

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5142166号
(P5142166)

(45) 発行日 平成25年2月13日(2013.2.13)

(24) 登録日 平成24年11月30日(2012.11.30)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 5 A
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 3 (全 70 頁)

(21) 出願番号	特願2011-180787 (P2011-180787)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成23年8月22日 (2011.8.22)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2005-307207 (P2005-307207) の分割		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
原出願日	平成17年10月21日 (2005.10.21)	(74) 代理人	100130889 弁理士 小原 崇広
(65) 公開番号	特開2011-229985 (P2011-229985A)	(72) 発明者	市原 高明
(43) 公開日	平成23年11月17日 (2011.11.17)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
審査請求日	平成23年9月21日 (2011.9.21)		会社大一商会内
		(72) 発明者	泉 研次
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	本多 秀行
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

低確遊技状態と該低確遊技状態よりも遊技者に有利な高確遊技状態との間での制御を
 実行可能な遊技機において、

遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、

前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときは、低確遊技状態にあるときよりも高確遊
 技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第1の抽選確率にて大当たりについての第
 1の抽選処理が行われるとともに該第1の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技
 者に対して遊技媒体が付与される第1の特別遊技がさらに行われる第1の始動入賞遊技を
 実行可能である一方で、

前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記低確遊技状態にあるときと前記高
 確遊技状態にあるときとで前記第1の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設
 定される第2の抽選確率にて大当たりについての第2の抽選処理が行われるとともに該第2
 の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第2の
 特別遊技がさらに行われる第2の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、

前記第1の抽選確率と前記第2の抽選確率とがそれぞれ同一確率となるように設定され
 るにもかかわらず、前記第1の抽選処理においては、前記第2の特別遊技よりも少ない期
 待数量値の遊技媒体を前記第1の特別遊技にて付与するように大当たりの当選種別が設定さ

れるようにすることで、前記第1の始動入賞遊技を、前記第2の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い不利な遊技として機能させる低払出制御手段、

前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第1の始動入賞遊技と前記第2の始動入賞遊技とのうちの前記第1の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第2の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第2の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段、

前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態である前記低確遊技状態において、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され難くすることで、前記第1の始動口への遊技媒体の入賞を通じた不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技が繰り返し行われうるようにする低確時遊技制御手段、及び

前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態である前記高確遊技状態において、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第2の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされる状態に制御する高確時遊技制御手段

を備え、

前記低確時遊技制御手段は、

前記低確遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態とされているなかで、不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技にて特別種の大当たりが当選された場合は、前記第1の特別遊技が行われた後に、前記高確遊技状態に移行されるように制御する高確遊技移行制御手段、及び

前記低確遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態とされているなかで、不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技にて前記特別種の大当たりとは異なる種別の大当たりが当選された場合は、前記第1の特別遊技が行われた後に、前記高確遊技状態への移行は行われずに当該低確遊技状態のままとされるにもかかわらず、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第2の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされることで、前記第1の特別遊技よりも多い期待数量値の遊技媒体が付与される前記第2の特別遊技の実行されうるチャンスが遊技者に対して付与されるように制御する低確時有利化遊技制御手段

を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記第1の抽選処理は、前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記第2の抽選処理は、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときに取得される乱数に基づいて行われる

請求項1または2に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技の進行に伴って抽選を行い、その結果に応じて遊技者に利益を付与することができる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来からパチンコ機では大当たり抽選を行い、これに当選すると大当たり遊技の機会を提供することで遊技者にまとめて多くの賞球の獲得を可能にし、遊技者に満足感を与えるものが主流となっている。特に、大当たりのなかには確率変動の特典を伴うものがあり、確率変動付き大当たりは、大当たり遊技の終了後に確率変動によって抽選確率を高く変更することで、遊技者に大当たりの連続性を期待させることができるものである。また近年のパチンコ機では、確率変動に対する期待感の持たせ方にも各種の工夫がみられる（例えば、特許文献

10

20

30

40

50

1 参照。) 。そして、確率変動によって大当たりが連続的に発生すると、賞球を受けられる機会が連続して与えられるため遊技者の利益が大きくなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】2003-164587号公報(第2-3頁)

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来のパチンコ機のように、遊技者はひたすら大当たりを期待して抽選を受け続けるというだけの遊技内容では、長らく大当たりから遠ざかっているうちに遊技者の意欲が減退していく傾向にある。したがって、やっとのことで大当たりになったときには、その後の遊技状態において遊技興趣を大幅に向上させることが求められていた。

【0005】

そこで本発明は、遊技者の意欲を維持しようとするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項1にかかる発明は、低確遊技状態と該低確遊技状態よりも遊技者に有利な高確遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、前記第1の始動口に遊技媒体が入賞したときは、低確遊技状態にあるときよりも高確遊技状態にあるときのほうが高い確率に設定される第1の抽選確率にて大当たりについての第1の抽選処理が行われるとともに該第1の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第1の特別遊技がさらに行われる第1の始動入賞遊技を実行可能である一方で、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞したときは、前記低確遊技状態にあるときと前記高確遊技状態にあるときとで前記第1の抽選確率に対してそれぞれ同一確率となるように設定される第2の抽選確率にて大当たりについての第2の抽選処理が行われるとともに該第2の抽選処理にて大当たりが当選された場合には遊技者に対して遊技媒体が付与される第2の特別遊技がさらに行われる第2の始動入賞遊技を実行可能である遊技制御手段と、を備え、前記遊技制御手段は、前記第1の抽選確率と前記第2の抽選確率とがそれぞれ同一確率となるように設定されるにもかかわらず、前記第1の抽選処理においては、前記第2の特別遊技よりも少ない期待数量値の遊技媒体を前記第1の特別遊技にて付与するように大当たりの当選種別が設定されるようにすることで、前記第1の始動入賞遊技を、前記第2の始動入賞遊技よりも遊技者にとって有利性の低い不利な遊技として機能させる低払出制御手段、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され易くした上で、前記第1の始動入賞遊技と前記第2の始動入賞遊技とのうちの前記第1の始動入賞遊技の実行条件が成立されないように遊技者が遊技可能とすることで、前記第2の始動口への遊技媒体の入賞を通じた有利性の高い遊技としての前記第2の始動入賞遊技のみの連続実行を可能ならしめる有利遊技連続実行実現手段、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態である前記低確遊技状態において、前記第2の始動口に遊技媒体が入賞され難くすることで、前記第1の始動口への遊技媒体の入賞を通じた不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技が繰り返し行われうるようにする低確時遊技制御手段、及び前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態である前記高確遊技状態において、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第2の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされる状態に制御する高確時遊技制御手段を備え、前記低確時遊技制御手段は、前記低確遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態とされているなかで、不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技にて特別種の大当たりが当選された場合は、前記第1の特別遊技が行われた後に、前記高確遊技状態に移行されるように制御する高確遊技移行制御手段、及び前記低確遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態とされているなかで、不利な遊技としての前記第1の始動入賞遊技にて前記特別種の大当たりとは異なる種別の大当たりが当選された場合

10

20

30

40

50

は、前記第1の特別遊技が行われた後に、前記高確遊技状態への移行は行われずに当該低確遊技状態のままとされるにもかかわらず、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第2の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされることで、前記第1の特別遊技よりも多い期待数量値の遊技媒体が付与される前記第2の特別遊技の実行されうるチャンスが遊技者に対して付与されるように制御する低確時有利化遊技制御手段を備えることを特徴とする。

【0007】

(解決手段1)

本発明の遊技機は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能な可変始動口と、予め規定された通常の条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、前記可変始動口の開口の幅を最大化することで前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める利益抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段による抽選で当選すると、前記通常遊技に比較して高い頻度で特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与することについて、その可否を決める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段による抽選で当選すると、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する有利遊技機会付与手段とを備える。なお前記入賞容易化手段は、前記入賞抑制手段による抑制を解除して入賞の発生を容易化する態様であってもよいし、あるいは前記入賞抑制手段による抑制がされたままで入賞の発生を容易化する態様であってもよい。このような入賞抑制手段の機能は、以下の解決手段2以降にも適用することができる。

本解決手段の遊技機では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する(賞球を払い出す)ことの他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別な入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別な入賞は、例えば可変始動口とは別の特別な入賞口に遊技球が流入することで発生するが、特別な入賞は通常遊技の間は全く発生しないか、もしくは発生頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は通常遊技に比較して高頻度で特別な入賞が発生可能となるので、それだけ短期間に特別な入賞を生じる機会が多くなるのである。また、特別遊技中に生じる特別な入賞は、遊技者にとって利益(1回の入賞あたり付与される遊技球の数)の大きい入賞である。なお本発明の遊技機では、入賞によって遊技者に遊技球が与えられるが、入賞によらずに遊技球が与えられることはない(遊技球の貸出を除く)。この点は、これ以降に挙げる他の解決手段についても同様である。

【0008】

このように、本解決手段の遊技機における遊技者の期待感や興味の対象は、当選によって特別遊技の機会を与えられることに向けられることとなるが、本解決手段の遊技機では、予め規定された通常の条件の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に(または原則と

して)可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段(障害釘の配列等)がある。このような通常の状態の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段の遊技機では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態(大当たり中であるとか、確率変動中である等)が発生していないことが前提である。

【0009】

このように本解決手段の遊技機では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進むことを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。たしかに、ゲートの通過を契機として行われる抽選に当選すると、可変始動口の開口の幅を最大化して入賞の発生が容易化されるが、ここで行われる開口幅の最大化は時間的にも回数的にも少なく、例えば開口幅が最大化されている時間は遊技球を1個ずつ発射するときの発射時間間隔よりも短い時間であり、かつ、その回数は1回か2回程度であるため、入賞容易化手段による入賞の容易化は、高い頻度で入賞を発生させるものではない。

【0010】

そこで本解決手段の遊技機では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選で当選すると、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。有利遊技の機会が付与されると、入賞容易化手段による可変始動口での入賞の発生の容易化が通常遊技の場合に比較して高頻度になる。ここで付与される有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとめて多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

【0011】

したがって本解決手段の遊技機では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選で当選して通常遊技から有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。このように本解決手段の遊技機によれば、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。したがって遊技者は、通常状態で先ず最初の抽選をクリアし、通常状態から自己に有利な条件にすることを第1目標に据えてじっくりと遊技に取りかかることができる。次に遊技者は、第1目標を達成した後は、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを目指して意欲的に遊技を継続できる。

【0012】

また本解決手段の遊技機では、遊技者が通常状態から直接可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は可変始動口での入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、そこで見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多

10

20

30

40

50

大な満足感や達成感を与えることができる。

【0013】

なお本解決手段の遊技機では、可変始動口での入賞を契機に行われる抽選（利益抽選手段による抽選）と、同態始動口での入賞を契機に行われる抽選（別利益抽選手段による抽選）とでは、当選によって遊技者に与えられる利益の内容または価値が異なるが全く別の利益ではなく、抽選そのものは同質（または同種、同分類）のものである。つまり、可変始動口での入賞を契機に行われる抽選と、同態始動口での入賞を契機に行われる抽選とは、抽選によって遊技者に何らかの利益を与えるという意味では共通するし、抽選を行う仕組みや当選の確率は同じである。

【0014】

また、可変始動口が2つの可動片を接近または離隔させて可変始動口の開口の幅を大小に変更可能な可動機構を有する場合、通常遊技の間は可動機構が初期の状態では2つの可動片を互いに接近させた状態に保持している。一方、可動機構が作動して2つの可動片を互いに離隔させると、可変始動口の開口の幅を最大化することができる。

【0015】

（解決手段2）

本発明の遊技機（以下、他の独立した態様と区別するため「本解決手段」という。）は別途独立の構成を有する。すなわち本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段による抽選で当選すると、所定の期間にわたり前記通常遊技に比較して高い頻度で特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与することについて、その可否を決める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段による抽選で当選すると、特定の期間にわたり前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化することにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する有利遊技機会付与手段とを備える。

【0016】

あるいは、上記の入賞容易化手段は前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、遊技球の入賞が困難となる態様で前記可変始動口の開口の幅を最大化する機能（間欠的に発射される遊技球の最小発射時間間隔より短い時間内だけ最大化する）を有していてもよい。また有利遊技機会付与手段は、前記別利益抽選実行手段による抽選で当選すると、特定の期間にわたり前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも遊技球の入賞が容易となる態様で前記可変始動口の開口の幅を最大化することにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する機能を有してもよい。なお、ここで挙げた入賞容易化手段および有利遊技機会付与手段の機能は、これ以降に挙げる解決手段にも適用することができる。

10

20

30

40

50

【0017】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことの他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別な入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別な入賞は、例えば可変始動口とは別の特別な入賞口に遊技球が流入することで発生するが、特別な入賞は通常遊技の間は全く発生しないか、もしくは発生頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は通常遊技に比較して高頻度で特別な入賞が発生可能となるので、それだけ短期間に特別な入賞を生じる機会が多くなるのである。また、特別遊技中に生じる特別な入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

10

【0018】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、当選によって特別遊技の機会を与えられることに向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の状態の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の状態の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

20

【0019】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会に比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。

30

【0020】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進むことを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していらず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

40

【0021】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選で当選すると、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程

50

度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

【 0 0 2 2 】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選で当選して通常遊技から有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。このように本解決手段によれば、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。したがって遊技者は、通常状態で先ず最初の抽選をクリアし、通常状態から自己に有利な条件にすることを第1目標に据えてじっくりと遊技に取りかかることができる。次に遊技者は、第1目標を達成した後は、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを目指して意欲的に遊技を継続できる。

10

【 0 0 2 3 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は可変始動口での入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、そこで見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。

20

【 0 0 2 4 】

なお本解決手段では、可変始動口での入賞を契機に行われる抽選（利益抽選手段による抽選）と、同態始動口での入賞を契機に行われる抽選（別利益抽選手段による抽選）とは、当選によって遊技者に与えられる利益の内容または価値が異なるが全く別の利益ではなく、抽選そのものは同質（または同種、同分類）のものである。つまり、可変始動口での入賞を契機に行われる抽選と、同態始動口での入賞を契機に行われる抽選とでは、抽選によって遊技者に何らかの利益を与えるという意味では共通するし、抽選を行う仕組みや当選の確率は同じである。このような抽選の性質は、これ以降に挙げる他の解決手段においても同様である。

30

【 0 0 2 5 】

また、可変始動口が2つの可動片を接近または離隔させて可変始動口の開口の幅を大小に変更可能な可動機構を有する場合、通常遊技の間は可動機構が初期の状態では2つの可動片を互いに接近させた状態に保持している。一方、可動機構が作動して2つの可動片を互いに離隔させると、可変始動口の開口の幅を最大化することができる。このような可変始動口の開口幅の可変機構については、これ以降に挙げる他の解決手段においても同様とすることができる。

【 0 0 2 6 】

（解決手段3）

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行

40

50

手段と、前記利益抽選実行手段による抽選で当選すると、所定の期間にわたり前記通常遊技に比較して高い頻度で特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与すべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、所定の当選確率で前記利益抽選実行手段または前記別利益抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段とを備える。

【 0 0 2 7 】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことの他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別な入賞が発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別な入賞は、例えば可変始動口とは別の特別な入賞口に遊技球が流入することで発生するが、特別な入賞は通常遊技の間は全く発生しないか、もしくは発生頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は通常遊技に比較して高頻度で特別な入賞が発生可能となるので、それだけ短期間に特別な入賞を生じる機会が多くなる。また、特別遊技中に生じる特別な入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

【 0 0 2 8 】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、当選によって特別遊技の機会を与えられることに向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の状態の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の状態の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常

10

20

30

40

50

状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

【0029】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会と比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。

10

【0030】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進むことを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していらず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

【0031】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとめて多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。また、抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。

20

30

【0032】

上記のように、抽選で当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、可変始動口での入賞が高い頻度で発生するだけでなく、高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができるため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0033】

40

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0034】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、その後も抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば

50

有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会が増えることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせつつ、遊技意欲の低下を抑えることができる。

【 0 0 3 5 】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらばらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【 0 0 3 6 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態からいきなり可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は可変始動口での入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、そこで見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。なお、このような利点は、これ以降に挙げる他の解決手段においても同様に生じることができる。

【 0 0 3 7 】

(解決手段 4)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じて遊技球を1個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域を流下する遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、前記遊技領域内で入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段による抽選で当選すると、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を

遊技者に付与する特別遊技機会付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与するべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、所定の当選確率で前記利益抽選実行手段または前記別利益抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段とを備える。

【0038】

上記のように有利遊技の機会を付与する場合の入賞容易化動作については、その1回あたり、発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたって可変入賞口の開口幅が最大化される態様であってもよい。より好ましくは、遊技球の発射時間間隔の2倍以上の期間にわたって可変始動口の開口幅を最大化させる態様がよい。これにより、可変始動口の開口幅が最大化されている期間内に複数の遊技球が流入しやすくなるので、高頻度に可変始動口での入賞が発生可能となる。なお、有利遊技の機会を付与する場合の入賞容易化動作については、これ以降で挙げる他の解決手段についても全て適用することができる。

【0039】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことの他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置によって遊技球を1個ずつ発射する時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞を発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度ま

10

20

30

40

50

で長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとまって多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

【0040】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会を与えられることに向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の条件の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の条件の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

【0041】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会に比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。このような態様であれば、たとえ連続的に遊技球が発射されていたとしても、1回の最大化の間に遊技球が難なく可変始動口に流入するということは起こりにくくなるため、可変始動口での入賞の発生は困難であるといえる。

【0042】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進むことを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していらず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

【0043】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、

有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。また、抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。

【0044】

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

10

【0045】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

20

【0046】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0047】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

30

【0048】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

40

【0049】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態

50

始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けるごとにははららどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で先ず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0050】

(解決手段5)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じて遊技球を1個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域を流下する遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、前記遊技領域内で入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、所定の当選確率で抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する利益抽選当選種類規定手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する利益抽選当選種類判別手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別遊技利益付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与すべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1

10

20

30

40

50

個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段とを備える。

10

【0051】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことに加え、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置による遊技球の発射時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞を発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度に長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとまって多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

20

30

【0052】

特に本解決手段では、抽選結果が特殊な当選種類に該当すると特別遊技の機会を与えた後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更する利益を付与するものとしている。抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。高確率遊技様態に変更されると、通常遊技様態のときより倍以上に当選確率がアップする。このため、高確率遊技様態では当選が得やすくなり、遊技者は次の当選がほぼ約束された状態（あまり多くの抽選回数を経ることなく次の当選が得られる状態）になるため、続けて特別遊技の機会が与えられることへの期待感を大きく高め、積極的に遊技者の意欲を維持させることができる。なお、本解決手段において遊技様態変更手段は、利益抽選実行手段により実行される抽選と、別利益抽選実行手段により実行される抽選の両方に関して通常遊技様態と高確率遊技様態との変更を行うことが可能である。

40

【0053】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会が与えられることに向けられ、さらには特殊な当選種類に該当すること

50

によって特別遊技の後の当選確率をアップさせることに最大の関心が向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の状態の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の状態の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

10

【0054】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会と比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。

20

【0055】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進み、さらには特別遊技の後の当選確率をアップさせることを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

30

【0056】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常の状態から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

40

【0057】

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技

50

球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回または3回程度に抑える態様がよい。

【0058】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

【0059】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0060】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0061】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

【0062】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0063】

(解決手段 6)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じて遊技球を1個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域を流下する遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常
10
の条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、前記遊技領域内で入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞
10
口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化するべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、所定の当選確率で抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与するべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段により実行される抽選の
20
当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する利益抽選当選種類規定手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する利益抽選当選種類判別手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別遊技利益付与手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常
30
の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与するべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに
40
内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわた
50

って行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段とを備える。

10

【0064】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことに加え、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞が発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置による遊技球の発射時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞を発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度に長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとめて多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

20

【0065】

特に本解決手段では、抽選結果が特殊な当選種類に該当すると特別遊技の機会を与えた後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更する利益を付与するものとしている。抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。高確率遊技様態に変更されると、通常遊技様態のときより倍以上に当選確率がアップする。このため、高確率遊技様態では当選が得やすくなり、遊技者は次の当選がほぼ約束された状態（あまり多くの抽選回数を経ることなく次の当選が得られる状態）になるため、続けて特別遊技の機会が与えられることへの期待感を大きく高め、積極的に遊技者の意欲を維持させることができる。なお、本解決手段において遊技様態変更手段は、利益抽選実行手段により実行される抽選と、別利益抽選実行手段により実行される抽選の両方に関して通常遊技様態と高確率遊技様態との変更を行うことが可能である。

30

40

【0066】

上記の特殊な当選種類は、特別遊技の機会を与えた上に当選確率を高くする利益を遊技者に与えるものであることから、あまり頻発することはホール運営者と遊技者とのバランスから妥当でない。そこで本解決手段では、特殊な当選種類の他に通常の当選種類に該当する場合も用意されており、通常の当選種類に該当した場合は特別遊技の機会だけを遊技者に与え、高確率遊技様態への変更は行わないものとしている。それでも、遊技者は特別遊技の機会を与えられることにより、まとめて多くの賞球を獲得できるという利益がある。

50

【0067】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会を与えられることに向けられ、さらには通常の当選種類よりも特殊な当選種類に該当することによって特別遊技の後の当選確率をアップさせることに最大の関心が向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の条件の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の条件の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

10

【0068】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会に比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。このような態様であれば、たとえ連続的に遊技球が発射されていたとしても、1回の最大化の間に遊技球が難なく可変始動口に流入するということは起こりにくくなるため、可変始動口での入賞の発生は困難であるといえる。

20

【0069】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進み、さらには特別遊技の後の当選確率をアップさせることを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

30

【0070】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常の確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

40

【0071】

50

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回または3回程度に抑える態様がよい。

【0072】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

10

【0073】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

20

【0074】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

30

【0075】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

【0076】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらほらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜

40

50

け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【 0 0 7 7 】

(解決手段 7)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じて遊技球を1個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域を流下する遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常
10
の条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、前記遊技領域内で入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化すべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、所定の当選
20
確率で抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する利益抽選当選種類規定手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する利益抽選当選種類判別手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別
30
遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別遊技利益付与手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与すべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種
40
50

類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段とを備える。

10

20

【0078】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことに加え、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞が発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置による遊技球の発射時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞が発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度に長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとめて多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

30

【0079】

特に本解決手段では、抽選結果が特殊な当選種類に該当すると特別遊技の機会を与えた後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更する利益を付与するものとしている。抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。高確率遊技様態に変更されると、通常遊技様態のときより倍以上に当選確率がアップする。このため、高確率遊技様態では当選が得やすくなり、遊技者は次の当選がほぼ約束された状態（あまり多くの抽選回数を経ることなく次の当選が得られる状態）になるため、続けて特別遊技の機会が与えられることへの期待感を大きく高め、積極的に遊技者の意欲を維持させることができる。なお、本解決手段において遊技様態変更手段は、利益抽選実行手段により実行される抽選と、別利益抽選実行手段により実行される抽選

40

50

の両方に関して通常遊技様態と高確率遊技様態との変更を行うことが可能である。

【0080】

上記の特殊な当選種類は、特別遊技の機会を与えた上に当選確率を高くする利益を遊技者に与えるものであることから、あまり頻発することはホール運営者と遊技者とのバランスから妥当でない。そこで本解決手段では、特殊な当選種類の他に通常の当選種類に該当する場合も用意されており、通常の当選種類に該当した場合は特別遊技の機会だけを遊技者に与え、高確率遊技様態への変更は行わないものとしている。それでも、遊技者は特別遊技の機会を与えられることにより、まとめて多くの賞球を獲得できるという利益がある。

【0081】

加えて本解決手段では、特殊な当選種類であろうと、通常の当選種類であろうと、特別遊技の機会が付与された後に有利遊技の機会を付与するため、たとえ特殊な当選種類に該当せず、当選確率を高める利益が得られなかったとしても、有利遊技の機会が付加されるために遊技者を大きく落胆させることがなく、引き続き遊技意欲の減退を抑えることができる。

【0082】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会を与えられることに向けられ、さらには通常の当選種類よりも特殊な当選種類に該当することによって特別遊技の後の当選確率をアップさせることに最大の関心が向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

【0083】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会と比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。このような態様であれば、たとえ連続的に遊技球が発射されていたとしても、1回の最大化の間に遊技球が難なく可変始動口に流入するということは起こりにくくなるため、可変始動口での入賞の発生は困難であるといえる。

【0084】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進み、さらには特別遊技の後の当選確率をアップさせることを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

【0085】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞が発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

10

【0086】

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回または3回程度に抑える態様がよい。

20

【0087】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

【0088】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

30

【0089】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

40

【0090】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様が

50

よく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

【0091】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらばらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

10

【0092】

(解決手段8)

本解決手段は、解決手段3から7において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段をさらに備える。

20

【0093】

本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別な当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

30

【0094】

(解決手段9)

本解決手段は、解決手段3から8において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段をさらに備える。

40

【0095】

本解決手段によれば、たとえ先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持

50

たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【 0 0 9 6 】

(解決手段 1 0)

本解決手段は、解決手段 4 から 9 において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段をさらに備える。

10

【 0 0 9 7 】

本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

20

【 0 0 9 8 】

(解決手段 1 1)

本解決手段は、解決手段 5 から 1 0 において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段をさらに備える。

30

【 0 0 9 9 】

本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

40

【 0 1 0 0 】

(解決手段 1 2)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じて遊技球を 1 個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域を流下する遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、予め規定された通常の条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑

50

制手段と、前記遊技領域内で入賞を生じることなく遊技球を通過させる通路を有したゲートと、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記ゲートを遊技球が通過したことを契機として、前記可変始動口での入賞の発生を容易化するべきか否かを定める抽選を実行する容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、所定の当選確率で抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記可変始動口での入賞が生じたことを契機として、遊技者に利益を付与するべきか否かを定める抽選を行う利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する利益抽選当選種類規定手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する利益抽選当選種類判別手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別遊技利益付与手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段と、前記可変始動口とは別に遊技球が流入することで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じたことを契機として、前記利

10

20

30

40

50

益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与するべきか否かを定める抽選を実行する別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段とを備える。

10

20

30

【0101】

40

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する（賞球を払い出す）ことその他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置による遊技球の発射時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞を発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時

50

間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度に長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとまって多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技球の数）の大きい入賞である。

【0102】

特に本解決手段では、抽選結果が特殊な当選種類に該当すると特別遊技の機会を与えた後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更する利益を付与するものとしている。抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。高確率遊技様態に変更されると、通常遊技様態のときより倍以上に当選確率がアップする。このため、高確率遊技様態では当選が得やすくなり、遊技者は次の当選がほぼ約束された状態（あまり多くの抽選回数を経ることなく次の当選が得られる状態）になるため、続けて特別遊技の機会が与えられることへの期待感を大きく高め、積極的に遊技者の意欲を維持させることができる。なお、本解決手段において遊技様態変更手段は、利益抽選実行手段により実行される抽選と、別利益抽選実行手段により実行される抽選の両方に関して通常遊技様態と高確率遊技様態との変更を行うことが可能である。

【0103】

上記の特殊な当選種類は、特別遊技の機会を与えた上に当選確率を高くする利益を遊技者に与えるものであることから、あまり頻発することはホール運営者と遊技者とのバランスから妥当でない。そこで本解決手段では、特殊な当選種類の他に通常の当選種類に該当する場合も用意されており、通常の当選種類に該当した場合は特別遊技の機会だけを遊技者に与え、高確率遊技様態への変更は行わないものとしている。それでも、遊技者は特別遊技の機会を与えられることにより、まとまって多くの賞球を獲得できるという利益がある。

【0104】

加えて本解決手段では、特殊な当選種類であろうと、通常の当選種類であろうと、特別遊技の機会が付与された後に有利遊技の機会を付与するため、たとえ特殊な当選種類に該当せず、当選確率を高める利益が得られなかったとしても、有利遊技の機会が付加されるために遊技者を大きく落胆させることがなく、引き続き遊技意欲の減退を抑えることができる。

【0105】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会が与えられることに向けられ、さらには通常確率よりも特殊な当選種類に該当することによって特別遊技の後の当選確率をアップさせることに最大の関心が向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常条件の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つまり、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常条件の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

【0106】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会に比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。このような態様であれば、たとえ連続的に遊技球が発射されていたとしても、1回の最大化の間に遊技球が難なく可変始動口に流入するということは起こりにくくなるため、可変始動口での入賞の発生は困難であるといえる。

10

【0107】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進み、さらには特別遊技の後の当選確率をアップさせることを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

【0108】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

20

30

【0109】

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回または3回程度に抑える態様がよい。

40

【0110】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

【0111】

さらに本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の

50

当選でも同じ特別の当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

【0112】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0113】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0114】

また、本解決手段によれば、たとえ先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0115】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔よりも短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

【0116】

このように本解決手段によれば、先ずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらほらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0117】

また本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

【0118】

さらに本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0119】

(解決手段13)

独立の構成を有する本解決手段は、遊技球を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技球が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、遊技の進行および制御に必要な電力をそれぞれ供給する電力供給手段と、前記電力供給手段により供給される電力を用いて遊技の進行を制御する主制御手段と、前記電力供給手段により供給される電力の供給中は前記主制御手段が行う制御において発生する情報を記憶する記憶手段と、前記電力供給手段により供給される電力の電圧低下が発生すると、前記主制御手段が遊技の進行を制御する状態から、遊技の進行状態を前記記憶手段の記憶内容として保存して前記電力供給手段による電力の供給の停止に備えるための電源断時処理を行う状態に移行させる電源断時処理状態移行手段と、前記電力供給手段による電力の供給が停止した後、少なくとも一定期間にわたり前記記憶手段による記憶内容を保持する記憶保持手段と、前記電力供給手段による電力の供給が断たれた状態から電力供給が開始された場合、前記電源断時処理の実行により前記記憶手段に保存された記憶内容に基づいて前記主制御手段による遊技の制御を前記電源断時処理を実行する直前の状態に復帰させる電源断時前状態復帰手段と、所定の発射操作に応じて遊技球を1個ずつ時間をおいて連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球の流入によって入賞を発生させるとともに、遊技球が流入する開口の幅を所定の範囲内で大小に変更可能とする可変始動口と、前記可変始動口での入賞が発生したことを検出する可変始動口入賞検出手段と、予め規定された通常の条件で遊技が行われる通常遊技の間は前記可変始動口での入賞の発生を抑制する入賞抑制手段と、所定の開閉部材を動作させて前記遊技領域を流下する遊技球が流入可能な特別入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記特別入賞口に遊技球が入賞したことを検出する特別入賞口入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記遊技領域内で入賞を生じることなく前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、容易化抽選契機を発生させる容易化抽選契機発生手段と、前記容易化抽選契機発生手段により前記容易化抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する容易化抽選契機記憶手段と、前記容易化抽選契機記憶手段により前記記憶手段の記憶内容として前記容易化抽選契機の発生が記憶されている場合、前記可変始動口での入賞の発生を容易化するべきか否かを定める抽選を実行することが可能な

10

20

30

40

50

容易化抽選実行手段と、前記通常遊技の間に前記容易化抽選実行手段による抽選で当選すると、1回の当選につき前記可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ最大化することにより前記可変始動口での入賞の発生を容易化する入賞容易化手段と、所定の当選確率で抽選が実行される通常遊技様態と、この通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記可変始動口での入賞が生じると、利益抽選契機を発生させる利益抽選契機発生手段と、前記利益抽選契機発生手段により前記利益抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する利益抽選契機記憶手段と、前記利益抽選契機記憶手段により前記記憶手段の記憶内容として前記利益抽選契機の発生が記憶されている場合に遊技者に利益を付与すべきか否かを定める抽選を実行することが可能な利益抽選実行手段と、前記利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する利益抽選当選種類規定手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する利益抽選当選種類判別手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別遊技利益付与手段と、前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別遊技後有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特別利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記利益抽選当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記特別入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うことを前記主制御手段による制御として行う高確率時通常利益付与手段と、前記可変始動口とは別に設けられ、遊技球が流入する

10

20

30

40

50

ことで入賞を生じるとともに、前記通常遊技であるか否かに関わらず常に同一の態様で遊技球を流入可能とする同態始動口と、前記同態始動口での入賞が生じると、前記利益抽選契機とは異なる別利益抽選契機を発生させる別利益抽選契機発生手段と、前記別利益抽選契機発生手段により前記別利益抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する別利益抽選契機記憶手段と、前記別利益抽選契機記憶手段により前記別利益抽選契機の発生が前記記憶手段の記憶内容として記憶されている場合に、前記利益抽選手段による抽選の場合とは別の利益を遊技者に付与すべきか否かを定める抽選を実行することが可能な別利益抽選実行手段と、前記別利益抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する別利益抽選当選種類規定手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記別利益抽選当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する別利益抽選当選種類判別手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別有利遊技機会付与手段と、前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記可変入賞装置により前記特別入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特定有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特別有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記別利益抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記別利益抽選当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記通常遊技の間に前記入賞容易化手段により前記可変始動口の開口の幅が最大化される態様よりも高頻度で前記可変始動口の開口の幅を最大化する入賞容易化動作を特定の期間にわたって行うことにより、前記通常遊技よりも高い頻度で前記可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特定有利遊技機会付与手段とを備える。

【0120】

本解決手段では、可変始動口での入賞が生じたことによって遊技者に遊技球を付与する

10

20

30

40

50

(賞球を払い出す)ことの他に、利益抽選手段による抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっている。そして、抽選に当選した場合は特別遊技の機会を遊技者に与え、この特別遊技の間に通常遊技よりも高い頻度で特別入賞口での入賞を発生可能とすることで、通常遊技の場合と比較して多くの遊技球を付与することができるのである。特別入賞口は、可変入賞装置によって開放または閉止されるが、通常遊技の間は特別入賞口が全く開放されないか、もしくは開放頻度が極端に低く設定されている。ところが、特別遊技中は発射装置による遊技球の発射時間間隔よりも長い期間にわたり特別入賞口が開放されるので、この開放中に特別入賞口での入賞を発生させることは容易である。より好ましいのは、特別遊技中に発射装置による遊技球の発射時間間隔の50倍程度の時間を最大開放期間として特別入賞口が開放される態様である。この程度に長い最大開放期間であれば、この間に遊技球を連続的に発射することで、遊技領域を流下してきた複数の遊技球を容易に特別入賞口に流入させることができ、それだけ賞球数も増えることになる。また、特別遊技中の特別入賞口の開放動作は所定回数まで繰り返し行われることから、特別遊技中にまとまって多くの賞球を獲得できる機会が遊技者に与えられることになる。なお、特別入賞口での入賞は、遊技者にとって利益(1回の入賞あたり付与される遊技球の数)の大きい入賞である。

【0121】

特に本解決手段では、抽選結果が特殊な当選種類に該当すると特別遊技の機会を与えた後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上(2倍以上)に高く変更する利益を付与するものとしている。抽選の当選確率が高低に異なる2つの状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率(相対して低い確率)で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。高確率遊技様態に変更されると、通常遊技様態のときより倍以上に当選確率がアップする。このため、高確率遊技様態では当選が得やすくなり、遊技者は次の当選がほぼ約束された状態(あまり多くの抽選回数を経ることなく次の当選が得られる状態)になるため、続けて特別遊技の機会が与えられることへの期待感を大きく高め、積極的に遊技者の意欲を維持させることができる。なお、本解決手段において遊技様態変更手段は、利益抽選実行手段により実行される抽選と、別利益抽選実行手段により実行される抽選の両方に関して通常遊技様態と高確率遊技様態との変更を行うことが可能である。

【0122】

上記の特殊な当選種類は、特別遊技の機会を与えた上に当選確率を高くする利益を遊技者に与えるものであることから、あまり頻発することはホール運営者と遊技者とのバランスから妥当でない。そこで本解決手段では、特殊な当選種類の他に通常の当選種類に該当する場合も用意されており、通常の当選種類に該当した場合は特別遊技の機会だけを遊技者に与え、高確率遊技様態への変更は行わないものとしている。それでも、遊技者は特別遊技の機会を与えられることにより、まとまって多くの賞球を獲得できるという利益がある。

【0123】

加えて本解決手段では、特殊な当選種類であろうと、通常の当選種類であろうと、特別遊技の機会が付与された後に有利遊技の機会を付与するため、たとえ特殊な当選種類に該当せず、当選確率を高める利益が得られなかったとしても、有利遊技の機会が付加されるために遊技者を大きく落胆させることがなく、引き続き遊技意欲の減退を抑えることができる。

【0124】

このように、本解決手段における遊技者の期待感や興味の対象は、抽選に当選することで特別遊技の機会が与えられることに向けられ、さらには通常確率よりも特殊な当選種類に該当することによって特別遊技の後の当選確率をアップさせることに最大の関心が向けられることとなるが、本解決手段では、予め規定された通常条件の下で遊技が行われる通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されている。入賞の発生を抑制する手段として、その一つには可変始動口の開口の幅を最小にすることが挙げられる。つま

10

20

30

40

50

り、通常遊技の間は基本的に（または原則として）可変始動口の開口の幅は最小にされている。この他に入賞の発生を抑制する手段として、可変始動口の開口の幅が最小になっている状態で、この最小幅の開口から遊技球が流入するのを抑制する手段（障害釘の配列等）がある。このような通常の状態の下で通常遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。

【 0 1 2 5 】

また本解決手段では、入賞ではないゲートの通過を契機として抽選が行われ、これに当選すると1回の当選につき可変始動口の開口の幅を一定の期間にわたって1度だけ（または少なくとも1度）最大化することにより可変始動口での入賞の発生が容易化される。ただし、この場合、開口の幅が最大化される回数は極めて少なく（1回または2回程度）、また1回につき開口の幅が最大化される時間は有利遊技の場合と比較して極めて短く設定されているため、遊技者からみれば有利遊技の機会に比較すると入賞の発生にはほとんど期待できないものである。より好ましいのは、発射装置によって1個ずつ遊技球が発射される時間間隔と同程度か、これよりも短い時間内だけ開口幅が最大化される態様である。このような態様であれば、たとえ連続的に遊技球が発射されていたとしても、1回の最大化の間に遊技球が難なく可変始動口に流入するということは起こりにくくなるため、可変始動口での入賞の発生は困難であるといえる。

【 0 1 2 6 】

したがって本解決手段では、遊技者は可変始動口での入賞の発生を契機として抽選を受け、当選によって特別遊技に進み、さらには特別遊技の後の当選確率をアップさせることを目標にしながら遊技を行うわけであるが、通常遊技の間は可変始動口での入賞の発生が抑制されていることが遊技者にとって一つのネックになる。つまり、最初から可変始動口での入賞を狙って遊技を行っていても、効率よく可変始動口での入賞が発生していかず、抽選を受ける機会そのものがなかなか発生しないという事態になりかねない。

【 0 1 2 7 】

そこで本解決手段では、可変始動口とは別に同態始動口を設け、この同態始動口での入賞を契機として行われる抽選では複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するとともに、通常遊技よりも高い頻度で可変始動口での入賞が発生可能となる有利遊技の機会を付与するものとしている。ここで付与される特別有利遊技は、特別遊技のように遊技者がまとまって多くの遊技球を獲得できる機会ではないが、通常遊技よりも高頻度で可変始動口での入賞を発生させることができる機会である。すなわち、特別有利遊技では、通常遊技中に入賞容易化手段によって可変始動口の開口幅が最大化される時間よりも長時間にわたり開口幅が最大化されるとともに、1回の当選によって開口幅が最大化される回数が通常遊技に比較して多くなる。この結果、有利遊技の機会が付与されると、ゲートの通過を契機に行われる抽選で当選する確率が通常遊技のときと同程度であったとしても、通常遊技に比較して高い頻度で可変始動口での入賞が発生するのである。

【 0 1 2 8 】

また、同態始動口と可変始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、同態始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、同態始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、可変始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、可変始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が同態始動口での入賞を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することをねらって発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が

10

20

30

40

50

可変始動口での入賞を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することをねらって発射装置の操作態様を調節する必要がある。

【0129】

なお、上記のように特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、開放中に特別入賞口での入賞を困難とすることや、可変入賞装置による開放動作を極力目立たないように行うことで、遊技者による開放動作の発見（または察知、認知、覚知）を困難にすること等を目的としている。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回または3回程度に抑える態様が良い。

【0130】

したがって、抽選に当選し、かつ特別の当選種類に該当すると、短期間の開放動作によって積極的に特別入賞口での入賞に対して遊技者の関心を向けさせることはないが、その後、可変始動口での入賞を高い頻度で発生させることに加えて、高確率遊技様態への移行を行うことにより、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じることになる。

【0131】

さらに本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別の当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

【0132】

したがって本解決手段では、遊技者が先ず同態始動口での入賞を狙って遊技し、その入賞の発生によって行われる抽選に当選して特別な当選種類に該当した場合、遊技者は次に同態始動口よりも可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで抽選を受ける機会が増えるだけでなく、当選確率が高く変更されていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選が得られることへの期待感を遊技者に抱かせることができる。

【0133】

ただし、同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は、遊技球の発射時間間隔よりも短い期間だけ可変入賞装置により特別入賞口の開放動作を複数回にわたって行った後に通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常遊技に比較して可変始動口での入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は同態始動口ではなく可変始動口での入賞を多く発生させることに目標を変更することで、可変始動口での入賞の発生を契機に行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0134】

なお、当選によって特別遊技の機会を与えることや有利遊技の機会を与えること、さらに遊技様態が高確率遊技様態であるか通常遊技様態であるかは、いずれも主制御手段が行う制御における状態として把握される。したがって、特別遊技の機会を与えている間（特別遊技の機会を未だ終了すべきでない時）や、有利遊技の機会を与えている間（有利遊技の機会を未だ終了すべきでない時）等に電力の供給が停止した場合であっても、その直前の状態は全て記憶手段に保存されるし、通常遊技様態から高確率遊技様態に変更されている間に電力の供給が停止した場合であっても、その直前の遊技様態が高確率遊技様態であったということは記憶手段に保存される。そして、電力の供給が開始されると停電直前の状態に復帰させて遊技を継続することができるので、遊技者の得ていた利益を途中で破棄させてしまうことはない。

10

20

30

40

50

【0135】

また、本解決手段によれば、たとえ先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0136】

なお、特定の当選種類に該当した場合に特別入賞口の開放動作を遊技球の発射時間間隔より短い期間で行うのは、特別な当選種類に該当した場合と同じ目的のためである。このため好ましくは、1回の開放期間は遊技球の発射時間間隔の2分の1程度に抑える態様がよく、また、特別入賞口の開放動作を行う回数は2回程度か3回程度に抑える態様がよい。

10

【0137】

このように本解決手段によれば、まずは同態始動口での入賞の発生を狙って遊技を行い、そこで当選して通常遊技から特別有利遊技または特定有利遊技に進むと、次に可変始動口での入賞を頻繁に発生させながら当選を得ることで、いよいよ特別遊技の機会に進むことができるという流れが遊技を行う上での戦略として有効となる。したがって、本解決手段では、単純に1つの抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常遊技の間は同態始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第1の目標に設定し、そして、この第1目標をクリアして当選した場合は特別有利遊技または有利遊技の機会を得て、次に可変始動口での入賞を契機に行われる抽選で当選することを第2の目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらに、第1の目標では特別な当選種類に該当することをより高い目標に設定することで、抽選を受けることにははらほらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当せず、特定の当選種類に該当した場合でも、通常状態で最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

20

【0138】

また本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

30

【0139】

さらに本解決手段によれば、先に同態始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に可変始動口での入賞によって行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

40

【0140】

(解決手段14)

本解決手段は、解決手段1から13において、遊技球を流下させる遊技領域内で前記同態始動口に向かって流下してくる遊技球を前記同態始動口の直上で規制し、1個ずつ真下

50

方向に流下する態様で前記同態始動口に流入させる規制流入手段と、前記遊技領域内で前記可変始動口に対して遊技球が流入可能となる経路を予め2通りに規定された斜め上方から前記可変始動口の直上へ向かって流入する経路だけに限定し、前記可変始動口に対する真上方向からの遊技球の流入を抑制する流入抑制手段とをさらに備える。

【0141】

本解決手段によれば、同態始動口での入賞は、一通りに規制された方向（真下方向）へ遊技球が流下することによって生じることになる。発射された遊技球は真下方向へ流下するのが最も自然な態様であり、真下方向への流入の規制によって同態始動口での入賞を安定して発生させることができる。このため同態始動口は、遊技において最初に入賞をねらう目標として非常に適したものとなる。

10

【0142】

これに対し、可変始動口での入賞は斜め方向への流入によって生じる必要があり、遊技球の自然な流下に対して一定の変化を与えなければ遊技球をうまく可変始動口に流入させることができない。このように本解決手段では、可変始動口への流入を抑制することによって可変始動口での入賞の発生を抑制し、通常遊技中に最初から可変始動口での入賞をねらうよりも、同態始動口での入賞をねらう方が理にかなった遊技戦略であることを遊技者に理解させやすくしている。

【0143】

（解決手段15）

本解決手段は、解決手段1から13において、遊技球を流下させる遊技領域内にて前記同態始動口に対しその真上方向から1個の遊技球のみの流入を許容する間隔をあけて前記同態始動口の上方位置に設置された2本の釘部材を有する規制釘配列と、前記遊技領域内にて互いに1個の遊技球のみの通過を許容する間隔をあけて直立した三角形に配置された3本の釘部材を有し、このうち三角形の頂点に位置する1本の釘部材が前記可変始動口に対しその真上方向からの遊技球の流入を排除するべく前記可変始動口の上方に設置され、残りの2本の釘部材が前記可変始動口の斜め上方から前記可変始動口の直上へ向かって流入する流入経路を形成するべく設置された抑制釘配列とをさらに備える。

20

【0144】

本解決手段によれば、同態始動口での入賞は、2本の釘部材からなる規制釘配列によって規制された方向（真下方向）へ遊技球が流下することによって生じることになる。すなわち、遊技球は2本の釘部材の間を真下方向に流下することによってのみ、同態始動口への流入が可能となるのである。一方、発射された遊技球は真下方向へ流下するのが最も自然な態様であるから、本解決手段では、真下方向への流入の規制によって同態始動口での入賞を安定して発生させることができる。このため同態始動口は、遊技において最初に入賞をねらう目標として非常に適したものとなる。

30

【0145】

これに対し、可変始動口での入賞は、少なくとも3本の釘部材からなる抑制釘配列によって抑制されている。すなわち、可変始動口の上方位置で3本の釘部材が直立した三角形に配列されており、そのうち頂点の1本が真上方向からの遊技球の流入を排除（または阻止）しているため、可変始動口での入賞は斜め方向への流入によって生じる必要があり、遊技球の自然な流下に対して一定の変化を与えなければ遊技球をうまく可変始動口に流入させることができない。このように本解決手段では、可変始動口への流入を抑制することによって可変始動口での入賞の発生を抑制し、通常遊技中に最初から可変始動口での入賞をねらうよりも、同態始動口での入賞をねらう方が理にかなった遊技戦略であることを遊技者に理解させやすくしている。

40

【0146】

さらに本解決手段では、具体的な3本の釘部材の配列によって可変始動口での入賞の発生を抑制しているが、遊技者が実際の釘部材の配置や釘部材同士の間隔等を観察することで、可変始動口に対する入賞の抑制がどの程度であるか（抑制の度合い、強弱、遊技球の流入が容易であるか否か等）を自ら見極めることができる余地を残している。このような

50

観察の余地を残すことで、遊技機の個別別に釘読みを試みるといった面白さを提供することができる。

【発明の効果】

【0147】

本発明の遊技機は、遊技者の意欲を維持することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【0148】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】前面枠および本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】遊技領域を示した図である。

【図4】パチンコ機の制御に関する構成を概略的に示したブロック図である。

【図5】電力の供給開始時に実行される電源投入処理のフローチャートである。

【図6】電源断時処理のフローチャートである。

【図7】タイマ割込処理のフローチャートである。

【図8】遊技処理のフローチャートである。

【図9】遊技処理にて実行される始動入賞処理のフローチャートである。

【図10】遊技処理にて実行される抽選・変動開始処理のフローチャートである。

【図11】遊技処理にて実行される変動表示パターン設定処理のフローチャートである。

【図12】遊技処理にて実行される変動中処理のフローチャートである。

【図13】遊技処理にて実行される大当り遊技中処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0149】

以下、本発明をパチンコ機に適用した一実施形態について、各対応図面を参照しながら説明する。

【0150】

(1.パチンコ機の概要)

図1および図2は、パチンコ機1の構造を具体的に示している。パチンコ機1は主に枠体と、この枠体に支持された遊技盤4とから構成されている。枠体には外枠2や本体枠3、前面枠5等が含まれている。このうち外枠2は、上下左右の枠材を矩形に組み合わせて構成されている。外枠2の左側縁部には、ヒンジ機構7を介して本体枠3の左側端部が支持されており、本体枠3は外枠2の手前側にて開閉可能となっている。また前面枠5は、その左側端部が本体枠3にヒンジ機構を介して支持されており、本体枠3の手前側にて前面枠5が開閉可能となっている。

【0151】

前面枠5は、その中央部分に円形状の開口窓30が形成されており、この開口窓30は透明な2枚のガラス板32によって閉塞されている。遊技盤4の前面(盤面)には円形状の遊技領域12が形成されており、遊技領域12は前面枠5の開口窓30を通じて前面側から視認される。なお図1および図2中、遊技領域12内の具体的な構成(盤面の構成)については図示を省略されており、便宜上、遊技領域12が空白で示されている。前面枠5には、開口窓30の上方および左右の位置にそれぞれ枠ランプ27が内蔵されており、枠ランプ27の前面側はカバー35やレンズ34で覆われている。また、開口窓30の上部には2つの上部スピーカ36が設置されており、各スピーカ36の前面側はスピーカカバー37で覆われている。

【0152】

開口窓30の中央下縁部には、7セグメントLEDを用いた度数表示部30aと、押し込み式の球貸ボタン30bおよび返却ボタン30cが設置されている。度数表示部30aには、遊技者が図示しないCRユニットに挿入したプリペイドカードの残り度数が表示される。遊技者が球貸ボタン30bを操作すると、プリペイドカードの残り度数の範囲内で球貸を要求することができる。また、遊技者が返却ボタン30cを操作することで、残り度数のあるプリペイドカードの返却を要求することができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 3 】

前面枠5には、開口窓30の下方位置に遊技球を貯留する上皿28が形成されている。また本体枠3の前面側に下皿17が形成されており、下皿17は上皿28の下方に位置する。上皿28の右上面には押下式の返却ボタン28aが設置されており、遊技者がこの返却ボタン28aを操作すると、上皿28に貯留された遊技球が下皿17に流れ込む。また、下皿17の前面側には押込式の球抜きボタン17aが設置されており、遊技者が球抜きボタン17aを押し込み操作すると、下皿17に貯まった遊技球が落下する。なお、下皿17から落下した遊技球は適宜、下皿17の下方に置いた受け箱等に移し替えられる。

【 0 1 5 4 】

本体枠3の下前面部材16には、下皿17の右側位置に発射ハンドル18が設置されている。図1には示されていないが、前面枠5の裏側には発射装置が設置されており、遊技者が発射ハンドル18を時計回り方向に捻り操作（または回動操作）すると発射モータが作動し、上皿28に貯留された遊技球が1個ずつ遊技領域12に向けて発射される。なお、下皿17の左側位置で、前面枠5の左下隅部には演出用ボタン38が設置されている。本実施形態のパチンコ機1には、遊技者による演出用ボタン38の操作に応じて演出効果音を発生させたり、演出画像を表示したりする機能が付属している。

【 0 1 5 5 】

図2は、外枠2から前面枠5および本体枠3がそれぞれ開放された状態を示している。上記のように、本体枠3はヒンジ機構7を介して外枠2の左側縁部に支持されており、この状態で本体枠3は外枠2の手前側にて開閉可能となっている。一方の前面枠5は、別のヒンジ機構25を介して本体枠3に支持されている。

【 0 1 5 6 】

前面枠5および本体枠3は、それぞれ閉状態で施錠装置19により施錠される。施錠装置19は本体枠3の右側縁部に装着されており、この施錠装置19は、外枠2に対して本体枠3全体を施錠したり、あるいは、本体枠3に対して前面枠5を施錠したりする。施錠装置19は2種類の枠施錠ラッチ21および扉施錠ラッチ23を有しており、このうち一方の枠施錠ラッチ21は外枠2の閉止具20に対応している。例えば、図2に示されている状態から本体枠3を外枠2に対して押し込むと、上下で2つの枠施錠ラッチ21がそれぞれ対応する閉止具20に係合し、これにより本体枠3が外枠2に施錠された状態で固定される。

【 0 1 5 7 】

もう一方の扉施錠ラッチ23は、前面枠5の後面に設けられた閉止具22に対応しており、例えば図2に示されている状態から前面枠5を本体枠3に対して押し込むと、上下で3つの扉施錠ラッチ23がそれぞれ対応する閉止具22に係合し、これにより前面枠5が本体枠3に施錠された状態で固定される。

【 0 1 5 8 】

施錠装置19はシリンダー錠24を有しており、例えばホールの管理者または従業員がシリンダー錠24の鍵穴に専用鍵を挿入してこれを時計回りに捻ると、枠施錠ラッチ21と外枠2の閉止具20との係合が解除されて本体枠3が解錠される。また、これとは逆方向（反時計回り）に鍵を捻ると、扉施錠ラッチ23と前面枠5の閉止具22との係合が解除されて前面枠5が解錠される。

【 0 1 5 9 】

なお本実施形態の構成では、遊技盤4の右方ではなく下方にシリンダー錠24を配置し、合わせて遊技盤4の右方に配置された施錠装置19を薄型化することで、遊技盤4に形成された遊技領域12の面積を従来よりも大きく確保することができる。これにより遊技者の見る目を大いに引きつけ、その視認に対する興味を高めることができる。また本実施形態の構成では、遊技領域12の拡大に合わせて前面枠5の開口窓30が拡大されているため、その部分では前面枠5の剛性が低下することとなるが、本実施形態では前面枠5の下部分に上皿28が一体的に形成されているため、この上皿28の部分が補強となって前面枠5全体としての剛性の低下を抑制している。

10

20

30

40

50

【 0 1 6 0 】

本体枠 3 は前枠体 8、遊技盤装着枠 9 および機構装着枠 10 を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。このうち前枠体 8 は、本体枠 3 の前面側に位置して形成されており、その外形は、下受板 6 を除く外枠 2 の外郭形状に合致する大きさを有している。また、遊技盤装着枠 9 は前枠体 8 の後部に一体的に形成されており、遊技盤装着枠 9 は遊技盤 4 の外形を受け入れ可能な大きさを有している。機構装着枠 10 は前枠体 8 の背面側に形成され、その外形は前枠体 8 より一回り小さい大きさを有している。

【 0 1 6 1 】

遊技盤装着枠 9 には、前方から遊技盤 4 が嵌め込まれた状態で装着されている。遊技盤装着枠 9 は中部分が矩形に大きく開口しており、このため遊技盤 4 が取り外されると、枠内は前後方向に中抜けの状態となる。遊技盤装着枠 9 の上下左右の内縁（内壁）は遊技盤 4 の遊技板（合板材）の四辺形状を受け入れ可能に成型されており、このうち左側の内壁面には、上下で 2 つの係止突部 9 a が形成されている。2 つの係止突部 9 a は遊技板の背面を受ける後壁面から前方に遊技板の厚み分だけ前方に離れた位置で左側壁面から内側へ突出しており、遊技盤 4 がその左側部分を先頭にして遊技盤装着枠 9 に差し込まれると、上下 2 つの係止突部 9 a の後方に遊技板の左側縁部が係止され、この状態で遊技盤 4 の前方への脱落が防止されている。

【 0 1 6 2 】

また、遊技盤 4 の右上隅部と右下隅部にはそれぞれロック部材 4 c が取り付けられている。ロック部材 4 c は遊技盤 4 の幅方向に細長く延びたプレート形状をなしており、その先端部は遊技盤 4 から右側方に突き出した状態で遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に対して係止する爪の働きをする。すなわち、ロック部材 4 c はその先端部分が遊技盤 4 の右側端から側方に突出した突出位置か、もしくは遊技盤 4 の右側端から内側（中心方向）に引っ込んだ引込位置のいずれかで遊技盤 4 に係止される。

【 0 1 6 3 】

一方、図 2 には示されていないが、遊技盤装着枠 9 の右側の内壁面には上下のロック部材 4 c にそれぞれ対応する位置に係止穴が形成されている。このため遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に嵌め込んだ状態で、上下のロック部材 4 c をそれぞれ突出位置で係止させれば、その先端部が係止穴に入り込んだ状態で遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に係止し、その前方への脱落を防止する。逆に、上下のロック部材 4 c を突出位置から退出させて遊技盤装着枠 9 との係止を解除すれば、遊技盤 4 の右側縁部を先に手前側へ引き出すことで遊技盤装着枠 9 から遊技盤 4 を容易に取り外すことができる。

【 0 1 6 4 】

また、遊技盤装着枠 9 の下開口縁部にはキャッチロック 9 b（いわゆる「パチン錠」）が設けられている。一方、遊技盤 4 の前側の下縁部には、キャッチロック 9 b を受けるために締付部が形成されている。このため、遊技盤装着枠 9 に遊技盤 4 が嵌め込まれた状態でキャッチロック 9 b を締め付けると、遊技盤 4 が下方に強く押し下げられるようにして遊技盤装着枠 9 に固定される。キャッチロック 9 b は遊技盤 4 を遊技盤装着枠 9 に固定するとともに、前面枠 5 の発射レール 15 と遊技盤 4 の案内レール 11 との相対的な位置関係を正確に保持する役割を果たしている。その他、前枠体 8 の左下隅の位置には、装着板 13 を介して低音用スピーカ 14 が内蔵されている。

【 0 1 6 5 】

前面枠 5 の裏側には扉本体フレーム 26 が設置されており、前面枠 5 は扉本体フレーム 26 にてヒンジ機構 25（上下）に連結されている。扉本体フレーム 26 は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム 26 は前枠体 8 の上端から下前面部材 16 の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠 5 を閉じると、遊技盤 4 を含む前枠体 8 の前面側が前面枠 5 によって覆われることとなるが、扉本体フレーム 26 の中央にはほぼ円形の開口窓 30 が形成されており、この開口窓 30 を通じて遊技盤 4 の遊技領域 12 を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム 26 の後側には、開口窓 30 よりも大きい矩形枠状をなす窓枠 31 が設けられており、

この窓枠 3 1 に 2 枚のガラス板 3 2 が前後に間隔をおいて嵌め込まれている。

【 0 1 6 6 】

(2 . 盤面構成)

図 3 は、遊技盤 4 の遊技領域 1 2 を示している。遊技領域 1 2 には多数の傷害釘 (参照符号なし) や風車 6 4 が適宜の配列で設置されており、遊技領域 1 2 内に打ち込まれた遊技球は傷害釘や風車 6 4 等に誘導されながら遊技領域 1 2 内を流下する。また、遊技領域 1 2 のほぼ中央位置にセンター装飾体 6 6 が配置されている。センター装飾体 6 6 は遊技領域 1 2 の表面 (盤面) から前面側に突出するように配置されており、その上縁部および左右側縁部に沿って遊技球を案内することで、遊技領域 1 2 内で遊技球の流下方向に変化を与えることができる。

10

【 0 1 6 7 】

センター装飾体 6 6 は額縁状に成形されており、その上縁部には競走馬の頭部を模したキャラクタ体 6 6 a が取り付けられている。さらに、キャラクタ体 6 6 a の左右には競走馬の前足をデザインした装飾部品 6 6 b , 6 6 c が設けられており、このうち右側の装飾部品 6 6 c は演出用の可動部品としても機能する。また、センター装飾体 6 6 の内側には液晶表示ユニット 1 5 0 が配設されており、この液晶表示ユニット 1 5 0 により演出用の画像表示が行われるものとなっている。

【 0 1 6 8 】

センター装飾体 6 6 の左右側縁部には、アルファベット文字をデザインした装飾部が施されており、装飾部は図示しない装飾ランプ (LED) によって発光するものとなっている。また、センター装飾体 6 6 の左側縁部には、ワープ入口 6 6 d とともに図示しないワープ通路が形成されており、遊技領域 1 2 内で特にセンター装飾体 6 6 の左側方を流下する遊技球がワープ入口 6 6 d に入り込むと、ワープ通路を通じてセンター装飾体 6 6 の内側部分に誘導される。

20

【 0 1 6 9 】

センター装飾体 6 6 の内側には、その下縁部の上面に球ステージ 6 6 e が形成されている。球ステージ 6 6 e はセンター装飾体 6 6 の下縁部に沿って左右方向に延び、かつ前後方向には遊技球が左右方向に転動可能な奥行きを有している。ワープ入口 6 6 d からワープ通路を通して誘導された遊技球は球ステージ 6 6 e に放出されると、その上面にて左右方向に転動する。また、センター装飾体 6 6 の下縁部には球ステージ 6 6 e より手前側に下段ステージ 6 6 g が形成されており、球ステージ 6 6 e から下段ステージ 6 6 g に落下した遊技球は中央付近から落下する。

30

【 0 1 7 0 】

また、センター装飾体 6 6 の下縁部には、その中央位置に球誘導路 6 6 f が形成されており、この球誘導路 6 6 f への入口 (図示されていない) は球ステージ 6 6 e の上面中央に形成されている。球ステージ 6 6 e から球誘導路 6 6 f の入口に落下した遊技球は、そのまま球誘導路 6 6 f から放出される。

【 0 1 7 1 】

球誘導路 6 6 f の出口は正面に向けて開口しており、この出口から放出された遊技球は、ほぼ真下に向かって落下する。そして遊技領域 1 2 には、センター装飾体 6 6 の下方で球誘導路 6 6 f の直下の位置に同態始動口 6 8 が設置されている。同態始動口 6 8 は上方に向けて単に開口しており、また開口の上方には、同態始動口 6 8 への入球経路を形成すべく左右に間隔をあけて 2 本の障害釘が設置されている。したがって、球誘導路 6 6 f から放出された遊技球は相当高い確率で同態始動口 6 8 に入賞する。また、同態始動口 6 8 の奥 (遊技盤の裏) には同態始動口スイッチ 2 0 0 が設置されており、同態始動口 6 8 に入賞した遊技球は、同態始動口スイッチ 2 0 0 により検出される。

40

【 0 1 7 2 】

また遊技領域 1 2 には、同態始動口 6 8 より下方位置に可変入賞装置 7 3 が設けられている。可変入賞装置 7 3 は横長の矩形状に形成された開閉部材 7 2 a を有しており、この開閉部材 7 2 a は下縁の両端部がヒンジ機構 7 2 b に支持されている。開閉部材 7 2 a は

50

ヒンジ機構 72a の働きにより下縁部を中心に前後方向に開閉動作することができる。また可変入賞装置 73 は、図示しない大入賞口ソレノイドを用いた駆動機構によって開閉部材 72a を前後方向に開閉動作させ、これにより大入賞口 72 を開放したり、閉止したりすることができる。図示のように開閉部材 72a が盤面に沿って直立した状態では大入賞口 72 が閉止されている。この状態から開閉部材 72a が手前側へ倒れた位置まで動作すると大入賞口 72 が開放されて入賞可能な状態となる。

【0173】

本実施形態のパチンコ機 1 では、遊技領域 12 の右側位置に可変始動入賞装置 74 が設けられている。可変始動入賞装置 74 は 2 つの可動片 74a を有し、これら可動片 74a の間に可変始動口 70 が上向きに開口して形成されている。可変始動入賞装置 74 は、図示しない始動口ソレノイドを用いた駆動機構によって 2 つの可動片 74a を左右方向に開閉動作させ、これにより可変始動口 70 の開口幅（幅方向でみて遊技球を受け入れ可能となる範囲の大きさ）を大小に変更することができる。

10

【0174】

図中に実線で示されているように、2 つの可動片 74a が互いに近接した状態では可変始動口 70 の開口幅が最小になる。逆に 2 点鎖線で示されているように 2 つの可動片 74a が互いに離れるようにして左右に開かれると、可変始動口 70 の開口幅が最大化され、開口幅が最小の状態よりも入賞が容易化される。このように本実施形態では、2 つの可動片 74a が可動する範囲内で可変始動口 70 の開口の幅が大小に変更される。どちらの状態でも可変始動口 70 は上方に開口しているが、開口の上方には 3 本の障害釘が正面からみて三角形に配置されており、障害釘による入球経路が同態始動口 68 の場合と違っている。特に 2 つの可動片 74a が近接して開口幅が小さくなっている状態では、3 本の障害釘のうち三角形の頂点に位置する障害釘が真上方向からの入球経路を遮るようにして配置されている。このため可変始動口 70 の開口幅が小さくなった状態では、同態始動口 68 に比較して可変始動口 70 の入賞確率は低く設定されていることがわかる。なお、可変始動入賞装置 74 の奥には可変始動口スイッチ 143 が配置されており、可変始動口 70 に入賞した遊技球は可変始動口スイッチ 143 により検出される。

20

【0175】

センター装飾体 66 の右下部分には球誘導部 67 が形成されており、球誘導部 67 はセンター装飾体 66 の右側方に張り出すようにして形成されている。球誘導部 67 はセンター装飾体 66 の右側方から同態始動口 68 に向かう遊技球の流下経路を遮断するようにして形成されており、球誘導部 67 はセンター装飾体 66 の右側方を流下する遊技球が同態始動口 68 に向かって流下するのを抑制する働きをする。ただし、球誘導部 67 は同態始動口 68 へ向かう遊技球の流下を抑制しているだけであり、センター装飾体 66 の右側方から大入賞口 72 へ向かう遊技球の流下経路までを遮断するものではない。したがって、センター装飾体 66 の右側方を遊技球が流下してきた場合であっても大入賞口 72 に入賞することは可能であり、反対の左側方を通して流下してきた場合と比較して極端に入賞確率に差が生じることはない。

30

【0176】

また遊技領域 12 には、その右上位置（可変始動入賞装置 74 の上方位置）にゲート 76 が設置されている。ゲート 76 にはゲートスイッチ 208 が設置されており、遊技領域 12 を流下する過程でゲート 76 を通過する遊技球はゲートスイッチ 208 により検出される。

40

【0177】

その他、遊技領域 12 の左右下縁部にはそれぞれサイド装飾体 82 が設置されている。各サイド装飾体 82 には 2 つの普通入賞口 78 が形成されている。

【0178】

（3．特別図柄表示，始動記憶表示）

本実施形態のパチンコ機 1 では、同態始動口 68 への入賞を契機に行われる抽選の結果と、可変始動口 70 への入賞を契機に行われる抽選の結果とが別個の特別図柄によって表

50

示される。センター装飾体 6 6 の上縁部のうちキャラクタ体 6 6 a の左側と右側に 4 つずつ LED 1 4 4 a , 1 4 6 a が配列されており、例えば左側の 4 つの LED 1 4 4 a によって第 1 特別図柄が表示され、そして右側の 4 つの LED 1 4 6 a によって第 2 特別図柄の表示が行われる。第 1 特別図柄は同態始動口 6 8 への入賞を契機として行われる抽選結果に対応し、第 2 特別図柄は可変始動口 7 0 への入賞を契機として行われる抽選結果に対応する。

【 0 1 7 9 】

第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の表示は LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の点灯や点滅または点灯状態と消灯状態の切り替えによって行われる。例えば、同態始動口 6 8 または可変始動口 7 0 への入賞を契機として各 4 つの LED 1 4 4 a , 1 4 6 a をいろいろなパターンで点滅させることにより、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の変動状態を表示することができる。そして、一定の変動時間が終了すると、各 4 つの LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の点灯表示または消灯表示パターンによって特別図柄の確定した停止状態が表示される。

【 0 1 8 0 】

具体的には、個々の LED 1 4 4 a , 1 4 6 a には 2 種類の点灯色（例えば赤色と緑色）が用意されており、これにより各 LED 1 4 4 a , 1 4 6 a は「消灯」、「点灯色 1 で点灯」、「点灯色 2 で点灯」の 3 通りに表示パターンを切り替えることができる。したがって、各 4 つの LED 1 4 4 a , 1 4 6 a を配列した場合の表示パターンは、全部で 8 1 通り（ $3^4 = 81$ ）のものが用意されている。なお、LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の点灯色は 3 色以上（7 色程度が好ましい）であってもよいし、逆に単色であってもよい。LED 1 4 4 a , 1 6 6 a の点灯色が多ければ、それだけ特別図柄の停止表示パターンや変動表示パターンが多様化される。一方、点灯色が単色であれば、それだけ CPU による制御負荷が軽減される。また、LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の配置はそれぞれ 1 箇所にとまっている必要はなく、ばらばらに配置されていてもよいし、特に盤面上に配置されている必要もない。LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の配置がばらばらであったり、盤面の外に配置されていれば、それだけ特別図柄の存在を遊技者に認識させにくくなるので、当落の結果や当選種類を遊技者に察知されにくくすることができる。あるいは、特別図柄を表示する LED 1 4 4 a , 1 4 6 a の数は 4 つに限られず、その他の数の LED によって特別図柄を表示してもよいし、7 セグメント LED を用いて表示してもよい。7 セグメント LED を用いる場合、多色 LED を複数用いる場合よりも CPU の制御負荷が軽減される。

【 0 1 8 1 】

また本実施形態のパチンコ機 1 では、上記の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄にそれぞれ対応して第 1 始動記憶表示部 1 4 5 a および第 2 始動記憶表示部 1 4 7 a が設けられている。センター装飾体 6 6 の下縁部のうち球誘導路 6 6 f の出口の左側に第 1 始動記憶表示部 1 4 5 a が配置されており、右側に第 2 始動記憶表示部 1 4 7 a が配置されている。なお、個々の表示部 1 4 5 a , 1 4 7 a は LED による発光領域であり、その外形にはキャラクタ体 6 6 a と関連性を持たせて蹄鉄を象ったデザインが施されている。

【 0 1 8 2 】

第 1 始動記憶表示部 1 4 5 a および第 2 始動記憶表示部 1 4 7 a による表示は、対応する保留球数に応じた数の LED（発光領域）の点灯によって行われる。例えば、同態始動口 6 8 への入賞に基づく保留球があれば、これに対応する数の第 1 始動記憶表示部 1 4 5 a が点灯することで第 1 特別図柄の始動記憶表示が行われる。同様に、可変始動口 7 0 への入賞に基づく保留球があれば、これに対応する数の第 2 始動記憶表示部 1 4 7 a が点灯することで第 2 特別図柄の始動記憶表示が行われる。

【 0 1 8 3 】

（ 4 . 普通図柄表示 , 始動記憶表示 ）

また、本実施形態のパチンコ機 1 において、ゲート 7 6 を遊技球が通過したことを契機に行われる抽選の結果は普通図柄によって表示される。例えば、右側のサイド装飾体 8 2 の上部位置に普通図柄表示部 1 4 8 a が配置されており、この普通図柄表示部 1 4 8 a は、サイド装飾体 8 2 に内蔵された LED（例えば赤と緑の 2 色 LED）による発光領域と

10

20

30

40

50

なっている。例えば、ゲート76を遊技球が通過したことを契機にLEDが点滅することで普通図柄表示部148aが点滅し、これにより普通図柄の変動表示が行われる。そして、一定の変動時間が経過すると、LEDを赤色または緑色で点灯させることで、普通図柄表示部148aにて普通図柄の確定した停止表示が表示される。なお、普通図柄表示部148aにも蹄鉄を象ったデザインが施されている。また右側のサイド装飾体82の上部位置には、普通図柄の始動記憶数を表示するべく4つのLED148bが配置されている。ゲート76の通過に基づく保留球数は、LED148bの点灯数によって表示される。

【0184】

(5. 状態表示)

本実施形態のパチンコ機1では、同態始動口68または可変始動口70への入賞を契機に行われた抽選で当選した場合、当選種類に応じて何らかの当り状態になったことが4つのLEDを用いて表示される。すなわち、左側のサイド装飾体82の上部位置に4つの状態表示LED149aが配置されており、同態始動口68または可変始動口70への入賞を契機に行われた抽選で当選すると、そのときの当選種類に対応したパターンで4つの状態表示LED149aが点灯または消灯することで当り状態の表示が行われる。なお、当選種類については後に説明する。

【0185】

また本実施形態のパチンコ機1には、上記の抽選に当選すると、そのときの当選種類に応じて内部的に抽選確率を変化させる機能(確率変動機能)が備わっている。すなわち、予め特別図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)について規定された通常の当選確率(例えば250分の1)で抽選が行われる状態を通常遊技状態とすると、この通常遊技状態と比較して当選確率を倍以上(例えば50分の1)に高く変更した状態を高確率遊技状態と規定することができる。そして、通常遊技状態で行われる抽選で当選し、特別な当選種類(確率変動当選)に該当すると、通常遊技状態から高確率遊技状態に変更されて次の抽選が行われるものとなっている。

【0186】

このため左側のサイド装飾体82の上部位置には、遊技状態表示を行うために遊技状態表示部149bが設けられている。遊技状態表示部149bは、内蔵するLEDの発光態様に応じて「確変状態(高確率遊技状態)」または「通常状態(低確率遊技状態)」であることを表示することができる。LEDの発光態様は単なる点灯(ON)または消灯(OFF)の切り替えだけでなく、段階的(例えば10~100段階)にLEDの発光輝度を変化させて区別するものも含まれる。なお、内部抽選処理や遊技状態の変更処理については別にフローチャートを用いて後述する。

【0187】

(6. 当選種類)

次に、本実施形態のパチンコ機1における当選種類について説明する。

本実施形態のパチンコ機1では、同態始動口68と可変始動口70とで異なった種類の当選結果が得られるものとなっている。具体的には、先ず同態始動口68への入賞を契機とした抽選で当選すると、(1)「短期間開放当り」または(2)「短期間開放確率変動当り」のいずれかの当選種類に該当する。もう一方の可変始動口70への入賞を契機とした抽選で当選すると、(3)「通常大当り」または(4)「確率変動大当り」のいずれかの当選種類に該当する。これら(1)~(4)の当選種類は、遊技者に与えられる利益の大きさや利益の内容が異なっており、遊技者にとって価値が異なるものである。ただし、同態始動口68への入賞を契機とした抽選と、可変始動口70への入賞を契機とした抽選のいずれにおいても、そのときの遊技状態(通常遊技状態または高確率遊技状態)によって当選確率は同じである。つまり、両者の抽選は特別図柄(当り判定用乱数)を用いて当落を決める抽選という意味において同質(同種、同分類)のものである。

【0188】

上記の当選種類(1)~(4)の詳細は以下の通りである。本実施形態では各当選種類の前提として「通常状態(通常遊技状態)」という状態があり、この「通常状態」は、次

10

20

30

40

50

の当選に向けて抽選を行っている段階であり、かつ、当選後に付加された特典的な期間が既に終了した状態を意味する。つまり「通常状態」では、予め決められた通常当選確率（250分の1）で抽選が行われる。また「通常状態」では、開閉部材72aが閉位置にあって大入賞口72は開放されていない。

【0189】

（1）「短期間開放当り」は、可変入賞装置73を作動させて開閉部材72aを決まった回数（例えば2回）、比較的短期間（例えば0.3秒）にわたって開放する動作を行った後に、「時短状態」という遊技状態に移行するという内容の当選種類である。このように「短期間開放当り」は、大入賞口72の開放期間が短く、かつ開放回数が比較的少なく設定されていることから、実質的には大入賞口72への入賞機会を遊技者に与えることを目的としたものではない。つまり、このような短期間でかつ少ない回数だけ開閉部材72aを開放動作させているのは、実際の開閉動作を遊技者に意識（または覚知、認知、察知）させないことを意図したものである。

10

【0190】

ただし、「短期間開放当り」によって開閉部材72aの開放動作後に「時短状態」に移行すると、「通常状態」に比較して第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間（変動開始から停止までに要する時間）が短縮される。合わせて、普通図柄の変動時間が短縮（例えば60秒から1秒へ短縮）される。本実施形態では、普通図柄に対応する抽選の当選確率は「通常状態」と「時短状態」とで同じ（例えば2分の1）であるが、変動時間が短縮される分、「通常状態」に比較して高頻度（同じ時間内に抽選の結果が多く得られるため）で当選が発生する。また、普通図柄に対応する抽選に当選した場合に可変始動入賞装置74により可動片74aが左右に開放される期間および回数が「通常状態」のときよりも延長または増加（例えば0.2秒で1回の開放から1.6秒で3回の開放）される。これにより、「通常状態」と比較して実質的に高い頻度で可変始動口70への入賞が発生する。

20

【0191】

なお、「短期間開放当り」後の「時短状態」は、規定回数（例えば100回）の抽選（第1特別図柄または第2特別図柄に対応する抽選）にはずれるまで継続し、規定回数に達すると、次回の抽選から「通常状態」となる。また、「時短状態」になると「通常状態」に比較して当選確率が高く（例えば50倍程度に高く）変更される態様であってもよい。この場合、「通常状態」に比較して当選そのものが高確率で発生することから、より高頻度で当選が得られることになる。

30

【0192】

このように「短期間開放当り」は、遊技者に特に意識して賞球を獲得できる機会（大当り）を経験させることなく、あたかも「通常状態」から突発的に「時短状態」が始まったかのように感じさせることを目的とした当選種類である。なお、このような考え方を「小当り後時短」、「突発時短」等と称することもできる。

【0193】

（2）「短期間開放確率変動当り」は、開閉部材72aを規定回数（例えば2回）、比較的短期間（例えば0.3秒）にわたって開放する動作を行った後に、遊技様態を「高確率遊技様態」に変更するという内容の当選種類である。「短期間開放確率変動当り」もまた、先の「短期間開放当り」と同様に大入賞口72の開放期間が短く、かつ開放回数が比較的少なく設定されていることから、実質的には大入賞口72への入賞機会を遊技者に与えることを目的としたものではない。つまり、このような短期間でかつ少ない回数だけ開閉部材72aを開放動作させているのは、実際の開閉動作を遊技者に意識（または覚知、認知、察知）させないことを意図したものである。

40

【0194】

ただし、開閉部材72aの開放動作後に「高確率遊技様態」になると、「通常状態」に比較して第1特別図柄および第2特別図柄の変動時間（変動開始から停止までに要する時間）が短縮されるとともに、合わせて上記のように抽選確率が通常確率よりも高く変更（

50

250分の1から50分の1へ変更)される。さらに、普通図柄の変動時間が短縮(例えば60秒から1秒へ短縮)される。本実施形態では、普通図柄に対応する抽選の当選確率は「通常状態」と「高確率遊技様態」とで同じ(例えば2分の1)であるが、変動時間が短縮される分、「通常状態」に比較して高頻度(同じ時間内に抽選の結果が多く得られるため)で当選が発生する。

【0195】

また「高確率遊技様態」になると、普通図柄に対応する抽選に当選した場合に可変始動入賞装置74により可動片74aが左右に開放される期間および回数が「通常状態」のときよりも延長または増加(例えば0.2秒で1回の開放から1.6秒で3回の開放)される。これにより、「通常状態」と比較して実質的に高い頻度で可変始動口70への入賞が発生する。なお、「短期間開放確率変動当り」後に「高確率遊技様態」になっても、次の抽選で(1)の「短期間開放当り」または(3)の「通常大当り」の当選種類に該当した場合は「通常遊技様態」に戻ることになる。また、「高確率遊技様態」になると「通常状態」に比較して当選確率が高く(例えば50倍程度に高く)変更される態様であってもよい。この場合、「通常状態」に比較して当選そのものが高確率で発生することから、より高頻度で当選が得られることになる。

10

【0196】

このように「短期間開放確変当り」は、遊技者に特に意識して賞球を獲得する機会(大当り)を経験させることなく、あたかも突発的に「確率変動状態(確変)」になったかのように感じさせることを目的とした当選種類である。なお、このような考え方を「小当り後確変」、「突発確変」等と称してもよい。

20

【0197】

上記のように「短期間開放当り」および「短期間開放確変当り」は、同態始動口68への入賞を契機に行われる抽選で当選したにもかかわらず、遊技者には賞球の獲得が困難な機会を付与するものであって、およそ「大当り」と呼べる内容のものではない。これに対して以下に挙げる当選種類は、遊技者に対して容易に賞球を獲得できる機会を付与するものであり、「大当り」と呼べる内容のものである。

【0198】

(3)「通常大当り」は、大入賞口72の開閉部材72aを一定パターンで開放するというラウンド動作を10ラウンドまで繰り返すという内容の当選種類である。このようなラウンド動作の繰り返しは「大当り遊技」と称される。遊技者は、大当り遊技の間に遊技球を大入賞口72に入賞させることで、まとめて多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は30秒間が経過するか、10個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当り遊技は、ラウンド動作が10回終わると終了となる。「通常大当り」でラウンド動作(10ラウンド)が終了すると、直ぐに「通常状態」に戻るのではなく上記の「時短状態」に移行する。このときの「時短状態」は、所定回数(例えば100回)の抽選(第1特別図柄または第2特別図柄に対応する抽選)に外れるまで継続し、所定回数に達すると、次の抽選から「通常状態」となる。

30

【0199】

(2)「確率変動大当り」は、上記の「通常大当り」と同様の当り遊技を実行するとともに、大当り遊技の終了後に「高確率遊技様態」に移行するという内容の当選種類である。このため遊技者が「確率変動大当り」を引き当てると、次の大当りを比較的早期に引き当てること(いわゆる連荘)が可能となる。なお、「確率変動大当り」後に「高確率遊技様態」になっても、次の抽選で(1)の「短期間開放当り」または(3)の「通常大当り」の当選種類に該当した場合は「通常遊技様態」に戻ることになる。

40

【0200】

なお、以上の(1)~(4)でいう具体的な数値は、本発明の実施において最良のものである。その上で、これら数値については各種の変更が可能であり、最良の数値によって限定されることはない。

【0201】

50

(7 . 制御構成)

図 4 は、パチンコ機 1 の制御に関する構成を概略的に示している。パチンコ機 1 の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されている。なお、図面の煩雑化防止のために便宜上、図 4 には基板のグループ分けを表す囲み線は示していない。本実施形態において、主基板のグループに属するのは主制御基板 8 0 と払出制御基板 5 8 であり、周辺基板のグループに属するのは周辺制御基板 1 6 2 や液晶制御基板 1 5 2 等である。主基板のグループは遊技動作（入賞の検出や当り判定、特別図柄の表示、賞球の払出等）を制御し、周辺基板のグループは演出動作（発光装飾や音響出力、液晶表示等）を制御している。この他にも、パチンコ機 1 には電源基板 5 4 や発射制御基板 5 0、賞球ケース内基板 4 4 a、インタフェース基板 6 0 等をはじめ各種の基板が装備されている。

10

【 0 2 0 2 】

主基板グループのうち、主制御基板 8 0 は遊技盤 4 の裏面側に設置されている。もう一方の払出制御基板 5 8 は、賞球装置 4 4 とともに本体枠 3 の裏面側に設置されている。主制御基板 8 0 および払出制御基板 5 8 は、それぞれ CPU 2 1 8 , 2 5 2 をはじめ、ROM 2 2 0 , 2 5 4 や RAM 2 2 2 , 2 5 6 等の電子部品を装備している。また、主制御基板 8 0 と払出制御基板 5 8 との間では、それぞれの入出力インタフェース（図示していない）を介して双方向にコマンドが送受信されている。

【 0 2 0 3 】

〔 主制御基板 〕

主制御基板 8 0 には、上記の可変始動口スイッチ 1 4 3 や同態始動口スイッチ 2 0 0 から始動入賞信号が入力されるほか、ゲートスイッチ 2 0 8 からゲート通過信号が入力される。この他にも遊技盤 4 には普通入賞口スイッチ 1 4 0 やカウントスイッチ 2 1 2 等のスイッチ類が設置されており、普通入賞口 7 8 に入賞した遊技球は普通入賞口スイッチ 1 4 0 に検出され、これにより主制御基板 8 0 に入賞信号が入力される。また大入賞口 7 2 に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 1 2 に検出され、これにより主制御基板 8 0 にカウント信号が入力される。

20

【 0 2 0 4 】

また主制御基板 8 0 には、前面枠 5 や本体枠 3 の開放状態を検出するための扉開放スイッチ 2 0 6 や内枠開放スイッチ 2 0 4 が接続されている。扉開放スイッチ 2 0 6 は本体枠 3 の前面側に設置されており、本体枠 3 から前面枠 5 が開放されると、扉開放スイッチ 2 0 6 の接点が閉じた状態となり、その接点信号は例えば主制御基板 8 0 に入力される。一方の内枠開放スイッチ 2 0 4 は本体枠 3 の背面側に設置されており、外枠 2 から本体枠 3 が開放されると、内枠開放スイッチ 2 0 4 から主制御基板 8 0 に内枠開放信号が入力される。

30

【 0 2 0 5 】

上記の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄を表示する LED 1 4 4 a , 1 4 6 a は、主制御基板 8 0 の CPU 2 1 8 によって発光動作を制御されている。本実施形態では、各 4 つの LED 1 4 4 a , 1 4 6 a がそれぞれ第 1 特別図柄表示基板 1 4 4、第 2 特別図柄表示基板 1 4 6 に実装された状態でセンター装飾体 6 6 の背面側に設置されており、主制御基板 8 0 に各表示基板 1 4 4 , 1 4 6 が接続されている。

40

【 0 2 0 6 】

同様に、第 1 始動記憶表示部 1 4 5 a および第 2 始動記憶表示部 1 4 7 a にて表示を行う LED は、主制御基板 8 0 の CPU 2 1 8 によって発光動作を制御されている。本実施形態では、各始動記憶表示部 1 4 5 a , 1 4 7 a の 4 つの LED がそれぞれ第 1 始動記憶表示基板 1 4 5、第 2 始動記憶表示基板 1 4 7 に実装された状態でセンター装飾体 6 6 の背面側に設置されており、主制御基板 8 0 に各表示基板 1 4 5 , 1 4 7 が接続されている。

【 0 2 0 7 】

また、普通図柄表示部 1 4 8 a にて表示を行う LED と、始動記憶表示用の 4 つの LE

50

D 1 4 8 b は同じ 1 つの表示基板 1 4 8 に実装された状態で右側のサイド装飾体 8 2 の背面側に取り付けられている。表示基板 1 4 8 は主制御基板 8 0 に接続されており、普通図柄表示部 1 4 8 a の L E D および始動記憶表示用の 4 つの L E D 1 4 8 b は、主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 によって発光動作を制御されている。

【 0 2 0 8 】

さらに、状態表示 L E D 1 4 9 a および遊技様態表示部 1 4 9 b の L E D は、同じ 1 つの状態表示 L E D 基板 1 4 9 に実装された状態で左側のサイド装飾体 8 2 の背面側に設置されている。状態表示 L E D 基板 1 4 9 は主制御基板 8 0 に接続されており、状態表示 L E D 1 4 9 a および遊技様態表示部 1 4 9 b の L E D は、主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 によって発光動作を制御されている。

10

【 0 2 0 9 】

可変始動入賞装置 7 4 の始動口ソレノイド 2 1 6 は主制御基板 8 0 に接続されており、始動口ソレノイド 2 1 6 の作動は主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 によって制御されている。可変入賞装置 7 3 の大入賞口ソレノイド 2 1 4 もまた主制御基板 8 0 に接続されており、大入賞口ソレノイド 2 1 4 の作動は主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 によって制御されている。

【 0 2 1 0 】

〔 払出制御基板 〕

払出制御基板 5 8 には、遊技球の発射装置 2 5 8 および賞球装置 4 4 が接続されている。払出制御基板 5 8 の C P U 2 5 2 は、主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 から賞球コマンドを受信すると A C K を返信するとともに、賞球コマンドにより指示された個数分の遊技球を払い出す制御を行う。また、本実施形態のパチンコ機 1 は図示しない C R ユニットに接続される機種（ C R 機 ）であり、払出制御基板 5 8 と C R ユニットとの通信を行うためインタフェース基板 6 0 が払出制御基板 5 8 に接続されている。なお、発射装置 2 5 8 はインタフェース基板 6 0 と C R ユニットとが接続されている場合に動作可能となる。また、インタフェース基板 6 0 には度数表示基板 2 4 8 が接続されており、度数表示基板 2 4 8 には前面枠 5 の度数表示部 3 0 a や球貸ボタン 3 0 b、返却ボタン 3 0 c の構成部品が実装されている。

20

【 0 2 1 1 】

〔 発射装置 〕

発射装置 2 5 8 は発射ハンドル 1 8 の他にタッチスイッチ 2 3 6 や発射停止スイッチ 2 3 8、発射モータ 4 6、発射制御基板 5 0 を有しており、発射モータ 4 6 および発射制御基板 5 0 は本体枠 3 の裏面側に設置されている。タッチスイッチ 2 3 6 は発射ハンドル 1 8 の表面に形成されたためつき層と電気的に接続されており、遊技者の身体が発射ハンドル 1 8 に接触しているか否かをタッチスイッチ 2 3 6 により検出することができる。また発射停止スイッチ 2 3 8 は、遊技者の操作に応じて発射モータ 4 6 作動させたり停止したりするためのものである。図 4 には示されていないが、発射モータ 4 6 にはインデックスセンサが付属しており、インデックスセンサから発射制御基板 5 0 にモータインデックス信号が入力されるものとなっている。

30

【 0 2 1 2 】

遊技者が発射ハンドル 1 8 を操作していなければ、発射ハンドル 1 8 は図示しないスプリングの働きで初期の停止位置（発射モータ 4 6 を停止させる位置）に保持されている。この状態で発射停止スイッチ 2 3 8 は閉じられており、また、タッチスイッチ 2 3 6 により遊技者の身体の接触が検出されていないので、この状態では発射モータ 4 6 が作動しない。一方、遊技者が発射ハンドル 1 8 を把持して停止位置から時計回り方向に捻り操作すると、発射停止スイッチ 2 3 8 が開かれ、かつタッチスイッチ 2 3 6 により遊技者の身体の接触が検出されるため、この状態で発射モータ 4 6 が作動して遊技球が発射される。そして、遊技者が発射ハンドル 1 8 を捻り操作する力を弱めると、発射ハンドル 1 8 はスプリングの働きによって停止位置に復帰する。この場合、発射ハンドル 1 8 の復帰に連動して発射停止スイッチ 2 3 8 が閉じた状態となるので、遊技者が発射ハンドル 1 8 に触れて

40

50

いても発射モータ46が停止されて遊技球の発射が停止する。

【0213】

上記のように発射停止スイッチ238は発射ハンドル18の捻り操作に連動して開閉されるだけでなく、別の押込部（図示していない）の操作によっても開閉される。すなわち、遊技者が発射ハンドル18を捻り操作している状態で押込部を押し込み操作すると、発射停止スイッチ238が開かれて発射モータ46が停止する。これにより、遊技者は発射ハンドル18を捻り操作している間であっても、別の押込片を押し込み操作することで遊技球の発射を止めることができる。

【0214】

〔賞球装置〕

賞球装置44は、図示しない球タンクおよびタンクレールとともに本体枠3の裏面側に設置されている。賞球装置44は球切れスイッチ240や払出モータ242、払出計数スイッチ244、賞球ケース内基板44aを有しており、これらは賞球ケース内に収容された状態でユニット化されている。図4には示されていないが、払出モータ242にはインデックスセンサが付属しており、このインデックスセンサから賞球ケース内基板44aにモータインデックス信号が入力されるものとなっている。

【0215】

賞球ケース内には、例えば遊技球を2条に整列させて下方に案内する賞球通路が形成されており、賞球通路内にはタンクレールから供給されてきた遊技球が導入される。また、賞球通路の下端位置には払出モータ242とともに図示しない球切り歯車が配置されている。払出モータ242が作動すると球切り歯車によって賞球通路内の遊技球が1個ずつ2条の列から交互に切り出され、上皿28（または下皿17）に通じる払出通路へ放出される。球切り歯車より下方位置に払出計数スイッチ244が配置されており、払出モータ242の作動によって払い出された遊技球は払出計数スイッチ244により検出される。

【0216】

球切れスイッチ240は球切り歯車より上方位置で賞球通路の途中に配置されている。通常、賞球通路内に所定個数（例えば15個）の遊技球が残存している間は遊技球に押されて球切れスイッチ240の接点が開かれた状態にあるが、所定個数より遊技球が少なくなると、球切れスイッチ240の接点が閉じて賞球ケース内基板44aに接点信号が入力される。

【0217】

その他、払出制御基板58には満タンスイッチ246が接続されている。満タンスイッチ246は下皿17の奥の本体枠3内に配置されており、下皿17の奥まで遊技球で満杯になると、満タンスイッチ246の接点が閉じて接点信号が払出制御基板58に入力される。

【0218】

〔周辺制御基板〕

周辺制御基板162は、主制御基板80とともに遊技盤4の背面側に設置されている。周辺制御基板162は、CPU224をはじめROM226やRAM228等を有するほか、音ROM230や音源IC232等の演出用の部品を有する。液晶制御基板152もまた、上記の液晶表示ユニット150とともに遊技盤4の背面側に設置されている。周辺制御基板162は、主制御基板80から受信したコマンドに基づいて演出動作（表示や発光動作、音響出力、可動体の動作等）を制御する役割を担っている。

【0219】

〔演出要素〕

演出動作を行う要素として、枠体には演出ボタン38や上部スピーカ36、下部スピーカ14、枠ランプ27が設けられている。本体枠3の背面側には枠装飾中継端子板63が設置されており、前面枠5または本体枠3に設置されている演出ボタン38や上部スピーカ36、下部スピーカ14、枠ランプ27は、枠装飾中継端子板63を中継して周辺制御基板162に接続されている。また演出ボタン38は、その押込部分が光透過性材料で成

10

20

30

40

50

形されており、押込部分には図示しないLED基板が設置されている。このため、LEDの発光によって演出ボタン38の押込部分を光らせたり、点滅させたりして遊技者の視覚にアピールすることが可能となっている。

【0220】

また、遊技領域12内で演出動作を行う要素として、遊技盤4には上記の液晶表示ユニット150の他、装飾ランプとしてのLED基板102（複数に分割されていてもよい）や可動体ソレノイド126が設けられている。LED基板102はセンター装飾体66の発光領域の光源となり、また可動体ソレノイド126は可動式の装飾部品66cを作動させる駆動源となる。これらLED基板102および可動体ソレノイド126は、ランプ駆動基板156を介して周辺制御基板162に接続されている。

10

【0221】

〔電力供給系統〕

本体枠3の背面側に分電基板52および電源基板54が設置されており、分電基板52には島設備から外部電力（AC24V）を取り入れる電源コードやアース線その他、電源スイッチが設けられている。電源基板54は外部電力からパチンコ機1の動作に必要な電力（DC+34V，DC+12V）を生成する他、図示しないコンデンサにて電力を蓄えることができる。なお分電基板52で取り込まれた外部電力は、電源基板54の他にインタフェース基板60にも分配されている。

【0222】

本実施形態では、電源基板54にて生成された動作電力（DC+34V，DC+12V）は電源中継端子板56から払出制御基板58および周辺制御基板162にそれぞれ供給され、そして主制御基板80には、払出制御基板58を経由して動作電力（DC+34V，DC+12V）が供給される構成となっている。

20

【0223】

（9．制御処理の例）

次に、主制御基板80のCPU218により実行される制御処理の例について説明する。

【0224】

〔電源投入処理〕

図5は、電源投入処理の例を示している。電源スイッチの操作（ON）により電力供給が開始されると、CPU218は電源投入時処理（ステップS100）を実行する。この電源投入時処理では、CPU218は内蔵のレジスタを初期化するとともに、RAM222のチェックデータ（予め固定された値）が正常であるか否か、前回の電源遮断時（以下、停電時という。）にRAM222にバックアップされたサムデータが正常であるか否か等を判断する。

30

【0225】

バックアップデータが正常であれば、CPU218はバックアップデータに基づいて前回の停電時の状態を復旧する処理（復電時処理）を実行する。特に、前回の停電時に遊技が進行途中であったような場合（ゲーム中の停電等）、そのとき実行された停電時処理において停電時の遊技状態を表す情報（大当たり中、確変中、第1特別図柄または第2特別図柄変動中、第1特図始動記憶数、第2特図始動記憶数、普通図柄変動中、普通図柄始動記憶数等の情報）がRAM222にバックアップデータとして記憶されている。この場合、CPU218は前回の停電時におけるスタックポイントを設定すると、前回の停電時にバックアップ領域に退避しておいたデータを元にレジスタの内容を復元した状態で停電時処理を終了する。これにより、停電前の状態から引き続き遊技が続行されることになる。

40

【0226】

これに対し、バックアップデータが異常であると判断すると、CPU218はRAM222をクリアして作業領域の初期設定や割込み初期設定等を行う。あるいは、電源投入時処理においてRAM消去スイッチが操作されていれば、CPU218はRAM222をクリアし、通常どおり作業領域の初期設定や割込み初期設定等を行う。なお、RAM消去ス

50

イッチは払出制御基板 5 8 に設けられており、ホールの従業員が本体枠 3 を前面側へ開放させると、この状態で電源スイッチとともに R A M 消去スイッチが操作可能となる。

【 0 2 2 7 】

電源投入時処理を終えると、C P U 2 1 8 はステップ S 2 0 0 , S 3 0 0 のループ処理を実行する。なお、上記のように停電時の状態が復旧（復電）された場合には、停電前の状態からループ処理が続行される。

【 0 2 2 8 】

ループ処理の中で、C P U 2 1 8 は定常的に停電予告信号が O N になっているか否かを判断する（ステップ S 2 0 0 ）。主電源スイッチを切る操作等により、電源基板 5 4 において供給電力の電圧低下が検出されると、電源基板 5 4 から払出制御基板 5 8 に主停電予告信号が出力され、そして払出制御基板 5 8 から主制御基板 8 0 に停電予告信号が送信される。停電予告信号は、C P U 2 1 8 の N M I 端子に入力されているため、この場合、C P U 2 1 8 はマスク不能割込み（N M I）処理として電源断時処理（ステップ S 4 0 0）を実行する。

10

【 0 2 2 9 】

ループ処理の中で特に停電予告信号が O N になっていなければ、C P U 2 1 8 は乱数更新処理（2）を繰り返し実行する。この乱数更新処理（2）では、抽選の当落に関係しない各種の乱数（リーチ判定用乱数、変動表示パターン乱数等）の更新が行われる。

【 0 2 3 0 】

〔電源断時処理〕

図 6 は、電源断時処理の一例を示している。電源断時処理では、C P U 2 1 8 は最初に割込禁止設定（ステップ S 4 0 2）を行い、これ以降の I N T 端子への入力を無視する。この他に、C P U 2 1 8 は各種レジスタの内容を R A M 2 2 2 のレジスタ退避領域に退避させ、同じくスタックポインタを退避させる。次回の電源投入によって実行される電源投入時処理では、これら退避された内容にもとづいてレジスタ内容が復元される。また C P U 2 1 8 は出力ポートのクリア処理を行い、各出力ポートを O F F の状態にする。これにより、停電予告信号の入力後において遊技の進行状態に変化が生じることはなくなる。

20

【 0 2 3 1 】

また、C P U 2 1 8 は、R A M 2 2 2 の記憶情報からサムデータを作成し、これを保存する（ステップ S 4 0 4）。すなわち C P U 2 1 8 は、チェックサムの算出対象となる R A M 2 2 2 のバックアップ領域の算出開始アドレスをポインタにセットし、合わせてチェックサムの算出回数をセットする。そして C P U 2 1 8 は、チェックサムデータ領域の値に対し、ポインタによって順次指示されるバックアップ領域の値を順番に足し込み、その演算結果を順次チェックサムデータ領域に更新して最終的にチェックサムを算出する。このようにして作成されたサムデータは、次回の電源投入時処理においてサムチェックに使用される。

30

【 0 2 3 2 】

そして、C P U 2 1 8 はバックアップフラグの設定を行い（ステップ S 4 0 6）、R A M 2 2 2 のアクセスレジスタにアクセス禁止値を設定してアクセスを禁止すると（ステップ S 4 0 8）、C P U 2 1 8 は電源投入時処理を終了する。そして、C P U 2 1 8 は電源投入処理（図 5）に戻ると、無限ループを実行したまま待機状態になる。なお、この後は電源基板 5 4 においてコンデンサに蓄えられた電力が尽きるのを待つだけとなる。

40

【 0 2 3 3 】

〔タイマ割込処理〕

図 7 は、タイマ割込処理の一例を示している。主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 では、一例として 4 m s 毎にタイマ割込が発生してタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理では、先ず C P U 2 1 8 はレジスタを退避した後（ステップ S 1 0 0 0）、以下の処理（ステップ S 1 1 0 0 ~ ステップ S 2 0 0 0）を実行する。そして最後にレジスタを復帰し（ステップ S 2 1 0 0）で電源投入処理のループに戻る。

【 0 2 3 4 】

50

レジスタ退避後、CPU 218はスイッチ入力処理(ステップS1100)を行う。このスイッチ入力処理では、主制御基板80に接続された各種スイッチから入力される検出信号を監視する処理が行われる。

【0235】

次の払出動作処理(ステップS1200)では、CPU 218は先のスイッチ入力処理(ステップS1100)で入力された入賞検出信号(同態始動口入賞検出信号、可変始動口入賞検出信号、普通入賞検出信号、大入賞口入賞カウント信号等)に基づき、それぞれ対応する個数分の賞球の払い出しを払出制御基板58に指示する。

【0236】

次に乱数更新処理(1)では、CPU 218は抽選の当落に関係する乱数を更新する。ここでいう「抽選」には、第1特別図柄に対応する抽選、第2特別図柄に対応する抽選および普通図柄に対応する抽選が含まれる。例えば、抽選の当落に関係する乱数として当り判定用乱数が規定されている場合、その全乱数値(例えば0~399)の範囲内で乱数値が1つインクリメントされる。このように、4ms毎のタイマ割込処理において乱数を更新することで当選確率の正確性が保証されている。

10

【0237】

なお、抽選の当落に関係するその他の乱数として当り図柄乱数がある。当り図柄乱数は、第1特別図柄に対応する抽選で当選した場合に(1)「短期間開放当り」または(2)「短期間開放確率変動当り」のいずれに該当するか、もしくは第2特別図柄に対応する抽選で当選した場合に(3)「通常大当り」または(4)「確率変動大当り」のいずれに該当するかを判別するためのものである。

20

【0238】

次の遊技処理(ステップS1400)では、CPU 218は、同態始動口68または可変始動口70への入賞を契機として乱数(当り判定用乱数、当り図柄乱数、リーチ判定用乱数、変動表示パターン乱数等)を抽出する。なお、遊技処理の具体的な内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

【0239】

次の普通図柄遊技(ステップS1500)では、CPU 218は普通図柄に対応する抽選の処理を行い、ゲート76の通過検出とそれに伴う乱数の取得や、保留球数カウンタ値の確認、取得した乱数の保存、当り判定、普通図柄変動時間の設定等を行った上で表示基板148に実装されたLEDの発光動作を制御する。これにより、普通図柄表示部148aおよび普通図柄の始動記憶数を表示する4つのLED148bの発光態様(点灯または消灯)が制御される。そして普通電動役物遊技(ステップS1600)では、CPU 218は始動口ソレノイド216の作動を制御する。これにより、可変始動入賞装置74の可動片74aの開閉動作が制御される。

30

【0240】

次の特別図柄遊技(ステップS1700)では、CPU 218は第1特別図柄表示基板144および第2特別図柄表示基板146の各4つのLED144a, 146aの発光動作を制御するとともに、第1特図始動記憶表示基板145および第2特図始動記憶表示基板147の各4つのLEDの発光動作を制御する。これにより、第1特別図柄および第2特別図柄の表示態様(変動中であれば変動態様、停止表示中であれば停止表示態様)が制御されるとともに、第1特図始動記憶表示部145aおよび第2特図始動記憶部147aの表示態様が制御される。

40

【0241】

次の特別電動役物遊技(ステップS1800)では、CPU 218は大入賞口ソレノイド214の作動を制御する。これにより、可変入賞装置73の開閉部材72aの開閉動作が制御される。

【0242】

次にコマンド伝送出力処理(ステップS1900)では、CPU 218は先の遊技処理(ステップS1400)で決定した変動パターンコマンドを周辺制御基板162に送信す

50

る処理を実行する。これを受けて、周辺制御基板 162 の CPU 224 は演出パターンを決定し、液晶表示ユニット 150 や各種 LED、スピーカ等の動作を制御することになる。

【0243】

そして、I/Oポート出力処理(ステップS2000)では、CPU218はパチンコ機1の外部に向けて遊技状態を表す状態信号を出力する処理を行う。状態信号は、主制御基板80に接続された外部端子板62を通じてホールコンピュータに送信される。

【0244】

以上のステップS1100～ステップS2000を実行すると、CPU218はステップS2100においてレジスタを復帰させた後、電源投入処理のループに戻る。

10

【0245】

〔遊技処理〕

図8は、上記の遊技処理の内容を示している。遊技処理では、同態始動口68または可変始動口70への入賞検出を主に行う始動口入賞処理(ステップS1401)に続いて、同態始動口68または可変始動口70への入賞を契機に同じ1つの抽選を行い、第1特別図柄または第2特別図柄の変動を開始する抽選・変動開始処理(ステップS4000)が実行される。続いて遊技処理では、抽選の結果に応じて第1特別図柄または第2特別図柄の変動条件を設定する変動パターン設定処理(ステップS4100)が行われ、ここで設定された変動条件に基づいて第1特別図柄または第2特別図柄の変動と停止を行う変動中処理(ステップS4200)が行われる。また遊技処理では、次に大当り遊技の条件を決める大当り遊技開始処理(ステップS4300)に続いて、実際に大当り遊技中の動作を行う大当り遊技中処理(ステップS4400)が行われる。以下、遊技処理にて実行される各処理の内容について説明する。

20

【0246】

〔始動口入賞処理〕

図9は、上記の遊技処理にて実行される始動口入賞処理の内容を示している。始動口入賞処理では、可変始動口70での入賞検出があった場合(ステップS1410=YES)、CPU218は第2特別図柄に対応した抽選用の各種乱数(当り判定用乱数、当り図柄用乱数等)を取得し、次にRAM222に確保されている第2保留球数カウンタにてカウントされている値が上限の4より少ないかを確認する(ステップS1411)。このとき第2保留球数のカウントが4より少なければ(YES)、CPU218は取得した乱数をもとに第2始動記憶格納処理を行い(ステップS1412)、次にステップS1413に進む。逆に、第2保留球数のカウントが既に4に達していれば(NO)、CPU218は第2始動記憶格納処理を行わず、取得してある乱数を破棄してステップS1413に進む。

30

【0247】

あるいは、同態始動口68での入賞検出があった場合(ステップS1413=YES)、CPU218は第1特別図柄に対応した抽選用の各種乱数(当り判定用乱数、当り図柄用乱数等)を取得し、第1保留球数のカウントが上限値の4より少ないかを確認する(ステップS1414)。第1保留球数のカウントが4より少なければ(YES)、CPU218は取得した乱数をもとに第1始動記憶格納処理を行う(ステップS1415)。なお、第1保留球数のカウントが既に4に達していれば、CPU218は第1始動記憶格納処理を行わず、取得した乱数を破棄する。

40

【0248】

なお、上記の第2始動記憶格納処理(ステップS1412)では、CPU218は第2保留球数カウンタの値に「1」を加算するとともに、第2特別図柄始動記憶表示LED147aの点灯個数を1つ増加させる処理を行い、合わせてCPU218は、取得してある乱数をRAM222の記憶領域に保存する。また、このとき第2特別図柄に対応する乱数であることを識別するための特別図柄フラグとして〔2〕の値が乱数に関連付けて保存される。RAM222の記憶領域は、第2保留球数カウンタの値(1～4)と第1保留球数カウンタの値(1～4)とを合算した数に対応して8つの領域分けがされており、取得済みの

50

乱数は、そのときの空き領域に順次保存されることになる。例えば、8つの記憶領域のうち2つの領域（1番目と2番目の記憶領域）が先に埋まっていれば、次の空き領域である3番目の記憶領域に乱数が保存される。

【0249】

同様に第1始動記憶格納処理（ステップS1415）では、CPU218は第1保留球数カウンタの値に「1」を加算するとともに、第1特図始動記憶表示LED145aの点灯個数を1つ増加させる処理を行う。合わせてCPU218は、取得してある乱数をRAM222の空き記憶領域に順次保存する。また、このとき第1特別図柄に対応する乱数であることを識別するための特別図柄フラグとして〔1〕の値が乱数に関連付けて保存される。

10

【0250】

〔抽選・変動開始処理〕

図10は、上記の遊技処理にて実行される抽選・変動開始処理の内容を示している。ここでは先ず、CPU218はそのときの処理選択フラグが〔0〕であるかを確認する（ステップS4001）。処理選択フラグは、CPU218が遊技処理の進行状況に応じてその値を更新していくものであり、遊技処理中で始動口入賞処理（ステップS1401）を終えると、この段階でCPU218は処理選択フラグの値を〔0〕としている（未だ値をセットしていない状態）。したがって、CPU218は次のステップS4002に進み、ここでCPU218は大当り遊技中（条件装置作動中）でないことを確認する。大当り遊技中であれば、（ステップS4002 = YES）、CPU218はステップS4003以降を実行しないので、大当り中に第1特別図柄または第2特別図柄の変動が行われることはない。

20

【0251】

一方、大当り遊技中でなければ（ステップS4002 = NO）、CPU218は第1特別図柄および第2特別図柄がともに停止中であることを確認する（ステップS4003）。いずれかの特別図柄が未だ変動中の場合（NO）、CPU218はステップS4004以降を実行しない。第1特別図柄および第2特別図柄のいずれも停止中である場合（YES）、CPU218は始動記憶があるか否かを判別する（ステップS4004）。RAM222の記憶領域に乱数が1つも保存されていなければ（NO）、始動記憶がないため次の図柄変動を開始する条件を満たさない。この場合、CPU218はステップS4005以降を実行しない。

30

【0252】

一方、始動記憶があれば（YES）、当落を判定すべき乱数がRAM222に記憶されているため、次の図柄変動を開始する条件を満たす。したがってこの場合、CPU218は次に始動記憶移行処理（ステップS4005）を実行する。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタの値が「1」だけ減算されるとともに、減算後の保留球数カウンタの値に対応してRAM222の記憶領域に保存されている各乱数値を順次移行（シフト）する処理が行われる。例えば、1番目から3番目までの記憶領域に乱数値が記憶されていたとすると、CPU218は1番目の記憶領域にある乱数値を抽選用として取り出すとともに、それまで2番目の記憶領域にあった乱数値を1番目の記憶領域に移行させる。同様に、3番目の記憶領域にあった乱数値は2番目の記憶領域に移行される。このとき第1特別図柄および第2特別図柄の双方に対応する始動記憶（乱数）がある場合、CPU218は入賞が発生した順番の早いものを優先して始動記憶の移行を行う。

40

【0253】

次にCPU218は、現在の遊技様態が高確率遊技様態であるか否か、つまり第1特別図柄または第2特別図柄による抽選が高確率状態中であるか否かを確認する。なお高確率状態中であるか否かの確認は、高確率遊技様態フラグのセット状態（ONまたはOFF）を参照することで行われる。高確率遊技様態フラグがセット（ON）されていれば、CPU218は確率変動状態中と判断し（YES）、抽選に際して確率変動機能作動時の大当り判定テーブルを設定する（ステップS4007）。一方、高確率遊技様態フラグが未セ

50

ット(OFF)であれば、CPU218は高確率状態中ではないと判断し(NO)、抽選に際して確率変動機能非作動時の大当たり判定テーブルを設定する(ステップS4008)。

【0254】

それぞれの大当たり判定テーブルは、抽選結果を当り(当選)と判定するための当り値を有しているが、確率変動機能作動時(高確率遊技様態時)の大当たり判定テーブルは、確率変動機能非作動時(通常遊技様態時)の大当たり判定テーブルに比較して多くの当り値を有している。なお本実施形態の場合、確率変動機能非作動時の大当たり判定テーブルには、当り判定用の全乱数(例えば0~499)の範囲内に2個の当り値が設けられており、当選確率は250分の1(2/500)となっている。これに対し、確率変動機能作動時の大

10

【0255】

いずれにしても、そのときの遊技様態(通常遊技様態または高確率遊技様態)に応じて大当たり判定テーブルを設定すると、CPU218は今回の抽選に用いる当り判定用の乱数が当り値に該当するかを判断する。当り判定用の乱数が当り値に該当しなければ(NO)、CPU218は当該記憶されていた当り判定用の乱数および当り図柄乱数を破棄し、処理選択フラグを〔1〕に更新(ステップS4014)して抽選・変動開始処理を終了する。これにより、次の割込周期からCPU218は抽選・変動開始処理中のステップS4002以降を実行しなくなる。

20

【0256】

これに対し、当り判定用の乱数が当り値に該当していれば(ステップS4009=YES)、CPU218は大当たりフラグをONの状態にセットする(ステップS4010)。そして、CPU218は次に当り図柄判定テーブル(図示は「確変決定用乱数」)を参照し、当り判定用の乱数とともに記憶されていた当り図柄乱数が「確変値(確率変動付きの当選種類を決定する値)」に該当するかを判別する(ステップS4011)。そして、当り図柄乱数が確変値と一致していれば(YES)、CPU218は高確率遊技様態フラグ(図示は「特別図柄高確率状態フラグ」)をセットした状態(ON)にする(ステップS4012)。一方、当り図柄乱数が確変値と一致しなければ(NO)、CPU218は高確率遊技様態フラグを未セットの状態(OFF)にする(ステップS4013)。なお、大当たりフラグおよび高確率遊技様態フラグのONまたはOFFの状態(セット状態、リセット状態)は、RAM222に記憶される。いずれの場合も、CPU218は処理選択フラグを〔1〕に更新して抽選・変動開始処理を終了する。また本実施形態では、特別図柄(第1特別図柄および第2特別図柄)に対応する抽選で当選した場合、「確率変動付きの当選種類」に該当する割合(確変突入率)は68%に設定されており、当選した場合は2分の1より高い確率で確率変動付きの当選種類に該当するものとなっている。

30

【0257】

このように本実施形態では、同態始動口68での入賞を契機に乱数を取得した場合と、可変始動口70での入賞を契機に乱数を取得した場合のいずれについても同じ抽選が行われる。つまり、いずれの入賞が契機となっても実行される抽選は1つであり、別の抽選が行われるのではない。したがって、抽選に用いられた当り判定用の乱数が第1特別図柄に対応するものであるか、第2特別図柄に対応するものであるかに関わらず、通常時(通常遊技様態の場合)には同じ1つの確率変動機能非作動時の大当たり判定テーブルを参照して当り判定が行われ、特別図柄の確率変動時(高確率遊技様態の場合)には同じ1つの確率変動機能作動時の大当たり判定テーブルを用いて当り判定が行われる。同様に、当り判定用の乱数とともに記憶された当り図柄乱数が第1特別図柄に対応するものであるか、第2特別図柄に対応するものであるかに関わらず、同じ1つの当り図柄判定テーブルを参照して確変値に該当するか否かの判定が行われるのである。なお、本実施形態では大当たり判定テーブルおよび当り図柄判定テーブルをそれぞれ共通としているが、第1特別図柄と第2特別図柄にそれぞれ対応して大当たり判定テーブルおよび当り図柄判定テーブルを2つずつ用

40

50

意してもよい。なおこの場合、第1特別図柄に対応する判定テーブルと第2特別図柄に対応する判定テーブルとで個別の当り値が違っていても、当選確率（全乱数値の中の当り値の数）は同じである。ただし、本実施形態のように判定テーブルを共通としていれば、それだけROM 220の記憶容量を増やさなくてもよいという利点がある。

【0258】

〔変動表示パターン設定処理〕

図11は、遊技処理にて実行される変動表示パターン設定処理の内容を示している。ここでは先ず、CPU 218は処理選択フラグの値が〔1〕であることを確認する（ステップS4101）。処理選択フラグの値が〔1〕でなければ（NO）、CPU 218はステップS4102以降を実行することなく変動表示パターン設定処理を終了する。一方、先の抽選・変動開始処理で処理選択フラグが〔1〕に更新されていれば（YES）、CPU 218は次に大当りフラグがセット（ON）された状態であるかを確認する（ステップS4102）。

【0259】

大当りフラグがセット（ON）されていれば（YES）、CPU 218は今回の抽選で用いられた当り判定用の乱数に関連づけて記憶されていた特別図柄フラグが〔1〕であることを確認する（ステップS4103）。特別図柄フラグが〔1〕であれば（YES）、当該乱数は第1特別図柄に対応するものであるため、CPU 218は第1特別図柄用当り時変動表示用パターンテーブルを選択する（ステップS4104）。あるいは、特別図柄フラグが〔1〕でなく〔2〕であれば（NO）、当該乱数は第2特別図柄に対応するものであるため、CPU 218は第2特別図柄用当り時変動表示用パターンテーブルを選択する（ステップS4105）。そもそも大当りフラグがセットされていなければ（ステップS4102=NO）、CPU 218ははずれ時等変動表示用パターンテーブルを選択する（ステップS4106）。なお、各変動表示用パターンテーブルはROM 220に記憶されている。

【0260】

いずれにしても、CPU 218は選択した変動表示用パターンテーブルを参照し、そのときの変動表示パターン乱数から特別図柄（第1特別図柄または第2特別図柄）の変動表示パターンを決定する（ステップS4108）。ここで決定される変動表示パターンには、変動時間や停止時の表示態様等の情報が含まれる。また、ここで決定した変動表示パターンに基づいてCPU 218は変動パターンコマンドを生成する。変動パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理（図7中のステップS1900）にて周辺制御基板162に送信される。これを受けて周辺制御基板162では、今回の変動に関する演出パターンを決定し、装飾的な図柄の変動表示と確定停止表示またはリーチ演出表示等の制御を行う。

【0261】

第1特別図柄用当り時変動表示パターンテーブルおよび第2特別図柄用当り時変動表示パターンテーブルには、第1特別図柄、第2特別図柄をそれぞれ表示する4つのLED 144a, 146aにおいて、変動から停止表示までの時間（変動時間）や当り図柄を表示する場合の表示態様（点灯パターン）等が記憶されている。上記のように、4つのLED 144a, 146aの表示態様（停止表示態様）はそれぞれ全81通りであるが、その中で当り図柄の表示態様が複数通りに設定されている。ただし本実施形態の場合、第1特別図柄に対応する抽選で当選しても遊技者が意識できるような大当り遊技（10ラウンド）は行われず、特段の前触れもなく確変状態や時短状態に移行したかのような印象を遊技者に与えることを意図しているため、第1特別図柄用当り時変動表示用パターンテーブルには、当選であっても大当りである旨を明確に開示（教示、告知）しない変動表示パターンが属する。したがって、当選時の変動表示パターンに基づいて第1特別図柄が確定停止表示された場合であっても、例えば4つのLED 144aを全て同色で点灯させるようなあからさまな停止表示は行わない。また、第1特別図柄の当選時に変動パターンコマンドを周辺制御基板162で受け取ったとしても、これに基づいて例えば「7-7-7」等のあからさまな大当り演出の表示は行われぬ。

【 0 2 6 2 】

第2特別図柄用当り時変動表示パターンテーブルについては、当選時の表示態様として4つのLED146bを全て同色で点灯させる変動表示パターンが含まれる。また、はずれ時等変動表示パターンテーブルには、4つのLED144a, 146aにおいてははずれ図柄を表示する場合の表示態様が記憶されている。はずれ図柄の単純な例としては、4つのLED144a, 146aを全て消灯させる表示態様が挙げられるが、その他の表示態様であってもよい。

【 0 2 6 3 】

変動表示パターンを決定すると、CPU218はそのパターンコマンドをセットする(ステップS4109)とともに、決定した変動表示パターンに応じた変動時間をタイムに
10
セットする(ステップS4110)。そして、CPU218は処理選択フラグを〔2〕に更新して変動表示パターン設定処理を終了する。

【 0 2 6 4 】

〔変動中処理〕

図12は、遊技処理にて実行される変動中処理の内容を示している。ここでは先ず、CPU218は処理選択フラグの値が〔2〕であることを確認し(ステップS4201)、
20
処理選択フラグが〔2〕以外であれば(NO)、CPU218はステップS4202以降を実行することなく変動中処理を終了する。一方、先の変動表示パターン設定処理で処理選択フラグが〔2〕に更新されていれば(ステップS4201 = YES)、CPU218は次に変動時間がタイムアップしたか否かを確認する(ステップS4202)。変動時間がタイムアップしていない間(NO)、CPU218は次のステップS4203に進まないが、変動時間がタイムアップすると(YES)、CPU218は特別図柄(第1特別図柄または第2特別図柄)の変動を停止させる(ステップS4203)。具体的には、CPU218は、既に決定した変動表示パターンに基づく表示態様によりLED144aまたはLED146aの点灯状態を制御する。これにより、特別図柄が確定停止して表示される。あわせてCPU218は、特別図柄の変動停止に伴う演出用のコマンドとして、確定停止コマンドをセットする(ステップS4204)。なお、ここでセットした確定停止コマンドは、コマンド伝送出力処理(図7中のステップS1900)にて周辺制御基板162に送信される。これを受けて周辺制御基板162では、特別図柄が確定停止されたとい
30
う情報を得ることができる。

【 0 2 6 5 】

次にCPU218は、大当りフラグがセットされているか否かを判別する(ステップS4205)。このとき、大当りフラグがセットされていれば(ステップS4205 = YES)、CPU218は処理選択フラグを〔3〕に更新する(ステップS4206)。一方、大当りフラグがセットされていない場合(NO)、CPU218は処理選択フラグを〔0〕に更新する(ステップS4207)。このように、本実施形態では今回の変動が第1特別図柄であるか、第2特別図柄であるかに関わらず、同じ1つのフローに沿って処理が進められる。

【 0 2 6 6 】

〔大当り遊技開始処理〕

特にフローチャートとして図示していないが、図12の変動中処理において処理選択フラグが〔3〕に更新されると、遊技処理にて実行される大当り遊技開始処理(図8中のステップS4300)において大当りラウンドの最大回数、最大期間(開放時間)およびラウンド間のインターバルがそれぞれ設定される。このとき設定される最大回数、最大期間(開放時間)およびインターバルは、そのときの特別図柄フラグが〔1〕であるか〔2〕であるかによって内容が異なる。
40

【 0 2 6 7 】

上記のように本実施形態では、第1特別図柄に対応する抽選で当選すると「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」といった賞球を得ることが困難な当り遊技(短開放当り遊技)を遊技者に提供するものである。このため特別図柄フラグが〔1〕の場合
50

、比較的少ない最大回数（例えば2回）および比較的短い最大期間（例えば1回あたり0.3秒間）が設定される。また、合わせてラウンド間のインターバル（例えば0.5秒間）が設定される。なお、「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」では、1ラウンド中に大入賞口72に入賞させることはほとんど想定されていないが、1ラウンドあたりの最大入賞カウント数として例えば3カウント（開放期間中に大入賞口72に3個の遊技球が入賞したことがカウントされると1ラウンドを終了とする条件）が設定される。

【0268】

これに対し、第2特別図柄に対応する抽選で当選すると、「通常大当り」または「確率変動大当り」といった実質的に多くの賞球を獲得できる大当り遊技の機会が遊技者に提供される。このため本実施形態では、特別図柄フラグが〔2〕の場合、大当り遊技中のラウンドの最大回数（最大ラウンド数）が10回（10ラウンド）に設定され、また、1ラウンドの最大期間が30秒に設定される。また、ラウンド間のインターバルは2秒に設定される。また、1ラウンドあたりの最大入賞カウント数として9カウント（開放期間中に大入賞口72に9個の遊技球が入賞したことがカウントされると1ラウンドを終了とする条件）が設定される。

10

【0269】

〔大当り遊技中処理〕

図13は、遊技処理にて実行される大当り遊技処理の内容を示している。ここでは先ず、CPU218は処理選択フラグが〔3〕であることを確認する（ステップS700）。処理選択フラグが〔3〕でない場合（NO）、CPU218は次のステップS701以降を実行することなく大当り遊技処理を終了する。これに対し、先の変動中処理で処理選択フラグが〔3〕に更新されていれば（YES）、CPU218は所定のラウンドカウンタを初期化する（ステップS701）。このラウンドカウンタは例えばRAM222内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定された最大回数に達すると大当り遊技中処理が終了となる。

20

【0270】

次にCPU218は、所定の入賞球数カウンタをクリア（0カウントにする）と（ステップS702）、大入賞口72の開放動作を指示する（ステップS703）。そして、次のステップS704でCPU218は、大入賞口72の開放期間が設定された最大期間内であるか否を判断する。開放期間が最大期間内であれば（YES）、次にCPU218は入賞球カウンタの値が10未満であるか否かを判断する（ステップS705）。入賞球カウンタの値が未だ10に満たなければ（YES）、CPU218はカウントスイッチ212の入賞検出信号がONになったか否かを判断する（ステップS706）。入賞検出信号がONになると（YES）、CPU218は次に入賞球数カウンタに「1」を加算し（ステップS707）、再度ステップS704の判断を行う。あるいは、ステップS706で入賞検出信号がONになっていなければ（NO）、CPU218は入賞球数カウンタを加算することなくステップS704の判断を行う。

30

【0271】

大当り遊技中の1ラウンドは、設定された最大期間（30秒または0.3秒）が経過するか、あるいは入賞球が10カウントに達するかのいずれかの条件が満たされると終了する。これら2つの条件のいずれかが満たされると（ステップS704またはステップS705=NO）、CPU218は大入賞口ソレノイド214をOFFにして大入賞口72を閉止させる（ステップS708）。そして、次にCPU218はラウンドカウンタの値が設定最大回数（10ラウンドまたは2ラウンド）に達したか否かを判断する。ラウンドカウンタの値が設定最大回数（10ラウンドまたは2ラウンド）に達していなければ（ステップS709=NO）、次にCPU218はラウンドカウンタの値に「1」を加算し（ステップS710）、入賞球数カウンタをリセットする（ステップS702）。

40

【0272】

50

本実施形態では、特別図柄フラグが〔 1 〕の場合、可変入賞装置 7 3 が 2 回連続して作動し、大入賞口 7 2 が 2 回開放されることになるが、上記のように 1 回あたりの開放時間は短時間（ 0 . 3 秒）であり、かつ開放回数は少なく（ 2 回）設定されているため、遊技球の発射間隔を 0 . 6 秒（ 1 分間に 1 0 0 個発射した場合）としても、 2 回の開放を通じて大入賞口 7 2 に入賞させることは実質的に困難である。もちろん、絶対に入賞がないというわけではないので、大入賞口 7 2 への入賞があった場合は入賞カウント 1 個につき規定個数（ 1 5 個）の賞球が払い出される。

【 0 2 7 3 】

一方、特別図柄フラグが〔 2 〕の場合、可変入賞装置 7 3 が 1 0 回（ 1 0 ラウンド）連続して作動し、 1 回（ 1 ラウンド）の開放につき大入賞口 7 2 に 1 0 個の遊技球が入賞するか、設定最大期間の 3 0 秒が経過するかのいずれかの条件が満たされるまで大入賞口 7 2 が開放されている。このため遊技球の発射間隔を 0 . 6 秒（ 1 分間に 1 0 0 個発射した場合）とすると、 3 0 秒間に 5 0 個の遊技球を発射することができるため、大入賞口 7 2 の外に流下する分を差し引いても 1 回の開放を通じて大入賞口 7 2 に 1 0 個の遊技球を入賞させることは実質的に可能（容易）である。なお、大入賞口 7 2 への入賞があった場合は入賞カウント 1 個につき規定個数（ 1 5 個）の賞球が払い出される。

【 0 2 7 4 】

いずれにしても、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数（ 1 0 回または 2 回）に達したと判断すると（ステップ S 7 0 9 = Y E S ）、次に C P U 2 1 8 は終了処理（ステップ S 7 1 1 ）を実行する。ここでは、処理選択フラグが〔 0 〕に更新されるとともに、大当たり遊技終了コマンドがセットされる。大当たり遊技終了コマンドは周辺制御基板 1 6 2 に送信するための演出コマンドであり、大当たり遊技終了コマンドを受けて、周辺制御基板 1 6 2 では大当たり遊技が終了したという情報を得る。

【 0 2 7 5 】

終了処理を実行して大当たり遊技が終わると、次に C P U 2 1 8 は高確率遊技様態フラグが O N になっているか否かを判断する（ステップ S 7 1 2 ）。これは、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄の抽選で確率変動付きの当選種類に該当したか否かを判断するためである。高確率遊技様態フラグが O N になっていれば（ Y E S ）、 C P U 2 1 8 は時短および確率変動を開始する。具体的には、ここで C P U 2 1 8 は時短機能作動フラグおよび確率変動フラグをそれぞれセットする（ステップ S 7 1 3 ）。これに対し、高確率遊技様態フラグが O N になっていなければ（ステップ S 7 1 2 = N O ）、 C P U 2 1 8 は時短機能を作動させる回数（本実施形態では 1 0 0 回）を設定し、時短機能作動フラグをセットする（ステップ S 7 1 4 ）。

【 0 2 7 6 】

なお本実施形態では、第 1 特別図柄の抽選で当選した場合と、第 2 特別図柄の抽選で当選した場合とで同じ 1 つの大当たり遊技中処理（図 1 3 ）を実行しているが、例えば、遊技処理（図 8 ）に短期間開放当り遊技中処理を追加することで、第 1 特別図柄の抽選で当選した場合は別の処理を行うこととしてもよい。この場合、第 1 特別図柄の抽選で当選すると、短期間開放当り遊技中処理において比較的少ない開放回数（例えば 2 回）および比較的短い開放時間（例えば 1 回あたり 0 . 3 秒間）が設定される。また、合わせて開放インターバル（例えば 0 . 1 秒間）が設定される。

【 0 2 7 7 】

また短期間開放当り遊技中処理において、 C P U 2 1 8 は、設定した開放回数、開放時間および開放インターバルに基づいて大入賞口ソレノイド 2 1 4 の作動を制御し、大入賞口 7 2 を 2 回だけ開放し、開閉部材 7 2 a を閉じた状態に復帰させると、次に C P U 2 1 8 は終了処理を実行して当り遊技を終了させる。ここでは、第 1 処理選択フラグが〔 0 〕に更新されるとともに、当り遊技終了コマンドがセットされる。以下大当たり遊技中処理の場合と同様に、当り遊技が終了すると、次に C P U 2 1 8 は高確率遊技様態フラグが O N になっているか否かを判断し、高確率遊技様態フラグが O N になっていれば、 C P U 2 1 8 は時短および確率変動を開始する。

10

20

30

40

50

【0278】

(10. 一実施形態の特徴)

以上をまとめると、本実施形態のパチンコ機1における遊技には以下の特徴が見出される。

【0279】

(1) 先ず、時短機能が作動していない「通常状態」では、同態始動口68に比較して可変始動口70に入賞させることが困難な盤面構成(傷害釘の配置)となっている。また、可変始動口70への入賞を狙って遊技領域12に打ち込まれた遊技球(いわゆる右打ちされた遊技球)はセンター装飾体66の右側方を流下するが、この流下経路を通った遊技球が同態始動口68に入賞することはほとんど無い。このため遊技者からみれば、「通常状態」で可変始動口70への入賞を狙う(いわゆる右打ちをする)よりも、同態始動口68への入賞を狙ってセンター装飾体66の左側方を流下するように遊技球を打ち込む(いわゆる通常打ちをする)方が効率よく遊技を進められることになる。

10

【0280】

(2) その一方で、同態始動口68への入賞を契機として行われる抽選(第1特別図柄に対応する抽選)で当選しても、遊技者に対して実質的には大入賞口72への入賞機会が与えられず、遊技者にとって比較的価値の低い「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」が得られるにとどまる。

【0281】

(3) 可変始動口70への入賞を契機として行われる抽選(第2特別図柄に対応する抽選)で当選すると、当選種類に関わらず、必ず10ラウンドの大当り遊技の機会が与えられるため、遊技者にとって比較的価値の高い結果が得られることになる。

20

【0282】

(4) ただし、「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」が終了すると、そこから100回の「時短状態」が開始されるため、「通常状態」に比較して可変始動口70への入賞が発生する頻度が高まる。さらに「短期間開放確率変動当り」に該当すると、高確率遊技状態に移行して抽選確率が5倍に高くなるので、遊技者にとって次の当選が比較的早期に得られることへの期待感が高まる。

【0283】

(5) そこで、以上の(1)~(4)を総合的に判断すると、遊技者にとっては先ず、同態始動口68への入賞を契機とした抽選で当選し、「時短状態」あわよくば「確率変動状態」に移行することを第1の目標とすることが挙げられる。その上で、遊技者は可変始動口70への入賞を契機とした抽選で当選することにより、大当り遊技によって賞球を獲得することを第2の目標とすることが戦略として望ましい。

30

【0284】

(6) また、同態始動口68への入賞を契機とした抽選で当選し、「短期間開放確率変動当り」の当選種類に該当することによって「確率変動状態(高確率遊技状態)」に移行した場合は、次に可変始動口70への入賞を狙う際に当選確率が5倍まで高く変更されていることから、ますます遊技者の期待感を高めることができる。

【0285】

(7) さらに、可変始動口70への入賞を契機とした抽選で当選し、「確率変動大当り」の当選種類に該当した場合は、次も続けて大当り遊技(特別遊技)の機会を比較的早期(確率が高いため少ない抽選回数で当選しやすい)に得られることへの期待感が高まり、遊技者の意欲を維持し続けることができる。

40

【0286】

(8) この後、「高確率遊技状態」にある間に可変始動口70への入賞を契機とした抽選に当選し、通常大当りの当選種類に該当した場合、それによって通常遊技状態に戻ってしまうが、大当り遊技後に「時短状態」が付加されるため、引き続き遊技者の期待感を低下させにくい。

【0287】

50

(9)そして、「時短状態」の間に可変始動口70への入賞を契機とした抽選で当選することができれば、それによって遊技者に大当り遊技の機会が与えられるし、「確率変動大当り」の当選種類に該当すれば、大当り遊技の後に「確率変動状態(高確率遊技様態)」に移行するので、それによって遊技者の期待感を大きく盛り返すことができる。

【0288】

(10)一方で、当選が得られないまま「時短状態」が終了してしまった場合であっても、同態始動口68への入賞を契機とした抽選に当選すれば、再び巻き返しを図ることができることを遊技者が既に経験しているので、単調な大当り抽選を繰り返す遊技よりも遊技内容が多彩になり、それだけ遊技者の興味を引きつけることができる。

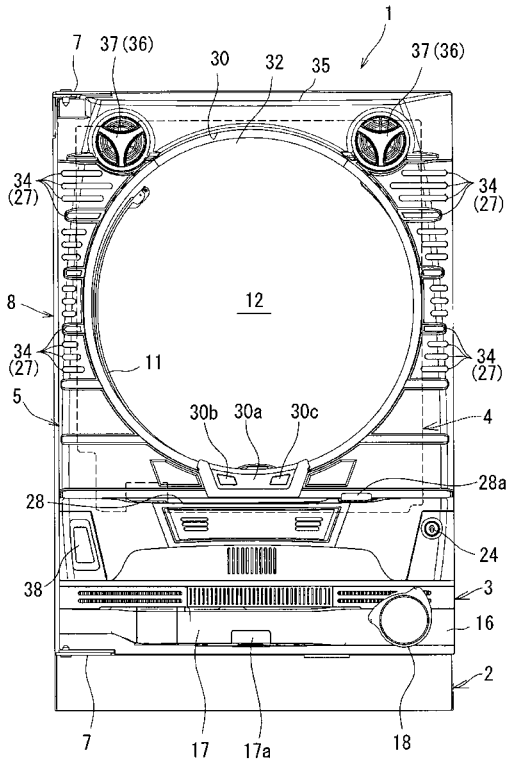
【符号の説明】

10

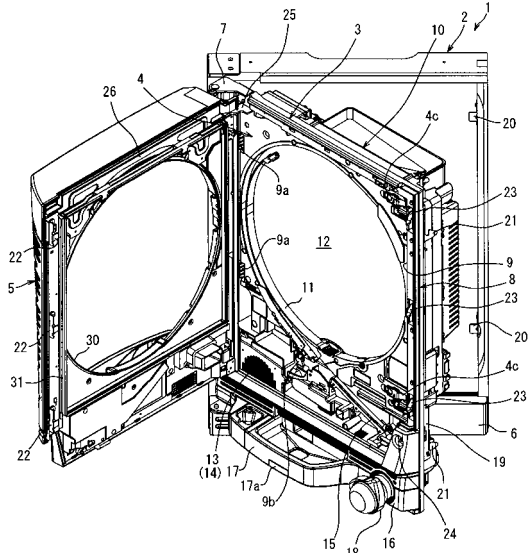
【0289】

1	パチンコ機	
2	外枠	
3	本体枠	
4	遊技盤	
5	前面枠	
12	遊技領域	
18	発射ハンドル	
44	賞球装置	
54	電源基板	20
56	電源中継端子板	
58	払出制御基板	
66	センター装飾体	
67	球誘導部	
68	同態始動口	
70	可変始動口	
72 a	開閉部材	
73	可変入賞装置	
74	可変始動入賞装置	
74 a	可動片	30
76	ゲート	
78	普通入賞口	
80	主制御基板	
143	可変始動口スイッチ	
144	第1特別図柄表示基板	
146	第2特別図柄表示基板	
200	同態始動口スイッチ	
208	ゲートスイッチ	
212	カウントスイッチ	
214	大入賞口ソレノイド	40
216	始動口ソレノイド	
218	CPU	

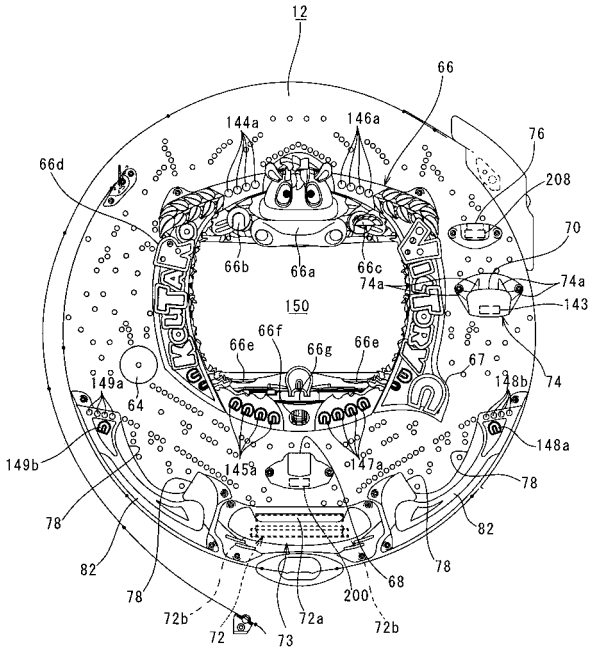
【図 1】



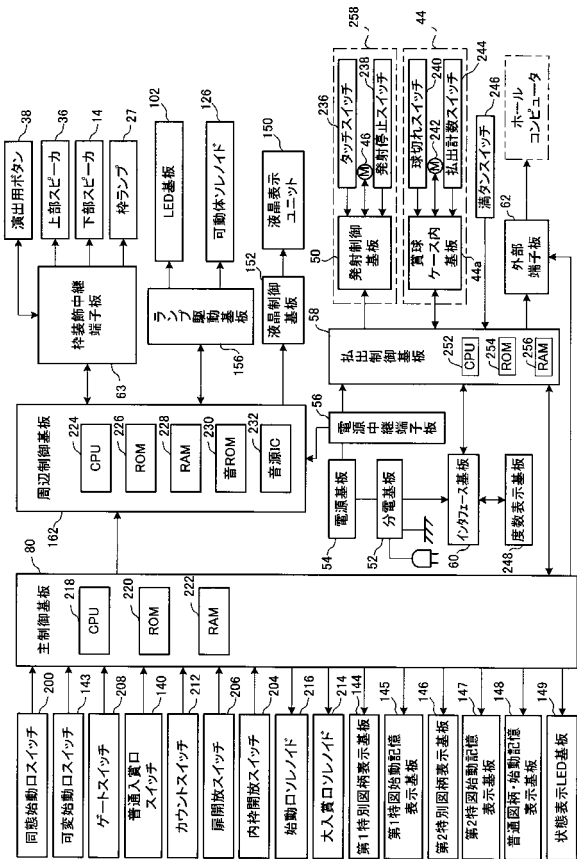
【図 2】



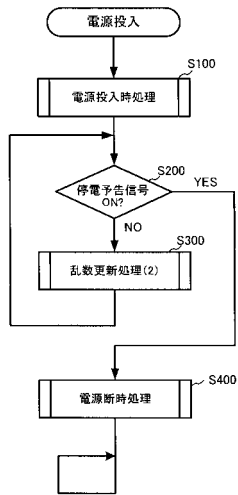
【図 3】



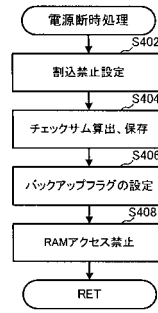
【図 4】



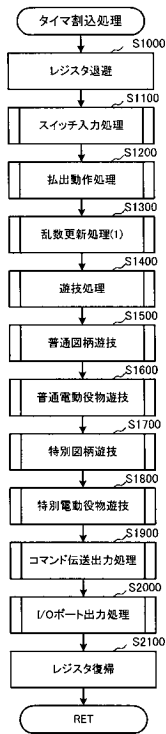
【図5】



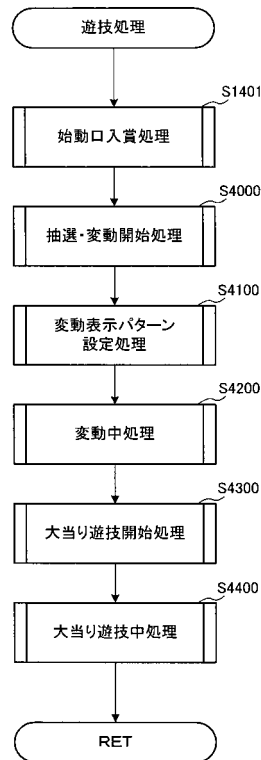
【図6】



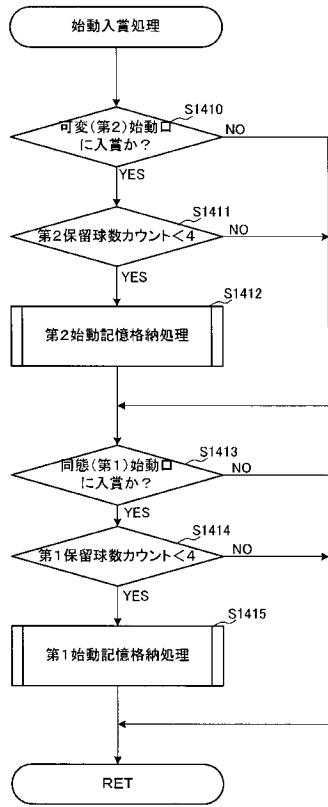
【図7】



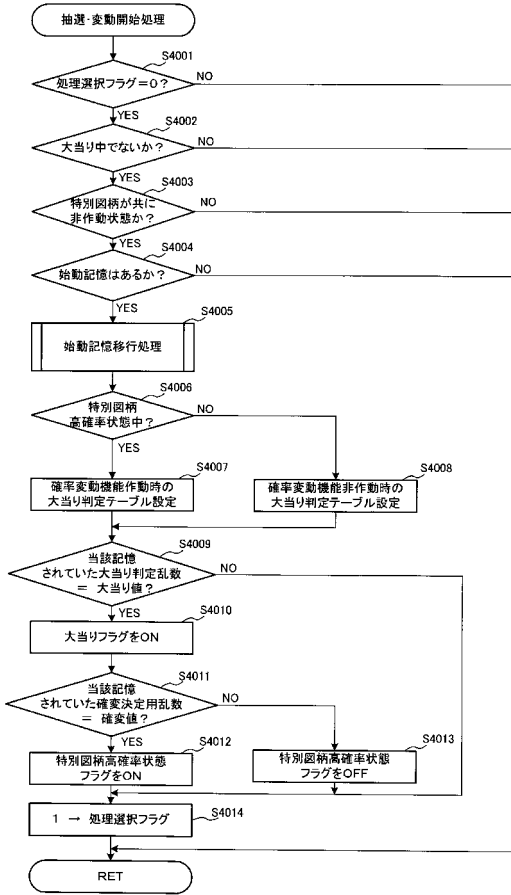
【図8】



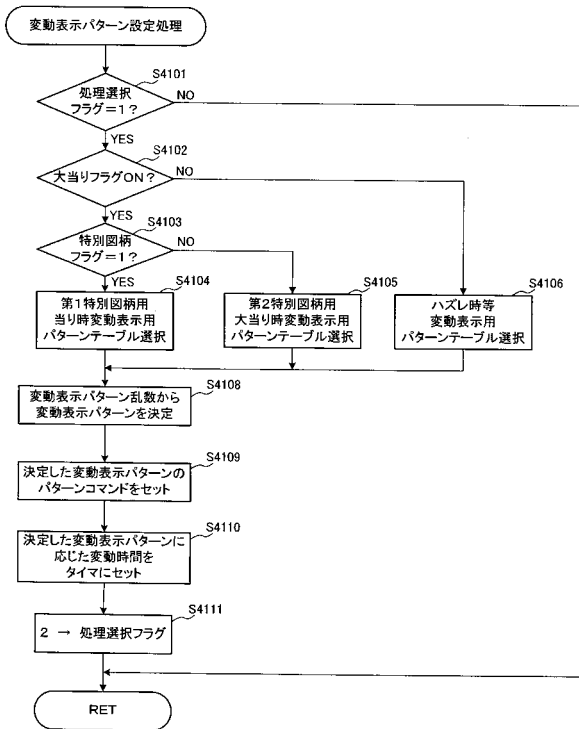
【図9】



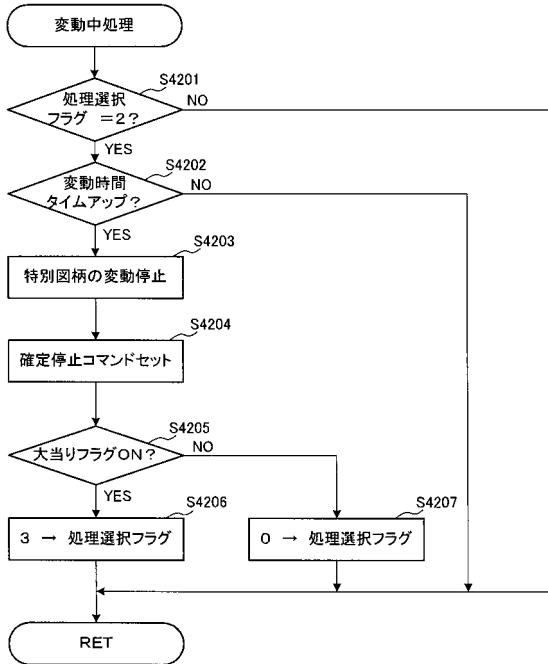
【図10】



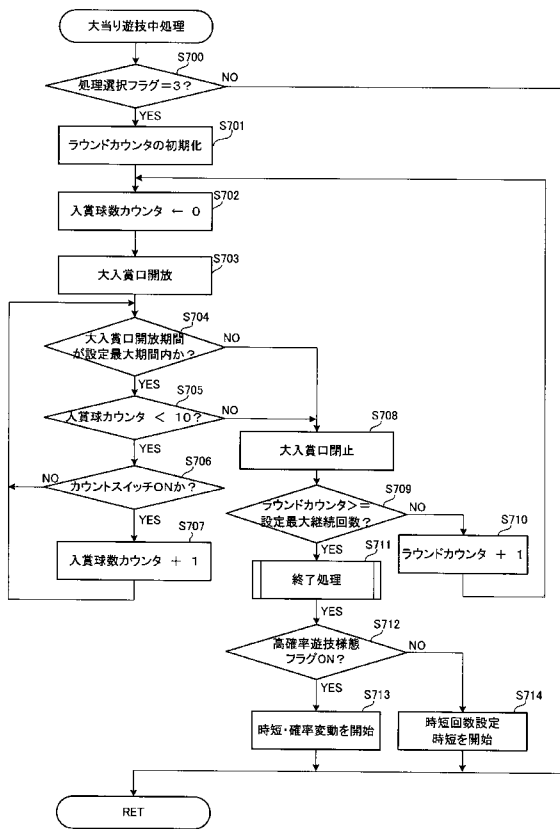
【図11】



【図12】



【図13】



フロントページの続き

審査官 土屋 保光

- (56)参考文献 特開2004-180866(JP,A)
特開2005-160740(JP,A)
特開2003-144669(JP,A)
特開2005-348835(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02