度（遊技球の流下位置）を変更する必要がない。よって、本発明によると、特定遊技の実行による利益（遊技価値の獲得に関する利益）を確実に享受しつつ、獲得する遊技価値の上積みを得ることができる。40

なお、遊技領域のうちの左側領域あるいは右側領域とは、遊技領域の中心から上下方向（垂直方向）に延びる中心線を基準として、その中心線より左側の領域が「左側領域」に該当し、その中心線より右側の領域が「右側領域」に該当する。

【0012】

また、本発明では、第1可変入球口の周辺に、一般入球口および第2可変入球口を配設しつつも、遊技者が不当に遊技価値を獲得することを防止できる。蓋し、本発明では、一般入球口を始動口よりも遊技球の入球可能性が低くなるように構成することで、第1可変入球口が入球可能状態とならないとき（通常遊技時）に一般入球口を狙って遊技球を発射するメリットが生じないようになっているため、通常遊技時に一般入球口および第2可変入球口への入球に基づく遊技価値を得ようとする行為を防止できるからである。なお、本50

発明と異なり、ソフト的な制御によって通常遊技時には第2可変入球口が入球可能状態とならないようにすることも考えられるが、このような構成を採用すると汎用性が低くなる。これに対して、本発明によると、一般入球口の入球可能性を始動口よりも低くすることで、通常遊技時に一般入球口に向けて遊技球を発射するメリットが生じないものとなっているので、従来タイプの遊技機の既存のソフト制御を殆ど改変することなく、ハード面だけ対応することができる。

また、本発明の場合、第1可変入球口に向かって流下する遊技球が通過する部位を避けた位置に第2可変入球口が設けられるため、遊技者は、特定遊技の実行による利益（遊技価値の獲得に関する利益）をより確実に享受しつつ、獲得する遊技価値の上積みを得ることができる。また、入球可能状態に変化した第1可変入球口の隣で第2可変入球口が入球可能状態に変化するため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができる。

更に、本発明の場合、第1作動片および第2作動片が同一の動作様式で動作するため、遊技者が一見しただけでは、第1可変入球口および第2可変入球口の区別が付き辛くなる。このため、第1可変入球口が入球可能状態となっているときに更に第2可変入球口も入球可能状態となると、遊技者に対して強いインパクトを与えることができる。

【0017】

なお、本明細書において、「前」および「表」は、「遊技機を基準とする前方（つまり、遊技者に近接する方向）」を示し、「後」および「裏」は、遊技機を基準とする後方（つまり、遊技者から離間する方向）」を示す。また、「左」とは、遊技者から見て「左」であることを示し、「右」とは「遊技者から見て右」であることを示す。更に、本体枠、前面枠、上皿部材、下皿部材等のように、「扉の如く、開閉可能な部材（以下、「扉型部材」という。）」において、「左」、「右」、「前」、「後」等は、これらの扉型部材が使用状態にある場合、つまり、閉鎖された状態にある場合を基準としたものである。

【0018】

また、本明細書において、遊技盤面に設けられた各種入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを、「入賞」若しくは「入球」と表記することがある。このうち、「入賞」とは、賞球の払い出しの前提となる入賞口に遊技球が入球することを示すもので、入賞口に遊技球が入る（受け入れられる）ことを示す点では、「入球」と実質的に同義である。更に、後述する大入賞装置や第2始動入賞装置のように、入賞不能（若しくは、入賞困難）な状態と入賞可能（若しくは、入賞容易）な状態とに変化可能な入賞装置において、入賞不能（若しくは、入賞困難）な状態を第1状態と称し、入賞可能（若しくは、入賞容易）な状態を第2状態と称することができる。

【発明の効果】

【0019】

以上記述したように本発明によると、特定遊技の際に遊技球が入球可能となる可変入球口（第1可変入球口）の周辺に一般入球口を配置した遊技機において、その一般入球口の存在価値や、その一般入球口への入球により獲得する遊技価値の上積みを遊技者に効果的に訴えることができる。

【図面の簡単な説明】

【0020】

【図1】本発明の各実施例に係る遊技機を示す斜視図である。

【図2】実施例1に係る遊技機の遊技盤を示す正面図（障害釘の図示を省略）である。

【図3】各実施例に係る遊技機の演出表示装置の表示画面を概略的に示す正面図である。

【図4】(a)及び(b)は可変式の始動入賞装置を示す概略的に示す正面図である。

【図5】(a)は各実施例に係る遊技機の下部表示装置を概略的に示す正面図であり、(b)は各実施例に係る遊技機の下部表示装置で実行される特別図柄の変動表示態様を示す説明図であり、(c)は演出図柄（停止図柄）の内容を説明するための説明図である。

【図6】大入賞装置および可変入賞装置の斜視図である。

【図7】(a)および(b)は大入賞装置および可変入賞装置の正面図である。

【図8】大入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

10

20

30

40

50

【図9】大入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

【図10】図2の一部拡大図（障害釘の図示）である。

【図11】可変入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

【図12】可変入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

【図13】可変入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

【図14】可変入賞装置の開閉機構を説明するための説明図である。

【図15】(a)は可変入賞装置の開閉機構を説明するための説明図であり、(b)は可変入賞装置の開閉機構の変形例を説明するための説明図である。

【図16】本発明の各実施例に係る電子制御装置を示すブロック図である。

【図17】各実施例の遊技機が実行する「普通図柄の変動表示」を説明するためのフロー図である。 10

【図18】各実施例の遊技機が実行する「特別図柄の変動表示」を説明するためのフロー図である。

【図19】特図1大当たり抽選（第1の大当たり抽選）で使用するデータテーブルおよび特図2大当たり抽選（第2の大当たり抽選）で使用するデータテーブルを説明するための説明図である。

【図20】各実施例に係る遊技機の遊技制御処理を示すフロー図である。

【図21】各実施例に係る遊技機の賞球払出し処理を示すフロー図である。

【図22】実施例2に係る遊技機の遊技盤を示す正面図（障害釘の図示を省略）である。

【図23】(a)および(b)は実施例2の大入賞装置および可変入賞装置の正面図である。 20

【図24】(a)は変形例1を説明するための正面図であり、(b)は変形例2を説明するための正面図である。

【図25】変形例3を説明するための正面図である。

【発明を実施するための形態】

【0021】

以下、発明を実施するための形態を示す実施例について図面に基づいて説明する。以下に示す各実施例では、本発明を「セブン機」と称する遊技機（パチンコ機）1に適用した各具体例について説明する。

【実施例1】

30

【0022】

(1) 機械的な構造

a. 遊技機の全体構造

先ず、この遊技機1の全体構造について、図1を参照して説明する。この遊技機1は、外枠2と、この外枠2に装着された遊技機本体Hとを備えている。この外枠2は、略矩形状の枠状体によって構成される外枠本体2Aと、外枠本体2Aの前面下部を覆う前板部2Bとを備えている。

【0023】

遊技機本体Hは、外枠2の左端側上下のヒンジH1、H2を用いて、外枠2の左端側に回動自在に組み付けてられている。この遊技機本体Hは、遊技機1のうち外枠2を除く部分であって、本体枠3と、前面枠4と、前面枠4に一体化された皿部材（上皿部材5および下皿部材6）5Aと、遊技盤10（図2を参照）と、裏機構盤102等を主要部としている。

【0024】

本体枠3は、外枠2に嵌めこまれ、外枠2に対して開閉可能に軸支されている。この本体枠3は、全体がプラスチック製であり、遊技盤10を保持可能な枠状体によって構成されている。この本体枠3が遊技盤10（図2を参照）を保持したとき、「遊技盤10の盤面（表面）に構成される遊技領域11」が、本体枠3の前方から視認可能とされる。

【0025】

前面枠4は、本体枠3の前面側に配置され、本体枠3の左端に開閉可能に支持されてい

40

50

る。この前面枠 4 は、前後に貫通する状態に設けられた視認窓 4 1 a を具備する枠本体 4 1 と、視認窓 4 1 a に填め込まれたガラス板 4 3 とを備えている。そして、遊技盤 1 0 に形成された遊技領域 1 1 (正面視で略円形の遊技領域 1 1) が前面枠 4 を閉じたときにその背後に位置する状態とされるため、この遊技領域 1 1 は視認窓 4 1 a (ガラス板 4 3) を介して前面枠 4 の前方から視認可能とされる。

【0026】

また、本遊技機 1 では、「上皿部材 5 および下皿部材 6 を一体化した皿部材 5 A 」が前面枠 4 に一体化され、本体枠 3 に対して前面枠 4 と一緒に開閉可能とされている。但し、皿部材 5 A を、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に装着し、前面枠 4 とは別に開閉可能としてもよい。また、上皿部材 5 および下皿部材 6 を別体に設け、本体枠 3 における前面枠 4 の装着部位よりも下方に配置し、上方に配置される上皿部材 5 を前面枠 4 とは別に開閉可能とし、下方に配置される下皿部材 6 を開閉不可能としてもよい。10

【0027】

前面枠 4 の前面部の上方側の左右には、スピーカ S P 1 、 S P 2 が装着され、前板部 2 B の左右両端にも、スピーカ S P 3 、 S P 4 が内蔵されている。そして、本遊技機 1 においては、これらのスピーカ S P 1 ~ S P 4 を用いて、遊技状態に応じた効果音や、その他の音（音声）を発生させる。また、前面枠 4 の前面部において、上皿部材 5 の配置位置を構成する箇所には、遊技機 1 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 5 b を備えている。更に、上皿部材 5 の裏側には、球貸表示基板 4 1 0 (図 1 6 参照) および演出ボタン基板 2 2 8 (図 1 6 参照) が設けられ、上皿部材 5 の上面部には「演出ボタン S W 」が配置されている。20

【0028】

上皿部材 5 の下方の部位には下皿部材 6 が設けられ、この下皿部材 6 の略中央には、その略容器形状とされる内部に上皿部材 5 から排出される遊技球を受け入れるための受入口 6 a を備えている。また、下皿部材 6 の右端側には発射ハンドル 9 が設けられている。そして、本体枠 3 の前面部裏側（本体枠 3 の内部）であって、遊技盤 1 0 よりも下方の左端側に位置する部位には、発射装置ユニット 9 0 (図 2 を参照) が配設されており、この発射装置ユニット 9 0 に発射ハンドル 9 が接続されている。ここで、発射装置ユニット 9 0 は球送り装置（図示を省略）から送り出される遊技球を略鉛直上方に発射して、遊技領域 1 1 に到達させるためのものである。なお、発射ハンドル 9 には、遊技者が触れていることを検知するタッチスイッチ（タッチセンサ） 9 a が装着されており、その近傍には、遊技球の発射を一時的に停止するための発射停止スイッチ 9 b が装着されている。30

【0029】

b . 遊技盤 1 0 の構成

次に、遊技盤 1 0 の構成について図 2 を用いて説明する。この遊技盤 1 0 は正面視で略矩形状の合板を用いて構成される遊技盤本体 1 0 A と、この遊技盤本体 1 0 A に装着される各種の盤部品（外側レール 1 2 、内側レール 1 3 、メイン役物装置 2 0 等）が装着されている。尚、この遊技盤本体 1 0 A の前面部には、セル画が印刷されたシート状物が貼着されているが図示を省略する。また、遊技盤 1 0 の前面部 1 0 a によって遊技盤面が構成される。40

【0030】

遊技盤本体 1 0 A は、正面視で略円形とされる領域形成部 1 0 B と、領域形成部 1 0 B の周囲に位置する領域外部 1 0 C とを備える。また、遊技盤本体 1 0 A の前面部には、ともに帯状の金属板を用いて構成される外側レール 1 2 と、内側レール 1 3 とが配設されている。そして、領域形成部 1 0 B の前面部（遊技盤面）は、この外側レール 1 2 及び内側レール 1 3 が形成する略円形の周壁によって略包囲されつつ、遊技領域 1 1 を構成している。

【0031】

内側レール 1 3 は略 U 字形状に配置されつつ、左端部が遊技盤本体 1 0 A は左上部に配設されるとともに、その左側方に位置する「外側レール 1 2 の左上部」との間に「遊技球

が通過可能な隙間」を設け、球進入口 11S を形成している。また、外側レール 12 の左端部は、発射装置ユニット 90 の球出口 96j の斜め左上に近接配置されている。また、内側レール 13 の外側面部には、補助レール 13B の上端部が一体化されている。そして、「補助レール 13B と、これに略平行な外側レール 12 の部分の間に形成される通路」と、その上方の「外側レール 12 と内側レール 13 とに挟まれつつ球進入口 11S に至る通路」とが連続して誘導経路 Y を構成している。この誘導経路 Y は、その下端部が「発射装置ユニット 90 の球出口 96j」と連通するとともに、下端部から左上がり傾斜状に「内側レール 13 の外側（左側方）」を上昇した後、内側レール 13 の外側を時計回転方向に通過して球進入口 11S に到達している。

【0032】

10

領域形成部 10B（遊技盤 10 において遊技領域 11 内に位置する部位）には、メイン役物装置 20 と、普通図柄作動ゲート（普通図柄作動口）16 と、第 1 始動入賞装置 17a と、第 2 始動入賞装置 17b と、大入賞装置 31 と、可変入賞装置 35 と、下部表示装置 60 と、4 個の一般入賞装置 45、46、47、48 と、多数の障害釘（図示を省略）と、風車 19 等が配設されている。

【0033】

メイン役物装置 20 は遊技領域 11 内の略中央部に配置されるとともに、取付部材（化粧板）21 と、演出表示装置 27 を備えている。このうち、取付部材 21 は、領域形成部 10B の前面部に装着される板状体によって構成され、図 4 に示すように、この取付部材（化粧板）21 には正面視で略矩形状の表示窓 21e が設けられている。

20

【0034】

取付部材 21 の下縁部には、ステージ部 21p が前方に突出する状態に装着され、取付部材 21 の周縁部のうちのその他の部位には装飾部材 21A が、前方に突出する状態に装着されている。この装飾部材 21A は、取付部材 21 の上縁部から突出する底部 21H と、取付部材 21 の左縁部から突出する左側装飾部 21L と、取付部材 21 の右縁部から突出する右装飾部 21R とを備えている。

【0035】

左側装飾部 21L の内部に遊技球の通路（所謂「ワープ通路」）21w が形成されている。つまり、左側装飾部 21L の左側面部において、この通路 21w の進入口（図示を省略）が、左斜め上方に向かって開口し、遊技領域 11 を流下する遊技球を、この進入口で受け入れ、ステージ部 21p 上（メイン役物装置 20 の内部）に進入させる。また、ステージ部 21p は、その上面部によって遊技球の転動面を構成する。この転動面は、左右の端部から中央部に向かって下る傾斜面として構成されているが、転動面の中央部では上方に向かって僅かに隆起する隆起部とされている。

30

【0036】

本遊技機 1 においては、遊技領域 11 の左側の領域を流下し、通路 21w を通じて転動面の左端部に到達した遊技球は、転動面上を右方向に転動し、更に、左方向に転動する。そして、遊技球の勢いが衰えたところで、この遊技球はメイン役物装置 20 外に排出されるが、転動面の中央部から排出される遊技球の多くは、一定の確率で第 1 始動入賞装置 17a に入球する（後述する。）。つまり、転動面の左右方向に沿った中央部は後方に向かう下り傾斜を有している。また、転動面の左右方向に沿った中央部の後方には、「当該中央部の後方」から「当該中央部の下方で開口する出口 211p」に至る円弧状の通過経路が設けられている（遊技盤 10 の側方から見て円弧状の通過経路が設けられている）。そして、転動面の左右方向に沿った中央部で勢いが衰えた遊技球は、この通過経路を通過し、出口 211p を通じて遊技領域 11 に排出される。また、この出口 211p は、第 1 始動入賞装置 17a の鉛直上方で開口するため、出口 211p から排出される遊技球が、第 1 始動入賞装置 17a に入球する確率（可能性）が高くなっている。尚、遊技領域 11 を流下して第 1 始動入賞装置 17a に入球する遊技球の中には、メイン役物装置 20 に進入せずに第 1 始動入賞装置 17a に入球するものと、メイン役物装置 20 に進入し、ステージ部 21p 上を転動した後に第 1 始動入賞装置 17a に入球するものがある。

40

50

【0037】

演出表示装置 27 は液晶表示装置を用いて構成され、下部表示装置 60 における特別図柄の変動表示および停止表示に合わせて図柄変動演出を実行する。なお、演出表示装置 27 は遊技上の表示演出を行うが、本遊技機 1 は「他の演出手段」として、遊技上の演出音（音声演出）を出力する音声出力手段（スピーカ S P 1 ~ S P 4）と、遊技上の電飾（発光演出）を行う発光手段（ランプ装置）と、遊技上の動作演出を行う可動演出手段（可動役物装置）を備えている。

【0038】

本実施例では、下部表示装置 60（第1特別図柄表示部 62a、第2特別図柄表示部 62b）が、特別図柄（本図柄）を用いて変動表示（図柄変動遊技）を行い、演出表示装置 27 が、演出図柄（疑似図柄）を用いて変動表示（図柄変動演出）を行う。ここで、図柄変動演出は、特別図柄の変動表示の結果を遊技者に示すために、特別図柄の変動表示の進行（特別図柄の変動表示、停止表示）に合わせて行う表示演出等である。なお、以下の説明において、第1特別図柄表示部 62a に表示される第1特別図柄（本図柄）と、第2特別図柄表示部 62b に表示される第2特別図柄（本図柄）は何れも「識別情報」の具体例を構成する。なお、下部表示装置 60（第1特別図柄表示部 62a、第2特別図柄表示部 62b）が「表示装置」の具体例を構成する。

10

【0039】

演出表示装置 27 の表示画面 27a は、図 3 に示すように、その全体、若しくは、一部を用いて種々の図柄を遊技者が視認可能となるように表示可能である。つまり、表示画面 27a の略全体が表示領域となり、この表示領域に背景を示す図柄（以下、背景図柄という。）や背景色（青、赤等の画面の地色）等を表示した状態とされる。そして、この背景図柄（背景画像）や背景色の前面に重ね合わせた状態で 3 つ（3 枝）の演出図柄を表示する演出図柄表示領域 27b が、表示画面 27a 上に設けられる。この演出図柄表示領域 27b では、演出図柄が横方向に 3 つ並んで表示され、それら「演出図柄」を用いた演出表示と停止表示等がなされる。また、背景図柄としてキャラクタを示す図柄（以下、キャラクタ図柄という。）を表示したり、実写映像（図示を省略）を表示したりすることがある。そして、これら「演出図柄」や「背景図柄」や「キャラクタ図柄」により「表示演出」が実現される。なお、演出図柄表示領域 27b において「演出図柄」を変動表示しているときには、演出図柄表示領域 27b を透かした状態で、背景図柄や背景色が視認可能となる。

20

【0040】

図 3 に示すように、表示画面 27a のうち、左縁部寄りの上方側の位置には第1保留表示領域（D1、D2、D3、D4）が設けられ、右縁部寄りの上方側の位置には第2保留表示領域（E1、E2、E3、E4）が設けられる。そして、第1保留表示領域（D1 ~ D4）に、第1始動入賞装置 17a への入球に基づいて生ずる「第1特別図柄」に関する保留数（以下、「第1保留数」という。）を「4個」を上限個数として表示し、第2保留表示領域（E1 ~ E4）に、第2始動入賞装置 17b への入球に基づいて生ずる「第2特別図柄」に関する保留数（以下、「第2保留数」という。）を「4個」を上限個数として表示する。なお、以下の説明において、第1始動入賞装置 17a に遊技球が入球することと、第2始動入賞装置 17b に遊技球が入球することを「始動入賞」と称することがある。

30

【0041】

何れの保留表示領域（D1 ~ D4、E1 ~ E4）も、下方から上方に向かって 4 個の領域（D1 ~ D4、E1 ~ E4）を並べた構成を備え、個々領域（D1 ~ D4、E1 ~ E4）に保留図柄を 1 個ずつ表示可能である。そして、始動入賞装置 17a、17b に入球したが、未だ未消化の遊技球の数（即ち、保留数）を保留表示領域（D1 ~ D4、E1 ~ E4）に表示する保留図柄の表示数によって示す。そして、未消化の遊技球が消化される毎に、保留表示領域（D1 ~ D4、E1 ~ E4）に表示されている保留図柄の表示数を減少させることによって、「未消化の遊技球」の数（保留数）を順次、デクリメントして表示

40

50

する。なお、各特別図柄に関する「未消化の遊技球（保留球）」とは、始動入賞装置 17 a、17 b に入球したが、対応する特別図柄表示部 62 a、62 b において当該入球に伴う図柄変動表示（図柄変動遊技）がなされていない遊技球を指す。

【0042】

図 2 に示すように、第 1 始動入賞装置 17 a は非可変式の始動入賞装置であり、大きさが不变の開口部（つまり、第 1 始動口 17 p）を上方に開口させたポケット形状を備えている。この第 1 始動入賞装置 17 a（第 1 始動口 17 p）は、少なくとも遊技領域 11 の左側の領域を流下する遊技球が入球可能となるように設けられる。また、開口部（第 1 始動口 17 p）は、ステージ部 21 p（転動面）の中央部の略鉛直下方に位置するため、ワープ通路 21 w に進入した後、ステージ部 21 p（転動面）を転動し、出口 211 p から落下する遊技球が第 1 始動入賞装置 17 a に入球する確率（可能性）が高くなっている。
10 また、第 1 始動入賞装置 17 a の開口部（第 1 始動口 17 p）の大きさは、1 球の遊技球の通過を許容する大きさとされ、その大きさが拡大されたり縮小されたりすることはない。なお、第 1 始動入賞装置 17 a の内部には遊技球の通過を検知する第 1 始動口入球検知スイッチ 17 s（図 16 参照）が配設されている。

【0043】

第 2 始動入賞装置 17 b は可変式（開閉式）の始動入賞装置であり、第 1 始動入賞装置 17 a の直下に配設されている。この第 2 始動入賞装置 17 b は、図 4 (a) に示すように、遊技盤本体 10 A にビス止め固定される取付板 17 v と、取付板 17 v の前面部に装着されて第 2 始動入賞装置 17 b の入口側部分を構成する普通電動役物 17 d と、取付板 17 v の前面部に装着された障害部材 17 K と、を備えている。なお、前述の第 1 始動入賞装置 17 a が、この障害部材 17 K として機能してもよい。
20

【0044】

普通電動役物 17 d は、いわゆるチューリップ式で左右に配設された一対の可動翼片 17 e、17 e と、一対の可動翼片 17 e、17 e を作動させるための普通電動役物ソレノイド 17 c（図 16 参照）とを備えている。このうち、可動翼片 17 e、17 e はそれぞれの下方側の支軸を中心に、上端側を相互に離間するように、左右に開放可能とされる。そして、両可動翼片 17 e、17 e が立設状態となる閉鎖状態（第 1 状態）にあるときには、可動翼片 17 e、17 e の上端部間の間隔が縮小される。また、普通電動役物ソレノイド 17 c を駆動して、両可動翼片 17 e、17 e を、下端側の軸心に上端側を相互に離間するように傾動させると、可動翼片 17 e、17 e の上端部間の間隔が拡大され、開放状態（第 2 状態）とされる。なお、第 2 始動入賞装置 17 b の可動翼片 17 e、17 e の上端部間に形成される入賞口が「第 2 始動口 17 q」を構成する。
30

【0045】

障害部材 17 K は、普通電動役物 17 d の鉛直上方に配設されている。また、第 2 始動入賞装置 17 b の内部には遊技球の通過を検知する第 2 始動口入球検知スイッチ 17 t（図 16 参照）が配設されている。

【0046】

図 4 (a) に示すように、第 2 始動入賞装置 17 b が閉鎖状態（第 1 状態）になると、一対の可動翼片 17 e、17 e の上端部間には、1 球の遊技球の通過を許容する空間部（間隔）K 1 が形成されるが、この空間部（間隔）K 1 の鉛直上方に障害部材 17 K が配設されている。このため、閉鎖状態（第 1 状態）にある第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球することは不可能されている。一方、図 4 (b) に示すように、第 2 始動入賞装置 17 b が開放状態（第 2 状態）になり、一対の可動翼片 17 e、17 e が左右に開くと、可動翼片 17 e、17 e の上端部間の空間部（間隔）K 1（つまり、第 2 始動口 17 q の左右全幅）が、障害部材 17 K の左右全幅よりも拡大される。このため、障害部材 17 K の左右を通過した遊技球が、第 2 始動入賞装置 17 b へ入球することが可能となる。なお、第 2 始動入賞装置 17 b（第 2 始動口 17 q）は、少なくとも遊技領域 11 の左側の領域を流下する遊技球が入球可能となるように設けられる。但し、第 2 始動入賞装置 17 b（第 2 始動口 17 q）は、遊技領域 11 の右側の領域を流下する遊技球だけが入球可能とな
40
50

るよう設けることもできる。

【0047】

本遊技機1においては、第2始動入賞装置17bが開放状態(第2状態)となると、遊技領域11を流下する遊技球が第2始動入賞装置17bに入球可能となる。そして、遊技機1の遊技状態が開放延長状態(後述する。)となり、第2始動入賞装置17bが開放状態となる時間が通常よりも長い時間に設定されると、遊技球が第2始動入賞装置17bに入球する確率は第1始動入賞装置17aに入球する確率に比べて遙かに高くなる。なお、本実施例では、開放延長状態における第2始動入賞装置17bの開放時間を「5秒」としており、非開放延長状態(通常開放状態)における第2始動入賞装置17bの開放時間を「0.2秒」としている。一方、前述のように、第2始動入賞装置17bが閉鎖状態(第1状態)になると、遊技球が第2始動入賞装置17bに入球することが不可能であるため、遊技機1の遊技状態が開放延長状態でない場合、遊技球が第2始動入賞装置17bに入球する確率は第1始動入賞装置17aに入球する確率に比べて遙かに低くなる。10

【0048】

図2に示すように、メイン役物装置20の右斜め下方には大入賞装置31が配設されている。この大入賞装置31は、遊技盤10の前面部10aに装着された取付板31kを備える。この取付板31kは、図6及び7(a)に示すように、横方向に長尺に構成され、略中央部において正面形状が略帯状の開口部の表裏を貫通する状態に備え、この開口部によって大入賞口31aを構成している。そして、この大入賞口31aの後端部は「大入賞口入賞通路(図示を省略)」に連絡されている。なお、「大入賞口入賞通路」は大入賞口31aから入賞する遊技球を通過させるための通路であり、大入賞口31aに入賞した遊技球は大入賞口入賞通路を通過した後、本遊技機1の機外に排出される。なお、大入賞口31aは「第1可変入球口」の具体例を構成するものである。20

【0049】

大入賞装置31は、この大入賞口31aを開放・閉鎖するための開閉部材31bと、この開閉部材31bを駆動するための大入賞口ソレノイド31c(図16参照)と、大入賞口入賞通路の経路途中若しくは経路末端部に設けられた大入賞口入球検知スイッチ31s(図16参照)とを備えている。この大入賞装置31は、開閉部材31bが起立姿勢となると、この開閉部材31bが大入賞口31aを閉鎖して閉鎖状態(第1状態)とするため、大入賞装置31への遊技球の入賞が不可能となる。なお、開閉部材31bは「第1作動片」の具体例を構成するものであり、大入賞口31aの開閉を行う開閉扉として構成されている。30

【0050】

開閉部材31bが起立姿勢(閉鎖状態)にあるときに、大入賞口ソレノイド31cを駆動(通電)すると、開閉部材31bはその下端部を支点に前方に傾動して前傾姿勢となる。これにより、大入賞口31aが開放状態(第2状態)とされる。また、開閉部材31bの後面部(背部)が遊技領域11を流下し、大入賞装置31へ到達した遊技球を大入賞口31aに誘導する誘導部を構成する。また、この大入賞装置31では、大入賞口ソレノイド31cを駆動する時間(駆動時間)に応じて、大入賞口31aを開放状態に維持する時間(開放時間)が規定される。そして、大入賞口ソレノイド31cの駆動を停止(通電を停止)して、起立姿勢(閉鎖状態)に戻される。なお、開閉部材31bの左右の側縁部からは、後方に落下防止壁31dが突出している。この落下防止壁31dによって、開閉部材31bの後面部(背部)に到達した遊技球が、開閉部材31bの左右に落下することが防止される。40

【0051】

ここで、大入賞装置31を構成する開閉機構(開閉部材31bを姿勢変更するための機構)について、図8及び図9を用いて説明する。ここで、図8は、開閉部材31bが大入賞口31aを閉鎖している状態を示しており、図9は、開閉部材31bが大入賞口31aを開放している状態を示している。また、図8及び図9に示す軸31jは、開閉部材31bの傾動軸(回動軸)を示しており、遊技盤10の盤面に沿った方向(水平な左右方向)50

に向かっている。

【 0 0 5 2 】

左側の落下防止壁 3 1 d の下端には、略 V 字の切り欠き部 3 1 e が設けられている。そして、左側の落下防止壁 3 1 d は、この切り欠き部 3 1 e の前後（開閉部材 3 1 b が立設した状態の場合の前後）で、2 股に枝分かれしている。尚、以下の説明において、左側の落下防止壁 3 1 d の下端側部分のうちで、切り欠き部 3 1 e を挟んで、「前方に位置する部位」を第 1 の当接部 3 1 f と称し、後方に位置する部位を、第 2 の当接部 3 1 g と称する。

【 0 0 5 3 】

また、開閉部材 3 1 b と大入賞口ソレノイド 3 1 c との間には、リンク部材 3 1 R が配設されている。なお、大入賞口ソレノイド 3 1 c は、軸受（図示を省略）によって前後にスライド可能に支持されたプランジャ 3 1 p と、プランジャ 3 1 p の外周位置に配置されたソレノイドコイル（図示を省略）と、復帰手段（復帰バネ）3 1 q と、プランジャ 3 1 p の突端に略円板状に設けられた係止部 3 1 w とを備えている。そして、ソレノイドコイルへの通電を行わないとき、プランジャ 3 1 p 及び係止部 3 1 w は復帰手段（復帰バネ）3 1 q の付勢力により、前方に駆動し、ソレノイドコイルへの通電を行うと、ソレノイドコイルからプランジャ 3 0 p へ、電流に比例した大きさの牽引力を生ずるため、プランジャ 3 1 p 及び係止部 3 1 w は復帰手段（復帰バネ）3 1 q の付勢力に対抗しつつ後方に駆動する。

【 0 0 5 4 】

リンク部材 3 1 R は、中間部に設けられた回動支点部 3 1 r を中心に回動可能（搖動可能）とされている。このリンク部材 3 1 R は、回動支点部 3 1 r の上方に略 V 字状に突出しつつ係止部 3 1 w を挟持する挟持部 3 1 v と、回動支点部 3 1 r の前方に突出しつつ略クランク形状に構成される押圧部 3 1 x とを備える。そして、押圧部 3 1 x の突端部 3 1 y は上方に屈曲する屈曲形状とされつつ切り欠き部 3 1 e 内に遊びを持った状態で挿入されている。

【 0 0 5 5 】

大入賞装置 3 1 においては、大入賞口ソレノイド 3 1 c への通電を行わないとき、図 8 に示すように、プランジャ 3 1 p 及び係止部 3 1 w は前方に駆動され、押圧部 3 1 x の突端部 3 1 y が、第 1 の当接部 3 1 f に対して後方から当接する。つまり、開閉部材 3 1 b の傾動軸（回動軸）3 1 J の下方に位置する「第 1 の当接部 3 1 f 」を前方に押圧し、「起立姿勢となった開閉部材 3 1 b の後面」のうちで傾動軸（回動軸）3 1 J よりも上方に位置する部位が、ストッパ 8 0 v に当接するため、開閉部材 3 1 b は起立状態となる。

【 0 0 5 6 】

一方、大入賞装置 3 1 が閉鎖状態にあるときに、大入賞口ソレノイド 3 1 c への通電を行うと、図 9 に示すように、プランジャ 3 1 p 及び係止部 3 1 w は後方に駆動される。このため、係止部 3 1 w が挟持部 3 1 v を後方に引っ張るため、リンク部材 3 1 R が回動支点部 3 1 r を中心に開放方向（遊技機 1 の左側方から観察して反時計方向）に回転し、押圧部 3 1 x の突端部 3 1 y が第 2 の当接部 3 1 g を上方に押圧する。このとき、第 2 の当接部 3 1 g のうちで、傾動軸（回動軸）3 1 J よりも後方に偏心した部位が上方に押圧されるため、開閉部材 3 1 b は、その傾動軸（回動軸）3 1 J を中心に前方に傾動し、前傾状態となる。

【 0 0 5 7 】

図 2 に戻って更に説明すると、3 個の一般入賞装置 4 5、4 6、4 7 は、メイン役物装置 2 0 の左斜め下方に配置され、1 個の一般入賞装置 4 8 は、大入賞装置 3 1 の右斜め上方に配置されている。そして、各一般入賞装置 4 5、4 6、4 7、4 8 の内部には、遊技球の入球を検知するため的一般入球検知スイッチ 4 5 s、4 6 s、4 7 s、4 8 s（図 1 6 参照）が配設されている。また、3 個の一般入賞装置 4 5、4 6、4 7 に入球した遊技球はそのまま機外に排出されるが、一般入賞装置 4 8 に入球した遊技球は可変入賞装置 3 5 を入球可能状態に変化させた後、機外に排出される。この点については後述する。

10

20

30

40

50

【0058】

大入賞装置31の右斜め上方に配置された一般入賞装置48は、第1始動入賞装置17aおよび第2始動入賞装置17bよりも遊技球の入球可能性が低くなるように設けられている。ここで、前述のように、第2始動入賞装置17bは可変式（開閉式）の始動入賞装置であり、第1始動入賞装置17aは非可変式の始動入賞装置であるため、第2始動入賞装置17bが開放状態（第2状態）となり、第2始動入賞装置17bの可動翼片17e、17eの上端部間に形成される入賞口（第2始動口17q）が拡大されると、第2始動入賞装置17bに遊技球が入球する可能性は、第1始動入賞装置17a（第1始動口17p）に遊技球が入球する可能性よりも高くなる。

【0059】

また、図10に示すように、第1始動入賞装置17aは大きさが不变の開口部（第1始動口17p）を上方に開口させたポケット形状を備え、一般入賞装置48も、開口部（つまり、一般入賞口48p）を上方に開口させたポケット形状を備える。但し、第1始動口17pの周囲には、当該第1始動口17pに遊技球を誘導するための誘導釘10pが配置され、しかも、遊技球がステージ部21pを転動した後、出口211pから排出されることで、この遊技球が第1始動口17pに入球する確率（可能性）が高くなる。これに対して、一般入賞口48pの周囲には、当該一般入賞口48pに遊技球が入球する確率を低くする障害釘10rが多数配置されているため、一般入賞口48pに遊技球が入球する可能性は、第1始動口17pに遊技球が入球する可能性よりも低くなっている。なお、一般入賞口48pは「一般入球口」の具体例を構成するものである。

【0060】

図2に示すように、可変入賞装置35は、遊技盤10の前面部10aであって、大入賞装置31の右隣の部位に設けられている。この可変入賞装置35は、所謂「第2種非電動役物」であり、一般入賞装置48への遊技球の入球に基づき遊技球の入球が可能となるように構成されている。この可変入賞装置35は、他の入賞口（大入賞口31aを除く）に入球した遊技球の重量によって開放状態となり、可変入賞装置35自身に遊技球が入球したとき、この遊技球の重量によって閉鎖状態となる入賞装置である。以下、「可変入賞装置35」の具体例を説明するが、「可変入賞装置35」の具体的な構成は以下に示す具体例に限定されず、他の公知の構成（例えば、特開2008-104527に開示された構成等）を用いることもできる。

【0061】

この可変入賞装置35は、図6および図7に示すように、大入賞装置31を構成する取付板31kの装着部位の右隣の部位に装着された取付板35kを備える。そして、取付板35kは、図6および図7(a)に示すように、取付板31kよりも横幅が短い板状体であり、略中央部において正面形状が略帯状の開口部を、表裏を貫通する状態に備え、この開口部によって可変入賞口35aが構成されている。ここで、本実施例において、取付板35kはその左端面を取付板31kの右端面に当接させた状態に配置されているが、取付板35kおよび取付板31kを一体の板状体で構成することもできる。なお、可変入賞口35aは「第2可変入球口」の具体例を構成するものである。

【0062】

この可変入賞装置35は、図11および図12に示すように、遊技盤10の後面部に装着された基体部36と、回動軸心35Jを左右に向けつつ回動可能な状態に支持された開閉部材35bと、この開閉部材35bによる開閉動作を行うための開閉機構35cと、開閉機構35cの下方に設けられた可変入賞口入球検知スイッチ35s（図16参照）とを備えている。また、開閉部材35bは「第2作動片」の具体例を構成するものであり、前述の開閉部材31b（第1作動片）と同一の動作様式で動作する。つまり、この開閉部材35bは、可変入賞口35aの開閉を行う開閉扉として構成されている。そして、開閉部材35bが後方に回動して起立姿勢となると、この開閉部材35bが可変入賞口35aを閉鎖状態（第1状態）とするため、可変入賞装置35への遊技球の入賞が不可能となる。

【0063】

10

20

30

40

50

このように、開閉部材 35b が起立姿勢（閉鎖状態）にあるときに、一般入賞装置 48 に入球した遊技球が開閉機構 35c に到達すると、この遊技球の荷重が開閉機構 35c に伝達される。これにより、開閉部材 35b がその回動軸心 35J を基準に前方に回動（傾動）して前傾姿勢となり、可変入賞口 35a が開放状態（第 2 状態）となる。これにより、開閉部材 35b の後面部（背面部）が遊技領域 11 を流下して到達した遊技球を、可変入賞口 35a に誘導する誘導部を構成する。そして、可変入賞口 35a に入球した遊技球が、開閉機構 35c に到達すると、この遊技球の荷重が開閉機構 35c に伝達される。これにより、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢（閉鎖状態）に戻され、可変入賞口 35a が閉鎖される。

【0064】

10

図 11 に示すように、基体部 36 は前面に開口部 36a を備える略箱形状に構成され、この開口部 36a を、遊技盤に設けられた貫通口 10K および可変入賞口 35a に連通（前後に位置合わせ）させることで、可変入賞口 35a に入球する遊技球が、基体部 36 内に進入可能されている。また、基体部 36 の後壁部 36b の下端側には貫通口 36e が設けられている。

【0065】

図 12 に示すように、開閉部材 35b は、左右に落下防止壁 35L、35R を備え、左側の落下防止壁 35L の下端側左側面と、右側の落下防止壁 35R の下端側右側面からは、それぞれ支持突起 35t、35u が突出している。また、左側の支持突起 35t を、遊技盤 10（貫通口 10K を形作る部位）に装着された軸受部 36m で回動可能な状態に支持し、右側の支持突起 35u を遊技盤 10（貫通口 10K を形作る部位）に軸受部 36n で回動可能（傾動可能）な状態に支持している。そして、開閉部材 35b は、左右の支持突起 35t、35u の軸心を通過する回動軸心 35J 回りに回動可能とされている。また、図 11 に示すように、開閉部材 35b の下端側には錐体 35p が埋設されているが、開閉部材 35b の重心位置は、開閉部材 35b の回動軸心 35J よりも上方側に位置している。但し、開閉部材 35b の回動軸心 35J よりも下方側に 1 球の遊技球が到達すると、開閉部材 35b の重心位置は、開閉部材 35b の回動軸心 35J よりも下方側に移行する。

20

【0066】

30

図 11 および図 12 に示すように、開閉機構 35c は、第 1 歯車 35d と、第 2 歯車 35e と、回転規制部材 35f とを備える。また、第 1 歯車 35d および第 2 歯車 35e は、何れも扇形歯車であり、回動軸心を左右に向けつつ配置されている。

【0067】

第 1 歯車 35d は、略円弧状に配置される歯部を後方に向けつつ、左側の落下防止壁 35L から突出する支持突起 35t に対して一体回動可能な状態に装着されている。また、第 2 歯車 35e は、略円弧状に配置される歯部を前方に向けつつ配置され、この歯部を第 1 歯車 35d の歯部に噛合させている。更に、後壁部 36b の前面部において、貫通口 36e の上方に位置する部位には軸受部材 36f が装着され、この軸受部材 36f には軸体 36g が回動可能な状態に支持されている。そして、第 2 歯車 35e は、この軸体 36g に対して一体回動可能な状態に支持されている。

40

【0068】

図 11 および図 12 に示すように、回転規制部材 35f は長尺な板状体によって構成され、一端部が軸体 36g に対して一体回動可能な状態に装着され、他端部を貫通口 36e に挿通させている。

【0069】

次に、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢にあるとき（開閉部材 35b が可変入賞口 35a を閉鎖しているとき）を出発点として、開閉機構 35c の動作態様等について説明する。まず、図 11 に示すように、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢にあるときには、回転規制部材 35f が、後壁部 36b において貫通口 36e の上縁部を形作る部位（以下、第 1 規制部 36h という。）に当接する。このとき、回転規制部材 35f の他端側の部位（以

50

下、被押圧部 35g という。)が、遊技球通過樋 35h の鉛直下方に位置することになる。ここで、この遊技球通過樋 35h は、一般入賞装置 48 に入球した遊技球を可変入賞装置 35 に到達させるための樋である。

【0070】

開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢にあるときに、一般入賞装置 48 に遊技球が入球すると、この遊技球は遊技球通過樋 35h を通過した後、被押圧部 35g 上に落下し、この被押圧部 35g を下方に押圧する。これにより、回転規制部材 35f は軸体 36g の軸心回りに回転(図中の矢印 R の方向に回転するが、以下、この回転方向を「第1方向」という。)する。この第1方向への回転は、被押圧部 35g が後壁部 36b において貫通口 36e の下縁部を形作る部位(以下、第2規制部 36m という。)に当接すると停止する。この第1歯車 35d の第1方向への回転に伴って、第2歯車 35e が「第1方向」と反対の回転方向(以下、第2方向という。)に回転する。そして、第1歯車 35d が第2方向に回転すると、図 13 に示すように、開閉部材 35b も第2方向に回転し、開閉部材 35b の姿勢が傾動姿勢となる。なお、遊技球通過樋 35h を通過し、被押圧部 35g を下方に押圧した遊技球は、本遊技機 1 の機外に排出される。なお、被押圧部 35g を下方に押圧した遊技球は遊技球通過樋 35h に進入する前に、一般入賞口入球検知スイッチ 48s によって検知されているため、その時点で「遊技者への 10 球の賞球払出」が確定している。

10

【0071】

なお、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢にある場合であって、被押圧部 35g から第2歯車 35e に回転力が加えられない場合(遊技球が被押圧部 35g に落下しない場合)には、第2歯車 35e が自身と噛合する第1歯車 35d の回転を阻止するため、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢に維持される。但し、図 15(b) に示すように、落下防止壁 35l、35r において、開閉部材 35b の回動軸心 35j よりも上方であって後方に位置する部位に錘体 35q を埋設すること等によって、起立姿勢にある開閉部材 35b に対して、遊技盤 10 後方に倒れ込むような回転力を加える。そして、開閉部材 35b の後面部(背面部)をストッパ 35r に当接させる構成を採用することで、開閉部材 35b の起立姿勢の安定化(不用意に前傾姿勢とならないようにすること)を図ることもできる。

20

【0072】

開閉部材 35b の姿勢が前傾姿勢のとき(可変入賞口 35a が開放状態のとき)、開閉部材 35b 上に遊技球が到達すると、図 14 に示すように、この遊技球は開閉部材 35b において上方に向けられた面(開閉部材 35b の後面部)を転動し、可変入賞口 35a に入球する。この遊技球が、開閉部材 35b の回転軸心よりも下方側に到達すると、開閉部材 35b の重心位置が開閉部材 35b の回転軸心よりも下方側に移行するため、図 15(a) に示すように、開閉部材 35b は第1回転方向に回転し、起立姿勢となる。このとき、第1歯車 35d も開閉部材 35b と一緒に第1方向に回転し、第2歯車 35e および回転規制部材 35f は第2方向に回転する。そして、開閉部材 35b の姿勢が起立姿勢になると、回転規制部材 35f が第1規制部 36h に当接する。また、開閉部材 35b が起立姿勢となることで、開閉部材 35b 上の遊技球は、開閉機構 35c の下方に移行し、機外に排出されるが、機外に排出される前に開閉機構 35c の下部に配設された可変入賞口入球検知スイッチ 35s によって検知される。

30

【0073】

図 2 に示すように、下部表示装置 60 は大入賞装置 31 の下方に配置されている。この下部表示装置 60 は、図 5(a) に示すように、遊技盤本体 10A の前面部に取り付けられる取付板 61 を備えている。そして、この取付板 61 には、第1特別図柄表示部 62a と、第2特別図柄表示部 62b と、普通図柄表示部 63 と、普通図柄保留表示部 65 等が設けられている。なお、第1特別図柄表示部 62a および第2特別図柄表示部 62b は「特別図柄表示手段」の具体例を構成する。

40

【0074】

図 5(a) に示すように、第1特別図柄表示部 62a、第2特別図柄表示部 62b およ

50

び普通図柄表示部 6 3 は、何れも「7セグメント表示体」を用いて構成されている。このうち、第1特別図柄表示部 6 2 a では、第1始動口入球検知スイッチ 17 s によって遊技球が検知されることに基づいて実行される当否判定の結果を示す第1特別図柄（判定図柄）が、変動表示を経て停止表示する。また、第2特別図柄表示部 6 2 b では、第2始動口入球検知スイッチ 17 t によって遊技球が検知されることに基づいて実行される当否判定の結果を示す第2特別図柄（判定図柄）が、変動表示を経て停止表示する。なお、第1特別図柄表示部 6 2 a および第2特別図柄表示部 6 2 b において表示される変動表示（図柄変動遊技）の結果（当否判定の結果）と、演出表示装置 27 において表示される図柄変動演出の表示結果（当否判定の結果）は一致するものとされる。第1特別図柄表示部 6 2 a および第2特別図柄表示部 6 2 b の表示結果の内容については後述する。

10

【0075】

普通図柄表示部 6 3 は、図 5 (a) に示すように「7セグメント表示体」によって構成され、何れかの普通図柄作動ゲート 16 を遊技球が通過することに基づいて図柄変動開始条件が成立すると、普通図柄の変動表示を開始する。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部 6 3 において「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示した後、再び、「0」～「9」までの算用数字をこの順で表示することを繰り返す「循環表示」によって構成される。そして、普通図柄の変動表示の実行時間が経過すると、普通図柄が停止表示されて、その停止表示が一定時間実行される。このとき、停止表示された普通図柄が「奇数数字」である場合、その図柄が普通図柄の当り図柄に該当し、停止図柄が「偶数数字」である場合、その図柄が普通図柄の外れ図柄に該当する。この第2始動入賞装置 17 b を開放状態とすべきか否かの抽選を行う抽選手段は、後述する主制御部 200 A によって構成される。

20

【0076】

普通図柄保留表示部 6 5 は、(a) 2 個の LED を消灯させて「保留数」が「ゼロ」であることを示し、(b) 1 個の LED を点灯させつつ 1 個の LED を消灯させて「保留数」が「1」であることを示し、(c) 2 個の LED を点灯させて「保留数」が「2」であることを示し、(d) 1 個の LED を点滅させつつ 1 個 LED を点灯させて「保留数」が「3」であることを示し、(e) 2 個の LED を点滅させて「保留数」が「4」であることを示す。

30

【0077】

また、遊技盤 10 の下方にはアウト口 18 が設けられている。更に、アウト口 18 の下部にはバック球防止部材（図示を省略）が設けられている。そして、遊技領域 11 に到達せず戻ってきた遊技球が再び発射位置に戻ることを防止している。

【0078】

(2) 制御回路の構成

次に、図 16 を用いて本実施例の遊技機 1 の制御回路の構成について説明する。本遊技機 1 の制御回路は、主制御部 200 A と、複数の副制御部（220 A、222 A、240 A、260 A）とを含んで構成されている。つまり、主制御基板 200 を用いて構成されるとともに遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否についての制御を司る主制御部 200 A と、複数の副制御部（220 A、222 A、240 A、260 A）とを備えている。また、副制御部としては、(a) サブ制御基板 220 を用いて構成されるとともに、遊技上の演出の制御を司るサブ制御部 220 A と、(b) 演出表示制御基板 222 を用いて構成されるとともに、演出表示装置 27 の制御を司る演出表示制御部 222 A と、(c) 払出制御基板 240 を用いて構成されるとともに貸球や賞球を払い出す動作の制御を司る払出制御部 240 A と、(d) 発射制御基板 260 を用いて構成されるとともに遊技球の発射に関する制御を司る発射制御部 260 A を備える。

40

【0079】

これらの制御部（200 A、220 A、222 A、240 A、260 A）を構成する制御基板（200、220、222、240、260）は、各種論理演算および算出演算を実行する CPU や、CPU で実行される各種プログラムやデータが記憶されている ROM

50

、プログラムの実行に際してCPUが一時的なデータを記憶するRAM、周辺機器とのデータのやり取りを行うための周辺機器インターフェース（PIO）、CPUが演算を行うためのクロックを出力する発振器、CPUの暴走を監視するウォッチドッグタイマなど、種々の周辺LSIがバスで相互に接続されて構成されている。尚、図16中の矢印の向きは、データあるいは信号を入出力する方向を表している。また、主制御基板200においては、搭載されたCPU201、RAM202、ROM203を図示し、サブ制御基板220においても、搭載されたCPU220a、RAM220b、ROM220cを図示し、その他の制御基板に搭載されているCPUや、RAM、ROMなどについては図示を省略している。

【0080】

主制御部200Aは、普通団柄作動ゲート通過検知出スイッチ16s、始動口入球検知スイッチ17s、17t、一般入球検知スイッチ45s、46s、47s、48s、可変入賞口入球検知スイッチ35s等から遊技球の検知信号を受け取って、遊技の基本的な進行や賞球に関わる当否を決定した後、サブ制御部220Aや、払出制御部240A、発射制御部260A等に向かって、後述する各種の信号（コマンド）を出力する。また、主制御部200A（主制御基板200）には、発射装置ユニットから発射された遊技球を検知するカウントスイッチ8sも接続されている。また、主制御部200Aは、普通電動役物ソレノイド17cや、大入賞口ソレノイド31c、下部表示装置60に信号を出力することにより、これらの動作を直接制御している。また、主制御部200A（主制御基板200）を構成するCPU201により決定された所定の信号（コマンド）は、サブ制御基板220や払出制御基板240に対してそれぞれ送信される。

【0081】

サブ制御部220Aは、主制御部200Aからの各種信号（コマンド）を受け取ると、信号（コマンド）の内容を解析して、その結果に応じた遊技の演出を行う。つまり、サブ制御部220Aは、主制御部200Aからの制御信号に基づいて遊技の演出の制御を司るものである。このサブ制御部220Aには、演出表示制御部222Aと、アンプ基板224と、装飾駆動基板226と、演出ボタンSW（図1を参照）が接続された演出ボタン基板228と、にそれぞれ電気的に接続されている。そして、サブ制御基板220のCPU220aは、主制御基板200からの制御信号を受けて演出表示制御基板222、アンプ基板224、装飾駆動基板226および演出ボタン基板228などの各基板を制御する。また、ROM220cには、各基板の制御に必要なデータ（特に遊技の装飾に関する情報）が記憶されている。また、CPU220aは、主制御部200Aから送出された表示制御コマンド（表示制御信号）を受信するとともに、ROM220cに記憶されたプログラムに従って受信した表示制御コマンドを解析する。そして、CPU220aは、主制御部200Aから送信された表示制御コマンドに基づき新たに生成したコマンドや、主制御部200Aから送信されたままの表示制御コマンドを、団柄制御コマンドとして演出表示制御部222Aに対して送信する。

【0082】

アンプ基板224には、所定の効果音を出力するスピーカSP1～SP4が電気的に接続されている（図1を参照）。また、装飾駆動基板226には、前面枠4や遊技盤10等に設けられる装飾用の各種LED（ランプ）を搭載した各種LED基板が接続されている。また、装飾駆動基板226は、サブ制御基板220からの信号を受けて遊技の装飾に関する制御を行うものである。

【0083】

払出制御部240Aには、中継端子板、発射制御部260A、下皿満タンスイッチ6s等が接続されている。また、払出制御部240Aには中継端子板を介して、本体枠3の裏側（裏機構盤102側）に配置された遊技球払出装置（図示を省略）を構成する払出モータ109mと、前側払出スイッチ109aと、後側払出スイッチ109bとが接続されている。また、払出制御部240Aには、主制御部200Aが双方向通信可能な状態に接続されている。この払出制御部240Aは、所謂、貸球や賞球の払い出しに関する各種の制

10

20

30

40

50

御を司っている。例えば、遊技者が貸出ボタン 5 c や返却ボタン 5 q を操作すると、その操作信号は、球貸表示基板 410 から中継端子板を介して払出制御基板 240 に伝達され、その操作信号に基づいて払出モータ 109 m を駆動させるための駆動信号が、遊技球払出装置の払出モータ 109 m に伝達される。

【0084】

また、主制御部 200 A が賞球の払出コマンドを出力すると、このコマンドを払出制御部 240 A が受け取って、払出モータ 109 m に駆動信号を出力することによって賞球の払い出しが行われる。また、払い出される遊技球は、2つの払出スイッチ（前側払出スイッチ 109 a、後側払出スイッチ 109 b）によって検知されて、払出制御部 240 A に入力される。更に、払い出された賞球数はカウントスイッチ 109 c によっても検知され 10て、主制御部 200 A でも計数されている。

【0085】

(3) 遊技機 1 による遊技の流れ

次に、本実施例の遊技機 1 で行われる遊技の概要について、図 17～図 19 を用いて簡単に説明する。

【0086】

a. 普通図柄の変動表示

普通図柄の変動表示は、図 17 に示すように、普通図柄作動ゲート 16 を遊技球が通過することを基づいて普通図柄表示部 63 において開始される (S1、S2)。この普通図柄の変動表示は、普通図柄表示部 63 に当り図柄若しくは外れ図柄を停止表示することで終了する。そして、普通図柄表示部 63 に当り図柄が停止表示されると (S3)、第 2 始動入賞装置 17 b が一定時間開放状態（第 2 状態）となり (S4)、普通図柄表示部 63 に外れ図柄が停止表示されると (S5)、第 2 始動入賞装置 17 b は閉鎖状態（第 1 状態）を維持する (S6)。 20

【0087】

ここで、普通図柄表示部 63 に当り図柄が停止表示される場合において、開放延長機能が作動しない通常開放状態であるときには、第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間が短く（例えば、0.2 秒）されるため、第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球する可能性が低くなる。

【0088】

また、前述のように、遊技球がステージ部 21 p 上を転動することで、当該遊技球が第 1 始動入賞装置 17 a に入球する可能性が高くなるが、遊技領域 11 を流下する遊技球をステージ部 21 p に導く通路（ワープ通路）21 w がメイン役物装置 20 の左側方に向かって開口している。更に、一般入賞装置 48 が遊技領域 11 における右側の領域（メイン役物装置 20 よりも右側）に配置され、しかも、第 1 始動入賞装置 17 a に遊技球が入球する可能性が、一般入賞装置 48 に遊技球が入球する可能性よりも高くなっている。このため、遊技機 1 の遊技状態が通常開放状態にあるとき、遊技者が遊技領域 11 における左側の領域（メイン役物装置 20 よりも左側）に向かって遊技球を発射する傾向（左打ちを行う傾向）が強くなる。 30

【0089】

また、普通図柄表示部 63 に当り図柄が停止表示される場合において、開放延長機能が作動する開放延長状態であるときには、第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間が長く（例えば、5 秒）される。この場合、遊技者が、遊技領域 11 における左側の領域（メイン役物装置 20 よりも左側）に向かって遊技球を発射しても（左打ちを行っても）、右側の領域（メイン役物装置 20 よりも右側）に向かって遊技球を発射しても（右打ちを行っても）、始動入賞を生ずる可能性が高くなる。この場合、遊技者が右側の領域（メイン役物装置 20 よりも右側）に向かって遊技球を発射し、第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球を入球させようとすると、一般入賞装置 48 に遊技球が入球する可能性を生ずることとなる。但し、第 2 始動入賞装置 17 b の開放時間が長くされ、第 2 始動入賞装置 17 b に遊技球が入球する可能性の方が、一般入賞装置 48 に遊技球が入球する可能性よりも高くなるため、 40

遊技者は一般入賞装置 4 8 への入球を狙うのではなく、第 2 始動入賞装置 1 7 b への入球を狙って遊技球を発射することになる。

【 0 0 9 0 】

b . 特別図柄の変動表示および演出図柄の変動表示

本遊技機 1 では、図 1 7 に示すように、遊技球が第 1 始動入賞装置 1 7 a に入球すること（以下、「第 1 始動入賞」という。）に基づいて、第 1 特別図柄表示部 6 2 a において「第 1 特別図柄に係る変動表示」が実行され、遊技球が第 2 始動入賞装置 1 7 b に入球すること（以下、「第 2 始動入賞」という。）に基づいて、第 2 特別図柄表示部 6 2 b において「第 2 特別図柄に係る変動表示」が実行される（S 1 1、S 1 2）。ここで、停止図柄および特別図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）の変動時間は、対応する「特別図柄の変動表示」を開始する際に決定される。また、「第 1 特別図柄に係る変動表示」若しくは「第 2 特別図柄に係る変動表示」の実行に伴って、演出表示装置 2 7 において図柄変動演出が実行される。10

【 0 0 9 1 】

「第 1 特別図柄に係る変動表示」および「第 2 特別図柄の変動表示」は、図 5 (b) に示すように、対応する特別図柄表示部（6 2 a 若しくは 6 2 b ）を構成する 7 セグメント表示体によって、算用数字を構成できない不完全な図柄（以下、不完全図柄という。）の「循環表示」を行うことを内容とする。そして、「第 1 特別図柄に係る変動表示」が停止して停止図柄が表示されることによって、「第 1 始動入賞」に基づく当否判定（以下、「第 1 当否判定」という。）の結果が表示され、「第 2 特別図柄に係る変動表示」が停止して停止図柄が表示されることによって、「第 2 始動入賞」に基づく当否判定（以下、「第 2 当否判定」という。）の結果が表示される（図 1 8 の S 1 4 若しくは S 1 7 ）。20

【 0 0 9 2 】

具体的には、図 1 9 に示すように、第 1 当否判定の結果が大当たりの場合、「乱数抽選（振分抽選）」によって、大当たり図柄が「1 6 R 通常大当たりの発生を示す大当たり図柄」、「8 R 確変大当たりの発生を示す大当たり図柄」および「8 R 通常大当たりの発生を示す大当たり図柄」のうち何れかに決定される。また、第 2 当否判定の結果が大当たりの場合も、「乱数抽選（振分抽選）」によって、大当たり図柄が、「1 6 R 確変大当たりの発生を示す大当たり図柄」、「8 R 通常大当たりの発生を示す大当たり図柄」および「1 6 R 通常大当たりの発生を示す大当たり図柄」のうち何れかに決定される。ここで、「大当たり」は「特定の結果」の具体例を構成する。30

【 0 0 9 3 】

また、図 1 9 に示すように、遊技機 1 の確率状態が低確率状態（通常確率状態）である場合には、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果が導出される確率は約「1 / 3 5 0」とされ、遊技機 1 の確率状態が高確率状態である場合には、第 1 当否判定および第 2 当否判定の何れにおいても、大当たりを示す判定結果（特定表示結果）が導出される確率は約「1 / 3 5」とされる。そして、特別図柄表示部（6 2 a 若しくは 6 2 b ）に大当たり図柄が停止表示されると、大当たりが発生し、大当たり遊技実行手段が駆動して大当たり遊技が実行される。ここで、大当たりは「特定の結果」の具体例を構成し、大当たり遊技は「特定遊技」の具体例を構成する。40

【 0 0 9 4 】

大当たり遊技を開始すると、主制御部 2 0 0 A が大入賞口ソレノイド 3 1 c の駆動及び駆動停止を行うことで「大入賞口 3 1 a を開閉する開閉動作」が実行される。そして、大当たり遊技中の各ラウンド遊技においては、大入賞装置 3 1 に対して、大入賞口 3 1 a を 1 回だけ開放状態（第 2 状態）に変化させる開閉動作が施される。なお、大入賞口 3 1 a に規定入球数（1 0 個）の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口 3 1 a の開放時間が開放限度時間（3 0 秒）に到達すると、ラウンド終了条件が成立して、実行中のラウンド遊技（大当たりラウンド）を終了する。そして、大入賞装置 3 1 の開閉動作が、所定のインターバルを挟みつつ複数回繰り返されると大当たり遊技を終了する。

【 0 0 9 5 】

10

20

30

40

50

「16R確変大当たり」若しくは「16R通常大当たり」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「16回」の大当たり遊技Aが実行され、「8R確変大当たり」若しくは「8R通常大当たり」を生ずると「ラウンド遊技」の実行回数が「8回」の大当たり遊技Bが実行される。そして、大当たり遊技Aおよび大当たり遊技Bにおいては、各ラウンド遊技での大入賞口31aの開放限度時間が「30秒」とされているため、ラウンド遊技において大入賞口31aに規定入賞数(10個)の遊技球を入球させることが容易である。

【0096】

つまり、本遊技機1では、遊技状態が大当たり遊技状態(特定遊技状態)に移行すると、所定回数(8ラウンド若しくは16ラウンド)に亘る「ラウンド遊技」を実行する。そして、最終回の「ラウンド遊技」を終了すると、大当たり遊技が終了する。また、本実施例では、図19に示すように、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bに停止表示される大当たり図柄の様に応じて、大当たり遊技終了後の遊技機1の遊技状態が異なったものとなる。また、何れの大当たり遊技においても、各ラウンド遊技で大入賞口31aに規定入賞数(10個)の遊技球が入球すると「150個」の遊技球が払い出されるため、「大当たり遊技A」の払出予定賞球数は「2,400個」、「大当たり遊技B」の払出予定賞球数は「1,200個」とされている。

【0097】

但し、本遊技機1では、遊技領域11における右側の領域(メイン役物装置20よりも右側)に大入賞装置31(大入賞口31a)が配置されるため、大当たり遊技中において、遊技者は遊技領域11における右側の領域に向かって遊技球を発射する。しかも、一般入賞口48が遊技領域11における右側の領域に配置されるため、大当たり遊技中においては一般入賞口48に遊技球が入球する可能性を生ずることとなる。そして、一般入賞口48に遊技球が入球すると、大入賞装置31(大入賞口31a)の右側に位置する可変入賞装置35(可変入賞口35a)が開放状態となり、大入賞装置31(大入賞口31a)の周辺に到達した遊技球が、可変入賞装置35(可変入賞口35a)に入球する可能性を生ずることになる。

【0098】

そして、可変入賞装置35(可変入賞口35a)に遊技球が入球する毎に所定数(例えば、10個)の遊技球が払い出されるため、大当たり遊技中に払い出される遊技球の数が上積みされる。また、遊技者は大当たり遊技中において大入賞装置31(大入賞口31a)付近に視線を集中させて遊技を行うが、一般入賞口48に遊技球が入球することに伴って、大入賞装置31(大入賞口31a)の近傍(一体化されている)の可変入賞装置35(可変入賞口35a)が開放状態となると、遊技者に強いインパクトを与えることができる。

【0099】

「16R確変大当たり」若しくは「8R確変大当たり」を生ずると、対応する大当たり遊技を実行した後、確率変動手段が作動し、当否判定(第1当否判定、第2当否判定)の結果が大当たりとなる確率が高確率とされる。また、「16R確変大当たり」若しくは「8R確変大当たり」を生ずると、対応する大当たり遊技を実行した後には開放延長機能及び変動時間短縮機能が作動を開始する(遊技状態が通常変動状態から短縮変動状態に移行)。この当否判定(第1当否判定、第2当否判定)の結果が大当たりとなる確率が高確率であって、開放延長機能及び変動時間短縮機能が作動する遊技状態(高確率開放延長状態)は、対応する大当たり遊技の終了後に大当たりを生ずることなく実行される図柄変動遊技の累積回数が「10,000回」になるまで継続される。但し、遊技機(パチンコ機)において通常定められる大当たりの当選確率(大当たり確率)を考慮すると、変動表示の累積回数が「10,000回」になるまで、当該遊技状態(高確率短縮変動状態)が継続することは、実質的に「次回の大当たりを生ずるまで当該遊技状態(高確率短縮変動状態)」を意味する。よって、以下、当該ケースに関しては単に「次回の大当たりを生ずるまで継続する」と表現する(図19を参照)。

【0100】

一方、「16R通常大当たり」若しくは「8R通常大当たり」を生ずると、対応する大当たり

10

20

30

40

50

遊技を実行した後には当否判定（第1当否判定、第2当否判定）の結果が大当たりとなる確率が低確率（通常確率）とされる。また、対応する大当たり遊技の終了後には開放延長機能及び変動時間短縮機能が作動を開始する（遊技状態が通常変動状態から短縮変動状態に移行）。この当否判定（第1当否判定、第2当否判定）の結果が大当たりとなる確率が低確率であって、開放延長機能及び変動時間短縮機能が作動する遊技状態（低確率短縮変動状態）は、対応する大当たり遊技の終了後に大当たりを生ずることなく実行される図柄変動表示の累積回数が「100回」になるまで継続される。

【0101】

また、演出図柄の変動表示（図柄変動演出）も、第1始動入賞若しくは第2始動入賞に基づいて開始される。この変動表示は演出表示装置27の表示画面27aにおいて実行され、主制御部200Aの制御の下で遊技上の演出を制御する「サブ制御部220A」によって、その変動様と停止図柄とが決定される。そして、通常、これらの「演出図柄」を用いた変動表示は「特別図柄（本図柄）」と同一の時間だけ実行され、これらの「演出図柄」の停止図柄の表示内容（大当たり、外れ等）は、第1特別図柄表示部62a若しくは第2特別図柄表示部62bにおける「特別図柄（本図柄）」の表示内容（大当たり、外れ等）と矛盾を生じないものとされる。なお、演出図柄の停止図柄には「大当たりを示す図柄（大当たり図柄）」と「外れを示す図柄（外れ図柄）」とがある。

【0102】

図5(c)に示すように、「16R通常大当たり」若しくは「8R通常大当たり」の発生を示す図柄（16R通常大当たり図柄、8R通常大当たり図柄）は演出図柄表示領域27bに「同一の偶数数字」を3個並べて構成され、「16R確変大当たり」若しくは「8R確変大当たり」の発生を示す図柄（16R確変大当たり図柄、8R確変大当たり図柄）は演出図柄表示領域27bに「同一の奇数数字」を3個並べて構成される。また、外れ図柄は、3つの演出図柄のうちの少なくとも1つが他と異なる数字とされる組み合わせによって構成される。

【0103】

(5) 主制御部200Aによる遊技制御

図20は、主制御基板200に搭載されたCPU201が実行する遊技制御処理の大まかな流れを示すフローチャートである。この遊技制御処理では、賞球払出し処理(S80)、普通図柄遊技処理(S100)、普通電動役物遊技処理(S200)、特別図柄遊技処理(S300)、大当たり遊技処理(S800)等の各処理が繰り返し実行されている。尚、本実施例の主制御基板200に搭載されたCPU201は、電源投入後、4 msec周期のタイマ割込みが発生する毎に、図29のS80～S800の処理を実行するように構成されている。そして、遊技制御処理を構成する各処理の中で、サブ制御基板220を始めとする各種制御基板に向けて各種の信号を送信する。こうすることにより、遊技機1全体の遊技が進行することになる。以下、図20に示す処理のうち、賞球払出し処理(S80)のみについて説明する。

【0104】

図21に示すように、主制御基板200に搭載されたCPU201は、入賞装置（第1始動入賞装置17a、第2始動入賞装置17b、大入賞装置31若しくは一般入賞装置45、46、47、48、可変入賞装置35）への遊技球の入球に基き、遊技球を賞球として払い出す処理（賞球払出し処理）を行う(S80)。すなわち、「始動口入球検知スイッチ17s、17t」、「一般入賞口入球検知スイッチ45s、46s、47s、48s」、「可変入賞口入球検知スイッチ35s」、「大入賞口入球検知スイッチ31s」の状態を検知して遊技球が入球したか否かを判断する(S82、S86、S90、S94)。そして、遊技球が入球していた場合は、入球していた入賞装置17a、17b、45、46、47、48、35、31に対応する賞球情報を、主制御基板200に搭載されているRAM202の所定領域に記憶する(S84、S88、S92、S96)。

【0105】

つまり、遊技球が始動入賞装置17a、17bに入球した場合には(S82；YES)

10

20

30

40

50

、始動入賞装置に対応する賞球情報を記憶し(S84)、一般入賞装置45、46、47、48に入球した場合には(S86; YES)、一般入賞装置45、46、47、48に対応する賞球情報を記憶する(S88)。また、可変入賞装置35に入球した場合には(S90; YES)、可変入賞装置35に対応する賞球情報を記憶し(S92)、大入賞装置31に入球した場合には(S94; YES)、大入賞装置31に対応する賞球情報を記憶する(S96)。

【0106】

そして、CPU201はRAM202上に記憶されている賞球情報に基づいて、賞球の払出信号を払出制御基板240に向かって出力する(S98)。また、RAM202上に記憶されていた情報を含めて適切な払出個数を指定して、払出信号を出力する。ここで、始動入賞装置17a、17bに入賞した場合には「6個の払出個数を指定する払出信号」が出力され、一般入賞装置45、46、47、48に入球した場合には「10個の払出個数を指定する払出信号」が出力される。また、可変入賞装置35に入球した場合には「10個の払出個数を指定する払出信号」が出力され、大入賞装置31には「15個の払出個数を指定する払出信号」が出力される。10

【0107】

主制御部200Aから払出制御部240Aへ払出信号を出力する際では、先ず、払出制御部240A(払出制御基板240)に向かってストローブ信号を出力し、続いて信号データを出力する。これに対して、払出制御部240Aを構成する払出制御基板240に搭載されたCPUは、払出信号を受け取ると信号の内容を解釈し、賞球払出装置109に搭載された払出モータ109mに駆動信号を出力して賞球の払い出しを行う。そして、賞球払出装置109には、払い出された遊技球を検知する2つの払出スイッチ(前側払出スイッチ109a、後側払出スイッチ109b)が設けられているので、これらスイッチで遊技球を1球ずつ検知しながら、払出信号で指定された個数の賞球を払い出す処理を行う。20

【0108】

(8) 実施例の効果

本遊技機1では、大当たり遊技中に、大入賞口31aが入球不能状態(閉鎖状態)から入球可能状態(開放状態)に変化するだけでなく、一般入賞口48pへの遊技球の入球に基づき可変入賞口35aも、入球不能状態(閉鎖状態)から入球可能状態(開放状態)に変化し、可変入賞口35aへの遊技球の入球が可能となる。このように、大入賞口31aに入球しない遊技球が単に不变入賞口35aに入球し得るのではなく、一般入賞口48pへの入球に基づき、可変入賞装置35の開閉部材35bを前傾姿勢に変化させ、可変入賞口35aを入球可能状態(開放状態)に変化させる。このため、大入賞口31a周辺に配置される入賞口(一般入賞口48p、可変入賞口35a)の存在価値や、可変入賞口35aへの入球により獲得する賞球数の上積み(例えば、獲得賞球数の上積み)を遊技者に効果的に訴えることができる。30

【0109】

すなわち、大入賞口31aを入球不能状態(閉鎖状態)から入球可能状態(開放状態)に変化させることを繰り返す大当たり遊技中において、大入賞口31aの近傍(右隣り)に位置する可変入賞口35aをも入球不能状態(閉鎖状態)から入球可能状態(開放状態)に変化させ、この可変入賞口35aの状態変化を遊技者に訴える。つまり、この可変入賞口35aの状態変化を遊技者に視認させ、獲得賞球数の上積みのチャンスが到来したことを遊技者に認識させ、遊技者の期待感を高めるという効果(視覚的効果)を得ることができる。しかも、大当たり遊技中に大入賞口31aを注視している遊技者にとっては、大入賞口31aの周囲に到達したものの大入賞口31aに入球できなった遊技球が可変入賞口35aに入球すること(拾われたこと)を視認することによって、大当たり遊技中の獲得賞球数が上積みされたことを視覚によって認識できる。このため、遊技者はお得感を感じ易くなる。4050

【0110】

また、本遊技機1では、大入賞口31a、一般入賞口48pおよび可変入賞口（第二種非電動役物）35aを、遊技盤10の盤面（遊技領域11）の右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように設けるため、以下の効果を得ることもできる。仮に、一般入賞口48を遊技盤10の盤面（遊技領域11）の左側領域を流下する遊技球が入球可能となるように設け、可変入賞口48を遊技盤10の盤面（遊技領域11）の右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように設けたとすると、可変入賞口48が入球不能状態（閉鎖状態）であるときに、盤面（遊技領域11）の左側領域を流下するように遊技球を発射し、可変入賞口48が入球可能状態となったときに、盤面（遊技領域11）の右側領域を流下するように遊技球を発射することが必要となる。

10

【0111】

つまり、大当たり遊技中（特定遊技中）において可変入賞口48への遊技球の入球に伴って獲得賞球数の上積みを得ようとするならば、可変入賞口48が入球可能状態（開放状態）に変化する度に、遊技球の発射強度（遊技球の流下位置）を変更することが必要となり、遊技が煩雑となったり、発射強度（遊技球の流下位置）の変更に伴って大入賞口31aへの入球率が低下する可能性がある。これに対して、本遊技機1では、大入賞口31a、一般入賞口48pおよび可変入賞口（第二種非電動役物）35aが何れも遊技領域11の右側領域を流下する遊技球が入球可能となるように設けるため、大当たり遊技中（特定遊技中）に可変入賞口48pが入球可能となったときに、遊技球の発射強度（遊技球の流下位置）を変更する必要がない。よって、本遊技機1によると、大当たり遊技（特定遊技）の実行に伴う利益（賞球獲得に関する利益）を確実に享受しつつ、獲得する賞球数の上積みを得ることができる。

20

【0112】

更に、本遊技機1では、大入賞口31aの周辺に、一般入賞口48pおよび可変入賞口（第二種非電動役物）35aを付加しつつも、遊技者が不当に賞球を獲得することを防止できる。蓋し、本遊技機1では、一般入賞装置48（一般入賞口48p）が始動入賞装置17a、17b（始動口）よりも遊技球の入球可能性が低くなるように設けられている。よって、大当たり遊技（特定遊技）が行われていない通常遊技時において、一般入賞口48を狙って遊技球を発射したとしても、それによるメリットが生じないため、通常遊技時に一般入賞口48および可変入賞口35aへの入球に基づく賞球を得ようとする行為を防止できるからである。

30

【0113】

なお、本実施例と異なり、ソフト的な制御によって通常遊技時には可変入賞口48pが入球可能状態とならないようにすることも考えられるが、このような構成を採用すると汎用性が低くなる。これに対して、本遊技機1によると、一般入賞口48pの入球可能性を始動口よりも低くすることで、通常遊技時に一般入賞口48pに向けて遊技球を発射するメリットが生じないものとなっているので、従来タイプの遊技機の既存のソフト制御を殆ど改変することなく、ハード面だけ対応することができる。

【0114】

また、本遊技機1では、大入賞口31aおよび可変入賞口35aを左右に並べた状態に配置する。このため、大入賞口31aに向かって流下する遊技球が通過する部位を避けた位置（大入賞口31aの鉛直上方等を避けた位置）に可変入賞口35aが設けられるため、遊技者は、大当たり遊技の実行に伴う利益（賞球上の利益）を確実に享受しつつ、獲得する賞球数の上積みを図ることができる。また、可変入賞口35aを大入賞口31aの横方向に並んで設けられ、開放状態に変化した大入賞口31aの横方向で可変入賞口35aが開放状態に変化するため、遊技者に対して強いインパクトを与えることができる。

40

【0115】

更に、大入賞口31aの開閉を行う開閉部材31bと、可変入賞口35aの開閉を行う開閉部材35bが同一の動作様式で動作するため、遊技者が一見しただけでは、大入賞口および可変入賞口の区別が付き辛くなる。このため、大入賞口31aが開放状態となつて

50

いるとき、更に可変入賞口 35a も開放状態となると、遊技者に対して強いインパクトを与えることができる。

【実施例 2】

【0116】

次に、実施例 2 の遊技機について説明する。この実施例 2 の遊技機は、図 2 の代わりに図 22 を用いる点と、図 23 が付加されている点が実施例 1 の遊技機と異なる。以下、実施例 2 の遊技機について、実施例 1 の遊技機との相違点を中心に説明する。

【0117】

実施例 2 では、図 22 に示すように、大入賞装置 31 の前面部および可変入賞装置 35 の前面部によって一体的な意匠を構成したものである。具体的には、「大入賞装置 31 の前面部および可変入賞装置 35 の前面部に同一の図形を描くこと」、「両前面部に同一の着色を付すること」及び「両前面部に同一の模様を付すること」のうち 1 以上を行うことで、大入賞装置 31 の前面部および可変入賞装置 35 の前面部によって一体的な意匠を構成している。

【0118】

実施例 2 によると、実施例 1 の効果に加えて以下の効果を得ることができる。つまり、実施例 2 の遊技機では、大入賞装置 31 および可変入賞装置 35 が一体的であるが如き印象を遊技者に与え易い。そして、図 23 (a) に示すように、「大入賞口 31a」が開放状態にあるとき、一般入賞口 48p に遊技球が入球し、図 23 (b) に示すように、大入賞口 31a の隣りの可変入賞口 35a が開放状態となると、大入賞口 31a を注視している遊技者に対して、あたかも大入賞口 31a が横方向に拡大したような印象を与えることができる。このため、実施例 1 の遊技機によると、可変入賞口 25a の存在価値をより効果的に訴えることができる。

【0119】

以上、本発明の実施の形態を説明したが、本発明はこれに限定されるものではなく、本発明の範囲を逸脱しない限り、特許請求の範囲において本発明を特定するための記載文言に限定されず、当業者が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。

【0120】

すなわち、各実施例では、大入賞装置 31 および可変入賞装置 35 を左右に略当接する状態に配置する態様を例示したが、図 24 (a) に示す変形例 1 のように、大入賞装置 31 と、可変入賞装置 35 とが所定距離だけ離間した状態に配置されてもよい。また、各実施例では、大入賞口 31a および可変入賞口 35a を水平方向に並べて配置する態様を例示したが、この変形例 1 に示すように、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の高さ位置が異なっていてもよい。但し、大入賞口 31a の上下幅を L とした場合、大入賞口 31a および可変入賞口 35 の上下方向に沿った距離 d を「上下幅 L の 2 倍以下」とすることが望ましい。

【0121】

更に、各実施例では、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の開口形状を略同一形状とする態様（例えば、両者とも矩形とする態様）を例示したが、これらが異なっていてもよい。また、各実施例では、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の上下幅を等しくしたが、この上下幅が異なっていてもよい。但し、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の高さ位置を等しくしつつ、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の上下幅を等しくし、更に、大入賞口 31a の開閉を行う開閉部材 31b と可変入賞口 35a の開閉を行う開閉部材 35b が同一の動作態様で動作すると、遊技者が一見しただけでは、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の区別が付き辛くなる。このため、大入賞口 31a が開放状態となっているとき、更に可変入賞口 35a も開放状態となると、遊技者に対して更に強いインパクトを与えることができる。

【0122】

また、各実施例と異なり、大入賞口 31a の開閉を行う開閉部材 31b と可変入賞口 35a の開閉を行う開閉部材 35b が同一の動作態様で動作すると、遊技者が一見しただけでは、大入賞口 31a および可変入賞口 35a の区別が付き辛くなる。このため、大入賞口 31a が開放状態となっているとき、更に可変入賞口 35a も開放状態となると、遊技者に対して更に強いインパクトを与えることができる。

10

20

30

40

50

5 a の開閉を行う開閉部材 3 5 b の動作態様が異なっていてもよい。例えば、図 2 4 (b)に示す変形例 2 のように、大入賞口 3 1 a および可変入賞口 3 5 a のうち一方を開閉する開閉部材（例えば、開閉部材 3 1 b ）が水平方向に沿った回動軸心回りに回動する開閉扉（各実施例と同様）で、他方（例えば、開閉部材 3 5 b ）が前後に沿った回動軸心回りに回動する開閉羽根であってもよい。

【 0 1 2 3 】

各実施例では、大入賞装置 3 1 や可変入賞装置 3 5 としてアタッカータイプ（水平方向に沿った回動軸心回りに回動する開閉扉で、入賞口を開閉するタイプ）を例示したが、大入賞装置 3 1 や可変入賞装置 3 5 としては、他の形式の入賞装置を例示できる。例えば、変形例 2 で例示した開閉羽根を備える入賞装置の他に、いわゆるチューリップ式の入賞装置（普通電動役物 1 7 d と同様に、左右に配設された一対の可動翼片と、一対の可動翼片を作動させるためのソレノイドとを備える入賞装置）を例示できる。10

【 0 1 2 4 】

また、遊技盤 1 0 の盤面前方に向かって出没可能な球受部材と、球受部材の出没動（前後動）を行うソレノイドとを備える入賞装置を例示することもできる。この入賞装置を構成する球受部材は、上方に開放された略ポケット形状を備え、「上方に開口する入賞口」を前方側に設け、球受部材が遊技盤 1 0 の盤面前方に向かって突出したとき、球受部材（入賞口）によって上方から到達する遊技球を受入可能である。

【 0 1 2 5 】

各実施例では、一般入賞口 4 8 p に 1 個の遊技球が入球すると可変入賞口 3 5 a が開放状態となる具体例を例示したが、一般入賞口 4 8 p に複数個の遊技球が入球すると可変入賞口 3 5 a が開放状態となる具体例を例示することもできる。また、各実施例では、可変入賞口 3 5 a が開放状態にあるとき、可変入賞口 3 5 a に 1 個の遊技球が入球すると可変入賞口 3 5 a が閉鎖状態となる具体例を例示したが、可変入賞口 3 5 a を開放状態から閉鎖状態に変化させる個数を複数個とすることもできる。例えば、図 2 5 の変形例 3 に示すように、開閉部材 3 5 b の下端部に遊技球を保持する保持部 3 5 v を設け、この保持部 3 5 v が所定個数（例えば、2 個）の遊技球を保持すると、開閉部材 3 5 b において、その回動軸心 3 5 j よりも下方側が上方側よりも重くなるようにすれば、可変入賞口 3 5 a を開放状態から閉鎖状態に変化させる個数を複数個とすることができます。特に、可変入賞口 3 5 a を開放状態から閉鎖状態に変化させる個数が、前述のラウンド遊技における大入賞口 3 1 a への規定入球数（10 個）となったり、規定入球数（10 個）に近い個数（例えば、規定入球数の 5 割以上、好ましくは、5 割以上）とすると、「一般入賞口 4 8 p に遊技球を入球させると、大当たりラウンドが 1 ラウンド増える」という印象を遊技者に与えることができるため、遊技興趣の向上を図ることができる。2030

【 0 1 2 6 】

更に、上述した各実施例および変形例では、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、遊技の結果としての利益（遊技価値）を遊技者に付与する遊技機 1 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（遊技価値）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。40

【 0 1 2 7 】

そのようなタイプの遊技機として、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手制御部の 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遊技機を例示でき、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。この種の遊技機（50

いわゆる封入式遊技機)においては、例えば、入賞口に遊技球が入球する毎に、例えば、入球した入賞口毎に定められた賞球量を示すデータを記憶することによって、遊技の結果としての遊技価値を遊技者に付与することができる。

【産業上の利用可能性】

【0128】

本発明は、遊技機を製造、販売等する分野において利用できる。

【符号の説明】

【0129】

1 ; 遊技機(弾球遊技機)、

10 ; 遊技盤、

11 ; 遊技領域、

17a ; 第1始動入賞装置、

17b ; 第2始動入賞装置、

17p ; 第1始動口(始動口)、

17q ; 第2始動口(始動口)、

31 ; 大入賞装置、

31a ; 大入賞口(第1可変入球口)、

31b ; 開閉部材(第1作動片)、

35 ; 可変入賞装置、

35b ; 開閉部材(第2作動片)、

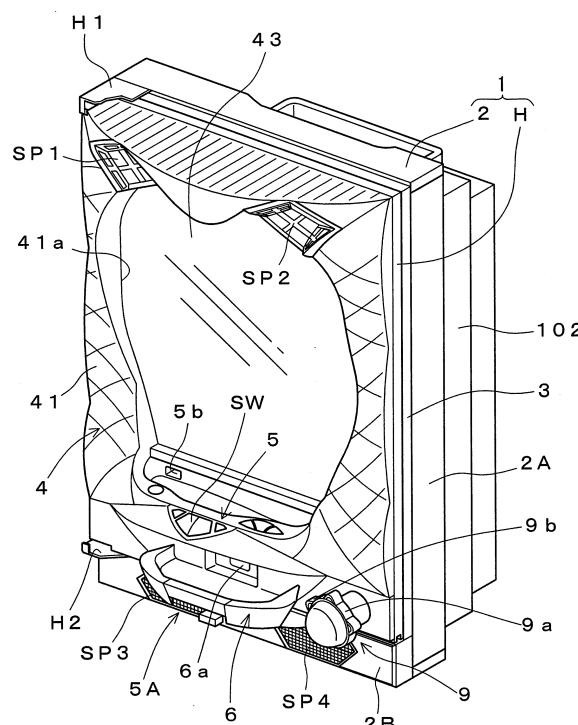
35a ; 可変入賞口(第2可変入球口)、

48p ; 一般入賞口(一般入球口)。

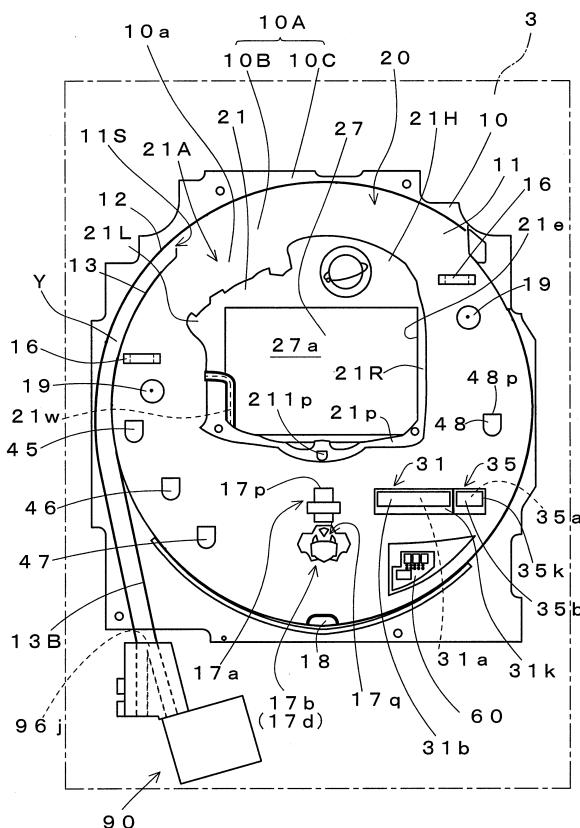
10

20

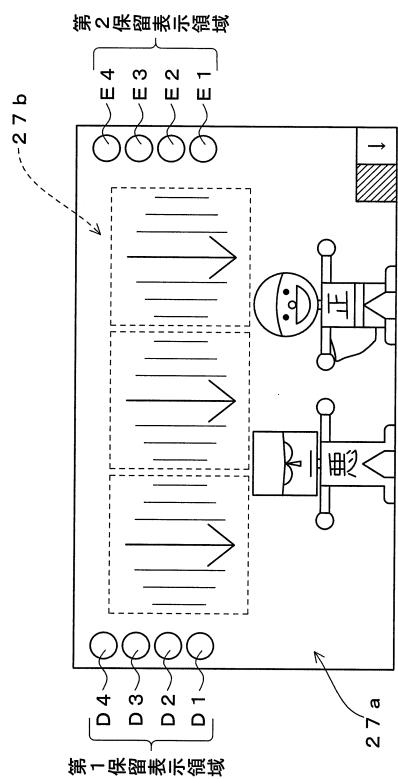
【図1】



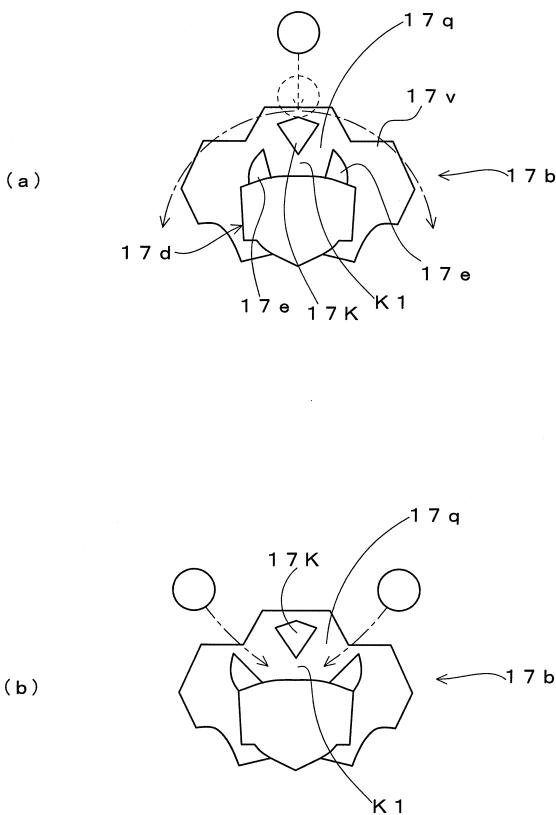
【図2】



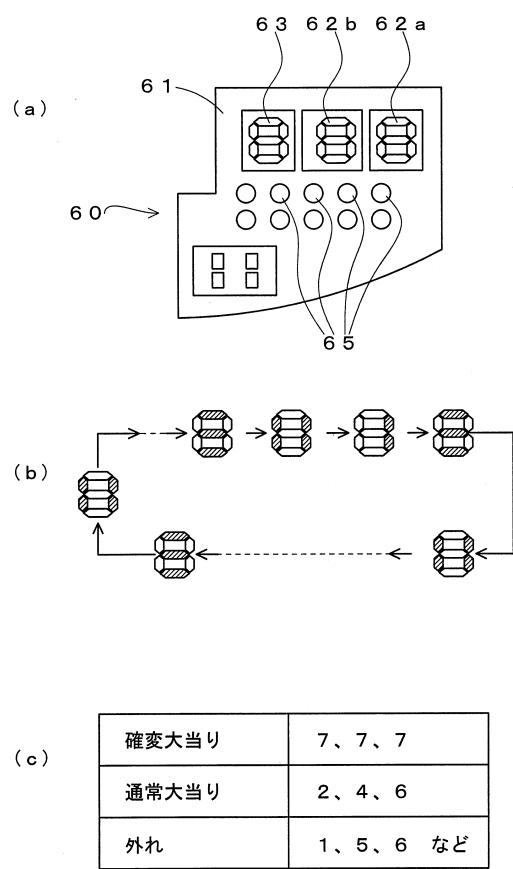
【図3】



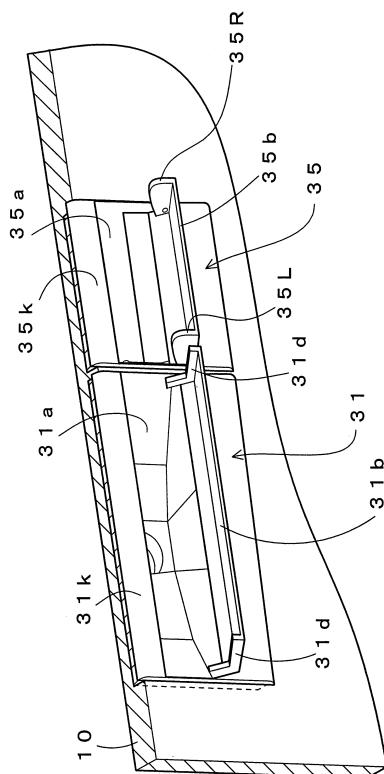
【図4】



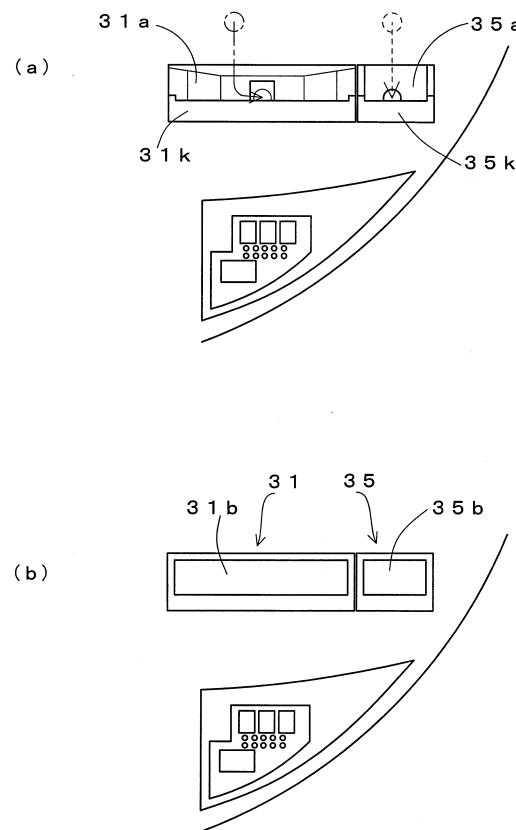
【図5】



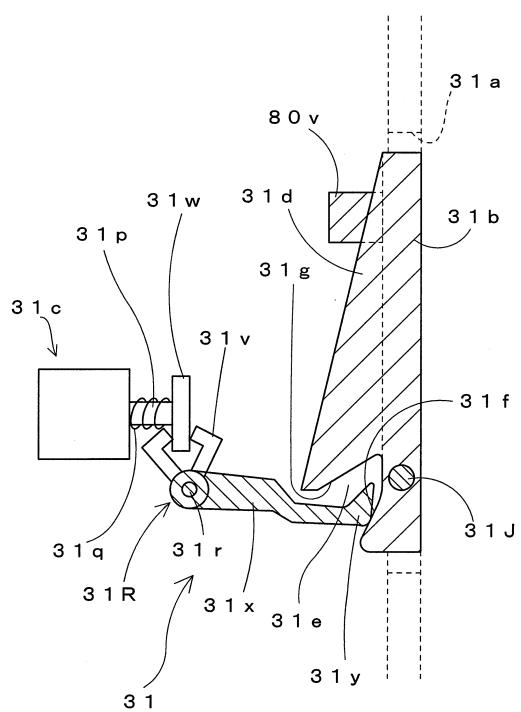
【図6】



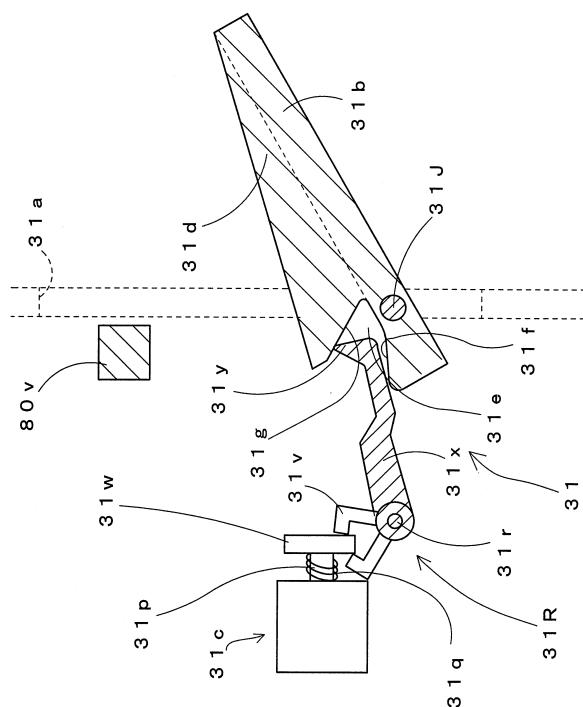
【図7】



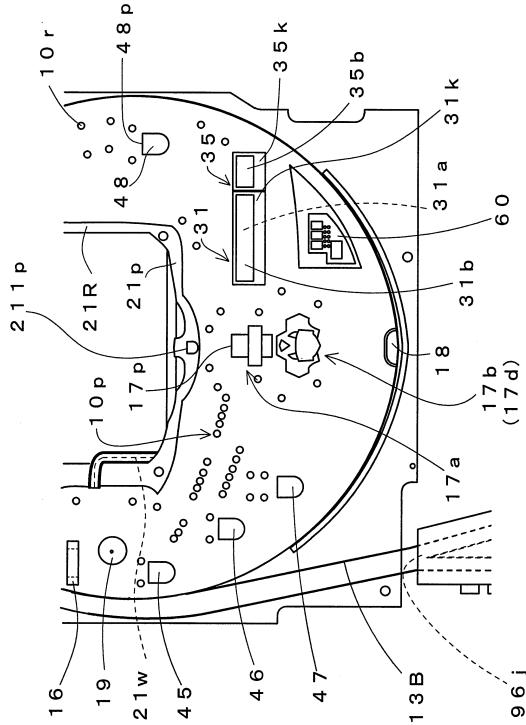
【図8】



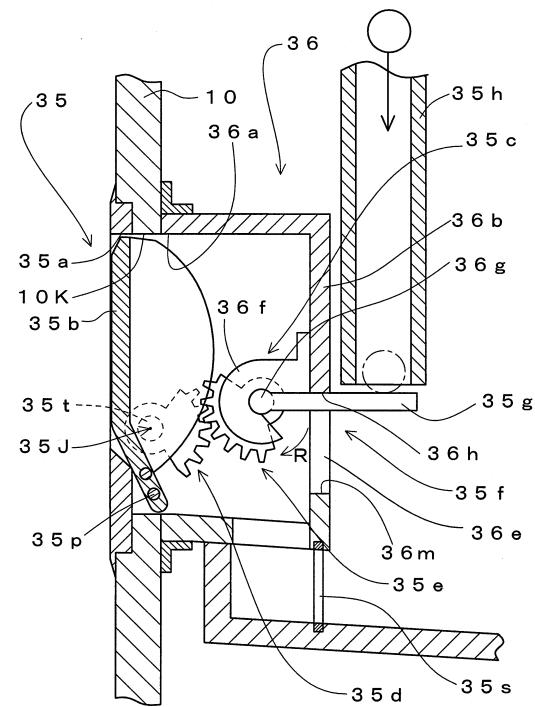
【図9】



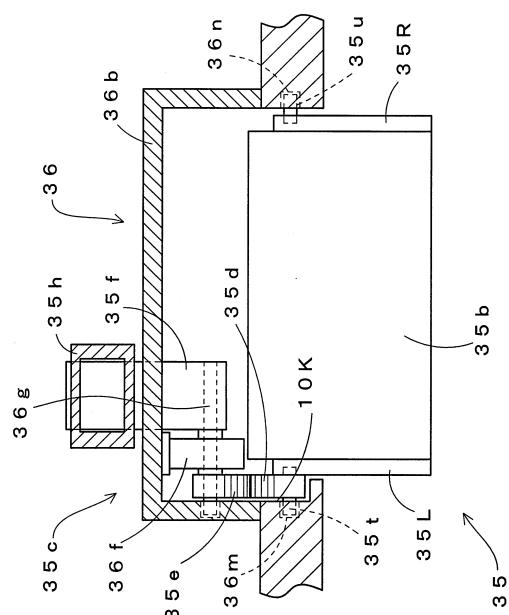
【図10】



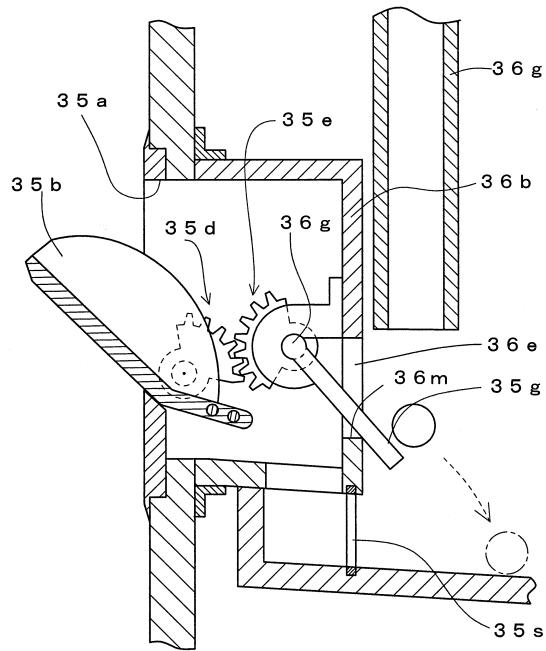
【図11】



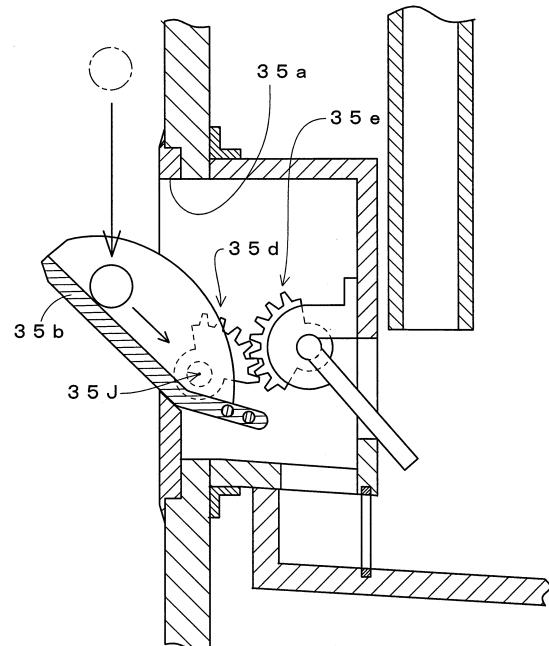
【図12】



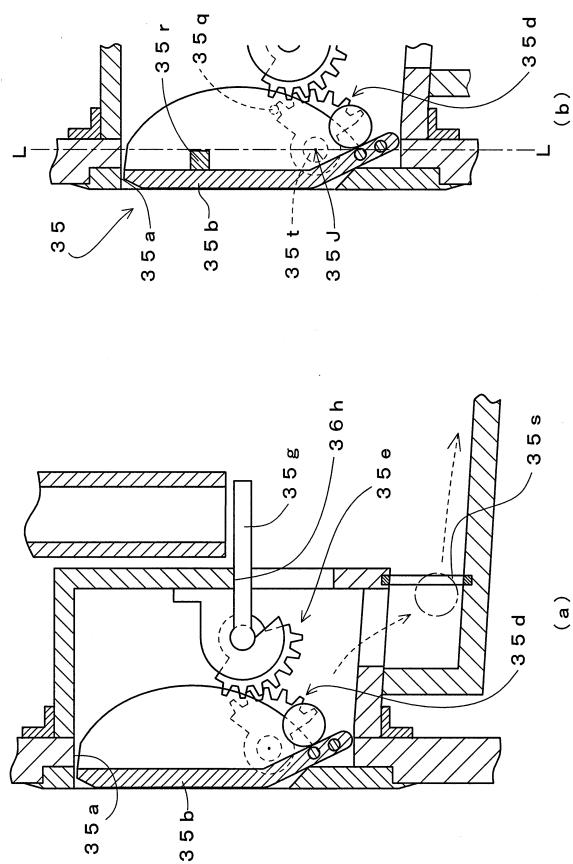
【図13】



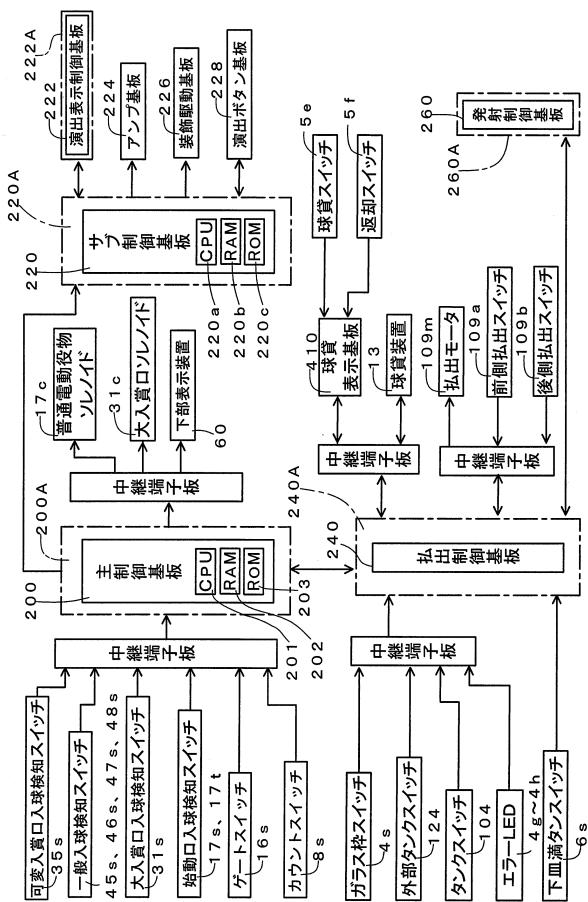
【図14】



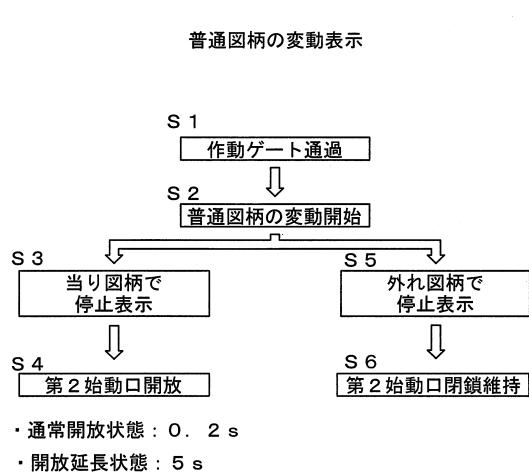
【図15】



【図16】

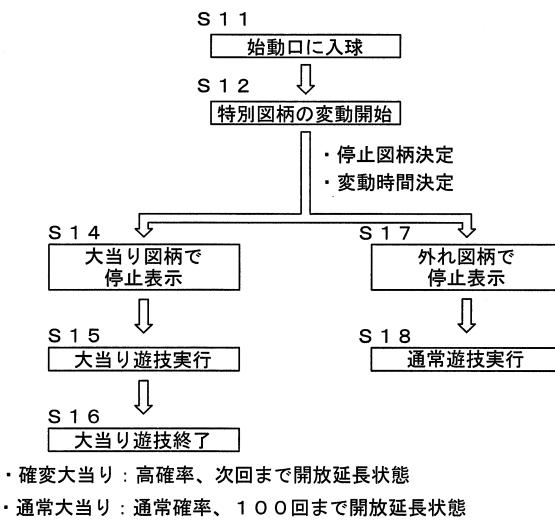


【図17】



【図18】

特別図柄の変動表示

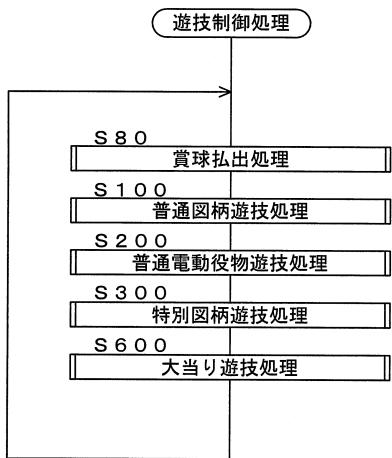


【図19】

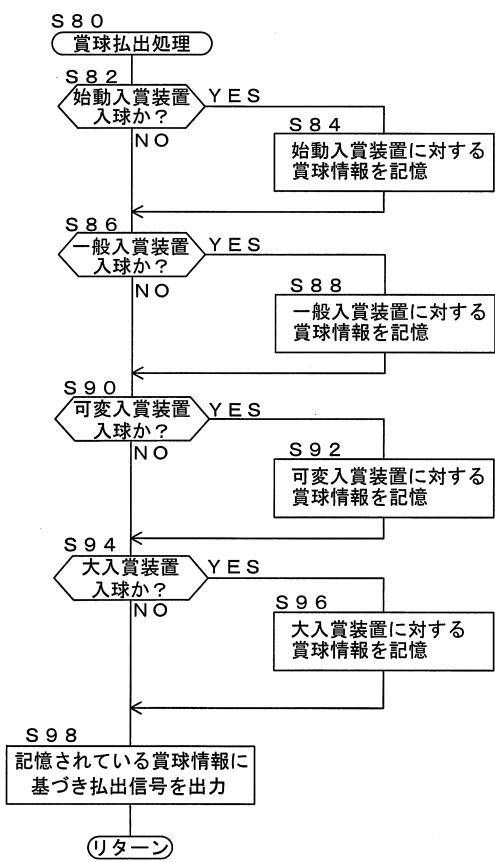
停止 箇所	大当たりの種類	払出予定賞球数	大当たり遊技	発生率	開放延長 の有無
80	16R通常大当たりA	2, 400	大当たり遊技A	20%	100
80	8R確変大当たりB	1, 200	大当たり遊技B	60%	次回
80	8R通常大当たりB	1, 200	大当たり遊技B	20%	100

【図20】

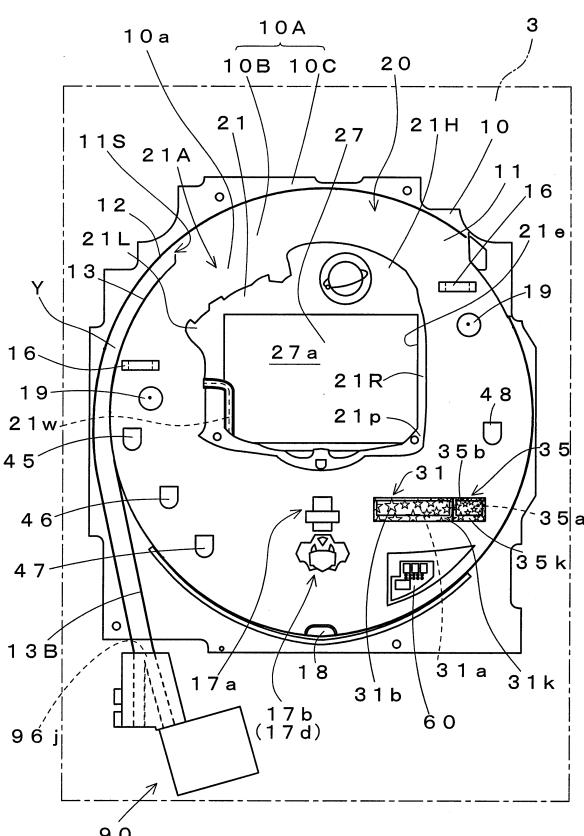
停止 箇所	大当たりの種類	払出予定賞球数	大当たり遊技	発生率	開放延長 の有無
80	16R通常大当たりA	2, 400	大当たり遊技A	60%	次回
80	16R確変大当たりA	2, 400	大当たり遊技A	30%	100
80	8R通常大当たりB	1, 200	大当たり遊技B	10%	100



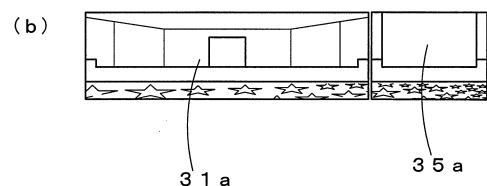
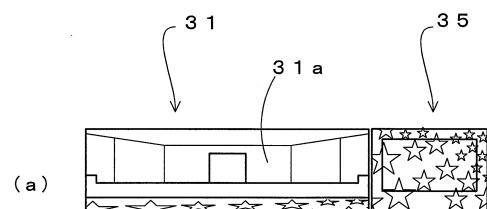
【図21】



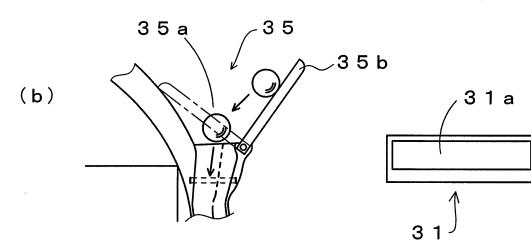
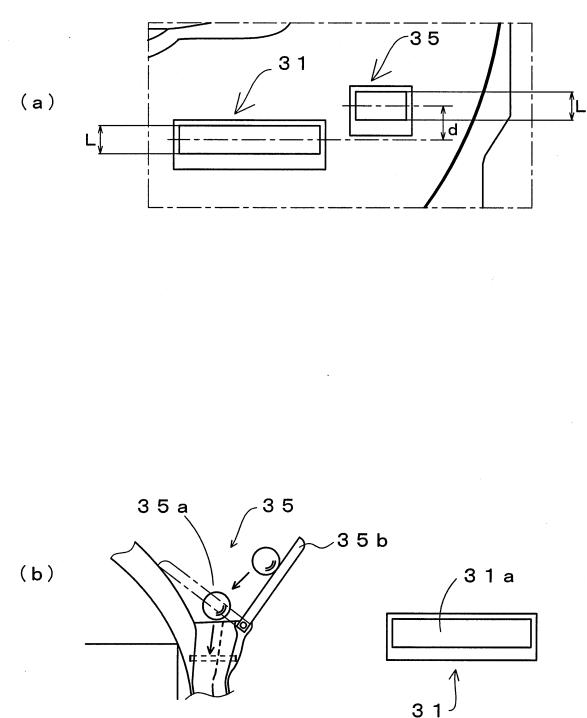
【図22】



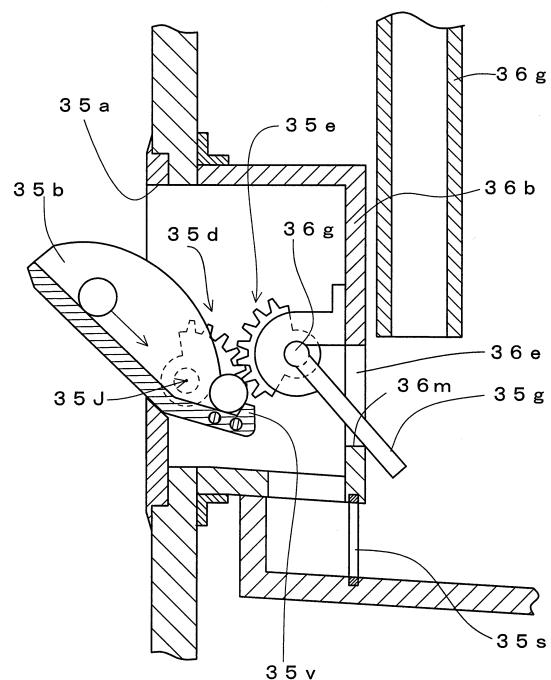
【図23】



【図24】



【図25】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2012-085803(JP,A)
特開2006-271452(JP,A)
特開2005-185441(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2