

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6872227号
(P6872227)

(45) 発行日 令和3年5月19日 (2021.5.19)

(24) 登録日 令和3年4月21日 (2021.4.21)

(51) Int.Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 19 頁)

(21) 出願番号 特願2017-36075 (P2017-36075)
 (22) 出願日 平成29年2月28日 (2017.2.28)
 (65) 公開番号 特開2018-139895 (P2018-139895A)
 (43) 公開日 平成30年9月13日 (2018.9.13)
 審査請求日 令和1年10月10日 (2019.10.10)

(73) 特許権者 599104196
 株式会社サンセイアールアンドディ
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号
 (74) 代理人 100112472
 弁理士 松浦 弘
 (74) 代理人 100202223
 弁理士 軸見 可奈子
 (72) 発明者 市原 卓人
 愛知県名古屋市中区丸の内2丁目11番1
 3号 株式会社サンセイアールアンドディ
 内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関する当否判定を行い、前記当否判定の結果が小当たりであるときに小当たり遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当たりであるときに大当たり遊技を実行する遊技機において、

前記大当たり遊技には、その大当たり遊技の開始から途中までの態様が前記小当たり遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当たり遊技が含まれていて、

可変条件が成立したときに、第1状態から所定期間だけ第2状態に変化する可変部材を有し、

遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記可変条件の成立が容易な特別遊技状態と、が設けられ、

前記特別遊技状態の終了条件には、前記大当たり遊技の開始が含まれ、

前記小当たり遊技は、前記特別遊技状態において前記小当たりとなったときに、前記通常遊技状態において前記小当たりとなったときよりも実行時間が短くなるように構成され、

前記大当たり遊技の実行中と前記小当たり遊技の実行中に開放される大入賞部を有し、

前記特殊大当たり遊技の開始から途中までの前記大入賞部の開放パターンは、前記小当たり遊技における前記大入賞部の開放パターンと区別困難になっていて、

前記特殊大当たり遊技において前記大入賞部が最初に開放されるまでの時間である特殊大当たりオープニング時間は、前記特殊大当たり前に前記通常遊技状態で当たった場合よりも前記特別遊技状態で当たった場合の方が短い遊技機。

10

20

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、小当たりとなったときに小当たり遊技が実行され、大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

特許文献1の遊技機では、一部の大当たり遊技における大当たり遊技開始から途中までの態様が小当たり遊技の態様と区別困難に構成されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2010-35614号公報（段落[0082]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1の遊技機では、始動入賞口を開閉する開閉部材の動作態様が大当たり遊技の開始を契機にして変化することがあり、開閉部材の動作から大当たりと小当たりの何れに当選したかが先バレするという問題があった。

【0005】

本発明は、上記事情に鑑みてなされたもので、大当たりと小当たりの先バレを抑制可能な遊技機の提供を目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

第1の手段は、遊技に関する当否判定を行い、前記当否判定の結果が小当たりであるときに小当たり遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当たりであるときに大当たり遊技を実行する遊技機において、前記大当たり遊技には、その大当たり遊技の開始から途中までの態様が前記小当たり遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当たり遊技が含まれていて、可変条件が成立したときに、第1状態から所定期間だけ第2状態に変化する可変部材を有し、遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記可変条件の成立が容易な特別遊技状態と、が設けられ、前記特別遊技状態の終了条件には、前記大当たり遊技の開始が含まれ、前記小当たり遊技は、前記特別遊技状態において前記小当たりとなったときに、前記通常遊技状態において前記小当たりとなったときよりも実行時間が短くなるように構成され、前記大当たり遊技の実行中と前記小当たり遊技の実行中に開放される大入賞部を有し、前記特殊大当たり遊技の開始から途中までの前記大入賞部の開放パターンは、前記小当たり遊技における前記大入賞部の開放パターンと区別困難になっていて、前記特殊大当たり遊技において前記大入賞部が最初に開放されるまでの時間である特殊大当たりオープニング時間は、前記特殊大当たり前に前記通常遊技状態で当たった場合よりも前記特別遊技状態で当たった場合の方が短い遊技機である。

【発明の効果】

【0007】

上記発明によれば、大当たりと小当たりの先バレを抑制することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の一実施形態に係る遊技機の正面図

【図2】遊技盤の正面図

【図3】遊技盤における大入賞口周辺の拡大正面図

【図4】小当たり及び特殊大当たりの際の表示画面の表示の流れを説明するための図

【図5】小当たり及び特殊大当たりの際の表示画面の表示の流れを説明するための図

【図6】大当たりの際の表示画面の表示の流れを説明するための図

【図 7】(A) 小当り遊技における大入賞口の開放パターンを示す図、(B) 特殊大当り遊技における大入賞口の開放パターンを示す図

【図 8】(A) 時短遊技で小当りとなった場合の小当り遊技における大入賞口の開放パターンを示す図、(B) 時短遊技で大当りとなった場合の特殊大当り遊技における大入賞口の開放パターンを示す図、(C) 時短遊技で普通図柄当りとなった場合の普通図柄当り遊技における回動扉の開放パターンを示す図

【図 9】遊技機の電氣的な構成を示すブロック図

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の一実施形態を図面に基づいて説明する。図 1 に示されるように、本実施形態の遊技機 10 はパチンコ遊技機であって、前側が前面枠 10Z にて覆われており、その前面枠 10Z に形成されたガラス窓 10W を通して遊技盤 11 の遊技領域 R1 が視認可能になっている。なお、以下の説明において、特記しない限り「右」及び「左」とは、遊技機 10 を前方から見た場合の「右」及び「左」を指すものとする。

【0010】

前面枠 10Z のうちガラス窓 10W より下方には、上皿 26 と下皿 27 が上下 2 段にして設けられ、下皿 27 の右側には操作ハンドル 28 が設けられている。操作ハンドル 28 を回動操作すると、上皿 26 に収容された遊技球が遊技領域 R1 に向けて弾き出される。

【0011】

図 2 に示されるように、遊技領域 R1 は全体が略円形状となっていて、ガイドレール 12 により囲まれている。遊技盤 11 のうち遊技領域 R1 の中央には、表示開口 11H が貫通形成され、この表示開口 11H を通して、表示装置 13 の表示画面 13G が前方に臨んでいる。

【0012】

表示開口 11H の開口縁には、表示装飾枠 23 が取り付けられている。表示装飾枠 23 は、遊技盤 11 の前面側から表示開口 11H に嵌め込まれて遊技盤 11 の前面から突出し、遊技領域 R1 を流下する遊技球が表示装飾枠 23 の内側に進入することを規制している。

【0013】

表示開口 11H は、遊技領域 R1 の横方向の中間且つ上端寄り部分に配置され、遊技領域のうち表示装飾枠 23 の左側と右側と下側に、遊技球が流下可能な左側流下領域 R2 と右側流下領域 R3 と下側流下領域 R4 が形成されている。また、表示装飾枠 23 の上部には、ガイドレール 12 に沿って円弧状に延びた上側円弧壁 25 が備えられ、この上側円弧壁 25 とガイドレール 12 との間に、遊技球が 1 つずつ通過可能な上側連絡流路 25R が形成されている。さらに、表示装飾枠 23 の右側部には、表示開口 11H とガイドレール 12 の右側端部との間を隙間なく埋めると共に、上側連絡流路 25R と右側流下領域 R3 との間を連絡する連絡流路 24R を有する連絡流路構成部 24 が備えられている。

【0014】

右側流下領域 R3 には、始動ゲート 18 が設けられている。右側流下領域 R3 における始動ゲート 18 の下側部分には、大入賞口 15 が設けられている。下側流下領域 R4 における左右方向の中央部には、第 1 の始動入賞口 14A、第 2 の始動入賞口 14B 及びアウト口 16 が、上から順に並べて設けられている。また、遊技領域 R1 には、始動入賞口 14A、14B 及び大入賞口 15 のほかに、複数の一般入賞口 20 が備えられている。各入賞口 14A、14B、15、20 の何れにも入賞しなかった遊技球は、下側流下領域 R4 の下端に配置されたアウト口 16 に全て取り込まれる。

【0015】

次に所要の各部位についてさらに詳説する。一般入賞口 20 は、所謂、ポケット構造をなして、遊技盤 11 の前面から突出した部材の上面又は側面に開放しており、遊技球が丁度 1 つ入球可能な大きさで開口している。そして、一般入賞口 20 に遊技球が入ると、所定数の遊技球が賞球として上皿 26 に払い出される。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

始動ゲート 1 8 は、遊技球が潜って通過可能な門形構造をなし、遊技球が始動ゲート 1 8 を通過すると普通図柄当否判定が行われる。普通図柄当否判定の判定結果は、図示しない普通図柄表示部に表示される。普通図柄当否判定の判定結果が当りになると、普通図柄当り遊技（以下、「普図当り遊技」と称する。）が実行される。

【 0 0 1 7 】

第 1 の始動入賞口 1 4 A は、一般入賞口 2 0 と同様のポケット構造をなしている。第 2 の始動入賞口 1 4 B は、前側に開放し、回動扉 1 4 T によって開閉される。具体的には、回動扉 1 4 T は、通常は、鉛直に起立した閉位置に配置され、上述の普通図柄当否判定の結果が当りとなって普図当り遊技が実行されると、下端部を中心に回動し、前倒しとなつた開位置に配置される。開位置に配置された回動扉 1 4 T は、上方から流下する遊技球を受け止めて第 2 の始動入賞口 1 4 B へと案内する。

10

【 0 0 1 8 】

各始動入賞口 1 4 A , 1 4 B に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿 2 6 に払い出されると共に、特別図柄当否判定が行われる。即ち、本実施形態では、各始動入賞口 1 4 A , 1 4 B に遊技球が入球することで、特別図柄当否判定の判定権利が発生する。特別図柄当否判定の判定結果は、判定権利の使用に伴って、表示画面 1 3 G で報知される。詳細には、判定権利が用いられると、表示画面 1 3 G では、判定結果の報知に先立って、判定結果に関連した判定演出が行われる。そして、判定結果が当りの場合には、判定演出の終了後、当り遊技状態となって当り遊技が実行される。判定結果が外れの場合には、当り遊技状態ではない通常の遊技状態が続く。

20

【 0 0 1 9 】

大入賞口 1 5 は、横長矩形に形成されて、通常の遊技状態では、可動扉 1 5 T にて閉塞されている。当り遊技状態となって当り遊技が行われると、可動扉 1 5 T が所定期間に亘って前側に倒されて大入賞口 1 5 が開放し、可動扉 1 5 T を案内にして、大入賞口 1 5 に多くの遊技球が入賞可能となる。大入賞口 1 5 に遊技球が入球すると、所定数の遊技球が賞球として上皿 2 6 に払い出される。当り遊技では、予め設定された回数だけ大入賞口 1 5 が開放されるラウンド遊技が、実行される当り遊技に応じた回数だけ実行される。1 回のラウンド遊技は、予め定められた上限数の遊技球が大入賞口 1 5 に入球するか又は予め設定されたラウンド遊技時間が経過すると、終了する。

30

【 0 0 2 0 】

本実施形態では、特別図柄当否判定の当りとして、小当りと大当りが設けられている。そして、判定結果が小当りの場合には、小当り遊技状態となって小当り遊技が実行され、判定結果が大当りの場合には、大当り遊技状態となって大当り遊技が実行される。小当り遊技と大当り遊技の何れにおいても、大入賞口 1 5 は開放されるが、大当り遊技における大入賞口 1 5 の開放時間は、大入賞口 1 5 への入球が可能な時間に設定されているのに対し、小当り遊技における大入賞口 1 5 の開放時間は、大入賞口 1 5 への入球が困難な時間に設定されている。従って、小当り遊技では、大当り遊技と比べて、遊技者への賞球の付与が困難となっている。

40

【 0 0 2 1 】

表示画面 1 3 G には、上述したように、特別図柄当否判定に関連した判定演出が表示される。具体的には、表示画面 1 3 G の中央部には、3 つの特別図柄 1 3 A , 1 3 B , 1 3 C が横並びに停止表示されている。これら各特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C は、例えば、数字や文字等を表記した複数種類のもので構成されており、通常は、各特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C ごと、所定の種類のものが停止表示されている。そして、始動入賞口 1 4 A , 1 4 B に遊技球が入球すると、これら 3 つの特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が、変動表示（例えば、上下方向にスクロール表示）され、所定時間経過後に、例えば、左、右、中の順に停止表示される。そして、停止した特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C の組合せにより、特別図柄当否判定の判定結果を報知するようになっている、

【 0 0 2 2 】

50

具体的には、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が全て同じ図柄（ゾロ目）の場合には、大当たりであることを示す。また、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が、予め定められた特殊組合せである場合には、小当たりか大当たりであることを示す。そして、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C がゾロ目でも特殊組合せでもない組合せの場合に、外れであることを示すようになっている。

【 0 0 2 3 】

遊技機 1 0 では、通常の遊技状態では、普通図柄当否判定で当たりとなる確率は低く設定されていて、大当たり遊技の終了後、通常の遊技状態よりも普通図柄当否判定で当たりとなる確率が高い「時短遊技」に突入する。即ち、遊技機 1 0 では、大当たり遊技を契機として、通常の遊技状態から時短遊技に移行する。そして、遊技機 1 0 では、通常の遊技状態においては、左側流下領域 R 2 を流下させるように遊技球を打ち出す、所謂、「左打ち」を行い、時短遊技中においては、右側流下領域 R 3 を流下させるように遊技球を打ち出す、所謂、「右打ち」を行う、というように、2 種類の打ち方を遊技者に提供可能となっている。時短遊技は、大当たり遊技の終了後に使用される判定権利の数が規定上限数（例えば、1 0 0 ）に達するか、或いは、その時短遊技中に「大当たり遊技」へ移行した場合に終了する。なお、本実施形態の遊技機 1 0 では、時短遊技として、低確率時短遊技と高確率時短遊技の 2 種類が設けられている。高確率時短遊技では、低確率時短遊技よりも特別図柄当否判定で当たりとなる確率が高くなっている。

【 0 0 2 4 】

大当たり遊技の終了後に突入する時短遊技が低確率時短遊技と高確率時短遊技の何れに設定されるかは、当該大当たり遊技中に行われる V 入賞チャンスの結果によって決定される。V 入賞チャンスでは、右側流下領域 R 3 に設けられた V 入賞部 2 1（図 2）に遊技球が入球可能となる。具体的には、V 入賞部 2 1 は、可動翼片 2 1 H によって開閉される入球口 2 1 A を有し、V 入賞チャンスが行われると、入球口 2 1 A が開放される。V 入賞部 2 1 の内部には、通常口と V 確定口（共に図示せず）が設けられると共に、入球口 2 1 A に入球した遊技球を通常口と V 確定口の何れかに振り分ける振分機構（図示せず）が備えられている。そして、V 入賞チャンスで V 確定口に遊技球が入球すると、当該大当たり遊技の終了後に突入する時短遊技が高確率時短遊技に設定される。V 入賞チャンスで V 確定口に遊技球が入球しなかった場合には、大当たり遊技終了後の時短遊技として低確率時短遊技が設定される。このように、本実施形態では、大当たり遊技として、V 入賞チャンスで V 確定口に入球する V 通過大当たりと、V 確定口に入球しない V 非通過大当たりと、が設けられている。

【 0 0 2 5 】

なお、遊技機 1 0 では、大当たりとして、入球口 2 1 A に入球した遊技球が V 確定口に振り分けられ易い高確率 V 通過大当たりと、V 通過高確率大当たりよりも入球口 2 1 A に入球した遊技球が V 確定口に振り分けられ難い V 通過低確率大当たりの 2 種類が設けられている。第 1 の始動入賞口 1 4 A への入球に基づく特別図柄当否判定での大当たりは、所定の確率（例えば、1 / 2）で V 通過高確率大当たりとなる。第 2 の始動入賞口 1 4 B への入球に基づく特別図柄当否判定での大当たりは全て、V 通過高確率大当たりとなっている。

【 0 0 2 6 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、大当たり遊技として、当該大当たり遊技の開始から途中までの態様が上述した小当たり遊技の態様と区別困難に構成された特殊大当たり遊技が設けられている。図 4 ~ 5 に示されるように、小当たり遊技と特殊大当たり遊技は、停止表示された特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が特殊組合せ（図 4（B）に示される特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C 組合せ）となったときに開始され、特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C の組合せからは区別困難となっている。

【 0 0 2 7 】

また、特別図柄当否判定の判定結果が小当たりとなる場合と特殊大当たりとなる場合には、表示画面 1 3 G で行われる判定演出が共通となっている。即ち、判定結果が小当たり又は大当たりである場合には、図 4（A）から図 4（B）への変化に示されるように、特殊組合せとなる特別図柄 1 3 A ~ 1 3 C が仮停止される。仮停止状態では、特別図柄 1 3 A ~ 1 3

Cは、上下方向に移動しないものの、完全には停止しておらず、例えば、左右に揺れている。特殊組合せの特別図柄13A～13Cが仮停止されると、図4(B)から図4(C)への変化に示されるように、特別図柄13A～13Cが表示画面13Gの隅に縮小表示されると共に、表示画面13Gの中央部に、特定入球口203(図3)に遊技球を通過させることを促す特定入球促し画像210(図4(C))では、「チャンス入球口を狙え!」というメッセージが表示される。仮停止状態の特別図柄13A～13Cは、特定入球促し画像210の表示中に完全に停止する。特別図柄13A～13Cが完全に停止すると、小当り遊技又は特殊大当り遊技が速やかに実行される。なお、特別図柄13A～13Cは、小当り遊技又は特殊大当り遊技が開始されるタイミングで非表示となる(図4(D))。

【0028】

ここで、図3に示されるように、特定入球口203は、大入賞口15に入球した遊技球が通過可能に構成されている。従って、特定入球促し画像210による促しは、大入賞口15への入球を促すことになっている。具体的には、大入賞口15に入球した遊技球が流下する排出流路201は、途中で2股に分岐していて、一方の分岐路202Aに特定入球口203が設けられている。また、排出流路201の分岐部分には、排出流路201を流下してきた遊技球を一方の分岐路202Aと他方の分岐路202Bの何れかに振り分ける振分部材205が備えられている。

【0029】

特殊大当り遊技のときに表示画面13Gで行われる大当り遊技演出(以下、「特殊大当り遊技演出」という。)は、その開始から途中までの部分が小当り遊技のときに表示画面13Gで行われる小当り遊技演出と区別困難に構成されている。小当り遊技演出と特殊大当り遊技演出の詳細は以下のようにになっている。

【0030】

小当り遊技演出では、まず、判定演出のときに表示されていた特定入球促し画像210(図4(D))が継続して表示される。そして、図5(D)に示されるように、特別図柄当否判定の判定結果が小当りであることを示す小当り確定画像211が表示される。小当り確定画像211は、小当り遊技の終了まで表示される。そして、小当り遊技が終了すると、小当り遊技演出も終了し、表示画面13Gの中央部には、特殊組合せの特別図柄13A～13Cが完全停止した状態で表示される(図5(C))。

【0031】

特殊大当り遊技演出では、まず、判定演出のときに表示されていた特定入球促し画像210(図4(D))が継続して表示される。そして、図5(A)に示されるように、特別図柄当否判定の判定結果が大当りであることを示す大当り確定画像212が表示される。大当り確定画像212は、所定時間だけ表示される。そして、所定時間が経過すると、他の大当り遊技で行われる大当り遊技演出と同様の大当り中画像213が表示される(図5(B))。大当り遊技が終了すると、特殊大当り遊技演出も終了し、表示画面の中央部には、特殊組合せの特別図柄13A～13Cが完全停止した状態で表示される(図5(C))。このように、特殊大当り遊技演出では、大当り確定画像212が表示されるまでの演出が、小当り遊技演出において小当り確定画像211が表示されるまでの演出と区別困難となっている。

【0032】

また、本実施形態では、小当り遊技における大入賞口15の開放パターンと、特殊大当り遊技において大当り確定画像212(図5(A))が表示されるまでの大入賞口15の開放パターンと、が区別困難に構成されている。小当り遊技及び特殊大当り遊技における大入賞口15の開放パターンの詳細は以下のようにになっている。

【0033】

図7(A)には、小当り遊技での大入賞口15の開放パターンが示されている。同図に示されるように、小当り遊技が開始されると、小当りオープニング期間TA1を経て、大入賞口15が開放時間TA2だけ開放される。そして、大入賞口15が閉じてから小当りエンディング期間TA3が経過すると、小当り遊技が終了する。

10

20

30

40

50

【 0 0 3 4 】

図 7 (B) に示されるように、特殊大当り遊技では、1 回目のラウンド遊技の途中までの大入賞口 1 5 の開放パターンが、小当り遊技での大入賞口 1 5 の開放パターンと同じになっている。具体的には、特殊大当り遊技が開始されると、特殊大当りオープニング期間 T B 1 を経て、1 回目のラウンド遊技が開始される。1 回目のラウンド遊技では、大入賞口 1 5 が第 1 開放時間 T B 2 だけ開放される。次いで、ラウンド中閉塞時間 T B 3 が経過した後、大入賞口 1 5 が最大開放時間 T B 4 を上限として再び開放される。1 回目のラウンド遊技が終了すると、所定のインターバル期間 I 1 を経て、2 回目のラウンド遊技が開始される。大当りオープニング期間 T B 1 は、小当りオープニング期間 T A 1 と同じ長さになっている。第 1 開放時間 T B 2 は、小当り遊技における開放時間 T A 2 と同じ長さになっている。1 回のラウンドの終了に必要な数の遊技球が大入賞口 1 5 へ入球困難な長さに設定されている。ラウンド中閉塞時間 T B 3 は、小当りエンディング期間 T A 3 より長くなっている。

10

【 0 0 3 5 】

なお、図 7 (A) には、通常の遊技状態で小当りとなった場合の小当り遊技における大入賞口 1 5 の開放パターンが示されていて、図 7 (B) には、通常の遊技状態で特殊大当りとなった場合の特殊大当りにおける大入賞口 1 5 の開放パターンが示されている。また、図 8 (A) には、時短遊技で小当りとなった場合の小当り遊技における大入賞口 1 5 の開放パターンが示されていて、図 8 (B) には、時短遊技で特殊大当りとなった場合の特殊大当りにおける大入賞口 1 5 の開放パターンが示されている。図 7 (A) と図 8 (A) の比較から明らかなように、時短遊技で小当りとなったときの小当り遊技の小当りオープニング期間 T A 1 は、通常の遊技状態で小当りとなったときの小当り遊技の小当りオープニング期間 T A 1 よりも短くなっている。また、図 7 (B) と図 8 (B) の比較から明らかなように、時短遊技で特殊大当りとなったときの特殊大当り遊技における特殊大当りオープニング T B 1 は、通常の遊技状態で特殊大当りとなったときの特殊大当り遊技における特殊大当りオープニング期間 T B 1 よりも短くなっている。

20

【 0 0 3 6 】

さて、本実施形態の遊技機 1 0 では、図 6 (A) ~ 6 (D) の流れに示されるように、大当り遊技が終了してから次の大当り遊技が開始されるまでの間、直前の大当りに関する情報を表す印 2 2 0 が表示画面 1 3 G に表示される。印 2 2 0 は、大当り遊技が開始されると非表示となる。印 2 2 0 が表す情報の例としては、直前の大当りが第 1 の始動入賞口 1 4 A と第 2 の始動入賞口 1 4 B の何れの始動入賞口への入球に基づくものであったかについての情報や、当該直前の大当りの大当り遊技中に行われた V 入賞チャンスで遊技球が V 確定口を通過したか否かについての情報が挙げられる。なお、印 2 2 0 は、例えば、四角形状に形成され、表示画面 1 3 G の隅部に表示される。

30

【 0 0 3 7 】

ここで、特別図柄当否判定の判定結果が特殊大当りである場合に、特殊大当り遊技において最初に大入賞口 1 5 が開放されるタイミングで印 2 2 0 が非表示になっていると、表示画面 1 3 G に大当り確定画像 2 1 2 (図 5 (A)) が表示されるよりも前に、判定結果が大当りであることが遊技者に察知されてしまう。また、判定結果が小当りである場合に、小当り遊技において大入賞口 1 5 が開放されたときに印 2 2 0 が表示されたままであると、表示画面 1 3 G に小当り確定画像 2 1 1 (図 5 (D)) が表示されるよりも前に、判定結果が小当りであることが遊技者に察知されてしまう。即ち、印 2 2 0 の有無によって小当りと特殊大当りの先バレが発生し得る。

40

【 0 0 3 8 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、印 2 2 0 の有無による小当りと特殊大当りの先バレを防ぐべく、図 4 (D) 図 5 (D) 図 5 (C) の流れに示されるように、小当り遊技が実行されている間についても、大当り遊技が実行されている間と同様に、印 2 2 0 が非表示にされる。これにより、小当り確定画像 2 1 1 又は大当り確定画像 2 1 2 が表示されるまで、小当り遊技と特殊大当り遊技の区別が困難となり、小当りと特殊大当りの先バレを防

50

がれる。なお、図4(D) 図5(A) 図5(B) 図5(C)の流れでは、特殊大当り遊技が実行される際に印220が非表示にされる様子が示されている。印220は、小当り遊技及び大当り遊技の終了後に表示画面13Gに再び表示される。

【0039】

また、本実施形態の遊技機10では、上述したように、大当たり遊技が開始されると、通常の遊技状態よりも普図当り遊技が実行され易い時短遊技が終了する。従って、時短遊技中では、普図当り遊技が実行され易く、回動扉14Tが開放され易いのに対し、大当り遊技中では、普図当り遊技が実行され難く、回動扉14Tが開放され難い。ここで、特殊大当りの開始直後に回動扉14Tの開放動作から時短遊技が終了したことが遊技者に認識されると、表示画面13Gに大当り確定画像212が表示されるよりも前に、判定結果が大当りであることが遊技者に察知されてしまう。また、小当り遊技の開始直後に回動扉14Tの開放動作から時短遊技が継続していることが遊技者に認識されると、表示画面13Gに小当り確定画像211が表示されるよりも前に、判定結果が小当りであることが遊技者に察知されてしまう。このように、時短遊技中に特殊大当り又は小当りとなった場合には、回動扉14Tの開放動作から判定結果が先バレする可能性がある。

【0040】

本実施形態の遊技機10では、回動扉14Tの開放動作による小当りと特殊大当りの先バレを防ぐべく、1回の普図当り遊技の実行時間が小当り遊技の実行時間よりも長くなっている。具体的には、図8(C)に示されるように、普図当り遊技が実行されると、普図当りオープニング期間TC1の経過後、予め設定された回動扉開放時間TC2だけ回動扉14Tが開放される。そして、回動扉開放時間TC2が経過すると、普図当り遊技が終了する。図8(A)と図8(C)の比較から明らかなように、普図当り遊技の実行時間(即ち、普図当りオープニング期間TC1と回動扉開放時間TC2の合計)は、小当り遊技の実行時間(即ち、小当りオープニング期間TA1と開放時間TA2と小当りエンディング期間TA3の合計)よりも長くなっている。なお、本実施形態では、回動扉開放時間TC2が小当り遊技の実行時間よりも長くなっている。

【0041】

このように、遊技機10では、普図当りの実行時間が小当り遊技の実行時間よりも長くなっているので、例えば、図8(A)、8(C)の例に示されるように、小当り遊技より先に開始された普図当り遊技が終了するまでの間に当該小当り遊技が終了するケースが増える。その結果、小当り遊技が開始されてから小当り確定画像211が表示されるまでの間に、回動扉14Tの開放動作から時短遊技が継続していることが認識され難くなる。また、同様にして、特殊大当り遊技が実行される場合にも、大当り確定画像212が表示されるまでの間に、回動扉14Tの開放動作から時短遊技が終了したことが認識され難くなる。以上により、遊技機10では、回動扉14Tの開放動作による小当りと特殊大当りの先バレを抑制することが可能となる。

【0042】

また、本実施形態の遊技機10では、上述のように、特定入球口203と第2の始動入賞口14Bとが別に設けられていて、互いに離れて配置されている。従って、特別図柄13A~13Cが特殊組合せで仮停止したときに、遊技者の意識を特定入球口203に向けさせることで、回動扉14Tから遊技者の意識をそらせることが可能となり、回動扉14Tの開放動作による小当りと特殊大当りの先バレを抑制することが可能となる。しかも、表示画面13Gに特定入球口203への入球を促す表示が表示されるので、遊技者の意識を特定入球口203に引き付け易くすることが可能となり、回動扉14Tの開放動作による小当りと特殊大当りの先バレを一層抑制することが可能となる。

【0043】

また、本実施形態では、時短遊技で成立した小当りと特殊大当りにおけるオープニング期間TA1、TB1が、通常の遊技状態で成立した小当りと特殊大当りにおけるオープニング期間TA1、TB1よりも短くなっているため、普図当り遊技の実行時間(詳細には、回動扉開放時間TC2)よりも小当り遊技の実行時間を長くしつつ、小当り遊技と特殊

10

20

30

40

50

大当り遊技を区別困難に構成することが可能となっている。

【 0 0 4 4 】

次に、上記構成を達成するための遊技機 1 0 の電氣的な構成を、図 9 に基づいて説明する。同図における符号 5 0 は、主制御回路 5 0 であって、C P U 5 0 A、R A M 5 0 B、R O M 5 0 C 及び複数のカウンタを備えたマイクロコンピュータと、該マイクロコンピュータとサブ制御回路 5 2 を結ぶ入出力回路と、大入賞口 1 5 等が接続された中継回路及び払出制御回路等を結ぶ入出力回路とを備え、遊技に関わる主制御を行う。C P U 5 0 A は、当否判定部、制御部、演算部、各種カウンタ、各種レジスタ、各種フラグ等を備え、演算制御を行う他、特別図柄当りや普通図柄当りに関する乱数等も生成し、制御信号をサブ制御回路 5 2 等へ出力（送信）可能に構成されている。R A M 5 0 B は、C P U 5 0 A で生成される各種乱数値用の記憶領域、各種データを一時的に記憶する記憶領域やフラグ、C P U 5 0 A の作業領域を備える。R O M 5 0 C には、制御データ、特別図柄及び普通図柄の変動表示に関する図柄変動データ等が書き込まれている他、特別図柄当り及び普通図柄当りの判定値等が書き込まれている。なお、大当り遊技及び小当り遊技における大入賞口 1 5 の開放パターンや普図当り遊技における回動扉 1 4 T の開放パターンは、R O M 5 0 C に記憶されている。

10

【 0 0 4 5 】

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

20

【 0 0 4 6 】

表示制御回路 5 4 は、表示装置 1 3 に設けられていて、C P U 5 4 A、R A M 5 4 B 及び R O M 5 4 C を有している。C P U 5 4 A は、サブ制御回路 5 2 からの制御信号に基づき、画像データを R O M 5 4 C から取得し、その画像データに基づいて表示画面 1 3 G に画像を表示する。小当りと特殊大当りで共通して表示される判定演出の画像データ、小当り確定画像 2 1 1 と大当り確定画像 2 1 2 のデータ、印 2 2 0 の画像データ等は、R O M 5 4 C に記憶されている。

30

【 0 0 4 7 】

以上説明した本実施形態の遊技機 1 0 によれば、以下の効果を奏することが可能となる。

【 0 0 4 8 】

本実施形態の遊技機 1 0 では、大当り遊技として、その大当り遊技の開始から途中までの態様が小当り遊技の態様と区別困難に構成された特殊大当り遊技を備えている。ここで、大当り遊技の終了から表示画面 1 3 G に表示される印 2 2 0 が、次の大当り遊技が開始されるときに非表示にされる。そして、遊技機 1 0 では、小当り遊技中にも印 2 2 0 が非表示となるので、印 2 2 0 の有無によって、特別図柄当否判定の判定結果が小当りか特殊大当りを遊技者に認識されるまでに（即ち、小当り確定画像 2 1 1 と大当り確定画像 2 1 2 の何れかが表示されるまでに）、判定結果が先バレすることが抑制される。

40

【 0 0 4 9 】

また、遊技機 1 0 では、普図当り遊技が時短遊技中には実行され易く、大当り遊技中には実行され難くなっているため、時短遊技で小当り又は特殊大当りになると、回動扉 1 4 T の動作態様から小当りと特殊大当りが先バレすることが想定される。しかしながら、遊技機 1 0 では、普図当り 1 回あたりの回動扉 1 4 T の動作時間（詳細には、回動扉 1 4 T の開放時間）が小当り遊技の実行時間よりも長くなっているため、回動扉 1 4 T の動作態様から小当りと特殊大当りが先バレすることが抑制される。

50

【 0 0 5 0 】

〔 他 の 実 施 形 態 〕

本発明は、上記実施形態に限定されるものではなく、例えば、以下に説明するような実施形態も本発明の技術的範囲に含まれ、さらに、下記以外にも要旨を逸脱しない範囲内で種々変更して実施することができる。

【 0 0 5 1 】

(1) 上記実施形態では、特殊大当り遊技において大当り確定画像 2 1 2 が表示されるまでの大入賞口 1 5 の開放パターンは、小当り遊技において小当り確定画像 2 1 1 が表示されるまでの大入賞口 1 5 の開放パターンと同じに構成されていたが、小当り遊技での開放パターンと区別困難であれば、例えば、大入賞口 1 5 が開放されるまでの時間 (小当りオープニング期間 T A 1、大当りオープニング期間 T B 1) や大入賞口 1 5 の開放時間 (開放時間 T A 2、第 1 開放時間 T B 2) が異なってもよい。

10

【 0 0 5 2 】

(2) 上記実施形態では、印 2 2 0 が表す情報は、直前の大当りに関する情報であったが、例えば、前回の当りの終了後から行われた特別図柄当否判定の回数であってもよいし、特定の判定演出が実行された回数であってもよい。

【 0 0 5 3 】

(3) 上記実施形態において、特殊大当り遊技演出における大当り確定画像 2 1 2 が表示されてからの演出は、他の大当り遊技で行われる演出と異なってもよい。

【 0 0 5 4 】

(4) 上記実施形態において、印 2 2 0 が表す情報は、音声により出力されてもよいし、遊技機 1 0 の前面枠 1 0 Z に備えられたランプの点灯態様によって出力されてもよいし、役物部材が移動することによって出力されてもよい。

20

【 0 0 5 5 】

(5) 上記実施形態では、小当りオープニング期間 T A 1 及び大当りオープニング期間 T B 1 が、時短遊技で小当り又は特殊大当りになった場合には、通常の遊技状態で小当り又は特殊大当りになった場合よりも、短くなっていたが、同じであってもよい。この場合においても、上記実施形態のように、普図当り遊技の実行時間を小当り遊技の実行時間よりも長くすることで、回動扉 1 4 T の動作態様から小当りと特殊大当りが先バレすることが抑制される。

30

【 0 0 5 6 】

(6) 上記実施形態において、普図当り遊技の実行時間 (普図当りオープニング期間 T C 1 と回動扉開放時間 T C 2 の合計) が小当り遊技の実行時間よりも長くなっている構成として、回動扉開放時間 T C 2 が小当り遊技の実行時間よりも短くなっている構成であってもよい。

【 0 0 5 7 】

(7) 上記実施形態では、普図当り遊技の実行時間が、小当り遊技の実行時間よりも長くなっていたが、同じでもよいし、短くてもよい。これら場合においても、上記実施形態のように、小当りオープニング期間 T A 1 及び大当りオープニング期間 T B 1 を、通常の遊技状態で小当り又は特殊大当りになった場合よりも、時短遊技で小当り又は特殊大当りになった場合の方が短くなるように設定することで、遊技者の意識を大入賞口 1 5 へ早く引き付けることが可能となり、回動扉 1 4 T の動作態様から小当りと特殊大当りが先バレすることが抑制される。

40

【 0 0 5 8 】

(8) 上記実施形態において、普図当り遊技の実行時間が、通常の遊技状態での普図当りよりも、時短遊技での普図当りのときの方が長くなっているもよい。この場合、普図当り遊技の実行時間が、小当り遊技の実行時間に比べて、通常の遊技状態のときには短くなっているもよい。なお、時短遊技での普図当りのときに普図当り遊技の実行時間を長くする場合、普図当りオープニング期間 T C 1 を長くしてもよいし、回動扉開放時間 T C 2 を長くしてもよい。

50

【 0 0 5 9 】

(9) 上記実施形態において、普図当り遊技が、実行時間が互いに異なる複数種類用意されていてよい。この場合、通常の遊技状態よりも時短遊技の方が、実行時間が長い普図当り遊技が実行され易くなっているとしてもよい。

【 0 0 6 0 】

(1 0) 上記実施形態において、特定入球口 2 0 3 への入球を促す表示（上記実施形態では、特定入球促し画像 2 1 0 ）が、特定入球口 2 0 3 を模した画像を含む構成となっていてよいし、特定入球口 2 0 3 の位置を示す画像や文字を含む構成であってもよい。また、上記実施形態において、特定入球促し画像 2 1 0 が表示画面 1 3 G に表示されるときに、特定入球口 2 0 3 を構成する部位やその周辺の部位が光る構成となっていてよい。これらの構成によれば、遊技者の意識を特定入球口 2 0 3 に引き付け易くすることが可能となり、回動扉 1 4 T の開放動作による小当りと特殊大当りの先バレを一層抑制することが可能となる。

10

【 0 0 6 1 】

< 付記 1 >

以下、上述した各実施の形態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。なお、以下では、理解の容易のため、上記実施形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 0 6 2 】

< 特徴 A 群 >

以下の特徴 A 群は、「小当りとなったときに小当り遊技が実行され、大当りとなったときに大当り遊技が実行される」遊技機に関し、「特許文献 A（特開 2 0 1 0 - 3 5 6 1 4 号（段落 [0 0 8 2] ））の遊技機では、一部の大当り遊技における大当り遊技開始から途中までの態様が小当り遊技の態様と区別困難に構成されている。」という背景技術について、「特許文献 A の遊技機では、大当り遊技の開始に伴って表示部に表示されていた情報が消失すると、その情報の有無によって、大当りと小当りの何れに当選したかが先バレするという問題があった。」という課題をもってなされたものである。

20

【 0 0 6 3 】

[特徴 A 1]

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

30

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれていて、

前記大当り遊技の終了後から次の大当り遊技の開始までの間、遊技者に認識可能な情報（印 2 2 0 が表す情報）を出力する出力手段（表示装置 1 3 ）を有し、

前記出力手段は、前記小当り遊技の開始から終了までの間、前記情報の出力を一旦停止し、前記小当り遊技の終了後に再び前記情報を出力する。

40

【 0 0 6 4 】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 6 5 】

[特徴 A 2]

特徴 A 1 に記載の遊技機において、

前記出力手段が出力する情報は、直前の前記大当り遊技に関する情報である。

【 0 0 6 6 】

本特徴に示す構成では、大当り遊技の終了後、次の大当り遊技が開始されるまでの間、直前の大当り遊技に関する情報を遊技者に認識させつつ、大当りと小当りの先バレを抑制可能となる。

【 0 0 6 7 】

50

〔特徴 A 3〕

特徴 A 1 又は A 2 に記載の遊技機において、

前記特殊大当り遊技の開始から途中まで表示部（表示画面 1 3 G）に表示される演出が前記小当り遊技で前記表示部に表示される演出と区別困難となるように構成され、

前記出力手段は、前記情報を前記表示部に出力する。

【0068】

本特徴に示す構成によれば、表示部の表示から、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【0069】

〔特徴 A 4〕

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれていて、

遊技者に認識可能な情報（印 2 2 0 が表す情報）を出力する出力手段（表示装置 1 3）を有し、

前記出力手段は、前記特殊大当り遊技が実行される場合と前記小当り遊技が実行される場合との間で区別困難な態様で前記情報を出力する。

【0070】

本特徴に示す構成では、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【0071】

〔特徴 A 5〕

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれていて、

前記大当り遊技の開始から終了までの間、遊技者に認識可能な情報（印 2 2 0 が表す情報）の出力を停止する出力停止手段（表示制御回路 5 4）を有し、

前記出力停止手段は、前記小当り遊技の開始から終了までの間、前記情報の出力を停止する。

【0072】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【0073】

〔特徴 A 6〕

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機において、

前記大当り遊技には、その大当り遊技中に表示部（表示画面 1 3）で行われる大当り遊技演出において、前記小当り遊技中に前記表示部で行われる小当り遊技演出の内容と区別困難な特殊演出が前記大当り遊技の開始から途中まで実行される特殊大当り遊技が含まれていて、

前記大当り遊技の終了後から次の大当り遊技の開始までの間、遊技者に認識可能な情報（印 2 2 0 が表す情報）を前記表示部に表示する表示手段（表示装置 1 3）を有し、

前記表示手段は、前記小当り遊技の開始から終了までの間、前記情報の表示を一旦停止し、前記小当り遊技の終了後に再び前記情報を表示する。

【0074】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【0075】

〔特徴 A 7〕

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当たりであるときに小当たり遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当たりであるときに大当たり遊技を実行する遊技機において、

前記大当たり遊技には、その大当たり遊技中に表示部（表示画面 1 3 G）で行われる大当たり遊技演出において、前記小当たり遊技中に前記表示部で行われる小当たり遊技演出の内容と区別困難な特殊演出が前記大当たり遊技の開始から途中まで実行される特殊大当たり遊技が含まれていて、

前記大当たり遊技の開始から終了までの間、遊技者に認識可能な情報（印 2 2 0 が表す情報）の表示を停止する表示停止手段（表示制御回路 5 4）を有し、

前記表示停止手段は、前記小当たり遊技の開始から終了までの間、前記情報の表示を停止する。

【0076】

本特徴に示す構成によれば、大当たりと小当たりの先バレを抑制することが可能となる。

【0077】

なお、特徴 A 4 ~ A 7 に示す構成に、特徴 A 2 ~ A 3 に示す構成が組み合わされてもよい。

【0078】

<特徴 B 群>

以下の特徴 B 群は、「小当たりとなったときに小当たり遊技が実行され、大当たりとなったときに大当たり遊技が実行される」遊技機に関し、「特許文献 B（特開 2 0 1 0 - 3 5 6 1 4 号（段落 [0 0 8 2] ））の遊技機では、一部の当り遊技における大当たり遊技開始から途中までの態様が小当たり遊技の態様と区別困難に構成されている。」という背景技術について、「特許文献 B の遊技機では、大当たり遊技の開始を契機にして始動入賞口を開閉する開閉部材の動作態様変化することがあり、開閉部材の動作から大当たりと小当たりの何れに当選したかが先バレするという問題があった。」という課題をもってなされたものである。

【0079】

〔特徴 B 1〕

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当たりであるときに小当たり遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当たりであるときに大当たり遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0）において、

前記大当たり遊技には、その大当たり遊技の開始から途中までの態様が前記小当たり遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当たり遊技が含まれていて、

可変条件（普通図柄当否判定での当り）が成立したときに、第 1 状態（閉位置）から所定期間だけ第 2 状態（開位置）に変化する可変部材（回動扉 1 4 T）を有し、

遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記可変条件の成立が容易な特別遊技状態（時短遊技）と、が設けられ、

前記特別遊技状態の終了条件には、前記大当たり遊技の開始が含まれ、

前記可変部材の状態が、前記特殊大当たり遊技が実行される場合と前記小当たり遊技が実行される場合との間で区別困難となっている。

【0080】

本特徴に示す構成によれば、大当たりと小当たりの先バレを抑制することが可能となる。

【0081】

〔特徴 B 2〕

特徴 B 1 に記載の遊技機（遊技機 1 0）において、

遊技球が入球可能な始動入球部（第 2 の始動入賞口 1 4 B）と、

前記可変条件としての開放条件が成立したときに、前記始動入球部への入球を規制する閉状態から前記始動入球部への入球を許容する開状態に前記所定期間だけ変化する前記可変部材としての開閉部材と、を有し、

10

20

30

40

50

1 回の前記開放条件の成立についての前記開閉部材の動作時間（回動扉 1 4 T の開放時間）が、前記小当り遊技の実行時間より長くなっている。

【 0 0 8 2 】

本特徴に示す構成では、開閉部材の動作によって大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 8 3 】

[特徴 B 3]

特徴 B 2 に記載の遊技機において、

前記小当り遊技の実行中と前記大当り遊技の実行中に開放される大入賞部（大入賞口 1 5 ）を有し、

前記特殊大当り遊技の開始から途中までの前記大入賞部の開放パターンは、前記小当り遊技における前記大入賞部の開放パターンと区別困難になっている。

【 0 0 8 4 】

本特徴に示す構成によれば、大入賞部の開放パターンによっても大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 8 5 】

[特徴 B 4]

特徴 B 3 に記載の遊技機において、

前記特別遊技状態で前記小当りとなったときの前記小当り遊技において前記大入賞部が最初に開放されるまでの時間である特別時小当りオープニング時間（小当りオープニング期間 T A 1 ）は、前記通常遊技状態で前記小当りとなったときの前記小当り遊技において前記大入賞部が最初に開放されるまでの時間である通常時小当りオープニング時間よりも短い。

【 0 0 8 6 】

本特徴に示す構成によれば、小当り遊技の実行時間を短くすることが可能となり、小当り遊技の実行時間に対して開閉部材の動作時間を長くすることが容易となる。

【 0 0 8 7 】

[特徴 B 5]

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれていて、

遊技状態には、通常遊技状態と特別遊技状態（時短遊技）とが設けられ、

前記特別遊技状態の終了条件には、前記大当り遊技の開始が含まれ、

前記特殊大当り遊技が実行される場合に遊技状態の変化が遊技者に認識困難に構成されている。

【 0 0 8 8 】

本特徴に示す構成では、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 8 9 】

[特徴 B 6]

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0 ）において、

可変条件（普通図柄当否判定での当り）が成立したときに、第 1 状態（閉位置）から所定期間だけ第 2 状態（開位置）に変化する可変部材（回動扉 1 4 T ）を有し、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれ、

前記可変条件が成立する確率は、前記大当り遊技の開始を契機に変化することがあり、

前記可変部材の動作が、前記特殊大当り遊技が実行される場合と前記小当り遊技が実行

10

20

30

40

50

される場合との間で区別困難となっている。

【 0 0 9 0 】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 1 】

[特徴 B 7]

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機（遊技機 1 0）において、

遊技球が入球可能な始動入球部（第 2 の始動入賞口 1 4 B）と、

開放条件が成立したときに、前記始動入球部への入球を規制する閉位置から前記始動入球部への入球を許容する開位置に所定期間だけ配置される開閉部材（回動扉 1 4 T）と、
を有し、

前記当否判定は、前記始動入球部への入球に起因して行われるものであり、

遊技状態には、通常遊技状態と、前記通常遊技状態よりも前記開放条件の成立が容易な特別遊技状態（時短遊技）と、が設けられると共に、前記特別遊技状態の終了条件には、前記大当り遊技の開始が含まれていて、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれ、

前記開閉部材の動作が、前記特殊大当り遊技が実行される場合と前記小当り遊技が実行される場合との間で区別困難となっている。

【 0 0 9 2 】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 3 】

[特徴 B 8]

遊技に関する当否判定（特別図柄当否判定）を行い、前記当否判定の結果が小当りであるときに小当り遊技を実行し、前記当否判定の結果が大当りであるときに大当り遊技を実行する遊技機において、

遊技球が入球可能な始動入球部（第 2 の始動入賞口 1 4 B）と、

開放条件（普通図柄当否判定での当り）が成立したときに、前記始動入球部への入球を規制する閉位置から前記始動入球部への入球を許容する開位置に所定期間だけ配置される開閉部材（回動扉 1 4 T）と、を有し、

前記当否判定は、前記始動入球部への入球に起因して行われるものであり、

前記大当り遊技には、その大当り遊技の開始から途中までの態様が前記小当り遊技の態様と区別困難に構成される特殊大当り遊技が含まれ、

前記開放条件が成立する確率は、前記大当り遊技の開始を契機に変化することがあり、

前記開閉部材の動作が、前記特殊大当り遊技が実行される場合と前記小当り遊技が実行される場合との間で区別困難となっている。

【 0 0 9 4 】

本特徴に示す構成によれば、大当りと小当りの先バレを抑制することが可能となる。

【 0 0 9 5 】

なお、特徴 B 5 ～ B 8 に示す構成に、特徴 B 2 ～ B 4 に示す構成が組み合わされてもよい。

【 符号の説明 】

【 0 0 9 6 】

- 1 0 遊技機
- 1 3 G 表示画面
- 1 4 B 第 1 の始動入賞口
- 1 4 B 第 2 の始動入賞口
- 1 5 大入賞口
- 5 0 主制御回路

10

20

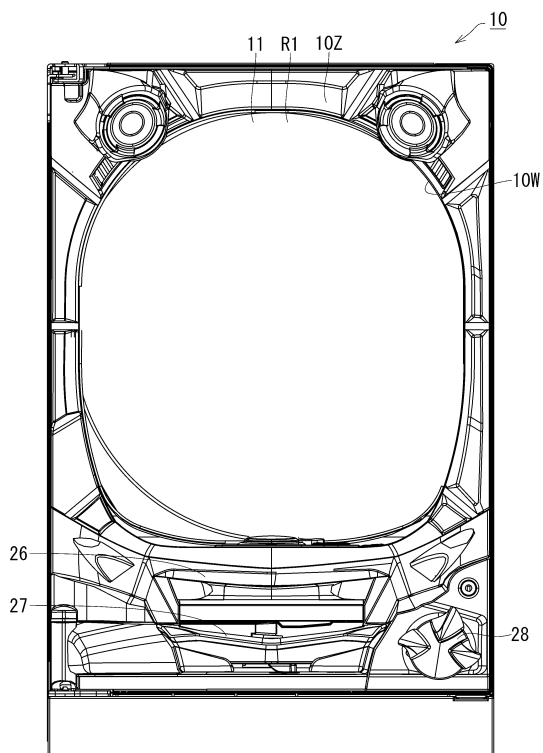
30

40

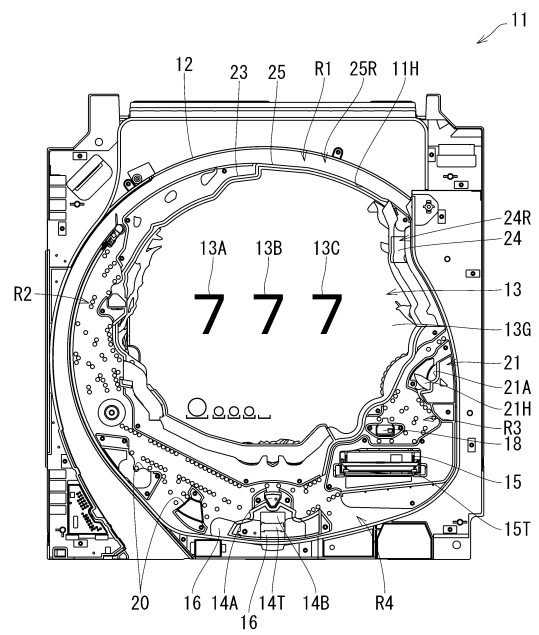
50

5 2 サブ制御回路
2 2 0 印

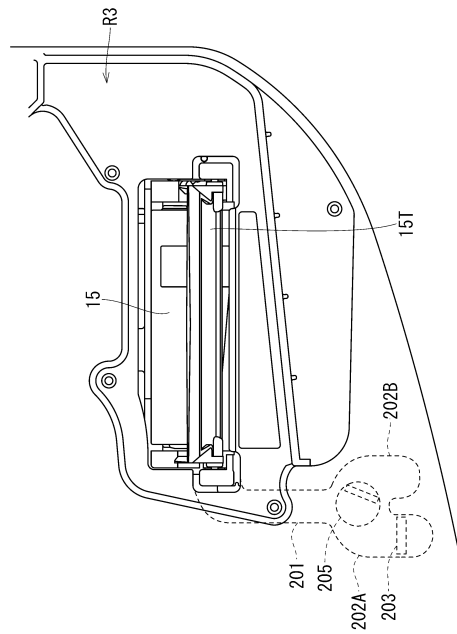
【図 1】



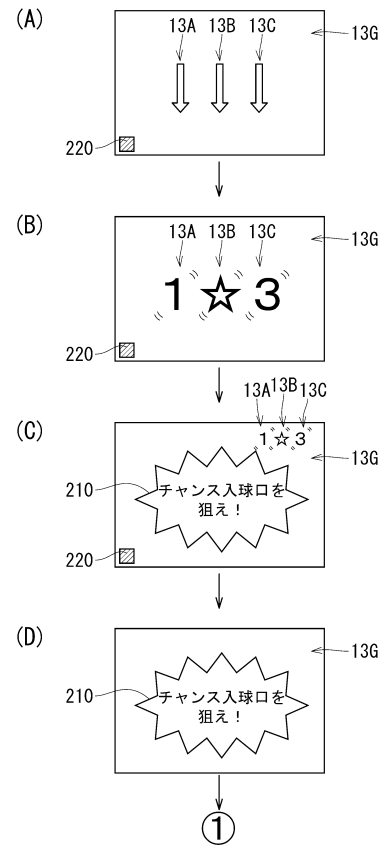
【図 2】



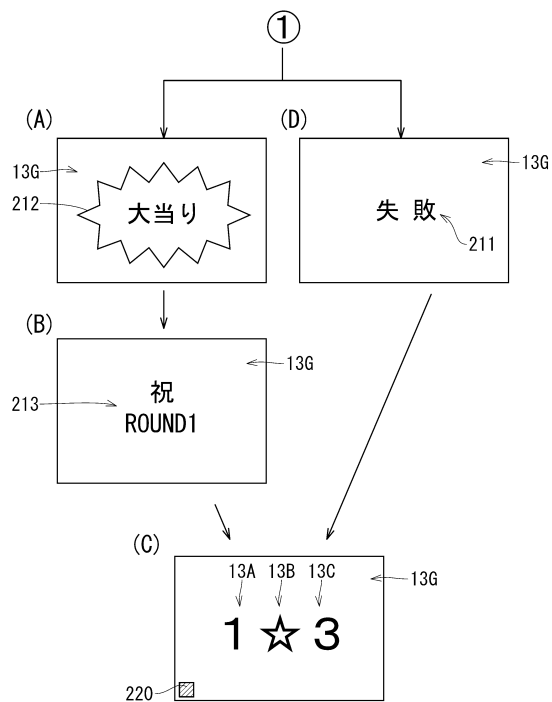
【図 3】



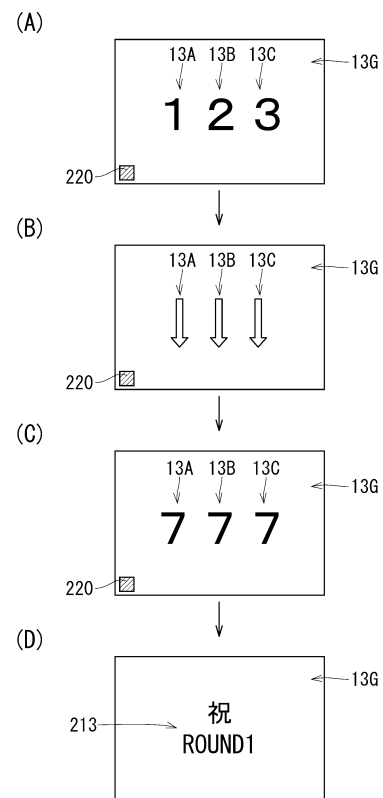
【図 4】



【図 5】



【図 6】



フロントページの続き

- (72)発明者 藤原 海
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 河邊 法広
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 伊藤 潤
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内

審査官 荒井 隆一

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 1 7 1 5 0 8 (J P , A)
特開 2 0 1 3 - 2 1 5 2 9 6 (J P , A)

- (58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2