

(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2020-163073

(P2020-163073A)

(43) 公開日 令和2年10月8日(2020.10.8)

(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 1 A

審査請求 未請求 請求項の数 2 O L (全 158 頁)

(21) 出願番号 特願2019-69506 (P2019-69506)
(22) 出願日 平成31年3月30日 (2019. 3. 30)

(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
(74) 代理人 100155549
弁理士 中村 敏之
(72) 発明者 原田 紀彦
愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
F ターム (参考) 2C088 DA07 EB05 EB45 EB63 EB74

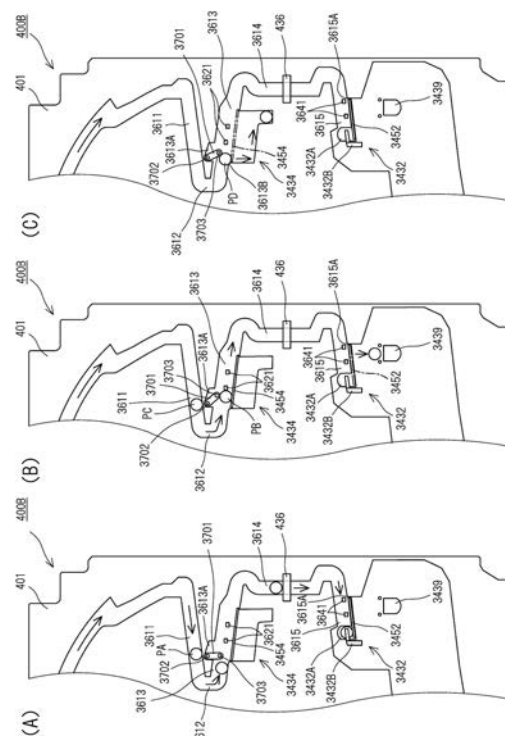
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 可動部材を備えた入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】 球通路部 3 6 1 3 には、接触した遊技球の流下速度を減速できる減速部材 3 7 0 1 が設けられるとともに、当該減速部材 3 7 0 1 に対する下流側に、進入規制機構 3 4 5 4 の可動片の上を左から右側へ流下する遊技球を前後方向に蛇行させる突出部 3 6 2 1、3 6 2 2 が設けられる。これにより、遊技球の左から右側への移動速度を、減速部材 3 7 0 1 によって減速した後、突出部 3 6 2 1、3 6 2 2 による前後方向の蛇行によってさらに減速させることができる。よって、進入規制機構 3 4 5 4 の可動片の上を流下する遊技球の左から右側への移動速度を好適に減速することができ、右大入賞装置 3 4 3 4 に遊技球を好適に進入させることができる。

【選択図】 図 3 2



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部と、

該球通路部内に形成された開口部から進入した遊技球を検出可能な検出部と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

所定の駆動手段により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材と、

前記可動部材が前記進入規制状態である場合に前記下降傾斜面によって下側から支持されつつ前記一方側から前記他方側へと流下する遊技球と接触可能な位置に固定的に設けられて、当該遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる固定接触部と、

該固定接触部が形成された領域における少なくとも一部の領域より上流側に設けられて、前記球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部であって、当該可動接触部を可動させた遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる可動接触部と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技機は、パチンコ遊技機であることを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、入賞口の内部へ遊技球を進入させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献 1）。当該入賞装置には、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成された進入規制機構が設けられ、進入規制機構を構成する可動部材（可動片）の配置変化によって遊技球の進入可否が切り替わる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2017-213044 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、可動部材を備えた入賞装置に遊技球を好適に進入させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、可動部材を備えた入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、上記の課題を解決するために、

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部と、

該球通路部内に形成された開口部から進入した遊技球を検出可能な検出部と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段と、

所定の駆動手段により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材と、

前記可動部材が前記進入規制状態である場合に前記下降傾斜面によって下側から支持されつつ前記一方側から前記他方側へと流下する遊技球と接触可能な位置に固定的に設けられて、当該遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる固定接触部と、

該固定接触部が形成された領域における少なくとも一部の領域より上流側に設けられて、前記球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部であって、当該可動接触部を可動させた遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる可動接触部と、を備えていることを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、可動部材を備えた入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の一例としてのパチンコ機の正面側斜視図

【図2】パチンコ機を開放状態で示す斜視図

【図3】パチンコ機を他の開放状態で示す斜視図

【図4】パチンコ機を更に他の開放状態で示す斜視図

【図5】パチンコ機の正面図

【図6】パチンコ機の前ブロックを取り外した状態を示す正面図

【図7】遊技盤の正面図

【図8】パチンコ機の背面側斜視図

【図9】パチンコ機の背面図

【図10】パチンコ機の電氣的な構成を示すブロック図

【図11】主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図12】主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図13】釘状態関連処理の一例を示すフローチャート

【図14】第2実施形態のパチンコ機における遊技盤の正面図

【図15】第2実施形態のパチンコ機の背面図

【図16】第2実施形態のパチンコ機の電氣的構成を示すブロック図

【図17】第2実施形態のパチンコ機における主制御メイン処理の一例を示すフローチャート

【図18】第2実施形態のパチンコ機における主制御割込み処理の一例を示すフローチャート

【図19】設定示唆情報関連処理の一例を示すフローチャート

【図20】(A)は、第3実施形態のパチンコ機における遊技盤の右側部分を示す正面図、(B)は、右始動入賞装置の部分拡大図、(C)は、図20(B)のA-A線における右始動入賞装置の断面図

【図21】第3実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート

【図22】各遊技状態における遊技の仕様を比較した説明図

【図23】第4実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図24】第4実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図25】第4実施形態のパチンコ機における遊技の仕様に係る説明図

【図26】特別遊技状態後に発生した高確率状態かつ時短状態の遊技状態における装飾柄表示装置の表示内容の一例を示す画面図

10

20

30

40

50

【図 27】第 5 実施形態のパチンコ機における遊技状態の進行を表すフローチャート

【図 28】第 6 実施形態のパチンコ機において装飾図柄表示装置に表示された残り期間表示部および遷移後遊技状態表示部の表示態様の一例を示す模式図

【図 29】第 6 実施形態のパチンコ機において装飾図柄表示装置に表示された残り期間表示部および遷移後遊技状態表示部の表示態様の一例を示す模式図

【図 30】第 6 実施形態のパチンコ機において装飾図柄表示装置に表示された残り期間表示部および遷移後遊技状態表示部の表示態様の一例を示す模式図

【図 31】第 7 実施形態のパチンコ機の特徴を説明するための画面図

【図 32】第 8 実施形態のパチンコ機における遊技盤の右側部分を示す正面図

【発明を実施するための形態】

10

【0009】

本発明に係る遊技機の実施形態について、遊技機の種類である弾球遊技機の一例としてのパチンコ機 100 を説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。まず、パチンコ機 100 の実施形態について、構造的な構成、電気的な構成、各種の制御処理を順に説明する。

【0010】

< 構造的な構成 >

まず、図 1 から図 9 を主に参照して、パチンコ機 100 の構造部分の構成について説明する。図 1 ～図 4 は、パチンコ機 100 の各種状態を示す斜視図であり、図 1 はパチンコ機 100 の閉鎖状態を示し、図 2 は外枠 101 に対して前ブロック 102 及び中間ブロック 103 が一体的に開放されている状態を示し、図 3 は中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が開放されている状態を示し、図 4 は中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 が開放されている状態を示している。また、図 5 は、パチンコ機 100 の正面図であり、図 6 は、図 5 の状態からパチンコ機 100 の前ブロック 102 を取り外した状態を示している。なお、各図において各種の配線は省略されており、また、図 3 及び図 6 において遊技盤 400 の構成の一部は省略されている。

20

【0011】

パチンコ機 100 は、例えば、図 1 ～図 4 に示すように、外枠 101 と、前ブロック 102 と、中間ブロック 103 と、後ブロック 104 とを備え、これら各部位を所定の操作により相対的に変位可能に構成されている。

30

【0012】

外枠 101 は、パチンコ機 100 の本体部分を支持する本体支持手段としての機能を有している。外枠 101 は、例えば、図 2 に示すように、天板部 111、底板部 112、左側板部 113 及び右側板部 114 が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、パチンコ機 100 を設置する遊技場に設けられた遊技機設置設備（島設備）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。なお、パチンコ機 100 において外枠 101 は必須の構成ではなく、外枠 101 又は外枠 101 と同一の内形形状を有し、外枠 101 を除いたパチンコ機 100 の構成に相当する本体部分を支持する支持機構や、その本体部分を施錠する施錠機構の一部が島設備に備え付けられた構成としても良い。

【0013】

40

外枠 101 における左右方向の一方側（左側板部 113 側）には、中間ブロック支持機構 121、122 が設けられている。この中間ブロック支持機構 121、122 によって外枠 101 と中間ブロック 103 とが接続（連結）され、パチンコ機 100 の本体部分が、パチンコ機 100 の正面視における左右方向の一端側（左側）を回動基端側とし、他端側（右側）を回動先端側として前方へ回動可能に構成されている。

【0014】

中間ブロック支持機構 121、122 は、例えば、図 1 に示すように、外枠 101 の上端部と下端部とに離間して設けられている。中間ブロック支持機構 121、122 の各々は、例えば、外枠 101 に設けられる軸支持部によって、中間ブロック 103 に設けられる軸部が下側より支持され、軸支持部に設けられる軸孔に軸部が差し込まれた状態とされ

50

ることにより、回動可能に構成されている。なお、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分を回動可能とする構成は、上記構成に限らず、中間ブロック１０３側に軸孔を設け、外枠１０１側に軸部を形成するなど、他の構成としても良い。

【００１５】

中間ブロック支持機構１２１，１２２には、所定の取り外し操作によって外枠１０１と中間ブロック１０３との接続状態を解除する機能が設けられ、中間ブロック１０３を含むパチンコ機１００の本体部分が外枠１０１に対して取り外し可能に取り付けられている。例えば、外枠１０１に対して中間ブロック１０３を一定量以上開放し、且つ、上方側へ一定量移動させるという所定の取り外し操作をすることにより、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の接続状態が解除される。これにより、外枠１０１に対してパチンコ機１０

10

【００１６】

中間ブロック１０３に対して前側には、前ブロック１０２が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる前ブロック支持機構１３１，１３２によって中間ブロック１０３と前ブロック１０２とが接続されている。前ブロック支持機構１３１，１３２は、中間ブロック支持機構１２１，１２２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を前方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に構成されている。

【００１７】

中間ブロック１０３に対して後側には、後ブロック１０４が重なるようにして配置され、正面視左側に設けられる後ブロック支持機構１３６，１３７（図８参照）によって中間ブロック１０３と後ブロック１０４とが接続されている。後ブロック支持機構１３６，１３７には、中間ブロック支持機構１２１，１２２及び前ブロック支持機構１３１，１３２と同様の構成とされ、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を後方へ回動可能に支持し、且つ、所定の取り外し操作により取り外し可能に支持する構成とされている。

20

【００１８】

また、パチンコ機１００には、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の解錠や施錠を行うために操作される錠操作機構とが設けられている。また、図３に示すように、中間ブロック１０３には、前ブロック１０２の開口を通してパチンコ機１００の前面側に露出する錠操作機構としてのキーシリンダ１４１が設けられている。

30

【００１９】

キーシリンダ１４１に対する所定の操作として、操作キー（図示せず）による右回転操作をした場合には、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動部１４３が作動する。これにより、中間ブロック施錠機構の一部として外枠１０１に設けられた被係合部１４２と可動部１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対して開閉許容状態となる。

【００２０】

一方、キーシリンダ１４１に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた前ブロック施錠機構の可動部１４４が作動する。これにより、前ブロック施錠機構の一部として前ブロック１０２に設けられた被係合部１４５と可動部１４４との係合が解除されて、前ブロック１０２は中間ブロック１０３に対して開閉許容状態となる。

40

【００２１】

また、パチンコ機１００には、中間ブロック１０３に対する後ブロック１０４の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構が設けられている。この後ブロック開閉規制機構により、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４は、開閉が禁止された状態（開閉禁止状態）と開閉が許容された状態（開閉許容状態）とを所定の操作によって切り替え可能とされている。

50

【0022】

後ブロック開閉規制機構は、例えば、図4に示すように、中間ブロック103に設けられる2つの開閉規制部150A、150Bと、後ブロック104に設けられる1つの開閉規制部150Cとによって構成されている。これら3つの開閉規制部150A～150Cには、回転操作が可能な回動片151A～151Cが設けられている。回動片151A～151Cは、回転操作により、後ブロック104の閉鎖状態において前後に重なるように配置される開口部分との係合状態が変化し、これにより、開閉禁止状態に対応した開閉禁止姿勢と、開閉許容状態に対応した開閉許容姿勢とを切り替え操作可能とされている。全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢にすると各回動片151A～151Cが開口を通過可能となつて、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉許容状態となる。なお、開閉禁止姿勢及び開閉許容姿勢としては、開閉禁止状態と開閉許容状態が回動片151A～151Cの位置及び向きの少なくともいずれかの変化により切り替えられれば良く、一定位置で回転のみする構成としても良いし、一定方向に移動する構成としても良いし、移動と回転との組合せにより動作する構成としても良い。以下、各装置における構成部材が複数の姿勢の間を移行する場合における姿勢の変化についても同様とする。

【0023】

3つの回動片151A～151Cのうち、それらの一部に相当する2つの回動片151A、151Bは、図2に示すように、後ブロック104の開閉禁止状態において後ブロック104に形成された開口を通してパチンコ機100の背面側に露出し、残り部分に相当する1つの回動片151Cは、図6に示すように、中間ブロック103の前側に露出している。このため、パチンコ機100の背面側、又は中間ブロック103の前面側といった一方側からの操作だけでは、全ての回動片151A～151Cを開閉許容姿勢に切り替えることはできず、これにより、防犯性が高められている。

【0024】

また、パチンコ機100には、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構が設けられている。遊技球移動規制機構は、例えば、図3及び図6に示すように、中間ブロック103に設けられた流下規制片161と、前ブロック102に設けられた規制変更部162との組合せにより構成され、前ブロック102が位置する前方側へ流下規制片161がコイルバネ（図示せず）により付勢される構成とされている。

【0025】

中間ブロック103に対して前ブロック102が閉鎖された状態（前ブロック102の開鎖状態）においては、流下規制片161は、遊技球の流下を許容する移動許容状態とされ、具体的には、規制変更部162により中間ブロック103の後方側へ押圧されて押し込まれる。流下規制片161は、移動許容状態において中間ブロック103から前ブロック102に遊技球を誘導するための誘導通路（図示せず）に対して後側にずれて配置される。これにより、前ブロック102の開鎖状態においては、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が許容される。

【0026】

一方、中間ブロック103に対して前ブロック102が開放された状態（前ブロック102の開放状態）においては、規制変更部162による流下規制片161の押圧が解除され、前ブロック102の開鎖状態に比べて流下規制片161が前ブロック102側へ突出する移動禁止状態とされる。流下規制片161は、移動禁止状態において誘導通路内に突出し、下流側への遊技球の流下を阻止する。これにより、中間ブロック103から前ブロック102への遊技球の移動が禁止される。

【0027】

また、パチンコ機100には、図2に示すように、例えば中間ブロック103の後側であつて回動先端側（背面視左側）における下端部に、外枠101に対して中間ブロック103が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ108が設けられ、また、図3に示すように、例えば中間ブロック103の前側であつて回動先端側（正面視右側）にお

ける下端部に、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ１０９が設けられている。

【００２８】

次に、前ブロック１０２、中間ブロック１０３及び後ブロック１０４の各構成について順に説明する。

【００２９】

前ブロック１０２は、図１及び図３に示すように、パチンコ機１００の前面の略全体を形成し、前後方向に厚みを有する略長形状の部材であり、パチンコ機１００の前側表面部分を装飾する前面装飾手段としての機能を有している。前ブロック１０２は、合成樹脂製の基枠２０１を主体に構成され、基枠２０１の前後に複数の機能部品を取り付けて構成されている。基枠２０１の前面側には、パチンコ機１００の前面を形成する前面装飾体２１０が、前ブロック１０２の正面視中央部分を含んで形成される開口２１０Ａの外縁に沿って開口２１０Ａを囲った状態にして取り付けられている。前ブロック１０２を構成する基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態においては、前面装飾体２１０が取り付けられた外周部を除いた広範囲にわたって開口２１０Ａが前後方向に貫通形成される。この開口２１０Ａを通じて、前ブロック１０２の後側に位置する遊技盤４００を含む中間ブロック１０３が遊技者から視認可能に構成されている。

【００３０】

また、前ブロック１０２には、図１及び図３に示すように、開口２１０Ａを塞ぐように基枠２０１の背面側に設けられた中央パネル２２０と、遊技球を貯留する主貯留機構２３０と、遊技球を貯留する補助貯留機構２４０と、主貯留機構２３０に貯留されている遊技球を発射するために遊技者によって操作される発射操作装置２５０とを備えている。

【００３１】

また、前ブロック１０２には、図１及び図５に示すように、前面装飾体２１０の一部として、開口２１０Ａの周縁を囲う開口周縁部２１１と、開口２１０Ａに対して下側において前方に突出する上側突出部２１７と、上側突出部２１７に対して下側に位置して前方に突出する下側突出部２１８と、下側突出部２１８の右側であって上側突出部２１７及び下側突出部２１８より奥側に位置する概ね平坦な領域で構成されて発射操作装置２５０が配置される平坦部２１９とが形成されている。上側突出部２１７には、主貯留機構２３０が配置され、下側突出部２１８には、補助貯留機構２４０が配置される。

【００３２】

中央パネル２２０は、基枠２０１と前面装飾体２１０とを組み合わせた状態において前後方向に貫通形成される開口２１０Ａを塞ぎつつ後方側を視認可能とするカバー体としての機能を有している。中央パネル２２０は、例えば、図１及び図３に示すように、基枠２０１の後方側から取着されるパネル枠２２１（図３参照）と、パネル枠２２１の前側に嵌め込まれた光透過性の前方板２２２（図１参照）と、パネル枠２２１の後側に前方板２２２と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板２２３（図３参照）とを備えている。

【００３３】

主貯留機構２３０は、遊技進行に応じて獲得した遊技球や、遊技場から貸し出された遊技球を貯留する機能を有している。主貯留機構２３０は、例えば、図１に示すように、貯留部２３１と、球抜き機構（図示せず）と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材２３２とを備えている。貯留部２３１には、パチンコ機１００の内部から貯留部２３１へ遊技球を流入させる流入口２３１Ａと、貯留部２３１からパチンコ機１００の内部へ遊技球を流出させる流出口（図示せず）と、流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）とが設けられている。この放出口の開放により貯留部２３１から遊技球がパチンコ機１００の内部に取り込まれることなく遊技者側に放出される。球抜き機構は、遊技球の放出先を、流出口と放出口との間で切り換える機能を有している。

【００３４】

遊技進行に応じて獲得した遊技球や、後述する貸出操作装置２９２に対する貸出操作に

10

20

30

40

50

応じて貸し出された遊技球は、主に流入口 2 3 1 A を通して貯留部 2 3 1 に流入する。また、貯留部 2 3 1 は、上方側に開口形成されており、この開口部分を通じて、遊技者が所有する遊技球が手操作により投入されたり、遊技場において貸し出される遊技球が供給されたりする。

【0035】

貯留部 2 3 1 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている側（図 1 の右上側）へ順次に案内される。球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して後述する発射装置 3 3 0（図 3 参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 2 4 0（図 1 参照）に誘導される。

10

【0036】

補助貯留機構 2 4 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、遊技球の流入口 2 4 1 A、2 4 1 C（図 5 参照）及び放出口 2 4 1 B（図 1 参照）を有する貯留部 2 4 1 と、放出口 2 4 1 B を開閉させる球抜き機構 2 4 3 と、その球抜き機構 2 4 3 を作動させる球抜き操作部材 2 4 2 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 2 3 0 に流入するが貯留部 2 3 1 が満杯であれば流入口 2 4 1 A を通して貯留部 2 4 1 に流入する。また、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作に応じて、遊技球は流入口 2 4 1 C を通して貯留部 2 3 1 から貯留部 2 4 1 に流入する。

【0037】

20

貯留部 2 4 1 の底面は放出口 2 4 1 B に向けて下降傾斜している。球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作（例えば、押圧操作）によって放出口 2 4 1 B を開放すると、貯留部 2 4 1 に貯留されている全ての遊技球を順次にパチンコ機 1 0 0 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作によって放出口 2 4 1 B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 2 4 2 に対する復帰操作（例えば、再度の押圧操作）がなされるまで、その開放状態に維持される。流入口 2 4 1 A の奥方には貯留部 2 4 1 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れスイッチ 2 4 9（図 10 参照）が設けられている。

【0038】

発射操作装置 2 5 0 は、図 1 及び図 5 に示すように、前面装飾体 2 1 0 の平坦部 2 1 9 から前方に突出する台座 2 5 1 と、台座 2 5 1 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 2 5 2 と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4（図 10 参照）と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作に伴う遊技球の射出を遊技者の操作によって無効化する発射停止スイッチ 2 5 5（図 5 参照）とを含んでいる。遊技者によって発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されると、その回転操作量に対応する強度で発射装置 3 3 0（図 3 参照）から遊技球が遊技盤 4 0 0（図 3 参照）に向けて射出される。なお、接触センサ 2 5 4 によって発射ハンドル 2 5 2 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 2 5 5 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されていても発射装置 3 3 0 から遊技球は射出されない。

30

40

【0039】

また、前ブロック 1 0 2 における前面装飾体 2 1 0 の奥方には、枠発光装置 2 7 1～2 7 5（図 10 参照）が設けられている。枠発光装置 2 7 1～2 7 5 は、前面装飾体 2 1 0 の開口周縁部 2 1 1 に対して奥側に重なるようにして配置され、基枠 2 0 1 に取り付けられている。開口周縁部 2 1 1 は、図 5 に示すように、上側中央縁部 2 1 1 A と、上側中央縁部 2 1 1 A に対して左右両側に位置する左上側縁部 2 1 1 B 及び右上側縁部 2 1 1 C と、左上側縁部 2 1 1 B に対して下側に位置する左側縁部 2 1 1 D と、右上側縁部 2 1 1 C に対して下側に位置する右側縁部 2 1 1 E とを発光部として有し、それぞれの発光部に対応して枠発光装置 2 7 1～2 7 5 が設置されている。

【0040】

50

枠発光装置 271～275 は、上側中央縁部 211A に対応する上中央枠発光装置 271 と、左上側縁部 211B に対応する左上枠発光装置 272 と、右上側縁部 211C に対応する右上枠発光装置 273 と、左側縁部 211D に対応する左側枠発光装置 274 と、右側縁部 211E に対応する右側枠発光装置 275（図 10 参照）とにより構成されている。枠発光装置 271～275 の各々は、1 又は複数の発光手段としての発光ダイオード（LED）と、LED を制御するための抵抗等の電子部品と、これら電子部品を一体化して電氣的に接続するプリント基板とを有している。

【0041】

また、前ブロック 102 には、図 5 に示すように、例えばその開口周縁部 211 の上部に、左上音響出力口 211F と、右上音響出力口 211G とが設けられ、また、それら左上音響出力口 211F 及び右上音響出力口 211G のそれぞれに対応して左上音響装置 281 及び右上音響装置 282（図 3 及び図 10 参照）が設けられている。左上音響装置 281 及び右上音響装置 282 は、前面装飾体 210 の開口周縁部 211 の奥方（後方）に位置するようにして基枠 201 に取り付けられている。

【0042】

また、前ブロック 102 には、図 1 に示すように、例えば上側突出部 217 の上面右側部分に、遊技球貸出装置 290 が設けられている。遊技球貸出装置 290 は、パチンコ機 100 に並んで配置されるカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置 291 と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置 292 と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置 293 とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等を投入して、それらの金額に対応する数値が度数表示装置 291 に表示されている有効状態において、貸出操作装置 292 に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック 104 の払出装置 540（図 8 参照）から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置 291 の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置 293 に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0043】

また、前ブロック 102 には、図 1 に示すように、遊技者によって発射操作とは別の入力操作が可能な入力操作装置 260 が設けられている。入力操作装置 260 は、例えば、押込操作が可能な押圧操作装置 261 と、回転操作が可能な回転操作装置 262 と、上下左右の方向操作が可能な選択操作装置 263 とを備えている。これら操作装置 261～263 により、パチンコ機 100 において実行される演出を選択する演出選択操作や、パチンコ機 100 の演出を実行する各装置の音量や光量を設定する装置設定操作、或いは、遊技者に関する情報を入力して前回以前の遊技に応じたパチンコ機 100 の演出を実行可能とする演出設定操作等が実行可能とされ、これら操作を必要に応じて遊技者や遊技場の管理者が実行可能とされている。なお、入力操作装置 260 において遊技者が接触する入力操作部（例えば、回転操作装置 262 における円環状の回転操作部）は、モータやソレノイド等の入力操作部駆動手段によって回転、上下動、又は、振動等の動作がパチンコ機 100 の制御（例えば、副制御基板 940（図 10 参照）の制御）により実行可能に構成されることが好ましく、入力操作の前後、又は、入力操作中のいずれか又は複数のタイミングで入力部分を動作させることにより、入力操作を積極的に促すなど入力操作を伴う演出を多様にすることができる。

【0044】

次に、中間ブロック 103 について説明する。中間ブロック 103 は、前ブロック 102 と略同一サイズの略長形状をした部材であり、前ブロック 102 と後ブロック 104 とが取り付けられることにより、パチンコ機 100 の本体部分を一体化した状態にする機能を有している。中間ブロック 103 は、基枠 301 に対して遊技盤 400 を含む複数の機能部品を取り付けて構成されている。

10

20

30

40

50

【0045】

中間ブロック103は、図3及び図4に示すように、開口を有する基枠301と、基枠301の開口を覆いつつ前面側より取着される遊技盤400（図3参照）と、基枠301に対して遊技盤400を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠301に対して遊技盤400の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤400に遊技球を射出する発射装置330（図3参照）と、遊技盤400の背面側に装着されて遊技進行を統括的に制御する主制御装置370（図4参照）と、主制御装置370からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置390（図4参照）とを備えている。

【0046】

基枠301には、図3に示すように、後述する払出装置540（図8参照）から放出された遊技球を前ブロック102に誘導する誘導通路が内部に形成される誘導通路部301Aと、複数の配線（図示せず）や信号中継装置311が位置する開孔301Bとが設けられている。開孔301Bは、遊技盤400より下側において前後方向に貫通する形状をなし、開孔301Bに挿通される複数の配線は、前ブロック102に設けられる種々の装置（例えば、枠発光装置271～275、左上音響装置281及び右上音響装置282）と、中間ブロック103の背面側や後ブロック104に設けられる装置（例えば、主制御装置370や副制御装置390）とを電氣的に接続するための配線を含み、信号中継装置311は、その配線の一部を中継する中継基板としての機能を有している。

【0047】

遊技盤400は、図3に示すように、排出口401A等の遊技球が前後に通過可能な貫通孔を有する平板状の基体401と、基体401の左下から右上に亘り滑らかに湾曲する外レール402と、基体401の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール403と、内レール403の左上側の先端に取着された戻り球防止機構404と、外レール402の右上側の先端に取着される反跳防止部材405とを備えている。外レール402は、後述する発射装置330から発射された遊技球を遊技領域内へ誘導するものである。戻り球防止機構404は、外レール402及び内レール403が平行に対向する間部分で形成される発射通路401Bから遊技領域内へ一旦放出された遊技球が発射通路401Bに戻ることを防止する。反跳防止部材405は、遊技盤400の上部中央を越えて右側に向かった遊技球が再び上部中央を経由して左側に戻るような遊技球の大幅な反跳を防止する衝撃吸収性を有し、例えば、制振ゴム等の材料により形成されている。

【0048】

前ブロック102の背面側下部には、図3に示すように、戻り球通路部163が形成されている。発射装置330から発射通路401Bの方向へ遊技球を誘導する誘導部材335と外レール402との間には間隙があり、発射装置330から発射されたが戻り球防止機構404を超えるに至らず発射通路401Bを逆戻りする遊技球は、この間隙の下方に配置される戻り球通路部163を介して流入口241A（図5参照）から補助貯留機構240（図5参照）に返却される。

【0049】

戻り球防止機構404を超えて進行した遊技球は、遊技領域に到達し、遊技領域内を自重により落下しながら移動（流下）する。遊技領域は、略円形状の外周形状をなし、遊技球の直径より僅かに大きな前後幅を有する領域を大部分とする形状に区画されている。遊技領域は、概ね、外レール402及び内レール403とで外周部分が区画され、前側が中央パネル220の後方板223によって略平面状に区画され、後側が遊技盤400の基体401によって略平面状に区画されている。なお、遊技領域に設けられる各種の構造物については後述する。

【0050】

発射装置330は、図3に示すように、主貯留機構230に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構331と、球送り機構331を駆動する球送りソレノイド332（図10参照）と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構333と、発射機構333を駆動する発射ソレノイド334（図10参照）と、発射機構333か

10

20

30

40

50

ら発射された遊技球を遊技盤４００の発射通路４０１Ｂに誘導する誘導部材３３５とを備えている。発射装置３３０は、上述のように発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて作動し、発射操作装置２５０に対する発射操作に応じて発射ソレノイド３３４の駆動制御が変化して発射力が調整される。

【００５１】

主制御装置３７０は、図４に示すように、主制御基板９２０（図１０参照）と、主制御基板９２０を収容する２つ割り構造の基板ケース３７１とを備えている。主制御基板９２０は、痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３７１の内部に収容されている。

【００５２】

また、主制御装置３７０は、遊技盤４００の背面側に回動自在に取り付けられている。具体的には、遊技盤４００の基体４０１に対して背面側に取り付け部３７２が回動可能に連結固定され、その取り付け部３７２に主制御装置３７０が取り付けられている。これにより、主制御装置３７０の背面側（表面側）だけでなく、取り付け部３７２を回動操作することで主制御装置３７０の前面側（裏面側）も、遊技盤４００に主制御装置３７０を取り付けたままで容易に確認可能とされている。取り付け部３７２に対して主制御装置３７０は、痕跡を残さずには取り外しできないように連結しても良く、主制御装置３７０の取り外し状況を管理し易くしても良い。

【００５３】

副制御装置３９０は、副制御基板９４０（図１０参照）と、副制御基板９４０を収容する２つ割り構造の基板ケース３９１とを備えている。副制御基板９４０は、例えば、主制御基板９２０と同様に痕跡を残さずには開封できないように封止された透光性を有する基板ケース３９１の内部に収容された状態にして遊技盤４００の背面側に取り付けられている。

【００５４】

ここで、遊技盤４００において、遊技領域に配置される各種の構造物について、図７を主に参照して説明する。図７は、遊技盤４００の正面図である。

【００５５】

遊技盤４００は、図７に示すように、基体４０１と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘４１１や風車４１２等の流下変化部材と、基体４０１の概ね中央に配置された中央構造体４２０と、中央構造体４２０に対して下側に配置された第１特別図柄に係る始動装置（具体的には、上側中始動入賞装置４３１Ａ及び下側中始動入賞装置４３１Ｂ）と、中央構造体４２０に対して右下側に配置された第２特別図柄に係る始動装置（具体的には、右始動入賞装置４３２）と、右始動入賞装置４３２の下方に配置された大入賞装置４３３、４３４（具体的には、下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４）と、右始動入賞装置４３２の上側（上流側）に配置された普通図柄に係る始動装置４３６と、遊技盤４００の右上側であって上下の大入賞装置４３３、４３４に対して上方（上流側）に配置された役連作動装置４３５と、下側中始動入賞装置４３１Ｂの左右両側に配置された一般入賞装置４３９Ａ、４３９Ｂとを備えている。

【００５６】

また、遊技盤４００には、上記した上側中始動入賞装置４３１Ａ等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図１０参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、上側中始動入賞装置４３１Ａに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（上側中始動入賞スイッチ４４１Ａ）、下側中始動入賞装置４３１Ｂに進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ（下側中始動入賞スイッチ４４１Ｂ）、右始動入賞装置４３２に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ４４２、下大入賞装置４３３に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ４４３、上大入賞装置４３４に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ４４４、役連作動装置４３５に進入した遊技球を検出する役連作動スイッチ４４５、始動装置４３６に進入した遊技球を検出する始動スイッチ４４６、下大入賞装置４３３の内

10

20

30

40

50

部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ 447、下大入賞装置 433 の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ 448、一般入賞装置 439A、439B に進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ 449A、449B 等が遊技盤 400 に設置されている。

【0057】

また、遊技盤 400 には、不正防止のために各種センサが設けられており（図 10 参照）、パチンコ機 100 に発生した異常を検出可能とされている。例えば、磁気センサ 491、振動センサ 492、電波センサ 493 等が遊技盤 400 に設置されている。

【0058】

中央構造体 420 及び始動装置 436 の遊技球の入口部分は入球口を構成し、各入球口に進入した遊技球は遊技領域に放出される。各入賞装置、具体的には、上側中始動入賞装置 431A、下側中始動入賞装置 431B、右始動入賞装置 432、下大入賞装置 433、上大入賞装置 434 及び一般入賞装置 439A、439B の遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体 401 に形成された貫通孔を通して基体 401 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口 401A を通して回収排出通路へ案内される。

【0059】

回収排出通路には、発射球検知スイッチ 451（図 10 参照）が設けられている。発射球検知スイッチ 451 は、例えば、遊技球が通過する検知孔を有する通過型のセンサにより構成される。発射球検知スイッチ 451 によって検知された遊技球数は、遊技領域内に発射された遊技球数に対応し、この遊技球数に対応した信号が、パチンコ機 100 の背面側に設けられる外部端子板 580（図 8 及び図 9 参照）を介して出力される。回収排出通路において発射球検知スイッチ 451 により通過が検知された遊技球は、パチンコ機 100 の背面側下部に設けられる排出口を経由して、パチンコ機 100 から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置 540（図 8 及び図 9 参照）から払い出される。

【0060】

なお、各入賞装置は、他の入賞装置と別々に構成されても良いし、2 以上の入賞装置（例えば、上側中始動入賞装置 431A 及び下側中始動入賞装置 431B）が一体化された装置によって入賞装置が構成されても良く、また、上側中始動入賞装置 431A 等の始動装置については必ずしも遊技球が進入した場合に所定の個数の遊技球が払い出される入賞口とする必要はなく、遊技球が払い出されることなく遊技領域に再び放出される入球口としても良い。

【0061】

第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 431A 及び下側中始動入賞装置 431B、並びに、一般入賞装置 439A 及び一般入賞装置 439B の各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体 401 の背面側へ誘導する。また、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 432 は、その内部への遊技球の進入確率を変化させる機構を有している。なお、遊技球の進入確率を変化させる機構は、第 2 特別図柄に係る始動装置のみに設ける必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、第 1 特別図柄に係る始動装置、一般入賞装置 439A、439B のいずれか又は複数に設けても良い。また、遊技球の進入確率を変化させる機構は、電氣的に駆動されるソレノイド等の駆動手段により構成しても良いし、所定領域へ入球した遊技球の自重により動作する機構に代表される機械的に動作する機構により構成しても良い。

【0062】

第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 432 は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構 452 と、右進

10

20

30

40

50

入規制機構 4 5 2 を駆動する右進入規制ソレノイド 4 6 2 (図 10 参照) とを備えている。右進入規制機構 4 5 2 は、右進入規制ソレノイド 4 6 2 によって駆動される 2 つの可動片を備えており、右進入規制機構 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合には、2 つの可動片が進入口 (入賞口) を狭窄する (又は閉鎖する) 配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できないが、右進入規制機構 4 5 2 が進入許容姿勢である場合には、2 つの可動片がそれらの先端部の間隔が拡大するような配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置 4 3 2 に進入できるようになる。右進入規制機構 4 5 2 は、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 へ進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 で検出されることに基づく抽選 (以下において「普通図柄抽選」とも称す) で当選した場合に、右進入規制ソレノイド 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

10

【0063】

下大入賞装置 4 3 3 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 4 5 3 と、下進入規制機構 4 5 3 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 4 6 3 (図 10 参照) と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構 (図示せず) と、振分機構の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 4 6 5 (図 10 参照) とが設けられている。下大入賞装置 4 3 3 の下進入規制機構 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できないが、下進入規制機構 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 4 5 3 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 4 3 3 に進入できるようになる。また、下大入賞装置 4 3 3 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態が付与される。

20

【0064】

上大入賞装置 4 3 4 には、図 7 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構 4 5 4 と、上進入規制機構 4 5 4 の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド 4 6 4 (図 10 参照) とが設けられている。上進入規制機構 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できないが、上進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構 4 5 4 が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置 4 3 4 に進入できるようになる。

30

【0065】

なお、右進入規制機構 4 5 2 等の内部への遊技球の進入確率を変化させる機構としての進入許容姿勢及び進入禁止姿勢としては、各機構を構成して各装置の入賞口 (又は入球口) に遊技球が進入可能な特別状態と、遊技球が進入不能な通常状態とを切り替える動作部材の姿勢変化に対応し、各姿勢に応じて動作部材の位置及び向き of 少なくともいずれかが異なるものであれば良い。また、右進入規制機構 4 5 2 等の遊技球の進入確率を変化させる機構として、遊技球が進入不能な状態を通常状態とする必要は必ずしもなく、通常状態においても遊技球の進入を許容し、特別状態においては通常状態より遊技球が進入し易い状態に動作部材の姿勢が変化する構成としても良い。

40

【0066】

下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第 1 特別図柄に係る上側中始動入賞装置 4 3 1 A 若しくは下側中始動入賞装置 4 3 1 B へ進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ 4 4 1 A 若しくは下側中始動入賞スイッチ 4 4 1 B で検出されることに基づく抽選 (以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す) に当選した場合、又は、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 で検出されることに基づく抽選 (

50

以下において「第2特別図柄抽選」とも称す)に当選した場合には、下進入規制ソレノイド463又は上進入規制ソレノイド464の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ下進入規制機構453又は上進入規制機構454の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、下進入規制機構453の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド465の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド465の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【0067】

役連作動装置435は、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が作動を開始するために必要な条件を設定するための装置である。大当りの抽選に当選した後は、役連作動装置435の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する。このため、遊技者は、大当りに当選した場合、自らの意図するタイミングで特別遊技状態を開始させることができる。なお、必ずしも役連作動装置435の遊技球の通過を条件として、下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する構成とする必要はなく、それに代えて、又は、それに加えて、予め定めた時間の経過により下大入賞装置433又は上大入賞装置434のいずれかが作動を開始する構成としても良い。

【0068】

また、遊技盤400には、図7に示すように、図柄の変動表示や抽選結果を表示する表示装置471～473と、遊技の保留回数を表示する表示装置476～478とが一体化された複数の発光部を有する表示器が、遊技盤400の一部に相当する左下部分に設けられている。複数の発光部は、各装置に対応する発光領域に予め区画され、各装置の状態が発光状態によって表示される。

【0069】

具体的には、遊技盤400には、第1特別図柄抽選に伴って、第1特別図柄を変動表示したり、第1特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471と、第2特別図柄抽選に伴って、第2特別図柄を変動表示したり、第2特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472と、第1特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置476と、第2特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置477とが設けられている。第1特別図柄に係る単位遊技の権利及び第2特別図柄に係る単位遊技の権利はそれぞれ最大4回まで保留される。ここで、単位遊技とは、1回の始動入賞に基づいて実行される1回分の遊技であり、1回の始動入賞に基づいて実行される抽選の当否判定と、その当否判定に基づいた抽選結果を表示するまでの変動表示の開始から終了までを含む一連の遊技をいう。

【0070】

第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動入賞装置431に進入した遊技球が上側中始動入賞スイッチ441A(図10参照)又は下側中始動入賞スイッチ441B(図10参照)によって検出されたとしても第1特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。同様に、第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合に、右始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442(図10参照)によって検出されたとしても第2特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【0071】

第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471及び第2特別図柄に係る特別図柄表示装置472の各々は、複数の発光部で構成されており、主制御基板920(図10参照)によって制御される。第1特別図柄の表示及び第2特別図柄の表示の各々は、複数の発光部の発光パターン(発光色を含む発光状態(消灯、点灯、点滅)の組合せ)によって表現される。第1特別図柄に係る特別図柄保留表示装置476及び第2特別図柄に係る特別図柄保留表示装置477は、2個の単色の発光部の発光状態(消灯、点灯、点滅)の組合せによ

って保留回数を表示する。

【0072】

また、遊技盤400には、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置473と、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留回数を表示する普通図柄保留表示装置478とが設けられている。普通図柄に係る単位遊技の権利は最大4回まで保留される。普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されている場合には、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【0073】

普通図柄表示装置473は、複数の発光部で構成されており、主制御基板920（図10参照）によって制御される。普通図柄は、複数の発光部の発光パターンによって表現される。また、普通図柄保留表示装置478は、2個の単色の発光部の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【0074】

また、遊技盤400には、中央構造体420の後方に重なるようにして、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置479が設けられている。装飾図柄の変動表示及び確定表示は、副制御基板940により制御され、主制御基板920による第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示及び確定表示と同期している。装飾図柄の変動表示においては、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。なお、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示及び確定表示と装飾図柄の変動表示及び確定表示とは、必ずしも完全に一致するタイミングで変動開始したり、確定表示として停止表示をしたりする必要はなく、各タイミングに僅かな時間差を設けつつ略同じタイミングで変動を開始し、略同じタイミングで確定表示が行われる設定としても良い。

【0075】

また、遊技盤400には、7セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置474（図10参照）が、前ブロック102が中間ブロック103に対して開放された状態において視認可能となる位置（例えば、遊技盤400の左上隅部分）に設けられている。この釘状態レベル表示装置474は、遊技者からは視認し得なく、又は視認困難に構成され、中間ブロック103に対して前ブロック102が閉鎖された状態では遊技者から視認し得ない位置（例えば、前ブロック102の裏側に重なる位置であって中央パネル220の光透過性を有する視認部から外れた位置）に配置されている。

【0076】

また、遊技盤400は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置490（図10参照）を備えており、盤面発光装置490は、副制御基板940による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【0077】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第1特別図柄、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）に対応する。

【0078】

第1特別図柄抽選又は第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路（下大入賞装置433の内部通路）へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、第1特別図柄抽選、第2特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態と同一の状態（以下において「低確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技

10

20

30

40

50

球が特定通路へ進入した場合には、時短状態であって、かつ、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における大当りの当選確率が通常遊技状態より高い状態（以下において「高確率状態」とも称す）である遊技状態（以下において「確変遊技状態」とも称す）へ移行する。

【0079】

時短遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、50回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、確変遊技状態は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、100回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。

【0080】

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも1つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

【0081】

次に、遊技盤400の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板920においては、特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第1特別図柄に係る始動入賞装置431A、431Bのいずれかに進入した遊技球が中始動入賞スイッチ441A、441B（図10参照）のいずれかによって検出された場合に第1特別図柄の始動入賞となる。第1特別図柄の始動入賞時に、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。

【0082】

第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、特別遊技状態でなく、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中でもなく、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの乱数の格納の直後に開始される。また、特別遊技状態中でない場合であっても、第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技中や第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、今回の入賞より前に保留されていた全ての特別図柄（第1特別図柄及び第2特別図柄）に係る単位遊技の終了後に、今回の始動入賞に基づく単位遊技が開始される。特別遊技状態中に第1特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その乱数による単位遊技は、特別遊技状態後において今回の始動入賞より前に保留されていた全ての特別図柄に係る単位遊技の後に開始される。

【0083】

また、第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、第2特別図柄に係る全ての単位遊技の終了後に開始される。すなわち、今回の始動入賞の後に第2特別図柄の始動入賞に基づいて各乱数が取得された場合には、その第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が優先して実行される。なお、必ずしも第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技が第1特別図柄に係る単位遊技に優先して実行される構成とする必要はなく、始動入賞の順に第1特別図柄と第2特別図柄に係る単位優位制御が実行される構成であっても良いし、2つの特別図柄が択一的でなく同時に変動可能な構成であっても良い。

【0084】

第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。この停止図柄の種類と大当りの種類とが対応し、例えば、下進入規制機構453又は上進入規制機構454が進入許容姿勢をとる回数に相当するラウンド数（例えば、6ラウンドと16ラウンド）や、特別遊技状態後

10

20

30

40

50

に移行する遊技状態（確変遊技状態へ移行させるか否か）といった遊技状態の種類に対応して大当りの種類が複数種類設定され、その種類毎に大当り図柄が設定されている。第1特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、大当り図柄とは別のハズレ図柄が停止図柄として設定される。

【0085】

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。その後、変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

10

【0086】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、下大入賞装置433の下進入規制機構453及び上大入賞装置434の上進入規制機構454が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。下進入規制機構453及び上進入規制機構454における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ443、444によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、下進入規制機構453又は上進入規制機構454は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、下進入規制機構453又は上進入規制機構454のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

20

【0087】

下進入規制機構453及び上進入規制機構454は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

30

【0088】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る右始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出された場合に第2特別図柄の始動入賞となる。第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第2特別図柄の始動入賞時に第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第2特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。

40

【0089】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技中でなければ、その格納の直後に、その取得された普通図柄に係る単位遊技が開始される。一方、普通図柄に係る単位遊技中であれば、既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技の終了後に、その取得された

50

普通図柄に係る単位遊技が開始される。

【0090】

普通図柄に係る単位遊技においては、当選乱数の値に基づいて当選したか否かが判定され、当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定される。一方、普通図柄抽選において当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置473において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

10

【0091】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置432の右進入規制機構452が少なくとも1回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置432が所定の最大進入許容時間（例えば、略0.1秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置432が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略4.8秒）に亘って間欠的に（例えば、3回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10個）の遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出された場合には、右進入規制機構452は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置432の動作が終了する。

20

【0092】

次に、本実施形態のパチンコ機100の遊技性について説明する。第2特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならず、更に、その当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置432へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置432の進入許容状態の滞在時間（例えば、略0.1秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略4.8秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

30

【0093】

したがって、遊技者は、第1特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第2特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。

【0094】

具体的には、遊技盤400には、遊技球が流下する遊技領域の中央部に中央構造体420が設けられ、主に中央構造体420の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体420の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっている。遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が中央構造体420に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

40

【0095】

遊技者は、発射ハンドル252の回転操作量を変えることで、左打ち遊技手法と右打ち

50

遊技手法とを選択的に行うことができる。つまり、遊技者は、発射ハンドル252を、遊技球が中央構造体420の右側を主として流下しないような回転操作量で操作することで、左打ち遊技手法を行うことができる。一方、遊技者は、発射ハンドル252を、遊技球が中央構造体420の右側を主に流下するような回転操作量、すなわち、左打ち遊技手法で遊技を行う場合より強めの回転操作量で操作することで、右打ち遊技手法を行うことができる。

【0096】

次に、後ブロック104について説明する。図8及び図9は、それぞれ、パチンコ機100を示す背面側斜視図及び背面図である。なお、図8においては、理解の容易のために、外枠101を省略して示している。

10

【0097】

後ブロック104は、図8及び図9に示すように、基体501に他の部材や装置が取着されて構成されている。この基体501と中間ブロック103とが後ブロック支持機構136、137によって接続されることにより、後ブロック104が中間ブロック103に対して開閉可能に支持されている。

【0098】

後ブロック104は、遊技球を貯留する球貯留部としての遊技球タンク510と、遊技球タンク510の下流側に連続して遊技球を（例えば、1列に）整流させると共に1段に整流させる球整流部としてのタンクレール520と、タンクレール520の下流側においてタンクレール520から流入した遊技球を誘導する球誘導部としてのケースレール530と、ケースレール530の下流側において遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置540と、払出装置540の下流側において払出装置540から流出した遊技球を基体501に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する球誘導部としての誘導部材550と、払出装置540による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置560と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力する電力供給手段としての機能と発射操作装置250に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板920と協同して制御する発射制御手段としての機能とを有する電源・発射制御装置570と、払出制御装置560及び遊技球貸出装置290（図1参照）とパチンコ機100の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置950と、パチンコ機100の状態に応じた信号を管理装置（図示せず）に出力する基板である外部端子板580とを備えている。

20

30

【0099】

基体501は、樹脂（例えば、ABS樹脂）により一体成型されており、前側部分に対応するベース部502と、ベース部502よりも後方に位置した保護カバー部503とを含んでいる。ベース部502は、その上側部分が後ブロック104の外形に沿って略枠状に形成されると共に、下側部分が前後方向に厚みを有する略平坦状に形成されており、他の装置が取り付けられる被取付部としての機能を有している。

【0100】

保護カバー部503は、前後方向に厚みを有する略板状に形成されている。また、保護カバー部503は、中間ブロック103の背面全域を覆う形状でなく、主制御装置370の一部といった頻繁に検査や確認が必要な中間ブロック103の背面における一部をパチンコ機100の背面に露出するための窓部を形成する大きさに設定されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる機能を有する多数の通気孔503Aが形成されている。

40

【0101】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端側に、島設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端側には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク510の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク510に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、遊技球タンク5

50

10の底面は、長手方向に比して、長手方向と直交する方向（前後方向）にも傾斜し、開口が設けられる側（例えば、前側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク510の底面には、その上に重なるようにして金属製の帯電防止板（図示せず）が取着され、帯電防止板が接地電位に接続されて遊技球タンク510内及びその下流側の遊技球の静電気が除去される。

【0102】

タンクレール520は、遊技球タンク510の開口が形成される側に取り付けられ、遊技球タンク510の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール520は、遊技球が1列に並んで通過する幅を有する略樋状の遊技球の通路を形成する通路形成部材521と、通路形成部材521により形成される通路の上面として次第に高さが低くなる天面部を有してその通路を流下する遊技球を上下に重なった高さから次第に1段の高さに整流する整流部材522とを備えている。タンクレール520により形成される通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク510とは反対側へ遊技球を誘導する。

10

【0103】

ケースレール530は、タンクレール520の下側に連続するように縦長に形成されており、タンクレール520からの遊技球が流入する。ケースレール530には、遊技球が勢いよく流れないように左右に湾曲しつつ下方に連続している。また、ケースレール530における球通路の途中部分には、球切れを検出するための球切れ検出部539が設けられている。球切れ検出部539には、貯留球スイッチ591（図10参照）が内蔵され、貯留球スイッチ591によって、ケースレール530又はその上流側で球詰り等が発生してケースレール530内に遊技球が正常に補給されていない球切れ状態を検出する。

20

【0104】

払出装置540は、遊技球を送り出す送出機構と、送出機構を駆動する駆動手段としての払出モータ542（図10参照）と、払出計数スイッチ592（図10参照）とを備えている。払出制御装置560による制御に基づく払出モータ542の作動に応じて、球通路に貯留されている遊技球が下流側へ放出される。放出された遊技球の球通路の通過は、払出計数スイッチ592に検出され、これにより、払出制御装置560（払出制御基板930）が遊技球の払い出し数を計数する。

【0105】

払出制御装置560及び電源・発射制御装置570は、図8及び図9に示すように、後ブロック104の背面側下部に位置するように基体501のベース部502における下部背面に重なるようにして取り付けられている。これら払出制御装置560及び電源・発射制御装置570を含む後ブロック104は、機種変更等において遊技盤400を別の遊技盤に交換した場合にも、継続利用可能とされている。

30

【0106】

払出制御装置560は、払出制御基板930（図10参照）と、払出制御基板930を収容する基板ケースとを備え、払出制御基板930は、主制御基板920と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように封止された基板ケースの内部に収容されている。

【0107】

電源・発射制御装置570は、電源・発射制御基板900（図10参照）と、電源・発射制御基板900を収容する基板ケースとを備え、電源・発射制御基板900は、主制御基板920と同様に、封止された基板ケースの内部に収容されている。

40

【0108】

外部端子板580は、図8及び図9に示すように、後方から見た後ブロック104の右上側端部に設けられている。外部端子板580には、特別遊技状態中に信号出力するための出力端子、発射球検知スイッチ451によって検知された遊技球数に対応した信号を出力するための出力端子などが設けられている。

【0109】

<電氣的な構成>

次に、パチンコ機100の電氣的構成について説明する。図10は、パチンコ機100

50

の電氣的構成を示すブロック図である。パチンコ機１００は、図１０に示すように、電源・発射制御基板９００、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等の制御回路装置を備えている。なお、図１０において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【０１１０】

電源・発射制御基板９００は、パチンコ機１００の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部９０１と、発射操作装置２５０の操作に応じて発射装置３３０の駆動を制御する発射制御部９０２と、初期化スイッチ９０７からの初期化信号や球溢れスイッチ２４９からの球溢れ信号を中継する信号中継部９０３とを備えている。

10

【０１１１】

電源部９０１は、外部より供給される外部電力（例えば、交流２４ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流２４ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種の電力を生成する。電源部９０１により生成される電力は、各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流１２ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流５ボルト）の電力、主制御基板９２０のＲＡＭの内容を保持させるためのバックアップ電圧の電力等を含んでいる。

【０１１２】

20

電源部９０１は、内部電力から生成した各種の電力を、電源監視基板９１０、主制御基板９２０、払出制御基板９３０、副制御基板９４０等に供給する。具体的には、電源監視基板９１０に対しては、内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給される。主制御基板９２０に対しては、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、これら電力は、電源監視基板９１０の電源監視部９１１を介して供給される。払出制御基板９３０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。副制御基板９４０に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。発射制御部９０２及び信号中継部９０３に対しては、駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。

【０１１３】

30

電源部９０１には、電源スイッチ９０９が接続されており、電源スイッチ９０９がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ９０９をオフ状態にしたり、電源スイッチ９０９を介して電源部９０１に接続される電源プラグ（図示せず）を外電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによってパチンコ機１００の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。

【０１１４】

電源部９０１は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板９２０は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

40

【０１１５】

発射制御部９０２は、主制御基板９２０と協同して、発射装置３３０の球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド３３２及び発射ソレノイド３３４は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル２５２（図１参照）に触れていることが接触センサ２５４からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ２５５が操作されていないことを条件に、発射制御部９０２はオン状態の発射許可信号を主制御基板９２０に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板９２０は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部９０２に出力する。発射制御部９０２は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイ

50

ド 3 3 2 を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器 2 5 3 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 3 3 4 を作動させる。これによって、発射装置 3 3 0 から可変抵抗器 2 5 3 の抵抗値（発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量）に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

【0116】

信号中継部 9 0 3 は、初期化スイッチ 9 0 7 が押下された場合に、主制御基板 9 2 0 へオン状態の初期化信号を出力する。主制御基板 9 2 0 においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板 9 2 0 の R A M に保存された保存情報を初期化する。なお、初期化スイッチ 9 0 7 は、必ずしも信号中継部 9 0 3 を介して主制御基板 9 2 0 に信号を出力する構成とする必要はなく、例えば、初期化スイッチ 9 0 7 を主制御基板 9 2 0 に直接搭載する等して基板ケース 3 7 1 内に初期化スイッチ 9 0 7 が収容される構成としても良く、これにより信号が伝送される区間を狙った不正な信号入力を抑止することができる。

10

【0117】

また、信号中継部 9 0 3 は、球溢れスイッチ 2 4 9 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 9 2 0 へオン状態の球溢れ信号を出力する。主制御基板 9 2 0 においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 9 3 0 に低速払出信号を出力し、低速払出信号を受信した払出制御基板 9 3 0 は、払出モータ 5 4 2 の回転速度（払出装置 5 4 0 からの遊技球の払出速度）を低速化させる。また、主制御基板 9 2 0 は、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 9 3 0 に高速払出信号を出力し、高速払出信号を受信した払出制御基板 9 3 0 は、払出モータ 5 4 2 の回転速度を高速化させる。

20

【0118】

電源監視基板 9 1 0 は、電源・発射制御基板 9 0 0 からの電力供給状態を監視する電源監視部 9 1 1 と、電源・発射制御基板 9 0 0 と主制御基板 9 2 0 との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部 9 1 2 とを含んでいる。電源監視部 9 1 1 は、停電状態への移行に応じて主制御基板 9 2 0 へ停電信号を出力するものでもあり、電源部 9 0 1 から出力される最大電圧である直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視し、この電圧が 2 2 ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 9 2 0 へ出力する。主制御基板 9 2 0 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識する。

【0119】

主制御基板 9 2 0 は、パチンコ機 1 0 0 の動作を統括的に制御する。主制御基板 9 2 0 には、1 チップマイコンとしての M P U（図示せず）が搭載されている。M P U は、演算処理装置としての C P U（図示せず）と、C P U により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した R O M（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶する R A M（図示せず）とを含んでいる。主制御基板 9 2 0 には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板 9 2 0 の R A M は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板 9 0 0 からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。

30

【0120】

払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 からの指示に応じた払出装置 5 4 0 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 2 9 0 の操作に応じた払出装置 5 4 0 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、C P U（図示せず）、R O M（図示せず）及び R A M（図示せず）を含む 1 チップマイコンとしての M P U（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。払出制御基板 9 3 0 は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板 9 2 0 及び中継装置 9 5 0 とは双方向の情報入出力通信が可能に接続され、開閉検出スイッチ 1 0 8、1 0 9、貯留球スイッチ 5 9 1、及び、払出計数スイッチ 5 9 2 とは、一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、

40

50

払出モータ５４２とは、一方向のみの情報出力通信のみが可能に接続されている。なお、払出制御基板９３０のＲＡＭは、主制御基板９２０のＲＡＭと同様に、停電状態において一定の期間にわたって内部データを維持可能とするバックアップ機能を有する構成としても良いし、主制御基板９２０のＲＡＭとは異なり、停電状態において内部データを維持しない構成としても良い。

【０１２１】

副制御基板９４０は、主制御基板９２０からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。副制御基板９４０は、他の装置と情報通信可能に接続する接続手段としての入出力ポートが搭載されており、例えば、主制御基板９２０とは一方向のみの情報入力通信のみが可能に接続され、入力操作装置２６０とは双方向に情報通信可能に接続され、装飾図柄表示装置４７９等とは一方向の情報出力通信のみが可能に接続されている。

10

【０１２２】

<各種の制御処理>

次に、主制御基板９２０によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板９２０における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では２ｍｓ（ミリ秒）周期で）メイン処理に割り込みをかけて実行されるタイマ割り込み処理とで構成されている。

【０１２３】

まず、図１１を参照して、主制御基板９２０によって実行されるメイン処理について説明する。図１１は、主制御基板９２０のメイン処理（図１１においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

20

【０１２４】

主制御基板９２０のメイン処理において、まず、主制御基板９２０の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（プログラム開始処理Ｓ１００１～乱数初期設定処理Ｓ１０１９）が一度だけ実行され、その後は、割り込みを禁止する割り込み禁止処理Ｓ１０２０と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）及び大当たり図柄乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）並びに普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理Ｓ１０２１と、変動時間や変動パターン等を決定するための第１の変動種別カウンタ～第４の変動種別カウンタ（ＲＡＭの一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理Ｓ１０２２と、割り込みを許可する割り込み許可処理Ｓ１０２３とが繰り返し実行される。なお、割り込み許可処理Ｓ１０２３の前にタイマ割り込みの要求が発生した場合には、割り込み許可処理Ｓ１０２３の直後にタイマ割り込み処理が実行される。

30

【０１２５】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（ＲＡＭの一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理Ｓ１００１と、割り込みモードを設定する割り込みモード設定処理Ｓ１００２と、払出制御基板９３０及び副制御基板９４０等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理Ｓ１００３とが実行される。

【０１２６】

立上待機処理Ｓ１００３の後に、電源・発射制御基板９００の初期化スイッチ９０７からの初期化信号の出力状態の判定処理Ｓ１００４、停電情報（ＲＡＭの一部の領域）の値の判定処理Ｓ１００５、保存情報の記憶状態の判定処理Ｓ１００７が行われ、これらの判定結果に基づいてＲＡＭの保存情報を消去するか否かが判定される。ここで、保存情報とは、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な情報であって、停電前に遊技の進行に応じて更新されていたＲＡＭの一部の領域に対応し、実行中の単位遊技に関するカウンタの値や、始動入賞によって格納されたカウンタの値等が例示される。

40

【０１２７】

保存情報の記憶状態は、次のように判定される。まず、ＲＡＭの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して（チェックサム算出処理Ｓ１００６）、その現在のチ

50

チェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電監視処理 S 1 2 0 2（図 1 2 参照）において算出されたチェックサム値の 2 の補数である R A M 判定値との排他的論理和が「0」であるか否か（判定処理 S 1 0 0 7）が判定され、これにより、現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。

【0 1 2 8】

初期化信号がオン状態である場合（S 1 0 0 4：Y）、停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを示す所定の停電値でない場合（S 1 0 0 5：N）、又は、保存情報が正常に保持されていない場合（S 1 0 0 7：N）には、R A M の保存情報を消去する R A M クリア処理 S 1 0 0 8 が実行される。保存情報が正常に保持されていると判断された後（S 1 0 0 7：Y）、又は、R A M クリア処理 S 1 0 0 8 が実行された後には、主制御基板 9 2 0 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理 S 1 0 0 9 が実行される。

10

【0 1 2 9】

ハードウェア初期化処理 S 1 0 0 9 の後には、停電情報が停電値であるか否かの判定処理 S 1 0 1 0 が実行される。停電情報が停電値である場合（S 1 0 1 0：N）には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定する R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 と、その設定完了を示す復帰コマンドが設定される（復帰コマンド出力処理 S 1 0 1 2）。R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に主制御基板 9 2 0 の制御状態が復帰する。

【0 1 3 0】

20

一方、停電情報が停電値でない場合（S 1 0 1 0：Y）には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報が初期設定され（R A M 初期設定処理 S 1 0 1 3）、その設定完了を示す初期化コマンドが出力される（初期化コマンド出力処理 S 1 0 1 4）。

【0 1 3 1】

なお、R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 及び R A M 初期設定処理 S 1 0 1 3 において、停電情報は停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、主制御基板 9 2 0 から払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の双方に復帰コマンドか初期化コマンドのいずれかが出力され、復帰コマンド又は初期化コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 及び副制御基板 9 4 0 の各々においても所定の初期化処理が実行される。

30

【0 1 3 2】

立上時の状況に応じた R A M の初期設定（判定処理 S 1 0 0 4～初期化コマンド出力処理 S 1 0 1 4）の後に、前回の停電状態への移行時に条件装置が作動していた場合には、特別遊技状態に復帰させるための準備が行われる（特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5）。具体的には、特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 においては、条件装置と役物連続作動装置の作動状態が判定され、停電状態時における遊技の状況に対応した処理が、副制御基板 9 4 0 において実行される。

【0 1 3 3】

特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 の後には、時短状態フラグが設定されているか否かを判定することにより時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（判定処理 S 1 0 1 6）、時短状態である場合（S 1 0 1 6：Y）には、時短コマンドが出力される（時短コマンド出力処理 S 1 0 1 7）。一方、非時短状態である場合（S 1 0 1 6：N）には、非時短コマンドが出力される（非時短コマンド出力処理 S 1 0 1 8）。その後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（R A M の一部の領域）の値が初期化される（乱数初期設定処理 S 1 0 1 9）。

40

【0 1 3 4】

次に、図 1 2 を参照して、主制御基板 9 2 0 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。図 1 2 は、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）を示したフローチャートである。

50

【0135】

主制御基板920のタイマ割込み処理では、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理S1201が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。これにより、本タイマ割込み以外の割込みが禁止される。その後、パチンコ機100の遊技の進行制御や各種センサの監視等といった実質的な制御に係る停電監視処理S1202～釘状態関連処理S1222が順次実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S1207：Y）には、制御信号出力処理S1208～釘状態関連処理S1222は実行されない。最後に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理S1223が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

10

【0136】

停電監視処理S1202においては、電源監視基板910の電源監視部911から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（RAMの一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が3度に亘り確認され、3度ともオン状態が検出された場合に停電状態であると判定される。この判定において停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。

【0137】

一方、停電監視処理S1202において停電状態であると判定された場合には、以下の処理が実行される。まず、停電情報の値がRAM復帰設定処理S1011又はRAM初期設定処理S1013（図11参照）において設定された通電値から所定の停電値に変更される。また、RAMの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の2の補数をRAM判定値として設定する。これにより、パチンコ機100は、遊技の進行や各種センサの監視等といった実質的な制御を行わない無限ループに入り、RAM判定値が設定された後のRAMの状態がバックアップ電力に基づいて保持される。なお、停電信号の出力状態が3度に亘り確認されるために、停電信号の受信を初めて検知してから、タイマ割込みの各処理は2回に亘り実行される。

20

【0138】

乱数更新処理S1203においては、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「576」と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。

30

【0139】

大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。ただし、各カウンタの規定最大値と規定最小値とにより定められる更新範囲としては各カウンタに固有の値が設定され、複数のカウンタが非同期で更新される構成とされ、各カウンタの循環初期値には各カウンタに固有の初期値カウンタが参照される。例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

40

【0140】

乱数初期値更新処理S1204においては、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「5

50

76」)と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値(「0」)に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【0141】

変動用カウンタ更新処理S1205においては、変動時間や変動パターン等を決定するための第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第1の変動種別カウンタの値が規定最大値(例えば、「187」)と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、第1の変動種別カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値(「0」)に変更される。第2の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第1の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

【0142】

なお、特別図柄及び普通図柄に係る各当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ並びに各変動種別カウンタは、必ずしも上記構成とする必要はなく、上記カウンタの少なくとも一部を他の構成としても良く、例えば、初期値カウンタを利用しないで一定の初期値から更新する構成としても良いし、プログラムを利用しないで乱数生成用ICにより構成して必要に応じて値を参照する構成としても良い。

【0143】

遊技停止判定処理S1206においては、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、遊技進行を停止させるための各処理は実行されずに遊技停止判定処理S1206は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理S1211において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理S1207においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

【0144】

制御信号出力処理S1208においては、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第1の特別図柄に係る特別図柄表示装置471、第2の特別図柄に係る特別図柄表示装置472及び普通図柄に係る普通図柄表示装置473等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド332、発射ソレノイド334、右進入規制ソレノイド462、下進入規制ソレノイド463、上進入規制ソレノイド464、切換ソレノイド465等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0145】

スイッチ読込処理S1209においては、中始動入賞スイッチ441A、441B、右始動入賞スイッチ442、下大入賞スイッチ443、上大入賞スイッチ444、役連作動スイッチ445、始動スイッチ446、非特定通路スイッチ447、特定通路スイッチ448、一般入賞スイッチ449A、449B、及び、発射球検知スイッチ451の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。

【0146】

具体的には、スイッチ読込処理S1209において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて2度に亘り入力バッファ(RAMの一部の領域)に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1回目に読み込まれた信号状態(以下において「第1の信号状態」と略記する)と、2回目に読み込まれた信号状態(以下において「第2の信号状態」と略記する)と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態(以下において「前回の検出状態」と略記する)とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。そして、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第1

の信号状態がオン状態であり、第2の信号状態がオン状態である場合には、オン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAMの一部の領域）が設定される。なお、停電監視処理S1202で説明したように、電源供給が停止したとしても、タイマ割込みの各処理が2回に亘り実行されるために、電源供給が停止した直後に各種のスイッチのオン状態が開始された場合であっても各種のスイッチの検出フラグを正確に設定することができる。

【0147】

タイマ更新処理S1210においては、特別図柄及び普通図柄の変動表示、各遊技状態の制御、及び、不正監視等に使用される各種のタイマ（RAMの所定の領域）が更新される。

10

【0148】

不正検知処理S1211においては、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、右始動入賞装置432、下大入賞装置433及び上大入賞装置434の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による下大入賞装置433の特定通路への遊技球の誘導、電波による右始動入賞装置432、下大入賞装置433及び上大入賞装置434の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、上側中始動入賞装置431A、下側中始動入賞装置431B、右始動入賞装置432、下大入賞装置433及び上大入賞装置434への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

20

【0149】

入賞検知応答処理S1212においては、遊技盤400に設けられた各種のスイッチによる遊技球の検出に基づく制御が実行される。具体的には、上側中始動入賞スイッチ441A（図10参照）及び下側中始動入賞スイッチ441B（図10参照）による遊技球の検出に基づいて、中始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞カウンタ（RAMの所定の領域）及び第1払出カウンタ（RAMの所定の領域）が更新される。また、右始動入賞スイッチ442（図10参照）による遊技球の検出に基づいて右始動入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、第1払出カウンタが更新される。また、下大入賞スイッチ443（図10参照）による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合や、上大入賞スイッチ444（図10参照）による遊技球の検出に基づいて上大入賞スイッチ検出フラグが設定されている場合には、大入賞カウンタ（RAMの所定の領域）及び第2払出カウンタ（RAMの所定の領域）が更新される。

30

【0150】

発射制御処理S1213においては、発射装置330による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構331を駆動する球送りソレノイド332の作動フラグ及び発射機構333を駆動する発射ソレノイド334の作動フラグが更新される。

【0151】

入力信号監視処理S1214においては、払出制御基板930を介した開閉検出スイッチ108（図10参照）からの信号の出力状態に基づいて、外枠101（図1及び図2参照）に対して中間ブロック103（図1及び図2参照）が閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板930（図10参照）を介した開閉検出スイッチ109からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック103（図2及び図3参照）に対して前ブロック102（図2及び図3参照）が閉鎖されているか否かが検知される。

40

【0152】

払出状態監視処理S1215においては、払出制御基板930から出力される払出制御状態を示す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板940は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置479、左上音響装置281及び右上音響装

50

置 2 8 2 等に実行させる。

【0153】

払出信号出力処理 S 1 2 1 6 においては、必要に応じて、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 9 3 0 に出力する。なお、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。例えば、第 1 払出カウンタは、1 回の入賞に相当する遊技球が検出される毎に 1 ずつ加算され、その入賞に基づく賞球コマンドが設定される毎に 1 ずつ減算される。払出制御基板 9 3 0 では、その入賞に対応する数（例えば、3 個）の遊技球を払い出す制御を実行する毎に（詳細には、払い出しが完了する少し前に）、主制御基板 9 2 0 に賞球コマンドを要求し、賞球の払い出しが継続している状況においては、主制御基板 9 2 0 から更なる賞球コマンドが出力される。第 2 払出カウンタは、第 1 払出カウンタとは賞球数が異なる入賞（例えば、1 3 個）に対応して更新されるカウンタであり、第 2 払出カウンタの値に基づく賞球コマンドを払出制御基板 9 3 0 が受信した場合には、払出制御基板 9 3 0 は、その賞球コマンドに対応した数分の遊技球を払い出す制御を実行する。

10

【0154】

特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 の動作制御が実行される。また、第 1 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 の動作制御が実行され、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

20

【0155】

また、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 においては、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、第 2 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 の動作制御が実行される。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技の制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の動作制御が実行され、第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。

30

【0156】

普通図柄関連処理 S 1 2 1 8 においては、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技の制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 4 7 8 の動作制御が実行される。また、普通図柄に係る単位遊技の制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 の動作制御が実行され、普通図柄抽選に当選した場合には更に右始動入賞装置 4 3 2 の動作制御が実行される。

【0157】

表示制御処理 S 1 2 1 9 においては、特別図柄関連処理 S 1 2 1 7 における第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2、第 1 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 6 及び第 2 特別図柄に係る特別図柄保留表示装置 4 7 7 等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。合成された出力データは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 2 0 8 において各装置に出力される。

40

【0158】

モータ制御処理 S 1 2 2 0 においては、各種のモータの動作制御が実行される。外部情報出力処理 S 1 2 2 1 においては、パチンコ機 1 0 0 に電氣的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。

【0159】

50

<釘状態関連処理 S 1 2 2 2>

次に、図 1 3 を参照して、主制御割込み処理において実行される釘状態関連処理 S 1 2 2 2 について説明する。図 1 3 は、釘状態関連処理 S 1 2 2 2 を示したフローチャートである。

【0160】

釘状態関連処理 S 1 2 2 2 は、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の状態を検出し、当該検出に基づく結果を表示出力する処理である。具体的に、釘状態関連処理 S 1 2 2 2 は、釘 4 1 1 の状態の検出に係る前半の各処理 S 1 4 0 1 ~ S 1 4 0 5 と、当該検出に基づく結果の表示に係る後半の各処理 S 1 5 0 1 ~ S 1 5 0 4 とから構成される。

10

【0161】

釘状態関連処理 S 1 2 2 2 では、図 1 3 に示すように、まず、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B に進入した遊技球数（以下「一般入賞数」と称す）、および、遊技領域内に発射された遊技球数（以下、「発射球数」と称す）を計数する期間（以下、「計数期間」と称す）中であるか否かを判定する（S 1 4 0 1）。このように、当該計数期間中に限って一般入賞数および発射球数の計数することで、発射球数に対する一般入賞数の割合（すなわち、発射球数に対する、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B への遊技球の進入割合）を算出した場合に、その算出結果に不正や数値の平均化などによる悪影響が及び難くされている。

【0162】

なお、S 1 4 0 1 の判定基準となる「計数期間」は、例えば、電源部 9 0 1 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数有効期間としてもよく、電源部 9 0 1 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数無効期間を除いた期間としてもよい。

20

【0163】

「計数有効期間」は、例えば、遊技球が発射装置 3 3 0 から発射される期間としてもよい。遊技球が発射装置 3 3 0 から発射されているか否かは、例えば、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3、または、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4 の検出状態に基づいた所定の発射操作の有無によって判定してもよい。例えば、可変抵抗器 2 5 3 により発射ハンドル 2 5 2 に対して回転操作が加えられていることが検出された場合に、遊技球が発射装置 3 3 0 から発射されていると判定してもよいし、接触センサ 2 5 4 により発射ハンドル 2 5 2 に対する接触が検出された場合に、遊技球が発射装置 3 3 0 から発射されていると判定してもよい。

30

【0164】

また、「計数有効期間」は、所定の発射操作が実行されているか、又は、実行終了後の流下経過時間以内に、発射球検知スイッチ 4 5 1 によって遊技球が検知された場合としてもよい。この所定の発射操作実行終了後の流下経過時間としては、遊技球が発射されてから発射球検知スイッチ 4 5 1 に検知される時間のうち、最も時間のかかる経路を経由した最大時間（例えば、1 5 秒）を含む時間に設定することが好ましく、流下経過時間は、実際に計測した最大時間に、設計上のバラツキを考慮した十分な時間に設定することが好ましい。また、所定の発射操作が開始された後の一定時間は、計数有効期間としないように、例えば、遊技球が発射されてから発射球検知スイッチ 4 5 1 に検知される時間のうち最も時間の短い経路を経由した最短時間（例えば、5 秒）を除いた時間に計数有効期間を設定してもよい。

40

【0165】

「計数無効期間」は、例えば、特別遊技状態中としてもよい。特別遊技状態中であるか否かは、例えば、外部端子板 5 8 0 からの信号の出力状態に基づいて判定できる。具体的に、例えば、特別遊技状態中であることを示す信号が外部端子板 5 8 0 から出力開始されてから、当該信号の出力が終了するまでの期間を、特別遊技状態中と判定できる。

【0166】

50

また、「計数無効期間」は、例えば、前ブロック102が開放状態（すなわち、前ブロック102が中間ブロック103に対して開放された状態）である期間としてもよい。前ブロック102が開放状態であるか否かは、払出制御基板930（図10参照）を介した開閉検出スイッチ109からの信号の出力状態に基づき判定できる。

【0167】

前ブロック102が開放状態であるときに一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球は、遊技領域を流下して適切に進入した遊技球でなく、工場の出荷検査員、遊技をしながら不正行為を行う者（以下、不正行為者という）、又は、遊技場側の関係者（例えば、遊技場の従業員）が一般入賞装置439A、439Bに投入した遊技球である可能性がある。前ブロック102が開放状態である期間を計数期間から除外することで、一般入賞装置439A、439Bに投入された遊技球を計数対象から外すことができる。

10

【0168】

あるいは、例えば、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された場合に、以降の所定期間を計数無効期間としてもよい。これにより、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された後に、さらに行われる連続投入によって一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球を計数対象から外すことが可能となる。

【0169】

なお、一般入賞装置439A、439Bに遊技球が連続投入されたか否かは、例えば、所定時間内に各一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球の数や、各一般入賞装置439A、439Bに進入する遊技球の進入間隔などから検出してもよい。

20

【0170】

例えば、各一般入賞装置439A、439Bに対し、遊技球が所定時間（例えば、3秒）内に所定個（例えば、10個）で進入した場合に、一般入賞装置439A、439Bに遊技球が連続投入されたと検出してもよい。また、各一般入賞装置439A、439Bに対し、所定間隔（例えば、0.5秒間隔）で所定個（例えば、5個）以上の遊技球が進入した場合に、一般入賞装置439A、439Bに遊技球が連続投入されたと検出してもよい。

【0171】

一方、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された後に計数無効期間とする「所定期間」は、例えば、予め定められた期間（例えば、10分間）としてもよいし、その後に連続して一般入賞装置439A、439Bに遊技球が投入される期間としてもよい。「その後に連続して一般入賞装置439A、439Bに遊技球が投入される期間」は、例えば、連続投入が検出された後、その連続投入に引き続いて当該検出と同じ条件で連続投入が検出される期間としてもよい。あるいは、連続投入が間欠的に行われることを考慮して、数十秒から数分程度（例えば、30秒程度や1分程度など）の間に上記連続投入の検出と同じ条件で連続投入が検出される期間を「その後に連続して一般入賞装置439A、439Bに遊技球が投入される期間」としてもよい。

30

【0172】

また、各一般入賞装置439A、439Bに対して遊技球が検出された後の無効期間（例えば、3秒）は、遊技球の進入に対する計数を無効にする計数無効期間とし、遊技球が短時間に連続して投入されても、最初の所定無効数（例えば、1球または2球）のみを計数対象とし、後続の一定数の遊技球の進入を無効にしてもよいし、また、最初の所定無効数を含めて連続投入された全ての遊技球の進入を計数対象から除外して無効にしてもよい。この無効期間は、一般入賞装置439A、439Bに対して遊技球が進入する確率を考慮して設定してもよく、例えば、遊技球の進入確率が最高の発射操作（例えば、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法のいずれか）において遊技球が連続進入する確率に対応させて、当該確率が高いほど、無効期間を短く設定し、確率が低い場合に無効期間を長く設定してもよい。また、一般入賞装置439A、439Bに遊技球が進入した場合に払い出される個数（払出数）に対応した時間に設定してもよく、例えば、払出数が少ない個数（例

40

50

えば、3球)の入賞装置に対しては、短い無効期間(例えば、略1.2秒)を設定し、払出数が多い個数(例えば、15球)の入賞装置に対しては、長い無効期間(例えば、略2.4秒)を設定してもよい。また、計数無効期間としては、遊技球の発射時間間隔(例えば、0.6秒)に対応した時間を設定してもよく、例えば、遊技球の発射時間間隔の2倍以上の無効期間(略1.2秒以上)を設定してもよく、4倍以上の無効期間(略2.4秒以上)を設定してもよい。また、所定無効数についても、遊技球の進入確率が高いほど多く設定し、進入確率が低い場合に少なく設定することが好ましい。そして、複数の入賞装置(例えば、一般入賞装置439Aと、一般入賞装置439B)に対して、それぞれ一般入賞数カウンタと、発射球数カウンタとを設け、別々に釘状態レベルを出力可能にしてもよく、この場合に、計数が行われる各入賞装置において、遊技球の進入確率の高低又は払出数の多少の少なくとも一方が異なる設定とし、当該設定に対応して、無効期間の長短または所定無効数の多少の少なくとも一方が異なる設定とすることが好ましい。

10

【0173】

なお、前ブロック102が開放状態であり、かつ、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された場合に、以降の所定期間を計数無効期間とするなど、複数の条件の組合せが成立した場合に無効期間を発生させるようにしてもよい。これにより、遊技場側の関係者が一般入賞装置439A、439Bに連続投入した遊技球を計数対象から好適に除外することができる。

【0174】

あるいは、S1401の判定基準となる「計数期間」は、例えば、電源部901から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間としてもよい。「予め定められた計数開始条件」は、例えば、予め定められた計数開始時刻(例えば、午前11時や午後3時など)としてもよいし、予め定められた期間毎(例えば、2時間毎)の計数開始時期としてもよい。また、「予め定められた計数開始条件」は、例えば、予め定められたタイミング(例えば、第1または第2特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数開始条件として予め定められた所定値となったタイミングや、計数開始条件として予め定められた操作が行われたタイミングなど)としてもよい。なお、上記の計数開始時刻や、計数開始時期の間隔や、所定のタイミングは、必ずしも、毎日や毎回において同じである必要はなく、予め設定した異なる複数種類の設定のうちいずれかの設定を選択するようにしてもよく、その選択順序は、予め定めた順序(例えば、曜日毎に異なる設定となるように)選択してもよいし、いずれを選択するかを抽選により決定するようにして都度ランダムに変更するようにしてもよい。また、計数開始条件は1日に複数回が成立するようにしてもよい。

20

30

【0175】

また、予め定められた計数開始条件が成立した後に計数期間とする「所定期間」は、例えば、予め定められた計数終了条件が成立するまでの期間としてもよい。「予め定められた計数終了条件」は、例えば、予め定められた計数終了時刻(例えば、午後1時や午後6時など)としてもよく、予め定められたタイミングとしてもよい。計数終了条件として予め定められたタイミングとしては、例えば、計数期間として予め定められた期間(例えば、30分間)が経過したタイミングとしてもよいし、第1特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数終了条件として予め定められたとなったタイミングとしてもよいし、計数終了条件として予め定められた操作が行われたタイミングとしてもよい。

40

【0176】

なお、計数開始条件と計数終了条件とは、上記例示した条件を適宜組み合わせてもよい。例えば、予め定められた計数開始時刻を計数開始条件とし、予め定められた計数終了時刻を計数終了条件としてもよく、第1特別図柄に係る当選乱数カウンタが計数開始条件として予め定められたとなったタイミングを計数開始条件とし、計数期間として予め定められた期間が経過したタイミング(例えば、30分間)が経過したタイミングを計数終了条件としてもよい。

【0177】

50

あるいは、電源部 901 からパチンコ機 100 への電力の供給が開始された後、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（第 1 特別図柄に係る当選乱数カウンタ、または第 2 特別図柄に係る当選乱数カウンタ）の値を、予め定められた N 回目（N は 1 以上の整数）に取得するタイミングを計数開始条件としてもよい。また、その場合、当該 N 回目 to 取得した特別図柄に係る当選乱数カウンタの値に基づいて、計数終了条件としての期間が決定される構成としてもよい。つまり、予め定められた N 回目 to 取得した当選乱数カウンタの値に基づいて、計数期間が異なる構成としてもよい。このとき、予め定められた N 回目 to 取得した当選乱数カウンタの値が取得される毎に計数開始条件が成立する構成としてもよい。

【0178】

なお、S1401 の判定基準となる「計数期間」としては、上述した、電源部 901 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数有効期間または予め定められた計数無効期間を除いた期間、または、電源部 901 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間のいずれかである必要はなく、これらの期間がいずれも採用される構成としてもよい。

【0179】

また、S1401 の判定基準となる「計数期間」として、電源部 901 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間が採用される場合には、単独の種類の計数開始条件が成立した後の所定期間が前記「所定期間」である必要はなく、異なる種類の計数開始条件（例えば、予め定められた計数開始時刻と、予め定められた計数開始タイミングなど）がそれぞれ成立した後の各所定期間が前記「計数期間」である構成としてもよいし、異なる種類の計数開始条件を組み合わせた計数開始条件が成立した後の所定期間が前記「計数期間」である構成としてもよい。

【0180】

S1222 において、計数期間中でないと判定した場合（S1401：N）、後述する S1401～S1405、S1501～S1504 の各処理は実行せずに、主制御割込み処理に復帰（リターン）する。なお、計数期間中でないと判定した場合（S1401：N）に、S1501 の処理から制御を開始し、S1501～S1504 の各処理を実行してから主制御割込み処理に復帰するようにしてもよい。

【0181】

一方、S1222 において、計数期間中であると判定した場合（S1401：Y）、一般入賞装置 439A、439B への遊技球の進入を検知した否かを判定する（S1402）。具体的に、一般入賞スイッチ 449A、449B（図 10 参照）による遊技球の検出に基づいて、各スイッチ 449A、449B にそれぞれ対応する一般入賞スイッチ検出フラグ（主制御基板 920 の RAM における所定の領域）が設定されている場合に、一般入賞装置 439A、439B への遊技球の進入を検知したと判定する。

【0182】

一般入賞装置 439A、439B への遊技球の進入を検知したと判定した場合（S1402：Y）、一般入賞数カウンタ（主制御基板 920 の RAM における所定領域）を更新し（S1403）、判定処理 S1404 を実行する。一方、一般入賞装置 439A、439B への遊技球の進入を検知していないと判定した場合（S1402：N）、S1403 の処理は実行せずに、判定処理 S1404 を実行する。

【0183】

具体的に、S1403 では、一般入賞スイッチ 449A に対応する一般入賞スイッチ検出フラグ、または、一般入賞スイッチ 449B に対応する一般入賞スイッチ検出フラグのいずれか一方が設定されている場合には、一般入賞数カウンタに「1」を加算する。一方、一般入賞スイッチ 449A に対応する一般入賞スイッチ検出フラグ、および、一般入賞スイッチ 449B に対応する一般入賞スイッチ検出フラグの両方が設定されている場合には、一般入賞数カウンタに「2」を加算する。

【0184】

なお、一般入賞数カウンタが設けられる RAM は、電源部 901 からバックアップ電圧

10

20

30

40

50

が供給されているので、電源部 901 からの駆動用電圧および制御用電圧の電力の供給が停止された場合においても、一般入賞数カウンタの記憶内容は保持される。つまり、所定のスイッチ（図示せず）を操作することで RAM の保存情報を消去しない限り、パチンコ機 100 が停電状態である場合においても、一般入賞数カウンタの記憶内容は保持される。

【0185】

S1404では、発射球を検知したか否かを判定する。具体的に、発射球検知スイッチ 451（図10参照）による遊技球の検出に基づいて、発射球検知スイッチ 451 に対応する発射球検知スイッチ検出フラグ（主制御基板 920 の RAM における所定の領域）が設定されている場合に、発射球を検知したと判定する。

10

【0186】

発射球を検知したと判定した場合（S1404：Y）、発射球数カウンタ（主制御基板 920 の RAM における所定領域）を更新し（S1405）、判定処理 S1501 を実行する。一方、発射球を検知していないと判定した場合（S1404：N）、S1405 の処理は実行せずに、判定処理 S1501 を実行する。

【0187】

具体的に、S1405では、発射球検知スイッチ検出フラグが設定されている場合には、発射球数カウンタに「1」を加算する。なお、発射球数カウンタは、電源部 901 からバックアップ電圧が供給される RAM に設けられているので、上述した一般入賞数カウンタと同様、所定のスイッチ（図示せず）を操作することで RAM の保存情報を消去しない限り、パチンコ機 100 が停電状態である場合においても、発射球数カウンタの記憶内容は保持される。

20

【0188】

S1501では、前ブロック 102 が開放状態であるか否かを判定する。具体的に、払出制御基板 930（図10参照）を介した開閉検出スイッチ 109 からの信号の出力状態が、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されていないことを示す場合に、前ブロック 102 が開放状態であると判定する。

【0189】

前ブロック 102 が開放状態であると判定した場合（S1501：Y）、一般入賞数カウンタの値を発射球数カウンタの値で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を算出する（S1502）。S1502において算出された値は、一般入賞装置 439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 411の状態を反映する。

30

【0190】

つまり、S1502において算出された値が、一般入賞装置 439A、439Bへの遊技球の入賞が設計値通りになる場合の値として予め定められている基準値に近い値である程、釘 411（より詳細には、一般入賞装置 439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 411）が、パチンコ機 100 の製造時における設定に従う適切な状態である可能性が高いことを示す。なお、本実施形態における以下の説明において「基準値」は、上述した「一般入賞装置 439A、439Bへの遊技球の入賞が設計値通りになる場合の値として予め定められている基準値」であるとする。

40

【0191】

一方、S1502において算出された値が基準値から離れた値である程、一般入賞装置 439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 411が、パチンコ機 100 の製造時における設定から逸脱した状態である可能性が高い。つまり、当該差分が大きい程、釘 411が適切な状態から大きく外れている可能性が高い。

【0192】

S1502において算出された値に基づき、釘状態レベルを算出する（S1503）。「釘状態レベル」は、釘 411（より詳細には、一般入賞装置 439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 411）の状態が、パチンコ機 100 の製造時におけ

50

る設定に対して適切であるか不適切であるかを、段階的なレベルで表した情報である。例えば、S 1 5 0 2において算出された値が、基準値を含む第1範囲（例えば、基準値×±5%を両端とする範囲）内の値である場合、釘状態レベルは、釘4 1 1の状態が適切であることを示す「1」とされる。

【0 1 9 3】

一方、S 1 5 0 2において算出された値が、第1範囲の外側（すなわち、基準値より離れる側）である場合、釘状態レベルは、「1」より大きな値とされ、それにより、釘4 1 1が適切な状態から外れている可能性があることを示す。例えば、S 1 5 0 2において算出された値が、第1範囲の外側に設定される第2範囲（例えば、基準値より離れる側の端が基準値×±10%である範囲）内の値である場合、釘状態レベルは「2」とされ、第2範囲の外側（すなわち、基準値より離れる側）である場合、釘状態レベルは「3」とされる。つまり、釘4 1 1が適切な状態から大きく外れている程、釘状態レベルは大きい値とされる。

【0 1 9 4】

次に、S 1 5 0 3において算出された釘状態レベルを出力する処理を実行し（S 1 5 0 4）、主制御割込み処理に復帰する。本実施形態では、S 1 5 0 5において、釘状態レベルを示す数値を、7セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置4 7 4（図10参照）に表示する。例えば、釘状態レベルが「1」である場合、釘状態レベル表示装置4 7 4には「1」が表示される。なお、S 1 5 0 1において前ブロック1 0 2が開放状態であると判定した場合（S 1 5 0 1：N）、S 1 5 0 2～S 1 5 0 4の各処理は実行せずに、主制御割込み処理に復帰する。

【0 1 9 5】

次に、以上説明したパチンコ機1 0 0の作用及び効果を説明する。

【0 1 9 6】

パチンコ機1 0 0においては、釘状態関連処理S 1 2 2 2にて、一般入賞数カウンタの更新（すなわち、一般入賞数の計数）が、所定の計数期間中に限って行われるので、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルに対し、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bへの不当な連続投入、不正な連続投入や数値の平均化などによる悪影響を及び難くすることができる。これにより、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘4 1 1の状態を、釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【0 1 9 7】

例えば、パチンコ機1 0 0に対して工場出荷前の検査を行う場合に、前ブロック1 0 2を開放し、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bへ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して主制御装置3 7 0等が適切に動作するかを検査すると、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bには、遊技者が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bへの遊技球の進入を、パチンコ機1 0 0の性能が設計値通りであるか否かを判断するための値として使用してしまうと、適切にパチンコ機1 0 0の性能を判定することができない可能性がある。

【0 1 9 8】

また、例えば、パチンコ機1 0 0が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者が、前ブロック1 0 2を不正に開放し、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bへ遊技球を連続投入してしまう可能性がある。この場合には、パチンコ機1 0 0の性能としては設計値通りであるにもかかわらず、一般入賞装置4 3 9 A、4 3 9 Bへの遊技球の入賞が設計値より高くなって設計値通りでないと判定される可能性がある。ここで、大当りに当選するなどの特定の遊技状態にならなければ開放されない大入賞装置4 3 3、4 3 4等には、不正なタイミングでの遊技球の進入をパチンコ機1 0 0の制御により検出し、異常状態に対応した制御をすることも行われ易いが、遊技状態に関わらずに常時遊技球が進入可能な入賞口や、遊技球が進入した場合に当否抽選を受けることなく一定数の遊技球の払い

出しなどの一定の遊技価値が付与される入賞口（一般入賞口）に対しては、かかる異常状態が発生しているのか通常の遊技によるものであるかの判定が困難な場合があり、当該入賞口を狙った不正が行われる可能性がある。

【0199】

これに対し、パチンコ機100においては、上記したように、一般入賞装置439A、439Bへの連続投入による悪影響を及び難くすることができるので、工場出荷前の検査や、不正行為者による不正行為が行われた場合であっても、釘411の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。よって、釘状態レベルに基づき、パチンコ機100の性能を適切に評価することができる。

【0200】

また、釘状態レベルには、遊技場側の不正も釘状態レベルに好適に反映されるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は釘状態レベルに基づき遊技場側の不正を好適に検出することができる。

【0201】

例えば、遊技場側の関係者が、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍の状態を不正に変化させる改造を行った場合（一般入賞装置439A、439Bの入賞口に遊技球が全く進入し得ない程度に釘411に対する改造を施してパチンコ機100の性能を不適切にしてしまう場合等が例示される）、当該遊技場としては、そのような不正が外部者によって検出されることがないように、遊技場が閉店した後に、遊技場側の関係者などが一般入賞装置439A、439Bに遊技球を不正投入することで、一般入賞装置439A、439Bに係る性能を、設計値に従う性能となるよう数値上の帳尻を合わせる可能性がある。このように数値上の帳尻が合わされた場合、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘411の状態が不適切であるにもかかわらず、釘411の状態が適切である釘状態レベルが算出される可能性が高い。

【0202】

これに対し、電源部901から電力が供給されている全期間中のうち、前ブロック102が開放状態である期間や、遊技球が一般入賞装置439A、439Bに連続投入された可能性のある期間（すなわち、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の不正な連続投入が検出された後の所定期間）を、S1401における判定基準の「計数期間」から除外することで、工場の作業や、遊技場側の関係者などが帳尻合わせのために一般入賞装置439A、439Bに遊技球を連続投入したとしても、かかる連続投入された遊技球を一般入賞数カウンタによる計数対象から除外することができる。よって、工場出荷前の検査において投入された遊技球や、帳尻合わせのために不正に投入された遊技球が、釘状態レベルに反映されることを抑制できるので、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘411の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【0203】

すなわち、遊技場側の関係者が遊技球を一般入賞装置439A、439Bに不正に投入する場合、その不正な作業を効率的に行うために、遊技球の連続投入を行う可能性があるが、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の不正な連続投入が検出された後の所定期間を、S1401における判定基準の「計数期間」から除外することで、かかる不正な連続投入によって一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球を、一般入賞数カウンタによる計数から好適に除外することができる。

【0204】

また、別の例として、遊技場側の関係者は、その日における一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の進入割合（遊技球の進入のし易さ）を調整するために、開店前などに、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘411の状態を不正に変化させることがある。この場合、ある日には当該進入割合が設計値より高く調整され、別のある日には当該進入割合が設計値より低く調整されるため、一般入賞数カウンタにより計数される一般入賞数は、数日間の累積によって平均化され、それにより、

10

20

30

40

50

一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の状態が不適切であるにもかかわらず、釘 4 1 1 の状態が適切である釘状態レベルが算出される可能性がある。

【0205】

これに対し、電源部 9 0 1 から電力が供給されている全期間中のうち、予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間に限ることで、累積による数値の平均化がされ難くなり、それにより、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の実際の状態を釘状態レベルに好適に反映させることができる。

【0206】

また、釘状態レベルは、一般入賞数を発射入賞数で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）から算出されるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は、釘状態レベルから一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の状態を好適に把握することができる。

【0207】

特に、釘状態レベルの算出に用いる発射球数の計数（すなわち、S 1 4 0 5 における発射球数カウンタの更新）が、当該釘状態レベルの算出に用いる一般入賞数の計数（S 1 4 0 3 における一般入賞数カウンタの更新）と同様、所定の計数期間中に限って行われるので、S 1 5 0 2 において算出される（一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の実際の状態（より詳細には、一般入賞数が計数される所定期間における釘 4 1 1 の状態）を好適に反映させた値として得ることができる。

【0208】

また、算出された釘状態レベルは、前ブロック 1 0 2 が開放状態であることを条件として釘状態レベル表示装置 4 7 4 に表示されるので、遊技者が遊技をしていない状況において釘状態レベルを釘状態レベル表示装置 4 7 4 に表示させることができる。よって、遊技者は、釘状態レベルのような、遊技とは無関係の情報が表示されたことを認識することがなく、遊技とは無関係の情報が表示されたことで遊技者が遊技に対する不信感を抱くことを好適に抑制できる。

【0209】

また、釘状態レベル表示装置 4 7 4 に表示される釘状態レベルは、S 1 5 0 2 において算出された値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を 3 段階に区分したものであるので、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）は、一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 B の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1 の状態が適切であるか否かを、釘状態レベル表示装置 4 7 4 の表示内容から判断し易い。

【0210】

<第2実施形態>

次に、図 1 4 から図 1 9 を参照して、第 2 実施形態について説明する。第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）を設定するための設定変更機能を備えている。なお、以下の説明において、上述した第 1 実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【0211】

図 1 4 は、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 における遊技盤 4 0 0 X の正面図である。遊技盤 4 0 0 X は、釘 4 1 1 や風車 4 1 2 等の流下変化部材や、基体 4 0 1 の概ね中央に配置された中央構造体 4 2 0 などが遊技盤 4 0 0 と同様に設けられているとともに、中央構造体 4 2 0 に対して下側に配置された、第 1 特別図柄に係る始動装置である中始動入賞装置 2 4 3 1 と、中央構造体 4 2 0 に対して右側に配置された、第 2 特別図柄に係る始動入賞装置である右始動入賞装置 2 4 3 2 と、中始動入賞装置 2 4 3 1 に対して下側に配置された下大入賞装置 2 4 3 4 と、右始動入賞装置 2 4 3 2 に対して下側に配置された上大入賞装置 2 4 3 3 と、下大入賞装置 2 4 3 4 の左右両側に配置された一般入賞装置 2 4 3 9 A, 2 4 3 9 B とが設けられている。

【0212】

遊技盤400Xには、上記した中始動入賞装置2431等に対応して遊技球の通過を検出する検出手段としてのスイッチが複数設けられており（図16参照）、各スイッチに対応した所定領域への遊技球の進入が検出可能とされている。例えば、中始動入賞装置2431に進入した遊技球を検出する中始動入賞スイッチ2441、右始動入賞装置2432に進入した遊技球を検出する右始動入賞スイッチ2442、上大入賞装置2433に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ2443、下大入賞装置2434に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ2444、役連作動スイッチ445、始動スイッチ446、上大入賞装置2433の内部に形成された非特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ2447、上大入賞装置2433の内部に形成された特定通路（図示せず）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ2448、一般入賞装置2439A、2439Bに進入した遊技球を各々検出する一般入賞スイッチ449A、449B等が遊技盤400Xに設置されている。

10

【0213】

各入賞装置、具体的には、中始動入賞装置2431、右始動入賞装置2432、上大入賞装置2433、下大入賞装置2434及び一般入賞装置2439A、2439Bの遊技球の入口部分は入賞口を構成し、各入賞口に進入した遊技球は基体401に形成された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は、遊技領域の最下流側部分に設けられる排出口401Aを通して回収排出通路へ案内される。

20

【0214】

回収排出通路には、発射球検知スイッチ451（図16参照）が設けられている。発射球検知スイッチ451は、例えば、遊技球が通過する検知孔を有する通過型のセンサにより構成される。発射球検知スイッチ451によって検知された遊技球数は、遊技領域内に発射された遊技球数に対応し、この遊技球数に対応した信号が、パチンコ機100の背面側に設けられる外部端子板580（図8及び図9参照）を介して出力される。回収排出通路において発射球検知スイッチ451により通過が検知された遊技球は、パチンコ機100の背面側下部に設けられる排出口を経由して、パチンコ機100から遊技場に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置540（図8及び図9参照）から払い出される。

30

【0215】

第2特別図柄に係る右始動入賞装置2432は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる右進入規制機構2452と、右進入規制機構2452を駆動する右進入規制ソレノイド2462（図16参照）とを備えている。右進入規制機構2452は、右進入規制ソレノイド2462によって駆動される可動片を備えており、右進入規制機構2452が進入禁止姿勢である場合には、可動片が進入口（入賞口）を閉鎖する配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置2432に進入できないが、右進入規制機構2452が進入許容姿勢である場合には、可動片が進入口内に遊技球を誘導する配置をとることによって遊技球は右始動入賞装置2432に進入できるようになる。右進入規制機構2452は、普通図柄に係る始動装置436へ進入した遊技球が始動スイッチ446で検出されることに基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当選した場合に、右進入規制ソレノイド2462による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

40

【0216】

上大入賞装置2433には、図14に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する上進入規制機構2453と、上進入規制機構2453の姿勢を変化させる上進入規制ソレノイド2463（図16参照）と、非誘導姿勢と誘導姿勢との間の移行によって、上大入賞装置2433に進入した遊技球を非特定通路又は特定通路に振り分ける振分機構（図示せず）と、振分機構の姿勢を変化

50

させて遊技球の誘導先を切り換える切換ソレノイド 2 4 6 5 (図 1 6 参照) とが設けられている。上大入賞装置 2 4 3 3 の上進入規制機構 2 4 5 3 が進入禁止姿勢である場合には、上進入規制機構 2 4 5 3 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置 2 4 3 3 に進入できないが、上進入規制機構 2 4 5 3 が進入許容姿勢である場合には、上進入規制機構 2 4 5 3 が進入口を開放することによって遊技球は上大入賞装置 2 4 3 3 に進入できるようになる。また、上大入賞装置 2 4 3 3 に進入した遊技球は、振分機構が前方に突出する非誘導姿勢である場合には非特定通路に案内され、振分機構が後方に没入する誘導姿勢である場合には特定通路に誘導される。特定通路、非特定通路及び振分機構は、遊技状態の移行を多様にするために設けられ、特定通路へ遊技球が進入した場合には、遊技者に特典として有利な遊技状態 (例えば、確変遊技状態) が付与される。

10

【0 2 1 7】

下大入賞装置 2 4 3 4 には、図 1 4 に示すように、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する下進入規制機構 2 4 5 4 と、下進入規制機構 2 4 5 4 の姿勢を変化させる下進入規制ソレノイド 2 4 6 4 (図 1 6 参照) とが設けられている。下進入規制機構 2 4 5 4 が進入禁止姿勢である場合には、下進入規制機構 2 4 5 4 が進入口 (入賞口) を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置 2 4 3 4 に進入できないが、下進入規制機構 2 4 5 4 が進入許容姿勢である場合には、下進入規制機構 2 4 5 4 が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置 2 4 3 4 に進入できるようになる。

【0 2 1 8】

20

上大入賞装置 2 4 3 3 及び下大入賞装置 2 4 3 4 には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第 1 特別図柄に係る中始動入賞装置 2 4 3 1 へ進入した遊技球が中始動入賞スイッチ 2 4 4 1 で検出されることに基づく抽選 (以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す) に当選した場合、又は、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 2 4 3 2 へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 2 4 4 2 で検出されることに基づく抽選 (以下において「第 2 特別図柄抽選」とも称す) に当選した場合には、上進入規制ソレノイド 2 4 6 3 又は下進入規制ソレノイド 2 4 6 4 の少なくとも一方が作動する。この作動によって所定の回数に亘り所定の時間だけ上進入規制機構 2 4 5 3 又は下進入規制機構 2 4 5 4 の少なくとも一方が進入許容姿勢をとる。また、振分機構は、上進入規制機構 2 4 5 3 の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 2 4 6 5 の作動に

30

応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に切換ソレノイド 2 4 6 5 の停止に応じて非誘導姿勢に戻る。

【0 2 1 9】

また、遊技盤 4 0 0 X には、7 セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置 4 7 4 (図 1 6 参照) が、前ブロック 1 0 2 が中間ブロック 1 0 3 に対して開放された状態において視認可能となる位置 (例えば、遊技盤 4 0 0 の左上隅部分) に設けられている。この釘状態レベル表示装置 4 7 4 は、遊技者からは視認し得なく、又は視認困難に構成され、中間ブロック 1 0 3 に対して前ブロック 1 0 2 が閉鎖された状態では遊技者から視認し得ない位置 (例えば、前ブロック 1 0 2 の裏側に重なる位置であって中央パネル 2 2 0 の光透過性を有する視認部から外れた位置) に配置されている。

40

【0 2 2 0】

ここで、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、その当選に基づいて移行する特別遊技状態中に遊技球が特定通路 (上大入賞装置 2 4 3 3 の内部通路) へ進入するか否かに対応して、特別遊技状態後に移行する遊技状態が異なる。特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入しなかった場合には、時短遊技状態 (すなわち、時短状態であって、かつ、低確率状態である遊技状態) へ移行する。一方、特別遊技状態中に遊技球が特定通路へ進入した場合には、確変遊技状態 (すなわち、時短状態であって、かつ、高確率状態である遊技状態) へ移行する。

【0 2 2 1】

50

なお、遊技状態及び遊技状態間の移行について、必ずしも上述した構成とする必要はなく、例えば、高確率状態が次回の大当りの当選まで継続する構成としても良いし、他の内容によって上記遊技状態の少なくとも1つを構成しても良いし、上述した各遊技状態とは別の遊技状態を更に含む構成としても良いし、上述した条件とは異なる条件によって遊技状態間が移行する構成としても良い。

【0222】

次に、遊技盤400Xの主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。各種の遊技状態において第1特別図柄に係る中始動入賞装置2431に進入した遊技球が中始動入賞スイッチ2441（図16参照）によって検出された場合に第1特別図柄の始動入賞となる。第1特別図柄の始動入賞時に、第1特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。

10

【0223】

第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技は、遊技盤400において第1特別図柄の始動入賞に基づいて取得された乱数による単位遊技と同様に開始される。

【0224】

第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合、遊技盤400において第1特別図柄の始動入賞に基づく第1特別図柄抽選において大当りに当選している場合と同様、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄抽選の大当り当選に対応する停止図柄（大当り図柄）の種類が決定される。

20

【0225】

第1特別図柄抽選の後に、遊技盤400のときと同様に、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が、遊技盤400のときと同様に開始され、継続され、そして、変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄および装飾図柄にそれぞれ係る停止図柄が確定表示される。

【0226】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態においては、上大入賞装置2433の上進入規制機構2453及び下大入賞装置2434の下進入規制機構2454が、大当りの種類に応じた所定の順序で所定の回数だけ進入許容姿勢となる。上進入規制機構2453及び下進入規制機構2454における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ2443、2444によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、上進入規制機構2453又は下進入規制機構2454は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、上進入規制機構2453又は下進入規制機構2454のいずれかが進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

30

40

【0227】

上進入規制機構2453又は下進入規制機構2454は、特別遊技状態中においていずれか一方のみが進入許容姿勢をとる構成とされ、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に初回の進入許容姿勢に一方が移行する。また、最終回の進入禁止姿勢への復帰から所定の進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、時短遊技状態又は確変遊技状態に移行する。

【0228】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る右始動入賞装置2432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ2442によって検出された場合に第2特別図柄の始動入賞とな

50

る。第2特別図柄の始動入賞に基づく単位遊技の制御は、上述した第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。すなわち、第2特別図柄の始動入賞時に第2特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、特別図柄に係る各乱数が取得されて、この始動入賞に基づく単位遊技が実行される。また、第2特別図柄抽選に応じた停止図柄の決定、装飾図柄の変動パターンの選択、変動表示の実行、及び、遊技状態の移行制御等についても、第1特別図柄に係る制御と同様に実行される。

【0229】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出された場合、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていなければ、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。

10

【0230】

普通図柄に係る単位遊技は、遊技盤400のときと同様に行われ、普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、右始動入賞装置2432の右進入規制機構2452が少なくとも1回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当選した場合には、右始動入賞装置2432が所定の最大進入許容時間（例えば、略0.1秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態及び確変遊技状態）における当選の場合には、右始動入賞装置2432が非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、略4.8秒）に亘って間欠的に（例えば、3回に分けて）進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10個）の遊技球が右始動入賞スイッチ2442によって検出された場合には、右進入規制機構2452は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置2432の動作が終了する。

20

【0231】

次に、本実施形態のパチンコ機100の遊技性について説明する。第2特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当選しなければならない。更に、その当選に基づく右始動入賞装置2432の進入許容状態において遊技球が右始動入賞装置2432へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく右始動入賞装置2432の進入許容状態の滞在時間（例えば、略0.1秒）が時短状態における滞在時間（例えば、略4.8秒）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。逆に、時短遊技状態や確変遊技状態等の時短状態においては、第2特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第1特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に大きい。

30

【0232】

したがって、遊技者は、第1特別図柄抽選において大当りに当選し、その後の特別遊技状態において遊技球を特定通路へ進入させることによる確変遊技状態への移行を目指して遊技する。一方、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、各遊技状態が終了する前に第2特別図柄抽選において大当りに当選することを目指して遊技する。よって、遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態及び確変遊技状態においては、右打ち遊技手法によって遊技を行う。また、上大入賞装置2433及び下大入賞装置434が中央構造体420に対して右側に配置されているので、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行う。

40

【0233】

図15は、第2実施形態のパチンコ機100の背面図である。図15に示すように、本実施形態のパチンコ機100の背面側には、背面設定スイッチ905が設けられている。背面設定スイッチ905は、本パチンコ機100の出球率を予め定めた複数段階（例えば、6段階や9段階など）のいずれか1段階に設定するための設定操作を有効化するための

50

設定有効化装置である。

【0234】

背面設定スイッチ905に所定のキー（図示せず）を挿入して所定位置（本実施形態では、初期位置から時計回りに略90°回転させた位置）まで回転させることで出球率の設定変更を有効化（許容）することができる。出球率の設定変更がこのような有効化された状態で所定の設定操作（本実施形態においては、初期化スイッチ907の押下）を行うことで出球率の設定変更が有効に行われる。

【0235】

出球率の設定変更が有効に行われた場合、設定された各段階に応じて所定の遊技態様に変更される。つまり、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作による出球率の設定変更は、遊技態様の設定変更であるともいえる。

10

【0236】

本実施形態のパチンコ機100においては、出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）により設定された各段階に応じて、初当たり確率（本実施形態においては、第1特別図柄抽選の当選確率）と、確変継続率（本実施形態においては、通常遊技状態から確変遊技状態へ突入する確率（確変突入率）と、確変遊技状態において第2特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する確率とを含む）との組み合わせが異なる9種類の遊技態様のいずれかを選択することができる。よって、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）が有効に行われた場合には、設定された段階に応じた初当たり確率および継続確率となるよう第1特別図柄抽選および第2特別図柄抽選の各当選確率を変化させる（すなわち、各当選確率に応じた確率抽選データを使用する）ことで出球率の調整が行われる。

20

【0237】

具体的に、本実施形態のパチンコ機100においては、初当たり確率が大幅に低い確変継続率が大幅に高いトップタイプと、初当たり確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプと、初当たり確率が大幅に高い確変継続率が大幅に低いボトムタイプとを選択できる。さらに、これらの各タイプにおいて、各タイプの初当たり確率が、各タイプ間の初当たり確率の幅よりも小幅に細分化された3段階の確率状態（以下、確率設定状態ともいう）、すなわち、3段階の中で初当たり確率が最も低い第1段確率と、2番目に低い初当たり確率である第2段確率と、初当たり確率が最も高い第3段確率とを選択できる。

30

【0238】

トップタイプにおいて、中始動入賞装置2431および右始動入賞装置2432への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが、上大入賞装置2433及び下大入賞装置2434への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっている。一方、ボトムタイプにおいて、中始動入賞装置2431および右始動入賞装置2432への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが、上大入賞装置2433及び下大入賞装置2434への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。

【0239】

ここで、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも賞球数は同一の数に設定してもよい。これにより、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれの設定であるのか遊技者が賞球数から判定することを不能とし、いずれのタイプであるかの設定を推測する遊技性を長時間にわたって付加することができる。

40

【0240】

また、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプのいずれも確率設定状態の段階に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率設定状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一に設定されている。このため、タイプの変更によって確率の設定を変更しても、遊技場側が獲得する一定期間（例えば、1日）当たりの利益は予測しやすく、遊技場の管理をし易くすることができる。

【0241】

なお、出球率の設定変更によって変更する遊技態様としては、上述したような、初当たり

50

確率と確変継続率との組合せであることに必ずしも限定される必要はなく、例えば、初当り確率、確変継続率のいずれかであってもよい。また、初当り確率および確変継続率以外の抽選確率、例えば、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選の当選確率、普通図柄抽選の当選確率や、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選において小当りが選択される確率や、確変突入率（本実施形態においては、第2特別図柄抽選での当選を経由する確変遊技状態への突入率）や、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態が終了する確率（例えば、確変遊技状態中に図柄の変動表示が実行される毎に行われる転落抽選において確変遊技状態の終了が選択される確率）などであってもよく、これらの各遊技状態の2つ以上の組合せであってもよい。

【0242】

背面設定スイッチ905より上方には、設定表示装置906が設けられている。背面設定スイッチ905の操作によって出球率の設定変更（遊技状態の設定変更）が有効に行われた場合、現在設定されている遊技状態に対応する設定表示情報が設定表示装置906に表示される。設定表示情報は、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせから構成される。本実施形態のパチンコ機100においては、トップタイプ、ミドルタイプ、およびボトムタイプの各タイプを、それぞれ、「T」、「M」および「B」の英字で表す。また、各タイプの確率設定状態は、第1段確率を「1」で表し、第2段確率を「2」で表し、第3段確率を「3」で表す。

【0243】

よって、例えば、トップタイプの第1段確率の遊技状態である場合に設定表示装置906に表示される設定表示情報は「T1」であり、ミドルタイプの第3段確率の遊技状態である場合に設定表示装置906に表示される設定表示情報は「M3」であり、ボトムタイプの第2段確率の遊技状態である場合に設定表示装置906に表示される設定表示情報は「B2」である。

【0244】

図16は、第2実施形態のパチンコ機100の電氣的構成を示すブロック図である。図16に示すように、背面設定スイッチ905および設定表示装置906は、信号中継部903に接続されている。

【0245】

信号中継部903は、背面設定スイッチ905が所定のキー（図示せず）により時計回りに略90°回転された場合に主制御基板920へ出力されるオン状態の設定信号を中継する。主制御基板920においては、背面設定スイッチ905からオン状態の設定信号を受信したことに応じて遊技状態の変更を許容する。また、信号中継部903は主制御基板920から設定表示装置906へ出力された設定表示信号を中継する。設定表示装置906は、受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。

【0246】

次に、本実施形態のパチンコ機100において主制御基板920によって実行される各種の制御処理について説明する。図17は、第2実施形態のパチンコ機100における主制御基板920のメイン処理（図17においては「主制御メイン処理」と略記）を示すフローチャートである。

【0247】

本実施形態のパチンコ機100における主制御基板920のメイン処理は、第1実施形態のパチンコ機100における主制御基板920のメイン処理と同様、停電状態からの復帰に伴い起動される処理である。

【0248】

以下、第1実施形態のパチンコ機100における主制御基板920のメイン処理と相違する部分について説明する。本実施形態のパチンコ機100における主制御基板920のメイン処理では、図17に示すように、立上待機処理S1003の後に、電源・発射制御基板900の背面設定スイッチ905からの設定信号の出力状態の判定処理S2001が行われる。

10

20

30

40

50

【0249】

具体的に、背面設定スイッチ905からの設定信号が、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作されていることを示すオン状態である場合（S1005：Y）、RAMの実質的に全領域の情報を消去するRAMクリア処理S2002が実行される。具体的には、RAMクリア処理S2002においては、RAMに格納されている設定対応情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去される。

【0250】

なお、設定対応情報は、予め定めた複数段階（本実施形態においては、9種類）の遊技態様の各々に対応する情報であり、設定中の遊技態様に対応する設定態様情報がRAMに格納されている。よって、RAMクリア処理S2002により、主制御基板920のRAMにおける設定対応情報の記憶領域を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。

【0251】

設定変更を許可する状態となると、RAMに格納されている設定対応情報に対応する遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置906に出力される。設定表示装置906は、主制御基板920から受信した設定表示信号に対応する設定表示情報を表示する。つまり、設定表示装置906には、RAMに格納されている設定対応情報に対応する設定表示情報が表示される。

【0252】

次いで、背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理S2003が実行される。なお、背面設定スイッチ905からの設定信号は、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作されていない状態においてオフ状態となる。

【0253】

遊技態様の設定変更は、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作された状態において初期化スイッチ907を押下することによって行われる。具体的に、当該状態において、主制御基板920が初期化スイッチ907の押下に基づく初期化信号を受信する毎に、設定対応情報が順次変更される。具体的には、予め定められた9種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・→T1→T2→T3→M1→M2→M3→B1→B2→B3→T1→T2→・・・）が予め決められており、選択される遊技態様は、初期化スイッチ907が押下される毎に当該順序に従って順次変更される。

【0254】

当該変更が行われる毎に選択中の遊技態様に対応する値が設定対応情報としてRAMに格納される。RAMに格納される設定対応情報が変更される毎に、当該設定対応情報に対応する設定表示信号が設定表示装置906に出力され、変更後の設定対応情報に対応する設定表示情報が設定表示装置906に表示される。

【0255】

よって、遊技場の管理者等の設定変更者は、背面設定スイッチ905が所定のキーにより操作された状態において、本パチンコ機100に対して設定したい遊技態様を選択されるまで初期化スイッチ907の押下を繰り返した後、中始動入賞装置2431に遊技球を入賞させることで、遊技態様の選択を完了させることができる。よって、設定変更処理S2003は、初期化スイッチ907の押下による遊技態様の選択後に、中始動入賞装置2431に遊技球が入賞されたことで終了する。

【0256】

背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態となった場合（S2004：Y）、遊技態様の設定に係る情報（すなわち、設定対応情報）を除く各種の情報を新たにRAMに初期設定するRAM変更設定処理S2005が実行される。これにより、実質的に主制御基板920の立ち上げが終了し、RAMに格納された設定対応情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。

【0257】

R A M変更設定処理 S 2 0 0 5 の後、R A Mの設定完了を示す設定済コマンドを払出制御基板 9 3 0 に出力する設定済コマンド出力処理 S 2 0 0 6 が実行される。払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 が出力した設定済コマンドを受信したことにより、主制御基板 9 2 0 が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。

【0258】

設定済コマンド出力処理 S 2 0 0 6 の後は、特別遊技状態復帰準備処理 S 1 0 1 5 以降の処理が実行される。また、立上待機処理 S 1 0 0 3 の後、背面設定スイッチ 9 0 5 からの設定信号がオフ状態である場合には (S 1 0 0 5 : N)、判定処理 S 1 0 0 4 以降の処理が実行される。

10

【0259】

図 1 8 は、第 2 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理 (図中では「主制御割込み処理」と略記) を示したフローチャートである。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理は、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理と同様、定期的に (本形態では 2 m s (ミリ秒) 周期で) メイン処理に割込みをかけて実行される処理である。

【0260】

以下、第 1 実施形態のパチンコ機 1 0 0 の主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理と相違する部分について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理では、図 1 8 に示すように、遊技進行が停止されていない場合 (S 1 2 0 7 : N) に実行される処理の 1 つとして、図 1 9 を参照して後述する設定示唆情報関連処理 S 2 0 2 1 が釘状態関連処理 S 1 2 2 2 の後に実行される。

20

【0261】

図 1 9 は、設定示唆情報関連処理 S 2 0 2 1 を示したフローチャートである。設定示唆情報関連処理 S 2 0 2 1 は、設定示唆情報の出力条件として設定されている条件が成立した場合に、設定示唆情報を出力する処理である。

【0262】

ここで、「設定示唆情報」は、現在設定されている遊技態様 (すなわち、その時点において主制御基板 9 2 0 の R A M に格納されている設定対応情報) が、設定可能に予め定められた複数段階 (本実施形態においては、9 種類) の遊技態様のいずれであるかを示唆する情報であり、設定対応情報が 9 種類のいずれであるかを完全に識別可能な情報であってもよいし、設定対応情報の一部のみ (例えば、タイプのみ) が識別可能な情報であってもよく、また、設定対応情報が 9 種類のいずれであるかに対応して選択率が異なるように設定されることで遊技者が設定を推測可能な情報であってもよく、例えば、設定対応情報のタイプに対応して異なる情報が設定され、例えば、1 ~ 9 の数字のうち、トップタイプであれば大きい値が高確率で選択され、ミドルタイプであれば中間の「5」の値が最も選択され、中間である「5」より大きくなったり、小さくなったりする数字ほど選択されにくく、ボトムタイプであれば小さい値ほど高確率で選択される設定とし、いずれのタイプであるか明確には判らないものの、設定示唆情報としての数字が設定対応情報に対応するようにしてもよい。

30

40

【0263】

設定示唆情報関連処理 S 2 0 2 1 では、釘状態関連処理 S 1 2 2 2 (図 1 3 参照) の S 1 5 0 3 の処理にて算出された釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理 S 1 6 0 1 を行う。具体的に、判定処理 S 1 6 0 1 においては、釘状態レベルが「2」以上である場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。なお、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、一般入賞数カウンタは、一般入賞装置 2 4 3 9 A, 2 4 3 9 B に進入した遊技球の数を計数する。

【0264】

50

釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（S 1 6 0 1：Y）、設定示唆情報の出力が実行され（S 1 6 0 6）、主制御割込み処理に復帰する。S 1 6 0 6の処理においては、具体的に、現在設定されている遊技態様に対応する設定示唆情報を所定の表示部に表示させるための制御データが設定される。なお、当該所定の表示部は、装飾図柄表示装置 4 7 9 などの図柄表示装置であってもよいし、設定示唆情報を表示するための専用の表示部であってもよい。

【0 2 6 5】

例えば、設定示唆情報が装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される構成である場合、S 1 6 0 6の処理において、設定示唆情報を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示させるための制御データ（コマンド）が設定される。ここで設定されたコマンドは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 2 0 8 において副制御基板 9 4 0 に出力される。副制御基板 9 4 0 は、当該コマンドの受信に応じて、装飾図柄表示装置 4 7 9 の所定位置（例えば、右隅部）に、受信したコマンドに応じた設定示唆情報を表示させる。

【0 2 6 6】

S 1 6 0 6の処理により表示出力される設定示唆情報としては、設定表示装置 9 0 6 に表示される設定表示情報と同様の、タイプを表す英字と確率設定状態を表す数字との組み合わせであってもよいし、各遊技態様を示すキャラクタであってもよいし、各遊技態様を示す数値や記号や図形や色やテキストなどであってもよいし、「高確率の設定かも！」などの感覚的な表現を示すテキストであってもよいし、棒グラフ状などで各遊技態様を識別可能にした図形などであってもよい。

【0 2 6 7】

また、装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される設定示唆情報は、設定対応情報が 9 種類のいずれであるかを完全に識別可能な情報に限らず、設定対応情報が 9 種類のいずれであるかを遊技者が推測可能な情報、例えば、設定対応情報が 9 種類のいずれであるかに対応して少なくとも一部の選択率が異なるように設定されることで遊技者が設定を推測可能な情報であってもよい。例えば、濃淡が 1 0 段階で設定された色が、トップタイプであれば濃い色ほど高確率で選択され、ミドルタイプであれば中間の色が最も選択され、中間色より濃くなったり、淡くなったりする色ほど選択されにくく、ボトムタイプであれば淡い色ほど高確率で選択される設定とし、いずれのタイプであるか明確には判らないものの、設定示唆情報としての色を確認して推測可能にするなど、タイプおよび確率設定状態の少なくともいずれかを示唆する情報としてもよく、この場合に、色に限らず、タイプ毎又はキャラクタ毎に選択率の異なる複数種類のキャラクタであってもよく、所定のキャラクタの種類がタイプに対応し、確率設定状態に対応してキャラクタの大きさが変化するようにしてもよい。

【0 2 6 8】

また、装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示される設定示唆情報は、特別図柄抽選によって実行される変動表示の一部によって構成してもよく、変動表示における図柄の種類によって設定示唆情報を表示してもよく、例えば、確率設定状態として遊技者にとって有利な確率設定ほど、特定の図柄（例えば、「7」の数字を含む図柄）が選択されやすくなったり、「1」から「9」の数字を含む図柄のうち大きな数字を含む図柄が選択されやすいようにしてもよい。ここで、設定示唆情報が出力される回数は、1 回に限らず、1 回の設定示唆情報の出力条件の成立によって S 1 6 0 6 の処理を複数回繰り返す、複数の設定示唆情報が出力されるようにしてもよく、例えば、1 回の設定示唆情報の出力条件の成立によって毎回決められた複数回（例えば、2 回）の情報出力としてもよいし、抽選によって出力される回数が異なるようにしてもよく、或いは、設定示唆情報の出力条件が成立した段階における遊技の状況に応じて回数が異なるようにしてもよい。この場合において、遊技者が発射停止をせずに発射を継続した場合ほど、設定示唆情報が表示される回数が多くなるように構成することは好ましく、例えば、変動表示の実行が保留されている回数が多いほど、設定示唆情報が出力される回数を多くしてもよく、又は、変動表示の実行が上限まで保留されている状況で更に始動入賞が発生した回数を計数し、その回数に対応して当該回数が多

いほど設定示唆情報の表示回数が多くなるようにしてもよい。

【0269】

なお、S1606の処理により実行される設定示唆情報の出力は、所定の表示部への表示出力である必要は必ずしもなく、音響装置281、282からの音声出力（例えば、他の状況では出力されない「キューイン」という高い音）や、盤面発光装置490や枠発光装置271～275による特定の光の発光（例えば、他の状況では発光しない虹色の発光）または、少なくとも一部分が他の状況では常時発光される発光部分の一定時間以上の消灯などであってもよい。かかる場合、盤面発光装置490による光の発光または消灯を利用して、発射装置330により遊技球が発射されるタイミングで遊技盤400Xの盤面を数秒程度（例えば、1秒程度）消灯した後に再度発光させることで、所謂「遅れ演出」を行うようにしてもよい。

10

【0270】

なお、S1606の処理により実行される設定示唆情報の出力は、所定の表示部への表示出力である必要は必ずしもなく、音響装置281、282からの音声出力や、盤面発光装置490や枠発光装置271～275による光の発光などであってもよい。また、S1606の処理において、設定示唆情報を出力するか否かを抽選によって決定するなど他の条件の成立を設定示唆情報を出力する条件としてもよく、S1606の処理が実行された場合の所定確率（例えば、略10分の1の確率）で設定示唆情報が出力されるようにしてもよい。

20

【0271】

設定示唆情報関連処理S2021では、一般入賞装置2439A、2439Bへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理S1602を行う。具体的に、判定処理S1602においては、一般入賞装置2439Aまたは一般入賞装置2439Bのうち、予め定められた1の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置2439B）に遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。一般入賞装置2439A、2439Bへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（S1602：Y）、設定示唆情報の出力が実行される（S1606）。

【0272】

また、設定示唆情報関連処理S2021では、始動入賞（始動条件）の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理S1603を行う。具体的に、判定処理S1603においては、所定の遊技期間中（例えば、通常遊技状態において発射装置330から遊技球が発射されている発射操作の期間中）に、第1特別図柄または第2特別図柄の始動入賞（すなわち、中始動入賞装置2431または右始動入賞装置2432への遊技球の入賞）が発生してから、予め決められた所定の期間（例えば、60秒）が経過しても新たな特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動条件が成立しない状況が発生した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。始動入賞の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合（S1603：Y）、設定示唆情報の出力が実行される（S1606）。

30

【0273】

始動入賞の発生間隔（すなわち、最後に発生した始動入賞からの経過時間）は、副制御基板940に設けられた所定のタイマまたはカウンタを用いて計測される。具体的に、副制御基板940は、当該副制御基板940に設けられた所定のタイマまたはカウンタを用い、各特別図柄の始動入賞が発生したことに基づき主制御基板920から送信された所定のコマンド（例えば、保留コマンド）の受信タイミングの間隔を、始動入賞の発生間隔として計測する。あるいは、主制御基板920に設けた所定のタイマまたはカウンタを用いて、最後に発生した始動入賞からの経過時間を計測し、その計測結果を副制御基板940に送信する構成であってもよい。

40

【0274】

なお、判定処理S1603においては、所定の遊技期間中に、特別図柄（第1特別図柄

50

、第2特別図柄)の始動条件が成立してから、所定の期間が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が、所定の監視期間内(例えば、最初に当該状況が発生してから1時間以内)に所定の回数(例えば、5回)発生した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。あるいは、所定の遊技期間中に、特別図柄の始動条件が成立してから、所定の期間が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が、所定の監視期間内に少なくとも1回発生し、かつ、特別図柄の始動条件が成立してから新たな特別図柄の始動条件が成立しない期間の累計が当該監視期間内において所定値(例えば、10分)に達した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。また、特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)の始動条件が成立してから、所定の期間(例えば、2秒)が経過するまでに新たな特別図柄の始動条件が成立した回数が所定の回数(例えば、4回)発生した場合に、設定示唆情報の出力条件の成立と判定するなど、特別図柄の始動条件が短期間で多数回成立した場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定してもよい。

【0275】

上述したように、設定示唆情報関連処理S2021の判定処理S1601~S1603においては、設定示唆情報の出力条件として、遊技盤400Xに設けられた所定の入賞装置(例えば、一般入賞装置2439A、2439B、中始動入賞装置2431、右始動入賞装置2432)への遊技球の進入に関する種々の所定の条件について、当該条件が成立したか否かの判定を行う。そして、当該所定の条件が成立した場合に、S1606の処理により設定示唆情報の出力が実行される。

【0276】

また、図19に示すように、設定示唆情報関連処理S2021では、特別遊技状態である場合に(S1604:Y)、特別遊技状態における設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する判定処理S1605を行う。具体的に、判定処理S1605においては、特別遊技状態中に、球溢れスイッチ249から貯留部241に過剰に遊技球が貯留されていることを示す球溢れ信号を受信した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する。特別遊技状態における設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場合(S1602:Y)、設定示唆情報の出力が実行される(S1606)。

【0277】

ここで、特別遊技状態中において、球溢れスイッチ249から貯留部241に過剰に遊技球が貯留されるには、球抜き操作部材242に対する球抜き操作(例えば、押圧操作)がされず放出口241Bが閉鎖された状況が一定時間以上継続しなければならず、この球抜き操作は遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することができる。このため、常に放出口241Bを開放させているような状況では、設定示唆情報の出力条件が成立せず、球溢れ信号の出力が設定示唆情報の出力条件となっていることを知っている遊技者に限定して、容易に、設定示唆情報の出力条件を成立し易くすることができる。これにより、一部の遊技者に対して直接的には価値を得ることのできない間接的な特典を付与するなどの新たな遊技性を付加することができ、また、発射操作とは別の操作部を利用して遊技者が設定示唆情報を獲得する新たな遊技性を付加することができる。

【0278】

なお、判定処理S1605においては、特別遊技状態中に、上大入賞装置2433または下大入賞装置2434に遊技球が進入する速度が所定値以上(例えば、少なくとも1の所定のラウンドにおいて8秒で8個の遊技球が大入賞装置2433、2434)に進入した場合や、特別遊技状態中に確変遊技状態の継続回数が所定回数(例えば、10回)に達した場合などに、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成であってもよい。また、遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することが可能な操作として、所定のラウンドにおいて大入賞装置2433、2434に遊技球を全く進入しないように発射操作を停止する、特別遊技状態において左打ち遊技手法を行って中始動入賞装置2431の始動入賞を発生させるなど、一部の賞球の獲得機会を失う発射操作をすることで、遊技者が設定示唆情報を獲得する新たな遊技性を付加してもよい。

【0279】

したがって、上述した設定示唆情報関連処理S2021においては、予め決められている各種の設定示唆情報の出力条件が成立した場合に、S1606の処理により設定示唆情報の出力が実行される。

【0280】

釘状態レベルは、釘411の状態が、パチンコ機100の製造時における設定に対して適切であるか不適切であるかを、段階的なレベルで表した情報であるので、その値が「2」以上である場合、釘411が適切な状態から外れ、それにより、遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【0281】

同様に、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動入賞が発生してから、予め決められた所定の期間（例えば、60秒）が経過しても新たな特別図柄の始動条件が成立しない状況が発生する場合、釘411の状態など、特別図柄の始動入賞（すなわち、中始動入賞装置2431または右始動入賞装置2432への遊技球の入賞）の発生に係る異常があり、それにより、遊技者に不利益が生じる可能性がある。

【0282】

これらに対し、判定処理S1601または判定処理S1603において釘状態レベルまたは始動入賞の発生間隔について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定し、成立すると判定されたことを条件として設定示唆情報を出力させることで、遊技者に本パチンコ機100における遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）が低い状況であることを示唆することができ、それにより、本パチンコ機100による遊技の継続の有無を判断する材料を増やして遊技者に好適に判断させることができる。

【0283】

また、一般入賞装置2439Bには、特別遊技状態や時短遊技状態や確変遊技状態において右打ち遊技手法により遊技を行った場合に、右始動入賞装置2432や上大入賞装置2433に進入しなかった遊技球が進入する。よって、一般入賞装置2439Bに遊技球が進入した場合に判定処理S1602において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定し、当該成立を条件として設定示唆情報を出力させることで、右打ち遊技手法により遊技を行う場合に、目的とする右始動入賞装置2432や上大入賞装置2433に遊技球が進入せずとも、遊技球が一般入賞装置2439Bに進入する楽しみを遊技者に与えることができる。

【0284】

また、特別遊技状態中に球溢れ信号を受信することは、特別遊技状態中に一定以上の多くの遊技球を獲得できたことを示す。よって、特別遊技状態中に球溢れ信号を受信した場合に判定処理S1605において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定し、当該成立を条件として設定示唆情報を出力させることで、特別遊技状態中に所定の条件が成立した場合の特典として設定示唆情報を遊技者に与えることができる。

【0285】

また、本実施形態のパチンコ機100では、特別図柄関連処理S1217にて特別図柄（第1特別図柄、第2特別）に係る単位遊技において行われる特別図柄および装飾図図柄の変動表示時間（変動時間）が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能に構成される。

【0286】

具体的に、選択可能な複数種類の変動表示時間に対し、設定可能に予め定められた遊技態様を予め割り当て、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する。設定可能に予め定められた遊技態様に対し選択可能な種々の変動表示時間の変動パターンは、主制御基板920のROMにテーブルとして予め格納されている。

【0287】

なお、設定可能に予め定められた遊技態様に対する変動表示時間の割り当ては、遊技態様のタイプ毎など、2以上の遊技態様に対して同じ変動表示時間が割り当てられる構成であってもよいし、設定可能に予め定められた各段階の遊技態様のそれぞれに対し各々異なる変動表示時間が割り当てられる構成であってもよい。

【0288】

また、現在設定されている遊技態様に基づく変動パターンの選択は、対応する各特別図柄抽選（第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選）の抽選結果が当選である場合に限り行われる構成であってもよいし、対応する各特別図柄抽選の抽選結果が当選でない場合に限り行われる構成であってもよい。

【0289】

特別図柄関連処理S1217において、現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンが選択されることで、現在設定されている遊技態様に応じた変動表示時間の変動表示が実行される。これにより、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の種類を推測する（認識する）ことができる。

【0290】

なお、設定可能に予め定められた遊技態様に対する変動表示時間の割り当ては、設定可能に予め定められた各段階の遊技態様のうち、最も有利である遊技態様（例えば、各タイプの第3段階確率の遊技態様）が、設定可能に予め定められた遊技態様に対し選択可能な種々の変動表示時間のうち、長い変動表示時間が選択され易くしてもよい。有利である遊技態様に対する変動表示時間を長くすることで、遊技者は、装飾図柄の変動表示の時間の長さにも注意して遊技を行い、最も有利である遊技態様が設定されていることを期待することができる。

【0291】

また、設定可能に予め定められた遊技態様の有利度が高いほど、長い変動表示時間が割り当てられる構成であってもよい。これにより、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の有利度を推測することができる。

【0292】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0293】

本実施形態のパチンコ機100においては、所定の条件が成立した場合に、現在設定されている遊技態様に対応する設定示唆情報が表示出力されるので、遊技者は、それを視認することで本パチンコ機100における現在の遊技態様の種類、すなわち、遊技球の出球率（機械割、ペイアウト率）を好適に認識することが可能となる。

【0294】

また、現在設定されている遊技態様に応じた変動表示時間の変動パターンが選択されるので、遊技者は、装飾図柄の変動表示の長さに応じて、設定されている遊技態様の種類を好適に認識し得る。

【0295】

<第3実施形態>

次に、図20から図22を参照して、第3実施形態について説明する。第3実施形態のパチンコ機100においては、遊技領域の右側部分の流下経路における一部の装置の配置位置、および、各遊技状態における仕様の一部が、第2実施形態のパチンコ機100と異なっている。

【0296】

また、第3実施形態のパチンコ機100は、第2実施形態のパチンコ機100と同様、大当たり確率や確変継続率などの遊技態様を設定するための設定変更機能を備えており、小当たり特典として開放される右大入賞装置1434の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異なるよう構成されている。以下の説明において、上述した第1実施形態および第2実施形態における構成と同一の構成については同一の

10

20

30

40

50

符号を付して説明を省略する。

【0297】

まず、図20(A)から図20(C)を参照して、第3実施形態に係るパチンコ機100における構造的な構成について説明する。図20(A)は、第3実施形態のパチンコ機100における遊技盤400Aの右側部分を示す正面図であり、図20(B)は、右始動入賞装置1432の部分拡大図である。また、図20(C)は、図20(B)のA-A線における右始動入賞装置1432の断面図である。

【0298】

なお、図20(A)においては、遊技領域に設けられる主な構造物について、その概略的な外形を図示している。図20(A)および図20(B)においては、右始動入賞装置1432および右大入賞装置1434について、いずれも前面の板部分が切除された概略的な断面図として図示するとともに、当該断面図において断面のハッチングは省略している。図20(B)においては、球通路部1611を構成する前側の壁面に設けられる突出部1538を二点鎖線で図示しており、図20(A)においては、突出部1537、1538の図示を省略している。

10

【0299】

また、図20(A)においては、進入規制機構1452および進入規制機構1454がいずれも進入禁止姿勢である状態を実線で図示する一方で、図20(B)においては、進入規制機構1452が進入許容姿勢である状態を二点鎖線で図示している。図20(A)および図20(B)においては、参考のために、遊技盤400Aを流下する遊技球の一部を図示するとともに、遊技球の流下経路の一部を矢印により図示している。図20(C)の断面図においては、断面のハッチングは省略している。

20

【0300】

図20(A)に示すように、遊技盤400Aは、本実施形態に特徴的な構成として、始動装置436に対する下側に配置された右始動入賞装置1432と、右始動入賞装置1432に対する左側に配置された右大入賞装置1434とを備えている。

【0301】

右始動入賞装置1432は、右始動入賞装置2432と同様の、第2特別図柄に係る始動入賞装置として機能する入賞装置であり、始動装置436を通過した遊技球が到達可能な位置に設けられている。右始動入賞装置1432は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる進入規制機構1452と、進入規制機構1452を駆動する、右進入規制ソレノイド2462(図16参照)と同様のソレノイドである進入規制ソレノイド(図示せず)とを備えている。なお、以下、進入規制機構1452を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド1462」として説明する。

30

【0302】

進入規制機構1452は、進入規制ソレノイド1462によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構1452が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が右始動入賞装置1432の進入口(入賞口)を閉鎖するよう前方に突出する配置をとり、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が右始動入賞装置1432の進入口(入賞口)を開放するよう後方に没入する配置をとる。

40

【0303】

これにより、進入規制機構1452が進入禁止姿勢である場合には、遊技球は右始動入賞装置1432に進入できないが、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合には、遊技球は右始動入賞装置1432に進入できるようになる。進入規制機構1452は、普通図柄に係る始動装置436へ進入した遊技球が始動スイッチ446で検出されることに基づく普通図柄抽選で当選した場合に、進入規制ソレノイド1462による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。なお、普通図柄抽選で当選したことに基づき進入規制機構1452が進入許容姿勢に移行した場合に、進入規制機構1452における1回の進入許容姿勢に対して許容される規定数(例えば、10個)の遊技

50

球が右始動入賞スイッチ 2 4 4 2 によって検出された場合には、右進入規制機構 2 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置 2 4 3 2 の動作が終了する。

【0304】

進入規制機構 1 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構 1 4 5 2 の可動片の上面は遊技機正面視における左下がりの下降傾斜面を構成する。なお、当該下降傾斜面は、左に下がる下降傾斜面の傾斜は、水平面に対して略 10 度以下の緩い傾斜角度にすることが好ましく、例えば、5 度に設定されている。

【0305】

右始動入賞装置 1 4 3 2 は、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口して、当該右始動入賞装置 1 4 3 2 の進入口から進入した遊技球が通過可能な第 1 流下通路部 1 5 3 2 A と、当該下降傾斜面における第 1 流下通路部 1 5 3 2 A より下流側部分に対して上方に開口して、当該右始動入賞装置 1 4 3 2 の進入口から進入した遊技球が通過可能な第 2 流下通路部 1 5 3 2 B とを備えている。

【0306】

第 1 流下通路部 1 5 3 2 A は、遊技球が 1 つずつ進入可能な通路幅を有する通路として構成される。第 1 流下通路部 1 5 3 2 A より下流側には、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A を通過する遊技球を検出可能な検出手段としての、右始動入賞スイッチ 2 4 4 2 と同様の右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A が設けられている。

【0307】

本実施形態のパチンコ機 100 において、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A は、図 20 (B) において一点鎖線で示すように、当該右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B における遊技球が通過する通路の略中心と、始動装置 4 3 6 における遊技球が通過する通路の略中心とが上面視において略一致するよう配置されている。

【0308】

また、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A は、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B における遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線における、当該右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端との交点と、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面の下面との交点との間の距離 L1 (図 20 (B) 参照) が、遊技球の直径と略同等の長さとなる位置に配置される。つまり、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A は、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B における遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線における、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片の下面との交点と、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端との交点との間の距離 L1 が遊技球の直径と略同等の長さに構成される。

【0309】

なお、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B における遊技球が通過する通路の略中心を通り上下方向に延びる直線上に中心が配置された遊技球であって、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片の下面に接する遊技球 (すなわち、遊技球 P) と、当該可動片の下面との接点から、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端までの距離を、距離 L1 としてもよい。

【0310】

あるいは、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A の通路壁と進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片の下面との両方に接する遊技球と、当該可動片の下面との接点から、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端までの距離のうち最も長い距離を距離 L1 としてもよい。

【0311】

なお、「右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端から、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面の下面から右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端までの距離」は、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A を構成する装置の上端から、進入

10

20

30

40

50

規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離であってもよく、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A における検出位置の上端から、進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離であってもよい。

【0 3 1 2】

また、「遊技球の直径と略同等の長さ」としては、遊技球の直径と必ずしも一致する必要はなく、遊技球の直径の 1 倍以上であってもよいが、当該直径の 1.5 倍以下の長さまでとすることが好ましく、遊技球の直径に近い方が右始動入賞装置 1 4 3 2 への遊技球の進入を迅速に検出することができて好適である。

【0 3 1 3】

また、距離 L 1 が遊技球の直径と略同等の長さとなる位置に右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A を配置することで、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A による検出範囲内に進入した直後に進入規制機構 1 4 5 2 が進入許容姿勢から進入禁止姿勢に移行した場合であっても、当該遊技球が進入規制機構 1 4 5 2 の可動片に接触することが抑制される。よって、進入規制機構 1 4 5 2 の可動片との接触による遊技球の挙動変化を抑制できるので、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A により既に検出された遊技球が誤って当該右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A により再度検出されるチャタリングが生じるなどの不具合が発生することを好適に抑制できる。

【0 3 1 4】

右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の配置位置は、当該右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の上端から、進入禁止姿勢である進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面の下面までの距離のうち最も長い距離 L 1 が、遊技球の直径と略同等の長さであることに限らず、遊技球の直径より短い長さとなる位置であってもよい。この場合であっても、右始動入賞装置 1 4 3 2 への遊技球の進入を迅速に検出することができる。

【0 3 1 5】

第 1 流下通路部 1 5 3 2 A は、図 20 (B) に示すように、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A より上流側に、その通路幅が右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A に近づくにつれて遊技球の直径に近づくように徐々に小さくなる区間（以下、この区間を「徐変区間」とも称す）を有する。なお、徐変区間は、当該徐変区間の終端位置における通路幅が、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の通路幅以上の幅であることが好ましく、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A の通路幅に略等しい幅であることが好適である。また、徐変区間は、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A より上流側の全域またはほぼ全域に設けられていてもよいし、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A より上流側の一部領域に設けられていてもよい。

【0 3 1 6】

第 2 流下通路部 1 5 3 2 B は、その入口部分となる開口が、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A の入口部分となる開口より広く、複数の遊技球を同時に進入させることが可能な広さに構成される。第 2 流下通路部 1 5 3 2 B は、上流側において、開口から進入した遊技球を進入規制機構 1 4 5 2 の可動片により形成される下降傾斜面における下流側（本実施形態では、遊技機正面視における左側）に集め、下流側において、上流側において集められた遊技球を 1 つずつ通過させる通路として構成される。

【0 3 1 7】

第 2 流下通路部 1 5 3 2 B における遊技球を 1 つずつ通過させることができる通路部より下流側には、第 2 流下通路部 1 5 3 2 B を通過する遊技球を検出可能な検出手段としての、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A と同様の右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B が設けられている。

【0 3 1 8】

右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A または右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B のいずれで遊技球が検出された場合であっても、第 2 特別図柄の始動入賞が発生する。よって、右始動入賞装置 1 4 3 2 に進入した遊技球は、第 1 流下通路部 1 5 3 2 A を通過するか第 2 流下通路部 1 5 3 2 B を通過するかに応じて、右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A または右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B によって検出され、それにより、第 2 特別図柄の始動入賞が発生する。

【0319】

なお、第1流下通路部1532Aまたは第2流下通路部1532Bに進入した遊技球は、右始動入賞スイッチ1442Aまたは右始動入賞スイッチ1442Bにより検出された後、各流下通路部1532A、1532Bから排出され、基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。

【0320】

第1流下通路部1532Aの入口部分となる開口は、第2流下通路部1532Bの入口部分となる開口より上流側に設けられているので、始動装置436を通過した遊技球が進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面における上流側に到達する構成においては、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合に、始動装置436を通過した遊技球を主に第1流下通路部1532Aに進入させることができる。

10

【0321】

特に、本実施形態のパチンコ機100においては、第1流下通路部1532Aの入口部分となる開口は、図20（B）に示すように、始動装置436のほぼ直下に設けられているので、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合に、始動装置436を通過した遊技球の殆どを第1流下通路部1532Aに進入させることができる。

【0322】

進入規制機構1452が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構1452の可動片の上側は、図20（A）に示すように、当該可動片により形成される下降傾斜面に沿って遊技球を遊技機正面視における右から左側へと案内する球通路部1611として機能する。よって、進入規制機構1452が進入禁止姿勢である場合に、始動装置436を通過した遊技球が当該進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面に到達した場合、当該遊技球は、下降傾斜面の上を転動しながら球通路部1611を流下する。球通路部1611を流下する遊技球は、下降傾斜面の下流端に達すると、当該下流端から落下する。

20

【0323】

一方、遊技球が球通路部1611を通過している間に、進入規制機構1452が進入許容姿勢に移行した場合には、進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面上に位置する遊技球は、その位置に応じて、第1流下通路部1532Aまたは第2流下通路部1532Bに進入するか、第2流下通路部1532Bの開口端から左下方向に延びる誘導部1531の上を流下する。誘導部1531の上を流下する遊技球は、当該誘導部1531の下流端に達すると、当該下流端から落下する。

30

【0324】

また、図20（B）および図20（C）に示すように、球通路部1611における後側の壁面1535および前側の壁面1536には、それぞれ、内側に突出して上下方向に連続する突出部1537および突出部1538が設けられている。図20（C）に示すように、これら突出部1537、1538は、上面視において、隣接する突出部1537の間に突出部1538が配置され、隣接する突出部1538の間に突出部1537が配置される。

【0325】

よって、球通路部1611を通過する遊技球は、突出部1537、1538との衝突によって前後方向に蛇行しながら上流側から下流側へと（図20（C）における右から左側へと）進行する。これにより、球通路部1611を通過する遊技球の進行速度が低下するので、遊技球が球通路部1611に留まる時間（滞在時間）を長くすることができる。

40

【0326】

これにより、右始動入賞装置1432の進入口の、進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面における遊技球の通過方向の開口幅が大きくなることを抑制して右始動入賞装置1432を小型に構成可能としつつ、当該下降傾斜面を流下する遊技球が、進入規制機構1452が次に進入許容姿勢に移行したタイミングで右始動入賞装置1432の進入口に進入できる可能性を高めることができる。

50

【0327】

また、図20(C)に示すように、突出部1537、1538のうち最も上流側に位置する突出部1537Aは、上面視において、第1流下通路部1532Aの開口に重ならない位置に設けられているので、始動装置436を通過して右始動入賞装置1432へと向かう遊技球を、突出部1537、1538より蛇行が開始される前に第1流下通路部1532Aに進入させることができる。

【0328】

なお、進入規制機構1452の可動片の上面に、当該上面から上方に突出する突出部や下方に凹む凹み部を突出部1537、1538と同様の配置で設けることで、球通路部1611を通過する遊技球を蛇行させて滞在時間を長くする構成としてもよい。

【0329】

右大入賞装置1434は、下大入賞装置2434と同様の大入賞装置として機能する入賞装置であり、進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面、または、誘導部1531の各下流端から落下した遊技球が到達可能な位置に設けられている。右大入賞装置1434は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構1454と、進入規制機構1454を駆動する、下進入規制ソレノイド2464（図16参照）と同様の進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、以下、進入規制機構1454を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド1464」として説明する。

【0330】

進入規制機構1454は、進入規制ソレノイド1464によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構1454が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置1434の進入口（入賞口）を閉鎖するよう前方に突出する配置をとり、進入規制機構1454が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置1434の進入口（入賞口）を開放するよう後方に没入する配置をとる。これにより、進入規制機構1454が進入禁止姿勢である場合には、遊技球は右大入賞装置1434に進入できないが、進入規制機構1454が進入許容姿勢である場合には、遊技球は右大入賞装置1434に進入できるようになる。

【0331】

右大入賞装置1434には、大当りの抽選に当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選に当選した場合に進入規制ソレノイド1464の駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。なお、右大入賞装置1434における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、8個）の遊技球が大入賞スイッチ1444によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、29.5秒）が経過した場合には、進入規制機構1454は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構1454が進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【0332】

進入規制機構1454が進入許容姿勢である場合に右大入賞装置1434に進入した遊技球は、当該右大入賞装置1434内に形成された球通路部を通過し、当該球通路部の下流側に配置された、下大入賞スイッチ2444（図16参照）と同様の大入賞スイッチ1444により検出される。なお、右大入賞装置1434に進入した遊技球は、大入賞スイッチ1444により検出された後、基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。

【0333】

進入規制機構1454が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構1454の可動片の上面は遊技機正面視における左下がりの下降傾斜面を構成する。なお、当該下降傾斜面は、左に下がる下降傾斜面の傾斜が、水平面に対して略10度以下の緩い傾斜角度にすることが好ましく、例えば、5度に設定されている。

【0334】

進入規制機構1454が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構1454の可動片の上側は、図20(A)に示すように、当該可動片により形成される下降傾斜面に沿って遊技球を遊技機正面視における右から左側へと案内する球通路部1621として機能する。よって、進入規制機構1454が進入禁止姿勢である場合に、進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面、または、誘導部1531の各下流端から落下した遊技球が当該進入規制機構1454の可動片により形成される下降傾斜面に到達した場合、当該遊技球は、下降傾斜面の上を転動しながら球通路部1621を流下する。球通路部1621を流下する遊技球が右大入賞装置1434における当該球通路部1621の下流側の端部に達すると、当該遊技球は当該端部から落下する。

10

【0335】

本実施形態のパチンコ機100においては、第2特別図柄に係る単位遊技の抽選結果として、上記した大当りの他に、小当りが設定されている。小当りに当選した場合には、大当りに当選した場合とは異なる特典（小当り特典）が遊技者に付与される。なお、大当りに当選した場合に発生する特別遊技状態の種類の1つとして、小当りの当選と同一の大きさの特典が付与される特別遊技状態が設定されていても良い。

【0336】

小当りの機能を有する本実施形態のパチンコ機100においては、第2特別図柄に係る右始動入賞装置1432へ進入した遊技球が右始動入賞スイッチ1442Aまたは右始動入賞スイッチ1442Bで検出されることに基づく第2特別図柄抽選において小当りに当選した場合に進入規制ソレノイド1462が作動するよう構成される。第2特別図柄の始動入賞の発生に基づいて取得された第2特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が予め定めた小当りに当選となる値（以下、小当り当選値という）であった場合には、小当りの当選となる。小当り当選値は、大当り当選値とは別の値に設定され、1回の始動入賞において大当りと小当りとが同時には成立しない設定とされている。小当りに当選した単位遊技においては、大当り図柄とは別の図柄（大当りに当選しなかった場合に表示されるハズレ図柄）のうち、予め定められた小当り図柄が特別図柄表示装置471、472における停止図柄として設定される。

20

【0337】

小当りに当選した場合には、進入規制ソレノイド1464が作動して進入規制機構1454が進入許容姿勢となり、右大入賞装置1434が開放される。進入規制機構1454の進入許容姿勢は、1回の小当り当選において、所定の個数（例えば、5個）の遊技球が大入賞スイッチ1444によって検出されるか、所定の最大進入許容時間（例えば、3秒）が経過するまでの期間において持続（維持）され、当該期間の終了後、進入規制機構1454は進入禁止姿勢に復帰する。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機100においては、小当り特典として開放される右大入賞装置1434の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に依りて異なるよう構成されている。

30

【0338】

この進入許容姿勢が持続される期間中が、小当りに係る遊技状態（小当り遊技状態）に対応する。小当り遊技状態は、小当りの当選に対応した停止図柄が表示された場合に開始され、進入規制ソレノイド1464が進入禁止姿勢に復帰した後に終了する。小当り遊技状態は、大当りに対応する特別遊技状態と同様、変動表示の実行が待機され、小当り遊技状態の後に次の単位遊技に係る変動表示が行われる。

40

【0339】

小当り遊技状態の制御は、特別図柄関連処理S1217（図12参照）において行われる。具体的に、第2特別図柄の始動入賞があった場合に小当りに当選したか否かが判定され、小当りに当選している場合には、上記した期間にわたって進入規制ソレノイド1464が進入許容姿勢となり、右大入賞装置1434が開放される。なお、小当り遊技状態中に必ずしも変動表示を待機させる必要はなく、小当り遊技状態中に次の単位遊技の変動表示が開始される構成としても良い。

50

【0340】

小当りは、大当りの当選と比較して1回の当選によって遊技状態を変更させる契機となるものではない点において異なっている。小当りに当選した場合には、前回以前の抽選において定められていた遊技状態に従って、遊技が進行する。例えば、通常遊技状態においては、小当り遊技状態の後には通常遊技状態が継続し、確変遊技状態においては、小当り遊技状態の終了によって1回の単位遊技が実行されたこととなり、残り単位遊技数が1回分減少する。

【0341】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機100においては、小当りによる遊技性として、非時短状態である確変状態C～Eにおいては、遊技者が遊技球の払い出しによって獲得し得る球数（以下、「獲得球数」とも称す）が次第に増加し、時短状態である確変状態A、Bにおいて獲得球数の増加が制限される設定とされているため、右始動入賞装置1432への入賞に対しての賞球数が少なく設定されている。すなわち、右始動入賞装置1432へは確変状態A、Bにおいて遊技球が多数入賞することとなり、この状況でも獲得球数が次第に減少するように、賞球個数は、少数に設定することがよく、2個以下とすることが好ましく、例えば、1個に設定されている。

【0342】

次に、本実施形態の確変遊技状態における遊技について説明する。本実施形態のパチンコ機100において、確変遊技状態は、内部的に更に細かく5種類の内部遊技状態に分類されている。以下では、これら5種類の内部遊技状態のそれぞれを、「確変状態A」、「確変状態B」、「確変状態C」、「確変状態D」、および「確変状態E」とも称す。

【0343】

確変状態A、確変状態B、確変状態C、確変状態D、および確変状態Eの各々は、第2特別図柄抽選（又は第1特別図柄抽選）において通常遊技状態や時短遊技状態に比べて高確率で大当りを抽選する点で共通しているが、装飾図柄表示装置479における演出の選択態様が相違している。

【0344】

具体的に、確変状態Aにおいては、変動パターンとして複数種類のハズレパターンから1つのハズレパターンを選択する。確変状態Bにおいては、変動パターンとして複数種類のリーチハズレパターンから1つのリーチハズレパターンを選択する。確変状態Cにおいては、50%の割合で複数種類のリーチハズレパターンから1つのリーチハズレパターンを選択し、50%の割合で複数種類のハズレパターンから1つのハズレパターンを選択する。

【0345】

確変状態Dにおいては、確変状態Aと同様に変動パターンとしてハズレパターンを選択すると共に、特定のモード表示への移行の可否について抽選する。確変状態Eにおいては、確変状態Aと同様に変動パターンとしてハズレパターンを選択すると共に、確変遊技状態を終了させるための処理を実行する。

【0346】

主制御基板920のROMの所定の領域には、確変遊技状態における5種類の内部遊技状態（すなわち、確変状態A～E）の推移パターンが、予め複数種類（例えば、120種類）準備されている。各推移パターンに対しては、個別の推移パターンを識別する値（以下、「パターン番号」とも称する）が対応付けられており、始動入賞の発生に基づき大当り図柄乱数カウンタから取得された値に基づいてパターン番号を選択することで、推移パターンが決定される。

【0347】

パターン番号の選択は、大当り図柄乱数カウンタかの値に基づいて行われる。例えば、120種類の推移パターンが準備されている場合には、特別遊技状態から確変遊技状態への移行するに際し、大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「240」～「359」である場合には、各値に対し、それぞれ、「1」～「120」がパターン番号として選択

され、大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「240」～「359」である場合もまた、各値に対し、それぞれ、「1」～「120」がパターン番号として選択される。これにより、均等に各種の推移パターンを選択することができる。なお、時短遊技状態（大当り図柄乱数カウンタから取得された値が「0」～「239」）においては、確変遊技状態の場合と異なる推移パターンが選択される。

【0348】

これら複数種類の推移パターンは各々、確変遊技状態において内部遊技状態が切り替わるタイミングが異なるよう設定されている。具体的に、各推移パターンは、確変状態A～Eのうち確変状態B及び確変状態Cが発生するタイミングが異なるとともに、確変状態Cが発生した後に続く確変状態Dの長さ（すなわち、確変状態Dの発生回数）が異なっている。主制御基板920は、特別図柄抽選において大当りに当選した場合に、予め準備されている複数種類の推移パターンから1の推移パターンを決定し、決定した推移パターンに従って遊技を進行させる。

10

【0349】

また、各推移パターンは、確定的にリーチハズレパターンの変動が発生する単位遊技（以下、「確定リーチ発生単位遊技」とも称す）の実行回数と、選択的にリーチハズレパターンの変動が発生する単位遊技（以下、「抽選リーチ発生単位遊技」とも称す）の実行回数との組み合わせが異なるものとして構成される。すなわち、各推移パターンに対しては、確定リーチ発生単位遊技を指定するための残り単位遊技数（以下、「確定リーチ発生残り単位遊技数」とも称す）と、抽選リーチ発生単位遊技を指定するための残り単位遊技数（図中の「抽選リーチ発生残り単位遊技数」とも称す）との組み合わせが各々異なる組み合わせとして規定されている。

20

【0350】

なお、本実施形態の遊技機100においては、各推移パターンにおける確定リーチ発生残り単位遊技数と抽選リーチ発生残り単位遊技数との組み合わせは、確定リーチ発生残り単位遊技数と抽選リーチ発生残り単位遊技数との和が、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数（本実施形態では、100）となるよう設定されている。

【0351】

確変遊技状態においては、決定された推移パターンに従い、当該確変遊技状態における内部遊技状態が、初回の単位遊技から、確定リーチ発生単位遊技の1つ前の回の単位遊技に至るまでの各単位遊技において、主制御基板920は、確変状態Aに応じた制御を実行し、確定リーチ発生単位遊技を実行する回において、主制御基板920は、確変状態Bに応じた制御を実行する。

30

【0352】

次に、確定リーチ発生単位遊技の1つ後の回の単位遊技から、抽選リーチ発生単位遊技の1つ前の回の単位遊技に至るまでの各単位遊技において、主制御基板920は、再度、確変状態Aに応じた制御を実行し、抽選リーチ発生単位遊技を実行する回において、主制御基板920は、確変状態Cに応じた制御を実行する。

【0353】

次に、抽選リーチ発生単位遊技の1つ後の回の単位遊技から、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数における最終回（本実施形態では、100回目）の単位遊技の1つ前の回の単位遊技までの各単位遊技において、主制御基板920は、確変状態Dに応じた制御を実行し、当該最終回の単位遊技において、主制御基板920は、確変状態Eに応じた制御を実行する。

40

【0354】

当該最終回の単位遊技が実行されてもなお、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選しない場合には、始動入賞が発生する毎に、抽選リーチ発生単位遊技が実行されるよう構成されており、当該抽選リーチ発生単位遊技において、主制御基板920は、確変状態Dに応じた制御を実行する。

50

【0355】

また、本実施形態のパチンコ機100は、確変遊技状態において、確変状態（確変状態A～E）の種類に応じて時短状態と非時短状態とに切り替わる構成とされる。具体的に、確変状態Aおよび確変状態Bにおいては時短状態となり、確変状態C、確変状態D、および確変状態Eにおいては非時短状態となる。詳細は後述するが、確変状態の種類に応じて時短状態と非時短状態とに切り替わる構成としたことで、右打ち遊技手法によって遊技を行う確変遊技状態においては、確変状態A、Bでは遊技球が右大入賞装置1434に進入し難く、確変状態C～Eでは小当りの当選によって遊技球が右大入賞装置1434に進入し易い状態を発生させることができる。

【0356】

次に、本実施形態のパチンコ機100における普通図柄に関する仕様について説明する。本実施形態のパチンコ機100においては、以下のように普通図柄に関する仕様を設定することが好ましい。まず、普通図柄の変動表示の時間としては、時短状態と非時短状態との両状態において短時間に設定されることが好ましく、略1.0秒以下に設定されることがよく、略0.5秒以下に設定されることが好適であり、例えば、非時短状態において略0.3秒、時短状態において略0.2秒に設定されている。なお、始動装置436と右始動入賞装置1432との距離は、当該普通図柄の変動時間の長さに対応して定められている。

【0357】

普通図柄抽選に当選した場合に右始動入賞装置1432を開放する時間（すなわち、進入規制機構1454が進入許容姿勢をとる時間）は、非時短状態においては、遊技球の発射時間間隔（略0.6秒）より短時間に設定されることが好ましく、例えば、略0.5秒の時間で1回開放するように設定されている。一方、時短状態においては、遊技球の発射時間間隔（略0.6秒）と比べて十分に長い時間に設定されることが好ましく、例えば、略1.8秒の時間で3回連続して開放するように設定されている。

【0358】

時短状態において右始動入賞装置1432を複数回開放させる場合、各開放の間に設けられるインターバル時間（すなわち、進入規制機構1454が進入禁止姿勢をとる時間）は、進入規制機構1454が進入禁止姿勢であるタイミングで右始動入賞装置1432の入口部分に到達した遊技球が、当該進入禁止姿勢が持続される間に当該入口部分より下流側に流下することなく、進入規制機構1454が次に進入許容姿勢になった場合に右始動入賞装置1432に進入し易い構成とされている。これにより、右始動入賞装置1432は、時短状態において、略1.8秒の3倍に相当する略5.4秒の進入許容時間が発生するよう、進入規制機構1454が進入許容姿勢となる。

【0359】

当該インターバル時間は、遊技球の発射時間間隔より十分に短い時間に設定されることが好ましく、略半分以下の時間に設定されることがよく、例えば、略0.2秒に設定されてもよいし、略0.1秒以下で瞬間的に進入禁止姿勢に切り替わる構成であってもよい。インターバル時間を遊技球の発射時間間隔より十分に短い時間とすることで、進入規制機構1454が進入禁止姿勢である期間中（すなわち、インターバル時間である間）に遊技球が右始動入賞装置1432の入口部分を越えて下流側に流下してしまうことを抑制できる。

【0360】

普通図柄に関する仕様が上記のように構成される本実施形態のパチンコ機100においては、時短状態である場合に右打ち遊技手法によって発射されたことで中央構造体420に対する右側を流下する遊技球の殆どを右始動入賞装置1432より下流側に殆ど流下させず、その多くを右始動入賞装置1432に進入させることが可能となる。

【0361】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、上述したように、進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面の下り傾斜が緩い傾斜角度（例えば、水平面に

10

20

30

40

50

対して略10度以下の傾斜角度)に構成されるとともに、球通路部1611に突出部1537, 1538を設け、それにより、球通路部1611を通過する遊技球の進行速度を低下させるよう構成されているので、時短状態において中央構造体420に対する右側を流下する遊技球をより好適に右始動入賞装置1432に進入させることが可能となる。

【0362】

なお、普通図柄に関する仕様や突出部1537, 1538の構造を設定は、時短状態において中央構造体420に対する右側を流下する遊技球の略90%以上が右始動入賞装置1432に進入するようにすることが好ましく、右始動入賞装置1432への進入確率が略95%以上となるようにすることが好適である。

【0363】

ここで、遊技状態の内容詳細について、図21を参照して説明する。図21は、パチンコ機100における遊技状態の進行を表すフローチャートである。なお、図21においては、時短遊技状態に関する図示は省略している。

【0364】

パチンコ機100の電源が投入されて遊技が開始される場合には、図21に示すように、まずは、通常遊技状態からスタートする。通常遊技状態においては、始動入賞によって単位遊技の権利を発生させて大当りの獲得を期待して遊技を実行することとなる。

【0365】

始動入賞によって単位遊技の権利が発生すると特別図柄(具体的には、第1特別図柄又は第2特別図柄)の変動表示と確定停止とが行われ、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ遊技状態が移行する。大当り抽選において大当りに当選したか否かは、特別図柄に係る単位遊技を制御する特別図柄関連処理S1217(図12参照)において判定される。

【0366】

一方、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選せず、小当りの抽選において小当りに当選した場合、大入賞装置(具体的には、右大入賞装置1434及び下大入賞装置2434)を所定の進出許容時間で所定回数(具体的には、1回)作動させる。大当り抽選において小当りに当選したか否かの判定、および、大入賞装置の動作制御は、特別図柄関連処理S1217(図12参照)において実行される。

【0367】

なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機100においては、小当り確率は、遊技状態に依ることなく略1/1に設定されているとともに、小当りに当選した場合に作動される大入賞装置の進出許容時間は、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作による出球率の設定変更(遊技態様の設定変更)によって設定された段階に応じて、3秒または5秒とされている。

【0368】

特別遊技状態においては、例えば、略30秒の大入賞装置(具体的には、右大入賞装置1434及び下大入賞装置2434)の作動が所定回数(具体的には、6回又は16回)実行される。通常遊技状態または確変遊技状態において選ばれた大当りの種類が通常大当りである場合には、時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する。大当りの種類の判定は、特別図柄関連処理S1217(図12参照)において、特別図柄の始動条件が成立したことで取得された大当り図柄乱数に基づき実行される。

【0369】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、大当りの種類として、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する通常大当りと、特別遊技状態の終了後に時短遊技状態を経由して通常遊技状態へと移行する確変大当りとが設けられている。

【0370】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選した場合に通常大当りが選択される確率および確変大当りが選択

10

20

30

40

50

される確率は、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作による出球率の設定変更によって設定された段階に応じて異なる構成とされており、例えば、ミドルタイプにおいて、特別図柄に係る単位遊技の大当たり抽選において大当たりに当選した場合に通常大当たりが選択される確率は略1/2に設定され、確変大当たりが選択される確率もまた略1/2に設定されている。

【0371】

一方、通常遊技状態または確変遊技状態において選ばれた大当たりの種類が確変大当たりである場合には、確変遊技状態の実行回数に相当する残り単位遊技数が設定される。本実施形態のパチンコ機100においては、残り単位遊技数として、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている回数（具体的には、100）が設定される。また、遊技状態を記憶する遊技状態記憶部（RAMの所定の領域）に確変遊技状態に対応した情報が記憶され、当該情報に従って特別図柄に係る抽選条件が設定されるとともに、普通図柄関連処理S1218（図12参照）における普通図柄抽選の条件や右始動入賞装置1432の進入許容姿勢への移行時間についても遊技状態記憶部に記憶された情報に対応して制御される。

10

【0372】

確変遊技状態においては、始動入賞（主に、第2特別図柄に係る始動入賞）によって単位遊技の権利を発生させて遊技を実行することとなる。具体的に、始動入賞によって単位遊技の権利が発生すると特別図柄（主に、第2特別図柄）の変動表示と確定停止とが行われ、特別図柄に係る単位遊技の大当たり抽選に当選すると特別遊技状態へ遊技状態が移行する。

20

【0373】

特別図柄が変動表示された後に確定停止する毎に、残り単位遊技数が「0」以上であれば、残り単位遊技数が1ずつ減算される。特別図柄に係る単位遊技の大当たり抽選において大当たりに当選した場合、特別図柄の変動表示が確定停止された後、特別遊技状態へ遊技状態が移行する。一方、特別図柄に係る単位遊技の大当たり抽選において大当たりに当選せず、小当たりの抽選において小当たりに当選した場合、通常遊技状態において小当たりに当選した場合と同様に、大入賞装置（具体的には、右大入賞装置1434及び下大入賞装置2434）を所定の進入許容時間で所定回数（具体的には、1回）作動させる。

【0374】

30

次に、各遊技状態における遊技の具体的仕様について、図22を参照して説明する。図22は、各遊技状態における遊技の仕様を比較した説明図である。

【0375】

本実施形態のパチンコ機100においては、左打ち遊技手法による第1特別図柄による単位遊技の変動表示と、右打ち遊技手法による第2特別図柄による単位遊技の変動表示が同時に並行して実行され、一方の変動表示が当選した場合には他方の変動表示は非当選（ハズレ）の図柄で停止し、一方の変動表示の当選に係る特別遊技状態へ遷移するよう構成される。

【0376】

40

図22においては、各遊技状態に対応して、大当たりに当選しなかった場合（大当たり非当選）における第2特別図柄の変動時間の選択頻度を、高い頻度から順に、「◎」、「○」、「△」、「－」の順に示している。

【0377】

通常遊技状態では、左打ち遊技手法によって遊技者に遊技を行わせ、右打ち遊技手法では、遊技が進行しないように、10分以上の時間にわたって継続される長い時間（以下、「長時間2」とも称す）の変動表示が実行され、本実施形態では、1200秒から1800秒の変動時間が選定される。このため、遊技者は、通常遊技状態では、左打ち遊技手法で遊技を行い、第1特別図柄に係る抽選の当選を目指して遊技を実行する。

【0378】

確変遊技状態では、上述した5つの確変状態A～Eによって選択される変動時間が異な

50

り、確変状態 A と確変状態 D とでは、短時間（略 0.5 秒）の変動表示が大部分を占めて、他の変動時間は大当たり当選の場合を除いて、実行されないか又はほとんど実行されない設定とされている（例えば、1%未満）。確変状態 B、E においては、確変状態 A、D に比べて長い、60 秒から 90 秒の変動時間（以下、「長時間 1」とも称す）の変動表示が選択され易い。ここで、確変状態 B においては、特定のキャラクタの出現を伴うハズレリーチの演出が実行され易く、確変状態 E においては、確変状態の終了を遊技者に伝える表示や音声を伴う終了演出が実行される。また、確変状態 C は、短時間の変動表示と長時間 1 の変動表示とがほぼ同一の割合で実行される。

【0379】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、上述したように、確変状態 A および確変状態 B においては時短状態となり、確変状態 C、確変状態 D、および確変状態 E においては非時短状態となるよう構成されている。また、普通図柄抽選に当選した場合に右始動入賞装置 1432 を開放する時間（進入許容時間）は、上述したように、非時短状態においては、略 0.5 秒の時間で 1 回開放するように設定され、時短状態においては、略 1.8 秒の時間で 3 回連続して開放するように設定されている。

【0380】

大当たり確率については、通常遊技状態が低確率で、確変状態が通常遊技状態より高確率に設定される。大当たり特典としては、通常遊技状態においては、所定のラウンド数（例えば、6 ラウンド又は 16 ラウンド）にわたって、右大入賞装置 1434 または下大入賞装置 2434 の入賞口に遊技球が進入可能な長時間（例えば、略 30 秒）の開放状態に相当する進入規制機構 1454、2454 の進入許容姿勢が継続し、確変状態では、通常遊技状態より有利な設定とされて所定のラウンド数（例えば、16 ラウンド）にわたる長時間の開放状態が継続する設定とされている。

【0381】

小当たり確率は、遊技状態に依らず一定で、略 1/1（すなわち、第 2 特別図柄の大当たり抽選に非当選となった場合の略 100%）の確率で当選となる。小当たり特典は、通常遊技状態においても、確変状態においても一定の特典に設定され、右大入賞装置 1434 の入賞口に遊技球が進入可能な開放状態が所定の開放時間にわたって発生する。

【0382】

なお、本実施形態のパチンコ機 100 においては、小当たり特典として開放される右大入賞装置 1434 に対して規定される最大進入許容時間は、背面設定スイッチ 905 および初期化スイッチ 907 の操作による出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）によって設定された段階に応じた時間とされる。

【0383】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、第 2 実施形態のパチンコ機 100 と同様に、出球率の設定変更によって、初当たり確率が大幅に低い確変継続率が大幅に高いトップタイプの遊技態様であって初当たり確率が異なる 3 種類の遊技態様と、初当たり確率が中程度であり確変継続率も中程度であるミドルタイプの遊技態様であって初当たり確率が異なる 3 種類の遊技態様と、初当たり確率が大幅に低い確変継続率が大幅に高いボトムタイプの遊技態様であって初当たり確率が異なる 3 種類の遊技態様とからなる 9 種類の遊技態様のいずれかを選択可能に構成される。

【0384】

かかる構成を有する本実施形態のパチンコ機 100 においては、小当たり特典として開放される右大入賞装置 1434 の最大進入許容時間は、トップタイプまたはミドルタイプである 6 種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第 1 所定時間（例えば、3 秒）とされ、ボトムタイプである 3 種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第 1 所定時間より長い第 2 所定時間（例えば、5 秒）とされる。

【0385】

次に、本実施形態のパチンコ機 100 における小当たりによる遊技性について説明する。本実施形態のパチンコ機 100 においては、小当たりによる遊技性として、右打ち遊技手法

によって遊技を行う確変遊技状態において、時短状態である確変状態 A、B において獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である確変状態 C、確変状態 D、および確変状態 E においては、獲得球数が次第に増加する設定とされている。なお、「獲得球数」は、遊技者が遊技球の払い出しによって獲得し得る球数であり、入賞装置に遊技球が入賞したことによって払い出された賞球数から、遊技領域に発射した球数を差し引いた球数である。

【0386】

具体的に、時短状態である確変状態 A、B は、通常遊技状態に比べて右始動入賞装置 2 4 3 2 へ遊技球が進入しやすい。よって、確変状態 A、B の各単位遊技においては、右打ち遊技手法で発射した遊技球の大部分が、右始動入賞装置 2 4 3 2 に進入（入賞）することになるので、当該単位遊技において獲得球数はほとんど増えないか、次第に減少する。

10

【0387】

一方、非時短状態である確変状態 C～E は、通常遊技状態に比べて右大入賞装置 1 4 3 4 へ遊技球が進入しやすい。よって、確変状態 C～E の各単位遊技において、遊技球は、球通路部 1 6 1 1 を通って右始動入賞装置 1 4 3 2 より下流側（左下側）へ流下して右大入賞装置 1 4 3 4 へ遊技球が進入（入賞）することになるので、当該単位遊技において獲得球数は次第に増大する。

【0388】

上述したように、どの推移パターンも、複数回の確変状態 A の単位遊技と、1 回の確変状態 B の単位遊技と、複数回の確変状態 A の単位遊技と、1 回の確変状態 C の単位遊技と、複数回の確変状態 D の単位遊技と、1 回の確変状態 E の単位遊技とが、この順で現出するように規定されている。よって、各推移パターンの前半部分を構成する時短状態である確変状態（確変遊技状態 A、B）の回数と、後半部分を構成する非時短状態である確変状態（確変遊技状態 C～E）の回数との組み合わせ方に応じて、確変遊技状態における獲得球数を推移パターン毎に有意に変化させることができる。これにより、決定された推移パターンの違いに基づく多様な遊技性を遊技者に提供することが可能となる。

20

【0389】

ここで、1 回の小当たり当選による右大入賞装置 1 4 3 4 の開放期間中に当該開放期間において入賞が許容される所定数（例えば、5 個）の入賞が平均的に発生する場合、1 回の小当たり当選による払出しの特典（以下、「1 回の小当たりに対する払出し特典」とも称す）として遊技者に付与される遊技球の数は、当該所定数に対して、右大入賞装置 1 4 3 4 への 1 回の入賞によって払い出される賞球数（例えば、13 個）を乗じた数（例えば、 $5 \times 13 = 65$ 個）となる。この場合、獲得球数は、1 回の小当たりに対する払出し特典として遊技者に付与される遊技球の数から、変動表示の時間と右大入賞装置 1 4 3 4 が開放される時間とを加えた略 6 秒間に発射される略 10 球分の発射球数を差し引いた値（例えば、 $65 - 10 = 55$ 個）となる。

30

【0390】

ただし、1 回の小当たり当選において右大入賞装置 1 4 3 4 に入賞する遊技球の数は必ずしも一定の数とはならず、例えば、右大入賞装置 1 4 3 4 の進入規制機構 1 4 5 4 が進入許容姿勢となった後に、入賞が許容される所定数（例えば、5 個）の遊技球が入賞することなく進入許容時間が経過したことで進入規制機構 1 4 5 4 が進入規制姿勢に移行する場合があったり、当該所定数の入賞を検出してから進入規制機構 1 4 5 4 が進入規制姿勢に移行するまでの間に当該所定数を超える遊技球が入賞する場合があったりして変動する可能性がある。しかし、以下の説明においては、1 回の小当たり当選において右大入賞装置 1 4 3 4 に入賞する遊技球の数を一定の数（例えば、5 個）であるとして簡略化して説明する。

40

【0391】

なお、1 回の小当たりに対する払出し特典としての獲得球数や、1 回の特別遊技状態における獲得球数は、右大入賞装置 1 4 3 4 の構造や、遊技球の流下する経路の形状等によって調整可能である。よって、各種の獲得球数を実測して、設計値に合致するよう、構造部

50

分の形状や、スイッチの配置位置や、進入許容姿勢の継続時間や、1回の小当たり当選に対する入賞数等を変更することで調整することができる。

【0392】

本実施形態のパチンコ機100においては、上述したように、確変状態A、Bにおいて獲得球数の増加が制限され、確変状態C～Eにおいて獲得球数が次第に増加する設定とされているので、1回の確変遊技状態における小当たりに対する特典として獲得できる遊技球の数は、1回の小当たりに対する払出し特典としての獲得球数に対し、選択された推移パターンに含まれる確変状態C～Eの単位遊技の回数を乗じた数となる。

【0393】

よって、例えば、推移パターンに含まれる確変状態C～Eの単位遊技の回数が31回である場合、確変状態Eの単位遊技が終了した時点（すなわち、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数の単位遊技が終了した時点）において、遊技者は、確変遊技状態において、1回の小当たりに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、55個）に31回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、 $55 \times 31 = \text{略} 1700$ 個）の遊技球を獲得できる。

【0394】

これに対し、1回の特別遊技状態における獲得球数は、特別遊技状態の種別として大当り図柄乱数カウンタから取得された値に基づいて決定された継続ラウンドに応じた数となる。特別遊技状態では、1ラウンドの経過により基本的に払い出される遊技球の数は、1ラウンドにおいて進入規制機構1454が進入許容姿勢から進入禁止姿勢へと移行する条件として規定される遊技球の入賞個数（例えば、8個）に、右大入賞装置1434への1回の入賞によって払い出される賞球数（例えば、13個）を乗じた個数（例えば、104個）である。

【0395】

ただし、1回の特別遊技状態における獲得球数は、進入規制機構1454が進入許容姿勢から進入禁止姿勢へと移行する条件として規定される遊技球の入賞個数に達したにもかかわらず、進入規制機構1454が進入禁止姿勢へ移行する直前に遊技球が右大入賞装置1434に入賞したことでより多くの遊技球が払い出されるラウンドが生じるなどで、必ずしも一定の獲得球数となるものでない。1回の特別遊技状態における獲得球数は、例えば、6ラウンドの当選であれば略500個、16ラウンドの当選であれば6ラウンドの場合より多い略1500個に設定されている。

【0396】

よって、確変遊技状態における内部遊技状態推移パターンが、上述した、確変状態C～Eの単位遊技の回数が31回である推移パターンである場合に、当該確変遊技状態において、小当たりに対する払出し特典としての略1700個の獲得球数は、16ラウンドの特別遊技状態における獲得球数より多い。

【0397】

このように、遊技者は、確変遊技状態において大当りに当選しなくても、一定数の単位遊技（すなわち、確変状態A、Bの単位遊技）が実行された後に実行される確変状態C～Eの単位遊技において小当たりに対する特典を獲得することができる。よって、遊技者は、単に、特別遊技状態の発生だけでなく、その後の確変遊技状態において獲得球数が増大し始める時期（すなわち、確変状態Cの単位遊技の開始）まで小当たり当選が続くことを期待して遊技をする。

【0398】

また、例えば、推移パターンに含まれる確変状態C～Eの単位遊技の回数が、先に例示した31回より多い67回である場合には、確変状態Eの単位遊技が終了した時点において、遊技者は、確変遊技状態において、1回の小当たりに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、55個）に67回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、 $55 \times 67 = \text{略} 3700$ 個）の遊技球を獲得できる。一方、推移パターンに含まれる確変状態C～Eの単位遊技の回数が、先に例示した31回より少ない12回である場合には、確変状態Eの単位遊

技が終了した時点において、遊技者は、確変遊技状態において、1回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数（例えば、55個）に12回の単位遊技の数を乗じた数（例えば、 $55 \times 12 = 660$ 個）の遊技球を獲得できる。よって、本実施形態におけるパチンコ機100においては、選択された推移パターンに応じて確変遊技状態における獲得球数が変動する遊技性を付加することができる。

【0399】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、確変遊技状態の基本的な実行回数として予め決められている所定の回数における最終回となる単位遊技が実行されてもなお、特別図柄に係る単位遊技の大当り抽選において大当りに当選しない場合、それ以降は、始動入賞が発生する毎に確変状態Dの単位遊技が実行されるよう構成されているので、遊技者は、確変状態A、Bの単位遊技が終了した後は小当り当選が続く限り獲得球数を増大させることができる。

10

【0400】

ここで、小当り当選によって小当り特典として開放される右大入賞装置1434の最大進入許容時間は、時短状態での普通図柄の当選における進入許容時間（略5.4秒）より短い時間に設定されることが好ましい。この設定によって、時短状態において、普通図柄に係る抽選に当選して右始動入賞装置1432の進入規制機構1454が進入許容姿勢をとった場合に、小当り当選による右大入賞装置1434の最大進入許容時間を超えた一定の期間にわたって、遊技球が、後続の遊技球を含めて、右始動入賞装置1432より下流側に位置する右大入賞装置1434の側に到達しないようにすることができる。

20

【0401】

これにより、時短状態となる確変状態A、Bにおいては獲得球数の増加を制限し、非時短状態に相当する確変状態C～Eにおいては獲得球数を増大させることができるので、確変遊技状態において獲得球数が増大し始めるまでの期間（すなわち、初回の単位遊技から確変状態Cの単位遊技が開始されるまでの期間）の長さに応じて獲得球数の状況を変化させることができる。よって、推移パターンとして選定されたパターンに応じて獲得球数を有意に異ならせることができ、それにより、推移パターンの違いによる多様な遊技性を遊技者に提供することができる。

【0402】

また、時短状態での普通図柄の当選における進入許容時間（例えば、略5.4秒）は、始動装置436を通過した遊技球が右始動入賞装置1432に到達するまでの時間（例えば、略0.3秒）と、確変状態Aにおける第2特別図柄の変動時間（例えば、略0.5秒）と、右大入賞装置1434の小当りにおける最大進入許容時間（例えば、略3秒）とを加えた時間よりも長く設定しておくことが一層好ましく、これにより、小当りの連続によって遊技者が獲得する遊技球の数が増大していく遊技性を一層顕著にすることができる。

30

【0403】

本実施形態のパチンコ機100においては、上述したように、確変遊技状態が開始されると、まず、時短状態となる確変状態A、Bの単位遊技が推移パターンにより規定される所定の回数だけ実行され、その後に、非時短状態に相当する確変状態C～Eの単位遊技が実行されるよう構成されているので、確変状態A、Bの単位遊技が終了した後は小当り当選が続く限り獲得球数を増大させることができる。

40

【0404】

ここで、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作により設定可能な、出球率の設定変更（遊技態様の設定変更）の各段階についての具体例を説明する。

【0405】

トップタイプにおける初当り確率（すなわち、低確率時の大当り確率）は、第1段確率から第3段確率のすべてにおいて同一の略1/300に設定され、ミドルタイプにおける初当り確率は、略1/200、ボトムタイプにおける初当り確率は、略1/100に設定されている。なお、必ずしもトップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプに対して、低確率時の大当り確率を異ならせて設定する必要はなく、いずれか2つ又は3つ以上のタイプ

50

に対して同一の確率を含むように設定してもよいし、各タイプ内の第1段から第3段のいずれか2つ又は3つ以上の段階において大当たり確率が異なる設定を含むようにしてもよい。

【0406】

トップタイプにおける高確率時の大当たり確率（確変遊技状態における大当たり確率）は、第1段確率において略1/30であり、第2段確率において略1/40であり、第3段確率において略1/50であり、ミドルタイプにおける高確率時の大当たり確率は、第1階確率において略1/20であり、第2段確率において略1/25であり、第3段確率において略1/30であり、ボトムタイプにおける高確率時の大当たり確率は、第1階確率において略1/10であり、第2段確率において略1/14であり、第3段確率において略1/18に設定される。

10

【0407】

また、確変大当たりが選択される確率（確変継続率）としては、トップタイプにおいて略2/3（略66%）、ミドルタイプにおいて略1/2（略50%）、ボトムタイプにおいて略1/3（略33%）が設定される。なお、必ずしもトップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプに対して、確変継続率を異ならせて設定する必要はなく、いずれか2つ又は3つ以上のタイプに対して同一の確率を含むように設定してもよいし、各タイプ内の第1段から第3段のいずれか2つ又は3つ以上の段階において確変継続率が異なる設定を含むようにしてもよい。

20

【0408】

ここで、確変遊技状態において大当たり抽選に当選した場合に確変大当たりの終了する確率（確変終了率）は、1から確変継続率を減算した値で表すことができる。また、確変遊技状態において特別図柄に係る始動入賞が発生した場合、当該特別図柄に係る抽選によって確変遊技状態が終了して通常遊技状態へ遷移する確率は、高確率時の大当たり確率に確変終了率を乗じた値（確率）と一致する。以下、この確率を、確変遊技終了確率ともいう。

【0409】

確変遊技終了確率は、トップタイプの第1段確率において、高確率時の大当たり確率（略1/30）に、確変終了率（略1/3）を乗じた値である略1/90となる。同様の計算によって、トップタイプにおける確変遊技終了確率は、第2段確率において略1/120、第3段確率において略1/150に設定される。ミドルタイプにおける確変遊技終了確率は、第1階確率において略1/40、第2段確率において略1/50、第3段確率において略1/60に設定される。ボトムタイプにおける確変遊技終了確率は、第1階確率において略1/15、第2段確率において略1/21、第3段確率において略1/27に設定される。この確変遊技終了確率は、確変遊技状態において単位遊技が継続して小当たりが発生する回数（すなわち、始動入賞の発生回数）の期待値に対応し、確変遊技終了確率が低いほど、確変遊技状態における単位遊技の回数が多くなり易い。

30

【0410】

したがって、本実施形態のパチンコ機100においては、確変遊技終了確率が1/40から1/80の範囲にあるミドルタイプの方が、確変遊技終了確率が1/20から1/40の範囲にあるボトムタイプより確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなりやすいので、当該確変遊技状態における小当たり特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。同様に、確変遊技終了確率が1/60から1/140の範囲にあるトップタイプの方が、確変遊技終了確率が1/20から1/40の範囲にあるミドルタイプより確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなりやすいので、当該確変遊技状態における小当たり特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。

40

【0411】

また、各タイプにおいても、第1段確率より第2段確率の設定の方が、確変遊技状態の単位遊技の回数が増えて小当たり特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすく、第2段確率より第3段確率の設定の方が、確変遊技状態の単位遊技の回数が多くなり易い。

【0412】

50

つまり、本実施形態のパチンコ機100においては、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作により設定可能な出球率の設定変更の各段階に応じて、確変遊技状態として小当りに当選し、右大入賞装置1434の進入規制機構1454が複数回の単位遊技にわたって連続して作動する回数（回数の期待値）が異なるように主制御基板920によって制御され、これにより、小当たり特典による遊技球獲得の恩恵の受けやすさが異なる構成とされている。よって、確変遊技状態の単位遊技の回数によって設定を推測する遊技性を付加することができる。

【0413】

なお、確変遊技状態は、次回大当たりが発生するまで継続する設定としてもよいし、規定の上限回数（例えば、200回）の始動入賞が発生して単位遊技が実行された場合に大当りに当選しなくても確変遊技状態終了する設定としてもよく、この規定の上限回数をタイプ毎に異なる設定としてもよく、例えば、トップタイプは300回、ミドルタイプは200回、ボトムタイプは150回としてもよい。

【0414】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0415】

本実施形態のパチンコ機100においては、右始動入賞装置1432が、当該右始動入賞装置1432の進入口から進入した遊技球が通過可能な流下通路部として、複数の流下通路部1532A、1532Bを備えており、これらの流下通路部1532A、1532Bの各下流側には、各流下通路部1532A、1532Bを通過した遊技球を検出可能な右始動入賞スイッチ1442A、1442Bが設けられている。これにより、右始動入賞装置1432に進入した遊技球を複数の右始動入賞スイッチ1442A、1442Bを用いて検出することが可能になるので、右始動入賞装置1432に進入した遊技球を効率よく検出でき、それにより、遊技球が右始動入賞装置1432に進入してから各右始動入賞スイッチ1442A、1442Bで検出されるまでの時間を好適に抑制することができる。

【0416】

複数の流下通路部1532A、1532Bのうち、第1流下通路部1532Aは、その入口部分となる開口が、第2流下通路部1532Bの入口部分となる開口より上流側に設けられているので、始動装置436を通過した遊技球が進入規制機構1452の可動片により形成される下降傾斜面における上流側に到達する構成において、進入規制機構1452が進入許容姿勢である場合に始動装置436を通過した遊技球を主に第1流下通路部1532Aに進入させることができる。

【0417】

ここで、始動装置436を通過した遊技球を主に第1流下通路部1532Aに進入させることができる構成において、第1流下通路部1532Aは、進入禁止姿勢である進入規制機構1452の可動片の下面から、右始動入賞スイッチ1442Aの上端の距離のうち最も長い距離L1が遊技球の直径と略同等の長さに構成されているので、第1流下通路部1532Aに進入した遊技球が、右始動入賞スイッチ1442Aにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。なお、距離L1を遊技球の直径より短い長に構成した場合においても、距離L1を遊技球の直径と略同等の長さに構成した場合と同様、第1流下通路部1532Aに進入した遊技球が、右始動入賞スイッチ1442Aにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【0418】

また、第1流下通路部1532Aは、遊技球が1つずつ進入可能な通路幅に構成されているので、遊技球が第1流下通路部1532Aを流下する場合に、当該遊技球が流下方向に対する交差方向に揺れ動くことを抑制できる。よって、第1流下通路部1532Aに進入した遊技球は当該第1流下通路部1532Aをスムーズに流下できるので、かかる点においても、第1流下通路部1532Aに進入してから右始動入賞スイッチ1442Aにより検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【0419】

よって、本実施形態のパチンコ機100によれば、進入規制機構1452における1回の進入許容姿勢に対して許容される規定数（例えば、5個）となる最後の遊技球が第1流下通路部1532Aに進入してから右始動入賞スイッチ1442Aにより検出されるまでに要する時間を好適に短く抑えることができるので、当該規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置1432の進入口を経て第1流下通路部1532Aに進入してから、右始動入賞スイッチ1442Aによる検出によって入賞となって進入規制機構1452が進入禁止姿勢に切り替えるまでに要する時間を好適に短く抑えることができる。

【0420】

これにより、上流側から右始動入賞装置1432に向かって流下する遊技球のうち、進入規制機構1452における1回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置1432（より詳細には、第1流下通路部1532A）に進入した場合に、当該進入から早期に進入規制機構1452が進入禁止姿勢に切り替えられることになるので、進入規制機構1452における1回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置1432に進入した後に当該規定数を超える遊技球が右始動入賞装置1432に進入して入賞となることを抑制することができる。

【0421】

また、第2特別図柄の変動時間を短い時間（略0.5秒）に設定した場合、小当りに連続して当選する確変遊技状態において、前の当選で右始動入賞装置1432に進入したか、その後の小当りの当選で右始動入賞装置1432へ進入したかを判定できない可能性がある。これに対して、本実施形態のパチンコ機100によれば、1回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が右始動入賞装置1432に進入した遊技球を迅速に右始動入賞スイッチ1442Aにより検出することができるので、小当りが連続当選する遊技状態における第2特別図柄の変動時間を短い時間に設定しても適切に遊技球を検出し易くすることができる。そして、第2特別図柄の変動時間を短く設定し易くすることができることで、時短遊技状態中に、遊技球が右始動入賞装置1432より下流側に進行することを抑制し易くことができ、その分、右始動入賞装置1432を小型化し易くして、遊技球が流下する遊技領域や、入賞装置や装飾部品等といった遊技部品の配置の自由度を高めることができる。

【0422】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、第1流下通路部1532Aには、右始動入賞スイッチ1442Aより上流側に、その通路幅が右始動入賞スイッチ1442Aに近づくにつれて遊技球の直径に近づくように徐々に小さくなる徐変区間が設けられているので、第1流下通路部1532Aを流下する遊技球は、徐変区間を流下方向に進むにつれて当該流下方向に整流される。よって、第1流下通路部1532Aを流下する遊技球は、徐変区間の下流側に位置する右始動入賞スイッチ1442Aをスムーズに流下することができるので、当該遊技球が右始動入賞スイッチ1442Aにおいて二度検出されるなどの誤検出を抑制できる。

【0423】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、小当り特典として開放される右大入賞装置1434の最大進入許容時間が、タイプの設定に応じて異なる時間となるように、主制御基板920によって制御される。例えば、ボトムタイプまたはミドルタイプである6種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第1所定時間（例えば、3秒）とされ、トップタイプである3種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第1所定時間より長い第2所定時間（例えば、5秒）とされる。

【0424】

ここで、トップタイプの遊技態様は、初当り確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高い構成であるので、特別遊技状態による遊技球獲得の恩恵を受け難いが、通常遊技状態において大当り抽選に当選し難いものの、通常遊技状態から、一旦、特別遊技状態を経由して確変遊技状態に移行した場合には、確変遊技状態が継続されやすく、遊技者は、確変遊

10

20

30

40

50

技状態において右打ち遊技手法によって遊技を行うことで小当たり特典による遊技球獲得の恩恵を受けやすい。

【0425】

一方、ボトムタイプの遊技態様は、初当たり確率が大幅に高いが確変継続率が大幅に低い構成であるので、通常遊技状態において大当たり抽選に当選しやすいものの、通常遊技状態から確変遊技状態に移行したとしても確変遊技状態が継続され難く、通常遊技状態に戻り易いので、遊技者は、特別遊技状態による遊技球獲得の恩恵は受けやすいが、確変遊技状態での小当たり特典による遊技球獲得の恩恵を受け難い。

【0426】

小当たり特典として右大入賞装置1434が開放された場合に、遊技者は、例えば、遊技球の発射を停止して当該右大入賞装置1434の開放期間を計ることで、その最大進入許容時間が、第1所定時間（例えば、3秒）であるか、当該第1所定時間より長い第2所定時間（例えば、5秒）であるかを判断することが可能である。よって、遊技者は、小当たり特典として右大入賞装置1434が開放された場合に、その最大進入許容時間が、第1所定時間であるか、第2所定時間であるかを見極めることで、本パチンコ機100における現在の遊技態様の種類を推測する遊技性を付加することができる。

【0427】

これにより、例えば、遊技者は、自身が遊技する遊技機が、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、現在の遊技機で遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測された現在の遊技態様を利用することができるので、遊技態様を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【0428】

ここで、小当たり特典としての右大入賞装置1434の最大進入許容時間は必ずしも1つの時間（例えば、3秒または5秒）となるように設定する必要はなく、始動入賞に係る抽選によって長さの異なる2種以上に設定された時間が選択され得る構成としてもよく、タイプ毎に、又は、タイプ内における設定（段階）に応じて、最大進入許容時間の選択される確率が異なるように、主制御基板920によって制御してもよい。例えば、ボトムタイプである3種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第1所定時間（例えば、3秒）が選択され易く（例えば、70%）、第1所定時間より長い第2所定時間（例えば、5秒）が選択され難い（例えば、30%）設定とし、トップタイプである3種類の遊技態様のいずれかが設定されている場合には第1所定時間が選択され難く（例えば、30%）、第2所定時間が選択され易い（例えば、70%）設定とし、ミドルタイプでは、第1所定時間と第2所定時間とのいずれもが略50%で選択される設定としてもよい。これにより、最大進入許容時間の選択率によって設定を推測する遊技性を付加することができる。この場合において、第1所定時間として、規定数（例えば5個）の遊技球が進入した場合に、最大進入許容時間に到達する前か又はほぼ同時に進入禁止姿勢に移行する時間（例えば、3秒）を設定することが好ましい。遊技者は、遊技球を連続して発射した場合には、第1所定時間であるか第2所定時間であるかの設定の推測がし難いか、または推測が不可能とし、一時的に、遊技球の発射を停止することで、第2所定時間であることを遊技者が認識可能とすることができ、これにより、積極的な設定判別のための操作を行うことで、遊技者が設定を推測可能な新たな遊技性を付加することができる。

【0429】

<第4実施形態>

次に、図23から図26を参照して、第4実施形態について説明する。第4実施形態のパチンコ機100は、特別遊技状態の終了後に時短状態が発生した場合に、小当たりの成立回数（小当たり当選の回数）が所定の回数に達すると当該時短状態が終了するよう構成される点において、第3実施形態のパチンコ機100と異なっている。

【0430】

また、第4実施形態のパチンコ機100は、第3実施形態のパチンコ機100と同様、

確変遊技状態において内部遊技状態が変化するパチンコ機として構成され、確変遊技状態において時短状態が終了する時期を遊技者に報せるための表示に工夫を加えている。以下の説明において、上述した第1実施形態から第3実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。

【0431】

まず、図23から図25は、第4実施形態のパチンコ機100における遊技の仕様に係る説明図である。より詳細には、図23は、本実施形態のパチンコ機100に適用される特別図柄抽選の当選確率の一例を説明する図であり、図24は、本実施形態のパチンコ機100に適用される特別図柄における図柄割合、ならびに、確率変動機能および変動時間短縮機能の作動態様の一例を説明する図である。図25は、本実施形態のパチンコ機100に適用される変動時間短縮機能の終了条件の一例を説明する図である。

10

【0432】

図23に示す例においては、特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）における大当りの当選確率が、低確率状態において1/100に設定され、高確率状態において1/10に設定されている。また、小当りの当選確率は、第1特別図柄に対して0に設定され、第2特別図柄に対して1/5に設定されている。つまり、図23に示す当選確率が適用される本実施形態のパチンコ機100においては、中始動入賞装置2431（図14参照）に遊技球を進入させても小当りを発生させることができず、右打ち遊技手法によって右始動入賞装置1432（図20参照）に遊技球を進入させることで小当りを発生させることが可能となる。なお、小当りの当選確率として、第1特別図柄に対して0以外の設定としてもよく、第2特別図柄に対しての設定と同一の確率としてもよい。

20

【0433】

本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄における大当り図柄は、大当りの種類に応じた3種類の図柄から構成される。具体的に、本実施形態の第1特別図柄は、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である第1の大当り図柄（以下、「特図1__特定時短有図柄1」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態であるとともに前記第1の大当り図柄とは後述する変動時間短縮機能の終了条件が異なる第2の大当り図柄（以下、「特図1__特定時短有図柄2」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が時短遊技状態である第3の大当り図柄（以下、「特図1__通常時短有図柄」とも称す）とから構成される。

30

【0434】

第2特別図柄における大当り図柄もまた、大当りの種類に応じた3種類の図柄から構成される。具体的に、本実施形態の第2特別図柄は、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態である第1の大当り図柄（以下、「特図2__特定時短有図柄1」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が確変遊技状態であるとともに前記第1の大当り図柄とは後述する変動時間短縮機能の終了条件が異なる第2の大当り図柄（以下、「特図2__特定時短有図柄2」とも称す）と、特別遊技状態後に移行する遊技状態が時短遊技状態である第3の大当り図柄（以下、「特図2__通常時短有図柄」とも称す）とから構成される。

40

【0435】

なお、第1特別図柄における大当り図柄の種類、および、第2特別図柄における大当り図柄の種類は、上述した3種類に限らず、2以上の適宜の数とすることができる。また、第1特別図柄における大当り図柄の種類と第2特別図柄における大当り図柄の種類とが同じ数である必要はなく、第1特別図柄における大当り図柄の種類の数と第2特別図柄における大当り図柄の種類の数とが異なってもよい。また、第1特別図柄における大当り図柄または第2特別図柄における大当り図柄のうち少なくとも一方が、特別遊技状態後に遊技状態が通常遊技状態に移行する図柄を含まない構成であってもよい。

【0436】

図24に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機100においては、第1特別図柄における各大当り図柄の割合は、特図1__通常時短有図柄が40%とされ、特図1__特定

50

時短有図柄 1 が 30%とされ、特図 1 __ 特定時短有図柄 2 が 30%とされる。また、第 2 特別図柄における各大当り図柄の割合は、特図 2 __ 通常時短有図柄が 40%とされ、特図 2 __ 特定時短有図柄 1 が 30%とされ、特図 2 __ 特定時短有図柄 2 が 30%とされる。なお、第 1 特別図柄における大当り図柄の各割合および第 2 特別図柄における大当り図柄の各割合は、上述した割合に限らず、適宜の割合を設定し得る。

【0437】

本実施形態のパチンコ機 100 において、第 2 特別図柄には 3 種類の小当り図柄が設けられている。図 24 に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機 100 においては、第 2 特別図柄における各小当り図柄の割合は、第 1 の小当り図柄（以下、「特図 2 __ 小当り図柄 1」とも称す）が 70%とされ、第 2 の小当り図柄（以下、「特図 2 __ 小当り図柄 2」とも称す）が 20%とされ、第 3 の小当り図柄（以下、「特図 2 __ 小当り図柄 3」とも称す）が 30%とされる。

【0438】

図 24 においては、各大当り図柄に対応する確率変動機能および変動時間短縮機能について、特別遊技状態後に作動する機能に対して「○」を付し、特別遊技状態後に作動しない機能に対して「×」を付している。なお、「確率変動機能」は、第 1 特別図柄抽選および第 2 特別図柄抽選における大当りの当選確率を高確率状態にする機能であり、「変動時間短縮機能」は、第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、および普通図柄の変動表示時間を非時短状態とは異なる時間にして第 3 実施形態と同様の時短状態にする機能である。

【0439】

つまり、図 24 に示すように、特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する特図 1 __ 特定時短有図柄 1、特図 1 __ 特定時短有図柄 2、特図 2 __ 特定時短有図柄 1、および特図 2 __ 特定時短有図柄 2 が選択された場合には、特別遊技状態後に確率変動機能および変動時間短縮機能の両方が作動する。一方、特別遊技状態後に時短遊技状態に移行する特図 1 __ 通常時短有図柄および特図 2 __ 通常時短有図柄が選択された場合には、特別遊技状態後に変動時間短縮機能が作動するが、確率変動機能は作動しない。

【0440】

本実施形態のパチンコ機 100 において、特別遊技状態後に確率変動機能が作動した場合、当該確率変動機能は、次の条件装置が作動するまで（特別遊技状態が次に発生するまで）の間に亘って継続される。よって、特図 1 __ 特定時短有図柄 1、2 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1、2 が選択されたことによって特別遊技状態後に生じた高確率状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。なお、条件装置とは物理的な装置ではなく、遊技機一般を管理する規則上の概念的な装置であり、条件装置の作動としては、第 3 実施形態における特別図柄に係る抽選の当選を契機としての特別遊技状態の発生に相当する。

【0441】

本実施形態のパチンコ機 100 において、特別遊技状態後に変動時間短縮機能が作動した場合、当該変動時間短縮機能は、特別図柄表示装置 471、472 の作動回数（特別図柄に係る単位遊技の実行回数）が所定の回数に達したか、3 種類の小当り図柄のうち 1 の小当り図柄による小当りの成立回数が当該小当り図柄に対して予め決められている所定の回数に達したことを条件として終了する。

【0442】

変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471、472 の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数は、図 25 に示すように、条件装置が作動することになる図柄の組合せ（特別図柄抽選によって選択された大当り図柄）の種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時（特別遊技状態中）における遊技状態との組合せに応じて予め決められている。

【0443】

なお、図 25 に示すような、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471、472 の作動回数および各小当り図柄による小当りの成立回数は、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時にお

る遊技状態との組合せに対応付けられて、主制御基板 920 の ROM に記憶されている。

【0444】

図 25 に示す例においては、具体的に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 特定時短有図柄 1 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、100 回、100 回、100 回、および 100 回とされている。

【0445】

10

なお、本実施形態のパチンコ機 100 においては、特別遊技状態後に移行した確変遊技状態の内部遊技状態が第 3 実施形態のように推移パターンに応じた特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数に従って遷移する構成ではなく、特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数と小当りの成立回数とに対して予め設定された変動時間短縮機能の終了条件のうちいずれかの終了条件が成立した場合に内部遊技状態が遷移する構成とされている。すなわち、確変遊技状態への移行後に、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、複数種類に設定された変動時間短縮機能の終了条件のうちいずれかの終了条件が成立した場合に、高確率状態を保ったままその内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する構成とされている。

【0446】

20

よって、本実施形態のパチンコ機 100 においては、特図 1 __ 特定時短有図柄 1、特図 2 __ 特定時短有図柄 1、特図 1 __ 特定時短有図柄 2、または特図 2 __ 特定時短有図柄 2 に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動終了後（特別遊技状態の終了後）において、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合に、特別遊技状態の終了後に発生した確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する。

【0447】

また、本実施形態のパチンコ機 100 においては、第 3 実施形態のパチンコ機 100 と同様に、小当りによる遊技性として、確変遊技状態において、内部遊技状態が時短状態である場合には獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である場合には獲得球数が次第に増加する設定とされている。

30

【0448】

条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 特定時短有図柄 1 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、10 回、10 回、7 回、および 3 回とされている。

【0449】

40

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 特定時短有図柄 1 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、50 回、50 回、10 回、および 5 回とされている。

【0450】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 特定時短有図柄 1 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件とな

50

る特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、0 回、0 回、0 回、および 0 回とされている。

【0451】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図 1 __ 特定時短有図柄 1 または特図 2 __ 特定時短有図柄 1 に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動終了後（特別遊技状態の終了後）において、条件装置の作動が終了する（特別遊技状態が終了する）と変動時間短縮機能は機能せず、それによって、特別遊技状態の終了後に、非時短状態の確変遊技状態が開始される。

【0452】

次に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 通常時短有図柄 1 または特図 2 __ 通常時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、50 回、50 回、30 回、および 10 回とされている。

【0453】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 通常時短有図柄 1 または特図 2 __ 通常時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、70 回、70 回、70 回、および 70 回とされている。

【0454】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 通常時短有図柄 1 または特図 2 __ 通常時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、0 回、0 回、0 回、および 0 回とされている。

【0455】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図 1 __ 通常時短有図柄 1 または特図 2 __ 通常時短有図柄 1 に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動が終了する（特別遊技状態が終了する）と直ぐに変動時間短縮機能が終了し、それによって、低確率状態かつ非時短状態である遊技状態（すなわち、通常遊技状態）に遷移する。

【0456】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 通常時短有図柄 1 または特図 2 __ 通常時短有図柄 1 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __ 小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、100 回、100 回、100 回、および 100 回とされている。

【0457】

次に、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __ 特定時短有図柄 2 または特図 2 __ 特定時短有図柄 2 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態（すなわち、通常遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件が、特別図柄表示装置 471, 472 の作動回数、特図 2 __ 小

10

20

30

40

50

当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 2 による小当りの成立回数、および特図 2 __小当り図柄 3 による小当りの成立回数のいずれとも無関係に、次の条件装置が作動するまで（特別遊技状態が次に発生するまで）とされている。

【0458】

よって、特図 1 __特定時短有図柄 2 または特図 2 __特定時短有図柄 2 が選択されたことに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ非時短状態である場合、当該図柄に基づく特別遊技状態後に生じた時短状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。

【0459】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __特定時短有図柄 2 または特図 2 __特定時短有図柄 2 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が低確率状態かつ時短状態（すなわち、時短遊技状態）である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471、472 の作動回数、特図 2 __小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、10 回、10 回、7 回、および 3 回とされている。

【0460】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __特定時短有図柄 2 または特図 2 __特定時短有図柄 2 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件が、特別図柄表示装置 471、472 の作動回数、特図 2 __小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 2 による小当りの成立回数、および特図 2 __小当り図柄 3 による小当りの成立回数のいずれとも無関係に、次の条件装置が作動するまで（つまり、特別遊技状態が次に発生するまで）とされている。

【0461】

よって、特図 1 __特定時短有図柄 2 または特図 2 __特定時短有図柄 2 が選択されたことに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ非時短状態である場合、当該図柄に基づく特別遊技状態後に生じた時短状態は、次に特別遊技状態が発生するまで継続する。

【0462】

また、条件装置が作動することになる図柄の組合せが、特図 1 __特定時短有図柄 2 または特図 2 __特定時短有図柄 2 である場合に、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時の遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合には、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置 471、472 の作動回数、特図 2 __小当り図柄 1 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 2 による小当りの成立回数、特図 2 __小当り図柄 3 による小当りの成立回数は、それぞれ、0 回、0 回、0 回、および 0 回とされている。

【0463】

よって、高確率状態かつ時短状態である遊技状態において、特図 1 __特定時短有図柄 1 または特図 2 __特定時短有図柄 1 に基づく条件装置が作動した場合には、条件装置の作動終了後（つまり、特別遊技状態の終了後）において、条件装置の作動が終了する（つまり、特別遊技状態が終了する）と直ぐに変動時間短縮機能が終了し、それによって、特別遊技状態の終了後に発生した確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に移す。

【0464】

主制御基板 920 は、特別図柄抽選（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）によって大当り図柄（特図 1 __特定時短有図柄 1、2、特図 2 __特定時短有図柄 1、2、特図 1 __通常時短有図柄、特図 2 __通常時短有図柄）が選択された場合に、当該図柄の組合せと当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態とに応じた変動時間短縮機能の終了条件として設定されている特別図柄表示装置 471、472 の作動回数および各小当り図柄（特図 2 __小当り図柄 1、特図 2 __小当り図柄 2、特図 2 __小当り図柄 3）による小当り

の成立回数を、それぞれ、残り期間として、当該図柄の組合せに対応する変動時間短縮機能の作動前にRAMの所定領域に設けられた残り期間カウンタ（図示せず）に設定する。

【0465】

主制御基板920は、特別遊技状態の終了後、特別図柄表示装置471、472が作動する毎（特別図柄に係る単位遊技が実行される毎）に、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから1を減算するとともに、当該単位遊技において表示される確定表示が特図2__小当り図柄1である場合には、特図2__小当り図柄1に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから1を減算する。同様に、当該単位遊技において表示される確定表示が特図2__小当り図柄2である場合には、特図2__小当り図柄2に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから1を減算し、当該単位遊技において表示される確定表示が特図2__小当り図柄3である場合には、特図2__小当り図柄3に係る残り期間が記憶された残り期間カウンタから1を減算する。

10

【0466】

そして、主制御基板920は、更新後の残り期間カウンタの内容に基づいて、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間、特図2__小当り図柄1に係る残り期間、特図2__小当り図柄2に係る残り期間、または特図2__小当り図柄3に係る残り期間のいずれかがゼロに達したと判定した場合に、変動時間短縮機能の終了条件が成立したとして、対応する単位遊技における確定表示の表示後に変動時間短縮機能を終了する。これにより、パチンコ機100においては、時短状態から非時短状態に移行する。

【0467】

20

次に、図26を参照して、確変遊技状態において時短状態が終了する時期を遊技者に報せる構成について説明する。図26は、高確率状態かつ時短状態の遊技状態における装飾図柄表示装置479の表示内容の一例を示す画面図である。

【0468】

高確率状態かつ時短状態の遊技状態（内部遊技状態が時短状態である確変遊技状態）においては、図26に示すように、残り期間表示部1711と遷移後遊技状態表示部1712とが、装飾図柄1731、1732などとともに装飾図柄表示装置479に表示される。なお、装飾図柄1731は、常時表示される装飾図柄であり、装飾図柄1731より大きく表示される装飾図柄1732は、所定の演出が行われる場合などの一部状況において一時的に非表示にされ得る装飾図柄である。

30

【0469】

残り期間表示部1711には、変動時間短縮機能の実行期間に対する残り期間に対応する情報が表示される。図26に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間（本実施形態においては、特別図柄表示装置471、472の、変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの残りの作動回数）を記憶する残り期間カウンタに記憶されている残り期間に対応する数字が残り期間表示部1711に表示される。なお、残り期間表示部1711の表示制御は、副制御基板940により制御される。

【0470】

本実施形態のパチンコ機100においては、残り期間表示部1711に表示される数字は、特別図柄表示装置471、472が作動する毎に1ずつ小さい値とされる。なお、残り期間カウンタに記憶されている残り期間に対応する数字を残り期間表示部1711に表示する構成においては、必ずしも、特別図柄表示装置471、472が作動する毎に残り期間表示部1711に表示する数字を1ずつ小さい値に更新する必要はない。例えば、変動時間短縮機能の実行中における少なくとも一部の期間において、特別図柄表示装置471、472が所定回数（例えば、10回）作動する毎に残り期間表示部1711に表示する数字を当該所定回数分だけ小さい値に更新するなどの構成であってもよい。

40

【0471】

遷移後遊技状態表示部1712には、変動時間短縮機能が終了したことで高確率状態かつ非時短状態である遊技状態が発生した場合に当該遊技状態を遊技者に報せるための情報

50

(以下、この情報を「遊技状態情報」とも称す)が表示される。図26に示す例において、遊技状態情報は「P E R F E C T R U S H」との文字列によって構成される。なお、遊技状態情報は、必ずしも文字列である必要はなく、記号や絵柄などであってもよく、文字列と記号や絵柄などとの組合せであってもよい。なお、遷移後遊技状態表示部1712の表示制御は、副制御基板940により制御される。

【0472】

変動時間短縮機能が終了した場合に遷移後遊技状態表示部1712を用いた所定の演出表示を行う(例えば、装飾図柄1732を非表示にし、装飾図柄1732が表示されていた領域を利用して遷移後遊技状態表示部1712を大きく表示する)ことで、遊技者は高確率状態かつ非時短状態である遊技状態が発生したことを認識することができる。

10

【0473】

本実施形態のパチンコ機においては、残り期間表示部1711と遷移後遊技状態表示部1712との重なり量が特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に増大するよう構成される。

【0474】

具体的に、図26に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機100においては、図26(A)~図26(C)に示すように、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなる(すなわち、残り期間表示部1711に表示される数字が小さくなる)につれて、残り期間表示部1711と遷移後遊技状態表示部1712との重なり量が増大している。この例においては、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の大きさが、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に大きくなることで、両表示部1711, 1712の重なり量が増大する。

20

【0475】

本実施形態のパチンコ機100においては、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712が、いずれも、装飾図柄表示装置479の画面における一側(図26に示す例では、画面上端側)に配置されているので、遊技者は、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の各表示態様の変化や、表示部1711, 1712の重なり量の変化を、視線を大きく動かさずことなく視認することが可能である。

【0476】

また、図26に示す例が適用される本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなるにつれて遊技状態情報(P E R F E C T R U S H)の視認性が向上するよう、遷移後遊技状態表示部1712の表示態様が当該残り期間の変化に伴って変化するよう構成される。

30

【0477】

遊技状態情報の視認性の変化は、遊技状態情報に重なる所定の画像の表示態様を変化させることで実現する構成であってもよいし、遊技状態情報の大きさや色(例えば、背景色との色差)の変化などによって実現する構成であってもよい。なお、図26においては、遊技状態情報にハッチングを重ねて図示することで、遊技状態情報の視認性の変化を表している。

【0478】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

40

【0479】

本実施形態のパチンコ機100においては、特別遊技状態後に作動した変動時間短縮機能の終了条件として、小当りの成立回数が採用されているので、小当り遊技状態を発生可能な遊技機において、小当りの成立回数に応じて変動時間短縮機能を終了させる新たな遊技性を付加することができる。

【0480】

特に、小当り図柄(小当りの種類)を複数種類設け、変動時間短縮機能の終了条件としての小当りの成立回数を小当り図柄の種類毎に設けているので、変動時間短縮機能を終了させる条件を多様にすることができ、それによって、小当りの成立回数に応じて変動時間

50

短縮機能を終了させる遊技性の多様化を好適に実現することができる。

【0481】

また、変動時間短縮機能の終了条件となる各小当り図柄による小当りの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態との組合せに応じて決められているので、変動時間短縮機能を終了させる条件を多様にすることができる。よって、かかる点においても、小当りの成立回数に応じて変動時間短縮機能を終了させる遊技性の多様化を好適に実現することができる。

【0482】

また、本実施形態のパチンコ機100においては、残り期間表示部1711と遷移後遊技状態表示部1712との重なり量が特別図柄表示装置471、472に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に増大するよう構成される。残り期間表示部1711には、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間に対応する数字が表示されているので、遊技者は、残り期間表示部1711に表示される残り期間の変化を視認することで、変動時間短縮機能の終了時期に次第に近づきつつあることを認識しつつ、残り期間表示部1711と遷移後遊技状態表示部1712との重なり量の増加を認識することで、確変遊技状態における内部遊技状態が獲得球数の増加を期待できる非時短状態へと遷移する時期が近づきつつあることを意識することができる。これにより、遊技者は、確変遊技状態における内部遊技状態が時短状態である場合に、その内部遊技状態が非時短状態に遷移する時期の到来を好適に期待させることができる。

【0483】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間に対応する数字が残り期間表示部1711に表示される構成としたので、特別図柄表示装置471、472の作動回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立する前に、各小当り図柄による小当りの成立回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合には、残り期間表示部1711に表示される数字がゼロでない状態で非時短状態が発生する。これに対し、特別図柄表示装置471、472の作動回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立する前に、各小当り図柄による小当りの成立回数によって変動時間短縮機能の終了条件が成立した場合には、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間にかかわらず、残り期間表示部1711にゼロを表示させる構成としてもよい。

【0484】

<第5実施形態>

次に、図27を参照して、第5実施形態について説明する。上述した第4実施形態のパチンコ機100においては、特別遊技状態後に作動した確率変動機能は、次の条件装置が作動するまでの間に亘って継続される構成としたが、第5実施形態のパチンコ機100においては、小当り当選の回数（小当りの成立回数）が所定の回数に達した場合に変動時間短縮機能とともに確率変動機能が終了するよう構成される。以下の説明において、上述した第1実施形態から第4実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第5実施形態において以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第4実施形態のパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第4実施形態のパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0485】

なお、本実施形態のパチンコ機100においては、第3実施形態のパチンコ機100と同様、特別遊技状態後に遊技状態が確変遊技状態に移行した場合に、選択された推移パターンに従って内部遊技状態（確変状態A～E）が変化する構成とされる。

【0486】

図27は、第5実施形態のパチンコ機100における遊技状態の進行を表すフローチャートである。以下、第3実施形態のパチンコ機100における遊技状態の進行と相違する部分について説明する。

【0487】

確変遊技状態において、小当りの抽選において小当りに当選したことで大入賞装置を所定の進入許容時間で所定回数作動させた後、内部遊技状態が非時短状態（本実施形態では、確変状態C～E）である場合に、小当りの成立回数（小当り当選の回数）が、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件として予め決められている所定の上限数に達していれば、確率変動機能および時間変動短縮機能の各終了条件が成立したとして、確率変動機能および時間変動短縮機能を終了する。これにより、遊技状態が通常遊技状態へ移行する。

【0488】

なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、小当り図柄の種類とは無関係に1種類の上限数が設けられる構成であってもよいし、上記第4実施形態のパチンコ機100と同様に、小当り図柄の種類に応じた複数種類（例えば、3種類）の上限数が設けられる構成であってもよい。

10

【0489】

本実施形態のパチンコ機100においては、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、確変状態A～Eの推移パターン毎に、各推移パターンに応じた値が設定されている。なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、複数種類の推移パターンに対して共通する同じ値であってもよい。

【0490】

20

また、本実施形態のパチンコ機100においては、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後に成立した小当りの回数の上限値として規定される。主制御基板920のRAMにおける所定の領域には、小当りの成立回数を計数するためのカウンタ（図示せず）が設けられており、主制御基板920は、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後、小当りに当選する毎に当該カウンタを更新する。

【0491】

なお、確率変動機能および時間変動短縮機能の終了条件とされる小当りの成立回数の上限数は、推移パターンに従う確変遊技状態が開始した後に（つまり、推移パターンに従って最初の確変状態Aが開始した後に）成立した小当りの回数の上限値として規定される構成であってもよい。

30

【0492】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0493】

本実施形態のパチンコ機100においては、特別遊技状態後に作動した確率変動機能の終了条件として、小当りの成立回数が採用されているので、小当り遊技状態を発生可能な遊技機において、小当りの成立回数に応じて確率変動機能を終了させる新たな遊技性を付加することができる。

【0494】

<第6実施形態>

40

次に、図28から図30を参照して、第6実施形態について説明する。第6実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間に応じて変化する、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の表示態様に関する構成を特徴的な構成として備えている。以下の説明において、上述した第1実施形態から第5実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第6実施形態において以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第5実施形態のパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第5実施形態のパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0495】

第6実施形態のパチンコ機100は、第4実施形態のパチンコ機100と同様、確変遊

50

技状態への移行後に、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、変動時間短縮機能の終了条件として設定された所定の終了条件が成立した場合に、高確率状態を保ったままその内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移するよう構成されるとともに、小当たりによる遊技性として、確変遊技状態において、内部遊技状態が時短状態である場合には獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である場合には獲得球数が次第に増加するよう構成される。

【0496】

図28から図30は、第6実施形態のパチンコ機100において装飾図柄表示装置479に表示された残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の表示態様の一例を示す模式図である。

【0497】

まず、図28を参照して、本実施形態のパチンコ機100における第1の特徴について説明する。図28(A)～(D)は、それぞれ、残り期間表示部1711に「100」、「60」、「10」、および「0」が表示された状態での表示態様である。また、図28(E)は、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した場合の表示態様である。

【0498】

残り期間表示部1711に表示される数字は、上述したように、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間（本実施形態においては、特別図柄表示装置471, 472の、変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの残りの作動回数）が記憶された残り期間カウンタに記憶された内容に対応する数値を示すものである。よって、図28(A)～(D)の各図は、この順で、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなっている場合を示す。

【0499】

本実施形態のパチンコ機100においては、複数の文字から構成される遊技状態情報の認識性（より詳細には、遊技状態情報の内容に対する認識性）が、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が長いほど悪く、当該残り期間が短くなるにつれて向上する点を第1の特徴とする。

【0500】

具体的に、図28(A)～(C)に示すように、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間がある程度残っている状況においては、遷移後遊技状態表示部1712における遊技状態情報の表示領域1714内に重ねて表示された画像1713が遊技状態情報の内容に対する認識性を阻害する。

【0501】

図28に示す例においては、遊技状態情報は、複数の文字から構成される文字列「PERFECT RUSH」である（図28(E)参照）。図28(A)に示すように、残り期間表示部1711に「100」が表示される状況においては、文字列「PERFECT RUSH」を構成する全ての文字に画像1713が重なっており、これら各文字は認識困難または認識不能な状態となっている。また、図28(A)に示す状況においては、遊技状態情報を構成する文字に重なる画像1713によって、遊技状態情報を構成する文字列が何文字から構成されるかすらも認識不能または認識困難である。

【0502】

図28(A)～(D)に示すように、表示領域1714に重なる画像1713の量は、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなるにつれ段階的に減少する。なお、画像1713の表示制御は、副制御基板940により制御される。

【0503】

よって、文字列「PERFECT RUSH」を構成する全文字における、画像1713が重ならない、または、画像1713の重なりが少なく認識可能となる文字の割合は、特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に増加する。

【0504】

特別図柄表示装置471, 472に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条

10

20

30

40

50

件が成立したことに基づく変動表示の実行中、つまり、残り期間表示部 1711 に「0」が表示された状況においても、文字列「PERFECT RUSH」を構成する文字の一部が画像 1713 によって視認困難または視認不能とされているが（図 28（D）参照）、当該最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合（すなわち、特別図柄抽選においてハズレとされた場合）には、変動表示の終了後、図 28（E）に示すように、表示領域 1714 A 内に画像 1713 が表示されない状態となって、文字列「PERFECT RUSH」を構成する全文字が認識可能な状態となる。

【0505】

このように、本実施形態のパチンコ機 100 においては、遊技状態情報の内容に対する認識性が特別図柄表示装置 471、472 に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に向上し、最終的には、特別図柄表示装置 471、472 に係る残り期間が終了して内部遊技状態が非時短状態に遷移した状況において遊技状態情報の内容を遊技者が完全に認識できる状態となるよう構成される。遊技者は、遷移後遊技状態表示部 1712 における遊技状態情報が完全に視認できるようになったことで、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移したことを認識できる。

【0506】

なお、特別図柄表示装置 471、472 に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づく変動表示が終了した場合に、遊技者に所定の入力操作（例えば、押圧操作装置 261）を促す表示を装飾図柄表示装置 479 などに表示する構成とし、当該構成において、遊技者が当該入力操作を行った場合に、表示領域 1714 に表示されていた画像 1713 を非表示とし、文字列「PERFECT RUSH」を構成する全文字を認識可能な状態にする（すなわち、図 28（D）の状態から図 28（E）の状態に移行する）構成としてもよい。

【0507】

このように、遷移後遊技状態表示部 1712 が図 28（E）の状態に移行する前に、遊技者に所定の入力操作を行わせることで、遊技者は、遊技状態情報である文字列「PERFECT RUSH」を構成する少なくとも一部の文字が認識困難または認識不能な状態から、それら全文字が認識可能な状態となる変化を見逃し難く、それによって、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移したことを遊技者に好適に認識させ得る。これにより、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移可能な遊技を遊技者に堪能させることができる。

【0508】

次に、図 29 を参照して、本実施形態のパチンコ機 100 における第 2 の特徴について説明する。

【0509】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、残り期間表示部 1711 に表示される数字が所定の値に達する毎に、遷移後遊技状態表示部 1712 が段階的に大きくなるよう構成される。例えば、残り期間表示部 1711 に表示される数字が、「50」、「10」、「9」、「8」、「7」、「6」、「5」、「4」、「3」、「2」、「1」、および「0」となる場合に、遷移後遊技状態表示部 1712 の大きさがそれ以前の大きさに比べて大きくなるよう構成される。

【0510】

かかる構成において、遷移後遊技状態表示部 1712 の大きさが変化する場合に、変化後の大きさより大きい遷移後遊技状態表示部 1712（以下、かかる遷移後遊技状態表示部 1712 を遷移後遊技状態表示部 1712 A とも称す）を一時的に表示した後に、変化後の大きさの遷移後遊技状態表示部 1712 を表示する点を第 2 の特徴とする。

【0511】

例えば、残り期間表示部 1711 に表示される数字が「11」から「10」にしたことで、遷移後遊技状態表示部 1712 の大きさが図 29（A）および図 29（C）に示すよ

10

20

30

40

50

うに一段階大きく変化する場合には、変化後の大きさ（図 29（C）に示す大きさ）の遷移後遊技状態表示部 1712 が表示される前に、図 29（B）に示すような、変化後の大きさより大きい遷移後遊技状態表示部 1712A が一時的に表示されるよう構成される。

【0512】

次に、図 29 および図 30 を参照して、本実施形態のパチンコ機 100 における第 3 の特徴について説明する。

【0513】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、残り期間表示部 1711 についても、遷移後遊技状態表示部 1712 と同様に、残り期間表示部 1711 に表示される数字が所定の値に達する毎に、残り期間表示部 1711 が段階的に大きくなるよう構成されるとともに、残り期間表示部 1711 の大きさが変化する場合には、変化後の大きさより大きい残り期間表示部 1711（以下、かかる残り期間表示部 1711 を残り期間表示部 1711A とも称す）を一時的に表示した後に、変化後の大きさの残り期間表示部 1711 が表示されよう構成される。

【0514】

かかる構成において、特別図柄表示装置 471、472 の作動回数に変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部 1711 だけが一時的に拡大される時期と、残り期間表示部 1711 および遷移後遊技状態表示部 1712 の両方が同期して一時的に拡大される時期とが設けられている点を第 3 の特徴とする。

【0515】

例えば、遷移後遊技状態表示部 1712 が段階的に大きくなる時期を、上述のように、残り期間表示部 1711 に表示される数字が、「50」、「10」、「9」、「8」、「7」、「6」、「5」、「4」、「3」、「2」、「1」、および「0」となる時期に設定する一方で、残り期間表示部 1711 が段階的に大きくなる時期を、残り期間表示部 1711 に表示される数字が二桁以上の場合には一の位がゼロになる場合（すなわち、…90、80、70、…、20、10）と、残り期間表示部 1711 に表示される数字が一桁の場合には 1 減少する毎（すなわち、9、8、…、3、2、1、0）となる時期に設定する。

【0516】

これにより、残り期間表示部 1711 および遷移後遊技状態表示部 1712 がともに一段階大きくなる時期、例えば、残り期間表示部 1711 に表示される数字が「11」から「10」に変化する時期には、図 29（A）～図 29（C）に示すように、変化後の大きさより大きい残り期間表示部 1711A および遷移後遊技状態表示部 1712A が同期して一時的に表示された後に、変化後の大きさ（図 29（C）に示す大きさ）の期間表示部 1711 および遷移後遊技状態表示部 1712 が表示される。

【0517】

これに対し、残り期間表示部 1711 のみが一段階大きくなる時期、例えば、残り期間表示部 1711 に表示される数字が「61」から「60」に変化する時期には、図 30（A）～図 30（C）に示すように、残り期間表示部 1711 だけが、変化後の大きさより大きい残り期間表示部 1711A が表示された後に、変化後の大きさ（図 30（C）に示す大きさ）で表示される。かかる場合、遷移後遊技状態表示部 1712 は、残り期間表示部 1711 に表示される数字の変化に伴って単に一段階大きく表示されるだけである。

【0518】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 100 の作用及び効果を説明する。

【0519】

本実施形態のパチンコ機 100 における上記第 1 の特徴によれば、文字列「PERFECT RUSH」のように複数の文字から構成される遷移後遊技状態表示部 1712 の遊技状態情報は、遷移後遊技状態表示部 1712 が表示される所定の初期状態（すなわち、特別図柄表示装置 471、472 に係る残り期間が最大である状態）において全ての文字が認識不能または認識困難となるように表示され、その後、最終的に遊技状態情報を構成

する全ての文字が認識可能となるよう、当該残り期間が短くなるにつれて認識不能または認識困難であった文字の認識性が高められる。

【0520】

よって、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態である場合（高確率状態かつ時短状態である場合）においては、遷移後遊技状態表示部1712の遊技状態情報を構成する文字列（文字情報）の全体像が、変動時間短縮機能の終了条件の1つである特別図柄表示装置471、472の作動回数に対する残り期間（すなわち、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間）が少なくなるにつれて完成に近づいていくので、遊技状態情報の認識性（より詳細には、遊技状態情報の内容に対する認識性）が次第に高まるにつれて、遊技者に、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間の終了、すなわち、内部遊技状態が非時短状態に遷移する時期の到来に対する期待を高めさせることができる。

10

【0521】

また、本実施形態のパチンコ機100における上記第2の特徴によれば、遷移後遊技状態表示部1712の大きさを段階的に大きくする場合に、変化後の遷移後遊技状態表示部1712が、当該変化後の遷移後遊技状態表示部1712より大きい遷移後遊技状態表示部1712Aを一時的に表示させた後に表示される。

【0522】

よって、変化後の遷移後遊技状態表示部1712（例えば、図29（C））が表示される前に、遷移後遊技状態表示部1712A（例えば、図29（B））を一時的に表示することで、変化後の遷移後遊技状態表示部1712が、変化前の遷移後遊技状態表示部1712（例えば、図29（A））に対して大きくされていることを遊技者に認識させ難くすることができる。これにより、遷移後遊技状態表示部1712の大きさを段階的に大きくされる過程において、ある時期に、遷移後遊技状態表示部1712がいつの間にか大きくなっているかのように遊技者に感じさせることができるので、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移することに対する遊技者の意識の仕方に緩急を付けることができ、それによって、内部遊技状態が非時短状態に遷移することに対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

20

【0523】

また、本実施形態のパチンコ機100における上記第3の特徴によれば、変動時間短縮機能の終了条件の1つである特別図柄表示装置471、472の作動回数が当該終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712が段階的に大きくなる時期が複数設けられており、当該複数の時期のうち一部の時期においては、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が、変化後の大きさで表示される前に一時的に拡大表示される（すなわち、残り期間表示部1711Aおよび遷移後遊技状態表示部1712Aが表示される）一方で、その他の時期においては、残り期間表示部1711だけが、変化後の大きさで表示される前に一時的に拡大して表示される。

30

【0524】

よって、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間の終了、すなわち、内部遊技状態が非時短状態に遷移する時期の到来が次第に近づく過程において、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が一時的に拡大されたり、残り期間表示部1711だけが一時的に拡大されたりするので、遊技者が当該過程において単調さを感じることを抑制でき、それにより、内部遊技状態が非時短状態に遷移することに対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

40

【0525】

このとき、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が一時的に拡大される時期の間隔を、変動時間短縮機能の終了条件が成立するまでの残り期間（例えば、特別図柄表示装置471、472の作動回数に対する残り期間）が短くなるほど短くすることで、内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移する時期が近づくにつれて、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が一時的に拡大

50

される頻度が高まるので、当該頻度の高まりによって内部遊技状態が非時短状態に遷移する時期を遊技者に示唆することができる。かかる点においても、内部遊技状態が非時短状態に遷移することに対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

【0526】

＜第7実施形態＞

次に、図31を参照して、第7実施形態について説明する。第7実施形態のパチンコ機100は、第4実施形態のパチンコ機100と同様、確変遊技状態への移行後に、確率変動機能の終了条件が成立せず、かつ、変動時間短縮機能の終了条件として設定された所定の終了条件が成立した場合に、高確率状態を保ったままその内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移するよう構成されるとともに、小当りによる遊技性として、確変遊技状態において、内部遊技状態が時短状態である場合には獲得球数の増加が抑制され（または、獲得球数が次第に減少し）、非時短状態である場合には獲得球数が次第に増加するよう構成される。

10

【0527】

かかる構成を備えた第7実施形態のパチンコ機100においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間において最後となる特別図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）の始動条件が成立した場合に、当該特別図柄の始動条件に基づく特別図柄抽選（第1特別図柄抽選、第2特別図柄抽選）の抽選結果に応じて残り期間表示部1711の表示態様を変化させる機能を備えている。以下の説明において、上述した第1実施形態から第6実施形態における構成と同一の構成については同一の符号を付して説明を省略する。また、第7実施形態において以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第6実施形態のパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第6実施形態のパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

20

【0528】

図31は、第7実施形態のパチンコ機100の特徴を説明するための画面図である。より詳細には、特別遊技状態後に発生した高確率状態かつ時短状態の遊技状態における装飾図柄表示装置479の表示内容の一例を示す画面図である。

【0529】

本実施形態のパチンコ機100においては、遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合に、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合（すなわち、特別図柄抽選においてハズレとされた場合）、図31（A）に示すように、当該残り期間における最後の単位遊技であることを示す数字（すなわち、「0」）が表示された残り期間表示部1711が、遷移後遊技状態表示部1712とともに、当該最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づいて特別図柄表示装置471、472において実行される図柄の変動表示の開始に同期して装飾図柄表示装置479に表示される。

30

【0530】

当該残り期間における最後の単位遊技が終了すると、遷移後遊技状態表示部1712における遊技状態情報（文字列「PERFECT RUSH」）の文字に重ねて表示されていた画像1713が非表示となり、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後の図柄の変動表示においては、図31（B）に示すように、遊技状態情報を構成する全文字が認識可能な状態となる。

40

【0531】

一方、遊技状態が高確率状態かつ時短状態である場合に、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選した場合、図31（C）に示すように、残り期間表示部1711は表示されず、遷移後遊技状態表示部1712のみが、当該最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づいて特別図柄表示装置471、472において実行される図柄の変動表示の開始に同期して表示される。

【0532】

50

また、図 3 1 (C) に示すように、かかる場合における遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 は、当該最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合における遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 と同様に、遊技状態情報を構成する文字の一部が画像 1 7 1 3 によって視認困難または視認不能とされている。よって、図 3 1 (C) に示す状況において図柄の変動表示が行われている場合、遊技者は、現在の遊技状態が、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態である（すなわち、非時短状態に遷移していない）ことを認識できる。

【0 5 3 3】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機 1 0 0 の作用及び効果を説明する。

【0 5 3 4】

本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態である場合（高確率状態かつ時短状態である遊技状態）において、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく単位遊技の終了後（すなわち、確定表示の表示後）に確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移する場合には、「0」が表示された残り期間表示部 1 7 1 1 が表示される。

【0 5 3 5】

よって、かかる場合、遊技者は、残り期間表示部 1 7 1 1 に表示された「0」という数字、すなわち、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間がなくなった所定のゼロ状態に対応して表示される情報（以下、当該情報を「ゼロ情報」とも称す）を視認することで、当該ゼロ情報の表示中に実行される図柄の変動表示（すなわち、最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく図柄の変動表示）が、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態である場合における最後の変動表示であることを認識できるので、当該変動表示の終了後に内部遊技状態が非時短状態に遷移することを期待しながら遊技を続けることができる。

【0 5 3 6】

その一方で、確変遊技状態の内部遊技状態が時短状態である場合において、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく単位遊技の終了後に確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移しない場合には、「0」が表示された残り期間表示部 1 7 1 1 は表示されない。

【0 5 3 7】

よって、かかる場合、遊技者は、残り期間表示部 1 7 1 1 に表示された「0」という数字、すなわち、ゼロ情報を視認できないので、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間がなくなったこと（すなわち、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 の作動回数が変動時間短縮機能の終了条件に達したこと）を認識し難い。そのため、ゼロ情報が表示された場合（すなわち、図 3 1 (A) に示す状況）のように時短状態から非時短状態への遷移に対する期待を遊技者に抱かせ難くすることができるので、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる図柄の変動表示の実行後に内部遊技状態が非時短状態に遷移すると遊技者が誤解することを抑制できる。

【0 5 3 8】

これにより、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる図柄の変動表示の終了後に遊技者が誤解によって期待した状況と異なる遊技状態が発生し、それを元に遊技者が遊技を面白くないと感じることを抑制できる。よって、内部遊技状態が時短状態から非時短状態に遷移し得る確変遊技状態において、遊技者が非時短状態への遷移を期待する遊技性の向上をより好適に実現できる。

【0 5 3 9】

< 第 8 実施形態 >

次に、図 3 2 を参照して、第 8 実施形態について説明する。第 8 実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、球通路部 3 6 1 3 を通過する遊技球の進行速度を減速させる減速部材 3 7 0 1 として吊り下げ式に構成される部材を含むものとしている。以下の説明において、上述した第 1 実施形態から第 6 実施形態における構成と同一の構成については同一の符

10

20

30

40

50

号を付して説明を省略する。

【0540】

また、第8実施形態において以下に説明する構成を、上述した第1実施形態から第7実施形態のパチンコ機100が備える構成に付加してもよいし、上述した第1実施形態から第7実施形態のパチンコ機100の一部の構成に代えて備えるようにしてもよい。

【0541】

図32(A)から図32(C)は、いずれも、第8実施形態のパチンコ機100における遊技盤400Bの右側部分を示す正面図である。

【0542】

なお、図32(図32(A)～(C))においては、中央構造体420の図示は省略しており、当該中央構造体420の右側に設けられる主な構造物について、その概略的な外形を図示している。また、図32においては、球通路部3611～3615などの球通路部および右大入賞装置3434について、前面の板部分が切除された概略的な断面図として図示している。

【0543】

また、図32(A)および図32(B)においては、進入規制機構3454がいずれも進入禁止姿勢である状態を実線で図示する一方で、図32(C)においては、進入規制機構3454が進入許容姿勢である状態を一点鎖線で図示している。また、図32(A)および図32(C)においては、進入規制機構3452がいずれも進入禁止姿勢である状態を実線で図示する一方で、図32(B)においては、進入規制機構3452が進入許容姿勢である状態を一点鎖線で図示している。

【0544】

また、図32においては、参考のために、遊技盤400Bを流下する遊技球の一部を図示するとともに、遊技球の流下経路の一部を矢印により図示している。

【0545】

まず、本実施形態のパチンコ機100における中央構造体420に対する右側部分の構造的な構成について説明する。本実施形態のパチンコ機100においては、図32に示すように、中央構造体420(図32においては図示せず)に対する右側には、右打ち遊技手法によって発射された遊技球が進入可能な球通路部として、球通路部3611と、球通路部3612と、球通路部3613と、球通路部3614と、球通路部3615とが設けられる。

【0546】

球通路部3611は、正面視において左方側に下降傾斜する球通路である。球通路部3612は、球通路部3611の下流側に連設されて上下方向に伸びる球通路である。球通路部3613は、球通路部3611の下流側に連設される球通路であって、正面視において右方側に下降傾斜する球通路である。なお、以下の説明においては、特に記載がない場合には、「左」および「右」は、それぞれ、正面視における左および右を指すものとする。

【0547】

図32に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、球通路部3611と球通路部3613との間を接続する球通路部3612は、球通路部3611を左方向に流下する遊技球が、右方側に下降傾斜する球通路部3613に進入可能な距離であって、比較的短い距離に構成される。例えば、球通路部3612は、上下方向に遊技球を2つ程度並べることができる距離に構成される。これにより、球通路部3611の下流側と球通路部3612の上流側とを近づけることができる。

【0548】

球通路部3614は、球通路部3613に対する下流側に設けられた、上から下側方向に伸びる球通路である。なお、本実施形態のパチンコ機100において、始動装置436は、球通路部3614を通過する遊技球を検出可能な位置に設けられている。球通路部3615は、球通路部3614に対する下流側に設けられた、左方側に下降傾斜する球通路

である。

【0549】

なお、右また左方側に下降傾斜する球通路部3611, 3613, 3165は、水平面に対して略10度以下の緩い傾斜角度にすることが好ましく、例えば、5度に設定されている。球通路部3611, 3613, 3165の傾斜角度は、必ずしも同じ角度である必要はなく、各傾斜角度が異なる角度であってもよい。

【0550】

また、図32に示すように、本実施形態のパチンコ機100においては、球通路部3613に進入した(球通路部3613を通過する)遊技球が進入可能に設けられた右大入賞装置3434と、球通路部3615に進入した(球通路部3615を通過する)遊技球が進入可能に設けられた右始動入賞装置3432と、一般入賞装置3439とが設けられている。

10

【0551】

右大入賞装置3434は、下大入賞装置2434と同様の大入賞装置として機能する入賞装置である。球通路部3613の下面側に形成された上方を向く開口が、右大入賞装置3434の進入口(入賞口)となる。よって、右大入賞装置3434は、球通路部3613に進入した遊技球が進入可能な大入賞装置として構成される。

【0552】

右大入賞装置3434は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、進入口(入賞口または大入賞口)を介して当該右大入賞装置3434の内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構3454と、進入規制機構3454を駆動する進入規制ソレノイド(図示せず)とを備えている。進入規制機構3454を駆動する進入規制ソレノイドは、下進入規制ソレノイド2464(図16参照)と同様のソレノイドである。以下、進入規制機構3454を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド3464」と称して説明する。

20

【0553】

進入規制機構3454は、進入規制ソレノイド3464によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構3454が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置3434の進入口(入賞口)を閉鎖するよう前方に突出する配置をとり、進入規制機構3454が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が右大入賞装置3434の進入口(入賞口)を開放するよう後方に没入する配置をとる。

30

【0554】

進入規制機構3454が進入許容姿勢である場合、右大入賞装置3434の進入口が開放されるので、遊技球が右大入賞装置3434に進入可能となる。右大入賞装置3434の内部には、進入口から進入した遊技球を下側から支持しつつ右方向に案内する右下がりの下降傾斜面が形成されている。右大入賞装置3434の進入口から当該右大入賞装置3434の内部に進入した遊技球は、当該下降傾斜面によって右下方向に案内された後、奥側へと案内され、大入賞スイッチにより検出される。

【0555】

右大入賞装置3434に進入した遊技球を検出するための大入賞スイッチは、下大入賞スイッチ2444(図16参照)と同様のスイッチである。以下、右大入賞装置3434に進入した遊技球を検出するための大入賞スイッチを、便宜上、「大入賞スイッチ3444」と称して説明する。なお、右大入賞装置3434に進入した遊技球は、大入賞スイッチ3444により検出された後、基体401の背面側に形成された回収排出通路(図示せず)へと案内される。

40

【0556】

右大入賞装置3434は、特別図柄抽選において当選した場合に遊技球が進入可能となる。具体的には、第1特別図柄抽選または第2特別図柄抽選に当選した場合に進入規制ソレノイド3464の駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。なお、右大入賞装置3434における各回の進入許容姿勢中において、所定の個数(例

50

えば、８個）の遊技球が大入賞スイッチ３４４４によって検出された場合、又は、所定の最大進入許容時間（例えば、２９．５秒）が経過した場合には、進入規制機構３４５４は進入禁止姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構３４５４が進入許容姿勢に復帰する。この進入規制動作が大当りの種類に対応した所定の順序で所定の回数だけ繰り返される。

【０５５７】

進入規制機構３４５４が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構３４５４の可動片が、右大入賞装置３４３４の進入口を閉鎖しつつ、球通路部３６１３の下面（遊技球を下側から支持する面）の一部となる右下がりの下降傾斜面として機能する。これにより、進入規制機構３４５４が進入禁止姿勢である場合、球通路部３６１３に進入した遊技球は、右大入賞装置３４３４に進入することなく、進入規制機構３４５４の可動片によって下側を支持されつつ下流側（右方側）へと案内される。なお、進入規制機構３４５４の可動片による下降傾斜面の傾斜角度は、球通路部３６１３の傾斜角度に応じた角度とされる。

10

【０５５８】

図３２に示すように、球通路部３６１３には、右大入賞装置３４３４の進入口の上流側の端側に対する上方側となる位置に、吊り下げ式の減速部材３７０１が設けられている。減速部材３７０１は、その上端側において前後方向に挿通された軸３７０２の周りを回動可能に構成された略板状の部材であり、遊技球の流下速度（進行速度、移動速度）を減速させる機能を有する。

【０５５９】

減速部材３７０１は、当該減速部材３７０１に挿通された軸３７０２を球通路部３６１３における前側の壁面および後側（奥側）の壁面に取り付けることで、球通路部３６１３内において軸３７０２の周りに回動可能に吊り下げられる。

20

【０５６０】

減速部材３７０１の下端側には、金属などから構成される錘３７０３が取り付けられている。図３２に示す例においては、錘３７０３は、棒状に構成され、減速部材３７０１の下端側に前後方向に挿通されることで減速部材３７０１に取り付けられる。なお、錘３７０３は、必ずしも、棒状の形態である必要はなく、球状など種々の形態であってもよい。

【０５６１】

減速部材３７０１の下端側に錘３７０３が取り付けられているので、静止状態（すなわち、減速部材３７０１に接触する遊技球が存在しない状態）において、減速部材３７０１は、錘３７０３の自重によって、図３２（Ａ）に示すように、当該錘３７０３が最も下側となる位置、すなわち、軸３７０２から略鉛直方向に垂れた位置とされる。以下、静止状態における減速部材３７０１の位置を、減速部材３７０１の「初期位置」とも称す。

30

【０５６２】

本実施形態のパチンコ機１００においては、図３２に示すように、球通路部３６１３における上側には、上方側に凹む凹部３６１３Ａが形成されており、減速部材３７０１に挿通された軸３７０２は、当該凹部３６１３Ａの底側（図３２における上側）に取り付けられている。

【０５６３】

凹部３６１３Ａは、水平面に対して略直交する左側の側面（右方側を向く側面）を有している。当該左側の面は、図３２（Ａ）に示すように、減速部材３７０１が初期位置を超えて時計回りに回動することを規制する手段として機能する。

40

【０５６４】

凹部３６１３Ａは、反時計周りに回動する減速部材３７０１を収容可能な大きさに構成される。凹部３６１３Ａにおける底側の面（下方側を向く面）は、減速部材３７０１がそれ以上反時計周りに回動することを規制する手段として機能する。

【０５６５】

減速部材３７０１は、初期位置において、球通路部３６１３を通過する遊技球が接触可能に構成される。球通路部３６１３を通過する遊技球が初期位置の減速部材３７０１に接

50

触した場合、当該遊技球によって減速部材 3701 が右方向に押され、それによって、減速部材 3701 は、図 32 (B) に示すように、正面視において軸 3702 の周りを反時計回りに回転する。なお、以下の説明においては、特に記載がない場合には、「時計回り」および「反時計回り」は、それぞれ、正面視における時計回りおよび反時計回りを指すものとする。

【0566】

減速部材 3701 の下端側には錘 3703 が取り付けられているので、減速部材 3701 が軸 3702 周りに回転された場合には、錘 3703 の自重による復元力によって、当該回転の方向とは反対方向に回転する。よって、減速部材 3701 が当該減速部材 3701 に接触した遊技球によって反時計回りに回転された後、当該遊技球と減速部材 3701 との接触が解消された場合には、減速部材 3701 は、錘 3703 による復元力によって軸 3702 の周りを時計回りに、つまり、初期位置に向かう方向に回転される。

10

【0567】

また、減速部材 3701 に接触した遊技球は、錘 3703 による復元力に逆らって減速部材 3701 を右方向に押すので、その分、当該遊技球の運動エネルギーが消費される。これにより、球通路部 3613 を通過する遊技球は、その流下速度が、減速部材 3701 との接触によって減速される。

【0568】

減速部材 3701 は、初期位置において、当該減速部材 3701 を上側から見た場合（すなわち、右大入賞装置 3434 の進入口を臨む向きで見た場合）に、少なくともその一部が当該進入口における上流側の端側に重なるよう設けられる。例えば、図 32 (A) に示す例においては、初期位置の減速部材 3701 を右大入賞装置 3434 の進入口を臨む向きで見た場合に、その全てが当該進入口における上流側の端側に重なるよう減速部材 3701 が設けられている。

20

【0569】

よって、球通路部 3613 を通過する遊技球が初期位置の減速部材 3701 に接触した場合に、右大入賞装置 3434 の進入規制機構 3454 が進入禁止姿勢である場合には、図 32 (B) に示すように、減速部材 3701 に接触した遊技球（例えば、遊技球 PB）は、減速部材 3701 を軸 3702 の周りに反時計回りに回転させつつ、進入規制機構 3454 の可動片の上を右方向に流下する（移動する）。

30

【0570】

減速部材 3701 を反時計回りに回転させながら進入規制機構 3454 の可動片の上を流下する遊技球が、減速部材 3701 との接触が解消される位置まで流下すると、当該遊技球は、進入規制機構 3454 の可動片の上を減速部材 3701 から離れてさらに右方向に流下する一方で、減速部材 3701 は、錘 3703 による復元力によって軸 3702 の周りを時計回りに回転する。

【0571】

一方、初期位置の減速部材 3701 に球通路部 3613 を通過する遊技球が接触した場合に、右大入賞装置 3434 の進入規制機構 3454 が進入許容姿勢であれば、図 39 (C) に示すように、減速部材 3701 に接触した遊技球（例えば、遊技球 PD）は、減速部材 3701 を軸 3702 の周りに反時計回りに回転させながら右方向に流下し、進入規制機構 3454 が進入許容姿勢であることで開口されている右大入賞装置 3434 の進入口にその上流側の端側から進入する（落下する）。

40

【0572】

本実施形態のパチンコ機 100 においては、図 39 (C) に示すように、減速部材 3701 は、球通路部 3613 を通過する遊技球が当該球通路部 3613 における右大入賞装置 3434 の進入口より上流側の端部 3613B を越えて当該進入口に進入する状況において、減速部材 3701 が当該遊技球に接触するよう設けられている。これにより、遊技球が右大入賞装置 3434 の進入口に進入する場合における、当該遊技球の進入位置を、当該遊技球が接触する減速部材によって、当該進入口における上流側の端側に規制するこ

50

とができる。

【0573】

図32に示すように、球通路部3613における後側（奥側）の壁面には、進入規制機構3454の可動片の左右方向の範囲内であって減速部材3701より下流側に、内側（前方側）に向かって突出する複数（図32に示す例では2つ）の突出部3621が形成されている。

【0574】

また、球通路部3613における前側の壁面には、進入規制機構3454の可動片の左右方向の範囲内であって減速部材3701より下流側に、内側（後方側）に向かって突出する複数の突出部（図示せず）が形成されている。なお、以下では、球通路部3613における前側の壁面に形成された突出部を、便宜上、「突出部3622」と称して説明する。

10

【0575】

これら突出部3621、3622は、第3実施形態のパチンコ機100に設けられた突出部1537、1538（図20（C）参照）と同様、上面視において、隣接する突出部3621の間に突出部3622が配置され、隣接する突出部3622の間に突出部3621が配置される。

【0576】

これにより、球通路部3613を通過する遊技球は、減速部材3701との接触が解消された（減速部材3701から離れた）後、進入規制機構3454の可動片上を、突出部3621、3622との衝突によって前後方向に蛇行しながら下流側へと（図32における左から右側へと）進行する。これにより、進入規制機構3454の可動片上を通過する遊技球の左から右側への移動速度（具体的に、当該遊技球の流下速度における左右方向の成分）が減速され、それによって、遊技球が当該可動片上に留まる時間（滞在時間）を長くすることができる。

20

【0577】

右始動入賞装置3432は、右始動入賞装置2432と同様の、第2特別図柄に係る始動入賞装置として機能する入賞装置であり、球通路部3615に進入した遊技球が進入可能な入賞装置として構成される。

【0578】

右始動入賞装置3432は、進入許容姿勢と進入禁止姿勢との間の移行によって、その内部への遊技球の進入確率を変化させる進入規制機構3452と、進入規制機構3452を駆動する、右進入規制ソレノイド2462（図16参照）と同様のソレノイドである進入規制ソレノイド（図示せず）とを備えている。なお、以下、進入規制機構3452を駆動する進入規制ソレノイドを、便宜上、「進入規制ソレノイド3462」と称して説明する。

30

【0579】

進入規制機構3452は、進入規制ソレノイド3462によって駆動される可動片を備えている。進入規制機構3452が進入許容姿勢である場合には、当該可動片が前方に突出する配置をとり、進入規制機構3452が進入禁止姿勢である場合には、当該可動片が後方に没入する配置をとる。

40

【0580】

進入規制機構3452の可動片は、当該進入規制機構3452が進入許容姿勢である場合（すなわち、当該可動片が前方に突出する配置とされた場合）に球通路部3615の下面（遊技球を下側から支持する面）の一部となる左下がりの下降傾斜面として機能する。なお、進入規制機構3452の可動片による下降傾斜面の傾斜角度は、球通路部3615の傾斜角度に応じた角度とされる。よって、進入規制機構3452が進入許容姿勢である場合、球通路部3615に進入した遊技球は、進入規制機構3452の可動片によって下側を支持されつつ下流側（左方側）へと案内される。

【0581】

50

右始動入賞装置 3 4 3 2 は、当該右始動入賞装置 3 4 3 2 の入賞口となる進入口 3 4 3 2 A と、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片により下流側に案内された遊技球を進入口 3 4 3 2 A に誘導する誘導部 3 4 3 2 B とを備えている。

【0582】

進入口 3 4 3 2 A は、球通路部 3 6 1 5 における奥側の面に形成された開口である。進入口 3 4 3 2 A は、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片の下流端側に対する上側の、当該可動片によって下側を支持されつつ案内された遊技球が進入可能な位置に形成されている。

【0583】

誘導部 3 4 3 2 B は、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片の下流端に対する左方側に、遊技盤 4 0 0 の前面の側から突設された壁部と、当該壁部の前端側に連設されて右方側に延びる誘導片とから構成される。誘導部 3 4 3 2 B の誘導片は、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片側の端辺が、上面視において、当該可動片によって下側を支持されつつ案内された遊技球を奥側の進入口 3 4 3 2 A へ誘導する曲線状に構成される。

【0584】

これにより、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片によって下側を支持されつつ案内された遊技球は、当該可動片の下端側において誘導部 3 4 3 2 B によって進入口 3 4 3 2 A へと誘導され、当該進入口 3 4 3 2 A から右始動入賞装置 3 4 3 2 の内部に進入する。進入口 3 4 3 2 A に進入した遊技球は、当該進入口 3 4 3 2 A に連設される通路部（図示せず）によって下流側に案内され、始動入賞スイッチにより検出される。

【0585】

右始動入賞装置 3 4 3 2 に進入した遊技球を検出するための始動入賞スイッチは、右始動入賞スイッチ 2 4 4 2（図 1 6 参照）と同様のスイッチである。以下、右始動入賞装置 3 4 3 2 に進入した遊技球を検出するための始動入賞スイッチを、便宜上、「右始動入賞スイッチ 3 4 4 2」と称して説明する。なお、右始動入賞装置 3 4 3 2 に進入した遊技球は、右始動入賞スイッチ 3 4 4 2 により検出された後、基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。

【0586】

進入規制機構 3 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合、当該進入規制機構 3 4 5 2 の可動片による下降傾斜面が担っていた球通路部 3 6 1 5 における下面の部分は、当該可動片が後方に没入したことで存在しなくなる（利用できなくなる）。これにより、進入規制機構 3 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合、球通路部 3 6 1 5 に進入した遊技球は、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片に対する上流側の端部 3 6 1 5 A に達した場合に当該端部 3 6 1 5 A から落下する。

【0587】

進入規制機構 3 4 5 2 は、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 へ進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 で検出されることに基づく普通図柄抽選で当選した場合に、進入規制ソレノイド 3 4 6 2 による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。なお、普通図柄抽選で当選したことに基づき進入規制機構 3 4 5 2 が進入許容姿勢に移行した場合に、進入規制機構 3 4 5 2 における 1 回の進入許容姿勢に対して許容される規定数（例えば、10 個）の遊技球が右始動入賞スイッチ 3 4 4 2 によって検出された場合には、右進入規制機構 3 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における右始動入賞装置 3 4 3 2 の動作が終了する。

【0588】

一般入賞装置 3 4 3 9 は、一般入賞装置 4 3 9 A、4 3 9 B と同様の、遊技球が入賞した場合に当否抽選を受けることなく 1 個または 2 個などの一定数の遊技球が賞球として払い出される入賞装置として構成される。一般入賞装置 3 4 3 9 は、上方を向いて開口された進入口（入賞口）を有するポケット状の形態に構成される。

【0589】

一般入賞装置 3 4 3 9 は、その進入口が、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片に対する下方

側であって、球通路部 3 6 1 5 の端部 3 6 1 5 A から落下した遊技球が概ね進入し得る位置に位置するよう配置される。よって、右始動入賞装置 3 4 3 2 の進入規制機構 3 4 5 2 が進入禁止姿勢である場合、球通路部 3 6 1 5 に進入して端部 3 6 1 5 A から落下した遊技球は概ね一般入賞装置 3 4 3 9 の進入口に進入する。

【0 5 9 0】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 は、端部 3 6 1 5 A から落下した遊技球が概ね一般入賞装置 3 4 3 9 の進入口に進入するよう構成されるので、右打ち遊技手法によって発射された遊技球は、概ね、右大入賞装置 3 4 3 4、右始動入賞装置 3 4 3 2、または一般入賞装置 3 4 3 9 のいずれかに進入する（入賞する）。よって、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、右打ち遊技手法による遊技中は遊技球が減らないよう構成される。

10

【0 5 9 1】

一般入賞装置 3 4 3 9 の進入口から当該一般入賞装置 3 4 3 9 の内部に進入した遊技球は、当該進入口に連設される通路部（図示せず）によって下流側に案内され、一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B と同様の一般入賞スイッチにより検出される。一般入賞装置 3 4 3 9 に進入した遊技球は、当該一般入賞スイッチにより検出されたことで入賞となる。以下、一般入賞装置 3 4 3 9 に進入した遊技球を検出するための始動入賞スイッチを、便宜上、「一般入賞装置スイッチ 3 4 4 9」と称して説明する。なお、一般入賞装置 3 4 3 9 に進入した遊技球は、一般入賞装置スイッチ 3 4 4 9 により検出された後、基体 4 0 1 の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）へと案内される。

20

【0 5 9 2】

図 3 2 に示すように、球通路部 3 6 1 5 における後側（奥側）の壁面には、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片の左右方向の範囲内であって進入口 3 4 3 2 A より上流側に、内側（前方側）に向かって突出する複数（図 3 2 に示す例では 2 つ）の突出部 3 6 4 1 が形成されている。

【0 5 9 3】

また、球通路部 3 6 1 5 における前側の壁面には、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片の左右方向の範囲内であって進入口 3 4 3 2 A より上流側に、内側（後方側）に向かって突出する複数の突出部（図示せず）が形成されている。なお、以下では、球通路部 3 6 1 5 における前側の壁面に形成された突出部を、便宜上、「突出部 3 6 4 2」と称して説明する。

30

【0 5 9 4】

これら突出部 3 6 4 1、3 6 4 2 は、上述した突出部 3 6 2 1、3 6 2 2 と同様、上面視において、隣接する突出部 3 6 4 1 の間に突出部 3 6 4 2 が配置され、隣接する突出部 3 6 4 2 の間に突出部 3 6 4 1 が配置される。

【0 5 9 5】

これにより、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片上を通過する遊技球は、突出部 3 6 4 1、3 6 4 2 との衝突によって前後方向に蛇行しながら下流側へと（図 3 2 における右から左側へと）進行する。これにより、進入規制機構 3 4 5 2 の可動片上を通過する遊技球の右から左側への移動速度（具体的に、当該遊技球の流下速度における左右方向の成分）が減速され、それによって、遊技球が当該可動片上に留まる時間（滞在時間）を長くすることができる。

40

【0 5 9 6】

次に、中央構造体 4 2 0 に対する右側部分が上述のように構成された本実施形態のパチンコ機 1 0 0 において右打ち遊技手法による遊技を行った場合の遊技球の流下経路について説明する。

【0 5 9 7】

図 3 2 に示すように、右打ち遊技手法により発射された遊技球が、球通路部 3 6 1 1 に進入すると、当該遊技球は、球通路部 3 6 1 1 によって左方向（左下方向）に案内された後、球通路部 3 6 1 2 を下方向に流下し、球通路部 3 6 1 3 に進入する。

50

【0598】

球通路部3613に進入した遊技球は、球通路部3613によって右方向（右下方向）に案内される。球通路部3613に進入した遊技球は、右大入賞装置3434の進入口における上流側の端側において、上側から軸3702周りに回動可能に吊り下げられた減速部材3701に接触し、それによって、遊技球の流下速度が減速される。

【0599】

球通路部3613において減速部材3701に接触した遊技球は、当該減速部材3701を軸3702周りに反時計回りに回動させつつ右方向に進行する（流下する）。このとき、右大入賞装置3434の進入規制機構3454が進入許容姿勢であれば、減速部材3701に接触しながら流下する遊技球は、進入規制機構3454が進入許容姿勢とされたことで開口された右大入賞装置3434の進入口にその上流側の端側から進入する（落下する）。

10

【0600】

一方、進入規制機構3454が進入禁止姿勢である場合、減速部材3701に接触しながら右方向に進行する遊技球は、球通路部3613の下面として機能する進入規制機構3454の可動片の上を右方向に流下する。進入規制機構3454の可動片の上を右方向に流下する遊技球は、減速部材3701より下流側に形成された突出部3621、3622に接触することで前後方向に蛇行しながら右方向に流下する。

【0601】

球通路部3613を通過した遊技球は、球通路部3614を下方向に流下した後、球通路部3615に進入して、球通路部3615によって左方向（左下方向）に案内される。このとき、右始動入賞装置3432の進入規制機構3452が進入禁止姿勢であれば、当該遊技球は、端部3615Aに達した場合に当該端部3615Aから落下する。端部3615Aから落下した遊技球は、概ね一般入賞装置3439の進入口に進入する。

20

【0602】

一方、進入規制機構3452が進入許容姿勢である場合、球通路部3615に進入した遊技球は、球通路部3615の下面として機能する進入規制機構3452の可動片の上を左方向に流下する。進入規制機構3452の可動片の上を流下する遊技球は、突出部3641、3642に接触することで前後方向に蛇行しながら左方向に流下し、誘導部3432Bによって右始動入賞装置3432の進入口3432Aへと誘導され、当該進入口3432Aに進入する。

30

【0603】

次に、以上説明した本実施形態のパチンコ機100の作用及び効果を説明する。

【0604】

本実施形態のパチンコ機100においては、球通路部3613には、接触した遊技球の流下速度（左から右側への移動速度）を減速させることができる減速部材3701が設けられるとともに、当該減速部材3701に対する下流側に、進入規制機構3454の可動片の上を左から右側へ流下する（移動する）遊技球を前後方向に蛇行させる突出部3621、3622が設けられる。

【0605】

40

これにより、球通路部3613を左から右側へと流下する遊技球の左から右側への移動速度を、減速部材3701によって減速した後、突出部3621、3622による前後方向の蛇行によってさらに減速させることができる。よって、減速部材3701または突出部3621、3622のいずれか一方が設けられている場合に比べて、進入規制機構3454の可動片の上を流下する遊技球の左から右側への移動速度を好適に減速することができるので、当該可動片上を流下する遊技球の滞在時間を好適に増やすことができる。

【0606】

したがって、右大入賞装置3434の進入口の、進入規制機構3454の可動片によって構成される下降傾斜面における遊技球の通過方向（図32に示す例においては、左から右側）の開口幅が大きくなることを抑制して右大入賞装置3434を小型に構成可能とし

50

つつ、当該下降傾斜面を流下する遊技球が、進入規制機構 3 4 5 4 が次に進入許容姿勢に移行したタイミングで右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口に進入できる可能性を高めることができる。

【0607】

ここで、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 が、小当りを発生可能に構成される場合、小当り特典として右大入賞装置 3 4 3 4 が短時間（例えば、2 秒）開放された（すなわち、進入規制機構 3 4 5 4 が進入許容姿勢とされた）場合においても、進入規制機構 3 4 5 4 の可動片上を流下する遊技球の滞在時間が増えたことで 1 回の小当りに対する払出し特典としての獲得球数を好適に獲得することが可能となる。

【0608】

このように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 によれば、進入規制機構 3 4 5 4 の姿勢（可動片の配置変化）によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な右大入賞装置 3 4 3 4 に遊技球を好適に進入させることが可能となる。

【0609】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、減速部材 3 7 0 1 が、初期位置において、当該減速部材 3 7 0 1 を上側から見た場合（すなわち、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口を臨む向きで見た場合）に、少なくともその一部が当該進入口における上流側の端側に重なるよう設けられており、減速部材 3 7 0 1 に接触した遊技球を右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口にその上流側の端側から進入させる（誘導する）ように構成されるので、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口における遊技球の進入位置を上流側の端側に規制することができる。よって、減速部材 3 7 0 1 に接触した遊技球が当該進入口に進入した場合に、進入した遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出されるまでの期間を略一定にできる。

【0610】

ここで、図 3 2 に示すように、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口から当該右大入賞装置 3 4 3 4 の内部に進入した遊技球は、当該下降傾斜面によって右下方向に案内（誘導）された後、大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出可能な位置まで誘導される構成であるので、減速部材 3 7 0 1 に接触した遊技球が右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口にその上流側の端側から進入した場合に、進入した遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 によって検出されるまでに所定のタイムラグを創出することができる。

【0611】

よって、進入規制機構 3 4 5 4 が進入許容姿勢である場合に、予め規定された所定の個数（例えば、8 個）の遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 によって検出されると、進入規制機構 3 4 5 4 が進入禁止姿勢に移行する（切り替わる）構成において、1 回の進入許容姿勢の間に前記所定の個数を超える遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出される状況（所謂、「オーバー入賞」）を発生し易くできるので、その分、遊技価値（賞球）を獲得し易くできる。

【0612】

また、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、球通路部 3 6 1 3 に設けられた減速部材 3 7 0 1 の軸 3 7 0 2 の取り付け位置に対する上側を球通路部 3 6 1 1 が通る構成であるので、遊技球（例えば、図 3 2 に示す遊技球 P A, P C）が球通路部 3 6 1 1 を流下する（通過する）際に生じる振動を軸 3 7 0 2 に対して与えることができる。これにより、軸 3 7 0 2 を中心に回転する減速部材 3 7 0 1 を当該振動によって動かすことが可能となるので、球通路部 3 6 1 3 を流下する遊技球の球詰まりを当該振動によって抑制できるとともに、減速部材 3 7 0 1 の動きの不具合によって球詰まりが生じた場合であっても、その球詰まりを解消させることが可能となる。

【0613】

特に、本実施形態のパチンコ機 1 0 0 においては、球通路部 3 6 1 3 における上側に上方側に凹む凹部 3 6 1 3 A が設けられているので、球通路部 3 6 1 1 から軸 3 7 0 2 までの距離を短くすることができる。よって、遊技球が球通路部 3 6 1 1 を通過する際に生じる振動を軸 3 7 0 2 に対して与え易くでき、それによって、球通路部 3 6 1 1 における球

10

20

30

40

50

詰まりの発生の抑制や発生した球詰まりの解消を好適に実現できる。

【0614】

なお、本発明は、上記実施形態に限られることはなく、例えば、以下に記載するように変形して実施しても良い。この場合に、以下に記載する各構成を上記実施形態に対して適用しても良く、以下に記載する複数の構成を組み合わせることで上記実施形態に対して適用しても良い。

(1) 計数期間

上記実施形態においては、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された後に計数無効期間を設けることで、当該計数無効期間に一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球を一般入賞数として計数しない構成とした。この場合、連続投入の検出に利用した遊技球は、一般入賞数カウンタにより一般入賞数として計数されているが、連続投入が検出された場合に、一般入賞数カウンタから、かかる検出に利用した遊技球の数だけ値を差し引く構成としてもよい。

【0615】

上記実施形態においては、S1401の判定基準となる「計数期間」となり得る期間についていくつか例示したが、本実施形態のパチンコ機100のように、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が、中央構造体420に対して右下側に配置されている場合、上記例示に代えて、または、上記例示に加えて、通常遊技状態が開始されたことを計数開始条件とし、通常遊技状態が終了するまでの期間を前記「計数期間」としてもよい。

【0616】

一般入賞装置439A、439Bのうち、中始動入賞装置431A、431Bに対して左側に配置された一般入賞装置439Aには、左打ち遊技手法によってのみ遊技球が進入（入賞）可能であるのに対し、中始動入賞装置431A、431Bに対して右側に配置された一般入賞装置439Bには、左打ち遊技手法または右打ち遊技手法のいずれによっても遊技球が進入（入賞）可能である。ここで、本実施形態のパチンコ機100は、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が中央構造体420に対して右下側に配置されているので、特別遊技状態において、遊技者は右打ち遊技手法によって遊技を行う。そのため、特別遊技状態中に遊技球が一般入賞装置439Bに進入したことで、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルが、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘411の状態を適切に反映しない値となる可能性がある。

【0617】

これに対し、通常遊技状態が開始されたことを計数開始条件とし、通常遊技状態が終了するまでの期間を前記「計数期間」とすることで、特別遊技状態中に一般入賞装置439Bに進入した遊技球を計数対象から好適に除外することが可能となる。よって、一般入賞数カウンタによって計数される一般入賞数、および、そのように計数された一般入賞数に基づき算出された釘状態レベルを、一般入賞装置439A、439Bの入賞口の入口やその近傍に設けられた釘411の状態を適切に反映した値として精度良く取得することが可能となる。

【0618】

なお、通常遊技状態の開始は、例えば、外部端子板580からの信号の出力状態に基づいて判定できる。具体的に、例えば、特別遊技状態中であることを示す信号が外部端子板580から出力されなくなった場合に、通常遊技状態が開始されたと判定できる。

【0619】

あるいは、本実施形態のパチンコ機100のように、下大入賞装置433及び上大入賞装置434が、中央構造体420に対して右下側に配置されている場合には、特別遊技状態中に左打ち遊技手法が行われている可能性は低い。よって、発射ハンドル252の回転操作量に基づいて、左打ち遊技手法が行われているか否かを判定し、左打ち遊技手法が行われている場合を通常遊技状態であるとしてもよい。

【0620】

上記実施形態においては、前ブロック102が開放状態である期間を「計数無効期間」の一例として例示したが、前ブロック102が閉鎖状態である期間を「計数無効期間」としてもよい。また、前ブロック102が閉鎖状態であり、かつ、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された場合における、以降の所定期間を「計数無効期間」としてもよい。前ブロック102が閉鎖状態であり、かつ、一般入賞装置439A、439Bへの遊技球の連続投入が検出された場合における、以降の所定期間を「計数無効期間」とすることで、例えば、遊技領域の一部に遊技球が滞留した球詰まり状態が発生し、その球詰まり状態によって遊技領域の一部における遊技球の流下が不能となることで一般入賞装置439A、439Bに連続して遊技球が進入してしまう状況が発生した場合に、これら遊技球の少なくとも一部の進入について一般入賞数カウンタが更新されないようにすることができる。これにより、球詰まり状態で遊技者が遊技球を発射し続け、一般入賞装置439A、439Bへ不正に遊技球を連続して進入させた場合に対して、一般入賞数カウンタの更新としては、それらの遊技球の一部を除いた遊技球の進入数に対応させることができる。よって、パチンコ機100の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。また、不正に磁石を利用して一般入賞装置439A、439Bに連続して遊技球を進入させる不正行為が行われた場合にも、それら遊技球の少なくとも一部の進入について一般入賞数カウンタが更新されないようにすることができ、パチンコ機100の性能をより適切に評価することができる。

10

【0621】

(2) S1502において算出する値

20

上記実施形態においては、S1502において、一般入賞数カウンタの値を発射球数カウンタの値で除した値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）を算出する構成としたが、除数（割る方）とする値は、発射装置330から遊技領域内に発射された遊技球の数が増加に応じて増加する値であれば、必ずしも、発射球数（すなわち、発射球数カウンタにより計数される値）である必要はない。

【0622】

例えば、計数期間中や電源部901から電力が供給されている全期間中など、所定の期間中における、第1特別図柄および／または第2特別図柄の変動表示回数や、普通図柄の表示回数や、特別遊技状態の発生回数などを、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用してもよい。あるいは、発射装置330から発射された遊技球数を計数し、当該計数された遊技球数、または、当該遊技球数から、発射装置330から発射されたが遊技領域に到達できない遊技球数として予め定められている値を差し引いた値を、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用してもよい。

30

【0623】

(3) S1503において算出する釘状態レベル

上記実施形態においては、釘状態レベルを3段階に区分する場合を例示したが、必ずしも、釘状態レベルの区分が3段階である必要はない。例えば、釘状態レベルは、少なくとも、釘411の状態が適切であることを示す区分と、釘411が適切な状態から外れている可能性があることを示す区分との2段階に区分する構成としてもよい。また、釘状態レベルを4段階以上に区分する構成としてもよい。

40

【0624】

上記実施形態においては、釘411が適切な状態から外れている可能性があることを示す区分を2区分に細分化する一方で、釘411の状態が適切であることを示す区分は細分化されることなく1区分とする場合を例示したが、釘411の状態が適切であることを示す区分を2区分以上に細分化する構成としてもよい。

【0625】

上記実施形態においては、釘411の状態が適切であることを示す釘状態レベルを最小値である「1」とし、釘411が適切な状態から外れている可能性が高い程、釘状態レベルが大きくなる構成としたが、釘411の状態が適切であることを示す釘状態レベルを最大値とし、釘411が適切な状態から外れている可能性が高い程、釘状態レベルが小さく

50

なる構成としてもよい。

【0626】

上記実施形態においては、S1502において算出された値（すなわち、一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）から、釘状態レベルを算出する構成としたが、一般入賞数カウンタの値から釘状態レベルを算出する構成としてもよい。つまり、発射球数カウンタの値を用いることなく、釘状態レベルを算出する構成としてもよい。

【0627】

（４）上記実施形態においては、前ブロック102が開放状態であることを条件として、S1502およびS1503の処理を行う構成としたが、S1502の処理、または、S1502およびS1503の処理を、前ブロック102の状態に関わらずに行う構成としてよい。

10

【0628】

（５）S1504における釘状態レベルの出力先

上記実施形態においては、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置474に表示出力する構成としたが、必ずしも、釘状態レベルの出力先が釘状態レベル表示装置474のような表示装置である必要はない。例えば、釘状態レベルの出力先を管理装置（例えば、所謂「ホールコンピュータ」と呼ばれる管理装置）や携帯可能な端末装置などとし、S1504において、釘状態レベルを示すデータを管理装置や端末装置に送信する構成としてもよい。あるいは、釘状態レベルの出力先をプリンタなどの印刷装置とし、S1504において、釘状態レベルを示す印刷データを印刷装置に出力し、当該印刷装置に釘状態レベルを印刷させる構成としてもよい。あるいは、釘状態レベルの出力先をスピーカなどの音声出力装置とし、S1504において、釘状態レベルを示す音声データを音声出力装置に出力し、当該音声出力装置から釘状態レベルを示す音声を出力させる構成としてもよい。

20

【0629】

上記実施形態においては、釘状態レベルの出力先として、7セグメント表示器により構成される釘状態レベル表示装置474を例示したが、釘状態レベル表示装置474が必ずしも7セグメント表示器により構成される必要はない。例えば、釘状態レベル表示装置474が、LCDのような、種々の画像を表示可能な表示装置から構成されてもよい。

【0630】

上記実施形態においては、釘状態レベルの表示を専用で行う表示装置（すなわち、釘状態レベル表示装置474）を釘状態レベルの出力先として設ける構成としたが、釘状態レベルの出力先は、必ずしも専用の表示装置である必要はなく、他の用途に用いられる表示装置が釘状態レベルの表示装置としても機能するよう構成してもよい。例えば、装飾図柄表示装置479に釘状態レベルを表示する構成としてもよい。

30

【0631】

ここで、釘状態レベルを装飾図柄表示装置479に表示する場合、釘状態レベルの表示箇所は、装飾図柄表示装置479の角部側であることが好ましい。釘状態レベルを装飾図柄表示装置479の角部側に表示することで、表示された釘状態レベルを目立ち難くすることができる。よって、装飾図柄表示装置479に表示された釘状態レベルを遊技者に認識させ難くすることができるので、遊技とは無関係の情報（すなわち、釘状態レベル）が表示されたことで、遊技に対する不信感を遊技者に抱かせることを好適に抑制できる。

40

【0632】

また、釘状態レベルを装飾図柄表示装置479に表示する場合、第1特別図柄の変動表示の実行中に釘状態レベルを表示する構成としてもよい。これにより、釘状態レベルを確認する者（例えば、遊技機の検査機関の構成員などの外部者）は、遊技者による遊技中において（すなわち、前ブロック102を開放することなく）、釘状態レベルを確認することができる。釘状態レベルを、前ブロック102が開放状態である場合に釘状態レベル表示装置474に表示することに代えて、第1特別図柄の変動表示の実行中などの所定の時期に装飾図柄表示装置479に表示する構成としてもよい。

【0633】

50

上記実施形態においては、釘状態レベル表示装置474を、前ブロック102が中間ブロック103に対して開放された状態において視認可能となる位置に設ける構成としたが、釘状態レベル表示装置474の設置位置は、必ずしも上記例示した場所である必要はない。例えば、遊技中の遊技者に視認できない位置（例えば、パチンコ機100の裏側）に釘状態レベル表示装置474を設ける構成としてもよい。すなわち、釘状態レベル表示装置474は、中間ブロック103の裏面側から視認可能な位置であって、主制御基板920、払出制御基板930又は副制御基板940のいずれかに設けてもよい。

【0634】

（6）S1504において表示される釘状態レベルの表示内容

上記実施形態においては、S1503において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置474に表示する構成としたが、釘状態レベルを示す情報であれば、必ずしも、釘状態レベルを示す表示内容（出力内容）が数値である必要はない。例えば、釘状態レベル表示装置474が、例えば、LCDから構成される場合、S1503により算出された釘状態レベルを、数字として表示しても、各数値に対応する記号や文字や図形などで表示しても、各数値に応じた、丸や四角などの図形の個数や、各数値を示すバーコード（例えば、二次元バーコード）などの形態で表示してもよい。

【0635】

上記実施形態においては、S1503において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置474に表示する構成としたが、S1502において算出された値を7セグメント表示器やLCDなどの表示装置に表示する構成としてもよい。つまり、S1503の処理を省略する構成としてもよい。

【0636】

上記実施形態においては、S1503において算出された釘状態レベルの数値を釘状態レベル表示装置474に表示する構成としたが、S1503において算出された数値、または、S1502において算出された値を、所定の演算に基づき暗号化した情報を7セグメント表示器やLCDなどの表示装置に表示する構成としてもよい。暗号化された情報を表示することにより、遊技とは無関係の情報（すなわち、釘状態レベルなど）が表示されていると遊技者に認識させ難くすることができる。これにより、遊技者に遊技に対する不信感を抱かせることを好適に抑制できる。

【0637】

上記所定の演算は、固定的な演算式によって行われる構成としてもよいし、定期的（例えば、1時間毎）、または、所定のタイミング（例えば、特別図柄に係る当選乱数カウンタが所定値となったタイミング）で所定のパターンに基づいて変更される演算式によって行われる構成としてもよい。なお、当該演算式は、固定的なものであるか、可変的なものであるかにかかわらず、暗号化された情報を確認する者（例えば、遊技機の検査機関の構成員などの外部者）がデコード可能に知らされていることが好ましい。

【0638】

（7）釘状態レベルの出力時期

上記実施形態においては、前ブロック102が開放状態である場合に釘状態レベルを釘状態レベル表示装置474に表示出力する構成としたが、釘状態レベルの表示時期としては、必ずしも、前ブロック102が開放状態である場合である必要はない。例えば、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置474に常時表示させる構成としてもよい。また、前ブロック102が開放され、かつ、所定の操作が入力された場合に、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置474に表示させる構成としてもよい。あるいは、端末装置や管理装置などから送信された出力要求をパチンコ機100が受信した場合に、釘状態レベルを釘状態レベル表示装置474に表示させる、または、出力要求の送信元の端末装置や管理装置などに釘状態レベルを示すデータを出力する構成としてもよい。

【0639】

（8）上記実施形態においては、計数の対象とする入賞装置を、進入したことで賞球が付与されるが、大当たり抽選とは無関係であるとともに、進入確率を変化可能な可動片も設

けられていない一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに限る構成としたが、始動入賞装置 4 3 1 A, 4 3 1 B, 4 3 2のように進入したことで大当りの抽選が行われる入賞装置や、進入確率を変化可能な可動片が入口部分に設けられた右始動入賞装置 4 3 2などを計数の対象とし、各入賞装置について釘状態レベルを算出する構成としてもよい。

【0640】

また、上記実施形態においては、複数の一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに進入した遊技球を各々検出する複数の一般入賞スイッチ 4 4 9 A, 4 4 9 Bを別々に設ける構成について説明したが、複数の一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに進入した遊技球の通路を下流側にて合流する構成とし、共通の入賞スイッチによって一般入賞数を計数してもよい。また、一般入賞数の計数に用いる入賞スイッチは、賞球の払い出しに用いられるスイッチであってよいし、賞球の払い出しに用いられるスイッチとは別に設けてもよい。

10

【0641】

また、上記実施形態においては、複数の一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに進入した遊技球を各々検出する複数の一般入賞スイッチ 4 4 9 A, 4 4 9 Bに対して、一般入賞数をまとめて計数する構成としたが、一般入賞数カウンタを、複数の一般入賞スイッチ 4 4 9 A, 4 4 9 Bに対応して別々に設け、一般入賞数や、釘状態レベルとして、複数の一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに対して別々に表示してもよい。この場合に、入賞数カウンタによって入賞数を計数するための入賞スイッチは、特定の遊技手法（例えば、左打ち遊技手法）が行われた場合に、当該遊技手法によってのみ遊技球が進入可能となる入賞装置（又は入賞口、例えば、一般入賞装置 4 3 9 A）と、別の遊技手法（例えば、右打ち遊技手法）によって遊技球が進入可能となる入賞装置（又は入賞口、例えば、一般入賞装置 4 3 9 B）とに対して別々に設けることが好ましく、これにより、各入賞装置の入賞口の入口やその近傍に設けられた釘 4 1 1等の遊技球の流下に影響する部材の配置状態を適切に反映した値として一般入賞数及び釘状態レベルを精度良く取得することが可能となる。

20

【0642】

また、上記実施形態においては、1の計数期間に対して一般入賞数を計数して釘状態レベルを表示する構成について説明したが、複数の計数期間に対して別々に一般入賞数を計数する構成としてもよい。例えば、一般入賞数カウンタを、複数の遊技状態（例えば、通常遊技状態と、特別遊技状態）に対応して別々に設け、一般入賞数や、釘状態レベルとして、各遊技状態に対応して別々に表示してもよい。

30

【0643】

(9) 上記実施形態においては、一般入賞数および発射球数の計数をパチンコ機 1 0 0（より詳細には、主制御基板 9 2 0）にて行う構成としたが、計数期間中に一般入賞装置 4 3 9 A, 4 3 9 Bに進入した遊技球数、および、計数期間中における発射球数を管理装置が取得可能な構成とし、当該管理装置において釘状態レベルを算出する構成としてもよい。

【0644】

(10) 上記実施形態においては、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタ等の釘状態レベルに関する情報は、電源部 9 0 1からバックアップ電圧が供給され、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な保存情報を記憶する主制御基板 9 2 0のRAMに記憶され、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでRAMの保存情報を消去した場合に、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタの記憶内容が消去される場合について説明したが、保存情報とは、記憶内容が消去される方法が異なるものとしてもよい。例えば、所定のスイッチ（図示せず）を操作することでRAMの保存情報を消去しても、発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタの値は消去されず、保存情報を消去する場合とは別の特定の操作が行われた場合に限って消去される構成としてもよい。例えば、所定のスイッチを一定時間以上長く押した場合、所定の通信機器によって消去操作を実行した場合、所定の鍵による消去操作を実行した場合（例えば、主制御基板 9 2 0に鍵操作により回動可能なスイッチを設けた場合）、所定の消去可能操作を実行した場合（例えば、前ブロック 1 0 2の発射ハンドル 2 5 2の回転操作量を最大にした状態で、所定のスイッチ（図示せず）に

40

50

よる保存情報の消去操作を実行した場合）等が例示される。また、停電前の遊技の状態に復帰させるために必要な保存情報とは別の記憶媒体（例えば、フラッシュメモリやＩＣチップ）に記憶される構成としてもよく、当該保存情報より長時間にわたって情報を記憶可能な記憶媒体をパチンコ機１００（例えば、主制御基板９２０）に設けて、当該記憶媒体に発射球数カウンタ及び一般入賞数カウンタ等の釘状態レベルに関する情報を記憶することが好ましい。

【０６４５】

（１１）第２実施形態に係るパチンコ機１００の変形例

上記第２実施形態においては、遊技場の管理者等の設定変更者がパチンコ機１００に設けられたスイッチ（背面設定スイッチ９０５、初期化スイッチ９０７）を操作することで出球率の設定変更（すなわち、遊技態様の設定変更）を行う構成とした。これに代えて、パチンコ機１００と通信可能な外部装置（例えば、所謂「ホールコンピュータ」と呼ばれる管理装置）や携帯端末装置（携帯可能な端末装置）が、遊技態様を次の遊技態様に変更する指示に対応する信号、または、設定する遊技態様を示す情報を通信によってパチンコ機１００に入力する構成としてもよい。

【０６４６】

上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０１において、Ｓ１５０３の処理にて算出された釘状態レベルについて設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としたが、これに代えて、判定処理Ｓ１６０１において、Ｓ１５０２の処理にて算出した値、すなわち、（一般入賞数カウンタの値／発射球数カウンタの値）について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としてもよい。また、判定処理Ｓ１６０１において、所定の期間（例えば、１時間）において計数された一般入賞数カウンタの値について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としてもよい。

【０６４７】

あるいは、第１特別図柄および／または第２特別図柄の変動表示回数や、普通図柄の表示回数や、特別遊技状態の発生回数などを、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用した場合に、一般入賞数カウンタの値を当該除数で序した値について、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０６４８】

また、発射装置３３０から発射された遊技球数を計数し、当該計数された遊技球数、または、当該遊技球数から、発射装置３３０から発射されたが遊技領域に到達できない遊技球数として予め定められている値を差し引いた値を、一般入賞数カウンタの値（被除数）に対する除数として採用した場合に、一般入賞数カウンタの値を当該除数で序した値について、判定処理Ｓ１６０１において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０６４９】

上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０１において、釘状態レベルが「２」以上である場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としたが、釘状態レベルが「１」である場合など、釘４１１が適切な状態である可能性が高いことを示す値である場合に設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としてもよい。

【０６５０】

上記第２実施形態においては、判定処理Ｓ１６０２において、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂへの遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成としたが、一般入賞装置２４３９Ａ，２４３９Ｂだけでなく、中始動入賞装置２４３１などの始動入賞装置を含む入賞装置への遊技球の進入について設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

【０６５１】

上記第２実施形態においては、一般入賞装置２４３９Ａまたは一般入賞装置２４３９Ｂのうち、予め定められた１の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置２４３９Ｂ）に遊技球

が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成を例示したが、予め定められた1の一般入賞装置に予め決められた所定の個数（例えば、5個）の遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成としてもよい。

【0652】

上記第2実施形態においては、一般入賞装置2439Aまたは一般入賞装置2439Bのうち、予め定められた1の一般入賞装置（例えば、一般入賞装置2439B）に遊技球が進入した場合に、設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成を例示したが、一般入賞装置2439Aまたは一般入賞装置2439Bのいずれに遊技球が進入した場合においても設定示唆情報の出力条件が成立すると判定する構成であってもよい。つまり、予め決められた複数の（2以上の）入賞装置のいずれかに遊技球が進入した場合に、判定処理S1601において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。また、予め決められた複数の（2以上の）入賞装置の両方に遊技球が進入した場合に、判定処理S1601において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。

10

【0653】

また、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で（例えば、一般入賞装置2439B、一般入賞装置2439Aの順で）遊技球が進入した場合に、判定処理S1601において設定示唆情報の出力条件が成立するか否かを判定する構成であってもよい。つまり、予め決められた入賞装置が複数設けられている場合に、これら複数の入賞装置への遊技球の進入だけでなく、当該進入の順序を設定示唆情報の出力条件の要件として含める構成としてもよい。これにより、遊技者は、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させた特典として設定示唆情報を得ることができる。よって、遊技者は、予め決められた複数の入賞装置に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させる遊技を楽しむことができる。

20

【0654】

上記第2実施形態においては、特別遊技状態中において、遊技者の意思によって実行するかしないかを選択することが可能な操作によって設定示唆情報の出力条件を成立させることが可能な場合について説明したが、これに限らず、他の操作によって設定示唆情報の出力条件を成立させる構成としてもよい。例えば、左打ち遊技手法によって遊技を行うことで遊技者にとって有利となる通常遊技状態において、左打ち遊技手法とは別の右打ち遊技手法を行った場合に設定示唆情報の出力条件が成立し易くしてもよく、この場合には、例えば、役連作動装置435などの右打ち遊技手法で発射された遊技球が高確率（略50%以上が好ましく、略70%以上が好適）で通過可能な領域とすることは遊技者が設定示唆情報の出力条件を容易に成立させることができて好ましく、また、他の機能が付加された領域であって通常遊技状態において使用されない領域を遊技球が通過することを設定示唆情報の出力条件とすることは部品点数を抑えつつ当該領域を高確率で遊技球が通過可能に設定し易くすることができて好ましい。また、通常遊技状態において球溢れスイッチ249から貯留部241に過剰に遊技球が貯留されていることを示す球溢れ信号を受信した場合に設定示唆情報の出力条件の成立とし、遊技球の貸し出し操作を行った遊技者が球抜き操作部材232（図1参照）を操作して球溢れスイッチ249から貯留部241に過剰に遊技球が貯留されるように積極的な操作をすることによって設定示唆情報を獲得する遊技性を付加してもよい。

30

40

【0655】

上記第2実施形態においては、設定示唆情報関連処理S2021において、判定処理S1601、S1602、S1603、S1605のうち、いずれか1の判定処理において設定示唆情報の出力条件が成立すると判定されると、設定示唆情報の出力が実行される構成としたが、複数の判定処理において設定示唆情報の出力条件の一部が個別に設定され、全ての条件が成立した場合に設定示唆情報の出力条件が成立したとして設定示唆情報の出力が実行される構成としてもよい。例えば、判定処理S1601、S1602、S1603、S1605の全てにおいて各々の設定示唆情報の出力条件が成立すると判定された場

50

合に、設定示唆情報の出力が実行される構成であってもよい。

【0656】

上記第2実施形態においては、特別図柄（第1特別図柄、第2特別）に係る単位遊技において行われる特別図柄および装飾図柄の変動表示時間（変動時間）が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能である構成としたが、装飾図柄表示装置479にて装飾図柄が変動表示される期間内に設定された所定の操作可能期間中に押圧操作装置261が操作された場合に現出する所定の示唆演出の演出時間が、現在設定されている遊技態様に対応して選択可能である構成としてもよい。なお、「示唆演出」とは、装飾図柄表示装置479において装飾図柄が確定表示された後の特別遊技状態への遷移しやすさの程度（または期待度）を示唆する演出である。

10

【0657】

上記第2実施形態においては、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、現在設定されている遊技態様（すなわち、その時点において主制御基板920のRAMに格納されている設定対応情報）に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する構成としたが、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選に当選した場合に、主制御基板920のRAMに格納されている設定対応情報を副制御基板940に出力し、副制御基板940において現在設定されている遊技態様に対し割り当てられている変動表示時間の変動パターンを選択する構成であってもよい。また、遊技態様に対応して変動表示時間を変化させるか否かを抽選する抽選を副制御基板940において行う構成であってもよい。

20

【0658】

（12）第3実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第3実施形態においては、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作により設定可能な9種類の設定として、各タイプにおいて確変終了率（1から確変継続率を減算した値）は同一の値とし、各タイプ内の3段階の確率の設定として高確率時の大当たり確率（確変遊技状態における大当たり確率）を設定毎に異ならせることで、設定毎の確変遊技終了確率を異ならせる構成を例示して説明した。これに代えて、9種類の各設定における高確率時の大当たり確率を同一の値とし、確変終了率を設定毎に異ならせることで、設定毎の確変遊技終了確率を異ならせる構成としてもよく、9種類の各設定における高確率時の大当たり確率を各々異ならせるとともに、9種類の各設定における確変終了率を各々異ならせることで、確変遊技終了確率を異ならせる構成としてもよい。

30

【0659】

また、上記第3実施形態においては、背面設定スイッチ905および初期化スイッチ907の操作により設定可能な9種類の設定について、設定毎に確変遊技終了確率が異なる構成としたが、必ずしも確変遊技終了確率が、すべての設定において異なるようにする必要はなく、同一の確変遊技終了確率となる設定を含むように構成してもよい。例えば、トップタイプ、ミドルタイプ、ボトムタイプの各タイプにそれぞれ属する各3段階の設定について、同じタイプ内では確変遊技終了確率が同じ値となるよう、各設定における高確率時の大当たり確率および確変終了率を設定する構成としてもよい。

【0660】

上記第3実施形態においては、確変遊技状態における初回の単位遊技から抽選リーチ発生単位遊技の1つ前の回の単位遊技に至るまで期間（すなわち、確変状態A、Bの単位遊技が実行される期間）は小当たり当選による獲得球数の増大が制限される構成としたが、確変遊技状態における初回の単位遊技から小当たり当選によって獲得球数が増大する構成としてもよい。

40

【0661】

確変遊技状態における初回の単位遊技から小当たり当選によって獲得球数が増大する構成の遊技機においては、小当たり当選によって遊技球が獲得可能な単位遊技の回数が多くなるほど、確変遊技状態における獲得球数（小当たり獲得球数）が多くなるため、確変遊技状態における大当たり確率（高確率）が低いほど（すなわち大当たり当選しにくいほど）、小当たり

50

獲得球数を多くすることができ、また、当選後に通常遊技状態へ遷移する確率が低い（すなわち確変継続率が高い）ほど、小当たり獲得球数を多くすることができる。

【0662】

このため、初当たり確率が大幅に低いが確変継続率が大幅に高いトップタイプが設定変更機能によって設定されている場合には、通常遊技状態において大当たり抽選に当選し難いものの、通常遊技状態から、一旦、特別遊技状態を経由して確変遊技状態に移行した場合、確変遊技状態における単位遊技において小当たり特典によって遊技球を獲得する機会を増大することもできるので、獲得球数を大きく増大させることが可能となる。

【0663】

一方、初当たり確率が大幅に高いが確変継続率が大幅に低いボトムタイプが設定変更機能によって設定されている場合には、通常遊技状態において大当たり抽選に当選しやすいものの、その後に通常遊技状態に戻り易い。確変遊技状態での小当たり特典によって遊技球を獲得しにくく、それにより、主に特別遊技状態による遊技球の獲得によって獲得球数が増やすことができる。

【0664】

例えば、ボトムタイプの遊技態様における大当たり確率として、低確率を $1/10$ とし、高確率を $1/5$ とする一方で、トップタイプの遊技態様における低確率を $1/100$ とし、高確率を $1/50$ とし、確変継続率は、タイプに限らず共通（例えば、 $1/2$ ）に設定する。

【0665】

また、1回の特別遊技状態における平均的な獲得球数を、トップタイプまたはボトムタイプなどタイプの種類にかかわらず10球とする一方で、1回の確変遊技状態への移行に対する払出し特典としての平均的な獲得球数を、ボトムタイプにおいて40球とし、トップタイプにおいて490球とした場合、1回の初当たり（通常遊技状態における大当たり）に対する獲得球数の期待値は、ボトムタイプにおいて50球（ $=10+40$ ）となり、トップタイプにおいて500球（ $=10+490$ ）となる。平均的に2連続で確変遊技状態が継続すると、ボトムタイプにおける獲得球数の期待値は100球（ $=50 \times 2$ ）となり、トップタイプにおける獲得球数の期待値は1000球（ $=500 \times 2$ ）となる。

【0666】

よって、かかる例において、ボトムタイプは、 $1/10$ の確率で初当たりが生じるが、獲得球数の期待値が100球である設定である。また、トップタイプは、ボトムタイプより低い $1/100$ の確率で初当たりが生じるが、獲得球数の期待値がボトムタイプより多い1000球である設定である。

【0667】

つまり、ボトムタイプに設定した場合に、初当たりしやすいが、遊技球を獲得し難く、トップタイプに設定した場合に、初当たりし難いが、遊技球を獲得しやすいという仕様を作り出すことができる。なお、上記例においては、トップタイプは、ボトムタイプに対して、10倍の初当たり確率で、獲得球数（出球）が10倍となるので、出球率としてはトップタイプもボトムタイプもほぼ同じとなる。

【0668】

上記第3実施形態においては、突出部1537、1538のうち最も上流側に位置する突出部1537Aが、上面視において、第1流下通路部1532Aの開口に重ならない位置に設けられている構成（図20（C）参照）としたが、突出部1537または突出部1538が、上面視において、第1流下通路部1532Aの開口に重なる位置に設けられる構成であってもよい。突出部1537または突出部1538が、上面視において、第1流下通路部1532Aの開口に重なる位置に設けることで、遊技球が突出部1537、1538との衝突によって進路方向が変更されることで第1流下通路部1532Aに進入し易い状況が生じ得る。

【0669】

なお、第1流下通路部1532Aの開口と突出部1537、1538との位置関係は、

10

20

30

40

50

第1流下通路部1532Aの開口が、上面視において、突出部1537、1538によって遊技球が前後方向に蛇行される位置より上方側に位置することが好ましい。「突出部1537、1538によって遊技球が前後方向に蛇行される位置」とは、第3実施形態のパチンコ機100のように遊技球が突出部1537、1538に到達する前の位置であってもよいし、遊技球が突出部1537、1538によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置であってもよい。

【0670】

上記第3実施形態においては、右始動入賞装置1432が、当該右始動入賞装置1432の進入口から進入した遊技球が通過可能な流下通路部として、2つの流下通路部1532A、1532Bを備える構成としたが、第1流下通路部1532Aが上記第3実施形態において説明した形状であれば、3以上の流下通路部を備える構成であってもよい。

10

【0671】

上記第3実施形態においては、小当たり特典として開放される右大入賞装置1434の最大進入許容時間が、出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異なる構成であったが、小当たり特典として開放される右大入賞装置1434の開放回数や、右大入賞装置1434が複数回開放される場合に各開放の間に設けられるインターバル時間を出球率の設定変更によって変更された遊技態様に応じて異ならせる構成であってもよい。

【0672】

上記第3実施形態においては、右大入賞装置1434は、上大入賞装置2433（図14参照）のような特定通路および非特定通路を有さない構成としたが、右大入賞装置1434を上大入賞装置2433と同様の大入賞装置として構成し、特別遊技状態において右大入賞装置1434に進入した遊技球が特定通路を通過した場合に、特別遊技状態後に確変遊技状態に移行する構成としてもよい。

20

【0673】

（13）第4実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第4実施形態においては、図25に示したように、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置471、472の作動回数および各小当たり図柄による小当たりの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類と、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態との組合せに応じて決められている構成としたが、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類、または、当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態に対して、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置471、472の作動回数および各小当たり図柄による小当たりの成立回数が決められている構成であってもよい。

30

【0674】

あるいは、変動時間短縮機能の終了条件となる特別図柄表示装置471、472の作動回数および各小当たり図柄による小当たりの成立回数が、条件装置が作動することになる図柄の組合せの種類や当該図柄の組合せに基づく条件装置の作動時における遊技状態などとは無関係に決められている構成であってもよい。

【0675】

上記第4実施形態においては、次の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件の1つとして含める構成としたが、次の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件に含めない構成としてもよい。なお、特別図柄表示装置471、472の作動回数や各小当たり図柄による小当たりの成立回数だけでなく、次の条件装置の作動を変動時間短縮機能の終了条件に加えることで、変動時間短縮機能を終了させる条件を好適に多様化できる。

40

【0676】

上記第4実施形態においては、3種類の小当たり図柄を第2特別図柄に設ける構成としたが、第2特別図柄における小当たり図柄の数は、3種類に限らず、1または2種類であってもよいし、4以上の種類であってもよい。

【0677】

上記第4実施形態においては、小当たりの成立回数（小当たり当選の回数）を変動時間短縮

50

機能の終了条件とする構成であったが、小当たり当選に基づく右大入賞装置 1 4 3 4 の開放回数（進入規制機構 1 4 5 4 が進入許容姿勢となる回数）を変動時間短縮機能の終了条件とする構成であってもよい。

【0678】

上記第 4 実施形態においては、特別遊技状態後であって変動時間短縮機能の作動前に、変動時間短縮機能が終了するまでの残り期間を残り期間カウンタに設定し、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 が作動する毎に、残り期間カウンタに記憶される残り期間を 1 ずつ減算する構成としたが、必ずしも残り期間に一致した情報によって残り期間に対応した情報を記憶する必要はなく、残り期間に対応した値をテーブルなどに設定した値によって記憶する構成としてもよいし、残り期間を算出可能な情報を記憶してもよい。例えば、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 が作動する毎に、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 の作動回数および各小当たり図柄による小当たりの成立回数を所定のカウンタによって計数し、当該カウンタの値に基づいて変動時間短縮機能の終了条件が成立したか否かを判定する構成であってもよい。

10

【0679】

なお、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 が作動する毎に、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 の作動回数を上記のように所定のカウンタによって計数する構成においては、主制御基板 9 2 0 は、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 が作動する毎に、当該所定のカウンタの記憶内容（特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 が作動した回数）と変動時間短縮機能の終了条件として設定されている特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 の作動回数とから、変動時間短縮機能が終了するまでの残り期間を算出し、算出された残り期間の値を RAM の所定の記憶領域に記憶する構成としてもよい。

20

【0680】

上記第 4 実施形態においては、高確率状態かつ時短状態の遊技状態において、残り期間表示部 1 7 1 1 および遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 を装飾図柄表示装置 4 7 9 に表示し、各表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の表示態様や、これらの表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 に係る残り期間の変化に応じて変化させる構成としたが、かかる表示は、高確率状態かつ時短状態の遊技状態である場合に限らず、低確率状態かつ時短状態の遊技状態など、各種の遊技状態において表示してもよい。

【0681】

上記第 4 実施形態においては、残り期間表示部 1 7 1 1 および遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の大きさを、特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 に係る残り期間が少なくなるにつれて次第に大きくすることで、両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を増大させる構成としたが、残り期間表示部 1 7 1 1 または遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の少なくとも一方の大きさを大きくすることで、両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を増大させる構成としてもよい。

30

【0682】

あるいは、各表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の大きさを変化させることなく、残り期間表示部 1 7 1 1 または遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の少なくとも一方を移動させることで両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を増大させる構成であってもよく、残り期間表示部 1 7 1 1 または遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の少なくとも一方の移動と、残り期間表示部 1 7 1 1 または遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の少なくとも一方の大きさの変化との組合せによって両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を増大させる構成であってもよい。

40

【0683】

なお、両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 の重なり量を増大させる構成において、図 2 6 に示したように、各表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 が初期位置において離間している必要はなく、両表示部 1 7 1 1、1 7 1 2 が初期位置において互いに重なる構成であってもよい。

【0684】

上記第 4 実施形態においては、残り期間表示部 1 7 1 1 および遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の重なり量が特別図柄表示装置 4 7 1、4 7 2 に係る残り期間が少なくなるにつれ

50

て増大することで遊技状態の遷移時期の到来を期待させる構成としたが、両表示部 1 7 1 1, 1 7 1 2 が重なることなく、互いの距離が特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間が少なくなるにつれて短くなることで、遊技状態の遷移時期の到来を期待させる構成としてもよい。

【0685】

上記第 4 実施形態においては、装飾図柄表示装置 4 7 9 の画面における上端側に残り期間表示部 1 7 1 1 および遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 を表示する構成としたが、これらの表示部 1 7 1 1, 1 7 1 2 の表示位置は、当該画面の上端側に限らず、下端側、左端側、または右端側のいずれであってもよい。

【0686】

上記第 4 実施形態においては、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間に対応する数字を残り期間表示部 1 7 1 1 に表示する構成としたが、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間に対応する数字とともに、または、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間に対応する数字を表示することなく、各小当り図柄による小当りの成立に係る残り期間を表示する構成であってもよい。

【0687】

(14) 第 5 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の変形例

上記第 5 実施形態においては、小当りの成立回数（小当り当選の回数）を確率変動機能の終了条件とする構成であったが、小当り当選に基づく右大入賞装置 1 4 3 4 の開放回数（進入規制機構 1 4 5 4 が進入許容姿勢となる回数）を、別の遊技状態への移行に対しての条件としてもよく、例えば、確率変動機能の終了条件とする構成であってもよいし、通常遊技状態における小当りの成立回数（小当り当選の回数）が予め定めた条件を満たした場合に大当り当選と同一の特別遊技状態を発生させる構成としてもよい。

【0688】

(15) 第 6 実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の変形例

上記第 6 実施形態においては、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間が短くなるにつれて、遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の遊技状態情報（文字列「P E R F E C T R U S H」）の認識性が高められる構成としたが、これに代えて、または、これに加えて、小当り図柄による小当りの成立に係る残り期間が短くなるにつれて、遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の遊技状態情報の認識性が高められる構成であってもよい。

【0689】

上記第 6 実施形態においては、遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 の遊技状態情報が複数の文字から構成される文字列である構成としたが、当該遊技状態情報は、文字列と記号や絵柄などを組合せたものであってもよい。

【0690】

上記第 6 実施形態においては、遷移後遊技状態表示部 1 7 1 2 が表示される所定の初期状態または当該初期状態に近い時期において、遊技状態情報（文字列「P E R F E C T R U S H」）を構成する全ての文字が認識不能または認識困難となるよう画像 1 7 1 3 が表示される構成としたが、当該初期状態において遊技状態情報を構成する文字の全てが認識不能または認識困難である必要は必ずしもなく、遊技状態情報を構成する文字の一部が認識可能に表示される構成であってもよい。

【0691】

上記実施形態においては、遊技状態情報を構成する全文字が認識可能な状態となる時期を、図 2 8 (E) に示すように、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後としたが、遊技状態情報を構成する全文字が認識可能な状態となる時期としては、確変遊技状態の内部遊技状態が非時短状態に遷移した後に限らず、残り期間表示部 1 7 1 1 に「0」が表示される時期（図 2 8 (D) 参照）や、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間が所定の期間より短い時期（例えば、残り期間表示部 1 7 1 1 に「5」が表示される時期）などであってもよい。

【0692】

10

20

30

40

50

上記第6実施形態においては、遊技状態情報を構成する文字の少なくとも一部を認識不能または認識困難とする画像1713として、1または複数の矩形状のブロックを表示する構成としたが、遊技状態情報を構成する文字の少なくとも一部を認識不能または認識困難とすることができる画像であれば、画像1713として採用することができる。例えば、遷移後遊技状態表示部1712の周りに幾重にも巻かれた鎖の画像を画像1713として採用し、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間が短くなるにつれて、鎖が解けて遊技状態情報を構成する文字が次第に認識可能になっていくよう構成してもよい。

【0693】

上記第6実施形態においては、遷移後遊技状態表示部1712の大きさが一段階大きく変化する場合に、変化後の大きさより大きい遷移後遊技状態表示部1712（遷移後遊技状態表示部1712A）を一時的に表示した後に、変化後の大きさの遷移後遊技状態表示部1712を表示する構成としたが、変化後の大きさより小さい遷移後遊技状態表示部1712を一時的に表示した後に、変化後の大きさの遷移後遊技状態表示部1712を表示する構成としてもよい。

【0694】

上記第6実施形態においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間の変化に応じて遷移後遊技状態表示部1712が段階的に大きくなる構成としたが、遷移後遊技状態表示部1712が当該残り期間の変化に応じて段階的に小さくなる構成であってもよい。遷移後遊技状態表示部1712が段階的に小さくなる構成においては、遷移後遊技状態表示部1712の大きさが一段階小さく変化する場合に、変化後の大きさより大きい遷移後遊技状態表示部1712、または、変化後の大きさより小さい遷移後遊技状態表示部1712を一時的に表示した後に、変化後の大きさの遷移後遊技状態表示部1712を表示する構成としてもよい。

【0695】

同様に、上記第6実施形態においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間の変化に応じて残り期間表示部1711が段階的に大きくなる構成としたが、残り期間表示部1711が当該残り期間の変化に応じて段階的に小さくなる構成であってもよい。残り期間表示部1711が段階的に小さくなる構成においては、残り期間表示部1711の大きさが一段階小さく変化する場合に、変化後の大きさより大きい残り期間表示部1711、または、変化後の大きさより小さい残り期間表示部1711を一時的に表示した後に、変化後の大きさの残り期間表示部1711を表示する構成としてもよい。

【0696】

上記第6実施形態においては、変化後の大きさより大きい残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712を一時的に表示した後に、変化後の大きさの残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712を表示する構成としたが、変化後の大きさの残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712を表示する前に、残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712の形状が一時的に変形される構成であってもよい。

【0697】

上記第6実施形態においては、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712が、特別図柄表示装置471、472の作動回数を変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に設けられた所定の時期が到来する毎に一段階ずつ大きく表示される構成としたが、残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712の少なくとも一方について、その大きさが特別図柄表示装置471、472の作動回数を変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間に亘って変化しない構成であってもよい。

【0698】

かかる構成において、特別図柄表示装置471、472の作動回数を変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部1711だけが一時的に変化される（拡大、縮小、もしくは変形、または、これらの2以上の組合せ）時期と、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に変化させる時

期とを設ける構成としてもよい。

【0699】

上記第6実施形態においては、特別図柄表示装置471、472の作動回数に変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部1711だけが一時的に拡大される時期と、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に拡大される時期とを設ける構成としたが、遷移後遊技状態表示部1712だけが一時的に拡大される時期と、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に拡大される時期を設ける構成であってもよい。

【0700】

上記第6実施形態においては、特別図柄表示装置471、472の作動回数に変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部1711だけが一時的に拡大される時期（以下、この時期を便宜上「第1時期」とも称す）と、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に拡大される時期（以下、この時期を便宜上「第2時期」とも称す）とを設ける構成としたが、第1時期または第2時期における残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712の一時的な変化の態様は、必ずしも拡大である必要はなく、拡大、縮小、もしくは変形、または、これらの2以上の組合せであってもよい。

【0701】

また、第2時期においては、残り期間表示部1711の一時的な変化の態様と、遷移後遊技状態表示部1712の一時的な変化の態様とが必ずしも同じである必要はなく、残り期間表示部1711の一時的な変化の態様と、遷移後遊技状態表示部1712の一時的な変化の態様とが異なる構成であってもよい。また、第1時期における残り期間表示部1711（または遷移後遊技状態表示部1712）の一時的な変化の態様が、第2時期における残り期間表示部1711または遷移後遊技状態表示部1712のうち少なくとも一方の一時的な変化の態様と異なる構成であってもよい。

【0702】

上記第6実施形態においては、特別図柄表示装置471、472の作動回数に変動時間短縮機能の終了条件に達するまでの期間内に、残り期間表示部1711だけが一時的に拡大される時期（第1時期）と、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に拡大される時期（第2時期）とを設ける構成としたが、当該期間内に第1時期でも第2時期でもない時期を設ける構成としてもよい。例えば、当該期間内に、第1時期でも第2時期でもない時期として、残り期間表示部1711および遷移後遊技状態表示部1712の両方が同期して一時的に消失する時期や、遷移後遊技状態表示部1712だけが一時的に拡大される時期を設ける構成としてもよい。

【0703】

上記第6実施形態においては、高確率状態かつ時短状態の遊技状態を例示して、本発明（第1から第3の特徴）を説明したが、高確率状態かつ時短状態の遊技状態である場合に限らず、低確率状態かつ時短状態の遊技状態など、各種の遊技状態において、上述した第1から第3の特徴を適用してもよい。

【0704】

（16）第7実施形態に係るパチンコ機100の変形例

上記第7実施形態においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立したに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合に、ゼロ情報（具体的には、「0」という数字）が表示された残り期間表示部1711が、当該最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく図柄の変動表示の開始に同期して表示される構成としたが、ゼロ情報が表示された残り期間表示部1711の表示時期は、当該最後となる特別図柄の始動条件の成立に基づく図柄の変動表示が開始された後であってもよい。

【0705】

上記第7実施形態においては、特別図柄表示装置471、472に係る残り期間におい

て最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選した場合に、ゼロ情報が表示された残り期間表示部 1 7 1 1 を表示しないことで、ゼロ情報を視認不能にする構成としたが、残り期間表示部 1 7 1 1 におけるゼロ情報（具体的には、「0」という数字）の部分だけを非表示にしたり、ゼロ情報に対して当該ゼロ情報を認識できない程度に画像を重ねたりすることで、ゼロ情報を視認不能にする構成としてもよい。

【0706】

上記第7実施形態においては、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立したことに基づいて行われる特別図柄抽選において大当りに当選した場合にゼロ情報を視認不能にする構成としたが、ゼロ情報の視認性を、当該特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合に表示される残り期間表示部 1 7 1 1 のゼロ情報の視認性より低下させる構成であってもよい。

10

【0707】

例えば、残り期間表示部 1 7 1 1 におけるゼロ情報（具体的には、「0」という数字）の一部に画像を重ねたり、残り期間表示部 1 7 1 1 をゼロ情報とともに縮小したり、ゼロ情報の部分だけを縮小したり、ゼロ情報の色を背景色に近づけたり、ゼロ情報に対する背景部分の色を当該ゼロ情報の色に近づけたりなどで、ゼロ情報は表示するものの、当該ゼロ情報が視認困難となる状況にする構成としてもよい。あるいは、残り期間表示部 1 7 1 1 を縮小することで、残り期間表示部 1 7 1 1 におけるゼロ情報の視認性を低下させる構成であってもよい。

20

【0708】

上記第7実施形態においては、高確率状態かつ時短状態の遊技状態において、特別図柄表示装置 4 7 1, 4 7 2 に係る残り期間において最後となる特別図柄の始動条件が成立した場合に、当該特別図柄の始動条件に基づく特別図柄抽選の抽選結果に応じて残り期間表示部 1 7 1 1 の表示態様を変化させる構成としたが、当該残り期間表示部 1 7 1 1 の表示態様の变化は、高確率状態かつ時短状態の遊技状態である場合に限らず、低確率状態かつ時短状態の遊技状態など、各種の遊技状態において表示してもよい。

【0709】

（17）第8実施形態に係るパチンコ機 1 0 0 の変形例

上記第8実施形態においては、球通路部 3 6 1 3 の上側から吊り下げられて遊技球が接触した場合に当該遊技球の動きに伴って作動する減速部材 3 7 0 1 を設ける構成としたが、遊技球の動きに伴って作動することで当該遊技球の流下速度を減速させる減速部材としては、必ずしも、減速部材 3 7 0 1 のような吊り下げ式の減速部材である必要はなく、例えば、球通路部 3 6 1 3 の奥側の面に上下方向の軸周りに回動可能なドア状に構成されて、遊技球の動きに伴って当該軸周りに回動する形態の減速部材であってもよい。

30

【0710】

上記第8実施形態においては、球通路部 3 6 1 3 における上側に形成された凹部 3 6 1 3 A の底側に、減速部材 3 7 0 1 の回動軸となる軸 3 7 0 2 を取り付ける構成としたが、必ずしも、球通路部 3 6 1 3 に凹部 3 6 1 3 A を設ける必要はなく、例えば、球通路部 3 6 1 3 における天井面（上側の面）が略平面に構成されてもよい。

40

【0711】

上記第8実施形態においては、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口における上流側（左方側）に減速部材 3 7 0 1 を設ける構成としたが、減速部材 3 7 0 1 の設置位置は、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口における上流側である必要は必ずしもなく、例えば、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口の上方から外れた位置に設けるようにしてもよく、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口に対する上流側に減速部材 3 7 0 1 を設ける構成であってもよいし、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口の左右方向における中央部分の上側や下流側部分の上方に減速部材 3 7 0 1 を設ける構成であってもよい。

【0712】

上記第8実施形態においては、球通路部 3 6 1 5 に減速部材 3 7 0 1 のような吊り下げ

50

式の減速部材を設ける構成としたが、球通路部 3 6 1 5 における進入規制機構 3 4 5 2 の可動片に対する上流側に減速部材 3 7 0 1 のような減速部材を設ける構成であってもよい。

【0713】

上記第 8 実施形態においては、球通路部 3 6 1 3 における後側（奥側）の壁面および前側の壁面に、それぞれ、突出部 3 6 2 1, 3 6 2 2 を設け、それによって、進入規制機構 3 4 5 4 の可動片の上において遊技球を前後方向に蛇行しながら左方向に流下させる構成としたが、これに代えて、または、これに加えて、進入規制機構 3 4 5 4 の可動片の上面に、当該上面から上方に突出する突出部や下方に凹む凹み部を突出部 1 5 3 7, 1 5 3 8 と同様の配置で設け、それによって、当該可動片上を流下する遊技球を蛇行させる構成であつてもよい。

10

【0714】

上記第 8 実施形態においては、突出部 3 6 2 1, 3 6 2 2 が設けられる区間より上流側に減速部材 3 7 0 1 を設ける場合について説明したが、突出部 3 6 2 1, 3 6 2 2 が設けられる区間内に減速部材 3 7 0 1 を設けるようにしてもよい。

【0715】

上記第 8 実施形態においては、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口から当該右大入賞装置 3 4 3 4 の内部に進入した遊技球は、当該下降傾斜面によって右下方向に案内（誘導）された後、大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出可能な位置まで誘導される構成としたが、当該構成に代えて、または、当該構成に加えて、右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口の上流側の端側から進入した（落下した）遊技球を受け入れ可能な上方を向く開口を有し、当該開口に進入した遊技球を大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出可能な位置まで誘導する構成としてもよい。

20

【0716】

かかる構成によれば、減速部材 3 7 0 1 に接触した遊技球が右大入賞装置 3 4 3 4 の進入口にその上流側の端側から進入した場合に、進入した遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 によって検出されるまでに要する時間（タイムラグ）を好適に短く抑制することができる。これにより、進入規制機構 3 4 5 4 が進入許容姿勢である場合に、予め規定された所定の個数（例えば、8 個）の遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 によって検出されると、進入規制機構 3 4 5 4 が進入禁止姿勢に移行する（切り替わる）構成において、1 回の進入許容姿勢の間に前記所定の個数を超える遊技球が大入賞スイッチ 3 4 4 4 により検出される状況（所謂、「オーバー入賞」）を抑制できる。

30

【0717】

上記第 8 実施形態においては、普通図柄に係る始動装置 4 3 6 を、球通路部 3 6 1 4 を通過する遊技球を検出可能な位置に設ける構成としたが、始動装置 4 3 6 に代えて、遊技球を検出可能なスイッチ（球検出器）を当該位置に設ける構成としてもよい。当該スイッチにより遊技球が検出された場合には、主制御基板 9 2 0 および／または副制御基板 9 4 0 が所定の確率で（例えば、10%）で所定の演出を行う（例えば、装飾図柄表示装置 4 7 9 に所定の演出画像を表示する）構成であってもよい。

【0718】

上記第 8 実施形態においては、球通路部 3 6 1 5 の端部 3 6 1 5 A から落下した遊技球が概ね進入し得る位置に一般入賞装置 3 4 3 9 として機能する装置を設ける構成としたが、当該装置を普通図柄に係る始動装置として機能させる構成としてもよい。つまり、球通路部 3 6 1 5 の端部 3 6 1 5 A から落下した遊技球が当該装置に進入して、始動スイッチ 4 4 6 と同様のスイッチにより検出された場合に普通図柄抽選が行われる構成としてもよい。なお、かかる変形例においては、始動装置 4 3 6 を設けない構成としてもよい。

40

【0719】

上記第 8 実施形態においては、中央構造体 4 2 0 に対する右側部分に役連作動装置 4 3 5 を設けない構成としたが、右大入賞装置 3 4 3 4 に対する上流側に役連作動装置 4 3 5 が設けられる構成としてもよい。

50

【0720】

上記第8実施形態においては、球通路部3611を流下する（通過する）際に生じる振動を軸3702に対して与えることができる構成について説明したが、これに代えて、又は、これに加えて、軸3702が設けられる部分と球通路部3611とを上下方向に僅かに動作可能に構成し、通常状態において上方側にバネ等の付勢手段によって付勢された状態とし、球通路部3611における球の通過の際に、球の重みによって軸3702が僅かに下方へ移動するようにし、これにより、軸3702に対して振動を与えるようにしてもよい。

【0721】

上記第8実施形態においては、球通路部3611を流下する（通過する）際に生じる振動を軸3702に対して与えることで通路部3613を流下する遊技球の球詰まりを抑制可能な構成としたが、これに代えて、又は、これに加えて、軸3702に対して減速部材3701が吊り下げられる下側とは反対側（球通路部3611が設けられる上側）に減速部材3701の一部が突出するように板状または棒状等の部位を連設し、当該部位が、球通路部3611を流下する（通過する）遊技球に接触し得る構成としてもよい。具体的に、当該部位の先端側（軸3702から離れる端側）を球通路部3613の下面側から突出させ、球通路部3611を通過する遊技球が当該部材の先端側に接触して減速部材3701を軸3702周りに反時計回りに回動させることを可能としてもよい。当該構成によって、球通路部3613を流下する遊技球の球詰まりを、球通路部3611を流下する遊技球によって抑制でき、減速部材3701の動きの不具合や遊技球との接触等によって生じる可能性がある球詰まりを解消させることが可能となる。

【0722】

（18）本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良い。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば2回、3回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機として実施しても良い。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球が入賞することを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機として実施しても良い。また、球が循環する封入式のパチンコ機に実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。また、パチンコ機に限定されることはなく、スロットマシンに適用しても良く、パチンコ機とスロットマシンとを融合した形式のパロット等の遊技機に適用しても良い。

【0723】

<上記実施形態から抽出される発明>

以下、上記した実施形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて課題及び効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各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。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用しても良い。

【0724】

<特徴10>

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域を視認可能とする視認部を有して遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材（前ブロック102）と、

前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（発射装置330）と、

前記遊技領域内に設けられ、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置439A、439Bの入賞口）と、

該入球口に遊技球が進入した場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（払出制御基板930）と、

を備えた遊技機（パチンコ機100）であって、

前記入球口に進入した遊技球のうち少なくとも前記前面側部材を開放して連続投入した

10

20

30

40

50

遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板 920 の RAM）と、

前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）を少なくとも出力可能な出力手段（釘状態レベル表示装置 474）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0725】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技球が流下する遊技領域には、遊技球が入賞した場合に遊技球が払い出される入賞口と、その入賞口へ遊技球を導く通路と入賞口に入賞しないでアウト口へ導く通路とを形成する多数の遊技釘が設けられている。多数の遊技釘は、遊技盤の外形を形成する遊技板に打ち込まれて固定される（例えば、特開 2008-161638 号公報参照）。

10

【0726】

しかしながら、従来の遊技機においては未だ改良の余地があった。例えば、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することが困難な状況が生じる可能性がある。

【0727】

すなわち、例えば、遊技機に対して工場出荷前の検査を行う場合に、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を開放し、各入賞口へ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して制御装置が適切に動作するかを検査すると、各入賞口には、遊技者が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した入賞口への遊技球の進入を、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを判断するための値として使用してしまうと、適切に遊技機の性能を判定することができない可能性がある。

20

【0728】

また、例えば、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店した不正行為者が、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を不正に開放し、特定の入賞口へ遊技球を連続投入してしまう可能性がある。この場合には、遊技機の性能としては設計値通りであるにもかかわらず、当該入賞口への遊技球の入賞が設計値より高くなって設計値通りでないと判定される可能性がある。ここで、大当りに当選するなどの特定の遊技状態にならないと開放されない入賞口には、不正なタイミングでの遊技球の進入を遊技機の制御により検出し、異常状態に対応した制御をすることも行われ易いが、遊技状態に関わらずに常時遊技球が進入可能な入賞口や、遊技球が進入した場合に当否抽選を受けることなく一定数の遊技球の払い出しなどの一定の遊技価値が付与される入賞口（一般入賞口）に対しては、かかる異常状態が発生しているのか通常の遊技によるものであるかの判定が困難な場合があり、当該入賞口を狙った不正が行われる可能性がある。

30

【0729】

また、例えば、遊技機の性能が設計値から逸脱したものに変えられてしまう可能性として、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者のみならず、遊技場側の関係者が自ら行う可能性もある。例えば、遊技場側が一般入賞口と呼ばれる特定の入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないように改造をすることで、当該入賞口への遊技球の入賞を設計値より低く抑える可能性もある。

40

【0730】

そのような不正を行う遊技場では、不正が外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）に検出されることがないよう、種々の対策を図ることが考えられる。例えば、閉店後などの外部者がいない状況で、前面扉を開放し、該当する入賞口に遊技球を遊技場の従業員などの手によって不正に連続投入することで、設計値に対する数値上の帳尻を合わせる可能性がある。この場合、帳尻を合わせた後の値を確認する限りにおいては、外部者が遊技場側の不正を検出できないことになる。

【0731】

50

これに対し、特徴１０に記載の遊技機であれば、入球口に進入した遊技球のうち少なくとも前面側部材を開放して連続投入した遊技球の進入した遊技球の一部を除いた遊技球に対応して更新される進入数情報が、進入数記憶手段に記憶され、該進入数記憶手段に記憶されている進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報が出力手段から出力される。よって、前面側部材を開放して連続投入した遊技球の少なくとも一部を進入数情報の更新から除外することができるので、進入数情報又は対応情報を利用して、当該入球口への遊技球の進入に関して遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。例えば、遊技場の従業員などが、閉店後などに、前面側部材（前面扉）を開放して、入球口（入賞口）に遊技球を不正に連続投入することがあったとしても、そのような不正な連続投入の少なくとも一部は、入球口に進入した遊技球として計数されないため、遊技場側が設計値に対する不正な帳尻合わせを行うことを困難とすることができる。これにより、遊技場側による不正隠しを抑制することができ、外部者が遊技場側の不正を好適に検出することができる。

10

【０７３２】

なお、特徴１０に記載の遊技機において、「進入数記憶手段によって記憶される進入数情報」は、必ずしも「前面側部材を開放して」連続投入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新されるものとする必要はなく、「前面側部材を開放して」連続投入した遊技球の一部、及び、「前面側部材が閉鎖された状態において」連続して進入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新されるとしてもよい。すなわち、特徴１０に記載の遊技機における「進入数記憶手段」の記載として、「前記入球口に進入した遊技球のうち少なくとも連続して進入した遊技球の一部を除いた遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、」してもよく、この場合には、前面側部材を開放して入球口に連続投入される遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにするだけでなく、前面側部材が閉鎖された状態において不正に連続して入球口へ進入した遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにすることができる。

20

【０７３３】

例えば、遊技領域の一部に遊技球が滞留した球詰まり状態が発生し、その球詰まり状態によって遊技領域の一部における遊技球の流下が不能となることで入球口に連続して遊技球が進入してしまう状況が発生した場合に、これら遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにすることができる。これにより、球詰まり状態で遊技者が遊技球を発射し続け、入球口へ不正に遊技球を連続して進入させた場合に対して、進入数情報の更新としては、それらの遊技球の一部を除いた遊技球の進入数に対応させることができる。よって、遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。また、不正に磁石を利用して入球口に連続して遊技球を進入させる不正行為が行われた場合にも、それら遊技球の少なくとも一部の進入について進入数情報が更新されないようにことができ、遊技機の性能をより適切に評価することができる。

30

【０７３４】

なお、「連続投入」及び「連続して進入」における「連続」とは、予め定めた時間中に、所定数以上の遊技球が連続して入球口へ進入する場合を含み、遊技球が全く間隔を空けずに連続する場合の他、遊技球が間隔を空けて入球口へ進入する場合を含む。

40

【０７３５】

<特徴１１>

特徴１０に記載の遊技機であって、

前記遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報（発射球数）を記憶する発射対応数情報記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）を備え、

前記出力手段は、前記進入数記憶手段に記憶されている前記発射対応数情報と前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報との比率に対応した前記対応情報を出力することを特徴とする遊技機。

50

【0736】

特徴11に記載の遊技機であれば、遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報が、発射対応数情報記憶手段に記憶される。進入数記憶手段に記憶されている発射対応数情報と、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報との比率に対応した対応情報が、出力手段から出力される。つまり、入球口に進入した遊技球と遊技領域内に発射された遊技球の数とを関連付けた値が、対応情報として、出力手段から出力される。よって、外部者は、遊技機の性能の状態を対応情報から把握しやすく、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することができる。

【0737】

<特徴12>

特徴10または11に記載の遊技機であって、
図柄または所定の情報を表示可能な表示手段（釘状態レベル表示装置474）を備え、
前記出力手段は、前記前面側部材が開放された場合に、前記進入数情報または前記対応情報を前記表示手段に表示出力することを特徴とする遊技機。

【0738】

特徴12に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、前面側部材が開放された場合に表示手段に表示出力される。よって、遊技者の遊技中に遊技とは無関係の情報（すなわち、進入数情報または対応情報）が表示手段に表示されることがなく、遊技者に不信感を与えることを抑制できる。

【0739】

<特徴13>

特徴10から12のいずれかに記載の遊技機であって、
図柄を変動表示可能な略矩形状の表示手段（装飾図柄表示装置479）を備え、
前記出力手段は、前記表示手段に図柄が変動表示されている場合に、該表示手段の角部側に、暗号化された前記進入数情報または暗号化された前記対応情報を表示出力することを特徴とする遊技機。

【0740】

特徴13に記載の遊技機であれば、進入数情報または対応情報は、出力手段による表示出力は図柄の変動表示中に表示されるので、遊技中に表示されたとしても目立ち難く、遊技者は、遊技とは無関係の情報（すなわち、進入数情報または対応情報）が表示手段に表示されていることを認識し難い。その一方で、遊技機の検査機関の構成員などの外部者は、遊技者による遊技中（より詳細には、図柄の変動表示中）に、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を確認することができる。

【0741】

特に、進入数情報または対応情報は表示手段における角部側に表示出力されるため、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。また、表示出力される進入数情報または対応情報は暗号化されているので、それが意味する内容を遊技者が理解することを抑制でき、その点においても、表示手段に表示された進入数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。

【0742】

<特徴20>

遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、
該遊技領域を視認可能とする視認部を有して遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材（前ブロック102）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（発射装置330）と、
前記遊技領域内に設けられ、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置439A、439Bの入賞口）と、
該入球口に遊技球が進入した場合に遊技価値を付与する遊技価値付与手段（払出制御基板930）と、

10

20

30

40

50

を備えた遊技機（パチンコ機１００）であって、

前記入球口に進入した遊技球のうち予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板９２０のＲＡＭ）と、

前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）を少なくとも出力可能な出力手段（釘状態レベル表示装置４７４）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７４３】

遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機において、遊技球が流下する遊技領域には、遊技球が入賞した場合に遊技球が払い出される入賞口と、その入賞口へ遊技球を導く通路と入賞口に入賞しないでアウト口へ導く通路とを形成する多数の遊技釘が設けられている。多数の遊技釘は、遊技盤の外形を形成する遊技板に打ち込まれて固定される（例えば、特開２００８－１６１６３８号公報参照）。

【０７４４】

しかしながら、従来の遊技機においては未だ改良の余地があった。例えば、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することが困難な状況が生じる可能性がある。

【０７４５】

すなわち、例えば、遊技機に対して工場出荷前の検査を行う場合に、遊技領域の前面側を開閉可能に設けられる前面側部材を開放し、各入賞口へ遊技球を複数個ずつ連続投入し、その投入に対して制御装置が適切に動作するかを検査すると、各入賞口には、遊技者が遊技を行う場合に遊技球が進入する確率より極めて高確率で遊技球が連続投入されることとなる。かかる連続した入賞口への遊技球の進入を、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを判断するための値として使用してしまうと、適切に遊技機の性能を判定することができない可能性がある。

【０７４６】

また、例えば、遊技機の性能が設計値から逸脱したものに変えられてしまう可能性として、遊技機が設置された遊技場（ホール）に来店して遊技する不正行為者のみならず、遊技場側の関係者が自ら行う可能性もある。例えば、遊技場側が一般入賞口と呼ばれる特定の入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないように改造をすることで、当該入賞口への遊技球の入賞を設計値より低く抑える可能性もある。あるいは、遊技場側が開店前などに入賞口の入口に遊技球が全く進入し得ないようにするか、又は、進入可能とするかを頻繁に改造することで、それぞれの日における入賞口への遊技球の入賞割合（すなわち、入賞のし易さ）を調整する可能性もある。

【０７４７】

かかる不正に対する対抗策として、外部者（例えば、遊技機の検査機関の構成員）が、入賞口に入賞した遊技球の計数値などに基づいて、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを判定することが考えられる。計数値に基づく判定の精度を高めるためには、１日分の計数値でなく、数日分を累積した計数値を用いることが好ましい。しかし、入賞口への遊技球の入賞割合が調整される場合、あるときには入賞割合が設計値より高くされ、あるときには入賞割合が設計値より低くされるため、数日分の計数値を累積することで計数値が平均化され、それにより、不正か否かの判定を計数値に基づいて行う限りにおいては、外部者が遊技場側の不正を検出できない可能性がある。

【０７４８】

これに対し、特徴２０に記載の遊技機であれば、入球口に進入した遊技球のうち予め定められた計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報が、進入数記憶手段に記憶され、該進入数記憶手段に記憶されている進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報が出力手段から出力される。よって、進入数情報又は対応情報を利用して、当該入球口への遊技球の進入に関して

10

20

30

40

50

遊技機の性能が設計値通りであるか否かをより適切に計数することができる。例えば、遊技機が製造された後に当該入球口へ進入した一定数の遊技球を、進入数情報の更新から除外することができる。また、数日分の進入数情報を累積する場合においても、当該進入数情報または対応数情報は、平均化され難く、それにより、遊技場側の不正を好適に反映する。これにより、外部者が遊技場側の不正を好適に検出することができる。

【0749】

<特徴21>

特徴20に記載の遊技機であって、

前記発射手段は、操作部（発射ハンドル252）の操作量に応じた強度で遊技球を発射可能であり、

10

始動条件の成立に基づき抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

該抽選手段により所定の結果が得られたことに基づいて通常の遊技状態に比べて有利な遊技状態である特別遊技状態を発生する特別遊技状態発生手段（主制御基板920）と、

前記遊技領域のうち前記操作部の操作量が所定の操作量である場合に遊技球が進入可能な遊技領域に設けられ、前記特別遊技状態の発生中において遊技球が進入可能になる特定入球口（下大入賞装置433および上大入賞装置434の各入賞口）と、

前記通常の遊技状態であるかを判断する遊技状態判断手段（主制御基板920）と、

前記遊技状態判断手段により前記通常の遊技状態であると判断された場合、該判断を前記計数開始条件として、該計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して、前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報を更新する更新手段（主制御基板920）と、

20

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0750】

特徴21に記載の遊技機であれば、遊技状態判断手段により通常の遊技状態であると判断された場合、該判断を前記計数開始条件として、該計数開始条件が成立した後の所定期間中に進入した遊技球の進入に対応して、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報が更新される。これにより、入球口のうち、通常の遊技状態の場合に限って遊技球が進入可能な入球口に進入した遊技球の進入に対応して更新される進入数情報を精度良く取得することが可能となる。

【0751】

30

<特徴22>

特徴20または21に記載の遊技機であって、

前記遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報（発射球数）を記憶する発射対応数情報記憶手段（主制御基板920のRAM）を備え、

前記出力手段は、前記進入数記憶手段に記憶されている前記発射対応数情報と前記進入数記憶手段に記憶されている前記進入数情報との比率に対応した前記対応情報を出力することを特徴とする遊技機。

【0752】

特徴22に記載の遊技機であれば、遊技領域内に発射された遊技球の数が増加した場合に増加する発射対応数に対応した発射対応数情報が、発射対応数情報記憶手段に記憶される。進入数記憶手段に記憶されている発射対応数情報と、進入数記憶手段に記憶されている進入数情報との比率に対応した対応情報が、出力手段から出力される。つまり、入球口に進入した遊技球と遊技領域内に発射された遊技球の数とを関連付けた値が、対応情報として、出力手段から出力される。よって、外部者は、遊技機の性能の状態を対応情報から把握しやすく、遊技機の性能が設計値通りであるか否かを適切に判定することができる。

40

【0753】

<特徴23>

特徴20から22のいずれかに記載の遊技機であって、

図柄または所定の情報を表示可能な表示手段（釘状態レベル表示装置474）を備え、

50

前記出力手段は、前記前面側部材が開放された場合に、前記進人数情報または前記対応情報を前記表示手段に表示出力することを特徴とする遊技機。

【0754】

特徴23に記載の遊技機であれば、進人数情報または対応情報は、前面側部材が開放された場合に表示手段に表示出力される。よって、遊技者の遊技中に遊技とは無関係の情報（すなわち、進人数情報または対応情報）が表示手段に表示されることがなく、遊技者に不信感を与えることを抑制できる。

【0755】

<特徴24>

特徴20から23のいずれかに記載の遊技機であって、

図柄を変動表示可能な略矩形状の表示手段（装飾図柄表示装置479）を備え、

前記出力手段は、前記表示手段に図柄が変動表示されている場合に、該表示手段の角部側に、暗号化された前記進人数情報または暗号化された前記対応情報を表示出力することを特徴とする遊技機。

【0756】

特徴24に記載の遊技機であれば、進人数情報または対応情報は、出力手段による表示出力は図柄の変動表示中に表示されるので、遊技機の検査機関の構成員などの外部者は、遊技者による遊技中（より詳細には、図柄の変動表示中）に、表示手段に表示された進人数情報または対応情報を確認することができる。

【0757】

特に、進人数情報または対応情報は表示手段における角部側に表示出力されるので目立ち難く、表示手段に表示された進人数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。また、表示出力される進人数情報または対応情報は暗号化されているので、それが意味する内容を遊技者が理解することを抑制でき、その点においても、表示手段に表示された進人数情報または対応情報を、遊技者が遊技とは無関係の情報として認識することを好適に抑制できる。

【0758】

<特徴30>

所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な複数の入球口（一般入賞装置2439A、2439Bなど）と、

該複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が進入した前記入球口に応じた所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板920）と、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板920のRAM）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ905、初期化スイッチ907）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板920）と、

前記複数の入球口のうち前記予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板920、副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0759】

なお、特徴30に記載の遊技機において、「予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件」には、例えば、複数の入球口のうち予め決められた1または2以上の入球口に遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた2以上の入球口に予

10

20

30

40

50

め決められた順序で遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた1または2以上の入球口に予め決められた所定の個数の遊技球が進入すること、複数の入球口のうち予め決められた入球口への進入に応じて更新される進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報について予め決められた条件が成立すること、所定の遊技期間中に、複数の入球口のうち予め決められた1または2以上の入球口への遊技球の進入に基づく始動条件が成立してから予め決められた所定の期間が経過しても、新たな始動条件が成立しない状況が予め決められた所定の回数発生すること、等が含まれる。

【0760】

<特徴40>

所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な複数の入球口（一般入賞装置2439A、2439Bなど）と、

該複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が進入した場合に、当該遊技球が進入した前記入球口に応じた所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板920）と

、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ905、初期化スイッチ907）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板920）と、

前記複数の入球口のうち前記予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板920、副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0761】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースwitchを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開2007-202870号公報参照）。

【0762】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0763】

これに対し、特徴30および特徴40に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、設定記憶手段には、遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

【0764】

所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域内には、遊技球が進入可能な複数の入球口が設けられており、これらの複数の入球口のうち予め決められた入球口に遊技球が

10

20

30

40

50

進入した場合には、当該遊技球が進入した入球口に応じた所定の特典が特典付与手段により付与される。複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

10

【0765】

また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【0766】

20

特に、特徴40に記載の遊技機においては、複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力されるので、遊技者は、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、予め決められた入球口に遊技球を進入させた特典として得ることができる。よって、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを楽しみながら遊技を行うことができる。

【0767】

<特徴41>

特徴40に記載の遊技機であって、

30

前記設定出力手段は、前記所定の条件の少なくとも一部として、前記複数の入球口のうち予め決められた2以上の前記入球口に予め決められた所定の順序で遊技球が進入することを条件として、前記設定出力情報を出力することを特徴とする遊技機。

【0768】

特徴41に記載の遊技機であれば、複数の入球口のうち予め決められた2以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球が進入した場合を、所定の条件（すなわち、複数の入球口のうち予め決められた入球口への遊技球の進入を含む所定の条件）の少なくとも一部が成立したとして設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。これにより、遊技者は、予め決められた2以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させた特典として、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を得る遊技性を享受することができる。よって、遊技者は、予め決められた2以上の入球口に予め決められた所定の順序で遊技球を進入させる遊技を楽しむことができる。

40

【0769】

<特徴50>

遊技球を発射する発射手段（発射装置330）と、

該発射手段により発射されて所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域（遊技領域）と、

該遊技領域内に設けられて、遊技球が進入可能な入球口（一般入賞装置2439A、2439B）と、

50

該入球口に遊技球が進入した場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板 920）と、

遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれるとして設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板 920 の RAM）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ 905、初期化スイッチ 907）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板 920）と、

10

前記入球口への遊技球の進入に応じて更新される進入数情報（一般入賞数）を記憶する進入数記憶手段（主制御基板 920 の RAM）と、

該進入数記憶手段に記憶される前記進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報（釘状態レベル）に対応して成立する条件を少なくとも含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板 920、副制御基板 940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0770】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開 2007-202870 号公報参照）。

20

【0771】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0772】

これに対し、特徴 50 に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、設定記憶手段には、遊技における所定の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、当該抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に対応する情報に変更できる。

30

【0773】

発射手段により発射されて所定の入口から進入した遊技球が流下する遊技領域内には、遊技球が進入可能な入球口が設けられており、当該入球口に遊技球が進入した場合には、当該入球口に応じた所定の特典が特典付与手段により付与される。予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の 1 つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階

40

50

で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【0774】

また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【0775】

また、進入数記憶手段には、入球口への遊技球の進入に応じて更新される進入数情報が記憶されている。進入数記憶手段に記憶される進入数情報、または、該進入数情報に対応して計数される対応情報について所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。進入数情報および対応情報は、入球口への遊技球の進入状況が反映される情報であるので、入球口への遊技球の進入状況に応じて、所定の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を出力させることができる。

【0776】

これにより、例えば、所定の条件が、進入数情報および対応情報が入球口への遊技球の進入に関して遊技機の性能が設計値通りでない可能性を示唆する値である場合、遊技者に対して、不利益を被る可能性がある状況であることを示唆することができ、設定出力手段により出力された情報も活用して遊技中の遊技機による遊技の継続の有無を遊技者に判断させることが可能となる。

【0777】

<特徴60>

識別情報を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による前記所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記所定の抽選の抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記第1結果に対応する識別情報（第1結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記第2の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板920のRAM）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ905、初期化スイッチ907）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板920）と、

所定の遊技期間中に、前記始動条件が成立してから所定の第1期間が経過しても、新たな前記始動条件が成立しない状況が所定の回数発生することを含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段（主制御基板920、副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0778】

10

20

30

40

50

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開2007-202870号公報参照）。

【0779】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0780】

これに対し、特徴60に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第1結果であれば、第1結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0781】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第1の結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

【0782】

予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。よって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率に対応する情報を、設定出力手段による出力に基づき遊技者に示唆することができる。従って、遊技者は、予め決められた入球口に遊技球が進入することを含む所定の条件の成立を通じて、遊技中の遊技機についての確率情報を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【0783】

また、遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【0784】

また、所定の遊技期間中に、始動条件が成立してから所定の第1期間が経過しても、新たな始動条件が成立しない状況が所定の回数発生した場合に、設定記憶手段に記憶される確率情報に対応する設定出力情報が設定出力手段によって出力される。始動条件が成立し

10

20

30

40

50

てから所定の第1期間が経過しても新たな始動条件が成立しない状況は、遊技者にとって望ましくない状況であり、他の遊技機において遊技をする場合に比べて遊技者が不利益を被る可能性がある。これに対し、当該状況下で、設定出力手段により出力された情報も活用して遊技中の遊技機による遊技の継続の有無を遊技者に判断させることが可能となる。

【0785】

なお、特徴60に記載の遊技機における設定出力手段の記載に代えて、所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入することを含む所定の条件が成立した場合に、設定記憶手段に記憶される前記確率情報に対応する設定出力情報を出力する設定出力手段を備えているとしてもよい。

【0786】

<特徴70>

識別情報を表示可能な表示部（装飾図柄表示装置479）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による前記所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板940）と、

前記所定の抽選の抽選結果が所定の第1結果である場合、前記変動実行手段によって前記第1結果に対応する識別情報（第1結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板920）と、

前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記第2の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板920のRAM）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ905、初期化スイッチ907）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板920）と、

前記所定の抽選にて前記第1結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第1結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出として、演出時間が異なる複数種類の演出の中から、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた演出時間の演出を選択する演出選択手段（主制御基板920、副制御基板940）と、

前記演出選択手段により選択された演出を前記表示部に表示する演出表示制御手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0787】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開2007-202870号公報参照）。

【0788】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった

これに対し、特徴70に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実

10

20

30

40

50

行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第1結果であれば、第1結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

【0789】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第1の結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

10

【0790】

演出時間が異なる複数種類の演出の中から、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた演出時間の演出が、演出選択手段により、所定の抽選にて第1結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第1結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出として選択され、演出表示制御手段により表示部に表示される。

20

【0791】

したがって、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率が、所定の抽選にて第1結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第1結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の演出時間に反映される。よって、遊技者は当該演出の演出時間から、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

30

【0792】

また、遊技者が確率情報を推測するために、演出時間の長さを注目する機会を増やすことができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、注目する対象を増やすことができるので、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

【0793】

<特徴71>

特徴70に記載の遊技機であって、

前記演出選択手段は、前記複数の確率のうち遊技者にとって最も有利である確率に対し、前記複数種類の演出のうち最も演出時間が長い演出が実行されやすい確率で演出を選択することを特徴とする遊技機。

40

【0794】

特徴71に記載の遊技機であれば、設定可能な複数の確率のうち遊技者にとって最も有利である確率に対し、複数種類の演出のうち最も演出時間が長い演出が実行されやすい確率で選択されるので、遊技者は、演出が長く行われる場合において、最も有利な確率が設定されていることを期待することができる。

【0795】

50

<特徴 7 2>

特徴 7 0 または特徴 7 1 に記載の遊技機であって、

遊技者が操作可能な操作部（押圧操作装置 2 6 1）を備え、

前記演出選択手段により選択される前記演出は、前記所定の抽選にて前記第 1 結果が得られた前記始動条件が成立してから、前記変動実行手段により当該第 1 結果に対応する識別情報の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の実行可能期間内に設定された所定の操作時期に前記操作部に対する所定の操作が行われた場合に実行される特別演出であることを特徴とする遊技機。

【0796】

特徴 7 2 記載の遊技機であれば、

所定の抽選にて第 1 結果が得られた始動条件が成立してから、変動実行手段により当該第 1 結果を示す停止図柄の停止表示が行われるまでの期間における少なくとも一部から構成される演出の実行可能期間内には操作時期が設定されている。演出選択手段により選択される演出は、前記操作時期に操作部に対する所定の操作が行われた場合に実行される特別演出である。よって、遊技者は前記操作時期に操作部に対して所定の操作を行うことで、当該操作に基づき実行される特別演出の演出時間から、所定の抽選において第 1 結果が選ばれる抽選確率または第 2 の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測することができる。

【0797】

<特徴 8 0>

識別情報を変動表示可能な表示部（装飾図柄表示装置 4 7 9）と、

所定の始動条件の成立として予め決められた入球口へ遊技球が進入した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記始動条件が成立した場合に、前記表示部にて、前記識別情報を変動表示した後、前記抽選手段による抽選結果に対応する識別情報（停止図柄）を停止表示する変動実行手段（副制御基板 9 4 0）と、

前記所定の抽選の抽選結果が所定の第 1 結果である場合、前記変動実行手段によって前記第 1 結果に対応する識別情報（第 1 結果を示す停止図柄）を停止表示し、通常遊技状態より有利な遊技状態である特別遊技状態を発生させる遊技制御手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記所定の抽選にて前記第 1 結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第 2 の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第 1 結果が選ばれる抽選確率または前記第 2 の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板 9 2 0 の RAM）と

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ 9 0 5、初期化スイッチ 9 0 7）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板 9 2 0）と、

前記特別遊技状態中に成立可能な条件を含む所定の条件が成立した場合に、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた制御を実行する制御実行手段（主制御基板 9 2 0、副制御基板 9 4 0）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0798】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開 2 0 0 7 - 2 0 2 8 7 0 号公報参照）。

【0799】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0800】

これに対し、特徴80に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、変動実行手段により、識別情報が表示部にて変動表示された後、抽選手段による所定の抽選の抽選結果に対応する識別情報が停止表示される。このとき、当該所定の抽選の抽選結果が所定の第1結果であれば、第1結果に対応する識別情報で停止表示された後に、遊技制御手段によって通常遊技状態より有利な特別遊技状態が発生する。

10

【0801】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第1の結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

20

【0802】

特別遊技状態中に成立可能な条件を含む所定の条件が成立した場合、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた制御が制御実行手段により実行される。よって、遊技者は、制御実行手段による制御により現出した内容に基づいて、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

30

【0803】

なお、特徴80に記載の遊技機において、特別遊技状態中に成立可能な条件として、特別遊技状態中における予め決められた入球口への遊技球の進入を含むようにすることは好ましい。遊技者が確率情報を推測するための所定の条件を成立させるために、遊技領域内の予め決められた入球口への遊技球の進入に関する所定の条件を成立させる必要性を生じさせることができる。このため、遊技状態の移行抽選などの抽選結果に注目しがちな遊技機において、予め決められた入球口への遊技球の進入についても注目する機会を増やすことができ、予め決められた入球口の配置や数の設定等によって遊技を多様化するなど、遊技球の流下を利用した遊技機における遊技性を向上することができる。

40

【0804】

また、特徴80に記載の遊技機において、特別遊技状態中に成立可能な条件として、特別遊技状態中に遊技者が遊技領域に遊技球を発射する発射操作を行う操作部とは別の操作部に対しての操作によって成立させることが可能な条件とすることは好ましい。これにより、特別遊技状態中において、発射操作とは別の操作にも注意を向ける遊技性を付加することができ、単に発射操作を継続するだけでなく、別の操作も加えて遊技者が確率情報を獲得することが可能となる新たな遊技性を付加することができる。

【0805】

<特徴90>

所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進

50

入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）を切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する可動部材（右進入規制機構 1 4 5 2 の可動片）と、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち前記下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口する第 1 流下通路部（第 1 流下通路部 1 5 3 2 A）と、

該第 1 流下通路部より下流側に設けられて、当該第 1 流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第 1 検出部（右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 A）と、

前記可動部材が進入許容状態である場合に、前記複数の流下通路部のうち前記第 1 流下通路部より前記下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口する第 2 流下通路部（第 2 流下通路部 1 5 3 2 B）と、

該第 2 流下通路部より下流側に設けられて、当該第 2 流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第 2 検出部（右始動入賞スイッチ 1 4 4 2 B）と、

前記所定の開口部から進入した遊技球が前記第 1 検出部または前記第 2 検出部により検出された場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板 9 2 0）と、を備え、

前記第 1 流下通路部は、遊技球が 1 つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、前記進入規制状態における前記可動部材の下面から、前記第 1 検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されることを特徴とする遊技機。

【0806】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、その内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 1 3 0 4 4 号公報参照）。当該入賞装置は、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成され、これらの姿勢変化は、当該入賞装置が備える進入規制機構の可動片の配置変化によって実現される。そして、入賞装置の可動片が進入許容姿勢に移行した後、規定数の遊技球の入賞が検出スイッチなどの検出部によって検出された場合に、当該入賞装置を進入許容姿勢から進入規制姿勢に変化させる制御をすることで、次の進入許容姿勢へ移行するまでの準備期間（インターバル）や、次の単位遊技を開始するなど、遊技を進行させることができる。

【0807】

しかしながら、かかる入賞装置において、遊技を好適に進行させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0808】

これに対し、特徴 9 0 に記載の遊技機であれば、可動部材を制御して遊技を好適に進行させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、可動部材は、所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能に構成され、進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する。

【0809】

当該可動部材が進入許容状態である場合に所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち第 1 流下通路部は、下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口している。当該第 1 流下通路部より下流側には、当該第 1 流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第 1 検出部が設けられている。

【0810】

また、当該複数の流下通路部のうち第 2 流下通路部は、第 1 流下通路部より下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口している。当該第 2 流下通路部より下流側には、当該第 2 流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第 2 検出部が設けられている。所定の開口部から進入した遊技球が第 1 検出部または第 2 検出部により検出された場合、特典付与手段により所定の特典が付与される。よって、第 1 流下通路部の方が第 2 流下通路部より下降傾斜面における上流側において開口される構成であるので、上流側から所定の開口

部に向かって流下する遊技球は、第 2 流下通路部より第 1 流下通路部に進入し易い。

【0811】

ここで、当該第 1 流下通路部は、進入規制状態における可動部材の下面から、第 1 検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されている。つまり、遊技球が第 1 流下通路部に進入してから第 1 検出部に検出されるまでの距離を長くても遊技球の直径程度に抑えたことで、第 1 流下通路部に進入してから第 1 検出部により検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【0812】

また、当該第 1 流下通路部は、遊技球が 1 つずつ進入可能な通路幅に構成されているので、遊技球が第 1 流下通路部を流下する場合に、当該遊技球が流下方向に対する交差方向に揺れ動くことを抑制できる。よって、第 1 流下通路部に進入した遊技球は当該第 1 流下通路部をスムーズに流下できるので、かかる点においても、第 1 流下通路部に進入してから第 1 検出部により検出されるまでに要する時間を短い時間に抑えることができる。

【0813】

このように、特徴 90 に記載の遊技機によれば、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球が第 2 流下通路部に比べて進入し易い第 1 流下通路部が、遊技球が 1 つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、進入規制状態における可動部材の下面から、第 1 検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されている。

【0814】

よって、1 回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が第 1 流下通路部に進入してから第 1 検出部により検出されるまでに要する時間を好適に短く抑えることができるので、当該規定数となる最後の遊技球が第 1 流下通路部に進入してから可動部材を進入規制状態に切り替えるまでに要する時間を好適に短く抑えることが可能となる。これにより、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球のうち、1 回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が所定の開口部に進入した場合には、当該進入から早期に可動部材が進入規制状態に切り替えられることになるので、当該規定数を超える遊技球が所定の開口部に進入して入賞となることを抑制することができる。

【0815】

また、1 回の進入許容姿勢に対して許容される規定数となる最後の遊技球が第 1 流下通路部に進入してから第 1 検出部により検出されるまでに要する時間を好適に短く抑えることができるので、進入許容姿勢を短いインターバルを隔てて複数回発生させる場合に、そのインターバルを短い時間に設定しても適切に遊技球を検出し易くすることができる。このため、例えば、時短遊技状態中に、遊技球が、可動部材の上面を經由して下流側に進行することを抑制し易くした遊技状態を発生可能としつつ、可動部材を含む入賞装置を小型化し易くして、遊技球が流下する遊技領域や、入賞装置や装飾部品等といった遊技部品の配置の自由度を高めることができる。

【0816】

なお、特徴 90 に記載の遊技機において「遊技球の直径と略同等」とは、遊技球の直径の 1 倍より大きく、かつ、遊技球の直径の 1.5 倍より短い長さであることが好ましく、遊技球の直径の 1 倍であることが好適である。

【0817】

上述した特徴 90 に記載の遊技機に代えて、以下のように記載した特徴を有する構成の遊技機としてもよい。

【0818】

所定の駆動手段により駆動されることで、所定の開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該所定の開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態において遊技球を一方側から他方側へ案内可能な下降傾斜面を形成する可動部材（右進入規制機構 1452 の可動片）と、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記所定の開口部から進入した遊技球が通過可能な複数の流下通路部のうち前記下降傾斜面における上流側部分に対して上方に開口する第1流下通路部（第1流下通路部1532A）と、

該第1流下通路部より下流側に設けられて、当該第1流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第1検出部（右始動入賞スイッチ1442A）と、

前記可動部材が進入許容状態である場合に、前記複数の流下通路部のうち前記第1流下通路部より前記下降傾斜面における下流側部分に対して上方に開口する第2流下通路部（第2流下通路部1532B）と、

該第2流下通路部より下流側に設けられて、当該第2流下通路部を通過する遊技球を検出可能な第2検出部（右始動入賞スイッチ1442B）と、

前記所定の開口部から進入した遊技球が前記第1検出部または前記第2検出部により検出された場合に所定の特典を付与する特典付与手段（主制御基板920）と、

前記可動部材の前記進入許容状態と前記進入規制状態との切り替えを制御する可動部材制御手段であって、前記可動部材が前記進入許容状態である場合に前記第1検出部により検出された遊技球が1回の前記進入許容状態において前記所定の開口部への進入が許容される所定数個目の遊技球であった場合、当該遊技球の検出に続いて前記所定の駆動手段を駆動することで当該可動部材を前記進入許容状態に切り替える可動部材制御手段（主制御基板920）と、を備え、

前記第1流下通路部は、遊技球が1つずつ進入可能な通路幅に構成されるとともに、前記進入規制状態における前記可動部材の下面から、前記第1検出部の上端までの長さが遊技球の直径と略同等に、または直径より短く構成されることを特徴とする遊技機。

【0819】

<特徴91>

特徴90に記載の遊技機であって、

前記第1流下通路部は、当該第1流下通路部の通路幅が前記第1検出部に近づくにつれて遊技球の直径に近づくよう徐々に小さくなる徐変区間を当該第1検出部より上流側に備えていることを特徴とする遊技機。

【0820】

特徴91に記載の遊技機であれば、第1流下通路部は、当該第1流下通路部の通路幅が第1検出部に近づくにつれて遊技球の直径に近づくよう徐々に小さくなる徐変区間を当該第1検出部より上流側に備えている。これにより、第1流下通路部を流下する遊技球は、徐変区間を流下方向に進むにつれて当該流下方向に整流されるので、徐変区間の下流側に位置する第1検出部をスムーズに流下することができ、それにより、第1検出部による遊技球の誤検出を抑制できる。

【0821】

<特徴92>

特徴90または特徴91に記載の遊技機であって、

前記進入規制状態である前記可動部材により形成される前記下降傾斜面の上を通過する遊技球を遊技機正面視における前後方向に蛇行させるための方向転換部（突出部1537, 1538）を備え、

前記第1流下通路部は、遊技球が前記方向転換部によって前後方向に蛇行される位置よりも上流側において上方に開口していることを特徴とする遊技機。

【0822】

特徴92に記載の遊技機であれば、可動部材が進入規制状態である場合に、遊技球は方向転換部によって遊技機正面視における前後方向に蛇行しながら下降傾斜面を通過するので、その分、下降傾斜面における遊技球の滞在時間を増やすことができる。よって、所定の開口部の、下降傾斜面における遊技球の通過方向の開口幅が大きくなることを抑制しつつ、下降傾斜面を通過する遊技球が、可動片が次に進入許容状態に切り替わったタイミングで所定の開口部に進入できる可能性を高めることができる。

【0823】

また、第1流下通路部は、遊技球が方向転換部によって前後方向に蛇行される位置よりも上流側において上方に開口しているので、上流側から所定の開口部に向かって流下する遊技球を、方向転換部による前後方向の蛇行が開始される前に第1流下通路部に進入することができる。

【0824】

なお、特徴92に記載の遊技機において、「遊技球が前記方向転換部によって前後方向に蛇行される位置」は、遊技球が方向転換部に到達する前の位置であってもよいし、遊技球が方向転換部によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置であってもよい。例えば、第1流下通路部が、遊技球が方向転換部によって前方または後方のいずれか一方に移動した位置よりも上流側において上方に開口している場合、遊技球が方向転換部により進路方向が変更されることで第1流下通路部に進入し易い状況が生じ得る。

10

＜特徴A0＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない第2結果である場合に所定の確率で所定の特定遊技状態を発生する遊技機において、

遊技球の進入が許容される進入許容状態と遊技球の進入が規制される進入規制状態とを少なくともとり、遊技球が進入した場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する可変入賞部（右大入賞装置1434）と、

20

前記特別遊技状態または前記特定遊技状態が発生した場合に、前記可変入賞部における前記進入許容状態と前記進入規制状態との切り替えを、各遊技状態の発生に対応した所定の切替パターンで行う入賞制御手段（主制御基板920）と、

前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、前記所定の抽選にて前記第1結果が選ばれる抽選確率または前記第2の抽選にて前記所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報を記憶する設定記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

該設定記憶手段に記憶する前記確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する前記確率情報に変更する操作に対応する操作情報を入力可能な入力手段（背面設定スイッチ905、初期化スイッチ907）と、

30

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報を前記入力手段により入力された前記操作情報に対応する前記確率情報に変更する設定変更手段（主制御基板920）と、

前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じて前記特定遊技状態が異なって発生するように、前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じた前記入賞制御手段による前記可変入賞部の切り替えの制御を設定する切替制御設定手段（主制御基板920）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0825】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。かかる機能を有する従来の典型的な遊技機においては、遊技場の管理者等が専用の鍵を用いて所定のキースイッチを操作することで前記当選確率の設定を変更することができる（例えば、特開2007-202870号公報参照）。

40

【0826】

しかしながら、遊技状態の移行抽選における当選確率など、所定の抽選において所定の抽選結果が選ばれる抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0827】

これに対し、特徴A0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手

50

段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が第1結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない第2結果である場合には、所定の確率で所定の特定遊技状態が発生する。

【0828】

設定記憶手段には、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または当該所定の抽選とは異なる第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定可能な複数の確率のうち、所定の抽選にて第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選にて所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として設定される確率に対応する確率情報が記憶される。入力手段には、設定記憶手段に記憶する確率情報を前記複数の確率のうちいずれかの確率に対応する確率情報に変更する操作に対応する操作情報が入力される。設定記憶手段に記憶される確率情報は、設定変更手段により、入力手段により入力された操作情報に対応する確率情報に変更される。これにより、所定の抽選において第1の結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率を、入力手段により入力された操作情報に応じた確率に変更できる。

10

【0829】

特別遊技状態または特定遊技状態が発生した場合には、入賞制御手段により、可変入賞部における進入許容状態と進入規制状態との切り替えが各遊技状態の発生に対応した所定の切替パターンで行われる。設定記憶手段に記憶される確率情報に応じて特定遊技状態が異なって発生するよう、切替制御設定手段により、設定記憶手段に記憶される確率情報に応じた入賞制御手段による可変入賞部の切り替えの制御が設定される。よって、特定遊技状態における可変入賞部の切り替えの制御に基づいて、遊技者が、設定記憶手段に記憶される確率情報、すなわち、所定の抽選において第1結果が選ばれる抽選確率または第2の抽選において所定の結果が選ばれる抽選確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。例えば、自身の嗜好に適した遊技機であるか、異なる遊技機であるかを考え、遊技を継続するのか、それとも他の遊技機に移動するのかといった選択要素の1つとして、推測した確率情報を利用することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

20

【0830】

<特徴A1>

特徴A0に記載の遊技機であって、

30

前記入賞制御手段による前記切り替えは、前記可変入賞部を前記進入許容状態に切り替えた後、当該進入許容状態を持続する所定の持続期間が経過するまで、または、所定数の遊技球が前記可変入賞部に進入するまでのいずれかの条件が成立した場合に当該可変入賞部を前記進入規制状態に切り替えることを含み、

前記切替制御設定手段は、少なくとも前記所定の持続期間が前記設定記憶手段に記憶される前記確率情報に応じて異なる切替パターンを、前記所定の切替パターンとして設定することを特徴とする遊技機。

【0831】

特徴A1に記載の遊技機であれば、入賞制御手段による可変入賞部の切り替えは、当該可変入賞部を進入許容状態に切り替えた後、当該進入許容状態を持続する所定の持続期間が経過するまで、または、所定数の遊技球が当該可変入賞部に進入するまでのいずれかの条件が成立した場合に当該可変入賞部を進入規制状態に切り替えることが含まれている。切替制御設定手段は、少なくとも所定の持続期間が設定記憶手段に記憶される確率情報に応じて異なる切替パターンを所定の切替パターンとして設定するので、特定遊技状態において可変入賞部が進入許容状態に持続される持続期間に基づいて、遊技者が設定記憶手段に記憶される確率情報を推測する遊技性を付加することができる。

40

【0832】

<特徴A2>

特徴A0または特徴A1に記載の遊技機であって、

該遊技機は、前記所定の始動条件が成立した場合に前記特定遊技状態が発生し易い特定

50

遊技高確率状態（確変遊技状態）と、該特定遊技高確率状態より前記特定遊技状態が発生し難い特定遊技低確率状態（通常遊技状態）とを発生させるものであり、

前記設定記憶手段は、前記第2の抽選によって所定の抽選結果が選ばれる抽選確率として、前記特定遊技高確率状態を前記特定遊技低確率状態へ遷移させる確率（確変遊技終了確率）に対応する確率情報（高確率時の大当たり確率および確変継続率）を少なくとも記憶することを特徴とする遊技機。

【0833】

特徴A2に記載の遊技機であれば、所定の始動条件が成立した場合に特定遊技状態が発生し易い特定遊技高確率状態と、該特定遊技高確率状態より特定遊技状態が発生し難い特定遊技低確率状態とを発生可能に構成されており、設定記憶手段には、第2の抽選によ

10

【0834】

よって、特定遊技状態における可変入賞部の切り替えの制御に基づいて、遊技者が、特定遊技高確率状態を特定遊技低確率状態へ遷移させる確率として現在設定されている確率を推測する遊技性を付加することができる。これにより、遊技者は、特定遊技高確率状態を特定遊技低確率状態へ遷移させる確率として推測した確率が自身にとって好ましいか否かに応じて、遊技中の遊技機で遊技を継続する否かを決定することができるので、抽選確率を複数段階で設定可能な遊技機の遊技性を向上することができる。

【0835】

20

<特徴B0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当たり）を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合に所定の特定遊技状態（小当たり）を発生する遊技機であって、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態（確変遊技状態）と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態（通常遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、前記特別遊技高確率状態として、第1特別遊技高確率状態（時短の確変遊技状態）と、前記第1特別遊技高確率状態に比べて前記特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第2特別遊技高確率状態（非時短の確変遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成され、

30

前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には前記第1特別遊技高確率状態を終了して前記第2特別遊技高確率状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第1結果である場合であって前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

40

前記抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置（装飾図柄表示装置479）と、

前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される第1表示（残り期間表示部1711）と、前記第2特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第2表示（遷移後遊技状態表示部1712）とを、前記識別情報とともに前記表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

50

【0836】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態に比べて大当りの当選確率が高い確変遊技状態や通常遊技状態に比べて遊技球が始動口に入球し易い遊技状態などの、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態を発生させることで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0837】

しかしながら、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0838】

これに対し、特徴B0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、通常遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合には、所定の特定遊技状態が発生する。

【0839】

所定の始動条件が成立した場合に特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、特別遊技高確率状態として、第1特別遊技高確率状態と、当該第1特別遊技高確率状態に比べて特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第2特別遊技高確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成される。抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に第1特別遊技高確率状態を終了して第2特別遊技高確率状態へと遷移される。

【0840】

抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合であって特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態を発生させる場合には、当該第1特別遊技高確率状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。抽選手段の抽選結果を表示する識別情報を表示可能な表示装置が設けられており、特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態が発生した場合、当該表示装置には、残り期間情報記憶手段に記憶される情報（所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報）に対応する残り期間の変化に応じて更新される第1表示と、第2特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第2表示とが、表示制御手段によって識別情報とともに表示される。

【0841】

よって、特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態と第2特別遊技高確率状態とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第1表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて更新されるとともに、第2特別遊技高確率状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する第2表示もまた当該残り期間の変化に応じて更新されるので、遊技者は、更新される第1表示によって、遊技状態が第1特別遊技高確率状態から第2特別遊技高確率状態へと遷移する時期が次第に近づきつつあることを認識しつつ、更新される第2表示によって、現在の遊技状態（第1特別遊技高確率状態）に比べて特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い遊技状態（第2特別遊技高確率状態）へと遊技状態が遷移する時期がそのうちに到来することを意識することができる。これにより、特別遊技状態後に第1特別遊技高確率状態が発生した場合に、遊技者が当該

10

20

30

40

50

第 1 特別遊技高確率状態から第 2 特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【0842】

＜特徴 B 1＞

特徴 B 0 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記第 1 表示および前記第 2 表示を前記表示装置の画面における一側に表示することを特徴とする遊技機。

【0843】

特徴 B 1 に記載の遊技機であれば、第 1 表示および第 2 表示は表示装置の画面における一側に表示されるので、遊技者は、視線を大きく動かさずとも第 1 表示および第 2 表示を視認することが可能となる。よって、遊技者は、第 1 表示の更新状況と第 2 表示の更新状況とを両立して認識することができるので、遊技者が第 1 特別遊技高確率状態から第 2 特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性をより好適に向上させることができる。

【0844】

＜特徴 B 2＞

特徴 B 0 または特徴 B 2 に記載の遊技機であって、

前記表示制御手段は、前記残り期間が減少するにつれて、前記第 1 表示および前記第 2 表示の各表示位置の距離を近づける、または、前記第 1 表示と前記第 2 表示との重なりを大きくすることを特徴とする遊技機。

【0845】

特徴 B 2 に記載の遊技機であれば、残り期間が減少するにつれて、第 1 表示および第 2 表示の各表示位置の距離が近づく、または、第 1 表示と第 2 表示との重なりが大きくなるので、第 1 表示および第 2 表示の各表示位置間の距離と、第 1 表示と第 2 表示との重なり状況から、遊技者は、第 1 特別遊技高確率状態から第 2 特別遊技高確率状態へと遊技状態が遷移する時期の到来を把握し易い。これにより、遊技者が第 1 特別遊技高確率状態から第 2 特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性をより好適に向上させることができる。

【0846】

＜特徴 C 0＞

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板 920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第 1 結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当り）を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第 2 結果である場合に所定の特定遊技状態（小当り）を発生する遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記第 1 結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態（時短状態、確変状態）を発生させ、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数的前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板 920）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0847】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。この種の遊技機において、近年では、前記抽選による抽選結果として、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果（例えば、小当り）を設けることで遊技を多様にしたものも知られている（例えば、特開 2016-189873 号公報参照）。

【0848】

しかしながら、大当たりでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果が設けられた遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0849】

これに対し、特徴C0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合には、所定の特定遊技状態が発生する。

【0850】

抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態が発生し、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、抽選結果として第2結果が選ばれたことで特定遊技状態が発生可能な遊技機において、有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遊技状態が遷移させる条件として特定遊技状態の発生回数を適用したことで、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を付加することができる。

【0851】

なお、特徴C0に記載の遊技機においては、遊技状態制御手段が「前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態が発生させ、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる」構成であるとしたが、「前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において、前記特別遊技状態の終了後に、通常遊技状態より遊技者にとって有利な所定の有利遊技状態が発生させ、当該有利遊技状態の開始後に前記特別遊技状態が発生した場合、当該有利遊技状態に対して予め決められている所定の実行期間が終了した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合に当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる」構成としてもよい。

【0852】

<特徴C1>

特徴C0に記載の遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第2結果である場合に複数種類の前記特定遊技状態のいずれかを当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生可能に構成され、

前記複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報に対応付けて記憶する回数情報記憶手段を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態が発生させる抽選結果である場合には、当該有利遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において前記複数種類の特定遊技状態のうち1の特定遊技状態に対応付けられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【0853】

特徴C1に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報が対応付けて記憶されている。

【0854】

抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態が発生させる抽選結果

である場合には、遊技状態制御手段によって、当該有利遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において複数種類の特定遊技状態のうち1の特定遊技状態に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、特定遊技状態が複数種類設けられており、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態の種類に応じて決められているので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【0855】

<特徴C2>

特徴C0または特徴C1に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報に対応付けて記憶する回数情報記憶手段（主制御基板920のROM）を備え、

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、当該抽選結果に基づいて前記特別遊技状態の終了後に発生した前記有利遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【0856】

特徴C2に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類の少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件の各々に対し、予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報に対応付けられて記憶されている。

【0857】

抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、遊技状態制御手段によって、当該抽選結果に基づいて特別遊技状態の終了後に発生した有利遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が回数条件の種類に応じて多様化されるので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【0858】

<特徴C3>

特徴C0から特徴C2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記遊技状態制御手段は、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生した場合には、当該有利遊技状態の開始後に前記予め決められた回数の前記特定遊技状態が発生した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に前記特別遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【0859】

特徴C3に記載の遊技機であれば、特別遊技状態の終了後に遊技状態制御手段によって有利遊技状態が発生された場合には、有利遊技状態の開始後に予め決められた回数の特定

遊技状態が発生した場合、または、当該有利遊技状態の開始後に特別遊技状態が発生した場合に、遊技状態制御手段により、当該有利遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、特定遊技状態が予め決められた回数だけ発生した場合だけでなく、有利遊技状態の開始後に特別遊技状態が発生した場合にも遊技状態が変化されるので、特別遊技状態後に発生する遊技状態を変化させる遊技性を多様化できる。

【0860】

<特徴D0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合には通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当り）を発生するよう構成されるとともに、前記特別遊技状態が発生した場合には、当該特別遊技状態の終了後に遊技状態が変化し得るよう構成された遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合に複数種類の特定遊技状態（小当り）のいずれかを当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生可能に構成され、

前記複数種類の特定遊技状態のうち少なくとも1つの特定遊技状態の発生回数が当該特定遊技状態に対して予め決められた回数に達した場合に所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0861】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。また、この種の遊技機において、近年では、前記抽選による抽選結果として、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果（例えば、小当り）を設けることで遊技を多様にしたものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0862】

しかしながら、大当りでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果が設けられた遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0863】

これに対し、特徴D0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該特別遊技状態が発生した場合には、当該特別遊技状態の終了後に遊技状態が変化し得る。また、当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合には、複数種類の特定遊技状態のいずれかが当該特定遊技状態の種類毎に予め決められた確率で発生する。

【0864】

複数種類の特定遊技状態のうち少なくとも1つの特定遊技状態の発生回数が当該特定遊技状態に対して予め決められた回数に達した場合には、遊技状態制御手段により、所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、抽選結果として第2結果が選ばれたことで特定遊技状態を発生可能な遊技機において、遊技状態が遷移させる条件として特定遊技状態の発生回数を適用したことで、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を付加することができる。

【0865】

特に、特定遊技状態が複数種類設けられており、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が特定遊技状態の種類に応じて決められているので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

【0866】

<特徴D1>

特徴D0に記載の遊技機であって、

前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、前記特別遊技状態の終了後に前記有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件における当該回数条件ごとに、前記複数種類の特定遊技状態の各々に対し、前記予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報に対応付けて記憶する回数情報記憶手段（主制御基板920のROM）を備え、

10

前記遊技状態制御手段は、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の終了後に前記所定の遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって前記回数条件が成立した場合には、当該抽選結果に基づいて前記特別遊技状態の終了後に発生した前記所定の遊技状態の開始後に、前記回数情報記憶手段において当該回数条件に対応づけられている前記回数情報に対応する回数の前記特定遊技状態が発生した場合に、前記所定の遊技状態から当該所定の遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移させることを特徴とする遊技機。

【0867】

特徴D1に記載の遊技機であれば、回数情報記憶手段には、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果の種類、または、特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果に基づいて当該特別遊技状態が発生した時期における遊技状態の種類少なくとも一方を含んで構成される複数種類の回数条件における当該回数条件ごとに、複数種類の特定遊技状態の各々に対し、予め決められた回数として使用可能な複数種類の回数のうちいずれかの回数に対応する回数情報が対応付けられて記憶されている。

20

【0868】

抽選手段による抽選結果が特別遊技状態の終了後に有利遊技状態を発生させる抽選結果である場合であって回数条件が成立した場合には、遊技状態制御手段によって、当該抽選結果に基づいて特別遊技状態の終了後に発生した所定の遊技状態の開始後に、回数情報記憶手段において当該回数条件に対応付けて記憶されている回数情報に対応する回数の特定遊技状態が発生した場合に、当該有利遊技状態から当該有利遊技状態とは異なる遊技状態へと遷移される。よって、遊技状態が遷移する条件としての特定遊技状態の発生回数が回数条件の種類に応じて多様化されるので、遊技状態が遷移させる条件が多様となって、特定遊技状態の発生回数に応じて遊技状態を変化させ得るという遊技性を好適に多様化できる。

30

【0869】

<特徴E0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に所定の遊技状態（特別遊技状態）を発生する遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において所定の第1遊技状態（時短の確変遊技状態）を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には所定の第2遊技状態（非時短の確変遊技状態）へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

40

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第1結果である場合であって前記所定の第1遊技状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は当該残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

前記所定の第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される特定表示（遷移後遊技状態表示部1712）を所定の表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記特定表示は、前記所定の遊技状態情報の少なくとも一部として複数の文字から構成

50

される文字情報を含み、

前記表示制御手段は、前記特定表示が表示される所定の初期状態において前記文字情報を構成する前記複数の文字のうち少なくとも一部の文字が認識不能または認識困難となるよう当該特定表示を表示させるとともに、前記残り期間の変化に応じて前記文字情報の認識性が高まるよう当該特定表示を更新して、当該残り期間が所定の期間より短い時期において前記文字情報を構成する全ての文字を認識可能に表示させることを特徴とする遊技機。

【0870】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成することで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0871】

しかしながら、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0872】

これに対し、特徴E0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、所定の遊技状態が発生する。抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、所定の第1遊技状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に所定の第2遊技状態へと遷移される。

【0873】

抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合であって第1遊技状態が発生させる場合には、当該第1遊技状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。所定の表示装置には、表示制御手段によって、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される特定表示が表示される。

【0874】

よって、所定の第1遊技状態と所定の第2遊技状態とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する特定表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて更新されるので、遊技者は、更新される第2表示によって、現在の遊技状態（第1遊技状態）から次の遊技状態（第2遊技状態）へと遊技状態が遷移する時期がそのうちに到来することを意識することができる。これにより、第1遊技状態が発生した場合に、遊技者が当該第1遊技状態から第2遊技状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【0875】

特に、特定表示は、所定の遊技状態情報の少なくとも一部として複数の文字から構成される文字情報を含んでおり、当該特定表示が表示される所定の初期状態においては、前記文字情報を構成する複数の文字のうち少なくとも一部の文字が認識不能または認識困難となるよう表示される。そして、当該特定表示は、第1遊技状態における所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて前記文字情報の認識性が高まるよう更新され、当該残り期間が所定の期間より短い時期においては、前記文字情報を構成する全ての文字が認識可能に表示される。

【0876】

よって、第1遊技状態における所定の実行期間に対する残り期間が少なくなる、すなわち、第2遊技状態に遷移する時期が近づくにつれて文字情報が完成されていくので、文字

10

20

30

40

50

情報の認識性が次第に高まるにつれ、第2遊技状態に対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

【0877】

<特徴F0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に所定の遊技状態（特別遊技状態）を発生する遊技機であって、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において所定の第1遊技状態（時短の確変遊技状態）を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には所定の第2遊技状態（非時短の確変遊技状態）へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第1結果である場合であって前記所定の第1遊技状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は当該残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

前記所定の第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって、前記残り期間の変化に応じて、少なくともその大きさが段階的に大きく又は小さく変化するように更新される特定表示（遷移後遊技状態表示部1712）を所定の表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記特定表示の大きさを段階的に大きく又は小さくする場合に、変化後の前記特定表示の大きさより大きい一時極大表示、または、変化後の前記特定表示の大きさより小さい一時極小表示を一時的に表示させた後に変化後の前記特定表示を表示させることを特徴とする遊技機。

【0878】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成することで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0879】

しかしながら、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0880】

これに対し、特徴F0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、所定の遊技状態が発生する。抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、所定の第1遊技状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に所定の第2遊技状態へと遷移される。

【0881】

抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合であって第1遊技状態を発生させる場合には、当該第1遊技状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。所定の表示装置には、表示制御手段によって、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて、少なくともその大きさが段階的に大きく又は小さく変化するように更新される特定表示が表示される。

【0882】

よって、所定の第1遊技状態と所定の第2遊技状態とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応す

10

20

30

40

50

る特定表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて、少なくともその大きさが段階的に大きく又は小さく変化するように更新されるので、遊技者は、段階的に大きく又は小さく変化する第2表示によって、現在の遊技状態（第1遊技状態）から次の遊技状態（第2遊技状態）へと遊技状態が遷移する時期がそのうちに到来することを意識することができる。これにより、第1遊技状態が発生した場合に、遊技者が当該第1遊技状態から第2遊技状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【0883】

特に、当該特定表示の大きさを段階的に大きく又は小さくする場合には、変化後の特定表示が、当該変化後の特定表示の大きさより大きい一時極大表示、または、当該変化後の特定表示の大きさより小さい一時極小表示を一時的に表示させた後に表示される。

10

【0884】

よって、変化後の特定表示が変化前の特定表示に比べて大きくなっていることを遊技者に認識し難くさせることができるので、特定表示の大きさが段階的に変化する過程において、ある時期に、当該特定表示がいつの間にか大きくなっているかのように遊技者に感じさせることができる。特定表示がいつの間にか大きくなったと遊技者に感じさせることで、第2遊技状態への遷移に対する遊技者の意識の仕方に緩急をつけることができ、それにより、第2遊技状態への遷移に対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

【0885】

<特徴G0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に所定の遊技状態（特別遊技状態）を発生する遊技機であって、

20

前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において所定の第1遊技状態（時短の確変遊技状態）を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には所定の第2遊技状態（非時短の確変遊技状態）へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第1結果である場合であって前記所定の第1遊技状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は当該残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

30

前記所定の第1遊技状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される第1表示（残り期間表示部1711）と、前記所定の第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第2表示（遷移後遊技状態表示部1712）とを所定の表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

前記表示制御手段は、前記実行期間内に設けられた複数の時期のうち一部の時期を構成する複数の第1時期において、前記第1表示または前記第2表示のうち一方を一時的に拡大、縮小、若しくは変形、又はこれらの2以上の組合せにして表示させるとともに、前記複数の時期のうち前記第1時期とは異なる時期を構成する複数の第2表示時期において、前記第1表示および前記第2表示の両方を一時的に拡大、縮小、若しくは変形、又はこれらの2以上の組合せにして表示させることを特徴とする遊技機。

40

【0886】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当りに当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が知られている。また、この種の遊技機においては、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成することで遊技を多様にするものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0887】

50

しかしながら、特別遊技状態の終了後に種類の異なる遊技状態を連続して発生可能に構成された遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0888】

これに対し、特徴G0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、所定の遊技状態が発生する。抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、所定の第1遊技状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に所定の第2遊技状態へと遷移される。

【0889】

抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合であって第1遊技状態が発生させる場合には、当該第1遊技状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。

【0890】

所定の表示装置には、第1遊技状態が発生した場合、所定の表示装置には、残り期間情報記憶手段に記憶される情報（所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報）に対応する残り期間の変化に応じて更新される第1表示と、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する表示であって前記残り期間の変化に応じて更新される第2表示とが表示制御手段によって表示される。

【0891】

よって、所定の第1遊技状態と所定の第2遊技状態とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第1表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて更新されるとともに、第2遊技状態が発生した場合に表示される所定の遊技状態情報に対応する第2表示もまた当該残り期間の変化に応じて更新されるので、遊技者は、更新される第1表示によって、遊技状態が第1遊技状態から第2遊技状態へと遷移する時期が次第に近づきつつあることを認識しつつ、更新される第2表示によって、現在の遊技状態（第1遊技状態）から次の遊技状態（第2遊技状態）へと遊技状態が遷移する時期がそのうちに到来することを意識することができる。これにより、第1遊技状態が発生した場合に、遊技者が当該第1遊技状態から第2遊技状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【0892】

特に、第1遊技状態における所定の実行期間内に設けられた複数の時期のうち一部の時期を構成する複数の第1時期においては、第1表示または第2表示のうち一方が一時的に拡大、縮小、若しくは変形、又はこれらの2以上の組合せにして表示され、当該複数の時期のうち第1時期とは異なる時期を構成する複数の第2表示時期においては、第1表示および第2表示の両方が一時的に拡大、縮小、若しくは変形、又はこれらの2以上の組合せにして表示される。

【0893】

よって、第2遊技状態へと遊技状態が遷移する時期が次第に近づく過程において、第1表示または第2表示のうち一方が一時的に変化したり、第1表示および第2表示の両方が一時的に変化したりするので、遊技者が当該過程において単調さを感じることを抑制でき、それにより、第2遊技状態に対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

【0894】

<特徴G1>

特徴G0に記載の遊技機であって、

前記第2時期は、前記残り期間が少なくなる程、当該第2時期の間隔が短くなるよう設定されることを特徴とする遊技機。

【0895】

特徴G1に記載の遊技機であれば、所定の実行期間に対する残り期間が少なくなる程、当該第2時期の間隔が短いので、第2遊技状態へと遊技状態が遷移する時期が近づくにつ

10

20

30

40

50

れ、第1表示および第2表示の両方が一時的に変化する頻度が高まる。遊技者は、第1表示および第2表示の両方が一時的に変化する頻度の高まりから、第2遊技状態へと遊技状態が遷移する時期が近づいていることを認識し得る。よって、第2遊技状態に対する遊技者の期待を好適に増大させることができる。

【0896】

<特徴H0>

所定の始動条件が成立した場合に所定の抽選を行う抽選手段（主制御基板920）を備え、該抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合に通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態（大当たり）を発生し、前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合に所定の特定遊技状態（小当たり）を発生する遊技機であって、

10

前記所定の始動条件が成立した場合に前記特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態（確変遊技状態）と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態（通常遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、前記特別遊技高確率状態として、第1特別遊技高確率状態（時短の確変遊技状態）と、前記第1特別遊技高確率状態に比べて前記特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第2特別遊技高確率状態（非時短の確変遊技状態）とを発生させる制御を実行可能に構成され、

前記抽選手段による抽選結果が前記第1結果である場合の少なくとも一部において前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態を所定の実行期間に亘って発生させ、前記所定の実行期間が終了した場合には前記第1特別遊技高確率状態を終了して前記第2特別遊技高確率状態へと遷移させる遊技状態制御手段（主制御基板920）と、

20

前記抽選手段による抽選結果が前記所定の第1結果である場合であって前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態を発生させる場合に、前記所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は当該残り期間を算出可能な情報を記憶する残り期間情報記憶手段（主制御基板920のRAM）と、

前記所定の始動条件が成立した場合に前記識別情報の変動表示を行った後に前記抽選手段の抽選結果に対応する当該識別情報の停止表示を行う変動表示制御手段（副制御基板940）と、

前記特別遊技状態の終了後に前記第1特別遊技高確率状態が発生した場合に、前記残り期間情報記憶手段に記憶される前記情報に対応する前記残り期間の変化に応じて更新される特定表示（残り期間表示部1711）を所定の表示装置に表示させる表示制御手段（副制御基板940）と、を備え、

30

前記表示制御手段は、

前記残り期間における最後の始動条件の成立に対して前記抽選手段によって前記特別遊技状態の発生を伴わない抽選結果が得られて当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に前記第2特別遊技高確率状態を発生させる場合には、前記残り期間がなくなった所定のゼロ状態に対応して更新される所定のゼロ情報を少なくとも含む前記特定表示を、前記識別情報の変動表示が前記変動制御手段によって開始されるタイミングに同期して、または、前記識別情報の変動表示が前記変動制御手段によって開始された後に表示する一方で、

40

前記残り期間における最後の始動条件の成立に対して前記抽選手段によって前記第1結果が得られて当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に前記第2特別遊技高確率状態を発生させない場合には、前記所定のゼロ情報を、非表示とする、または、当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に前記第2特別遊技高確率状態を発生させる場合に比べて視認性を低下させた状態で表示することを特徴とする遊技機。

【0897】

従来、遊技機の代表例としてパチンコ機がある。従来の典型的なパチンコ機においては、通常遊技として始動口へ遊技球が入球した場合に抽選が行われ、当該抽選によって大当たりで当選した場合に特別遊技状態となって遊技球が大入賞口へ多数入賞可能となる構成が

50

知られている。また、この種の遊技機において、近年では、前記抽選による抽選結果として、大当たりでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果（例えば、小当たり）を設けることで遊技を多様にしたものも知られている（例えば、特開2016-189873号公報参照）。

【0898】

しかしながら、大当たりでなくても遊技球が大入賞口に入賞可能となる抽選結果が設けられた遊技機の遊技性について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0899】

これに対し、特徴H0に記載の遊技機であれば、遊技性を好適に向上することが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、所定の始動条件が成立した場合には、抽選手段により所定の抽選が行われ、その抽選結果が所定の第1結果である場合には、通常の遊技状態に比べて有利な特別遊技状態が発生する。当該抽選結果が特別遊技状態の発生を伴わない所定の第2結果である場合には、所定の特定遊技状態が発生する。

【0900】

所定の始動条件が成立した場合に特別遊技状態が所定の高確率で発生する特別遊技高確率状態と、該特別遊技高確率状態より前記特別遊技状態が発生する確率が低い特別遊技低確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成されるとともに、特別遊技高確率状態として、第1特別遊技高確率状態と、当該第1特別遊技高確率状態に比べて特定遊技状態の発生により遊技者が遊技価値を獲得し易い第2特別遊技高確率状態とを発生させる制御を実行可能に構成される。抽選手段による抽選結果が第1結果である場合の少なくとも一部においては、遊技状態制御手段によって、特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態が所定の実行期間に亘って発生され、当該所定の実行期間が終了した場合に第1特別遊技高確率状態を終了して第2特別遊技高確率状態へと遷移される。

【0901】

抽選手段による抽選結果が所定の第1結果である場合であって特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態を発生させる場合には、当該第1特別遊技高確率状態における所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報が残り期間情報記憶手段に記憶される。特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態が発生した場合、所定の表示装置には、表示制御手段によって、残り期間情報記憶手段に記憶される情報（所定の実行期間に対する残り期間に対応した情報又は残り期間を算出可能な情報）に対応する残り期間の変化に応じて更新される特定表示が表示される。

【0902】

よって、特別遊技状態の終了後に第1特別遊技高確率状態と第2特別遊技高確率とが連続して発生可能に構成された遊技機において、第1表示が所定の実行期間に対する残り期間の変化に応じて更新されるので、遊技者は、更新される第1表示によって、遊技状態が第1特別遊技高確率状態から第2特別遊技高確率状態へと遷移する時期が次第に近づきつつあることを認識できる。これにより、特別遊技状態後に第1特別遊技高確率状態が発生した場合に、遊技者が当該第1特別遊技高確率状態から第2特別遊技高確率状態への遊技状態の遷移を期待する遊技性を好適に向上させることができる。

【0903】

特に、前記残り期間における最後の始動条件の成立に対し、特別遊技状態の発生を伴わない抽選結果が得られて当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に第2特別遊技高確率状態が発生する場合には、当該残り期間がなくなった所定のゼロ状態に対応して更新される所定のゼロ情報を少なくとも含む特定表示が、識別情報の変動表示が変動制御手段によって開始されるタイミングに同期して、または、識別情報の変動表示が変動制御手段によって開始された後に表示される。よって、遊技者は、特定表示に含まれる所定のゼロ情報を視認することで、開始された識別情報の変動表示が、第1特別遊技高確率状態の実行期間中における最後の変動表示であることを認識できるので、当該変動表示後に第2特別遊技高確率状態が発生することを期待しながら遊技を続けることができる。

【0904】

その一方で、前記残り期間における最後の始動条件の成立に対し、第1結果が得られて当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に第2特別遊技高確率状態が発生しない場合には、所定のゼロ情報が、非表示とされる、または、当該始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に第2特別遊技高確率状態が発生する場合に比べて視認性の低下された状態で表示される。

【0905】

よって、最後の始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に第2特別遊技高確率状態が発生しない抽選結果が得られた場合には、遊技者は、所定のゼロ情報を視認できない、または、視認し難いので、第1特別遊技高確率状態における実行期間が満了したことを認識し難い。そのため、ゼロ情報が表示された場合のように第2特別遊技高確率状態の発生に対する期待を遊技者に抱かせ難くすることができるので、当該最後の始動条件の成立に対しての変動表示の実行後に第2特別遊技高確率状態と遊技者が誤解することを抑制できる。

10

【0906】

これにより、最後の始動条件の成立に対しての変動表示の終了後に遊技者が誤解によって期待した状況と異なる遊技状態が発生し、それを元に遊技者が遊技を面白くないと感じることを抑制できる。よって、第1特別遊技状態の終了後に第2特別遊技状態が発生し得る遊技において、遊技者が第2特別遊技状態への遷移を期待する遊技性の向上をより好適に実現できる。

20

【0907】

<特徴J0>

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部（球通路部3613）と、

該球通路部内に形成された開口部（大入賞装置3434の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ3444）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板920）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド3464）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構3454の可動片）と、

30

前記可動部材が前記進入規制状態である場合に前記下降傾斜面によって下側から支持されつつ前記一方側から前記他方側へと流下する遊技球と接触可能な位置であって、前記下降傾斜面の傾斜方向に交差する両側から前記球通路部側へ突出し、両側の突出位置を傾斜方向においてずらして設けられる固定接触部（突出部3621、3622）と、

前記球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部（減速部材3701）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0908】

40

<特徴J1>

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部（球通路部3613）と、

該球通路部内に形成された開口部（大入賞装置3434の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ3444）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板920）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド3464）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進

50

入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構 3 4 5 4 の可動片）と、

前記可動部材が前記進入規制状態である場合に前記下降傾斜面によって下側から支持されつつ前記一方側から前記他方側へと流下する遊技球と接触可能な位置に固定的に設けられて、当該遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる固定接触部（突出部 3 6 2 1，3 6 2 2）と、

該固定接触部が形成された領域における少なくとも一部の領域より上流側に設けられて、前記球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部であって、当該可動接触部を可動させた遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる可動接触部（減速部材 3 7 0 1）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0909】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、その内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 1 3 0 4 4 号公報参照）。当該入賞装置は、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成され、これらの姿勢変化は、当該入賞装置が備える進入規制機構の可動部材（可動片）の配置変化によって実現される。

【0910】

しかしながら、可動片の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機において、当該入賞装置に遊技球を好適に進入させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

20

【0911】

これに対し、特徴 J 0 および特徴 J 1 に記載の遊技機であれば、可動部材（可動片）の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。

【0912】

また、特徴 J 1 に記載の遊技機であれば、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部内には開口部が形成されており、当該開口部に進入した遊技球が検出部により検出された場合には、遊技価値付与手段によって所定の遊技価値が遊技者に付与される。

30

【0913】

所定の駆動手段によって駆動されることで、当該開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能に構成される可動部材は、進入規制状態である場合に球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ一方側から他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する。よって、可動部材が進入規制状態である場合、球通路部を通過する遊技球は、下降傾斜面として機能する当該可動部材によって下側から支持されつつ（すなわち、下降傾斜面の上を）一方側から他方側へと流下する。

【0914】

可動部材が進入規制状態である場合に当該可動部材により構成される下降傾斜面によって下側から支持されつつ一方側から他方側へと流下する遊技球と接触可能な位置には、当該遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させる固定接触部が固定的に設けられている。下降傾斜面の上を流下する遊技球の一方側から他方側への移動速度が減速されたことにより、下降傾斜面の上を流下する遊技球の滞在時間を増やすことができる。

40

【0915】

球通路部を一方側から他方側へ移動する遊技球との接触によって可動する可動接触部が設けられている。可動接触部は、当該可動接触部を可動させた遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させる。可動接触部は、固定接触部が形成された領域における少なくとも一部の領域より上流側に設けられているので、遊技球の一方側から他方側への移動速

50

度を、可動接触部によって減速した後、固定接触部によってさらに減速することができる。

【0916】

これにより、固定接触部または可動接触部のいずれか一方が設けられている場合に比べて、下降傾斜面の上を流下する遊技球の一方側から他方側への移動速度を好適に減速することができるので、下降傾斜面の上を流下する遊技球の滞在時間を好適に増やすことができる。

【0917】

したがって、特徴J0および特徴J1に記載の遊技機によれば、下降傾斜面の上を流下する遊技球の滞在時間を好適に増やすことができるので、可動部材が進入規制状態である場合に下降傾斜面の上を一方側から他方側へと流下する遊技球が、当該可動部材が次に進入許容状態に切り替わったタイミングで開口部に進入できる可能性を、当該開口部における一方側から他方側の開口幅が大きくなることを抑制しつつ高めることが可能となる。

【0918】

<特徴J2>

特徴J0または特徴J1に記載の遊技機であって、

前記固定接触部は、前記下降傾斜面によって下側から支持されつつ前記一方側から前記他方側へと流下する遊技球を、前記一方側から前記他方側への向きに対して交差する向きに蛇行させることを特徴とする遊技機。

【0919】

特徴J2に記載の遊技機であれば、固定接触部は、下降傾斜面によって下側から支持されつつ一方側から他方側へと流下する遊技球を、当該一方側から他方側への向きに対して交差する向きに当該遊技球を蛇行させるので、それによって、下降傾斜面の上を流下する遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させることができる。

【0920】

<特徴K0>

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部（球通路部3613）と、

該球通路部内に形成された開口部（大入賞装置3434の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ3444）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板920）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド3464）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構3454の可動片）と、

前記球通路部内に設けられて、当該球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部であって、前記可動部材が前記進入許容状態である場合において前記開口部に進入する遊技球に接触可能な可動接触部（減速部材3701）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0921】

<特徴K1>

遊技球が通過可能に構成される球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部（球通路部3613）と、

該球通路部内に形成された開口部（大入賞装置3434の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ3444）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板920）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド 3 4 6 4）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構 3 4 5 4 の可動片）と、

前記球通路部内に設けられて、当該球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって可動する可動接触部であって、前記可動部材が前記進入許容状態である場合に当該可動接触部に接触した遊技球を前記開口部における上流側の端側に誘導する可動接触部（減速部材 3 7 0 1）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0922】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、その内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 1 3 0 4 4 号公報参照）。当該入賞装置は、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成され、これらの姿勢変化は、当該入賞装置が備える進入規制機構の可動部材（可動片）の配置変化によって実現される。

【0923】

しかしながら、可動片の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機において、当該入賞装置に遊技球を好適に進入させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

20

【0924】

これに対し、特徴 K 0 および特徴 K 1 に記載の遊技機であれば、可動部材（可動片）の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部内には開口部が形成されており、当該開口部に進入した遊技球が検出部により検出された場合には、遊技価値付与手段によって所定の遊技価値が遊技者に付与される。

【0925】

所定の駆動手段によって駆動されることで、当該開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能に構成される可動部材は、進入規制状態である場合に球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ一方側から他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する。よって、可動部材が進入規制状態である場合、球通路部を通過する遊技球は、下降傾斜面として機能する当該可動部材によって下側から支持されつつ（すなわち、下降傾斜面の上を）一方側から他方側へと流下する。

30

【0926】

球通路部を一方側から他方側へ移動する遊技球との接触によって可動する可動接触部が設けられている。当該可動接触部は、可動部材が進入許容状態である場合に当該可動接触部に接触した遊技球を開口部における上流側の端側に誘導するよう構成されるので、開口部における遊技球の進入位置を上流側の端側に規制することができる。よって、可動接触部に接触した遊技球が開口部に進入した場合に、進入した遊技球が検出部により検出されるまでの期間を略一定にできる。

40

【0927】

また、可動接触部は、球通路部を一方側から他方側へ移動する遊技球との接触によって可動する構成であるので、当該接触によって遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させることができる。これにより、下降傾斜面の上を流下する遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速することができるので、下降傾斜面の上を流下する遊技球の滞在時間が増やすことができる。よって、可動部材が進入規制状態である場合に下降傾斜面の上を一方側から他方側へと流下する遊技球が、当該可動部材が次に進入許容状態に切り替わ

50

ったタイミングで開口部に進入できる可能性を、当該開口部における一方側から他方側の開口幅が大きくなることを抑制しつつ高めることが可能となる。

【0928】

＜特徴K2＞

特徴K0または特徴K1に記載の遊技機であって、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記開口部から進入した遊技球を前記一方側から前記他方側へ誘導した後、前記検出部により検出可能な位置へ誘導する第1誘導通路部（右大入賞装置3434の進入口から進入した遊技球が大入賞スイッチ3444に案内されるまでの通路）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0929】

特徴K2に記載の遊技機であれば、可動部材が進入許容状態である場合に、開口部から進入した遊技球を一方側から他方側へ誘導した後、検出部により検出可能な位置へ誘導する第1誘導通路部が設けられている。よって、開口部における上流側の端側から遊技球が進入した場合に、進入した遊技球が検出部により検出されるまでに所定のタイムラグを創出することができる。よって、可動部材が進入許容状態である場合に規定数の遊技球が検出部に検出されると、当該可動部材が進入許容状態から進入規制状態に切り替わる構成において、1回の進入許容状態の間に規定数を超える遊技球が検出部により検出される状況が発生し易くできるので、その分、遊技価値を獲得し易くできる。

【0930】

＜特徴K3＞

特徴K0から特徴K2のいずれかに記載の遊技機であって、

前記可動部材が前記進入許容状態である場合に、前記可動接触部によって前記開口部における上流側の端側に誘導されたことで当該開口部から落下した遊技球を受け入れ可能な上方を向く開口を有し、当該開口に進入した遊技球を前記検出部により検出可能な位置へ誘導する第2誘導通路部を備えていることを特徴とする遊技機。

【0931】

特徴K3に記載の遊技機であれば、可動部材が進入許容状態である場合に、可動接触部によって開口部における上流側の端側に誘導されたことで当該開口部から落下した遊技球を受け入れ可能な上方を向く開口を有し、当該開口に進入した遊技球を検出部により検出可能な位置へ誘導する第2誘導通路部が設けられている。これにより、可動接触部によって開口部における進入位置が上流側の端側に規制される構成において、開口部から進入した遊技球が検出部により検出されるまでに要する時間（タイムラグ）を好適に短く抑制することができる。

【0932】

よって、可動部材が進入許容状態である場合に規定数の遊技球が検出部に検出されると、当該可動部材が進入許容状態から進入規制状態に切り替わる構成において、当該規定数となる最後の遊技球が第2誘導通路部に進入してから可動部材を進入規制状態に切り替えるまでに要する時間を好適に短く抑えることが可能となる。これにより、1回の進入許容状態の間に所定数を超える遊技球が検出部により検出されることを抑制できる。

【0933】

＜特徴L0＞

遊技球が通過可能に構成される第1球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する第1球通路部（球通路部3613）と、

該第1球通路部内に形成された開口部（大入賞装置3434の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ3444）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板920）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド3464）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進

10

20

30

40

50

入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構 3 4 5 4 の可動片）と、

前記第 1 球通路部における上側に設けられた支持部（軸 3 7 0 2）により吊り下げられて、当該第 1 球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって前記支持部を中心に可動する可動接触部であって、静止状態（初期位置）において少なくとも一部が当該開口部の上方側に重なる位置に設けられた可動接触部（減速部材 3 7 0 1）と、

前記第 1 球通路部の上流側に設けられ、前記支持部の上側に設けられた第 2 球通路部（球通路部 3 6 1 1）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【0934】

<特徴 L 1>

遊技球が通過可能に構成される第 1 球通路部であって、一方側から他方側に下降傾斜する第 1 球通路部（球通路部 3 6 1 3）と、

該第 1 球通路部内に形成された開口部（大入賞装置 3 4 3 4 の進入口）から進入した遊技球を検出可能な検出部（大入賞スイッチ 3 4 4 4）と、

該検出部により遊技球が検出された場合に所定の遊技価値を遊技者に付与する遊技価値付与手段（主制御基板 9 2 0）と、

所定の駆動手段（進入規制ソレノイド 3 4 6 4）により駆動されることで、前記開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態（進入禁止姿勢）と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態（進入許容姿勢）とを切替可能な可動部材であって、前記進入規制状態である場合に前記球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ前記一方側から前記他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する可動部材（右進入規制機構 3 4 5 4 の可動片）と、

20

前記第 1 球通路部における上側に設けられた支持部（軸 3 7 0 2）により吊り下げられて、当該第 1 球通路部を前記一方側から前記他方側へ流下する遊技球との接触によって前記支持部を中心に可動する可動接触部であって、静止状態（初期位置）において前記開口部を臨む向きで見た場合に少なくとも一部が当該開口部の上流側の端側に重なる位置に設けられた、当該可動接触部を可動させた遊技球の前記一方側から前記他方側への移動速度を減速させる可動接触部（減速部材 3 7 0 1）と、

30

遊技球が通過可能に構成される第 2 球通路部であって、前記支持部に対する上方側を通るよう設けられた第 2 球通路部（球通路部 3 6 1 1）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【0935】

従来の遊技機として、姿勢を変化させることで、その内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機が知られている（例えば、特開 2 0 1 7 - 2 1 3 0 4 4 号公報参照）。当該入賞装置は、遊技球の進入を許容する進入許容姿勢と遊技球の進入を規制する進入規制姿勢との間の移行が可能に構成され、これらの姿勢変化は、当該入賞装置が備える進入規制機構の可動部材（可動片）の配置変化によって実現される。

40

【0936】

しかしながら、可動片の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置を備えた遊技機において、当該入賞装置に遊技球を好適に進入させるための構成について未だ改良の余地がある可能性があった。

【0937】

これに対し、特徴 L 0 および特徴 L 1 に記載の遊技機であれば、可動部材（可動片）の配置変化によって内部への遊技球の進入確率を変化させることが可能な入賞装置に遊技球を好適に進入させることが可能な遊技機を提供することができる。すなわち、一方側から他方側に下降傾斜する球通路部内には開口部が形成されており、当該開口部に進入した遊技球が検出部により検出された場合には、遊技価値付与手段によって所定の遊技価値が遊

50

技者に付与される。

【0938】

所定の駆動手段によって駆動されることで、当該開口部への遊技球の進入を規制する進入規制状態と、当該開口部への遊技球の進入を許容する進入許容状態とを切替可能に構成される可動部材は、進入規制状態である場合に球通路部を通過する遊技球を下側から支持しつつ一方側から他方側に案内可能な下降傾斜面として機能する。よって、可動部材が進入規制状態である場合、球通路部を通過する遊技球は、下降傾斜面として機能する当該可動部材によって下側から支持されつつ（すなわち、下降傾斜面の上を）一方側から他方側へと流下する。

【0939】

第1球通路部における上側に設けられた支持部により吊り下げられ、当該第1球通路部を一方側から他方側へ流下する遊技球との接触によって当該支持部を中心に可動する可動接触部が設けられている。可動接触部は、当該可動接触部を可動させた遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させる。

【0940】

ここで、可動接触部は、静止状態において開口部を臨む向きで見た場合に少なくとも一部が当該開口部の上流側の端側に重なる位置に設けられているので、可動部材が進入規制状態である場合に当該可動部材により構成される下降傾斜面の上を流下する遊技球の一方側から他方側への移動速度を減速させることができるので、下降傾斜面の上を流下する遊技球の滞在時間を増やすことができる。よって、可動部材が進入規制状態である場合に下降傾斜面の上を一方側から他方側へと流下する遊技球が、当該可動部材が次に進入許容状態に切り替わったタイミングで開口部に進入できる可能性を、当該開口部における一方側から他方側の開口幅が大きくなることを抑制しつつ高めることが可能となる。

【0941】

また、支持部に対する上方側を通るよう第2球通路部が設けられているので、遊技球が第2球通路部を流下する際に生じる振動を支持部に対して与えることができる。これにより、支持部を中心に可動する可動接触部を振動によって動かすことが可能となるので、第1球通路部を流下する遊技球の球詰まりを振動によって抑制できるとともに、当該可動接触部の動きの不具合によって球詰まりが生じた場合であっても、その球詰まりを解消させることが可能となる。

【0942】

<特徴L2>

特徴L0または特徴L1に記載の遊技機であって、

前記第1球通路部は、前記第2球通路部の側に凹んだ凹部（凹部3613A）を備え、
前記支持部は、前記凹部における底側に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0943】

特徴L2に記載の遊技機であれば、第1球通路部は、第2球通路部の側に凹んだ凹部を備えており、支持部は、当該凹部における底側（すなわち、第2球通路部の側）に取り付けられている。よって、第2球通路部の側に凹んだ凹部の底側に支持部が設けられているので、第1球通路部に当該凹部が形成されていない場合に比べて、第2球通路部から支持部までの距離を短くすることができる。よって、遊技球が第2球通路部を流下する際に生じる振動を支持部に対して与え易くでき、それによって、第1球通路部における球詰まりの発生の抑制や発生した球詰まりの解消を好適に実現できる。

【0944】

なお、特徴L0～L2に記載の少なくとも1つの特徴を他のいずれか又は複数の特徴に組み合わせて適用しても良い。以下には、上記した各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0945】

パチンコ機：遊技者が操作する発射操作手段と、その発射操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く通路部

10

20

30

40

50

と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【0946】

スロットマシン等の回胴式遊技機：始動操作手段の操作に基づき周回体の回転を開始させ、停止操作手段の操作に基づき周回体の回転を停止させ、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【産業上の利用可能性】

【0947】

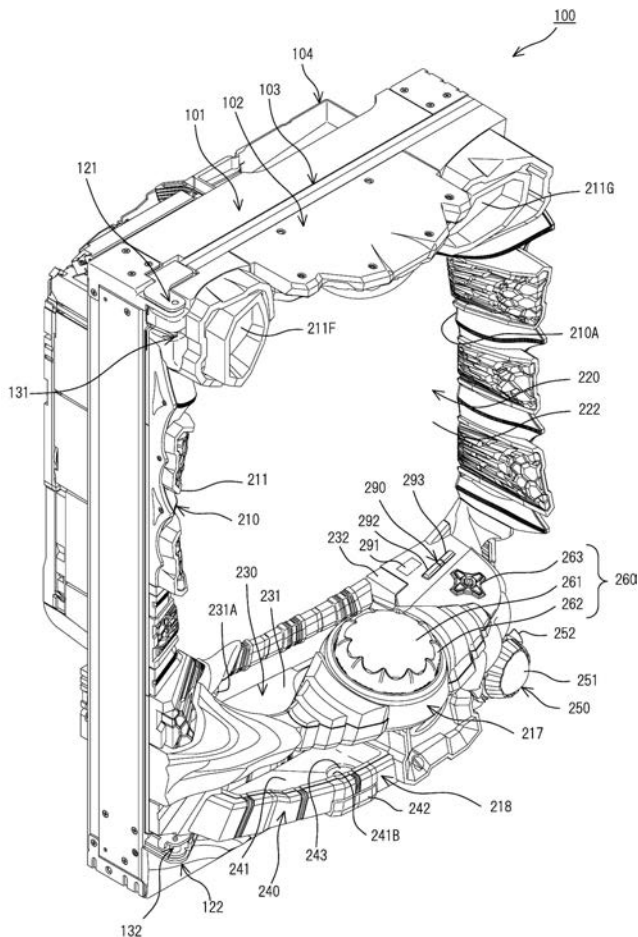
以上のように、この発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

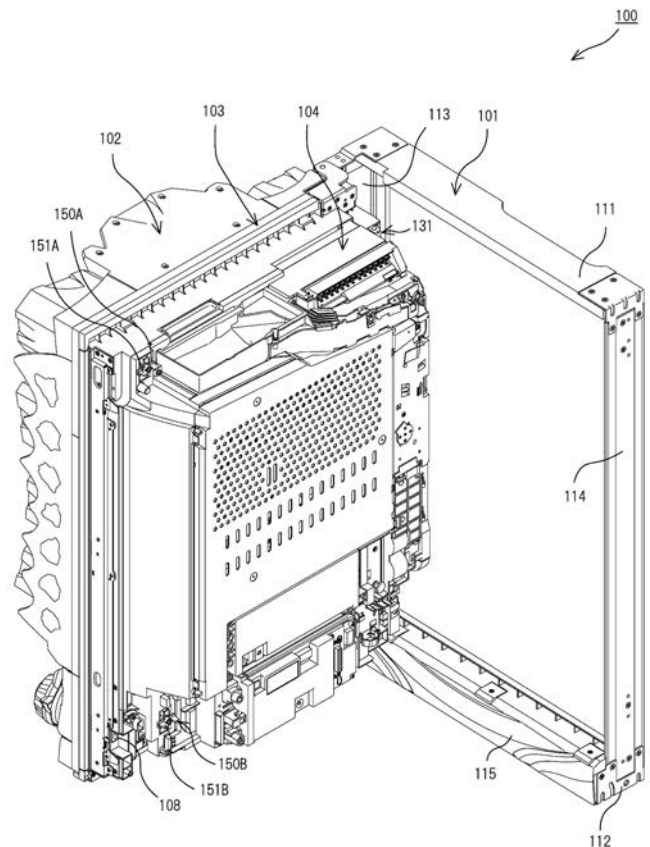
【0948】

100…遊技機、102…前ブロック、252…発射ハンドル、330…発射装置、433…下大入賞装置、434…上大入賞装置、474…釘状態レベル表示装置、479…装飾図柄表示装置、439A、439B…一般入賞装置、920…主制御基板、930…払出制御基板、940…副制御基板、2439A、2439B…一般入賞装置、905…背面設定スイッチ、907…初期化スイッチ、261…押圧操作装置、1434…右大入賞装置、1442A、1442B…右始動入賞スイッチ、1452…右進入規制機構、1532A…第1流下通路部、1532B…第2流下通路部、1537、1538…突出部、1711、1711A…残り期間表示部、1712、1712A…遷移後遊技状態表示部、3611、3613…球通路部、3613A…凹部、3434…大入賞装置、3454…右進入規制機構、3621…突出部、3701…減速部材、3702…軸

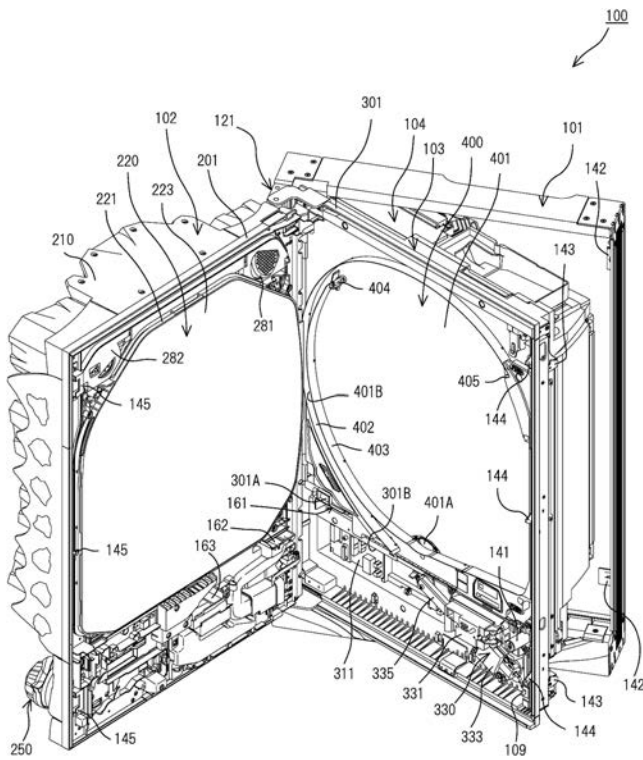
【図1】



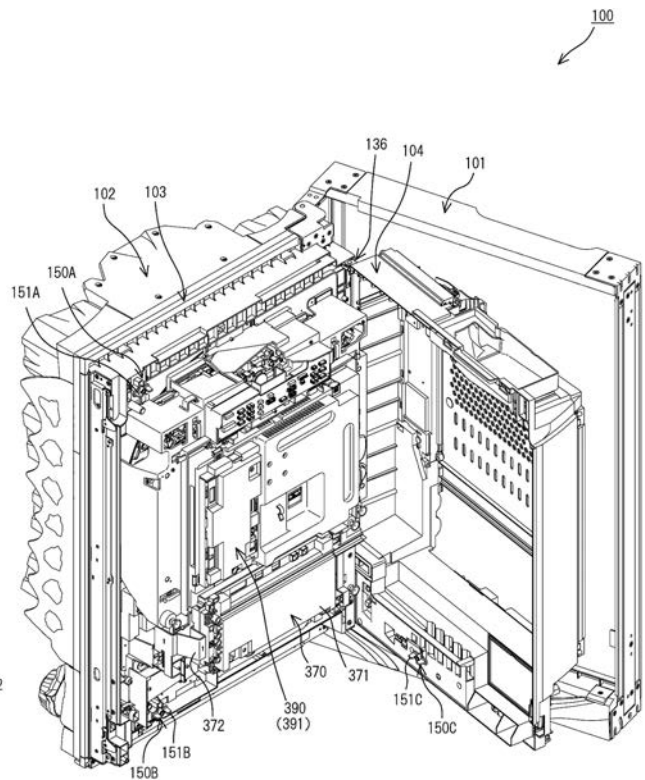
【図2】



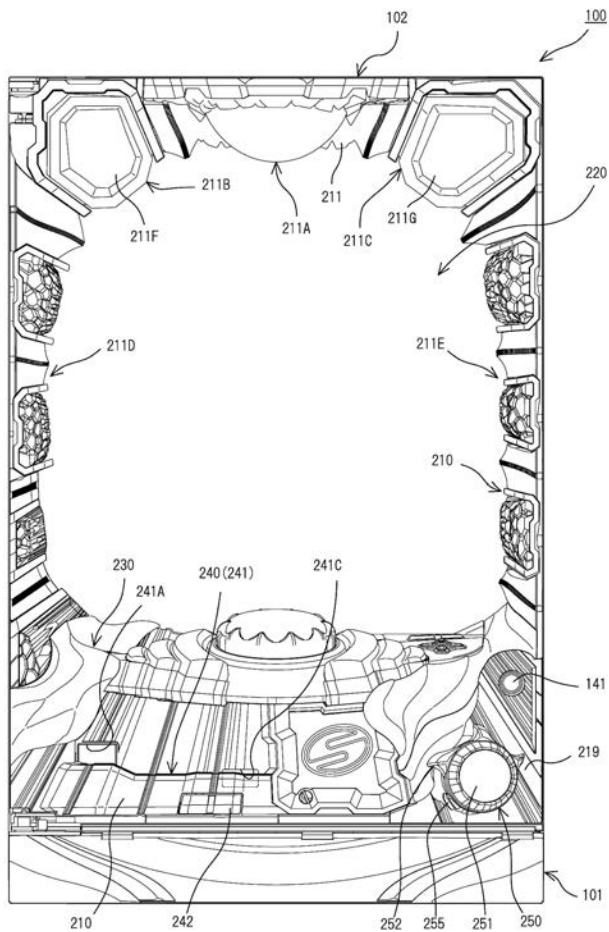
【図 3】



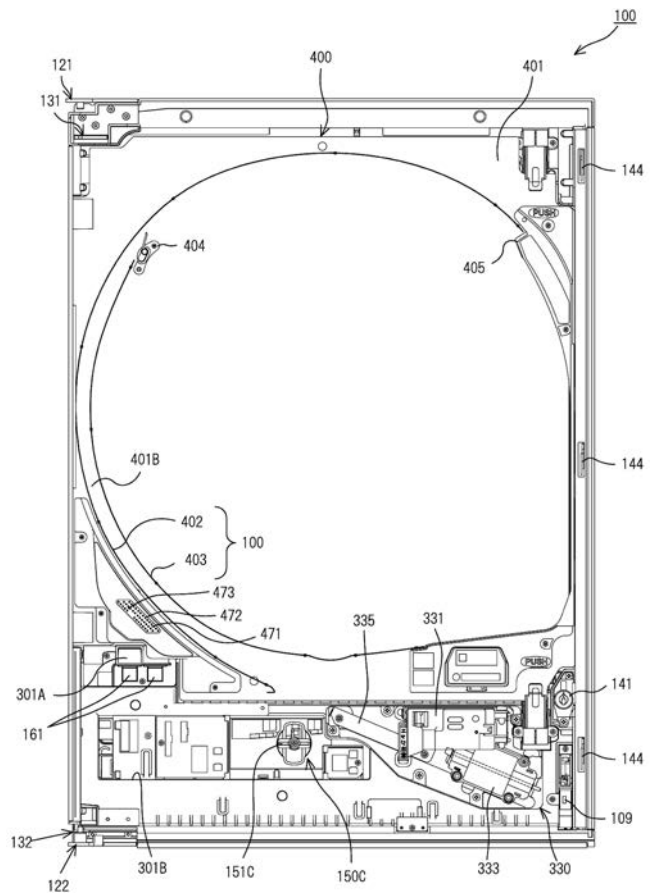
【図 4】



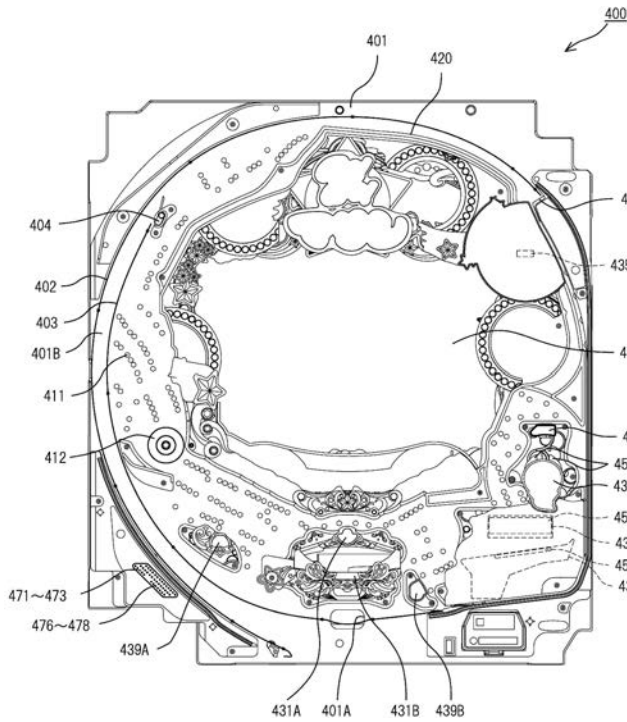
【図 5】



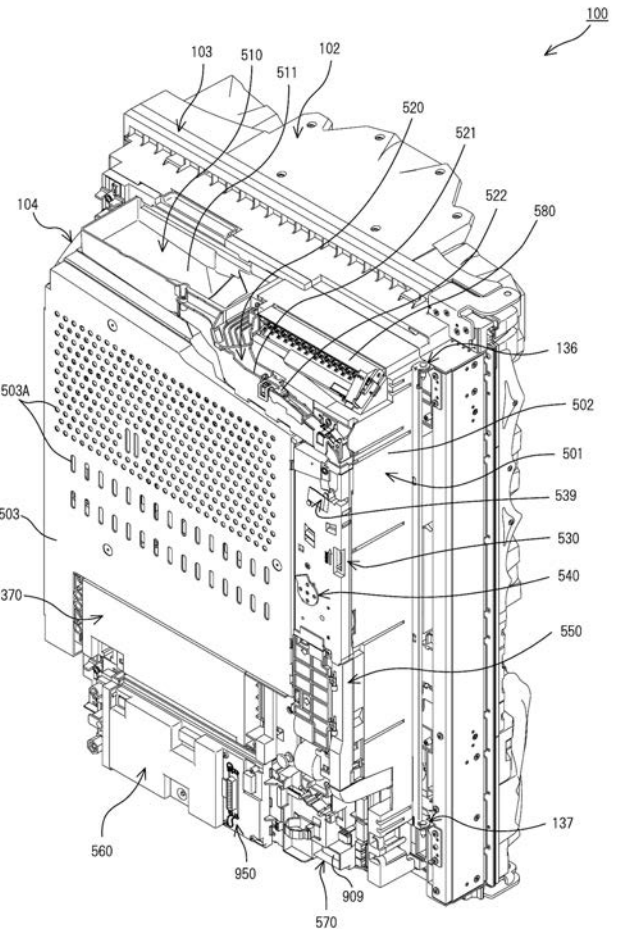
【図 6】



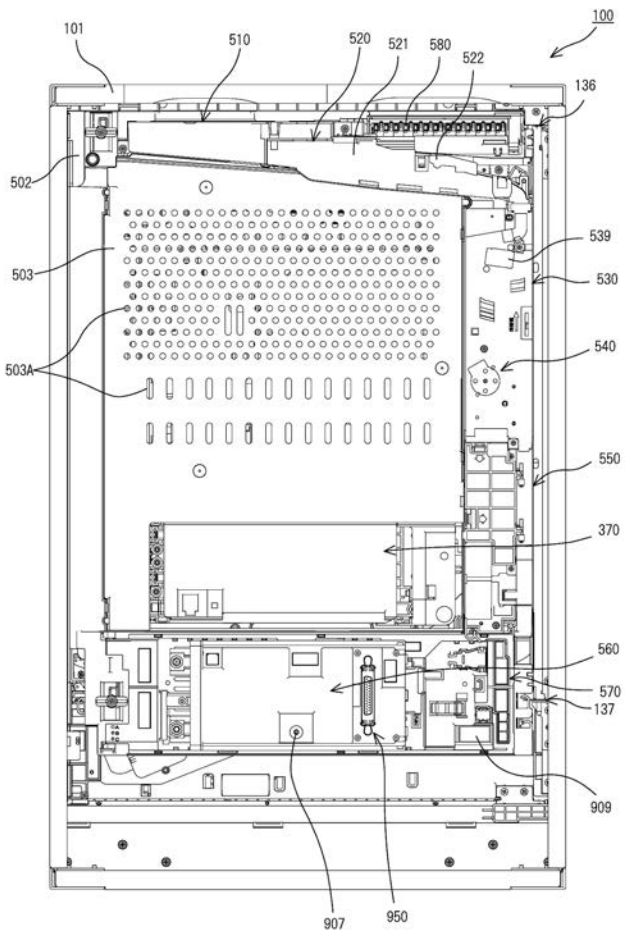
【図 7】



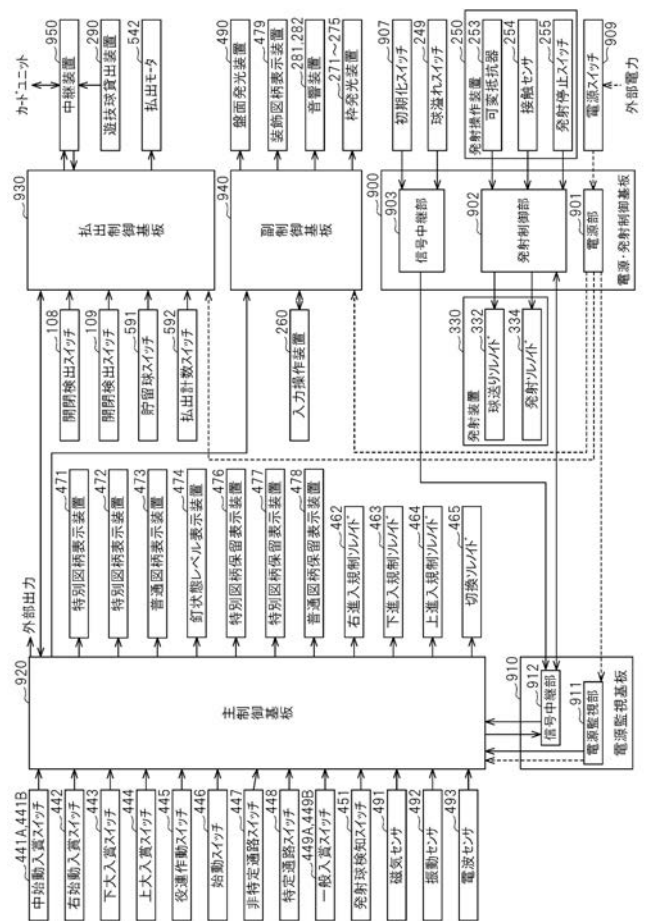
【図 8】



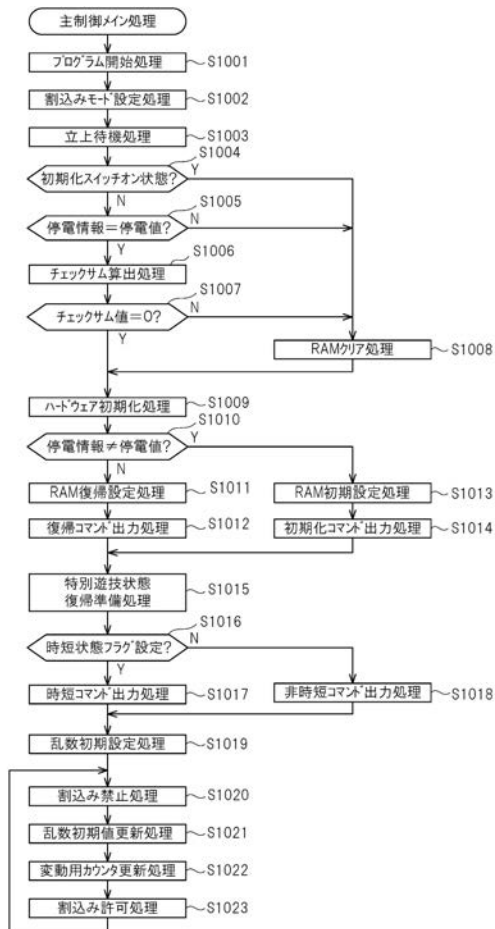
【図 9】



【図 10】



【図 1 1】



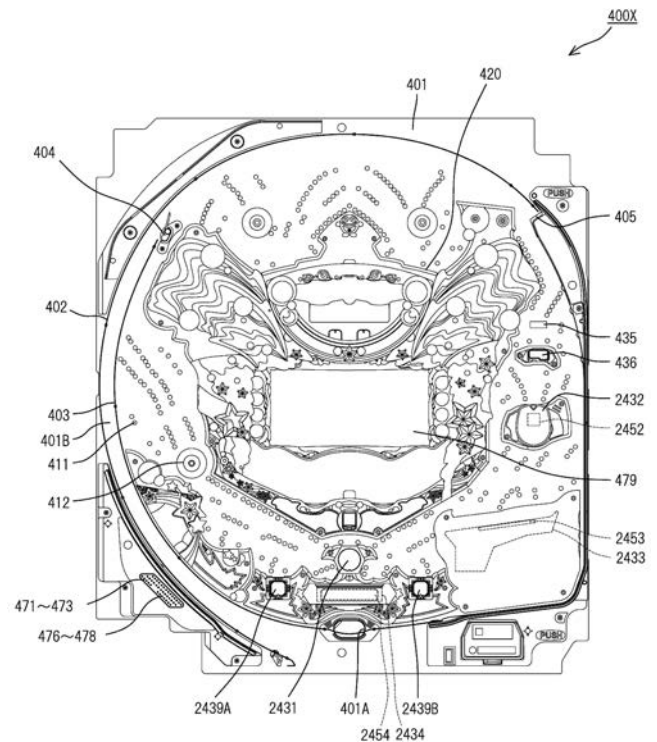
【図 1 3】



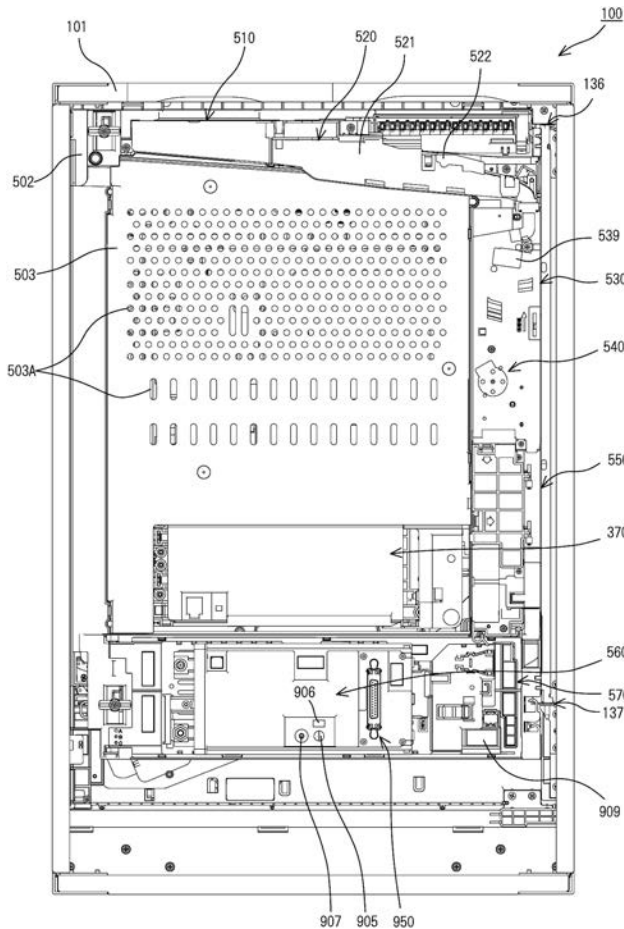
【図 1 2】



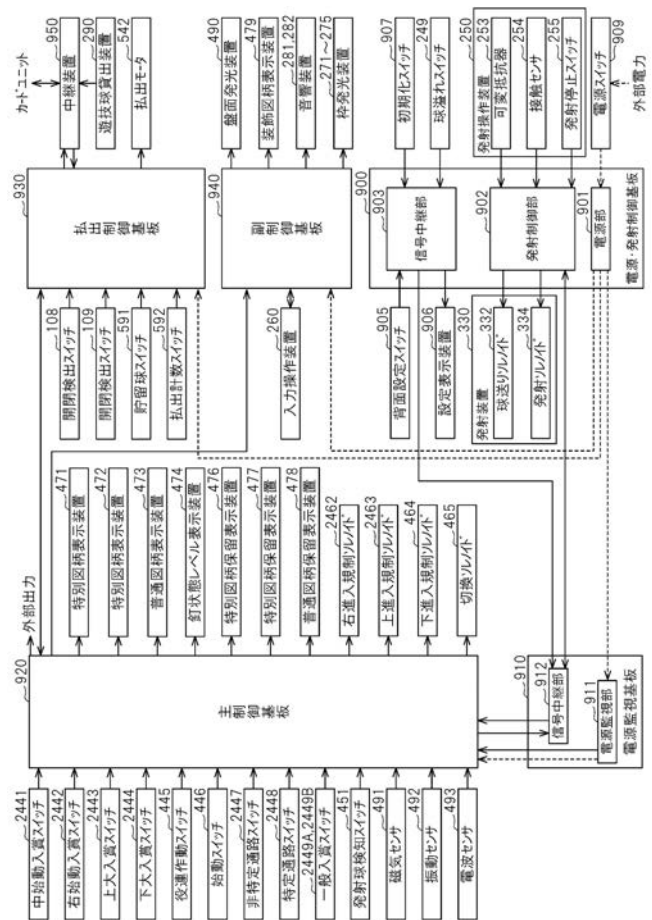
【図 1 4】



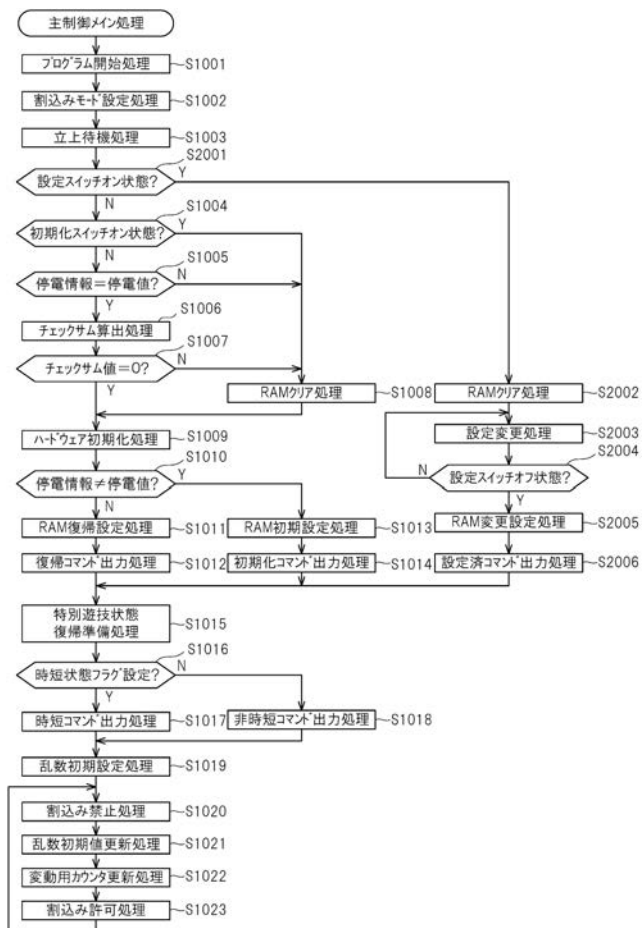
【図 15】



【図 16】



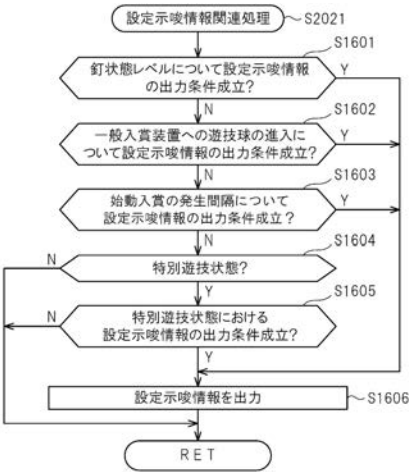
【図 17】



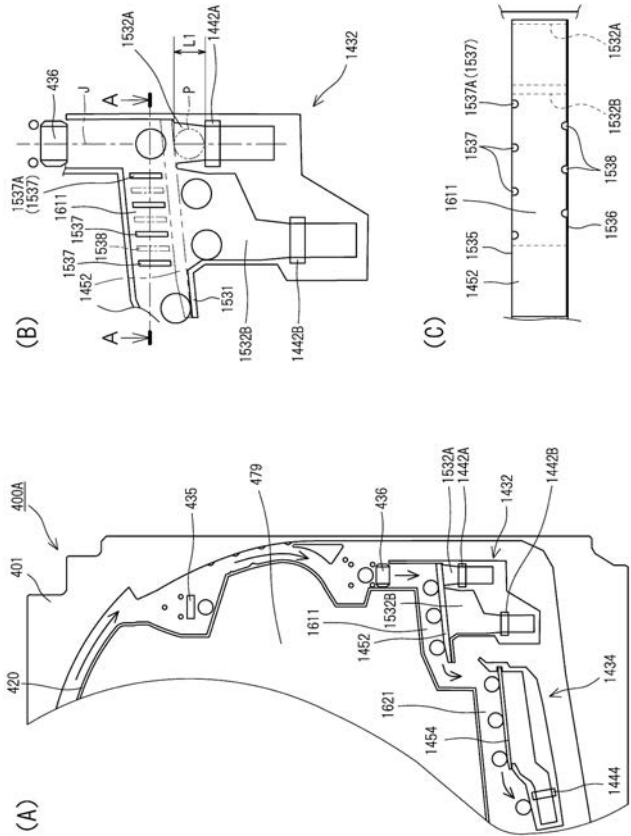
【図 18】



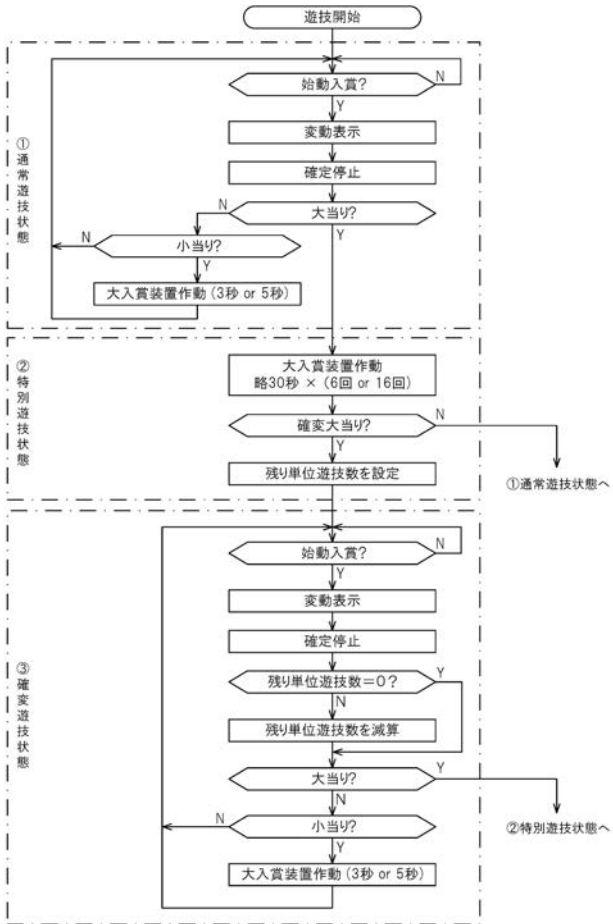
【図 19】



【図 20】



【図 21】



【図 22】

第2特別図柄の変動時間(大当り非当選)	遊技状態		大当り確率		小当り確率		小当り特典	
	遊技時間		遊技時間		遊技時間		遊技時間	
	短時間		長時間1		長時間2		長時間3	
	0.5s	1.0s	60s ~ 120s	120s ~ 1800s	0.5秒 × 1回 開放	1.8秒 × 3回 開放	0.5秒 × 1回 開放	略1/1
通常遊技状態	A	◎	—	—	低確率	16R 長開放	(3秒 or 5秒) × 1回 開放	略1/1
	B	—	◎	—	高確率	16R 長開放	(3秒 or 5秒) × 1回 開放	略1/1
	C	○	○	—	高確率	16R 長開放	(3秒 or 5秒) × 1回 開放	略1/1
	D	◎	—	—	高確率	16R 長開放	(3秒 or 5秒) × 1回 開放	略1/1
	E	—	◎	—	高確率	16R 長開放	(3秒 or 5秒) × 1回 開放	略1/1

【図 2 3】

特別図柄抽選の当選確率

当選種別		当選確率
大当り	低確率状態	1/100
	高確率状態	1/10
小当り	第1特別図柄	0
	第2特別図柄	1/5

【図 2 4】

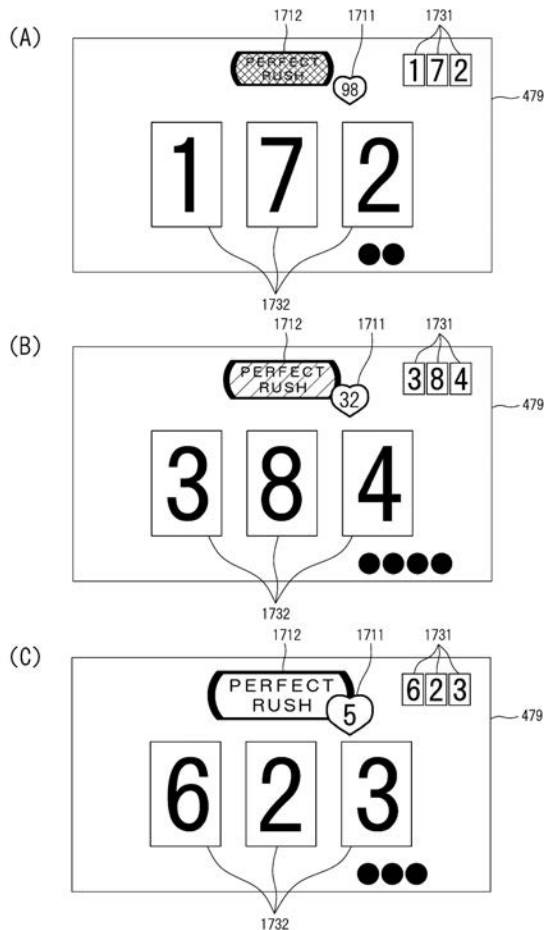
特別図柄における図柄割合、確率変動機能および変動短縮機能の作動態様

図柄名称	図柄割合	確率変動機能	変動時間短縮機能
特図1_通常時短有図柄	40%	×	○
特図1_特定時短有図柄1	30%	○ (次回まで)	○
特図1_特定時短有図柄2	30%	○ (次回まで)	○
特図2_通常時短有図柄	40%	×	○
特図2_特定時短有図柄1	30%	○ (次回まで)	○
特図2_特定時短有図柄2	30%	○ (次回まで)	○
特図2_小当り図柄1	70%	—	—
特図2_小当り図柄2	20%	—	—
特図2_小当り図柄3	10%	—	—

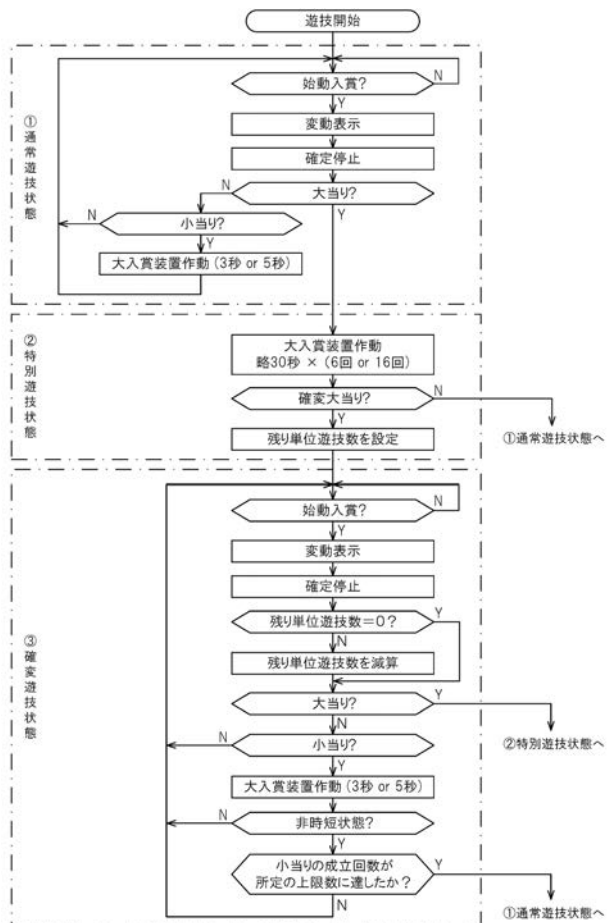
【図 2 5】

変動時間短縮機能の終了条件 条件装置作動時における図柄状態	高確率状態		
	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)	変動時間短縮機能 作動時(時短状態)	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)
	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)	変動時間短縮機能 作動時(時短状態)	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)
	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)	変動時間短縮機能 作動時(時短状態)	変動時間短縮機能 未作動時(非時短状態)
条件装置が作動すること になる図柄の組合せ	特別図柄表示装置の作動回数	特別図柄表示装置の作動回数	特別図柄表示装置の作動回数
特図1_特定時短有図柄1 特図2_特定時短有図柄1	100回	10回	10回
特図1_特定時短有図柄2 特図2_特定時短有図柄2	100回	10回	10回
特図1_通常時短有図柄 特図2_通常時短有図柄	100回	7回	10回
特図1_小当り図柄1 特図2_小当り図柄1	100回	3回	5回
特図1_小当り図柄2 特図2_小当り図柄2	50回	70回	0回
特図1_小当り図柄3 特図2_小当り図柄3	50回	70回	0回
特図1_小当り図柄4 特図2_小当り図柄4	30回	70回	0回
特図1_小当り図柄5 特図2_小当り図柄5	10回	70回	0回
特図1_小当り図柄6 特図2_小当り図柄6	次回まで	10回	次回まで
特図1_小当り図柄7 特図2_小当り図柄7	次回まで	10回	次回まで
特図1_小当り図柄8 特図2_小当り図柄8	次回まで	7回	次回まで
特図1_小当り図柄9 特図2_小当り図柄9	次回まで	3回	次回まで

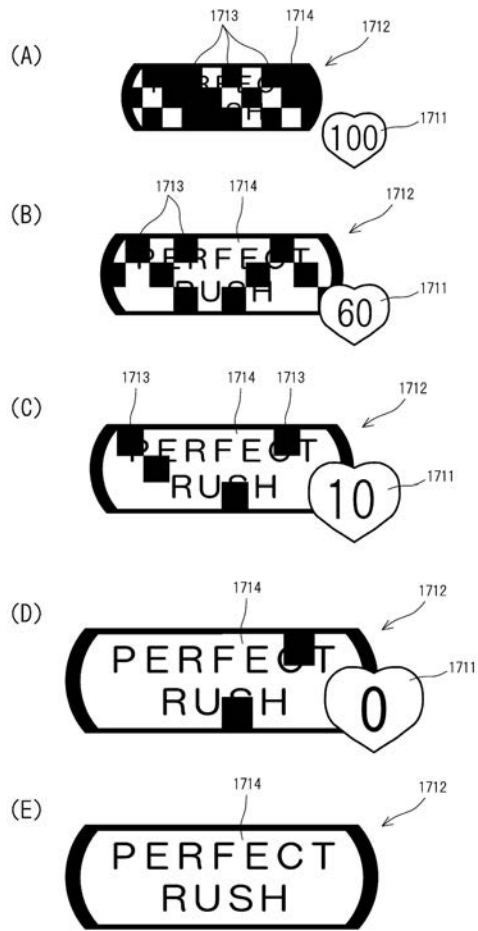
【図 2 6】



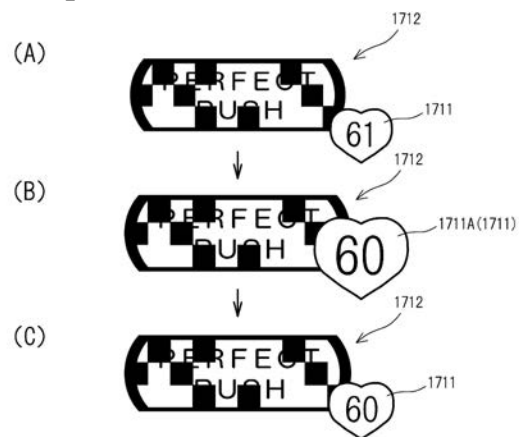
【図 2 7】



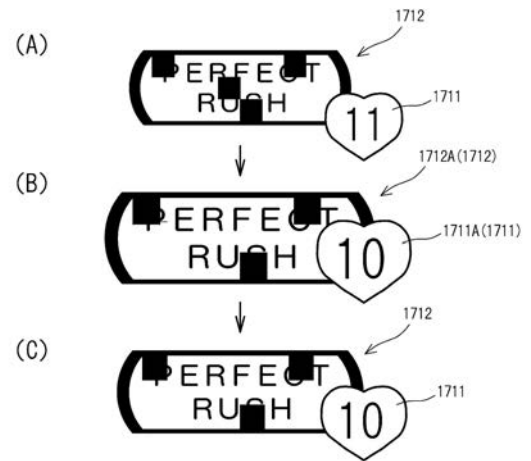
【図 28】



【図 30】



【図 29】



【図 31】

