

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7036427号

(P7036427)

(45)発行日 令和4年3月15日(2022.3.15)

(24)登録日 令和4年3月7日(2022.3.7)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全23頁)

(21)出願番号	特願2018-55630(P2018-55630)	(73)特許権者	599104196 株式会社サンセイアールアンドディ
(22)出願日	平成30年3月23日(2018.3.23)		愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番
(65)公開番号	特開2019-165949(P2019-165949 A)		13号
(43)公開日	令和1年10月3日(2019.10.3)	(74)代理人	100112472 弁理士 松浦 弘
審査請求日	令和3年3月4日(2021.3.4)	(74)代理人	100202223 弁理士 軸見 可奈子
		(72)発明者	續木 清貴 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内
		(72)発明者	古橋 和宏 愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番
			13号 株式会社サンセイアールアンド ディ内

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】

遊技球が流下可能な遊技領域に含まれる第1と第2の遊技領域に遊技球を打ち分け可能で、
前記第1と第2の遊技領域のうち遊技者にとって遊技球を流下させると有利な有利遊技
領域が遊技状態に応じて切り替わる遊技機であって、

開状態と閉状態に開閉されて遊技球の入球し易さが変化する第1と第2の変入球部を備え、

遊技状態を、通常状態と、前記通常状態よりも前記第1と第2の変入球部が共に前記開
状態になり易い第1特別状態と、前記第1特別状態よりも前記第1の変入球部が前記開
状態になり難くかつ前記通常状態よりも前記第2の変入球部が前記開状態になり易い第
2特別状態と、に制御する遊技状態制御手段を備え、

前記第2の変入球部は、前記第1特別状態における前記有利遊技領域に遊技球を流下さ
せる場合よりも、前記第2特別状態における前記有利遊技領域に遊技球を流下させる場合
の方が、遊技球を入球させ易くなっている遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献 1 の遊技機では、遊技状態として通常状態と時短状態が設けられる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2010 - 246609 号（段落、[0093]、[0094]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

新たな遊技性を付与可能な遊技機が望まれる。

【課題を解決するための手段】

【0006】

第 1 の手段は、遊技球が流下可能な遊技領域に含まれる第 1 と第 2 の遊技領域に遊技球を打ち分け可能で、前記第 1 と第 2 の遊技領域のうち遊技者にとって遊技球を流下させると有利な有利遊技領域が遊技状態に応じて切り替わる遊技機であって、開状態と閉状態に開閉されて遊技球の入球し易さが変化する第 1 と第 2 の可変入球部を備え、遊技状態を、通常状態と、前記通常状態よりも前記第 1 と第 2 の可変入球部が共に前記開状態になり易い第 1 特別状態と、前記第 1 特別状態よりも前記第 1 の可変入球部が前記開状態になり難しくかつ前記通常状態よりも前記第 2 の可変入球部が前記開状態になり易い第 2 特別状態と、に制御する遊技状態制御手段を備え、前記第 2 の可変入球部は、前記第 1 特別状態における前記有利遊技領域に遊技球を流下させる場合よりも、前記第 2 特別状態における前記有利遊技領域に遊技球を流下させる場合の方が、遊技球を入球させ易くなっている遊技機である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】第 1 実施形態に係る遊技機の正面図

【図 2】遊技機の電氣的構成を示すブロック図

【図 3】遊技の流れを示す図

【図 4】普図判定で当たりとなったときの振り分けを示すテーブル

【図 5】中間遊技状態での遊技の主な流れを示す図

【図 6】通常遊技状態での遊技の主な流れを示す図

【図 7】第 2 実施形態に係る遊技機の時短遊技状態と中間遊技状態の終了条件の一例を示すテーブル

【図 8】普図判定で当たりとなったときの振り分けを示すテーブル

【図 9】中間遊技状態での遊技の主な流れを示す図

【図 10】他の実施形態に係る遊技機の正面図

【発明を実施するための形態】

【0009】

[第 1 実施形態]

図 1 に示されるように、本実施形態に係る遊技機 10 は、遊技盤 11 を前面枠 10Z で覆ってなり、その前面枠 10Z に形成されたガラス窓 10W を通して、遊技盤 11 の前面に形成された略円形の遊技領域 R1 の全体が視認可能となっている。遊技領域 R1 は、遊技盤 11 の前面から突出した略円形のガイドレール 12 に囲まれている。なお、以下の説明において、特記しない限り「右」及び「左」とは、遊技機 10 を前方から見た場合の「右」及び「左」を指すものとする。

【0010】

前面枠 10Z のうちガラス窓 10W より下方には、上皿 26 と下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には、発射用ハンドル 28 が備えられている。そして、発射用ハンドル 28 が回転操作されると、上皿 26 に収容された遊技球が発射装置（図示せず）によって 1 球ずつ遊技領域 R1 に向けて弾き出される。

【0011】

10

20

30

40

50

遊技盤 11 のうち遊技領域 R1 の中央には、表示開口 11 H が貫通形成されていて、その表示開口 11 H に遊技盤 11 の裏面側から表示装置 30 が対向している。表示装置 30 は、例えば、液晶モジュールで構成され、遊技に関する演出を行う表示画面 30 G を前面に有する。表示画面 30 G では、遊技に関する種々の演出が行われる。

【0012】

遊技盤 11 の前面中央には、表示画面 30 G を囲むように表示装飾枠 23 が取り付けられている。表示装飾枠 23 は、遊技盤 11 の前面側から表示開口 11 H に嵌め込まれると共に、遊技盤 11 の前面より前側に突出している。これにより、遊技領域 R1 を流下する遊技球が、表示装飾枠 23 を乗り越えて表示装飾枠 23 の内側に進入することが規制されている。

10

【0013】

遊技領域 R1 のうち表示装飾枠 23 の上側には、ガイドレール 12 に沿った円弧状の上側連絡路 24 が形成されている。上側連絡路 24 は、遊技領域 R1 のうち表示装飾枠 23 に対して左側と右側に位置する左側領域 R2 と右側領域 R3 を連絡する。ここで、発射装置（図示せず）から発射された遊技球は、遊技領域 R1 の左上部から遊技領域 R1 内に進入する。そして、遊技機 10 では、上側連絡路 24 を通過した遊技球が、遊技領域 R1 の右側領域 R3 を流下するようになっている。なお、上側連絡路 24 は、遊技球が 1 つずつ通過可能な幅に形成されている。

【0014】

遊技領域 R1 のうち表示装飾枠 23 より下側部分の左右方向の中央部には、第 1 始動入賞口 14 AK が設けられている。第 1 始動入賞口 14 AK は、常時開放し、具体的には、遊技球が 1 つずつ入球可能な大きさの開口を上部に有するポケット構造をなしている。

20

【0015】

第 1 始動入賞口 14 AK の下方には、第 1 大入賞装置 15 A が設けられている。第 1 大入賞装置 15 A は、前側に開放した第 1 大入賞口 15 AK と、第 1 大入賞口 15 AK を開閉する第 1 可変部材 15 AT と、を備えている。第 1 可変部材 15 AT は、第 1 大入賞口 15 AK の下端縁を中心に回動可能に構成されて、遊技盤 11 の前面と略面一になった閉位置と、前倒しになった開位置と、に配置される。そして、第 1 可変部材 15 AT が閉位置に配置されたときに、第 1 大入賞口 15 AK が閉塞されて遊技球が第 1 大入賞口 15 AK に入球困難となり、第 1 可変部材 15 AT が開位置に配置されたときに、第 1 大入賞口 15 AK が開放され、遊技球が第 1 可変部材 15 AT を案内にして第 1 大入賞口 15 AK に入球可能となる。

30

【0016】

左側領域 R2 と右側領域 R3 とには、遊技球が潜って通過可能な門形状をなす始動ゲートが 1 つずつ設けられている。具体的には、左側領域 R2 においては、表示装飾枠 23 の左側に左側始動ゲート 18 L が設けられ、右側領域 R3 においては、表示装飾枠 23 の右側に右側始動ゲート 18 R が設けられている。左側始動ゲート 18 L 又は右側始動ゲート 18 R を遊技球が通過すると、普通図柄当否判定が行われる。以下では、普通図柄当否判定を「普図判定」と称し、右側始動ゲート 18 R に基づく普図判定を第 1 普図判定と、左側始動ゲート 18 L に基づく普図判定を第 2 普図判定と、称して、2 つの普図判定を適宜区別することにする。

40

【0017】

普図判定が行われると、普図判定表示部 18 H（図 2 参照）にて普通図柄が変動表示され、所定時間経過後に、停止表示される。そして、停止した普通図柄によって普図判定の結果が表示される。

【0018】

普通図柄の変動中に左側始動ゲート 18 L 又は右側始動ゲート 18 R を遊技球が通過した場合、その通過に起因した普図判定に関する情報（具体的には、普図判定の結果表示とそれに伴う図柄変動）は、予め設定された保留上限数まで保留される。そして、実行中の普通図柄の変動が終了すると、保留が 1 つ消化されて、保留されていた普通図柄の変動と判

50

定結果の表示が行われる。普図判定に関する情報の保留（以下、「普図保留」と呼ぶ。）の保留上限数は、例えば、４つである。なお、複数の普図保留がある場合、普図保留は、発生順に消化される。

【 0 0 1 9 】

右側領域 R 3 のうち右側始動ゲート 1 8 R の下方には、第 2 始動入賞装置 1 4 B が設けられている。第 2 始動入賞装置 1 4 B は、前側に開放した第 2 始動入賞口 1 4 B K と、第 2 始動入賞口 1 4 B K を開閉する第 2 始動可変部材 1 4 B T と、を備えている。具体的には、第 2 始動可変部材 1 4 B T は、第 2 始動入賞口 1 4 B K の下端縁を中心にして回動可能に構成され、通常は、遊技盤 1 1 の前面と略面一な閉位置に配置されて第 2 始動入賞口 1 4 B K を閉塞し、上述した第 1 普図判定の結果が当りになると、所定の期間だけ前倒しになった開位置に配置されて、第 2 始動入賞口 1 4 B K を開放する。第 2 始動可変部材 1 4 B T が開位置に配置されると、第 2 始動可変部材 1 4 B T を案内にして遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 B K に入球可能となり、第 2 始動可変部材 1 4 B T が閉位置に配置されると、遊技球が第 2 始動入賞口 1 4 B K に入球困難となる。

10

【 0 0 2 0 】

右側領域 R 3 のうち第 2 始動入賞装置 1 4 B の下方には、第 2 大入賞装置 1 5 B が設けられている。第 2 大入賞装置 1 5 A は、前側に開放した第 2 大入賞口 1 5 B K と、第 2 大入賞口 1 5 B K を開閉する第 2 可変部材 1 5 B T と、を備えている。第 2 可変部材 1 5 B T は、第 2 大入賞口 1 5 B K の下端縁を中心にして回動可能に構成されて、遊技盤 1 1 の前面と略面一になった閉位置と、前倒しになった開位置と、に配置される。そして、第 2 可変部材 1 5 B T が閉位置に配置されたときに、第 2 大入賞口 1 5 B K が閉塞されて遊技球が第 2 大入賞口 1 5 B K に入球困難となり、第 2 可変部材 1 5 B T が開位置に配置されたときに、第 2 大入賞口 1 5 B K が開放され、第 2 可変部材 1 5 B T を案内にして遊技球が第 2 大入賞口 1 5 B K に入球可能となる。

20

【 0 0 2 1 】

左側領域 R 2 のうち左側始動ゲート 1 8 L の下方には、特定始動入賞装置 4 0 が設けられている。特定始動入賞装置 4 0 は、前側に開放した特定始動入賞口 4 0 K と、特定始動入賞口 4 0 K を開閉する特定始動可変部材 4 0 T と、を備えている。特定始動可変部材 4 0 T は、特定始動入賞口 4 0 K の下端縁を中心にして回動可能に構成され、通常は、遊技盤 1 1 の前面と略面一な閉位置に配置されて特定始動入賞口 4 0 K を閉塞し、上述した第 2 普図判定の結果が当りになると、所定の期間だけ前倒しになった開位置に配置されて、特定始動入賞口 4 0 K を開放する。特定始動可変部材 4 0 T が開位置に配置されると、特定始動可変部材 4 0 T を案内にして遊技球が特定始動入賞口 4 0 K に入球可能となり、特定始動可変部材 4 0 T が閉位置に配置されると、遊技球が特定始動入賞口 4 0 K に入球困難となる。

30

【 0 0 2 2 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 では、第 1 普図判定と第 2 普図判定それぞれの当りには、ショート普図当りとロング普図当りの 2 種類が設けられている。ロング普図当りとなったときに始動可変部材（第 1 普図判定の場合には第 2 始動可変部材 1 4 B T、第 2 普図判定の場合には特定始動可変部材 4 0 T）が開位置に配置される時間は、ショート普図当りとなったときに始動可変部材が開位置に配置される時間よりも長くなっている。即ち、始動入賞口に遊技球を入球可能な状態には、始動入賞口の開放時間の異なるショート態様とロング態様の 2 種類が設けられている。なお、遊技機 1 0 では、ショート普図当りの場合には、始動入賞口に実質的に遊技球を入球させることが不可能であり、ロング普図当りの場合にしか、始動入賞口に遊技球を入球させることができないようになっている。

40

【 0 0 2 3 】

第 1 始動入賞口 1 4 A K、第 2 始動入賞口 1 4 B K 又は特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿 2 6（図 1 参照）に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。この判定の結果は、特図判定表示部 1 4 H（図 2 参照）と表示画面 3 0 G に表示される。以下では、特別図柄当否判定を「特図判定」と称し、第 1

50

始動入賞口 1 4 A K に基づく特図判定と第 2 始動入賞口 1 4 B K に基づく特図判定を、第 1 特図判定と第 2 特図判定と称して適宜区別することにする。

【 0 0 2 4 】

表示画面 3 0 G において特図判定の結果は以下のようにして表示される。即ち、表示画面 3 0 G には、通常、3 つの左、中、右の特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R が横並びに停止表示されている。各特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R は、例えば、「 0 」～「 9 」の数字を表記した複数種類のもので構成されており、各特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R ごと、所定の種類のもので停止表示されている。特図判定が行われると、3 つの特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R が、上下方向にスクロール表示（変動表示）され、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に停止表示される。そして、停止した特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R の組合せにより、特図判定の結果を表示するようになっている。

10

【 0 0 2 5 】

表示画面 3 0 G に特図判定の結果が大当たりであることが表示されると、遊技状態が大当たり遊技状態になって、大当たり遊技が実行され、第 1 大入賞口 1 5 A K 又は第 2 大入賞口 1 5 B K に遊技球が入球可能となる。第 1 大入賞口 1 5 A K 又は第 2 大入賞口 1 5 B K に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿 2 6（図 1 参照）払い出される。

【 0 0 2 6 】

詳細には、大当たり遊技が実行されると、第 1 可変部材 1 5 A T が所定期間に亘って開位置に駆動されて第 1 大入賞口 1 5 A K が開放される。ここで、第 1 大入賞口 1 5 A K が開放されてから閉じられるまでの動作を「ラウンド」と称すると、1 回の大当たり遊技は、所定回数のラウンドが実行されるまで継続する。1 回のラウンドは、第 1 大入賞口 1 5 A K の開放時間が所定時間（例えば、2 9 秒）に達したこと、又は、第 1 大入賞口 1 5 A K に遊技球が所定個数（例えば、1 0 個）入賞したこと、の何れかが先に成立したときに終了する。第 1 大入賞口 1 5 A K の内部には、入賞センサ（図示せず）が設けられており、入賞球数をカウントする。

20

【 0 0 2 7 】

また、表示画面 3 0 G に特図判定の結果が小当たりであることが表示されると、遊技状態が小当たり遊技状態になって、小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、第 2 大入賞口 1 5 B K に遊技球が入球可能となる。第 2 大入賞口 1 5 B K の開放時間は、大当たり遊技における第 1 大入賞口 1 5 A K の開放時間よりも短くなっていて、1 回の小当たり遊技での出玉は、1 回の大当たり遊技での出玉よりも少なくなっている。小当たり遊技は、第 2 大入賞口 1 5 B K の開放時間が所定時間（例えば、5 秒）に達したこと、又は、第 2 大入賞口 1 5 B K に遊技球が所定個数（例えば、1 0 個）入賞したこと、の何れかが先に成立したときに終了する。第 2 大入賞口 1 5 B K の内部には、入賞センサ（図示せず）が設けられており、入賞球数をカウントする。

30

【 0 0 2 8 】

ここで、特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R の変動中、小当たり遊技中又は大当たり遊技中に第 1 始動入賞口 1 4 A K、第 2 始動入賞口 1 4 B K 又は特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球した場合、その入球に起因した特図判定に関する情報（具体的には、特図判定の結果表示とそれに伴う図柄変動）は、予め設定された保留上限数まで保留される。そして、実行中の図柄変動、小当たり遊技又は大当たり遊技が終了すると、保留が 1 つ消化されて、保留されていた図柄変動と結果表示が行われる。ここで、第 1 特図判定に関する情報の保留と第 2 特図判定に関する情報の保留を、第 1 特図保留と第 2 特図保留と称して適宜区別することになると、保留上限数は、第 1 特図保留と第 2 特図保留のそれぞれについて設定され、第 1 特図保留と第 2 特図保留の数は、例えば、保留表示部 3 0 H（図 2 参照）に表示されることで遊技者に認識可能となっている。遊技機 1 0 では、第 1 特図保留の保留上限数と第 2 特図保留の保留上限数は同じになっていて、例えば、4 つである。なお、第 1 特図保留の保留上限数と第 2 特図保留の保留上限数が異なってもよい。

40

【 0 0 2 9 】

なお、遊技機 1 0 では、第 1 特図保留よりも第 2 特図保留が優先的に消化される。また、

50

第 1 特図保留同士の間では、保留は発生順に消化され、第 2 特図保留同士の間でも、保留は発生順に消化される。

【 0 0 3 0 】

遊技領域 R 1 には、上述した入賞口 1 4 A K , 1 4 B K , 4 0 , 1 5 A K , 1 5 B K のほかに、上方又は側方に開放して遊技球が常時入球可能な一般入賞口（図示せず）が複数設けられている。また、遊技領域 R 1 の下端部、具体的には、第 1 大入賞装置 1 5 A の下方には、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球を遊技領域 R 1 の外側に排出するためのアウト口 1 6 が設けられている。さらに、遊技領域 R 1 には、遊技球の流下方向をランダムに変更するための図示しない障害釘が多数植設されている。

【 0 0 3 1 】

図 2 には、遊技機 1 0 の電氣的な構成が示されている。同図において、符号 5 0 は、主制御回路 5 0 であって、C P U 5 0 A、R A M 5 0 B、R O M 5 0 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータとサブ制御回路 5 2 を結ぶ入出力回路と、大入賞装置等が接続された中継回路及び払出制御回路等を結ぶ入出力回路とを備え、遊技に関わる主制御を行う。C P U 5 0 A は、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特図判定や普図判定に関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御回路 5 2 等へ出力（送信）可能に構成されている。R A M 5 0 B は、C P U 5 0 A で生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、C P U 5 0 A の作業領域を備える。R O M 5 0 C には、制御データ、特別図柄 3 0 L , 3 0 C , 3 0 R 及び普通図柄の変動表示に関する図柄変動データ等が書き込まれている他、特図判定及び普図判定の判定値、大当り遊技のラウンド数等が書き込まれている。なお、第 1 特図保留に係る第 1 特図判定の情報と第 2 特図保留に係る第 2 特図判定の情報は、R A M 5 0 B に記憶される。また、普図保留に係る普図判定の情報も R A M 5 0 B に記憶される。

【 0 0 3 2 】

サブ制御回路 5 2 は、主制御回路 5 0 と同様に、C P U 5 2 A、R A M 5 2 B、R O M 5 2 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータと主制御回路 5 0 を結ぶ入出力回路と、表示制御回路 5 4 等を結ぶ入出力回路を備えている。C P U 5 2 A は、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、制御信号を表示制御回路 5 4 等へ出力（送信）可能に構成されている。R A M 5 2 B は、各種データの記憶領域と C P U 5 2 A による作業領域を有している。R O M 5 2 C には、各種演出のデータ等が記憶されている。

【 0 0 3 3 】

表示制御回路 5 4 は、表示装置 3 0 に設けられていて、C P U、R A M 及び R O M を有している。表示制御回路 5 4 の C P U は、サブ制御回路 5 2 から出力される制御信号に基づき、画像データを R O M から取得し、その画像データに基づいて表示画面 3 0 G に画像を表示する。

【 0 0 3 4 】

< 遊技機 1 0 の遊技性 >

図 3 には、遊技機 1 0 における遊技の流れが示されている。同図に示されるように、遊技機 1 0 では、大当り遊技状態及び小当り遊技状態以外の遊技状態として、通常遊技状態と時短遊技状態の 2 種類の遊技状態が存在する。遊技状態の制御は、主制御回路 5 0 によって行われる。

【 0 0 3 5 】

時短遊技状態では、通常遊技状態よりも第 2 始動入賞口 1 4 B K に遊技球を入球させ易くなる。具体的には、通常遊技状態と時短遊技状態の間では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の当選確率は同じになっていて、第 1 普図判定と第 2 普図判定の何れの普図判定においても、時短遊技状態の方が通常遊技状態よりもロング普図当たりとなる割合が高く設定されている。その結果、通常遊技状態においては、第 2 普図判定で当たりとなっても第 2 始動入賞口 1 4 B K への入球が困難であって、時短遊技状態では、第 2 普図判定で当たりとなつたと

10

20

30

40

50

きに第2始動入賞口14BKへの入球が容易となる。従って、遊技者は、通常遊技状態では、遊技領域R1の左側領域R2に遊技球を流下させて、第1始動入賞口14AKへの入球により第1特図判定を受け、時短遊技状態では、遊技領域R1の右側領域R3に遊技球を流下させて、第2始動入賞口14BKへの入球により第2特図判定を受ける。

【0036】

図4には、各遊技状態において普図判定で当たりとなったときのショート普図当たりとロング普図当たりの振り分けが示されている。図4の例では、通常遊技状態での普図判定の当りは、その普図判定が第1普図判定であるか第2普図判定であるかに関係なく、全てショート普図当たりであり、時短遊技状態での普図当りは、その普図判定が第1普図判定であるか第2普図判定であるかに関係なく、全てロング普図当たりである。

10

【0037】

遊技機10の最初の遊技状態は、通常遊技状態となっている。通常遊技状態から時短遊技状態への状態移行は、大当りを契機に行われる。具体的には、大当りには、大当り遊技の終了後に時短遊技状態となる時短付き大当りと、大当り遊技の終了後に時短遊技状態とならない時短無し大当りと、の2種類が存在する。時短付き大当りであるか時短無し大当りであるかは、特図判定の判定値(大当り乱数)によって決定される。

【0038】

本実施形態では、第1特図判定での大当りには、時短付き大当りと時短無し大当りの2種類が存在し、第2特図判定での大当りは、時短付き大当りの1種類のみとなっている。即ち、遊技機10では、時短遊技状態での大当りが全て時短付き大当りとなっているので、いったん時短遊技状態になると、遊技状態が通常遊技状態へ移行し難くなる。時短遊技状態は、予め設定された時短終了条件が成立したときに終了する。時短遊技状態が終了すると、遊技状態が通常遊技状態に移行する。

20

【0039】

なお、本実施形態において、第1特図判定での大当りが時短付き大当りの1種類のみであってもよいし、第2特図判定での大当りに、時短付き大当りと時短無し大当りの2種類が存在してもよい。

【0040】

遊技機10では、第1特図判定と第2特図判定の間では、遊技状態が通常遊技状態であるか時短遊技状態であるかに関係なく、大当りの当選確率は同じになっている。また、第1特図判定と第2特図判定の間では、遊技状態が通常遊技状態であるか時短遊技状態であるかに関係なく、第2特図判定の方が第1特図判定よりも小当りの当選確率が高くなっている。なお、遊技機10では、例えば、第1特図判定での大当り確率と小当り確率は、 $1/200$ と $1/500$ になっていて、第2特図判定での大当り確率と小当り確率は、 $1/200$ と $1/50$ になっている。

30

【0041】

遊技機10では、小当り遊技が実行されると、第2大入賞口15BKに遊技球が入球可能となる。ここで、第2大入賞装置15Bでは、第2大入賞口15BKに入球した遊技球が特定領域(Vゾーン)と通常領域(共に図示せず)の何れかに振り分けられるようになっていて、特定領域を遊技球が通過する(即ち、V入賞する)と、大当りが確定し、遊技状態が小当り遊技状態から大当り遊技状態に変化して、大当り遊技が実行される。そして、V入賞後の大当り遊技では、第1大入賞口15AKに遊技球が入球可能となる。V入賞によって大当りが確定した場合には、その大当り遊技終了後の遊技状態は時短遊技状態になる。

40

【0042】

遊技機10では、時短遊技状態で小当りになったときの小当り遊技では、通常遊技状態で小当りになったときの小当り遊技よりも、遊技球が特定領域に振り分けられ易くなっている。具体的には、遊技機10では、第2特図判定で小当りになったときには、通常遊技状態であるか時短遊技状態であるかに関係なく、特定領域への振り分けが100%になっているのに対し、第1特図判定で小当りになったときには、時短遊技状態である場合に特定

50

領域への振り分けが100%となっていて、通常遊技状態である場合には、特定領域への振り分けが0%となっている。なお、遊技機10では、時短遊技状態において、第2特図判定の小当たり確率が第1特図判定及び第2特図判定の大当たり確率より高くなっているため、第1特図判定で大当たりになる場合よりも、第2特図判定で小当たりとなって、その小当たり遊技でのV入賞によって大当たりになる場合の方が発生しやすくなっている。

【0043】

このように、遊技機10では、時短遊技状態になると、第2始動入賞口14BKに遊技球が入り易くなり、小当たりに当選し易くなる。小当たり遊技の実行中に、遊技球が特定領域を通過する(即ち、V入賞する)と、大当たりが確定する。そして、遊技機10では、V入賞により大当たりになった場合には、その大当たり遊技終了後の遊技状態が時短遊技状態になるので、いったん時短遊技状態になると通常遊技状態へ移行し難くなっている、通常遊技状態へ移行することなく大当たりが連続する、所謂、連チャンが起こり易くなっている。

10

【0044】

本実施形態の遊技機10では、時短遊技状態が終了する時短終了条件は、大当たりになること(小当たり遊技でV入賞することを含む。)と、特図判定の実行回数が予め設定された上限回数(以下、「時短上限回数」という。)となったこと、の何れかの成立となっている。遊技機10では、時短上限回数は、第1特図判定の実行回数と第2特図判定の実行回数の合計になっていて、例えば、50回となっている。

【0045】

遊技機10では、1回の特図判定は、特図判定が開始されてから、その特図判定の結果が遊技者に報知されるまでとなっている。従って、上限回数の特図判定が開始されたときには、時短遊技状態は終了しておらず、その特図判定に基づく特別図柄30L, 30C, 30Rの変動が終了するまでの間は、第2始動入賞口14BKに遊技球が入り易い状態が継続する。そして、特別図柄30L, 30C, 30Rの変動中は、特図判定に関する情報が保留上限数まで保留可能となっているので、遊技者は、第2特図判定を、最大で保留上限数(本実施形態の例では、4個)だけ余分に受けることが可能となっている。

20

【0046】

< 中間遊技状態 >

遊技機10では、通常遊技状態の特図判定での大当たりとして、時短無し大当たりと時短付き大当たりの2種類が存在する。そして、通常遊技状態は、時短遊技状態と比較して、大当たりとなることが困難で、遊技者に有利でない状態といえる。このため、通常遊技状態で時短無し大当たりとなったときに、その大当たり遊技の終了を以て遊技者が遊技を終了する、という問題が生じる。また、時短遊技状態での大当たり到时短無し大当たりが含まれる場合においても、時短遊技状態で時短無し大当たりになったときに、その大当たり遊技の終了を以て遊技者が遊技を終了する、という問題が生じる。このように、遊技機10では、時短無し大当たりとなった場合には、その大当たりの終了を以て遊技者が遊技を終了するという、所謂、即ヤメの問題が生じる。

30

【0047】

遊技機10では、時短無し大当たり後の即ヤメを抑制するために、時短無し大当たり後の遊技状態として、通常遊技状態と時短遊技状態の間の状態として位置づけられる中間遊技状態を備えている。なお、時短無し大当たりとなった場合、その大当たり遊技終了後、必ず中間遊技状態になってもよいし、所定の割合で中間遊技状態になってもよい。後者の場合、大当たり遊技終了後の遊技状態は、中間遊技状態と通常遊技状態の何れかとなり、通常遊技状態と中間遊技状態の振り分けは、時短無し大当たりとなったときの特図判定の乱数値によって決定される。

40

【0048】

中間遊技状態では、通常遊技状態よりもロング普図当りに当選し易く、時短遊技状態よりもロング普図当りに当選し難い。具体的には、第1普図判定については、中間遊技状態で当たりとなったときのロング普図当りの割合は、通常遊技状態で当たりとなったときのロング普図当りの割合と同じになっている。一方、第2普図判定については、中間遊技状態で当

50

りとなったときのロング普図当りの割合は、時短遊技状態で当りとなったときのロング普図当りの割合と同じになっている。

【 0 0 4 9 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、第 2 普図判定の当選確率は、第 1 普図判定の当選確率よりも低く設定されている。図 4 の例では、第 1 普図判定の当選確率は、 $499 / 500$ となっていて、第 2 普図判定の当選確率は、 $1 / 500$ となっている。

【 0 0 5 0 】

上述したように、第 2 普図判定でロング普図当りになると、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球可能となる。そして、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、遊技状態が時短遊技状態となる。具体的には、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、その入球に基づく特図判定が実行される。この特図判定では、必ず、時短付き大当りとなる。なお、特定始動入賞口 4 0 K への入球に基づく時短付き大当りでは、通常遊技状態での時短付き大当りや V 入賞からの大当りと比較して、第 1 大入賞口 1 5 A K の開放時間が短く、賞球の払出が少なくなっている。

【 0 0 5 1 】

図 4 の例では、中間遊技状態での第 1 普図判定の当りは、全てショート普図当りであり、中間遊技状態での第 2 普図当りは、全てロング普図当りである。なお、遊技機 1 0 では、第 2 普図判定でショート普図当りになった場合の特定始動入賞口 4 0 K の開放時間は非常に短くなっていて、第 2 普図判定でロング普図当りとならない限り特定始動入賞口 4 0 K への遊技球の入球はほぼ不可能に構成されている。これにより、通常遊技状態で第 2 普図判定が行われても、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球することが規制されている。

【 0 0 5 2 】

中間遊技状態は、特図判定の実行回数が規定回数に到達すると終了する。この規定回数は、時短遊技状態の終了に係る時短上限回数と同じになっている。中間遊技状態が終了すると、遊技状態が通常遊技状態に制御される。ここで、左側始動ゲート 1 8 L による第 2 普図判定の当りに注目すると、通常遊技状態では、ショート普図当りとなり、中間遊技状態と時短遊技状態では、ロング普図当りとなる。そして、中間遊技状態は、時短遊技状態と同様に、特図判定の実行が所定回数行われることで終了する。以上より、中間遊技状態は、外見からは通常遊技状態と区別困難であるが、内部的には時短遊技状態であると捉えることもできる。

【 0 0 5 3 】

以上説明したように、遊技機 1 0 では、中間遊技状態において、右側始動ゲート 1 8 R を遊技球が通過したことに起因した第 1 普図判定で当りとなったときには、第 2 始動入賞口 1 4 B K に遊技球を入球させることは困難となっているが、左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過したことに起因した第 2 普図判定で当りとなったときには、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球を入球させることが容易となっている。従って、遊技者は、左側領域 R 2 に遊技球を流下させて、第 1 始動入賞口 A K への入球に起因した第 1 特図判定を受けつつ、左側始動ゲート 1 8 L に遊技球を通過させて第 2 普図判定を受ける。

【 0 0 5 4 】

中間遊技状態において、第 2 普図判定で当りになると、特別始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球可能となる。そして、特別始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、時短付き大当りとなって、その大当り遊技の終了後、遊技状態が時短遊技状態になる。このように、遊技機 1 0 では、通常遊技状態で時短無し大当りとなっても、その大当り遊技終了後の中間遊技状態において第 2 普図判定で当りになると、遊技状態が時短遊技状態になる。つまり、遊技機 1 0 では、中間遊技状態は、通常遊技状態よりも時短遊技状態への移行が期待できる状態となっている。

【 0 0 5 5 】

なお、中間遊技状態において、第 2 普図判定で当りになることがなく、第 1 特図判定の実行回数が規定回数に到達すると、中間遊技状態が終了して、遊技状態が通常遊技状態となる。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 6 】

図 5 には、中間遊技状態における遊技の主な流れが示されている。同図に示されるように、中間遊技状態での遊技が開始されると、第 2 始動入賞口 1 4 B K に遊技球を入球させることが困難であるため、遊技者は、左側領域 R 2 に遊技球を流下させて、第 1 始動入賞口 1 4 A K への入球を契機とした第 1 特図判定を受けようとする。このとき、遊技球が左側始動ゲート 1 8 L を通過すると、第 2 普図判定を受けこともできる。そして、第 1 特図判定の実行回数が上限回数に達する前に第 2 普図判定で当たりになると、特定始動入賞口 4 0 K への入球が許容され、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、時短付き大当たりとなる。一方、第 2 普図判定で当たりになることなく第 2 普図判定の実行回数が上限回数に達すると、中間遊技状態が終了して、遊技状態が通常遊技状態になる。

10

【 0 0 5 7 】

なお、図 6 には、通常遊技状態における遊技の流れが参考として示されている。図 5 と図 6 の比較から明らかなように、中間遊技状態では、時短遊技状態への移行ルートとして、特定始動入賞口 4 0 K への入賞を契機とするルートを備える分だけ、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態であると言える。

【 0 0 5 8 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、中間遊技状態を遊技状態として備えたことにより、以下の優れた効果を奏することが可能となる。

【 0 0 5 9 】

遊技機 1 0 では、遊技状態として、入球規制状態と入球許容状態とに制御される第 2 始動入賞口 1 4 B K と特定始動入賞口 4 0 K への入球の難易度が異なった通常遊技状態、時短誘致状態及び中間遊技状態の 3 種類が設けられているので、新規な遊技性を付与可能となる。

20

【 0 0 6 0 】

具体的には、上記した新規な遊技性は、遊技機 1 0 が、以下の構成を採ることで達成されている。即ち、遊技機 1 0 では、左側始動ゲート 1 8 L と右側始動ゲート 1 8 R の 2 種類の始動ゲートが設けられ、右側始動ゲート 1 8 R を遊技球が通過したことに起因して第 1 普図判定が実行され、左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過したことに起因して第 2 普図判定が実行される。そして、通常遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の何れにおいても当たりがショート普図当たりとなり、時短遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の何れにおいても当たりがロング普図当たりとなり、中間遊技状態では、第 1 普図判定の当たりがショート普図当たりとなり、第 2 普図判定の当たりがロング普図当たりとなる。

30

【 0 0 6 1 】

しかも、遊技機 1 0 では、第 2 普図判定（左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過することに基づく普図判定）で当たりとなる確率が、第 1 普図判定（右側始動ゲート 1 8 R を遊技球が通過することに基づく普図判定）で当たりとなる確率よりも低く設定されているので、時短遊技状態と中間遊技状態の間で、始動入賞口 1 4 B K , 4 0 K への入球の難易度の落差を大きくすることが可能となる。

【 0 0 6 2 】

また、遊技機 1 0 では、第 1 普図判定に基づいて入球許容状態に制御される入球口（第 2 始動入賞口 1 4 B K ）と、第 2 普図判定に基づいて入球許容状態に制御される入球口（特定始動入賞口 4 0 K ）と、が別々に設けられているので、入球口の状態を管理し易くなる。しかも、遊技機 1 0 では、第 1 普図判定に係る右側始動ゲート 1 8 R と第 1 普図判定で当たりとなったときに入球可能となる第 2 始動入賞口 1 4 B K とが右側領域 R 3 に設けられ、第 2 普図判定に係る左側始動ゲート 1 8 L と第 2 普図判定で当たりとなったときに入球可能となる特定始動入賞口 4 0 K とが左側領域 R 2 に設けられているので、時短遊技状態と中間遊技状態で遊技者に遊技球を打ち分けさせることが可能となり、時短遊技状態と中間遊技状態の間の遊技性に差異を設けることが可能となっている。

40

【 0 0 6 3 】

[第 2 実施形態]

50

本実施形態の遊技機 10 は、時短遊技状態及び中間遊技状態の終了条件に、普図判定の実行回数が上限回数に達したことを含む点で、上記第 1 実施形態と大きく異なっている。なお、以下では、本実施形態のうち上記第 1 実施形態と相違する部分を中心に説明し、上記第 1 実施形態と同様の構成については、適宜、上記第 1 実施形態の遊技機 10 と同一の名称及び符号を用いることで説明を省略する。

【0064】

本実施形態の遊技機 10 における時短遊技状態の終了条件は、大当りになること（小当り遊技で V 入賞することを含む。）と、第 2 特図判定の実行回数が予め設定された上限回数となったことと、普図判定の実行回数が予め設定された上限回数となったこと、の何れかの成立となっている。普図判定に係る上限回数は、第 2 特図判定に係る上限回数よりも多くなっていることが好ましい。これにより、第 2 特図判定の実行回数が上限回数に達するよりも前に普図判定の実行回数が上限回数に達したことによって時短遊技状態が終了してしまうことが抑制可能となる。

10

【0065】

遊技機 10 における中間遊技状態の終了条件は、時短遊技状態の終了条件と同じになっている。即ち、中間遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数は、時短遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数と同じであり、中間遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数は、時短遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数と同じである。

【0066】

なお、図 7 には、遊技機 10 における時短遊技状態と中間遊技状態の終了条件に係る第 2 特図判定と普図判定の上限回数の一例が示されている。この例では、第 2 特図判定の上限回数は 1 回となっていて、普図判定の上限回数は 4 回となっている。遊技機 10 では、第 2 特図判定の上限回数が普図判定の上限回数より少なくなっているため、時短遊技状態になったときに、第 2 特図判定の実行回数が上限回数に達する前に普図判定の実行回数が上限回数に達して時短遊技状態が終了するという事態が抑制される。しかも、遊技機 10 では、普図判定の上限回数が、普図判定の保留上限数（4 つ）以上になっているため、第 2 特図判定を受ける前に普図判定の保留消化によって時短遊技状態が終了するという事態が抑制される。

20

【0067】

また、図 7 には、特図判定の当選確率（大当り確率及び小当り確率）と普図判定の当選確率が併せて示されていて、第 1 普図判定の当選確率が $3/4$ 、第 2 普図判定の当選確率が $1/4$ となっている。従って、中間遊技状態において、普図判定の上限回数分（即ち、4 回分）の第 2 普図判定を受けると、当りになる回数が平均 1 回になっている。

30

【0068】

図 8 に示されるように、本実施形態では、上記第 1 実施形態と同様に、通常遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の当りが全てショート普図当りになっていて、時短遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の当りが全てロング普図当りになっている。また、中間遊技状態での第 1 普図判定の当りは、全てショート普図当りであり、中間遊技状態での第 2 普図当りは、全てロング普図当りである。即ち、中間遊技状態では、時短遊技状態よりも第 2 始動入賞口 14BK に遊技球を入球させることが困難となっているが、通常遊技状態よりも特定始動入賞口 40K に入球させることが容易となっている。

40

【0069】

なお、上記第 1 実施形態と同様に、本実施形態においても、第 2 普図当りでショート普図当りになった場合の特定始動入賞口 40K の開放時間は非常に短くなっていて、第 2 普図当りでロング普図当りとならない限り特定始動入賞口 40K への遊技球の入球はほぼ不可能に構成されている。従って、通常遊技状態で第 2 普図判定が行われても、特定始動入賞口 40K に遊技球が入球することが規制されている。

【0070】

図 9 には、本実施形態の遊技機 10 における中間遊技状態での遊技の主な流れが示されている。中間遊技状態が開始されると、第 2 始動入賞口 14BK に遊技球を入球させること

50

が困難であるため、遊技者は、左側領域 R 2 に遊技球を流下させて、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球を入球させるようにする。特定始動入賞口 4 0 K に遊技球を入球させるには、左側始動ゲート 1 8 L に遊技球を通過させて第 2 普図判定を受ける。そして、この第 2 普図判定で当りになると、特定始動入賞口 4 0 K への入球が許容され、特定始動入賞口 4 0 K に遊技球が入球すると、時短付き大当たりとなる。一方、第 2 普図判定で当りになることなく第 2 普図判定の実行回数が上限回数に達すると、中間遊技状態が終了して、遊技状態が通常遊技状態になる。

【 0 0 7 1 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、時短遊技状態と中間遊技状態の終了条件に普図判定の回数を含むことにより、以下の優れた効果を奏することが可能となる。

10

【 0 0 7 2 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態（即ち、中間遊技状態と時短遊技状態）の終了条件が、特図判定の実行回数だけでなく普図判定の実行回数にも依存するので、遊技性が複雑になり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。しかも、通常遊技状態よりも遊技者に有利な状態には、時短遊技状態と、時短遊技状態よりも第 2 始動入賞口 1 4 B K と特定始動入賞口 4 0 K に入球し難い中間遊技状態と、の 2 種類が設けられているので、遊技性がより複雑になり、遊技の興趣の一層の向上が図られる。

【 0 0 7 3 】

具体的には、遊技機 1 0 は、左側領域 R 2 と右側領域 R 3 に、左側始動ゲート 1 8 L と右側始動ゲート 1 8 R を備えることによって、遊技者にとって有利な状態を 2 種類備えることが可能となっている。遊技機 1 0 では、右側始動ゲート 1 8 R を遊技球が通過したことに起因して第 1 普図判定が実行され、左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過したことに起因して第 2 普図判定が実行される。そして、通常遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の何れにおいても当りがショート普図当たりとなり、時短遊技状態では、第 1 普図判定と第 2 普図判定の何れにおいてもロング普図当たりとなり、中間遊技状態では、第 1 普図判定の当りがショート普図当たりとなり、第 2 普図判定の当りがロング普図当たりとなる。

20

【 0 0 7 4 】

また、遊技機 1 0 では、第 2 普図判定の当選確率が第 1 普図判定の当選確率より低く設定されている（図 7 参照）ので、時短遊技状態での第 2 始動入賞口 1 4 B K への入球の難易度と中間遊技状態での特定始動入賞口 4 0 K への入球の難易度の間に差異を設けることが可能となり、時短遊技状態と中間遊技状態の間にメリハリをつけることが可能となる。

30

【 0 0 7 5 】

[他の実施形態]

（ 1 ）ショート普図当たりになったときの第 2 始動入賞口 1 4 B K の入球許容状態の態様（ショート態様）に複数種類が設けられてもよいし、ロング普図当たりになったときの第 2 始動入賞口 1 4 B K の入球許容状態の態様（ロング態様）に複数種類が設けられてもよい。また、ショート普図当たりになったときの特定始動入賞口 4 0 K の入球許容状態の態様（ショート態様）に複数種類が設けられてもよいし、ロング普図当たりになったときの特定始動入賞口 4 0 K の入球許容状態の態様（ロング態様）に複数種類が設けられてもよい。なお、ショート態様とロング態様の種類の相違の例としては、始動入賞口の開放時間、開放回数等が相違するものが挙げられる。

40

【 0 0 7 6 】

（ 2 ）第 1 普図判定で当りになったときに入球可能となる始動入賞口（第 2 始動入賞口 1 4 B K ）と第 2 普図判定で当りになったときに入球可能となる始動入賞口（特定始動入賞口 4 0 K ）が別々であったが、共通になっていてもよい。この場合、図 1 0 に示されるように、共通の始動入賞口 1 4 0 K は、遊技領域 R 1 の下側部分において左右方向の中央部（具体的には、第 1 始動入賞口 1 4 A K の下方）に配置された始動入賞装置 1 4 0 に備えられ、可変部材 1 4 0 T によって開閉される。このような構成としても、通常遊技状態と時短遊技状態と中間遊技状態の 3 つの遊技状態の間で、共通の始動入賞口 1 4 0 K への入球の難易度を異ならせることが可能となる。

50

【 0 0 7 7 】

(3) 上記実施形態では、普図当りにショート普図当りとロング普図当りの 2 種類が設けられていたが、ロング普図当りの 1 種類のみを設けて、通常遊技状態の第 1 普図判定及び第 2 普図判定並びに中間遊技状態の第 1 普図判定では、1 0 0 % 外れとなり、時短遊技状態の第 1 普図判定及び第 2 普図判定並びに中間遊技状態の第 2 普図判定では、所定の割合で当たりとなる構成としてもよい。

【 0 0 7 8 】

[上記実施形態から抽出される技術的な特徴群について]

以下、上述した各実施の形態から抽出される特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 0 7 9 】

< 特徴 A 群 >

以下の特徴 A 群は、特に、第 1 実施形態から抽出される特徴であって、「遊技球の入球を規制された入球規制状態と遊技球の入球を許容する入球許容状態とに制御される可変入球手段を備えた」遊技機に関し、「特許文献 A (特開 2 0 1 6 - 8 3 4 0 2 号 (段落 [0 0 3 9] ~ [0 0 4 0]、図 2)) の遊技機では、電動役物により開閉される始動口への入球状態として、通常状態と時短状態 (確変状態も含む) が設けられている。」という背景技術について、「特許文献 A の遊技機では、遊技の新鮮味に欠けるという問題が考えられる。」という課題をもってなされたものである。

【 0 0 8 0 】

[特徴 A 1]

入球領域 (左側始動ゲート 1 8 L、右側始動ゲート 1 8 R) への入球に基づいて、当否判定 (普図判定) を実行する当否判定手段 (主制御回路 5 0) と、前記当否判定で当たりとなったときに、遊技球の入球を規制された入球規制状態から所定時間だけ遊技球の入球を許容された入球許容状態に制御される可変入球手段 (第 2 始動入賞口 1 4 B K、特定始動入賞口 4 0) と、遊技状態を、前記可変入球手段への入球が困難な通常状態 (通常遊技状態) と、前記通常状態よりも入球が容易な特別状態 (時短遊技状態) と、前記通常状態より入球が容易で前記特別状態より入球が困難な中間状態 (中間遊技状態) と、に制御する遊技状態制御手段 (主制御回路 5 0) と、を備えた、遊技機 (遊技機 1 0) 。

【 0 0 8 1 】

本特徴に示す構成では、遊技状態として、可変入球手段への入球の難易度が異なった通常状態、特別状態及び中間状態の 3 種類が設けられているので、新規な遊技性を付与可能となる。

【 0 0 8 2 】

[特徴 A 2]

前記入球領域として、少なくとも第 1 入球領域 (右側始動ゲート 1 8 R) と第 2 入球領域 (左側始動ゲート 1 8 L) の 2 種類を備え、前記可変入球手段の前記入球許容状態には、第 1 態様 (ショート態様) と、該第 1 態様よりも遊技球の入球が容易な第 2 態様 (ロング態様) の少なくとも 2 種類が存在し、前記通常状態では、前記当否判定が当たりとなったときに前記可変入球手段が前記第 2 態様より前記第 1 態様に制御され易く、前記特別状態では、前記当否判定が当たりとなったときに前記可変入球手段が前記第 1 態様より前記第 2 態様に制御され易く、前記中間状態では、前記第 1 入球領域への入球に基づいて前記当否判定が当たりとなった場合に前記可変入球手段が前記第 2 態様より前記第 1 態様に制御され易く、前記第 2 入球領域への入球に基づいて前記当否判定が当たりとなった場合に前記可変入球手段が前記第 1 態様より前記第 2 態様に制御され易くなっている、特徴 A 1 に記載の遊技機。

【 0 0 8 3 】

本特徴に示す構成では、第 1 入球領域と第 2 入球領域の 2 種類の入球領域を備えることで、可変入球手段への入球の難易度が異なる 3 つの状態を形成可能となる。なお、上記実施形態のように、「前記通常状態では、前記当否判定が当たりとなったときに前記可変入球手段が前記第 1 態様に制御され、前記特別状態では、前記当否判定が当たりとなったときに前記可変入球手段が前記第 2 態様に制御され、前記中間状態では、前記第 1 入球領域への入球に基づいて前記当否判定が当たりとなった場合に前記可変入球手段が前記第 1 態様に制御され易く、前記第 2 入球領域への入球に基づいて前記当否判定が当たりとなった場合に前記可変入球手段が前記第 2 態様に制御される」構成とすれば、各遊技状態での可変入球手段への入球の何度を管理し易くなる。

【 0 0 8 4 】

10

[特徴 A 3]

前記第 2 入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなる確率は、前記第 1 入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなる確率よりも低く設定されている、特徴 A 2 に記載の遊技機。

【 0 0 8 5 】

本特徴に示す構成によれば、特別状態と中間状態の間で、可変入球手段への入球の難易度の落差を大きくすることが可能となる。

【 0 0 8 6 】

[特徴 A 4]

前記可変入球手段として、第 1 可変入球手段（第 2 始動入賞口 1 4 BK）と、前記第 1 可変入球手段とは異なる第 2 可変入球手段（特定始動入賞口 4 0）と、を備え、

20

前記第 1 可変入球手段は、前記第 1 入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなったときに、前記入球規制状態から前記入球許容状態に制御され、

前記第 2 可変入球手段は、前記第 2 入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなったときに、前記入球規制状態から前記入球許容状態に制御される、特徴 A 2 又は A 3 に記載の遊技機。

【 0 0 8 7 】

本特徴に示す構成によれば、第 1 入球領域への入球に基づいて入球許容状態に制御される可変入球手段と、第 2 入球領域への入球に基づいて入球許容状態に制御される可変入球手段と、が別々に設けられているので、可変入球手段の状態を管理し易くなる。

30

【 0 0 8 8 】

[特徴 A 5]

前記入球領域には、前記第 1 入球領域及び前記第 2 入球領域とは異なる特別入球領域（第 1 始動入賞口 1 4 AK）が設けられ、

前記特別入球領域又は前記可変入球手段への入球に基づいて、遊技者に特典を付与可能な特典遊技（大当たり遊技）を実行するか否かを判定する特典遊技判定手段（主制御回路 5 0）を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特典遊技の実行を条件にして、遊技状態を、前記通常状態、前記中間状態又は前記特別状態の何れかに制御する、特徴 A 1 乃至 A 4 のうち何れか 1 に記載の遊技機。

40

【 0 0 8 9 】

本特徴に示す構成では、特別遊技の実行後に特別状態に制御されない場合であっても、中間状態に制御されることがあるので、遊技続行の意欲を遊技者に持たせる可能となる。なお、本特徴には、特典遊技の終了後の遊技状態が中間状態と特別状態の何れか一方となる構成も含まれる。

【 0 0 9 0 】

[特徴 A 6]

前記遊技状態制御手段は、前記中間状態において前記特典遊技判定手段による判定が連続して外れである回数が規定回数（時短上限回数）に達したときに、遊技状態を前記中間状態から前記通常状態に制御する、特徴 A 5 に記載の遊技機。

50

【 0 0 9 1 】

本特徴に示す構成によれば、特別遊技の実行後、特典遊技判定手段による判定が連続して外れである回数が規定回数に達するまでは、通常状態よりも有利な状態を遊技者に提供することが可能となる。

【 0 0 9 2 】

〔 特徴 A 7 〕

始動条件（右側始動ゲート 1 8 R 又は左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過したこと）が成立したときに、遊技球の入球を規制された入球規制状態から所定時間だけ遊技球の入球を許容された入球許容状態に制御される可変入球手段（第 2 始動入賞口 1 4 B、特定始動入賞口 4 0）を備え、

10

前記始動条件として、第 1 始動条件（右側始動ゲート 1 8 R を遊技球が通過すること）と前記第 1 始動条件とは異なる第 2 始動条件（左側始動ゲート 1 8 L を遊技球が通過すること）の少なくとも 2 種類が設けられ、

前記可変入球手段の前記入球許容状態には、第 1 態様と、該第 1 態様（ショート態様）よりも遊技球の入球が容易な第 2 態様（ロング態様）の少なくとも 2 種類が存在し、

前記第 1 始動条件と前記第 2 始動条件の何れが成立しても前記可変入球手段が前記第 2 態様より前記第 1 態様に制御され易い通常状態（通常遊技状態）と、前記第 1 始動条件と前記第 2 始動条件の何れが成立しても前記可変入球手段が前記第 1 態様より前記第 2 態様に制御され易い特別状態（時短遊技状態）と、前記第 1 始動条件が成立した場合には、前記可変入球手段が前記第 2 態様より前記第 1 態様に制御され易く、前記第 2 始動条件が成立した場合には、前記可変入球手段が前記第 1 態様より前記第 2 態様に制御され易い中間状態（中間遊技状態）と、に遊技状態を制御可能な遊技状態制御手段（主制御回路 5 0）をさらに備えた、遊技機。

20

【 0 0 9 3 】

本特徴に示す構成では、本特徴に示す構成では、遊技状態として、可変入球手段への入球の難易度が異なった通常状態、特別状態及び中間状態の 3 種類が設けられているので、新規な遊技性を付与可能となる。

【 0 0 9 4 】

なお、特徴 A 7 に示す構成に、特徴 A 1 ~ A 6 に示す構成が組み合わされてもよい。その際、「第 1 入球領域への入球に基づいて当否判定が当たりとなること」を「第 1 始動条件」とし、「第 2 入球領域への入球に基づいて当否判定が当たりになること」を「第 2 始動条件」とすればよい。

30

【 0 0 9 5 】

特徴 A 群には、以下の実施形態が含まれてもよい。

【 0 0 9 6 】

（ a 1 ）上記第 1 実施形態の遊技機 1 0 は、始動ゲートを 2 つ備えていたが、3 つ以上備えていてもよい。3 番目以降の始動ゲートは、右側始動ゲート 1 8 L と同じ役割を担ってもよいし、左側始動ゲート 1 8 L と同じ役割を担ってもよい。

【 0 0 9 7 】

（ a 2 ）上記第 1 実施形態では、特定始動入賞口 4 0 に入球したときに、時短付き大当たり又は小当たりが確定していたが、抽選によって時短付き大当たり又は小当たりとなってもよい。この場合、時短付き大当たり又は小当たりとなる確率は、第 1 特図判定で時短付き大当たりとなる確率より高く設定されればよい。

40

【 0 0 9 8 】

（ a 3 ）上記第 1 実施形態において、時短遊技状態が終了したときに中間遊技状態になる構成としてもよい。さらに、この場合において、時短遊技状態終了後の中間遊技状態への突入は、必ず行われてもよいし、所定の割合で行われてもよい。このような構成では、時短遊技終了後の即ヤメを抑制可能となる。

【 0 0 9 9 】

（ a 4 ）特定始動入賞口 4 0 に遊技球が入球した場合に、必ず小当たりとなる構成としても

50

よいし、時短付き大当りと小当りの何れかとなる構成としてもよい。特定始動入賞口40Kへの入球に基づく特図判定で小当りとなった場合、その小当り遊技では、遊技球が特定領域に振り分けられる。

【0100】

(a5) 上記第1実施形態において、中間遊技状態の終了に係る特図判定の実行回数(規定回数)として、回数が異なる複数種類を備えてもよい。この場合には、中間遊技状態がいつまで続くかが遊技者に分かり難くなるので、回数が最も多い種類の実行回数分の特図判定が終了するまで、中間遊技状態の継続について遊技者に期待を抱かせることが可能となる。

【0101】

(a6) 中間遊技状態の終了に係る特図判定の実行回数は、時短上限回数と異なっていてよい。

【0102】

<特徴B群>

以下の特徴B群は、特に、上記第2実施形態から抽出される特徴であって、遊技機に関し、「特許文献B1(特開2010-246609号(段落[0093]、[0094]))の遊技機では、普通図柄の当否判定と特別図柄の当否判定が行われ、特別図柄の当否判定の実行回数が所定回数に達すると時短状態が終了する。」という背景技術について、「特許文献B1の遊技機では、時短状態の終了条件が、特別図柄の当否判定の実行回数にのみ依存するので、遊技が単調になって興趣に欠ける、という問題があった。」という課題をもってなされたものである。

【0103】

[特徴B1]

遊技球が入球可能な普通入球領域(左側始動ゲート18L、右側始動ゲート18R)と前記普通入球領域とは異なる特別入球領域(第1始動入賞口14AK、第2始動入賞口14BK、特定始動入賞口40)と、

前記普通入球領域への遊技球の入球に起因して普通当否判定(普図判定)を実行する普通当否判定手段(主制御回路50)と、

前記特別入球領域への遊技球の入球に起因して特別当否判定(特図判定)を実行する特別当否判定手段(主制御回路50)と、を備えた遊技機(遊技機10)において、

前記特別入球領域として、第1特別入球領域(第1始動入賞口14AK)と第2特別入球領域(第2始動入賞口14BK、特定始動入賞口40)の少なくとも2種類を備えると共に、

前記第2特別入球領域は、前記普通当否判定の結果に基づいて、該第2特別入球領域への入球を規制される入球規制状態と、該第2特別入球領域への入球を許容される入球許容状態と、に変化するように構成され、

遊技状態を、通常状態(通常遊技状態)と、前記通常状態よりも前記第2特別入球領域が前記入球許容状態となり易い有利状態(時短遊技状態、中間遊技状態)と、に制御する遊技状態制御手段(主制御回路50)と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記有利状態において前記第2入球領域への入球に基づく前記特別当否判定の実行回数が特別規定回数(特図判定の上限回数)に達するか又は前記普通当否判定の実行回数が普通規定回数(普図判定の上限回数)に達したときに、前記有利状態を終了して前記通常状態に制御する、遊技機。

【0104】

本特徴に示す構成では、有利状態の終了条件が、特別当否判定の実行回数だけでなく普通当否判定の実行回数にも依存するので、遊技性が複雑になり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0105】

[特徴B2]

前記普通入球領域には、少なくとも第1普通入球領域(右側始動ゲート18R)と第2普

10

20

30

40

50

通入球領域（左側始動ゲート１８Ｌ）とが設けられ、
前記可変部材の前記入球許容状態には、第１態様（ショート態様）と、該第１態様よりも遊技球の入球が容易な第２態様（ロング態様）の少なくとも２種類が存在し、
前記通常状態では、前記普通当否判定が当たりとなったときに前記第２特別入球領域が前記第２態様より前記第１態様に制御され易く、
前記有利状態には、
前記第１普通入球領域又は前記第２普通入球領域への入球に基づいて前記普通当否判定が当たりとなったときに前記第２特別入球領域が前記第１態様より前記第２態様に制御され易い第１有利状態（時短遊技状態）と、
前記第１普通入球領域への入球に基づいて前記普通当否判定が当たりとなった場合に前記第２特別入球領域が前記第２態様より前記第１態様に制御され易く、前記第２普通入球領域への入球に基づいて前記普通当否判定が当たりとなった場合に前記第２特別入球領域が前記第１態様より前記第２態様に制御され易い第２有利状態（中間遊技状態）と、が設けられている、特徴Ｂ１に記載の遊技機。

10

【０１０６】

本特徴に示す構成では、有利状態に、第１有利状態と該第１有利状態よりも第２特別入球領域が入球許容状態に制御され難い第２有利状態との２種類が設けられているので、遊技性がより複雑になり、遊技の興趣の一層の向上が図られる。

【０１０７】

〔特徴Ｂ３〕

前記第２普通入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなる確率は、前記第１普通入球領域への入球に基づく前記当否判定で当たりとなる確率よりも低く設定されている、特徴Ｂ２に記載の遊技機。

20

【０１０８】

本特徴に示す構成によれば、第１有利状態と第２有利状態の間で第２入球領域への入球の難易度に差異を設けることが可能となり、第１有利状態と第２有利状態にメリハリをつけることが可能となる。

【０１０９】

〔特徴Ｂ４〕

前記特別規定回数は、前記普通規定回数より少なくなっている、特徴Ｂ２又はＢ３に記載の遊技機。

30

【０１１０】

本特徴に示す構成によれば、第１有利状態になったときに、第２入球領域への入球に基づく特別当否判定の実行回数が特別規定回数に達する前に普通当否判定の実行回数が普通規定回数に達して第１有利状態が終了するという事態が抑制される。

【０１１１】

〔特徴Ｂ５〕

前記普通当否判定に関する情報を保留情報として所定の保留数まで記憶可能な保留手段（主制御回路５０）を備え、
前記普通規定回数が前記所定の保留数以上である、特徴Ｂ１乃至Ｂ４のうち何れか１に記載の遊技機。

40

【０１１２】

本特徴に示す構成では、有利状態になった時点で普通当否判定が保留記憶されている場合に、第２入球領域への入球に基づく特別当否判定の実行回数が特別規定回数に達する前に普通当否判定の実行回数が普通規定回数に達して第１有利状態が終了するという事態が抑制される。

【０１１３】

〔特徴Ｂ６〕

遊技球が入球可能な普通入球領域（左側始動ゲート１８Ｌ、右側始動ゲート１８Ｒ）と前記普通入球領域とは異なる特別入球領域（第２始動入賞口１４ＢＫ、特定始動入賞口４０

50

）と、

前記普通入球領域への遊技球の入球に起因して普通当否判定（普図判定）を実行する普通当否判定手段（主制御回路 50）と、

前記特別入球領域への遊技球の入球に起因して特別当否判定（特図判定）を実行する特別当否判定手段（主制御回路 50）と、を備えた遊技機（遊技機 10）において、

前記特別入球領域として、第 1 特別入球領域（第 1 始動入賞口 14 A K）と第 2 特別入球領域（第 2 始動入賞口 14 B K、特定始動入賞口 40）の少なくとも 2 種類を備えると共に、

前記第 2 特別入球領域は、前記普通当否判定の結果に基づいて、該第 2 特別入球領域への入球を規制される入球規制状態と、該第 2 特別入球領域への入球を許容される入球許容状態と、に変化するように構成され、

10

遊技状態を、通常状態（通常遊技状態）と、前記通常状態よりも前記第 2 特別入球領域が前記入球許容状態となり易い有利状態（時短遊技状態、中間遊技状態）と、に制御する遊技状態制御手段（主制御回路 50）と、を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記特別当否判定で当たりとなったことを条件にして遊技状態を前記有利状態に制御し、前記特別入球領域への入球に起因した特別終了条件（第 2 特図判定の実行回数が上限回数に達したこと）と前記普通入球領域への入球に起因した普通終了条件（普図判定の実行回数が上限回数に達したこと）の何れかが成立したときに、前記有利状態を終了して前記通常状態に制御する、遊技機。

【0114】

20

本特徴に示す構成では、有利状態の終了条件が、特別当否判定だけでなく普通当否判定にも依存するので、遊技性が複雑になり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【0115】

なお、特徴 B 6 に示す構成に、特徴 B 1 ~ B 5 に示す構成が組み合わされてもよい。

【0116】

特徴 B 群には、以下の実施形態が含まれてもよい。

【0117】

（b1）上記第 2 実施形態において、時短遊技状態と中間遊技状態の終了条件の「普図判定の実行回数が予め設定された上限回数となったこと」の代わりに、「第 2 普図判定の実行回数が予め設定された上限回数となったこと」としてもよい。このように構成すれば、遊技機 10 では、第 2 特図判定の契機となる第 2 始動入賞口 14 B K を入球可能にするための右側始動ゲート 18 R と、第 2 普図判定を実行するための左側始動ゲート 18 L が、遊技領域 R 1 の右側領域 R 3 と左側領域 R 2 に設けられているので、第 2 特図判定と第 2 普図判定の両方を同時に実行することが困難となり、第 2 特図判定を受けようとするときに第 2 普図判定の実行回数が上限回数に達して時短遊技状態が終了することが抑制される。

30

【0118】

（b2）上記第 2 実施形態において、中間遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数は時短遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数と異なってもよいし、中間遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数は時短遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数と異なってもよい。また、本構成は、上記（b1）の構成に適用されてもよい。即ち、中間遊技状態の終了に係る第 2 普図判定の上限回数が時短遊技状態の終了に係る第 2 普図判定の上限回数と異なってもよい。

40

【0119】

（b3）時短遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数に複数種類が設けられてもよい。また、中間遊技状態の終了に係る第 2 特図判定の上限回数に複数種類が設けられてもよい。

【0120】

（b4）中間遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数に複数種類が設けられてもよい。また、時短遊技状態の終了に係る普図判定の上限回数に複数種類が設けられてもよい。この場合においても、普図判定に係る上限回数は、第 2 特図判定に係る上限回数よりも多く

50

すれば、第2特図判定の実行回数が上限回数に達するよりも前に普図判定の実行回数が上限回数に達したことによって時短遊技状態が終了してしまうことが抑制される。なお、本構成は、上記(b1)の構成に適用されてもよい。即ち、中間遊技状態又は時短遊技状態の終了に係る第2普図判定の上限回数に複数種類が設けられてもよい。

【0121】

(b5)特徴B6に含まれる実施形態として、時短遊技状態及び中間時短状態での特図判定及び普図判定で、転落抽選も同時に実行し、各状態の終了条件を転落抽選で当たったこととしてもよい。即ち、時短遊技状態において転落抽選に当たると、通常遊技状態又は中間遊技状態へ移行し、中間遊技状態において転落抽選に当たると、通常遊技状態へ移行する。

10

【符号の説明】

【0122】

10 遊技機

14AK 第1始動入賞口

14BK 第2始動入賞口

14BT 第2可変部材

15A 第1大入賞装置

15B 第2大入賞装置

18L 左側始動ゲート

18R 右側始動ゲート

40K 特定始動入賞口

40T 特定始動可変部材

50 主制御回路

20

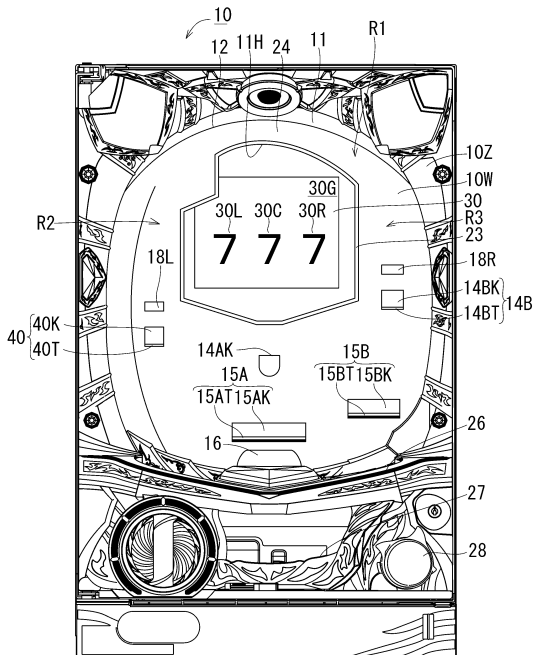
30

40

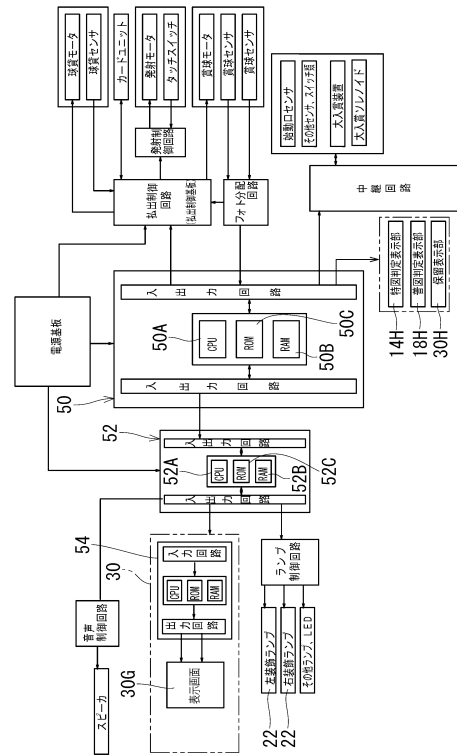
50

【図面】

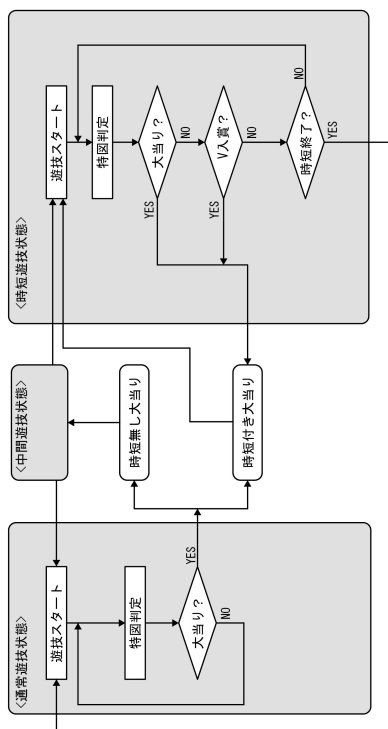
【 図 1 】



【図 2】



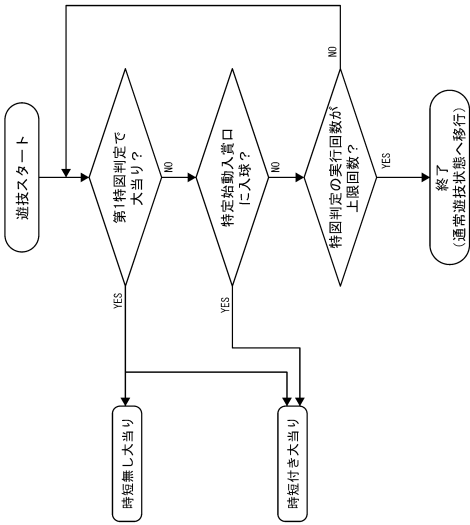
【圖 3】



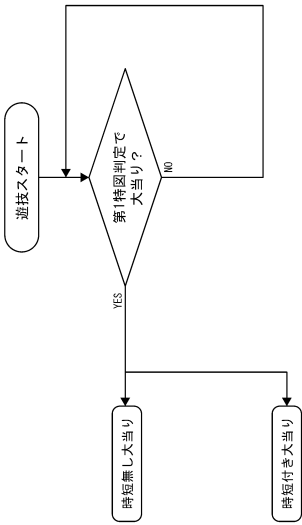
【 図 4 】

青図判定の種類	青図判定	第1番図判定	第2番図判定
	契機となる始動ゲート	右側始動ゲート	左側始動ゲート
	当選確率	499/500	1/500
ショート、ロングの振り分け	通常遊技状態	ショート	ショート
	中間遊技状態	ショート	ロング
	時短遊技状態	ロング	ロング

【図 5】



【図 6】



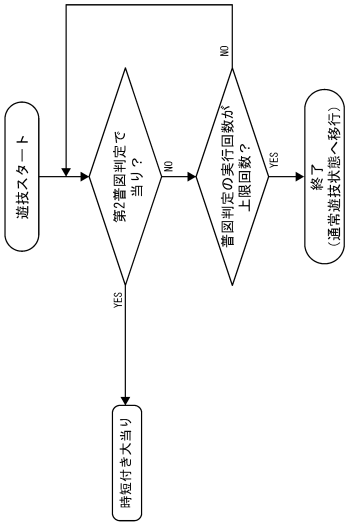
【図 7】

	特図判定			普図判定		
	第1特図判定	第2特図判定	第1普図判定	第2普図判定		
当選確率	大当り	1/200	----- 1/200 ----- 1/500	3/4	1/4	
	小当り	1/500				
時短遊技状態での上限回数			1回	4回		
中間遊技状態での上限回数			1回	4回		

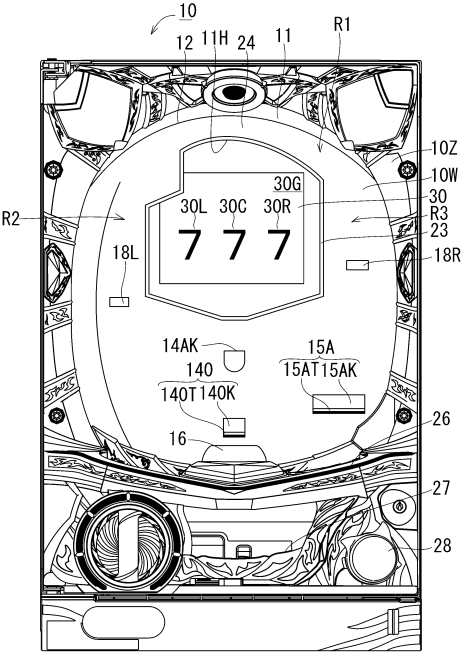
【図 8】

普図判定の種類		第1普図判定	第2普図判定
契機となる始動ゲート	通常遊技状態	右側始動ゲート	左側始動ゲート
	中間遊技状態	3/4	1/4
ショート、ロングの振り分け	通常遊技状態	ショート	ショート
	中間遊技状態	ショート	ロング
時短遊技状態		ロング	ロング

【図 9】



【図 10】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

ディ内

審査官 武田 知晋

(56)参考文献 特開 2 0 1 6 - 7 7 3 7 1 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2