

(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2021-13782

(P2021-13782A)

(43) 公開日 令和3年2月12日 (2021.2.12)

(51) Int.Cl.	F 1	テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 4	
	A 6 3 F 7/02 3 1 6 B	

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 82 頁)

(21) 出願番号	特願2020-187134 (P2020-187134)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和2年11月10日 (2020.11.10)		株式会社三洋物産
(62) 分割の表示	特願2018-150100 (P2018-150100)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
	の分割		
原出願日	平成27年3月23日 (2015.3.23)	(74) 代理人	110003052
			特許業務法人勇智国際特許事務所
		(72) 発明者	升井 友貴
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	赤松 拓典
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72) 発明者	渡邊 一輝
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

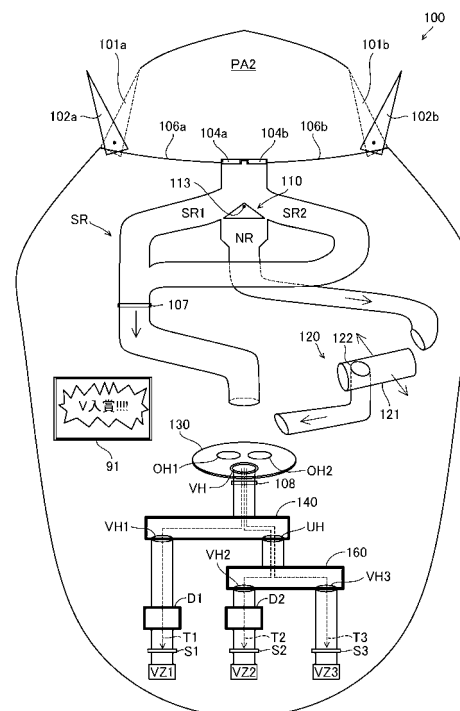
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技の興趣向上を図ることのできる遊技機を提供する。

【解決手段】遊技機は、役物機構と、役物機構の内部に設けられ遊技球が通過した場合に第1の特典を遊技者に付与する領域である第1の特定領域と、遊技球の第1の特定領域の通過を検出する第1の検出手段と、役物機構の内部に設けられ遊技球が通過した場合に第1の特典よりも有利な第2の特典を遊技者に付与する領域である第2の特定領域と、遊技球の第2の特定領域の通過を検出する第2の検出手段とを備える。役物機構の内部の所定の基準位置を遊技球が通過してから第1の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第1の検出時間は、基準位置を遊技球が通過してから第2の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第2の検出時間よりも長くなるように構成されている。

【選択図】図3



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球が内部に入球可能な役物機構と、
を備える遊技機であって、
前記役物機構は、
遊技球が通過した場合に第 1 の特典を遊技者に付与する領域である第 1 の領域と、遊技球が通過した場合に前記第 1 の特典よりも有利な第 2 の特典を遊技者に付与する領域である第 2 の領域と、を含む複数の領域と、
前記複数の領域のうちの前記第 1 の領域を遊技球が通過したことを検出する第 1 の検出手段と、
前記複数の領域のうちの前記第 2 の領域を遊技球が通過したことを検出する第 2 の検出手段と、
遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記複数の領域のうちのいずれかの領域を通過することが確定する確定入球口と、
を備え、
前記確定入球口に入球した遊技球の行き先には、遊技球を振分けることによって遊技者に付与する特典を振分ける特典振分手段が設けられており、
前記特典振分手段には、少なくとも、
遊技球が通過した場合には当該遊技球が前記第 1 の領域を通過することが確定する第 1 流路と、
遊技球が通過した場合には当該遊技球が前記第 1 の特典よりも有利な特典が付与される前記領域を通過することが確定する有利流路と、
が設けられており、
当該遊技機は、
前記確定入球口に複数の遊技球が入球した場合であっても、当該複数の遊技球はいずれも前記特典振分手段に案内されるように構成されており、
前記確定入球口に遊技球が入球してから前記第 1 の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第 1 の検出時間は、前記確定入球口に遊技球が入球してから前記第 2 の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第 2 の検出時間よりも長くなるように構成されてい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、遊技機に関するものである。

【背景技術】**【0002】**

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2013 - 106915 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【課題を解決するための手段】**【0005】**

本発明は、上述の課題の少なくとも一部を解決するためになされたものであり、以下の形態として実現することが可能である。

【0006】**[形態]**

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が内部に入球可能な役物機構と、

を備える遊技機であって、

前記役物機構は、

遊技球が通過した場合に第1の特典を遊技者に付与する領域である第1の領域と、遊技球が通過した場合に前記第1の特典よりも有利な第2の特典を遊技者に付与する領域である第2の領域と、を含む複数の領域と、

前記複数の領域のうちの前記第1の領域を遊技球が通過したことを検出する第1の検出手段と、

前記複数の領域のうちの前記第2の領域を遊技球が通過したことを検出する第2の検出手段と、

遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記複数の領域のうちのいずれかの領域を通過することが確定する確定入球口と、

を備え、

前記確定入球口に入球した遊技球の行き先には、遊技球を振分けることによって遊技者に付与する特典を振分ける特典振分手段が設けられており、

前記特典振分手段には、少なくとも、

遊技球が通過した場合には当該遊技球が前記第1の領域を通過することが確定する第1流路と、

遊技球が通過した場合には当該遊技球が前記第1の特典よりも有利な特典が付与される前記領域を通過することが確定する有利流路と、

が設けられており、

当該遊技機は、

前記確定入球口に複数の遊技球が入球した場合であっても、当該複数の遊技球はいずれも前記特典振分手段に案内されるように構成されており、

前記確定入球口に遊技球が入球してから前記第1の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第1の検出時間は、前記確定入球口に遊技球が入球してから前記第2の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第2の検出時間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の効果】**【0007】**

上記形態の遊技機によれば、遊技の興趣向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】**【0008】**

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】遊技盤の正面図である。

【図3】センター役物の構成を模式的に示す説明図である。

【図4】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図5】経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図6】特典振分機構の構成の一例を示す説明図である。

【図7】遅延機構の構成の一例を示す説明図である。

【図8】主制御装置のMPUにおいて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図9】第1検出処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 10】第 2 検出処理を示すフローチャートである。

【図 11】主制御装置の MPU において実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 12】音声発光制御装置の MPU において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 13】コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図 14】第 2 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 15】第 3 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 16】第 4 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 17】第 5 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 18】第 6 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 19】第 7 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構の構成および挙動を示す説明図である。

【図 20】第 8 実施形態のパチンコ機が備える遊技盤の正面図である。

【図 21】第 1 遊技球機構の構成を示す説明図である。

【図 22】第 1 遊技球機構に入球した遊技球の挙動を示す説明図である。

【図 23】第 8 実施形態のパチンコ機が備えるセンター役物の一部分を模式的に示す説明図である。

【図 24】第 2 遊技球機構の構成を示す説明図である。

【図 25】第 2 遊技球機構に入球した遊技球の挙動を示す説明図である。

【図 26】第 1 遊技球機構の他の一例の構成を示す説明図である。

【図 27】他の一例の第 1 遊技球機構に遊技球が入球した場合における調整機構の挙動を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明にかかる遊技機の実施の形態について、図面を参照しながら以下の順序で説明する。

A. 第 1 実施形態：

B. 第 2 実施形態：

C. 第 3 実施形態：

D. 第 4 実施形態：

E. 第 5 実施形態：

F. 第 6 実施形態：

G. 第 7 実施形態：

H. 第 8 実施形態：

I. 変形例：

J. 上記実施形態および変形例から抽出される発明群について：

【0010】

A. 第 1 実施形態：

図 1 は、本発明の一実施形態としてのパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」ともいう）の正面図である。パチンコ機 10 は、略矩形に組み合わされた木製の外枠 11 を備えている。パチンコ機 10 を遊技ホールに設置する際には、この外枠 11 が遊技ホールの島設備に固定される。また、パチンコ機 10 は、外枠 11 に回動可能に支持されたパチンコ機本体 12 を備えている。パチンコ機本体 12 は、内枠 13 と、内枠 13 の前面に配置された前扉枠 14 とを備えている。内枠 13 は、外枠 11 に対して金属製のヒンジ 15 によっ

10

20

30

40

50

て回動可能に支持されている。前扉枠 14 は、内枠 13 に対して金属製のヒンジ 16 によって回動可能に支持されている。内枠 13 の背面には、主制御装置、音声発光制御装置、表示制御装置など、パチンコ機本体 12 を制御する制御機器が配置されている。さらに、パチンコ機 10 には、シリンダ錠 17 が設けられている。シリンダ錠 17 は、内枠 13 を外枠 11 に対して開放不能に施錠する機能と、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠する機能とを有する。各施錠は、シリンダ錠 17 に対して専用の鍵を用いた所定の操作が行われることによって解錠される。

【0011】

前扉枠 14 の略中央部には、開口された窓部 18 が形成されている。前扉枠 14 の窓部 18 の周囲には、パチンコ機 10 を装飾するための樹脂部品や電飾部品が設けられている。電飾部品は、LED などの各種ランプからなる発光手段によって構成されている。発光手段は、パチンコ機 10 によって行われる各遊技回、大当たり当選時、リーチ発生時などに点灯又は点滅することによって、演出効果を高める役割を果たす。また、前扉枠 14 の裏側には、2 枚の板ガラスからなるガラスユニット 18a が配置されており、開口された窓部 18 がガラスユニット 18a によって封じられている。内枠 13 には、後述する遊技盤が着脱可能に取り付けられており、パチンコ機 10 の遊技者は、パチンコ機 10 の正面からガラスユニット 18a を介して遊技盤を視認することができる。遊技盤の詳細については後述する。

【0012】

前扉枠 14 には、遊技球を貯留するための上皿 19 と下皿 20 とが設けられている。上皿 19 は、上面が開放した箱状に形成されており、図示しない貸出機から貸し出された貸出球やパチンコ機本体 12 から排出された賞球など、払出手段から払い出された遊技用媒体としての遊技球を貯留する。上皿 19 に貯留された遊技球は、パチンコ機本体 12 が備える遊技球発射機構に供給される。遊技球発射機構は、遊技者による操作ハンドル 25 の操作によって駆動し、上皿 19 から供給された遊技球を遊技盤の前面に発射する。

【0013】

下皿 20 は、上皿 19 の下方に配置されており、上面が開放した箱状に形成されている。下皿 20 は、上皿 19 で余剰となった遊技球を貯留する。下皿 20 の底部には、下皿 20 に貯留された遊技球をドル箱に排出するための排出口が形成されている。排出口の下方にはレバー 23 が設けられており、遊技者がレバー 23 を操作することによって、排出口の開状態と閉状態とを切り替えることが可能である。遊技者がレバー 23 を操作して排出口を開状態にすると、排出口から遊技球が落下し、遊技球は下皿 20 から外部に排出される。

【0014】

上皿 19 の周縁部の前方には、操作受入手段としての演出操作ボタン 24 が設けられている。演出操作ボタン 24 は、パチンコ機 10 によって行われる遊技演出に対して、遊技者が入力操作を行うための操作部である。パチンコ機 10 によって用意された所定のタイミングで遊技者が演出操作ボタン 24 を操作することによって、当該操作が反映された遊技演出がパチンコ機 10 によって行われる。

【0015】

さらに、前扉枠 14 の正面視右側には、遊技者が操作するための操作ハンドル 25 が設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を操作すると、当該操作に連動して、遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。操作ハンドル 25 の内部には、遊技球発射機構の駆動を許可するためのタッチセンサーと、遊技者による押下操作によって遊技球発射機構による遊技球の発射を停止させるウェイトボタンと、操作ハンドル 25 の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器とが設けられている。遊技者が操作ハンドル 25 を握ると、タッチセンサーがオンになり、遊技者が操作ハンドル 25 を右回りに回動操作すると、可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球発射機構から遊技盤の前面に遊技球が発射される。

【0016】

次に、遊技盤について説明する。遊技盤は、内枠 13 の前面に着脱可能に取り付けられている。

【0017】

図2は、遊技盤30の正面図である。遊技盤30は、合板によって構成されており、その前面には、遊技球が流下する遊技領域PAが形成されている。また、遊技盤30には、遊技領域PAの外縁の一部を区画するようにして内レール部31aと、外レール部31bとが取り付けられている。内レール部31aと外レール部31bとの間には、遊技球を誘導するための誘導レール31が形成されている。遊技球発射機構から発射された遊技球は、誘導レール31に誘導されて遊技領域PAの上部に放出され、その後、遊技領域PAを流下する。遊技領域PAには、遊技盤30に対して略垂直に複数の釘42が植設されるとともに、風車等の各役物が配設されている。これら釘42や風車は、遊技領域PAを流下する遊技球の落下方向を分散、整理する。

10

【0018】

遊技盤30の遊技領域PAの略中央には、センター役物100が設けられている。センター役物100は、遊技球が内部に入球可能な2つの開口部101a、101bと、当該開口部101a、101bをそれぞれ開閉する開閉手段としての2つの羽根部材102a、102bとを有している。なお、以下では、センター役物100の外部の遊技領域PAを特に役物外遊技領域PA1とも呼び、センター役物100の内部の遊技領域PAを特に役物内遊技領域PA2とも呼ぶ。センター役物100の内部の構成の詳細については、後述する図3において説明する。

20

【0019】

役物外遊技領域PA1には、前後方向に貫通する複数の開口部が形成されている。各開口部には、一般入賞口32、第1始動口33、及び、第2始動口34が設けられている。本実施形態では、第1始動口33は、役物外遊技領域PA1の左右に1つずつ設けられている。

【0020】

一般入賞口32は、遊技盤30上に複数設けられている。本実施形態では、一般入賞口32に遊技球が入賞すると、所定の個数（例えば、10～15個）の遊技球が賞球として払出装置から払い出される。

【0021】

30

第1始動口33は、上向きに開放された状態で配置されており、遊技球が上側から入球可能となるように構成されている。本実施形態では、第1始動口33に遊技球が入球すると、3個の遊技球が賞球として払出装置から払い出されるとともに、センター役物100の羽根部材102a、102bが開放する契機となる。具体的には、第1始動口33に遊技球が入球すると、センター役物100の羽根部材102a、102bが1回、開放状態となる。羽根部材102a、102bの開放時間は、0.715秒である。なお、羽根部材102a、102bの開放回数や開放時間は、これらに限定されない。また、羽根部材102a、102bの開放回数や開放時間は、第1始動口33に遊技球が入球したことを契機とした内部抽選によって決定される構成であってもよい。さらに、第1始動口33に遊技球が入球した場合における賞球の個数は、3個に限定されず、例えば、2個や4個に設定されていてもよい。また、第1始動口33に遊技球が入球しても賞球が払い出されない構成であってもよい。

40

【0022】

第2始動口34は、上向きに開放された状態で配置されており、遊技球が上側から入球可能となるように構成されている。本実施形態では、第2始動口34に遊技球が入球すると、4個の遊技球が賞球として払出装置から払い出されるとともに、センター役物100の羽根部材102a、102bが開放する契機となる。具体的には、第2始動口34に遊技球が入球すると、センター役物100の羽根部材102a、102bが2回、開放状態となる。羽根部材102a、102bの開放時間は、0.715秒である。なお、羽根部材102a、102bの開放回数や開放時間は、これらに限定されない。また、羽根部材

50

102 a, 102 bの開放回数や開放時間は、第2始動口34に遊技球が入球したことを契機とした内部抽選によって決定される構成であってもよい。さらに、第2始動口34に遊技球が入球した場合における賞球の個数は、4個に限定されず、例えば、3個や5個に設定されていてもよい。また、第2始動口34に遊技球が入球しても賞球が払い出されない構成であってもよい。

【0023】

センター役物100は、上述したように、2つの開口部101 a, 101 bと、2つの羽根部材102 a, 102 bとを有している。第1始動口33または第2始動口34に遊技球が入球して羽根部材102 a, 102 bがそれぞれ開放状態になると、センター役物100の上部付近を流下中の遊技球は、開口部101 a, 101 bからセンター役物100の内部に入球することが可能となる。

10

【0024】

センター役物100の内部に遊技球が入球すると、払出装置によって10個の遊技球が賞球として払い出される。ただし、センター役物100の内部に遊技球が入球した場合における賞球の個数は、10個に限定されず、例えば、15個に設定されていてもよい。

【0025】

センター役物100の内部には、遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する領域である特定領域(Vゾーン)が設けられている。本実施形態では、3つの特定領域として、第1特定領域VZ1、第2特定領域VZ2および第3特定領域VZ3が設けられている。

20

【0026】

遊技球が3つの特定領域VZ1~VZ3のいずれかを通過すると、パチンコ機10は、特別遊技状態(例えば、大当たり遊技状態)に移行することによって、遊技者に特典を付与する。特別遊技状態とは、遊技者にとって有利な遊技状態であり、例えば、遊技者が多くの賞球を獲得しやすい遊技状態である。

【0027】

本実施形態では、パチンコ機10が特別遊技状態に移行すると、羽根部材102 a, 102 bが高頻度で開放状態となり、センター役物100の内部に多くの遊技球を入球させることが可能となる。この結果、遊技者は、多くの賞球を獲得することが可能となる。より具体的には、特別遊技状態は、複数回のラウンド遊技によって構成されており、本実施形態では、1回のラウンド遊技は、羽根部材が30秒間開放されたこと、または、10個の遊技球がセンター役物100の内部に入球したことのいずれか一方の条件が満たされた場合に終了し、次のラウンド遊技に移行する。ただし、1回のラウンド遊技の終了条件は、これらに限定されず、他の終了条件が設定された構成であってもよい。

30

【0028】

特別遊技状態には、実行されるラウンド遊技の回数や、ラウンド遊技における羽根部材の開放回数、開放時間等の異なる複数の種別を設定することが可能である。本実施形態では、3つの特定領域VZ1~VZ3毎に異なる種別の特別遊技状態が設定されており、遊技球が第1特定領域VZ1を通過した場合には、パチンコ機10は第1特別遊技状態に移行し、遊技球が第2特定領域VZ2を通過した場合には、パチンコ機10は第2特別遊技状態に移行し、遊技球が第3特定領域VZ3を通過した場合には、パチンコ機10は第3特別遊技状態に移行する。

40

【0029】

本実施形態では、第1特別遊技状態は、3回のラウンド遊技によって構成されており、第2特別遊技状態は、7回のラウンド遊技によって構成されており、第3特別遊技状態は、16回のラウンド遊技によって構成されている。すなわち、第3特別遊技状態は、第2特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典であり、第2特別遊技状態は、第1特別遊技状態よりも遊技者にとって有利な特典である。

【0030】

遊技盤30の最下部にはアウト口43が設けられており、一般入賞口32、第1始動口

50

３３、第２始動口３４またはセンター役物１００に入球しなかった遊技球は、アウト口４３を通過して遊技領域ＰＡから排出される。

【００３１】

また、本実施形態では、遊技盤３０の右上方に、表示ユニット４５が設けられている。表示ユニット４５は、第１保留表示部４５ａと、第２保留表示部４５ｂと、ラウンド表示部４５ｃとによって構成されている。

【００３２】

第１保留表示部４５ａは、複数のＬＥＤランプからなる発光表示器によって構成されており、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第１始動口３３の保留個数を表示する。本実施形態では、第１始動口３３に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。同様に、第２保留表示部４５ｂは、複数のＬＥＤランプからなる発光表示器によって構成されており、点灯させるＬＥＤランプの色や組み合わせによって、第２始動口３４の保留個数を表示する。また、本実施形態では、第２始動口３４に入球した遊技球は、最大４個まで保留される。

【００３３】

ラウンド表示部４５ｃは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されたセグメント表示器によって構成されており、特別遊技状態において発生するラウンド遊技の回数の表示、又は、それに対応した表示をする。

【００３４】

なお、表示ユニット４５は、セグメント表示器やＬＥＤランプによる発光表示器に限定されず、保留個数やラウンド遊技の回数を示すことが可能な種々の表示装置によって実現することができる。例えば、表示ユニット４５は、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器などによって構成されていてもよい。

【００３５】

図３は、センター役物１００の構成を模式的に示す説明図である。センター役物１００の中央左側には、後述する演出や報知を実行する表示装置９１が設けられている。本実施形態では、表示装置９１として、液晶表示装置が採用されている。ただし、表示装置９１は、有機ＥＬ表示装置等の他の表示装置によって構成されていてもよい。

【００３６】

羽根部材１０２ａの右下方には、遊技球を入球検出センサー１０４ａに案内する案内路１０６ａが設けられており、羽根部材１０２ｂの左下方には、遊技球を入球検出センサー１０４ｂに案内する案内路１０６ｂが設けられている。このため、本実施形態では、左側の羽根部材１０２ａの開放中に開口部１０１ａから入球した遊技球は、左側に設けられた入球検出センサー１０４ａを通過する割合が多く、一方、右側の羽根部材１０２ｂの開放中に開口部１０１ｂから入球した遊技球は、右側に設けられた入球検出センサー１０４ｂを通過する割合が多い。本実施形態では、遊技球が入球検出センサー１０４ａまたは入球検出センサー１０４ｂを通過すると、１０個の遊技球が賞球として払出装置から払い出される。

【００３７】

入球検出センサー１０４ａ、１０４ｂの下流には、予め定められた遊技球の経路である特別経路ＳＲと、予め定められた遊技球の経路であって特別経路ＳＲとは異なる経路である通常経路ＮＲと、到達した遊技球を特別経路ＳＲまたは通常経路ＮＲに振分ける経路振分機構１１０とが設けられている。本実施形態では、特別経路ＳＲは、第１特別経路ＳＲ１と第２特別経路ＳＲ２とによって構成されており、第１特別経路ＳＲ１と第２特別経路ＳＲ２は途中で合流して１つの特別経路ＳＲとなっている。本実施形態では、合流した特別経路ＳＲに、遊技球の通過を検出する通過検出センサー１０７が設けられている。

【００３８】

経路振分機構１１０は、回転軸１１３を中心として回転する構造を有することにより、到達した遊技球を特別経路ＳＲまたは通常経路ＮＲのいずれかに振分ける機能を有する。本実施形態では、経路振分機構１１０は、当該経路振分機構１１０に一の遊技球が到達す

10

20

30

40

50

ると同時に、または、当該経路振分機構 110 に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が当該経路振分機構 110 に到達した場合には、当該一の遊技球および他の遊技球を特別経路 SR (第 1 特別経路 SR1、第 2 特別経路 SR2) に振分ける。一方、経路振分機構 110 に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が当該経路振分機構 110 に到達しなかった場合には、当該一の遊技球を通常経路 NR に振分ける。経路振分機構 110 の構成および経路振分機構 110 に遊技球が到達した場合の挙動の詳細については後述する。

【0039】

本実施形態では、特別経路 SR (第 1 特別経路 SR1、第 2 特別経路 SR2) は、通常経路 NR よりも遊技者にとって有利な経路となるように構成されている。具体的には、特別経路 SR (第 1 特別経路 SR1、第 2 特別経路 SR2) に振分けられた遊技球は、後述する円盤状回転体 130 に確実に到達するように構成されている。一方、通常経路 NR に振分けられた遊技球は、選抜機構 120 に案内され、選抜機構 120 によって選抜された遊技球のみが円盤状回転体 130 に到達するように構成されている。

10

【0040】

なお、本実施形態では、第 1 特別経路 SR1 と第 2 特別経路 SR2 とが合流しており、当該合流箇所に至るまでの第 1 特別経路 SR1 の経路長と、当該合流箇所に至るまでの第 2 特別経路 SR2 の経路長とが異なっている。このため、例えば、2 つの遊技球のうちのそれぞれの遊技球が第 1 特別経路 SR1 と第 2 特別経路 SR2 とに同時に振分けられた場合であっても、2 つの遊技球が当該合流箇所到達するタイミングが異なることになるので、当該 2 つの遊技球同士が当該合流箇所において衝突してしまうことを抑制することができる。

20

【0041】

選抜機構 120 は、左右に揺動する円筒部材 121 を備えており、当該円筒部材 121 には、遊技球が入球可能な入球口 122 が設けられている。選抜機構 120 は、パチンコ機 10 の電源が投入されると、円筒部材 121 を基準位置に移動させるとともに、当該基準位置を基準とした左右への揺動を開始させる。本実施形態では、左右への揺動の 1 周期は、5 秒である。入球口 122 に入球した遊技球は、選抜機構 120 を通過して円盤状回転体 130 に到達する。本実施形態では、選抜機構 120 によって選抜され、円盤状回転体 130 に到達する遊技球の割合は、約 15 % 程度である。

30

【0042】

特別経路 SR に振分けられた遊技球および選抜機構 120 を通過した遊技球は、円盤状回転体 130 に案内される。本実施形態では、円盤状回転体 130 は、パチンコ機 10 の電源が投入されると、2 秒で 1 回転する回転速度で回転を開始する。

【0043】

円盤状回転体 130 には、確定入球口 VH と、2 つの外れ入球口 OH1、OH2 とが設けられている。確定入球口 VH は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には当該遊技球が 3 つの特定領域 VZ1 ~ VZ3 のいずれかを通過することが確定する。すなわち、遊技球が確定入球口 VH に入球すると、特別遊技状態への移行は確定する。外れ入球口 OH1、OH2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には当該遊技球が外れ球として役物内遊技領域 PA2 から排出される。本実施形態では、円盤状回転体 130 には、1 つの確定入球口 VH と、2 つの外れ入球口 OH1、2 とが設けられているため、円盤状回転体 130 に到達した遊技球は、3 分の 1 の確率で確定入球口 VH に入球する。確定入球口 VH の下流には、遊技球の通過を検出する V 検出センサー 108 と、第 1 特典振分機構 140 とが設けられている。確定入球口 VH に入球した遊技球は、V 検出センサー 108 に検出されるとともに、第 1 特典振分機構 140 に導かれる。

40

【0044】

第 1 特典振分機構 140 には、第 1 特典入球口 VH1 と、特典昇格入球口 UH とが設けられている。第 1 特典振分機構 140 は、到達した遊技球を、第 1 特典入球口 VH1 また

50

は特典昇格入球口 U H のいずれかに振分ける機能を有する。

【 0 0 4 5 】

第 1 特典入球口 V H 1 の下流には、第 1 特定領域 V Z 1 が設けられている。第 1 特典入球口 V H 1 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、当該遊技球が第 1 特定領域 V Z 1 を通過することが確定する。第 1 特定領域 V Z 1 の近傍には、遊技球の第 1 特定領域 V Z 1 の通過を検出する第 1 検出センサー S 1 が設けられている。第 1 検出センサー S 1 によって遊技球が検出されると、パチンコ機 1 0 は、遊技球が第 1 特定領域 V Z 1 を通過したと判定し、3 回のラウンド遊技からなる第 1 特別遊技状態 (3 R) に移行する。

【 0 0 4 6 】

特典昇格入球口 U H は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、当該遊技球が第 2 特定領域 V Z 2 または第 3 特定領域 V Z 3 のいずれかを通過することが確定する。特典昇格入球口 U H の下流には、第 2 特典振分機構 1 6 0 が設けられており、特典昇格入球口 U H に入球した遊技球は、第 2 特典振分機構 1 6 0 に導かれる。

【 0 0 4 7 】

第 2 特典振分機構 1 6 0 は、到達した遊技球を、2 つの特定領域 V Z 2 , V Z 3 のいずれかの特定領域に振分ける機能を有する。本実施形態では、第 2 特典振分機構 1 6 0 には、第 2 特典入球口 V H 2 と、第 3 特典入球口 V H 3 とが設けられている。

【 0 0 4 8 】

第 2 特典入球口 V H 2 の下流には、第 2 特定領域 V Z 2 が設けられている。第 2 特典入球口 V H 2 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、当該遊技球が第 2 特定領域 V Z 2 を通過することが確定する。第 2 特定領域 V Z 2 の近傍には、遊技球の第 2 特定領域 V Z 2 の通過を検出する第 2 検出センサー S 2 が設けられている。第 2 検出センサー S 2 によって遊技球が検出されると、パチンコ機 1 0 は、遊技球が第 2 特定領域 V Z 2 を通過したと判定し、7 回のラウンド遊技からなる第 2 特別遊技状態 (7 R) に移行する。

【 0 0 4 9 】

第 3 特典入球口 V H 3 の下流には、第 3 特定領域 V Z 3 が設けられている。第 3 特典入球口 V H 3 は、遊技球が入球可能な入球口であり、遊技球が入球した場合には、当該遊技球が第 3 特定領域 V Z 3 を通過することが確定する。第 3 特定領域 V Z 3 の近傍には、遊技球の第 3 特定領域 V Z 3 の通過を検出する第 3 検出センサー S 3 が設けられている。第 3 検出センサー S 3 によって遊技球が検出されると、パチンコ機 1 0 は、遊技球が第 3 特定領域 V Z 3 を通過したと判定し、1 6 回のラウンド遊技からなる第 3 特別遊技状態 (1 6 R) に移行する。

【 0 0 5 0 】

第 1 特典入球口 V H 1 と第 1 検出センサー S 1 との間には、第 1 遅延機構 D 1 が設けられている。第 1 遅延機構 D 1 は、遊技球が第 1 特典入球口 V H 1 に入球した後、第 1 検出センサー S 1 によって検出される検出位置に到達するのを遅延させる機能を有する。第 1 遅延機構 D 1 の具体的な構成については後述する。

【 0 0 5 1 】

第 2 特典入球口 V H 2 と第 2 検出センサー S 2 との間には、第 2 遅延機構 D 2 が設けられている。第 2 遅延機構 D 2 は、遊技球が第 2 特典入球口 V H 2 に入球した後、第 2 検出センサー S 2 によって検出される検出位置に到達するのを遅延させる機能を有する。第 2 遅延機構 D 2 の具体的な構成については後述する。

【 0 0 5 2 】

本実施形態では、複数の遊技球が確定入球口 V H に入球し、第 1 特定領域 V Z 1、第 2 特定領域 V Z 2 および第 3 特定領域 V Z 3 の 3 つの特定領域のうち、異なる 2 つ以上の特定領域を遊技球が通過した場合には、検出センサーによって遊技球の通過が最も早く検出された特定領域が有効と判定され、当該有効と判定された特定領域に対応した特別遊技状態に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 3 】

ここで、確定入球口 V H を遊技球が通過してから第 1 検出センサー S 1 によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間を第 1 検出時間 T 1 と定義する。確定入球口 V H を遊技球が通過してから第 2 検出センサー S 2 によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間を第 2 検出時間 T 2 と定義する。この場合において、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 1 遅延機構 D 1 を備えることによって、第 1 検出時間 T 1 が第 2 検出時間 T 2 よりも長くなるように構成されている。この理由について以下に説明する。

【 0 0 5 4 】

例えば、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b の 1 回の開放中に複数の遊技球がセンター役物 1 0 0 に入球し、複数の遊技球が確定入球口 V H に入球した場合において、一の遊技球が第 2 特典入球口 V H 2 に入球し、他の遊技球が第 1 特典入球口 V H 1 に入球した場合について説明する。仮に、第 1 検出時間 T 1 が第 2 検出時間 T 2 よりも短くなるように構成されていると、第 2 特典入球口 V H 2 に入球した遊技球が第 2 特定領域 V Z 2 を通過しそうであるにも関わらず、第 1 特典入球口 V H 1 に入球した遊技球が先に第 1 検出センサー S 1 によって検出されてしまい、第 2 特典入球口 V H 2 に入球した遊技球が存在するにも関わらず、パチンコ機 1 0 が第 2 特別遊技状態 (7 R) よりも不利な第 1 特別遊技状態 (3 R) に移行してしまうといった事態が発生する可能性がある。これに対して、本実施形態では、第 1 検出時間 T 1 が第 2 検出時間 T 2 よりも長くなるように構成されているので、第 2 特典入球口 V H 2 に入球した遊技球が存在するにも関わらず、パチンコ機 1 0 が第 1 特別遊技状態 (3 R) に移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が確定入球口 V H に入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 0 5 5 】

さらに、確定入球口 V H を遊技球が通過してから第 3 検出センサー S 3 によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間を第 3 検出時間 T 3 と定義する。この場合において、本実施形態のパチンコ機 1 0 は、第 2 遅延機構 D 2 を備えることによって、第 2 検出時間 T 2 が第 3 検出時間 T 3 よりも長くなるように構成されている。この理由について以下に説明する。

【 0 0 5 6 】

例えば、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b の 1 回の開放中に複数の遊技球がセンター役物 1 0 0 に入球し、複数の遊技球が確定入球口 V H に入球した場合において、一の遊技球が第 3 特典入球口 V H 3 に入球し、他の遊技球が第 2 特典入球口 V H 2 に入球した場合について説明する。仮に、第 2 検出時間 T 2 が第 3 検出時間 T 3 よりも短くなるように構成されていると、第 3 特典入球口 V H 3 に入球した遊技球が第 3 特定領域 V Z 3 を通過しそうであるにも関わらず、第 2 特典入球口 V H 2 に入球した遊技球が先に第 2 検出センサー S 2 によって検出されてしまい、第 3 特典入球口 V H 3 に入球した遊技球が存在するにも関わらず、パチンコ機 1 0 が第 3 特別遊技状態 (1 6 R) よりも不利な第 2 特別遊技状態 (7 R) に移行してしまうといった事態が発生する可能性がある。これに対して、本実施形態では、第 2 検出時間 T 2 が第 3 検出時間 T 3 よりも長くなるように構成されているので、第 3 特典入球口 V H 3 に入球した遊技球が存在するにも関わらず、パチンコ機 1 0 が第 2 特別遊技状態 (7 R) に移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が確定入球口 V H に入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 0 5 7 】

なお、ここでいう平均時間は、遊技球を確定入球口 V H に入球させ、各検出センサー S 1 , S 2 , S 3 によって遊技球が検出されるまでに要する時間を複数回計測して平均を算出することによって求めることができる。

【 0 0 5 8 】

次に、パチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。本説明においては、パチンコ機 1 0 の電氣的構成をブロック図を用いて説明する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 9 】

図 4 は、パチンコ機 1 0 の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機 1 0 は、主に、主制御装置 6 0 を中心に構成されるとともに、音声発光制御装置 8 0 と、表示制御装置 9 0 とを備えている。主制御装置 6 0 は、遊技の主たる制御を司る主制御基板 6 1 を備えている。主制御基板 6 1 は、複数の機能を有する素子によって構成された M P U 6 2 を備えている。

【 0 0 6 0 】

M P U 6 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 6 3 と、R O M 6 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 6 4 とを備えている。M P U 6 2 は、その他、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としてのカウンタ回路を備えている。なお、M P U 6 2 が有する機能の一部を、別の素子が備えていてもよい。

【 0 0 6 1 】

主制御基板 6 1 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。

【 0 0 6 2 】

主制御基板 6 1 の入力側には、一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球（入賞）をそれぞれ検出する入賞検出センサー 6 7 a ~ 6 7 g と、遊技球のセンター役物 1 0 0 への入球を検出する入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b と、遊技球の特別経路 S R の通過を検出する通過検出センサー 1 0 7 と、遊技球の確定入球口 V H への入球を検出する V 検出センサー 1 0 8 と、遊技球の各特定領域の通過を検出する第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 と、電源装置 7 0 とが接続されている。

【 0 0 6 3 】

各入賞検出センサー 6 7 a ~ 6 7 g は、役物外遊技領域 P A 1 に配置された一般入賞口 3 2、第 1 始動口 3 3、第 2 始動口 3 4 にそれぞれ設けられており、M P U 6 2 は、これらのセンサーからの信号に基づいて、役物外遊技領域 P A 1 を流下する遊技球が各入賞口や始動口に入賞（入球）したか否かの入賞判定を行なう。

【 0 0 6 4 】

入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b、通過検出センサー 1 0 7、V 検出センサー 1 0 8 および第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 は、センター役物 1 0 0 の内部の役物内遊技領域 P A 2 に設けられており、M P U 6 2 は、これらのセンサーからの信号に基づいて、遊技球が所定の箇所を通過したか否かの判定を行なう。

【 0 0 6 5 】

電源装置 7 0 は、外部電源としての商用電源に接続されており、商用電源から供給される外部電力を、主制御装置 6 0 や後述する払出制御装置 7 1 等が必要な動作電力に変換するとともに、各装置に電力を供給する。具体的には、例えば、電源装置 7 0 は、直流安定 2 4 V の電源を M P U 6 2 に供給する。

【 0 0 6 6 】

主制御基板 6 1 の出力側には、払出制御装置 7 1 が接続されている。主制御装置 6 0 は、払出制御装置 7 1 に対して、入賞判定結果に基づいた賞球コマンドを送信する。

【 0 0 6 7 】

払出制御装置 7 1 は、主制御装置 6 0 から送信された賞球コマンドを受信するとともに、受信した賞球コマンドに基づいて払出装置 7 2 を制御して、賞球の払出を行う。払出制御装置 7 1 には、発射制御装置 7 3 が接続されている。発射制御装置 7 3 は、遊技球発射機構 7 4 の発射制御を行う。遊技球発射機構 7 4 は、所定の発射条件が整っている場合に駆動され、遊技球を遊技盤 3 0 に発射する。

【 0 0 6 8 】

主制御基板 6 1 の出力側には、さらに、センター役物 1 0 0 の羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を開閉動作させる羽根駆動装置 7 6 と、センター役物 1 0 0 内の各種装置を駆動させる駆動装置 7 7 と、表示ユニット 4 5 とが接続されている。主制御基板 6 1 には各種ドライバ回路が設けられており、M P U 6 2 は、当該ドライバ回路を通じて各種駆動装置の制

10

20

30

40

50

御を実行する。具体的には、例えば、第 1 始動口 3 3 または第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球が検出されると、M P U 6 2 は、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b が開閉されるように羽根駆動装置 7 6 の制御を実行する。

【 0 0 6 9 】

主制御基板 6 1 の出力側には、さらに、音声発光制御装置 8 0 が接続されている。主制御装置 6 0 は、音声発光制御装置 8 0 に対して、各種コマンドを送信する。

【 0 0 7 0 】

音声発光制御装置 8 0 は、音声発光制御基板 8 1 を備えている。音声発光制御基板 8 1 は、複数の機能を有する素子によって構成された M P U 8 2 を備えている。M P U 8 2 は、各種制御プログラムや固定値データを記録した R O M 8 3 と、R O M 8 3 内に記録されているプログラムを実行する際に各種データ等を一時的に記憶するためのメモリである R A M 8 4 とを備えている。音声発光制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から送信された各種コマンドを受信するとともに、受信した各種コマンドに対応した処理を実行する。例えば、音声発光制御装置 8 0 は、主制御装置 6 0 から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に配置された L E D などの発光手段からなる各種ランプ 4 7 の駆動制御や、スピーカー 4 6 の駆動制御を行うとともに、表示制御装置 9 0 の制御を行う。また、音声発光制御装置 8 0 には、演出操作ボタン 2 4 が接続されており、所定のタイミングで遊技者によって演出操作ボタン 2 4 が操作された場合には、当該操作を反映した遊技演出を行うように各種ランプ 4 7、スピーカー 4 6、表示制御装置 9 0 等の制御を行う。

10

20

【 0 0 7 1 】

表示制御装置 9 0 は、音声発光制御装置 8 0 から送信された各種コマンドを受信するとともに、受信した各種コマンドに基づいて、表示装置 9 1 の表示制御を実行する。

【 0 0 7 2 】

次に、本実施形態のパチンコ機 1 0 において実行される演出について説明する。

【 0 0 7 3 】

本実施形態では、入球検出センサー 1 0 4 a から経路振分機構 1 1 0 までの距離と、入球検出センサー 1 0 4 b から経路振分機構 1 1 0 までの距離とは同じである（図 3）。したがって、一の遊技球が入球検出センサー 1 0 4 a を通過したタイミングと、他の遊技球が入球検出センサー 1 0 4 b を通過したタイミングとの時間的間隔が 0 . 5 秒以下である場合に、当該一の遊技球および当該他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 によって特別経路 S R に振分けられる可能性がある。

30

【 0 0 7 4 】

そこで、本実施形態の M P U 6 2 は、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が 0 . 5 秒以下であるか否かを判定するとともに、当該時間的間隔が 0 . 5 秒以下であると判定した場合には、演出実行手段としての各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6、表示装置 9 1 に、遊技者にとって有利な状況となる可能性のあることを示唆する演出を実行させる。本実施形態では、M P U 6 2 は、各種ランプ 4 7 を点滅させるとともに、「注目！！」といった文字を表示装置 9 1 に表示させ、当該文字に対応した音声をスピーカー 4 6 に出力させる。ただし、M P U 6 2 が演出実行手段に実行させる演出は、他の態様であってもよい。

40

【 0 0 7 5 】

したがって、本実施形態によれば、遊技球が特別経路 S R に振分けられるという有利な状況となる可能性のあることを遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【 0 0 7 6 】

なお、一の遊技球が入球検出センサー 1 0 4 a を通過したタイミングと、他の遊技球が入球検出センサー 1 0 4 b を通過したタイミングとの時間的間隔である 0 . 5 秒という時間は、後述する経路振分機構 1 1 0 の特性によって適宜変更することができる。

50

【 0 0 7 7 】

また、本実施形態のMPU62は、通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合、すなわち、遊技球が特別経路SRに振分けられた場合には、遊技者にとって有利な状況となっていることを示唆する演出を、演出実行手段としての各種ランプ47や、スピーカー46、表示装置91に実行させる。本実施形態では、MPU62は、各種ランプ47を点滅させるとともに、「期待大!!」といった文字を表示装置91に表示させ、当該文字に対応した音声をスピーカー46に出力させる。ただし、MPU62が演出実行手段に実行させる演出は、他の態様であってもよい。

【0078】

また、本実施形態のMPU62は、V検出センサー108によって遊技球が検出された場合、すなわち、確定入球口VHに遊技球が入球した場合には、特別遊技状態への移行が確定した旨を示唆する演出を、演出実行手段としての各種ランプ47や、スピーカー46、表示装置91に実行させる。本実施形態では、MPU62は、各種ランプ47を点滅させるとともに、「V入賞!!」といった文字や映像を表示装置91に表示させ、当該文字や当該映像に対応した音声をスピーカー46に出力させる。ただし、MPU62が演出実行手段に実行させる演出は、他の態様であってもよい。

【0079】

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される異常の報知について説明する。

【0080】

上述したように、本実施形態では、一の遊技球が入球検出センサー104a(図3)を通過したタイミングと、他の遊技球が入球検出センサー104bを通過したタイミングとの時間的間隔が0.5秒以下である場合に、当該一の遊技球および当該他の遊技球が特別経路SRに振分けられ、特別経路SRに設けられた通過検出センサー107によって検出される可能性がある。

【0081】

しかし、入球検出センサー104a、104bをそれぞれ通過した一の遊技球および他の遊技球の時間的間隔が0.5秒以下ではないにも関わらず通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合には、経路振分機構110に不具合が発生している可能性や、遊技者によって不正が行なわれている可能性がある。経路振分機構110の不具合としては、例えば、後述する経路振分機構110の回転軸113の固着等が考えられる。

【0082】

そこで、本実施形態のMPU62は、入球検出センサー104aによって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー104bによって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が0.5秒以下であるか否かを判定するとともに、当該時間的間隔が0.5秒以下であると判定した場合には、条件成立フラグを2.5秒間ONにする。

【0083】

条件成立フラグがONである2.5秒の間に通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合には、異常が発生している可能性は低いため、MPU62は、後述する報知は実行しないと判定する。

【0084】

なお、条件成立フラグをONにする期間が2.5秒に設定されている理由は、本実施形態では、遊技球が入球検出センサー104aを通過してから通過検出センサー107を通過するまでに要する時間は1.5秒程度であり、遊技球が入球検出センサー104bを通過してから通過検出センサー107を通過するまでに要する時間は、2.0秒程度だからである。

【0085】

一方、条件成立フラグがONではない期間中に通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合、すなわち、入球検出センサー104aによって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー104bによって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が0.5秒以下ではないにも関わらず通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合には、異常が発生している可能性があるため、MPU62は、報知手段とし

10

20

30

40

50

ての各種ランプ４７や、スピーカー４６、表示装置９１に、経路振分機構１１０に不具合が発生している可能性があることや、遊技者による不正が行なわれている可能性があることを報知させる。本実施形態では、ＭＰＵ６２は、各種ランプ４７を点滅させるとともに、「異常検知」といった文字を表示装置９１に表示させ、当該文字に対応した音声をスピーカー４６に出力させる。ただし、ＭＰＵ６２が報知手段に実行させる報知は、他の態様であってもよい。また、パチンコ機１０がホールコンピュータに接続されている場合には、ＭＰＵ６２は、異常が発生していることを示す信号を当該ホールコンピュータに出力する。当該信号を受信したホールコンピュータは、パチンコ機１０に異常が発生したことを、当該ホールコンピュータに接続されている報知手段としての表示装置やスピーカー等に報知させる。

10

【００８６】

したがって、本実施形態によれば、経路振分機構１１０に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを、各種ランプ４７や、スピーカー４６、表示装置９１等によって報知するので、健全な遊技を担保することができる。

【００８７】

また、本実施形態では、センター役物１００は、Ｖ検出センサー１０８によって遊技球が検出されてから３０秒以内に第１～第３検出センサーＳ１～Ｓ３のいずれかに遊技球が検出されるように構成されている。このため、Ｖ検出センサー１０８によって遊技球が検出されてから３０秒以内に第１～第３検出センサーＳ１～Ｓ３のいずれにも遊技球が検出されなかった場合には、Ｖ検出センサー１０８から第１～第３検出センサーＳ１～Ｓ３に至る経路のいずれかの箇所です遊技球が詰まる異常が発生している可能性がある。

20

【００８８】

そこで、本実施形態のＭＰＵ６２は、Ｖ検出センサー１０８によって遊技球が検出されてから３０秒以内に第１～第３検出センサーＳ１～Ｓ３のいずれにも遊技球が検出されなかった場合には、報知手段としての各種ランプ４７や、スピーカー４６、表示装置９１に、異常が発生している可能性があることを報知させる。本実施形態では、ＭＰＵ６２は、各種ランプ４７を点滅させるとともに、「異常検知」といった文字を表示装置９１に表示させ、当該文字に対応した音声をスピーカー４６に出力させる。ただし、ＭＰＵ６２が報知手段に実行させる報知は、他の態様であってもよい。また、パチンコ機１０がホールコンピュータに接続されている場合には、ＭＰＵ６２は、異常が発生していることを示す信号を当該ホールコンピュータに出力する。当該信号を受信したホールコンピュータは、パチンコ機１０に異常が発生したことを、当該ホールコンピュータに接続されている報知手段としての表示装置やスピーカー等に報知させる。

30

【００８９】

図５は、経路振分機構１１０の構成および挙動を示す説明図である。図５（ａ）に示すように、経路振分機構１１０は、線対称な形状（本実施形態では、二等辺三角形）として構成されており、第１振分部１１１と、第２振分部１１２と、当該経路振分機構１１０を回転可能な状態で支持する回転軸１１３とを備えている。

【００９０】

図５（ｂ）に示すように、第１振分部１１１に一の遊技球ＰＢ１が到達すると同時に他の遊技球ＰＢ２が第２振分部１１２に到達した場合には、経路振分機構１１０の回転軸１１３を中心とした回転が抑制されることによって、第１振分部１１１は、当該一の遊技球ＰＢ１を第１特別経路ＳＲ１に振分け、第２振分部１１２は、当該他の遊技球ＰＢ２を第２特別経路ＳＲ２に振分ける。

40

【００９１】

なお、一の遊技球ＰＢ１と他の遊技球ＰＢ２が到達するタイミングが同時でなくても、第１振分部１１１に一の遊技球ＰＢ１が到達し、経路振分機構１１０が回転軸１１３を中心として反時計回りに４０度以上回転し、第１振分部１１１から当該一の遊技球が離れて落下するより前に、他の遊技球ＰＢ２が第２振分部１１２に到達した場合には、経路振分

50

機構 1 1 0 の回転軸 1 1 3 を中心とした 4 0 度以上の回転が抑制される。この結果、第 1 振分部 1 1 1 は、当該一の遊技球 P B 1 を第 1 特別経路 S R 1 に振分け、第 2 振分部 1 1 2 は、当該他の遊技球 P B 2 を第 2 特別経路 S R 2 に振分ける。第 2 振分部 1 1 2 に一の遊技球 P B 1 が到達し、経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として時計回りに 4 0 度以上回転し、第 2 振分部 1 1 2 から当該一の遊技球が離れて落下するより前に、他の遊技球 P B 2 が第 1 振分部 1 1 1 に到達した場合についても同様である。

【 0 0 9 2 】

なお、本実施形態では、第 1 振分部 1 1 1 に一の遊技球 P B 1 が到達してから、経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として反時計回りに 4 0 度まで回転するのに要する時間は、0 . 5 秒である。第 2 振分部 1 1 2 に一の遊技球 P B 1 が到達してから、経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として時計回りに 4 0 度まで回転するのに要する時間も、同様に 0 . 5 秒である。この 0 . 5 秒という時間は、経路振分機構 1 1 0 の重さや、回転軸 1 1 3 の回転抵抗、第 1 振分部 1 1 1 や第 2 振分部 1 1 2 の形状等を変更することによって適宜変更することができる。

10

【 0 0 9 3 】

一方、図 5 (c) に示すように、第 1 振分部 1 1 1 に一の遊技球 P B 1 が到達し、経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として反時計回りに 4 0 度以上回転するより前に、他の遊技球が第 2 振分部 1 1 2 に到達しなかった場合には、当該一の遊技球 P B 1 の重量または衝撃によって経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として 4 0 度以上回転し、第 1 振分部 1 1 1 から当該一の遊技球が離れて通常経路 N R に落下する。換言すれば、第 1 振分部 1 1 1 は、当該一の遊技球 P B 1 を通常経路 N R に振分ける。同様に、第 2 振分部 1 1 2 に一の遊技球 P B 1 が到達し、経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として時計回りに 4 0 度以上回転するより前に、他の遊技球が第 1 振分部 1 1 1 に到達しなかった場合には、当該一の遊技球 P B 1 の重量または衝撃によって経路振分機構 1 1 0 が回転軸 1 1 3 を中心として 4 0 度以上回転し、第 2 振分部 1 1 2 から当該一の遊技球が離れて通常経路 N R に落下する。換言すれば、第 2 振分部 1 1 2 は、当該一の遊技球 P B 1 を通常経路 N R に振分ける。

20

【 0 0 9 4 】

なお、本実施形態では、経路振分機構 1 1 0 の回転範囲を規制する規制部材 1 1 4 が設けられており、経路振分機構 1 1 0 の回転は、時計回り及び反時計回りにそれぞれ 4 5 度の範囲に規制されている。したがって、経路振分機構 1 1 0 が一回転してしまうことを抑制することができ、例えば、経路振分機構 1 1 0 が 1 8 0 度回転した状態で停止してしまうことを抑制することができる。ただし、規制部材 1 1 4 を省略し、経路振分機構 1 1 0 が一回転可能な構成であってもよい。

30

【 0 0 9 5 】

このように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 によれば、遊技球を特別経路 S R または通常経路 N R に振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成 (第 7 実施形態) に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【 0 0 9 6 】

図 6 は、特典振分機構の構成の一例を示す説明図である。図 6 (a) は、第 1 特典振分機構 1 4 0 の構成の一例を上方から示す説明図である。第 1 特典振分機構 1 4 0 は、隔壁 1 4 2 によって 4 つの領域に分割された回転体 1 4 1 を備えている。本実施形態では、回転体 1 4 1 は、パチンコ機 1 0 の電源が投入されると、2 0 秒で 1 回転する回転速度で回転を開始する。4 つの領域のそれぞれは、1 つの遊技球のみが入球可能な大きさであり、4 つの領域のうちの 2 つの領域は、第 1 特典入球口 V H 1 として機能し、残りの 2 つの領域は、特典昇格入球口 U H として機能する。

40

【 0 0 9 7 】

図 6 (a) に示すように、第 1 特典振分機構 1 4 0 に到達した遊技球は、第 1 特典入球口 V H 1 と特典昇格入球口 U H のいずれかに入球することになる。特典昇格入球口 U H に遊技球が入球すると、当該遊技球は、開口部からそのまま下方に落下し、第 2 特典振分機

50

構 1 6 0 へと続く経路に案内される。一方、第 1 特典入球口 V H 1 に遊技球が入球すると、当該遊技球は、回転体 1 4 1 の回転に伴って隔壁 1 4 4 の裏側まで移動した後、第 1 特典入球口 V H 1 の底部に設けられた排出機構 1 4 6 が上昇することによって押し出され、第 1 特定領域 V Z 1 へと続く経路に案内される。

【 0 0 9 8 】

本実施形態では、第 1 特典入球口 V H 1 は、一の遊技球が入球した後、当該遊技球が回転体 1 4 1 の回転に伴って隔壁 1 4 4 の裏側に移動するまでの期間、他の遊技球が入球しないように構成されている。したがって、例えば、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b の 1 回の開放中に複数の遊技球がセンター役物 1 0 0 に入球し、当該複数の遊技球のうち 2 つの遊技球が確定入球口 V H に入球して第 1 特典振分機構 1 4 0 に到達した場合において、当該 2 つの遊技球の両方が第 1 特典入球口 V H 1 に入球してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、2 つの遊技球が第 1 特典振分機構 1 4 0 に到達した場合に、当該 2 つの遊技球の両方が有利度の高い特典昇格入球口 U H に入球するといった期待感を遊技者に付与しつつ、仮に 1 つの遊技球が第 1 特典入球口 V H 1 に入球した場合であっても、もう 1 つの遊技球はほぼ確実に有利度の高い特典昇格入球口 U H に入球するといった期待感を遊技者に付与することができる。

【 0 0 9 9 】

図 6 (b) は、第 2 特典振分機構 1 6 0 の構成の一例を上方から示す説明図である。本実施形態では、第 2 特典振分機構 1 6 0 は、第 1 特典振分機構 1 4 0 と同様の構成を有している。具体的には、第 2 特典振分機構 1 6 0 は、隔壁 1 6 2 によって 4 つの領域に分割された回転体 1 6 1 を備えている。本実施形態では、回転体 1 6 1 は、パチンコ機 1 0 の電源が投入されると、2 0 秒で 1 回転する回転速度で回転を開始する。4 つの領域のそれぞれは、1 つの遊技球のみが入球可能な大きさであり、4 つの領域のうちの 2 つの領域は、第 2 特典入球口 V H 2 として機能し、残りの 2 つの領域は、第 3 特典入球口 V H 3 として機能する。

【 0 1 0 0 】

図 6 (b) に示すように、第 2 特典振分機構 1 6 0 に到達した遊技球は、第 2 特典入球口 V H 2 と第 3 特典入球口 V H 3 のいずれかに入球することになる。第 3 特典入球口 V H 3 に遊技球が入球すると、当該遊技球は、開口部からそのまま下方に落下し、第 3 特定領域 V Z 3 へと続く経路に案内される。一方、第 2 特典入球口 V H 2 に遊技球が入球すると、当該遊技球は、回転体 1 6 1 の回転に伴って隔壁 1 6 4 の裏側まで移動した後、第 2 特典入球口 V H 2 の底部に設けられた排出機構 1 6 6 が上昇することによって押し出され、第 2 特定領域 V Z 2 へと続く経路に案内される。

【 0 1 0 1 】

本実施形態では、第 2 特典振分機構 1 6 0 の第 2 特典入球口 V H 2 は、一の遊技球が入球した後、当該遊技球が回転体 1 6 1 の回転に伴って隔壁 1 6 4 の裏側に移動するまでの期間、他の遊技球が入球しないように構成されている。したがって、例えば、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b の 1 回の開放中に複数の遊技球がセンター役物 1 0 0 に入球し、当該複数の遊技球のうち 2 つの遊技球が確定入球口 V H に入球するとともに、当該 2 つの遊技球が第 1 特典振分機構 1 4 0 の特典昇格入球口 U H に入球して第 2 特典振分機構 1 6 0 に到達した場合において、当該 2 つの遊技球の両方が第 2 特典入球口 V H 2 に入球してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、2 つの遊技球が第 2 特典振分機構 1 6 0 に到達した場合には、少なくとも 1 つの遊技球が第 3 特典入球口 V H 3 に入球することがほぼ確定するので、2 つ以上の遊技球が特典昇格入球口 U H に入球した場合に、非常に高い期待感を遊技者に付与することができる。

【 0 1 0 2 】

このように、本実施形態では、確定入球口 V H に 2 つの遊技球が入球すると、第 2 特別遊技状態 (7 R) 以上の特別遊技状態に移行することがほぼ確定し、3 つ以上の遊技球が入球すると、第 3 特別遊技状態 (1 6 R) に移行することがほぼ確定する。したがって、確定入球口 V H に複数の遊技球が入球することに対する遊技者の期待感を好適に向上させ

ることができる。

【0103】

また、本実施形態では、遊技球が確定入球口VHに入球して特典の付与が確定した後、遊技球が入球する入球口の種別に応じて、付与される特典の種別が段階的に決定される。したがって、段階的に特典の種別が決定されるという遊技を遊技者に対して提供することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0104】

図7は、遅延機構の構成の一例を示す説明図である。図7(a)は、第1遅延機構D1の構成の一例を示す説明図である。第1遅延機構D1は、円筒状の円筒部材171と、当該円筒部材171を回転させる駆動部172とを備えている。円筒部材171の内部には、遊技球を円筒部材171に吸着させる磁性部材173が設けられている。本実施形態では、円筒部材171は、パチンコ機10の電源が投入されると、25秒で1回転する回転速度で回転を開始する。

10

【0105】

円筒部材171に到達した遊技球は、円筒部材171の内部の磁性部材173によって円筒部材171に吸着され、円筒部材171の回転とともに移動した後、次の経路に進む。本実施形態では、遊技球が第1遅延機構D1の円筒部材171に到達してから次の経路に進むまでに、20秒程度の時間を要することになる。

【0106】

図7(b)は、第2遅延機構D2の構成の一例を示す説明図である。第2遅延機構D2は、距離の長い蛇行経路として構成されている。本実施形態では、遊技球が第2遅延機構D2に到達し、蛇行経路を通過し終えて次の経路に進むまでに、10秒程度の時間を要することになる。

20

【0107】

本実施形態では、第1特典振分機構140および第2特典振分機構160において遊技球が滞在する平均時間は、それぞれ5秒程度である。したがって、以上のように構成された遅延機構D1、D2によれば、第1検出時間T1は25秒程度、第2検出時間T2は20秒程度、第3検出時間T3は10秒程度となり、 $T1 > T2 > T3$ という条件が満たされることになる。

【0108】

なお、図7を用いて遅延機構の構成の一例を示したが、遊技球が検出センサーによって検出される位置に到達するのを遅延させる構成であれば、遅延機構の構成は、これらに限定されず、他の構成であってもよい。

30

【0109】

次に、本実施形態のパチンコ機10において実行される具体的な制御の一例を説明する。先に主制御装置60において実行される処理について説明し、その後、音声発光制御装置80において実行される処理について説明する。

【0110】

主制御装置60のMPU62は、タイマ割込み処理および通常処理を実行する。MPU62は、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理を実行するが、これらの処理については説明を省略する。

40

【0111】

<タイマ割込み処理>

図8は、主制御装置60のMPU62において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。上述のように、タイマ割込み処理は、主制御装置60のMPU62によって定期的(本実施形態では2msec周期)に起動される。

【0112】

ステップS101では、各種検出センサーの読み込み処理を実行する。具体的には、主制御装置60に接続されている各種検出センサー67a~67g、104a、104b、107、108、S1~S3の状態を読み込み、当該センサーの状態を判定して遊技球の

50

検出情報（入賞検知情報）を保存する。その後、ステップ S 1 0 2 に進む。

【 0 1 1 3 】

ステップ S 1 0 2 では、第 1 始動口 3 3 及び第 2 始動口 3 4 への入球（入賞）に伴う始動口用の入賞処理を実行する。具体的には、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を検出した場合には、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を 1 回開放するための処理を実行する。また、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を検出した場合には、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を 2 回開放するための処理を実行する。ステップ S 1 0 2 を実行した後、ステップ S 1 0 3 に進む。

【 0 1 1 4 】

ステップ S 1 0 3 では、第 1 検出処理を実行する。第 1 検出処理は、入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b 及び通過検出センサー 1 0 7 の検出情報に基づいた処理である。第 1 検出処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 3 を実行した後、ステップ S 1 0 4 に進む。

【 0 1 1 5 】

ステップ S 1 0 4 では、第 2 検出処理を実行する。第 2 検出処理は、V 検出センサー 1 0 8、第 1 ～ 第 3 検出センサー S 1 ～ S 3 の検出情報に基づいた処理である。第 2 検出処理の詳細については後述する。ステップ S 1 0 4 を実行した後、ステップ S 1 0 5 に進む。

【 0 1 1 6 】

ステップ S 1 0 5 では、各種タイマカウンタのダウンカウント処理を実行する。具体的には、各種タイマカウンタの値から 1 を減算するとともに、各種タイマカウンタの更新値を、R A M 6 4 の該当するバッファ領域に格納する。ステップ S 1 0 5 を実行した後、ステップ S 1 0 6 に進む。

【 0 1 1 7 】

ステップ S 1 0 6 では、入出球数監視処理を実行する。具体的には、センター役物 1 0 0 の内部に入球した遊技球の個数と、センター役物 1 0 0 の内部から出球した遊技球の個数とをカウントし、これらの個数の差が異常値（例えば、1 0 個）に到達した場合には、センター役物 1 0 0 の内部のいずれかの箇所で遊技球が詰まったり、遊技者による不正が行なわれている可能性があるため、異常を報知する処理を実行する。ステップ S 1 0 6 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 1 8 】

< 第 1 検出処理 >

次に、第 1 検出処理について説明する。第 1 検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 8：S 1 0 3）として主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって実行される。

【 0 1 1 9 】

図 9 は、第 1 検出処理を示すフローチャートである。以下、第 1 検出処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 1 2 0 】

ステップ S 2 0 1 では、入球検出センサー 1 0 4 a の検出情報があるか否かを判定する。入球検出センサー 1 0 4 a の検出情報があると判定した場合には（S 2 0 1：Y E S）、ステップ S 2 0 2 に進み、R A M 6 4 の検出 A フラグを O N にする。検出 A フラグは、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出された場合に O N になるフラグである。ステップ S 2 0 2 を実行した後、ステップ S 2 0 3 に進む。

【 0 1 2 1 】

ステップ S 2 0 3 では、R A M 6 4 のタイマカウンタ T a に 2 5 0 をセットする。タイマカウンタ T a は、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、上述したステップ S 1 0 5 の各種タイマカウンタのダウンカウント処理においてダウンカウントされる。本実施形態では、上述したタイマ割込み処理は、2 m s e c 毎に起動するので、「2 5 0」は、「0 . 5 秒」を意味する。ステップ S 2 0 3 を実行した後、ステップ S 2 0 4 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 2 】

一方、ステップ S 2 0 1 において、入球検出センサー 1 0 4 a の検出情報がないと判定した場合には (S 2 0 1 : N O)、ステップ S 2 0 2 及びステップ S 2 0 3 を実行することなく、ステップ S 2 0 4 に進む。

【 0 1 2 3 】

ステップ S 2 0 4 では、タイマカウンタ T a が 0 であるか否かを判定する。タイマカウンタ T a が 0 であると判定した場合には (S 2 0 4 : Y E S)、ステップ S 2 0 5 に進み、検出 A フラグを O F F にする。ステップ S 2 0 5 を実行した後、ステップ S 2 0 6 に進む。一方、ステップ S 2 0 4 において、タイマカウンタ T a が 0 ではないと判定した場合には (S 2 0 4 : N O)、ステップ S 2 0 5 を実行することなく、ステップ S 2 0 6 に進む。すなわち、本実施形態では、検出 A フラグは、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されると O N になり、検出されてから 0 . 5 秒が経過すると O F F になるフラグである。

10

【 0 1 2 4 】

ステップ S 2 0 6 では、入球検出センサー 1 0 4 b の検出情報があるか否かを判定する。入球検出センサー 1 0 4 b の検出情報があると判定した場合には (S 2 0 6 : Y E S)、ステップ S 2 0 7 に進み、R A M 6 4 の検出 B フラグを O N にする。検出 B フラグは、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出された場合に O N になるフラグである。ステップ S 2 0 7 を実行した後、ステップ S 2 0 8 に進む。

20

【 0 1 2 5 】

ステップ S 2 0 8 では、R A M 6 4 のタイマカウンタ T b に 2 5 0 をセットする。タイマカウンタ T b は、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されてからの経過時間を計測するためのカウンタであり、上述したステップ S 1 0 5 (図 8) の各種タイマカウンタのダウンカウント処理においてダウンカウントされる。本実施形態では、上述したタイマ割込み処理は、2 m s e c 毎に起動するので、「 2 5 0 」は、「 0 . 5 秒」を意味する。ステップ S 2 0 8 を実行した後、ステップ S 2 0 9 に進む。

【 0 1 2 6 】

一方、ステップ S 2 0 6 において、入球検出センサー 1 0 4 b の検出情報がないと判定した場合には (S 2 0 6 : N O)、ステップ S 2 0 7 及びステップ S 2 0 8 を実行することなく、ステップ S 2 0 9 に進む。

30

【 0 1 2 7 】

ステップ S 2 0 9 では、タイマカウンタ T b が 0 であるか否かを判定する。タイマカウンタ T b が 0 であると判定した場合には (S 2 0 9 : Y E S)、ステップ S 2 1 0 に進み、検出 B フラグを O F F にする。ステップ S 2 1 0 を実行した後、ステップ S 2 1 1 に進む。一方、ステップ S 2 0 9 において、タイマカウンタ T b が 0 ではないと判定した場合には (S 2 0 9 : N O)、ステップ S 2 1 0 を実行することなく、ステップ S 2 1 1 に進む。すなわち、本実施形態では、検出 B フラグは、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されると O N になり、検出されてから 0 . 5 秒が経過すると O F F になるフラグである。

【 0 1 2 8 】

40

ステップ S 2 1 1 では、検出 A フラグが O N であり、かつ、検出 B フラグが O N であるか否かを判定する。検出 A フラグが O N であり、かつ、検出 B フラグが O N であると判定した場合には (S 2 1 1 : Y E S)、ステップ S 2 1 2 に進み、R A M 6 4 の条件成立フラグを O N にする。すなわち、条件成立フラグは、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されてから 0 . 5 秒以内に入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出された場合、又は、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されてから 0 . 5 秒以内に入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出された場合に O N になるフラグである。ステップ S 2 1 2 を実行した後、ステップ S 2 1 3 に進む。

【 0 1 2 9 】

ステップ S 2 1 3 では、R A M 6 4 のタイマカウンタ T x に 1 2 5 0 をセットする。タ

50

イマカウンタ T_x は、条件成立フラグが ON になってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、上述したステップ S 1 0 5 (図 8) の各種タイマカウントのダウンカウント処理においてダウンカウントされる。本実施形態では、上述したタイマ割込み処理は、2 m s e c 毎に起動するので、「1 2 5 0」は、「2 . 5 秒」を意味する。ステップ S 2 1 3 を実行した後、ステップ S 2 1 4 に進む。

【 0 1 3 0 】

ステップ S 2 1 4 では、条件成立コマンドを設定する。条件成立コマンドは、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されてから 0 . 5 秒以内に入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されたこと、又は、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されてから 0 . 5 秒以内に入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 2 1 4 を実行した後、ステップ S 2 1 5 に進む。

10

【 0 1 3 1 】

一方、ステップ S 2 1 1 において、検出 A フラグ及び検出 B フラグの少なくとも一方が OFF であると判定した場合には (S 2 1 1 : NO)、ステップ S 2 1 2 ~ ステップ S 2 1 4 を実行することなく、ステップ S 2 1 5 に進む。

【 0 1 3 2 】

ステップ S 2 1 5 では、タイマカウンタ T_x が 0 であるか否かを判定する。タイマカウンタ T_x が 0 であると判定した場合には (S 2 1 5 : YES)、ステップ S 2 1 6 に進み、条件成立フラグを OFF にする。その後、ステップ S 2 1 7 に進む。一方、ステップ S 2 1 5 において、タイマカウンタ T_x が 0 ではないと判定した場合には (S 2 1 5 : NO)、ステップ S 2 1 6 を実行することなく、ステップ S 2 1 7 に進む。

20

【 0 1 3 3 】

ステップ S 2 1 7 では、通過検出センサー 1 0 7 の検出情報があるか否かを判定する。通過検出センサー 1 0 7 の検出情報があると判定した場合には (S 2 1 7 : YES)、ステップ S 2 1 8 に進み、条件成立フラグが ON であるか否かを判定する。条件成立フラグが ON であると判定した場合には (S 2 1 8 : YES)、ステップ S 2 1 9 に進む。

【 0 1 3 4 】

30

ステップ S 2 1 9 では、通過検出コマンドを設定する。通過検出コマンドは、条件成立フラグが ON である期間中に通過検出センサー 1 0 7 によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 2 1 9 を実行した後、本第 1 検出処理を終了する。

【 0 1 3 5 】

一方、ステップ S 2 1 8 において、条件成立フラグが ON ではないと判定した場合には (S 2 1 8 : NO)、ステップ S 2 2 0 に進む。

【 0 1 3 6 】

40

ステップ S 2 2 0 では、第 1 異常検知コマンドを設定する。第 1 異常検知コマンドは、異常が発生した可能性があることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 2 2 0 を実行した後、本第 1 検出処理を終了する。第 1 異常検知コマンドを設定する理由は、上述したように、条件成立フラグが ON ではない期間中に通過検出センサー 1 0 7 によって遊技球が検出された場合、すなわち、入球検出センサー 1 0 4 a によって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー 1 0 4 b によって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が 0 . 5 秒以下ではないにも関わらず通過検出センサー 1 0 7 によって遊技球が検出された場合には、異常が発生している可能性があるからである。

50

【0137】

一方、ステップS217において通過検出センサー107の検出情報がないと判定した場合には(S217:NO)、ステップS218からステップS220を実行することなく、本第1検出処理を終了する。

【0138】

<第2検出処理>

次に、第2検出処理について説明する。第2検出処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン(図8:S104)として主制御装置60のMPU62によって実行される。

【0139】

図10は、第2検出処理を示すフローチャートである。以下、第2検出処理において実行される各ステップの処理について説明する。

10

【0140】

ステップS301では、V検出センサー108の検出情報があるか否かを判定する。V検出センサー108の検出情報があると判定した場合には(S301:YES)、ステップS302に進み、RAM64のV検出フラグをONにする。V検出フラグは、V検出センサー108によって遊技球が検出された場合にONになるフラグである。ステップS302を実行した後、ステップS303に進む。

【0141】

ステップS303では、タイマカウンタTvに15000をセットする。タイマカウンタTvは、V検出フラグがONになってからの経過時間を計測するためのカウンタであり、上述したステップS105(図8)の各種タイマカウントのダウンカウント処理においてダウンカウントされる。本実施形態では、上述したタイマ割込み処理は、2ms毎に起動するので、「15000」は、「30.0秒」を意味する。ステップS303を実行した後、ステップS304に進む。

20

【0142】

ステップS304では、V検出コマンドを設定する。V検出コマンドは、V検出センサー108によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置80に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理(図11:ステップS402)によって、音声発光制御装置80に送信される。ステップS304を実行した後、ステップS305に進む。

30

【0143】

一方、ステップS301において、V検出センサー108の検出情報がないと判定した場合には(S301:NO)、ステップS302からステップS304を実行することなく、ステップS305に進む。

【0144】

ステップS305では、V検出フラグがONであるか否かを判定する。V検出フラグがONであると判定した場合には(S305:YES)、ステップS306に進み、タイマカウンタTvが0であるか否かを判定する。タイマカウンタTvが0であると判定した場合には(S306:YES)、ステップS307に進む。

【0145】

40

ステップS307では、第2異常検知コマンドを設定する。第2異常検知コマンドは、異常が発生した可能性があることをサブ側の制御装置である音声発光制御装置80に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理(図11:ステップS402)によって、音声発光制御装置80に送信される。ステップS307を実行した後、ステップS308に進む。第2異常検知コマンドを設定する理由については後述する。

【0146】

一方、ステップS305において、V検出フラグがONではないと判定した場合(S305:NO)及びステップS306においてタイマカウンタTvが0ではないと判定した場合には(S306:NO)、ステップS307を実行することなく、ステップS308

50

に進む。

【 0 1 4 7 】

ステップ S 3 0 8 では、第 1 検出センサー S 1 の検出情報があるか否かを判定する。第 1 検出センサー S 1 の検出情報があると判定した場合には (S 3 0 8 : Y E S)、ステップ S 3 0 9 に進み、第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。第 1 ~ 第 3 検出フラグの全てが O F F であると判定した場合には (S 3 0 9 : N O)、ステップ S 3 1 0 に進む。

【 0 1 4 8 】

ステップ S 3 1 0 では、R A M 6 4 の第 1 検出フラグを ON にする。第 1 検出フラグは、第 1 検出センサー S 1 によって遊技球が検出された場合に ON になるフラグである。ステップ S 3 1 0 を実行した後、ステップ S 3 1 1 に進む。

【 0 1 4 9 】

ステップ S 3 1 1 では、第 1 検出コマンドを設定する。第 1 検出コマンドは、第 1 検出センサー S 1 によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 3 1 1 を実行した後、ステップ S 3 1 2 に進む。

【 0 1 5 0 】

ステップ S 3 1 2 では、V 検出フラグを O F F にする。すなわち、V 検出フラグは、V 検出センサー 1 0 8 によって遊技球が検出された場合に ON になり、第 1 検出センサー S 1 によって遊技球が検出された場合に O F F になるフラグである。また、後述するように、V 検出フラグは、第 2 検出センサー S 2 によって遊技球が検出された場合及び第 3 検出センサー S 3 によって遊技球が検出された場合にも O F F になる。ステップ S 3 1 2 を実行した後、ステップ S 3 1 3 に進む。

【 0 1 5 1 】

一方、ステップ S 3 0 8 において第 1 検出センサー S 1 の検出情報がないと判定した場合 (S 3 0 8 : N O) 及びステップ S 3 0 9 において第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが ON であると判定した場合には (S 3 0 9 : Y E S)、ステップ S 3 1 0 からステップ S 3 1 2 を実行することなく、ステップ S 3 1 3 に進む。

【 0 1 5 2 】

ステップ S 3 1 3 では、第 2 検出センサー S 2 の検出情報があるか否かを判定する。第 2 検出センサー S 2 の検出情報があると判定した場合には (S 3 1 3 : Y E S)、ステップ S 3 1 4 に進み、第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが ON であるか否かを判定する。第 1 ~ 第 3 検出フラグの全てが O F F であると判定した場合には (S 3 1 4 : N O)、ステップ S 3 1 5 に進む。

【 0 1 5 3 】

ステップ S 3 1 5 では、R A M 6 4 の第 2 検出フラグを ON にする。第 2 検出フラグは、第 2 検出センサー S 2 によって遊技球が検出された場合に ON になるフラグである。ステップ S 3 1 5 を実行した後、ステップ S 3 1 6 に進む。

【 0 1 5 4 】

ステップ S 3 1 6 では、第 2 検出コマンドを設定する。第 2 検出コマンドは、第 2 検出センサー S 2 によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 3 1 6 を実行した後、ステップ S 3 1 7 に進む。

【 0 1 5 5 】

ステップ S 3 1 7 では、V 検出フラグを O F F にする。上述したように、V 検出フラグは、V 検出センサー 1 0 8 によって遊技球が検出された場合に ON になり、第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 のいずれかによって遊技球が検出された場合に O F F になるフラグである。ステップ S 3 1 7 を実行した後、ステップ S 3 1 8 に進む。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 6 】

一方、ステップ S 3 1 3 において第 2 検出センサー S 2 の検出情報がないと判定した場合 (S 3 1 3 : N O) 及びステップ S 3 1 4 において第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが O N であると判定した場合には (S 3 1 4 : Y E S)、ステップ S 3 1 5 からステップ S 3 1 7 を実行することなく、ステップ S 3 1 8 に進む。

【 0 1 5 7 】

ステップ S 3 1 8 では、第 3 検出センサー S 3 の検出情報があるか否かを判定する。第 3 検出センサー S 3 の検出情報があると判定した場合には (S 3 1 8 : Y E S)、ステップ S 3 1 9 に進み、第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが O N であるか否かを判定する。第 1 ~ 第 3 検出フラグの全てが O F F であると判定した場合には (S 3 1 9 : N O)、ステップ S 3 2 0 に進む。

10

【 0 1 5 8 】

ステップ S 3 2 0 では、R A M 6 4 の第 3 検出フラグを O N にする。第 3 検出フラグは、第 3 検出センサー S 3 によって遊技球が検出された場合に O N になるフラグである。ステップ S 3 2 0 を実行した後、ステップ S 3 2 1 に進む。

【 0 1 5 9 】

ステップ S 3 2 1 では、第 3 検出コマンドを設定する。第 3 検出コマンドは、第 3 検出センサー S 3 によって遊技球が検出されたことをサブ側の制御装置である音声発光制御装置 8 0 に認識させるための情報を含むコマンドであり、後述する通常処理のコマンド出力処理 (図 1 1 : ステップ S 4 0 2) によって、音声発光制御装置 8 0 に送信される。ステップ S 3 2 1 を実行した後、ステップ S 3 2 2 に進む。

20

【 0 1 6 0 】

ステップ S 3 2 2 では、V 検出フラグを O F F にする。上述したように、V 検出フラグは、V 検出センサー 1 0 8 によって遊技球が検出された場合に O N になり、第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 のいずれかによって遊技球が検出された場合に O F F になるフラグである。ステップ S 3 2 2 を実行した後、本第 2 検出処理を終了する。

【 0 1 6 1 】

一方、ステップ S 3 1 8 において第 3 検出センサー S 3 の検出情報がないと判定した場合 (S 3 1 8 : N O) 及びステップ S 3 1 9 において第 1 ~ 第 3 検出フラグのいずれかが O N であると判定した場合には (S 3 1 9 : Y E S)、ステップ S 3 2 0 からステップ S 3 2 2 を実行することなく、本第 2 検出処理を終了する。

30

【 0 1 6 2 】

ここで、第 2 検出処理のステップ S 3 0 7 において第 2 異常検知コマンドを設定する理由について説明する。V 検出センサー 1 0 8 によって遊技球が検出されて V 検出フラグが O N になった後 3 0 秒が経過しても第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 のいずれにも遊技球が検出されずに V 検出フラグが O F F にならなかった場合には、V 検出センサー 1 0 8 から第 1 ~ 第 3 検出センサー S 1 ~ S 3 に至る経路のいずれかの箇所で遊技球が詰まる異常が発生している可能性があるからである。

【 0 1 6 3 】

< 通常処理 >

40

次に、通常処理について説明する。通常処理は、パチンコ機 1 0 の電源投入に伴って主制御装置 6 0 の M P U 6 2 によって開始される処理である。

【 0 1 6 4 】

図 1 1 は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 において実行される通常処理を示すフローチャートである。以下、通常処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 1 6 5 】

ステップ S 4 0 1 では、立ち上げ処理を実行する。具体的には、電源投入に伴う各制御装置の初期設定や、R A M 6 4 に記憶保持されたデータの有効性の判定、センター役物 1 0 0 の内部の各種装置の初期動作処理などが実行される。その後、ステップ S 4 0 2 に進む。

50

【 0 1 6 6 】

ステップ S 4 0 2 では、タイマ割込み処理又は前回に実行した通常処理で設定されたコマンド等の出力データを、サブ側の音声発光制御装置 8 0 や払出制御装置 7 1 等に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 7 1 に対して送信する。また、V 検出コマンド等の演出に関するコマンドや、異常検知コマンド等が設定されている場合には、それらを音声発光制御装置 8 0 に対して送信する。ステップ S 4 0 2 を実行した後、ステップ S 4 0 3 に進む。

【 0 1 6 7 】

ステップ S 4 0 3 では、払出制御装置 7 1 から受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む処理を実行する。その後、ステップ S 4 0 4 に進む。

10

【 0 1 6 8 】

ステップ S 4 0 4 では、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を開閉させるための処理を実行する。具体的には、第 1 始動口 3 3 への遊技球の入球を検出した場合には、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を 1 回開放させるための処理を実行し、第 2 始動口 3 4 への遊技球の入球を検出した場合には、羽根部材 1 0 2 a、1 0 2 b を 2 回開放させるための処理を実行するとともに、表示ユニット 4 5 の表示制御などを実行する。ステップ S 4 0 4 を実行した後、ステップ S 4 0 5 に進む。

【 0 1 6 9 】

ステップ S 4 0 5 では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。具体的には、第 1 検出フラグが ON の場合には、第 1 特別遊技状態 (3 R) に移行させるための処理を実行するとともに、第 1 検出フラグを OFF にする。第 2 検出フラグが ON の場合には、第 2 特別遊技状態 (7 R) に移行させるための処理を実行するとともに、第 2 検出フラグを OFF にする。第 3 検出フラグが ON の場合には、第 3 特別遊技状態 (1 6 R) に移行させるための処理を実行するとともに、第 3 検出フラグを OFF にする。ステップ S 4 0 5 を実行した後、ステップ S 4 0 2 に戻り、ステップ S 4 0 2 からステップ S 4 0 5 までの各処理を繰り返し実行する。

20

【 0 1 7 0 】

< 音声発光制御装置において実行される各種処理 >

< タイマ割込み処理 >

次に、音声発光制御装置 8 0 の M P U によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、比較的短い周期 (例えば 4 m s e c) で繰り返し実行される。

30

【 0 1 7 1 】

図 1 2 は、音声発光制御装置 8 0 の M P U 8 2 において実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。以下、タイマ割込み処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 1 7 2 】

ステップ S 5 0 1 では、コマンド格納処理を実行する。コマンド格納処理は、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 からコマンドを受信した場合に、受信したコマンドを音声発光制御装置 8 0 の R A M 8 4 に格納するための処理である。音声発光制御装置 8 0 の R A M 8 4 には、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 から受信したコマンドの格納及び読み出しを可能とするためのリングバッファが設けられており、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 から受信したコマンドは、当該リングバッファに順次格納されるとともに、格納された順序に従って順次読み出される。ステップ S 5 0 1 を実行した後、ステップ S 5 0 2 に進む。

40

【 0 1 7 3 】

ステップ S 5 0 2 では、受信したコマンドに対応した処理を行うためのコマンド対応処理を実行する。コマンド対応処理の詳細については後述する。ステップ S 5 0 2 を実行した後、ステップ S 5 0 3 に進む。

【 0 1 7 4 】

ステップ S 5 0 3 では、各種ランプ 4 7 の発光制御を行うための発光制御処理を実行す

50

る。発光制御処理では、上記ステップ S 5 0 2 のコマンド対応処理において読み出された発光データに基づいて、各種ランプ 4 7 の発光制御を行う。ステップ S 5 0 3 を実行した後、ステップ S 5 0 4 に進む。

【 0 1 7 5 】

ステップ S 5 0 4 では、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行うための音声出力制御処理を実行する。音声出力制御処理では、上記ステップ S 5 0 2 のコマンド対応処理において読み出された音声出力データに基づいて、スピーカー 4 6 の音声出力制御を行う。ステップ S 5 0 4 を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【 0 1 7 6 】

< コマンド対応処理 >

10

次に、コマンド対応処理について説明する。コマンド対応処理は、タイマ割込み処理のサブルーチン（図 1 2 : S 5 0 2 ）として音声発光制御装置 8 0 の M P U 8 2 によって実行される。

【 0 1 7 7 】

図 1 3 は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。上述したように、コマンド対応処理では、主制御装置 6 0 の M P U 6 2 から受信したコマンドに対応した処理を実行する。以下、コマンド対応処理において実行される各ステップの処理について説明する。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 6 0 1 では、条件成立コマンドを受信しているか否かを判定する。条件成立コマンドを受信していると判定した場合には（ S 6 0 1 : Y E S ）、ステップ S 6 0 2 に進み、条件成立コマンド対応処理を実行する。

20

【 0 1 7 9 】

条件成立コマンド対応処理では、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6 、表示装置 9 1 に、遊技者にとって有利な状況となる可能性のあることを示唆する演出を実行させるための処理を実行する。本実施形態では、「注目！！」といった文字を表示装置 9 1 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 9 0 に送信するとともに、各種ランプ 4 7 を点滅させ、「注目！！」といった文字に対応した音声をスピーカー 4 6 に出力させるための処理を実行する。ステップ S 6 0 2 を実行した後、ステップ S 6 0 3 に進む。一方、ステップ S 6 0 1 において、条件成立コマンドを受信していないと判定した場合には（ S 6 0 1 : N O ）、ステップ S 6 0 2 を実行することなく、ステップ S 6 0 3 に進む。

30

【 0 1 8 0 】

ステップ S 6 0 3 では、通過検出コマンドを受信しているか否かを判定する。通過検出コマンドを受信していると判定した場合には（ S 6 0 3 : Y E S ）、ステップ S 6 0 4 に進み、通過検出コマンド対応処理を実行する。

【 0 1 8 1 】

通過検出コマンド対応処理では、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6 、表示装置 9 1 に、遊技者にとって有利な状況となっていることを示唆する演出を実行させるための処理を実行する。本実施形態では、「期待大！！」といった文字を表示装置 9 1 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 9 0 に送信するとともに、各種ランプ 4 7 を点滅させ、「期待大！！」といった文字に対応した音声をスピーカー 4 6 に出力させるための処理を実行する。ステップ S 6 0 4 を実行した後、ステップ S 6 0 5 に進む。一方、ステップ S 6 0 3 において、通過検出コマンドを受信していないと判定した場合には（ S 6 0 3 : N O ）、ステップ S 6 0 4 を実行することなく、ステップ S 6 0 5 に進む。

40

【 0 1 8 2 】

ステップ S 6 0 5 では、第 1 異常検知コマンドを受信しているか否かを判定する。第 1 異常検知コマンドを受信していると判定した場合には（ S 6 0 5 : Y E S ）、ステップ S 6 0 6 に進み、第 1 異常検知コマンド対応処理を実行する。

【 0 1 8 3 】

第 1 異常検知コマンド対応処理では、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6 、表示装置 9 1 に、経路振分機構 1 1 0 に不具合が発生している可能性があることや、遊技者による不

50

正が行なわれている可能性があることを報知させるための処理を実行する。本実施形態では、「異常検知」といった文字を表示装置 91 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 90 に送信するとともに、各種ランプ 47 を点滅させ、「異常検知」といった文字に対応した音声をスピーカー 46 に出力させるための処理を実行する。また、パチンコ機 10 がホールコンピュータに接続されている場合には、異常が発生していることを示す信号を当該ホールコンピュータに出力する。ステップ S 606 を実行した後、ステップ S 607 に進む。一方、ステップ S 605 において、第 1 異常検知コマンドを受信していないと判定した場合には (S 605 : NO)、ステップ S 606 を実行することなく、ステップ S 607 に進む。

【0184】

ステップ S 607 では、V 検出コマンドを受信しているか否かを判定する。V 検出コマンドを受信していると判定した場合には (S 607 : YES)、ステップ S 608 に進み、V 検出コマンド対応処理を実行する。

【0185】

V 検出コマンド対応処理では、各種ランプ 47 や、スピーカー 46、表示装置 91 に、特別遊技状態への移行が確定した旨を示唆する演出を実行させるための処理を実行する。本実施形態では、「V 入賞!!」といった文字や映像を表示装置 91 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 90 に送信するとともに、各種ランプ 47 を点滅させ、「V 入賞!!」といった文字や映像に対応した音声をスピーカー 46 に出力させるための処理を実行する。ステップ S 608 を実行した後、ステップ S 609 に進む。一方、ステップ S 607 において、V 検出コマンドを受信していないと判定した場合には (S 607 : NO)、ステップ S 608 を実行することなく、ステップ S 609 に進む。

【0186】

ステップ S 609 では、第 1 ~ 第 3 検出コマンドのいずれかを受信しているか否かを判定する。第 1 ~ 第 3 検出コマンドのいずれかを受信していると判定した場合には (S 609 : YES)、ステップ S 610 に進み、第 1 ~ 第 3 検出コマンド対応処理を実行する。

【0187】

第 1 ~ 第 3 検出コマンド対応処理では、受信した検出コマンドに対応した処理を実行する。例えば、第 1 検出コマンドを受信した場合には、各種ランプ 47 や、スピーカー 46、表示装置 91 に、3 ラウンドの特別遊技状態への移行が確定した旨を示唆する演出を実行させるための処理を実行する。本実施形態では、「3 ラウンド大当たり!!」といった文字や映像を表示装置 91 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 90 に送信するとともに、各種ランプ 47 を点滅させ、「3 ラウンド大当たり!!」といった文字や映像に対応した音声をスピーカー 46 に出力させるための処理を実行する。同様に、第 2 検出コマンドを受信した場合には、7 ラウンドの特別遊技状態への移行が確定した旨を示唆する演出を実行させるための処理を実行し、第 3 検出コマンドを受信した場合には、16 ラウンドの特別遊技状態への移行が確定した旨を示唆する演出を実行させるための処理を実行する。ステップ S 610 を実行した後、ステップ S 611 に進む。一方、ステップ S 609 において、第 1 ~ 第 3 検出コマンドのいずれも受信していないと判定した場合には (S 609 : NO)、ステップ S 610 を実行することなく、ステップ S 611 に進む。

【0188】

ステップ S 611 では、第 2 異常検知コマンドを受信しているか否かを判定する。第 2 異常検知コマンドを受信していると判定した場合には (S 611 : YES)、ステップ S 612 に進み、第 2 異常検知コマンド対応処理を実行する。

【0189】

第 2 異常検知コマンド対応処理では、各種ランプ 47 や、スピーカー 46、表示装置 91 に、V 検出センサー 108 から第 1 ~ 第 3 検出センサー S1 ~ S3 に至る経路のいずれかの箇所遊技球が詰まる異常が発生している可能性があることを報知させるための処理を実行する。本実施形態では、「異常検知、球詰まりの可能性」といった文字を表示装置 91 に表示させるためのコマンドを表示制御装置 90 に送信するとともに、各種ランプ 4

10

20

30

40

50

7を点滅させ、「異常検知、球詰まりの可能性」といった文字に対応した音声をスピーカー46に出力させるための処理を実行する。また、パチンコ機10がホールコンピュータに接続されている場合には、異常が発生していることを示す信号を当該ホールコンピュータに出力する。ステップS612を実行した後、ステップS613に進む。一方、ステップS611において、第2異常検知コマンドを受信していないと判定した場合には(S611:NO)、ステップS612を実行することなく、ステップS613に進む。

【0190】

ステップS613では、その他の処理を実行する。その他の処理では、例えば、演出操作ボタン24が押下された場合には、演出操作ボタン24が押下されたことを認識させるための演出操作コマンドを表示制御装置90に送信する。ステップS613を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。

10

【0191】

以上説明したように、本実施形態によれば、経路振分機構110に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構110に一の遊技球が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路SRに振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構110に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構110に一の遊技球が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

20

【0192】

さらに、本実施形態の経路振分機構110(図5)によれば、経路振分機構110に同時または0.5秒以内に複数の遊技球が到達した場合に、当該複数の遊技球を特別経路SRに振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成(第7実施形態)に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【0193】

さらに、本実施形態では、特別経路SR、通常経路NR、および、経路振分機構110は、センター役物100の内部に設けられているので、センター役物100の内部に遊技球が入球した場合の興趣向上を図ることができる。

【0194】

さらに、本実施形態では、センター役物100は、複数の開口部101a, 101bを備え、当該複数の開口部101a, 101bをそれぞれ開閉する複数の羽根部材102a, 102bを備えるので、複数の遊技球を連続的にセンター役物100の内部に入球させやすくなる。したがって、多くの遊技球が特別経路SRに振分けられる可能性が高くなり、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0195】

さらに、本実施形態では、開口部101a, 101bは、センター役物100の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、経路振分機構110は、センター役物100の左右の略中央位置に設けられている。したがって、センター役物100の左右のそれぞれの開口部101a, 101bから遊技球を入球させると、経路振分機構110に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構110に一の遊技球が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110に到達する可能性が高くなる。したがって、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0196】

さらに、本実施形態では、特別経路SRは、通常経路NRよりも遊技者にとって有利な経路であるので、経路振分機構110に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構110に一の遊技球が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110に到達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

50

【0197】

さらに、本実施形態では、入球検出センサー104aによって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー104bによって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が0.5秒以下である場合には、各種ランプ47や、スピーカー46、表示装置91に、遊技者にとって有利な状況となる可能性のあることを示唆する演出を実行させるので、遊技球が特別経路SRに振分けられる可能性のあることを遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【0198】

さらに、本実施形態では、入球検出センサー104aによって遊技球が検出されたタイミングと、入球検出センサー104bによって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が0.5秒以下ではないにも関わらず通過検出センサー107によって遊技球が検出された場合には、経路振分機構110に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを、各種ランプ47や、スピーカー46、表示装置91等によって報知するので、健全な遊技を担保することができる。

【0199】

さらに、本実施形態では、第1検出時間T1が第2検出時間T2よりも長くなるように構成されているので、第2特典入球口VH2に入球した遊技球が存在するにも関わらず、第1特典入球口VH1に入球した遊技球が先に第1検出センサーS1によって検出されてしまい、パチンコ機10が第1特別遊技状態(3R)に移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。また、本実施形態では、第2検出時間T2が第3検出時間T3よりも長くなるように構成されているので、第3特典入球口VH3に入球した遊技球が存在するにも関わらず、第2特典入球口VH2に入球した遊技球が先に第2検出センサーS2によって検出されてしまい、パチンコ機10が第2特別遊技状態(7R)に移行してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が確定入球口VHに入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【0200】

さらに、本実施形態では、第1特典振分機構140の第1特典入球口VH1は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されているので、例えば、2つの遊技球が確定入球口VHに入球して第1特典振分機構140に到達した場合において、当該2つの遊技球の両方が第1特典入球口VH1に入球してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、2つの遊技球が第1特典振分機構140に到達した場合に、当該2つの遊技球の両方が有利度の高い特典昇格入球口UHに入球するといった期待感を遊技者に付与しつつ、仮に1つの遊技球が第1特典入球口VH1に入球した場合であっても、もう1つの遊技球はほぼ確実に有利度の高い特典昇格入球口UHに入球するといった期待感を遊技者に付与することができる。

【0201】

さらに、本実施形態では、第2特典振分機構160の第2特典入球口VH2は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されているので、例えば、2つの遊技球が特典昇格入球口UHに入球して第2特典振分機構160に到達した場合において、当該2つの遊技球の両方が第2特典入球口VH2に入球してしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、2つの遊技球が第2特典振分機構160に到達した場合には、少なくとも1つの遊技球が第3特典入球口VH3に入球することがほぼ確定するので、2つ以上の遊技球が特典昇格入球口UHに入球した場合に、非常に高い期待感を遊技者に付与することができる。

【0202】

さらに、本実施形態では、確定入球口VHに2つの遊技球が入球すると、第2特別遊技状態(7R))以上の特別遊技状態に移行することがほぼ確定し、3つ以上の遊技球が入球すると、第3特別遊技状態(16R))に移行することがほぼ確定する。したがって、確定入球口VHに複数の遊技球が入球することに対する遊技者の期待感を好適に向上させることができる。

10

20

30

40

50

【 0 2 0 3 】

B . 第 2 実施形態 :

図 1 4 は、第 2 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構 1 1 0 b の構成および挙動を示す説明図である。図 5 に示した経路振分機構 1 1 0 との違いは、経路振分機構 1 1 0 b の本体形状が半円形である点と、経路振分機構 1 1 0 b の回転範囲を規制する規制部材が省略されている点である。図 1 4 (a) に示すように、経路振分機構 1 1 0 b は、第 1 実施形態の経路振分機構 1 1 0 と同様に、第 1 振分部 1 1 1 b と、第 2 振分部 1 1 2 b と、当該経路振分機構 1 1 0 b を回転可能な状態で支持する回転軸 1 1 3 b とを備えている。本実施形態では、第 1 振分部 1 1 1 b および第 2 振分部 1 1 2 b は、連続した円弧の一部として構成されている。

10

【 0 2 0 4 】

図 1 4 (b) および図 1 4 (c) に示すように、経路振分機構 1 1 0 b に遊技球が到達した場合の挙動は、図 5 (b) および図 5 (c) に示した経路振分機構 1 1 0 の挙動と同様である。

【 0 2 0 5 】

このように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 b によれば、遊技球を特別経路 S R または通常経路 N R に振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成 (第 7 実施形態) に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【 0 2 0 6 】

なお、経路振分機構の本体形状は、二等辺三角形や半円形以外の線対称な他の形状であってもよい。例えば、経路振分機構の本体形状は、正三角形や、菱形、円形等であってもよい。

20

【 0 2 0 7 】

また、経路振分機構の本体形状は、線対称ではない形状であってもよい。この場合には、遊技球が左側の案内路 1 0 6 a を経由して経路振分機構に到達した場合と、右側の案内路 1 0 6 b を経由して経路振分機構に到達した場合とで、経路振分機構の回転の挙動が異なるので、遊技に戦略性を付与することができる。

【 0 2 0 8 】

C . 第 3 実施形態 :

図 1 5 は、第 3 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構 1 1 0 c の構成および挙動を示す説明図である。この図 1 5 に示した例では、特別経路 S R は、経路振分機構 1 1 0 b の右側に設けられており、通常経路 N R は、経路振分機構 1 1 0 b の左側に設けられている。

30

【 0 2 0 9 】

図 1 5 (a) に示すように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 c は、一端が固定された棒状の部材であって、遊技球の重量または衝撃によって撓み、他端が下方に変位することが可能な可撓性部材によって構成されている。本実施形態では、経路振分機構 1 1 0 c は、可撓性を有する棒状のゴム部材によって構成されている。

【 0 2 1 0 】

図 1 5 (b) に示すように、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球 P B 1 が到達すると同時に、他の遊技球 P B 2 が経路振分機構 1 1 0 c に到達した場合には、経路振分機構 1 1 0 c は、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 の重量または衝撃によって撓み、他端が下方に変位することによって、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 を右側の特別経路 S R に振分ける。当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 が特別経路 S R に振分けられた後は、経路振分機構 1 1 0 c は、弾性力によって元の形状に戻る。

40

【 0 2 1 1 】

なお、一の遊技球 P B 1 と他の遊技球 P B 2 が到達するタイミングが同時でなくても、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球 P B 1 が到達し、経路振分機構 1 1 0 c によって当該一の遊技球 P B 1 が通常経路 N R に振分けられるよりも前に、他の遊技球 P B 2 が経路振分機構 1 1 0 c に到達した場合には、経路振分機構 1 1 0 c は、当該一の遊技球 P B 1 お

50

よび他の遊技球 P B 2 の重量または衝撃によって撓み、他端が下方に変位することによって、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 を右側の特別経路 S R に振分ける。なお、本実施形態では、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球 P B 1 が到達し、当該一の遊技球 P B 1 が通常経路 N R に振分けられるまでに要する時間は、0.5 秒である。この 0.5 秒という時間は、経路振分機構 1 1 0 c の弾性力や形状等を変更することによって適宜変更することができる。

【0212】

一方、図 1 5 (c) に示すように、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 c に到達しなかった場合には、経路振分機構 1 1 0 c の他端は、図 1 5 (b) に示した場合の変位よりも少ない量だけ下方に変位し、当該一の遊技球 P B 1 を左側の通常経路 N R に振分ける。当該一の遊技球 P B 1 が通常経路 N R に振分けられた後は、経路振分機構 1 1 0 c は、弾性力によって元の形状に戻る。一の遊技球 P B 1 が右側の入球検出センサー 1 0 4 b を通過して経路振分機構 1 1 0 c に到達した場合も同様である。なお、経路振分機構 1 1 0 c は、一の遊技球 P B 1 が到達しただけでは他端が下方に変位しない部材によって構成されていてもよい。

【0213】

このように、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 c に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路 S R に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 c に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 c に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【0214】

さらに、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 c に同時または 0.5 秒以内に複数の遊技球が到達した場合に、当該複数の遊技球を特別経路 S R に振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成（第 7 実施形態）に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【0215】

D. 第 4 実施形態：

図 1 6 は、第 4 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構 1 1 0 d の構成および挙動を示す説明図である。この図 1 6 に示した例では、特別経路 S R は、経路振分機構 1 1 0 b の右側に設けられており、通常経路 N R は、経路振分機構 1 1 0 b の左側に設けられている。

【0216】

図 1 6 (a) に示すように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 d は、棒状部材 1 1 1 d と、当該棒状部材 1 1 1 d を回転可能な状態で支持する回転軸 1 1 3 d と、棒状部材 1 1 1 d の下面に設けられた錘 1 1 5 d と、棒状部材 1 1 1 d の回転範囲を規制する 2 つの規制部材 1 1 7 d とを備えており、回転軸 1 1 3 d を中心とした回転によって棒状部材 1 1 1 d の端部が変位可能である。棒状部材 1 1 1 d の遊技球が到達する部分とは回転軸 1 1 3 d を挟んだ反対側には、錘 1 1 5 d が設けられている。錘 1 1 5 d は、1 つの遊技球が経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合には、棒状部材 1 1 1 d が回転せず、複数の遊技球が同時または 0.5 秒以内に経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合には、棒状部材 1 1 1 d が回転する重量に設定されている。

【0217】

図 1 6 (b) に示すように、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球 P B 1 が到達すると同時に、他の遊技球 P B 2 が経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合には、棒状部材 1 1 1 d は、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 の重量または衝撃によって回転し、右端が下方に変位することによって、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 を右

側の特別経路 S R に振分ける。当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 が特別経路 S R に振分けられた後は、棒状部材 1 1 1 d は、錘 1 1 5 d の重量によって回転し、元の位置に戻る。

【0218】

なお、一の遊技球 P B 1 と他の遊技球 P B 2 が到達するタイミングが同時でなくても、経路振分機構 1 1 0 d によって当該一の遊技球 P B 1 が通常経路 N R に振分けられるよりも前に、他の遊技球 P B 2 が経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合には、棒状部材 1 1 1 d は、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 の重量または衝撃によって回転し、右端が下方に変位することによって、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 を右側の特別経路 S R に振分ける。なお、本実施形態では、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球 P B 1 が到達し、当該一の遊技球 P B 1 が通常経路 N R に振分けられるまでに要する時間は、0.5 秒である。この 0.5 秒という時間は、経路振分機構 1 1 0 d の形状や錘 1 1 5 d の重量等を変更することによって適宜変更することができる。

10

【0219】

一方、図 1 6 (c) に示すように、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 d に到達しなかった場合には、経路振分機構 1 1 0 d は、一の遊技球 P B 1 の重量または衝撃のみでは回転せず、当該一の遊技球 P B 1 を左側の通常経路 N R に振分ける。一の遊技球 P B 1 が右側の入球検出センサー 1 0 4 b を通過して経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合も同様である。

【0220】

20

このように、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 d に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路 S R に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 d に一の遊技球が到達してから 0.5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 d に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【0221】

さらに、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 d に同時または 0.5 秒以内に複数の遊技球が到達した場合に、当該複数の遊技球を特別経路 S R に振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成（第 7 実施形態）に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

30

【0222】

さらに、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 d は、回転軸 1 1 3 d を中心とした回転によって変位することができるので、経路振分機構の本体が可撓性によって変形して（撓んで）変位する構成と比較して、耐久性を向上させることができる。

【0223】

E. 第 5 実施形態：

図 1 7 は、第 5 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構 1 1 0 e の構成および挙動を示す説明図である。この図 1 7 に示した例では、特別経路 S R は、第 1 実施形態と同様に、第 1 特別経路 S R 1 と、第 2 特別経路 S R 2 とによって構成されている。

40

【0224】

図 1 7 (a) に示すように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 e は、第 1 振分部材 1 1 1 e と、第 2 振分部材 1 1 2 e とを備えている。第 1 振分部材 1 1 1 e は、左端が固定された棒状の部材であって、遊技球の重量または衝撃によって撓み、右端が下方に変位することが可能な可撓性部材によって構成されている。第 2 振分部材 1 1 2 e は、右端が固定された棒状の部材であって、遊技球の重量または衝撃によって撓み、左端が下方に変位することが可能な可撓性部材によって構成されている。本実施形態では、第 1 振分部材 1 1 1 e および第 2 振分部材 1 1 2 e は、可撓性を有する棒状のゴム部材によって構成されて

50

いる。

【0225】

また、本実施形態では、第1振分部材111eの右端には、拡大部材113eが設けられており、第2振分部材112eの左端には、拡大部材114eが設けられている。なお、拡大部材113eは、第1振分部材111eの一部として構成されていてもよく、また、省略してもよい。同様に、拡大部材114eは、第2振分部材112eの一部として構成されていてもよく、また、省略してもよい。

【0226】

図17(b)に示すように、第1振分部材111eに一の遊技球PB1が到達すると同時に、他の遊技球PB2が第2振分部材112eに到達した場合には、第1振分部材111eは、当該一の遊技球PB1の重量または衝撃によって撓んで右端が下方に変位し、第2振分部材112eは、当該他の遊技球PB2の重量または衝撃によって撓んで左端が下方に変位する。

10

【0227】

すると、変位した第1振分部材111eの右端の拡大部材113eと、変位した第2振分部材112eの左端の拡大部材114eとが干渉することによって、通常経路NRが閉鎖され、当該一の遊技球PB1および他の遊技球PB2が通常経路NRに振分けられるのが抑制される。

【0228】

そして、第1振分部材111eは、当該一の遊技球PB1を第1特別経路SR1に振分け、第2振分部材112eは、当該他の遊技球PB2を第2特別経路SR2に振分ける。当該一の遊技球PB1および他の遊技球PB2がそれぞれ第1特別経路SR1および第2特別経路SR2に振分けられた後は、第1振分部材111eおよび第2振分部材112eは、弾性力によって元の形状に戻る。

20

【0229】

なお、一の遊技球PB1と他の遊技球PB2が到達するタイミングが同時でなくても、一の遊技球PB1が第1振分部材111eに到達した後に他の遊技球PB2が第2振分部材112eに到達して、変位した第1振分部材111eの右端の拡大部材113eと、変位した第2振分部材112eの左端の拡大部材114eとが干渉する場合には、通常経路NRが閉鎖され、第1振分部材111eは、当該一の遊技球PB1を第1特別経路SR1に振分け、第2振分部材112eは、当該他の遊技球PB2を第2特別経路SR2に振分ける。第2振分部材112eに一の遊技球PB1が到達した後に他の遊技球PB2が第1振分部材111eに到達して、変位した第1振分部材111eの右端の拡大部材113eと、変位した第2振分部材112eの左端の拡大部材114eとが干渉する場合についても同様である。

30

【0230】

なお、本実施形態では、一の遊技球PB1が第1振分部材111eに到達してから0.5秒以内に他の遊技球PB2が第2振分部材112eに到達すれば、変位した第1振分部材111eの右端の拡大部材113eと、変位した第2振分部材112eの左端の拡大部材114eとが干渉する。この0.5秒という時間は、第1振分部材111eおよび第2振分部材112eの弾性力や、先端の拡大部材113e、114eの形状等を変更することによって適宜変更することができる。例えば、拡大部材113e、114eの形状を大きくすれば、この0.5秒という時間よりも長い時間に設定することができる。

40

【0231】

一方、図17(c)に示すように、第1振分部材111eに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が第2振分部材112eに到達しなかった場合には、第1振分部材111eは、当該一の遊技球PB1の重量または衝撃によって撓んで右端が下方に変位する。しかし、第2振分部材112eは撓んでいないため、第1振分部材111eの右端の拡大部材113eは、第2振分部材112eの左端の拡大部材114eと干渉せず、通常経路NRを閉鎖しない。この結果、第1振分部材111eは、当該一の遊技

50

球 P B 1 を通常経路 N R に振分ける。第 2 振分部材 1 1 2 e に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が第 1 振分部材 1 1 1 e に到達しなかった場合においても同様である。

【 0 2 3 2 】

このように、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 e に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 e に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 e に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路 S R に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構 1 1 0 e に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 e に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 e に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

10

【 0 2 3 3 】

さらに、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 e に同時または 0 . 5 秒以内に複数の遊技球が到達した場合に、当該複数の遊技球を特別経路 S R に振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成（第 7 実施形態）に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【 0 2 3 4 】

F . 第 6 実施形態 :

図 1 8 は、第 6 実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構 1 1 0 f の構成および挙動を示す説明図である。この図 1 8 に示した例では、特別経路 S R は、第 1 実施形態と同様に、第 1 特別経路 S R 1 と、第 2 特別経路 S R 2 とによって構成されている。

20

【 0 2 3 5 】

図 1 8 (a) に示すように、本実施形態の経路振分機構 1 1 0 f は、第 1 振分部材 1 1 1 f と、第 2 振分部材 1 1 2 f とを備えている。第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該第 1 振分部材 1 1 1 f を回転可能な状態で支持する第 1 回転軸 1 1 3 f を備え、第 1 回転軸 1 1 3 f を中心とした回転によって右端が変位可能である。第 1 振分部材 1 1 1 f の第 1 回転軸 1 1 3 f よりも左側には、第 1 振分部材 1 1 1 f を元の回転位置に戻すための錘 1 1 5 f が設けられている。錘 1 1 5 f の近傍には、第 1 振分部材 1 1 1 f の回転範囲を規制する規制部材 1 1 9 f 1 が設けられている。

30

【 0 2 3 6 】

第 2 振分部材 1 1 2 f は、当該第 2 振分部材 1 1 2 f を回転可能な状態で支持する第 2 回転軸 1 1 4 f を備え、第 2 回転軸 1 1 4 f を中心とした回転によって左端が変位可能である。第 2 振分部材 1 1 2 f の第 2 回転軸 1 1 4 f よりも右側には、第 2 振分部材 1 1 2 f を元の回転位置に戻すための錘 1 1 6 f が設けられている。錘 1 1 6 f の近傍には、第 2 振分部材 1 1 2 f の回転範囲を規制する規制部材 1 1 9 f 2 が設けられている。

【 0 2 3 7 】

また、本実施形態では、第 1 振分部材 1 1 1 f の右端には、拡大部材 1 1 7 f が設けられており、第 2 振分部材 1 1 2 e の左端には、拡大部材 1 1 8 f が設けられている。なお、拡大部材 1 1 7 f は、第 1 振分部材 1 1 1 f と一体の部材として構成されていてもよく、また、省略してもよい。同様に、拡大部材 1 1 8 f は、第 2 振分部材 1 1 2 f と一体の部材として構成されていてもよく、また、省略してもよい。

40

【 0 2 3 8 】

図 1 8 (b) に示すように、第 1 振分部材 1 1 1 f に一の遊技球 P B 1 が到達すると同時に、他の遊技球 P B 2 が第 2 振分部材 1 1 2 f に到達した場合には、第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該一の遊技球 P B 1 の重量または衝撃によって回転して右端が下方に変位し、第 2 振分部材 1 1 2 f は、当該他の遊技球 P B 2 の重量または衝撃によって回転して左端が下方に変位する。

【 0 2 3 9 】

すると、変位した第 1 振分部材 1 1 1 f の右端の拡大部材 1 1 7 f と、変位した第 2 振

50

分部材 1 1 2 f の左端の拡大部材 1 1 8 f とが干渉することによって、通常経路 N R が閉鎖され、当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 が通常経路 N R に振分けられるのが抑制される。

【 0 2 4 0 】

そして、第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該一の遊技球 P B 1 を第 1 特別経路 S R 1 に振分け、第 2 振分部材 1 1 2 f は、当該他の遊技球 P B 2 を第 2 特別経路 S R 2 に振分ける。当該一の遊技球 P B 1 および他の遊技球 P B 2 がそれぞれ第 1 特別経路 S R 1 および第 2 特別経路 S R 2 に振分けられた後は、第 1 振分部材 1 1 1 f および第 2 振分部材 1 1 2 f は、錘 1 1 5 f および錘 1 1 6 f によって元の回転位置に戻る。

【 0 2 4 1 】

なお、一の遊技球 P B 1 と他の遊技球 P B 2 が到達するタイミングが同時でなくても、一の遊技球 P B 1 が第 1 振分部材 1 1 1 f に到達した後に他の遊技球 P B 2 が第 2 振分部材 1 1 2 f に到達して、変位した第 1 振分部材 1 1 1 f の右端の拡大部材 1 1 7 f と、変位した第 2 振分部材 1 1 2 f の左端の拡大部材 1 1 8 f とが干渉する場合には、通常経路 N R が閉鎖され、第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該一の遊技球 P B 1 を第 1 特別経路 S R 1 に振分け、第 2 振分部材 1 1 2 f は、当該他の遊技球 P B 2 を第 2 特別経路 S R 2 に振分ける。第 2 振分部材 1 1 2 f に一の遊技球 P B 1 が到達した後に他の遊技球 P B 2 が第 1 振分部材 1 1 1 f に到達して、変位した第 1 振分部材 1 1 1 f の右端の拡大部材 1 1 7 f と、変位した第 2 振分部材 1 1 2 f の左端の拡大部材 1 1 8 f とが干渉する場合についても同様である。

【 0 2 4 2 】

なお、本実施形態では、一の遊技球 P B 1 が第 1 振分部材 1 1 1 f に到達してから 0 . 5 秒以内に他の遊技球 P B 2 が第 2 振分部材 1 1 2 f に到達すれば、変位した第 1 振分部材 1 1 1 f の右端の拡大部材 1 1 7 f と、変位した第 2 振分部材 1 1 2 f の左端の拡大部材 1 1 8 f とが干渉する。この 0 . 5 秒という時間は、第 1 振分部材 1 1 1 f および第 2 振分部材 1 1 2 f の形状や、第 1 回転軸 1 1 3 f および第 2 回転軸 1 1 4 f の回転抵抗、錘 1 1 5 f および錘 1 1 6 f の重量、先端の拡大部材 1 1 7 f , 1 1 8 f の形状等を変更することによって適宜変更することができる。例えば、拡大部材 1 1 3 e , 1 1 4 e の形状を大きくすれば、この 0 . 5 秒という時間よりも長い時間に設定することができる。

【 0 2 4 3 】

一方、図 1 8 (c) に示すように、第 1 振分部材 1 1 1 f に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が第 2 振分部材 1 1 2 f に到達しなかった場合には、第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該一の遊技球 P B 1 の重量または衝撃によって回転して右端が下方に変位する。しかし、第 2 振分部材 1 1 2 f は回転していないため、第 1 振分部材 1 1 1 f の右端の拡大部材 1 1 7 f は、第 2 振分部材 1 1 2 f の左端の拡大部材 1 1 8 f と干渉せず、通常経路 N R を閉鎖しない。この結果、第 1 振分部材 1 1 1 f は、当該一の遊技球 P B 1 を通常経路 N R に振分ける。第 2 振分部材 1 1 2 f に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が第 1 振分部材 1 1 1 f に到達しなかった場合においても同様である。

【 0 2 4 4 】

このように、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 f に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 f に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 f に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路 S R に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構 1 1 0 f に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 f に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 f に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【 0 2 4 5 】

さらに、本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 f に同時または 0 . 5 秒以内に複数

10

20

30

40

50

の遊技球が到達した場合に、当該複数の遊技球を特別経路SRに振分ける機能を、後述する重量センサーやアクチュエーターを用いて実現する構成（第7実施形態）に比べて、簡易な構成によって実現することができる。

【0246】

さらに、本実施形態によれば、第1振分部材111fおよび第2振分部材112fは、それぞれ回転軸113f、114fを中心とした回転によって変位することができるので、振分部材自身が変形して（撓んで）変位する構成と比較して、耐久性を向上させることができる。

【0247】

G．第7実施形態：

図19は、第7実施形態のパチンコ機が備える経路振分機構110gの構成および挙動を示す説明図である。この図19に示した例では、特別経路SRは、経路振分機構110gの右側に設けられており、通常経路NRは、経路振分機構110gの左側に設けられている。

【0248】

本実施形態の経路振分機構110gは、到達した遊技球を一時的に貯留する貯留部112gと、貯留部112gに一時的に貯留されている遊技球の重量を測定する重量センサー114gと、貯留部112gを右側または左側に傾けるアクチュエーター116gとを備えている。そして、主制御装置60のMPU62は、重量センサー114gからの信号に基づいてアクチュエーター116gを制御する。

【0249】

MPU62は、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達するのと同時に、または、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球PB2が経路振分機構110gの貯留部112gに到達したか否かを、重量センサー114gからの信号に基づいて判定する。

【0250】

より具体的には、MPU62は、一の遊技球PB1が貯留部112gに到達したことを重量センサー114gからの信号に基づいて把握するとともにタイマーを起動する。そして、MPU62は、0.5秒経過後に重量センサー114gから取得した重量の値が所定値以上である場合には、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達するのと同時に、または、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球PB2が経路振分機構110gの貯留部112gに到達したと判定する。一方、0.5秒経過後に重量センサー114gから取得した重量の値が所定値未満である場合には、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110gの貯留部112gに到達しなかったと判定する。本実施形態では、この閾値となる所定値は、遊技球の1.5個分の重量に設定されている。

【0251】

図19(b)に示すように、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達するのと同時に、または、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球PB2が経路振分機構110gの貯留部112gに到達したと判定した場合には、MPU62は、アクチュエーター116gを駆動して貯留部112gを右側に傾け、当該一の遊技球PB1および他の遊技球PB2を特別経路SRに振分ける。

【0252】

一方、図19(c)に示すように、経路振分機構110gの貯留部112gに一の遊技球PB1が到達してから0.5秒以内に、他の遊技球が経路振分機構110gの貯留部112gに到達しなかったと判定した場合には、MPU62は、アクチュエーター116gを駆動して貯留部112gを左側に傾け、当該一の遊技球PB1を通常経路NRに振分ける。

10

20

30

40

50

【 0 2 5 3 】

本実施形態によれば、経路振分機構 1 1 0 g に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構 1 1 0 g に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 g に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も特別経路 S R に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。したがって、経路振分機構 1 1 0 g に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分機構 1 1 0 g に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 g に到達して欲しいといった強い期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【 0 2 5 4 】

なお、M P U 6 2 は、経路振分機構 1 1 0 g の貯留部 1 1 2 g に一の遊技球 P B 1 が到達するのと同時に、または、経路振分機構 1 1 0 g の貯留部 1 1 2 g に一の遊技球 P B 1 が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球 P B 2 が経路振分機構 1 1 0 の貯留部 1 1 2 g に到達したか否かを、重量センサー 1 1 4 g からの信号の代わりに、入球検出センサー 1 0 4 a , 1 0 4 b からの信号に基づいて判定してもよい。この場合には、重量センサー 1 1 4 g を省略することができる。

【 0 2 5 5 】

H . 第 8 実施形態 :

図 2 0 は、第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 が備える遊技盤 3 0 の正面図である。図 2 に示した第 1 実施形態との違いは、2 つの第 1 始動口 3 3 の上流の位置に、遊技球が入球可能な第 1 遊技球機構 2 0 0 がそれぞれ設けられている点である。

【 0 2 5 6 】

第 1 遊技球機構 2 0 0 は、遊技球が入球可能な入球部 2 0 1 と、入球した遊技球が出球する出球部 2 0 3 とを備えている。本実施形態では、第 1 遊技球機構 2 0 0 は、出球部 2 0 3 から出球した遊技球が第 1 始動口 3 3 に入球する位置に設けられている。入球部 2 0 1 と出球部 2 0 3 との間には、出球部 2 0 3 から出球する遊技球の時間的間隔を調整する調整機構 2 1 0 が設けられている。

【 0 2 5 7 】

以下では、左側の第 1 始動口 3 3 の上流側に設けられた第 1 遊技球機構 2 0 0 の構成や挙動について説明し、右側の第 1 始動口 3 3 の上流側に設けられた第 1 遊技球機構 2 0 0 の構成や挙動についての説明は省略するが、右側の第 1 始動口 3 3 の上流側に設けられた第 1 遊技球機構 2 0 0 の構成や挙動は、左右が反転している点を除き、左側の第 1 始動口 3 3 の上流側に設けられた第 1 遊技球機構 2 0 0 の構成や挙動と同じである。

【 0 2 5 8 】

図 2 1 は、第 1 遊技球機構 2 0 0 の構成を示す説明図である。第 1 遊技球機構 2 0 0 の調整機構 2 1 0 は、入球部 2 0 1 に入球した遊技球を案内する経路である第 1 案内路 2 1 1 と、入球部 2 0 1 に入球した遊技球を案内する経路である第 2 案内路 2 1 2 と、入球部 2 0 1 に入球した遊技球を第 1 案内路 2 1 1 および第 2 案内路 2 1 2 のいずれか一方に振分ける振分機構 2 1 4 と、振分機構 2 1 4 よりも下流において第 1 案内路 2 1 1 と第 2 案内路 2 1 2 とが合流した経路であって、遊技球を出球部 2 0 3 に案内する合流案内路 2 1 6 とを備えている。

【 0 2 5 9 】

本実施形態では、第 2 案内路 2 1 2 の経路長は、第 1 案内路 2 1 1 の経路長よりも長くなっている。また、本実施形態では、第 1 遊技球機構 2 0 0 の内部における遊技球の挙動が遊技者に視認可能となるように、入球部 2 0 1 から出球部 2 0 3 に至るまでの案内路は、透明の樹脂によって形成されている。

【 0 2 6 0 】

振分機構 2 1 4 は、第 1 片 2 1 4 a と第 2 片 2 1 4 b とが L 字型に構成された回転部材 2 1 4 c と、当該回転部材 2 1 4 c を回転可能な状態で支持する回転軸 2 1 4 d と、回転した回転部材 2 1 4 c を元の位置に復位させるバネ機構 (図示省略) とを備えている。

【 0 2 6 1 】

図 2 2 は、第 1 遊技球機構 2 0 0 に入球した遊技球の挙動を示す説明図である。図 2 2 (a) に示すように、一の遊技球 P B 1 が入球部 2 0 1 に入球し、当該一の遊技球 P B 1 が振分機構 2 1 4 に到達すると、第 1 片 2 1 4 a が当該一の遊技球 P B 1 によって下方に押され、回転部材 2 1 4 c は、図 2 2 (b) に示すように、回転軸 2 1 4 d を中心として時計回りに約 9 0 度回転する。この結果、当該一の遊技球 P B 1 は、第 1 案内路 2 1 1 に振分けられる。振分機構 2 1 4 が時計回りに約 9 0 度回転した状態では、第 2 片 2 1 4 b が第 1 案内路 2 1 1 への入口を封鎖した状態となる。

【 0 2 6 2 】

図 2 2 (c) に示すように、当該一の遊技球 P B 1 が第 1 片 2 1 4 a の長さ分よりも下方に移動（落下）すると、回転部材 2 1 4 c は、バネ機構によって回転軸 2 1 4 d を中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。回転部材 2 1 4 c が元の位置に復位した後に、他の遊技球が振分機構 2 1 4 に到達した場合には、上述した一の遊技球 P B 1 が振分機構 2 1 4 に到達した場合と同様に、当該他の遊技球は、第 1 案内路 2 1 1 に振分けられる。

【 0 2 6 3 】

一方、図 2 2 (d) に示すように、回転部材 2 1 4 c が元の位置に復位する前、すなわち、第 2 片 2 1 4 b が第 1 案内路 2 1 1 への入口を封鎖している期間中に、他の遊技球 P B 2 が振分機構 2 1 4 に到達した場合には、当該他の遊技球 P B 2 は、第 2 片 2 1 4 b によって第 2 案内路 2 1 2 に振分けられる。当該他の遊技球 P B 2 が第 2 案内路 2 1 2 に振分けられた後は、回転部材 2 1 4 c は、バネ機構によって回転軸 2 1 4 d を中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。

【 0 2 6 4 】

本実施形態の振分機構 2 1 4 は、上述した構成を備えることによって、当該振分機構 2 1 4 に到達した一の遊技球を第 1 案内路 2 1 1 に振分けるとともに、当該一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に他の遊技球が当該振分機構 2 1 4 に到達した場合には、当該他の遊技球を第 2 案内路 2 1 2 に振分けことになる。一方、一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒経過後に他の遊技球が当該振分機構 2 1 4 に到達した場合には、当該他の遊技球を第 1 案内路 2 1 1 に振分けことになる。なお、この 0 . 5 秒という時間は、回転部材 2 1 4 c の形状や、バネ機構のバネの弾性力を変更することによって、適宜変更することができる。

【 0 2 6 5 】

ここで、本実施形態では、上述したように、第 2 案内路 2 1 2 の経路長は、第 1 案内路 2 1 1 の経路長よりも長くなっている。このため、当該他の遊技球が入球部 2 0 1 に入球してから第 2 案内路 2 1 2 を経由して出球部 2 0 3 から出球するまでに要する平均時間 T_{a2} は、当該一の遊技球が入球部 2 0 1 に入球してから第 1 案内路 2 1 1 を経由して出球部 2 0 3 から出球するまでに要する平均時間 T_{a1} よりも長くなっている。

【 0 2 6 6 】

したがって、本実施形態では、入球部 2 0 1 に一の遊技球が入球してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が入球部 2 0 1 に入球した場合には、当該一の遊技球の入球部 2 0 1 への入球から、当該他の遊技球の入球部 2 0 1 への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部 2 0 3 からの出球から、当該他の遊技球の出球部 2 0 3 からの出球までの時間的間隔の方が大きくなるように調整される。

【 0 2 6 7 】

一方、入球部 2 0 1 に一の遊技球が入球してから 0 . 5 秒経過後に他の遊技球が入球部 2 0 1 に入球した場合には、調整機構 2 1 0 による上述した調整が行なわれない。換言すれば、入球部 2 0 1 に一の遊技球が入球してから 0 . 5 秒経過後に他の遊技球が入球部 2 0 1 に入球した場合には、当該一の遊技球の出球部 2 0 3 からの出球から、当該他の遊技球の出球部 2 0 3 からの出球までの時間的間隔は、当該一の遊技球の入球部 2 0 1 への入球から、当該他の遊技球の入球部 2 0 1 への入球までの時間的間隔と同じとなる。

【0268】

ここで、第1始動口33への遊技球の入球は、上述したように、センター役物100の羽根部材102a、102bの開放の契機として設定されているとともに、遊技球の入球の保留個数には上限（本実施形態では4個）が設定されている。保留個数が上限の4個に達している期間中に遊技球が第1始動口33に入球しても、当該入球は無効となる。このため、遊技者は、第1始動口33の保留個数が上限の4個に達すると、保留が消化されるまで、遊技球の発射操作を一時的に中断する場合がある。しかし、保留個数が上限の4個に達した後に遊技球の発射操作を中断しても、遊技盤30には既にいくつかの遊技球が発射されており、保留個数が上限の4個に達した後に遊技球が第1始動口33に入球してしまう場合があり、遊技者に喪失感を与えてしまう場合がある。

10

【0269】

そこで、本実施形態では、第1遊技球機構200が、第1始動口33の上流側に設けられており、第1遊技球機構200の出球部203から出球した遊技球が、第1始動口33に入球するように構成されている。以下、第1遊技球機構200が設けられていることによる効果を説明する。なお、本実施形態のパチンコ機10の遊技者は、第1遊技球機構200の入球部201に遊技球が入球するように、操作ハンドル25を操作して、遊技球を発射させる。

【0270】

本実施形態によれば、第1遊技球機構200の入球部201に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部201に入球した場合において、例えば、第1遊技球機構200の出球部203から出球した当該一の遊技球が第1始動口33に入球し、遊技球の保留個数が上限の4個に達した場合であっても、第1遊技球機構200によって、第1遊技球機構200の出球部203から当該一の遊技球が出球してから当該他の遊技球が出球するまでの時間的間隔が大きくなるので、当該他の遊技球が出球して第1始動口33に入球するまでの間に保留が消化され、当該他の遊技球の第1始動口33への入球が有効となる可能性が高くなる。

20

【0271】

すなわち、本実施形態によれば、第1遊技球機構200の出球部203から出球した一の遊技球が第1始動口33に入球して保留個数が上限に達した場合であっても、第1遊技球機構200の出球部203から出球した他の遊技球の第1始動口33への入球が有効になる可能性があるという期待感を遊技者に与えることができ、興趣向上を図ることができる。

30

【0272】

さらに、本実施形態では、入球部201から出球部203に至るまでの案内路は、透明の樹脂によって形成されているので、案内路の内部における遊技球の挙動を遊技者に視認させることができ、遊技者に遊技球の挙動に対する期待感を与えることができる。

【0273】

図23は、第8実施形態のパチンコ機10が備えるセンター役物100の一部を模式的に示す説明図である。図3に示した第1実施形態との違いは、経路振分機構110の上流の位置に、遊技球が入球可能な第2遊技球機構300が設けられている点である。

40

【0274】

第2遊技球機構300は、遊技球が入球可能な入球部301と、入球した遊技球が出球する2つの出球部303a、303bとを備えている。本実施形態では、第2遊技球機構300は、センター役物100の開口部101a、101bから入球した遊技球が入球部301に入球する位置に設けられている。また、第2遊技球機構300は、第1出球部303aから出球した遊技球が経路振分機構110の第1振分部111に到達し、第2出球部303bから出球した遊技球が経路振分機構110の第2振分部112に到達する位置に設けられている。入球部301と出球部303a、303bとの間には、出球部303a、303bから出球する遊技球の時間的間隔を調整する調整機構310が設けられている。また、入球部301には、遊技球を検出する入球検出センサー104cが設けられて

50

いる。

【0275】

図24は、第2遊技球機構300の構成を示す説明図である。第2遊技球機構300の調整機構310は、入球部301に入球した遊技球を第1出球部303aに案内する第1案内路311と、入球部301に入球した遊技球を第2出球部303bに案内する第2案内路312と、入球部301に入球した遊技球を第1案内路311および第2案内路312のいずれか一方に振分ける振分機構314とを備えている。

【0276】

本実施形態では、第2案内路312の経路長は、第1案内路311の経路長よりも短くなっている。また、本実施形態では、第2遊技球機構300の内部における遊技球の挙動が遊技者に視認可能となるように、入球部301から出球部303a、303bに至るまでの案内路は、透明の樹脂によって形成されている。

10

【0277】

振分機構314は、第1片314aと第2片314bとがL字型に構成された回転部材314cと、当該回転部材314cを回転可能な状態で支持する回転軸314dと、回転した回転部材314cを元の位置に復位させるバネ機構(図示省略)とを備えている。

【0278】

図25は、第2遊技球機構300に入球した遊技球の挙動を示す説明図である。図25(a)に示すように、一の遊技球PB1が入球部301に入球し、当該一の遊技球PB1が振分機構314に到達すると、第1片314aが当該一の遊技球PB1によって下方に押され、回転部材314cは、図25(b)に示すように、回転軸314dを中心として時計回りに約90度回転する。この結果、当該一の遊技球PB1は、第1案内路311に振分けられる。振分機構314が時計回りに約90度回転した状態では、第2片314bが第1案内路311への入口を封鎖した状態となる。

20

【0279】

図25(c)に示すように、当該一の遊技球PB1が第1片314aの長さ分よりも下方に移動(落下)すると、回転部材314cは、バネ機構によって回転軸314dを中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。回転部材314cが元の位置に復位した後に、他の遊技球が振分機構314に到達した場合には、上述した一の遊技球PB1が振分機構314に到達した場合と同様に、当該他の遊技球は、第1案内路311に振分けられる。

30

【0280】

一方、図25(d)に示すように、回転部材314cが元の位置に復位する前、すなわち、第2片314bが第1案内路311への入口を封鎖している期間中に、他の遊技球PB2が振分機構314に到達した場合には、当該他の遊技球PB2は、第2片314bによって第2案内路312に振分けられる。当該他の遊技球PB2が第2案内路312に振分けられた後は、回転部材314cは、バネ機構によって回転軸314dを中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。

【0281】

本実施形態の振分機構314は、上述した構成を備えることによって、当該振分機構314に到達した一の遊技球を第1案内路311に振分けるとともに、当該一の遊技球が到達してから0.5秒以内に他の遊技球が当該振分機構314に到達した場合には、当該他の遊技球を第2案内路312に振分けることになる。一方、一の遊技球が到達してから0.5秒経過後に他の遊技球が当該振分機構314に到達した場合には、当該他の遊技球を第1案内路311に振分けることになる。なお、この0.5秒という時間は、回転部材314cの形状や、バネ機構のバネの弾性力を変更することによって、適宜変更することができる。

40

【0282】

したがって、入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に、他の遊技球が入球部301に入球した場合には、当該一の遊技球は、第1出球部303aから出球する

50

とともに、当該他の遊技球は、第２出球部３０３ｂから出球する。

【０２８３】

ここで、本実施形態では、上述したように、第２案内路３１２の経路長は、第１案内路３１１の経路長よりも短くなっている。このため、当該他の遊技球が入球部３０１に入球してから第２案内路３１２を経由して第２出球部３０３ｂから出球するまでに要する平均時間Ｔｂ２は、当該一の遊技球が入球部３０１に入球してから第１案内路３１１を経由して第１出球部３０３ａから出球するまでに要する平均時間Ｔｂ１よりも短くなっている。より具体的には、本実施形態では、入球部３０１に一の遊技球が入球してから０．５秒以内に他の遊技球が入球部３０１に入球した場合に、当該一の遊技球が第１出球部３０３ａから出球するタイミングと、当該他の遊技球が第２出球部３０３ｂから出球するタイミングとが同時となるように、第１案内路３１１および第２案内路３１２の経路長が設定されている。

10

【０２８４】

一方、入球部３０１に一の遊技球が入球してから０．５秒経過後に他の遊技球が入球部３０１に入球した場合には、当該一の遊技球および当該他の遊技球は、第１出球部３０３ａから出球するとともに、調整機構３１０による上述した調整が行なわれない。換言すれば、入球部３０１に一の遊技球が入球してから０．５秒経過後に他の遊技球が入球部３０１に入球した場合には、当該一の遊技球の第１出球部３０３ａからの出球から、当該他の遊技球の第１出球部３０３ａからの出球までの時間的間隔は、当該一の遊技球の入球部２０１への入球から、当該他の遊技球の入球部２０１への入球までの時間的間隔と同じとなる。

20

【０２８５】

ここで、第２遊技球機構３００が設けられていることによる効果を、上述した第１実施形態と比較して以下に説明する。

【０２８６】

上記第１実施形態では、羽根部材１０２ａ、１０２ｂの１回の開放中に、一の遊技球が左側の開口部１０１ａから入球し、他の遊技球が右側の開口部１０１ｂから入球した場合には、当該一の遊技球は左側の入球検出センサー１０４ａを通過するとともに、当該他の遊技球は右側の入球検出センサー１０４ｂを通過する。そして、当該一の遊技球は、経路振分機構１１０の第１振分部１１１に到達し、当該他の遊技球は、経路振分機構１１０の第２振分部１１２に到達する。この場合において、当該２つの遊技球が経路振分機構１１０に到達した時間的間隔が０．５秒以内である場合には、経路振分機構１１０によって、当該２つの遊技球は、遊技者にとって有利な特別経路ＳＲに振分けられることになる。

30

【０２８７】

しかしながら、上記第１実施形態では、羽根部材１０２ａ、１０２ｂの１回の開放中に、例えば、左側の開口部１０１ａから２つの遊技球が連続して入球した場合には、当該２つの遊技球は、左側の入球検出センサー１０４ａを通過するとともに、経路振分機構１１０の第１振分部１１１に連続して到達することになる。この場合には、当該２つの遊技球は、０．５秒以内の時間的間隔で連続して経路振分機構１１０に到達しているにも関わらず、経路振分機構１１０の構造上、通常経路ＮＲに振分けられることになる。

40

【０２８８】

これに対して、本実施形態では、左右の開口部１０１ａ、１０１ｂから入球した遊技球が、第２遊技球機構３００の入球部３０１に入球するように構成されているので、例えば、一方の開口部から連続して２つの遊技球が入球した場合であっても、当該２つの遊技球は、第２遊技球機構３００の入球部３０１に入球することになる。

【０２８９】

そして、第２遊技球機構３００の入球部３０１に一の遊技球が入球してから０．５秒以内に、他の遊技球が入球部３０１に入球した場合には、当該一の遊技球および当該他の遊技球は、第１出球部３０３ａおよび第２出球部３０３ｂから同時に同時に出球するので、当該一の遊技球および当該他の遊技球は、経路振分機構１１０の第１振分部１１１および第２振

50

分部 1 1 2 に同時に到達することになる。

【 0 2 9 0 】

上述したように、経路振分機構 1 1 0 の第 1 振分部 1 1 1 に一の遊技球が到達すると同時に、他の遊技球が第 2 振分部 1 1 2 に到達すると、当該一の遊技球および当該他の遊技球は、遊技者にとって有利な特別経路 S R に振分けられる。

【 0 2 9 1 】

したがって、本実施形態によれば、センター役物 1 0 0 の一方の開口部から複数の遊技球が連続して入球した場合であっても、当該複数の遊技球が特別経路 S R に振分けられる可能性を向上させることができ、遊技者の期待感を向上させることができる。

【 0 2 9 2 】

さらに、本実施形態では、入球部 3 0 1 から出球部 3 0 3 a、3 0 3 b に至るまでの経路は、透明の樹脂によって形成されているので、案内路の内部における遊技球の挙動を遊技者に視認させることができ、遊技者に遊技球の挙動に対する期待感を与えることができる。

【 0 2 9 3 】

また、本実施形態では、入球検出センサー 1 0 4 c によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が 0 . 5 秒以下である場合には、M P U 6 2 は、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6、表示装置 9 1 に、遊技者にとって有利な状況となる可能性のあることを示唆する演出を実行させる。したがって、遊技球が特別経路 S R に振分けられる可能性のあることを遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【 0 2 9 4 】

図 2 6 は、第 1 遊技球機構の他の一例の構成を示す説明図である。第 1 遊技球機構 2 2 0 は、遊技球が入球可能な入球部 2 2 1 と、入球した遊技球が出球する出球部 2 2 3 と、入球部 2 2 1 に入球した遊技球を出球部 2 2 3 に案内する案内路 2 2 4 と、出球部 2 2 3 から出球する遊技球の時間的間隔を調整する調整機構 2 3 0 とを備えることにより、図 2 1 に示した第 1 遊技球機構 2 0 0 と同様の機能を有している。すなわち、第 1 遊技球機構 2 2 0 は、入球部 2 2 1 に一の遊技球が入球してから 0 . 5 秒以内に他の遊技球が入球部 2 2 1 に入球した場合には、当該一の遊技球の入球部 2 2 1 への入球から、当該他の遊技球の入球部 2 2 1 への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部 2 2 3 からの出球から、当該他の遊技球の出球部 2 2 3 からの出球までの時間的間隔の方が大きくなるように調整する機能を有している。

【 0 2 9 5 】

第 1 遊技球機構 2 2 0 の調整機構 2 3 0 は、第 1 片 2 3 1 及び第 2 片 2 3 2 によって構成された回転部材 2 3 3 と、第 1 片 2 3 1 と第 2 片 2 3 2 との間に設けられ、回転部材 2 3 3 を回転可能な状態で支持する回転軸 2 3 4 と、第 2 片 2 3 2 に取り付けられた波状の波状部 2 3 5 とを備えている。本実施形態では、第 2 片 2 3 2 は、第 1 片 2 3 1 よりも長く構成されている。

【 0 2 9 6 】

図 2 7 は、第 1 遊技球機構 2 2 0 に遊技球が入球した場合における調整機構 2 3 0 の挙動を示す説明図である。図 2 7 (a) に示すように、一の遊技球 P B 1 が入球部 2 2 1 に入球し、当該一の遊技球 P B 1 が回転部材 2 3 3 の第 1 片 2 3 1 に到達すると、第 1 片 2 3 1 が当該一の遊技球 P B 1 によって下方に押され、回転部材 2 3 3 は、図 2 7 (b) に示すように、回転軸 2 3 4 を中心として時計回りに約 1 5 度回転する。この結果、第 2 片 2 3 2 に取り付けられた波状部 2 3 5 が案内路 2 2 4 の内部に迫り出し、案内路 2 2 4 の通路幅が狭められた状態となる。

【 0 2 9 7 】

図 2 7 (c) に示すように、当該一の遊技球 P B 1 が第 1 片 2 3 1 の長さ分よりも下方に移動（落下）すると、回転部材 2 3 3 は、第 2 片 2 3 2 及び波状部 2 3 5 の自重によって回転軸 2 3 4 を中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。回転部材 2 3 3

10

20

30

40

50

が元の位置に復位した後に、他の遊技球が第1片231に到達した場合には、上述した一の遊技球PB1が第1片231に到達した場合と同様となる。なお、本実施形態では、波状部235が案内路224の内部に迫り出した状態から回転部材233が元の位置に復位するまでに要する時間は、遊技球が第1片231に到達してから波状部235が案内路224の内部に迫り出した状態になるまでに要する時間よりも長くなるように構成されている。

【0298】

一方、図27(d)に示すように、回転部材214cが元の位置に復位する前、すなわち、波状部235が案内路224の内部に迫り出し、案内路224の通路幅が狭められた状態となっている期間中に、他の遊技球PB2が調整機構230に到達した場合には、当該他の遊技球PB2は、波状部235に接触し、左右に振動しながら落下することになる。このため、当該他の遊技球の落下速度が低下し、入球部221から出球部223に至るまでの時間が長くなる。当該他の遊技球PB2が第1片231の長さ分よりも下方に移動(落下)した後は、回転部材233は、第2片232及び波状部235の自重によって回転軸234を中心として反時計回りに回転し、元の位置に復位する。

【0299】

以上説明したように、第1遊技球機構220によれば、入球部221に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部221に入球した場合には、当該一の遊技球の入球部221への入球から、当該他の遊技球の入球部221への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部223からの出球から、当該他の遊技球の出球部223からの出球までの時間的間隔の方が大きくなるように調整される。なお、この0.5秒という時間は、回転部材233の形状等を変更することによって、適宜変更することができる。

【0300】

一方、入球部221に一の遊技球が入球してから0.5秒経過後に他の遊技球が入球部221に入球した場合には、調整機構230による上述した調整が行なわれない。換言すれば、入球部221に一の遊技球が入球してから0.5秒経過後に他の遊技球が入球部221に入球した場合には、当該一の遊技球の出球部223からの出球から、当該他の遊技球の出球部223からの出球までの時間的間隔は、当該一の遊技球の入球部221への入球から、当該他の遊技球の入球部221への入球までの時間的間隔と同じとなる。

【0301】

このように、第1遊技球機構200の他の一例である第1遊技球機構220によっても、第1遊技球機構220の出球部223から出球した一の遊技球が第1始動口33に入球して保留個数が上限に達した場合に、第1遊技球機構220の出球部223から出球した他の遊技球の第1始動口33への入球が有効になる可能性があるという期待感を遊技者に与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【0302】

なお、波状部235は、磁性を帯びた部材によって構成されていてもよい。このようにすれば、波状部235が案内路224の内部に迫り出した状態において遊技球が波状部235の前を通過すると、波状部235と遊技球とが磁力によって引き合い、波状部235の元の位置への復位が抑制され、波状部235が案内路224の内部に迫り出した状態の期間が長くなる。この結果、遊技球の落下速度をさらに低下させることができ、遊技球が出球部223に至るまでに要する時間をさらに長くすることができる。なお、遊技球の挙動によって波状部235等の可動役物の挙動が変化し、さらに、当該可動役物の挙動の変化によって、遊技球の挙動が変化する構成であれば、他の構成を採用してもよい。

【0303】

I. 変形例：

なお、本発明は上記の実施形態に限られるものではなく、その要旨を逸脱しない範囲において種々の態様において実施することが可能であり、例えば次のような変形も可能である。

【0304】

I 1 . 変形例 1 :

上記実施形態では、特別経路 S R、通常経路 N R、および、経路振分機構 1 1 0 は、センター役物 1 0 0 の内部に設けられてるが、特別経路 S R、通常経路 N R、および、経路振分機構 1 1 0 は、センター役物 1 0 0 の内部の役物内遊技領域 P A 2 に限らず、遊技球が流下する遊技領域 P A のいずれかの箇所に設けられていればよい。例えば、特別経路 S R、通常経路 N R、および、経路振分機構 1 1 0 は、センター役物を有さないタイプのパチンコ機に搭載されていてもよい。このようにしても、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0305】

I 2 . 変形例 2 :

上記実施形態では、センター役物 1 0 0 は、2 つの開口部 1 0 1 a , 1 0 1 b を備え、当該 2 つの開口部 1 0 1 a , 1 0 1 b をそれぞれ開閉する 2 つの羽根部材 1 0 2 a , 1 0 2 b を備えるが、センター役物 1 0 0 が備える開口部および羽根部材は、それぞれ 1 つずつであってもよく、3 つ以上であってもよい。

【0306】

I 3 . 変形例 3 :

上記実施形態では、センター役物 1 0 0 の開口部 1 0 1 a , 1 0 1 b は、センター役物 1 0 0 の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、経路振分機構 1 1 0 は、センター役物 1 0 0 の左右の略中央位置に設けられているが、センター役物 1 0 0 の開口部 1 0 1 a , 1 0 1 b や、経路振分機構 1 1 0 は、これらの位置に限定されず、他の位置に設けられていてもよい。

【0307】

I 4 . 変形例 4 :

上記実施形態では、特別経路 S R は、通常経路 N R よりも遊技者にとって有利な経路として設定されているが、特別経路 S R は、通常経路 N R よりも遊技者にとって不利な経路として設定されていてもよい。この場合には、経路振分機構 1 1 0 に一の遊技球が到達してから 0 . 5 秒以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。このように、経路振分機構 1 1 0 を備えるパチンコ機 1 0 によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0308】

I 5 . 変形例 5 :

上記実施形態では、パチンコ機 1 0 は、第 1 遅延機構 D 1 を備えることによって、第 1 の検出時間が第 2 の検出時間よりも長くなるように構成されているが、特別な遅延機構を備えることなく、第 1 の検出時間が第 2 の検出時間よりも長くなるように構成されていてもよい。同様に、上記実施形態では、パチンコ機 1 0 は、第 2 遅延機構 D 2 を備えることによって、第 2 の検出時間が第 3 の検出時間よりも長くなるように構成されているが、特別な遅延機構を備えることなく、第 2 の検出時間が第 3 の検出時間よりも長くなるように構成されていてもよい。

【0309】

I 6 . 変形例 6 :

上記実施形態では、第 1 の検出時間、第 2 の検出時間、および第 3 の検出時間を算出する場合の基準位置として、確定入球口 V H の位置を採用しているが、遊技球が射出される遊技領域 P A における他の位置を基準位置として採用してもよい。例えば、センター役物 1 0 0 の開口部 1 0 1 a , 1 0 1 b の位置を基準位置として採用してもよい。

【0310】

I 7 . 変形例 7 :

上記実施形態では、第 1 特典振分機構 1 4 0 の第 1 特典入球口 V H 1 は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されているが、第 1 特典

10

20

30

40

50

入球口 V H 1 は、複数の遊技球が連続して入球可能なように構成されていてもよい。同様に、上記実施形態では、第 2 特典振分機構 1 6 0 の第 2 特典入球口 V H 2 は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されているが、第 2 特典入球口 V H 2 は、複数の遊技球が連続して入球可能なように構成されていてもよい。

【 0 3 1 1 】

I 8 . 変形例 8 :

上記実施形態において、1つの特典振分機構に、3つの特定領域にそれぞれ対応した3つの特典入球口が設けられている構成を採用してもよい。また、特典入球口および特定領域の数(種別)は、3つに限らず、例えば、1つや2つであってもよく、4つ以上であってもよい。また、特定領域が1つだけ設けられている構成を採用し、遊技球が当該特定領域を通過したことを契機として、移行する特別遊技状態の種別を内部抽選によって決定する構成を採用してもよい。

10

【 0 3 1 2 】

I 9 . 変形例 9 :

上記実施形態において、経路振分機構 1 1 0 に一の遊技球が到達すると同時に、または、経路振分機構 1 1 0 に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 に到達した場合に、当該一の遊技球および他の遊技球が振分けられる経路を、特別経路 S R (第 1 の経路)と定義し、一方、経路振分機構 1 1 0 に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分機構 1 1 0 に到達しなかった場合に、当該一の遊技球が振分けられる経路を通常経路 N R (第 2 の経路)と定義してもよい。

20

【 0 3 1 3 】

I 1 0 . 変形例 1 0 :

上記実施形態において、入球検出センサー 1 0 4 a と入球検出センサー 1 0 4 b との間に、隔壁が設けられていてもよい。このようにすれば、左側の開口部 1 0 1 a から入球した遊技球は確実に左側の入球検出センサー 1 0 4 a に入球するようになり、右側の開口部 1 0 1 b から入球した遊技球は確実に右側の入球検出センサー 1 0 4 b に入球するようになる。

【 0 3 1 4 】

また、隔壁が経路振分機構 1 1 0 側に延びた形状であれば、入球検出センサー 1 0 4 a から入球した遊技球は、確実に経路振分機構 1 1 0 の第 1 振分部 1 1 1 に到達し、入球検出センサー 1 0 4 b から入球した遊技球は、確実に経路振分機構 1 1 0 の第 2 振分部 1 1 2 に到達するようになる。このような構成によれば、遊技球が特別経路 S R に振分けられる可能性を向上させることができ、遊技の注目度を向上させることができる。

30

【 0 3 1 5 】

I 1 1 . 変形例 1 1 :

上記実施形態では、左側の案内路 1 0 6 a と右側の案内路 1 0 6 b は、左右対称の構造であるが、左側の案内路 1 0 6 a と右側の案内路 1 0 6 b の傾斜や長さが異なってもよい。例えば、上記第 3 実施形態および第 4 実施形態において、右側の案内路 1 0 6 b の傾斜を大きくし、入球検出センサー 1 0 4 b の位置を経路振分機構 1 1 0 c 、 1 1 0 d に近づいた構成を採用してもよい。このような構成によれば、左右の開口部 1 0 1 a 、 1 0 1 b の有利度に差異を設けることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【 0 3 1 6 】

I 1 2 . 変形例 1 2 :

上記実施形態において、第 1 遅延機構 D 1 に一の遊技球が到達してから 5 秒以内に他の遊技球が第 1 遅延機構 D 1 に到達した場合には、円筒部材 1 7 1 の回転速度を大きくし、遊技球の遅延時間を短くする構成であってもよい。このようにすれば、第 1 特典入球口 V H 1 に遊技球が連続して入球して欲しくないといった緊張感を遊技者に与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、確定入球口 V H に入球した遊技球が 2 つであり、当該 2 つの遊技球が第 1 特典入球口 V H 1 に入球した場合には、遊技球の不要な遅延を抑制することができる。

50

【 0 3 1 7 】

また、遅延機構として、遊技球が一時的に滞留する球状の空間が設けられていてもよい。球状の空間としては、例えば、遊技球が1つ入る程度の大きさであり、当該空間の下方に開口部が設けられている構成を採用することができる。

【 0 3 1 8 】

このような球状の空間に遊技球が入球すると、遊技球は微小振動し、一時的に当該空間内に滞留する。そして、微小振動が終了すると、遊技球は開口部から落下して次の経路に進む。なお、一の遊技球が球状の空間内に滞留中に他の遊技球が当該球状の空間に入球した場合には、滞留中の一の遊技球が当該他の遊技球によって押し出されて開口部から落下し、遊技球の遅延が解除される構成であってもよい。このような構成によっても、遊技者に緊張感を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、上述したように、遊技球の不要な遅延を抑制することができる場合がある。

10

【 0 3 1 9 】

I 1 3 . 変形例 1 3 :

上記実施形態では、MPU 6 2 は、入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下であるか否かを判定し、当該時間的間隔が所定時間以下である場合に、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6、表示装置 9 1 に演出を実行させるが、この代わりに、MPU 6 2 は、検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の範囲に含まれるか否かを判定し、当該時間的間隔が所定の範囲に含まれる場合に、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6、表示装置 9 1 に演出を実行させる構成であってもよい。

20

【 0 3 2 0 】

また、MPU 6 2 は、実行する演出の種別を、検出された遊技球の時間的間隔に応じて選択する構成であってもよい。

【 0 3 2 1 】

I 1 4 . 変形例 1 4 :

上記実施形態では、通過検出センサー 1 0 7 は、第 1 特別経路 S R 1 と第 2 特別経路 S R 2 とが合流した特別経路に設けられているが、通過検出センサー 1 0 7 は、第 1 特別経路 S R 1 および第 2 特別経路 S R 2 の少なくとも一方に設けられていてもよい。このような構成であっても、経路振分機構 1 1 0 に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを報知することができるので、健全な遊技を担保することができる。

30

【 0 3 2 2 】

また、上記実施形態では、MPU 6 2 は、入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下であるか否かを判定することによって、異常の報知を実行するか否かの判定を行なっているが、この代わりに、MPU 6 2 は、入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の範囲に含まれるか否かを判定することによって、報知を実行するか否かの判定を行なってもよい。

【 0 3 2 3 】

また、通過検出センサー 1 0 7 を、特別経路 S R の代わりに、通常経路 N R に設けてもよい。この場合には、MPU 6 2 は、入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下ではないにも関わらず、通常経路 N R に設けられた通過検出センサー 1 0 7 によって遊技球が検出されない場合に、各種ランプ 4 7 や、スピーカー 4 6、表示装置 9 1 に異常の報知を実行させる構成であればよい。

40

【 0 3 2 4 】

I 1 5 . 変形例 1 5 :

上記実施形態では、MPU 6 2 は、2つの入球検出センサー 1 0 4 a、1 0 4 b から受信した信号と、通過検出センサー 1 0 7 から受信した信号とを用いて異常の報知を実行するか否かを判定しているが、この代わりに、通過検出センサー 1 0 7 から受信した信号の

50

みを用いて報知を実行するか否かの判定を行なってもよい。

【0325】

具体的には、上記実施形態では、経路振分機構110によって2つの遊技球が正常に特別経路SRに振分けられた場合には、当該2つの遊技球は、通過検出センサー107によって0.5秒以内の時間的間隔で検出される。したがって、MPU62は、一の遊技球が通過検出センサー107によって検出されてから0.5秒以内に他の遊技球が通過検出センサー107によって検出された場合には、当該報知を実行しないと判定する。一方、一の遊技球が通過検出センサー107によって検出されてから0.5秒以内に他の遊技球が通過検出センサー107によって検出されなかった場合には、経路振分機構110に不具合が発生している可能性や、遊技者による不正が行なわれている可能性があるため、MPU62は、報知を実行すると判定する。このような構成であっても、経路振分機構110に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを報知することができるので、健全な遊技を担保することができる。

10

【0326】

I16. 変形例16:

上記第8実施形態では、第1遊技球機構200は、出球部203から出球した遊技球が第1始動口33に入球する位置に設けられているが、第1遊技球機構200は、遊技領域PAの他の位置に設けられていてもよい。

【0327】

例えば、第1遊技球機構200は、出球部203から出球した遊技球が第2始動口34に入球する位置に設けられていてもよい。

20

【0328】

また、例えば、第1遊技球機構200は、出球部203から出球した遊技球が第1始動口33や第2始動口34に入球する位置以外の箇所に設けられていてもよい。このようにしても、第1遊技球機構200の入球部201に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部201に入球した場合には、遊技球の入球の時間的間隔よりも、遊技球の出球の時間的間隔を大きくすることができるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、第1遊技球機構200の入球部201に複数の遊技球が入球すると、遊技球の出球時の時間的間隔が入球時の時間的間隔よりも大きくなる調整が行なわれる場合と、当該調整が行なわれない場合とが生じるので、出球部203から出球する遊技球の時間的間隔に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0329】

I17. 変形例17:

上記第8実施形態では、第1遊技球機構200の第2案内路212の経路長は、第1案内路211の経路長よりも長く構成されているが、第1案内路211および第2案内路212は、この構成に限定されない。例えば、第2案内路212の経路長は、第1案内路211の経路長よりも短く構成されているが、第2案内路212の途中に、遊技球を遅延させる遅延機構が設けられていてもよい。

【0330】

このようにしても、第1遊技球機構200の入球部201に遊技球が入球してから第2案内路212を経由して当該遊技球が出球部203から出球するまでに要する平均時間 T_{a2} を、入球部201に遊技球が入球してから第1案内路211を経由して当該遊技球が出球部203から出球するまでに要する平均時間 T_{a1} よりも長くすることができる。

40

【0331】

この結果、第1遊技球機構200の入球部201に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部201に入球した場合に、当該一の遊技球の入球部201への入球から当該他の遊技球の入球部201への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部203からの出球から当該他の遊技球の出球部203からの出球までの時間的間隔を大きくすることができる。

50

【0332】

I 18 . 変形例 18 :

上記第8実施形態では、第2遊技球機構300は、出球部303a、303bから出球した遊技球が経路振分機構110に到達する位置に設けられているが、第2遊技球機構300は、遊技領域PAの他の位置に設けられていてもよい。

【0333】

また、上記第8実施形態では、第2遊技球機構300の調整機構310は、入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に、他の遊技球が入球部301に入球した場合には、当該一の遊技球が第1出球部303aから出球するタイミングと、当該他の遊技球が第2出球部303bから出球するタイミングとが同時となるように調整するが、当該一の遊技球と当該他の遊技球の出球のタイミングは、同時でなくてもよい。

10

【0334】

例えば、第2遊技球機構300の調整機構310は、入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に、他の遊技球が入球部301に入球した場合には、当該一の遊技球の入球部301への入球から当該他の遊技球の入球部301への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の第1出球部303aからの出球から当該他の遊技球の第2出球部303bからの出球までの時間的間隔の方が小さくなるように調整する機能を有していればよい。このような構成であっても、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0335】

20

また、調整機構310は、入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒経過後に、他の遊技球が入球部301に入球した場合には、上述した調整を行なわないので、遊技球の出球時の時間的間隔が入球時の時間的間隔よりも小さくなる調整が行なわれる場合と、当該調整が行なわれない場合とが生じるので、出球部303a、303bから出球する遊技球の時間的間隔に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0336】

また、例えば、第2遊技球機構300の下流側に、到達する複数の遊技球の時間的間隔が小さいほど遊技者にとって有利な結果となる可能性のある入球部や役物等が配置されている場合には、第2遊技球機構300によって遊技球の出球の時間的間隔が小さくなるので、有利な結果が得られるのではないかとといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

30

【0337】

I 19 . 変形例 19 :

上記第8実施形態では、第2遊技球機構300は、2つの出球部303a、303bを備えているが、出球部を1つ備える構成であってもよい。このような構成であっても、第2遊技球機構300の入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部301に入球した場合には、役物に到達する遊技球の時間的間隔を、第2遊技球機構300に入球した遊技球の時間的間隔よりも小さくすることができるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【0338】

40

ただし、上記第8実施形態のように、2つの出球部303a、303bを備える構成によれば、入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部301に入球した場合には、当該一の遊技球と当該他の遊技球とを別々の出球部303a、303bから出球させることができるので、第2遊技球機構300に入球した遊技球を分散させることができる。したがって、分散した遊技球の挙動に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、当該他の遊技球が第1出球部303aから出球する場合と、当該他の遊技球が第2出球部303bから出球する場合とが生じるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0339】

また、第2遊技球機構300は、3つ以上の出球部を備える構成であってもよい。この

50

場合には、第2遊技球機構300に入球した遊技球をさらに分散させることができる。

【0340】

I20．変形例20：

上記第8実施形態では、第2遊技球機構300の出球部303a、303bから出球した遊技球が到達する位置に、経路振分機構110が設けられているが、経路振分機構110の代わりに、上記の他の実施形態における経路振分機構が設けられていてもよい。

【0341】

また、第2遊技球機構300の出球部303a、303bから出球した遊技球が到達する位置には、到達する複数の遊技球の時間的間隔に応じて当該到達した複数の遊技球の挙動に変化を与えるその他の役物が設けられていてもよい。

10

【0342】

このような構成であっても、第2遊技球機構300の入球部301に一の遊技球が入球してから0.5秒以内に他の遊技球が入球部301に入球した場合には、役物に到達する遊技球の時間的間隔を、第2遊技球機構300に入球した遊技球の時間的間隔よりも小さくすることができるので、役物から受ける遊技球の挙動の変化に抑揚を与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【0343】

I21．変形例21：

上記第8実施形態では、第1遊技球機構200および第2遊技球機構300における案内路は、透明の樹脂によって形成されているが、これらの案内路は、透明ではない部材によって形成されていてもよい。

20

【0344】

I22．変形例22：

上記実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば、始動口に遊技球が入球したことに基づいて大当たり抽選を行なうパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機等、遊技用媒体としての遊技球が払い出される払出手段を備えるパチンコ機にも本発明を適用することができる。

【0345】

また、上記実施形態においてソフトウェアで実現されている機能の一部をハードウェアで実現してもよく、あるいは、ハードウェアで実現されている機能の一部をソフトウェアで実現してもよい。

30

【0346】

J．上記実施形態および変形例から抽出される発明群について：

以下、上述した実施形態および変形例から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。

【0347】

<特徴A群>

以下の特徴A群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

40

【0348】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0349】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0350】

[特徴A1]

50

遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路と、
前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路とは異なる経路である第 2 種経路と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記第 1 種経路または前記第 2 種経路に振分ける経路振分手段と、

を備える遊技機であって、

前記経路振分手段は、当該経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球および他の遊技球を前記第 1 種経路に振分け

10

【0351】

特徴 A 1 によれば、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球および他の遊技球が第 1 種経路に振分けられる。

【0352】

ここで、第 1 種経路が第 2 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も第 1 種経路に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。

20

【0353】

一方、第 1 種経路が第 2 種経路よりも遊技者にとって不利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。

【0354】

このように、特徴 A 1 によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

30

【0355】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機であって、

前記経路振分手段は、当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達しなかった場合には、当該一の遊技球を前記第 2 種経路に振分け

【0356】

特徴 A 2 によれば、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しなかった場合には、当該一の遊技球が前記第 2 種経路に振分けられる。

40

【0357】

ここで、第 2 種経路が第 1 種経路よりも遊技者にとって不利な経路である場合には、一の遊技球が第 2 種経路に振分けられてしまわないように、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。

【0358】

一方、第 2 種経路が第 1 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である場合には、一の遊技球が第 2 種経路に振分けられるように、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所

50

定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。

【0359】

このように、特徴A2によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0360】

[特徴A3]

特徴A1または特徴A2に記載の遊技機であって、

前記第1種経路は、第1の第1種経路と、第2の第1種経路とを備え、

前記経路振分手段は、第1の振分部と、第2の振分部と、当該経路振分手段を回転可能な状態で支持する回転軸とを備え、 10

前記第1の振分部に一の遊技球が到達すると同時に、または、前記第1の振分部に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が前記第2の振分部に到達した場合には、

前記経路振分手段の前記回転軸を中心とした回転が抑制されることによって、

前記第1の振分部は、当該一の遊技球を前記第1の第1種経路に振分け、

前記第2の振分部は、当該他の遊技球を前記第2の第1種経路に振分け、

前記第1の振分部に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が前記第2の振分部に到達しなかった場合には、

前記経路振分手段が前記回転軸を中心として回転することによって、 20

前記第1の振分部は、当該一の遊技球を前記第2種経路に振分けるものであることを特徴とする遊技機。

【0361】

特徴A3によれば、遊技球を振分ける経路振分手段を、簡易な構成によって実現することができる。

【0362】

[特徴A4]

特徴A1から特徴A3のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、遊技球が内部に入球可能な役物機構が設けられており、

前記第1種経路、前記第2種経路、および、前記経路振分手段は、前記役物機構の内部に設けられていることを特徴とする遊技機。 30

【0363】

特徴A4によれば、役物機構の内部に遊技球が入球した場合の興趣向上を図ることができる。

【0364】

[特徴A5]

特徴A4に記載の遊技機であって、

前記役物機構は、

遊技球が当該役物機構の内部に入球可能な複数の開口部と、

前記複数の開口部をそれぞれ開閉する複数の開閉手段と、 40

を備えることを特徴とする遊技機。

【0365】

特徴A5によれば、役物機構が複数の開口部及び開閉手段を備えるので、複数の遊技球を連続的に役物機構の内部に入球させやすくなる。したがって、多くの遊技球が第1種経路に振分けられる可能性が高くなり、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0366】

[特徴A6]

特徴A5に記載の遊技機であって、

前記開口部は、前記役物機構の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、 50

前記経路振分手段は、前記役物機構の左右の略中央位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0367】

特徴A6によれば、役物機構の左右のそれぞれの開口部から遊技球を入球させると、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達する可能性が高くなる。したがって、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0368】

[特徴A7]

特徴A1から特徴A6のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1種経路は、前記第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であることを特徴とする遊技機。

【0369】

特徴A7によれば、第1種経路は、第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であるので、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【0370】

<特徴B群>

以下の特徴B群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【0371】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0372】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0373】

[特徴B1]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が内部に入球可能な役物機構と、

前記役物機構の内部に設けられ、遊技球が通過した場合に第1の特典を遊技者に付与する領域である第1の特定領域と、

遊技球の前記第1の特定領域の通過を検出する第1の検出手段と、

前記役物機構の内部に設けられ、遊技球が通過した場合に前記第1の特典よりも有利な第2の特典を遊技者に付与する領域である第2の特定領域と、

遊技球の前記第2の特定領域の通過を検出する第2の検出手段と、

を備える遊技機であって、

前記役物機構の内部の所定の基準位置を遊技球が通過してから前記第1の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第1の検出時間は、前記基準位置を遊技球が通過してから前記第2の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第2の検出時間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0374】

特徴B1によれば、第1の検出時間が第2の検出時間よりも長くなるように構成されているので、複数の遊技球が役物機構の内部に入球した場合において、一の遊技球が第2の特定領域を通過しそうであるにも関わらず、他の遊技球が先に第1の特定領域を通過して

10

20

30

40

50

しまい、第２の特典よりも不利な第１の特典が遊技者に付与されてしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が役物機構の内部に入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【０３７５】

[特徴Ｂ２]

特徴Ｂ１に記載の遊技機であって、

遊技球が前記第１の検出手段によって検出される検出位置に到達するのを遅延させる遅延手段を備えることによって、前記第１の検出時間が前記第２の検出時間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０３７６】

特徴Ｂ２によれば、遊技機が遅延手段を備えるので、第１の検出時間を第２の検出時間よりも長くすることができる。

【０３７７】

[特徴Ｂ３]

特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載の遊技機であって、

前記役物機構の内部には、遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には当該遊技球がいずれかの特定領域を通過することが確定する確定入球口が設けられており、

前記基準位置は、前記確定入球口の位置であることを特徴とする遊技機。

【０３７８】

特徴Ｂ３によれば、確定入球口の位置を基準位置とするので、複数の遊技球が確定入球口に入球した場合において、一の遊技球が第２の特定領域を通過しそうであるにも関わらず、他の遊技球が先に第１の検出手段によって検出されてしまい、第２の特典よりも不利な第１の特典が遊技者に付与されてしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が確定入球口に入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【０３７９】

[特徴Ｂ４]

特徴Ｂ３に記載の遊技機であって、

前記役物機構の内部のうち前記確定入球口の下流には、遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記第１の特定領域を通過することが確定する第１の特典入球口が設けられており、

前記第１の特典入球口は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０３８０】

特徴Ｂ４によれば、第１の特典入球口に一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないので、複数の遊技球が確定入球口に入球した場合において、第１の特典よりも有利な第２の特典が付与されるという期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０３８１】

[特徴Ｂ５]

特徴Ｂ３または特徴Ｂ４に記載の遊技機であって、

前記役物機構の内部には、さらに、

遊技球が通過した場合に前記第２の特典よりも有利な第３の特典を遊技者に付与する領域である第３の特定領域と、

遊技球の前記第３の特定領域の通過を検出する第３の検出手段と、

が設けられており、

前記役物機構の内部のうち前記確定入球口の下流には、遊技球を振分けることによって遊技者に付与する特典を振分ける第１の特典振分機構が設けられており、

前記第１の特典振分機構には、少なくとも、

10

20

30

40

50

当該第 1 の特典振分機構が振分けた遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記第 1 の特定領域を通過することが確定する第 1 の特典入球口と、

当該第 1 の特典振分機構が振分けた遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には前記第 1 の特典よりも有利な特典が付与されることが確定する特典昇格入球口と、

が設けられており、

前記特典昇格入球口の下流には、遊技球を振分けることによって遊技者に付与する特典を振分ける第 2 の特典振分機構が設けられており、

前記第 2 の特典振分機構には、少なくとも、

当該第 2 の特典振分機構が振分けた遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記第 2 の特定領域を通過することが確定する第 2 の特典入球口と、

当該第 2 の特典振分機構が振分けた遊技球が入球可能な入球口であって、遊技球が入球した場合には当該遊技球が前記第 3 の特定領域を通過することが確定する第 3 の特典入球口と、

が設けられており、

前記確定入球口を遊技球が通過してから前記第 3 の検出手段によって当該遊技球が検出されるまでに要する平均時間である第 3 の検出時間は、前記第 1 の検出時間および前記第 2 の検出時間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0382】

特徴 B 5 によれば、第 3 の検出時間が第 1 の検出時間および第 2 の検出時間よりも短くなるように構成されているので、複数の遊技球が役物機構の内部に入球した場合において、一の遊技球が第 3 の特定領域を通過しそうであるにも関わらず、他の遊技球が先に第 1 の特定領域または第 2 の特定領域を通過してしまい、第 3 の特典よりも不利な第 1 の特典または第 2 特典が遊技者に付与されてしまうといった事態の発生を抑制することができる。この結果、複数の遊技球が役物機構の内部に入球した場合における遊技の興趣向上を図ることができる。

【0383】

さらに、特徴 B 5 によれば、遊技球が確定入球口に入球して特典の付与が確定した後、遊技球が入球する入球口の種別に応じて、付与される特典の種別が段階的に決定される。したがって、段階的に特典の種別が決定されるという遊技を遊技者に対して提供することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0384】

[特徴 B 6]

特徴 B 5 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の特典入球口は、一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0385】

特徴 B 6 によれば、第 2 の特典入球口に一の遊技球が入球した後は、所定の期間、他の遊技球が入球しないので、複数の遊技球が特典昇格入球口に入球した場合において、第 2 の特典よりも有利な第 3 の特典が付与されるという期待感を遊技者に付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0386】

<特徴 C 群>

以下の特徴 C 群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【0387】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づ

10

20

30

40

50

いて、遊技結果を判定するものが存在する。

【 0 3 8 8 】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【 0 3 8 9 】

[特徴 C 1]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第 1 種経路と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第 1 種経路とは異なる経路である第 2 種経路と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記第 1 種経路または前記第 2 種経路に振分ける経路振分手段と、

を備える遊技機であって、

前記経路振分手段は、

遊技球の重量または衝撃によって変位することが可能であり、

当該経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達した第 1 の場合には、当該一の遊技球および他の遊技球の重量または衝撃によって変位することによって、当該一の遊技球および他の遊技球を前記第 1 種経路に振分け、

当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達しなかった第 2 の場合には、前記第 1 の場合の変位よりも少ない量だけ変位すること、または変位しないことによって、当該一の遊技球を前記第 2 種経路に振分けることを特徴とする遊技機。

【 0 3 9 0 】

特徴 C 1 によれば、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合に、当該一の遊技球および他の遊技球が第 1 種経路に振分けられる。

【 0 3 9 1 】

ここで、第 1 種経路が第 2 種経路よりも遊技者にとって有利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も第 1 種経路に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。

【 0 3 9 2 】

一方、第 1 種経路が第 2 種経路よりも遊技者にとって不利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。

【 0 3 9 3 】

このように、特徴 C 1 によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴 C 1 によれば、遊技球を振分ける経路振分手段を、簡易な構成によって実現することができる。

【 0 3 9 4 】

[特徴 C 2]

特徴 C 1 に記載の遊技機であって、

前記経路振分手段は、

当該経路振分手段を回転可能な状態で支持する回転軸を備え、

前記回転軸を中心とした回転によって変位可能であることを特徴とする遊技機。

【0395】

特徴C2によれば、経路振分手段は、回転軸を中心とした回転によって変位することができるので、経路振分手段自身の変形して変位する構成と比較して、耐久性を向上させることができる。

【0396】

[特徴C3]

特徴C1または特徴C2に記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、遊技球が内部に入球可能な役物機構が設けられており、

前記第1種経路、前記第2種経路、および、前記経路振分手段は、前記役物機構の内部に設けられていることを特徴とする遊技機。

10

【0397】

特徴C3によれば、役物機構の内部に遊技球が入球した場合の興趣向上を図ることができる。

【0398】

[特徴C4]

特徴C3に記載の遊技機であって、

前記役物機構は、

遊技球が当該役物機構の内部に入球可能な複数の開口部と、

前記複数の開口部をそれぞれ開閉する複数の開閉手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

20

【0399】

特徴C4によれば、役物機構が複数の開口部及び開閉手段を備えるので、複数の遊技球を連続的に役物機構の内部に入球させやすくなる。したがって、多くの遊技球が第1種経路に振分けられる可能性が高くなり、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができる。遊技の興趣向上を図ることができる。

【0400】

[特徴C5]

特徴C4に記載の遊技機であって、

前記開口部は、前記役物機構の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、

前記経路振分手段は、前記役物機構の左右の略中央位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

30

【0401】

特徴C5によれば、役物機構の左右のそれぞれの開口部から遊技球を入球させると、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達する可能性が高くなる。したがって、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0402】

[特徴C6]

特徴C1から特徴C5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1種経路は、前記第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であることを特徴とする遊技機。

40

【0403】

特徴C6によれば、第1種経路は、第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であるので、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【0404】

<特徴D群>

50

以下の特徴D群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【0405】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0406】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0407】

[特徴D1]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第1種経路と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第1種経路とは異なる経路である第2種経路と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記第1種経路または前記第2種経路に振分ける経路振分手段と、

を備える遊技機であって、

前記第1種経路は、第1の第1種経路と、第2の第1種経路とを備え、

前記経路振分手段は、第1の振分部材と、第2の振分部材とを備え、

前記第1の振分部材に一の遊技球が到達するのと同時に、または、前記第1の振分部材に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が前記第2の振分部材に到達した場合には、

前記第1の振分部材は、当該一の遊技球の重量または衝撃によって変位し、

前記第2の振分部材は、当該他の遊技球の重量または衝撃によって変位し、

変位した前記第1の振分部材と変位した前記第2の振分部材とが干渉することによって、当該一の遊技球および他の遊技球が前記第2種経路に振分けられるのを抑制するとともに、

前記第1の振分部材は、当該一の遊技球を前記第1の第1種経路に振分け、

前記第2の振分部材は、当該他の遊技球を前記第2の第1種経路に振分け、

前記第1の振分部材に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が前記第2の振分部材に到達しなかった場合には、

前記第1の振分部材は、当該一の遊技球の重量または衝撃によって変位し、当該一の遊技球を前記第2種経路に振分けを特徴とする遊技機。

【0408】

特徴D1によれば、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合に、当該一の遊技球および他の遊技球が第1種経路に振分けられる。

【0409】

ここで、第1種経路が第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も第1種経路に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。

【0410】

一方、第1種経路が第2種経路よりも遊技者にとって不利な経路である場合には、経路

10

20

30

40

50

振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。

【0411】

このように、特徴D1によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。また、特徴D1によれば、遊技球を振分ける経路振分手段を、簡易な構成によって実現することができる。

【0412】

[特徴D2]

特徴D1に記載の遊技機であって、

前記第1の振分部材は、

当該第1の振分部材を回転可能な状態で支持する第1の回転軸を備え、

前記第1の回転軸を中心とした回転によって変位可能であり、

前記第2の振分部材は、

当該第2の振分部材を回転可能な状態で支持する第2の回転軸を備え、

前記第2の回転軸を中心とした回転によって変位可能であることを特徴とする遊技機。

10

【0413】

特徴D2によれば、第1の振分部材および第2の振分部材は、回転軸を中心とした回転によって変位することができるので、振分部材自身に変形して変位する構成と比較して、耐久性を向上させることができる。

【0414】

20

[特徴D3]

特徴D1または特徴D2に記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、遊技球が内部に入球可能な役物機構が設けられており、

前記第1種経路、前記第2種経路、および、前記経路振分手段は、前記役物機構の内部に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0415】

特徴D3によれば、役物機構の内部に遊技球が入球した場合の興趣向上を図ることができる。

【0416】

[特徴D4]

30

特徴D3に記載の遊技機であって、

前記役物機構は、

遊技球が当該役物機構の内部に入球可能な複数の開口部と、

前記複数の開口部をそれぞれ開閉する複数の開閉手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0417】

特徴D4によれば、役物機構が複数の開口部及び開閉手段を備えるので、複数の遊技球を連続的に役物機構の内部に入球させやすくなる。したがって、多くの遊技球が第1種経路に振分けられる可能性が高くなり、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

40

【0418】

[特徴D5]

特徴D4に記載の遊技機であって、

前記開口部は、前記役物機構の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、

前記経路振分手段は、前記役物機構の左右の略中央位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0419】

特徴D5によれば、役物機構の左右のそれぞれの開口部から遊技球を入球させると、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達する可能性が高くなる。し

50

たがって、遊技者に対してさらに高い期待感を付与することができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0420】

[特徴D6]

特徴D1から特徴D5のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第1種経路は、前記第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であることを特徴とする遊技機。

【0421】

特徴D6によれば、第1種経路は、第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路であるので、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【0422】

<特徴E群>

以下の特徴E群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【0423】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0424】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0425】

[特徴E1]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路である第1種経路と、

前記遊技領域に設けられ、予め定められた遊技球の経路であって、前記第1種経路とは異なる経路である第2種経路と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記第1種経路または前記第2種経路に振分ける経路振分手段と、

を備える遊技機であって、

前記経路振分手段は、

当該経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達したか否かを判定する判定手段を備え、

当該経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達したと前記判定手段によって判定された場合には、当該一の遊技球および他の遊技球を前記第1種経路に振分け、

当該経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が当該経路振分手段に到達しなかったと前記判定手段によって判定された場合には、当該一の遊技球を前記第2種経路に振分けることを特徴とする遊技機。

【0426】

特徴E1によれば、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合に、当該一の遊技球および他の遊技球が第1種経路に振分けられる。

【0427】

ここで、第1種経路が第2種経路よりも遊技者にとって有利な経路である場合には、経

10

20

30

40

50

路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を、遊技者に対して付与することができる。また、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達した場合には、当該一の遊技球だけでなく、他の遊技球も第1種経路に振分けられるので、遊技者に対して、一の遊技球に対する期待感だけでなく、他の遊技球に対する期待感をも付与することができる。

【0428】

一方、第1種経路が第2種経路よりも遊技者にとって不利な経路である場合には、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達しないで欲しいといった緊張感を遊技者に対して付与することができる。

【0429】

このように、特徴E1によれば、遊技者に対して様々な期待感や緊張感を付与ことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0430】

[特徴E2]

特徴E1に記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、遊技球が内部に入球可能な役物機構が設けられており、

前記第1種経路、前記第2種経路、および、前記経路振分手段は、前記役物機構の内部に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0431】

特徴E2によれば、役物機構の内部に遊技球が入球した場合の興趣向上を図ることができる。

【0432】

[特徴E3]

特徴E2に記載の遊技機であって、

前記役物機構は、

遊技球が当該役物機構の内部に入球可能な複数の開口部と、

前記複数の開口部をそれぞれ開閉する複数の開閉手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0433】

特徴E3によれば、役物機構が複数の開口部及び開閉手段を備えるので、複数の遊技球を連続的に役物機構の内部に入球させやすくなる。したがって、多くの遊技球が第1種経路に振分けられる可能性が高くなり、遊技者に対してさらに高い期待感を付与ことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0434】

[特徴E4]

特徴E3に記載の遊技機であって、

前記開口部は、前記役物機構の左右対称の位置にそれぞれ設けられており、

前記経路振分手段は、前記役物機構の左右の略中央位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0435】

特徴E4によれば、役物機構の左右のそれぞれの開口部から遊技球を入球させると、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達する可能性が高くなる。したがって、遊技者に対してさらに高い期待感を付与ことができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【0436】

[特徴E5]

特徴E1から特徴E4のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第１種経路は、前記第２種経路よりも遊技者にとって有利な経路であることを特徴とする遊技機。

【０４３７】

特徴Ｅ５によれば、第１種経路は、第２種経路よりも遊技者にとって有利な経路であるので、経路振分手段に一の遊技球が到達するのと同時に、または、経路振分手段に一の遊技球が到達してから所定時間以内に、他の遊技球が経路振分手段に到達して欲しいといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【０４３８】

<特徴Ｆ群>

以下の特徴Ｆ群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

10

【０４３９】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【０４４０】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【０４４１】

20

[特徴Ｆ１]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な遊技球機構と、

を備える遊技機であって、

前記遊技球機構は、

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部から当該遊技球機構に入球した遊技球が当該遊技球機構から出球する出球部と、

前記入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に、当該一の遊技球の次に入球する他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、前記一の遊技球の前記入球部への入球から前記他の遊技球の前記入球部への入球までの時間的間隔よりも、前記一の遊技球の前記出球部からの出球から前記他の遊技球の前記出球部からの出球までの時間的間隔の方が大きくなるように調整する調整手段と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【０４４２】

特徴Ｆ１によれば、遊技球機構の入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合には、遊技球の入球の時間的間隔よりも、遊技球の出球の時間的間隔を大きくすることができるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【０４４３】

40

また、例えば、遊技球機構の下流側に、到達する複数の遊技球の時間的間隔が小さいと遊技者にとって不利な結果となる可能性のある入球部や役物等が配置されている場合には、特徴Ｆ１の遊技球機構によって遊技球の出球の時間的間隔が大きくなるので、不利な結果となることを回避できるのではないかとといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【０４４４】

[特徴Ｆ２]

特徴Ｆ１に記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に前記一の遊技球が入球してから所定時間経過後に前記他の遊技球が前記入

50

球部に入球した場合には、前記調整を行なわないものであることを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 5 】

特徴 F 2 によれば、遊技球の出球時の時間的間隔が入球時の時間的間隔よりも大きくなる調整が行なわれる場合と、当該調整が行なわれない場合とが生じるので、出球部から出球する遊技球の時間的間隔に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 4 6 】

[特徴 F 3]

特徴 F 1 または特徴 F 2 に記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に入球した遊技球を案内する経路である第 1 の案内路と、

前記入球部に入球した遊技球を案内する経路であって、前記第 1 の案内路とは異なる第 2 の案内路と、

前記入球部に入球した前記一の遊技球および前記他の遊技球を前記第 1 の案内路および前記第 2 の案内路のいずれか一方に振分ける振分手段と、

前記振分手段よりも下流において前記第 1 の案内路と前記第 2 の案内路とが合流した経路であって、遊技球を前記出球部に案内する合流案内路と、

を備え、

前記振分手段は、

当該振分手段に到達した前記一の遊技球を前記第 1 の案内路に振分けるとともに、

前記一の遊技球が到達してから所定時間以内に前記他の遊技球が当該振分手段に到達した場合には、前記他の遊技球を前記第 2 の案内路に振分け、

前記一の遊技球が到達してから所定時間経過後に前記他の遊技球が当該振分手段に到達した場合には、前記他の遊技球を前記第 1 の案内路に振分け、

前記第 1 の案内路および前記第 2 の案内路は、

前記入球部に遊技球が入球してから前記第 2 の案内路を経由して当該遊技球が前記出球部から出球するまでに要する平均時間が、前記入球部に遊技球が入球してから前記第 1 の案内路を経由して当該遊技球が前記出球部から出球するまでに要する平均時間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 7 】

特徴 F 3 によれば、入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合に、当該一の遊技球の入球部への入球から当該他の遊技球の入球部への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部からの出球から当該他の遊技球の出球部からの出球までの時間的間隔を大きくすることができる。

【 0 4 4 8 】

[特徴 F 4]

特徴 F 1 から特徴 F 3 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技領域には、遊技球が入球可能な始動入球部が設けられており、

前記始動入球部への遊技球の入球は、他の役物の開放の契機として設定されているとともに、遊技球の入球の保留個数には上限が設定されており、

前記遊技球機構は、前記出球部から出球した遊技球が前記始動入球部に入球する位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 4 9 】

特徴 F 4 によれば、出球部から出球した遊技球を始動入球部に入球させることができる。

【 0 4 5 0 】

また、特徴 F 4 によれば、遊技球機構の入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合において、例えば、遊技球機構の出球部から出球した一の遊技球が始動入球部に入球し、遊技球の入球の保留個数が上限に達した場合であっても、遊技球機構の出球部から一の遊技球が出球してから他の遊技球が出球するまでの

10

20

30

40

50

時間的間隔が大きくなっているので、他の遊技球が出球して始動入球部に入球するまでの間に保留が消化され、他の遊技球の始動入球部への入球が有効となる可能性が高くなる。

【 0 4 5 1 】

したがって、遊技球機構の出球部から出球した一の遊技球が始動入球部に入球して保留個数が上限に達した場合であっても、遊技球機構の出球部から出球した他の遊技球の始動入球部への入球が有効になる可能性があるという期待感を遊技者に与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【 0 4 5 2 】

[特徴 F 5]

特徴 F 1 から特徴 F 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技球機構は、当該遊技球機構における遊技球の挙動が遊技者に視認可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 3 】

特徴 F 5 によれば、遊技球機構における遊技球の挙動を遊技者に視認させることができるので、遊技者に遊技球の挙動に対する期待感を与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【 0 4 5 4 】

< 特徴 G 群 >

以下の特徴 G 群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【 0 4 5 5 】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【 0 4 5 6 】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【 0 4 5 7 】

[特徴 G 1]

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な遊技球機構と、

を備える遊技機であって、

前記遊技球機構は、

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部から当該遊技球機構に入球した遊技球が当該遊技球機構から出球する出球部と、

前記入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に、当該一の遊技球の次に入球する他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、前記一の遊技球の前記入球部への入球から前記他の遊技球の前記入球部への入球までの時間的間隔よりも、前記一の遊技球の前記出球部からの出球から前記他の遊技球の前記出球部からの出球までの時間的間隔の方が小さくなるように調整する調整手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 4 5 8 】

特徴 G 1 によれば、遊技球機構の入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合には、遊技球の入球の時間的間隔よりも、遊技球の出球の時間的間隔を小さくすることができるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 5 9 】

また、例えば、遊技球機構の下流側に、到達する複数の遊技球の時間的間隔が小さいほ

10

20

30

40

50

ど遊技者にとって有利な結果となる可能性のある入球部や役物等が配置されている場合には、特徴 G 1 の遊技球機構によって遊技球の出球の時間的間隔が小さくなるので、有利な結果が得られるのではないかとといった期待感を遊技者に対して付与することができる。

【 0 4 6 0 】

[特徴 G 2]

特徴 G 1 に記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に前記一の遊技球が入球してから所定時間経過後に前記他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、前記調整を行なわないものであることを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 1 】

特徴 G 2 によれば、遊技球の出球時の時間的間隔が入球時の時間的間隔よりも小さくなる調整が行なわれる場合と、当該調整が行なわれない場合とが生じるので、出球部から出球する遊技球の時間的間隔に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 6 2 】

[特徴 G 3]

特徴 G 1 または特徴 G 2 に記載の遊技機であって、

前記遊技球機構は、

前記出球部として、第 1 の出球部と、第 2 の出球部とを含む少なくとも 2 つの出球部を備えており、

前記調整手段は、

前記入球部に前記一の遊技球が入球してから所定時間以内に前記他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、

前記一の遊技球を前記第 1 の出球部から出球させるとともに、前記他の遊技球を前記第 2 の出球部から出球させ、

前記一の遊技球の前記入球部への入球から前記他の遊技球の前記入球部への入球までの時間的間隔よりも、前記一の遊技球の前記第 1 の出球部からの出球から前記他の遊技球の前記第 2 の出球部からの出球までの時間的間隔の方が小さくなるように調整するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 3 】

特徴 G 3 によれば、入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合には、当該一の遊技球と当該他の遊技球とを別々の出球部から出球させることができるので、遊技球機構に入球した遊技球を分散させることができる。したがって、分散した遊技球の挙動に遊技者を注目させることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 6 4 】

[特徴 G 4]

特徴 G 3 に記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に前記一の遊技球が入球してから所定時間経過後に前記他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、

前記一の遊技球および前記他の遊技球を前記第 1 の出球部から出球させるとともに、前記調整を行なわないものであることを特徴とする遊技機。

【 0 4 6 5 】

特徴 G 4 によれば、他の遊技球が第 1 の出球部から出球する場合と、他の遊技球が第 2 の出球部から出球する場合とが生じるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 6 6 】

[特徴 G 5]

特徴 G 3 または特徴 G 4 に記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に前記一の遊技球が入球してから所定時間以内に前記他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、

前記一の遊技球が前記第１の出球部から出球するタイミングと、前記他の遊技球が前記第２の出球部から出球するタイミングとが同時となるように調整することを特徴とする遊技機。

【０４６７】

特徴Ｇ５によれば、入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合に、当該一の遊技球と当該他の遊技球とを別々の出球部から同時に打球させることができる。

【０４６８】

また、例えば、遊技球機構の下流側に、到達する複数の遊技球の時間的間隔が小さいほど遊技者にとって有利な結果となる可能性のある入球部や役物等が配置されている場合には、特徴Ｇ５の遊技球機構によって別々の出球部から遊技球が同時に打球されるので、有利な結果が得られるのではないかといい強い期待感を遊技者に対して付与することができる。

【０４６９】

[特徴Ｇ６]

特徴Ｇ３から特徴Ｇ５のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記調整手段は、

前記入球部に入球した遊技球を前記第１の出球部に案内する経路である第１の案内路と

、

前記入球部に入球した遊技球を前記第２の出球部に案内する経路である第２の案内路と

、

前記入球部に入球した前記一の遊技球および前記他の遊技球を前記第１の案内路および前記第２の案内路のいずれか一方に振分ける振分手段と、

を備え、

前記振分手段は、

当該振分手段に到達した前記一の遊技球を前記第１の案内路に振分けるとともに、

前記一の遊技球が到達してから所定時間以内に前記他の遊技球が当該振分手段に到達した場合には、前記他の遊技球を前記第２の案内路に振分け、

前記一の遊技球が到達してから所定時間経過後に前記他の遊技球が当該振分手段に到達した場合には、前記他の遊技球を前記第１の案内路に振分け、

前記第１の案内路および前記第２の案内路は、

前記入球部に遊技球が入球してから前記第２の案内路を経由して当該遊技球が前記第２の出球部から出球するまでに要する平均時間が、前記入球部に遊技球が入球してから前記第１の案内路を経由して当該遊技球が前記第１の出球部から出球するまでに要する平均時間よりも短くなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０４７０】

特徴Ｇ６によれば、入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合に、当該一の遊技球の入球部への入球から当該他の遊技球の入球部への入球までの時間的間隔よりも、当該一の遊技球の出球部からの出球から当該他の遊技球の出球部からの出球までの時間的間隔を小さくすることができる。

【０４７１】

[特徴Ｇ７]

特徴Ｇ１から特徴Ｇ６のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記遊技盤には、到達する複数の遊技球の時間的間隔に応じて、当該到達した複数の遊技球の挙動に変化を与える役物が設けられており、

前記遊技球機構は、前記出球部から出球した遊技球が前記役物に到達する位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 4 7 2 】

特徴 G 7 によれば、出球部から出球した遊技球を役物に到達させることができる。

【 0 4 7 3 】

また、特徴 G 7 によれば、遊技球機構の入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合には、役物に到達する遊技球の時間的間隔を、遊技球機構に入球した遊技球の時間的間隔よりも小さくすることができるので、役物から受ける遊技球の挙動の変化に抑揚を与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【 0 4 7 4 】

[特徴 G 8]

特徴 G 1 から特徴 G 7 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

10

前記遊技球機構は、当該遊技球機構における遊技球の挙動が遊技者に視認可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 7 5 】

特徴 G 8 によれば、遊技球機構における遊技球の挙動を遊技者に視認させることができるので、遊技者に遊技球の挙動に対する期待感を与えることができ、興趣向上を図ることができる。

【 0 4 7 6 】

< 特徴 H 群 >

以下の特徴 H 群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

20

【 0 4 7 7 】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【 0 4 7 8 】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【 0 4 7 9 】

[特徴 H 1]

30

遊技球が流下する遊技領域と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な遊技球機構と、

を備える遊技機であって、

前記遊技球機構は、

遊技球が入球可能な入球部と、

前記入球部から当該遊技球機構に入球した遊技球が当該遊技球機構から出球する出球部と、

前記入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に、当該一の遊技球の次に入球する他の遊技球が前記入球部に入球した場合には、前記一の遊技球の前記出球部からの出球から前記他の遊技球の前記出球部からの出球までの時間的間隔が、前記一の遊技球の前記入球部への入球から前記他の遊技球の前記入球部への入球までの時間的間隔と異なるように調整する調整手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 4 8 0 】

特徴 H 1 によれば、遊技球機構の入球部に一の遊技球が入球してから所定時間以内に他の遊技球が入球部に入球した場合には、遊技球の出球の時間的間隔が、遊技球の入球の時間的間隔と異なるようにすることができるので、遊技球の挙動に抑揚を与えることができ、遊技の興趣向上を図ることができる。

【 0 4 8 1 】

< 特徴 I 群 >

50

以下の特徴Ⅰ群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

【0482】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0483】

このような遊技機において、遊技への遊技者の注目度をさらに高めるために、好適に遊技の興趣向上を図る必要がある。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0484】

[特徴Ⅰ1]

遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段と、
前記判定手段によって前記所定の条件が満たされたと判定された場合に所定の演出を実行する演出実行手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【0485】

特徴Ⅰ1によれば、検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たした場合に所定の演出を実行するので、例えば、検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な状況となる可能性のある遊技機において、有利な状況となる可能性のあることを所定の演出を介して遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【0486】

[特徴Ⅰ2]

特徴Ⅰ1に記載の遊技機であって、
前記判定手段は、前記検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下である場合に、当該時間的間隔が前記所定の条件を満たすと判定するものであることを特徴とする遊技機。

【0487】

特徴Ⅰ2によれば、例えば、検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下である場合に遊技者にとって有利な状況となる可能性のある遊技機において、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【0488】

[特徴Ⅰ3]

特徴Ⅰ1または特徴Ⅰ2に記載の遊技機であって、
前記検出手段を複数備え、
前記判定手段は、前記複数の検出手段のうちの一の検出手段によって遊技球が検出されたタイミングと、前記複数の検出手段のうちの他の検出手段によって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が前記所定の条件を満たすか否かを判定するものであることを特徴とする遊技機。

【0489】

特徴Ⅰ3によれば、検出手段を複数備える遊技機において、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【0490】

[特徴Ⅰ4]

特徴Ⅰ1から特徴Ⅰ3のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記所定の演出は、遊技者にとって有利な状況となる可能性のあることを示唆する演出

10

20

30

40

50

であることを特徴とする遊技機。

【0491】

特徴I 4によれば、検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たした場合に遊技者にとって有利な状況となる可能性のある遊技機において、有利な状況となる可能性のあることを遊技者に示唆することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させることができる。

【0492】

<特徴J群>

以下の特徴J群は、上述した実施形態、変形例、又はこれらの組み合わせから抽出される。そして、以下の課題の少なくとも一部を解決することができる。

10

【0493】

従来、遊技結果に応じて遊技者に特典を付与する遊技機が知られている。遊技機の一つであるパチンコ遊技機の中には、遊技領域に射出された遊技球が通過した特定領域に基づいて、遊技結果を判定するものが存在する。

【0494】

このような遊技機において、遊技の健全性を向上させるために、遊技機に生じる異常や不具合等を速やかに検知できることが好ましい。なお、このような課題は、遊技球を用いる遊技機全般においても同様に発生する。

【0495】

[特徴J 1]

20

遊技球が流下する遊技領域と、
前記遊技領域に設けられ、遊技球を検出する検出手段と、
前記検出手段によって検出される複数の遊技球の時間的間隔に基づいて報知をする報知手段と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【0496】

特徴J 1によれば、例えば、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性がある場合や遊技者によって不正が行なわれている可能性がある場合に検出手段によって検出される複数の遊技球の時間的間隔に変化が生じる遊技機において、当該不具合の発生のあることや、当該不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。

30

【0497】

[特徴J 2]

特徴J 1に記載の遊技機であって、
前記検出手段は、
前記遊技領域に設けられ、遊技球を検出する第1の検出手段と、
前記第1の検出手段よりも下流において遊技球を検出する第2の検出手段と、
を含み、
前記遊技機は、さらに、
前記第1の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たすか否かを判定する第1の判定手段と、
前記第1の判定手段による前記判定の結果と、前記第2の検出手段による遊技球の検出結果と、に基づいて報知条件が満たされるか否かを判定する第2の判定手段と、
を備え、
前記報知手段は、前記第2の判定手段によって前記報知条件が満たされたと判定された場合に報知をするものであることを特徴とする遊技機。

40

【0498】

特徴J 2によれば、遊技領域を流下する遊技球の挙動を第1の検出手段および第2の検出手段によって検出できるとともに、第1の判定手段および第2の判定手段によって、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性

50

があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。

【 0 4 9 9 】

例えば、第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たすか否かの判定の結果と、第 2 の検出手段による遊技球の検出結果との組合せに基づいて、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性があるか否かや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があるか否かを検出し、報知することができる。

【 0 5 0 0 】

[特徴 J 3]

特徴 J 2 に記載の遊技機であって、

前記第 1 の判定手段は、前記第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下である場合に、当該時間的間隔が前記所定の条件を満たすと判定するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 1 】

特徴 J 3 によれば、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性がある場合や、遊技者によって不正が行なわれている可能性がある場合に、第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定時間以下であるか否かの判定の結果と、第 2 の検出手段による遊技球の検出結果との組合せに基づいて、当該不具合の発生可能性があることや、当該不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。この結果、健全な遊技を担保することができる。

【 0 5 0 2 】

[特徴 J 4]

特徴 J 2 または特徴 J 3 に記載の遊技機であって、

前記第 2 の判定手段は、前記第 1 の判定手段によって前記所定の条件が満たされたと判定されていないにも関わらず、前記第 2 の検出手段によって遊技球が検出された場合に、前記報知条件が満たされたと判定するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 3 】

第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たした場合に第 2 の検出手段によって遊技球が検出される可能性のある遊技機において、第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たしていないにも関わらず第 2 の検出手段によって遊技球が検出された場合には、当該遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性や、遊技者によって不正が行なわれている可能性がある。

【 0 5 0 4 】

特徴 J 4 によれば、第 1 の検出手段によって検出された複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たしていないにも関わらず第 2 の検出手段によって遊技球が検出された場合に、当該遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。この結果、健全な遊技を担保することができる。

【 0 5 0 5 】

[特徴 J 5]

特徴 J 2 から特徴 J 4 のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第 1 の検出手段を複数備え、

前記第 1 の判定手段は、前記複数の第 1 の検出手段のうちの一の検出手段によって遊技球が検出されたタイミングと、前記複数の第 1 の検出手段のうち他の検出手段によって遊技球が検出されたタイミングとの時間的間隔が所定の条件を満たすか否かを判定するものであることを特徴とする遊技機。

【 0 5 0 6 】

特徴 J 5 によれば、第 1 の検出手段を複数備える遊技機において、当該遊技機の遊技領

10

20

30

40

50

域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性があることや、遊技者によって不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。この結果、健全な遊技を担保することができる。

【 0 5 0 7 】

[特徴 J 6]

特徴 J 1 に記載の遊技機であって、さらに、

前記検出手段によって検出される複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たすか否かを判定する判定手段を備え、

前記報知手段は、前記判定手段によって前記所定の条件が満たされないと判定された場合に報知をするものであることを特徴とする遊技機。

10

【 0 5 0 8 】

特徴 J 6 によれば、例えば、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性がある場合や遊技者によって不正が行なわれている可能性がある場合に検出手段によって検出される複数の遊技球の時間的間隔が所定の条件を満たさないことになる遊技機において、当該不具合の発生可能性があることや、当該不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。

【 0 5 0 9 】

[特徴 J 7]

特徴 J 6 に記載の遊技機であって、

前記判定手段は、前記検出手段によって一の遊技球が検出されてから所定時間以内に他の遊技球が検出された場合に、当該時間的間隔が前記所定の条件を満たすと判定するものであることを特徴とする遊技機。

20

【 0 5 1 0 】

特徴 J 7 によれば、遊技機の遊技領域に設けられている可動式の役物に不具合が発生している可能性がある場合や、遊技者によって不正が行なわれている可能性がある場合に、検出手段によって一の遊技球が検出されてから所定時間以内に他の遊技球が検出されたか否かに基づいて、当該不具合の発生可能性があることや、当該不正が行なわれている可能性があることを報知することができる。この結果、健全な遊技を担保することができる。

【 0 5 1 1 】

以下に、上記の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

30

【 0 5 1 2 】

パチンコ遊技機（羽根物タイプ）：

遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、

開口部を有し、当該開口部から遊技球が内部に入球可能な役物機構と、

前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、前記役物機構の前記開口部を開放状態とする開放手段と、

前記役物機構の内部に設けられた特定領域の遊技球の通過を検出する検出手段と、

前記検出手段が遊技球の通過を検出した場合に、遊技者に特典を付与する特典付与手段と、

40

を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 3 】

パチンコ遊技機（デジパチタイプ）：

遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、

前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記情報取得手段が取得した特別情報を記憶する特別情報記憶手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶された前記特別情報に基づいて、遊技者に特典を付与する

50

か否かを判定する判定手段と、

前記判定手段が前記特典を付与すると判定した場合に、当該特典を遊技者に付与する特典付与手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 0 5 1 4 】

本発明は、上述の実施形態や変形例に限られるものではなく、その趣旨を逸脱しない範囲において種々の構成で実現することができる。例えば、発明の概要の欄に記載した各形態中の技術的特徴に対応する実施形態、変形例中の技術的特徴は、上述の課題の一部又は全部を解決するために、あるいは、上述の効果の一部又は全部を達成するために、適宜、差し替えや、組み合わせを行うことが可能である。また、その技術的特徴が本明細書中に必須なものとして説明されていなければ、適宜、削除することが可能である。

10

【 符号の説明 】

【 0 5 1 5 】

1 0 ... パチンコ機

1 1 ... 外枠

1 2 ... パチンコ機本体

1 3 ... 内枠

1 4 ... 前扉枠

1 5 ... ヒンジ

1 6 ... ヒンジ

20

1 7 ... シリンダ錠

1 8 ... 窓部

1 8 a ... ガラスユニット

1 9 ... 上皿

2 0 ... 下皿

2 3 ... レバー

2 4 ... 演出操作ボタン

2 5 ... 操作ハンドル

3 0 ... 遊技盤

3 1 ... 誘導レール

30

3 1 a ... 内レール部

3 1 b ... 外レール部

3 2 ... 一般入賞口

3 3 ... 第 1 始動口

3 4 ... 第 2 始動口

4 2 ... 釘

4 3 ... アウト口

4 5 ... 表示ユニット

4 5 a ... 第 1 保留表示部

4 5 b ... 第 2 保留表示部

40

4 5 c ... ラウンド表示部

4 6 ... スピーカー

4 7 ... 各種ランプ

6 0 ... 主制御装置

6 1 ... 主制御基板

6 2 ... M P U

6 3 ... R O M

6 4 ... R A M

6 7 a ~ 6 7 g ... 入賞検出センサー

7 0 ... 電源装置

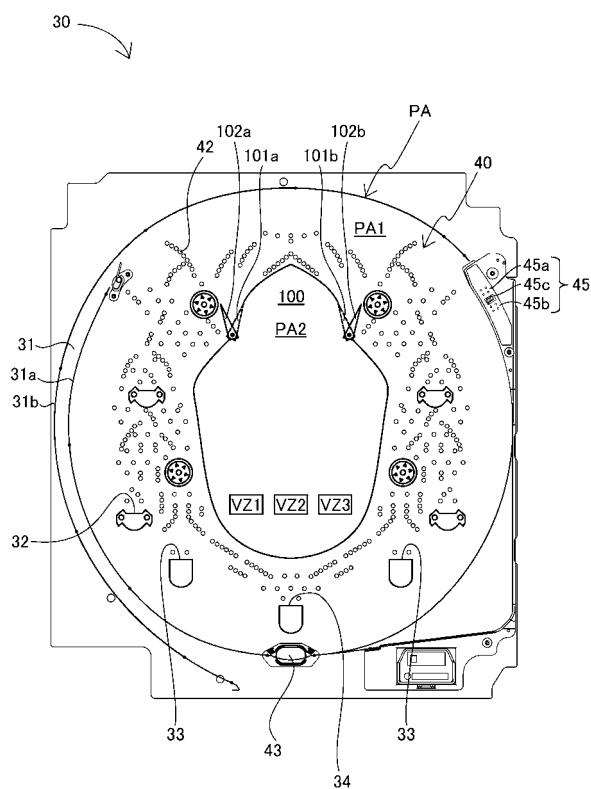
50

7 1 . . . 払出制御装置	
7 2 . . . 払出装置	
7 3 . . . 発射制御装置	
7 4 . . . 遊技球発射機構	
8 0 . . . 音声発光制御装置	
8 1 . . . 音声発光制御基板	
8 2 . . . M P U	
8 3 . . . R O M	
8 4 . . . R A M	
9 0 . . . 表示制御装置	10
9 1 . . . 表示装置	
1 0 0 . . . センター役物	
1 0 1 a . . . 開口部	
1 0 1 b . . . 開口部	
1 0 2 a . . . 羽根部材	
1 0 2 b . . . 羽根部材	
1 0 4 a . . . 入球検出センサー	
1 0 4 b . . . 入球検出センサー	
1 0 4 c . . . 入球検出センサー	
1 0 6 a . . . 案内路	20
1 0 6 b . . . 案内路	
1 0 7 . . . 通過検出センサー	
1 0 8 . . . V 検出センサー	
1 1 0 . . . 経路振分機構	
1 1 0 b . . . 経路振分機構	
1 1 0 c . . . 経路振分機構	
1 1 0 d . . . 経路振分機構	
1 1 0 e . . . 経路振分機構	
1 1 0 f . . . 経路振分機構	
1 1 0 g . . . 経路振分機構	30
1 2 0 . . . 選抜機構	
1 2 1 . . . 円筒部材	
1 2 2 . . . 入球口	
1 3 0 . . . 円盤状回転体	
1 4 0 . . . 第 1 特典振分機構	
1 4 1 . . . 回転体	
1 4 2 . . . 隔壁	
1 4 4 . . . 隔壁	
1 4 6 . . . 排出機構	
1 6 0 . . . 第 2 特典振分機構	40
1 6 1 . . . 回転体	
1 6 2 . . . 隔壁	
1 6 4 . . . 隔壁	
1 6 6 . . . 排出機構	
1 7 1 . . . 円筒部材	
1 7 2 . . . 駆動部	
1 7 3 . . . 磁性部材	
2 0 0 . . . 第 1 遊技球機構	
2 0 1 . . . 入球部	
2 0 3 . . . 出球部	50

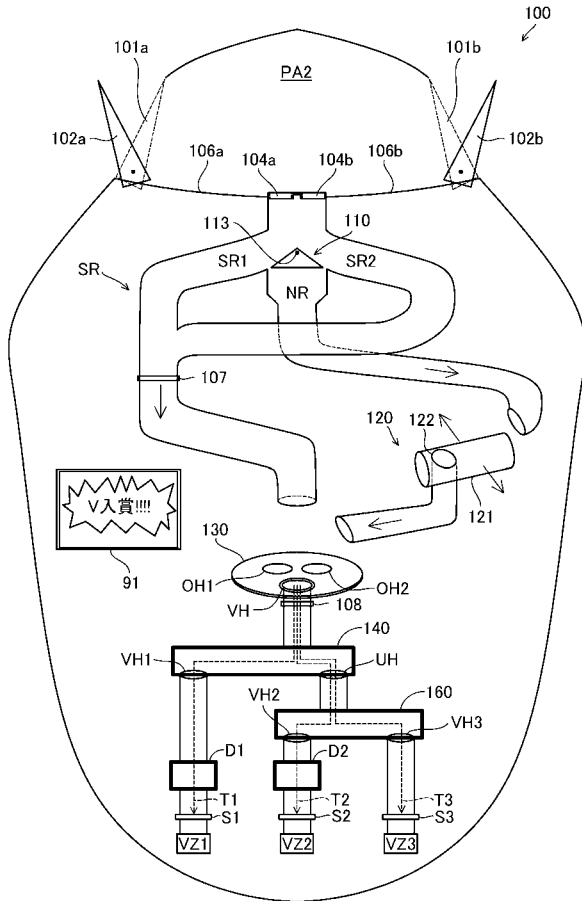
2 0 3 . . . 第 1 出球部	
2 1 0 . . . 調整機構	
2 1 1 . . . 第 1 案内路	
2 1 2 . . . 第 2 案内路	
2 1 4 . . . 振分機構	
2 1 4 a . . . 第 1 片	
2 1 4 b . . . 第 2 片	
2 1 4 c . . . 回転部材	
2 1 4 d . . . 回転軸	
2 1 6 . . . 合流案内路	10
2 2 0 . . . 第 1 遊技球機構	
2 2 1 . . . 入球部	
2 2 3 . . . 出球部	
2 2 4 . . . 案内路	
2 3 0 . . . 調整機構	
2 3 1 . . . 第 1 片	
2 3 2 . . . 第 2 片	
2 3 3 . . . 回転部材	
2 3 4 . . . 回転軸	
2 3 5 . . . 波状部	20
3 0 0 . . . 第 2 遊技球機構	
3 0 1 . . . 入球部	
3 0 3 a . . . 第 1 出球部	
3 0 3 a . . . 出球部	
3 0 3 b . . . 第 2 出球部	
3 1 0 . . . 調整機構	
3 1 1 . . . 第 1 案内路	
3 1 2 . . . 第 2 案内路	
3 1 4 . . . 振分機構	
3 1 4 a . . . 第 1 片	30
3 1 4 b . . . 第 2 片	
3 1 4 c . . . 回転部材	
3 1 4 d . . . 回転軸	
D 1 . . . 第 1 遅延機構	
D 2 . . . 第 2 遅延機構	
S 1 . . . 第 1 検出センサー	
S 2 . . . 第 2 検出センサー	
S 3 . . . 第 3 検出センサー	
T 1 . . . 第 1 検出時間	
T 2 . . . 第 2 検出時間	40
T 3 . . . 第 3 検出時間	
P A . . . 遊技領域	
P A 1 . . . 役物外遊技領域	
P A 2 . . . 役物内遊技領域	
S R . . . 特別経路	
S R 1 . . . 第 1 特別経路	
S R 2 . . . 第 2 特別経路	
N R . . . 通常経路	
V H . . . 確定入球口	
U H . . . 特典昇格入球口	50

O H 1 ... 外れ入球口
 V H 1 ... 第 1 特典入球口
 V H 2 ... 第 2 特典入球口
 V H 3 ... 第 3 特典入球口
 V Z 1 ... 第 1 特定領域
 V Z 2 ... 第 2 特定領域
 V Z 3 ... 第 3 特定領域

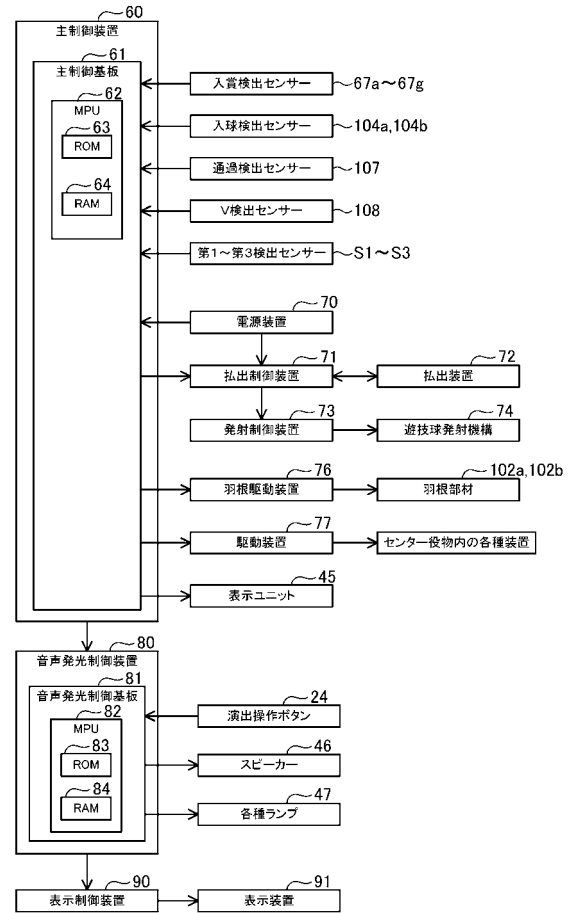
【圖 2】



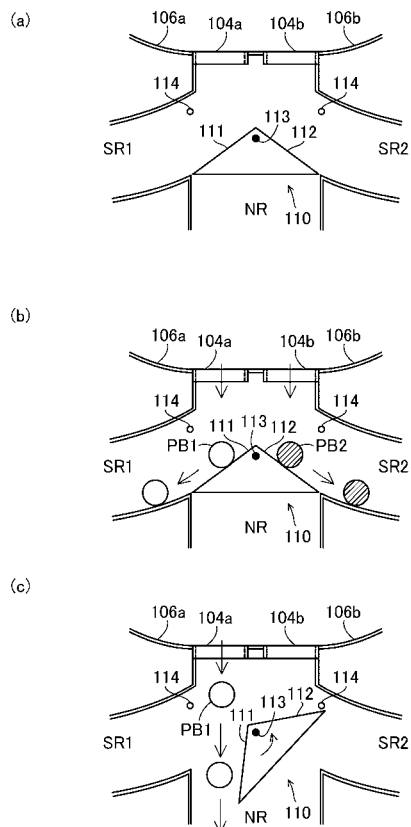
【図 3】



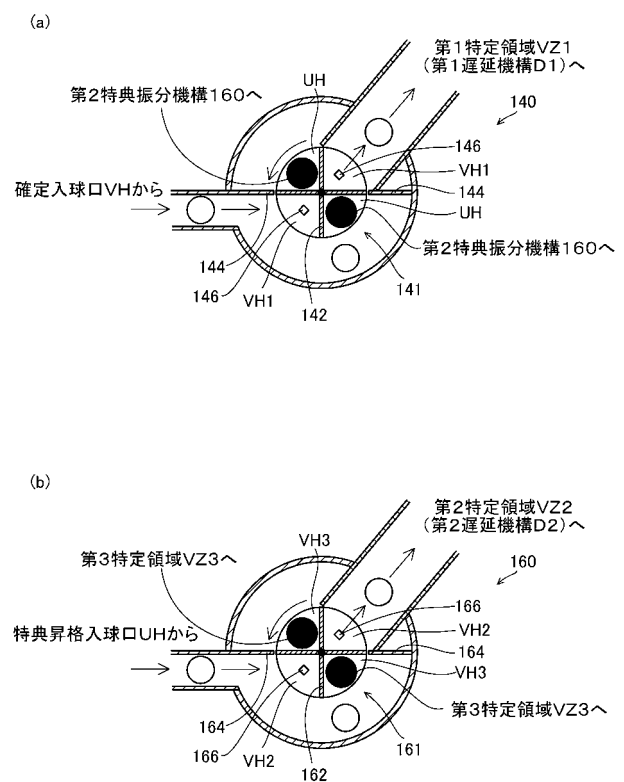
【図 4】



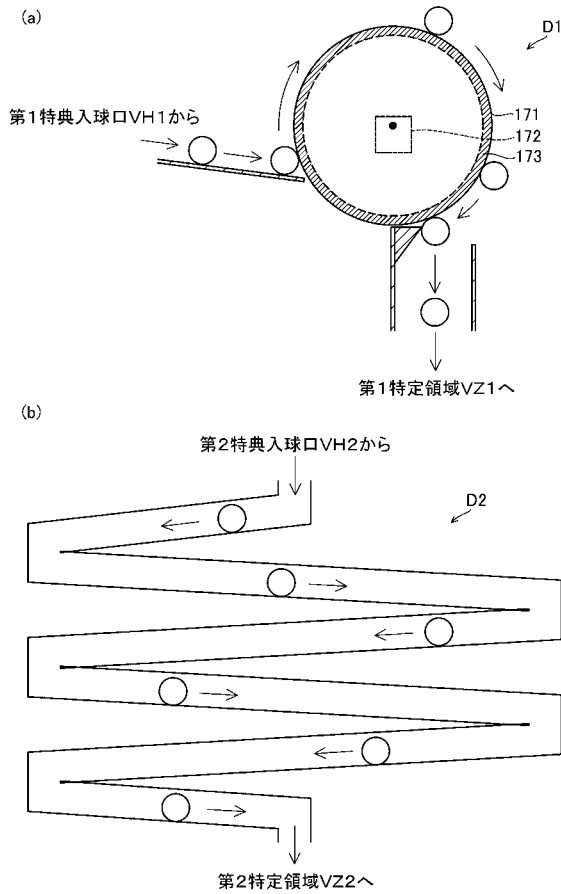
【図 5】



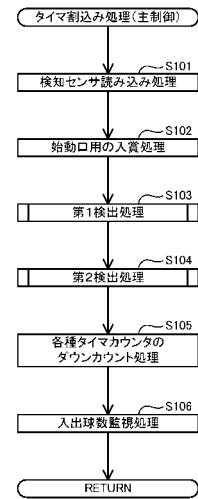
【図 6】



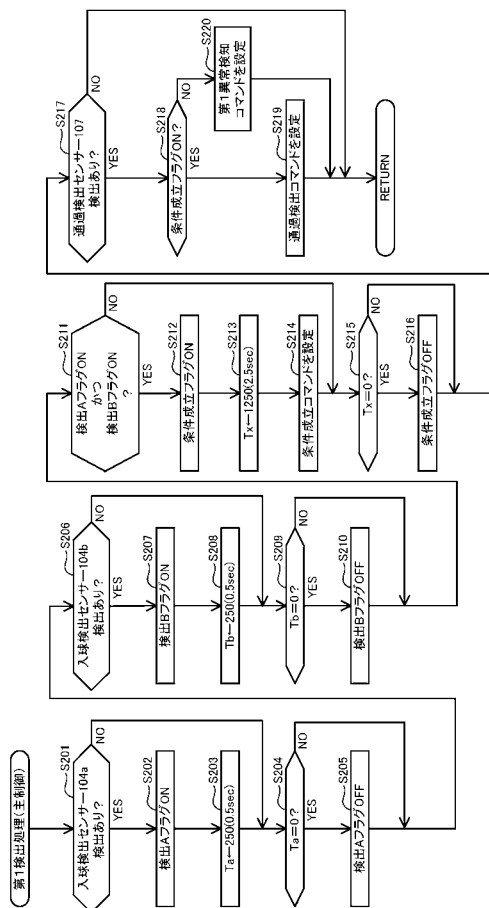
【図 7】



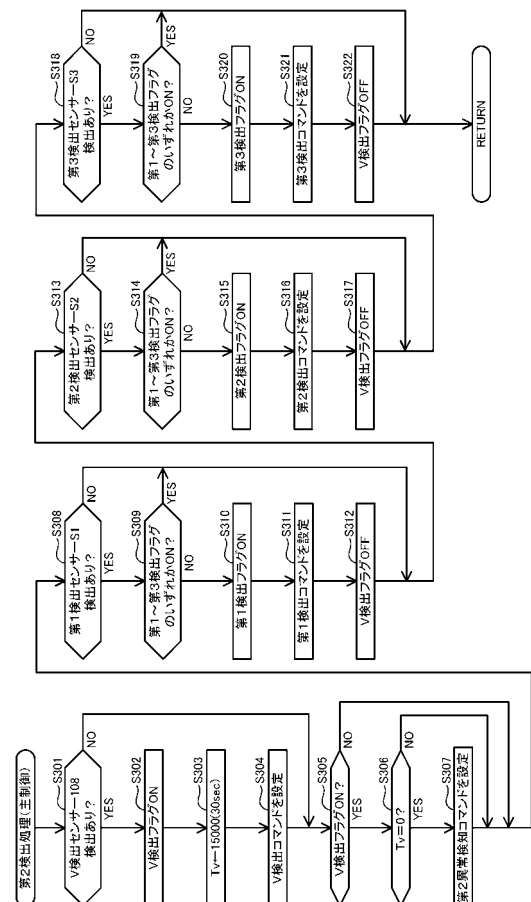
【図 8】



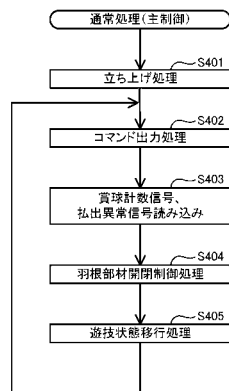
【図 9】



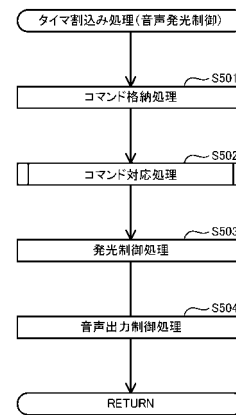
【図 10】



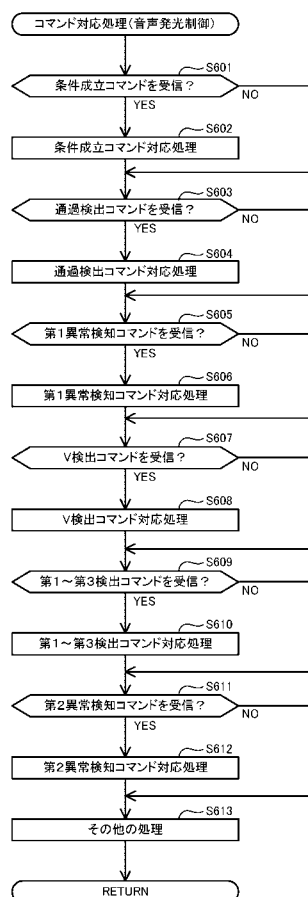
【図 1 1】



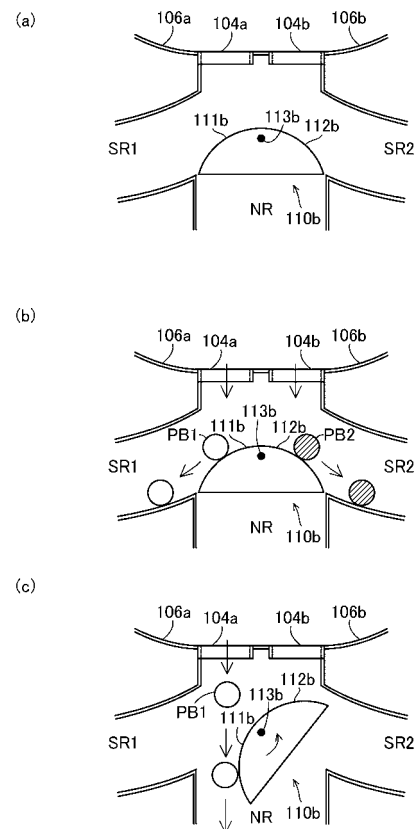
【図 1 2】



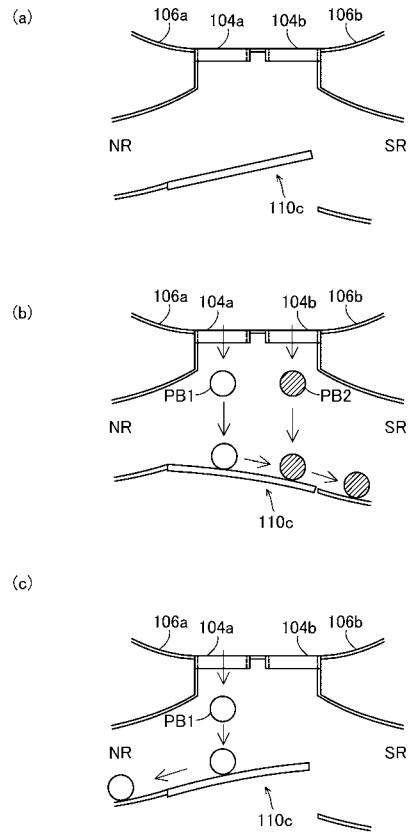
【図 1 3】



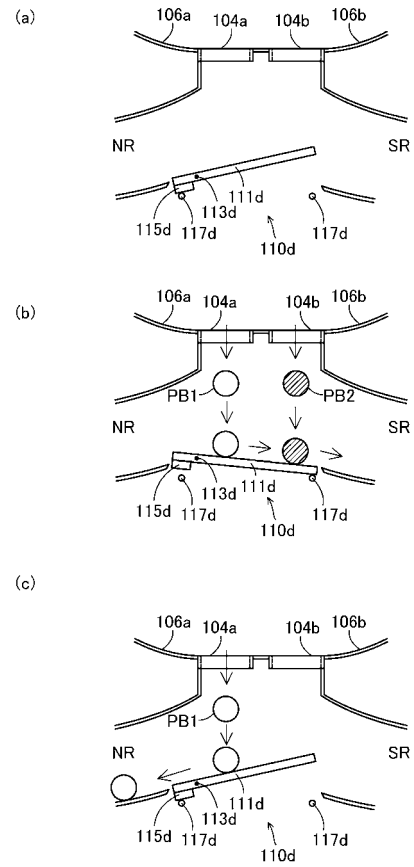
【図 1 4】



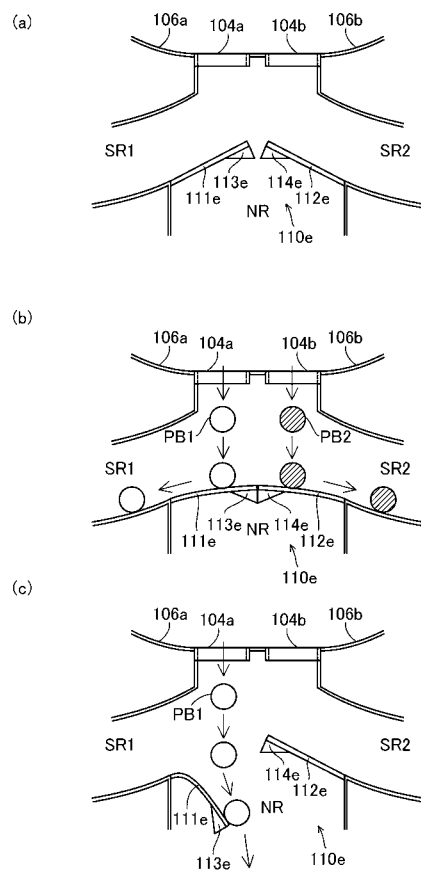
【図 15】



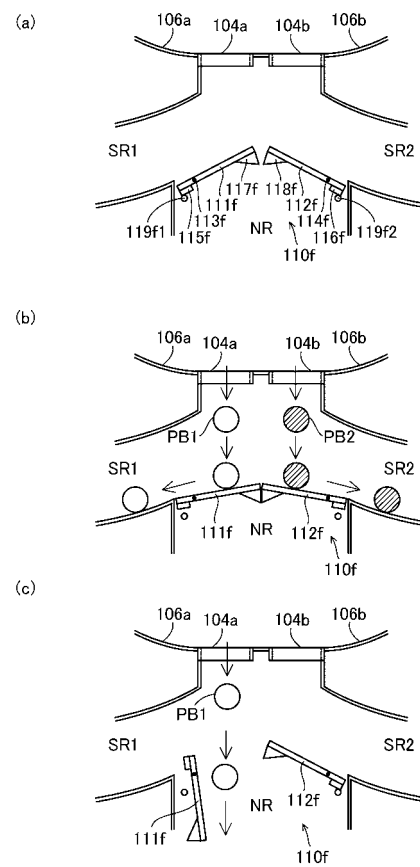
【図 16】



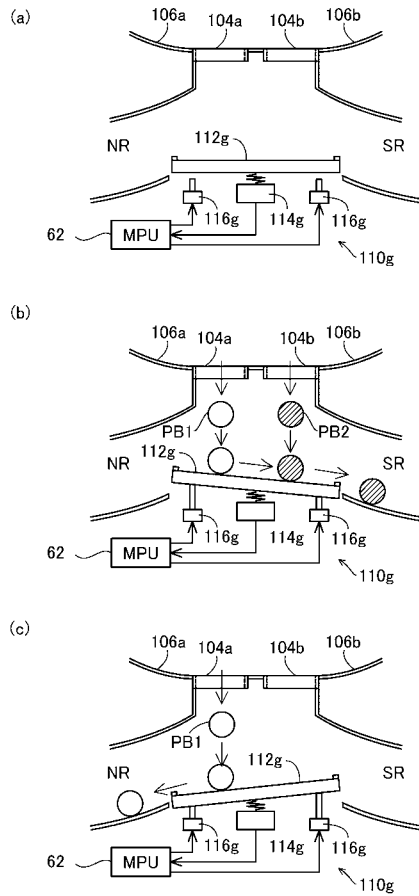
【図 17】



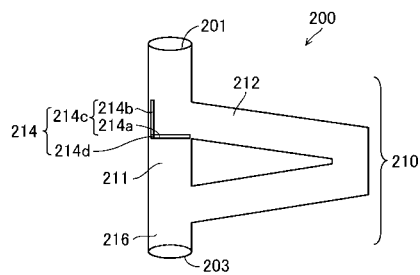
【図 18】



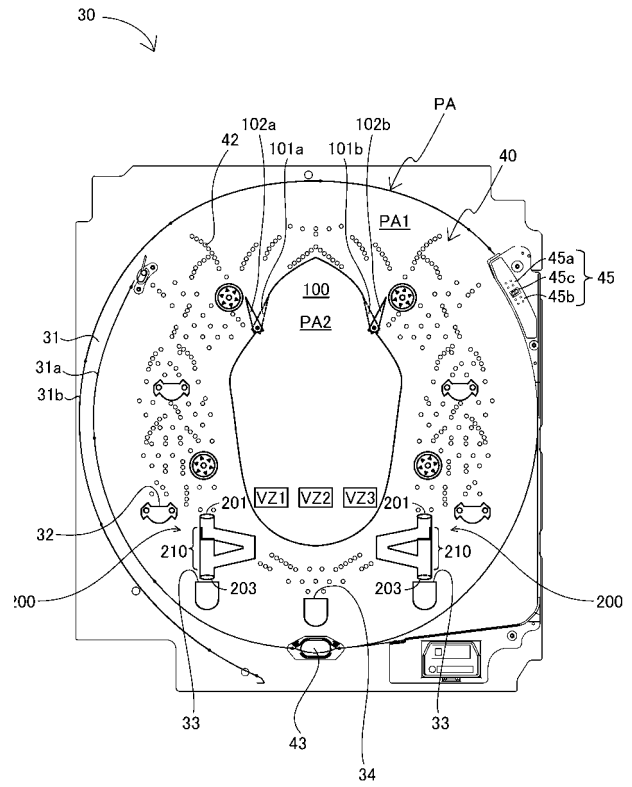
【図 19】



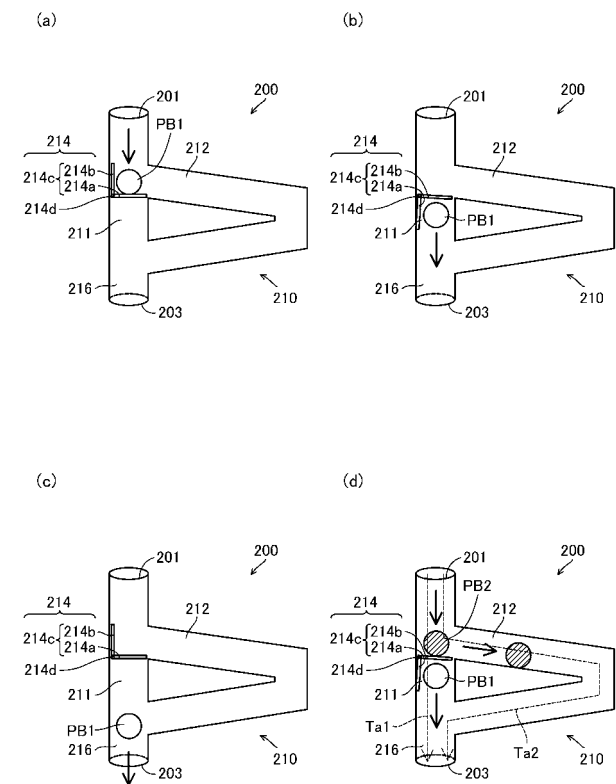
【図 21】



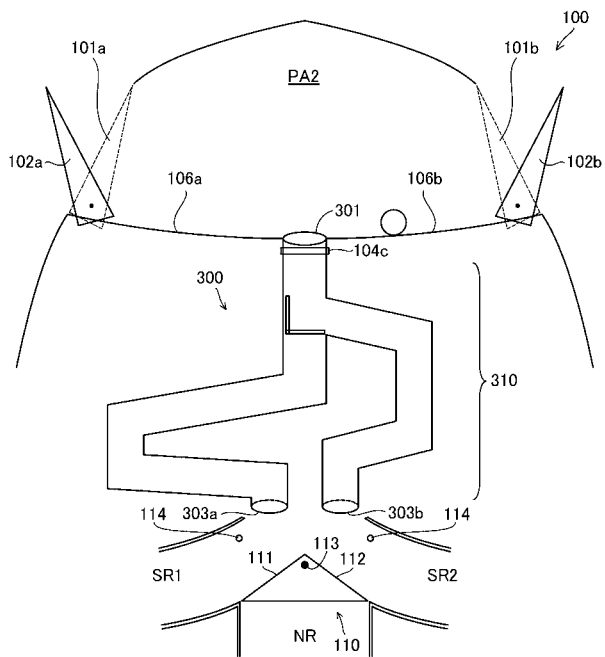
【図 20】



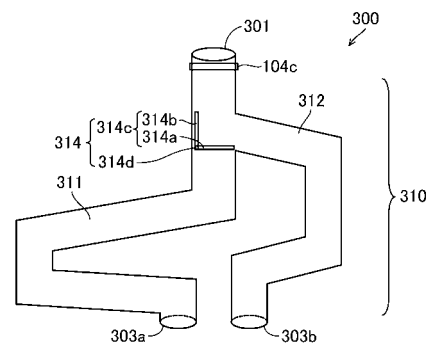
【図 22】



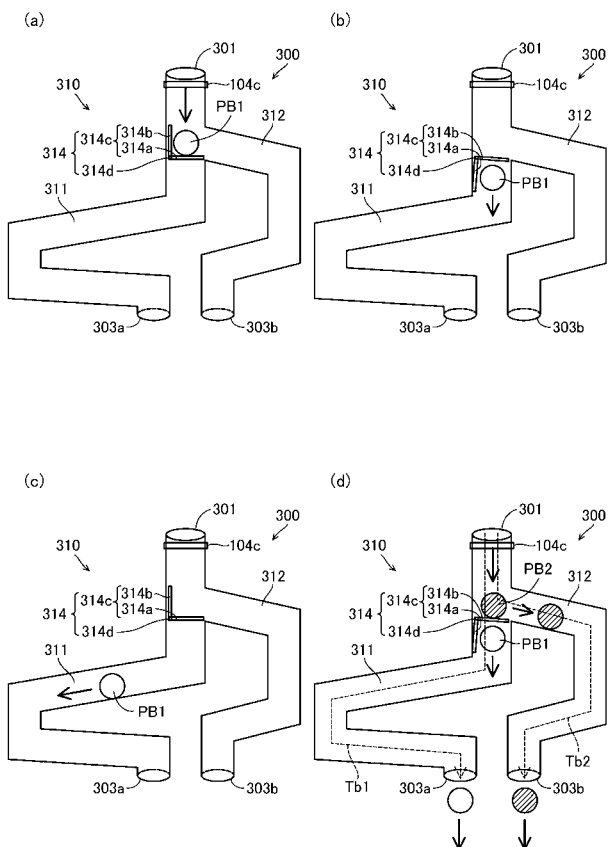
【図 2 3】



【図 2 4】



【図 2 5】



【図 2 6】

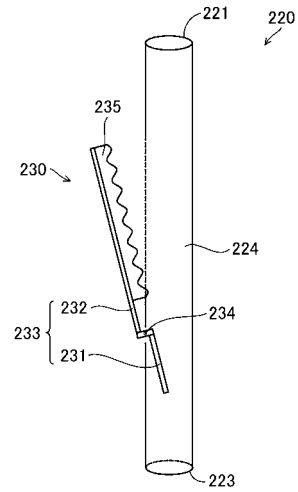


Figure 1 consists of four schematic diagrams labeled (a), (b), (c), and (d), each showing a probe assembly 230. The assembly includes a probe body 221 and a wavy member 224. In (a), the wavy member 224 is in a retracted position, and a probe tip 235 is shown. In (b), the wavy member 224 is extended, and a probe tip 235 is shown. In (c), the wavy member 224 is extended, and a probe tip 235 is shown. In (d), the wavy member 224 is extended, and a probe tip 235 is shown. The diagrams illustrate the movement of the wavy member 224 and the probe tip 235 relative to the probe body 221.

フロントページの続き

(72)発明者 青柳 恵三

名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号 株式会社三洋物産内

F ターム(参考) 2C088 BA09 DA07 EB24 EB63 EB73