

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7322986号
(P7322986)

(45)発行日 令和5年8月8日(2023.8.8)

(24)登録日 令和5年7月31日(2023.7.31)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 6 A

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 1 (全226頁)

(21)出願番号	特願2022-8686(P2022-8686)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和4年1月24日(2022.1.24)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2017-132602(P2017-132602)の分割		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2 1号
原出願日	平成29年7月6日(2017.7.6)	(74)代理人	100167302
(65)公開番号	特開2022-40411(P2022-40411A)		弁理士 種村 一幸
(43)公開日	令和4年3月10日(2022.3.10)	(72)発明者	胡本 義宏
審査請求日	令和4年2月10日(2022.2.10)		名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	石田 睦
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
		(72)発明者	牟田 勝博
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技者による弾球遊技操作に基づいて遊技盤に設けられる遊技領域に遊技球を弾球する弾球操作手段と、

前記遊技盤に導入部、第1流路部、第2流路部及び振分部を有し、前記導入部から導入された前記遊技盤左側の所定領域からの遊技球を、前記振分部によって前記第1流路部又は前記第2流路部のいずれかに振り分けて流下させ得る流路形成手段を備えた遊技機であって、

前記第1流路部に振り分けられた遊技球が入球可能な第1入球手段と、

前記第2流路部に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入球手段とは機能が異なる第2入球手段と、

前記第2流路部に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入球手段及び前記第2入球手段とは機能が異なる第3入球手段と、

前記第2流路部を流下する遊技球を検知可能な第1の検知手段と、

前記遊技盤の右側領域に設けられ、特定領域を遊技球が流下したことを検知する第2の検知手段と、

前記第1の検知手段によって遊技球が検知されることを契機として、前記第2流路部を流下する所定の遊技球が、前記第2入球手段へ入球することは制限されるが、前記第3入球手段へ入球することは許容される第1状態から、前記第2流路部を流下する前記所定の遊技球が、前記第2入球手段へ入球することが許容されて前記第3入球手段への入球が制

限される第2状態に可動手段の状態を切り替える状態切替手段と、

前記第1の検知手段によって遊技球の流下が検知されることが遊技者に有利な第1遊技状態と、前記第2の検知手段によって遊技球の流下が検知されることが遊技者に有利な第2遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段と、を備え、

本遊技機は、

前記状態切替手段は、前記可動手段を制御することによって前記可動手段の状態として前記第1状態と前記第2状態とを切り替えることで、遊技者による前記弾球操作手段に対する弾球遊技操作に基づいて前記遊技領域に遊技球を弾球する所定期間の所定の弾球遊技が実行された場合に、遊技球が最も前記第2入球手段に入球し易い第3制御状態と、前記第3制御状態よりも遊技球が前記第2入球手段に入球し難い易い第2制御状態と、遊技球の前記第2入球手段への入球が許容されない第1制御状態と、を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

一般に、デジパチと称されるパチンコ遊技機は、遊技球の入賞を契機として大当たり抽選を行う第1始動口を備える。また、遊技機としては、少ない遊技球で多くの大当たり抽選を受けることを可能にするために、電動役物の作動によって遊技球の入賞が可能になる第2始動口を備えるものもある。また、遊技機としては、第1始動口と第2始動口とに交互に遊技球を振り分ける振分装置を備えるものがある（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2012-231902号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機としては、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。

【0005】

本発明の目的は、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）と、

前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が入球可能な第1入賞口（314）と、前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入賞口（314）とは機能が異なる第2入賞口（315）と、

遊技球が前記第2通路（352）を通過したことを検知する検知手段（318）と、

前記検知手段（318）によって遊技球が前記第2通路（352）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（315）への入球が制限される第1位置から、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（315）への入球が許容される第2位置に動作する可動役物部材（3

10

20

30

40

50

6 T ～ 3 6 X) と、

を備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度や遊技の興趣を高めて遊技者の大当たり遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図5(A)は図1に示す遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図5(B)は振分装置の振分部材の一例を示す断面図。

【図6】振分部材の作用を説明するための断面図。

【図7】振分装置の作用を説明するための断面図。

【図8】振分装置の作用を説明するための断面図。

【図9】図5(A)及び図5(B)は振分装置の作用を説明するための断面図、図5(C)は電動サポート部材の斜視図。

【図10】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図

【図11】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図12】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図13】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図14】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図15】図14の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図16】図14の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図17】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図18】図17のメイン処理で実行される普通図柄制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図19】図17のメイン処理で実行される普通電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図20】図17のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図21】図20の特図遊技制御処理で実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図22】図20の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図23】図17のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図24】図17のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図25】音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図26】本発明の第2の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図27】図17のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図28】本発明の第3の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例

10

20

30

40

50

を示す図。

【図 29】図 20 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 30】図 17 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 31】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 32】図 17 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 33】図 17 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 34】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 35】図 34 に示す遊技機の特別可変入賞装置の要部を示す図。

【図 36】図 34 に示す遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 37】図 17 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 38】図 37 の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 39】図 37 の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

20

【図 40】図 17 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 41】図 17 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 42】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 43】図 42 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 44】図 42 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 45】図 42 に示す遊技機の主御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 46】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 47】図 46 のメイン処理で実行される羽役物装置制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 48】図 20 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 49】図 46 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 50】図 46 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 51】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。

【図 52】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。

【図 53】図 53 (A) は本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図 53 (B) は本発明の第 10 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。

40

【図 54】図 54 (A) は本発明の第 11 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図、図 54 (B) は本発明の第 12 の実施形態に係る遊技機の振分装置の一例を示す断面図。

【図 55】図 55 (A) は本発明の第 13 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図、図 55 (B) は本発明の第 14 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図、図 55 (C) は本発明の第 15 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の平面図。

【図 56】図 56 (A) は本発明の第 16 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の

50

斜視図、図 56 (B) は図 56 (A) の A1-A1 切断線に沿う断面図。

【図 57】図 57 (A) は本発明の第 17 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図、図 57 (B) は本発明の第 18 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図、図 57 (C) は本発明の第 19 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す断面図である。

【図 58】図 58 (A) は本発明の第 20 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図 58 (B) は図 58 (A) の A2-A2 切断線に沿う断面図。

【図 59】図 59 (A) は本発明の第 21 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図 59 (B) は本発明の第 22 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図。

10

【図 60】図 60 (A) は本発明の第 23 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図、図 60 (B) は本発明の第 24 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図。

【図 61】図 61 (A) は本発明の第 25 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図、図 61 (B) は本発明の第 26 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の要部を示す斜視図。

【図 62】図 62 (A) は本発明の第 27 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図 62 (B) は本発明の第 28 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図。

【図 63】図 63 (A) は本発明の第 29 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材の斜視図、図 63 (B) は図 63 (A) の A3-A3 切断線に沿う断面図。

20

【図 64】図 64 (A) は本発明の第 30 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 64 (B) は電動サポート部材の斜視図。

【図 65】図 65 (A) は図 64 (A) において電動サポート部材が待機状態にある場合の図、図 65 (B) は図 65 (A) の A3-A3 切断線に沿う断面図。

【図 66】図 66 (A) は図 64 (A) において電動サポート部材が作動位置にある場合の図、図 66 (B) は図 66 (A) の A4-A4 切断線に沿う断面図。

【図 67】本発明の第 31 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動チューリップ役物装置を含む遊技盤の要部を示す図。

【図 68】図 68 (A) は本発明の第 32 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 68 (B) は本発明の第 33 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図。

30

【図 69】図 69 (A) は本発明の第 34 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び待機状態にある電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 69 (B) は図 69 (A) の要部の斜視図。

【図 70】図 70 (A) は図 69 (A) において電動サポート部材が作動位置にある場合の要部を示す図、図 70 (B) は図 70 (A) の要部を示す斜視図。

【図 71】図 71 (A) は本発明の第 35 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 71 (B) は図 71 (A) の要部を示す図。

【図 72】本発明の第 36 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図。

40

【図 73】図 73 (A) は本発明の第 37 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び待機位置にある電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 73 (B) は図 73 (A) の要部の斜視図。

【図 74】図 74 (A) は図 73 (B) において電動サポート部材が作動位置にある場合を示す図、図 74 (B) は本発明の第 37 の実施形態における電動サポート部材の変形例を示す平面図。

【図 75】図 75 (A) は本発明の第 38 の実施形態に係る遊技機の振分装置及び電動サポート部材を含む遊技盤の要部を示す図、図 75 (B) は電動サポート部材の斜視図。

【図 76】図 76 (A) は図 75 (B) の A5-A5 切断線に沿う断面図、図 76 (B)

50

は図 7 5 (B) の A 6 - A 6 切断線に沿う断面図。

【図 7 7】図 7 7 (A) は電動サポート部材が待機位置にある場合の電動サポート部材を含む要部を示す図、図 7 7 (B) は電動サポート部材が作動位置にある場合の電動サポート部材を含む要部を示す図。

【図 7 8】図 7 8 は本発明の第 3 8 の実施形態における電動サポート部材の変形例を示す斜視図。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の第 1 ～第 3 8 の実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0010】

〔第 1 の実施形態〕

まず、図 1 ～図 2 5 を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 について説明する。

【0011】

〔遊技機 1 0 の概略構成〕

ここで、図 1 は遊技機 1 0 の外観斜視図、図 2 及び図 3 は遊技機 1 0 の展開図、図 4 は遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図 1 ～図 3 に示されている前後方向 D 1、上下方向 D 2、及び左右方向 D 3 により定義されるものとする。

【0012】

図 1 ～図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、前面枠 1 1、内枠 1 2、裏パックユニット 1 3、及び外枠 1 4 を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠 1 4 が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【0013】

〔前面枠 1 1 の構成〕

前面枠 1 1 は、外枠 1 4 で左端部が回動可能に支持されることにより外枠 1 4 に対して開閉可能である。また、内枠 1 2 は、前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット 1 3 は、内枠 1 2 で左端部が回動可能に支持されることにより内枠 1 2 に対して開閉可能である。

【0014】

前面枠 1 1 は、操作ボタン 2 0、発射ハンドル 2 2、上皿 2 3、下皿 2 4、パネル 2 5、スピーカ 2 6、及び電飾部 2 7 等を備える。

【0015】

操作ボタン 2 0 は、上皿 2 3 の前方に設けられている。操作ボタン 2 0 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 2 0 a（図 1 0 参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、操作ボタン 2 0 の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン 2 0 は、特図遊技演出における予め定められた特定期間での遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出等を実行させるために操作される。

【0016】

なお、操作ボタン 2 0 の設置位置は、上皿 2 3 の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠 1 1 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 2 0 は、一つに限らず二つ以上であってもよい。さらに、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、操作スイッチ 2 0 a は、接点式スイッチに限らず、例えば圧電素子等であってもよい。

10

20

30

40

50

【0017】

また、操作ボタン20に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。さらに、操作ボタン20に代えて、パネル25とパネル25に対する遊技者のタッチ操作を検出するタッチセンサとが設けられることも考えられる。また、操作ボタン20は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、特図遊技演出においてタッチパネル又はパネル25に対する遊技者の操作が操作ボタン演出等に反映されることになる。

【0018】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【0019】

上皿23は、パネル25の下方に配置されており、後述の払出機構130の払出装132から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を1列に整列させた状態で遊技球発射機構32に導くために用いられる。また、下皿24は、上皿23のさらに下方に設けられており、上皿23で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【0020】

パネル25は、遊技者が遊技機10の前方から内枠12の遊技盤31を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ26は、前面枠11の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、遊技演出等において音声出力を行う。なお、スピーカ26の設置位置は、前面枠11の上端部に限らない。また、電飾部27は、表示ランプ、LED等の光源を内蔵しており、点灯又は点滅等の点灯態様によりランプ演出を実行する。

【0021】

〔内枠12の構成〕

図2及び図3に示すように、内枠12は、遊技盤31、遊技球発射機構32、及び制御ユニット33を備える。なお、図2では図示の簡略化のために遊技盤31の盤面上の記載を省略している。

【0022】

制御ユニット33は、メイン制御ユニット331及びサブ制御ユニット332を有する。なお、遊技機10では、メイン制御ユニット331からサブ制御ユニット332の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット331及びサブ制御ユニット332の詳細については後段で詳述する。

【0023】

図4に示すように、遊技盤31には、内レール311、外レール312、一般入賞口313、左第1始動口314L、右第1始動口314R、第2始動口315、可変入賞口316bを有する可変入賞装置316、アウト口317（排出口）、第1スルーゲート318、第2スルーゲート319、可変表示ユニット34、メイン表示部37、振分装置35及び普通電動役物である電動サポート部材36（可動役物部材）が設けられている。以下、左第1始動口314L及び右第1始動口314Rは、機能が同一な入賞口に該当し、これらを総称して「第1始動口314」と称する。第1始動口314及び第2始動口315を総称して「始動口314, 315」と称することがある。また、第1スルーゲート318及び第2スルーゲート319を総称して「スルーゲート318, 319」と称することがある。なお、一般入賞口313、第1始動口314、第2始動口315、及び可変入賞口316bは、互いに機能が異なる入賞口に該当する。

【0024】

内レール311及び外レール312は、遊技球発射機構32から発射された遊技球を遊技盤31の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール3

10

20

30

40

50

1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、各種入賞口（一般入賞口 3 1 3、第 1 始動口 3 1 4、第 2 始動口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 b）に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 7 から排出される。

【0025】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイド等の駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 に発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーター等の他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

10

【0026】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 始動口 3 1 4、第 2 始動口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 b、及びアウト口 3 1 7 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、一般入賞口 3 1 3、左第 1 始動口 3 1 4 L、右第 1 始動口 3 1 4 R、第 2 始動口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 b 各々は、遊技球の通過を個別に検出可能な入球センサ 3 1 3 a、3 1 4 L a、3 1 4 R a、3 1 5 a、3 1 6 a（図 10 参照）を備える。入球センサ 3 1 3 a、3 1 4 L a、3 1 4 R a、3 1 5 a、3 1 6 a は、例えば貫通孔を有する近接センサである。

20

【0027】

スルーゲート 3 1 8、3 1 9 は、遊技球が通過し得るゲートである。スルーゲート 3 1 8、3 1 9 は、スルーゲート 3 1 8、3 1 9 を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 8 a、3 1 9 a（図 10 参照）を有する。入球センサ 3 1 8 a、3 1 9 a は、例えば貫通孔を有する近接センサである。スルーゲート 3 1 8、3 1 9 を遊技球が通過した場合には、第 2 始動口 3 1 5 への入賞をサポートする普通電動役物としての電動サポート部材 3 6 を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選（普通判定）が行われる。但し、普通図柄当たり抽選は、大当たり遊技状態では実行されない。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果は、後述の普通図柄表示器 3 7 3 での LED ランプ対の点灯及び消灯の組み合わせである普通図柄によって明示される。以下、「普通図柄」を「普図」と略称することがあり、例えば「普図乱数記憶エリア」は「普通図柄保留エリア」の略称である。

30

【0028】

ここで、第 1 スルーゲート 3 1 8 は、遊技盤 3 1 の下部中央に配置された振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 に設けられ、入球センサ 3 1 8 a によって第 2 通路 3 5 2 での遊技球の通過を検知する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 に送り出された遊技球が遊技盤 3 1 の左側を通過する場合、即ち左打ちしている場合に遊技球が第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過する可能性がある。なお、第 1 スルーゲート 3 1 8 は、振分装置 3 5 における右第 1 始動口 3 1 4 R に至る経路での電動サポート部材 3 6 の上流側であればよく、例えば振分部材 3 8 の上方の導入口 3 5 0 付近に配置してもよい。また、第 1 スルーゲート 3 1 8 は、振分装置 3 5 の外部において、命釘（ヘソ釘）3 1 H の近傍に配置することも考えられ、命釘（ヘソ釘）3 1 H を省略し、命釘（ヘソ釘）3 1 H が設けられていた部分に配置することも考えられる。さらに、入球センサ 3 1 8 a によって特定領域（本実施形態では振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2）での遊技球の通過を検知できればよく、スルーゲートとして構成する必要はない。この場合、入球センサ 3 1 8 a の位置に特定領域であることを示す目印を振分装置 3 5 に付すことも考えられる。

40

【0029】

一方、第 2 スルーゲート 3 1 9 は、遊技盤 3 1 の右側において、可変入賞装置 3 1 6 の

50

右部上方に設けられている。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 に送り出された遊技球が遊技盤 3 1 の右側を通過する場合、即ち右打ちしている場合に遊技球が第 2 スルーゲート 3 1 9 を通過する可能性がある。

【0030】

入球センサ 3 1 3 a, 3 1 4 L a, 3 1 4 R a, 3 1 5 a, 3 1 6 a, 3 1 8 a, 3 1 9 a (図 10 参照) はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a, 3 1 4 L a, 3 1 4 R a, 3 1 5 a, 3 1 6 a, 3 1 8 a, 3 1 9 a の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。以下、入球センサ 3 1 3 a, 3 1 4 L a, 3 1 4 R a, 3 1 5 a, 3 1 6 a, 3 1 8 a, 3 1 9 a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。なお、入球センサ 3 1 3 a, 3 1 4 L a, 3 1 4 R a, 3 1 5 a, 3 1 6 a, 3 1 8 a, 3 1 9 a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

10

【0031】

可変入賞装置 3 1 6 は、可変入賞口 3 1 6 b の他に、可変入賞口 3 1 6 b への遊技球の入球の制限の有無を切り換える開閉扉 3 1 6 c を有する。開閉扉 3 1 6 c は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイド等の駆動手段によって開閉される。そして、可変入賞装置 3 1 6 では、開閉扉 3 1 6 c が開くことにより可変入賞口 3 1 6 b への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 3 1 6 c が閉じることにより可変入賞口 3 1 6 b への遊技球の入球が制限される。可変入賞装置 3 1 6 は遊技盤 3 1 の右側に配置されており、開閉扉 3 1 6 c は大当たり遊技の開閉実行モードでのラウンド遊技において開放される。そのため、遊技者は、大当たり遊技での抽選結果が大当たりであることを契機として大当たり遊技状態に移行した場合に、開閉扉 3 1 6 c が開放するラウンド遊技において右打ちをすることで可変入賞口 3 1 6 b へ遊技球を入賞させることができる。これにより、遊技者は、大当たり遊技において、特図遊技よりも多くの賞球を得ることが可能になる。

20

【0032】

遊技機 1 0 では、左第 1 始動口 3 1 4 L、右第 1 始動口 3 1 4 R 又は第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 L a, 3 1 4 R a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 により大当たり抽選（特別判定）が行われる。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部 3 7 の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 3 4 の表示等を制御する。

30

【0033】

また、遊技機 1 0 では、一般入賞口 3 1 3、左第 1 始動口 3 1 4 L、右第 1 始動口 3 1 4 R、第 2 始動口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 b への遊技球の入賞が、入球センサ 3 1 3 a, 3 1 4 L a, 3 1 4 R a, 3 1 5 a, 3 1 6 a によって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 始動口 3 1 4 又は第 2 始動口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 b に入球した場合の賞球数は 1 3 個である。特に、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態（特別遊技状態）に移行し、可変入賞口 3 1 6 b が開放される後述のラウンド遊技（単位遊技）が所定回数（例えば 2 回、5 回、1 6 回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

40

【0034】

また、第 1 始動口 3 1 4 又は第 2 始動口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、上述のように大当たり抽選が実行される。そして、大当たり抽選結果が大当たり（第 1 判定結果及び第 2 判定結果）である場合は特図遊技状態よりも遊技者にとって有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、2 R 通常大当たり遊技状態、2 R 確変大当たり遊技状態、5 R 通常大当たり遊技状態、5 R 確変大当たり

50

遊技状態、及び16R確変大当たり遊技状態が含まれる。2R通常大当たり遊技状態及び2R確変大当たり遊技状態は、可変入賞口316bが、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口316bに所定数以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が2回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。5R通常大当たり遊技状態及び5R確変大当たり遊技状態は開閉実行モードにおいてラウンド遊技が5回行われる遊技状態であり、16R確変大当たり遊技状態は開閉実行モードにおいてラウンド遊技が16回行われる遊技状態である。本実施形態では、いずれの遊技状態でのラウンド遊技も同程度の遊技球の獲得が可能であり、獲得可能な遊技球の点からは、開閉実行モードでのラウンド遊技数が多いほど遊技者に有利な遊技状態である。そのため、本実施形態では、獲得可能な遊技球数の点からは、16R確変大当たりが遊技者にとって最も有利であり、次いで5R通常大当たり遊技状態及び5R確変大当たり遊技状態が遊技者にとって有利であり、2R通常大当たり遊技状態及び2R確変大当たり遊技状態が遊技者にとって最も不利である。

10

【0035】

可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイ等の図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、第1始動口314又は第2始動口315への入球に応じてメイン制御ユニット331により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄変動表示及び特図遊技演出表示のような種々の表示が行われる。また、図柄表示部341は、ドットマトリクス、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイ等であってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。さらに、図柄表示部341とは別に、1又は複数のサブ表示部を設けることも考えられる。サブ表示部は、例えば図柄表示部341の上部や下部、又は左部や右部に配置される。サブ表示部は図柄表示部341を覆う位置と図柄表示部341を覆わない位置との間を移動可能なものであってもよい。また、サブ表示部は上皿23に配置してもよい。

20

【0036】

例えば、図柄表示部341における図柄変動表示は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の主図柄が縦方向、横方向、斜め方向等に順にスクロールすることにより行われる。なお、主図柄の間には、他の文字又は図柄等の副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、主図柄の種類が「1」～「9」の9種類であるとする。

30

【0037】

遊技機10では、特図遊技において、図柄表示部341における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての主図柄の変動が停止するように図柄変動表示が実行される。より具体的に、図柄変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向等）に沿って主図柄が全て変動し、複数の主図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける主図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該図柄変動表示が終了する。

【0038】

メイン表示部37では、遊技盤31の右上部に配置され、第1特別図柄表示器371（第1特別図柄表示部）、第2特別図柄表示器372（第2特別図柄表示部）、普通図柄表示器373、及び保留数表示器374を備える。なお、メイン表示部37の配置は、遊技盤31の左下部や右下部であってもよい。

40

【0039】

第1特別図柄表示器371は、第1始動口314への入賞に対する大当たり抽選での抽選結果を表示する7セグメント表示器である。第1特別図柄表示器371としての7セグメント表示器で表示される図柄は、第1特別図柄と称される。なお、第1始動口314への入賞に対して、大当たり抽選での抽選結果を表示するために第1特別図柄表示器371において第1特別図柄が変動表示した後に停止表示することを第1特別図柄遊技という。

50

【0040】

第2特別図柄表示器372は、第2始動口315への入賞に対する大当たり抽選での抽選結果を表示する7セグメント表示器である。第2特別図柄表示器372としての7セグメント表示器で表示される図柄は、第2特別図柄と称される。なお、第2始動口315への入賞に対して、大当たり抽選での抽選結果を表示するために第2特別図柄を変動させた後に停止させることで表示することを第2特別図柄遊技という。

【0041】

なお、第1特別図柄及び第2特別図柄を総称して、単に特別図柄と称することがある。また、「特別図柄」を「特図」と略称することがある。例えば、「第1特図」及び「第2特図」は、それぞれ「第1特別図柄」及び「第2特別図柄」の略称であり、「第1特図遊技」及び「第2特図遊技」は、それぞれ「第1特別図柄遊技」及び「第2特別図柄遊技」の略称である。さらに、第1特別図柄表示器371及び第2特別図柄表示器372は、7セグメント表示器に限らず、例えば複数のLEDが直線状、円状、円弧状、マトリックス状等に配置されたLED群であってもよい。

【0042】

普通図柄表示器373は、スルーゲート318、319への入賞に対して、メイン制御ユニット331における電動サポート部材36（普通電動役物）を作動させるか否か（サポート状態とするか否か）の普通図柄当たり抽選での抽選結果を明示する。普通図柄表示器373は、LEDランプ対を含み、これらのLEDランプの点灯及び消灯の組み合わせである普通図柄によって抽選結果を明示する。なお、普通図柄表示器373は、LEDランプ対に代えて、7セグメントLED等を含む他の表示器によって構成してもよい。

【0043】

保留数表示器374では、第1始動口314及び第2始動口315への入賞により生じた特別図柄の変動表示の保留数Nが、列状に複数のLEDランプ（本実施形態では8個）の点灯数によって表示される。このような保留数Nに対する表示処理は、図11を参照して後述するRAM412の特図保留格納エリア412bにおける特図保留数記憶エリアNAに記憶された保留数Nに基づいて実行される。

【0044】

振分装置35は、遊技盤31の中央下部に設けられている。図4及び図5（A）に示すように、振分装置35は、導入口350、振分部材38、第1通路351及び第2通路352を備える。この振分装置35では、導入口350を介して入球した遊技球99が振分部材38の左方向（図4及び図5（A）の反時計回り方向）及び右方向（図4及び図5（A）の時計回り方向）への回動動作によって第1通路351及び第2通路352に交互に振り分けられる。

【0045】

導入口350は、振分装置35への遊技球の入球を許容する部分である。この導入口350は、遊技盤31の命釘（ヘソ釘）31Hの直下に配置されている。そのため、導入口350には、命釘31Hを通過した遊技球が導入される。命釘31Hには、主に風車31Fから道釘31Mによって遊技球が導かれる。また、命釘31Hの上方には、遊技盤31の左側に設けられたワープ口31Wを介してステージ31Sに落下した遊技球を命釘31Hに誘導する誘導部31Eが設けられている。そのため、命釘31Hには、ステージ31Sに落下した遊技球も導かれる。ここで、風車31F及びワープ口31Wは、遊技盤31の左側に設けられている。そのため、遊技機10では、遊技盤31に送り出された遊技球が遊技盤31の左側を通過するように発射ハンドル22の操作を行う、いわゆる左打ちにより命釘31Hに遊技球を集め、導入口350を介して振分装置35に遊技球を導入させることができる。なお、遊技機10では、遊技盤31に送り出された遊技球が遊技盤31の右側を通過するように発射ハンドル22の操作を行う、いわゆる右打ちをした場合、可変入賞口316bに遊技球が集まり、命釘31Hには遊技球が集まらないように釘が配設されており、右打ちの場合には振分装置35の導入口350からの遊技球の導入が期待できない。従って、右打ちを行うよりも振分装置35を利用したほうが大当たり抽選を受け

易く、右打ちに比べて左打ちのほうが遊技者に有利な遊状態（本実施形態では後述のモードA～モードC（図13（B）参照））では、左打ちで遊技を行うことが奨励される。

【0046】

振分部材38は、導入口350から導入された遊技球を第1通路351又は第2通路352に振り分ける。第1通路351は、下方に開放しており、第1通路351に振り分けられた遊技球は、第1通路351の直下に設けられた左第1始動口314Lに向けた方向に放出される。第2通路352は、下方に開放しており、第2通路352に振り分けられた遊技球は、第2通路352の直下に設けられた右第1始動口314Rに向けた方向に放出される。

【0047】

図5（A）及び図5（B）に示すように、振分部材38は、回転軸381、仕切片382、球受誘導片383及び偏心部384を有する。振分部材38では、回転軸381を中心として、仕切片382、球受誘導片383及び偏心部384が一体的に回転する。仕切片382は、球受誘導片383の中央から球受誘導片383に対して垂直に延出する。球受誘導片383は、仕切片382よりも左側の左球受誘導片385、及び仕切片382よりも右側の右球受誘導片386を有する。

【0048】

また、偏心部384は、振分部材38の重心を変えるものであり、移動部材387、及びこの移動部材387を収容する収容部388を有する。移動部材387は、例えば球体、円柱体等であり、振分部材38の姿勢に応じて、収容部388を左右に移動する。振分部材38は、仕切片382が鉛直方向に対して右側に傾斜した右傾斜姿勢である場合（図5（A）及び図5（B）の実線の状態）、移動部材387が収容部388の右側に位置し、移動部材387によって振分部材38の重心が中央よりも右側に偏心される。これにより、振分部材38は、右傾斜姿勢を維持できる。一方、振分部材38は、仕切片382が鉛直方向に対して左側に傾斜した左傾斜姿勢である場合（図5（A）及び図5（B）の仮想線の状態）、移動部材387が収容部388の左側に位置し、振分部材38の重心が中央よりも左側に偏心される。これにより、振分部材38は、左傾斜姿勢を維持できる。

【0049】

このような振分部材38では、振分装置35に入球された遊技球99が、仕切片382と左球受誘導片385との間、及び仕切片382と右球受誘導片386との間のいずれかに受け止められる。例えば、図6（A）及び図6（B）に示すように、振分部材38が右傾斜姿勢である場合、仕切片382と左球受誘導片385との間で遊技球99を受け止める。また、図6（C）及び図6（D）に示すように、振分部材38は、仕切片382と左球受誘導片385との間で遊技球99を受け止めた場合、遊技球の荷重により左側（反時計回り方向）に回転し、左傾斜姿勢に変化する。これにより、仕切片382と左球受誘導片385とによって受け止められた遊技球99は、左球受誘導片385に沿って左側（第1通路351側）に誘導される。

【0050】

図7（A）及び図7（B）に示すように、左球受誘導片385に沿って左側に誘導された遊技球99は、第1通路351に沿って落下し、第1通路351の直下に配置された左第1始動口314Lに容易に入賞できる。なお、図4等では、第1通路351が直線状であるが、第1通路351は、屈曲形状、湾曲形状、傾斜形状、又はこれらの2以上の組み合わせた形状等のように、非直線状であってもよい。このような非直線状の第1通路351の場合、左第1始動口314Lは、第1通路351の出口の位置や形状に応じて、第1通路351を通過した遊技球が入賞容易な位置に配置される。

【0051】

一方、図8（A）に示すように、振分部材38が左傾斜姿勢である場合、仕切片382と右球受誘導片386との間で遊技球99を受け止められる。また、図8（B）に示すように、振分部材38は、遊技球99を受け止めた場合、遊技球の荷重により右側（時計回り方向）に回転し、右傾斜姿勢に変化する。これにより、仕切片382と右球受誘導片3

10

20

30

40

50

8 6 によって受け止められた遊技球 9 9 は、右球受誘導片 3 8 6 に沿って右側に誘導され、第 2 通路 3 5 2 に沿って落下する。このとき、遊技球 9 9 は、第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過する。遊技球 9 9 が第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過したことは、入球センサ 3 1 8 a (図 1 0 参照) によって検知される。これにより、電動サポート部材 3 6 (普通電動役物) を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行う契機が与えられ、この普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に電動サポート部材 3 6 が作動される。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率、及び普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりの場合の電動サポート部材 3 6 の作動時間は、後述するように遊技状態 (モード) に応じた値に設定されている (図 1 3 (B) ~ 図 1 3 (D) 参照)。

【0 0 5 2】

図 8 (B) 及び図 8 (C) に示すように、右球受誘導片 3 8 6 に沿って右側に誘導された遊技球 9 9 は、第 2 通路 3 5 2 に沿って落下し、第 2 通路 3 5 2 の直下に配置された右第 1 始動口 3 1 4 R に向けて移動する。

【0 0 5 3】

ここで、左第 1 始動口 3 1 4 L と右第 1 始動口 3 1 4 R との間には、第 2 始動口 3 1 5 が配置されている。この第 2 始動口 3 1 5 は、左第 1 始動口 3 1 4 L と右第 1 始動口 3 1 4 R との間に形成された球受部 3 9 1 の中央に設けられており、球受部 3 9 1 に落下した遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 に入賞する。また、第 2 通路 3 5 2 と右第 1 始動口 3 1 4 R との間には、普通電動役物としての板状の電動サポート部材 3 6 が配設されている。この電動サポート部材 3 6 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイド等の駆動手段 (不図示) によって、右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入賞を制限すると共に第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入賞をサポートする作動位置 (第 1 位置) と、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入賞を制限すると共に右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入賞を許容する待機位置 (第 2 位置) との間で、遊技盤 3 1 に設けられた開口 3 6 0 において前後方向に移動される。

【0 0 5 4】

図 8 (C) に示すように、電動サポート部材 3 6 が待機位置にある場合、電動サポート部材 3 6 が遊技盤 3 1 から突出していないことから、右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入賞が電動サポート部材 3 6 によって制限されることもないため、第 2 通路 3 5 2 に沿って落下する遊技球は、右第 1 始動口 3 1 4 R に容易に入賞できる。なお、第 2 通路 3 5 2 は、第 1 通路 3 5 1 と同様な設計変更が可能であり、右第 1 始動口 3 1 4 R の配置も第 2 通路 3 5 2 の形状等に応じて適宜変更される。

【0 0 5 5】

これに対して、図 9 (A) 及び図 9 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 が作動位置にある場合、電動サポート部材 3 6 が遊技盤 3 1 から突出しており、右第 1 始動口 3 1 4 R が電動サポート部材 3 6 の開閉部 3 6 2 によって塞がれることで、右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入賞が制限される。また、電動サポート部材 3 6 が作動位置にある場合、第 2 通路 3 5 2 に沿って落下した遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 のガイド部 3 6 3 によって球受部 3 9 1 の上方に誘導された後、球受部 3 9 1 に落下する。球受部 3 9 1 に落下した遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入賞する。また、第 2 始動口 3 1 5 には、可変入賞装置 3 1 6 の下方に設けられたステージ 3 1 0 や電動サポート部材 3 6 の上方から流下し、電動サポート部材 3 6 によって受け止められた遊技球も入賞し得る。即ち、本実施形態では、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 を通過する遊技球 9 9、及び遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球 9 9 のいずれも、1 つの電動サポート部材 3 6 によって第 2 始動口 3 1 5 に入球させることができる。

【0 0 5 6】

ここで、図 4 及び図 9 (C) に示すように、電動サポート部材 3 6 は、可変入賞装置 3 1 6 の下方に設けられたステージ 3 1 0 の左方から右第 1 始動口 3 1 4 R の上方の間において左下がり配置される板状部材である。また、図 9 (C) に示すように、幅方向の縁部上方に突出する一対の壁部 3 6 1 が設けられている。これらの壁部 3 6 1 は、右側 (上流

10

20

30

40

50

側)の上流側の端部から左側(下流側)の下流側の端部に遊技球99を導くガイドとして機能する。そして、電動サポート部材36の中央部よりも左側(下流側)の領域には、複数の遅延ガイド364(本実施形態では4つ)が設けられている。複数の遅延ガイド364は、壁部361から千鳥状に延出しており、先端部が基端部に比べて左側(下流側)に位置する傾斜状に形成されている。そのため、複数の遅延ガイド364(遅延部)は、前後に蛇行した経路で右側(上流側)から左側(下流側)に遊技球99を移動させる。ここで、電動サポート部材36に遅延ガイド364を設けた場合、遊技機10において予定された以上の利益を得られることを防止できるが、この点については後述する。

【0057】

なお、電動サポート部材36の構成は、種々に変更可能である。例えば、電動サポート部材36の遅延部は、複数の傾斜状の遅延ガイド364が千鳥状に配置された構成に限定されず、電動サポート部材36は必ずしも板状部材である必要はない。なお、電動サポート部材36の代表的な変形例については、図55～図63を参照して第13～第29の実施形態として後述する。

【0058】

ところで、上述のように、電動サポート部材36は、特図遊技が実行される特図遊技状態において、スルーゲート318, 319での遊技球の通過が検出されることを契機に行われる普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることで作動される。また、電動サポート部材36の作動時間(電動サポート部材36が待機位置ではない時間、又は電動サポート部材36の作動開始から復帰開始までの時間)は、遊技球がスルーゲート318, 319を通過したときの特図遊技状態のモード種別(後述のモードA～モードE(図13(B)参照))に応じて決定され、モードA～モードCでの電動サポート部材36の作動時間が短く(例えば0.6秒)、モードD及びモードEでは電動サポート部材36の作動時間が長い(例えば6秒)。モードA～モードCでの電動サポート部材36の作動時間は、第2通路352を通過する遊技球が電動サポート部材36によって第2始動口315に誘導可能である一方、右打ち時にステージ310から電動サポート部材36に移動した遊技球や後述の第1退避誘導釘393及び第2退避誘導釘394によって誘導されて電動サポート部材36に受け取られる遊技球が第2始動口315に入賞できない時間(例えば0.6秒)に設定される。なお、第1スルーゲート318及び第2スルーゲート319の一方又は両方について、遊技球の通過が検出された場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく電動サポート部材36を作動させるようにしてもよい。

【0059】

ここで、左打ちにより振分装置35に導入される遊技球は、第1通路351又は第2通路352に振り分けられ、第1通路351の遊技球は左第1始動口314Lに入賞し、第2通路352の遊技球は右第1始動口314Rに向けて落下する。第2通路352から落下する遊技球は、電動サポート部材36が作動していなければ右第1始動口314Rに入球し、電動サポート部材36が作動すれば電動サポート部材36によるサポートによって第2始動口315に誘導される。これに対して、右打ちを行った場合などのように振分装置35の右側を流下する遊技球は、振分装置35に導入されないため第1始動口314には入賞せず、電動サポート部材36に作動により受け取られた場合でも電動サポート部材36の作動時間が短い場合(モードA～モードC)には第2始動口315に遊技球が到達する前に電動サポート部材36が待機位置に復帰し、第2始動口315に入賞しない。具体的には、電動サポート部材36は、ステージ310と右第1始動口314Rとの間に延びる板状であると共に遅延ガイド364を有するものであるため、ステージ310から電動サポート部材36に移動したサポート部材36の右端の遊技球がサポート部材36の左端に到達する時間は、モードA～モードCでの電動サポート部材36の作動時間よりも長くなる。そのため、電動サポート部材36の作動時間が短いモードA～モードCでは、遊技者は、命釘31Hに遊技球を集め、振分装置35を利用して第1始動口314又は第2始動口315に遊技球を入賞させるために左打ちが奨励される。その一方で、モードD及びモードEでは、ステージ310から電動サポート部材36に移動したサポート部材36

10

20

30

40

50

の右端の遊技球がサポート部材 3 6 の左端に到達する時間よりも電動サポート部材 3 6 の作動時間が長いため、第 2 スルーゲート 3 1 9 に遊技球を通過させると共に電動サポート部材 3 6 によって第 2 始動口 3 1 5 に遊技球を入賞させるほうが、第 1 始動口 3 1 4 に遊技球が入賞する可能性のある振分装置 3 5 を利用するよりも遊技者に有利である。そのため、電動サポート部材 3 6 の作動時間が長いモード D 及びモード E では、右打ちが奨励される。

【0060】

ところで、従来の遊技機としては、第 1 始動部と、この第 1 始動部とは機能が異なる第 2 始動部とに交互に遊技球を振り分ける振分装置を備えるものがある。しかしながら、振分装置によって第 1 始動部と第 2 始動部とに交互に遊技球を振り分ける場合、遊技が単調になり、遊技の興味が低下することが懸念される。

【0061】

これに対して、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 とに交互に遊技球を振り分ける振分装置 3 5 を備えると共に、従来の遊技機とは異なり、第 1 通路 3 5 1 及び第 2 通路 3 5 2 のそれぞれの出口に下方に同一の機能を有する第 1 始動口 3 1 4 が設けられている。また、振分装置 3 5 では、第 1 通路 3 5 1 及び第 2 通路 3 5 2 のうちの第 2 通路 3 5 2 にのみ第 1 スルーゲート 3 1 8 が設けられている。そして、第 2 通路 3 5 2 への遊技球の通過がスルーゲート 3 1 8 によって検知されることを契機として、MPU 4 1 によって電動サポート部材 3 6 を作動させるか否かの普通判定が行われる。そのため、振分装置 3 5 を利用するために左打ちを行った場合、第 1 通路 3 5 1 によって左第 1 始動口 3 1 4 L に遊技球が導かれて左第 1 始動口 3 1 4 L に遊技球が入賞する状態、第 2 通路 3 5 2 によって右第 1 始動口 3 1 4 R に遊技球が入賞する状態、第 2 通路 3 5 2 及び電動サポート部材 3 6 によって第 2 始動口 3 1 5 に遊技球が導かれる状態になりうる。また、右打ちを行った場合、振分装置 3 5 に遊技球が入賞することはなく、第 2 スルーゲート 3 1 9 への遊技球の通過を契機として電動サポート部材 3 6 が作動されることで、第 2 始動口 3 1 5 に遊技球が導かれる状態になり得る。このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、従来の遊技機のように機能の異なる 2 種類の始動部（第 1 始動部及び第 2 始動部）に遊技球を振り分ける単調なものとは異なり、振分装置 3 5 と電動サポート部材 3 6 との協働によって、第 1 始動口 3 1 4 又は第 2 始動口 3 1 5 に遊技球が入賞可能な複数の状態を達成することができ、遊技が単調になり難しく、遊技の興趣を向上させることができる。

【0062】

また、従来の遊技機としては、第 1 始動部が左打ち時に入賞可能な位置に配置される一方で、第 2 始動部がスルーゲート、電動サポート部材などの普通電動役物と共に遊技盤の右側に配置されたものが多く見受けられる。このような遊技機は、左打ちを行った場合に第 1 始動部に遊技球が入賞可能である一方で、遊技盤の右側に配置された第 2 始動部に遊技球が入賞しないのに対して、右打ちを行った場合に遊技盤の右側に配置された第 2 始動部に遊技球が入賞可能である一方で、第 1 始動部に遊技球が入賞しない。一般に、第 1 始動部への遊技球の入賞に比べて、第 2 始動部への遊技球の入賞を契機として行われる大当たり抽選での大当たりのほうが有利である。例えば、第 2 始動部への遊技球の入賞を契機として行われる大当たり抽選での大当たりでは、大当たり遊技でのラウンド数が多い大当たりなどのような遊技者に有利な大当たり種別の比率が高い。そして、左打ちの場合と右打ちの場合とで入賞可能な始動部の機能が異なる遊技機では、遊技状態として、大当たり当選確率及び普通図柄当たり当選確率が低く、特図変動時間及び普図変動時間が長い通常モードと、大当たり当選確率及び普通図柄当たり確率が高く、特図変動時間及び普図変動時間が短い時短確変モードとを有する。また、通常モードでは、普通図柄当たり当選確率が低い上に普図変動時間が長いだけでなく、普通図柄当たりの場合の普通電動役物のサポート時間が短い。そのため、通常モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする第 2 始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポート時間が短い上に、普通電動役物のサポートを低頻度でしか受けることができない。即ち、通常モードでは、右打ち

を行っても普通電動役物のサポートによる恩恵をほとんど受けることができないだけでなく、第1始動部への遊技球の入賞が望めないため、左打ちで遊技を行うことが得策である。これに対して、時間確変モードでは、普通図柄当たり当選確率が高い上に普図変動時間が短いだけでなく、普通図柄当たりの場合の普通電動役物のサポート時間が長い。そのため、時短確変モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする第2始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポート時間が長い上に、普通電動役物のサポートを高頻度で受けることができる。即ち、時短確変モードでは、左打ちにより第1始動部に遊技球を入賞させる場合に比べて、右打ちを行うことで第2始動部への入賞させるほうが得策である。つまり、通常モードにおいて左打ちを行うことで第1始動部に遊技球を入賞させて第1特図遊技を行う一方、時短確変モードにおいて右打ちを行うことで第2特図遊技を行うことが遊技者にとっての利益が最大になる。また、確変モードとして、時短確変モードに加えて、確変モードであることが明示されない、いわゆる潜伏確変モードを有する遊技機もある。潜伏確変モードは、時短確変モードと同様に大当たり当選確率が高いが、一般に普通電動役物のサポートに関しては通常モードと同様である。即ち、潜伏確変モードでは、スルーゲートへの遊技球の通過を契機とする普通図柄抽選に対する普通図柄の変動時間が長く、普通図柄抽選での普通電動役物作動の当選確率が低いため、第2始動部への遊技球の入賞に対する普通電動役物のサポートを低時間かつ低頻度でしか受けることができない。そのため、潜伏確変モードでは、右打ちを行った場合に第2始動部への入賞がほとんど期待できないことから、通常モードと同様に左打ちにより第1始動部に遊技球を入賞させることで第1特図遊技を行うことが奨励される。通常モードや潜伏確変モードに限らず、左打ちが奨励される遊技状態では、例えば普通電動役物によるサポートを受け難くするなどの右打ちによる利点を無くすことが好ましい。

【0063】

これに対して、遊技機10では、振分装置35を備えるものの、特図遊技状態として従来の遊技機と同様に確変モード（高確率モード）であることが明示されず、左打ちが奨励される潜伏確変に相当するモードCを含むものであり、モードCでは普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に電動サポート部材36が短時間ながら作動する。そのため、遊技機10でも、モードCにおいて右打ちにより電動サポート部材36が作動した場合であっても第2始動口315に遊技球が入賞しないようにすることが好ましい。そして、遊技機10では、普通電動役物としての電動サポート部材36に遅延部としての複数の遅延ガイド364が設けられている。ここで、電動サポート部材36に遅延部としての複数の遅延ガイド364が設けられていない場合、電動サポート部材36の遊技球99は、直線的な経路で右側（上流側）から左側（下流側）に向けた方向に移動する。これに対して、本実施形態のように電動サポート部材36に遅延ガイド364を設けた場合、電動サポート部材36の遊技球99は、電動サポート部材36において蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に向けて移動する。そのため、電動サポート部材36に遅延ガイド364を設けることで、電動サポート部材36での移動距離が大きくなり、電動サポート部材36での遊技球99の滞留時間を長く確保できる結果、電動サポート部材36の遊技球が第2始動口315に到達するまでの時間を、モードCでの電動サポート部材36の作動時間よりも長くできる。これにより、特図遊技状態が上述のモードCである場合、またモードCと同様に左打ちが奨励されるモードA及びモードBである場合、即ち電動サポート部材36の作動時間が短いモードである場合、遊技者が右打ちを行うなどして電動サポート部材36に遊技球が受け取られたとしても、電動サポート部材36によって第2始動口315に遊技球が誘導される前に電動サポート部材36が待機状態に復帰するため、遊技球を第2始動口315に入賞させることが困難になる。これにより、奨励される打ち方（左打ち）以外の打ち方（右打ち）を行った場合に、第2始動口315に遊技球が入賞され難くなる。即ち、遊技機10では、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

【0064】

また、図4及び図5（A）に示すように、電動サポート部材36の上方には、可変入賞

装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 と振分装置 3 5 との間に、複数の釘により構成される第 1 退避誘導釘 3 9 3 及び第 2 退避誘導釘 3 9 4（退避誘導部）が設けられている。これらの退避誘導釘 3 9 3，3 9 4 は、振分装置 3 5 の右方領域である電動サポート部材 3 6 の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する。即ち、退避誘導釘 3 9 3，3 9 4 は、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導する。そのため、第 1 退避誘導釘 3 9 3 及び第 2 退避誘導釘 3 9 4 を設けた場合、上方から流下する遊技球を電動サポート部材 3 6 における第 2 始動口 3 1 5 から離れた位置で受け取らせるができ、遊技球が第 2 始動口 3 1 5 に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、電動サポート部材 3 6 に遅延ガイド 3 6 4 を設ける場合と同様に、電動サポート部材 3 6 によって受け取られた遊技球が、モード A ～モード C において、電動サポート部材 3 6 の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第 2 始動口 3 1 5 に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に電動サポート部材 3 6 によるサポートを受け難くすることができる。また、遊技機 1 0 では、遊技盤 3 1 に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に第 1 退避誘導釘 3 9 3 及び第 2 退避誘導釘 3 9 4 を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部（第 1 退避誘導釘 3 9 3 及び第 2 退避誘導釘 3 9 4）を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、電動サポート部材 3 6 が短時間作動する場合に電動サポート部材 3 6 によるサポートを受け難くすることができる。

【0065】

なお、退避誘導部としては、退避誘導釘 3 9 3，3 9 4 に代えて、樹脂成形、金属加工、これらの組み合わせ等により形成されたブロック状部材等を採用することも考えられる。

【0066】

一方、モード D 及びモード E で遊技球がスルーゲート 3 1 8，3 1 9 を通過することを契機とする普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、電動サポート部材 3 6 の作動時間が長い（例えば 6 秒）。例えば、第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過した遊技球は、第 1 スルーゲート 3 1 8 から電動サポート部材 3 6 の最下流端までの距離が短く、モード C のように電動サポート部材 3 6 が短時間作動される場合でも第 2 始動口 3 1 5 に入賞可能であるため、電動サポート部材 3 6 が長時間作動されるモード D 及びモード E においても第 2 始動口 3 1 5 に入賞される。一方、第 2 スルーゲート 3 1 9 を通過した遊技球、又は当該遊技球の前後に発射された遊技球は、第 2 スルーゲート 3 1 9 から電動サポート部材 3 6 の最下流端までの距離が長い、電動サポート部材 3 6 の作動時間が長いために、たとえ電動サポート部材 3 6 に遅延部 3 6 4 が設けられる場合であっても、第 2 始動口 3 1 5 に入賞される。このように電動サポート部材 3 6 の長時間作動が実行される場合、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 を通過して落下する遊技球だけでなく、振分装置 3 5 の右側領域を流下する遊技球や可変入賞口 3 1 6 b の下方のステージ 3 1 0 に落下した遊技球が電動サポート部材 3 6 によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導され得る。但し、振分装置 3 5 に導入された遊技球は、上述のように第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 とに交互に遊技球を振り分けるため、電動サポート部材 3 6 が長時間作動する遊技状態であるモード D 及びモード E において左打ちを行うことは電動サポート部材 3 6 のサポートによる恩恵を十分に受けることができない。従って、電動サポート部材 3 6 が長時間作動される遊技状態であるモード D 及びモード E では、遊技者は、遊技盤 3 1 に配置された第 2 スルーゲート 3 1 9 に遊技球を通過させることで電動サポート部材 3 6 を作動させるべく、右打ちで遊技を行うように発射ハンドル 2 2 を操作することが奨励される。

【0067】

〔裏パックユニット 1 3〕

図 3 に示すように、裏パックユニット 1 3 は、払出機構 1 3 0 及び周辺制御ユニット 1 4 0 を備える。

【0068】

払出機構 1 3 0 は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク 1 3 1 と、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出す払出装置 1 3 2 とを

10

20

30

40

50

備える。なお、上皿２３の遊技球が飽和している場合、払出装置１３２から払い出される遊技球は下皿２４に払い出される。

【００６９】

図１０に示すように、周辺制御ユニット１４０は、払出制御装置７、発射制御装置８、及び電源制御装置９を備える。払出制御装置７は、払出装置１３２による遊技球の払出数等を制御する。発射制御装置８は、発射ハンドル２２の操作に応じて遊技球発射機構３２を制御する。電源制御装置９は、遊技機１０が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機１０内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【００７０】

〔遊技機１０のシステム構成〕

次に、図１０を参照しつつ、遊技機１０のシステム構成について説明する。

【００７１】

〔メイン制御ユニット３３１〕

メイン制御ユニット３３１は、遊技機１０における遊技の主たる制御を実行する主制御装置４を備える。主制御装置４は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置４には、ＭＰＵ４１及び入出力Ｉ／Ｆ４２等が搭載されている。ＭＰＵ４１は、１チップマイコンとして構成された演算装置であり、本発明の主制御手段の一例である。また、ＭＰＵ４１には、ＲＯＭ４１１及びＲＡＭ４１２が内蔵されている。ＭＰＵ４１は、ＲＯＭ４１１等に記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置４で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【００７２】

入出力Ｉ／Ｆ４２は、主制御装置４に信号を入力し、主制御装置４から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、入球センサ３１３ａ、３１４Ｌａ、３１４Ｒａ、３１５ａ、３１６ａ、３１８ａ、３１９ａ及びメイン表示部３７等が接続されている。そして、ＭＰＵ４１は、入球センサ３１３ａ、３１４Ｌａ、３１４Ｒａ、３１５ａ、３１６ａ、３１８ａ、３１９ａからの検出信号に基づいて一般入賞口３１３、左第１始動口３１４Ｌ、右第１始動口３１４Ｒ、第２始動口３１５、可変入賞口３１６ｂ、スルーゲート３１８、３１９への入球の有無を判断する。また、入出力Ｉ／Ｆ４２には、音声ランプ制御装置５、払出制御装置７、発射制御装置８及び電源制御装置９等が接続されている。

【００７３】

そして、ＭＰＵ４１は、音声ランプ制御装置５に、変動パターンコマンド、シフトコマンド等のコマンドを出力する。

【００７４】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、図柄表示部３４１及びメイン表示部３７による図柄変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア４１２ｂに記憶されている情報に基づいて、図２２の特図変動開始処理でのステップＳ１８０８において設定される。なお、変動パターンコマンドは、変動表示時間のみを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置５に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【００７５】

シフトコマンドは、保留数Ｎが減少する場合に、第１特図保留エリアＲＥ１～第８特図保留エリアＲＥ８での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置５に通知するコマンドである。シフトコマンドは、図２１のデータ設定処理でのステップＳ１７０４において設定される。

10

20

30

40

50

【0076】

なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置4から音声ランプ制御装置5に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。

【0077】

また、主制御装置4には、MPU41に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路等も搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してMPU41に入力する。具体的に、MPU41によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【0078】

本実施形態では、分周回路からMPU41に、予め設定された間隔（例えば4msec）でクロック信号が供給され、MPU41が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット331からサブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140にクロック信号が供給されてもよい。

【0079】

ROM411は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM412は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU41によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM412は、音声ランプ制御装置5等に送信されるコマンドの設定等に用いられる。なお、RAM412は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0080】

ここで、図11を参照しつつ、遊技機10の主制御装置4のMPU41が大当たり抽選等を行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU41は、RAM412の抽選用カウンタ412a、及び特図保留格納エリア412bに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選及び変動表示時間の設定等を実行する。

【0081】

抽選用カウンタ412aには、大当たり当選の抽選に使用する大当たり乱数カウンタC1と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタC2と、外れ種別を判断する際に使用するリーチ乱数カウンタC3とが含まれる。また、抽選用カウンタ412aには、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する大当たり乱数初期値カウンタCIN1と、メイン表示部37及び図柄表示部341における変動表示時間を決定する変動種別カウンタCS1とが含まれる。さらに、抽選用カウンタ412aには、普通電動役物としての電動サポート部材36を作動させるか否かの抽選に使用する普通図柄当たり乱数カウンタC4と、普通図柄当たり乱数カウンタC4の初期値設定に使用する普通図柄当たり初期値カウンタCIN2とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

【0082】

そして、カウンタC1～C4、CIN1、CIN2、CS1は、MPU41によって短時間間隔で前回値に1が加算され、予め設定された最大値に達した後に0に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタC1～C4、CIN1、CIN2、CS1には更新後の値が記録され、大当たり抽選及び変動表示時間の設定等の際にMPU41によって参照される。

【0083】

大当たり乱数カウンタC1は、例えば0～738の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。特に大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタCIN1のカウンタ値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱

10

20

30

40

50

数カウンタC1と同様の範囲内（0～738）で更新されるループカウンタである。大当たり乱数カウンタC1は、定期的に更新され、遊技球が第1始動口314又は第2始動口315に入賞したタイミングでのカウンタ値（乱数値）が特図保留格納エリア412bに格納される。一方、カウンタ値（乱数値）を取得した場合、大当たり乱数初期値カウンタCIN1のカウンタ値を大当たり乱数カウンタC1の初期値として設定する。

【0084】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率の低い低確率モード（後述のモードA、モードB及びモードD（図13（B）参照））、及び大当たりとなる確率が高い高確率モード（後述のモードC及びモードE（図13（B）参照））に対応して2種類設定されている。ここで、図12（A）は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図12（B）は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。図12（A）及び図12（B）に示す例では、低確率モード（モードA、モードB及びモードD）において大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は3個（0～2）であり、大当たり確率は $3/739$ （ $\approx 1/246.3$ ）である。一方、高確率モード（モードC及びモードE）において大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるカウンタ値（乱数値）の数は30個（0～29）であり、大当たり確率は低確率モードの10倍である $30/739$ （ $\approx 1/24.6$ ）である。ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる3つの乱数値（0～3）が共通するが、共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数値は、連続した値である必要はなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。なお、大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値（乱数値）が大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるカウンタ値（乱数値）以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【0085】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1始動口314又は第2始動口315に入賞したタイミングでの大当たり種別カウンタC2のカウンタ値が特図保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技のそれぞれの大当たりに対して個別に大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。即ち、遊技機10では、第1始動口314への遊技球の入賞での大当たり（第1特図大当たり）と、第2始動口315への遊技球の入賞での大当たり（第2特図大当たり）とで大当たり種別の振り分け異なる。ここで、図12（C）及び図12（D）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。図12（C）に示す例では、第1始動口314への入賞を契機とする第1特別図柄遊技での大当たりの場合、大当たり種別として2R確変大当たり（第1判定結果）及び2R通常大当たり（第2判定結果）のいずれかに振り分けられる。そして、2R確変大当たりとなる乱数の数は0～14の15個、2R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個であり、5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりとなる乱数は存在しない。一方、図12（D）に示す例では、第2始動口315への入賞を契機とする第2特別図柄遊技での大当たりの場合、5R確変大当たり（第1判定結果）、16R確変大当たり（第1判定結果）及び5R通常大当たり（第2判定結果）のいずれかに振り分けられる。そして、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個であり、2R通常大当たり及び2R確変大当たりとなる乱数は存在しない。また、本実施形態では、第1特別図柄遊技における確変大当たり（2R確変大当たり）の確率が75%（ $15/20$ ）であり、第2特別図柄遊技における確変大当たり（5R確変大当たり及び16R確変大当たり）の確率が75%（ $15/20$ ）である。即ち、遊技機10は、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで、確変大当たりの確率が同じである、いわゆるループ確変機である。

【0086】

このように、遊技機10では、第1特図大当たりと第2特図大当たりとで大当たり種別の振り分け異なるが、大当たり遊技でのラウンド遊技数は、第2特図大当たりのほうが第1特図大当たりに比べて多く、ラウンド遊技数の点から、第2特図大当たりのほうが遊技者にとって有利である。

【0087】

なお、本実施形態では、第1特別図柄遊技を実行する契機となる第1始動口314への遊技球の入賞、第2特別図柄遊技を実行する契機となる第2始動口315への遊技球の入賞のそれぞれに対して個別の大当たり種別振分テーブルが設定されており、遊技球が第1始動口314及び第2始動口315のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機10は、ループ確変機に限らず、いわゆるリミット機、ST機、V-ST機、一種二種混合機等のループ確変機とは異なるスペックの遊技機として構成することも考えられる。なお、遊技機10をリミット機、ST機、V-ST機、及び一種二種混合機に適用した例については、図28～図50を参照し、第3～第6の実施形態として後述する。

【0088】

そして、MPU41は、特図実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1及び大当たり種別カウンタC2のカウンタ値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が2R通常大当たり（第2判定結果）、2R確変大当たり（第1判定結果）、5R確変大当たり（第1判定結果）、5R通常大当たり（第2判定結果）、16R確変大当たり（第1判定結果）及び外れのいずれであるかを判定する。具体的には、MPU41は、第1始動口314に対する入賞に対しては、大当たり抽選での抽選結果が2R通常大当たり、2R確変大当たり及び外れのいずれであるかを判定し、第2始動口315に対する入賞に対しては、大当たり抽選での抽選結果が5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり及び外れのいずれであるかを判定する。

【0089】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が2R確変大当たり又は2R通常大当たりの場合は、可変入賞口316bが開放されるラウンド遊技が2回繰り返される開閉実行モードが実行される。大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、可変入賞口316bが開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、ラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【0090】

そして、大当たり遊技が終了した場合、大当たり遊技状態から大当たり種別に応じたモード（遊技状態）に移行する。ここで、図13（A）は大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定するモード移行テーブルである。図13（A）に示す例では、大当たり抽選での抽選結果が2R通常大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードBに移行する。抽選結果が2R確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードCに移行する。抽選結果が5R通常大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードDに移行する。抽選結果が5R確変大当たり及び16R確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードEに移行する。即ち、第1始動口314L、314Rに対する入賞での大当たりの場合の大当たり種別が2R通常大当たり又は2R確変大当たりであるため（図12（C）参照）、第1始動口314L、314Rに対する入賞での大当たりでは大当たり遊技の終了後にモードB又はモードCに移行する。一方、第2始動口315に対する入賞での大当たりの場合の大当たり種別が5R通常大当たり、5R確変大当たり又は16R確変大当たりであるため（図12（D）参照）、第2始動口315に対する入賞での大当たりでは大当たり遊技の終了後にモードD又はモードEに移行する。

【0091】

ここで、図13（B）は、遊技機10での始動口314L、314R、315への遊技

球の入賞により特別図柄が変動する特図遊技状態でのモード種別（モードA～モードE）の内容を規定するモードデータテーブルである。

【0092】

モードAは、後述する回数限定時短モードであるモードB又はモードDにおいて、上限数の特図遊技が終了した場合、即ち時短が終了する場合に移行するモードであり、後述の説明からも明らかになるが、モードA～モードEのうちで最も遊技者に不利な遊技状態である。また、遊技機10では、主電源のオン時にRAM412の内容がクリアされた場合にも遊技状態がモードAとなる。なお、主電源のオン時にRAM412の内容がクリアされなかった場合の遊技状態は、主電源のオフ時にRAM412に記憶された遊技状態になる。

10

【0093】

モードA（第1遊技状態）は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル（図12（A）参照）に基づいて行われる。また、モードAは、普通図柄の変動表示時間の短縮（時短）が無く、普通図柄の変動表示時間が通常変動表示時間（例えば30秒）である非時短モードである。そのため、モードAでは、第1スルーゲート318を通過した遊技球が電動サポート部材36の位置を通過する際には普通図柄が変更表示中であり、普通図柄抽選での抽選結果が当たりとなって電動サポート部材36が作動したとしても、電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への入賞は期待できない。さらに、モードAは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が低い普通図柄低確率当否テーブルに基づいて普通図柄当たり抽選が行われる普図当たり低確率モードである。従って、モードAでは、電動サポート部材36の作動タイミングに偶発的に遊技球が第2通路352を通過する等のイレギュラーなケースを除いて第1特図遊技が実行され、第2特図遊技は実質的に実行されない。

20

【0094】

ここで、図13（C）は、普通図柄低確率当否テーブルの一例を示す。図13（C）に示す普通図柄低確率当否テーブルでは、0～199の200個のカウンタ値（乱数値）からなる普通図柄当たり乱数カウンタC4（図11参照）のうちの1個のカウンタ値（199）が普通図柄当たり抽選での抽選結果の当たりに対応し、残りの199個のカウンタ値（0～198）が抽選結果の外れに対応する。つまり、普通図柄低確率当否テーブルでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が0.5%（1/200）に設定されている。そのため、モードAでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率が低く、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになることでの電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞に対する期待度が低い。なお、普通図柄低確率当否テーブルに基づく普通当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率は、後述の普通図柄高確率当否テーブルに基づく抽選結果が当たりになる確率と明確な確率差があれば特に制限はなく、抽選結果が当たりになる確率が0%であってもよく、またモードAでは普通図柄当たり抽選を行わないことも考えられる。また、モードAでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第2スルーゲート319を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。

30

40

【0095】

また、図13（B）に示すように、モードAでは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合の電動サポート部材36の作動時間が短い（例えば0.6秒）。そして、上述のように電動サポート部材36の上方には、電動サポート部材36の上方から流下する遊技球を振分装置35（第2始動口315）から退避する方向に誘導する退避誘導釘393、394（図4及び図5（A）参照）が設けられている。そのため、モードAでは、上述のように普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりである場合であっても、右打ちにより遊技盤31の右側を流下する遊技球については、電動サポート部材36の作動時間が短いため、右打ちの場合には電動サポート部材36によって第2始動口315への入賞を

50

サポートさせることは困難である。このことに加え、上述の普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率が低いことで、モード A では、遊技者に有利な大当たり種別に振り分けられる第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入賞が殆ど期待できない。また、右打ちでは、電動サポート部材 3 6 のサポートが期待できないだけでなく、振分装置 3 5 への遊技球の導入も期待できない。そのため、モード A では、左打ちにより遊技盤 3 1 の左側で遊技球を流下させ、振分装置 3 5 に遊技球を導入させて第 1 始動口 3 1 4 L , 3 1 4 R への遊技球の入賞により大当たり抽選を受けることが奨励される。

【 0 0 9 6 】

このように、モード A では、左打ちが奨励され、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が低い上に、電動サポート部材 3 6 の作動タイミングが遊技球の通過タイミングとはズレているため、電動サポート部材 3 6 のサポートによる第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入賞が殆ど期待できない。そのため、モード A では、大当たり抽選の殆どが第 1 始動口 3 1 4 L , 3 1 4 R への遊技球の入賞に対して行われ、モード A での大当たり種別は殆どが 2 R 通常大当たり又は 2 R 確変大当たりになる。その結果、モード A からは、大当たり遊技の終了後にモード B 又はモード C に極めて移行しやすく、モード D 及びモード E には実質移行しない。

【 0 0 9 7 】

モード B (第 4 遊技状態) は、上述のように 2 R 通常大当たり遊技の終了後に移行するモードであり (図 1 3 (A) 参照)、モード A よりも遊技者にとって有利なモード (遊技状態) である。

【 0 0 9 8 】

モード B は、モード A と同様に大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル (図 1 2 (A) 参照) に基づいて行われる。また、モード B は、モード A とは異なり、普通図柄の変動表示時間が非時短モードの通常変動表示時間 (例えば 3 0 秒) よりも短縮される短縮変動表示時間である時短モードであり、この時短モードは、最大で、特図遊技の実行回数が予め定められる上限数 (例えば 5 0 回) に到達するまで継続される。つまり、モード B は、時短回数に上限が設けられる回数限定時短モードであるものの、時短モードであるためにモード A よりも有利なモードである。ここで、短縮変動表示時間は、第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過した遊技球が電動サポート部材 3 6 のサポートによって第 2 始動口 3 1 5 に入賞できる時間に設定され、第 1 スルーゲート 3 1 8 と電動サポート部材 3 6 との位置関係 (距離等)、及び電動サポート部材 3 6 の作動時間に応じて設定され、例えば 0 . 0 0 4 秒 ~ 0 . 2 秒程度とされる。なお、本実施形態では、図柄表示部 3 4 1 等の演出手段においてモード B (時短モード) であることを明示する演出を実行してもよい。この場合、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。なお、モード B において大当たり抽選での抽選結果が大当たりになることなく上限数の特図遊技が行われた場合にはモード A に移行する。

【 0 0 9 9 】

さらに、モード B は、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高い普通図柄高確率当否テーブルに基づいて普通図柄当たり抽選が行われ、この点においてもモード A よりも有利なモードである。ここで、図 1 3 (D) は、普通図柄高確率当否テーブルの一例を示す。図 1 3 (D) に示す普通図柄高確率当否テーブルでは、普通図柄当たり乱数カウンタ C 4 (図 1 1 参照) のカウンタ値 (乱数値) のうちの 1 9 9 個 (0 ~ 1 9 8) が普通図柄当たり抽選での抽選結果の当たりに対応し、残りの 1 個 (1 9 9) が抽選結果の外れに対応する。つまり、普通図柄高確率当否テーブルでは、普通図柄低確率当否テーブルとは当たりと外れのカウンタ値 (乱数値) が反対であり、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が 9 9 . 5 % (1 9 9 / 2 0 0) に設定されている。そのため、モード B では、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることによる電動サポート部材 3 6 のサポートで第 2 始動口 3 1 5 へ遊技球が入賞することを期待できる。なお、普通図柄低確率当否テーブルに基づく普通当たり抽選での抽選結果が当たりになる確率は

10

20

30

40

50

、99.5%である必要はなく、他のパーセンテージであってもよい。また、モードBでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第2スルーゲート319を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。また、モードBでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合の普通図柄当たり抽選での当選確率を100%としてもよく、また第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく、電動サポート部材36が短時間作動するようにしてもよい。この場合、モードBでは、第1通路351と第2通路352とに交互に遊技球が振り分けられることで、左第1始動口314Lと第2始動口315との入球比率が50%：50%になる。

【0100】

また、図13(B)に示すように、モードBでは、モードAと同様に普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材36の作動時間が短く(例えば0.6秒)、右打ちでの電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞が期待できない。そのため、モードBでは、モードAと同様に左打ちが奨励される。

【0101】

このように、モードBでは、電動サポート部材36の作動時間が短いために右打ちではなく左打ちが奨励されるが、モードAとは異なり、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高いため、振分装置35の第2通路352を通過する遊技球については、電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞が期待できる。具体的には、上述のように振分装置35に遊技球が導入された場合、遊技球が第1通路351と第2通路352とに交互に振り分けられる。第1通路351に振り分けられた遊技球は、左第1始動口314Lに入賞する。一方、第2通路352に振り分けられた遊技球は、第1スルーゲート318を通過する。このとき、モードBでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過することを契機として普通図柄当たり抽選が普通図柄当たり普通図柄高確率当否テーブルに基づいて行われる。そのため、第2通路352に振り分けられて第1スルーゲート318を通過した遊技球は、高確率(本実施形態では99.5%)で電動サポート部材36のサポートを受けて第2始動口315に入賞する。なお、普通図柄当たり抽選での抽選結果が外れである場合、第2通路352に振り分けられた遊技球は、右第1始動口314Rに入賞する。

【0102】

そして、モードBでは、大当たり抽選が、50%の確率で左第1始動口314Lへの遊技球の入賞に対して、49.75%の確率で第2始動口315への遊技球の入賞に対して、0.25%の確率で右第1始動口314Rへの遊技球の入賞に対して行われる。その結果、モードBでの大当たりでは、約半数(50.25%)が2R通常大当たり又は2R確変大当たりとなり、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードB又はモードCに移行する。また、モードBでの大当たりでは、約半数(49.75%)が5R通常大当たり、5R確変大当たり又は16R確変大当たりとなり、5R通常大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードDに移行し、5R確変大当たり及び16R確変大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードEに移行する(図13(A)参照)。即ち、モードBでは、電動サポート部材36のサポートによって特図遊技のうちの約半数で第2始動口315への遊技球の入賞に対する大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりに当選することが期待でき、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は後述するように電動サポート部材36の作動時間が長いモードD及びモードEに移行する。そのため、モードBでは、モードAとは異なり、遊技者にとって有利な大当たりに当選する可能性があると共に、有利な大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードBよりも有利なモードに移行するため、この点においてもモードAに比べて遊技者にとって有利なモード(遊技状態)である。

【0103】

モードC(第2遊技状態)は、上述のように2R確変大当たり遊技の終了後に移行するモードであり(図13(A)参照)、モードA及びモードBよりも遊技者に有利なモード

10

20

30

40

50

(遊技状態)である。モードCは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い大当たり高確率モード(確変遊技状態)であり、大当たり抽選が高確率モード当否テーブル(図12(B)参照)に基づいて行われ、この点においてモードA及びモードBよりも遊技者に有利なモード(遊技状態)である。また、モードCは、モードBと同様に時短モードであるが、モードBとは異なり、時短モードが大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなるまで継続される。つまり、モードCは、次回大当たりが保証される大当たり保証時短モードであり、この点においてもモードBよりも有利なモード(遊技状態)である。なお、本実施形態では、モードC(高確率モード)であることが特図遊技や大当たり遊技に対する図柄表示部341等の演出手段での演出において明示されない。即ち、モードCは、いわゆる潜伏確変モードである。もちろん、モードCでは、高確率モードであることを演出手段において明示してもよく、またモードBと同様に時短モードであることを演出手段において明示し、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。

【0104】

さらに、モードCは、モードBと同様に、普通図柄当たり抽選が普通図柄高確率当否テーブルに基づいて行われるが、モードA及びモードBと同様に、普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材36の作動時間が短いことから(例えば0.6秒)、右打ちでの電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞が期待できない。そのため、モードCでも左打ちが奨励される。なお、モードCでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行う一方で、第2スルーゲート319を遊技球が通過した場合には普通図柄当たり抽選を行わないようにすることも考えられる。また、モードCでは、第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合の普通図柄当たり抽選での当選確率を100%としてもよく、また第1スルーゲート318を遊技球が通過した場合に普通図柄当たり抽選を行うことなく、電動サポート部材36が短時間作動するようにしてもよい。この場合、モードCでは、第1通路351と第2通路352とに交互に遊技球が振り分けられることで、左第1始動口314Lと第2始動口315との入球比率が50%：50%になる。

【0105】

このように、モードCでは、モードA及びモードBと同様に、電動サポート部材36の作動時間が短いために左打ちが奨励されるが、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高いため、振分装置35の第2通路352を通過する遊技球については、電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞が期待でき、この点においてもモードAよりも有利なモード(遊技状態)である。そして、モードCでは、モードBと同様に、大当たり抽選が、50%の確率で左第1始動口314Lへの遊技球の入賞に対して、49.75%の確率で第2始動口315への遊技球の入賞に対して、0.25%の確率で右第1始動口314Rへの遊技球の入賞に対して行われる。そのため、モードCでの大当たりで期待される大当たり種別及び大当たり遊技の終了後の移行先のモードは、モードBと同様である。即ち、モードCでは、モードBと同様に、特図遊技のうちの約半数で第2始動口315への遊技球の入賞に対する大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりに当選することが期待でき、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は後述するように電動サポート部材36の作動時間が長いモードD及びモードEに移行する。そのため、モードCでは、モードAとは異なり、またモードBと同様に、遊技者にとって有利な大当たりに当選する可能性がある。

【0106】

モードD(第4遊技状態)は、上述のように5R通常大当たり遊技の終了後に移行するモードであり(図13(A)参照)、モードA及びモードBよりも遊技者にとって有利なモード(遊技状態)である。モードDは、モードA及びモードBと同様に大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低い大当たり低確率モードであり、大当たり抽選が低確率モード当否テーブル(図12(A)参照)に基づいて行われる。また、モードDは、

モードBと同様に回数限定時短モードであり、上限数の特図遊技が行われた場合にモードAに移行する。さらに、モードDは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりとなる確率が高い高確率当否テーブルに基づいて行われ、この点においてもモードCと同様である。なお、モードDでは、図柄表示部341等の演出手段での演出において時短モードであることが明示される。この場合、確変であることの可能性を示唆するチャンスゾーンとして演出手段において演出を行ってもよい。

【0107】

但し、モードDは、モードA～モードCとは異なり、普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材36の作動時間が長く（例えば6秒）、この点においてモードA～モードCよりも有利なモード（遊技状態）である。そして、モードDでは、電動サポート部材36の作動時間が長いため、上述のように振分装置35の右側領域を流下する遊技球や可変入賞口316bの下方のステージ310に落下した遊技球が電動サポート部材36によって第2始動口315に誘導され得る。そのため、遊技盤31の右側に配置された第2スルーゲート319に遊技球を通過させることで電動サポート部材36を作動させるべく、右打ちが奨励される。また、モードDでは、右打ちをした場合には振分装置35へ遊技球が導入され難いため、殆ど第1始動口314L、314Rに遊技球が入賞することなく、高確率（略100%）で第2始動口315に遊技球が入賞して大当たり抽選が行われる。そのため、モードDでの大当たりは、高確率（略100%）で5R通常大当たり、5R確変大当たり又は16R確変大当たりとなる。そして、大当たり種別が5R通常大当たりである場合、この大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードDに移行し、大当たり種別が5R確変大当たり又は16R確変大当たりである場合、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモードEに移行する（図13（A）参照）。即ち、モードDでは、上述のようにモードA～モードCとは異なり、電動サポート部材36の作動時間が長く、専ら第2始動口315への遊技球の入賞に対して大当たり抽選を受けることができる。そのため、モードDは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の大当たり種別が、遊技球の獲得期待数の多い5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかであり、これらの大当たりに対する大当たり遊技の終了後は電動サポート部材36の作動時間が長いモードD又はモードEに移行するため、これらの点でモードA～モードCよりも有利なモード（遊技状態）である。

【0108】

モードE（第3遊技状態）は、上述のように5R確変大当たり遊技又は16R確変大当たり遊技の終了後に移行するモードであり（図13（A）参照）、モードA～モードEのうち最も遊技者に有利なモードである。モードEは、モードCと同様に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い大当たり高確率モード（確変遊技状態）であり、大当たり抽選が高確率モード当否テーブル（図12（B）参照）に基づいて行われると共に、次回大当たりが保証される大当たり保証時短モードでもある。なお、モードEでは、図柄表示部341等の演出手段での演出において確変遊技状態（高確率モード）であることが明示される。

【0109】

但し、モードEは、モードCとは異なり、モードDと同様に普通図柄当たり抽選に当選した場合の電動サポート部材36の作動時間が長い（例えば6秒）。そのため、モードEは、モードDと同様に右打ちが奨励される。そして、モードEでは、右打ちをした場合には振分装置35へ遊技球が導入され難いため、殆ど第1始動口314L、314Rに遊技球が入賞することなく、高確率（略100%）で第2始動口315に遊技球が入賞して大当たり抽選が行われる。そのため、モードEでの大当たりで期待される大当たり種別及び大当たり遊技の終了後の移行先のモードは、モードDと同様である。即ち、モードEでは、専ら第2始動口315への遊技球の入賞に対して大当たり抽選が受けられるため、獲得期待数の多い5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかに高確率（略100%）で当選する。

【0110】

なお、電動サポート部材36は、一度の普通図柄当たり抽選での当たりに対して複数回作動することも考えられる。例えば、モードD及びモードEにおいて、電動サポート部材36を1.2秒間の作動させる動作を5回行うことで、電動サポート部材36の合計作動時間を6秒とすることも考えられる。但し、先に説明した電動役物36の1回の作動時間及び作動回数は例示であり、適宜変更可能である。もちろん、モードD及びモードEでの電動サポート部材36の作動時間も6秒に限らず、適宜変更可能である。また、モードEにおいて5R通常大当たりのような通常大当たりに当選した場合には、モードDではなく、非時短モードであるモードA、又は電動役物36の作動時間が短いモードBに移行するようにしてもよい。これらの場合、モードDは省略される。

【0111】

ところで、従来の遊技機としては、電動サポート部材などの普通電動役物が高頻度かつ長時間作動することで第2始動口に入賞しやすい時短モードと、普通電動役物が低頻度かつ短作動する非時短モードとを有するものがある。この種の遊技機では、大当たり抽選確率が低い通常遊技状態では非時短モードとされ、大当たり抽選確率が高い確変遊技状態において時短モードされる。

【0112】

しかしながら、従来の遊技機は、時短モードにおける普通電動役物によるサポートを受けることができる可能性の理論確率は一定であり、時短モードにおける遊技性に乏しく、新規な遊技性を創出が困難である。

【0113】

これに対して、遊技機10では、特図遊技状態として、モードA、モードC及びモードEを含む。これらのモードA、モードC及びモードEは、第1始動部と第2始動部との入球比率の期待値が異なる。具体的には、モードAでは第1始動口314に対する入球比率が略100%であり、モードCでは第1始動部と第2始動部との入球比率が略50%：50%であり、モードEでは第2始動口315に対する入球比率が略100%である。そのため、遊技機10によれば、第1始動部と第2始動部との入球比率の期待値が異なる3つモードA、モードC及びモードEに基づいて、遊技性が向上された新規な遊技性を創出することが可能になる。

【0114】

例えば、本実施形態の遊技機10は、ループ確変機であるが、従来のループ確変機では、第1始動口314に対する入球比率が略100%のモードと、第2始動口315に対する入球比率が略100%のモードとを有していたが、本実施形態の遊技機10のモードCのような第1始動口314と第2始動口315との入球比率が略50%：50%のモードを有するものではなかった。一方、多量の遊技価値が付与される大当たりで当選する最も遊技者に有利なモードEへは、典型的にはモードAでの初当たりによって高確率モードのモードCに移行させ、このモードCにおいて略50%の確率の第2始動口315への入賞を契機とする大当たり抽選で大当たりを獲得する必要がある。即ち、遊技機10では、モードEに移行するまでにモードCにおいて第2始動口315での大当たりを獲得するという段階を経る必要があり、最も有利なモードEに移行させるために乗り越えるべき障壁を有するという新規な遊技性がループ確変機に付与される。これにより、遊技が単調となることを抑制しつつ遊技性及び興趣を向上させることができる。

【0115】

また、遊技機10では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードB及びモードDをさらに含むため、遊技性が向上された新規な遊技性を創出しやすくなる。具体的には、モードEには、上述のように典型的には高確率モードのモードCから移行されるが、低確率モードのモードB及びモードDからも移行される。即ち、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることで移行されるモードB及びモードDからもモードEに移行される可能性がある。そして、モードB及びモードDが低確率モードであるために、モードCに比べて大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が低いため、モードB及びモードDからモードEに移行されるためには、モードCからモードEに移行される場合

10

20

30

40

50

に比べてより高い障壁を乗り越える必要がある。また、モードDは電動サポート部材36の作動時間が長いのにに対し、モードBは電動サポート部材36の作動時間が短いため、モードBとモードDとでは第2始動口315への入賞のし易さが異なるため、モードBとモードとでモードEに移行させるために乗り越えるべき障壁の高さが異なる。このように、特図遊技状態としてモードB及びモードDを有することで、モードEに移行させるために乗り越えるべき困難さの異なる複数の障壁（本実施形態では3種類の障壁）を有する遊技性がループ確変機に付与される。これにより、遊技が単調となることを抑制しつつ遊技性及び興趣をより向上させることができる。

【0116】

図11の説明に戻り、リーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。リーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、遊技球が第1始動口314又は第2始動口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。

【0117】

遊技機10では、リーチ乱数カウンタC3によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部341での変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ROM411における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの3種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタC3の値が設定されている。ここで、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す主図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における有効ライン上の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの1つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部341におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタ等の動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン20の操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理等が実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部341における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【0118】

変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、変動種別カウンタCS1は、特図遊技演出として、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、スペシャルリーチ等の大まかな変動種別を決定するものである。変動種別カウンタCS1は、MPU41により図17を参照して後述するメイン処理が1回実行されるごとに1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、変動種別カウンタCS1の値は、遊技球が第1始動口314又は第2始動口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。

【0119】

そして、MPU41は、変動種別カウンタCS1と予め設定された変動テーブルとに基づいて変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに、抽選結果に応じて予め記憶されている低確率モード大当たり変動テーブル、高確率モード大当たり変動テーブル、又は外れ変動テーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、現在の遊技状態が低確率モードであるか高確率モードであるかに応じて設けられていてもよく、モードA～モードEごとに個別に設けられてもよい。

【0120】

そして、MPU41は、メイン表示部37の第1特別図柄表示器371、第2特別図柄表示器372及び図柄表示部341による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると

10

20

30

40

50

、その変動パターン及び大当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。これにより、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部341で表示される変動種別及び演出種別等の変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部341に変動表示を実行させ、スピーカ26から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部27を点灯、点滅、消灯させる。

【0121】

従って、遊技機10では、主制御装置4のMPU41は、図柄表示部341における変動表示について、変動種別カウンタCS1及び変動テーブルに基づいて変動パターン（変動表示時間）を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【0122】

普通図柄当たり乱数カウンタC4は、電動サポート部材36を所定時間作動させるか否かの普通図柄当たり抽選に使用するものであり、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻されるループカウンタである。普通図柄当たり乱数カウンタC4は、後述の図14の主タイマ割込処理でのステップS1003において定期的に更新され、スルーゲート318、319を遊技球が通過したタイミングでカウンタ値（乱数値）が取得され、このカウンタ値（乱数値）に基づいて、普通図柄当たり抽選が行われる。普通図柄当たり抽選は、スルーゲート318、319を遊技球が通過したタイミングで、普通図柄が変動表示されていないこと（普通図柄表示器373のLEDランプ対が点滅していないこと）、大当たり遊技を実行していないこと、電動サポート部材36が作動していないことを条件に、スルーゲート318、319を遊技球が通過するたびに行われる。即ち、遊技機10では、普通図柄当たり抽選が大当たり抽選のように保留されることはない。一方、普通当たり抽選のために普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）を取得した場合、普通図柄当たり乱数初期値カウンタCIN2のカウント値を普通図柄当たり乱数カウンタC4の初期値として設定する。

【0123】

特図保留格納エリア412bは、第1特図保留エリアRE1、第2特図保留エリアRE2、第3特図保留エリアRE3、第4特図保留エリアRE4、第5特図保留エリアRE5、第6特図保留エリアRE6、第7特図保留エリアRE7、第8特図保留エリアRE8、特図保留数記憶エリアNA、及び特図実行エリアAEを含む。

【0124】

そして、第1始動口314又は第2始動口315に遊技球が入球した場合には、特図当否情報が第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8のいずれかに、第1始動口314に対する遊技球の入賞と第2始動口315に対する遊技球の入賞とで区別なく、入賞順に格納される。特図当否情報は、始動口314、315への遊技球の入賞時に取得される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1のカウント値である数値情報と、第1始動口314への入賞に対するものであるか、第2始動口315への入賞に対するものであるかを区別できる始動口情報（特図情報）と、特図当否情報を取得したときのモード種別（モードA～モードE）に対するモード情報とを含む。

【0125】

なお、第1始動口314に対する入賞、及び第2始動口315に対する入賞のそれぞれに対応して、抽選用カウンタ412a（大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び変動種別カウンタCS1等）が個別に設けられてもよい。

【0126】

このように、遊技機10では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、及びリーチ乱数カウンタC3に加えて、変動種別カウンタCS1が第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8のいずれかに格納される。第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、図柄表示部341で表示される図柄変動表示の変動パターン（変動表示時間）を事前に判断することが可能である。

【0127】

具体的に、始動口314、315に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第1特図保留エリアRE1、第2特図保留エリアRE2、第3特図保留エリアRE3、第4特図保留エリアRE4、第5特図保留エリアRE5、第6特図保留エリアRE6、第7特図保留エリアRE7、第8特図保留エリアRE8の優先順位で空いている領域に格納される。特図保留数記憶エリアNAには、第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8のうち特図当否情報が記憶されている数が保留数Nとして格納される。即ち、遊技機10では、第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、始動口314、315への遊技球の入賞履歴としての特図当否情報を入賞順に最大8つまで保留することが可能である。

【0128】

特図実行エリアAEは、メイン表示部37及び図柄表示部341における図柄変動表示が開始される際に、第1特図保留エリアRE1に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、MPU41は、1回の第1特図遊技又は第2特図遊技の開始に際して、特図実行エリアAEに特図当否情報として記憶されている数値情報及びモード情報に基づいて大当たり抽選を行い、抽選結果が大当たりである場合には、特図当否情報として記憶されている始動口情報（特図情報）に基づいて大当たり種別の振分抽選を行う。また、第1特図保留エリアRE1の特図当否情報が特図実行エリアAEに移動された場合、第2特図保留エリアRE2～第8特図保留エリアRE8の特図当否情報を、それぞれ優先順位が一つ高い第1特図保留エリアRE1～第7特図保留エリアRE7にシフトする。即ち、本実施形態の遊技機10では、第1始動口314に対する遊技球の入賞と第2始動口315に対する遊技球の入賞とで区別なく入賞順に特図当否情報が第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8に記憶されると共に、第1始動口314に対する遊技球の入賞と第2始動口315に対する遊技球の入賞とで区別なく入賞順に特図当否情報が特図実行エリアAEにシフトされることで特図当否情報に対する特図遊技が実行される。このように、本実施形態の遊技機10は、特図当否情報の保留及び保留消化（特図遊技の実行）に関して、いわゆるMAX8と称されるものである。

【0129】

普図乱数記憶エリア412cは、スルーゲート318、319を遊技球が通過した場合に、入球センサ318a、319aによって遊技球の通過が検出されたタイミングでMPU41によって取得される普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶される記憶エリアである。普図乱数記憶エリア412cには、複数の普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶されることはなく、スルーゲート318、319を遊技球が通過したタイミングで、普通図柄が変動表示されていないこと（普通図柄表示器373のLEDランプ対が点滅していないこと）、大当たり遊技を実行していないこと、及び電動サポート部材36が作動していないことを条件に、スルーゲート318、319を遊技球が通過するたびに普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶される。即ち、遊技機10では、普通図柄当たり抽選が大当たり抽選のように保留されることはない。また、普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）を取得した場合、普通図柄当たり乱数値初期値カウンタCIN2のカウント値を普通図柄当たり乱数カウンタC4の初期値として設定する。

【0130】

【サブ制御ユニット332】

図10に示すように、サブ制御ユニット332は、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6を備えており、主制御ユニット331から入力される制御信号に基づいて図柄表示部341における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0131】

〔音声ランプ制御装置5〕

音声ランプ制御装置5は、MPU51及び入出力I/F52等を備える。MPU51は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU51には、ROM511及びRAM512が内蔵されている。

【0132】

ROM511は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ROM511には、特図遊技演出、大当たり遊技演出等で使用される音声、ランプ点滅パターン等の情報も記憶されている。RAM512は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU51によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM512は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【0133】

音声ランプ制御装置5は、ROM511に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU51によって実行することにより、主制御装置4から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置6にコマンド（制御信号）を出力し、図柄表示部341の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341の表示に合わせてスピーカ26からの音声出力、及び電飾部27の点滅態様も制御する。例えば、MPU51は、遊技演出を実行する場合に、図柄表示部341での画像表示、スピーカ26からの音声出力、及び電飾部27の点滅態様を制御する。

【0134】

入出力I/F52は、音声ランプ制御装置5に信号を入力し、音声ランプ制御装置5から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I/F52には、主制御装置4及び表示制御装置6が接続されている。そして、主制御装置4から音声ランプ制御装置5には、変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、表示制御装置6に表示変動パターンコマンド等を出力する。なお、表示制御装置6が、主制御装置4からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット332が、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【0135】

また、入出力I/F52には、スピーカ26、電飾部27、及びモータドライバ39cが接続されている。そして、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、主制御装置4から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ26からの音声出力、電飾部27の点滅態様等を制御することが可能である。さらに、入出力I/F52には、操作スイッチ20aが接続されている。これにより、MPU51は、操作ボタン20に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部341で実行される遊技演出、スピーカ26からの音声出力、電飾部27の点滅態様等を制御することも可能である。

【0136】

MPU51は、主制御装置4から入力される変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【0137】

具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、例えば変動パターンコマンドに基づいて変動パターン、演出種別を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し、図柄表示部341における主図柄の変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマンドが大当たり抽選で抽選結果が外れを示すものである場合には外れに対応する主図柄の組み合わせ

せが表示される。一方、変動パターンコマンドが大当たり抽選で抽選結果が大当たりを示す場合には大当たり種別に応じた主図柄の組み合わせが表示され。なお、MPU51は、変動パターンコマンドに大当たり種別に関する情報が含まれている場合、この大当たり種別に関する情報をRAM512に記憶し、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に大当たり遊技演出を決定する際にRAM512に記憶された大当たり種別に関する情報を参照する。

【0138】

[表示制御装置6]

表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部341の表示を制御する。具体的に、表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5から入力される表示変動パターンコマンド等に基づいて図柄表示部341の表示を制御することにより主図柄の変動表示、及び演出表示を実行する。

10

【0139】

表示制御装置6は、MPU61及び入出力I/F62等を備え、入出力I/F62には音声ランプ制御装置5及び図柄表示部341が接続されている。なお、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の間は双方向通信可能であってよい。

【0140】

MPU61は、1チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU61には、ROM611及びRAM612が内蔵されている。また、表示制御装置6には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路等の他の回路も内蔵されている。MPU61は、ROM611等に記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置6で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

20

【0141】

ROM611には、制御プログラムの他、図柄表示部341の図柄変動表示で用いられる主図柄等の変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像、大当たり遊技演出で用いられるオープニング演出画像、開閉実行演出画像、エンディング演出画像等の画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部341に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM611には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置6では、MPU61が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部341に表示させることにより主図柄の変動表示及び演出表示が実現される。

30

【0142】

RAM612は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU61によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM612は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0143】

[払出制御装置7]

払出制御装置7には、MPU71及び入出力I/F72等が搭載されている。MPU71は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU71には、ROM711及びRAM712が内蔵されている。

40

【0144】

ROM711は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、RAM712は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU71によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM712は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0145】

入出力I/F72は、払出制御装置7に信号を入力し、払出制御装置7から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I/F72には、払出装置1

50

3 2 及び球貸装置 1 0 0 が接続されている。

【0 1 4 6】

払出装置 1 3 2 は、前述したように、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーター等の駆動部 1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 1 3 2 b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部 1 3 2 a を制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。

【0 1 4 7】

球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 の前面枠 1 1 に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置 1 0 0 に挿入されているカード等の記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置 1 0 0 から払出制御装置 7 に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、M P U 7 1 により払出装置 1 3 2 が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えば I C チップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置 1 0 0 は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

【0 1 4 8】

[発射制御装置 8]

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 3 2 の駆動を制御する発射制御 I C 8 1 を備える。具体的に、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構 3 2 の球送り装置 3 2 2 を駆動させることにより、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を発射レール 3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 3 2 のソレノイド 3 2 3 を駆動させることにより、発射レール 3 2 1 上の遊技球を遊技盤 3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 I C 8 1 は、予め設定された周期（例えば 0 . 6 s e c）で O N / O F F が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 3 2 2 及びソレノイド 3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機 1 0 では、0 . 6 s e c ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【0 1 4 9】

また、発射ハンドル 2 2 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 I C 8 1 に入力される。これにより、発射制御 I C 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 2 2 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 3 2 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 3 2 3 への印加電圧を調整する。

【0 1 5 0】

さらに、発射ハンドル 2 2 には、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 2 1 a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 2 1 b が設けられている。発射制御 I C 8 1 は、タッチセンサ 2 1 a 及び球止めスイッチ 2 1 b を用いて、タッチセンサ 2 1 a により遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 3 2 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 2 2 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 2 2 を回転操作したまま親指等で球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【0 1 5 1】

[電源制御装置 9]

電源制御装置 9 は、種々のセンサ、駆動部等を駆動するための + 1 2 V 電圧、制御装置で使用されるロジック用の + 5 V 電圧等を生成する。そして、電源制御装置 9 は、生成し

10

20

30

40

50

た+12V又は+5Vの電圧を、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、表示制御装置6、払出制御装置7、発射制御装置8等に供給する。

【0152】

なお、電源制御装置9には、遊技機10の電源をON/OFFするための電源スイッチ90、遊技機10を初期状態に戻す際に操作されるRAM消去スイッチ91が設けられている。遊技機10は、RAM消去スイッチ91がONの状態では電源スイッチ90が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【0153】

また、電源制御装置9には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機10では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられたRAMの情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機10では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【0154】

さらに、電源制御装置9は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7等に停電信号を入力する。例えば、電源制御装置9は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された24Vの直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された22V未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置4、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7等は、電源制御装置9から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定のNMI割込処理を実行する。

【0155】

[主制御装置4の処理]

次に、図14～図24を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機10において、MPU41は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるNMI割込処理等を実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、NMI割込処理等については説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【0156】

[主制御装置4の主タイマ割込処理]

ここで、図14は、主制御装置4のMPU41により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば2msecごとに実行される。

【0157】

<ステップS1001>

まず、ステップS1001では、MPU41は、主制御装置4に接続されているセンサ又はスイッチの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ313a, 314La, 314Ra, 315a, 316a, 318a, 319a等の検出状態を判断する。このとき、MPU41は、入球センサ313a, 314La, 314Ra, 315a, 316a, 318a, 319aのいずれかによって遊技球の通過が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてRAM412に保存する。

【0158】

<ステップS1002>

ステップS1002では、MPU41は、大当たり乱数初期値カウンタCIN1及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタCIN2の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数初期値カウンタCIN1及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタCIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にする。

【0159】

<ステップS1003>

ステップS1003では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通図柄当たり乱数カウンタC4の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、及び普通図柄当たり乱数カウンタC4でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にする。

【0160】

<ステップS1004及びS1005>

MPU41は、第1始動口314又は第2始動口315への入賞に伴う始動入賞処理を実行し（ステップS1004）、発射制御処理を実行する（ステップS1005）。なお、始動入賞処理の詳細は、図15を参照して後述する。

【0161】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。一方、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU41は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

【0162】

<ステップS1006>

ステップS1006では、MPU41は、スルーゲート処理を実行する。スルーゲート処理では、MPU41は、スルーゲート318、319を遊技球が通過したか否かの監視を行い、スルーゲート318、319を遊技球が通過した場合に、RAM412の普図乱数記憶エリア412cに格納された情報の更新を行う。なお、スルーゲート処理の詳細は、図16を参照して後述する。

【0163】

[始動入賞処理]

ここで、図15を参照しつつ、図14のステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理を説明する。

【0164】

<ステップS1101>

まず、ステップS1101では、MPU41は、入球センサ314La, 314Ra, 315aでの検出結果に基づいて、始動口314, 315に遊技球が入賞したか否かを判断する。ここで、MPU41は、遊技球が始動口314, 315に入賞したと判断すると（ステップS1101: Yes）、処理をステップS1102に移行し、遊技球が始動口314, 315に入賞していないと判断すると（ステップS1101: No）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図14のステップS1005に移行する。

【0165】

<ステップS1102及びS1103>

ステップS1102では、MPU41は、RAM412の特図保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nが最大保留数（本実施形態では8）であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、保留数Nが最大保留数であれば（ステップS1102: Yes）、当該始動入賞処理を終了し、処理を図14のステップS1005に移行する。一方、MPU41は、保留数Nが最大保留数でなければ（ステップS1102: No）、保留数Nに1を加算する（ステップS1103）。

【0166】

<ステップS1104>

ステップS1104では、MPU41は、特図当否情報をRAM412における特図保

10

20

30

40

50

留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8のうちの優先順位の高い空き保留エリアに格納する。具体的には、MPU41は、図14のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図17のメイン処理におけるステップS1302で更新される変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、それらのカウンタ値（数値情報）をRAM412における第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8のうちの優先順位の高い空き保留エリアに特図当否情報として格納する。また、MPU41は、入球センサ314La, 314Ra, 315aでの検出結果に基づいて、今回の始動入賞が左第1始動口314L、右第1始動口314R及び第2始動口315のいずれに対するものであるかを特定すると共に、特定した始動口314, 315に対する始動口情報を、特図当否情報として第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8に格納する。さらに、MPU41は、数値情報を取得した保留遊技での遊技状態（モードA～モードE）を後述の図23及び図24の遊技状態移行処理のステップS1912、S1919、S1923、S1928及びS1931でオンに設定されるモード種別フラグ（モードAフラグ～モードEフラグ）に基づいてモードを特定すると共に、特定されたモードに対するモード情報を、特図当否情報として第1特図保留エリアRE1～第8特図保留エリアRE8に格納する。

【0167】

<ステップS1105>

ステップS1105では、MPU41は、ステップS1104で取得された特図当否情報が後述の図22の特図変動開始処理のS1802又はS1803における大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて保留コマンドを設定する保留コマンド設定処理を実行する。なお、ステップS1105での処理が終了した場合、当該始動入賞処理を終了し、処理を図14のステップS1005に移行する。

【0168】

[スルーゲート処理]

ここで、図16を参照しつつ、図14のステップS1006でMPU41により実行されるスルーゲート処理を説明する。スルーゲート処理では、スルーゲート318, 319を遊技球が通過したか否かの監視を行い、スルーゲート318, 319を遊技球が通過した場合に、RAM412の普通図乱数記憶エリア412cに普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウンタ値（乱数値）の記憶を行う。

【0169】

<ステップS1201>

まず、ステップS1201では、MPU41は、入球センサ317a、318aの検知結果に基づいて、スルーゲート318, 319を遊技球が通過したか否かを判断する。MPU41は、遊技球がスルーゲート318, 319を通過したと判断した場合（S1201: Yes）、処理をステップS1202に移行し、遊技球がスルーゲート318, 319を通過していないと判断した場合（S1201: No）、当該スルーゲート処理を終了する。

【0170】

<ステップS1202>

ステップS1202では、MPU41は、後述の図18の普通図柄制御処理のステップS1412でオンに設定される普通図変動表示中フラグに基づいて、普通図柄が変動表示中（普通図柄表示器373のLEDランプ対が点滅中）であるか否かを判断する。MPU41は、普通図柄が変動表示中であると判断した場合（S1202: Yes）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、MPU41は、普通図柄の変動表示中には普通図柄当たり抽選を実行せず、電動サポート部材36の作動を開始することもない。一方、MPU41は、普通図柄が変動表示中でないと判断した場合（S1202: No）、処理をステップS1203に移行する。

【0171】

<ステップS1203>

ステップS1203では、MPU41は、後述の図19の普通電動役物制御処理のステップS1508でオンに設定される電動役物作動中フラグに基づいて、電動サポート部材36が作動中であるか否かを判断する。MPU41は、電動サポート部材36が作動中であると判断した場合（S1203：Yes）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、MPU41は、電動サポート部材36が作動中には普通図柄当たり抽選を実行しない。一方、MPU41は、電動サポート部材36が作動中でないと判断した場合（S1203：No）、処理をステップS1204に移行する。

【0172】

<ステップS1204>

ステップS1204では、MPU41は、大当たり遊技中であるか否かを判断する。大当たり遊技中であるか否かは、例えば図23の遊技状態移行処理のステップS1907でオンに設定される大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断する。MPU41は、大当たり遊技中であると判断した場合（S1204：Yes）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、MPU41は、大当たり遊技中には普通図柄当たり抽選を実行せず、電動サポート部材36の作動を開始することもない。一方、MPU41は、大当たり遊技中でないと判断した場合（S1204：No）、処理をステップS1205に移行する。

【0173】

なお、本実施形態では、大当たり遊技中での普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材36の作動を停止しているが、大当たり遊技のうちの開閉実行モードにおいてのみ普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材36の作動を停止してもよく、またオープニング及び開閉実行モードにおいて普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材36の作動を停止してもよい。即ち、エンディングでは、普通図柄当たり抽選及び電動サポート部材36の作動を行うようにしてもよい。

【0174】

<ステップS1205及びS1206>

普通図柄が変動表示中でなく（S1202：No）、電動サポート部材36が作動中でなく（S1203：No）、かつ大当たり遊技中でもない場合（S1204：No）、MPU41は、普通図柄当たり乱数カウンタC4のカウンタ値（乱数値）を取得し（ステップS1205）、このカウンタ値（乱数値）を普図乱数記憶エリア412cに記憶し（ステップS1206）、当該スルーゲート処理を終了する。即ち、普通図柄が変動表示中でなく、電動サポート部材36が作動中でなく、かつ大当たり遊技中でもないことを条件に、電動サポート部材36を作動させるか否か決定する普通図柄当たり抽選を行うための乱数値を取得し、その乱数値を記憶する。

【0175】

〔主制御装置4のメイン処理〕

次に、図17を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では変動遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1301～S1308の処理が、例えば4msc周期の定期処理として実行され、ステップS1309～S1311のカウンタ更新処理がステップS1301～S1308の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【0176】

<ステップS1301>

まず、ステップS1301では、MPU41は、図14の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンド等の出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140等の制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等のコマンドが設定されて

10

20

30

40

50

いる場合には、音声ランプ制御装置 5 にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ S 1 3 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 に対して送信する。

【 0 1 7 7 】

<ステップ S 1 3 0 2>

ステップ S 1 3 0 2 では、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にする。

【 0 1 7 8 】

<ステップ S 1 3 0 3>

ステップ S 1 3 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的に、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、可変入賞口 3 1 6 b 等に入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、可変入賞口 3 1 6 b に入賞が発生していると判断した場合、可変入賞口入賞コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この可変入賞口入賞コマンドは、当該メイン処理のステップ S 1 3 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、大当たり遊技において、図柄表示部 3 4 1 に遊技球の払い出し数の表示（出玉表示）を行わせることができる。

【 0 1 7 9 】

<ステップ S 1 3 0 4>

ステップ S 1 3 0 4 では、M P U 4 1 は、普通図柄制御処理を実行する。普通図柄制御処理では、M P U 4 1 は、普図乱数記憶エリア 4 1 2 c に記憶されている普通図柄当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値（乱数値）に基づいて、電動サポート部材 3 6 を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行う。なお、普通図柄制御処理の詳細は、図 1 8 を参照して後述する。

【 0 1 8 0 】

<ステップ S 1 3 0 5>

ステップ S 1 3 0 5 では、M P U 4 1 は、普通電動役物制御処理を実行する。普通電動役物制御処理では、M P U 4 1 は、特図遊技状態のモード種別（モード A ～モード E ）に応じた作動時間だけ電動サポート部材 3 6 を作動させる処理を実行する。なお、普通電動役物制御処理の詳細は、図 1 9 を参照して後述する。

【 0 1 8 1 】

<ステップ S 1 3 0 6>

ステップ S 1 3 0 6 では、M P U 4 1 は、変動遊技における遊技を制御するための特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については後述するが、特図遊技制御処理では、前述の大当たり抽選が実行され、図柄表示部 3 4 1 による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。このとき、M P U 4 1 は、図 1 4 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3、並びにステップ S 1 3 0 2 及び S 1 3 1 1 で更新される変動種別カウンタ C S 1 の各値に基づいて、変動表示時間及び大当たり抽選の抽選結果を示す変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定すると共に、メイン表示部 3 7 の第 1 特別図柄表示器 3 7 1 及び第 2 特別図柄表示器 3 7 2 の変動表示及び停止表示の制御を行う。

【 0 1 8 2 】

<ステップ S 1 3 0 7>

ステップ S 1 3 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技における遊技の進行を制御するための大当たり遊技制御処理を実行する。大当たり遊技制御処理では、開閉扉 3 1 6 c の

10

20

30

40

50

開閉を制御する開閉実行モードを実行する。この開閉実行モードでは、可変入賞口 3 1 6 b への遊技球の入球が可能なラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回実行される。これにより、遊技者は、大当たり遊技において多くの遊技球の獲得が可能になる。また、大当たり遊技制御処理では、大当たり遊技の開始時（オープニングの開始時）、開閉実行モードの開始時、開閉実行モードの終了時（エンディングの開始時）、大当たり遊技の終了時（エンディングの終了時）等に各種のフラグ及びコマンドを設定する。例えば、MPU 4 1 は、大当たり遊技の進行に応じて、大当たり遊技開始コマンド、大当たり遊技終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、開閉実行モード終了コマンド等のコマンドを RAM 4 1 2 にセットし、大当たり遊技開始フラグ、大当たり遊技終了フラグ、開閉実行モード開始フラグ、開閉実行モード終了フラグ等のフラグのオンオフを制御する。

10

【0183】

<ステップ S 1 3 0 8>

ステップ S 1 3 0 8 では、MPU 4 1 は、後述の図 2 2 の特図変動開始処理におけるステップ S 1 8 0 4 での大当たり抽選の判断結果などに基づいて、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、MPU 4 1 は、所定の条件を満たす場合に遊技状態を大当たり遊技状態、及びモード A ～モード E に移行させる。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図 2 3 及び図 2 4 を参照して後述する。

【0184】

<ステップ S 1 3 0 9>

ステップ S 1 3 0 9 では、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングであるか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判断する。ここで、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングであると判断した場合（ステップ S 1 3 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 1 に移行させ、前述した S 1 3 0 1 以降の各処理を実行する。一方、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングでないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 9 : N o）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングであると判断するまで（ステップ S 1 3 0 9 : Y e s）、ステップ S 1 3 0 9 ～S 1 3 1 1 を繰り返し実行する。

20

【0185】

<ステップ S 1 3 1 0>

ステップ S 1 3 1 0 では、MPU 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 を更新する。具体的には、MPU 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通図柄当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にする。

30

【0186】

<ステップ S 1 3 1 1>

ステップ S 1 3 1 1 では、MPU 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 を更新する。具体的には、変動種別カウンタ C S 1 でのカウンタ値に 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にする。そして、MPU 4 1 は、変動種別カウンタ C S 1 を更新した後、処理をステップ S 1 3 0 9 に戻す。

40

【0187】

[普通図柄制御処理]

ここで、図 1 8 は、図 1 7 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 4 において実行される普通図柄制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通図柄制御処理では、MPU 4 1 は、普図乱数記憶エリア 4 1 2 c に格納されている普通当たり乱数カウンタ C 4 のカウンタ値（乱数値）に基づいて、電動役物 3 6 を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行うと共に、普通図柄の変動表示を制御する。

【0188】

<ステップ S 1 4 0 1 及び S 1 4 0 2>

50

まず、ステップS1401では、MPU41は、普通乱数記憶エリア412cに普通当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、電動サポート部材36を作動させるか否かの普通図柄当たり抽選を行うか否かを判断する。MPU41は、普通乱数記憶エリア412cに普通当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶されている場合（ステップS1401：Yes）、普通乱数記憶エリア412cに記憶されたカウント値（乱数値）を消去し（ステップS1402）、処理をステップS1403に移行する。一方、MPU41は、普通乱数記憶エリア412cに普通当たり乱数カウンタC4のカウント値（乱数値）が記憶されていない場合（ステップS1401：No）、処理をステップS1413に移行する。

【0189】

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、モード種別がモードAであるか否か、即ち普通図柄当たり抽選を普通図柄低確率当否テーブル（図13（C）参照）に基づいて行うか否かを判断する。MPU41は、モード種別がモードAであると判断した場合（ステップS1403：Yes）、即ち普通図柄当たり抽選を普通図柄低確率当否テーブル（図13（C）参照）に基づいて行うと判断した場合、処理をステップS1404に移行する。一方、MPU41は、モード種別がモードAでないと判断した場合（ステップS1403：No）、即ちモードB～モードEのいずれかであり、普通図柄当たり抽選を普通図柄高確率当否テーブル（図13（D）参照）に基づいて行うと判断した場合、処理をステップS1407に移行する。

【0190】

<ステップS1404～S1406>

モード種別がモードAであると判断した場合（ステップS1403：Yes）、MPU41は、普通図柄変動表示カウンタに非時短モードのカウント値を設定する（ステップS1404）。このカウント値は、非時短モードでの普通図柄の変動表示時間を規定するものであり、例えば30秒に対応する値として設定される。そして、MPU41は、普通図柄低確率当否テーブル（図13（C）参照）に基づいて普通図柄当たり抽選を行い（ステップS1405）、抽選結果が当たりであるか否かを判断する（ステップS1406）。具体的には、MPU41は、普通乱数記憶エリア412cに記憶されたカウント値（乱数）が199であるか否かによって抽選結果が当たりであるか否かを判断する。

【0191】

ここで、MPU41は、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場合（ステップS1406：Yes）、処理をステップS1410に移行し、抽選結果が外れであると判断した場合（ステップS1406：No）、処理をステップS1411に移行する。

【0192】

<ステップS1407～S1409>

モード種別がモードAでないと判断した場合（ステップS1403：No）、即ち遊技状態がモードB～モードEのいずれかであると判断した場合、MPU41は、普通図柄変動表示カウンタに時短モードのカウント値を設定する（ステップS1407）。このカウント値は、時短モードでの普通図柄の変動表示時間を規定するものであり、第1スルーゲート318を通過した遊技球が電動サポート部材36のサポートによって第2始動口315に入賞できる時間、例えば0.004秒～0.2秒程度に設定される。そして、MPU41は、普通図柄高確率当否テーブル（図13（D）参照）に基づいて普通図柄当たり抽選を行い（ステップS1408）、抽選結果が当たりであるか否かを判断する（ステップS1409）。具体的には、MPU41は、普通乱数記憶エリア412cに記憶されたカウント値（乱数）が0～198であるか否かによって抽選結果が当たりであるか否かを判断する。

【0193】

ここで、MPU41は、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場

10

20

30

40

50

合（ステップS1409：Yes）、処理をステップS1410に移行し、抽選結果が外れであると判断した場合（ステップS1409：No）、処理をステップS1411に移行する。

【0194】

＜ステップS1410＞

普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであると判断した場合（ステップS1406又はステップS1409でYes）、MPU41は、抽選結果が当たりであることを示す普図当たりフラグをオンに設定する（ステップS1410）。普図当たりフラグは、後述の図19の普通電動役物制御処理のステップS1503において、電動サポート部材36を作動させるか否かを判断するために参照される。

【0195】

＜ステップS1411及びS1412＞

ステップS1411では、MPU41は、普通図柄の変動表示（普通図柄表示器373のLEDランプ対の点滅）を開始し、さらに普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS1412）、当該普通図柄制御処理を終了する。ここで開始された普通図柄変動表示は、ステップS1404又はステップS1407で設定された普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が0になった場合、即ちモード種別に応じて設定される普通図柄の変動表示時間の経過後に、後述のステップS1415において停止表示される。

【0196】

＜ステップS1413＞

普図乱数記憶エリア412cに普通当たり乱数カウンタC4のカウンタ値（乱数値）が記憶されていない場合（ステップS1401：No）、MPU41は、ステップS1404又はステップS1407で設定される普通図柄の変動表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS1413）。変動表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS1413：Yes）、処理をステップS1414に移行し、変動表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1413：No）、処理をステップS1418に移行する。

【0197】

＜ステップS1414＞

普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が0であると判断した場合（ステップS1413：Yes）、MPU41は、普図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1414）。普図変動表示中フラグは、普通図柄が変動中であるか否かを示すものであり、ステップS1412でオンに設定される。換言すれば、MPU41は、普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値が0である場合に（ステップS1414：Yes）、普図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、普通図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、普図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1414：Yes）、処理をステップS1415に移行し、普図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1414：No）、当該普通図制御処理を終了する。

【0198】

＜ステップS1415～S1417＞

普通図柄の変動カウンタのカウンタ値が0で（ステップS1413：Yes）、普図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1414：Yes）、普通図柄の停止表示タイミングであるので、MPU41は、普通図柄表示器373のLEDランプ対を点灯又は消灯させることで普通図柄を停止表示させる（ステップS1415）。即ち、MPU41は、ステップS1405又はS1408における普通図柄当たり抽選での抽選結果を普通図柄の停止表示図柄によって明示する。また、MPU41は、普通図柄が変動中であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS1416）、普図変動停止フラグをオンに設定する（ステップS1417）。普図変動停止フラグは、普通図柄の変動表示が停止されたことを示すフラグであり、後述の普通電動役物制御処理の

10

20

30

40

50

ステップ S 1 5 0 1 において、電動サポート部材 3 6 を作動させるタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 0 1 9 9 】

<ステップ S 1 4 1 8>

普通図柄の変動カウンタのカウンタ値が 0 でない場合（ステップ S 1 4 1 3 : N o ）、普通図柄の停止表示タイミングではないので、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示時間カウンタのカウンタ値を 1 減算し、当該普通図柄制御処理を終了する。

【 0 2 0 0 】

〔普通電動役物制御処理〕

ここで、図 1 9 は、図 1 7 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 5 において実行される普通電動役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普通電動役物制御処理では、M P U 4 1 は、モード種別（モード A ~ E ）に応じた作動時間だけ普通電動役物としての電動サポート部材 3 6 を作動させる処理を実行する。

【 0 2 0 1 】

<ステップ S 1 5 0 1>

まず、ステップ S 1 5 0 1 では、M P U 4 1 は、図 1 8 の普通図柄制御処理のステップ S 1 4 1 7 でオンに設定される普図変動停止フラグがオンに設定されているか否か、即ち電動サポート部材 3 6 を作動させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、普図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）、普通変動停止フラグをオフに設定し（ステップ S 1 5 0 2 ）、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

【 0 2 0 2 】

<ステップ S 1 5 0 2 及び S 1 5 0 3>

普図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、普通変動停止フラグをオフに設定し（ステップ S 1 5 0 2 ）、普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3 ）。普図当たりフラグは、普通図柄当たり抽選での抽選結果が当たりであることを示すものであり、図 1 8 の普通図柄制御処理のステップ S 1 4 1 0 でオンに設定される。M P U 4 1 は、普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行し、普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s ）、当該普通電動役物制御処理を終了する。

【 0 2 0 3 】

<ステップ S 1 5 0 4 ~ S 1 5 0 6>

普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、モード種別がモード A ~ モード C のいずれかであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、モード種別がモード A ~ モード C のいずれかであると判断した場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s ）、電動役物作動カウンタのカウンタ値の初期値として、電動サポート部材 3 6 をショート作動させるための値を設定し（ステップ S 1 5 0 5 ）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。ショート作動の場合の初期値は、例えば 0 . 6 秒に対応する値とされる。一方、モード種別がモード A ~ モード C のいずれでもない判断した場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ちモード D 又はモード E である場合、電動役物作動カウンタのカウンタ値の初期値として、電動サポート部材 3 6 をロング作動させるための値を設定し（ステップ S 1 5 0 6 ）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。ロング作動の場合の初期値は、例えば 6 秒に対応する値とされる。

【 0 2 0 4 】

<ステップ S 1 5 0 7 及び S 1 5 0 8>

ステップ S 1 5 0 7 では、M P U 4 1 は、電動サポート部材 3 6 の作動を開始し、さらに電動役物作動中フラグをオンに設定する（ステップ S 1 5 0 8 ）。電動役物作動中フラグは、電動サポート部材 3 6 が作動中であることを示すものであり、後述のステップ S 1

10

20

30

40

50

5 1 1において電動サポート部材3 6を作動位置から待機位置に復帰させるか否かを判断するために参照される。

【0 2 0 5】

ここで、電動サポート部材3 6の作動を開始されることで電動サポート部材3 6が遊技盤3 1から突出した作動位置に移動し、電動サポート部材3 6によって右第1始動口3 1 4 Rが覆われる(図9 (B) 参照)。この状態では、振分装置3 5の第2通路3 5 2から放出された遊技球は、右第1始動口3 1 4 Rへの入賞が制限される。一方、振分装置3 5の第2通路3 5 2から放出された遊技球は、電動サポート部材3 6によって受け取り可能である。電動サポート部材3 6によって第2通路3 5 2から放出された遊技球が受け取られた場合、その遊技球は電動サポート部材3 6によって第2始動口3 1 5に誘導される。また、振分装置3 5の右側を流下する遊技球に関しても、電動サポート部材3 6によって受け取り可能である。

10

【0 2 0 6】

<ステップS 1 5 0 9及びS 1 5 1 0>

M P U 4 1は、普図変動停止フラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 5 0 1 : N o)、ステップS 1 5 0 5又はS 1 5 0 6で初期値が設定される電動役物作動カウンタのカウンタ値が0であるか否かを判断する(ステップS 1 5 0 9)。電動役物作動カウンタは、電動サポート部材3 6が作動する残り時間を示す。即ち、M P U 4 1は、電動サポート部材3 6が作動しておらず、電動サポート部材3 6が待機位置にあるか否かを判断する。M P U 4 1は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が0である場合(ステップS 1 5 0 9 : Y e s)、処理をステップS 1 5 1 1に移行する。一方、M P U 4 1は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が0でない場合(ステップS 1 5 0 9 : N o)、電動役物作動カウンタのカウンタ値を1減算し(ステップS 1 5 1 0)、当該普通電動役物制御処理を終了する。

20

【0 2 0 7】

<ステップS 1 5 1 1>

電動役物作動カウンタのカウンタ値が0である場合(ステップS 1 5 0 9 : Y e s)、即ち普通電動役物である電動サポート部材3 6が作動していない場合、M P U 4 1は、電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 1 5 1 1)。電動役物作動中フラグは、電動サポート部材3 6が作動中であることを示すものであり、ステップS 1 5 0 8でオンに設定される。換言すれば、M P U 4 1は、電動役物作動カウンタのカウンタ値が0である場合に(ステップS 1 5 0 9 : Y e s)、電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、電動サポート部材3 6の作動を終了させるタイミングであるか否か、即ち電動サポート部材3 6を作動位置から待機位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1は、電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 5 1 1 : Y e s)、処理をステップS 1 5 1 2に移行し、電動役物作動中フラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 5 1 1 : N o)、当該普通電動役物制御処理を終了する。

30

【0 2 0 8】

<ステップS 1 5 1 2及びS 1 5 1 3>

電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 5 1 1 : Y e s)、M P U 4 1は、電動サポート部材3 6を作動位置から待機位置に復帰させる(ステップS 1 5 1 2)。即ち、M P U 4 1は、遊技球が第2始動口3 1 5に入賞することを制限する。さらに、M P U 4 1は、電動サポート部材3 6が作動していることを示す電動役物作動中フラグをオフに設定し(ステップS 1 5 1 3)、当該普通図柄制御処理を終了する。

40

【0 2 0 9】

ここで、電動サポート部材3 6の待機位置に復帰されることで、電動サポート部材3 6によって右第1始動口3 1 4 Rが開放される(図8 (C) 参照)。この状態では、振分装置3 5の第2通路3 5 2から放出された遊技球は、右第1始動口3 1 4 Rへの入賞が許容される一方、電動サポート部材3 6によって受け取り不能である。そのため、第2通路3

50

5 2 から放出された遊技球は、第 2 始動口 3 1 5 への入球が制限される。また、振分装置 3 5 の右側を流下する遊技球に関しても、電動サポート部材 3 6 によって受け取り不能であり、第 2 始動口 3 1 5 への入球が制限される。

【0 2 1 0】

ところで、従来の遊技機では、大当たり遊技に移行させるための大当たり抽選を行う契機となる始動部として、普通電動役物のサポートを受けることなく遊技球の入球が可能な第 1 始動部と、普通電動役物のサポートを受けて遊技球の入球が可能になる第 2 始動部とを有するものがある。また、遊技機としては、振分装置によって第 1 始動部と第 2 始動部とに交互に遊技球を振り分けるものもある。

【0 2 1 1】

これに対して、本実施形態の遊技機 1 0 では、振分装置 3 5 によって第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 とに遊技球が振り分けられ、振分装置 3 5 によって第 2 通路 3 5 2 に遊技球が振り分けられた場合には電動サポート部材 3 6 の作動の有無に応じて、右第 1 始動口 3 1 4 R 及び第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材 3 6 が作動せずに待機位置にある場合（図 8（C）参照）、右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入球が許容される一方で第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。また、電動サポート部材 3 6 が作動して作動位置にある場合（図 9（B）参照）、右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入球が制限される一方で第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入球が許容される。また、電動サポート部材 3 6 は、作動位置にある場合に、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球に加えて、振分装置 3 5 から放出される遊技球も第 2 始動口 3 1 5 に誘導することができる。このように、遊技機 1 0 は、従来の振分装置によって第 1 始動口と第 2 始動口とに遊技球を振り分けるものとは異なる。また、遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 は、従来の普通電動役物とは異なり、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられた遊技球の右第 1 始動口 3 1 4 R への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。また、1 つの電動サポート部材 3 6 によって、第 2 通路 3 5 2 の遊技球と、右打ちされた遊技球とを第 2 始動口 3 1 5 に誘導できる。そして、遊技機 1 0 は、振分装置 3 5 と電動サポート部材 3 6 とが協働することで、右第 1 始動口 3 1 4 R と第 2 始動口 3 1 5 との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技機 1 0 では、遊技の単調さを低減し、電動サポート部材 3 6 の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣が向上された遊技機を提供できる。例えば、モード A ～モード C において電動サポート部材 3 6 をショート作動する一方、モード D 及びモード E においてロング作動することで（図 1 3（B）参照）、上述のように遊技者に最も有利なモード E に移行させるために、困難性の異なる複数の障壁を有する遊技性を遊技機 1 0 に付与できる。また、電動サポート部材 3 6 は、板状部材であり、樹脂成形等によって簡易に形成できる。そのため、本実施形態では、前述の効果を簡易な構成によって安価に実現可能である。

【0 2 1 2】

〔特図遊技制御処理〕

ここで、図 2 0 を参照しつつ、図 1 7 のメイン処理でのステップ S 1 3 0 6 で M P U 4 1 により実行される特図遊技制御処理について説明する。特図遊技制御処理では、第 1 特別図柄表示器 3 7 1 又は第 2 特別図柄表示器 3 7 2 での特別図柄の変動表示及び停止表示の制御、特図保留格納エリア 4 1 2 b のデータの設定、時短回数の管理等を行う処理が実行される。

【0 2 1 3】

<ステップ S 1 6 0 1>

ステップ S 1 6 0 1 では、M P U 4 1 は、遊技機 1 0 が大当たり遊技中であるか否かを判断し、大当たり遊技中である場合は（ステップ S 1 6 0 1：Y e s）、当該変動遊技制御処理を終了し、大当たり遊技中でない場合は（ステップ S 1 6 0 1：N o）、処理をステップ S 1 6 0 2 に移行する。例えば、大当たり遊技の実行の有無は、M P U 4 1 が大当たり遊技の開始時にオンに設定し、大当たり遊技の終了時にオフに設定する大当たり遊技実行フラグに基

10

20

30

40

50

づいて判断される。

【0214】

<ステップS1602>

ステップS1602では、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中であるか否かを判断し、図柄変動表示中である場合は（ステップS1602：Yes）、処理をステップS1603に移行させ、図柄変動表示中でない場合は（ステップS1602：No）、処理をステップS1607に移行させる。例えば、特別図柄が変動表示中であるか否かは、後述の図22の特図変動開始処理でのステップS1810においてオンに設定され、変動表示時間が経過した場合に（ステップS1603：Yes）、ステップS1605でオフに設定される特図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かに基づいて判断される。

10

【0215】

<ステップS1603>

ステップS1603では、MPU41は、特別図柄の変動表示が開始してからの時間が、特別図柄大当たり抽選での抽選結果に応じて決定される変動表示時間を経過したか否かを判断し、変動表示時間が経過したと判断した場合は（ステップS1603：Yes）、処理をステップS1604に移行し、変動表示時間が経過していないと判断した場合は（ステップS1603：No）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【0216】

<ステップS1604～S1606>

変動表示時間が経過した場合（ステップS1603：Yes）、MPU41は、第1特別図柄表示器371及び第2特別図柄表示器372のうちの変動表示中である特別図柄表示器371、372において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選での抽選結果に応じた図柄を停止表示させる（ステップS1604）。さらに、MPU41は、特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS1605）、特別図柄の変動が停止されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定する（ステップS1606）。

20

【0217】

<ステップS1607>

特別図柄が変動表示中でない場合（ステップS1602：No）、MPU41は、特図保留格納エリア412bの特図保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nが0であるか否かを判断する（ステップS1607）。ここで、MPU41は、保留数Nが0である場合（ステップS1607：Yes）、当該特別遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、保留数Nが0でない場合は（ステップS1607：No）、処理をステップS1608に移行する。

30

【0218】

<ステップS1608>

ステップS1608では、MPU41は、特図保留格納エリア412bに記憶されている特図当否情報についてデータ設定処理を実行する。MPU41は、ステップS1608の処理を終了した場合、処理をステップS1609に移行する。なお、データ設定処理の詳細は図21を参照して後述する。

40

【0219】

<ステップS1609>

ステップS1609では、MPU41は、特図実行エリアAEに格納された特図当否情報に基づく変動表示を特別図柄表示器371、372に実行させ、特図当否情報に基づく変動表示を図柄表示部341に実行させるため変動パターンコマンドを設定する変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図22を参照して後述する。

【0220】

[データ設定処理]

ここで、図21を参照しつつ、図20のステップS1608においてMPU41によっ

50

て実行されるデータ設定処理の一例について説明する。データ設定処理では、RAM 4 1 2の特図保留格納エリア4 1 2 bのデータの更新を行い処理が実行される。

【0 2 2 1】

<ステップS 1 7 0 1及びS 1 7 0 2>

まず、MPU 4 1は、特図保留格納エリア4 1 2 bの特図保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nを1減算し（ステップS 1 7 0 1）、さらに特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図保留エリアRE 1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS 1 7 0 2）。

【0 2 2 2】

<ステップS 1 7 0 3>

ステップS 1 7 0 3では、MPU 4 1は、第2特図保留エリアRE 2～第8特図保留エリアRE 8の特図当否情報を1つずつシフトさせる。具体的に、ステップS 1 7 0 3では、第2特図保留エリアRE 2の特図当否情報を第1特図保留エリアRE 1に移動させ、第3特図保留エリアRE 3の特図当否情報を第2特図保留エリアRE 2に移動させ、第4特図保留エリアRE 4の特図当否情報を第3特図保留エリアRE 3に移動させ、第5特図保留エリアRE 5の特図当否情報を第4特図保留エリアRE 4に移動させ、第6特図保留エリアRE 6の特図当否情報を第5特図保留エリアRE 5に移動させ、第7特図保留エリアRE 7の特図当否情報を第6特図保留エリアRE 6に移動させ、第8特図保留エリアRE 8の特図当否情報を第7特図保留エリアRE 7に移動させる。

【0 2 2 3】

<ステップS 1 7 0 4>

ステップS 1 7 0 4では、MPU 4 1は、第1特図保留エリアRE 1～第8特図保留エリアRE 8の特図当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドをRAM 4 1 2に設定する。そして、このステップS 1 7 0 4で設定されたシフトコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図1 7参照）のステップS 1 3 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、図柄表示部3 4 1に表示される保留図柄の表示数等が変更されることになる。ステップS 1 7 0 4の処理が終了した場合、MPU 4 1は、当該データ設定処理を終了し、処理を図2 0のステップS 1 6 0 9の特図変動開始処理に移行する。

【0 2 2 4】

〔特図変動開始処理〕

ここで、図2 2を参照しつつ、図2 0のステップS 1 6 0 9においてMPU 4 1によって実行される特図変動開始処理の一例について説明する。

【0 2 2 5】

<ステップS 1 8 0 1～S 1 8 0 3>

まず、MPU 4 1は、RAM 4 1 2の特図保留格納エリア4 1 2 bの特図実行エリアAEに記憶されている特図当否情報中のモード情報に基づき、当該当否情報の取得時の遊技状態がモードC又はモードEであるか否かを判断する（ステップS 1 8 0 1）。ここで、モードC及びモードEは、高確率モード当否テーブルに基づいて、特図実行エリアAEに記憶されている特図当否情報に数値情報として含まれる大当たり乱数カウンタC 1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行うモードである（図1 2（B）及び図1 3（B）参照）。即ち、ステップS 1 8 0 1では、当否判定を高確率モード当否テーブル（図1 2（B）参照）に基づいて行うモードであるか否かを判断する。MPU 4 1は、特図遊技状態がモードC又はモードEである場合（ステップS 1 8 0 1：Yes）、高確率モード当否テーブル（図1 2（B）参照）に基づいて、当否判定を行う（ステップS 1 8 0 2）。一方、遊技状態がモードC又はモードEでない場合（ステップS 1 8 0 1：No）、即ち遊技状態がモードA、モードB又はモードDである場合、低確率モード当否テーブル（図1 2（A）参照）に基づいて当否判定を行う（ステップS 1 8 0 3）。

【0 2 2 6】

<ステップ S 1 8 0 4 及び S 1 8 0 5 >

ステップ S 1 8 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 8 0 2 又は S 1 8 0 3 での当否判定の結果が大当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、当否判定の結果が大当たりである場合（ステップ S 1 8 0 4 : Y e s）、特図実行エリア A E に記憶されている特図当否情報に数値情報として含まれる大当たり種別カウンタ C 2 のカウンタ値、及び特図当否情報に含まれる始動口情報（特図情報）に基づいて大当たり種別の振り分けを行い、処理をステップ S 1 8 0 6 に移行する。例えば、始動口情報（特図情報）が第 1 始動口（第 1 特図）を示すものである場合、大当たり種別カウンタ C 2 のカウンタ値に応じて、2 R 通常大当たり及び 2 R 確変大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。また、始動口情報（特図情報）が第 2 始動口（第 2 特図）を示すものである場合、大当たり種別カウンタ C 2 のカウンタ値に応じて、5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が大当たりでない場合（ステップ S 1 8 0 4 : N o）、即ち抽選結果が外れである場合、大当たり種別の振り分け（ステップ S 1 8 0 5）を行うことなく、処理をステップ S 1 8 0 6 に移行する。

【 0 2 2 7 】

<ステップ S 1 8 0 6 >

ステップ S 1 8 0 6 では、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果、即ちステップ S 1 8 0 2 又は S 1 8 0 3 での当否判定、及びステップ S 1 8 0 5 での大当たり種別の振り分け結果に応じた抽選結果フラグの設定を行う抽選結果フラグ設定処理を実行する。この抽選結果フラグ設定処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たり 2 R 通常大当たりである場合に 2 R 通常大当たりフラグが、2 R 確変大当たりである場合に 2 R 確変大当たりフラグが、5 R 通常大当たりである場合に 5 R 通常大当たりフラグが、5 R 確変大当たりである場合に 5 R 確変大当たりフラグが、1 6 R 確変大当たりである場合に 1 6 R 確変大当たりフラグが、外れである場合に外れフラグがそれぞれ設定される。ここで、2 R 通常大当たりフラグ、2 R 確変大当たりフラグ、5 R 通常大当たりフラグ、5 R 確変大当たりフラグ及び 1 6 R 確変大当たりフラグは、抽選結果が大当たりであると共に大当たり種別を示すフラグであり、図 2 3 及び図 2 4 の遊技状態移行処理において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態からモード B ~ モード E に移行させる場合に参照され、大当たり遊技の終了後に目的とするモードに移行された場合にオフに設定される。また、外れフラグは、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示すものであり、後述のステップ S 1 8 1 3 でオフに設定される。そして、本ステップ S 1 8 0 6 では、抽選結果フラグを設定する際に大当たり抽選での抽選結果に応じてメイン表示部 3 7 の特図表示器 3 7 1, 3 7 2 の停止表示図柄も設定される。

【 0 2 2 8 】

<ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8 >

ステップ S 1 8 0 7 では、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果に応じて、特別図柄表示器 3 7 1, 3 7 2 での特別図柄の変動表示時間を示す変動パターンをリーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値に基づいて決定する。そして、M P U 4 1 は、ステップ S 1 8 0 7 で決定された変動パターンに基づいて、変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する（ステップ S 1 8 0 8）。この変動パターンコマンドには、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果を含ませてもよい。もちろん、大当たり抽選での抽選結果は、変動パターンコマンドに含ませることなく、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定してもよい。なお、ステップ S 1 8 0 8 で設定された変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理のステップ S 1 3 0 1（図 1 7 参照）において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対し、音声ランプ制御装置 5 は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部 3 4 1 による図柄変動表示等を実行する。

【 0 2 2 9 】

<ステップ S 1 8 0 9 及び S 1 8 1 0 >

MPU41は、変動パターンを設定した場合、特別図柄表示器371, 372での特別図柄の変動表示を開始させ(ステップS1809)、特図変動表示中フラグをオンに設定する(ステップS1810)。ここで変動表示が開始された特別図柄は、図20の特図遊技制御処理において、ステップS1807で設定された変動表示時間(変動パターン)の経過後に停止される(図20のステップS1603: Yes及びS1604)。このとき、特別図柄は、大当たり抽選での抽選結果に応じてステップS1806で設定された停止表示図柄で停止する。

【0230】

<ステップS1811>

ステップS1811では、MPU41は、後述の図23及び図24の遊技状態移行処理でのS1917又はS1926でオンに設定される時短フラグがオンに設定されているか否かを判断し、時短フラグがオンに設定されている場合(ステップS1811: Yes)、処理をステップS1812に移行し、時短フラグがオフに設定されている場合(ステップS1811: No)、当該特図変動開始処理を終了する。

【0231】

<ステップS1812>

MPU41は、時短フラグがオンに設定されている場合(ステップS1811: Yes)、外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS1812: Yes)。MPU41は、外れフラグがオンに設定されている場合(ステップS1812: Yes)、即ちステップS1802又はS1803での当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS1813に移行する。一方、MPU41は、外れフラグがオフに設定されている場合(ステップS1812: No)、即ちステップS1802又はS1803での当否判定の結果が大当たりである場合、処理をステップS1817に移行する。

【0232】

<ステップS1813~S1816>

MPU41は、外れフラグがオンに設定されている場合(ステップS1812: Yes)、外れフラグをオフに設定すると共に(ステップS1813)、後述の図23及び図24の遊技状態移行処理でのS1917又はS1926でオンに設定される時短フラグをオンに設定する際にセットされる時短カウンタのカウンタ値を1減算し(ステップS1814)、減算後の時短カウンタのカウンタ値が0であるか否かを判断する(ステップS1815)。なお、時短カウンタのカウンタ値は、残りの時短回数を示す。MPU41は、減算後の時短カウンタのカウンタ値が0である場合(ステップS1815: Yes)、即ち残りの時短回数が0であり時短モードを終了する必要がある場合、時短終了フラグをオンに設定し(ステップS1816)、処理をステップS1817に移行する。時短終了フラグは、時短モードを終了するか否かを判断するために、図23の遊技状態移行処理のステップS1909でMPU41によって参照される。一方、MPU41は、減算後の時短カウンタのカウンタ値が0でない場合(ステップS1815: No)、当該特図変動開始処理を終了する。

【0233】

<ステップS1817>

MPU41は、外れフラグがオフに設定されている場合(ステップS1812: No)、即ち大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合、又は時短終了フラグをオンにセットした場合(ステップS1816)、時短フラグをオフに設定し(ステップS1817)、当該特図変動開始処理を終了する。

【0234】

[遊技状態移行処理]

ここで、図23及び図24を参照しつつ、図17のメイン処理でのステップS1308でMPU41により実行される遊技状態移行処理を説明する。遊技状態移行処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に遊技状態をモードA~モードEからなる特図遊技状態から開閉実行モードを含む大当たり遊技状態に移行させ、当該大当たり遊技

10

20

30

40

50

状態での大当たり遊技の終了後に、大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たりの種別に応じて、大当たり遊技状態から特図遊技状態のモードB～モードEのいずれかに移行させる処理を実行する（図13（A）参照）。また、遊技状態移行処理では、特図遊技状態のモードB又はモードDにおいて、上限回数の特図遊技を実行した後に、モードAに移行させる処理を実行する（図13（A）参照）。なお、モードA～モードEの詳細については既に説明済みであるため、ここでのモードA～モードEの説明は省略する。

【0235】

<ステップS1901及びS1902>

まず、ステップS1901では、MPU41は、図20の特図遊技制御処理のステップS1606でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されているか否か、即ち特図遊技が終了したことで遊技状態を他の遊技状態に移行するタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS1901：Yes）、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップS1902）、処理をステップS1903に移行する。一方、MPU41は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS1901：No）、処理をステップS1914に移行する。

【0236】

<ステップS1903>

ステップS1903では、MPU41は、変動表示が停止された特別図柄を変動表示させる契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する。即ち、MPU41は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断する。抽選結果が大当たりであるか否かは、図22の特図変動開始処理のステップS1806でオンに設定される2R通常大当たりフラグ、2R確変大当たりフラグ、5R通常大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグのうちのいずれかのフラグがオンに設定しているか否かにより判断される。

【0237】

MPU41は、抽選結果が大当たりであると判断した場合（ステップS1903：Yes）、処理をステップS1904に移行し、抽選結果が大当たりではない（外れである）と判断した場合（ステップS1903：No）、処理をステップS1909に移行する。

【0238】

<ステップS1904及びS1905>

ステップS1904では、MPU41は、後述のステップS1917又はS1926でオンに設定される時短フラグがオンに設定されているか否かを判断する。時短フラグは、回数限定の時短モードであることを示すものである。MPU41は、時短フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS1904：Yes）、即ちモードB又はモードDでの大当たりである場合、回数限定の時短モードを終了するために時短フラグをオフに設定し（ステップS1905）、処理をステップS1906に移行する。一方、MPU41は、時短フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS1904：No）、即ちモードA、モードC又はモードEでの大当たりである場合、処理をステップS1906に移行する。

【0239】

<ステップS1906及びS1907>

ステップS1906では、MPU41は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行し、さらに大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS1907）。大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技中であることを示すものであり、例えば図16のスルーゲート処理でのステップS1204において大当たり遊技中であるか判断するために参照される。

【0240】

<ステップS1908>

ステップS1908では、MPU41は、モード種別フラグをオフに設定し（ステップS1908）、モード種別フラグをオフに設定する（ステップS1908）。モード種別

10

20

30

40

50

フラグは、特図遊技状態でのモード種別がモードA～モードEのいずれのモードであることを示すものであり、本ステップS1908では、大当たり遊技状態に移行する場合にオンに設定されているモード種別フラグをオフに設定する。

【0241】

なお、モード種別フラグは、ステップS1912でオンに設定されると共にモードAであることを示すモードAフラグ、ステップS1919でオンに設定されると共にモードBであることを示すモードBフラグ、ステップS1923でオンに設定されると共にモードCであることを示すモードCフラグ、ステップS1928でオンに設定されると共にモードDであることを示すモードDフラグ（図24参照）、及びステップS1931でオンに設定されると共にモードEであることを示すモードEフラグ（図24参照）を含む。

10

【0242】

<ステップS1909>

大当たり抽選での抽選結果が外れである場合（ステップS1903：No）、MPU41は、図22の特図変動開始処理のステップS1816でオンに設定される時短終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1909）。時短終了フラグは、回数限定の時短モードにおいて上限数の特別図柄遊技を実行したこと（残りの時短回数が0であること）を示すものであり、時短モードを終了させるためのフラグである。

【0243】

MPU41は、時短終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS1909：Yes）、処理をステップS1910に移行する。一方、MPU41は、時短終了フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS1909：No）、モードAへの移行を行うことなく、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【0244】

<ステップS1910～S1913>

時短終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS1909：Yes）、MPU41は、時短終了フラグをオフに設定する（ステップS1910）。そして、MPU41は、モード種別を時短モードであるモードB又はモードDからモードAに移行させる（ステップS1911）。このとき、MPU41は、モードAフラグをオンに設定すると共に（ステップS1912）、モードAに移行する前のモードを示すモードBフラグ又はモードDフラグをオフに設定し（ステップS1913）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【0245】

<ステップS1914及びS1915>

ステップS1914では、MPU41は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合に（ステップS1901：No）、図17のメイン処理におけるステップS1307の大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技が終了することでモードB～モードEのいずれかに移行させるタイミングであるか否かを判断する。

【0246】

MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS1914：Yes）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS1915）、処理をステップS1916に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS1914：No）、モードB～モードEへの移行を行うことなく、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【0247】

<ステップS1916>

ステップS1916では、MPU41は、図22の特図変動開始処理のステップS1806でオンに設定される2R通常大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、終了した大当たり遊技の種別が2R通常大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、2R通常大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステ

50

ップS1916: Yes)、処理をステップS1917に移行し、2R通常大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1916: No)、処理をステップS1921に移行する。

【0248】

＜ステップS1917～S1920＞

ステップS1917では、MPU41は、回数限定の時短モードであることを示す時短フラグをオンに設定する。このとき、MPU41は、時短回数の上限数を時短カウンタとしてセットする。時短回数は、例えば50回であり、この場合、時短カウンタとして「50」がセットされる。そして、MPU41は、遊技状態をモードBに移行すると共に(ステップS1918)、モードBフラグをオンに設定する(ステップS1919)。さらに、MPU41は、2R通常大当たりフラグをオフに設定し(ステップS1920)、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【0249】

＜ステップS1921＞

ステップS1921では、MPU41は、図22の特図変動開始処理のステップS1806でオンに設定される2R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、終了した大当たり遊技の種別が2R確変大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、2R確変大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS1921: Yes)、処理をステップS1922に移行し、2R確変大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1921: No)、処理を図24のステップS1925に移行する。

20

【0250】

＜ステップS1922～S1924＞

ステップS1922では、MPU41は、遊技状態をモードCに移行させ、さらにモードCフラグをオンに設定する(ステップS1923)。そして、MPU41は、2R確変大当たりフラグをオフに設定し(ステップS1924)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0251】

＜ステップS1925＞

図24に示すステップS1925では、MPU41は、図22の特図変動開始処理のステップS1806でオンに設定される5R通常大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、終了した大当たり遊技の種別が5R通常大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、5R通常大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS1925: Yes)、処理をステップS1926に移行し、5R通常大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1925: No)、処理をステップS1930に移行する。

30

【0252】

＜ステップS1926～S1929＞

ステップS1926では、MPU41は、回数限定の時短モードであることを示す時短フラグをオンに設定する。このとき、MPU41は、時短回数の上限数を時短カウンタとしてセットする。時短回数は、例えば50回であり、この場合、時短カウンタとして「50」がセットされる。そして、MPU41は、遊技状態をモードDに移行させると共に(ステップS1927)、モードDフラグをオンに設定する(ステップS1928)。さらに、MPU41は、5R通常大当たりフラグをオフに設定し(ステップS1929)、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【0253】

＜ステップS1930～S1932＞

ステップS1930では、MPU41は、遊技状態をモードEに移行させ、さらにモードEフラグをオンに設定する。即ち、大当たり遊技終了フラグがオンに設定され(ステップS1914: Yes)、2R通常大当たりフラグ、2R確変大当たりフラグ及び5R通

50

常大当たりフラグのいずれもがオフに設定されている場合（ステップ S 1 9 1 6、S 1 9 2 1 及び S 1 9 2 5 のいずれも No）、5 R 確変大当たりフラグ及び 1 6 R 確変大当たりフラグのいずれかがオンに設定されていると判断できる。そのため、ステップ S 1 9 3 0 では、M P U 4 1 は、5 R 確変大当たり遊技及び 1 6 R 確変大当たり遊技の終了後の移行先モードであるモード E に移行させ、モード E フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、オンに設定されている 5 R 確変大当たりフラグ又は 1 6 R 確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 3 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0 2 5 4】

〔音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理〕

ここで、図 2 5 は、M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

10

【0 2 5 5】

図 2 5 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 2 0 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 0 0 2）、カウンタ更新処理（ステップ S 2 0 0 3）、コマンド判定処理（ステップ S 2 0 0 4）、特図遊技演出処理（ステップ S 2 0 0 5）、及び大当たり遊技演出処理（ステップ S 2 0 0 6）を実行する。

【0 2 5 6】

〔操作検出処理〕

ステップ S 2 0 0 1 の操作検出処理では、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、例えば過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、M P U 5 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。

20

【0 2 5 7】

〔操作検出パターン判定処理〕

ステップ S 2 0 0 2 の操作検出パターン判定処理では、M P U 5 1 は、例えば過去 3 回分の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態に応じた操作パターンフラグを設定する。この操作パターンフラグにより、操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定できる。操作状態としては、操作ボタン 2 0 に対する操作の開始状態、操作ボタン 2 0 に対する操作の継続状態、操作ボタン 2 0 に対する操作の終了状態、及び操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていない非操作状態が挙げられる。

30

【0 2 5 8】

〔カウンタ更新処理〕

ステップ S 2 0 0 3 のカウンタ更新処理では、M P U 5 1 は、演出種別カウンタ、変動表示カウンタ等の更新を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、演出種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にする。ここで更新される演出種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する変動パターンコマンドに基づいて変動種別及び演出種別を決定するために使用される。一方、M P U 5 1 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が 0 になる場合に 0 になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、飾り図柄が変動中であること、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示が終了したこと等を把握できる。

40

【0 2 5 9】

〔コマンド判定処理〕

ステップ S 2 0 0 4 のコマンド判定処理では、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信するコマンドを判定し、そのコマンドに対応する処理を実行する。例えば、主制御装置 4 から受信するコマンドとしては、変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド等

50

が挙げられる。これらのコマンド以外のコマンドが主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に出力されることがあるが、それらのコマンドの説明は省略する。

【0260】

変動パターンコマンドは、変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、特別図柄表示器 371、372 で特別図柄の変動表示を開始する際に、特図保留格納エリア 412b に記憶されている情報に基づいて、図 22 の特図変動開始処理でのステップ S1808 において設定される。MPU51 は、変動パターンコマンドを受信した場合、変動パターンコマンドによって特定される内容に従い、図柄表示部 341 等に行わせる特図遊技演出、大当たり遊技演出を決定する。

10

【0261】

保留コマンドは、特図保留格納エリア 412b に記憶されている保留数 N が増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数 N を示すコマンドである。保留コマンドは、保留数 N の増加があった場合に、特図保留格納エリア 412b に記憶されている情報に基づいて、図 15 の始動入賞処理でのステップ S1105 において設定される。

【0262】

シフトコマンドは、保留数 N が減少する場合に、第 1 特図保留エリア RE1 ～ 第 8 特図保留エリア RE8 での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを示すコマンドである。シフトコマンドは、図 21 のデータ設定処理でのステップ S1704 において設定される。

20

【0263】

〔特図遊技演出処理〕

ステップ S2005 の特図遊技演出処理では、特図遊技において、例えばコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される特図遊技演出を図柄表示部 341、スピーカ 26、電飾部 27 等に行わせる。

【0264】

〔大当たり遊技演出処理〕

ステップ S2006 の大当たり遊技演出処理では、大当たり遊技において、例えばコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に決定される大当たり遊技演出（オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出）を図柄表示部 341、スピーカ 26、電飾部 27 等に行わせる。

30

【0265】

以上、説明したように、本実施形態に係る遊技機 10 では、第 1 始動部とこの第 1 始動部とは機能の異なる第 2 始動部に遊技球を振り分ける振分装置を備えた従来の遊技機とは異なり、振分装置 35 の第 1 通路 351 と第 2 通路 352 との下方に同じ機能を有する第 1 始動口 314 が配置されている。また、遊技機 10 では、従来の遊技機と同様に普通電動役物（電動サポート部材 36）が設けられているものの、この電動サポート部材 36 が、右打ち時に遊技球が集められるステージ 310 の下流側と第 2 通路 352 の遊技球の出口の下方（右第 1 始動口 314 R の上方）との間で一連に延び、遅延部 364 を有する板状に形成されている。これにより、電動サポート部材 36 は、左打ち時に振分装置 35 に導入されて第 2 通路 352 に振り分けられた遊技球を第 2 始動口 315 に入賞させることを可能にすると共に、右打ち時にステージ 310 に集められた遊技球を第 2 始動口 315 に入賞させることを可能にする。換言すれば、電動サポート部材 36 は、作動の有無に応じて、第 2 始動口 315 への遊技球の入賞を許容又は制限し、同時に、右第 1 始動口 314 R への遊技球の入賞を制限又は許容する。つまり、電動サポート部材 36 は、従来の遊技機の普通電動役物とは異なり、第 2 始動口 315 への遊技球の入賞を制限することで右第 1 始動口 314 R への遊技球の入賞を許容する一方で、第 2 始動口 315 への遊技球の入賞を許容することで右第 1 始動口 314 R への遊技球の入賞を制限する。また、遊技機 10 は、特図遊技状態として、従来の遊技機において採用されている通常モード（モード A

40

50

）、潜伏確変モード（モードC）及び時短確変モード（モードE）を含むが、振分装置35及び電動サポート部材36と協働することで、潜伏確変モード（モードC）での遊技性が向上する。

【0266】

具体的には、遊技機10では、モードA及びモードCにおいて左打ちが奨励され、左打ちを行った場合に振分装置35に遊技球が入球し、それらの遊技球が第1通路351と第2通路352に交互に振り分けられる。一方、モードEでは、右打ちが奨励され、右打ちを行うことで電動サポート部材36によるサポートを長時間かつ高頻度で受けることができ、大当たり遊技状態に移行するまでの特図遊技として第2特図遊技のみが実行される。つまり、モードEは、振分装置35を利用することなく右打ちで高確率モードが実行される従来の遊技機の時短確変モードと同様に、第2始動口315への入球比率が100%である。

10

【0267】

そして、モードAでは、第1通路351に振り分けられた遊技球は、左第1始動口314Lに入賞する。また、モードAが時短モードではないため、第2通路352に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材36が作動する前に右第1始動口314Rに入賞する。つまり、モードAでは、振分装置35によって遊技球が第1通路351と第2通路352とに交互に振り分けられるものの、振分装置35に導入された遊技球は、第1始動口314（左第1始動口314L又は右第1始動口314R）に入賞する。そのため、モードAは、実質的に従来の遊技機の通常モードと同様に、第1始動口314への入球比率が100%である。

20

【0268】

これに対して、モードCでは、モードAと同様に、左打ちが奨励され、左打ちを行った場合に振分装置35に遊技球が入球し、それらの遊技球が第1通路351と第2通路352に交互に振り分けられ、第1通路351に遊技球が振り分けられた場合に左第1始動口314Lに遊技球が入賞する。また、モードCは、モードAとは異なり時短モードであるため、第2通路352に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材36が作動して右第1始動口314Rへの入球を制限することで第2始動口315に入賞する。つまり、モードCでは、左打ちを行うことで、振分装置35によって第1始動口314（左第1始動口314L）と第2始動口315とに交互に遊技球が振り分けられる。そのため、モードCは、潜伏確変モードでありながら、第1始動口314（左第1始動口314L）と第2始動口315とに交互に遊技球が振り分けられ、第1始動口（左第1始動口314L）と第2始動口315との入球比率が普図当たり抽選の結果が外れとならない限り50%：50%である。

30

【0269】

このように、遊技機10では、第1始動口314と第2始動口315との入球比率の期待値が異なるモードA（期待値が0%）、モードC（期待値が50%）及びモードE（期待値が100%）の3つの遊技状態を有する。そのため、第1始動口314と第2始動口315との入球比率の期待値が異なる3つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。特に、遊技機10は、MAX8として構成されているため入賞順に保留が消化されることから、モードCでは、第1始動口314での大当たり抽選と第2始動口315での大当たり抽選とを交互に受けることになり、1/2の確率で第2始動口315への入賞による大当たり種別の振り分けを受けることができ、1/2の確率で第1始動口314への入賞による大当たり種別の振り分けを受けることができる。

40

【0270】

また、本実施形態に係る遊技機10では、第2通路352に振り分けられた遊技球は、モードAでは右第1始動口314Rに入球する一方で、モードCでは第2始動口315に入球する。これは、第2通路352に振り分けられた遊技球は、電動サポート部材36が作動していない待機位置にある場合に右第1始動口314Rへの遊技球の入球が許容され

50

る一方で第2始動口315への遊技球の入球が制限され、電動サポート部材36が作動する作動位置にある場合に右第1始動口314Rへの遊技球の入球が制限される一方で第2始動口315への遊技球の入球が許容されるように電動サポート部材36を配置し、モードAとモードCとで電動サポート部材36の作動時間を異ならせていることに起因することで実現する。このように、電動サポート部材36は、第2始動口315への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第2通路352に振り分けられた遊技球の右第1始動口314Rへの遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。つまり、振分装置35と電動サポート部材36とが協働することで、モードA及びモードCにおいて、右第1始動口314Rと第2始動口315との遊技球の入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、電動サポート部材36の動作を制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

10

【0271】

そして、遊技機10では、第2始動口315に遊技球を導く電動サポート部材36に遅延ガイド364が設けられることで、例えば左打ちが奨励される遊技状態（モードA又はモードC）において遊技者が右打ちを行うなどして電動サポート部材36に遊技球が受け取られたとしても、遅延ガイド364によって遊技球が第2始動口315に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、電動サポート部材36の作動開始から待機位置に復帰するまでに電動サポート部材36によって受け取られた遊技球が第2始動口315に到達することを防止できるため、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

20

【0272】

【他の実施形態】

以下、本発明に係る遊技機10の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第1の実施形態で説明した遊技機10と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては、同一の符号及び同一のステップ番号を付し、以下での説明を省略する。なお、前述の第1の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理手順を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【0273】

【第2～第6の実施形態】

前述の第1の実施形態では、遊技機10のループ確変機として構成され、モードA～モードEの5つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合について説明した。一方、第2～第6の実施形態は、遊技機10のスペックが前述の第1の実施形態とは異なる。以下、第2～第6の実施形態について、個別に説明する。

30

【0274】

＜第2の実施形態＞

前述の第1の実施形態では、モードA～モードEの5つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態に係る遊技機10では、モードA、モードC及びモードEの3つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される。即ち、本実施形態の遊技機10では特図遊技状態として、回数限定の時短モードであるモードB及びモードDを含まない点で前述の第1の実施形態とは異なる。また、特図遊技状態がモードA～モードCの3つから構成されるために、モードの移行についても前述の第1の実施形態とは異なる。

40

【0275】

以下、本実施形態に係る遊技機10を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図26及び図27を参照して具体的に説明する。ここで、図26(A)は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図26(B)はモードデータテーブルの一例を示す図、図26(C)はモード移行テーブルの一例を示す図、図26(D)はモード移行例を示す図、図27は図17のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0276】

50

図 2 6 (A) に示す大当たり種別振分テーブルは、前述の第 1 実施形と同様である。即ち、本実施形態においても、第 1 始動口 3 1 4 への入賞による第 1 特図遊技での大当たりは 2 R 確変大当たり及び 2 R 通常大当たりのいずれかに振り分けられ、第 2 始動口 3 1 5 への入賞による第 2 特図遊技での大当たりは 5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び 5 R 通常大当たりのいずれかに振り分けられる。もちろん、大当たり種別の振り分けは、前述の第 1 の実施形態とは異なるものとしてもよく、例えば大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能である。

【 0 2 7 7 】

図 2 6 (B) に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モード A、モード C 及びモード E の 3 つのモードの内容を規定しているが、これらのモード A、モード C 及びモード E の内容は、前述の第 1 の実施形態と同様であり、モード E、モード C 及びモード A の順に遊技者に有利な遊技状態である。

10

【 0 2 7 8 】

図 2 6 (C) に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。大当たり抽選での抽選結果が 2 R 通常大当たり及び 5 R 通常大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモード A に移行される。抽選結果が 2 R 確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモード C に移行される。抽選結果が 5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモード E に移行される。即ち、抽選結果が大当たりであることを契機として実行される大当たり遊技の終了後に、通常大当たりの場合にはモード A に移行され、第 1 始動口 3 1 4 L , 3 1 4 R に対する入賞での確変大当たりの場合にはモード C に移行され、第 2 始動口 3 1 5 に対する入賞での確変大当たりの場合にはモード E に移行される。

20

【 0 2 7 9 】

図 2 6 (D) は、各モードからのモード移行例を示す。モード A では、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第 1 特図遊技が実行され、第 1 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 2 R 通常大当たりが 2 5 %、2 R 確変大当たりが 7 5 % である。そのため、モード A からは、大当たり遊技の終了後に基本的にモード A 又はモード C に移行され、モード A への移行確率が 2 5 %、モード C への移行確率は 7 5 % となる。

30

【 0 2 8 0 】

モード C では、左打ちを行うことで第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第 1 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 2 R 通常大当たりが 2 5 %、2 R 確変大当たりが 7 5 % である。一方、第 2 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 5 R 確変大当たりが 2 5 %、1 6 R 確変大当たりが 5 0 %、5 R 通常大当たりが 2 5 % である。そのため、モード C からは、大当たり遊技の終了後にモード A、モード C 及びモード E のいずれにも移行可能であり、モード A への移行確率が 2 5 %、モード C への移行確率は 3 7 . 5 %、モード E への移行確率が 3 7 . 5 % となる。

【 0 2 8 1 】

モード E では、右打ちを行うことで第 2 特図遊技が実行され、第 2 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 5 R 確変大当たりが 2 5 %、1 6 R 確変大当たりが 5 0 %、5 R 通常大当たりが 2 5 % である。そのため、モード C からは、大当たり遊技の終了後に基本的にモード A 又はモード E に移行され、モード A への移行確率が 2 5 %、モード E への移行確率は 7 5 % となる。

40

【 0 2 8 2 】

[遊技状態移行処理]

ここで、遊技機 1 0 では回数限定の時短モードであるモード B 及びモード D を実行しないため、図 2 7 に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、図 2 0 の特図遊技制御処理のステップ S 1 6 0 6 でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 1 9 0 0 : Y e s)、前述の第 1 の実施形態の遊技状態移行処理での時短フ

50

ラグに関するステップS 1 9 0 3 及びS 1 9 0 4（図2 3 参照）が省略され、抽選結果が外れである場合にモード移行を行うことなく当該遊技状態移行処理を終了する。

【0 2 8 3】

一方、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS 1 9 0 0：N o）、図1 7のメイン処理のステップS 1 3 0 7でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に（ステップS 1 9 1 4：Y e s）、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS 1 9 1 5）、大当たり種別に応じて、大当たり遊技状態からモードA、モードC及びモードEのいずれかに移行させる処理を実行する（ステップS 2 0 0 1～S 2 0 0 9）。以下、ステップS 2 0 0 1～S 2 0 0 9について説明する。

【0 2 8 4】

<ステップS 2 0 0 1～S 2 0 0 3>

M P U 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技フラグをオフにした場合（ステップS 1 9 1 4：Y e s、ステップS 1 9 1 5）、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が通常大当たり（2 R通常大当たり又は5 R通常大当たり）であるか否かを判断する（ステップS 2 0 0 1）。抽選結果が通常大当たりであるか否かは、図2 2の特図変動開始処理のステップS 1 8 0 6においてオンに設定される2 R通常大当たりフラグ又は5 R通常大当たりがオンに設定されているか否かによって判断される。

【0 2 8 5】

M P U 4 1は、抽選結果が通常大当たりである場合（ステップS 2 0 0 1：Y e s）、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードAに移行させ（ステップS 2 0 0 2）、モードAフラグをオンに設定し（ステップS 2 0 0 3）、処理をステップS 2 0 0 9に移行する。一方、抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップS 2 0 0 1：N o）、処理をステップS 2 0 0 4に移行する。

【0 2 8 6】

<ステップS 2 0 0 4～S 2 0 0 6>

M P U 4 1は、抽選結果が通常大当たりでない場合（ステップS 2 0 0 1：N o）、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が2 R確変大当たりであるか否かを判断する（ステップS 2 0 0 4）。抽選結果が2 R確変大当たりであるか否かは、図2 2の特図変動開始処理のステップS 1 8 0 6においてオンに設定される5 R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【0 2 8 7】

M P U 4 1は、抽選結果が2 R確変大当たりである場合（ステップS 2 0 0 4：Y e s）、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードCに移行させ（ステップS 2 0 0 5）、モードCフラグをオンに設定し（ステップS 2 0 0 6）、処理をステップS 2 0 0 9に移行する。一方、抽選結果が2 R確変大当たりでない場合（ステップS 2 0 0 4：N o）、処理をステップS 2 0 0 7に移行する。

【0 2 8 8】

<ステップS 2 0 0 7及びS 2 0 0 8>

M P U 4 1は、抽選結果が通常大当たりでなく（ステップS 2 0 0 1：N o）、2 R確変大当たりでもない場合（ステップS 2 0 0 4：N o）、抽選結果が5 R確変大当たり又は1 6 R確変大当たりであると判断できる。そのため、M P U 4 1は、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードEに移行させ（ステップS 2 0 0 7）、モードEフラグをオンに設定し（ステップS 2 0 0 8）、処理をステップS 2 0 0 9に移行する。

【0 2 8 9】

<ステップS 2 0 0 9>

M P U 4 1は、モード種別フラグをオンに設定した場合（ステップS 2 0 0 3、S 2 0 0 6及びS 2 0 0 8）、大当たり種別フラグをオフに設定する（ステップS 2 0 0 9）。即ち、M P U 4 1は、2 R通常大当たりフラグ、2 R確変大当たりフラグ、5 R通常大当たりフラグ、5 R確変大当たりフラグ及び1 6 R確変大当たりフラグのうちのオンに設定

10

20

30

40

50

されている大当たり種別フラグをオフに設定する。MPU41は、大当たり種別フラグをオフに設定した場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0290】

このように、本実施形態では、特図遊技状態がモードA、モードB及びモードEの3モードからなり、時短モードとしては、回数限定の時短モード（モードB、モードD）がない。また、抽選結果が通常大当たりの場合には、当該大当たりに対する大当たり遊技の終了後に非時短モードであるモードAに移行する。そのため、本実施形態では、前述の第1の実施形態に比べて、時短モードの滞在割合が低くなる。一方、時短モードは、電動サポート部材36のサポートによる第2始動口315への遊技球の入賞が期待できるモードであるため、モードEへの移行の契機となる5R確変大当たり又は16R確変大当たりが期待できる。そのため、時短モードの滞在割合が低くなることで時短モードであるモードEに移行し難く、モードAに転落し易いゲーム性を有することとなる。これにより、モード移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる賞球についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

10

【0291】

なお、本実施形態では、モードA、モードC及びモードEの3モードである場合を説明したが、3モードとする場合、モードA、モードB及びモードDの3モード、モードA、モードB及びモードEの3モード、又はモードA、モードC及びモードDの3モードであってもよい。また、特別遊技状態は、4モードであっても、6モード以上であってもよい。特別遊技状態が4モードである場合の例として、モードA、モードB、モードC及びモードDの4モード、モードA、モードB、モードC及びモードEの4モード、モードA、モードB、モードD及びモードEの4モードが挙げられる。

20

【0292】

また、特図遊技状態は、モードA～モードE以外のモードを含んでいてもよい。例えば、特図遊技状態は、モードA及びモードEに加えて、時短回数が少なく制限された、例えば時短回数が大当たり確率の $1/40 \sim 1/10$ 程度の微時短モードを含むものであってもよい。微時短モードとしては、電動サポート部材36のサポートを受け難い難サポ微時短モードと、電動サポート部材36のサポートを受け易い易サポ微時短モードとを含んでいてもよい。難サポ微時短モードにはモードAでの大当たりに対する大当たり遊技後に移行し、易サポ微時短モードには難サポ微時短モードでの大当たりに対する大当たり遊技後に移行する。また、モードAには微時短モードにおいて所定回数の特図遊技を消化した後に移行し、モードEには第2始動口315に対する遊技球の入賞を契機とする大当たり抽選で抽選結果が大当たりである場合に、当該大当たりに対する大当たり遊技の終了後に移行する。このような難サポ微時短モードと易サポ微時短モードとを含む特別遊技状態が4モードの遊技機10は、例えばモードEからモードAに転落可能なように、大当たり当否テーブルとして高確率モード当否テーブルに基づいて大当たり抽選を行う回数に上限のあるST又はV-STとして構成することが好ましい。

30

【0293】

<第3の実施形態>

前述の第1の実施形態では、特図遊技状態がモードA～モードEの5モードからなり、確変大当たりの継続数に上限がない場合について説明した。一方、本実施形態は、第2の実施形態と同様に特図遊技状態がモードA、モードC及びモードEの3モードであると共に、低確率モード当否テーブル（図12（A）参照）での大当たりである、いわゆる初当たりからの大当たり数が予め定められた上限数まで継続する点で前述の第1の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態に係る遊技機10は、特図遊技状態がモードA、モードC及びモードEの3モードとして構成されたリミット機である。

40

【0294】

以下、本実施形態に係る遊技機10を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図28～図30を参照して具体的に説明する。ここで、図28（A）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図28（B）はモードデータテーブルの一例を示す

50

図、図 28 (C) はモード移行テーブルの一例を示す図、図 28 (D) はモード移行例を示す図、図 29 は図 20 の特図遊技制御処理のステップ S 1609 で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート、図 30 は図 17 のメイン処理のステップ S 1308 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0295】

図 28 (A) に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別を規定する。本実施形態の大当たり種別は、前述の第 1 実施形態とは異なり、2 R 確変大当たり、5 R 確変大当たり及び 16 R 確変大当たりの 3 種であり、全ての大当たりが確変大当たりである。但し、初当たりからの大当たり回数が上限数に達した場合、その大当たりは通常大当たりとして扱われ、当該大当たり遊技の終了後に、低確率モード当否テーブル (図 12 (A) 参照) に基づいて大当たり抽選が行われるモード A に強制的に移行される。

10

【0296】

また、第 1 始動口 314 への入賞による第 1 特図遊技での大当たりは 2 R 確変大当たり及び 5 R 確変大当たりのいずれかに振り分けられ、2 R 確変大当たりと 5 R 確変大当たりとの振り分け比率は 75 : 25 である。即ち、第 1 特図遊技での大当たりでは、多量の遊技球の獲得が期待できる 16 R 確変大当たりの振り分けがなく、獲得される遊技球の期待値が小さい 2 R 確変大当たりの振り分けが大きくなっており、多量の遊技球の獲得が期待できない。一方、第 2 始動口 315 への入賞による第 2 特図遊技での大当たりは 5 R 確変大当たり及び 16 R 確変大当たりのいずれかに振り分けられ、5 R 確変大当たりと 16 R 確変大当たりとの振り分け比率は 50 : 50 である。即ち、第 2 特図遊技での大当たりでは、2 R 確変大当たりの振り分けがなく、多量の遊技球の獲得が期待できる。

20

【0297】

図 28 (B) に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モード A、モード C 及びモード E の 3 つのモードの内容を規定しているが、これらのモード A、モード C 及びモード E の内容は、前述の第 1 の実施形態と同様であり、モード E、モード C 及びモード A の順に遊技者に有利な遊技状態である。

【0298】

図 28 (C) に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。本実施形態では、初当たり時にセットされる大当たり回数分の大当たりに当選し、最後の大当たり遊技の終了後にモード A に移行する。なお、初当たり時にセットされる大当たり回数分の大当たりに当選するまでは、RAM 412 に記憶された残りの大当たり回数が消去されない限り、モード A に転落することはない。また、最後の大当たり遊技の終了後を除き、第 1 始動口 314 への入賞による第 1 特図遊技での大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモード C に移行し、第 2 始動口 315 への入賞による第 2 特図遊技での大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモード E に移行する。

30

【0299】

図 28 (D) は、各モードからのモード移行例を示す。モード A では、上述のように第 2 始動口 315 への入賞が期待できず、第 1 始動口 314 への入賞による第 1 特図遊技が実行されるため、モード A からは、イレギュラーなケースを除いて、100% モード C に移行する。なお、モード A には最後の大当たり遊技の終了後に移行することから、モード A での大当たりに対する大当たり遊技の終了後にモード A に移行することはない。

40

【0300】

モード C では、左打ちを行うことで第 1 始動口 314 への入賞による第 1 特図遊技と第 2 始動口 315 への入賞による第 2 特図遊技とが交互に実行される。そのため、最後の大当たり遊技の終了後を除き、第 1 特図遊技での大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモード C に移行し、第 2 始動口 315 への入賞による第 2 特図遊技での大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモード E に移行する。また、モード C では、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが交互に実行されるため、イレギュラーなケースを除いて、モード C への

50

移行確率が50%、モードEへの移行確率が50%となる。

【0301】

モードEでは、右打ちを行うことで第2特図遊技が実行されるため、モードEからは、大当たり遊技の終了後にモードEに移行する。

【0302】

〔特図変動開始処理〕

本実施形態に係る遊技機10がリミット機として構成されているため、特図変動開始処理が、前述の第1の実施形態における特図変動開始処理（図22）とは相違点を有する。図29に示すように、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第1の実施形態における特図変動開始処理（図22参照）において、時短フラグや時短カウンタに関するステップS1811～S1817が省略され、特図変動表示中フラグをオンに設定した場合に（ステップS1810）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第1の実施形態における特図変動開始処理（図22参照）において、大当たり種別を振り分けるステップS1805と、変動パターン設定処理（ステップS1807）との間で、抽選結果フラグ設定処理（ステップS1807）に代えて大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別フラグ、及び当該大当たり抽選の対象となった特図種別を設定する特図種別フラグを設定し（ステップS2101及びS2102）、さらに確変大当たり回数を監視するステップ（ステップS2103～S2107）を実行する点で異なる。また、本実施形態では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードB及びモードDを含まないため、本実施形態の特図変動開始処理では、前述の第1の実施形態の特図変動開始処理での以下、ステップS2101～S2107について説明する。

【0303】

<ステップS2101>

MPU41は、大当たり種別の振り分けを行った場合（ステップS1805）、大当たり種別フラグを設定する（ステップS2101）。具体的には、MPU41は、ステップS1805において振分られた大当たり種別に応じて、2R確変大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグのいずれかをオンに設定する。なお、本ステップS2101では、前述の第1の実施形態における図22の特図変動開始処理でのステップS1806の抽選結果フラグ設定処理とは異なり、時短回数のカウントに必要とされた外れフラグは設定されない。

【0304】

<ステップS2102>

MPU41は、大当たり抽選の対象となった特図種別を特定する特図種別フラグを設定する（ステップS2102）。具体的には、MPU41は、第1特図遊技において大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第1特図大当たりフラグをオンに設定し、第2特図遊技において大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第2特図大当たりフラグをオンに設定する。

【0305】

<ステップS2103～S2107>

ステップS2103では、MPU41は、次のステップS2104でセットされる大当たり上限数（初期セット数Mmax）に対する残りのセット数Mが0であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、今回の大当たりが初当たりであるか否かを判断する。MPU41は、残りのセット数Mが0である場合（ステップS2103：Yes）、残りのセット数Mとして初期セット数Mmaxをセットし（ステップS2104）、処理をステップS1807に移行する。初期セット数Mmaxは、例えば3回～10回の範囲から予め決定されたセット数とされる。

【0306】

一方、MPU41は、残りのセット数Mが0でない場合（ステップS2103：No）、残りのセット数Mから1を減算し（ステップS2105）、減算後の残りのセット数M

10

20

30

40

50

が0であるか否かを判断する（ステップS2106）。即ち、MPU41は、今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の残りのセット数Mが0である場合（ステップS2106：Yes）、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりである場合、大当たりリミットフラグをオンに設定し（ステップS2107）、処理をステップS1807に移行する。大当たりリミットフラグは、ステップS2104でセットされる初期セット数Mmaxに相当する回数的大当たりで当選したこと、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりであることを示すフラグである。この大当たりリミットフラグは、後述の図30の遊技状態移行処理でのステップS2202において、モードAに移行させるか否かを判断するために参照される。また、MPU41は、減算後の残りのセット数Mが0でない場合（ステップS2106：No）、即ち今回の大当たりが初期セットされた大当たりでの最終の大当たりでない場合、大当たりリミットフラグをオンに設定することなく、処理をステップS1807に移行する。

10

【0307】

〔遊技状態移行処理〕

ここで、本実施形態の遊技機10では、特図遊技状態として回数限定の時短モードであるモードB及びモードDを含まないため、図30に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第1の実施形態の遊技状態移行処理（図23参照）において、時短モードに関するステップが省略され、モードB及びモードDに移行させるステップが省略される。また、本実施形態の遊技状態移行処理では、初期セットされた大当たりでの最終の大当たりである場合にモードAに移行し、大当たり遊技状態への移行の契機となる大当たり抽選を行った特図種別に応じてモードC又はモードEに移行する点で（ステップS2201～S2212）、前述の第1の実施形態とは異なる。以下、ステップS2201～S2212について説明する。

20

【0308】

<ステップS2201>

MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技フラグをオフにした場合（ステップS1914：Yes、ステップS1915）、図29の特図変動開始処理のステップS2101でオンに設定される大当たり種別フラグをオフに設定する（ステップS2001）。即ち、MPU41は、2R確変大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグのうちのオンに設定されている大当たり種別フラグを、大当たり遊技の終了を契機としてオフに設定する。

30

【0309】

<ステップS2202～S2205>

MPU41は、図29の特図変動開始処理のステップS2105でオンに設定される大当たりリミットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2202）。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技が図29の特図変動開始処理のステップS2104でセットされる初期セット数Mmaxに対する最後の大当たりであり、当該大当たり遊技の終了後に特図遊技状態のうちのモードAに移行させるための大当たりリミットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、大当たりリミットフラグがオンに設定されている場合（ステップS2202：Yes）、大当たりリミットフラグをオフに設定すると共に（ステップS2203）、大当たり遊技状態からモードAに移行させ（ステップS2204）、モードAフラグをオンに設定し（ステップS2205）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【0310】

<ステップS2206～S2009>

MPU41は、大当たりリミットフラグがオフに設定されている（ステップS2202：No）、図29の特図変動開始処理でのステップS2102でオンに設定される第1特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2206）。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技の移行の契機となった大当たり抽選が第1特図遊技

50

に対するものか否かを判断する。

【0311】

MPU41は、第1特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS2206：Yes）、第1特図大当たりフラグをオフに設定すると共に（ステップS2207）、特図遊技状態のうちのモードCに移行させ（ステップS2208）、モードCフラグをオンに設定し（ステップS2209）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、第1特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS2206：No）、処理をステップS2010に移行する。

【0312】

<ステップS2210～S2212>

MPU41は、第1特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS2206：No）、第2特図大当たりフラグがオン設定されていると判断できるため、第2特図大当たりフラグをオフに設定すると共に（ステップS2210）、特図遊技状態のうちのモードEに移行させ（ステップS2211）、モードEフラグをオンに設定し（ステップS2212）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0313】

このように、本実施形態に係る遊技機10は、特図遊技状態が遊技者にとっての有利さの異なるモードA、モードC及びモードEの3モードであると共に、初当たりからの大当たり数が予め定められた上限数まで継続する。そして、本実施形態に係る遊技機10は、第1特図遊技での大当たりであるか、第2特図遊技での大当たりであるかによってモード移行先が異なる。そのため、本実施形態では、初当たり後の残りのセット数（初期セット数 $M_{max}-1$ ）で、多量の遊技球の獲得が期待できるモードEに、如何に多くのセット数の大当たりを残したまま移行させるか、またモードEに移行後は16R大当たり遊技に如何に多く振り分けられるかというゲーム性を有する遊技機10を提供できる。

【0314】

なお、本実施形態では、モードAにおいて第1特図遊技で大当たりとなった場合に大当たり遊技の終了後にモードCに100%移行するが、モードAでの第1特図遊技での大当たりの場合に一定割合、例えば50%でモードCに移行し、残りの割合でモードAがループするようにしてもよい。このようにすることで、遊技者にとって不利なモードAがループすることのあるゲーム性を提供でき、その結果、モードCに移行した場合に如何に多くのセット数の大当たりを残したまま多量の遊技球の獲得が期待できるモードEに移行させるかというゲーム性だけでなく、如何に多くのセット数の大当たりを残したままモードEへの移行が期待できるモードCに移行させるかというゲーム性を有する遊技機10を提供できる。

【0315】

<第4の実施形態>

前述の第1の実施形態では、モードA～モードEの5つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、特図遊技状態として、モードAに加え、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い高確率モードかつ回数限定の時短モードであるモードC'及びモードE'を含む3モードである。また、本実施形態に係る遊技機10は、大当たり種別の全てが確変大当たりであると共に、大当たり遊技の終了後に回数限定の時短モード（モードC'又はモードE'）に移行するST機である。

【0316】

以下、本実施形態に係る遊技機10を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図31～図33を参照して具体的に説明する。ここで、図31（A）は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図31（B）はモードデータテーブルの一例を示す図、図31（C）はモード移行テーブルの一例を示す図、図31（D）はモード移行例を示す図、図32及び図33は図17のメイン処理のステップS1308で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0317】

図31(A)に大当たり種別振分テーブルとして示すように、第1始動口314への入賞による第1特図遊技での大当たりは2R確変大当たりに振り分けられ、第2始動口315への入賞による第2特図遊技での大当たりは16R確変大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、全ての大当たりが確変大当たりであり、特図種別に応じて大当たり種別が振り分けられる。もちろん、大当たり種別の振り分けは、大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能であり、例えば全ての大当たりが確変大当たりである必要はなく、確変大当たりと通常大当たりとが所定の割合で振り分けられることも考えられる。

【0318】

図31(B)に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードA、モードC'及びモードE'の3つのモードの内容を規定している。モードAの内容は、前述の第1の実施形態と同様である。モードC'及びモードE'は、回数限定の時短モードである点を除いて、前述の第1の実施形態のモードC及びモードEと同様である。即ち、モードC'及びモードE'は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率が高い高確率モードかつ回数限定の時短モードである。ここで、モードC'及びモードE'の時短回数の上限数は、前述の第1の実施形態のモードB及びモードDの時短回数の上限数と同程度に設定され、例えば50回である。そして、モードE'、モードC'及びモードAの順に遊技者に有利な遊技状態である。

【0319】

図31(C)に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。モードC'及びモードE'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合には、モードAに移行する。抽選結果が2R確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードC'に移行される。抽選結果が16R確変大当たりの場合、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードE'に移行される。即ち、回数限定の時短モードの終了後にモードC'又はモードE'からモードAに転落し、第1始動口314L、314Rに対する入賞での2R確変大当たりの場合にモードC'に移行され、第2始動口315に対する入賞での16R確変大当たりの場合にモードE'に移行される。

【0320】

図31(D)は、各モードからのモード移行例を示す。モードAでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第1特図遊技が実行され、第1特図遊技での大当たり種別の振り分けは2R確変大当たりが100%である。そのため、モードAからは、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードC'に移行する。

【0321】

モードC'では、左打ちを行うことで第1特図遊技と第2特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第1特図遊技では2R確変大当たりに100%振り分けられ、第2特図遊技では16R確変大当たりに100%振り分けられる。そのため、モードC'からは、時短モードが終了するまでに抽選結果が大当たりとなった場合に当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードC'及びモードE'のいずれかに移行される。なお、上述のように、モードC'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードC'からモードAに移行される。

【0322】

モードE'では、右打ちを行うことで第2特図遊技が実行され、第2特図遊技での大当たり種別の振り分けは16R確変大当たりが100%であるため、モードE'からは、当該大当たりを契機として実行される大当たり遊技の終了後にモードE'に移行する。なお、上述のように、モードE'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードE'からモードAに移行する。

【0323】

[遊技状態移行処理]

10

20

30

40

50

ここで、本実施形態では、大当たり種別が2R確変大当たりと16R確変大当たりとの2つである点で前述の第1の実施形態とは異なるため、図22の特図変動開始処理のステップS1806では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして2R確変大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。また、本実施形態では、特図遊技状態がモードA、モードC'及びモードE'の3モードであるため、図32及び図33に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第1の実施形態の遊技状態移行処理（図23及び図24参照）とは、モード移行に対する処理が異なる（ステップS2301～S2308）。以下、ステップS2301～S2308について説明する。

【0324】

<ステップS2301>

図32に示すステップS2301では、MPU41は、時短モードが終了してモードC'又はモードE'からモードAに移行した場合（ステップS1908～S1912）、オンに設定されているモードC'フラグ又はモードE'フラグをオフに設定する。

【0325】

<ステップS2302～S2305>

図33に示すステップS2302では、MPU41は、図17のメイン処理のステップS1307での大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技状態フラグ及び時短フラグをオフに設定した場合（ステップS1914：Yes、ステップS1915及びS1917）、図22の特図変動開始処理のステップS1806で設定される2R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が2R確変大当たりであるか否かを判断する。

【0326】

MPU41は、2R確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS2302：Yes）、即ち当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が2R確変大当たりである場合、特図遊技状態のうちのモードC'に移行させ（ステップS2303）、モードC'フラグをオンに設定する（ステップS2304）。次いで、MPU41は、2R確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップS2305）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0327】

<ステップS2306～S2308>

MPU41は、2R確変大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS2302：No）、即ち当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりである場合、特図遊技状態のうちのモードE'に移行させ（ステップS2306）、モードE'フラグをオンに設定する（ステップS2307）。次いで、MPU41は、16R確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップS2308）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0328】

このように、本実施形態では、遊技者に最も有利なモードE'に移行させるためには、モードC'を経由する必要がある。即ち、モードE'に移行させるためには、初当たりでモードC'に移行させた後に、時短モード終了するまでに第2特図遊技で大当たりとなる必要がある。そして、モードAでの初当たり及びモードC'での第1特図遊技での大当たりは2R確変大当たりであるため、大当たり遊技で獲得できる遊技球が少量で、モードA及びモードC'に滞在する間は、遊技球の増加が期待できない。一方、右打ち時のモードE'では、100%16R確変大当たりとなるため、大当たり遊技で多量の遊技球の獲得が期待できる。そのため、本実施形態では、初当たり後にモードC'に移行させた後に、如何に早く第2特図遊技で大当たりを獲得し、多量の遊技球の獲得が期待できるモードE'に移行させるかというゲーム性を有し、さらにモードE'に移行した後に時短モードで如何に多くの大当たりを獲得して多量の遊技球を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

10

20

30

40

50

【0329】

＜第5の実施形態＞

前述の第1の実施形態では、モードA～モードEの5つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、前述の第1の実施形態とは異なり、前述の第4の実施形態と同様に特図遊技状態がモードA、モードC'及びモードE'の3モードである。また、本実施形態に係る遊技機は、確変大当たり遊技の特定ラウンドにおいて特別可変入賞装置のV入賞口に遊技球が入賞することを条件に確変大当たり遊技の終了後に回数限定の時短モードに移行するV-ST機である。

【0330】

以下、本実施形態に係る遊技機10を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図34～図41を参照して具体的に説明する。ここで、図34は、図1に示す遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図、図35(A)、図35(C)及び図35(E)は図34に示す遊技機10の特別可変入賞装置82の要部を示す断面図、図35(B)及び図35(D)は特別可変入賞装置82の要部を示す平面図、図36(A)は大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図36(B)はモードデータテーブルの一例を示す図、図36(C)はモード移行テーブルの一例を示す図、図36(D)はモード移行例を示す図、図37は図17のメイン処理のステップS1307で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図38及び図39は図37の大当たり遊技制御処理で実行される開閉実行モード制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図40及び図41は図17のメイン処理のステップS1308で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0331】

図34に示すように、本実施形態に係る遊技機10は、遊技盤31に設けられた特別可変入賞装置82を備える。特別可変入賞装置82は、可変入賞口316bの下方に設けられている。

図35(A)～図35(D)に示すように、特別可変入賞装置82は、遊技球99を特別可変入賞装置82の内部に導入する導入口821、及びこの導入口821を閉鎖する閉鎖位置と導入口821を開放する開放位置との間で、遊技盤31の背面に設けられるソレノイド等の駆動手段(不図示)によって、遊技盤31に対して進退される可動舌部822を備える。図35(A)及び図35(B)に示すように、可動舌部822が待機位置にあることで可動舌部822によって導入口821が閉鎖された状態では、遊技球99が特別可変入賞装置82の内部に導入されることはない。一方、図35(C)及び図35(D)に示すように、可動舌部822が開放位置にあることで導入口821が開放された状態では、遊技球99が特別可変入賞装置82の内部に導入され得る。なお、特別可変入賞口39が作動されていない状態では、可動舌部822によって導入口821が閉鎖されている。一方、導入口821は、大当たり遊技における後述のV入賞ラウンドにおいて、可動舌部822が作動されることで開放される。

【0332】

図35(C)及び図35(E)に示すように、特別可変入賞装置82の内部には、可動爪部823、V入賞口824及び通常入賞口825が設けられている。V入賞口824及び通常入賞口825には、それぞれ入球センサ(不図示)が設けられており、これらの入球センサによってV入賞口824又は通常入賞口825に遊技球が入賞したことが検知される。可動爪部823は、V入賞口824に遊技球99を導く左傾斜位置と、通常入賞口825に遊技球99を導く右傾斜位置との間でソレノイド(不図示)等の駆動手段によって回動される。特別可変入賞口39が作動されていない状態では、可動爪部823は、左傾斜状態とされてV入賞口824に遊技球99を導く状態で待機している。そして、可動爪部823は、特別可変入賞装置82を作動させる後述のV入賞ラウンドにおいて、V入賞口824に遊技球99が入賞したことが検知された場合に、左傾斜状態から右傾斜状態に回動される。また、特別可変入賞装置82を作動させるV入賞ラウンドが終了した場合、可動爪部823は左傾斜状態に復帰し、V入賞口824に遊技球99を導く状態で待機

する。

【0333】

図36(A)に大当たり種別振分テーブルとして示すように、第1始動口314への入賞による第1特図遊技での大当たりは4R通常大当たり又は5R確変大当たりに振り分けられる。4R通常大当たり遊技では、第1～第4ラウンド遊技が可変入賞口316bに対して遊技球を入賞される遊技として実行され、特別可変入賞装置82が遊技球を入賞させるV入賞ラウンド遊技は実行されない。そのため、4R通常大当たり遊技では、V入賞口824に遊技球を入賞させることができず、時短モードに移行することもない。これに対して、5R確変大当たり遊技では、例えば第1～第4ラウンドまでは可変入賞口316b(図4参照)に対して遊技球を入賞される遊技として実行され、第5ラウンド遊技がV入賞ラウンド遊技として実行される。そのため、遊技者は、5R確変大当たり遊技では、第5ラウンド遊技において特別可変入賞装置82のV入賞口824に遊技球99を入賞させることで、当該大当たり遊技の終了後に時短モードに移行させることができる。また、第5ラウンド遊技がV入賞ラウンド遊技として実行されることで、第4ラウンド遊技の終了後にV入賞ラウンド遊技である第5ラウンド遊技が実行される否かによって、4R通常大当たりであるか5R確変大当たりであるかを知り得ることができる。そのため、4ラウンド遊技の終了後に昇格演出(失敗演出を含む)を実行するなどして遊技の興趣を高めることができる。

10

【0334】

一方、第2始動口315への入賞による第2特図遊技での大当たりは10R確変大当たり又は16R確変大当たりに振り分けられる。10R確変大当たり遊技、及び16R確変大当たり遊技では、特定のラウンド遊技がV入賞ラウンド遊技とされる。特定のラウンド遊技は、少なくとも1つあればよく、2つ以上であってもよい。また、モードE'での大当たり種別が10R確変大当たり及び16R確変大当たりの場合、例えば10ラウンドが特定のラウンド遊技とされる。このようにすることで、V入賞ラウンド遊技を実行した後に11ラウンドがあるか否か、即ち大当たり種別が10R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれであるかをV入賞ラウンド遊技の終了後に知り得ることができる。そのため、10ラウンド遊技の実行又は終了後に10R確変大当たりから16R確変大当たりへの昇格演出を実行するなどして遊技の興趣を高めることができる。なお、大当たり種別の振り分けは、大当たりの種別数や大当たり遊技の開閉実行モードのラウンド数は適宜変更可能である。

20

【0335】

図36(B)に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モードA、モードC'及びモードE'の3つのモードの内容を規定している。モードAの内容は、前述の第1の実施形態と同様である。また、モードAでは、左打ちを行うことで第1特図遊技が実行されるため、モードAにおいて抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は50%である。モードC'及びモードE'は、回数限定の時短モードである点を除いて、前述の第1の実施形態のモードC及びモードEと同様であり、前述の第4の実施形態と同様である。また、モードC'では、左打ちを行うことで第1始動口314と第2始動口315に遊技球が交互に振り分けられるため、モードC'において抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は75%である。モードE'では、右打ちを行うことで第2特図遊技が実行されるため、モードE'において抽選結果が大当たりとなる場合の確変期待度は100%である。このように、本実施形態では、確変期待度の異なる3つのモードを有し、モードE'、モードC'及びモードAの順に遊技者に有利な遊技状態である。

30

40

【0336】

図36(C)に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。モードC'及びモードE'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、抽選結果が4R確変大当たりの場合に大当たり遊技の終了した場合、及び抽選結果が確変大当たりの場合にV入賞口824に遊技球99が入賞すること

50

なく大当たり遊技が終了した場合にモード A に移行する。抽選結果が 5 R 確変大当たりの場合、大当たり遊技の V 入賞ラウンド遊技において V 入賞口 8 2 4 に遊技球 9 9 が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモード C' に移行する。抽選結果が 1 0 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たりの場合、大当たり遊技の V 入賞ラウンド遊技において V 入賞口 8 2 4 に遊技球 9 9 が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモード E' に移行する。

【0337】

図 3 6 (D) は、各モードからのモード移行例を示す。モード A では、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第 1 特図遊技が実行され、第 1 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 4 R 通常大当たりが 5 0 %、5 R 確変大当たりが 5 0 % である。そのため、モード A からは、大当たり遊技の終了後にモード A に 5 0 %、モード C' に 5 0 % の割合で移行する。

【0338】

モード C' では、左打ちを行うことで第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが交互に実行される。また、上述のように第 1 特図遊技では 4 R 通常大当たりが 5 0 %、5 R 確変大当たりが 5 0 % の割合で振り分けられ、第 2 特図遊技では 1 0 R 確変大当たりが 2 5 %、1 6 R 確変大当たりが 7 5 % の割合で振り分けられる。そのため、モード C' からは、時短モードが終了するまでに抽選結果が大当たりとなった場合に大当たり遊技の終了後にモード A、モード C' 及びモード E' のいずれかに移行する。なお、上述のように、モード C' において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モード C' からモード A に移行する。

【0339】

モード E' では、右打ちを行うことで第 2 特図遊技が実行され、第 2 特図遊技での大当たり種別の振り分けは 1 0 R 確変大当たりが 2 5 %、1 6 R 確変大当たりが 7 5 % であるため、モード E' からは、大当たり遊技の V 入賞ラウンド遊技において V 入賞口 8 2 4 に遊技球 9 9 が入賞することを条件に大当たり遊技の終了後にモード E' に移行する。なお、上述のように、モード E' において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、及び大当たり遊技の V 入賞ラウンド遊技において V 入賞口 8 2 4 に遊技球 9 9 が入賞することなく大当たり遊技が終了した場合、モード E' からモード A に移行する。

【0340】

〔大当たり遊技制御処理〕

ここで、本実施形態では、大当たり種別が 4 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 0 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりの 4 つであり、前述の第 1 の実施形態とは異なるため、図 2 2 の特図変動開始処理でのステップ S 1 8 0 6 の抽選結果フラグ設定処理では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして 4 R 通常大当たりフラグ、5 R 確変大当たりフラグ、1 0 R 確変大当たりフラグ、1 6 R 確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。そして、図 3 7 に示す大当たり遊技制御処理では、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別に応じて、可変入賞口 3 1 6 b 又は特別可変入賞装置 8 2 への遊技球の入球が可能なラウンド遊技を複数回実行する大当たり遊技を行うための制御を実行する。

【0341】

<ステップ S 2 4 0 1>

ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 4 1 は、後述の図 4 0 の遊技状態移行処理のステップ S 2 6 0 0 でオンに設定される大当たり遊技開始フラグがオンであるか否か、即ち大当たり遊技を開始するタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始するタイミングであると判断した場合（ステップ S 2 4 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 2 4 0 2 に移行し、大当たり遊技を開始するタイミングでないと判断した場合（ステップ S 2 4 0 1 : N o）、処理をステップ S 2 4 0 7 に移行する。

【0342】

<ステップ S 2 4 0 2 ~ S 2 4 0 4>

10

20

30

40

50

大当たり遊技を開始するタイミングである場合に（ステップS2401：Yes）、MPU41は、大当たり種別を特定し（ステップS2402）、大当たり種別が確変大当たりであるか否かを判断する（ステップS2403）。大当たり種別は、図22の特図変動開始処理でのステップS1806の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される大当たり種別フラグ（4R通常大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ、10R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグ）がオンに設定されているか否かに基づいて特定される。

【0343】

ここで、MPU41は、大当たり種別が確変大当たりであると判断した場合（ステップS2403：Yes）、確変大当たりのラウンド数に応じて、特別可変入賞装置82を作動させるV入賞ラウンドをセットし（ステップS2404）、処理をステップS2405に移行する。例えば、MPU41は、5R確変大当たりの場合にV入賞ラウンドとして5ラウンドをセットし、10R確変大当たり及び16R確変大当たりの場合にV入賞ラウンドとして10ラウンドをセットする。一方、MPU41は、大当たり種別が確変大当たりでないと判断した場合（ステップS2403：No）、特別可変入賞装置82を作動させるV入賞ラウンドをセットすることなく処理をステップS2405に移行する。

【0344】

<ステップS2405及びS2406>

ステップS2405において、MPU41は、図22の特図変動開始処理のステップS1806でオンに設定される大当たり種別フラグ（4R通常大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ、10R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグ）に基づいて、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて実行するラウンド遊技数Rをセットする。具体的には、MPU41は、4R通常大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Rを「4」として、5R確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Rを「5」として、10R確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Rを「10」として、16R確変大当たりフラグがオンである場合にラウンド遊技数Rを「16」としてRAM412に記憶させる。これにより、MPU41は、後述のステップS2416の開閉実行モード制御処理において、大当たり種別に応じたラウンド遊技数Rのラウンド遊技が実行される。次いで、MPU41は、オープニングフラグをオンに設定し（ステップS2406）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニングフラグは、後述のステップS2407においてオープニング時間の計時を開始するか否かを判断するために参照される。

【0345】

<ステップS2407>

ステップS2407において、MPU41は、ステップS2406においてオンに設定されるオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、オープニングが開始されているか否かを判断する。MPU41は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップS2407：Yes）、処理をステップS2408に移行し、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップS2407：No）、処理をステップS2415に移行する。

【0346】

<ステップS2408>

オープニングフラグがオンに設定されている場合に（ステップS2407：Yes）、MPU41は、後述のステップS2409で計時が開始されるオープニング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップS2408）。MPU41は、オープニング時間の計時中である場合（ステップS2408：Yes）、処理をステップS2410に移行し、オープニング時間の計時中でない場合（ステップS2408：No）、処理をステップS2409に移行する。

【0347】

<ステップS2409>

ステップS2409において、MPU41は、オープニングの実行時間の計時を開始し

10

20

30

40

50

、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップ S 2 4 0 9 において計時が開始されるオープニング時間は、後述のステップ S 2 4 1 0 においてオープニングを終了して開閉実行モードに移行させるか否かを判断する際に M P U 4 1 によって参照される。

【 0 3 4 8 】

<ステップ S 2 4 1 0>

ステップ S 2 4 1 0 において、M P U 4 1 は、ステップ S 2 4 0 9 において計時が開始されるオープニング時間がオープニングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否かを判断する。M P U 4 1 は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップ S 2 4 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 2 4 1 1 に移行し、オープニング時間が所定時間に達していない場合（ステップ S 2 4 1 0 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 0 3 4 9 】

<ステップ S 2 4 1 1 ~ S 2 4 1 4>

M P U 4 1 は、オープニング時間が所定時間に達している場合（ステップ S 2 4 1 0 : Y e s）、オープニング時間の計時を終了し（ステップ S 2 4 1 1）、オープニングフラグをオフに設定する（ステップ S 2 4 1 2）。次いで、M P U 4 1 は、開閉実行モードフラグをオンに設定し（ステップ S 2 4 1 3）、1 ラウンド開始フラグをオンに設定する（ステップ S 2 2 1 4）。開閉実行モードフラグは、後述のステップ S 2 4 1 5 において開閉実行モード処理に移行させるか否かを判断する際に参照される。また、1 ラウンド開始フラグは、後述の図 3 8 の開閉実行モード処理のステップ S 2 5 0 1 において、開閉実行モードの 1 ラウンド目を開始するか否かを判断する際に参照される。

20

【 0 3 5 0 】

<ステップ S 2 4 1 5>

ステップ S 2 4 1 5 において、M P U 4 1 は、ステップ S 2 4 1 3 でオンに設定される開閉実行モードフラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、開閉実行モードフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 4 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 2 4 1 6 に移行し、開閉実行モードフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 4 1 5 : N o）、処理をステップ S 2 4 1 7 に移行する。

【 0 3 5 1 】

<ステップ S 2 4 1 6>

ステップ S 2 4 1 6 において、M P U 4 1 は、開閉実行モード制御処理を実行する。開閉実行モード制御処理では、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 1 6 又は特別可変入賞装置 8 2 を作動するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。なお、開閉実行モード制御処理の詳細は、図 3 8 及び図 3 9 を参照して後述する。

30

【 0 3 5 2 】

<ステップ S 2 4 1 7>

ステップ S 2 4 1 7 において、M P U 4 1 は、後述の図 3 9 の開閉実行モード制御処理でのステップ S 2 5 2 4 でオンに設定されるエンディングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、エンディングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 4 1 7 : Y e s）、処理をステップ S 2 4 1 8 に移行し、エンディングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 4 1 7 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 0 3 5 3 】

<ステップ S 2 4 1 8>

エンディングフラグがオンに設定されている場合に（ステップ S 2 4 1 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、後述のステップ S 2 4 1 9 で計時が開始されるエンディング時間の計時中であるか否かを判断する（ステップ S 2 4 1 8）。M P U 4 1 は、エンディング時間の計時中である場合（ステップ S 2 4 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 2 4 2 0 に移行し、エンディング時間の計時中でない場合（ステップ S 2 4 1 8 : N o）、処理をステップ S 2 4 1 9 に移行する。

50

【0354】

<ステップS2419>

ステップS2419において、MPU41は、エンディングを開始してからのエンディング時間の計時を開始し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。このステップS2419において計時されるエンディング時間は、後述のステップS2420においてエンディング（大当たり遊技）を終了するか否かを判断する際にMPU41によって参照される。

【0355】

<ステップS2420>

ステップS2420において、MPU41は、ステップS2419で計時が開始されるエンディング時間がエンディングの実行に必要な予め定められる所定時間に達したか否かを判断する。MPU41は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップS2420：Yes）、処理をステップS2421に移行し、エンディング時間が所定時間に達していない場合（ステップS2420：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0356】

<ステップS2421～S2423>

MPU41は、エンディング時間が所定時間に達している場合（ステップS2420：Yes）、後述の図39の開閉実行モード制御処理でのステップS2524でオンに設定されるエンディングフラグをオフに設定する（ステップS2421）。さらに、MPU41は、エンディング時間の計時を終了し（ステップS2422）、大当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップS2423）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。これにより、MPU41は、エンディング、即ち大当たり遊技を終了させることができる。なお、大当たり遊技終了フラグは、図41の遊技状態移行処理でのステップS1914でMPU41によって参照され、MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に（ステップS1914：Yes）、大当たり種別に応じて遊技状態を大当たり遊技状態からモードA、モードC'及びモードE'のいずれかに移行させる。

【0357】

[開閉実行モード制御処理]

図38及び図39に示す開閉実行モード制御処理では、上述のように可変入賞装置316又は特別可変入賞装置82を作動するラウンド遊技を大当たり種別に応じて複数回実行する。

【0358】

<ステップS2501及びS2502>

ステップS2501において、MPU41は、図37の大当たり遊技制御処理のステップS2414でオンに設定される1ラウンド開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、開閉実行モードを開始するか否か（ラウンド遊技での1ラウンド目を開始するか否か）を判断する。MPU41は、1ラウンド開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2501：Yes）、1ラウンド開始フラグをオフに設定した後に（ステップS2502）、処理をステップS2506に移行する。一方、MPU41は、1ラウンド開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2501：No）、処理をステップS2503に移行する。

【0359】

<ステップS2503>

ステップS2503において、MPU41は、当該開閉実行モード制御処理のステップS2510でオンに設定される可変入賞口開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、可変入賞装置316の可変入賞口316bが開放中であるか否かを判断する。MPU41は、可変入賞口開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS2503：Yes）、処理を図39のステップS2511に移行し、可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップS2503：No）、処理をステップS2504に移行する。

【0360】

<ステップS2504>

ステップS2504において、MPU41は、当該開閉実行モード制御処理のステップS2508でオンに設定される特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、特別可変入賞装置82が作動中であるか否かを判断する。MPU41は、特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS2504：Yes）、処理を図39のステップS2514に移行し、可変入賞口開放フラグがオフに設定されている場合（ステップS2504：No）、処理をステップS2505に移行する。

【0361】

<ステップS2505>

可変入賞口開放フラグがオフに設定され（ステップS2503：No）、特別可変入賞装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS2504：No）、MPU41は、図39のステップS2522で計時が開始されるインターバル時間が予め定められた所定時間を超えたか否かを判断する（ステップS2505）。ここで、インターバル時間は、ラウンド遊技を終了してから次のラウンド遊技を開始するまでの休止時間である。即ち、本ステップS2505において、MPU41は、インターバルを終了してラウンド遊技を開始させるか否かを判断する。MPU41は、インターバル時間が所定時間を超えたと判断した場合（ステップS2505：Yes）、処理をステップS2506に移行し、インターバル時間が所定時間を超えていないと判断した場合（ステップS2505：No）、インターバルを継続すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【0362】

<ステップS2506～S2508>

インターバル時間が所定時間を超えた場合（ステップS2505：Yes）、MPU41は、開始予定のラウンド遊技が図37の大当たり遊技制御処理のステップS2404でセットされるV入賞ラウンドであるか否かを判断する（ステップS2506）。MPU41は、V入賞ラウンドであると判断した場合（ステップS2506：Yes）、特別可変入賞装置82を作動させる（ステップS2507）。具体的には、MPU41は、特別可変入賞装置82の可動舌部822を、導入口821を閉鎖する待機位置から導入口821を開放する開放位置に移動させる。さらに、MPU41は、特別可変入賞装置作動フラグをオンに設定し（ステップS2508）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。なお、特別可変入賞装置作動フラグは、上述のステップS2504において特別可変入賞装置82が作動であるか否かを判断する際にMPU41によって参照される。

【0363】

<ステップS2509及びS2510>

開始予定のラウンド遊技がV入賞ラウンドでない場合（ステップS2506：No）、MPU41は、開始予定のラウンド遊技が可変入賞口316bを開放するラウンド遊技であると判断できるため、可変入賞装置316の開閉扉316cを作動させることで可変入賞口316bを開放する（ステップS2509）。さらにMPU41は、可変入賞口開放フラグをオンに設定し（ステップS2510）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。なお、可変入賞口開放フラグは、上述のステップS2503において可変入賞装置316が作動しているか否か（可変入賞口316bが開放しているか否か）を判断する際にMPU41によって参照される。

【0364】

<ステップS2511>

可変入賞口開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS2503：Yes）、図39のステップS2511において、MPU41は、可変入賞口316bを閉鎖するための条件が成立しているか否かを判断する。具体的には、MPU41は、可変入賞口316bが開放されてから所定時間（例えば30秒）が経過したか、可変入賞口316bに入賞した遊技球数が所定数（例えば9個）を超えたか否かを判断する。MPU41は、可変

10

20

30

40

50

入賞口316bを閉鎖するための条件が成立している場合（ステップS2511：Yes）、処理をステップS2512に移行し、可変入賞口316bを閉鎖するための条件が成立していない場合（ステップS2511：No）、可変入賞口316bの開放状態を維持すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【0365】

<ステップS2512及びS2513>

可変入賞口316bを閉鎖するための条件が成立している場合（ステップS2511：Yes）、MPU41は、開閉扉316cを復帰させることで可変入賞口316bを閉鎖し（ステップS2512）、さらに可変入賞口開放フラグをオフに設定する（ステップS2513）。

【0366】

<ステップS2514～S2516>

特別可変入賞装置作動フラグがオンに設定されている場合（図38のステップS2504：Yes）、ステップS2514において、MPU41は、特別可変入賞装置82のV入賞口824に遊技球が入賞したか否かを判断する。V入賞口824に遊技球が入賞したか否かは、V入賞口824に設けられる入球センサ（不図示）での検出結果に基づいて判断される。なお、特別可変入賞装置82では、作動開始時において可変爪部393が左傾斜状態とされているため、最初に特別可変入賞装置82に導入される遊技球は、左傾斜状態の可変爪部393によってV入賞口824に誘導される。MPU41は、V入賞口824に遊技球が入賞したと判断した場合（ステップS2514：Yes）、V入賞フラグをオンに設定し（ステップS2515）、特別可変入賞装置82の可変爪部393を左傾斜状態から右傾斜状態に回動させる（ステップS2516）。即ち、MPU41は、V入賞口824への遊技球の入賞が確認された場合、特別可変入賞装置82に導入された遊技球が右傾斜状態の可変爪部393によって通常入賞口825に誘導される。

【0367】

<ステップS2517>

V入賞口824に遊技球が入賞していない場合（ステップS2514：No）、又はV入賞口824に遊技球が入賞することで、V入賞フラグをオンに設定して可動爪部823を右傾斜状態に作動させた場合（ステップS2514：YesかつステップS2515及びS2516）、MPU41は、特別可変入賞装置82の作動を停止するための条件が成立しているか否かを判断する（ステップS2517）。具体的には、MPU41は、特別可変入賞装置82の作動が開始されてから（可動舌部822の作動が開始されることで導入口821が開放されてから）所定時間（例えば30秒）が経過したか、特別可変入賞装置82に導入された遊技球数（V入賞口824及び通常入賞口825に入賞した合計遊技球数）が所定数（例えば9個）を超えたか否かを判断する。MPU41は、特別可変入賞装置82の作動を停止するための条件が成立している場合（ステップS2517：Yes）、処理をステップS2518に移行し、特別可変入賞装置82の作動を停止するための条件が成立していない場合（ステップS2517：No）、特別可変入賞装置82の作動を継続すべく、当該開閉実行モード制御処理を終了する。

【0368】

<ステップS2518～S2520>

特別可変入賞装置82の作動を停止するための条件が成立している場合（ステップS2517：Yes）、MPU41は、特別可変入賞装置82の作動を停止する（ステップS2518）。具体的には、MPU41は、可動舌部822を復帰させることで導入口821を閉鎖すると共に、可動爪部823を左傾斜状態に復帰させ、次の特別可変入賞装置82の作動開始時に、遊技球がV入賞口824に誘導される状態にする。さらに、MPU41は、特別可変入賞装置作動フラグをオフに設定し（ステップS2519）、処理をステップS2520に移行する。

【0369】

<ステップS2520及びS2521>

可変入賞口開放フラグをオフに設定した場合（ステップS2513）、又は特別可変入賞装置作動フラグをオフに設定した場合（ステップS2519）、MPU41は、RAM412に記憶されたラウンド遊技数Rを1だけ減算した後（ステップS2520）、減算後のラウンド遊技数Rが「0」であるか否かを判断する（ステップS2521）。即ち、MPU41は、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードでの最終のラウンド遊技であるか否かを判断する。MPU41は、減算後のラウンド遊技数Rが「0」である場合（ステップS2521：Yes）、処理をステップS2523に移行し、減算後のラウンド遊技数Rが「0」でない場合（ステップS2521：No）、処理をステップS2522に移行する。

【0370】

<ステップS2522>

減算後のラウンド遊技数Rが「0」でない場合（ステップS2521：No）、MPU41は、次のラウンド遊技を実行するまでのインターバル時間の計時を開始し（ステップS2522）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このステップS2522において計時が開始されるインターバル時間は、可変入賞装置316又は特別可変入賞装置82を作動させるタイミングであるか否かを判断するために図38のステップS2505においてMPU41によって参照される。

【0371】

<ステップS2523及びS2524>

減算後のラウンド遊技数Rが「0」である場合（ステップS2521：Yes）、MPU41は、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードでの最終のラウンド遊技であると判断できるために、開閉実行モードを終了すべく開閉実行モードフラグをオフに設定し（ステップS2523）、さらにエンディングフラグをオンに設定し（ステップS2524）、当該開閉実行モード制御処理を終了する。このエンディングフラグは、エンディングを開始するかを判断するために図37の大当たり遊技制御処理でのステップS2417においてMPU41によって参照される。

【0372】

[遊技状態移行処理]

ここで、本実施形態では、大当たり種別が2R確変大当たりと16R確変大当たりとの2つであるため、図22の特図変動開始処理のステップS1806では、大当たり抽選での抽選結果に応じて、抽選結果フラグとして2R確変大当たりフラグ、16R確変大当たりフラグ及び外れフラグのいずれかが設定される。なお、本実施形態では、特図変動開始処理の手順に関するフローチャートは省略する。また、本実施形態の遊技状態移行処理では、ステップS1906において大当たり遊技状態フラグをオンに設定した後に大当たり遊技開始フラグがオンに設定される（図40のステップS2600）。大当たり遊技開始フラグは、大当たり遊技が開始されることを示すものであり、図37に示す大当たり遊技制御処理のステップS2401においてMPU41によって参照される。

【0373】

さらに、本実施形態では、特図遊技状態がモードA、モードC'及びモードE'の3モードであるため、図40及び図41に示す本実施形態の遊技状態移行処理では、前述の第1の実施形態の遊技状態移行処理（図23及び図24参照）とは、モード移行のための処理が異なる（ステップS2601～S2610）。以下、ステップS2601～S2610について説明する。

【0374】

<ステップS2601>

図40に示すステップS2601では、MPU41は、時短モードが終了してモードC'又はモードE'からモードAに移行した場合（ステップS1908～S1912）、オンに設定されているモードC'フラグ又はモードE'フラグをオフに設定する。

【0375】

<ステップS2602～S2604>

10

20

30

40

50

図41に示すステップS2602では、MPU41は、大当たり遊技を終了する場合に（ステップS1914：YesかつステップS1915及びS1917）、図39の開閉実行モード制御処理のステップS2515でオンに設定されるV入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2602）。MPU41は、V入賞フラグがオンに設定されていない場合（ステップS2602：No）、特図遊技状態のうちのモードAに移行させ（ステップS2603）、さらにモードAフラグをオンに設定し（ステップS2604）、処理をステップS2610に移行する。即ち、MPU41は、4R通常大当たりの場合、又は確変大当たり遊技におけるV入賞ラウンドにおいてV入賞口824への遊技球の入賞がなかった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードでも高確率モードでもないモードAに移行させる。

【0376】

<ステップS2605～S2607>

MPU41は、V入賞フラグがオンである場合（ステップS2602：Yes）、図22の特図変動開始処理でのステップS1806の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される5R確変大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2605）。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技状態への移行の契機となった大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、5R確変大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS2605：Yes）、特図遊技状態のうちのモードC'に移行させ（ステップS2606）、さらにモードC'フラグをオンに設定し（ステップS2607）、処理をステップS2610に移行する。即ち、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たりであり、大当たり遊技のV入賞ラウンドにおいてV入賞口824への遊技球の入賞があった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであるモードC'に移行させる。

【0377】

<ステップS2608及びS2609>

MPU41は、V入賞フラグがオンで5R確変大当たりフラグがオフである場合（ステップS2602：YesかつステップS2605：No）、図22の特図変動開始処理でのステップS1806の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される10R確変大当たりフラグ及び16R確変大当たりフラグのいずれかがオンに設定されていると判断できるため、大当たり遊技状態から特図遊技状態のうちのモードE'に移行させ（ステップS2608）、さらにモードE'フラグをオンに設定し（ステップS2609）、処理をステップS2610に移行する。即ち、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が10R確変大当たり又は16R確変大当たりであり、大当たり遊技のV入賞ラウンドにおいてV入賞口824への遊技球の入賞があった場合、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであるモードE'に移行させる。

【0378】

<ステップS2610>

MPU41は、図22の特図変動開始処理でのステップS1806の抽選結果フラグ設定処理でオンに設定される大当たり種別フラグ、即ち4R通常大当たりフラグ、5R確変大当たりフラグ、10R確変大当たりフラグ又は16R確変大当たりフラグをオフに設定し（ステップS2610）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0379】

このように、本実施形態では、遊技者に最も有利なモードE'に移行させるためには、初当たりにおいて50%の確率で振り分けられるモードC'に移行させた後に、モードC'で時短モード終了するまでに、振分装置35によって50%の確率で振り分けられる第2特図遊技で大当たりを獲得する必要がある。即ち、本実施形態では、時短モードの終了によりモードが転落する場合を除き、確変大当たりの確率がモードAでは50%、モードC'では75%、モードE'では100%であり、3段階の確変割合を有する遊技機を提供できる。

【0380】

10

20

30

40

50

なお、本実施形態では、可変入賞装置 3 1 6 とは別に、V 入賞口 8 2 4 を有する特別可変入賞装置 8 2 を設ける場合を説明したが、開閉可能な V 入賞口 8 2 4 を可変入賞装置 3 1 6 に設け、大当たり遊技の V 入賞ラウンドにおいて V 入賞口 8 2 4 を開放する構成であってもよい。

【0381】

<第 6 の実施形態>

前述の第 1 の実施形態では、モード A ～モード E の 5 つの遊技状態のいずれかにおいて特別図柄遊技が実行される場合を説明した。一方、本実施形態は、前述の第 2 の実施形態と同様に特図遊技状態がモード A、モード C' 及びモード E' の 3 モードである。また、本実施形態に係る遊技機は、第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 による特図遊技である 1 種遊技と、羽役物装置による 2 種遊技とを行う 1 種 2 種混合機である。

【0382】

以下、本実施形態に係る遊技機 1 0 を前述の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 との相違点を中心に図 4 2 ～図 5 0 を参照して具体的に説明する。ここで、図 4 2 は、図 1 に示す遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 4 3 及び図 4 4 は図 4 2 に示す遊技機 1 0 の羽役物装置 8 3 の要部を示す断面図、図 4 5 (A) は大当たり当否テーブルの一例を示す図、図 4 5 (B) は 1 種大当たり時の大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図 4 5 (C) は 2 種大当たり時の大当たり種別振分テーブルの一例を示す図、図 4 5 (D) はモードデータテーブルの一例を示す図、図 4 5 (E) はモード移行テーブルの一例を示す図、図 4 6 は主制御装置 4 で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート、図 4 7 は図 4 6 のメイン処理で実行される羽役物装置制御処理の手順の一例を示すフローチャート、図 4 8 は図 2 0 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート、図 4 9 及び図 5 0 は図 4 6 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0383】

図 4 2 に示すように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、遊技盤 3 1 に設けられた羽役物装置 8 3 を備える。羽役物装置 8 3 は、可変入賞装置 3 1 6 の上方かつ図柄表示部 3 4 1 の右側に設けられている。図 4 3 に示すように、羽役物装置 8 3 は、遊技球 9 9 を羽役物装置 8 3 の内部に導入する導入口 8 3 1、及びこの導入口 8 3 1 を閉鎖とする閉鎖位置（図 4 3 の実線の位置）と導入口 8 3 1 を開放する開放位置（図 4 3 の仮想線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部 8 3 2 を有する。可動羽部 8 3 2 が待機位置にあることで可動羽部 8 3 2 によって導入口 8 3 1 が閉鎖された状態では、遊技球 9 9 が羽役物装置 8 3 の内部に導入されることはない。一方、図 4 4 (A) 及び図 4 4 (B) に示すように、可動羽部 8 3 2 が開放位置にあることで導入口 8 3 1 が開放された状態では、可動羽部 8 3 2 によって遊技球の受け取りが可能である。可動羽部 8 3 2 によって受け取られた遊技球は、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に導入され得る。可動羽部 8 3 2 は、第 2 始動口 3 1 5 の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり（図 4 5 (A) 参照）である場合に開放位置に作動され、導入口 8 3 1 を所定時間、例えば羽役物装置 8 3 に 1 ～ 3 個の遊技球が入球する時間（0.5 秒～1.5 秒程度）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口 8 3 1 の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

【0384】

羽役物装置 8 3 の内部には、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が設けられている。V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによって V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に遊技球が入賞したことが検知される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、V 入賞口 8 3 3 を閉鎖状態とする閉鎖位置（図 4 4 (A)）と V 入賞口 8 3 3 を開放する開放位置（図 4 4 (B)）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、通常は V 入賞口 8 3 3 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、例えば大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に可動羽部 8 3 2 が開放位置に作動される

タイミングに同期して可動羽部 8 3 2 の作動時間よりも短い所定時間、例えば E モードにおいて時短回数と同数だけ羽役物装置 8 3 を作動させた場合に 5 0 % ~ 8 0 % の確率で V 入賞口 8 2 4 に遊技球が入賞する時間だけ V 入賞口 8 3 3 を開放する。

【 0 3 8 5 】

図 4 5 (A) に大当たり当否テーブルとして示すように、本実施形態の大当たり当否テーブルは、前述の第 1 の実施形態のように高確率モードと低確率モードとで分類されるものではなく (図 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) 参照) 、第 1 始動口 3 1 4 への入賞による第 1 特図遊技と、第 2 始動口 3 1 5 への入賞による第 2 特図遊技とで分類される。第 1 特図遊技では、0 ~ 7 3 8 の大当たり乱数カウンタのカウント値 (乱数値) のうちの 0 ~ 2 の 3 個が大当たりで、残りの 3 ~ 7 3 8 の 7 3 6 個が外れであり、第 1 特図遊技での大当たり確率は前述の第 1 の実施形態に低確率モードと同様に $3 / 7 3 9$ (= 約 $1 / 2 4 6 . 3$) である。一方、第 2 特図遊技では、第 1 特図遊技と同様に 0 ~ 7 3 8 の大当たり乱数カウンタのカウント値 (乱数値) のうちの 0 ~ 2 の 3 個のカウント値 (乱数値) が大当たりであり、大当たり確率が $3 / 7 3 9$ (= 約 $1 / 2 4 6 . 3$) である。即ち、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技を問わず、大当たり抽選での大当たりは、1 種遊技での大当たりとなる。また、3 ~ 7 3 5 の 7 2 3 個が小当たり、7 3 6 ~ 7 3 8 の 3 個が外れである。ここで、小当たりとは、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を所定時間開放させる 2 種遊技を実行する当たりである。そして、小当たりにより羽役物装置 8 3 が作動された場合に羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入賞した場合、2 種遊技での大当たりとなる。即ち、第 2 特図遊技では、2 種遊技での大当たりがメインであり、第 2 特図遊技と同様に 1 種遊技で大当たりとなる確率は低い。以下、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる 1 種遊技での大当たりを「1 種大当たり」、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入賞することによる大当たりを「2 種大当たり」と呼称することがある。

【 0 3 8 6 】

図 4 5 (B) に大当たり種別振分テーブルとして示すように、1 種大当たりでは、4 R 時短大当たり又は 8 R 時短大当たりに振り分けられる。また、図 4 5 (C) に大当たり種別振分テーブルとして示すように、2 種大当たりでは、4 R 時短大当たり、8 R 時短大当たり、又は 1 6 R 時短大当たりに振り分けられる。ここで、各時短大当たりでの時短回数は、大当たり抽選での抽選確率、小当たり確率、小当たり時の羽役物装置 8 3 の作動時間や V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動時間等に応じて設定され、本実施形態では、例えば 5 0 回とされる。また、本実施形態では、1 種大当たり及び 2 種大当たり共に全ての大当たりが時短大当たりであるが、一定の割合 (例えば 2 0 % ~ 5 0 %) で非時短大当たりとなるように大当たり種別を振り分けるようにしてもよい。この場合、モード E ' において時短モードが終了するまでに羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入賞する確率が、止め打ちや捻り打ちなどの特殊な打ち方をすることなく右打ちを行う限り、9 0 % 以上、好ましくは実質的に 1 0 0 % となるように V 入賞口開閉部 8 3 5 を作動させるようにしてもよい。また、モード E ' において時短モードが終了するまでに羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入賞する確率を実質的に 1 0 0 % とすると共に、初当たりからの大当たり回数に上限を設けてもよい。即ち、本実施形態に係る 1 種 2 種混合機としての遊技機 1 0 は、前述の第 3 の実施形態に係るリミット機のスペックを組み合わせてもよい。

【 0 3 8 7 】

図 4 5 (D) に示すように、モードデータテーブルは、特図遊技状態のモード種別を規定するものである。この大当たり種別振分テーブルは、モード A、モード C ' 及びモード E ' の 3 つのモードの内容を規定している。モード A、モード C ' 及びモード E ' の内容は、前述の第 4 の実施形態と同様であり、モード E '、モード C ' 及びモード A の順に遊技者に有利な遊技状態である。

【 0 3 8 8 】

図 4 5 (E) に示すモード移行テーブルは、大当たり遊技の終了後の移行先モードを規定する。時短モードであるモード C ' 及びモード E ' において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合にモード A に移行する。また、1 種大当たりの

場合には大当たり遊技の終了後にモードC'に移行し、2種大当たりの場合には大当たり遊技の終了後にモードE'に移行する。

【0389】

ここで、モードAでは、イレギュラーなケースを除いて、左打ちを行うことで第1特図遊技が実行され、第1特図遊技での大当たりは1種大当たりであるため、モードAからは大当たり遊技の終了後にモードC'に移行する。

【0390】

モードC'では、左打ちを行うことで第1特図遊技と第2特図遊技とが交互に実行される。即ち、モードC'では、1種大当たりが100%の第1特図遊技と、2種大当たりがメインとなる第2特図遊技とが交互に実行される。そのため、モードC'からは、時短モードが終了しないことを条件に、大当たり遊技の終了後に概ね50%の確率（正確には50%を少し上回る確率）でモードC'に移行し、概ね50%の確率（正確には50%を少し下回る確率）でモードE'に移行する。なお、上述のように、モードC'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードC'からモードAに移行する。

10

【0391】

モードE'では、右打ちを行うことで第2特図遊技が実行され、2種大当たりがメインとなり、低い確率（本実施形態では約1/246.3）で1種大当たりとなる。そのため、モードE'からは、大当たり遊技の終了後に概ねモードE'に移行し、低い確率でモードC'に転落する。なお、上述のように、モードE'において大当たり遊技状態に移行することなく上限数の特図遊技を実行した場合、モードE'からモードAに移行する。また、モードE'での1種大当たりの場合に、モードC'に転落することなく、モードE'をループするようにしてもよい。

20

【0392】

本実施形態に係る遊技機10は、大当たり当否テーブルが前述の第1の実施形態とは異なり（図45（A）参照）、羽役物装置83を作動させる2種遊技を実行可能であるため、前述の第1の実施形態とは、メイン処理の一部が異なり、メイン処理として実行される特図遊技制御処理での特図変動開始処理、及び遊技状態移行処理が異なる。

〔メイン処理〕

図46に示すように、本実施形態のメイン処理では、ステップS1306の特図遊技制御処理とステップS1307の大当たり遊技制御処理との間において、羽役物装置制御処理を実行する（ステップS2701）。なお、羽役物装置制御処理の詳細は、図47を参照して後述する。

30

【0393】

〔羽役物装置制御処理〕

<ステップS2801>

図47に示すように、羽役物装置制御処理では、まずMPU41は、図20の特図遊技制御処理のステップS1606でオンに設定される特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2801）。即ち、MPU41は、特図遊技が終了したことで2種遊技を実行するタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS2801：Yes）、処理をステップS2802に移行し、羽役物装置作動フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS2801：No）、処理をステップS2809に移行する。

40

【0394】

<ステップS2802>

MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS2801：Yes）、後述の図48の特図変動開始処理のステップS2907でオンに設定される羽役物装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2802）。MPU41は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS2802：Yes）、羽役物装置83を作動させるタイミングであると判

50

断できるため、処理をステップS 2 8 0 3に移行する。一方、M P U 4 1は、特図変動停止フラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS 2 8 0 1：N o）、羽役物装置8 3を作動させるタイミングでないと判断できるため、当該羽役物装置制御処理を終了する。

【0 3 9 5】

<ステップS 2 8 0 3～S 2 8 0 8>

M P U 4 1は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 8 0 2：Y e s）、羽役物装置作動フラグをオフに設定すると共に（ステップS 2 8 0 3）、羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動を開始し（ステップS 2 8 0 4）、可動羽部作動中フラグをオンに設定する（ステップS 2 8 0 5）。これにより、羽役物装置8 3では、導入口8 3 1が開放され、可動羽部8 3 2によって羽役物装置8 3の内部に遊技球を導入可能な状態とされる。次いで、M P U 4 1は、V入賞口開閉部8 3 5の作動を開始し（ステップS 2 8 0 6）、V入賞口開閉部作動中フラグをオンに設定する（ステップS 2 8 0 7）。これにより、羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3が開放され、羽役物装置8 3の内部に導入口8 3 1を介して導入された遊技球がV入賞口8 3 3に入賞可能な状態とされる。さらに、M P U 4 1は、作動時間の計時を開始する（ステップS 2 8 0 8）。このステップS 2 8 0 8での計時時間は、後述のステップS 2 8 1 0においてV入賞口開閉部8 3 5を待機状態に復帰させてV入賞口8 3 3を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断するために、又はステップS 2 8 1 4において可動羽部8 3 2を復帰させて導入口8 3 1を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するためにM P U 4 1によって参照される。

【0 3 9 6】

<ステップS 2 8 0 9>

M P U 4 1は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 8 0 1：N o）、即ち羽役物装置8 3を作動させるタイミングではない場合、ステップS 2 8 0 7でオンに設定されるV入賞口開閉部作動中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 8 0 9）。即ち、M P U 4 1は、V入賞口8 3 3が開放中であるか否かを判断する。M P U 4 1は、V入賞口開閉部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 8 0 9：Y e s）、処理をステップS 2 8 1 0に移行し、V入賞口開閉部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 8 0 9：N o）、処理をステップS 2 8 1 5に移行する。

【0 3 9 7】

<ステップS 2 8 1 0>

M P U 4 1は、V入賞口開閉部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 8 0 9：Y e s）、ステップS 2 8 0 8で計時が開始される計時時間が予め定められる第1所定時間に対しては、V入賞口開閉部8 3 5を待機位置に復帰させてV入賞口8 3 3を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1は、計時時間が第1所定時間に達していると判断した場合（ステップS 2 8 1 0：Y e s）、処理をステップS 2 8 1 3に移行し、計時時間が第1所定時間に達していないと判断した場合（ステップS 2 8 1 0：N o）、処理をステップS 2 8 1 1に移行する。

【0 3 9 8】

<ステップS 2 8 1 1及びS 2 8 1 2>

M P U 4 1は、計時時間が第1所定時間に達していないと判断した場合（ステップS 2 8 1 0：N o）、V入賞口8 3 3に遊技球が入賞したか否かを判断する（ステップS 2 8 1 1）。V入賞口8 3 3に遊技球が入賞したか否かは、例えばV入賞口8 3 3に設けられる入球センサ（不図示）によって遊技球が検知されたか否かによって判断される。M P U 4 1は、V入賞口8 3 3に遊技球が入賞したと判断した場合（ステップS 2 8 1 1：Y e s）、2種大当たりフラグをオンに設定し（ステップS 2 8 1 2）、当該羽役物装置制御処理を終了する。ここで、2種大当たりフラグは、V入賞口8 3 3への遊技球の入賞に基づく大当たり遊技を実行するかを示すものであり、後述の図4 9の遊技状態移行処理での

ステップ S 3 0 0 5 において大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するために M P U 4 1 によって参照される。一方、M P U 4 1 は、V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入賞していない判断した場合（ステップ S 2 8 1 1 : N o）、2 種大当たりフラグをオンに設定することなく、当該羽役物装置制御処理を終了する。

【0 3 9 9】

<ステップ S 2 8 1 3 及び S 2 8 1 4>

M P U 4 1 は、計時時間が第 1 所定時間に達していると判断した場合（ステップ S 2 8 1 0 : Y e s）、即ち V 入賞口 8 3 3 を閉鎖させるタイミングであると判断した場合、V 入賞口開閉部 8 3 5 を待機位置に復帰させると共に（ステップ S 2 8 1 3）、V 入賞口開閉部作動中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 8 1 4）、当該羽役物装置制御処理を終了する。

10

【0 4 0 0】

<ステップ S 2 8 1 5>

M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 8 0 9 : N o）、ステップ S 2 8 0 5 でオンに設定される可動羽部作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 8 1 5）。即ち、M P U 4 1 は、V 入賞口 8 3 3 が開放中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が開放中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、可動羽部作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 8 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 2 8 1 6 に移行し、可動羽部作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 8 1 5 : N o）、当該羽役物装置制御処理を終了する。

20

【0 4 0 1】

<ステップ S 2 8 1 6>

M P U 4 1 は、可動羽部作動中フラグがオンに設定されている（ステップ S 2 8 1 5 : Y e s）、ステップ S 2 8 0 8 で計時が開始される計時時間が予め定められる第 2 所定時間に達したか否かを判断する（ステップ S 2 8 1 6）。即ち、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を待機位置に復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、計時時間が第 2 所定時間に達していると判断した場合（ステップ S 2 8 1 6 : Y e s）、処理をステップ S 2 8 1 7 に移行し、計時時間が第 2 所定時間に達していないと判断した場合（ステップ S 2 8 1 6 : N o）、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 の開放状態を維持すべく、当該羽役物装置制御処理を終了する。

30

【0 4 0 2】

<ステップ S 2 8 1 7 ~ S 2 8 2 0>

M P U 4 1 は、計時時間が第 2 所定時間に達している場合（ステップ S 2 8 1 6 : Y e s）、可動羽部 8 3 2 を待機位置に復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖し（ステップ S 2 8 1 7）、可動羽部作動中フラグをオフに設定する（ステップ S 2 8 1 8）。これにより、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合の 2 種遊技を終了する。さらに、M P U 4 1 は、ステップ S 2 8 0 8 で開始された羽役物装置 8 3 の作動時間の計時を終了すると共に（ステップ S 2 8 1 9）、羽役物装置作動終了フラグをオンに設定し（ステップ S 2 8 2 0）、当該羽役物装置制御処理を終了する。羽役物装置作動終了フラグは、羽役物装置 8 3 の作動が終了したこと、即ち 2 種遊技が終了したことを示すものであり、後述の図 4 9 の遊技状態移行処理のステップ S 3 0 0 3 において 2 種遊技の終了後に大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するために M P U 4 1 によって参照される。

40

【0 4 0 3】

〔特図変動開始処理〕

本実施形態に係る遊技機 1 0 が 1 種 2 種混合機として構成されているため、特図変動開始処理は、前述の第 1 の実施形態における特図変動開始処理（図 2 2 参照）とは相違点を有する。図 4 8 に示すように、本実施形態の特図変動開始処理は、前述の第 1 の実施形態における特図変動開始処理（図 2 2 参照）とは、抽選結果フラグを設定するまでの処理が

50

異なる（ステップS2901～S2908）。また、本実施形態では、第2特図遊技での大当たり抽選での大当たり以外の抽選結果として、外れに加えて小当たりがあるため、本実施形態の特図変動開始処理では、前述の第1の実施形態の特図変動開始処理での外れに関するステップS1811及びS1817（図22参照）が小当たりの場合を考慮したものとされている（ステップS2909及びS2910）。以下、ステップS2901～S2910について説明する。

【0404】

<ステップS2901～S2903>

本実施形態の特図変動開始処理では、まずMPU41は、特図の変動を開始する場合、開始予定の特図遊技が第1特図遊技であるか否かを判断する（ステップS2901）。MPU41は、第1特図遊技を開始すると判断した場合（ステップS2901：Yes）、第1特図大当たり当否テーブル（図45（A）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップS2902）、処理をステップS2904に移行する。一方、MPU41は、第1特図遊技を開始しないと判断した場合（ステップS2901：No）、即ち第2特図遊技を開始すると判断した場合、第2特図大当たり当否テーブル（図45（A）参照）に基づいて当否判定を行い（ステップS2903）、処理をステップS2904に移行する。

【0405】

<ステップS2904>

ステップS2904では、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか否かを判断する。MPU41は、抽選結果が大当たりである場合（ステップS2904：Yes）、処理をステップS2905に移行し、抽選結果が大当たりでない場合（ステップS2904：No）、即ち抽選結果が小当たり又は外れである場合、処理をステップS2906に移行する。

【0406】

<ステップS2905>

MPU41は、抽選結果が大当たりである場合（ステップS2904：Yes）、特図大当たりテーブル（図45（B）参照）に基づいて大当たり種別の振り分けを行い（ステップS2905）、処理をステップS2908に移行する。具体的には、MPU41は、大当たり種別カウンタのカウント値に応じて、4R時短大当たり又は8R時短大当たりのいずれかに大当たり種別を振り分ける。

【0407】

<ステップS2906及びS2907>

MPU41は、抽選結果が大当たりでない場合（ステップS2904：No）、即ち抽選結果が小当たり又は外れである場合、抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップS2906）。MPU41は、抽選結果が小当たりである場合（ステップS2906：Yes）、羽役物装置作動フラグをオンに設定し（ステップS2907）、処理をステップS2908に移行する。羽役物装置作動フラグは、羽役物装置83を作動させるためのフラグであり、図47の羽役物装置制御処理のステップS2802において、羽役物装置83を作動させるか否かを判断するためにMPU41によって参照される。一方、MPU41は、抽選結果が小当たりでない場合（ステップS2906：No）、即ち抽選結果が外れである場合、羽役物装置作動フラグをオンに設定することなく、処理をステップS2908に移行する。

【0408】

<ステップS2908>

MPU41は、抽選結果に応じた処理を実行した場合（ステップS2904～S2907）、抽選結果フラグをオンに設定する。具体的には、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が4R時短大当たり又は8R時短大当たりである場合に1種大当たりフラグをオンに設定し、小当たりである場合に小当たりフラグをオンに設定し、外れである場合に外れフラグをオンに設定する。

【0409】

＜ステップS2909及びS2910＞

MPU41は、抽選結果フラグをオンに設定した場合（ステップS2908）、前述の第1の形態と同様に所定の処理（ステップS1807～S1811）を実行した後に、ステップS2908でオンに設定される外れフラグ又は小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2809）。MPU41は、外れフラグ又は小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS2909：Yes）、外れフラグ又は小当たりフラグがオンをオフに設定し（ステップS2810）、処理をステップS1815に移行する。一方、外れフラグ又は小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS2909：No）、処理をステップS1818に移行する。以下、前述の第1の実施形態の特図変動開始処理（図22参照）のステップS1815～S1818の処理を実行し、当該特図変動開始処理を終了する。

10

【0410】

〔遊技状態移行処理〕

前述の第1の実施形態に係る遊技機は、ループ確変機として構成されているため、前述の第1の実施形態の遊技状態移行処理では、特図遊技の終了時（1種遊技の終了時）に時短モードが終了するか否かを判断し、時短モードの終了後にモードAに移行させている（図23のステップS1909～S1913参照）。これに対して、本実施形態の遊技機10は1種2種混合機として構成されているため、特図遊技の終了時（1種遊技の終了時）だけでなく、羽役物装置の作動終了時（2種遊技の終了時）にも時短モードが終了するか否かを判断し、時短モードの終了後にモードAに移行させる点で（図49のステップS3001及びS3002）、前述の第1の実施形態の遊技状態移行処理とは異なる。また、前述の第1の実施形態では、特図遊技の大当たり（1種大当たり）を契機として大当たり遊技状態に移行させているが、本実施形態では、1種大当たりだけでなく、羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入賞に基づく2種大当たりによって大当たり遊技状態に移行する点で（図49のステップS3003～S3005）、前述の第1の実施形態とは異なる。さらに、前述の第1の実施形態では、大当たり種別に応じてモードの移行先が決定されていたが（図13（A）、図23のステップS1914～S1932参照）、本実施形態では、1種大当たりか2種大当たりかによってモードの移行先が決定される点で（図45（E）、図50のステップS3006～S3012）、前述の第1の実施形態とは異なる。以下、図49及び図50を参照してステップS3001～S3012について説明する。

20

30

【0411】

＜ステップS3001＞

図49に示すステップS3001では、MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合に特図変動停止フラグをオフに設定した場合（ステップS1900：YesかつステップS1901）、図48の特図変動開始処理のステップS2908でオンに設定される1種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3001）。1種大当たりフラグは、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示すものである。MPU41は、1種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3001：Yes）、大当たり遊技状態に移行させるために処理を実行する（ステップS1903～S1907）。一方、MPU41は、1種大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3001：No）、即ち大当たり抽選での抽選結果が小当たり又は外れである場合、処理をステップS3002に移行する。

40

【0412】

＜ステップS3002＞

ステップS3002では、MPU41は、図48の特図変動開始処理のステップS2907でオンに設定される羽役物装置作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。羽役物装置作動フラグは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりであること、即ち羽役物装置83を作動させることを示すものである。MPU41は、羽役物装置作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3002：Yes）、羽役物装置83を作動する

50

必要があるために遊技状態を移行するタイミングではないと判断できるため、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、MPU41は、羽役物装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS3002：No）、モードA、モードC'又はモードE'のいずれかに移行させるか否かの処理を実行する（ステップS1908～S1911、S3013、図50のステップS1914、S1915、S1917、S3006～S3012）。

【0413】

＜ステップS3003～S3004＞

MPU41は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS1900：No）、図47の羽役物装置制御処理のステップS2820でオンに設定される羽役物装置作動終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3003）。羽役物装置作動終了フラグは、羽役物装置83の作動を終了させるタイミングであること、即ち可動羽部832を待機位置に復帰させて導入口831を閉鎖させるタイミングであることを示すものである。MPU41は、羽役物装置作動終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3003：Yes）、羽役物装置作動終了フラグをオフに設定し（ステップS3004）、処理をステップS3005に移行する。一方、羽役物装置作動終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3003：No）、図50のステップS1914に処理を移行する。

【0414】

＜ステップS3005＞

MPU41は、羽役物装置83の作動を終了させるタイミングである場合（ステップS3003：YesかつステップS3004）、図47の羽役物装置制御処理のステップS2812でオンに設定される2種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3005）。即ち、MPU41は、羽役物装置83の作動終了後に大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断する。MPU41は、2種大当たりフラグがオンに設定されていると判断した場合（ステップS3005：Yes）、1種当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3001：Yes）と同様に、大当たり遊技状態に移行させるために処理を実行する（ステップS1903～S1907）。一方、MPU41は、2種大当たりフラグがオフに設定されていると判断した場合（ステップS3005：No）、羽役物装置作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS3002：No）と同様に、モードA、モードC'又はモードE'のいずれかに移行させるか否かの処理を実行する（ステップS1908～S1911、S3013、図50のステップS1914、S1915、S1917、S3006～S3012）。

【0415】

＜ステップS3006＞

図50に示すステップS3006では、MPU41は、図17のメイン処理のステップS1307での大当たり遊技制御処理でオンに設定される大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合に大当たり遊技状態を終了する処理を実行した場合（ステップS1914：Yes、ステップS1915及びS1917）、図48の特図変動開始処理のステップS2908でオンに設定される1種大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、大当たり遊技の終了後の移行先が特図遊技状態のうちのモードC'及びモードE'のいずれであるか否かを判断する。MPU41は、1種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3006：Yes）、処理をステップS3007に移行する。一方、MPU41は、1種大当たりフラグがオンに設定されていない場合（ステップS3002：No）、即ち2種大当たりフラグがオンに設定されている場合、処理をステップS3010に移行する。

【0416】

＜ステップS3007～S3009＞

MPU41は、1種大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3006：Yes）、特図遊技状態のうちのモードC'に移行させ（ステップS3007）、さらにモードC'フラグをオンに設定する（ステップS3008）。即ち、MPU41は、大当た

10

20

30

40

50

り抽選での抽選結果が大当たりである1種大当たりの場合に、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであり、第1始動口314と第2始動口315に交互に遊技球が入球し得るモードC'に移行させる。そして、MPU41は、1種大当たりフラグをオフに設定し(ステップS3009)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0417】

<ステップS3010～S3012>

MPU41は、1種大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS3006:No)、即ち2種大当たりフラグがオンに設定されている場合、特図遊技状態のうちのモードE'に移行させ(ステップS3010)、さらにモードE'フラグをオンに設定する(ステップS3011)。即ち、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入賞による2種大当たりの場合に、大当たり遊技の終了後に時短モードかつ高確率モードであり、電動サポート部材36によるサポートで遊技球が第2始動口315に入賞し易いモードE'に移行させる。そして、MPU41は、2種大当たりフラグをオフに設定し(ステップS3012)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0418】

<ステップS3013>

なお、1種大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードC'に移行されてモードC'フラグがオンに設定され(ステップS3007及びS3008)、2種大当たりの場合に大当たり遊技の終了後にモードE'に移行されてモードE'フラグがオンに設定されるため(ステップS3010及びS3011)、時短モードの終了によりモードAに移行される場合には(図49のステップS1908～S1910)、ステップS3008でオンに設定されるモードC'フラグ、又はステップS3010でオンに設定されるモードE'フラグがオフに設定される。

【0419】

このように、本実施形態の遊技機10は、特図遊技状態において、モードAからモードC'に、モードC'からモードA、モードC'及びモードE'のいずれかに、モードE'からモードA及びモードE'のいずれかに移行する。即ち、モードAでの初当たり後、時短終了によるモードAへの転落の前に時短モードであるモードC'及びモードE'において如何に1種大当たり又は2種大当たりによって時短モードを継続するかというゲーム性を有する。即ち、本実施形態では、1種2種混合機でありながら、ST機のようなゲーム性を有する遊技機10を提供できる。また、モードC'では、左打ちにより第1特図遊技と第2特図遊技とが交互に実行され得る一方で、モードE'では、右打ちにより基本的に第2特図遊技が実行されると共に、第1特図遊技及び第2特図遊技での1種大当たりとなる確率に比べて、第2特図遊技での小当たりによる羽役物装置の作動により2種大当たりとなる期待度が高い。そのため、本実施形態の遊技機10では、モードE'では、モードC'に比べて時短モードの終了によりモードAへ転落する可能性が低く、その結果、大当たりとなる期待度ひいては遊技者に有利なモードC'及びモードE'が継続する期待度が異なる2種類のモードを有することになり、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0420】

[第7～第12の実施形態]

前述の第1の実施形態では、遊技球によって時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される振分部材38によって第1通路351と第2通路352とに交互に遊技球が振り分けられる振分装置35を備える遊技機10について説明した。一方、第7～第12の実施形態は、振分装置の振分部の構成が第1の実施形態とは異なる。以下、第7～第12の実施形態について、図51～図54を参照して個別に説明する。

【0421】

<第7の実施形態>

本実施形態の振分装置は、時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される振分部を備える点で前述の第1の実施形態と共通するが、振分部がソレノイド等の駆動手段(不図示)によって時計回り方向及び反時計周り方向に交互に回動される点で前述の第1の実

施形態とは異なる。

【0422】

図51(A)及び図51(B)に示すように、本実施形態の振分装置35Aは、導入口350の直下に回転可能に固定された振分部材38A(振分部)を備える。この振分部材38Aは、爪状に形成されており、図51(A)に示す右傾斜位置と、図51(B)に示す左傾斜位置との間で、駆動手段(不図示)によって回転駆動される。図51(A)に示す右傾斜位置に振分部材38Aが位置する場合に、導入口350を介して導入された遊技球99は、振分部材38Aによって第1通路351に誘導される。これにより、遊技球99は、左第1始動口314Lに入賞する。これに対して、図51(B)に示す左傾斜位置に振分部材38Aが位置する場合に、導入口350を介して導入された遊技球99は、振分部材38Aによって第2通路352に誘導される。これにより、遊技球99は、電動サポート部材36のサポートを受ける場合には第2始動口315に入賞し、電動サポート部材36のサポートを受けない場合には右第1始動口314Rに入賞する。なお、本実施形態の振分装置35Aでは、第2通路352に遊技球が入球されるように遊技球が打ち出されるのを防止するために、例えば振分装置35Aを不透明にするなどして振分部材38Aを外部から視認不能にすることが好ましい。

【0423】

また、振分部材38Aは、例えば一定時間(例えば0.5秒~2秒程度)ごとに左傾斜位置と右傾斜位置との間で交互に回転するように駆動手段によって駆動されることが考えられる。もちろん、振分部材38Aは、必ずしも一定周期で回転させる必要はなく、パターン化された不規則な回転動作を行うように駆動してもよく、複数の異なる回転パターンで一定時間又は不定時間ごとに変更して動作させてもよい。例えば、第1通路351に入球し易い回転パターンと第2通路352に入球し易い回転パターンとを一定時間又は不定時間ごとに変更してもよい。第1通路351に入球し易い回転パターンとしては、振分部材38Aが右傾斜位置で停止する時間が左傾斜位置で停止する時間よりも長いパターン、振分部材38Aが右傾斜位置から左傾斜位置に回転する速度(時間)が左傾斜位置から右傾斜位置に回転する速度(時間)よりも遅い(長い)パターンなどが考えられる。複数の回転パターンを併用する場合、最終的に1:1の理論値で第1通路351と第2通路352とに遊技球99が振分られるように振分部材38Aを回転駆動させるのが好ましい。但し、第1通路351と第2通路352との遊技球の理論振分比率が1:1以外となるように振分部材38Aを回転駆動させるようにしてもよい。この場合、遊技状態に応じて、第1通路351と第2通路352との遊技球の理論振分比率を変更するようにしてもよい。例えば、モードBに比べてモードCのほうが第2通路352に遊技球が誘導され易いように構成することができ、その逆に構成することも考えられる。また、導入口350の近傍に入球センサを設け、この入球センサによって導入口350への遊技球99の入球が検知された場合、振分部材38Aが左傾斜位置にある場合は振分部材38Aを右傾斜位置に回転させる一方で、振分部材38Aが右傾斜位置にある場合は振分部材38Aを左傾斜位置に回転させることも考えられる。

【0424】

このように、本実施形態では、振分部材38Aが駆動手段によって予め定められたタイミングで回転されるため、遊技球99が第1通路351と第2通路352とに振り分けられる比率について、一時的に偶発的又は意図的に偏りを持たせることができる。これにより、特図遊技状態がモードB又はモードCである場合に、遊技球99が第1通路351及び第2通路352のいずれに誘導されるか、即ち遊技球99が電動サポート部材36のサポートを受けて第2始動口315に入賞するか否かについて一喜一憂しつつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【0425】

<第8の実施形態>

本実施形態に係る遊技機10は、前述の第7の実施形態に係る遊技機10と同様に、ソレノイド等の駆動手段によって振分部が右傾斜位置と左傾斜位置との間で回転される点で

前述の第１の実施形態に係る遊技機１０とは異なる。また、本実施形態に係る遊技機は、振分部の形状が前述の第７の実施形態に係る遊技機とは異なる。

【０４２６】

図５２（Ａ）及び図５２（Ｂ）に示すように、本実施形態の振分装置３５Ｂは、導入口３５０の直下に回動可能に固定された振分部材３８Ｂ（振分部）を備える。この振分部材３８Ｂは、円弧部３８２Ｂ及びシャフト部３８３Ｂを有する略Ｔ字状ないし錨状に形成されており、図５２（Ａ）に示す右傾斜位置と、図５２（Ｂ）に示す左傾斜位置との間で、不図示の駆動手段によって回動駆動される。なお、本実施形態の振分部材３８Ｂは、形状のみが前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａとは異なり、その他の点では前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａと同様であり、前述の第７の実施形態に係る遊技機１０と同様の作用効果を奏する。また、本実施形態の振分部材３８Ｂは、前述の第７の実施形態の振分部材３８Ａと同様な設計変更が可能である。

10

【０４２７】

さらに、駆動手段によって回動されることで遊技球９９を第１通路３５１又は第２通路３５２に振り分ける振分部の形状等は、図５１に示す第７の実施形態の振分部材３８Ａや図５２に示す第８の実施形態の振分部材３８Ｂには限定されず、種々に設計変更可能である。例えば、前述の第１の実施形態の振分部材３８と同一又は類似の形状としてもよく、第８の実施形態の振分部材３８Ｂにおいて、円弧部３８２Ｂに代えて平板部や屈曲部を設けた構成であってもよい。

20

【０４２８】

<第９及び第１０の実施形態>

第９及び第１０の実施形態の振分装置３５は、振分部として、遊技球９９が干渉することで、時計回り方向又は反時計周り方向に回転することで遊技球９９を第１通路３５１又は第２通路３５２のいずれかに振り分ける回転体を備える点で前述の第１の実施形態とは異なる。

【０４２９】

図５３（Ａ）に示すように、第９の実施形態に係る遊技機１０では、振分装置３５Ｃの振分部が、時計周り方向及び反時計周り方向の双方に自由回転可能な円柱状のローラ３８Ｃ（回転体）として構成されて、導入口３５０の直下に配置されている。

【０４３０】

一方、図５３（Ｂ）に示すように、第１０の実施形態に係る遊技機１０では、振分装置３５Ｄの振分部が、時計周り方向及び反時計周り方向の双方に自由回転可能な風車３８Ｄとして構成され、導入口３５０の直下に配置されている。風車３８Ｄは、回転体３８２Ｄが釘３８１Ｄ（固定部）によって自由回転可能に固定されたものである。釘３８１Ｄは、端部が遊技盤３１に打設されており、前記端部が固定端部、前記端部の反対側の端部が自由端とされている。また、釘３８１Ｄは、例えば金属により形成されており、塑性変形が可能である。そのため、風車３８Ｄの釘３８１Ｄが塑性変化可能とされていることで、釘３８１Ｄの位置が初期設定位置からズレ、ひいては回転体３８２Ｄの位置が初期設定位置からズレた場合に釘３８１Ｄを初期設定位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを釘３８１Ｄの位置を調整することで改善することが可能になる。

30

40

【０４３１】

また、第９及び第１０の実施形態に係る遊技機１０においても、遊技球９９が干渉することで時計回り方向又は反時計周り方向に自由回転するローラ３８Ｃや風車３８Ｄなどの回転体が振分部として採用されているため、遊技球９９が第１通路３５１と第２通路３５２とに振り分けられる比率について、一時的かつ偶発的に偏りを持たせることができる。これにより、前述の第７の実施形態や第８の実施形態に係る遊技機１０と同様に、特図遊技状態がモードＢ又はモードＣである場合に、遊技球９９が第１通路３５１及び第２通路３５２のいずれに誘導されるか、即ち遊技球９９が電動サポート部材３６のサポートを受けて第２始動口３１５に入賞するか否かについて一喜一憂しつつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、振分部がローラ３８Ｃや風車３８

50

Dなどの回転体である場合、遊技者は振分部としての回転体による第1通路351と第2通路352との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル22の回転操作量を調整して遊技球の発射強度（発射ストローク）を調整することで、第2通路352に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第2通路352に遊技球が振り分られやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機10から第2通路352に遊技球が振り分られやすい遊技機10を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【0432】

なお、振分部としての回転体の構成は、図53（A）に示す円柱状のローラ38Cや図53（B）に示す風車38Dに限定されず、設計変更可能である。例えば、回転体としては、三角柱や四角柱等の角柱状の回転体、楕円柱部材や平板状部材等の断面扁平状部材、歯車等の外周面に凹凸を有する回転体、複数の羽を有するプロペラ状部材等であってもよい。

【0433】

また、円柱状のローラ38Cや風車38D等の回転体は、当該回転体に接続されたソレノイド等の駆動手段によって時計周り方向及び反時計周り方向に回転可能に構成してもよい。この場合の回転体の回転駆動は、例えば一定時間（例えば0.5秒～2秒程度）ごとに時計周り方向と反時計周り方向とを交互に切り替えることが考えられる。もちろん、回転体は、必ずしも一定時間ごとに回転方向を切り替える必要はなく、パターン化された不規則な時間間隔で回転方向を切り替えてもよい。この場合、1：1の理論値で第1通路351と第2通路352とに遊技球99が振分られるように回転体の回転方向を切り替えるのが好ましいが、第1通路351と第2通路352との遊技球の理論振分比率が1：1以外となるように回転体の回転方向を切り替えるようにしてもよい。この場合、遊技状態に応じて、第1通路351と第2通路352との遊技球の理論振分比率を変更するようにしてもよい。例えば、モードBに比べてモードCのほうが第2通路352に遊技球が誘導され易いように回転体を駆動するように構成することができ、その逆に構成することも考えられる。また、導入口350の近傍に入球センサを設け、この入球センサによって導入口350への遊技球99の入球が検知された場合、前回の回転方向とは逆方向に回転体を回転させることも考えられる。

【0434】

<第11及び第12の実施形態>

第11及び第12の実施形態の振分装置は、回動や回転によらず、不動かつ回転不能な振分部（固定振分部）によって遊技球99を第1通路351又は第2通路352のいずれかに振り分ける点で前述の第1の実施形態とは異なる。

【0435】

図54（A）に示すように、第11の実施形態に係る遊技機10の振分装置35Eでは、導入口350の直下に頂部389Eを有し、左右対称な山状固定部38Eとして振分部が形成されている。この山状固定部38Eでは、頂部389E又はその近傍に干渉した遊技球99が左右に振り分けられるため、第1通路351及び第2通路352に遊技球99が振り分けられる。

【0436】

一方、図54（B）に示すように、第12の実施形態に係る遊技機10の振分装置35Fでは、頂点釘389F（固定部）が導入口350の直下に位置し、左右対称な三角釘38Fによって構成された振分部が形成されている。この三角釘38Fでは、頂点釘389Fに干渉した遊技球99が左右に振り分けられるため、第1通路351及び第2通路352に遊技球99が振り分けられる。三角釘38Fは、それぞれ端部が遊技盤31に打設されており、前記端部が固定端部、前記端部の反対側の端部が自由端とされている。また、三角釘38Fは、例えば金属により形成されており、塑性変形が可能である。そのため、三角釘38Fのそれぞれが塑性変化可能とされていることで、三角釘38Fの位置が初期設定位置からズレた場合に三角釘38Fを初期設定位置に戻すことが可能になる。これに

より、経時的な振分比率の偏りを三角釘 3 8 F の位置を調整することで改善することが可能になる。

【 0 4 3 7 】

また、第 1 1 及び第 1 2 の実施形態に係る遊技機 1 0 においても、振分部が山状固定部 3 8 E や三角釘 3 8 F などの不動かつ回転不能な固定振分部であるため、遊技球 9 9 が第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 とに振り分けられる比率について、一時的かつ偶発的に偏りを持たせることができる。これにより、前述の第 7 の実施形態や第 8 の実施形態に係る遊技機 1 0 と同様に、特図遊技状態がモード B 又はモード C である場合に、遊技球 9 9 が第 1 通路 3 5 1 及び第 2 通路 3 5 2 のいずれに誘導されるか、即ち遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 のサポートを受けて第 2 始動口 3 1 5 に入賞するか否かについて一喜一憂しつつ遊技を楽しむことができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、振分部が山状固定部 3 8 E や三角釘 3 8 F などの不動かつ回転不能な固定振分部である場合、遊技者は固定振分部による第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル 2 2 の回転操作量を調整して遊技球の発射強度（発射ストローク）を調整することで、第 2 通路 3 5 2 に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路 3 5 2 に遊技球が振り分られやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機 1 0 から第 2 通路 3 5 2 に遊技球が振り分られやすい遊技機 1 0 を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【 0 4 3 8 】

なお、遊技球 9 9 を第 1 通路 3 5 1 及び第 2 通路 3 5 2 に振り分ける振分部の構成は、図 5 4 (A) に示す山状固定部 3 8 E や図 5 4 (B) に示す三角釘 3 8 F に限定されず、設計変更可能である。例えば、振分部としては、ドーム状山部等の左右対称な他の形状であってもよく、また頂点釘が導入口 3 5 0 の直下に位置する四角釘（菱形釘）等の 4 本以上の釘からなるものや、1 本の釘からなるものであってもよい。もちろん、左右非対称な形状とすることで、第 1 通路 3 5 1 と第 2 通路 3 5 2 との遊技球の振り分け比率に偏りを持たせてもよい。

【 0 4 3 9 】

【第 1 3 ～第 2 9 の実施形態】

前述の第 1 の実施形態では、普通電動役物としての電動サポート部材 3 6 に、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する傾斜状に壁部 3 6 1 から複数の遅延ガイド 3 6 4 を設け、これらの複数の遅延ガイド 3 6 4 を千鳥状に配置することで、電動役物 3 6 における遊技球 9 9 の滞留時間を長く確保できるように構成されていた。これに対して、第 1 3 ～第 2 9 の実施形態では、前述の第 1 の実施形態とは異なる構成によって電動サポート部材 3 6 における遊技球 9 9 の滞留時間を長く確保している。以下、第 1 3 ～第 2 9 の実施形態について、図 5 5 ～図 6 3 を参照して個別に説明する。

【 0 4 4 0 】

<第 1 3 ～第 1 5 の実施形態>

前述の第 1 の実施形態では、普通電動役物である電動サポート部材 3 6 の遅延部として、壁部 3 6 1 から千鳥状に延出し、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する複数の傾斜状の遅延ガイド 3 6 4 を設け、電動サポート部材 3 6 において遊技球 9 9 を蛇行した経路で移動させることで、電動サポート部材 3 6 における遊技球 9 9 の滞留時間を長く確保していた。これに対して、第 1 3 の実施形態～第 1 5 の実施形態においても、前述の第 1 の実施形態と同様に電動サポート部材において遅延部によって遊技球 9 9 を蛇行した経路で移動させるように構成されているが、遅延部の構成が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 0 4 4 1 】

以下、図 5 5 (A) ～図 5 5 (C) を参照して第 1 3 ～第 1 5 の実施形態を説明する。ここで、図 5 5 (A) は第 1 3 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 A の平面図、図 5 5 (B) は第 1 4 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 B の

平面図、図 5 5 (C) は第 1 5 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 C の平面図である。

【0 4 4 2】

図 5 5 (A) に示すように、第 1 3 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 A では、遅延部としての複数の遅延ガイド 3 6 4 A のそれぞれが、平面視において正三角形であり、右側（上流側）に傾斜辺が位置し、全体で千鳥状に配置されている。一方、図 5 5 (B) に示すように、第 1 4 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 B では、遅延部としての複数の遅延ガイド 3 6 4 B のそれぞれが、平面視において半円形であり、全体で千鳥状に配置されている。図 5 5 (A) 及び図 5 5 (B) に示す複数の遅延ガイド 3 6 4 A, 3 6 4 B では、電動サポート部材 3 6 A, 3 6 B において、遊技球 9 9 が各遅延ガイド 3 6 4 A, 3 6 4 B に干渉することで、遊技球 9 9 が蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動する。

【0 4 4 3】

なお、遅延部としての複数の遅延ガイドは、平面視形状が正三角形や半円形のものに限らず、遊技球 9 9 を蛇行させることができる形状であれば特に制限はない。例えば、複数の遅延ガイドは、それぞれを 2 等辺三角形、直角三角形、台形、平行四辺形等の角形に形成し、傾斜辺が右側（上流側）に位置するように千鳥状に配置したもの、それぞれを 4 分円、半楕円、4 分楕円等の放物線状や円弧状の外周部を有する形状に形成し、放物線状や円弧状の外周部が右側（上流側）に位置するように千鳥状に配置したもの等であってもよい。

【0 4 4 4】

図 5 5 (C) に示すように、第 1 5 の実施形態に係る遊技機 1 0 の電動サポート部材 3 6 C では、遅延部が蛇行溝 3 6 4 C として形成されている。このような蛇行溝 3 6 4 C によっても、電動サポート部材 3 6 C において遊技球 9 9 が蛇行しながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動する。なお、遅延部としての蛇行溝 3 6 4 C の形状は、遊技球 9 9 を蛇行させることができる溝形状であるある限り、種々に可能である。

【0 4 4 5】

このように第 1 3 ～第 1 5 の実施形態の電動サポート部材 3 6 A ～3 6 C では、前述の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 と同様に、電動サポート部材 3 6 A ～3 6 C において遊技球 9 9 を蛇行させながら右側（上流側）から左側（下流側）に移動させることで、電動サポート部材 3 6 A ～3 6 C における遊技球 9 9 の滞留時間を長く確保できる。これにより、第 1 3 ～第 1 5 の実施形態においても、前述の第 1 の実施形態と同様に、特図遊技状態がモード B 又はモード C であるときに遊技者が右打ちを行った場合、電動サポート部材 3 6 A ～3 6 C によるサポートを受けることが困難になる。そのため、左打ちが奨励される状況下で右打ちをした場合に、遊技機 1 0 において予定される利益を超えた異常な利益が得られることを防止できる。

【0 4 4 6】

<第 1 6 ～第 2 9 の実施形態>

前述の第 1 の実施形態では、電動サポート部材 3 6 の遅延部として、壁部 3 6 1 から千鳥状に延出し、先端部が基端部に比べて左側（下流側）に位置する複数の傾斜状の遅延ガイド 3 6 4 を設けて電動サポート部材 3 6 において遊技球 9 9 を蛇行した経路で移動させることで、電動サポート部材 3 6 での遊技球の移動距離を大きくし、電動サポート部材 3 6 における遊技球 9 9 の滞留時間を長く確保していた。これに対して、第 1 6 の実施形態～第 2 9 の実施形態では、電動サポート部材の遅延部として、電動サポート部材において遊技球を直線的に移動させつつも、電動サポート部材における遊技球の滞留時間を長く確保できるように構成されている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0 4 4 7】

以下、図 5 6 ～図 6 3 を参照して第 1 6 ～第 2 9 の実施形態を具体的に説明するが、これらの実施形態の電動サポート部材においても遊技球の滞留時間を長く確保できるため、前述の第 1 の実施形態と同様の効果を奏する。即ち、特図遊技状態がモード B 又はモード

Cであるときに遊技者が右打ちを行った場合に電動サポート部材によるサポートを受けることが困難になるため、左打ちが奨励される状況下で右打ちをした場合に遊技機10において予定される利益を超えた異常な利益が得られることを防止できる。

【0448】

(第16の実施形態)

ここで、図56(A)は第16の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Dの斜視図、図56(B)は図56(A)のA1-A1切断線に沿う断面図である。

【0449】

図56(A)及び図56(B)に示すように、第16の実施形態では、電動サポート部材36Dの遅延部として、壁部361の間で一連に延びる複数の線状凸部364Dが設けられている。複数の線状凸部364Dは、一定間隔を隔てて互いに平行に延びている。各線状凸部364Dは、水平面365Dと垂直面366Dとを有し、三角形の一様断面を有する。本実施形態の電動サポート部材36Dでは、水平面365Dが設けられることで、この水平面365Dにおいて遊技球99の移動が遅延される。

【0450】

なお、水平面365Dは、滑面であっても、粗面であってもよいが、遊技球を遅延させる観点からは移動抵抗の大きい粗面が好ましい。ここで、粗面には、シボによる梨地面の他、エンボスなどによる凹凸を有する面などが含まれる。また、水平面に弾性部材を配置し、あるいは水平面を弾性材料により形成することで、遊技球の移動抵抗を大きくするようにしてもよい。

【0451】

線状凸部364Dは、水平面365Dに代えて、左側(下流側)が右側(上流側)に比べて若干低位又は高位である微傾斜面を設けたものであってもよい。この場合の微傾斜面の水平に対する傾斜角度は、電動サポート部材36Dの水平に対する傾斜角度よりも小さければ遅延機能を奏するため、例えば水平面に対して $-10^{\circ} \sim +10^{\circ}$ (0° を除く)が好ましい。また、遅延部としての線状凸部は、必ずしも複数設ける必要はなく、1つであってよい。

【0452】

(第17～第19の実施形態)

ここで、図57(A)は第17の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Eの要部を示す断面図、図57(B)は第18の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Fの要部を示す断面図、図57(C)は第19の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Gの要部を示す断面図である。

【0453】

第17～第19の実施形態の電動サポート部材36E～36Gは、水平面365E～365Gを有する線状凸部364E～364Gが複数設けられている点で、前述の第16の実施形態の電動サポート部材36Dと共通する。一方、図57(A)に示すように、第17の実施形態の線状凸部364Eは、前述の第16の実施形態の垂直面366Dに代えて傾斜面366Eが設けられている点で、図57(B)に示すように、第18の実施形態の線状凸部364Fは、水平面365Fを有するが、前述の第16の実施形態の垂直面366Dに代えて円弧面366Fが設けられている点で、前述の第16の実施形態とは異なる。なお、第16の実施形態の電動サポート部材36Dの垂直面366Dの代替となる面は、傾斜面366Eや円弧面366Fに限らず、他の形状の面であってもよい。

【0454】

また、図57(C)に示すように、第18の実施形態では、複数の線状凸部364Gが隣接して設けられ、水平面365Gと垂直面366Gとが交互に連続している点で、前述の第16の実施形態の線状凸部364Dとは異なる。もちろん、第18の実施形態においても、垂直面366Gに代えて、傾斜面や円弧面等の他の形状の面を採用してもよい。

【0455】

なお、第17～第19の実施形態の線状凸部364E、364F、364Gにおいても

、前述の第 16 の実施形態と同様な変更が可能である。

【0456】

(第 20 の実施形態)

ここで、図 58 (A) は第 20 の実施形態に係る遊技機の電動サポート部材 36 H の斜視図、図 58 (B) は図 58 (A) の A2-A2 切断線に沿う断面図である。

【0457】

図 58 (A) 及び図 58 (B) に示す第 20 の実施形態の電動サポート部材 36 H は、複数の線状凹部として設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0458】

図 58 (A) 及び図 56 (B) に示すように、第 20 の実施形態では、電動サポート部材 36 H の遅延部として、壁部 361 の間で一連に延びる複数の線状凹部 364 H が設けられている。複数の線状凹部 364 H は、一定間隔を隔てて互いに平行に延びている。各線状凹部 364 H は、水平面 365 H と垂直面 366 H とを有し、三角形の一樣断面を有する。本実施形態の電動サポート部材 36 H では、水平面 365 H が設けられることで、この水平面 365 H において遊技球 99 の移動が遅延される。なお、線状凹部 364 H は、水平面 365 H 及び垂直面 366 H に代えて、前述の第 16 ~ 第 19 の実施形態と同様に他の形状の面を採用してもよい。また、遅延部としての線状凹部は、必ずしも複数設ける必要はなく、1 つであってもよい。

【0459】

(第 21 ~ 第 26 の実施形態)

ここで、図 59 (A) は第 21 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 I の斜視図、図 59 (B) は第 22 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 J の斜視図、図 60 (A) は第 23 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 K の要部を示す斜視図、図 60 (B) は第 24 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 L の要部を示す斜視図、図 61 (A) は第 25 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 M の要部を示す斜視図、図 61 (B) は第 26 の実施形態に係る遊技機 10 の電動サポート部材 36 N の要部を示す斜視図である。

【0460】

図 59 ~ 図 61 に示す第 21 ~ 第 26 の実施形態の電動サポート部材 36 I ~ 36 N は、遅延部が離散的に配置された複数の凸部 364 I ~ 364 N として設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0461】

図 59 (A) に示すように、第 21 の実施形態では、電動サポート部材 36 I の遅延部が複数の凸部 364 I として形成され、これらの凸部 364 I が矩形格子状に配置されている。各凸部 364 I は、電動サポート部材 36 I の長手方向に沿った断面形状が前述の第 16 の実施形態の線状凸部 364 D の長手方向に沿った断面形状 (図 56 (A) の A1-A1 切断線に沿った断面形状 (図 56 (B) 参照)) と同様な形状とされている。

【0462】

図 59 (B) に示すように、第 22 の実施形態では、前述の第 21 の実施形態と同様な形状を有する複数の凸部 364 J が、斜方格子状 (菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状) に配置されている。

【0463】

図 60 (A) に示すように、第 23 の実施形態では、複数の凸部 364 K が四角柱状に形成され、これらの凸部 364 K が矩形格子状に配置されている。複数の凸部 364 K は、三角柱状、五角柱状等の四角柱状以外に多角柱状に形成してもよく、千鳥状 (斜方格子状 (菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状)) に配置してもよい。

【0464】

図 60 (B) に示すように、第 24 の実施形態では、複数の凸部 364 L が四角錐状に形成され、これらの凸部 364 L が矩形格子状に配置されている。複数の凸部 364 L は、三角錐状、五角錐状等の四角錐状以外に多角錐状に形成してもよく、斜方格子状 (菱形

10

20

30

40

50

格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置してもよい。

【0465】

図61（A）に示すように、第25の実施形態では、複数の凸部364Mが円柱状に形成され、これらの凸部364Mが矩形格子状に配置されている。

【0466】

図61（B）に示すように、第26の実施形態では、複数の凸部364Nが半球状に形成され、これらの凸部364Nが矩形格子状に配置されている。

【0467】

第25の実施形態の複数の凸部364M及び第26の実施形態の複数の凸部364Nは、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置してもよい。また、複数の凸部364M及び複数の凸部364Nに代えて、円錐状、円錐台形状等の底面が円形の他の形状の複数の凸部を離散的に配置してもよい。

10

【0468】

なお、遅延部としての複数の凸部は、全てが同一の形状である必要はなく、複数の異なる形状の凸部を組み合わせ配置してもよく、線状凸部や線状凹部と組み合わせ配置してもよい。また、遅延部としての複数の凸部は、必ずしも格子状に配置する必要はなく、格子状以外に規則性を有するように配置し、又は規則性を有しないランダム配置等であってもよい。

【0469】

（第27及び第28の実施形態）

20

ここで、図62（A）は第27の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Oの斜視図、図62（B）は第28の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Pの斜視図である。

【0470】

図62（A）及び図62（B）に示す第27及び第28の実施形態の電動サポート部材36O、36Pは、遅延部が離散的に配置された複数の凹部364O、364Pとして設けられている点で、前述の第1の実施形態とは異なる。

【0471】

図62（A）に示すように、第27の実施形態の電動サポート部材36Oでは、遅延部として複数の凹部364Oが形成され、これらの凹部364Oが矩形格子状に配置されている。各凹部364Oは、電動サポート部材36Oの長手方向に沿った断面形状が前述の第16の実施形態の線状凸部364Dの長手方向に沿った断面形状（図56（A）のA1-A1切断線に沿った断面形状（図56（B）参照））と同様な形状とされている。

30

【0472】

図62（B）に示すように、第28の実施形態の電動サポート部材36Pでは、遅延部として、前述の第27の実施形態の凹部364Oと同様な形状を有する複数の凹部364Pが、斜方格子状（菱形格子状、三角格子状、二等辺格子状）に配置されている。

【0473】

なお、遅延部としての複数の凹部の形状は、種々に変更可能であり、例えば四角柱状等の多角柱状、四角錐状等の多角錐状、円柱状、半球状、円錐状、円錐台形状等の底面が円形形状のもの等であってもよい。

40

【0474】

また、遅延部としての複数の凹部は、全てが同一の形状である必要はなく、複数の異なる形状の凹部を組み合わせ配置してもよく、線状凸部、線状凹部、複数の凸部と組み合わせ配置してもよい。さらに、遅延部としての複数の凹部は、必ずしも格子状に配置する必要はなく、格子状以外に規則性を有するように配置し、又は規則性を有しないランダム配置等であってもよい。

【0475】

（第29の実施形態）

ここで、図63（A）は第29の実施形態に係る遊技機10の電動サポート部材36Q

50

の斜視図、図 6 3 (B) は図 6 3 (A) の A 3 - A 3 切断線に沿う断面図である。

【0 4 7 6】

図 6 3 (A) 及び図 6 3 (B) に示す第 2 9 の実施形態の電動サポート部材 3 6 Q は、遅延部が回転駆動される複数のローラ 3 6 4 Q として設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0 4 7 7】

図 6 3 (A) 及び図 6 3 (B) に示すように、第 2 9 の実施形態の電動サポート部材 3 6 Q は、遅延部としての複数のローラ 3 6 4 Q (本実施形態では 5 つ) を備える。但し、ローラ 3 6 4 Q は、必ずしも複数設ける必要はなく、少なくとも 1 つあればよい。各ローラ 3 6 4 Q は、回転軸が電動サポート部材 3 6 Q の短手方向 (遊技球 9 9 の移動方向に交差する方向) に沿うように配置され、回転可能に支持されている。また、各ローラ 3 6 4 Q は、ソレノイド等の駆動手段 (不図示) によって、遊技球の移動方向とは逆方向である時計周り方向に回転駆動される。そのため、電動サポート部材 3 6 Q を移動する遊技球 9 9 は、複数のローラ 3 6 4 Q と干渉することで、右側 (上流側) に向けら負荷が作用される。これにより、右側 (上流側) から左側 (下流側) に移動する遊技球 9 9 の勢いが減ぜられることで、電動サポート部材 3 6 Q を移動する遊技球 9 9 の滞留時間が長く確保される。

【0 4 7 8】

なお、ローラ 3 6 4 Q は、外表面が滑面であっても、粗面であってもよいが、遊技球を遅延させる観点からは移動抵抗の大きい粗面が好ましい。ここで、粗面には、シボによる梨地面の他、エンボスなどによる凹凸を有する面などが含まれる。また、ローラ 3 6 4 Q の外表面に弾性部材を配置し、あるいはローラ 3 6 4 Q は、外表面を弾性材料により形成することで、遊技球の移動抵抗を大きくするようにしてもよい。

【0 4 7 9】

また、遅延部をローラとして構成する場合、ローラを介して遊技球 9 9 に対して磁力又は電磁力を与える構成としてもよい。これにより、遊技球 9 9 がローラに吸引されることで、遊技球 9 9 の勢いを減じることができる。この場合、ローラが、第 2 9 の実施形態のように反時計周り方向に回転駆動してもよいが、駆動手段によって回転駆動することなく、自由回転可能な構成としてもよい。

【0 4 8 0】

さらに、ローラ 3 6 4 Q は、前述の第 1 6 ~ 第 2 8 の実施形態の電動サポート部材 3 6 D ~ 3 6 P のように、線状凸部 3 6 4 D ~ 3 6 4 G、線状凹部 3 6 4 H、格子状に配置された複数の凸部 3 6 4 I ~ 3 6 4 N や凹部 3 6 4 O、3 6 4 P を設ける構成に付加して使用することも考えられる。

【0 4 8 1】

〔第 3 0 ~ 第 3 8 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、機能が同一である 2 つの第 1 始動口 3 1 4 (3 1 4 L, 3 1 4 R) を有し、左第 1 始動口 3 1 4 L が振分装置 3 5 の第 1 通路 3 5 1 の直下に設けられ、右第 1 始動口 3 1 4 R が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下に設けられ、また第 1 始動口 3 1 4 とは機能が異なる第 2 始動口 3 1 5 が左第 1 始動口 3 1 4 L と右第 1 始動口 3 1 4 R との間における振分装置 3 5 の導入口 3 5 0 の直下領域である球受部 3 9 1 の中央に設けられる場合を説明した。これに対して、第 3 0 ~ 第 3 8 の本実施形態では、第 1 始動口及び第 2 始動口のそれぞれが 1 つずつ設けられる点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、図面を参照し、第 3 0 ~ 第 3 8 の実施の形態を個別に説明する。

【0 4 8 2】

< 第 3 0 の実施形態 >

前述の第 1 の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材 3 6 によって第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が逆への字状に形成されている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。また、電動サポート部材が逆への字状に形成されているため、第 1 始動口及

び第2始動口の構成も前述の第1の実施形態とは異なる。

【0483】

以下、図64～図66を参照して第30の実施形態を具体的に説明する。ここで、図64(A)は本実施形態に係る遊技機10の振分装置35及び電動サポート部材36Rを含む遊技盤31の要部を示す図、図64(B)は電動サポート部材36Rの斜視図、図65(A)は図64(A)において電動サポート部材36Rが待機状態にある場合の図、図65(B)は図65(A)のA3-A3切断線に沿う断面図、図66(A)は図64(A)において電動サポート部材36Rが作動位置にある場合の図、図66(B)は図66(A)のA4-A4切断線に沿う断面図である。

【0484】

前述の第1の実施形態では、機能が同一の2つの第1始動口314(314L, 314R)を有し、左第1始動口314Lが振分装置35の第1通路351の直下に設けられ、右第1始動口314Rが振分装置35の第2通路352の直下に設けられている。また、前述の第1の実施形態では、第1始動口314とは機能が異なる第2始動口315は、左第1始動口314Lと右第1始動口314Rとの間において、振分装置35の導入口350の直下領域に設けられた球受部391の中央に設けられている。さらに、前述の第1の実施形態では、電動サポート部材36は、可変入賞装置316の下方のステージ310の左方と、振分装置35の第2通路352の出口下方(第2始動口315の上方)との間に一連に延びており、第2始動口315への遊技球の入球を制限する待機位置と、第2始動口315への遊技球の入球を許容する作動位置との間で遊技盤31の前後に移動可能である。

【0485】

これに対して、本実施形態では、図64(A)に示すように、第1始動口314が1つであり、この第1始動口314が振分装置35の導入口350の直下領域である球受部391の中央に設けられている。即ち、本実施形態の第1始動口314は、前述の第1の実施形態の第2始動口315の位置に設けられており、第1通路351に振り分けられる遊技球99及び第2通路352に振り分けられる遊技球99のいずれも、同一の第1始動口314に入賞可能である。また、本実施形態の第2始動口315は、後述の振分装置35の第2通路352の直下から右側にオフセットした位置に設けられており、第2通路352から放出される遊技球99がダイレクトに第2始動口315に入球されることはない。

【0486】

図64(A)及び図64(B)に示すように、電動サポート部材36Rは、左誘導部361R(第1部分)及び右誘導部362R(第2部分)を有する逆への字状である。左誘導部361Rは、振分装置35の第2通路352の下方かつ第2始動口315の左方に位置し、第2始動口315に向けて右下がりに傾斜している。そのため、左誘導部361Rは、第2通路352から放出される遊技球99を右側に誘導可能である。右誘導部362Rは、可変入賞装置316の下方のステージ310の左方と第2始動口315の右方との間に一連に延び、第2始動口315に向けて左下がりに傾斜している。そのため、右誘導部362Rは、ステージ310から移動する遊技球を第2始動口315に向けて左側に誘導可能である。また、右誘導部362Rには、前述の第1の実施形態と同様に遅延部を設けるのが好ましい。これにより、電動サポート部材36Rが短時間動作される遊技状態において、奨励される打ち方(左打ち)以外の打ち方(右打ち)を行った場合に、第2始動口315に遊技球が入賞され難くなる。即ち、遊技機10では、左打ちが奨励される遊技状態で右打ちを行うことの利点を無くすことで、遊技者に対して積極的に左打ちを行わせることができる。

【0487】

左誘導部361Rと右誘導部362Rの間には、第2始動口315の上方に位置するように貫通部363Rが設けられている。この貫通部363Rは、前方に開放する切欠状であり、遊技球99を通過させることが可能な形態に形成されている。そのため、左誘導部361Rから誘導される遊技球99は、貫通部363Rを通過して第2始動口315に

入球可能であり、右誘導部 3 6 2 R から誘導される遊技球 9 9 は、貫通部 3 6 3 R を通過して第 2 始動口 3 1 5 に入球可能である。また、電動サポート部材 3 6 R は、遊技球の第 2 始動口 3 1 5 への入球を制限する待機位置と、遊技球の第 2 始動口 3 1 5 への入球を許容する作動位置との間で前後方向に移動可能である。電動サポート部材 3 6 R の前後方向への移動は、ソレノイド等の駆動手段（不図示）により実現される。また、電動サポート部材 3 6 R は、前述の第 1 の実施形態の電動サポート部材 3 6 とは形状が異なるものの、作動条件及び作動パターンなどは前述の第 1 の実施形態と同様である。具体的には、モード A ～モード C では、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に第 1 スルーゲート 3 1 8 を通過する遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 に入球可能に短時間駆動され、モード D 及びモード E では、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合にステージ 3 1 0 から移動してくる遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 に入球可能に長時間駆動される。なお、電動サポート部材 3 6 R は、普図当たり抽選を行うことなく、第 1 スルーゲート 3 1 8 において振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 での遊技球の通過が検知されることを条件に作動させるようにしてもよい。

【0488】

図 6 5 (A) 及び図 6 5 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 R が待機位置にある場合、電動サポート部材 3 6 R は、遊技盤 3 1 から突出することではなく、全体が遊技盤 3 1 の内部に位置する。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、左誘導部 3 6 1 R によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることなく、第 1 始動口 3 1 4 に入球される。また、ステージ 3 1 0 から移動してくる遊技球 9 9 は、右誘導部 3 6 2 R によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることなく、ステージ 3 1 0 の左方で遊技盤 3 1 に沿って落下してアウト口 3 1 7 から排出される。即ち、電動サポート部材 3 6 R は、前述の第 1 の実施形態の電動サポート部材 3 6 と同様に、待機位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を許容する一方で、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を制限する。

【0489】

図 6 6 (A) 及び図 6 6 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 R が作動位置にある場合、電動サポート部材 3 6 R は、遊技盤 3 1 から突出する。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 を通過する遊技球 9 9 は、左誘導部 3 6 1 R によって貫通部 3 6 3 R に向けて誘導され、遊技球 9 9 が貫通部 3 6 3 R に到達するまで電動サポート部材 3 6 R が作動位置にある場合に、貫通部 3 6 3 R を通過して第 2 始動口 3 1 5 に入球される。また、ステージ 3 1 0 から移動してくる遊技球 9 9 は、右誘導部 3 6 2 R によって貫通部 3 6 3 R に向けて誘導され、遊技球 9 9 が貫通部 3 6 3 R に到達するまで電動サポート部材 3 6 R が作動位置にある場合に、貫通部 3 6 3 R を通過して第 2 始動口 3 1 5 に入球される。即ち、電動サポート部材 3 6 R は、前述の第 1 の実施形態の電動サポート部材 3 6 と同様に、作動位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 への遊技球 9 9 の制限を許容する一方で、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を許容する。また、電動サポート部材 3 6 R は、作動位置にある場合に振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 を通過する遊技球 9 9 、及び遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球 9 9 のいずれもが第 2 始動口 3 1 5 に入球されることを許容する。

【0490】

また、本実施形態においても前述の第 1 の実施形態と同様に、振分装置 3 5 の右側に退避誘導釘 3 9 3 , 3 9 4 (退避誘導部) が設けられている。退避誘導釘 3 9 3 , 3 9 4 は、電動サポート部材 3 6 R の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する。即ち、退避誘導釘 3 9 3 , 3 9 4 は、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材 3 6 R が短時間開放する場合に振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 R によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

【0491】

このように、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1 通路 3 5 1 の下方

に第1始動口314が設けられているため、第1通路351に振り分けられる遊技球99は、第1始動口314に入球される。一方、第2通路352に振り分けられる遊技球99は、電動サポート部材36Rが作動されることで電動サポート部材36Rのサポートを受けた場合に第2始動口315に入球され、電動サポート部材36Rによるサポートを受けることができなかった場合には第1始動口314に入球される。そのため、本実施形態では、第1通路351によって第1始動口314に遊技球が入球される状態と、第2通路352によって第1始動口314に遊技球99が入球される状態と、第2通路352又は電動サポート部材36Rによって第2始動口315に遊技球が入球される状態との3つの状態をとり得る。また、第2通路352に振り分けられた遊技球99が第1始動口314及び第2始動口315のいずれかに入球するかは電動サポート部材36Rの作動の有無に依存し、電動サポート部材36Rの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態では、振分装置35と電動サポート部材36Rとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第2通路352に振り分けられた遊技球99の第2始動口315への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0492】

また、本実施形態の電動サポート部材36Rは、前述の第1の実施形態と同様に、第2始動口315への遊技球99の入球の制限の有無だけでなく、振分装置35の第2通路352を通過する遊技球99の第1始動口314への入球の制限の有無を同時に切り替える。そのため、本実施形態の遊技機10では、前述の第1の実施形態と同様に、振分装置35と電動サポート部材36Rとが協働することで、第1始動口314と第2始動口315との入球比率を可変化することができる。これにより、第1始動口314と第2始動口315との入球比率の期待値が異なるモードA（期待値が0%）、モードC（期待値が50%）及びモードE（期待値が100%）の3つの遊技状態を実現し、入球比率の期待値が異なる3つ遊技状態に基づいて遊技の単調さを低減し、電動サポート部材36Rの動作を制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0493】

ところで、前述の第1の実施形態では、電動サポート部材36のように右打ち時の遊技球が第1始動口314Rの上方を通過して第2始動口315に入球する。この場合、第1始動口314Rの上方を遊技球が通過するタイミングで電動サポート部材36が待機位置に復帰した場合、右打ち時の遊技球が第1始動口314に入球する可能性がある。これに対して、本実施形態では、右打ち時の遊技球が電動サポート部材36Rの右誘導部362Rによって第2始動口315に誘導されるため、右打ち時の遊技球が第1始動口314の上方を通過することがない。そのため、右打ち時の遊技球が第1始動口314に入球されることを防止できる。

【0494】

なお、電動サポート部材36Rの貫通部は、前方に開放した切欠状に限らず、水平方向に開放することなく、上方及び下方にのみ開放する貫通孔であってもよい。

【0495】

<第31の実施形態>

前述の第1の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材36によって第2始動口315への遊技球99の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、普通電動役物が電動チューリップとして構成されている点で、前述の第1の実施形態とは異なる。また、普通電動役物が電動チューリップとして構成されているため、第1始動口及び第2始動口の構成も前述の第1の実施形態とは異なる。

【0496】

以下、図67（A）及び図67（B）を参照して第31の実施形態を具体的に説明する。ここで、図67（A）及び図67（B）は本実施形態に係る遊技機10の振分装置35及び電動チューリップ役物装置36Sを含む遊技盤31の要部を示す図であり、図67（A）は電動チューリップ役物装置36Sが閉鎖された状態を、図67（B）は電動チュー

10

20

30

40

50

リップ役物装置 3 6 S が開放された状態をそれぞれ示している。

【0 4 9 7】

前述の第 1 の実施形態では、機能が同一の 2 つの第 1 始動口 3 1 4 (3 1 4 L , 3 1 4 R) を有し、左第 1 始動口 3 1 4 L が振分装置 3 5 の第 1 通路 3 5 1 の直下に設けられ、右第 1 始動口 3 1 4 R が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下に設けられている。また、前述の第 1 の実施形態では、第 1 始動口 3 1 4 とは機能が異なる第 2 始動口 3 1 5 は、左第 1 始動口 3 1 4 L と右第 1 始動口 3 1 4 R との間において、振分装置 3 5 の導入口 3 5 0 の直下領域に設けられた球受部 3 9 1 の中央に設けられている。

【0 4 9 8】

これに対して、本実施形態では、図 6 7 (A) 及び図 6 7 (B) に示すように、第 1 始動口 3 1 4 が 1 つであり、この第 1 始動口 3 1 4 が振分装置 3 5 の導入口 3 5 0 の直下領域に設けられた球受部 3 9 1 の中央に設けられている。即ち、本実施形態の第 1 始動口 3 1 4 は、前述の第 1 の実施形態の第 2 始動口 3 1 5 の位置に設けられており、第 1 通路 3 5 1 に振り分けられた遊技球 9 9 及び第 2 通路 3 5 2 に振り分けられた遊技球 9 9 のいずれも、同一の第 1 始動口 3 1 4 に入賞可能である。また、本実施形態の第 2 始動口 3 1 5 は、後述の電動チューリップ役物装置 3 6 S の内部に設けられている。

【0 4 9 9】

電動チューリップ役物装置 3 6 S は、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下領域から右側にオフセットした位置に設けられ、遊技盤 3 1 に固定されたハウジング 3 6 7 S、及び回動可能な左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S を有する。

【0 5 0 0】

ハウジング 3 6 7 S は、左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S の回動及び遊技球 9 9 の入球を許容する上部開口 3 6 9 S を有する。この上部開口 3 6 9 S は、電動チューリップ役物装置 3 6 S の内部に遊技球 9 9 を導入する部分であり、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下領域よりも右側にオフセットした位置に設けられている。即ち、第 2 通路 3 5 2 に誘導された遊技球は、上部開口 3 6 9 S に直接導入されることが制限されている。また、上部開口 3 6 9 S の直下には、第 2 始動口 3 1 5 が設けられている。第 2 始動口 3 1 5 は、上部開口 3 6 9 S と同様に、第 2 通路 3 5 2 に対して右側にオフセットしている。

【0 5 0 1】

また、上部開口 3 6 9 S の上方には 3 本の釘により構成される三角釘 3 1 S が設けられている。この三角釘 3 1 S は、左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S が閉鎖された状態 (図 6 7 (A) 参照) において、電動チューリップ役物装置 3 6 S の内部への遊技球 9 9 の入球を制限する。なお、三角釘 3 1 S に代えて、1 本の釘により遊技球 9 9 の入球を制限してもよく、釘以外のもので遊技球の入球を制限してもよい。また、閉鎖状態での左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S の先端部間の距離を小さくするなどして、左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S が閉鎖された状態での電動チューリップ役物装置 3 6 S への遊技球 9 9 の入球を制限できる場合、三角釘 3 1 S を省略してもよい。

【0 5 0 2】

電動チューリップ役物装置 3 6 S の右側には、遊技球 9 9 の通過を許容する隙間を介して、複数の釘により構成される道釘 3 1 M ' (誘導部) が設けられている。道釘 3 1 M ' は、左下がりに傾斜するように設けられており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて右側領域を流下する遊技球 9 9 を電動チューリップ役物装置 3 6 S に向けて誘導する。そのため、後述の左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S が開放された状態 (図 6 7 (B) 参照) では、道釘 3 1 M ' に誘導されることで、遊技球 9 9 が上部開口 3 6 9 S を介して電動チューリップ役物装置 3 6 S の内部に導入され、第 2 始動口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球される。一方、後述の左右羽部材 3 6 8 1 S、3 6 8 2 S が閉鎖された状態 (図 6 7 (A) 参照) では、道釘 3 1 M ' に誘導された遊技球 9 9 は、右羽部材 3 6 8 2 S によって上部開口 3 6 9 S への入球が制限され、電動チューリップ役物装置 3 6 S と道釘 3 1 M ' の間の隙間を通過し、アウト口 3 1 7 から排出される。なお、本実施形態においても、ステージ 3 1 0 の寸法を大きくすることで、道釘 3 1 M ' に代替し、ステージ 3 1 0 を誘導部として構成して

10

20

30

40

50

もよい。

【0503】

左右羽部材3681S, 3682Sは、遊技盤31の背面に設けられたソレノイド等の駆動手段（不図示）によって回動可能であり、駆動手段によって、左右羽部材3681S, 3682Sの先端部が近接する閉鎖状態（図67（A）参照）と、左右羽部材3681S, 3682Sの先端部が離間する開放状態（図67（B）参照）とが切り替えられる。なお、左右羽部材3681S, 3682Sは、MPU41によって、前述の第1の実施形態の電動サポート部材36と同様に駆動される。即ち、前述の第1の実施形態での普通電動役物制御処理（図19参照）において、普通電動役物（電動サポート部材36）の作動が本実施形態の左右羽部材3681S, 3682Sの開放に相当し、普通電動役物（電動サポート部材36）の復帰が本実施形態の左右羽部材3681S, 3682Sの閉鎖に相当する。

10

【0504】

図67（A）に示す左右羽部材3681S, 3682Sの閉鎖状態では、第2通路352を通過した遊技球99は、左羽部材3681Sの側面に衝突し、電動チューリップ役物装置36Sの内部に入球できない。即ち、左右羽部材3681S, 3682Sの閉鎖状態では、第2通路352から放出される遊技球99の第2始動口315への入球が、左羽部材3681Sによって阻害される。このとき、左羽部材3681Sの側面に衝突した遊技球99は、左側に弾かれて球受部391に落下し、球受部391によって第1始動口314に誘導されることで第1始動口314に入賞する。また、遊技盤31の右側領域に打ち出されて道釘31M'によって電動チューリップ役物装置36Sに向けて誘導される遊技球99は、電動チューリップ役物装置36Sの側面に衝突し、電動チューリップ役物装置36Sの内部に入球できない。このとき、電動チューリップ役物装置36Sの側面に衝突した遊技球99は、上述のように電動チューリップ役物装置36Sと道釘31M'との間の隙間を通過し、アウト口317から排出される。

20

【0505】

図67（B）に示す左右羽部材3681S, 3682Sの開放状態では、第2通路352から放出される遊技球99は、左羽部材3681Sに拾われて電動チューリップ役物装置36Sの内部に入球し、第2始動口315に入賞される。また、遊技盤31の右側領域を流下して道釘31M'によって電動チューリップ役物装置36Sに向けて誘導される遊技球99は、第2始動口315と道釘31M'との間を橋渡しする右羽部材3682Sに拾われて電動チューリップ役物装置36Sの内部に入球し、第2始動口315に入賞される。即ち、電動チューリップ役物装置36Sは、左右羽部材3681S, 3682Sの閉鎖状態である場合に、振分装置35の第2通路352を通過した遊技球99、及び遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球99のいずれもが第2始動口315に入球されることを許容する。

30

【0506】

また、本実施形態においても前述の第1の実施形態と同様に、振分装置35の右側に、電動サポート部材36Tの上方を流下する遊技球99を振分装置35から退避する方向に誘導する退避誘導釘393, 394（退避誘導部）が設けられており、振分装置35の右方領域を流下する遊技球99を電動サポート部材36Uや第2始動口315からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材36Uが短時間開放する場合に振分装置35の右方領域する遊技球99が電動サポート部材36Uによって第2始動口315に誘導されることを防止できる。

40

【0507】

このように、本実施形態の電動チューリップ役物装置36Sは、前述の第1の実施形態と同様に、第2始動口315への遊技球99の入球の制限の有無だけでなく、振分装置35の第2通路352から放出される遊技球99の第1始動口314への入球の制限の有無を同時に切り替える。そのため、本実施形態の遊技機10では、前述の第1の実施形態と同様に、振分装置35と電動チューリップ役物装置36S（左右羽部材3681S, 36

50

８２Ｓ）とが協働することで、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率を可変化することができる。これにより、第１始動口３１４と第２始動口３１５との入球比率の期待値が異なるモードＡ（期待値が０％）、モードＣ（期待値が５０％）及びモードＥ（期待値が１００％）の３つの遊技状態を実現し、入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて遊技の単調さを低減し、電動チューリップ役物装置３６Ｓ（左右羽部材３６８１Ｓ，３６８２Ｓ）の動作を制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。特に、電動チューリップ役物装置３６Ｓとして構成する場合、例えば遊技盤３１の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される遊技状態（例えばモードＡやモードＣ）において、遊技盤３１の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが行われた場合に電動チューリップ役物装置３６Ｓに遊技球９９が入球するのを防止するため遅延部（前述の第１の実施形態の電動サポート部材３６の遅延ガイド３６４）を設ける必要はなく、公知の電動チューリップ役物装置３６Ｓを採用できる。そのため、本実施形態の遊技機１０は、前述の第１の実施形態に比べて設計が容易になるといった利点を有する。また、本実施形態では、第１始動口３１４が一つでよいことから、前述の第１の実施形態に比べて第１始動口及び入球センサを一つ省略できるため、この点においても前述の第１の実施形態に比べて設計が容易であり、また製造コスト的に有利である。

10

【０５０８】

<第３２の実施形態>

前述の第１の実施形態では、振分装置３５の第２通路３５２の直下に右第１始動口３１４Ｒが設けられる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、振分装置の第２通路の直下に第１始動口とは機能の異なる一般入賞口が設けられている点で、前述の第１の実施形態とは異なる。

20

【０５０９】

以下、図６８（Ａ）を参照して第３２の実施形態を具体的に説明する。ここで、図６８（Ａ）は本実施形態に係る遊技機１０の振分装置３５及び電動サポート部材３６を含む遊技盤３１の要部を示す図である。

【０５１０】

図６８（Ａ）に示すように、本実施形態では、第１始動口３１４が１つである点で前述の第１の実施形態とは異なるが、この第１始動口３１４が振分装置３５の第１通路３５１の直下に設けられている点で前述の第１の実施形態と共通する。なお、第１始動口３１４とは機能が異なる第２始動口３１５は、前述の第１の実施形態と同様に、導入口３５０の直下領域である球受部３９１の中央に設けられている。また、電動サポート部材３６は、前述の第１の実施形態と同様に、可変入賞装置３１６の下方のステージ３１０の左側と、振分装置３５の第２通路３５２の出口下方との間に一連に延びており、待機位置と作動位置との間で遊技盤３１の前後方向に移動可能である。さらに、第２通路３５２の下方には、第１始動口ではなく、第１始動口３１４及び第２始動口３１５とは機能が異なる一般入賞口３１３'が設けられている。即ち、電動サポート部材３６は、待機位置において一般入賞口３１３'が開放された状態とする一方で、作動位置において一般入賞口３１３'が閉鎖された状態とする。また、電動サポート部材３６は、待機位置において一般入賞口３１３'を開放した状態では第２始動口３１５への遊技球の入球を制限する一方、作動位置において一般入賞口３１３'を閉鎖した状態では第２始動口３１５へ誘導し、第２始動口３１５への遊技球の入球を許容する。

30

40

【０５１１】

本実施形態では、前述の第１の実施形態と同様に、第１通路３５１の下方に第１始動口３１４が設けられているため、第１通路３５１に振り分けられた遊技球９９は、第１始動口３１４に入球される。一方、第２通路３５２に振り分けられた遊技球９９は、電動サポート部材３６が作動されることで電動サポート部材３６のサポートを受けた場合に第２始動口３１５に入球され、電動サポート部材３６によるサポートを受けることができなかった場合には一般入賞口３１３'に入球される。

【０５１２】

50

ここで、従来の遊技機の振分装置は、第1始動部と第2始動部とに遊技球を振り分けるものであり、遊技が単調になる欠点があった。これに対して、本実施形態では、左打ちにより振分装置35に遊技球を導入させた場合、第1通路351の遊技球が第1始動口314に入球される状態と、第2通路352の遊技球が一般入賞口313'に入球される状態と、第2通路352及び電動サポート部材36によって第2通路352の遊技球が第2始動口315に入球される状態との3つの状態をとり得る。また、第2通路352に振り分けられた遊技球99が一般入賞口313'及び第2始動口315のいずれに入球されるかは電動サポート部材36の作動の有無に依存し、電動サポート部材36の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態では、振分装置35と電動サポート部材36との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第2通路352に振り分けられる遊技球99の第2始動口315への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0513】

特に、本実施形態では、第2通路352の遊技球99が一般入賞口313'に入球し得ることで、従来の遊技機では実現し得ない新規な遊技性を有する遊技機10が提供される。具体的には、例えばモードAでは、第1通路351に振り分けられる遊技球99は第1始動口314に入球されるが、第2通路352に振り分けられる遊技球99は第1始動口314及び第2始動口315のいずれにも入球されることなく一般入賞口313'に入球される。一方、潜伏確変としてのモードCでは、第1通路351に振り分けられる遊技球99は第1始動口314に入球され、第2通路352に振り分けられる遊技球99は第2始動口315に入球する。即ち、振分装置35に導入された遊技球99は、モードAでは半分が始動口（第1始動口314）に入球されると共に半分が一般入賞口313'に入球される一方で、モードCでは全ての遊技球99が始動口（半部が第1始動口314、半部が第2始動口315）に入球される。そのため、モードCでは、モードAでは実行されない第2特図遊技が実行されるだけでなく、振分装置35に入球される遊技球数を基準とすれば、モードAの2倍数の特図遊技が実行される。換言すれば、モードC（潜伏確変）では、モードAに比べて大当たり抽選を受ける機会が2倍になる。このように、本実施形態では、従来の遊技機では実現し得なかった新たな遊技機の遊技機10が提供される。

【0514】

また、第1始動口314と一般入賞口313'とで賞球数を異なったものとすれば、特図遊技における遊技球の増減を前述の第1の実施形態とは異なったものとすることもできる。例えば、一般入賞口313'に対する賞球数を第1始動口314に対する賞球数よりも多くすることで、特図遊技における遊技球の減少が緩やかな遊技性を付与できる。一方、一般入賞口313'に対する賞球数を第1始動口314に対する賞球数よりも少なくすることで、特図遊技における遊技球の減少が激しい遊技性を付与できる。この場合、大当たり遊技での獲得遊技球数を多くすることで、遊技球の増減の激しい遊技機10とすることもできる。

【0515】

<第33の実施形態>

前述の第1の実施形態では、振分装置35の第2通路352の直下に右第1始動口314Rが設けられる場合を説明した。また、前述の第32の実施形態では、第2通路352の直下に一般入賞口313'が設けられる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、振分装置の第2通路の直下に第1始動口及び一般入賞口のいずれも設けられていない点で、前述の第1の実施形態及び第32の実施形態とは異なる。なお、本実施形態では、振分装置の第2通路の直下に第2始動口も設けられていない。

【0516】

以下、図68（B）を参照して第33の実施形態を具体的に説明する。ここで、図68（B）は本実施形態に係る遊技機10の振分装置35及び電動サポート部材36を含む遊技盤31の要部を示す図である。

【0517】

図68(B)に示すように、本実施形態では、第1始動口314が1つである点で前述の第1の実施形態とは異なるが、この第1始動口314が振分装置35の第1通路351の直下に設けられている点で前述の第1の実施形態と共通し、さらには第32の実施形態と共通する。また、本実施形態は、第2始動口315及び電動サポート部材36についても前述の第1の実施形態及び第32の実施形態と共通する。一方、本実施形態では、振分装置35の第2通路352の直下には、第1始動口及び一般入賞口のいずれも設けられていない。また、振分装置35の第2通路352の直下には、第1始動口及び一般入賞口とは機能の異なる第2始動口やスルーゲート等の入賞口も設けられていない。そして、本実施形態では、電動サポート部材36が作動位置にある場合に遊技球99を第2始動口315へ誘導し、第2始動口315への遊技球の入球を許容する点で前述の第1の実施形態及び第32の実施形態と共通するが、電動サポート部材36が待機位置にある場合には、第2通路352の遊技球99は遊技盤31に沿って落下し、各種入賞口に入賞することなくアウト口317から排出される点で、前述の第1の実施形態及び第32の実施形態とは異なる。

10

【0518】

本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様に、第1通路351の下方に第1始動口314が設けられているため、第1通路351に振り分けられる遊技球99は、第1始動口314に入球される。一方、第2通路352に振り分けられる遊技球99は、電動サポート部材36が作動されることで電動サポート部材36のサポートを受けた場合に第2始動口315に入球され、電動サポート部材36によるサポートを受けることができなかった場合にはアウト口317から排出される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置35に遊技球を導入させた場合、第1通路351の遊技球が第1始動口314に入球する状態と、第2通路352の遊技球がアウト口317から排出される状態と、第2通路352及び電動サポート部材36によって第2通路352の遊技球が第2始動口315に入球する状態との3つの状態をとり得る。また、第2通路352に振り分けられる遊技球99がアウト口317から排出されるか、第2始動口315に入球されるかは電動サポート部材36の作動の有無に依存し、電動サポート部材36の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置35と電動サポート部材36との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第2通路352に振り分けられた遊技球99の第2始動口315への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興味が向上する。

20

30

【0519】

特に、本実施形態では、第2通路352の遊技球99が第1始動口314にも第2始動口315にも入球されないことで、従来の遊技機ではなし得ない新規な遊技性を有する遊技機10が提供される。具体的には、例えばモードAでは、第1通路351に振り分けられる遊技球99は第1始動口314に入球されるが、第2通路352に振り分けられる遊技球99はアウト口317から排出される。一方、潜伏確変であるモードCでは、第1通路351に振り分けられる遊技球99は第1始動口314に入球され、第2通路352に振り分けられる遊技球99は第2始動口315に入球される。即ち、振分装置35に導入された遊技球99は、モードAでは半分が始動口（第1始動口314）に入球されると共に半分がアウト口317から排出される一方で、モードCでは全ての遊技球99が始動口（半部が第1始動口314、半部が第2始動口315）に入球される。そのため、モードCでは、モードAでは実行されない第2特図遊技が実行されるだけでなく、振分装置35に入球される遊技球数を基準とすれば、モードAの2倍数の特図遊技が実行される。換言すれば、モードC（潜伏確変）では、モードAに比べて大当たり抽選を受ける機会が2倍になる。このように、本実施形態では、従来の遊技機では実現し得なかった新たな遊技機の遊技機10が提供される。

40

【0520】

50

なお、本実施形態では、第2通路352を通過した遊技球は、電動サポート部材36によるサポートがない場合にアウト口317から排出されるが、振分装置35の下方において、第2通路352から離れた位置に入賞口を設け、第2通路352を通過した遊技球が当該入賞口に入球し得るようにしてもよい。

【0521】

＜第34の実施形態＞

前述の第1の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材36が遊技盤31に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第2始動口315への遊技球99の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤31に沿ってスライド移動される点で、前述の第1の実施形態とは異なる。また、第1始動口314が振分装置35の第1通路351の直下に1つ設けられ、第2始動口315が振分装置35の第2通路352の直下に設けられている点でも、前述の第1の実施形態とは異なる。

【0522】

以下、図69及び図70を参照して第34の実施形態を具体的に説明する。ここで、図69(A)は本実施形態に係る遊技機10の振分装置35及び待機状態にある電動サポート部材36Tを含む遊技盤31の要部を示す図、図69(B)は図69(A)の要部の斜視図、図70(A)は図69(A)において電動サポート部材36Tが作動位置にある場合の要部を示す図、図70(B)は図70(A)の要部を示す斜視図である。

【0523】

前述の第1の実施形態では、2つの第1始動口314(314L, 314R)を有し、左第1始動口314Lが振分装置35の第1通路351の直下に設けられ、右第1始動口314Rが振分装置35の第2通路352の直下に設けられている。また、前述の第1の実施形態では、第2始動口315は、左第1始動口314Lと右第1始動口314Rとの間において、振分装置35の導入口350の直下領域である球受部391の中央に設けられている。

【0524】

これに対して、本実施形態では、図69(A)に示すように、第1始動口314が1つであり、この第1始動口314が振分装置35の直下に設けられている。一方、第2始動口315は、第2通路352の直下に設けられている。また、可変入賞装置316の下方のステージ310の左方には、道釘31M'が設けられ、この道釘31M'の左方には電動サポート部材36Tが設けられている。道釘31M'は、ステージ310から移動してくる遊技球99を電動サポート部材36Tに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ310の寸法を大きくすることで、道釘31M'に代替し、ステージ310を誘導部として構成してもよい。

【0525】

電動サポート部材36Tは、若干左下がりに傾斜した板状であり、遊技盤31に沿って電動サポート部材36Tにおける遊技球99の移動方向に沿って移動可能である。具体的には、電動サポート部材36Tは、振分装置35の第2通路352の直下かつ第2始動口315の直上の待機位置と、道釘31M'の左方側に隣接する作動位置との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材36Tは、第2始動口315を閉鎖状態とする待機位置と、第2始動口315と道釘31M'との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。

【0526】

図69(A)及び図69(B)に示すように、電動サポート部材36Tが待機位置にある場合、即ち電動サポート部材36Tが振分装置35の第2通路352の直下かつ第2始動口315の直上に位置する場合、電動サポート部材36Tは第2始動口315を閉鎖し、第2始動口315への遊技球99の入球を制限する。そのため、振分装置35の第2通路352から放出される遊技球99は、第2始動口315に入球されることなく、電動サポート部材36Tが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材36Tによって第2始動口315の左方側に誘導され、アウト口317から排出される。また、電動サポー

ト部材 3 6 T は、待機位置にある場合に、道釘 3 1 M' との間に遊技球 9 9 が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘 3 1 M' によって第 2 作動口 3 1 5 側に誘導される遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 T (第 2 始動口 3 1 5) と道釘 3 1 M' との間の隙間を通過し、アウト口 3 1 7 から排出される。

【0527】

図 7 0 (A) 及び図 7 0 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合、即ち電動サポート部材 3 6 T が道釘 3 1 M' の左方側に隣接する位置する場合、電動サポート部材 3 6 T は、第 2 始動口 3 1 5 を開放して遊技球 9 9 の入球を許容すると共に、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 への入球が可能なように道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間を橋渡しする。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球され、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材 3 6 T によって第 2 始動口 3 1 5 に向けて移動し、第 2 始動口 3 1 5 に入球される。なお、第 2 始動口 3 1 5 の左上方には、ガード部としての複数のガード釘 3 1 B (本実施形態では 2 本) が配設されている。複数の釘 3 1 B は、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合に、電動サポート部材 3 6 T から第 2 始動口 3 1 5 に向かう遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 を飛び超えてしまうことを防止するものである。即ち、電動サポート部材 3 6 T から第 2 始動口 3 1 5 に向かう遊技球 9 9 は、移動速度が大きな場合等には、第 2 始動口 3 1 5 にダイレクトに入球されることなく、複数のガード釘 3 1 B に衝突してから第 2 始動口 3 1 5 に入球される。

【0528】

また、本実施形態においても前述の第 1 の実施形態と同様に、振分装置 3 5 の右側に、電動サポート部材 3 6 T の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する退避誘導釘 3 9 3, 3 9 4 (退避誘導部) が設けられており、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 U や第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材 3 6 U が短時間開放する場合に振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 U によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

【0529】

このように、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1 通路 3 5 1 の下方に第 1 始動口 3 1 4 が設けられているため、第 1 通路 3 5 1 に振り分けられる遊技球 9 9 は、第 1 始動口 3 1 4 に入球される。一方、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられた遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 T が待機位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 から移動する遊技球は、道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動し、電動サポート部材 3 6 T が待機位置にある場合に道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間から落下してアウト口 3 1 7 から排出される。これに対して、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合、電動サポート部材 3 6 T が第 2 始動口 3 1 5 を開放した状態で第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間を橋渡しするため、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及びステージ 3 1 0 から道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動する遊技球 9 9 は、いずれも第 2 始動口 3 1 5 に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置 3 5 に遊技球を導入させた場合、第 1 通路 3 5 1 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 に遊技球が入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 2 始動口 3 1 5 に入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口 3 1 7 から排出される 3 つの状態をとり得る。また、左打されて第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及び右打ちされてステージ 3 1 0 を移動する遊技球が、第 2 始動口 3 1 5 に入球されるか、アウト口 3 1 7 から排出されるかは電動サポート部材 3 6 T の作動の有無に依存し、電動サポート部材 3 6 T の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態において、振分装置 3 5 と電動サポート部材 3 6 T との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第 2 通路 3 5 2 及びステージ 3 1 0 の第 2 始動口 3 1 5 へ

の入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0530】

＜第35の実施形態＞

前述の第1の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材36が遊技盤31に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第2始動口315への遊技球99の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤31に交差する方向に（略水平面で）回動可能である点で、前述の第1の実施形態とは異なる。また、第1始動口314が振分装置35の第1通路351の直下に1つ設けられ、第2始動口315が振分装置35の第2通路352の直下に設けられている点でも、前述の第1の実施形態とは異なる。

10

【0531】

以下、図71を参照して第35の実施形態を具体的に説明する。ここで、図71(A)は本実施形態に係る遊技機10の振分装置35及び電動サポート部材36Uを含む遊技盤31の要部を示す図、図71(B)は図71(A)の要部を示す図である。

【0532】

前述の第1の実施形態では、2つの第1始動口314(314L, 314R)を有し、左第1始動口314Lが振分装置35の第1通路351の直下に設けられ、右第1始動口314Rが振分装置35の第2通路352の直下に設けられている。また、前述の第1の実施形態では、第2始動口315は、左第1始動口314Lと右第1始動口314Rとの間において、振分装置35の導入口350の直下領域に設けられた球受部391の中央に設けられている。

20

【0533】

これに対して、本実施形態では、図71(A)に示すように、第1始動口314が1つであり、この第1始動口314が振分装置35の直下に設けられている。一方、第2始動口315は、第2通路352の直下に設けられている。また、可変入賞装置316の下方のステージ310の左方には、道釘31M'が設けられ、この道釘31M'の左方には電動サポート部材36Uが設けられている。道釘31M'は、ステージ310から移動してくる遊技球99を電動サポート部材36Uに向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ310の寸法を大きくすることで、道釘31M'に代替し、ステージ310を誘導部として構成してもよい。

30

【0534】

図71(A)及び図71(B)に示すように、電動サポート部材36Uは、幅方向の縁部上方に突出する一対の壁部361Uを有する板状であり、若干左下がり傾斜して配置されている。一対の壁部361Uは、右側(上流側)の端部362から左側(下流側)の端部363に遊技球99を導くガイドとして機能する。電動サポート部材36Uには、回転軸362Uが設けられており、この回転軸362Uにソレノイド等の駆動手段(不図示)から回転力が入力されることで、電動サポート部材36Uが平面視において図71(B)の時計回り方向及び反時計回り方向に回転される。電動サポート部材36Uは、若干傾斜した状態であることから、水平面に対して若干傾斜した略水平面において回転される。

40

【0535】

また、電動サポート部材36Uは、MPU41によって駆動手段(不図示)を制御することで略水平面において回転され、振分装置35の第2通路352の直下かつ第2始動口315の直上の待機位置(図71(A)及び図71(B)の実線の位置)と、道釘31M'の左側に隣接する作動位置(図71(A)及び図71(B)の2点鎖線の位置)との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材36Uは、第2始動口315を閉鎖状態とする待機位置と、第2始動口315と道釘31M'との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。

【0536】

図71(A)及び図71(B)に実線で示す待機位置に電動サポート部材36Uがある

50

場合、即ち電動サポート部材 3 6 U が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下かつ第 2 始動口 3 1 5 の直上に位置する場合、電動サポート部材 3 6 U は第 2 始動口 3 1 5 を閉鎖し、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を制限する。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球されることなく、電動サポート部材 3 6 U が左下がり傾斜していることで、電動サポート部材 3 6 U によって第 2 始動口 3 1 5 の左方側に誘導され、アウト口 3 1 7 から排出される。また、電動サポート部材 3 6 U は、待機位置にある場合に、道釘 3 1 M' との間に遊技球 9 9 が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘 3 1 M' によって第 2 作動口 3 1 5 側に誘導される遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 U (第 2 始動口 3 1 5) と道釘 3 1 M' との間の隙間を通過し、アウト口 3 1 7 から排出される。

10

【0537】

一方、図 7 1 (A) 及び図 7 1 (B) に 2 点鎖線で示す作動位置に電動サポート部材 3 6 U がある場合、即ち電動サポート部材 3 6 U が道釘 3 1 M' の左側に隣接する位置する場合、電動サポート部材 3 6 U は、第 2 始動口 3 1 5 を開放して遊技球 9 9 の入球を許容すると共に、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 への入球が可能なように道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間を橋渡しする。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球され、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材 3 6 T によって第 2 始動口 3 1 5 に向けて移動し、第 2 始動口 3 1 5 に入球される。なお、本実施形態においても、第 2 始動口 3 1 5 の左上方には、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合に、電動サポート部材 3 6 U から第 2 始動口 3 1 5 に向かう遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 を飛び越えてしまうことを防止する複数のガード釘 3 1 B (ガード部) が配設されている。

20

【0538】

また、本実施形態においても前述の第 1 の実施形態と同様に、振分装置 3 5 の右側に、電動サポート部材 3 6 T の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する退避誘導釘 3 9 3, 3 9 4 (退避誘導部) が設けられており、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 U や第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材 3 6 U が短時間開放する場合に振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 U によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

30

【0539】

このように、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1 通路 3 5 1 の下方に第 1 始動口 3 1 4 が設けられているため、第 1 通路 3 5 1 に振り分けられる遊技球 9 9 は、第 1 始動口 3 1 4 に入球される。一方、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 U が待機位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 から移動する遊技球は、道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動し、電動サポート部材 3 6 U が待機位置にある場合に道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間から落下してアウト口 3 1 7 から排出される。これに対して、電動サポート部材 3 6 U が作動位置にある場合、電動サポート部材 3 6 U が第 2 始動口 3 1 5 を開放した状態で第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間を橋渡しするため、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及びステージ 3 1 0 から道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動する遊技球 9 9 は、いずれも第 2 始動口 3 1 5 に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置 3 5 に遊技球を導入させた場合、第 1 通路 3 5 1 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 に遊技球が入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 2 始動口 3 1 5 に入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口 3 1 7 から排出される 3 つの状態をとり得る。また、左打ちされて第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及び右打ちされてステージ 3 1 0 を移動する遊技球が、第 2 始動口 3 1 5 に入球されるか、アウト口 3 1 7 から排出されるかは電動サポート部材 3 6 U の作動の有無に依存し、電動サポート部材 3 6 T の作動時間や作動

40

50

頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置 35 と電動サポート部材 36 U との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第 2 通路 35 2 及びステージ 310 の第 2 始動口 315 への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0540】

なお、電動サポート部材 36 U は、水平面に対して傾斜させることなく、水平に配置し、水平面に沿って回転可能に構成してもよい。この場合、電動サポート部材 36 U の表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球 99 の第 2 始動口 315 側への移動を促進してもよい。

【0541】

<第 36 の実施形態>

前述の第 1 の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材 36 が遊技盤 31 に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第 2 始動口 315 への遊技球 99 の入賞がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤 31 に沿って鉛直面において回転可能である点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。また、第 1 始動口 314 が振分装置 35 の第 1 通路 35 1 の直下に 1 つ設けられ、第 2 始動口 315 が振分装置 35 の第 2 通路 35 2 の直下に設けられている点でも、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0542】

以下、図 72 を参照して第 36 の実施形態を具体的に説明する。ここで、図 72 は、本実施形態に係る遊技機 10 の振分装置 35 及び電動サポート部材 36 V を含む遊技盤 31 の要部を示す図であり、図 72 (A) は電動サポート部材 36 V が待機位置にある場合、図 72 (B) は電動サポート部材 36 V が待機位置と作動位置の中間位置にある場合、図 72 (C) は電動サポート部材 36 V が作動位置にある場合をそれぞれ示している。

【0543】

前述の第 1 の実施形態では、2 つの第 1 始動口 314 (314 L, 314 R) を有し、左第 1 始動口 314 L が振分装置 35 の第 1 通路 35 1 の直下に設けられ、右第 1 始動口 314 R が振分装置 35 の第 2 通路 35 2 の直下に設けられている。また、前述の第 1 の実施形態では、第 2 始動口 315 は、左第 1 始動口 314 L と右第 1 始動口 314 R との間において、振分装置 35 の導入口 35 0 の直下領域に設けられた球受部 391 の中央に設けられている。

【0544】

これに対して、本実施形態では、図面上は省略しているが、前述の第 34 の実施形態及び第 35 の実施形態と同様に、第 1 始動口 314 が 1 つであり、この第 1 始動口 314 が振分装置 35 の直下に設けられている。一方、図 72 (A) に示すように、第 2 始動口 315 は、第 2 通路 35 2 の直下に設けられている。また、本実施形態においても、可変入賞装置 316 の下方のステージ 310 (不図示) の左側には、道釘 31 M' が設けられ、この道釘 31 M' の左方と、第 2 始動口 315 の上方との間で回転可能に電動サポート部材 36 V が設けられている。道釘 31 M' は、ステージ 310 から移動してくる遊技球 99 を電動サポート部材 36 V に向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ 310 の寸法を大きくすることで、道釘 31 M' に代替し、ステージ 310 を誘導部として構成してもよい。

【0545】

電動サポート部材 36 V には、回転軸 36 2 V が設けられており、この回転軸 36 2 V にソレノイド等の駆動手段 (不図示) から回転力が入力されることで、電動サポート部材 36 V が遊技盤 31 の沿う鉛直面において図 72 (A) ~ 図 72 (C) の時計回り方向又は反時計回り方向に回転される。また、電動サポート部材 36 V は、MPU 41 によって駆動手段 (不図示) を制御することで鉛直面において回転され、振分装置 35 の第 2 通路 35 2 の直下かつ第 2 始動口 315 の直上の待機位置 (図 72 (A) の実線の位置) と、

道釘 3 1 M' の左側に隣接する作動位置（図 7 2（C）の実線の位置）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材 3 6 V は、第 2 始動口 3 1 5 を閉鎖状態とする待機位置（図 7 2（A）の実線の位置）と、第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間の隙間を塞ぐ作動位置（図 7 2（C）の実線の位置）との間で動作可能である。なお、電動サポート部材 3 6 V は、待機位置及び作動位置において若干左下がり傾斜した状態とされている。これにより、電動サポート部材 3 6 V において、遊技球 9 9 を左側に移動させやすくなる。但し、電動サポート部材 3 6 V は、水平に配置してもよく、この場合には電動サポート部材 3 6 V の表面に左下がり傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 側への移動を促進してもよい。

【0546】

図 7 2（A）に実線で示す待機位置に電動サポート部材 3 6 V がある場合、即ち電動サポート部材 3 6 V が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下かつ第 2 始動口 3 1 5 の直上に位置する場合、電動サポート部材 3 6 V は第 2 始動口 3 1 5 を閉鎖し、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を制限する。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球されることなく、電動サポート部材 3 6 V が左下がり傾斜していることで、電動サポート部材 3 6 V によって第 2 始動口 3 1 5 の左方側に誘導され、アウト口 3 1 7 から排出される。また、電動サポート部材 3 6 V は、待機位置にある場合に、道釘 3 1 M' との間に遊技球 9 9 が通過可能な隙間を形成する。そのため、道釘 3 1 M' によって第 2 作動口 3 1 5 側に誘導される遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 V（第 2 始動口 3 1 5）と道釘 3 1 M' との間の隙間を通過し、アウト口 3 1 7 から排出される。

【0547】

一方、図 7 2（C）に実線で示す待機位置に電動サポート部材 3 6 V がある場合、即ち電動サポート部材 3 6 V が道釘 3 1 M' の左側に隣接する位置する場合、電動サポート部材 3 6 V は、第 2 始動口 3 1 5 を開放して遊技球 9 9 の入球を許容すると共に、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 への入球が可能なように道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間を橋渡しする。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球され、道釘 3 1 M' を左方に移動する遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 V によって第 2 始動口 3 1 5 に向けて移動し、第 2 始動口 3 1 5 に入球される。なお、本実施形態においても、第 2 始動口 3 1 5 の左上方には、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合に、電動サポート部材 3 6 U から第 2 始動口 3 1 5 に向かう遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘 3 1 B（ガード部）が配設されている。

【0548】

また、本実施形態においても前述の第 1 の実施形態と同様に、振分装置 3 5 の右側に、電動サポート部材 3 6 T の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する退避誘導釘 3 9 3, 3 9 4（退避誘導部）が設けられており、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 U や第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材 3 6 U が短時間開放する場合に振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 U によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

【0549】

このように、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1 通路 3 5 1 の下方に第 1 始動口 3 1 4 が設けられているため、第 1 通路 3 5 1 に振り分けられる遊技球 9 9 は、第 1 始動口 3 1 4 に入球される。一方、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 V が待機位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 から移動する遊技球は、道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動し、電動サポート部材 3 6 V が待機位置にある場合に道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間から落下してアウト口 3 1 7 から排出される。これに対して、電動サポート部材 3 6 V が作動位置にある

場合、電動サポート部材 3 6 V が第 2 始動口 3 1 5 を開放した状態で第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間を橋渡しするため、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及びステージ 3 1 0 から道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動する遊技球 9 9 は、いずれも第 2 始動口 3 1 5 に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置 3 5 に遊技球を導入させた場合、第 1 通路 3 5 1 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 に遊技球が入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 2 始動口 3 1 5 に入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口 3 1 7 から排出される 3 つの状態をとり得る。また、左打されて第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及び右打ちされてステージ 3 1 0 を移動する遊技球が、第 2 始動口 3 1 5 に入球されるか、アウト口 3 1 7 から排出されるかは電動サポート部材 3 6 V の作動の有無に依存し、電動サポート部材 3 6 V の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置 3 5 と電動サポート部材 3 6 V との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第 2 通路 3 5 2 及びステージ 3 1 0 の第 2 始動口 3 1 5 への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0550】

なお、本実施形態では、電動サポート部材 3 6 V が第 2 始動口 3 1 5 の上方と道釘 3 1 M' の左方との 2 か所を停止位置としているが、これらの停止位置に加えて、図 7 2 (B) に示す電動サポート部材 3 6 V が起立する位置を作動位置として停止するようにしてもよい。この電動サポート部材 3 6 V が起立する位置では、第 2 始動口 3 1 5、及び第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間隙の双方が同時に開放される。そのため、第 2 通路 3 5 2 の遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 に入球可能であるのに対して、振分装置 3 5 の右側を流下する遊技球 9 9 や道釘 3 1 M' を移動する遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 への入球が、起立した電動サポート部材 3 6 V によって制限される。これにより、退避誘導釘 3 9 3、3 9 4 などの退避誘導部を設けるまでもなく、電動サポート部材 3 6 V が短時間開放される遊技状態（モード A～モード C）において、振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 V によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

【0551】

<第 3 7 の実施形態>

前述の第 1 の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材 3 6 が遊技盤 3 1 に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、電動サポート部材が待機位置と作動位置との間で遊技盤 3 1 に交差する方向に（略水平面で）回動可能であり、第 2 始動口 3 1 5 の上方から道釘 3 1 M' の左方に至る長さ寸法を有する点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。また、第 1 始動口 3 1 4 が振分装置 3 5 の第 1 通路 3 5 1 の直下に 1 つ設けられ、第 2 始動口 3 1 5 が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下に設けられている点でも、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【0552】

以下、図 7 3 及び図 7 4 を参照して第 3 7 の実施形態を具体的に説明する。ここで、図 7 3 (A) は本実施形態に係る遊技機 1 0 の振分装置 3 5 及び待機位置にある電動サポート部材 3 6 W を含む遊技盤 3 1 の要部を示す図、図 7 3 (B) は図 7 3 (A) の要部の斜視図、図 7 4 (A) は図 7 3 (B) において電動サポート部材 3 6 W が作動位置にある場合を示す図、図 7 4 (B) は本実施形態における電動サポート部材 3 6 W の変形例を示す平面図である。

【0553】

前述の第 1 の実施形態では、2 つの第 1 始動口 3 1 4 (3 1 4 L, 3 1 4 R) を有し、左第 1 始動口 3 1 4 L が振分装置 3 5 の第 1 通路 3 5 1 の直下に設けられ、右第 1 始動口 3 1 4 R が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下に設けられている。また、前述の第 1 の実施形態では、第 2 始動口 3 1 5 は、左第 1 始動口 3 1 4 L と右第 1 始動口 3 1 4 R との

間において、振分装置 3 5 の導入口 3 5 0 の直下領域に設けられた球受部 3 9 1 の中央に設けられている。

【0554】

これに対して、本実施形態では、図 7 3 (A) に示すように、第 1 始動口 3 1 4 が 1 つであり、この第 1 始動口 3 1 4 が振分装置 3 5 の直下に設けられている。一方、第 2 始動口 3 1 5 は、第 2 通路 3 5 2 の直下に設けられている。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 の左方には、道釘 3 1 M' が設けられ、この道釘 3 1 M' の左方には電動サポート部材 3 6 W が設けられている。道釘 3 1 M' は、ステージ 3 1 0 から移動してくる遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 W に向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ 3 1 0 の寸法を大きくすることで、道釘 3 1 M' に代替し、ステージ 3 1 0 を誘導部として構成してもよい。

10

【0555】

図 7 3 (A) 及び図 7 3 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 W は、平面視において楕円形の板材であり、楕円形の貫通孔 3 6 3 W 及び閉鎖部 3 6 4 W を有する。電動サポート部材 3 6 W は、第 2 始動口 3 1 5 の上方から道釘 3 1 M' の左方に至る長さ寸法を有し、若干左下がりに傾斜した状態で配置されている。これにより、電動サポート部材 3 6 W は、作動位置において道釘 3 1 M' の遊技球 9 9 を第 2 始動口 3 1 5 に適切に移動させることができる。なお、電動サポート部材 3 6 W は、水平に配置してもよく、この場合にはサポート部材 3 6 W の表面に左下がりに傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 側への移動を促進してもよい。

20

【0556】

貫通孔 3 6 3 W は、短径が遊技球 9 9 の直径よりも大きく、遊技球 9 9 の通過が可能である。また、貫通孔 3 6 3 W は、電動サポート部材 3 6 W が待機位置にある場合に第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間に位置し、電動サポート部材 3 6 W が作動位置にある場合に第 2 始動口 3 1 5 の直上に位置することが可能な箇所に形成されている。なお、電動サポート部材 3 6 W 及び貫通孔 3 6 3 W の形状は、楕円形に限らず、円形、長円形、長矩形などの他の形状であってもよい。閉鎖部 3 6 4 W は、電動サポート部材 3 6 W が待機位置にある場合に第 2 始動口 3 1 5 の上方に位置し、電動サポート部材 3 6 W が作動位置にある場合に第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間に位置する。

【0557】

電動サポート部材 3 6 W には、回転軸 3 6 2 W が設けられており、この回転軸 3 6 2 W にソレノイド等の駆動手段（不図示）から回転力が入力されることで、電動サポート部材 3 6 W が遊技盤 3 1 に交差する方向に（略水平面で）、図 7 3 (B) の時計回り方向又は反時計回り方向に回転される。また、電動サポート部材 3 6 W は、MPU 4 1 によって駆動手段（不図示）を制御することで略水平面において回転され、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 を塞ぐ一方で貫通孔 3 6 3 W が第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間に位置する待機位置（図 7 3 (B) 参照）と、貫通孔 3 6 3 W が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直上に位置して第 2 始動口 3 1 5 を開放する一方で、第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間を橋渡しする作動位置（図 7 4 (A) 参照）との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材 3 6 W は、第 2 始動口 3 1 5 を閉鎖状態とする待機位置と、第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間の隙間を塞ぐ作動位置との間で動作可能である。

30

40

【0558】

電動サポート部材 3 6 W が待機位置にある場合、即ち電動サポート部材 3 6 W の閉鎖部 3 6 4 W が第 2 始動口 3 1 5 の上方に位置し、貫通孔 3 6 3 W が道釘 3 1 M' の左側に隣接する位置にある場合、電動サポート部材 3 6 W は閉鎖部 3 6 4 W によって第 2 始動口 3 1 5 を閉鎖し、第 2 始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を制限する。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球されることなく、電動サポート部材 3 6 W が左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材 3 6 W によって第 2 始動口 3 1 5 の左方側に誘導され、アウト口 3 1 7 から排出される。また、電動サポート部材 3 6 W は、待機位置にある場合に、道釘 3 1 M' との間に遊技球 9 9 が通

50

過可能な位置に貫通孔 3 6 3 W が位置する。そのため、道釘 3 1 M' によって左側に誘導される遊技球 9 9 は、貫通孔 3 6 3 W を通過し、アウト口 3 1 7 から排出される。

【 0 5 5 9 】

一方、電動サポート部材 3 6 W が作動位置にある場合、即ち電動サポート部材 3 6 W の貫通孔 3 6 3 W が振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 の直下かつ第 2 始動口 3 1 5 の直上に位置し、閉鎖部 3 6 4 W が第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間に位置する場合、電動サポート部材 3 6 W は、貫通孔 3 6 3 W によって第 2 始動口 3 1 5 を開放して遊技球 9 9 の入球を許容すると共に、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球 9 9 の第 2 始動口 3 1 5 への入賞が可能なように道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間を閉鎖部 3 6 4 W によって橋渡しする。そのため、振分装置 3 5 の第 2 通路 3 5 2 から放出される遊技球 9 9 は、第 2 始動口 3 1 5 に入球され、道釘 3 1 M' を左側に移動する遊技球は、電動サポート部材 3 6 W によって第 2 始動口 3 1 5 に向けて移動し、第 2 始動口 3 1 5 に入球される。なお、本実施形態においても、第 2 始動口 3 1 5 の左上方には、電動サポート部材 3 6 T が作動位置にある場合に、電動サポート部材 3 6 U から第 2 始動口 3 1 5 に向かう遊技球 9 9 が第 2 始動口 3 1 5 を飛び超えてしまうことを防止する複数のガード釘 3 1 B (ガード部) が配設されている。

10

【 0 5 6 0 】

また、本実施形態においても前述の第 1 の実施形態と同様に、振分装置 3 5 の右側に、電動サポート部材 3 6 T の上方を流下する遊技球 9 9 を振分装置 3 5 から退避する方向に誘導する退避誘導釘 3 9 3, 3 9 4 (退避誘導部) が設けられており、振分装置 3 5 の右方領域を流下する遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 U や第 2 始動口 3 1 5 からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材 3 6 U が短時間開放する場合に振分装置 3 5 の右方領域する遊技球 9 9 が電動サポート部材 3 6 U によって第 2 始動口 3 1 5 に誘導されることを防止できる。

20

【 0 5 6 1 】

このように、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態と同様に、第 1 通路 3 5 1 の下方に第 1 始動口 3 1 4 が設けられているため、第 1 通路 3 5 1 に振り分けられる遊技球 9 9 は、第 1 始動口 3 1 4 に入球される。一方、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9 は、電動サポート部材 3 6 W が待機位置にある場合に第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 から移動する遊技球は、道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左側に移動し、電動サポート部材 3 6 W が待機位置にある場合に貫通孔 3 6 3 W を通過して道釘 3 1 M' と第 2 始動口 3 1 5 との間から落下してアウト口 3 1 7 から排出される。これに対して、電動サポート部材 3 6 W が作動位置にある場合、電動サポート部材 3 6 W の貫通孔 3 6 3 W が第 2 始動口 3 1 5 を開放した状態で第 2 始動口 3 1 5 と道釘 3 1 M' との間を橋渡しするため、第 2 通路 3 5 2 に振り分けられる遊技球 9 9、及びステージ 3 1 0 から道釘 3 1 M' を第 2 始動口 3 1 5 に向けて左方に移動する遊技球 9 9 は、いずれも第 2 始動口 3 1 5 に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置 3 5 に遊技球を導入させた場合、第 1 通路 3 5 1 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 に遊技球が入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 2 始動口 3 1 5 に入球される状態と、第 2 通路 3 5 2 の遊技球が第 1 始動口 3 1 4 及び第 2 始動口 3 1 5 のいずれにも遊技球が入球されず、アウト口 3 1 7 から排出される 3 つの状態をとり得る。また、左打されて第 2 通路 3 5 2 に振り分けられた遊技球 9 9、及び右打ちされてステージ 3 1 0 を移動する遊技球が、第 2 始動口 3 1 5 に入球されるか、アウト口 3 1 7 から排出されるかは電動サポート部材 3 6 W の作動の有無に依存し、電動サポート部材 3 6 W の作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置 3 5 と電動サポート部材 3 6 W との協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第 2 通路 3 5 2 及びステージ 3 1 0 の第 2 始動口 3 1 5 への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

30

40

【 0 5 6 2 】

50

なお、電動サポート部材 3 6 W は、上下にのみ開放する貫通孔 3 6 3 W に代えて、図 7 4 (B) に示すように、上下だけでなく一部が側方に開放した切欠などの貫通部 3 6 3 W ' を設けたものであってもよい。

【0563】

<第38の実施形態>

前述の第1の実施形態では、板状に形成された電動サポート部材 3 6 が遊技盤 3 1 に対して待機位置と作動位置との間で前後方向に移動されることによって第2始動口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球がサポートされる場合を説明した。これに対して、本実施形態では、水平方向に対して傾斜した回転軸周りに回転可能であり、第2始動口 3 1 5 の上方から道釘 3 1 M ' の左方に至る長さ寸法を有する点で、前述の第1の実施形態とは異なる。また、第1始動口 3 1 4 が振分装置 3 5 の第1通路 3 5 1 の直下に1つ設けられ、第2始動口 3 1 5 が振分装置 3 5 の第2通路 3 5 2 の直下に設けられている点でも、前述の第1の実施形態とは異なる。

【0564】

以下、図 7 5 から図 7 8 を参照して第38の実施形態を具体的に説明する。ここで、図 7 5 (A) は本実施形態に係る遊技機 1 0 の振分装置 3 5 及び電動サポート部材 3 6 X を含む遊技盤 3 1 の要部を示す図、図 7 5 (B) は電動サポート部材 3 6 X の斜視図、図 7 6 (A) は図 7 5 (B) の A 5 - A 5 切断線に沿う断面図、図 7 6 (B) は図 7 5 (B) の A 6 - A 6 切断線に沿う断面図、図 7 7 (A) は電動サポート部材 3 6 X が待機位置にある場合の電動サポート部材 3 6 X を含む要部を示す図、図 7 7 (B) は電動サポート部材 3 6 X が作動位置にある場合の電動サポート部材 3 6 X を含む要部を示す図、図 7 8 は本実施形態における電動サポート部材 3 6 X の変形例を示す斜視図である。

【0565】

前述の第1の実施形態では、2つの第1始動口 3 1 4 (3 1 4 L, 3 1 4 R) を有し、左第1始動口 3 1 4 L が振分装置 3 5 の第1通路 3 5 1 の直下に設けられ、右第1始動口 3 1 4 R が振分装置 3 5 の第2通路 3 5 2 の直下に設けられている。また、前述の第1の実施形態では、第2始動口 3 1 5 は、左第1始動口 3 1 4 L と右第1始動口 3 1 4 R との間において、振分装置 3 5 の導入口 3 5 0 の直下領域に設けられた球受部 3 9 1 の中央に設けられている。

【0566】

これに対して、本実施形態では、図 7 5 (A) に示すように、第1始動口 3 1 4 が1つであり、この第1始動口 3 1 4 が振分装置 3 5 の直下に設けられている。一方、第2始動口 3 1 5 は、第2通路 3 5 2 の直下に設けられている。また、可変入賞装置 3 1 6 の下方のステージ 3 1 0 の左側には、道釘 3 1 M ' が設けられ、この道釘 3 1 M ' の左方には電動サポート部材 3 6 X が設けられている。道釘 3 1 M ' は、ステージ 3 1 0 から移動してくる遊技球 9 9 を電動サポート部材 3 6 X に向けて導くものである。なお、本実施形態においても、ステージ 3 1 0 の寸法を大きくすることで、道釘 3 1 M ' に代替し、ステージ 3 1 0 を誘導部として構成してもよい。

【0567】

図 7 5 (A)、図 7 5 (B)、図 7 6 (A) 及び図 7 6 (B) に示すように、電動サポート部材 3 6 X は、第1貫通部 3 6 1 X 及び第2貫通部 3 6 2 X を有し、第2始動口 3 1 5 の上方から道釘 3 1 M ' の左方に至る長さ寸法を有し、若干左下がり傾斜した状態で配置されている。これにより、電動サポート部材 3 6 X は、作動位置において道釘 3 1 M ' の遊技球 9 9 を第2始動口 3 1 5 に適切に移動させることができる。なお、電動サポート部材 3 6 X は、水平に配置してもよく、この場合にはサポート部材 3 6 W の表面に左下がり傾斜する溝などのガイド部を設け、遊技球 9 9 の第2始動口 3 1 5 側への移動を促進してもよい。

【0568】

第1貫通部 3 6 1 X は、互いに対向する一対の突出片 3 6 1 a X, 3 6 1 b X によって規定され、左側方に開放している。第1貫通部 3 6 1 X は、振分装置 3 5 の第2通路 3 5

2の直下に位置し、電動サポート部材36Xが待機位置にある場合に突出片361aXによって第2始動口315への遊技球99の入球を制限し(図77(A)参照)、電動サポート部材36Xが作動位置にある場合に上下方向に貫通した状態となることで第2始動口315への遊技球99の入球を許容する(図77(B)参照)。

【0569】

第2貫通部362Xは、互いに対向する一対の突出片362aX, 362bXによって規定され、右側方に開放している。また、第2貫通部362Xは、第1貫通部361Xと直交する方向に貫通している。なお、第2貫通部362Xは、必ずしも第1貫通部362Xと直交した方向に貫通している必要はなく、第1貫通部361Xと交差する方向に貫通していればよい。第2貫通部362Xは、第2始動口315と道釘31M'との間の隙間に位置し、電動サポート部材36Xが待機位置にある場合に上下方向に貫通した状態となることで第2始動口315と道釘31M'との間の隙間での遊技球99の通過を許容し(図77(A)参照)、電動サポート部材36Xが作動位置にある場合に突出片362aXによって第2始動口315と道釘31M'との間に遊技球99の通過を制限する(図77(B)参照)。

【0570】

電動サポート部材36Xは、MPU41によって制御されるソレノイド等の駆動手段(不図示)によって水平方向に対して若干傾斜した略水平方向に沿って延びる回転軸周りに回転可能とされる。また、電動サポート部材36Xは、MPU41によって駆動手段(不図示)を制御することで回転され、第1貫通部361Xが前後方向に貫通した状態となって振分装置35の第2通路352を塞く一方で、第2貫通部363Wが第2始動口315と道釘31M'との間で上下方向に貫通した状態となる待機位置(図77(A)参照)と、第1貫通部361Xが振分装置35の第2通路352の直下において上下方向に貫通する一方で、第2貫通部362Wが前後方向に貫通して第2始動口315と道釘31M'との間を橋渡しする作動位置(図77(B)参照)との間で移動可能である。即ち、電動サポート部材36Xは、図77(A)に示す第2始動口315を閉鎖状態とする一方で第2始動口315と道釘31M'との間の隙間を開放状態とする待機位置と、図77(B)に示す第2始動口315を開放状態とする一方で第2始動口315と道釘31M'との間の隙間を閉鎖状態とする作動位置との間で動作可能である。

【0571】

図77(A)に示すように、電動サポート部材36Xが待機位置にある場合、電動サポート部材36Xは第2始動口315を閉鎖し、第2始動口315への遊技球99の入球を制限する。そのため、振分装置35の第2通路352から放出される遊技球99は、第2始動口315に入球されることなく、電動サポート部材36Xが左下がりに傾斜していることで、電動サポート部材36Xによって第2始動口315の左方側に誘導され、アウト口317から排出される。また、電動サポート部材36Xは、待機位置にある場合に、道釘31M'との間で第2貫通部362Xが上下方向に貫通することで遊技球99が通過可能である。そのため、道釘31M'によって左側に誘導される遊技球99は、第2貫通部362Xを通過し、アウト口317から排出される。

【0572】

一方、図77(B)に示すように、電動サポート部材36Xが作動位置にある場合、電動サポート部材36Xは、第2始動口315を開放して遊技球99の入球を許容すると共に、道釘31M'を左側に移動する遊技球99の第2始動口315への入賞が可能なように道釘31M'と第2始動口315との間を橋渡しする。そのため、振分装置35の第2通路352から放出される遊技球99は、第2始動口315に入球され、道釘31M'を左方に移動する遊技球は、電動サポート部材36Xによって第2始動口315に向けて移動し、第2始動口315に入球される。なお、本実施形態においても、第2始動口315の左上方には、電動サポート部材36Tが作動位置にある場合に、電動サポート部材36Uから第2始動口315に向かう遊技球99が第2始動口315を飛び越えてしまうことを防止する複数のガード釘31B(ガード部)が配設されている。

【0573】

また、本実施形態においても前述の第1の実施形態と同様に、振分装置35の右側に、電動サポート部材36Tの上方を流下する遊技球99を振分装置35から退避する方向に誘導する退避誘導釘393、394（退避誘導部）が設けられており、振分装置35の右方領域を流下する遊技球99を電動サポート部材36Uや第2始動口315からより遠い位置に誘導することで、電動サポート部材36Uが短時間開放する場合に振分装置35の右方領域する遊技球99が電動サポート部材36Uによって第2始動口315に誘導されることを防止できる。

【0574】

このように、本実施形態では、前述の第1の実施形態と同様に、第1通路351の下方に第1始動口314が設けられているため、第1通路351に振り分けられた遊技球99は、第1始動口314に入球される。一方、第2通路352に振り分けられる遊技球99は、電動サポート部材36Xが待機位置にある場合に第1始動口314及び第2始動口315のいずれにも入球されない。また、可変入賞装置316の下方のステージ310から移動する遊技球は、道釘31M'を第2始動口315に向けて左側に移動し、電動サポート部材36Xが待機位置にある場合に第2貫通部362Xを通過して道釘31M'と第2始動口315との間から落下してアウト口317から排出される。これに対して、電動サポート部材36Xが作動位置にある場合、電動サポート部材36Xの第1貫通部361Xが第2始動口315を開放した状態で第2始動口315と道釘31M'との間を橋渡しするため、第2通路352に振り分けられる遊技球99、及びステージ310から道釘31M'を第2始動口315に向けて左側に移動する遊技球99は、いずれも第1貫通部361Xを通過して第2始動口315に入球される。そのため、本実施形態では、左打ちにより振分装置35に遊技球を導入させた場合、第1通路351の遊技球が第1始動口314に遊技球が入球される状態と、第2通路352の遊技球が第2始動口315に入球される状態と、第2通路352の遊技球が第1始動口314及び第2始動口315のいずれにも入球されず、アウト口317から排出される3つの状態をとり得る。また、左打されて第2通路352に振り分けられた遊技球99、及び右打ちされてステージ310を移動する遊技球が、第2始動口315に入球されるか、アウト口317から排出されるかは電動サポート部材36Xの作動の有無に依存し、電動サポート部材36Xの作動時間や作動頻度は特図遊技状態のモード種別に依存する。そのため、本実施形態においても、振分装置35と電動サポート部材36Xとの協働によって複数の状態となり得るだけでなく、特図遊技状態のモード種別に応じて第2通路352及びステージ310の第2始動口315への入球し易さが異なるため、従来の遊技機のように遊技が単調になることもなく、遊技の興趣が向上する。

【0575】

なお、電動サポート部材36Xは、上下だけでなく一部が側方に開放した第1貫通部361X及び第2貫通部362Xに代えて、図78に示すように、上下にだけ開放した貫通孔361X'、362X'を設けたものであってもよく、上下だけでなく一部が側方に開放した貫通部と、上下にだけ開放した貫通孔とを併用してもよい。

【0576】

さらに、第30～第38の実施形態では、第1始動口314が1つ設けられていたが、前述の第1の実施形態と同様に、2つの第1始動口を設け、一方の第1始動口によって第1通路351から放出される遊技球99を入球させ、他方の第1始動口314Lによって第2通路352から放出される遊技球99を入球させるようにしてもよい。

【0577】

また、第30～第38の実施形態では、前述の第1の実施形態と同一の構成については、前述の第1の実施形態と同様な変更が可能であり、前述の第2～12の実施形態の構成（図26～図54参照）及びその変形例の構成を採用することもできる。例えば、第30～第37の実施形態では、振分部として、第9の実施形態のローラ38C（図53（A）参照）及び第10の実施形態の風車38D（図53（B）参照）などの回転体、第11の

実施形態の山状固定部 38E (図 54 (A) 参照)、第 12 の実施形態の三角釘 38F (図 53 (A) 参照)、及び三角釘 38F の頂部釘のみの 1 本釘などの固定振分部を好適に採用できる。このような回転体や固定振分部を振分部として採用した場合、遊技者は振分部による第 1 通路 351 と第 2 通路 352 との振り分けの傾向 (遊技機間の個体差) を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、発射ハンドル 22 の回転操作量を調整して遊技球の発射強度 (発射ストローク) を調整することで、第 2 通路 352 に遊技球が振り分けられやすい発射ストロークを見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路 352 に遊技球が振り分けられやすい発射強度を模索する楽しみ、あるいは複数ある遊技機 10 から第 2 通路 352 に遊技球が振り分けられやすい遊技機 10 を模索する楽しみを得ることが可能になる。

10

【0578】

[発明の概要]

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号等を付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【0579】

[付記 A1]

導入口 (350)、第 1 通路 (351)、第 2 通路 (352) 及び振分部 (38) を有し、導入口 (350) から導入された遊技球を、前記振分部 (38) によって前記第 1 通路 (351) 及び前記第 2 通路 (352) のいずれかに振り分ける振分装置 (35) と、前記第 1 通路 (351) に振り分けられた遊技球が入球可能な第 1 入賞口 (314L) と、

20

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入賞口 (314L) とは機能が異なる第 2 入賞口 (315) と、

遊技球が前記第 2 通路 (352) を通過したことを検知する検知手段 (318) と、

前記検知手段 (318) によって遊技球が前記第 2 通路 (352) を通過したことが検知されることを契機とし、前記第 2 通路 (352) を通過した遊技球の前記第 2 入賞口 (315) への入球が制限される第 1 位置 (待機位置) から、前記第 2 通路 (352) を通過した遊技球の前記第 2 入賞口 (315) への入球が許容される第 2 位置 (作動位置) に動作する可動役物部材 (36) と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【0580】

付記 A1 に係る遊技機では、振分装置によって第 1 通路と第 2 通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第 2 通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第 2 入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第 2 通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第 1 位置にある場合に第 2 入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第 2 位置にある場合に第 2 入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第 2 入賞口への入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【0581】

[付記 A2]

前記第 2 通路 (352) に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第 1 入賞口 (314L) と機能が同一である第 3 入賞口 (314R) をさらに備えることを特徴とする付記 A1 に記載の遊技機。

【0582】

付記 A2 に係る遊技機では、振分装置によって第 1 始動口と、この第 1 始動口と機能が

50

同一である第3始動口とに遊技球が振り分けられる。これにより、可動役物部材が待機位置にある場合に、同一機能の異なる入賞口（第1入賞口及び第2入賞口）に遊技球が入球ウされることで、遊技の単調さをより低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0583】

〔付記A3〕

前記可動役物部材（36）は、第1の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第1の条件とは異なる第2の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記A1又は付記A2に記載の遊技機。

【0584】

〔付記A4〕

遊技盤（31）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（319）をさらに備え、

前記検知手段（318）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第1遊技状態と、前記他の検知手段（319）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（318）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第2遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、

前記第1の条件は、前記第1遊技状態（モードA、モードC）であることであり、

前記第2の条件は、前記第2遊技状態（モードE）であることであり、

【0585】

付記A3及び付記A4に係る遊技機によれば、第1の条件を満たす場合と第2の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第3入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第1の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとしても、右側領域に打ち出された遊技球が第3入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第3入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、遊技盤の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において、遊技盤の左側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において右打ちにより遊技が進行されることを抑制し、左打ちにより遊技が進行されることを促進することが可能になる。

【0586】

〔付記A5〕

前記第2入賞口（315）は、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（318）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記A4に記載の遊技機。

【0587】

付記A5に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第2入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第3入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0588】

〔付記A6〕

前記第1遊技状態（モードA、モードC）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記検知手段（318）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（318）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記A4又は付記A5に記載の遊技機。

【0589】

付記A5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に第2入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0590】

〔付記A7〕

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記A4から付記A6のいずれかに記載の遊技機。

【0591】

付記A6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【0592】

〔付記A8〕

可動役物部材（36，36R，36S）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2入賞口（315）及び前記第3入賞口（314R）のうちの一方の入賞口（314R）への遊技球の入球を制限し、前記一方の入賞口（314R）とは異なる他方の入賞口（315）への遊技球の入球を許容し、

前記第2位置（作動位置）において、前記一方の入賞口（314R）への遊技球の入球を許容し、前記他方の入賞口（315）への遊技球の入球を制限することを特徴とする付記A1から付記A6のいずれかに記載の遊技機。

【0593】

付記A7に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第2入賞口及び第3入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記A7に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0594】

〔付記A9〕

前記可動役物部材（36）は、

前記第1位置（待機位置）において前記第3入賞口（314R）を前記開放状態とし、前記第2位置（作動位置）において前記第3入賞口（314R）を前記閉鎖状態とする開閉部（362）と、

前記開閉部（362）に連続し、前記第1位置（待機位置）において前記第3入賞口（314R）の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を制限し、前記第2位置（動作位置）において前記第3入賞口（314R）の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を許容するガイド部（363）と、

を有することを特徴とする付記A2に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0595】

[付記A10]

前記開閉部(362)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第3入賞口(314R)への入球を許容し、前記第2入賞口(315)への入球を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第3入賞口(314R)への入球を制限し、前記第2入賞口(315)への入球を許容し、

前記ガイド部は、

前記第1位置(待機位置)において、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部(362)へ向けた移動を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部(363)へ向けた移動を許容することを特徴とする付記A9に記載の遊技機。

10

【0596】

付記A9及び付記A10に係る遊技機によれば、第3入賞口を開閉可能な開閉部と第3入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるといふ簡易な構成により、1つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第3入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

20

【0597】

[付記A11]

前記可動役物部材(36R)は、前記第2入賞口(315)の左方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第1部分(361R)と、前記第2入賞口(315)の右方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第2部分(362R)と、を有することを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0598】

[付記A12]

前記可動役物部材(36R)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2通路を通過する遊技球の前記第1始動口(314)への入球を許容し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第1部分(361R)が前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容し、前記第2部分(362R)が遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする付記A11に記載の遊技機。

30

【0599】

付記A11及び付記A12に係る遊技機では、可動役物部材が、第2入賞口の左方から遊技球を第2入賞口に入球させる第1部分と、第2入賞口の右方から遊技球を第2入賞口に入球させる第2部分と、を設けるといふ簡易な構成により、1つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第2入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

40

【0600】

[付記A13]

前記可動役物部材(36R)は、前記第1部分(361R)と前記第2部分(362R)との間に設けられ、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を許容する貫通部(363R)をさらに有し、

前記第1部分(361R)及び前記第2部分(362R)は、前記貫通部(363R)に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記A11又は付記A12に記載の遊技機。

50

【0601】

付記A13に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第1部分と第2部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第2通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、第2入賞口に入球させることができる。

【0602】

[付記A14]

前記可動役物部材(36S)は、回動可能な第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)を含み、

第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)は、前記第1位置(待機位置)において互いの先端部が近接しており、前記第2位置(作動位置)において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

10

【0603】

付記A14に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【0604】

[付記A15]

前記第1可動役物部材(3681S)及び前記第2可動役物部材(3682S)のうちの一方は、前記第2通路(352)の下方に設けられ、前記第1位置(待機位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第1入賞口(314)に向けて移動させ、前記第2位置(作動位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第2入賞口(315)に向けて移動させることを特徴とする付記A14に記載の遊技機。

20

【0605】

付記A15に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球は、可動役物部材としての第1可動役物部材及び第2可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記A15に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第2通路に振り分けられた遊技球の第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

30

【0606】

[付記A16]

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段(319)をさらに備え、

前記可動役物部材(36)は、

前記検知手段(318)又は前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第1位置(待機位置)から前記第2位置(作動位置)に動作され、

40

前記第2位置(作動位置)にある場合に、前記第2通路(352)を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする付記A1から付記A9のいずれかに記載の遊技機。

【0607】

付記A16に係る遊技機によれば、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第2入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

50

【0608】

[付記A17]

前記可動役物部材(36)の上方側に設けられ、前記第2入賞口(315)から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部(393, 394)をさらに備えることを特徴とする付記A1から付記A16のいずれかに記載の遊技機。

【0609】

付記A17に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第2入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記A12に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第2入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第2入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第2入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

10

【0610】

[付記A18]

前記退避誘導部(393, 394)は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第2入賞口(315)に遠い側の釘が前記第2入賞口(315)に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記A11に記載の遊技機。

20

【0611】

付記A18に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0612】

[付記A19]

前記可動役物部材(36)は、前記第2位置において前記第2入賞口(315)に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材(36)での遊技球の移動を遅延させる遅延部(364)を有することを特徴とする付記A1から付記A18のいずれかに記載の遊技機。

30

【0613】

付記A19に係る遊技機では、第2入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第2入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第1位置に復帰するまでの短時間で第2入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

40

【0614】

[付記A20]

前記遅延部(364, 364A~364C)は、前記可動役物部材(36, 36A~36C)において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記A19に記載の遊技機。

【0615】

[付記A21]

前記遅延部(364D~364H)は、前記可動役物部材(36D~36H)での遊技

50

球の移動方向に交差する方向に延びる1以上の線状凸部（364D～364G）又は線状凹部（364H）であることを特徴とする付記A19又は付記A20に記載の遊技機。

【0616】

〔付記A22〕

前記遅延部（364I～364P）は、離散的に配置された複数の凸部（364I～364N）又は複数の凹部（364O，364P）であることを特徴とする付記A19から付記A21のいずれかに記載の遊技機。

【0617】

〔付記A23〕

複数の凸部（364I～364N）又は複数の凹部（364O，364P）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記A22に記載の遊技機。

10

【0618】

付記A22及び付記A23に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【0619】

〔付記A24〕

前記遅延部（364Q）は、前記可動役物部材（36Q）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する1以上のローラ（364Q）であることを特徴とする付記A19から付記A23のいずれかに記載の遊技機。

20

【0620】

〔付記A25〕

前記1以上のローラ（364Q）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記A24に記載の遊技機。

【0621】

〔付記A26〕

前記1以上のローラ（364Q）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記A24又は付記A25に記載の遊技機。

30

【0622】

付記A24から付記A26に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【0623】

〔付記A27〕

複数の遊技状態間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第2入賞口（315）への入球比率の期待値が異なる第3遊技状態（モードA）、第4遊技状態（モードC、モードC'）及び第5遊技状態（モードE、モードE'）を含むことを特徴とする付記A2に記載の遊技機。

40

【0624】

付記A27に係る遊技機では、第2入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する。そのため、付記A27に係る遊技機によれば、第2入賞口への入球比率の期待値が異なる3つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【0625】

〔付記A28〕

前記第3遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第1入賞口（314L）及び前記第3入

50

賞口（３１４Ｒ）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）のいずれにも入球し難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４Ｌ）、前記第２入賞口（３１５）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され易く、

前記第５遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３入賞口（３１４Ｒ）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ａ２７に記載の遊技機。

10

【０６２６】

付記Ａ２８に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０６２７】

〔付記Ａ２９〕

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

20

前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、

前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ａ２８に記載の遊技機。

30

【０６２８】

付記Ａ２９に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第３入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。

【０６２９】

〔付記Ａ３０〕

40

前記第１入賞口（３１４Ｌ）及び前記第３始動口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、

前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ａ２９に記載の遊技機。

50

【0630】

付記A30に係る遊技機では、第1始動口及び第3始動口に対する遊技機の入球と第2始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第2特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第1入賞口及び第2入賞口と第3始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第2特別遊技に移行される期待度が異なる3つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0631】

[付記A31]

前記第3遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314L）に入球され易く、第2始動口（315）及び前記第3入賞口（314R）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314R）及び前記第2入賞口（315）に入球され難く、前記第3入賞口（314R）に入球され易く、

前記第4遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314L）に入球され易く、前記第2入賞口（315）及び前記第3入賞口（314R）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314R）及び前記第3入賞口（314L）に入球され難く、前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易く、

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口（314L）及び前記第3入賞口（314R）に入球され難く、前記他の検知手段（319）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易いことを特徴とする付記A30に記載の遊技機。

【0632】

[付記A32]

前記第3遊技状態及の前記第4遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口（314L）、第2入賞口（315）及び前記第3入賞口（314R）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記A31に記載の遊技機。

【0633】

[付記A33]

前記第5遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314L）に入球され易く、前記第2入賞口（315）及び前記第3入賞口（314R）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314L）及び前記第3入賞口（314R）に入賞され難く、前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易いことを特徴とする付記A31又は付記A32に記載の遊技機。

【0634】

付記A31から付記A33に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第1入賞口及び第2入賞口と第3入賞口との入球比率の期待値が異なる3つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第3遊技状態及び第4遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第5遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持

たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0635】

[付記A34]

前記第4遊技状態（モードC、モードC'）及び前記第5遊技状態（モードE、モードE'）は、前記第3遊技状態（モードA）に比べて、前記第1特別判定及び前記第2特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記A30から付記A33のいずれかに記載に遊技機。

【0636】

[付記A35]

前記第1入賞口（314L）及び前記第3始動口（314R）への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部（371）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部（372）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定に基づく前記第1特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第1入賞口（314L）及び前記第3入賞口（314R）への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第4遊技状態（モードC、モードC'）に移行させ、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE、モードE'）に移行させることを特徴とする付記A34に記載の遊技機。

【0637】

付記A34及び付記A35に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【0638】

[付記A36]

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果として、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE、モードE'）に移行される第1判定結果（確変大当たり）と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE、モードE'）以外の遊技状態に移行される第2判定結果（通常大当たり）と、を含むことを特徴とする付記A35に記載の遊技機。

【0639】

[付記A37]

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記第2判定結果である場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第4遊技状態（モードC、モードC'）及び前記第5遊技状態（モードE、モードE'）に比べて、前記第1特別判定又は前記第2特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第6遊技状態（モードB、モードD）に移行させ、

前記第6遊技状態（モードB、モードD）において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第1遊技状態（モードA）に移行させ

10

20

30

40

50

ることを特徴とする付記 A 3 6 に記載の遊技機。

【0640】

付記 A 3 6 及び付記 A 3 7 に係る遊技機では、第 1 特別判定又は第 2 特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第 5 遊技状態に移行される第 1 判定結果と、特別遊技の終了後に第 5 遊技状態以外の遊技状態に移行される第 2 判定結果とを含む。また、第 4 遊技状態及び第 5 遊技状態は、第 3 遊技状態に比べて、第 1 特別判定又は第 2 特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第 1 入賞口及び第 2 入賞口と第 3 入賞口との入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を有すると共に、第 1 入賞口又は第 3 入賞口への遊技球の入球を契機とする第 1 特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第 4 遊技状態に移行され、第 2 入賞口への遊技球の入球を契機とする第 2 特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第 5 遊技状態に移行される。即ち、第 1 から第 3 遊技状態の 3 つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記 A 3 6 及び付記 A 3 7 に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第 5 遊技状態には第 4 遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第 5 遊技状態に移行させるためには、まず第 4 遊技状態に移行させ、第 4 遊技状態において特別遊技判定において第 2 入賞口に遊技球を入球させて第 2 特別判定での結果として第 1 判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。

【0641】

〔付記 A 3 8〕

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第 1 特別判定又は前記第 2 特別判定の結果が前記第 2 判定結果である場合に、当該第 1 特別判定又は当該第 2 特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第 1 遊技状態（モード A）に移行させることを特徴とする付記 A 3 7 に記載の遊技機。

【0642】

付記 A 3 8 に係る遊技機では、第 1 特別判定又は第 2 特別判定の結果が第 2 判定結果である場合に特別遊技の終了後に第 3 遊技状態に移行するため、第 4 遊技状態及び第 5 遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第 4 遊技状態及び第 5 遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第 2 入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第 1 特別判定又は第 2 特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第 4 遊技状態及び第 5 遊技状態の滞在割合が低くなることで、第 3 遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【0643】

〔付記 A 3 9〕

前記第 3 遊技状態（モード A）での前記第 1 特別判定又は前記第 2 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第 1 特別判定又は当該第 2 特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（41）は、前記移行回数設定手段（41）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第 3 遊技状態（モード A）に移行させることを特徴とする付記 A 3 5 に記載の遊技機。

【0644】

付記 A 3 9 に係る遊技機では、第 1 入賞口及び第 2 入賞口と第 3 入賞口との入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第 1 入賞口又は第 3 入賞口への遊技球の入球を契機とする第 1 特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第 4 遊技状態に移行され、第 2 入賞口

への遊技球の入球を契機とする第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される。即ち、第1入賞口又は第3入賞口への入球を契機とするか、第2入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第5遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【0645】

[付記A40]

前記遊技状態移行手段は(41)、前記第4遊技状態(モードC')又は前記第5遊技状態(モードE')において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第3遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記A35に記載の遊技機。

10

【0646】

[付記A41]

前記特別遊技において開放される特別入球部(824)を有する特別可変入球装置(82)をさらに備え、

前記遊技状態移行手段(41)は、

前記第3遊技状態(モードA)での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第4遊技状態(モードC')に移行させ、

20

前記第4遊技状態(モードC')での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部(824)に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE')に移行させることを特徴とする付記A40に記載の遊技機。

【0647】

付記A40及び付記A41に係る遊技機では、第4遊技状態又は第5遊技状態において第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第1遊技状態に移行される。即ち、第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるV-ST機を含めたST機に適用できる。また、付記A40及び付記A41に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるためには第4遊技状態を経由する必要がある。即ち、第5遊技状態に移行させるためには、まず第4遊技状態に移行させた後に、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第2特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第3遊技状態から第4遊技状態に移行させた後に、如何に早く第2特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第5遊技状態に移行させた後に第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

30

40

【0648】

[付記A42]

前記第1入賞口(314L)又は前記第3入賞口(314R)への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部(371)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部(372)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果(小当たり)である場合に作動

50

されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（４１）による前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）が付与される特殊入球部（８３３）を有する羽役物装置（８３）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（１種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ）に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（２種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（８３）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（８３３）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第５遊技状態（モードＥ）に移行させることを特徴とする付記Ａ３４に記載の遊技機。

【０６４９】

〔付記Ａ４３〕

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第４遊技状態又は前記第５遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ａ４２に記載の遊技機。

【０６５０】

付記Ａ４２及び付記Ａ４３に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【０６５１】

〔付記Ａ４４〕

前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ'）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ａ２９から付記Ａ４１のいずれかに記載に遊技機。

【０６５２】

付記Ａ４４に係る遊技機では、第４遊技状態及び第５遊技状態と第３遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０６５３】

〔付記Ａ４５〕

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ａ２７から付記Ａ４４に記載に遊技機。

【０６５４】

10

20

30

40

50

付記 A 4 5 に係る遊技機では、第 4 遊技状態では、第 3 遊技状態に比べて、検知手段によって第 2 通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第 1 入賞口及び第 2 入賞口と第 3 入賞口の入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【 0 6 5 5 】

[付記 A 4 6]

前記第 5 遊技状態（モード E、モード E'）は、前記第 3 遊技状態（モード A）及び前記第 4 遊技状態（モード C、モード C'）に比べて、前記可動役物部材（3 6）の作動時間が長いことを特徴とする付記 A 2 7 から付記 A 4 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 5 6 】

付記 A 4 6 に係る遊技機では、第 5 遊技状態では、第 2 遊技状態及び第 3 遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第 1 入賞口及び第 2 入賞口と第 3 入賞口との入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【 0 6 5 7 】

[付記 A 4 7]

前記振分部（3 8）は、前記導入口（3 5 0）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 4 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 5 8 】

付記 A 4 7 に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第 1 通路と第 2 通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【 0 6 5 9 】

[付記 A 4 8]

前記振分部（3 8 D、3 8 F）は、不動かつ回転不能な固定部（3 8 1 D、3 8 9 F）有することを特徴とする付記 A 4 7 に記載の遊技機。

【 0 6 6 0 】

付記 A 4 8 に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 6 6 1 】

[付記 A 4 9]

前記固定部（3 8 1 D、3 8 9 F）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記 A 4 8 に記載の遊技機。

【 0 6 6 2 】

[付記 A 5 0]

前記固定部（3 8 1 D、3 8 9 F）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記 A 4 9 に記載の遊技機。

【 0 6 6 3 】

[付記 A 5 1]

前記固定部（3 8 1 D、3 8 9 F）は、釘であることを特徴とする付記 A 4 8 から付記 A 5 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 6 4 】

付記 A 4 9 から付記 A 5 1 に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性

10

20

30

40

50

変化可能であるため、固定部の位置が初期設定位置からズレた場合に固定部を初期設定位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【0665】

〔付記A52〕

前記振分部（38F）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、1本の釘を頂部とし、この1本の釘を通る鉛直線に対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記A48から付記A51のいずれかに記載の遊技機。

【0666】

付記A52に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【0667】

〔付記A53〕

前記振分部（38E）は、前記固定部（381D）により回転可能に固定された回転体（382D）を有し、

前記回転体（382D）は、前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に回転可能であることを特徴とする付記A48から付記A52のいずれかに記載の遊技機。

【0668】

付記A53に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第1通路及び第2通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【0669】

〔付記A54〕

前記回転体（382D）は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記A53に記載の遊技機。

【0670】

〔付記A55〕

前記振分部（38C）は、前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記A54に記載の遊技機。

【0671】

付記A54及び付記A55に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第1通路と第2通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0672】

〔付記B1〕

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）と、

前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球及び前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が入球可能な第1入賞口（314）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入賞口（314）とは機能が異なる第2入賞口（315）と、

遊技球が前記第2通路（352）を通過したことを検知する検知手段（318）と、

10

20

30

40

50

前記検知手段（３１８）によって遊技球が前記第２通路（３５２）を通過したことが検知されることを契機とし、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が制限される第１位置から、前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記第２入賞口（３１５）への入球が許容される第２位置に動作する可動役物部材（３６）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【０６７３】

付記Ｂ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない待機位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する作動位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第１入賞口と第２入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、第１通路に振り分けられた遊技球及び第２通路に振り分けられた遊技球のいずれもが同一の第１入賞口に入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【０６７４】

〔付記Ｂ２〕

前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０６７５】

〔付記Ｂ３〕

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、

前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであり、前記第２の条件を特徴とする付記Ｂ２に記載の遊技機。

【０６７６】

付記Ｂ２及び付記Ｂ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第２入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第２入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第２入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【０６７７】

〔付記Ｂ４〕

前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球

が前記第2入賞口(315)に入球するまでに要する時間が、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記B3に記載の遊技機。

【0678】

付記B4に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第2入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第2入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

10

【0679】

[付記B5]

前記第1遊技状態(モードA、モードC)である場合の前記可動役物部材(36)の前記作動時間は、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球されることを許容し、前記他の検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記B3又は付記B4に記載の遊技機。

【0680】

付記B5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に第2入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

20

【0681】

[付記B6]

前記第2遊技状態(モードE)である場合の前記可動役物部材(36)の前記作動時間は、前記他の検知手段(319)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記B3から付記B5のいずれかに記載の遊技機。

30

【0682】

付記B6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【0683】

[付記B7]

可動役物部材(36, 36R, 36S)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を許容し、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を制限し、前記第2入賞口(315)への遊技球の許容を制限することを特徴とする付記B1から付記B6のいずれかに記載の遊技機。

40

【0684】

付記B7に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第2入賞口及び第3入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記A7に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性

50

を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0685】

〔付記B8〕

前記可動役物部材(36R)は、前記第2入賞口(315)の左方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第1部分(361R)と、前記第2入賞口(315)の右方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第2部分(362R)と、を有することを特徴とする付記B1から付記B7のいずれかに記載の遊技機。

【0686】

〔付記B9〕

前記可動役物部材(36R)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2通路を通過する遊技球の前記第1始動口(314)への入球を許容し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第1部分(361R)が前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容し、前記第2部分(362R)が遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする付記B8に記載の遊技機。

【0687】

付記B8及び付記B9に係る遊技機では、可動役物部材が、第2入賞口の左方から遊技球を第2入賞口に入球させる第1部分と、第2入賞口の右方から遊技球を第2入賞口に入球させる第2部分と、を設けるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第2入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0688】

〔付記B10〕

前記可動役物部材(36R)は、前記第1部分(361R)と前記第2部分(362R)との間に設けられ、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を許容する貫通部(363R)をさらに有し、

前記第1部分(361R)及び前記第2部分(362R)は、前記貫通部(363R)に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記B8又は付記B9に記載の遊技機。

【0689】

付記B10に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第1部分と第2部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第2通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、第2入賞口に入球させることができる。

【0690】

〔付記B11〕

前記可動役物部材(36S)は、回動可能な第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)を含み、

第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)は、前記第1位置(待機位置)において互いの先端部が近接しており、前記第2位置(作動位置)において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記B7に記載の遊技機。

【0691】

付記B11に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【0692】

〔付記B12〕

前記第1可動役物部材(3681S)及び前記第2可動役物部材(3682S)のうちの一方は、前記第2通路(352)の下方に設けられ、前記第1位置(待機位置)におい

10

20

30

40

50

て前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第1入賞口(314)に向けて移動させ、前記第2位置(作動位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第2入賞口(315)に向けて移動させることを特徴とする付記B11に記載の遊技機。

【0693】

付記B12に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球は、可動役物部材としての第1可動役物部材及び第2可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記B12に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第2通路に振り分けられた遊技球の第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

10

【0694】

〔付記B13〕

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段(319)をさらに備え、

前記可動役物部材(36)は、

前記検知手段(318)又は前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第1位置(待機位置)から前記第2位置(作動位置)に動作され、

20

前記第2位置にある場合に、前記第2通路(352)を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第3入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする付記B1から付記B12のいずれかに記載の遊技機。

【0695】

付記B13に係る遊技機によれば、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第2入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

30

【0696】

〔付記B14〕

前記可動役物部材(36)の上方側に設けられ、前記第2入賞口(315)から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部(393, 394)をさらに備えることを特徴とする付記B1から付記B13のいずれかに記載の遊技機。

【0697】

付記B14に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第2入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記B14に係る遊技機によれば、例えば可動役物部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第2入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第2入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第2入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

40

【0698】

〔付記B15〕

前記退避誘導部(393, 394)は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第2入賞口(315)に遠い側の釘が前記第2入賞口(315)

50

に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記 B 1 4 に記載の遊技機。

【0699】

付記 B 1 5 に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0700】

[付記 B 1 6]

前記可動役物部材 (3 6) は、前記第 2 位置において前記第 2 入賞口 (3 1 5) に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材 (3 6) での遊技球の移動を遅延させる遅延部 (3 6 4) を有することを特徴とする付記 B 1 から付記 B 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【0701】

付記 B 1 6 に係る遊技機では、第 2 入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第 2 入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第 1 位置に復帰するまでの短時間で第 2 入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0702】

[付記 B 1 7]

前記遅延部 (3 6 4, 3 6 4 A ~ 3 6 4 C) は、前記可動役物部材 (3 6, 3 6 A ~ 3 6 C) において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記 B 1 6 に記載の遊技機。

【0703】

[付記 B 1 8]

前記遅延部 (3 6 4 D ~ 3 6 4 H) は、前記可動役物部材 (3 6 D ~ 3 6 H) での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる 1 以上の線状凸部 (3 6 4 D ~ 3 6 4 G) 又は線状凹部 (3 6 4 H) であることを特徴とする付記 B 1 6 又は付記 B 1 7 に記載の遊技機。

【0704】

[付記 B 1 9]

前記遅延部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 P) は、離散的に配置された複数の凸部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) であることを特徴とする付記 B 1 6 から付記 B 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

【0705】

[付記 B 2 0]

複数の凸部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) は、格子状に配置されていることを特徴とする付記 B 1 9 に記載の遊技機。

【0706】

付記 B 1 7 から付記 B 2 0 に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【0707】

[付記 B 2 1]

10

20

30

40

50

前記遅延部（３６４Ｑ）は、前記可動役物部材（３６Ｑ）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する１以上のローラ（３６４Ｑ）であることを特徴とする付記Ｂ１６から付記Ｂ２０のいずれかに記載の遊技機。

【０７０８】

〔付記Ｂ２２〕

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記Ｂ２１に記載の遊技機。

【０７０９】

〔付記Ｂ２３〕

前記１以上のローラ（３６４Ｑ）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記Ｂ２１又は付記Ｂ２２に記載の遊技機。

【０７１０】

付記Ｂ２１から付記Ｂ２３に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【０７１１】

〔付記Ｂ２４〕

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ'）を含むことを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【０７１２】

付記Ｂ２４に係る遊技機では、第２入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｂ２４に係る遊技機によれば、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【０７１３】

〔付記Ｂ２５〕

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球し難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、

前記第５遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｂ２４に記載の遊技機。

【０７１４】

付記Ｂ２５に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口と第２入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０７１５】

〔付記Ｂ２６〕

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、

前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｂ２５に記載の遊技機。

10

【０７１６】

付記Ｂ２６に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第２入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第２入賞口への入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を実現できる。

【０７１７】

〔付記Ｂ２７〕

20

前記第１入賞口（３１４Ｒ）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第１特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記第２入賞口（３１５）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第２特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第１特別遊技と、前記第１特別遊技よりも遊技者に有利な第２特別遊技とを含み、

前記第２特別判定は、前記第１特別判定に比べ、前記第２特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記Ｂ２６に記載の遊技機。

30

【０７１８】

付記Ｂ２７に係る遊技機では、第１始動口に対する遊技機の入球と第２始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第２特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第１入賞口と第２始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第２特別遊技に移行される期待度が異なる３つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【０７１９】

〔付記Ｂ２８〕

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４Ｌ）に入球され易く、第２始動口（３１４５）に入球され難く、

40

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易く、前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）

50

に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され難く、前記検知手段(318)によって前記第2通路(352)を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第3入賞口(315)に入球され易く、

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口(314)に入球され難く、前記他の検知手段(319)によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口(315)に入球され易いことを特徴とする付記B27に記載の遊技機。

【0720】

[付記B29]

前記第3遊技状態及の前記第4遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(315)に入球され難いことを特徴とする付記B28に記載の遊技機。

【0721】

[付記B30]

前記第5遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(315)に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入賞され難く、前記検知手段(318)によって前記第2通路(352)を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口(315)に入球され易いことを特徴とする付記B28又は付記B29に記載の遊技機。

【0722】

付記B28から付記B30に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる3つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第3遊技状態及び第4遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第5遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0723】

[付記B31]

前記第4遊技状態(モードC、モードC')及び前記第5遊技状態(モードE、モードE')は、前記第3遊技状態(モードA)に比べて、前記第1特別判定及び前記第2特別判定において、前記特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記B27から付記B30のいずれかに記載に遊技機。

【0724】

[付記B32]

前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部(371)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部(372)と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段(41)は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定に基づく前記第1特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

10

20

30

40

50

前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第4遊技状態(モードC、モードC')に移行させ、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')に移行させることを特徴とする付記B31に記載の遊技機。

【0725】

付記B31及び付記B32に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【0726】

[付記B33]

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果として、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')に移行される第1判定結果(確変大当たり)と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')以外の遊技状態に移行される第2判定結果(通常大当たり)と、を含むことを特徴とする付記B32に記載の遊技機。

【0727】

[付記B34]

前記遊技状態移行手段(41)は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記第2判定結果である場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第4遊技状態(モードC、モードC')及び前記第5遊技状態(モードE、モードE')に比べて、前記第1特別判定又は前記第2特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第6遊技状態(モードB、モードD)に移行させ、

前記第6遊技状態(モードB、モードD)において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記B33に記載の遊技機。

【0728】

付記B33及び付記B34に係る遊技機では、第1特別判定又は第2特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される第1判定結果と、特別遊技の終了後に第5遊技状態以外の遊技状態に移行される第2判定結果とを含む。また、第4遊技状態及び第5遊技状態は、第3遊技状態に比べて、第1特別判定又は第2特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有すると共に、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第4遊技状態に移行され、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される。即ち、第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記B33及び付記B34に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第5遊技状態には第4遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第5遊技状態に移行させるためには、まず第4遊技状態に移行させ、第4遊技状態において特別遊技判定において第2入賞口に遊技球を入球させて第2特別判定での結果として第1判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。

【0729】

[付記B35]

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３４に記載の遊技機。

【０７３０】

付記Ｂ３５に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が第２判定結果である場合に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行するため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第４遊技状態及び第５遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第２入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第４遊技状態及び第５遊技状態の滞在割合が低くなることで、第３遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

10

【０７３１】

〔付記Ｂ３６〕

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記移行回数設定手段（４１）により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３２に記載の遊技機。

20

【０７３２】

付記Ｂ３６に係る遊技機では、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第４遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第５遊技状態に移行される。即ち、第１入賞口への入球を契機とするか、第２入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第５遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

30

【０７３３】

〔付記Ｂ３７〕

前記遊技状態移行手段は（４１）、前記第４遊技状態（モードＣ'）又は前記第５遊技状態（モードＥ'）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｂ３２に記載の遊技機。

40

【０７３４】

〔付記Ｂ３８〕

前記特別遊技において開放される特別入球部（８２４）を有する特別可変入球装置（８２）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第３遊技状態（モードＡ）での前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第４遊技状態（モードＣ'）に移行させ、

50

前記第4遊技状態（モードC'）での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（824）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE'）に移行させることを特徴とする付記B37に記載の遊技機。

【0735】

付記B37及び付記B38に係る遊技機では、第4遊技状態又は第5遊技状態において第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第1遊技状態に移行される。即ち、第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるV-ST機を含めたST機に適用できる。また、付記B37及び付記B38に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるためには第4遊技状態を経由する必要がある。即ち、第5遊技状態に移行させるためには、まず第4遊技状態に移行させた後に、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第2特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第3遊技状態から第4遊技状態に移行させた後に、如何に早く第2特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第5遊技状態に移行させた後に第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【0736】

[付記B39]

前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部（371）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部（372）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（41）による前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）が付与される特殊入球部（833）を有する羽役物装置（83）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（1種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第4遊技状態（モードC）に移行させ、

前記特殊入球部（833）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（83）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（833）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE）に移行させることを特徴とする付記B28に記載の遊技機。

【0737】

[付記B40]

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第4遊技状態又は前記第5遊技状態において、前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第3遊技状態に移行させることを特徴とする付記B39に記載の遊技機。

【0738】

付記B39及び付記B40に係る遊技機では、第1特別判定又は第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（1種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（2種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる1種2種混合機にも適用できる。

【0739】

[付記B41]

前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（319）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（36）を前記第1位置（待機位置）と前記第2位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（41）をさらに備え、

10

前記第4遊技状態（モードC、モードC'）及び前記第5遊技状態（モードE、モードE'）は、前記第3遊技状態（モードA）に比べて、前記普通判定手段（41）による前記普通判定において前記可動役物部材（36）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記B26から付記B40のいずれかに記載に遊技機。

【0740】

付記B41に係る遊技機では、第4遊技状態及び第5遊技状態と第3遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

20

【0741】

[付記B42]

前記第4遊技状態（モードC、モードC'）は、前記第3遊技状態（モードA）に比べて、前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（36）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記B24から付記B41に記載に遊技機。

【0742】

付記B42に係る遊技機では、第4遊技状態では、第3遊技状態に比べて、検知手段によって第2通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第1入賞口と第2入賞口の入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

30

【0743】

[付記B43]

前記第5遊技状態（モードE、モードE'）は、前記第3遊技状態（モードA）及び前記第4遊技状態（モードC、モードC'）に比べて、前記可動役物部材（36）の作動時間が長いことを特徴とする付記B24から付記B42のいずれかに記載に遊技機。

【0744】

付記B43に係る遊技機では、第5遊技状態では、第2遊技状態及び第3遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第1入賞口と第3入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

40

【0745】

[付記B44]

前記振分部（38）は、前記導入口（350）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記B1から付記B43のいずれかに記載の遊技機。

【0746】

付記B44に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第1通路と第2通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は

50

、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第２通路に遊技球が振り分けられやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【０７４７】

〔付記Ｂ４５〕

前記振分部（３８Ｄ，３８Ｆ）は、不動かつ回転不能な固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）を有することを特徴とする付記Ｂ４４に記載の遊技機。

【０７４８】

付記Ｂ４５に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第１通路と第２通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【０７４９】

〔付記Ｂ４６〕

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｂ４５に記載の遊技機。

【０７５０】

〔付記Ｂ４７〕

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記Ｂ４６に記載の遊技機。

【０７５１】

〔付記Ｂ４８〕

前記固定部（３８１Ｄ，３８９Ｆ）は、釘であることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４７のいずれかに記載の遊技機。

【０７５２】

付記Ｂ４６から付記Ｂ４８に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０７５３】

〔付記Ｂ４９〕

前記振分部（３８Ｆ）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、１本の釘を頂部とし、この１本の釘を通る鉛直線に対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４８のいずれかに記載の遊技機。

【０７５４】

付記Ｂ４９に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【０７５５】

〔付記Ｂ５０〕

前記振分部（３８Ｅ）は、前記固定部（３８１Ｄ）により回転可能に固定された回転体（３８２Ｄ）を有し、

前記回転体（３８２Ｄ）は、前記第１通路（３５１）に向けて遊技球を移動させる第１方向、及び前記第１方向とは反対方向であり、前記第２通路（３５２）に向けて遊技球を移動させる第２方向に回転可能であることを特徴とする付記Ｂ４５から付記Ｂ４９のいずれかに記載の遊技機。

【０７５６】

付記Ｂ５０に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第１通路及び第２

10

20

30

40

50

通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【0757】

[付記B51]

前記回転体(382D)は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記B50に記載の遊技機。

【0758】

[付記B52]

前記振分部(38C)は、前記第1通路(351)に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路(352)に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記B51に記載の遊技機。

10

【0759】

付記B51及び付記B52に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第1通路と第2通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0760】

[付記C1]

20

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、

前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が入球可能な第1入賞口(314)と、前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入賞口(314)とは機能が異なる第2入賞口(315)と、

遊技球が前記第2通路(352)を通過したことを検知する検知手段(318)と、

前記検知手段(318)によって遊技球が前記第2通路(352)を通過したことが検知されることを契機とし、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(315)への入球が制限される第1位置から、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(315)への入球が許容される第2位置に動作する可動役物部材(36T~36X)と、

30

を備えることを特徴とする遊技機。

【0761】

付記C1に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第2通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない待機位置にある場合に第2入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する作動位置にある場合に第2入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第1入賞口と第2入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、第1通路に振り分けられた遊技球と第2通路に振り分けられた遊技球とが機能が異なる入賞口に入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【0762】

[付記C2]

前記可動役物部材(36T~36X)は、第1の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第1の条件とは異なる第2の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

50

【0763】

[付記C3]

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段(319)をさらに備え、

前記検知手段(318)によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第1遊技状態と、前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段(318)によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第2遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段(41)をさらに備え、

前記第1の条件は、前記第1遊技状態(モードA、モードC)であることであり、

前記第2の条件は、前記第2遊技状態(モードE)であることであることを特徴とする付記C2に記載の遊技機。

【0764】

付記C2及び付記C3に係る遊技機によれば、第1の条件を満たす場合と第2の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第2入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態(有利な打ち出し位置)に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第1の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第2入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第2入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0765】

[付記C4]

前記第2入賞口(315)は、前記他の検知手段(319)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球するまでに要する時間が、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記C3に記載の遊技機。

【0766】

付記C4に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第2入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第2入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0767】

[付記C5]

前記第1遊技状態(モードA、モードC)である場合の前記可動役物部材(36)の前記作動時間は、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球されることを許容し、前記他の検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第2入賞口(315)に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記C3又は付記C4に記載の遊技機。

【0768】

付記C5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に第2入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可

10

20

30

40

50

能になる。

【0769】

[付記C6]

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記C3から付記C5のいずれかに記載の遊技機。

【0770】

付記C6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで第2入賞口に入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

10

【0771】

[付記C7]

前記第2入賞口（315）との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球を前記第2入賞口（315）に向けて移動させる誘導部（31M'）と、

をさらに備え、

前記可動役物部材（36T～36X）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2入賞口（315）を閉鎖状態にして、前記第2通路（352）を通過した遊技球、及び遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口（315）への入球を制限し、

20

前記第2位置（作動位置）において、前記第2入賞口（315）を開放状態にし、かつ前記誘導部（31M'）と前記第2入賞口（315）との間に遊技球の通路を形成し、前記第2通路（352）を通過した遊技球、及び前記右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口（315）への入球を許容することを特徴とする付記C1から付記C6に記載の遊技機。

【0772】

付記C7に係る遊技機では、可動役物部材が第2位置にある場合に誘導部と第2入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第2入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

30

【0773】

[付記C8]

前記可動役物部材（36T）は、前記第1位置（待機位置）と前記第2位置（作動位置）との間でスライド移動可能であり、

前記第1位置（待機位置）は、前記第2入賞口（315）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第2位置（作動位置）は、前記第2入賞口（315）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記C7に記載の遊技機。

40

【0774】

付記C8に係る遊技機では、第2入賞口を閉鎖する第1位置と、誘導部と第2入賞口との隙間を閉鎖する第2位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に入球させることが可能になる。

【0775】

[付記C9]

前記可動役物部材（36U, 36V）は、回転により前記第1位置（待機位置）と前記第2位置（作動位置）との間で動作可能であり、

50

前記第 1 位置（待機位置）は、前記第 2 入賞口（3 1 5）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第 2 位置（作動位置）は、前記第 2 入賞口（3 1 5）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記 C 7 に記載の遊技機。

【0 7 7 6】

[付記 C 1 0]

前記可動役物部材（3 6 U）は、遊技盤（3 1）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記 C 9 に記載の遊技機。

【0 7 7 7】

[付記 C 1 1]

前記可動役物部材（3 6 V）は、遊技盤（3 1）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記 C 9 に記載の遊技機。

【0 7 7 8】

付記 C 9 から付記 C 1 1 に係る遊技機では、第 2 入賞口を閉鎖する第 1 位置と、誘導部と第 2 入賞口との隙間を閉鎖する第 2 位置とで可動役物部材を鉛直方向に沿った回転軸を中心に回転させるという簡易な構成により、1 つの可動役物部材によって複数の経路から第 2 入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【0 7 7 9】

[付記 C 1 2]

前記回転体（3 6 V）は、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を開放する第 3 位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記 C 1 1 に記載の遊技機。

【0 7 8 0】

付記 C 1 2 に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モード A ～モード C）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第 2 始動口に誘導されることを防止できる。

【0 7 8 1】

[付記 C 1 3]

前記可動役物部材（3 6 W）は、回転可能であり、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（3 6 4 W）と、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を開放可能な貫通部（3 6 3 W）を有し、

前記第 1 位置（待機位置）は、前記閉鎖部（3 6 4 W）によって前記第 2 入賞口（3 1 5）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（3 6 3 W）によって前記隙間を開放する位置であり、

前記第 2 位置（作動位置）は、前記貫通孔（3 6 3 W）によって前記第 2 入賞口（3 1 5）を開放し、かつ前記閉鎖部（3 6 4 W）によって前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記 C 7 に記載の遊技機。

【0 7 8 2】

付記 C 1 3 に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、1 つの可動役物部材によって複数の経路から第 2 入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【0 7 8 3】

[付記 C 1 4]

前記可動役物部材（3 6 X）は、前記隙間において前記第 1 位置（待機位置）と前記第 2 位置（作動位置）との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、

前記回転体（3 6 X）は、

前記回転軸（3 6 X）に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第 1 貫通部（3 6 1 X）と、回転軸方向視における前記第 1 貫通部（3 6 1 X）と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第 2 貫通部（3 6 2 X）とを有し、

前記第 1 位置（待機位置）は、前記第 2 貫通部（3 6 2 X）によって前記隙間で遊技球

10

20

30

40

50

を落下させる位置であり、

前記第2位置（作動位置）は、前記第1貫通部（361X）が前記第2入賞口（315）に連通する位置であることを特徴とする付記C7に記載の遊技機。

【0784】

付記C14に係る遊技機では、第3入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって複数の経路から第3入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【0785】

〔付記C15〕

前記可動役物部材（36T～36X）が前記第2位置（作動位置）にある場合に、前記可動役物部材（36T～36X）を前記第3入賞口（315）に向けて移動する遊技球が前記第3入賞口（315）を超えることを防止するガード部（31B）さらに備えることを特徴とする付記C7から付記C14のいずれかに記載の遊技機。

【0786】

付記C15に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第2位置にある場合に、第2入賞口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に第2入賞口に入球させることができる。

【0787】

〔付記C16〕

遊技盤（31）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（319）をさらに備え、

前記可動役物部材（36）は、

前記検知手段（318）又は前記他の検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第1位置（待機位置）から前記第2位置（作動位置）に動作され、

前記第2位置にある場合に、前記第2通路（352）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第3入賞口（315）への入球を許容することを特徴とする付記C1から付記C15のいずれかに記載の遊技機。

【0788】

付記C16に係る遊技機によれば、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第2入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0789】

〔付記C17〕

前記可動役物部材（36）の上方側に設けられ、前記第2入賞口（315）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（393, 394）をさらに備えることを特徴とする付記C1から付記C16のいずれかに記載の遊技機。

【0790】

付記C17に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第2入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記C17に係る遊技機によれば、例えば可動役物部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第2入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第2入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第2入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0791】

10

20

30

40

50

[付記 C 1 8]

前記退避誘導部 (3 9 3, 3 9 4) は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第 2 入賞口 (3 1 5) に遠い側の釘が前記第 2 入賞口 (3 1 5) に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記 C 1 7 に記載の遊技機。

【0 7 9 2】

付記 C 1 8 に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0 7 9 3】

[付記 C 1 9]

前記可動役物部材 (3 6) は、前記第 2 位置において前記第 2 入賞口 (3 1 5) に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材 (3 6) での遊技球の移動を遅延させる遅延部 (3 6 4) を有することを特徴とする付記 C 1 から付記 C 1 8 のいずれかに記載の遊技機。

【0 7 9 4】

付記 C 1 9 に係る遊技機では、第 2 入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第 2 入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第 1 位置に復帰するまでの短時間で第 2 入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0 7 9 5】

[付記 C 2 0]

前記遅延部 (3 6 4, 3 6 4 A ~ 3 6 4 C) は、前記可動役物部材 (3 6, 3 6 A ~ 3 6 C) において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記 C 1 9 に記載の遊技機。

【0 7 9 6】

[付記 C 2 1]

前記遅延部 (3 6 4 D ~ 3 6 4 H) は、前記可動役物部材 (3 6 D ~ 3 6 H) での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる 1 以上の線状凸部 (3 6 4 D ~ 3 6 4 G) 又は線状凹部 (3 6 4 H) であることを特徴とする付記 C 1 9 又は付記 C 2 0 に記載の遊技機。

【0 7 9 7】

[付記 C 2 2]

前記遅延部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 P) は、離散的に配置された複数の凸部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) であることを特徴とする付記 C 1 9 から付記 C 2 1 のいずれかに記載の遊技機。

【0 7 9 8】

[付記 C 2 3]

複数の凸部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) は、格子状に配置されていることを特徴とする付記 C 2 2 に記載の遊技機。

【0 7 9 9】

付記 C 2 0 から付記 C 2 3 に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑

10

20

30

40

50

制できる。

【0800】

〔付記C24〕

前記遅延部（364Q）は、前記可動役物部材（36Q）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する1以上のローラ（364Q）であることを特徴とする付記C19から付記C23のいずれかに記載の遊技機。

【0801】

〔付記C25〕

前記1以上のローラ（364Q）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記C24に記載の遊技機。

10

【0802】

〔付記C26〕

前記1以上のローラ（364Q）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記C24又は付記C25に記載の遊技機。

【0803】

付記C24から付記C26に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【0804】

〔付記C27〕

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、

20

前記遊技状態移行手段（41）は、前記第2入賞口（315）への入球比率の期待値が異なる第3遊技状態（モードA）、第4遊技状態（モードC、モードC'）及び第5遊技状態（モードE、モードE'）を含むことを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

【0805】

付記C27に係る遊技機では、第2入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する。そのため、付記C27に係る遊技機によれば、第2入賞口への入球比率の期待値が異なる3つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

30

【0806】

〔付記C28〕

前記第3遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され易い一方で前記第2入賞口（315）に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第1入賞口（314）及び前記第2入賞口（315）に入球し難く、

前記第4遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第1入賞口（314）及び前記第2入賞口（315）に入球され易く、

40

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第2入賞口（315）に入球され易いことを特徴とする付記C27に記載の遊技機。

【0807】

付記C28に係る遊技機では、第3から第5遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第1入賞口と第2入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【0808】

50

〔付記 C 2 9〕

遊技盤（3 1）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（3 1 9）をさらに備え、

前記可動役物部材（3 6）は、前記他の検知手段（3 1 9）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第 1 位置から前記第 2 位置に動作し、

前記第 3 遊技状態及び前記第 4 遊技状態は、前記検知手段（3 1 8）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（3 1 9）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第 5 遊技状態は、前記他の検知手段（3 1 9）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（3 1 8）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記 C 2 8 に記載の遊技機。

〔0 8 0 9〕

付記 C 2 9 に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第 2 入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第 3 から第 5 遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第 2 入賞口への入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を実現できる。

〔0 8 1 0〕

〔付記 C 3 0〕

前記第 1 入賞口（3 1 4 R）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第 1 特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記第 2 入賞口（3 1 5）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第 2 特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第 1 特別遊技と、前記第 1 特別遊技よりも遊技者に有利な第 2 特別遊技とを含み、

前記第 2 特別判定は、前記第 1 特別判定に比べ、前記第 2 特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記 C 2 9 に記載の遊技機。

〔0 8 1 1〕

付記 C 3 0 に係る遊技機では、第 1 始動口に対する遊技機の入球と第 2 始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第 2 特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第 1 入賞口と第 2 始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第 2 特別遊技に移行される期待度が異なる 3 つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

〔0 8 1 2〕

〔付記 C 3 1〕

前記第 3 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（3 5）によって前記第 1 通路（3 5 1）に振り分けられた遊技球が、前記第 1 入賞口（3 1 4 L）に入球され易く、第 2 始動口（3 1 4 5）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（3 5）によって前記第 2 通路（3 5 2）に振り分けられた遊技球が、前記第 1 入賞口（3 1 4）に入球され易く、前記第 2 入賞口（3 1 5）に入球され難く、

前記第 4 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（3 5）によって前記第 1 通路（3 5 1）

10

20

30

40

50

に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され易く、前記第2入賞口(315)に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され難く、前記検知手段(318)によって前記第2通路(352)を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第3入賞口(315)に入球され易く、

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口(314)に入球され難く、前記他の検知手段(319)によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口(315)に入球され易いことを特徴とする付記C30に記載の遊技機。

【0813】

[付記C32]

前記第3遊技状態及の前記第4遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(315)に入球され難いことを特徴とする付記C31に記載の遊技機。

【0814】

[付記C33]

前記第5遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(315)に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入賞され難く、前記検知手段(318)によって前記第2通路(352)を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口(315)に入球され易いことを特徴とする付記C31又は付記C32に記載の遊技機。

【0815】

付記C31から付記C33に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる3つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第3遊技状態及び第4遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第5遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0816】

[付記C34]

前記第4遊技状態(モードC、モードC')及び前記第5遊技状態(モードE、モードE')は、前記第3遊技状態(モードA)に比べて、前記第1特別判定及び前記第2特別判定において、前記特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記C30から付記C33のいずれかに記載に遊技機。

【0817】

[付記C35]

前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部(371)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部(372)と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段(41)は、

10

20

30

40

50

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定に基づく前記第1特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第4遊技状態(モードC、モードC')に移行させ、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')に移行させることを特徴とする付記C34に記載の遊技機。

10

【0818】

付記C34及び付記C35に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【0819】

[付記C36]

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果として、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')に移行される第1判定結果(確変大当たり)と、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態(モードE、モードE')以外の遊技状態に移行される第2判定結果(通常大当たり)と、を含むことを特徴とする付記C35に記載の遊技機。

20

【0820】

[付記C37]

前記遊技状態移行手段(41)は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記第2判定結果である場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第4遊技状態(モードC、モードC')及び前記第5遊技状態(モードE、モードE')に比べて、前記第1特別判定又は前記第2特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第6遊技状態(モードB、モードD)に移行させ、

30

前記第6遊技状態(モードB、モードD)において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記C36に記載の遊技機。

【0821】

付記C36及び付記C37に係る遊技機では、第1特別判定又は第2特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される第1判定結果と、特別遊技の終了後に第5遊技状態以外の遊技状態に移行される第2判定結果とを含む。また、第4遊技状態及び第5遊技状態は、第3遊技状態に比べて、第1特別判定又は第2特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有すると共に、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第4遊技状態に移行され、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される。即ち、第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記C36及び付記C37に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第5遊技状態には第4遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第5遊技状態に移行させるためには、まず第4遊技状態に移行させ、第4遊技状態において特別遊技判定において第2入賞口に遊技球を入球させて第2特別判定での結果として第1判定結果となる必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を

40

50

提供できる。

【0822】

[付記C38]

前記遊技状態移行手段(41)は、前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記第2判定結果である場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記C37に記載の遊技機。

【0823】

付記C38に係る遊技機では、第1特別判定又は第2特別判定の結果が第2判定結果である場合に特別遊技の終了後に第3遊技状態に移行するため、第4遊技状態及び第5遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第4遊技状態及び第5遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第2入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第1特別判定又は第2特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第4遊技状態及び第5遊技状態の滞在割合が低くなることで、第3遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【0824】

[付記C39]

前記第3遊技状態(モードA)での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段(41)は、前記移行回数設定手段(41)により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第3遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記C35に記載の遊技機。

【0825】

付記C39に係る遊技機では、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第4遊技状態に移行され、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第5遊技状態に移行される。即ち、第1入賞口への入球を契機とするか、第2入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第5遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【0826】

[付記C40]

前記遊技状態移行手段は(41)、前記第4遊技状態(モードC')又は前記第5遊技状態(モードE')において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第3遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記C35に記載の遊技機。

【0827】

[付記C41]

前記特別遊技において開放される特別入球部(824)を有する特別可変入球装置(82)をさらに備え、

前記遊技状態移行手段(41)は、

前記第3遊技状態(モードA)での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前

10

20

30

40

50

記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第4遊技状態（モードC'）に移行させ、

前記第4遊技状態（モードC'）での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（824）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE'）に移行させることを特徴とする付記C40に記載の遊技機。

【0828】

付記C40及び付記C41に係る遊技機では、第4遊技状態又は第5遊技状態において第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第1遊技状態に移行される。即ち、第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるV-ST機を含めたST機に適用できる。また、付記C40及び付記C41に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるためには第4遊技状態を経由する必要がある。即ち、第5遊技状態に移行させるためには、まず第4遊技状態に移行させた後に、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第2特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第3遊技状態から第4遊技状態に移行させた後に、如何に早く第2特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第5遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第5遊技状態に移行させた後に第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【0829】

〔付記C42〕

前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部（371）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部（372）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（41）による前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）が付与される特殊入球部（833）を有する羽役物装置（83）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（1種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第4遊技状態（モードC）に移行させ、

前記特殊入球部（833）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（83）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（833）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第5遊技状態（モードE）に移行させることを特徴とする付記C31に記載の遊技機。

【0830】

〔付記C43〕

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第４遊技状態又は前記第５遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第３遊技状態に移行させることを特徴とする付記Ｃ４２に記載の遊技機。

【０８３１】

付記Ｃ４２及び付記Ｃ４３に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されることで（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

【０８３２】

〔付記Ｃ４４〕

前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ'）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４３のいずれかに記載に遊技機。

【０８３３】

付記Ｃ４４に係る遊技機では、第４遊技状態及び第５遊技状態と第３遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０８３４】

〔付記Ｃ４５〕

前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）は、前記第３遊技状態（モードＡ）に比べて、前記検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４４に記載に遊技機。

【０８３５】

付記Ｃ４５に係る遊技機では、第４遊技状態では、第３遊技状態に比べて、検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口と第２入賞口の入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０８３６】

〔付記Ｃ４６〕

前記第５遊技状態（モードＥ、モードＥ'）は、前記第３遊技状態（モードＡ）及び前記第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記Ｃ２７から付記Ｃ４５のいずれかに記載に遊技機。

【０８３７】

付記Ｃ４６に係る遊技機では、第５遊技状態では、第２遊技状態及び第３遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０８３８】

〔付記Ｃ４７〕

前記振分部（３８）は、前記導入口（３５０）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ４６のいずれかに記載の遊技機。

【０８３９】

付記 C 4 7 に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第 1 通路と第 2 通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【 0 8 4 0 】

〔付記 C 4 8〕

前記振分部（3 8 D，3 8 F）は、不動かつ回転不能な固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）有することを特徴とする付記 C 4 7 に記載の遊技機。

【 0 8 4 1 】

付記 C 4 8 に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 8 4 2 】

〔付記 C 4 9〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記 C 4 8 に記載の遊技機。

【 0 8 4 3 】

〔付記 C 5 0〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記 C 4 9 に記載の遊技機。

【 0 8 4 4 】

〔付記 C 5 1〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、釘であることを特徴とする付記 C 4 8 から付記 C 5 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 8 4 5 】

付記 C 4 9 から付記 C 5 1 に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【 0 8 4 6 】

〔付記 C 5 2〕

前記振分部（3 8 F）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、1 本の釘を頂部とし、この 1 本の釘を通る鉛直線に対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記 C 4 8 から付記 C 5 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 8 4 7 】

付記 C 5 2 に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【 0 8 4 8 】

〔付記 C 5 3〕

前記振分部（3 8 E）は、前記固定部（3 8 1 D）により回転可能に固定された回転体（3 8 2 D）を有し、

前記回転体（3 8 2 D）は、前記第 1 通路（3 5 1）に向けて遊技球を移動させる第 1 方向、及び前記第 1 方向とは反対方向であり、前記第 2 通路（3 5 2）に向けて遊技球を移動させる第 2 方向に回転可能であることを特徴とする付記 C 4 8 から付記 C 5 2 のい

10

20

30

40

50

れかに記載の遊技機。

【0849】

付記C53に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第1通路及び第2通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【0850】

〔付記C54〕

前記回転体(382D)は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記C53に記載の遊技機。

【0851】

〔付記C55〕

前記振分部(38C)は、前記第1通路(351)に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路(352)に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記C54に記載の遊技機。

【0852】

付記C54及び付記C55に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第1通路と第2通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0853】

〔付記D1〕

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、

前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が入球可能な第1入賞口(314)と、前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入賞口(314)とは機能が異なる第2入賞口(313')と、

前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が入球可能であり、前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(313')とは機能が異なる第3入賞口(315)と、

遊技球が前記第2通路(352)を通過したことを検知する検知手段(318)と、

前記検知手段(318)によって遊技球が前記第2通路(352)を通過したことが検知されることを契機とし、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(313')及び前記第3入賞口(315)のうちの一方の入賞口への入球が制限され、かつ他方の入賞口への入球が許容される第1位置から、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記一方の入賞口(313')への入球が許容され、かつ前記他方の入賞口(315)への入球が制限される第2位置に動作する可動役物部材(36)と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【0854】

付記D1に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第3入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第2通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第1位置にある場合に第3入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第2位置にある場合に第3入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第3入賞口への入球比率を可変化することができる。これにより、振分装置によって振り分けられる遊技球が機能の異なる3つの入賞口のいずれかに入球可能な遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0855】

[付記D2]

前記可動役物部材(36)は、第1の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第1の条件とは異なる第2の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【0856】

[付記D3]

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段(319)をさらに備え、

前記検知手段(318)によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第1遊技状態と、前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段(318)によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第2遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段(41)をさらに備え、

前記第1の条件は、前記第1遊技状態(モードA、モードC)であることであり、

前記第2の条件は、前記第2遊技状態(モードE)であることであり、前記第2の条件は、前記第2遊技状態(モードE)であることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【0857】

付記D2及び付記D3に係る遊技機によれば、第1の条件を満たす場合と第2の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第3入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態(有利な打ち出し位置)に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第1の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第3入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第3入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0858】

[付記D4]

前記第3入賞口(315)は、前記他の検知手段(319)によって検知される遊技球が前記第3入賞口(315)に入球するまでに要する時間が、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第3入賞口(315)に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記D3に記載の遊技機。

【0859】

付記D4に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第3入賞口に入球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第3入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第3入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第3入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況(例えば第1遊技状態)において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0860】

[付記D5]

前記第1遊技状態(モードA、モードC)である場合の前記可動役物部材(36)の前記作動時間は、前記検知手段(318)によって検知される遊技球が前記第3入賞口(315)に入球されることを許容し、前記他の検知手段(319)によって検知される遊技球が前記第3入賞口(315)に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記D3又は付記D4に記載の遊技機。

【0861】

付記D5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に第3入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0862】

[付記D6]

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第3入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記D3から付記D5のいずれかに記載の遊技機。

10

【0863】

付記D6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで第3入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【0864】

[付記D8]

前記可動役物部材（36）は、

前記第1位置（待機位置）において前記第2入賞口（313'）を前記開放状態とし、前記第2位置（作動位置）において前記第2入賞口（313'）を前記閉鎖状態とする開閉部（362）と、

20

前記開閉部（362）に連続し、前記第1位置（待機位置）において前記第2入賞口（313'）の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を制限し、前記第2位置（作動位置）において前記第2入賞口（313'）の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を許容するガイド部（363）と、

を有することを特徴とする付記D1から付記D7のいずれかに記載の遊技機。

【0865】

[付記D9]

前記開閉部（362）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（313'）への入球を許容し、前記第3入賞口（315）への入球を制限し、

30

前記第2位置（作動位置）において、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（313'）への入球を制限し、前記第3入賞口（315）への入球を許容し、前記ガイド部は、

前記第1位置（待機位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を制限し、

前記第2位置（作動位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記D8に記載の遊技機。

40

【0866】

付記D8及び付記D9に係る遊技機によれば、第2入賞口を開閉可能な開閉部と第2入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって、複数の経路から遊技球を第2入賞口へ入賞させることができる。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0867】

[付記D10]

遊技盤（31）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他

50

の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、

前記検知手段（３１８）又は前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作され、

前記第２位置にある場合に、前記第２通路（３５２）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第３入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ９のいずれかに記載の遊技機。

【０８６８】

付記Ｄ１０に係る遊技機によれば、振分装置の第２通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第３入賞口に入球させることができる。そのため、１つの可動役物部材によって複数の経路から第３入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【０８６９】

〔付記Ｄ１１〕

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記第３入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）をさらに備えることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１０のいずれかに記載の遊技機。

【０８７０】

付記Ｄ１１に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第３入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｄ１１に係る遊技機によれば、例えば可動役物部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第３入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第３入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第３入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０８７１】

〔付記Ｄ１２〕

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第３入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記第３入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｄ１１に記載の遊技機。

【０８７２】

付記Ｄ１２に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【０８７３】

〔付記Ｄ１３〕

前記可動役物部材（３６）は、前記第２位置において前記第３入賞口（３１５）に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材（３６）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３６４）を有することを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ１２のいずれかに記載の遊技機。

【０８７４】

付記Ｄ１３に係る遊技機では、第３入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設け

10

20

30

40

50

られている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第3入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第1位置に復帰するまでの短時間で第3入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【0875】

[付記D14]

前記遅延部(364, 364A~364C)は、前記可動役物部材(36, 36A~36C)において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記D13に記載の遊技機。

10

【0876】

[付記D15]

前記遅延部(364D~364H)は、前記可動役物部材(36D~36H)での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる1以上の線状凸部(364D~364G)又は線状凹部(364H)であることを特徴とする付記D13又は付記D14に記載の遊技機。

【0877】

[付記D16]

前記遅延部(364I~364P)は、離散的に配置された複数の凸部(364I~364N)又は複数の凹部(364O, 364P)であることを特徴とする付記D13から付記D15のいずれかに記載の遊技機。

20

【0878】

[付記D17]

複数の凸部(364I~364N)又は複数の凹部(364O, 364P)は、格子状に配置されていることを特徴とする付記D16に記載の遊技機。

【0879】

付記D14から付記D17に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

30

【0880】

[付記D18]

前記遅延部(364Q)は、前記可動役物部材(36Q)での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する1以上のローラ(364Q)であることを特徴とする付記D13から付記D17のいずれかに記載の遊技機。

【0881】

[付記D19]

前記1以上のローラ(364Q)は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記D18に記載の遊技機。

40

【0882】

[付記D20]

前記1以上のローラ(364Q)は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記D18又は付記D19に記載の遊技機。

【0883】

付記D18から付記D20に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【0884】

[付記D21]

50

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第３入賞口（３１５）への入球比率の期待値が異なる第３遊技状態（モードＡ）、第４遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び第５遊技状態（モードＥ、モードＥ'）を含むことを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

【０８８５】

付記Ｄ２１に係る遊技機では、第３入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を有する。そのため、付記Ｄ２１に係る遊技機によれば、第３入賞口への入球比率の期待値が異なる３つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【０８８６】

[付記Ｄ２２]

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３'）に入球され易く、前記第３入賞口（３１５）に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）、前記第２入賞口（３１３'）及び前記第３入賞口（３１５）のいずれにも入球し難く、

前記第４遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第１入賞口（３１４）、前記第２入賞口（３１３'）及び前記第３入賞口（３１５）のいずれにも入球され易く、

前記第５遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１３'）に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第３入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｄ２１に記載の遊技機。

【０８８７】

付記Ｄ２２に係る遊技機では、第３から第５遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第１入賞口及び第２入賞口と第３入賞口との入球比率の期待値が異なる第３から第５遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【０８８８】

[付記Ｄ２３]

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、前記他の検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第１位置から前記第２位置に動作し、

前記第３遊技状態及び前記第４遊技状態は、前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第５遊技状態は、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記Ｄ２２に記載の遊技機。

【０８８９】

付記Ｄ２３に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第３入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第３から第５遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利

10

20

30

40

50

用した簡易な方法により、第3入賞口への入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を実現できる。

【0890】

[付記D24]

前記第1入賞口(314L)及び前記第2始動口(314R)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第1特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与え、

前記第3入賞口(315)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第2特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記第2特別判定は、前記第1特別判定に比べ、前記第2特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記D23に記載の遊技機。

【0891】

付記D24に係る遊技機では、第1始動口に対する遊技機の入球と第3始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第2特別遊技に移行される期待度(機能)が異なる。そのため、第1入賞口と第3始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第2特別遊技に移行される期待度が異なる3つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0892】

[付記D25]

前記第2始動口(313')は、一般入賞口であることを特徴とする付記D24に記載の遊技機。

【0893】

付記D25に係る遊技機では、第2始動口が一般入賞口であることで、第3から第5遊技状態において、特別判定(第1特別判定及び第2特別判定)を受けることができる頻度が異なる。これにより、遊技状態に応じた頻度で特別判定を受けられるため、遊技が多様になることで、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0894】

[付記D26]

前記第3遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され易く、第2始動口(313')及び前記第3入賞口(315)に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)及び前記第3入賞口(315)に入球され難く、前記第2入賞口(313')に入球され易く、

前記第4遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され易く、前記第2入賞口(313')及び前記第3入賞口(315)に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置(35)によって前記第2通路(352)に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(313')に入球され難く、前記検知手段(318)によって前記第2通路(352)を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第3入賞口(315)に入球され易く、

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(313')に入球され難く、前記他の検知手段(319)によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第3入賞口(315)に入球され易い

10

20

30

40

50

ことを特徴とする付記 D 2 5 に記載の遊技機。

【0895】

[付記 D 2 7]

前記第 3 遊技状態及の前記第 4 遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第 1 入賞口 (3 1 4)、第 2 入賞口 (3 1 3') 及び前記第 3 入賞口 (3 1 5) のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記 D 2 6 に記載の遊技機。

【0896】

[付記 D 2 8]

前記第 5 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置 (3 5) によって前記第 1 通路 (3 5 1) に振り分けられた遊技球が、前記第 1 入賞口 (3 1 4) に入球され易く、前記第 2 入賞口 (3 1 3') 及び前記第 3 入賞口 (3 1 5) に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置 (3 5) によって前記第 2 通路 (3 5 2) に振り分けられた遊技球が、前記第 1 入賞口 (3 1 4) 及び前記第 2 入賞口 (3 1 3') に入賞され難く、前記検知手段 (3 1 8) によって前記第 2 通路 (3 5 2) を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第 3 入賞口 (3 1 5) に入球され易いことを特徴とする付記 D 2 6 又は付記 D 2 7 に記載の遊技機。

【0897】

付記 D 2 6 から付記 D 2 8 に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第 3 入賞口との入球比率の期待値が異なる 3 つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第 3 遊技状態及び第 4 遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第 5 遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【0898】

[付記 D 2 9]

前記第 4 遊技状態 (モード C、モード C') 及び前記第 5 遊技状態 (モード E、モード E') は、前記第 3 遊技状態 (モード A) に比べて、前記第 1 特別判定及び前記第 2 特別判定において、前記特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記 D 2 4 から付記 D 2 8 のいずれかに記載に遊技機。

【0899】

[付記 D 3 0]

前記第 1 入賞口 (3 1 4) 及び前記第 2 始動口 (3 1 3') への遊技球の入球を契機とする前記第 1 特別判定の結果を、第 1 特別図柄により表示する第 1 特別図柄遊技を実行する第 1 特別図柄表示部 (3 7 1) と、

前記第 3 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機とする前記第 2 特別判定の結果を、第 2 特別図柄により表示する第 2 特別図柄遊技を実行する第 2 特別図柄表示部 (3 7 2) と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段 (4 1) は、

前記第 1 特別判定又は前記第 2 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第 1 特別判定又は当該第 2 特別判定に基づく前記第 1 特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第 1 入賞口 (3 1 4) 及び前記第 2 入賞口 (3 1 3') への遊技球の入球を契機とする前記第 1 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 4 遊技状態 (モード C、モード C') に移行させ、

前記第 3 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機とする前記第 2 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 5 遊技状態 (モード E、モード E') に移行させることを特徴とする付

10

20

30

40

50

記 D 2 9 に記載の遊技機。

【 0 9 0 0 】

付記 D 2 9 及び付記 D 3 0 に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【 0 9 0 1 】

〔付記 D 3 1〕

前記振分部（3 8）は、前記導入口（3 5 0）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 3 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 0 2 】

付記 D 3 1 に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第 1 通路と第 2 通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第 2 通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【 0 9 0 3 】

〔付記 D 3 2〕

前記振分部（3 8 D，3 8 F）は、不動かつ回転不能な固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）有することを特徴とする付記 D 3 1 に記載の遊技機。

【 0 9 0 4 】

付記 D 3 2 に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【 0 9 0 5 】

〔付記 D 3 3〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記 D 3 2 に記載の遊技機。

【 0 9 0 6 】

〔付記 D 3 4〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記 D 3 3 に記載の遊技機。

【 0 9 0 7 】

〔付記 D 3 5〕

前記固定部（3 8 1 D，3 8 9 F）は、釘であることを特徴とする付記 D 3 2 から付記 D 3 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 9 0 8 】

付記 D 3 3 から付記 D 3 5 に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【 0 9 0 9 】

〔付記 D 3 6〕

前記振分部（3 8 F）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、1 本の釘を頂部とし、この 1 本の釘を通る鉛直線に対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記 D 3 2 から付記 D 3 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【0910】

付記D36に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【0911】

[付記D37]

前記振分部(38E)は、前記固定部(381D)により回転可能に固定された回転体(382D)を有し、

前記回転体(382D)は、前記第1通路(351)に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路(352)に向けて遊技球を移動させる第2方向に回転可能であることを特徴とする付記D32から付記D36のいずれかに記載の遊技機。

10

【0912】

付記D37に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第1通路及び第2通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【0913】

[付記D38]

前記回転体(382D)は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記D37に記載の遊技機。

【0914】

[付記D39]

前記振分部(38C)は、前記第1通路(351)に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路(352)に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記D38に記載の遊技機。

20

【0915】

付記D38及び付記D39に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第1通路と第2通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

30

【0916】

[付記E1]

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、第1入賞口(314)、及び前記第1入賞口(314)とは機能が異なる第2入賞口(315)を含む複数の入賞口と、

前記複数の入賞口に入球しなかった遊技球を排出する排出口(317)と、

遊技球が前記第2通路(352)を通過したことを検知する検知手段(318)と、

前記検知手段(318)によって遊技球が前記第2通路(352)を通過したことが検知されることを契機とし、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球が制限される第1位置(待機位置)から、前記第2入賞口(314)への遊技球の入球が許容される第2位置(作動位置)に動作可能な可動役物部材(36)と、

40

を備え、

前記第1入賞口(314)は、前記第1通路(351)に振り分けられた遊技球が入球可能であり、

前記第2通路(352)を通過した遊技球は、

前記可動役物部材(36)が前記第1位置(待機位置)にある場合に前記第2入賞口(315)への入球が制限され、かつ前記排出口(317)から排出され、

50

前記可動役物部材（３６）が前記第２位置（作動位置）にある場合に前記第２入賞口（３１５）への入球が許容されることを特徴とする遊技機。

【０９１７】

付記Ｅ１に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が制限される一方で、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に第２入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、振分装置と可動役物部材とが協働することで、第２入賞口への入球比率を可変化することができる。これにより、第２通路に振り分けられた遊技球が排出口に排出され得る遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を実現し、遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【０９１８】

〔付記Ｅ２〕

前記可動役物部材（３６）は、第１の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

【０９１９】

〔付記Ｅ３〕

遊技盤（３１）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（３１９）をさらに備え、

20

前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第１遊技状態と、前記他の検知手段（３１９）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（４１）をさらに備え、

前記第１の条件は、前記第１遊技状態（モードＡ、モードＣ）であることであり、

30

前記第２の条件は、前記第２遊技状態（モードＥ）であることであることを特徴とする付記Ｅ２に記載の遊技機。

【０９２０】

付記Ｅ２及び付記Ｅ３に係る遊技機によれば、第１の条件を満たす場合と第２の条件を満たす場合とで、可動役物部材による第３入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第１の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が第３入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた第３入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第１遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

40

【０９２１】

〔付記Ｅ４〕

前記第２入賞口（３１５）は、前記他の検知手段（３１９）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間が、前記検知手段（３１８）によって検知される遊技球が前記第２入賞口（３１５）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記Ｅ３に記載の遊技機。

【０９２２】

付記Ｅ４に係る遊技機によれば、検知手段によって検知される遊技球が第２入賞口に入

50

球するまでに要する時間と、他の検知手段によって検知される遊技球が第2入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が第2入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が第2入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0923】

[付記E5]

前記第1遊技状態（モードA、モードC）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記検知手段（318）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを許容し、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記E3又は付記E4に記載の遊技機。

10

【0924】

付記E5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に第2入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【0925】

20

[付記E6]

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記他の検知手段（319）によって検知される遊技球が前記第2入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記E3から付記E5のいずれかに記載の遊技機。

【0926】

付記E6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで第2入賞口に入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【0927】

30

[付記E7]

遊技盤（31）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段（319）をさらに備え、

前記可動役物部材（36）は、

前記検知手段（318）又は前記他の検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第1位置（待機位置）から前記第2位置（作動位置）に動作され、

前記第2位置にある場合に、前記第2通路（352）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記第3入賞口（315）への入球を許容することを特徴とする付記E1から付記E6のいずれかに記載の遊技機。

40

【0928】

付記E7に係る遊技機によれば、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第3入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第3入賞口に入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【0929】

[付記E8]

前記可動役物部材（36）の上方側に設けられ、前記第2入賞口（315）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（393, 394）をさらに備えることを特徴とす

50

る付記 E 1 から付記 E 7 のいずれかに記載の遊技機。

【0930】

付記 E 8 に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第 2 入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記 E 8 に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における第 2 入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が第 2 入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で第 2 入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

10

【0931】

[付記 E 9]

前記退避誘導部 (393, 394) は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記第 2 入賞口 (315) に遠い側の釘が前記第 2 入賞口 (315) に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記 E 8 に記載の遊技機。

【0932】

付記 E 9 に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

20

【0933】

[付記 E 10]

前記可動役物部材 (36) は、前記第 2 位置において前記第 2 入賞口 (315) に向けて遊技球を移動させるものであり、当該可動役物部材 (36) での遊技球の移動を遅延させる遅延部 (364) を有することを特徴とする付記 E 1 から付記 E 9 のいずれかに記載の遊技機。

【0934】

付記 E 10 に係る遊技機では、第 2 入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が第 2 入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から第 1 位置に復帰するまでの短時間で第 2 入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

30

【0935】

[付記 E 11]

前記遅延部 (364, 364A~364C) は、前記可動役物部材 (36, 36A~36C) において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記 E 10 に記載の遊技機。

40

【0936】

[付記 E 12]

前記遅延部 (364D~364H) は、前記可動役物部材 (36D~36H) での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる 1 以上の線状凸部 (364D~364G) 又は線状凹部 (364H) であることを特徴とする付記 E 10 又は付記 E 11 に記載の遊技機。

【0937】

[付記 E 13]

前記遅延部 (364I~364P) は、離散的に配置された複数の凸部 (364I~3

50

6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) であることを特徴とする付記 E 1 0 から付記 E 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【0 9 3 8】

〔付記 E 1 4〕

複数の凸部 (3 6 4 I ~ 3 6 4 N) 又は複数の凹部 (3 6 4 O, 3 6 4 P) は、格子状に配置されていることを特徴とする付記 E 1 3 に記載の遊技機。

【0 9 3 9】

付記 E 1 1 から付記 E 1 4 に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【0 9 4 0】

〔付記 E 1 5〕

前記遅延部 (3 6 4 Q) は、前記可動役物部材 (3 6 Q) での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する 1 以上のローラ (3 6 4 Q) であることを特徴とする付記 E 1 0 から付記 E 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0 9 4 1】

〔付記 E 1 6〕

前記 1 以上のローラ (3 6 4 Q) は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記 E 1 5 に記載の遊技機。

【0 9 4 2】

〔付記 E 1 7〕

前記 1 以上のローラ (3 6 4 Q) は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記 E 1 5 又は付記 E 1 6 に記載の遊技機。

【0 9 4 3】

付記 E 1 5 から付記 E 1 7 に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【0 9 4 4】

〔付記 E 1 8〕

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段 (4 1) をさらに備え、

前記遊技状態移行手段 (4 1) は、前記第 2 入賞口 (3 1 5) への入球比率の期待値が異なる第 3 遊技状態 (モード A)、第 4 遊技状態 (モード C、モード C') 及び第 5 遊技状態 (モード E、モード E') を含むことを特徴とする付記 E 1 に記載の遊技機。

【0 9 4 5】

付記 E 1 8 に係る遊技機では、第 2 入賞口に対する入球比率の期待値が異なる第 3 から第 5 遊技状態の 3 つの遊技状態を有する。そのため、付記 E 1 8 に係る遊技機によれば、第 2 入賞口への入球比率の期待値が異なる 3 つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【0 9 4 6】

〔付記 E 1 9〕

前記第 3 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第 1 入賞口 (3 1 4) に入球され易く、前記第 2 入賞口 (3 1 5) に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第 1 入賞口 (3 1 4) 及び前記第 2 入賞口 (3 1 5) のいずれにも入球し難く、

前記第 4 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記

10

20

30

40

50

第1入賞口(314)及び前記第2入賞口(315)のいずれにも入球され易く、

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第1入賞口(314)に入球され難く、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第2入賞口(315)に入球され易いことを特徴とする付記E18に記載の遊技機。

【0947】

付記E19に係る遊技機では、第3から第5遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第1入賞口と第2入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【0948】

〔付記E20〕

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する他の検知手段(319)をさらに備え、

前記可動役物部材(36)は、前記他の検知手段(319)によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第1位置から前記第2位置に動作し、

前記第3遊技状態及び前記第4遊技状態は、前記検知手段(318)によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利であり、

前記第5遊技状態は、前記他の検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記検知手段(318)によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記E19に記載の遊技機。

【0949】

付記E20に係る遊技機では、検知手段又は他の検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第2入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第3から第5遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第2入賞口への入球比率の期待値が異なる第3から第5遊技状態の3つの遊技状態を実現できる。

【0950】

〔付記E21〕

前記第1入賞口(314)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第1特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与え、

前記第2入賞口(315)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第2特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与え、

前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記第2特別判定は、前記第1特別判定に比べ、前記第2特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記E20に記載の遊技機。

【0951】

付記E21に係る遊技機では、第1始動口に対する遊技機の入球と第2始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第2特別遊技に移行される期待度(機能)が異なる。そのため、第1入賞口と第2始動口との入球比率の期待値が異ならせることで、第2特別遊技に移行される期待度が異なる3つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。また、付記E21に係る遊技機では、複数の入賞口

10

20

30

40

50

のいずれにも入賞しなかった遊技球が排出口から排出されるため、第3から第5遊技状態において、特別判定（第1特別判定及び第2特別判定）を受けることができる頻度が異なる。これにより、遊技状態に応じた頻度で特別判定を受けることができるため、遊技が多様になることで、遊技性を高められ、遊技球の興味が向上される。

【0952】

[付記E22]

前記第3遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され易く、前記第2入賞口（315）に入球され難く、

10

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され難く、前記第2入賞口（315）に入球され易く、

前記第4遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され易く、前記第2入賞口（315）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され難く、前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易く、

20

前記第5遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口（314）に入球され難く、前記他の検知手段（319）によって前記特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易いことを特徴とする付記E21に記載の遊技機。

【0953】

[付記E23]

前記第3遊技状態及の前記第4遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第1入賞口（314）、及び前記第2入賞口（315）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記E22に記載の遊技機。

30

【0954】

[付記E24]

前記第5遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され易く、前記第2入賞口（315）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入賞され難く、前記検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第2入賞口（315）に入球され易いことを特徴とする付記E22又は付記E23に記載の遊技機。

40

【0955】

付記E22から付記E24に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる3つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第3遊技状態及び第4遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第5遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興味が向上される。

【0956】

50

〔付記 E 2 5〕

前記第 4 遊技状態（モード C、モード C'）及び前記第 5 遊技状態（モード E、モード E'）は、前記第 3 遊技状態（モード A）に比べて、前記第 1 特別判定及び前記第 2 特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記 E 2 0 から付記 E 2 4 のいずれかに記載に遊技機。

〔0 9 5 7〕

〔付記 E 2 6〕

前記第 1 入賞口（3 1 4）への遊技球の入球を契機とする前記第 1 特別判定の結果を、第 1 特別図柄により表示する第 1 特別図柄遊技を実行する第 1 特別図柄表示部（3 7 1）と、

前記第 3 入賞口（3 1 5）への遊技球の入球を契機とする前記第 2 特別判定の結果を、第 2 特別図柄により表示する第 2 特別図柄遊技を実行する第 2 特別図柄表示部（3 7 2）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（4 1）は、

前記第 1 特別判定又は前記第 2 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第 1 特別判定又は当該第 2 特別判定に基づく前記第 1 特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第 1 入賞口（3 1 4）への遊技球の入球を契機とする前記第 1 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 4 遊技状態（モード C、モード C'）に移行させ、

前記第 2 入賞口（3 1 5）への遊技球の入球を契機とする前記第 2 特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第 5 遊技状態（モード E、モード E'）に移行させることを特徴とする付記 E 2 5 に記載の遊技機。

〔0 9 5 8〕

付記 E 2 5 及び付記 E 2 6 に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

〔0 9 5 9〕

〔付記 E 2 7〕

前記振分部（3 8）は、前記導入口（3 5 0）から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 2 6 のいずれかに記載の遊技機。

〔0 9 6 0〕

付記 E 2 7 に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第 1 通路と第 2 通路との振り分けの傾向（遊技機間の個体差）を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路に遊技球が振り分られやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第 2 通路に遊技球が振り分られやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

〔0 9 6 1〕

〔付記 E 2 8〕

前記振分部（3 8 D、3 8 F）は、不動かつ回転不能な固定部（3 8 1 D、3 8 9 F）有することを特徴とする付記 E 2 7 に記載の遊技機。

〔0 9 6 2〕

付記 E 2 8 に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることが

10

20

30

40

50

できる。

【0963】

〔付記E29〕

前記固定部（381D、389F）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記E28に記載の遊技機。

【0964】

〔付記E30〕

前記固定部（381D、389F）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記E29に記載の遊技機。

【0965】

〔付記E31〕

前記固定部（381D、389F）は、釘であることを特徴とする付記E28から付記E30のいずれかに記載の遊技機。

【0966】

付記E29から付記E31に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【0967】

〔付記E32〕

前記振分部（38F）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、1本の釘を頂部とし、この1本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記E29から付記E31のいずれかに記載の遊技機。

【0968】

付記E32に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを固定部の位置を調整することで改善することが可能になる。

【0969】

〔付記E33〕

前記振分部（38E）は、前記固定部（381D）により回転可能に固定された回転体（382D）を有し、

前記回転体（382D）は前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に回転可能であることを特徴とする付記E28から付記E32のいずれかに記載の遊技機。

【0970】

付記E33に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第1通路及び第2通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【0971】

〔付記E34〕

前記回転体（382D）は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記E33に記載の遊技機。

【0972】

〔付記E35〕

前記振分部（38C）は、前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記E34に記載の遊技機。

【0973】

10

20

30

40

50

付記 E 3 4 及び付記 E 3 5 に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【0974】

[付記 F 1]

遊技球の入球が可能な第 1 入賞口 (314) と、

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入賞口 (314) とは機能が異なる第 2 入賞口 (315) と、

複数の遊技状態の間で所定状態の成立により遊技状態を移行させる遊技状態移行手段 (41) と、

を備え、

前記遊技状態移行手段 (41) は第 1 遊技状態 (モード A)、第 2 遊技状態 (モード C、モード C') 及び第 3 遊技状態 (モード E、モード E') を含み、

前記第 1 遊技状態 (モード A)、前記第 2 遊技状態 (モード C、モード C') 及び前記第 3 遊技状態 (モード E、モード E') は、互いに前記第 1 入賞口 (314) と前記第 2 入賞口 (315) との入球比率の期待値が異なることを特徴とする遊技機。

【0975】

付記 F 1 に係る遊技機では、第 1 入賞口と第 2 入賞口との入球比率の期待値が異なる第 1 から第 3 遊技状態の 3 つの遊技状態を有する。そのため、付記 F 1 に係る遊技機によれば、第 1 入賞口と第 2 入賞口との入球比率の期待値が異なる 3 つ遊技状態に基づいて、遊技性を向上させた新規な遊技性を創出することが可能になる。

【0976】

[付記 F 2]

前記第 1 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、前記第 1 入賞口 (314) に入球され易い一方で前記第 2 入賞口 (315) に入球され難く、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第 1 入賞口 (314) 及び前記第 2 入賞口 (315) のいずれにも入球し難く、

前記第 2 遊技状態は、

前記左側領域に打ち出された遊技球が、右側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第 1 入賞口 (351) 及び前記第 2 入賞口 (315) に入球され易く、

前記第 3 遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が、前記第 1 入賞口 (314) に入球され難い一方で、前記左側領域に打ち出された遊技球に比べて前記第 2 入賞口 (315) に入球され易いことを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【0977】

付記 F 2 に係る遊技機では、第 1 から第 3 遊技状態のそれぞれで、遊技盤に対する遊技球の打ち出し領域によって第 1 入賞口及び第 2 入賞口への入球し易さが異なる。これにより、第 1 入賞口と第 2 入賞口との入球比率の期待値が異なる第 1 から第 3 遊技状態の 3 つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

【0978】

[付記 F 3]

導入口 (350)、第 1 通路 (351)、第 2 通路 (352) 及び振分部 (38) を有し、遊技盤 (31) の左側領域に打ち出されて前記導入口 (350) から導入された遊技球を、前記振分部 (38) によって前記第 1 通路 (351) 及び前記第 2 通路 (352) のいずれかに振り分ける振分装置 (35) と、

前記第 2 通路 (352) を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段 (318) と、遊技盤 (31) の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第

10

20

30

40

50

2 検知手段（319）と、

前記第1検知手段（318）によって前記第2通路（352）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記第2検知手段（319）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機とし、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球が制限される第1位置（待機位置）から、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球が許容される第2位置（作動位置）に動作可能な可動役物部材（36）と、

をさらに備え、

前記第1遊技状態及び前記第2遊技状態は、前記第1検知手段（318）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第2検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合

10

に比べて遊技者に有利であり、
前記第3遊技状態は、前記第2検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記右側領域に打ち出すほうが前記第1検知手段（318）によって遊技球の通過が検知されるように遊技球を前記左側領域に打ち出す場合に比べて遊技者に有利であることを特徴とする付記F2に記載の遊技機。

【0979】

付記F3に係る遊技機では、第1検知手段又は第2検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として可動役物部材が作動することで第2入賞口への遊技球の入球を可能にする。そして、可動役物部材の作動の有無を利用して、第1から第3遊技状態のそれぞれが遊技者に有利な打ち出し領域を有するものとされている。即ち、可動役物部材を利用した簡易な方法により、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を実現できる。

20

【0980】

[付記F4]

前記第1入賞口（314）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第1特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

前記第2入賞口（315）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの第2特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与え、

30

前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記第2特別判定は、前記第1特別判定に比べ、前記第2特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記F3に記載の遊技機。

【0981】

付記F4に係る遊技機では、第1始動口に対する遊技機の入球と第2始動口に対する遊技球の入球とで、遊技者に有利な第2特別遊技に移行される期待度（機能）が異なる。そのため、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異ならせることで、第2特別遊技に移行される期待度が異なる3つの遊技状態を実現できる。これにより、遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

40

【0982】

[付記F5]

前記第1遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第1通路（351）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）に入球され易い一方で前記第2入賞口（315）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（35）によって前記第2通路（352）に振り分けられた遊技球が、前記第1入賞口（314）及び前記第2入賞口（315）のいずれにも入球され難く、

前記第2遊技状態は、

50

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３５１）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３５２）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３５１）に入球され難い一方で、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易く、

前記第３遊技状態は、

前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）に入球され難い一方で、前記第２検知手段（３１９）によって前記右側特定領域を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３１５）に入球され易いことを特徴とする付記Ｆ４に記載の遊技機。

【０９８３】

〔付記Ｆ６〕

前記第１遊技状態及の前記第２遊技状態は、前記右側領域に打ち出された遊技球が前記第１入賞口（３１４）及び前記第２入賞口（３１５）のいずれにも入球され難いことを特徴とする付記Ｆ５に記載の遊技機。

【０９８４】

〔付記Ｆ７〕

前記第３遊技状態は、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第１通路（３５１）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入球され易い一方で前記第２入賞口（３１５）に入球され難く、

前記左側領域に打ち出されて前記振分装置（３５）によって前記第２通路（３５２）に振り分けられた遊技球が、前記第１入賞口（３１４）に入賞され難い一方で、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過することが検知されることを契機として前記第２入賞口（３５２）に入球され易いことを特徴とする付記Ｆ５又は付記Ｆ６に記載の遊技機。

【０９８５】

付記Ｆ５から付記Ｆ７に係る遊技機では、可動役物部材と共に振分装置を採用することで第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる３つの遊技状態が実現される。そのため、左側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用して遊技を進行する第１遊技状態及び第２遊技状態と、右側領域に遊技球を打ち出して振分装置を利用することなく遊技を進行する第３遊技状態とを実現できる。これにより、遊技に幅を持たせることができ、同時に遊技性を高められ、遊技球の興趣が向上される。

【０９８６】

〔付記Ｆ８〕

前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ'）は、前記第１遊技状態（モードＡ）に比べて、前記第１特別判定及び前記第２特別判定において、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させると判定される確率が高いことを特徴とする付記Ｆ４から付記Ｆ７のいずれかに記載に遊技機。

【０９８７】

〔付記Ｆ９〕

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果を、第１特別図柄により表示する第１特別図柄遊技を実行する第１特別図柄表示部（３７１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果を、第２特別図柄により表示する第２特別図柄遊技を実行する第２特別図柄表示部（３７２）と、
をさらに備え、

10

20

30

40

50

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定に基づく前記第１特別図柄遊技の終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記第１入賞口（３１４Ｌ、３１４Ｒ）への遊技球の入球を契機とする前記第１特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ'）に移行させ、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記第２特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ'）に移行させることを特徴とする付記Ｆ８に記載の遊技機。

10

【０９８８】

付記Ｆ８及び付記Ｆ９に係る遊技機によれば、例えば、多量の遊技価値が付与される特別遊技状態に移行するまでに障壁のある遊技性、実質的に確変継続率を複数持った遊技性といった多様な遊技性を有する遊技機の提供が可能になる。

【０９８９】

〔付記Ｆ１０〕

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果として、

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ'）に移行される第１判定結果（確変大当たり）と、

20

当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ'）以外の遊技状態に移行される第２判定結果（通常大当たり）と、を含むことを特徴とする付記Ｆ９に記載の遊技機。

【０９９０】

〔付記Ｆ１１〕

前記遊技状態移行手段（４１）は、

前記第１特別判定又は前記第２特別判定の結果が前記第２判定結果である場合に、当該第１特別判定又は当該第２特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に、前記第２遊技状態（モードＣ、モードＣ'）及び前記第３遊技状態（モードＥ、モードＥ'）に比べて、前記第１特別判定又は前記第２特別判定において前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が低い第４遊技状態（モードＢ、モードＤ）に移行させ、

30

前記第４遊技状態（モードＢ、モードＤ）において前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態（モードＡ）に移行させることを特徴とする付記Ｆ１０に記載の遊技機。

【０９９１】

付記Ｆ１０及び付記Ｆ１１に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果として、特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行される第１判定結果と、特別遊技の終了後に第３遊技状態以外の遊技状態に移行される第２判定結果とを含む。また、第２遊技状態及び第３遊技状態は、第１遊技状態に比べて、第１特別判定又は第２特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高い。そして、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有すると共に、第１入賞口への遊技球の入球を契機とする第１特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第２遊技状態に移行され、第２入賞口への遊技球の入球を契機とする第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に特別遊技の終了後に第３遊技状態に移行される。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるループ確変機を含めた確変機に適用できる。そして、付記Ｆ１０及び付記Ｆ１１に係る遊技機によれば、最も遊技者に有利な第３遊技状態には第２遊技状態を経て段階的に移行する。即ち、最も遊技者に有利な第３遊技状態に移行させるためには、まず第２遊技状態に移行させ、第２遊技状態において特別遊技判定において第２入賞口に遊技球を入球させて第２特別判定での結果として第１判定結果とな

40

50

る必要がある。従って、段階的に遊技者に有利な遊技状態に移行させる遊技性の遊技機を提供できる。

【0992】

[付記F12]

前記遊技状態移行手段(41)は、前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記第2判定結果である場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定を契機とする前記特別遊技の終了後に前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記F9に記載の遊技機。

【0993】

付記F12に係る遊技機では、第1特別判定又は第2特別判定の結果が第2判定結果である場合に特別遊技の終了後に第1遊技状態に移行するため、第2遊技状態及び第3遊技状態の滞在割合が低くなる。一方、第2遊技状態及び第3遊技状態は、可動役物部材によるサポートによって第2入賞口への遊技球の入球が期待できるだけでなく、第1特別判定又は第2特別判定において特別遊技状態に移行させると判定される確率が高いモードである。そのため、第2遊技状態及び第3遊技状態の滞在割合が低くなることで、第1遊技状態に転落し易い遊技性を有する反面、遊技状態の移行に対するメリハリがあり、遊技者が得られる遊技価値についてもメリハリのある遊技機を提供できる。

【0994】

[付記F13]

前記第1遊技状態(モードA)での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該第1特別判定又は当該第2特別判定に基づく前記特別遊技状態への移行を初回として前記特別遊技状態に移行される移行上限数を設定する移行回数設定手段と、

前記遊技状態移行手段(41)は、前記移行回数設定手段(41)により設定された前記移行上限数の前記特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記F9に記載の遊技機。

【0995】

付記F13に係る遊技機では、第1入賞口と第2入賞口との入球比率の期待値が異なる第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を有すると共に、移行上限数まで、初当たりからの特別遊技状態への移行が継続する。即ち、第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるリミット機に適用できる。そして、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第2遊技状態に移行され、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、特別遊技の終了後に第3遊技状態に移行される。即ち、第1入賞口への入球を契機とするか、第2入賞口への入球を契機とするかによって特別遊技後の遊技状態の移行先が異なる。従って、初当たり後の残りの特別遊技状態への移行機会において、最も遊技者に有利な第3遊技状態に如何に多くの特別遊技状態への移行機会を残したままで移行させるかという遊技性を有する遊技機を提供できる。

【0996】

[付記F14]

前記遊技状態移行手段は(41)、前記第2遊技状態(モードC')又は前記第3遊技状態(モードE')において前記第1特別図柄遊技及び前記第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、前記第1遊技状態(モードA)に移行させることを特徴とする付記F9に記載の遊技機。

【0997】

[付記F15]

前記特別遊技において開放される特別入球部(824)を有する特別可変入球装置(82)をさらに備え、

前記遊技状態移行手段(41)は、

10

20

30

40

50

前記第1遊技状態（モードA）での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第2遊技状態（モードC'）に移行させ、

前記第2遊技状態（モードC'）での前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものである場合に、当該特別遊技状態での前記特別遊技において前記特別入球部（824）に遊技球が入球することを条件に、当該特別遊技の終了後に前記第3遊技状態（モードE'）に移行させることを特徴とする付記F14に記載の遊技機。

【0998】

付記F14及び付記F15に係る遊技機では、第2遊技状態又は第3遊技状態において第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達した場合に、第1遊技状態に移行される。即ち、第1から第3遊技状態の3つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆるV-ST機を含めたST機に適用できる。また、付記F14及び付記F15に係る遊技機では、遊技者に最も有利な第3遊技状態に移行させるためには第2遊技状態を経由する必要がある。即ち、第3遊技状態に移行させるためには、まず第2遊技状態に移行させた後に、第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに第2特別図柄遊技で特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものとなる必要がある。従って、第1遊技状態から第2遊技状態に移行させた後に、如何に早く第2特別図柄遊技で特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得し、遊技者に最も有利な第3遊技状態に移行させるかという遊技性を有し、さらに第3遊技状態に移行させた後に第1特別図柄遊技及び第2特別図柄遊技の回数が上限数に達するまでに如何に多くの特別遊技状態に移行させる判定結果を獲得するかというゲーム性を有する遊技機を提供できる。

【0999】

[付記F16]

前記第1入賞口（314L, 314R）への遊技球の入球を契機とする前記第1特別判定の結果を、第1特別図柄により表示する第1特別図柄遊技を実行する第1特別図柄表示部（371）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果を、第2特別図柄により表示する第2特別図柄遊技を実行する第2特別図柄表示部（372）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機とする前記第2特別判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものとは異なる特定の結果（小当たり）である場合に作動されることで遊技球の入球が可能であり、遊技球の入球により前記遊技状態移行手段（41）による前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）が付与される特殊入球部（833）を有する羽役物装置（83）と、

をさらに備え、

前記遊技状態移行手段（41）は、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるもの（1種大当たり）であることを契機として前記特別遊技状態に移行させ、

前記第1特別判定又は前記第2特別判定の結果が前記特別遊技状態に移行させるものであることを条件に、当該特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第2遊技状態（モードC）に移行させ、

前記特殊入球部（833）に遊技球が入球することで付与される前記特別遊技状態への移行の権利（2種大当たり）に基づいて、前記羽役物装置（83）の作動終了後に前記特別遊技状態に移行させ、

前記特殊入球部（833）への遊技球の入球を契機して移行される前記特別遊技状態での前記特別遊技の終了後に前記第3遊技状態（モードE）に移行させることを特徴とする付記F8に記載の遊技機。

【1000】

〔付記 F 1 7〕

前記遊技状態移行手段（４１）は、前記第２遊技状態又は前記第３遊技状態において、前記第１特別図柄遊技及び前記第２特別図柄遊技の合計遊技数が上限数に達した場合に、前記第１遊技状態に移行させることを特徴とする付記 F 1 6 に記載の遊技機。

〔１００１〕

付記 F 1 6 及び付記 F 1 7 に係る遊技機では、第１特別判定又は第２特別判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであること（１種大当たり）、又は特殊入球部に遊技球が入球することによって特別遊技状態への移行の権利が付与されること（２種大当たり）、特別遊技状態に移行する。即ち、第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を有する遊技機は、いわゆる１種２種混合機にも適用できる。

10

〔１００２〕

〔付記 F 1 8〕

前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことが検知されること、又は前記第２検知手段（３１９）によって前記特定領域を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（３６）を前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）と間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（４１）をさらに備え、

前記第２遊技状態（モード C、モード C'）及び前記第３遊技状態（モード E、モード E'）は、前記第１遊技状態（モード A）に比べて、前記普通判定手段（４１）による前記普通判定において前記可動役物部材（３６）を作動させると判定される確率が高いことを特徴とする付記 F 3 から付記 F 1 7 のいずれかに記載に遊技機。

20

〔１００３〕

付記 F 1 8 に係る遊技機では、第２遊技状態及び第３遊技状態と第１遊技状態とで、普通判定手段による普通判定において可動役物部材を作動させると判定される確率が異なる。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

〔１００４〕

〔付記 F 1 9〕

前記第２遊技状態（モード C、モード C'）は、前記第１遊技状態（モード A）に比べて、前記第１検知手段（３１８）によって前記第２通路（３５２）を遊技球が通過したことを検知されてから、前記可動役物部材（３６）の作動が開始されるまでの時間が短いことを特徴とする付記 F 1 から付記 F 1 8 に記載に遊技機。

30

〔１００５〕

付記 F 1 9 に係る遊技機では、第２遊技状態では、第１遊技状態に比べて、第１検知手段によって第２通路を遊技球が通過したことを検知されてから、可動役物部材の作動が開始されるまでの時間が短い。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

〔１００６〕

〔付記 F 2 0〕

前記第３遊技状態（モード E、モード E'）は、前記第１遊技状態（モード A）及び前記第２遊技状態（モード C、モード C'）に比べて、前記可動役物部材（３６）の作動時間が長いことを特徴とする付記 F 1 から付記 F 1 9 のいずれかに記載に遊技機。

40

〔１００７〕

付記 F 2 0 に係る遊技機では、第３遊技状態では、第１遊技状態及び第２遊技状態に比べて、可動役物部材の作動時間が長い。これにより、第１入賞口と第２入賞口との入球比率の期待値が異なる第１から第３遊技状態の３つの遊技状態を簡易な方法で実現できる。

〔１００８〕

〔付記 G 1〕

遊技球の入球が可能な複数の入賞口と、

複数の入賞口のうちの特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が制限される第１位置

50

と、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球が許容される第２位置との間で動作可能な可動役物部材（３６）と、

前記可動役物部材（３６）の上方側に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部（３９３，３９４）と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【１００９】

付記Ｇ１に係る遊技機では、可動役物部材の上方側に第２入賞口から離間する方向に遊技球を誘導する退避誘導部が設けられている。そのため、付記Ｇ１に係る遊技機によれば、例えば可動役部材の作動時間が短く、遊技盤の左側領域に遊技機を打ち出すことが奨励される遊技状態において、可動役物部材における特定の入賞口から離れた位置で遊技球を受け取ることができるため、遊技球が特定の入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で特定の入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【１０１０】

〔付記Ｇ２〕

前記退避誘導部（３９３，３９４）は、前記複数の釘を含み、

前記複数の釘は、前記特定の入賞口（３１５）に遠い側の釘が前記特定の入賞口（３１５）に近い側の釘に比べて下方に位置する傾斜状に配列されていることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

【１０１１】

付記Ｇ２に係る遊技機によれば、複数の釘を傾斜状に配列するという簡易な構成によって遊技球の移動方向の上流側に遊技球を誘導できる。また、遊技機では、一般に遊技盤に多数の釘が打設されているため、これらの釘を打設する際に退避誘導部を設けることが可能になる。そのため、退避誘導部を設けることによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制しつつ、可動役物部材が短時間作動する場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【１０１２】

〔付記Ｇ３〕

前記複数の入賞口は、前記特定の入賞口（３１５）とは機能が異なる所定の入賞口（３１４Ｒ）をさらに含み、

前記可動役物部材（３６）は、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容し、かつ前記所定の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を制限する第１位置（待機位置）と、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を制限し、かつ前記所定の入賞口（３１４Ｒ）への遊技球の入球を許容する第２位置（作動位置）との間で動作可能であることを特徴とする付記Ｇ１又は付記Ｇ２に記載の遊技機。

【１０１３】

付記Ｇ３に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に特定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で所定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に特定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で所定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｇ３に係る遊技機は、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１０１４】

〔付記Ｇ４〕

前記可動役物部材（３６）は、

前記第 1 位置（待機位置）において前記所定の入賞口（3 1 4 R，3 1 4）を開放状態として前記所定の入賞口（3 1 4 R，3 1 4）への遊技球の入球を許容し、

前記第 2 位置（作動位置）において前記所定の入賞口（3 1 4 R）を覆うことで前記所定の入賞口（3 1 4 R）を閉鎖状態として前記所定の入賞口（3 1 4 R）への遊技球の入球を制限することを特徴とする付記 G 3 に記載の遊技機。

【1 0 1 5】

付記 G 4 に係る遊技機によれば、可動役物部材を所定の入賞口を開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を行える。

【1 0 1 6】

〔付記 G 5〕

導入口（3 5 0）、第 1 通路（3 5 1）、第 2 通路（3 5 2）及び振分部（3 8）を有し、導入口（3 5 0）から導入された遊技球を、前記振分部（3 8）によって前記第 1 通路（3 5 1）及び前記第 2 通路（3 5 2）のいずれかに振り分ける振分装置（3 5）をさらに備え、

前記所定の入賞口（3 1 4 R，3 1 4）は、前記第 2 通路（3 5 2）を通過した遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記可動役物部材（3 6）は、

前記第 1 位置（待機位置）において前記第 2 通路（3 5 2）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（3 1 4 R，3 1 4）への入球を許容する一方で前記特定の入賞口（3 1 5）への入球を制限し、

前記第 2 位置（作動位置）において前記第 2 通路（3 5 2）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（3 1 4 R，3 1 4）への入球を制限する一方で前記特定の入賞口（3 1 5）への入球を許容することを特徴とする付記 G 4 に記載の遊技機。

【1 0 1 7】

付記 G 5 に係る遊技機では、振分装置によって第 1 通路と第 2 通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第 2 通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第 2 通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第 1 位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第 2 位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記 G 5 に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第 2 通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記 G 5 に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、特定の入賞口と所定の入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1 0 1 8】

〔付記 G 6〕

前記可動役物部材（3 6）は、前記第 2 通路（3 5 2）と前記所定の入賞口（3 1 4 R）との間における前記第 2 通路（3 5 2）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（3 1 4 R）に向けた移動経路の途中に設けられ、前記第 1 位置（待機位置）において前記所定の入賞口（3 1 4 R）を前記開放状態とし、前記第 2 位置（作動位置）において前記所定の入賞口（3 1 4 R）を前記閉鎖状態とする開閉部（3 6 2）を有することを特徴とする付記 G 5 に記載の遊技機。

【1 0 1 9】

付記 G 6 に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部として第 2 通路と所定の入賞口との間における第 2 通路を通過した遊技球の所定の入賞口に向けた移動経路の途中、例えば可動役物部材を所定の入賞口の開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により

10

20

30

40

50

、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【1020】

〔付記G7〕

前記可動役物部材(36)は、前記開閉部(362)に連続し、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球を前記開閉部(362)に向けて移動させるガイド部(363)をさらに有することを特徴とする付記G6に記載の遊技機。

【1021】

付記G7に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部に連続するガイド部として右側領域に打ち出された遊技球を開閉部に向けて移動させる位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

10

【1022】

〔付記G8〕

前記可動役物部材(36R)は、前記第2入賞口(315)の左方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第1部分(361R)と、前記第2入賞口(315)の右方から遊技球を前記第2入賞口(315)に入球させる第2部分(362R)と、を有することを特徴とする付記G3に記載の遊技機。

【1023】

付記G8に係る遊技機では、可動役物部材が、第2入賞口の左方から遊技球を第2入賞口に入球させる第1部分と、第2入賞口の右方から遊技球を第2入賞口に入球させる第2部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

20

【1024】

〔付記G9〕

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)をさらに備え、

30

前記可動役物部材(36R)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2通路を通過する遊技球の前記第1始動口(314)への入球を許容し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第1部分(361R)が前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第2入賞口(352)への入球を許容し、前記第2部分(362R)が遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口(352)への入球を許容することを特徴とする付記G8に記載の遊技機。

【1025】

付記G9に係る遊技機では、可動役物部材の第1部分が、振分装置の第2通路の遊技球の第2入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

40

【1026】

〔付記G10〕

前記可動役物部材(36R)は、前記第1部分(361R)と前記第2部分(362R)との間に設けられ、前記特定の入賞口(315)への遊技球の入球を許容する貫通部(363R)をさらに有し、

前記第1部分(361R)及び前記第2部分(362R)は、前記貫通部(363R)に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記G8又は付記

50

G 9 に記載の遊技機。

【1027】

付記G10に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第1部分と第2部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第2通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【1028】

[付記G11]

前記可動役物部材(36R)は、

前記第1部分(361R)において、前記第2通路(352)を通過する遊技球の前記特定の入賞口(351)への入球を、前記第1位置(作動位置)において制限し、かつ前記第2位置(作動位置)において許容し、

前記第2部分(362R)において、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口(351)への入球を、前記第1位置(作動位置)において制限し、かつ前記第2位置(作動位置)において許容することを特徴とする付記G8から付記G10のいずれかに記載の遊技機。

【1029】

付記G11に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第1部分と第2部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第2通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【1030】

[付記G12]

前記可動役物部材(36S)は、回動可能な第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)を含み、

第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)は、前記第1位置(待機位置)において互いの先端部が近接しており、前記第2位置(作動位置)において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記G3に記載の遊技機。

【1031】

付記G12に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を行える。

【1032】

[付記G13]

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)をさらに備え、

前記第1可動役物部材(3681S)及び前記第2可動役物部材(3682S)のうちの一方は、前記第2通路(352)の下方に設けられ、前記第1位置(待機位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記所定の入賞口(314)に向けて移動させ、前記作動位置において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記特定の入賞口(315)に向けて移動させることを特徴とする付記G12に記載の遊技機。

【1033】

付記G13に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材としての第1可動役物部材及び第2可動役物部材の作動の有無に応じて、所定の入賞口及び特定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第2通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材としての第1可動役物部材及び第2可動役物部材が待機位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊

10

20

30

40

50

技球の入球が制限され、第1可動役物部材及び第2可動役物部材が作動位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記G13に係る遊技機は、第1可動役物部材及び第2可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第2通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記G13に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、所定の入賞口と特定の入賞口との入球比率を可変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1034】

[付記G14]

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、前記特定の入賞口(315)との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球を前記特定の入賞口(315)に向けて移動させる誘導部(31M')と、

をさらに備え、

前記可動役物部材(36S~36X)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記特定の入賞口(315)を閉鎖状態にして、前記第2通路(352)を通過した遊技球、及び遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口(315)への入球を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、前記特定の入賞口(315)を開放状態にし、かつ前記誘導部(31M')と前記特定の入賞口(315)との間に遊技球の通路を形成し、前記第2通路(352)を通過した遊技球、及び前記右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする付記G1又は付記G2に記載の遊技機。

【1035】

付記G14に係る遊技機では、可動役物部材が第2位置にある場合に誘導部と特定の入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1036】

[付記G15]

前記可動役物部材(36T)は、前記第1位置(待機位置)と前記第2位置(作動位置)との間でスライド移動可能であり、

前記第1位置(待機位置)は、前記特定の入賞口(315)を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第2位置(作動位置)は、前記特定の入賞口(315)を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記G14に記載の遊技機。

【1037】

付記G15に係る遊技機では、特定の入賞口を閉鎖する第1位置と、誘導部と特定の入賞口との隙間を閉鎖する第2位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1038】

[付記G16]

前記可動役物部材(36U, 36W)は、回転により前記第1位置(待機位置)と前記

10

20

30

40

50

第 2 位置（作動位置）との間で動作可能であり、

前記第 1 位置（待機位置）は、前記特定の入賞口（3 1 5）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第 2 位置（作動位置）は、前記特定の入賞口（3 1 5）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記 G 1 4 に記載の遊技機。

【1 0 3 9】

〔付記 G 1 7〕

前記可動役物部材（3 6 U）は、遊技盤（3 1）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記 G 1 6 に記載の遊技機。

【1 0 4 0】

〔付記 G 1 8〕

前記可動役物部材（3 6 V）は、遊技盤（3 1）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記 G 1 6 に記載の遊技機。

【1 0 4 1】

付記 G 1 6 から付記 G 1 8 に係る遊技機では、特定の入賞口を閉鎖する第 1 位置と、誘導部と特定の入賞口との隙間を閉鎖する第 2 位置とで可動役物部材を水平方向に回転させるという簡易な構成により、1 つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1 0 4 2】

〔付記 G 1 9〕

前記回転体（3 6 V）は、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を開放する第 3 位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記 G 1 8 に記載の遊技機。

【1 0 4 3】

付記 G 1 9 に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モード A ～モード C）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第 2 始動口に誘導されることを防止できる。

【1 0 4 4】

〔付記 G 2 0〕

前記可動役物部材（3 6 W）は、回転可能であり、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（3 6 4 W）と、前記第 2 始動口（3 1 5）及び前記隙間を開放可能な貫通部（3 6 3 W）を有し、

前記第 1 位置（待機位置）は、前記閉鎖部（3 6 4 W）によって前記第 2 入賞口（3 1 5）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（3 6 3 W）によって前記隙間を開放する位置であり、

前記第 2 位置（作動位置）は、前記貫通孔（3 6 3 W）によって前記第 2 入賞口（3 1 5）を開放し、かつ前記閉鎖部（3 6 4 W）によって前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記 G 1 4 に記載の遊技機。

【1 0 4 5】

付記 G 2 0 に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、1 つの可動役物部材によって複数の経路から第 2 入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1 0 4 6】

〔付記 G 2 1〕

前記可動役物部材（3 6 X）は、前記隙間において前記第 1 位置（待機位置）と前記第 2 位置（作動位置）との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、

前記回転体（3 6 X）は、

前記回転軸に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第 1 貫通部（3 6 1 X）と、回転軸方向視における前記第 1 貫通部（3 6 1 X）と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第 2 貫通部（3 6 2 X）とを有し、

10

20

30

40

50

前記第 1 位置（待機位置）は、前記第 2 貫通部（3 6 2 X）によって前記隙間で遊技球を落下させる位置であり、

前記第 2 位置（作動位置）は、前記第 1 貫通部（3 6 1 X）が前記特定の入賞口（3 1 5）に連通する位置であることを特徴とする付記 G 1 4 に記載の遊技機。

【1 0 4 7】

付記 G 2 1 に係る遊技機では、特定の入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、1 つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1 0 4 8】

[付記 G 2 2]

前記可動役物部材（3 6 T～3 6 X）が前記第 2 位置（作動位置）にある場合に、前記可動役物部材（3 6 T～3 6 X）を前記特定の入賞口（3 1 5）に向けて移動する遊技球が前記特定の入賞口（3 1 5）を超えることを防止するガード部（3 1 B）さらに備えることを特徴とする付記 G 1 4 から付記 G 2 1 のいずれかに記載の遊技機。

【1 0 4 9】

付記 G 2 2 に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第 2 位置にある場合に、特定の入賞口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に特定の入賞口に入球させることができる。

【1 0 5 0】

[付記 G 2 3]

前記第 2 通路（3 5 2）を遊技球が通過したことを検知する検知手段（3 1 8）と、
前記検知手段（3 1 8）によって前記第 2 通路（3 5 2）を遊技球が通過したことが検知されることを契機として、前記可動役物部材（3 6）を前記第 1 位置（待機位置）と前記第 2 位置（作動位置）との間で動作させるか否かの普通判定を行う普通判定手段（4 1）と、
をさらに備えることを特徴とする付記 G 5 から付記 G 7 から付記 G 1 1、及び付記 G 1 3 から付記 G 2 2 のいずれかに記載の遊技機。

【1 0 5 1】

付記 G 2 3 に係る遊技機では、可動役物部材の作動により特定の入賞口へ遊技球を入球させることが可能な第 2 通路に遊技球の検知手段を設け、この検知手段によって遊技球が検知されることを契機として、普通判定手段によって可動役物部材を作動させるか否かの普通判定を行う。そのため、付記 G 2 3 に係る遊技機では、第 1 通路と第 2 通路とに遊技球が振り分けられるものの、可動役物部材が作動されるか否か、即ち可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球が可能にされる否かは普通判定の結果に応じて決定される。従って、第 2 通路の遊技球が特定の入賞口に入球するかは普通判定の結果に依存するため、遊技が単調になり難しく、遊技の興趣を向上させることができる。

【1 0 5 2】

[付記 G 2 4]

前記特定の入賞口（3 1 5）は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの特別判定（大当たり抽選）を行う契機を与えるものであることを特徴とする付記 G 1 から付記 G 2 3 のいずれかに記載の遊技機。

【1 0 5 3】

[付記 G 2 5]

前記特定の入賞口（3 1 3'）は、一般入賞口であることを特徴とする付記 G 1 から付記 G 2 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1 0 5 4】

[付記 H 1]

遊技球の入球が可能な複数の入賞口（3 1 4，3 1 5）と、
前記複数の入賞口（3 1 4，3 1 5）のうちの特定の入賞口（3 1 5）への遊技球の入

10

20

30

40

50

球が制限される第1位置（待機位置）と前記特定の入賞口（315）への遊技球の入球が許容される第2位置（作動位置）との間で動作可能であり、前記第2位置において前記特定の入賞口（315）に向けて遊技球を移動させる可動役物部材（36）と、

を備え、

前記可動役物部材（36）は、当該可動役物部材（36）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（364）を有することを特徴とする遊技機。

【1055】

付記H1に係る遊技機では、特定の入賞口に遊技球を導く可動役物部材に遅延部が設けられている。そのため、例えば可動役部材の作動時間が短く、左打ちが奨励される遊技状態において遊技者が右打ちを行うなどして可動役物部材に遊技球が受け取られたとしても、遅延部によって遊技球が特定の入賞口に到達するまでの時間を長く確保できる。これにより、可動役物部材によって受け取られた遊技球が、可動役物部材の作動開始から待機位置に復帰するまでの短時間で特定の入賞口に到達することを防止できるため、奨励されない打ち方を行った場合に可動役物部材によるサポートを受け難くすることができる。

【1056】

〔付記H2〕

前記遅延部（364，364A～364C）は、前記可動役物部材（36，36A～36C）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【1057】

〔付記H3〕

前記遅延部（364D～364H）は、前記可動役物部材（36D～36H）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる1以上の線状凸部（364D～364G）又は線状凹部（364H）であることを特徴とする付記H1又は付記H2に記載の遊技機。

【1058】

〔付記H4〕

前記遅延部（364I～364P）は、離散的に配置された複数の凸部（364I～364N）又は複数の凹部（364O，364P）であることを特徴とする付記H1から付記H3のいずれかに記載の遊技機。

【1059】

〔付記H5〕

複数の凸部（364I～364N）又は複数の凹部（364O，364P）は、格子状に配置されていることを特徴とする付記H4に記載の遊技機。

【1060】

付記H2から付記H5に係る遊技機によれば、簡易な構成の遅延部によって可動役物部材での遊技球の移動を遅延させることができる。例えば、可動役物部材を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を可動役物部材に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【1061】

〔付記H6〕

前記遅延部（364Q）は、前記可動役物部材（36Q）での遊技球の移動方向に交差する方向に延びる回転軸を有する1以上のローラ（364Q）であることを特徴とする付記H1から付記H5のいずれかに記載の遊技機。

【1062】

〔付記H7〕

前記1以上のローラ（364Q）は、遊技球の移動方向とは反対方向である逆方向に回転駆動されることを特徴とする付記H6に記載の遊技機。

【1063】

〔付記H8〕

前記 1 以上のローラ（364Q）は、遊技球に磁力又は電磁力を作用させることを特徴とする付記 H 6 又は付記 H 7 に記載の遊技機。

【1064】

付記 H 6 から付記 H 8 に係る遊技機によれば、可動役物部材がローラを備えたものとされるため、遊技機の意匠性が向上するばかりか、可動役物部材を移動する遊技球の挙動に着目させやすくなるため、遊技の興趣が向上する。

【1065】

[付記 H 9]

導入口（350）、第 1 通路（351）、第 2 通路（352）及び振分部（38）を有し、遊技盤（31）の左側領域に打ち出されて導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第 1 通路（351）及び前記第 2 通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）と、

前記第 2 通路（352）を遊技球が通過したことを検知する第 1 検知手段（318）と、遊技盤（31）の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第 2 検知手段（319）と、

をさらに備え、

前記可動役物部材（36）は、

前記第 1 検知手段（318）又は前記第 2 検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第 1 位置（待機位置）から前記第 2 位置（作動位置）に動作され、

前記第 2 位置にある場合に、前記第 2 通路（352）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記特定の入賞口（315）への入球を許容することを特徴とする付記 H 1 から付記 H 8 のいずれかに記載の遊技機。

【1066】

付記 H 9 に係る遊技機によれば、振分装置の第 2 通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、1 つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1067】

[付記 H 10]

前記可動役物部材（36）は、第 1 の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記 H 9 に記載の遊技機。

【1068】

[付記 H 11]

前記第 1 検知手段（318）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第 2 検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第 1 遊技状態と、前記第 2 検知手段（319）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第 1 検知手段（318）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第 2 遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、

前記第 1 の条件は、前記第 1 遊技状態（モード A、モード C）であることであり、

前記第 2 の条件は、前記第 2 遊技状態（モード E）であることであり、

【1069】

付記 H 10 及び付記 H 11 に係る遊技機によれば、第 1 の条件を満たす場合と第 2 の条件を満たす場合とで、可動役物部材による特定の入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時

10

20

30

40

50

間が異なるものとされる。そのため、第1の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた特定の入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【1070】

[付記H12]

前記特定の入賞口（315）は、前記第2検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球するまでに要する時間が、前記第1検知手段（318）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記H11に記載の遊技機。

10

【1071】

付記H12に係る遊技機によれば、第1検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間と、第2検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

20

【1072】

[付記H13]

前記第1遊技状態（モードA、モードC）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記第1検知手段（318）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを許容し、前記第2検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記H11又は付記H12に記載の遊技機。

【1073】

付記H13に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に特定の入賞口に入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

30

【1074】

[付記H14]

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記第2検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記H11から付記H13のいずれかに記載の遊技機。

【1075】

40

付記H14に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで特定の入賞口に入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

【1076】

[付記H15]

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）をさらに備え、

前記所定の入賞口（314R, 314）は、前記第2通路（352）を通過した遊技球

50

が入球可能な位置に設けられ、

前記可動役物部材（３６）は、

前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を許容する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を制限し、

前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ，３１４）への入球を制限する一方で前記特定の入賞口（３１５）への入球を許容することを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ１４のいずれかに記載の遊技機。
【１０７７】

付記Ｈ１５に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球が振り分けられた場合には、可動役物部材の作動の有無に応じて、特定の入賞口及び所定の入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。具体的には、第２通路に振り分けられた遊技球は、可動役物部材が作動していない第１位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が許容される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が制限され、可動役物部材が作動する第２位置にある場合に所定の入賞口への遊技球の入球が制限される一方で特定の入賞口への遊技球の入球が許容される。このように、付記Ｈ１５に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限するだけでなく、第２通路に振り分けられた遊技球の所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。そして、付記Ｈ１５に係る遊技機は、振分装置と可動役物部材とが協働することで、特定の入賞口と所定の入賞口との入球比率を変化することができる。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１０７８】

【付記Ｈ１６】

前記可動役物部材（３６）は、前記第２通路（３５２）と前記所定の入賞口（３１４Ｒ）との間における前記第２通路（３５２）を通過した遊技球の前記所定の入賞口（３１４Ｒ）に向けた移動経路の途中に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記開放状態とし、前記第２位置（作動位置）において前記所定の入賞口（３１４Ｒ）を前記閉鎖状態とする開閉部（３６２）を有することを特徴とする付記Ｈ１５に記載の遊技機。

【１０７９】

付記Ｈ１６に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部として第２通路と所定の入賞口との間における第２通路を通過した遊技球の所定の入賞口に向けた移動経路の途中、例えば可動役物部材を所定の入賞口の開閉可能な位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【１０８０】

【付記Ｈ１７】

前記可動役物部材（３６）は、前記開閉部（３６２）に連続し、遊技盤（３１）の右側領域に打ち出された遊技球を前記開閉部（３６２）に向けて移動させるガイド部（３６３）をさらに有することを特徴とする付記Ｈ１６に記載の遊技機。

【１０８１】

付記Ｈ１７に係る遊技機によれば、可動役物部材の一部を開閉部に連続するガイド部として右側領域に打ち出された遊技球を開閉部に向けて移動させる位置に設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行える。

【１０８２】

【付記Ｈ１８】

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記特定の入賞口（３１５）の左方から遊技球を前記特定の入賞口（３１５）に入球させる第１部分（３６１Ｒ）と、前記特定の入賞口（３１

5) の右方から遊技球を前記特定の入賞口 (315) に入球させる第2部分 (362R) と、を有することを特徴とする付記H1から付記H17のいずれかに記載の遊技機。

【1083】

付記H18に係る遊技機では、可動役物部材が、特定の入賞口の左方から遊技球を特定の入賞口に入球させる第1部分と、特定の入賞口の右方から遊技球を特定の入賞口に入球させる第2部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1084】

【付記H19】

導入口 (350)、第1通路 (351)、第2通路 (352) 及び振分部 (38) を有し、導入口 (350) から導入された遊技球を、前記振分部 (38) によって前記第1通路 (351) 及び前記第2通路 (352) のいずれかに振り分ける振分装置 (35) をさらに備え、

前記可動役物部材 (36R) は、

前記第1位置 (待機位置) において、前記第2通路を通過する遊技球の前記他の特定の始動口 (314) への入球を許容し、

前記第2位置 (作動位置) において、前記第1部分 (361R) が前記第2通路 (352) を通過した遊技球の前記特定の入賞口 (315) への入球を許容し、前記第2部分 (362R) が遊技盤 (31) の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口 (315) への入球を許容することを特徴とする付記H18に記載の遊技機。

【1085】

付記H19に係る遊技機では、可動役物部材の第1部分が、振分装置の第2通路の遊技球の特定の入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、所定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、特定の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1086】

【付記H20】

前記可動役物部材 (36R) は、前記第1部分 (361R) と前記第2部分 (362R) との間に設けられ、前記特定の入賞口 (315) への遊技球の入球を許容する貫通部 (363R) をさらに有し、

前記第1部分 (361R) 及び前記第2部分 (362R) は、前記貫通部 (363R) に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記H18又は付記H19に記載の遊技機。

【1087】

付記H20に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第1部分と第2部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第2通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【1088】

【付記H21】

前記可動役物部材 (36R) は、

前記第1部分 (361R) において、前記第2通路 (352) を通過する遊技球の前記特定の入賞口 (315) への入球を、前記第1位置 (作動位置) において制限し、かつ前記第2位置 (作動位置) において許容し、

前記第2部分 (362R) において、遊技盤 (31) の右側領域に打ち出された遊技球の前記特定の入賞口 (315) への入球を、前記第1位置 (作動位置) において制限し、かつ前記第2位置 (作動位置) において許容することを特徴とする付記H19又は付記H20に記載の遊技機。

【1089】

10

20

30

40

50

付記 H 2 1 に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第 1 部分と第 2 部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第 2 通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【1090】

[付記 H 2 2]

前記特定の入賞口 (315) は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの特別判定 (大当たり抽選) を行う契機を与えるものであることを特徴とする付記 H 1 から付記 H 1 2 1 のいずれかに記載の遊技機。

【1091】

[付記 H 2 3]

前記複数の入賞口は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの第 1 特別判定 (大当たり抽選) を行う契機を与える第 1 入賞口 (314) と、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの第 2 特別判定 (大当たり抽選) を行う契機を与える第 2 入賞口 (315) とを含み、

前記特別遊技は、第 1 特別遊技と、前記第 1 特別遊技よりも遊技者に有利な第 2 特別遊技とを含み、

前記第 2 特別判定は、前記第 1 特別判定に比べ、前記第 2 特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高く、

前記特定の入賞口 (315) は、前記第 2 入賞口であることを特徴とする付記 H 1 から付記 H 2 2 のいずれかに記載の遊技機。

【1092】

[付記 I 1]

導入口 (350)、第 1 通路 (351)、第 2 通路 (352) 及び振分部 (38) を有し、導入口 (350) から導入された遊技球を、前記振分部 (38) によって前記第 1 通路 (351) 及び前記第 2 通路 (352) のいずれかに振り分ける振分装置 (35) を備え、

前記振分部 (38) は、前記導入口 (350) から導入された遊技球が干渉する位置に固定されていることを特徴とする遊技機。

【1093】

付記 I 1 に係る遊技機では、振分装置の振分部が導入口から導入された遊技球が干渉する位置に固定されている。そのため、遊技者は振分部による第 1 通路と第 2 通路との振り分けの傾向 (遊技機間の個体差) を読み取ることも可能である。これにより、遊技者は、遊技球の打ち出し位置を調整して試行錯誤することで、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を見つけ出すことも可能になるため、第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技球の打ち出し位置を模索する楽しみ、あるいは遊技ホールの島設備に同種の遊技機が複数設置されている場合に、それらの遊技機から第 2 通路に遊技球が振り分けられやすい遊技機を模索する楽しみを得ることが可能になる。

【1094】

[付記 I 2]

前記振分部 (38D, 38F) は、不動かつ回転不能な固定部 (381D, 389F) を有することを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

【1095】

付記 I 2 に係る遊技機では、固定部に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第 1 通路と第 2 通路とに偶発的な要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1096】

10

20

30

40

50

[付記 I 3]

前記固定部（381D, 389F）は、一端部が固定され、前記一端部以外の部分の少なくとも一部が塑性変形可能であることを特徴とする付記 I 2 に記載の遊技機。

【1097】

[付記 I 4]

前記固定部（381D, 389F）は、前記一端部と前記一端部以外の部分との境界部分が塑性変形可能であることを特徴とする付記 I 3 に記載の遊技機。

【1098】

[付記 I 5]

前記固定部（381D, 389F）は、釘であることを特徴とする付記 I 2 から付記 I 4 のいずれかに記載の遊技機。

【1099】

付記 I 3 から付記 I 5 に係る遊技機では、振分部の固定部の少なくとも一部が塑性変化可能であるため、固定部の位置が初期設定値からズレて来た場合に固定部を初期位置に戻すことが可能になる。これにより、経時的な振分比率の偏りを改善することが可能になる。

【1100】

[付記 I 6]

前記振分部（38F）は、複数本の釘を有し、

前記複数本の釘は、正面視において、1本の釘を頂部とし、この1本の釘を通る鉛直線を対称軸する左右対称に配置されていることを特徴とする付記 I 2 から付記 I 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1101】

付記 I 6 に係る遊技機では、頂部の釘を調整することで、経時的な振分比率の偏りを改善することが可能になる。

【1102】

[付記 I 7]

前記振分部（38E）は、前記固定部（381D）により回転可能に固定された回転体（382D）を有し、

前記回転体（382D）は、前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に回転可能であることを特徴とする付記 I 2 から付記 I 5 のいずれかに記載の遊技機。

【1103】

付記 I 7 に係る遊技機では、回転体の回転方法を選択することで、第1通路及び第2通路への遊技球の振り分けパターンを種々のパターンから選択して設計することが可能になり、第1通路と第2通路との振分割合を調整することも可能になる。

【1104】

[付記 I 8]

前記回転体（382D）は、前記第1方向及び前記第2方向に自由回転可能であることを特徴とする付記 I 7 に記載の遊技機。

【1105】

[付記 I 9]

前記振分部（38C）は、前記第1通路（351）に向けて遊技球を移動させる第1方向、及び前記第1方向とは反対方向であり、前記第2通路（352）に向けて遊技球を移動させる第2方向に自由回転可能に固定されたローラであることを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

【1106】

付記 I 8 及び付記 I 9 に係る遊技機では、振分部として自由回転可能なローラなどの回転体が採用されており、この回転体によっても、回転体に対する遊技球の衝突位置などの偶発的な要素によって決定される。そのため、遊技球が第1通路と第2通路とに偶発的な

10

20

30

40

50

要素によってランダムに振り分けられることで、遊技の単調性を低減し、遊技の興趣を向上させることができる。

【1107】

[付記J1]

遊技球の入球が可能な第1入賞口(314, 314R, 313')と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入賞口(314, 314R, 313')とは機能が異なる第2入賞口(315)と、

前記第1入賞口(314, 314R, 313')及び前記第2入賞口(315)のうちの一方の入賞口(314, 314R, 313')への遊技球の入球を制限し、かつ前記一方の入賞口(314, 314R)とは異なる他方の入賞口(315)への遊技球の入球を許容する第1位置(待機位置)と、前記一方の入賞口(314, 314R, 313')への遊技球の入球を許容し、かつ前記他方の入賞口(315)への遊技球の入球を制限する第2位置(作動位置)との間で動作可能な可動役物部材(36, 36R, 36S)と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【1108】

付記J1に係る遊技機では、可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口のうちの一方の入賞口への遊技球の入球が許容されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が制限される状態、及び一方の入賞口への遊技球の入球が制限されるのに対して他方の入賞口への遊技球の入球が許容される状態のいずれかが実現される。このように、付記J1に係る遊技機は、可動役物部材が、一方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限だけでなく、他方の入賞口への遊技球の入球の許容又は制限を同時に行う。これにより、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1109】

[付記J2]

前記可動役物部材(36)は、

前記第1位置(待機位置)において前記第1入賞口(314R, 313')を前記開放状態とし、前記第2位置(作動位置)において前記第1入賞口(314R, 313')を前記閉鎖状態とする開閉部(362)と、

前記開閉部(362)に連続し、前記第1位置(待機位置)において前記第1入賞口の右方の遊技球の前記開閉部(362)に向けた移動を制限し、前記第2位置(動作位置)において前記第1入賞口の右方の遊技球の前記開閉部(362)に向けた移動を許容するガイド部(363)と、

を有することを特徴とする付記J1に記載の遊技機。

【1110】

付記J2に係る遊技機によれば、第1入賞口を開閉可能な開閉部と第1入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1111】

[付記J3]

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)をさらに備え、

前記開閉部(362)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記第1入賞口(314R, 313')への入球を許容するのに対して、前記第2入賞口(315)への入球を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第2通路(352)を通過した遊技球の前記

10

20

30

40

50

第2入賞口（314R, 313'）への入球を制限するのに対して、前記第2入賞口（315）への入球を許容し、

前記ガイド部は、

前記第1位置（待機位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を制限し

前記第2位置（作動位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記J2に記載の遊技機。

【1112】

付記J3に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球が振り分けられ遊技球は、可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記J3に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第2通路に振り分けられた遊技球の第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1113】

【付記J4】

前記可動役物部材（36R）は、前記第2入賞口（315）の左方から遊技球を前記第2入賞口（315）に入球させる第1部分（361R）と、前記第2入賞口（315）の右方から遊技球を前記第2入賞口（315）に入球させる第2部分（362R）と、を有することを特徴とする付記J1に記載の遊技機。

【1114】

付記J4に係る遊技機では、可動役物部材が、第2入賞口の左方から遊技球を第2入賞口に入球させる第1部分と、第2入賞口の右方から遊技球を第2入賞口に入球させる第2部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1115】

【付記J5】

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）をさらに備え、

前記可動役物部材（36R）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2通路を通過する遊技球の前記第1始動口（314）への入球を許容し、

前記第2位置（作動位置）において、前記第1部分（361R）が前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（352）への入球を許容し、前記第2部分（362R）が遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口（352）への入球を許容することを特徴とする付記J4に記載の遊技機。

【1116】

付記J5に係る遊技機では、可動役物部材の第1部分が、振分装置の第2通路の遊技球の第2入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1117】

【付記J6】

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｊ４又は付記Ｊ５に記載の遊技機。

【１１１８】

付記Ｆ６に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【１１１９】

[付記Ｊ７]

前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、

第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

【１１２０】

付記Ｊ７に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１２１】

[付記Ｊ８]

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｊ７に記載の遊技機。

【１１２２】

付記Ｊ８に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｊ８に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【１１２３】

[付記Ｊ９]

遊技盤の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能な第１特定領域（３５２）を遊技球が通過したことを検知する第１検知手段（３１８）をさらに備え、

前記可動役物部材（３６）は、前記第１検知手段（３１８）によって遊技球の通過が検知されることを契機として、前記第１位置（待機位置）から前記第２位置（作動位置）に動作されることを特徴とする付記Ｊ１からＪ８のいずれかに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1124】

付記J9に係る遊技機では、第1検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として、可動役物部材によって第2入賞口に遊技球が入球されることを許容する。これにより、可動役物部材は、遊技盤の左側領域に打ち出された遊技球を第2入賞口に入賞させることができる。

【1125】

[付記J10]

遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球が通過可能な第2特定領域を遊技球が通過したことを検知する第2検知手段(319)をさらに備え、

前記可動役物部材(36)は、前記第2検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されることを契機として、前記第1位置(待機位置)から前記第2位置(作動位置)に動作されることを特徴とする付記J1からI9のいずれかに記載の遊技機。

10

【1126】

付記J10に係る遊技機では、第2検知手段によって遊技球の通過が検知されることを契機として、可動役物部材によって第2入賞口に遊技球が入球されることを許容する。これにより、可動役物部材は、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球を第2入賞口に入賞させることができる。

【1127】

[付記J11]

前記第1入賞口(314R, 314)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第1特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与えるものであり、

20

前記第2入賞口(315)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの第2特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与えるものであり、

前記特別遊技は、第1特別遊技と、前記第1特別遊技よりも遊技者に有利な第2特別遊技とを含み、

前記第2特別判定は、前記第1特別判定に比べ、前記第2特別遊技に移行させる判定結果が得られる期待度が高いことを特徴とする付記J1から付記J10のいずれかに記載の遊技機。

30

【1128】

[付記J12]

前記第1入賞口(313')は、一般入賞口であり

前記第2入賞口(315)は、遊技球の入球により遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの特別判定(大当たり抽選)を行う契機を与えるものであり、

ることを特徴とする付記J1から付記J10のいずれかに記載の遊技機。

【1129】

[付記K1]

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、遊技球の入球が可能な第1入賞口と、

40

前記第1通路(351)又は前記第2通路(352)を通過した遊技球の入球が可能な第1入賞口(314)と、

前記第2通路(352)を通過した遊技球の入球が可能であり、前記第1入賞口とは機能が異なる第2入賞口と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を制限する第1位置(待機位置)と、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を許容する第2位置(作動位置)との間で動作可能な可動役物部材(36S~36X)と、

50

前記第2入賞口(315)との間に遊技球の通過が可能な隙間を形成し、遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球を前記第2入賞口(315)に向けて移動させる誘導部(31M')と、

を備え、

前記可動役物部材(36S~36X)は、

前記第1位置(待機位置)において、前記第2入賞口(315)を閉鎖状態にして、前記第2通路(352)を通過した遊技球、及び遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を制限し、

前記第2位置(作動位置)において、前記第2入賞口(315)を開放状態にし、かつ前記誘導部(31M')と前記第2入賞口(315)との間に遊技球の通路を形成し、前記右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口(315)への入球を許容することを特徴とする遊技機。

10

【1130】

付記K1に係る遊技機では、可動役物部材が第2位置にある場合に誘導部と第2入賞口との間に遊技球の通路が形成されることで、振分装置の第2通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって第2入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1131】

20

〔付記K2〕

前記可動役物部材(36S)は、回動可能な第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)を含み、

第1可動役物部材(3681S)及び第2可動役物部材(3682S)は、前記第1位置(待機位置)において互いの先端部が近接しており、前記第2位置(作動位置)において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記K1に記載の遊技機。

【1132】

付記K2に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

30

【1133】

〔付記K3〕

前記第1可動役物部材(3681S)及び前記第2可動役物部材(3682S)のうちの一方は、前記第2通路(352)の下方に設けられ、前記第1位置(待機位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第1入賞口(314)に向けて移動させ、前記第2位置(作動位置)において前記第2通路(352)を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第2入賞口(315)に向けて移動させることを特徴とする付記K2に記載の遊技機。

【1134】

付記K3に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球は、可動役物部材としての第1可動役物部材及び第2可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記K3に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第2通路に振り分けられた遊技球の第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

40

【1135】

〔付記K4〕

50

前記可動役物部材（３６Ｔ）は、前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間でスライド移動可能であり、

前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【１１３６】

付記Ｋ４に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材をスライドさせるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

10

【１１３７】

〔付記Ｋ５〕

前記可動役物部材（３６Ｕ，３６Ｖ）は、回転により前記第１位置（待機位置）と前記第２位置（作動位置）との間で動作可能であり、

前記第１位置（待機位置）は、前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記隙間を開放する位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記隙間を閉鎖する位置であることを特徴とする付記Ｋ１に記載の遊技機。

【１１３８】

20

〔付記Ｋ６〕

前記可動役物部材（３６Ｕ）は、遊技盤（３１）に沿った方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｋ５に記載の遊技機。

【１１３９】

〔付記Ｋ７〕

前記可動役物部材（３６Ｖ）は、遊技盤（３１）に交差する方向に延びる回転軸の周りを回転可能であることを特徴とする付記Ｋ５に記載の遊技機。

【１１４０】

付記Ｋ５から付記Ｋ７に係る遊技機では、第２入賞口を閉鎖する第１位置と、誘導部と第２入賞口との間の隙間を閉鎖する第２位置とで可動役物部材を水平方向に回転させるという簡易な構成により、１つの可動役物部材によって複数の経路から第２入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

30

【１１４１】

〔付記Ｋ８〕

前記回転体（３６Ｖ）は、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放する第３位置（待機位置）において起立状態で停止可能であることを特徴とする付記Ｋ７に記載の遊技機。

【１１４２】

付記Ｋ８に係る遊技機では、退避誘導部を設けるまでもなく、可動役物部材が短時間開放される遊技状態（モードＡ～モードＣ）において、振分装置の右方領域する遊技球が可動役物部材によって第２始動口に誘導されることを防止できる。

40

【１１４３】

〔付記Ｋ９〕

前記可動役物部材（３６Ｗ）は、回転可能であり、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を閉鎖可能な閉鎖部（３６４Ｗ）と、前記第２始動口（３１５）及び前記隙間を開放可能な貫通部（３６３Ｗ）を有し、

前記第１位置（待機位置）は、前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を閉鎖し、かつ前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記隙間を開放する位置であり、

前記第２位置（作動位置）は、前記貫通孔（３６３Ｗ）によって前記第２入賞口（３１５）を開放し、かつ前記閉鎖部（３６４Ｗ）によって前記隙間を閉鎖する位置であること

50

を特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【1144】

付記 K 9 に係る遊技機では、閉鎖部及び貫通部を有する可動役物部材を回転させるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1145】

〔付記 K 10〕

前記可動役物部材(36X)は、前記隙間において前記第1位置(待機位置)と前記第2位置(作動位置)との間で水平方向に対して傾斜した方向に延びる回転軸の周りに回転可能な回転体であり、

前記回転体(36X)は、

前記回転軸に直交する方向に沿って貫通し、遊技球が通過可能な第1貫通部(361X)と、回転軸方向視における前記第1貫通部(361X)と交差する方向に貫通し、遊技球が通過可能な第2貫通部(362X)とを有し、

前記第1位置(待機位置)は、前記第2貫通部(362X)によって前記隙間で遊技球を落下させる位置であり、

前記第2位置(作動位置)は、前記第1貫通部(361X)が前記第2始動口(315)に連通する位置であることを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【1146】

付記 K 10 に係る遊技機では、第2入賞口と誘導部との間で回転体を回転させるという簡易な構成により、1つの可動役物部材によって複数の経路から第2入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。

【1147】

〔付記 K 11〕

前記可動役物部材(36T~36X)が前記第2位置(作動位置)にある場合に、前記可動役物部材(36T~36X)を前記第2入賞口(315)に向けて移動する遊技球が前記第2入賞口(315)を超えることを防止するガード部(31B)さらに備えることを特徴とする付記 K 4 から付記 K 10 のいずれかに記載の遊技機。

【1148】

付記 K 11 に係る遊技機では、ガード部を設けることで、可動役物部材が第2位置にある場合に、第2始動口に向けて可動役物部材を移動する遊技球を確実に第2入賞口に入球させることができる。

【1149】

〔付記 L 1〕

遊技球の入球が可能な複数の入賞口(314, 315)と、

導入口(350)、第1通路(351)、第2通路(352)及び振分部(38)を有し、遊技盤(31)の左側領域に打ち出されて導入口(350)から導入された遊技球を、前記振分部(38)によって前記第1通路(351)及び前記第2通路(352)のいずれかに振り分ける振分装置(35)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を制限する第1位置(待機位置)と、前記第2入賞口(314R)への遊技球の入球を許容する第2位置(作動位置)との間で動作可能な可動役物部材(36)と、

前記第2通路(352)を遊技球が通過したことを検知する第1検知手段(318)と、

遊技盤(31)の右側領域に設けられた特定領域を遊技球が通過したことを検知する第2検知手段(319)と、

をさらに備え、

前記可動役物部材(36)は、

前記第1検知手段(318)又は前記第2検知手段(319)によって遊技球の通過が検知されることを契機として前記第1位置(待機位置)から前記第2位置(作動位置)に動作され、

10

20

30

40

50

前記第 2 位置にある場合に、前記第 2 通路（352）を通過する遊技球及び前記特定領域を通過した遊技球のいずれの遊技球の前記特定の入賞口（315）への入球を許容することを特徴とする遊技機。

【1150】

付記 L1 に係る遊技機によれば、振分装置の第 2 通路を通過する遊技球だけでなく、遊技盤の右側領域に打ち出された遊技球も可動役物部材によって特定の入賞口に入球させることができる。そのため、1つの可動役物部材によって複数の経路から特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。これにより、新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1151】

[付記 L2]

前記可動役物部材（36）は、第 1 の条件を満たす場合の作動時間に比べ、前記第 1 の条件とは異なる第 2 の条件を満たす場合の前記作動時間が長いことを特徴とする付記 L1 に記載の遊技機。

【1152】

[付記 L3]

前記第 1 検知手段（318）によって遊技球の通過の検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第 2 検知手段（319）によって遊技球の通過が検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第 1 遊技状態と、前記第 2 検知手段（319）によって遊技球の通過の検知されるように前記右側領域に遊技球を打ち出すほうが前記第 1 検知手段（318）によって遊技球の通過が検知されるように前記左側領域に遊技球を打ち出す場合に比べて遊技者に有利な第 2 遊技状態と、を含む複数の遊技状態の間で遊技状態を移行させる遊技状態移行手段（41）をさらに備え、

前記第 1 の条件は、前記第 1 遊技状態（モード A、モード C）であることであり、

前記第 2 の条件は、前記第 2 遊技状態（モード E）であることであり、前記第 2 の条件は、前記第 2 遊技状態（モード E）であることを特徴とする付記 L2 に記載の遊技機。

【1153】

付記 L2 及び付記 L3 に係る遊技機によれば、第 1 の条件を満たす場合と第 2 の条件を満たす場合とで、可動役物部材による特定の入賞口への遊技球の入球し易さが異なるものとされる。例えば、遊技状態（有利な打ち出し位置）に応じて可動役物部材の作動時間が異なるものとされる。そのため、第 1 の条件を満たす場合には、可動役物部材が動作されたとして、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口に入球し難いなど、遊技球の移動経路に応じた特定の入賞口への遊技球のし易さを設定することが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第 1 遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

【1154】

[付記 L4]

前記特定の入賞口（315）は、前記第 2 検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球するまでに要する時間が、前記第 1 検知手段（318）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球するまでに要する時間に比べて長い位置に配置されていることを特徴とする付記 L3 に記載の遊技機。

【1155】

付記 L4 に係る遊技機によれば、第 1 検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間と、第 2 検知手段によって検知される遊技球が特定の入賞口に入球するまでに要する時間とが異なる。そのため、例えば遊技盤の左側領域打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球が可能である一方で、右側領域に打ち出された遊技球が特定の入賞口への入球し難くすることが可能になる。これにより、左打ちが奨励される状況（例えば第 1 遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

10

20

30

40

50

【1156】

[付記L5]

前記第1遊技状態（モードA、モードC）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記第1検知手段（318）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを許容し、前記第2検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを制限する時間であることを特徴とする付記L3又は付記L4に記載の遊技機。

【1157】

付記L5に係る遊技機によれば、左打ちが奨励される第1遊技状態において右打ちを行った場合に特定の入賞口に遊技球が入球されることを適切に制限できる。そのため、左打ちが奨励される状況（例えば第1遊技状態）において右打ちを行った場合に遊技者に不利な状況となるため、左打ちが奨励される状況において左打ちを行うことを促進することが可能になる。

10

【1158】

[付記L6]

前記第2遊技状態（モードE）である場合の前記可動役物部材（36）の前記作動時間は、前記第2検知手段（319）によって検知される遊技球が前記特定の入賞口（315）に入球されることを許容する時間であることを特徴とする付記L3から付記L5のいずれかに記載の遊技機。

【1159】

付記L6に係る遊技機によれば、第2遊技状態において右打ちを行うことで特定の入賞口に遊技球を入球させることが可能になる。そのため、第2遊技状態において右打ちを行うことで、遊技球の増減が殆どない状態で遊技を進行することが可能になる。

20

【1160】

[付記L7]

前記可動役物部材（36）は、

前記第1位置（待機位置）において前記第1入賞口（314R，313'）を前記開放状態とし、前記第2位置（作動位置）において前記第1入賞口（314R，313'）を前記閉鎖状態とする開閉部（362）と、

前記開閉部（362）に連続し、前記第1位置（待機位置）において前記第1入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を制限し、前記第2位置（動作位置）において前記第1入賞口の右方の遊技球の前記開閉部（362）に向けた移動を許容するガイド部（363）と、

30

を有することを特徴とする付記L1から付記L6のいずれかに記載の遊技機。

【1161】

付記L7に係る遊技機によれば、第1入賞口を開閉可能な開閉部と第1入賞口の右方の遊技球を開閉部に向けて移動させるガイド部と有する可動役物部材を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1162】

[付記L8]

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）をさらに備え、

40

前記開閉部（362）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第1入賞口（314R，313'）への入球を許容するのに対して、前記第2入賞口（315）への入球を制限し、

前記第2位置（作動位置）において、前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記

50

第2入賞口（314R, 313'）への入球を制限するのに対して、前記第2入賞口（315）への入球を許容し、

前記ガイド部は、

前記第1位置（待機位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を制限し

前記第2位置（作動位置）において、遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記開閉部（362）へ向けた移動を許容することを特徴とする付記L7に記載の遊技機。

【1163】

付記L8に係る遊技機では、振分装置によって第1通路と第2通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第2通路に遊技球が振り分けられ遊技球は、可動役物部材の作動の有無に応じて、第1入賞口及び第2入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記L8に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第2通路に振り分けられた遊技球の第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【1164】

【付記L9】

前記可動役物部材（36R）は、前記第2入賞口（315）の左方から遊技球を前記第2入賞口（315）に入球させる第1部分（361R）と、前記第2入賞口（315）の右方から遊技球を前記第2入賞口（315）に入球させる第2部分（362R）と、を有することを特徴とする付記L1から付記L6のいずれかに記載の遊技機。

【1165】

付記L9に係る遊技機では、可動役物部材が、第2入賞口の左方から遊技球を第2入賞口に入球させる第1部分と、第2入賞口の右方から遊技球を第2入賞口に入球させる第2部分と、を有する。これにより、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1166】

【付記L10】

導入口（350）、第1通路（351）、第2通路（352）及び振分部（38）を有し、導入口（350）から導入された遊技球を、前記振分部（38）によって前記第1通路（351）及び前記第2通路（352）のいずれかに振り分ける振分装置（35）をさらに備え、

前記可動役物部材（36R）は、

前記第1位置（待機位置）において、前記第2通路を通過する遊技球の前記第1始動口（314）への入球を許容し、

前記第2位置（作動位置）において、前記第1部分（361R）が前記第2通路（352）を通過した遊技球の前記第2入賞口（352）への入球を許容し、前記第2部分（362R）が遊技盤（31）の右側領域に打ち出された遊技球の前記第2入賞口（352）への入球を許容することを特徴とする付記L9に記載の遊技機。

【1167】

付記L10に係る遊技機では、可動役物部材の第1部分が、振分装置の第2通路の遊技球の第2入賞口への入球を可能にする。これにより、振分装置を採用した遊技機において、可動役物部材に第1部分と第2部分を設けるという簡易な構成により、可動役物部材によって、第1入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第2入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【1168】

【付記L11】

10

20

30

40

50

前記可動役物部材（３６Ｒ）は、前記第１部分（３６１Ｒ）と前記第２部分（３６２Ｒ）との間に設けられ、前記特定の入賞口（３１５）への遊技球の入球を許容する貫通部（３６３Ｒ）をさらに有し、

前記第１部分（３６１Ｒ）及び前記第２部分（３６２Ｒ）は、前記貫通部（３６３Ｒ）に向かうにしたがって低位となるように傾斜していることを特徴とする付記Ｌ９又は付記Ｌ１０に記載の遊技機。

【１１６９】

付記Ｌ１１に係る遊技機では、異なる傾斜状態を有する第１部分と第２部分との間に貫通部を設けるという簡易な構成により、第２通路の遊技球、及び右側領域の遊技球のいずれも貫通部に移動させ、特定の入賞口に入球させることができる。

【１１７０】

[付記Ｌ１２]

前記可動役物部材（３６Ｓ）は、回動可能な第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）を含み、

第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び第２可動役物部材（３６８２Ｓ）は、前記第１位置（待機位置）において互いの先端部が近接しており、前記第２位置（作動位置）において互いの先端部が離間していることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。

【１１７１】

付記Ｌ１２に係る遊技機では、可動役物部材がいわゆる電動チューリップとして構成されている。そのため、簡易な構成により、可動役物部材によって、第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行える。

【１１７２】

[付記Ｌ１３]

導入口（３５０）、第１通路（３５１）、第２通路（３５２）及び振分部（３８）を有し、導入口（３５０）から導入された遊技球を、前記振分部（３８）によって前記第１通路（３５１）及び前記第２通路（３５２）のいずれかに振り分ける振分装置（３５）をさらに備え、

前記第１可動役物部材（３６８１Ｓ）及び前記第２可動役物部材（３６８２Ｓ）のうちの一方は、前記第２通路（３５２）の下方に設けられ、前記第１位置（待機位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第１入賞口（３１４）に向けて移動させ、前記第２位置（作動位置）において前記第２通路（３５２）を通過した遊技球が干渉することで遊技球を前記第２入賞口（３１５）に向けて移動させることを特徴とする付記Ｌ１２に記載の遊技機。

【１１７３】

付記Ｌ１３に係る遊技機では、振分装置によって第１通路と第２通路とに遊技球が振り分けられ、振分装置によって第２通路に遊技球は、可動役物部材としての第１可動役物部材及び第２可動役物部材の作動の有無に応じて、第１入賞口及び第２入賞口への遊技球の入球が許容又は制限される。そして、付記Ｌ１３に係る遊技機では、振分装置と可動役物部材とが協働することで、可動役物部材によって、第２通路に振り分けられた遊技球の第１入賞口への遊技球の入球の許容又は制限と、第２入賞口への遊技球の入球の許容又は制限とを同時に行う。これにより、振分装置を採用した遊技機において、遊技の単調さを低減し、可動役物部材の動作の制御態様に応じて新たな遊技性を有する興趣の高い遊技機を提供できる。

【符号の説明】

【１１７４】

１０：遊技機

３１：遊技盤

３１Ｂ：ガード釘

３１４：第１始動口

10

20

30

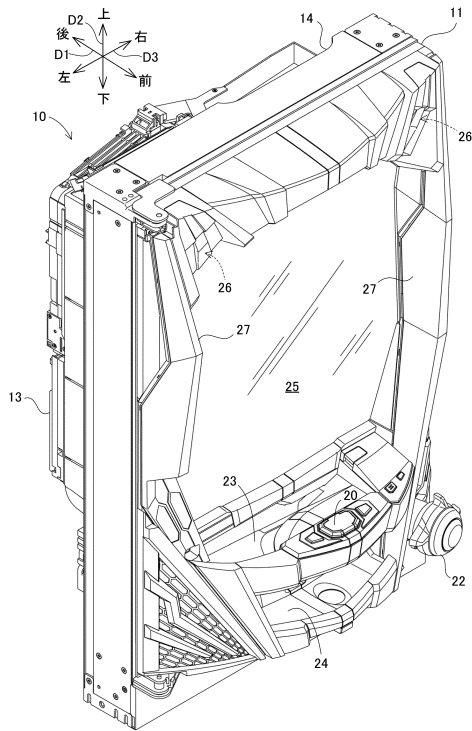
40

50

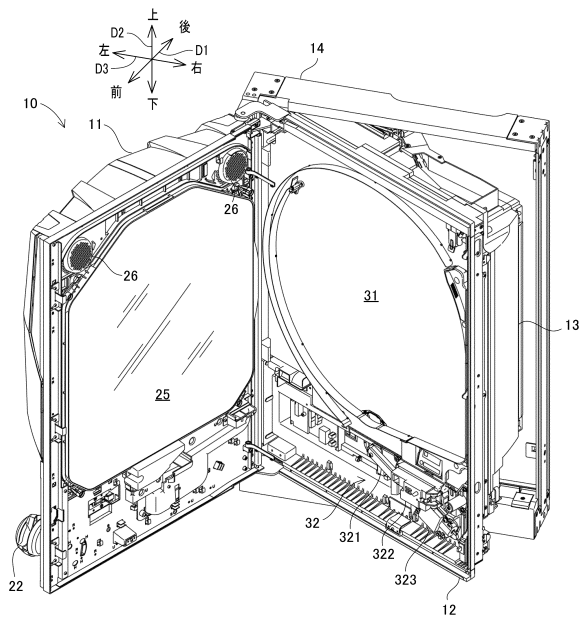
3 1 4 L : 左第 1 始動口	
3 1 4 R : 右第 1 始動口	
3 1 5 : 第 2 始動口	
3 1 6 : 可変入賞装置	
3 1 6 b : 可変入賞口	
3 1 8 : 第 1 スルーゲート	
3 1 9 : 第 2 スルーゲート	
3 5 , 3 5 A , 3 5 B , 3 5 C , 3 5 D , 3 5 E , 3 5 F : 振分装置	
3 5 1 : 第 1 通路	
3 5 2 : 第 2 通路	10
3 6 , 3 6 A ~ 3 6 R , 3 6 T ~ 3 6 X : 電動サポート部材	
3 6 S : 電動チューリップ役物装置	
3 6 8 1 S : 左羽部材	
3 6 8 2 S : 右羽部材	
3 6 1 X : 第 1 貫通部	
3 6 2 X : 第 2 貫通部	
3 6 1 X ' , 3 6 2 X ' : 貫通孔	
3 6 2 : 開閉部	
3 6 3 ; ガイド部	
3 6 3 W : 貫通孔	20
3 6 3 W ' : 貫通部	
3 6 4 W : 閉鎖部	
3 6 4 , 3 6 4 A , 3 6 4 B : 遅延ガイド	
3 6 4 C : 蛇行溝	
3 6 4 D ~ 3 6 4 G : 線状凸部	
3 6 4 H : 線状凹部	
3 6 4 O I ~ 3 6 4 N : 凸部	
3 6 4 O , 3 6 4 P : 凹部	
3 6 4 Q : ローラ	
3 7 1 : 第 1 特別図柄表示器	30
3 7 2 : 第 2 特別図柄表示器	
3 7 3 : 普通図柄表示器	
3 7 4 : 保留数表示器	
3 8 , 3 8 A , 3 8 B : 振分部材	
3 8 C : ローラ	
3 8 D : 風車	
3 8 1 D : 釘	
3 8 2 D : 回転体	
3 8 E : 山状固定部	
3 8 F : 三角釘	40
3 8 9 F : 頂点釘	
3 9 3 , 3 9 4 : 退避誘導釘	
4 1 : M P U	
8 2 : 特別可変入賞装置	
8 2 4 : V 入賞口 8 2 4	
8 3 : 羽役物装置	
8 3 3 : V 入賞口	
9 9 : 遊技球	

【図面】

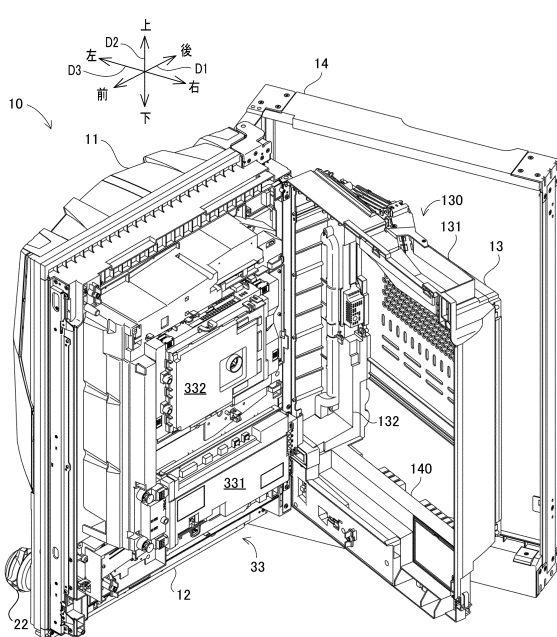
【図 1】



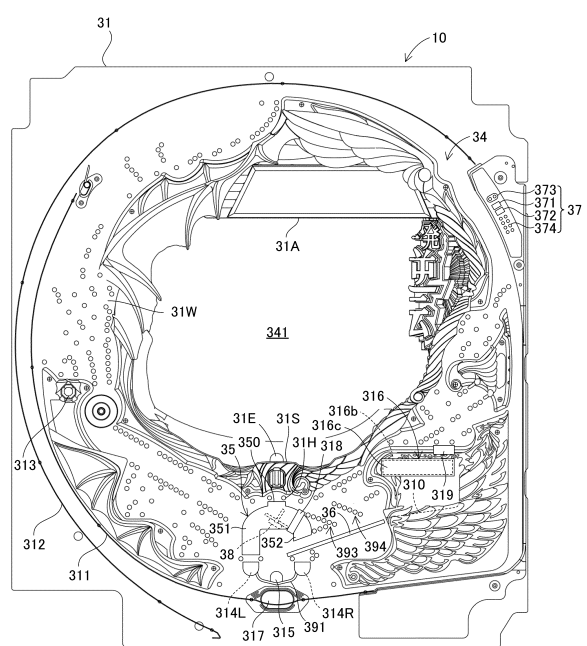
【図 2】



【図 3】



【図 4】



10

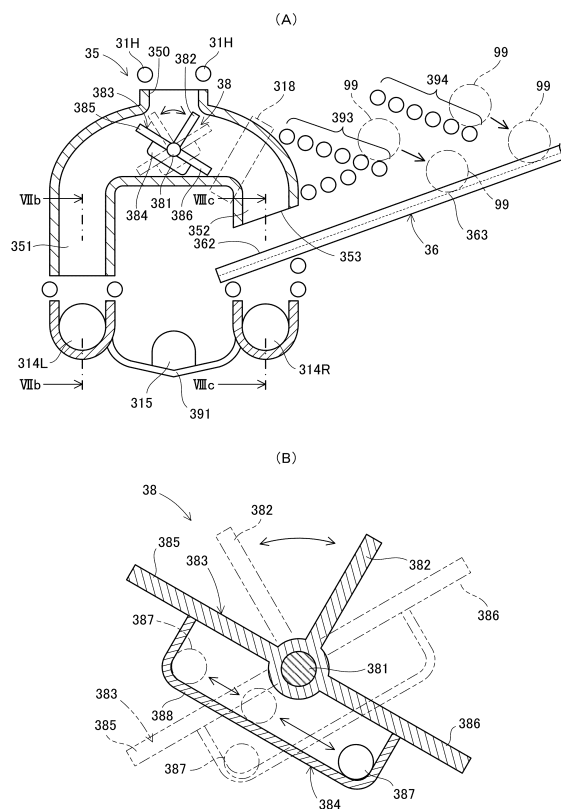
20

30

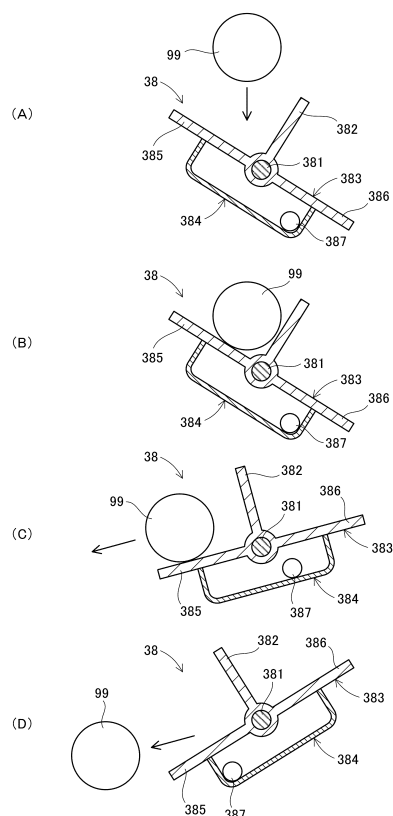
40

50

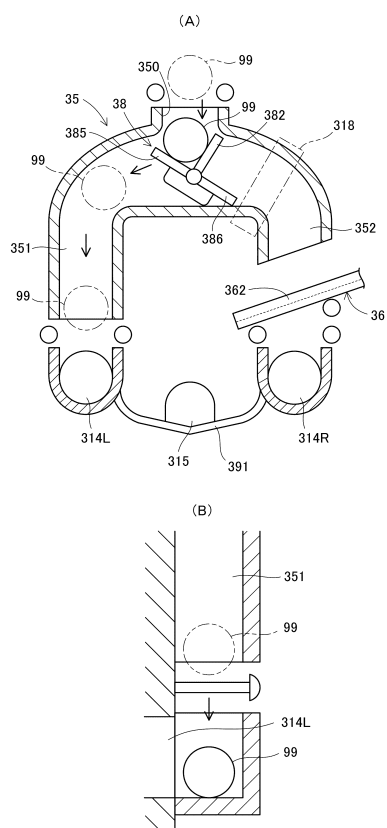
【図 5】



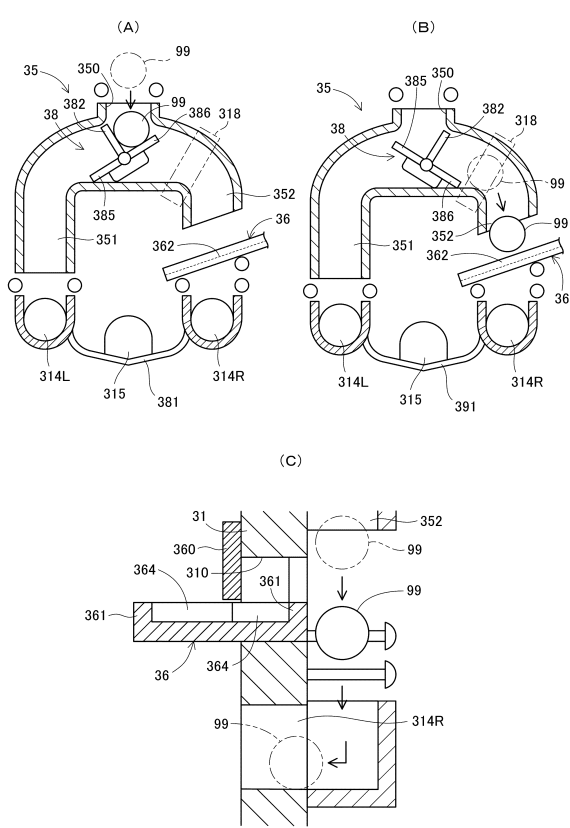
【圖 6】



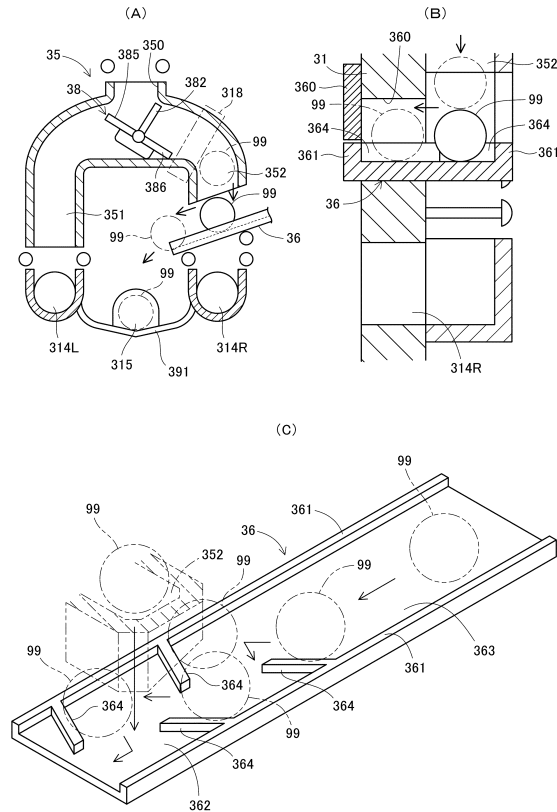
【圖 7】



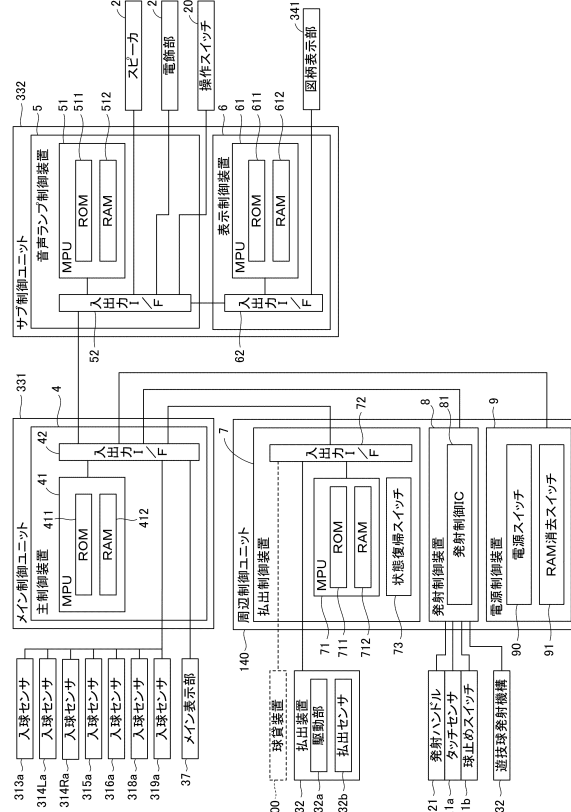
【図 8】



【図 9】



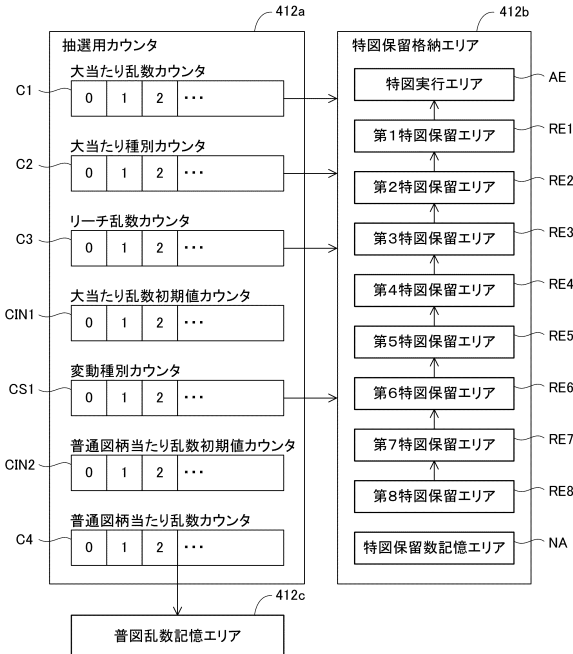
【図 10】



10

20

【図 11】



【図 12】

低確率モード当否テーブル	
大当たり乱数カウンタ	抽選結果
0~2	大当たり
3~738	外れ

(A)

高確率モード当否テーブル	
大当たり乱数カウンタ	抽選結果
0~29	大当たり
30~738	外れ

(B)

大当たり種別振分テーブル(第1特図)		
特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~14	2R確変大当たり
	15~19	2R通常大当たり

(C)

大当たり種別振分テーブル(第2特図)		
特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

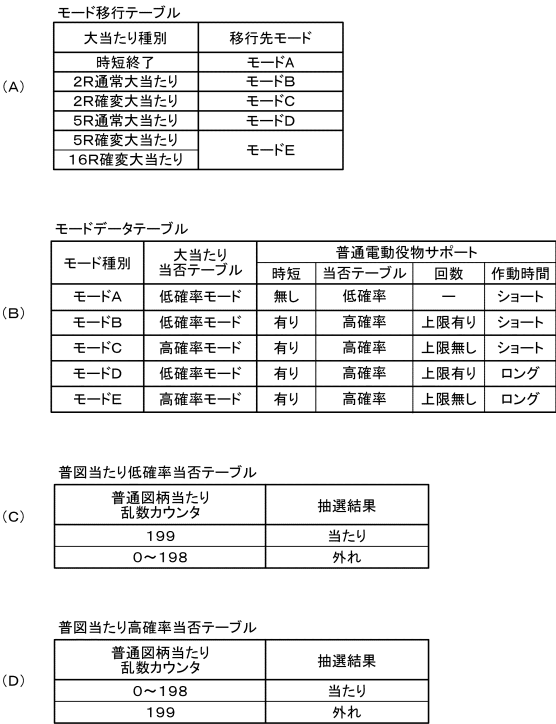
(D)

30

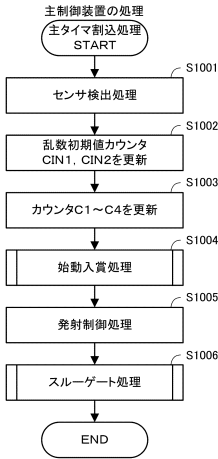
40

50

【図 1 3】



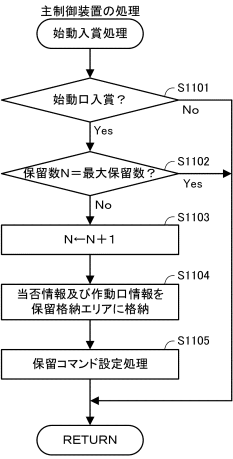
【図 1 4】



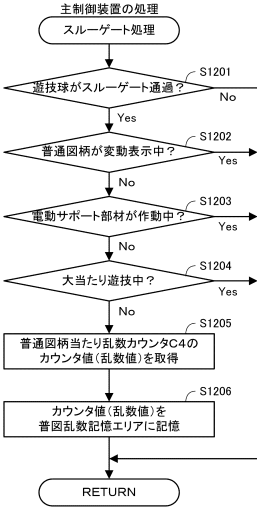
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

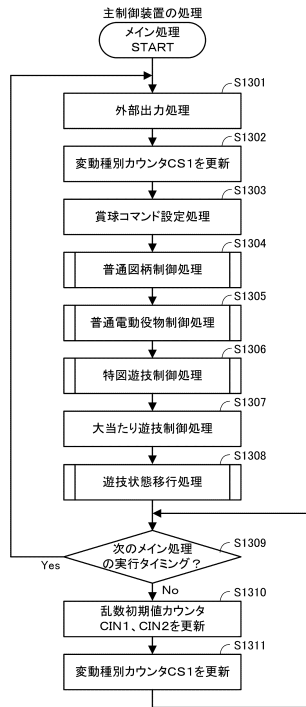


30

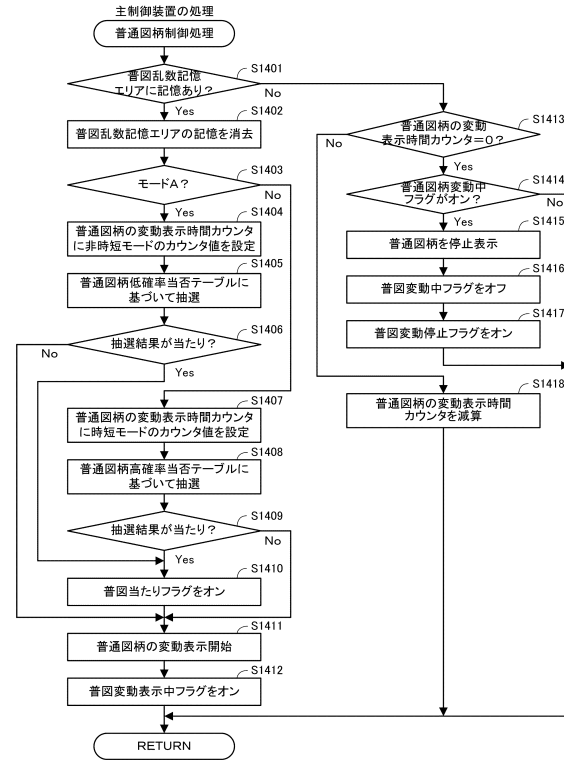
40

50

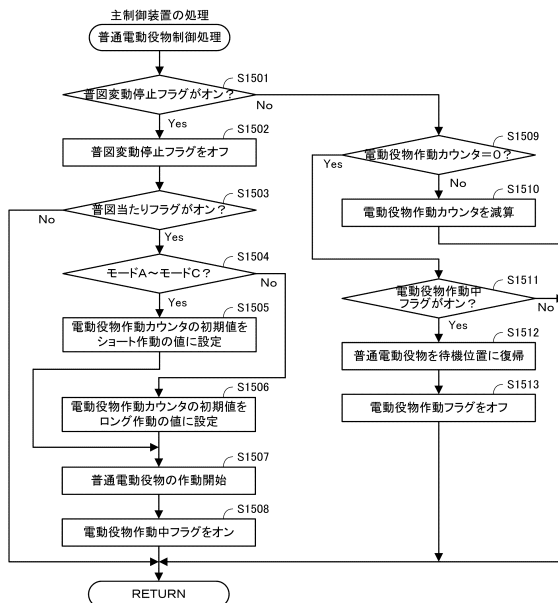
【図 17】



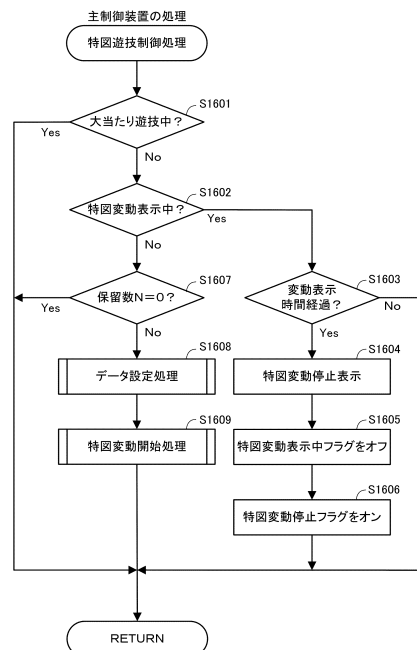
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

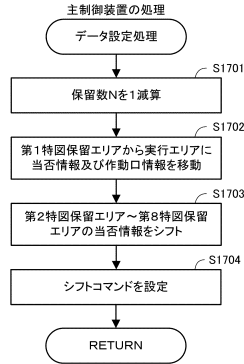
20

30

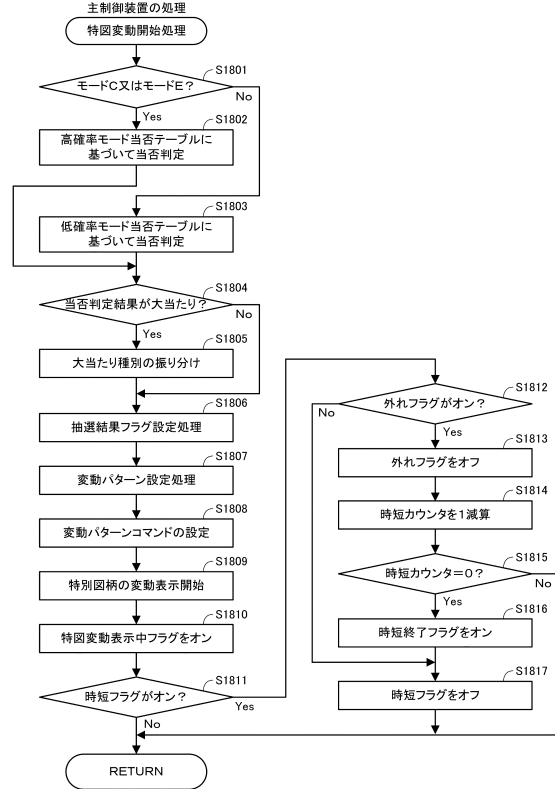
40

50

【図 2 1】



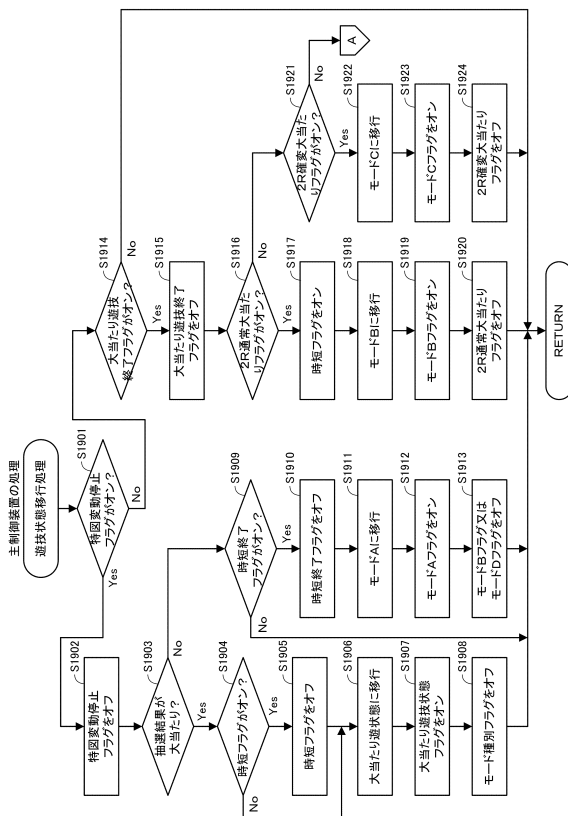
【圖 22】



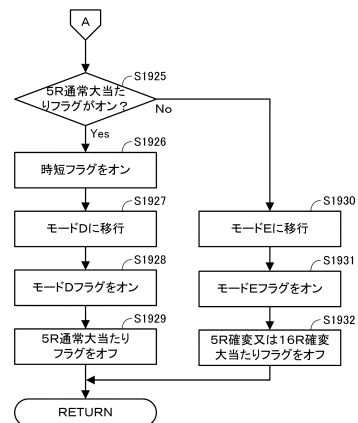
10

20

【図 23】



【図 24】

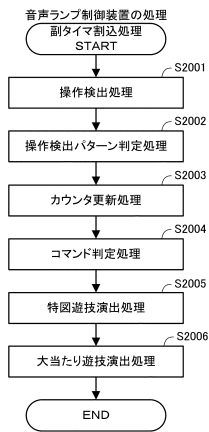


30

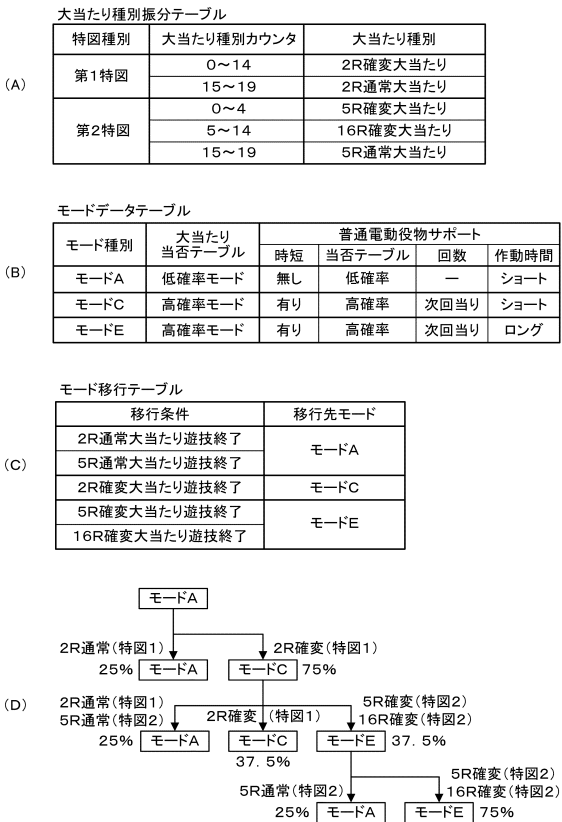
40

50

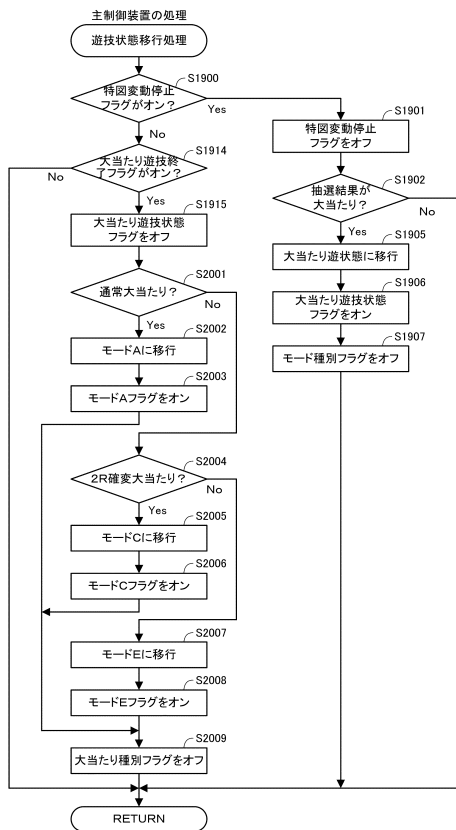
【図 2 5】



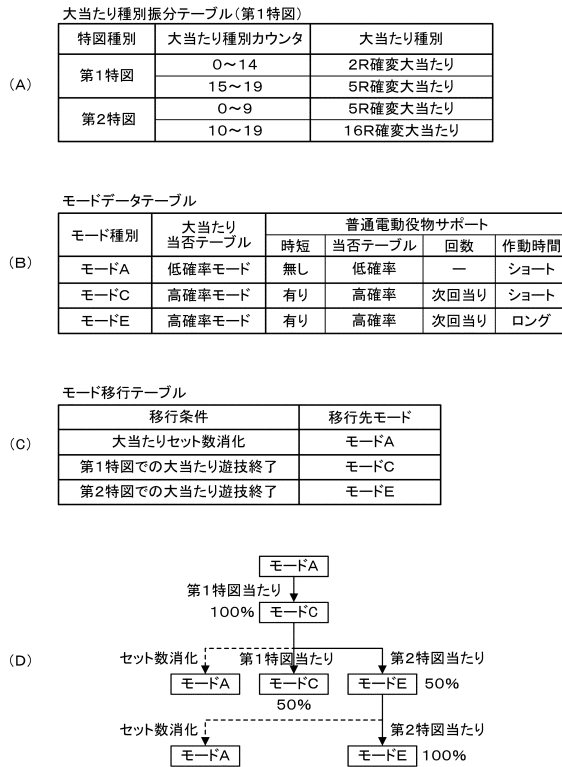
【図 2 6】



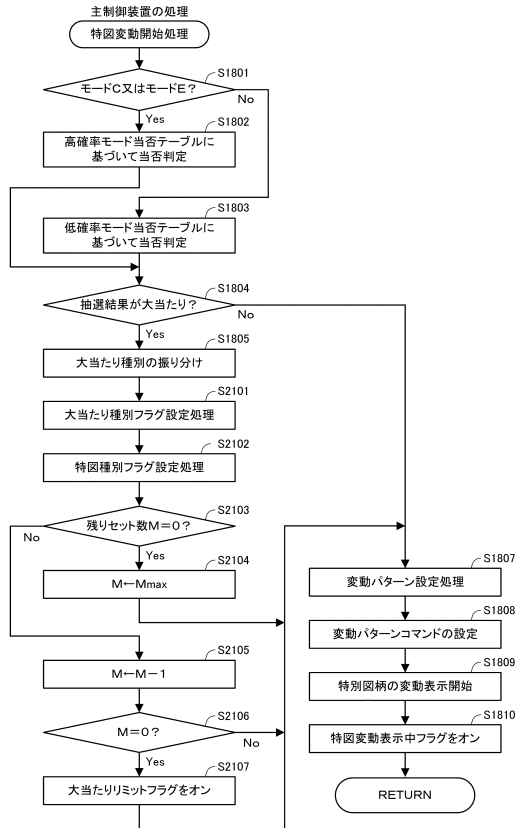
【図 2 7】



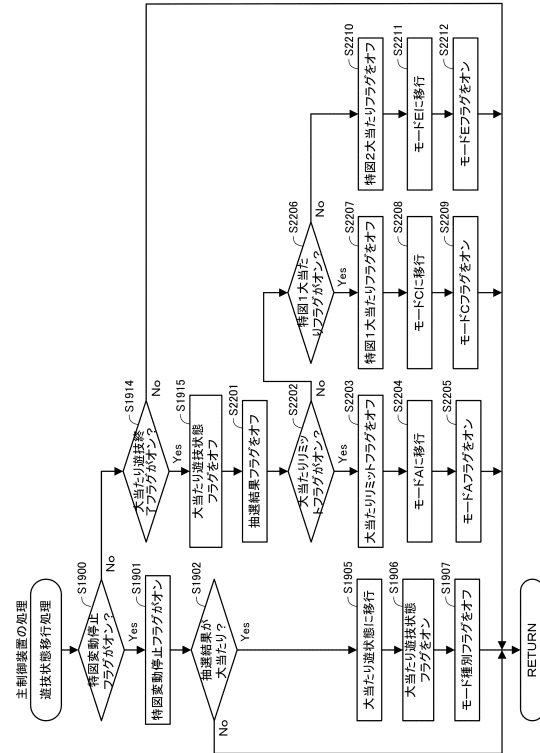
【図 2 8】



【圖 29】



【図 30】



【図 3 1】

(A)

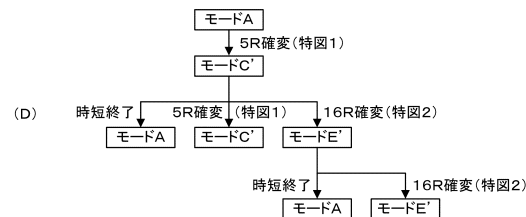
特図種別	大当たり種別
第1特図	2R確変大当たり
第2特図	16R確変大当たり

モードデータテーブル

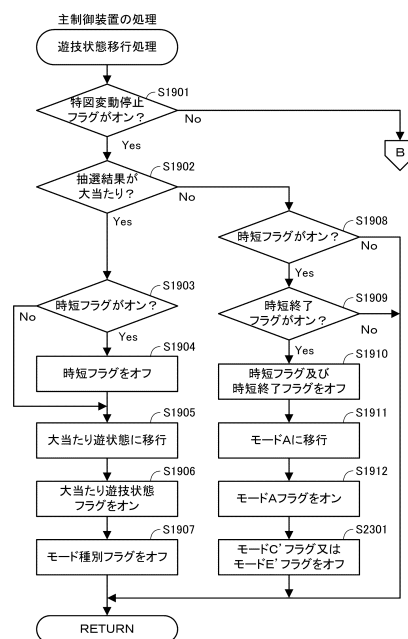
(B)	モード種別	大当たり 当否テーブル	普通電動役物サポート			
			短時	当否テーブル	回数	作動時間
	モードA	低確率モード	無し	低確率	一	ショート
	モードC'	高確率モード	有り	高確率	上限有り	ショート
	モードE'	高確率モード	有り	高確率	上限有り	ロング

モード移行テーブル

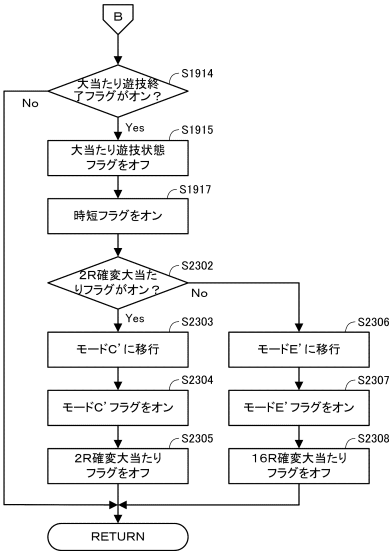
(C)	移行条件	移行先モード
	時短終了	モードA
	2R確変大当たり遊技終了	モードC'
	16R確変大当たり遊技終了	モードE'



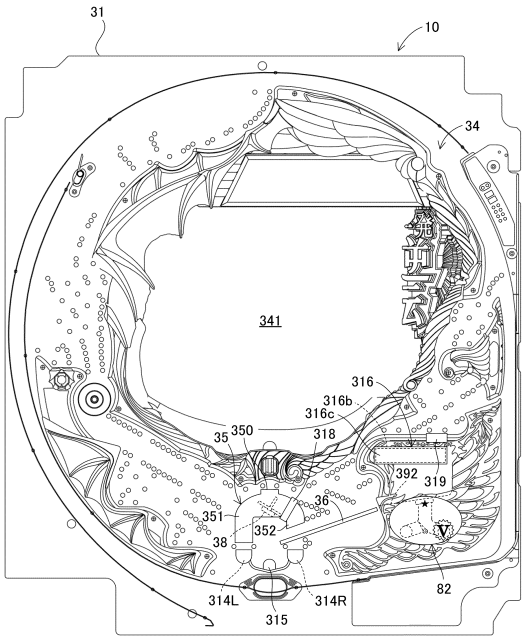
【図 3 2】



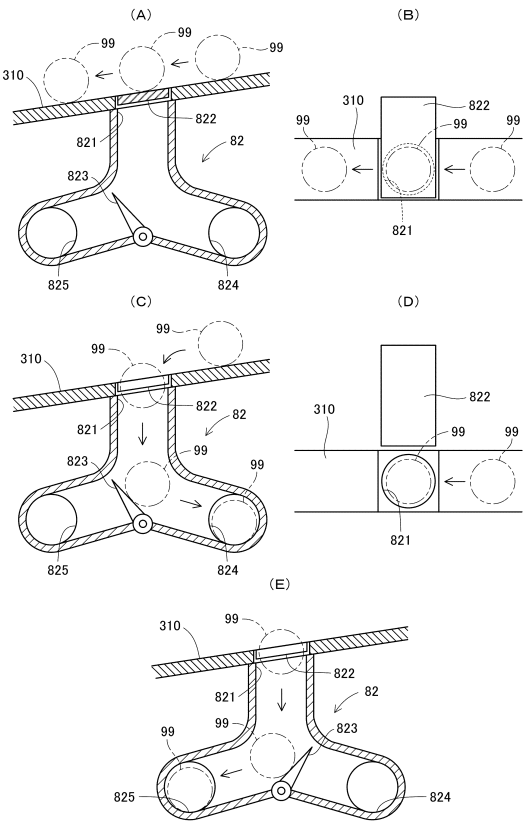
【図 3 3】



【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】

大当たり種別振分テーブル

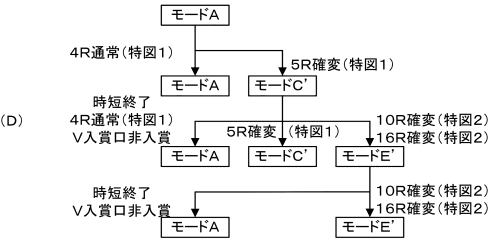
特図種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0～9	4R通常大当たり
	10～19	5R確変大当たり
第2特図	0～4	10R確変大当たり
	5～19	16R確変大当たり

モードデータテーブル

モード種別	大当たり 当否テーブル	確変 期待度	普通電動役物サポート		
			時短	当否テーブル	作動時間
モードA	低確率	50%	無し	低確率	ショート
モードC'	高確率	75%	回数限定	高確率	ショート
モードE'	高確率	100%	回数限定	高確率	ロング

モード移行テーブル

モード移行条件	移行先モード
時短終了	モードA
4R通常大当たり遊技終了	
確変大当たり遊技終了+V入賞口非入賞	
5R確変大当たり遊技終了+V入賞口入賞	モードC'
10R確変大当たり遊技終了+V入賞口入賞	モードE'
16R確変大当たり遊技終了+V入賞口入賞	



10

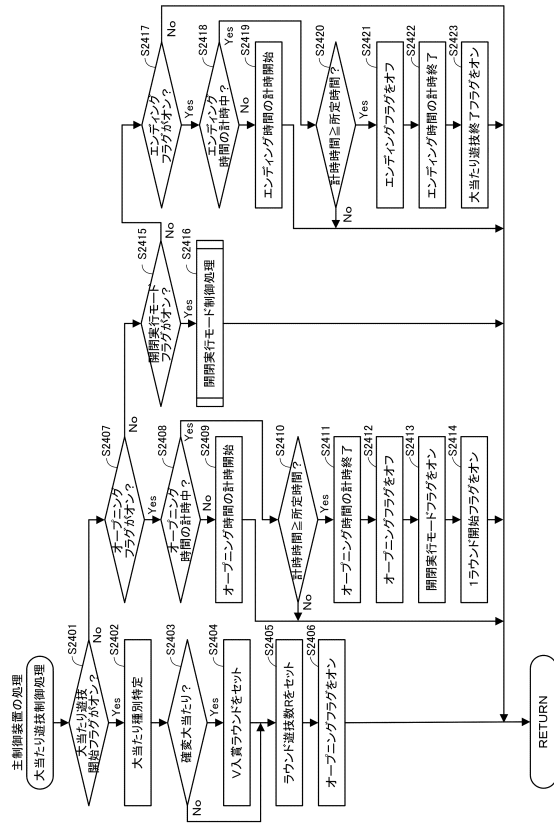
20

30

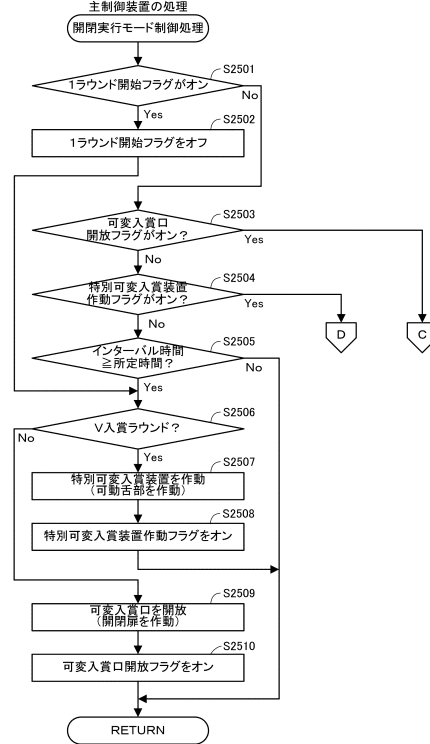
40

50

【図 37】



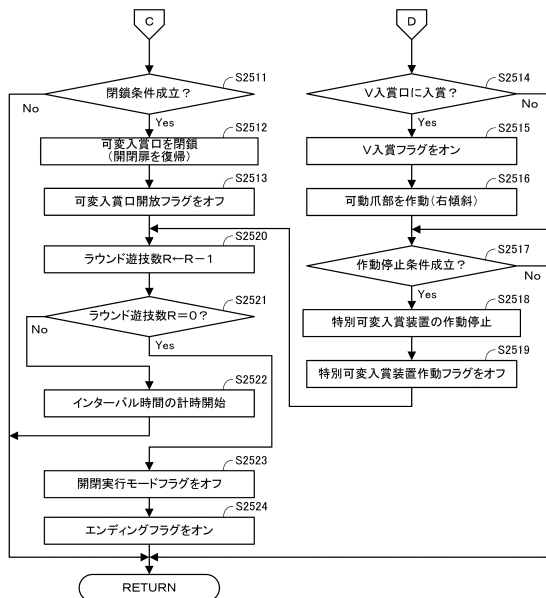
【圖 38】



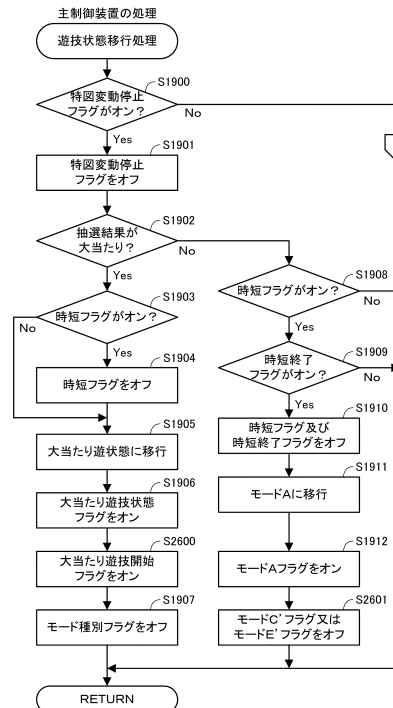
10

20

【図 39】



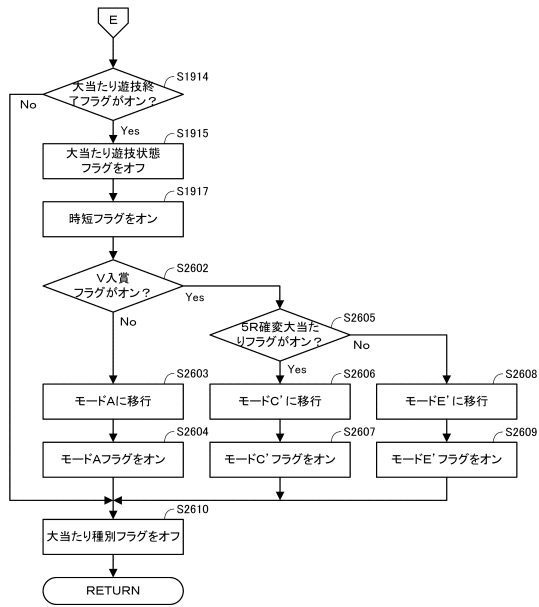
【図 40】



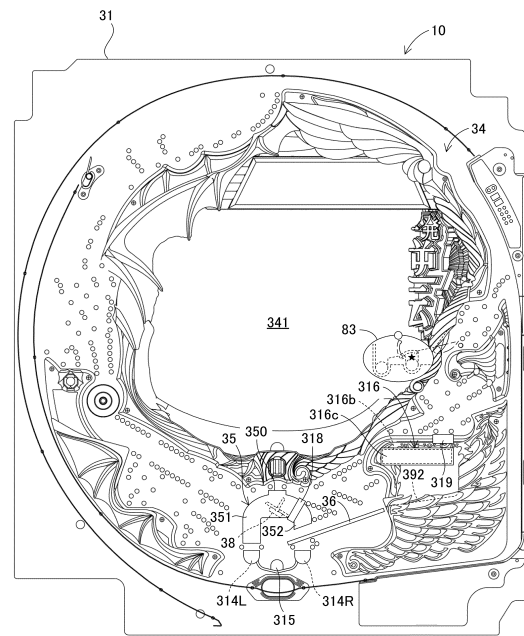
30

40

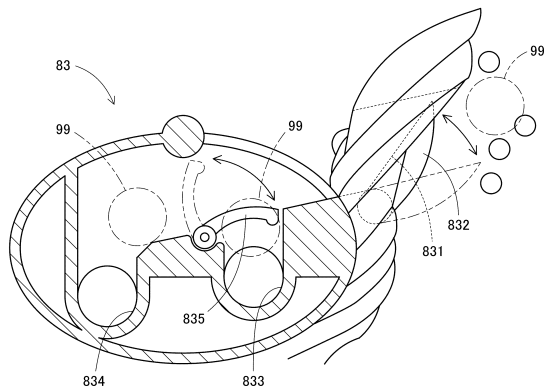
【図 4 1】



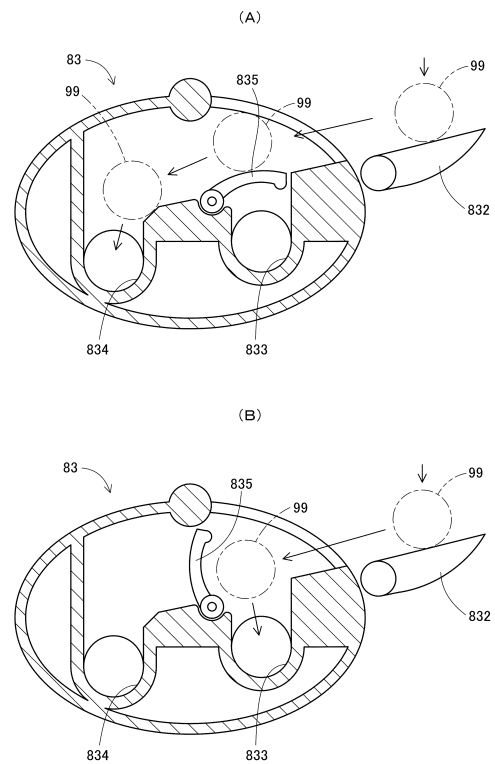
【図 4 2】



【図 4 3】



【図 4 4】



10

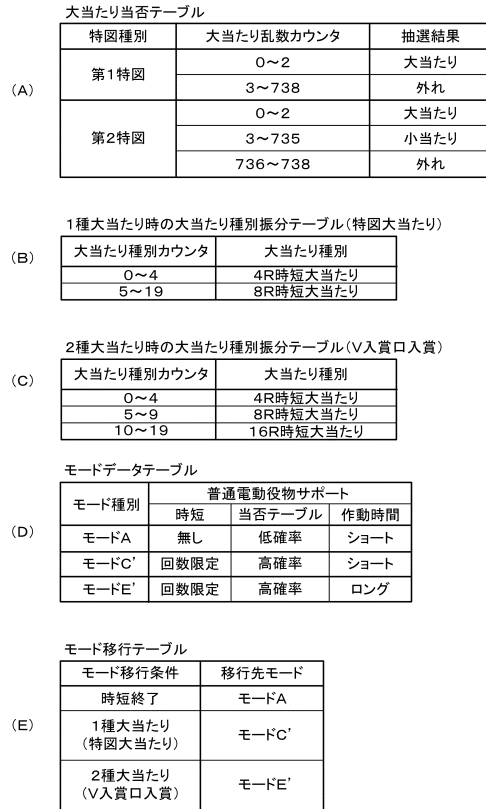
20

30

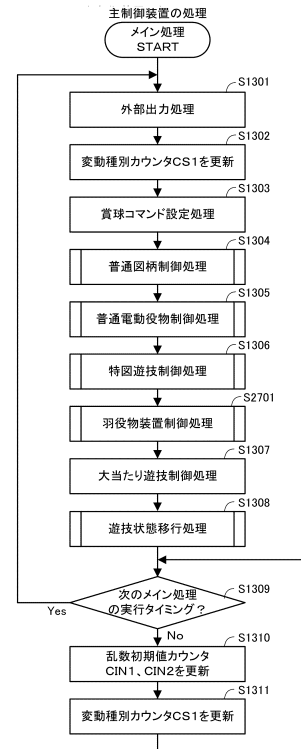
40

50

【図 4 5】



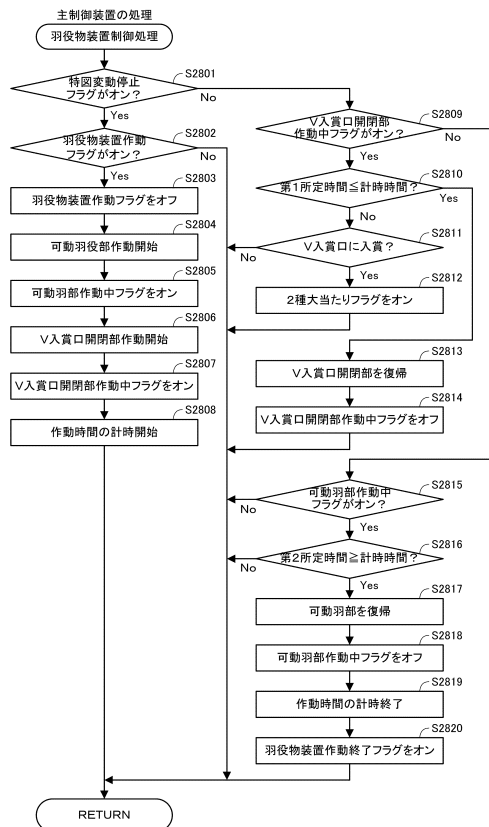
【図 4 6】



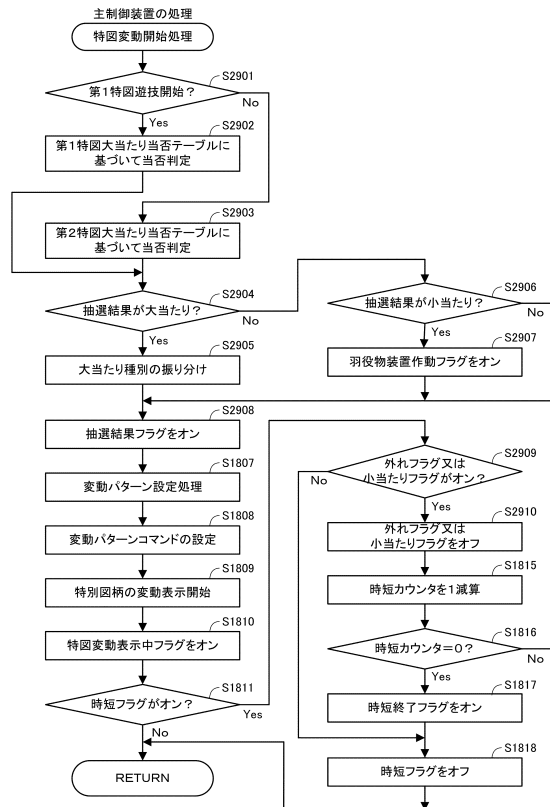
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】

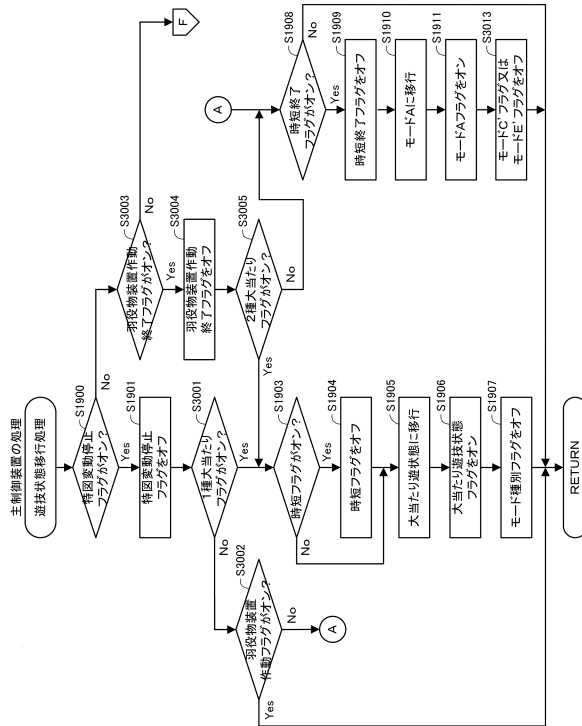


30

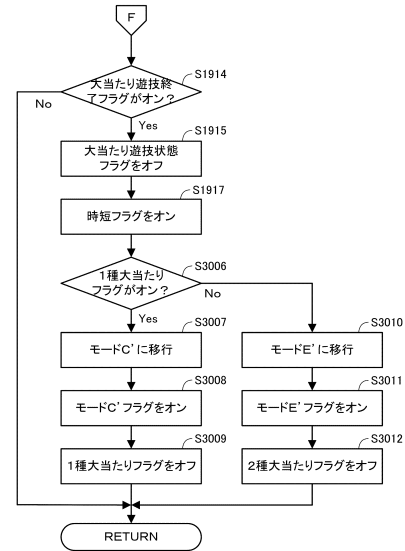
40

50

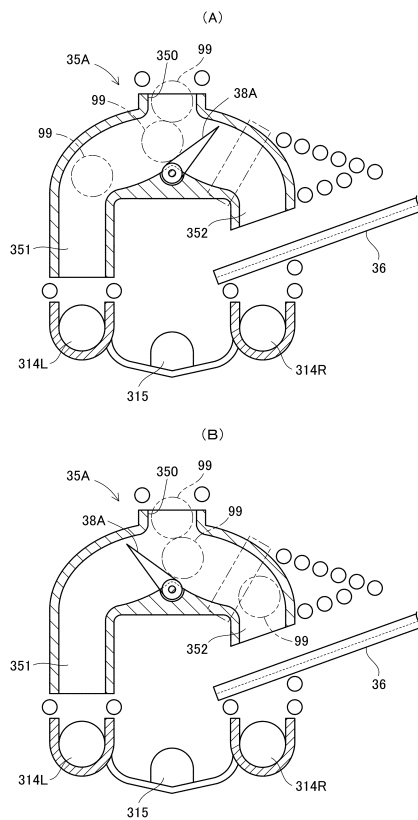
【図 49】



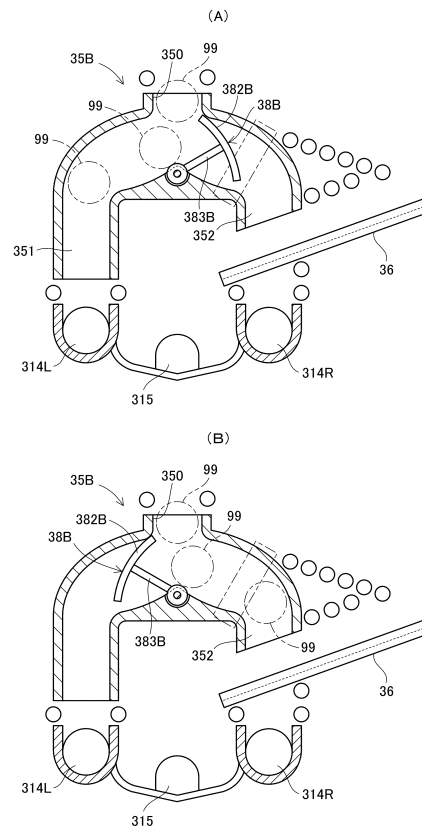
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

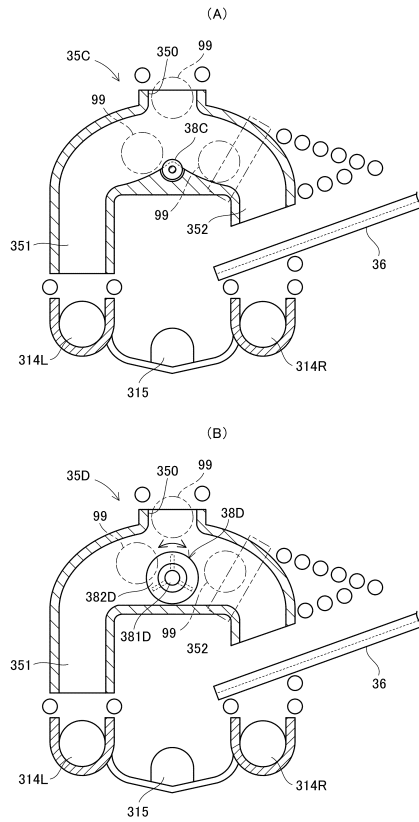
20

30

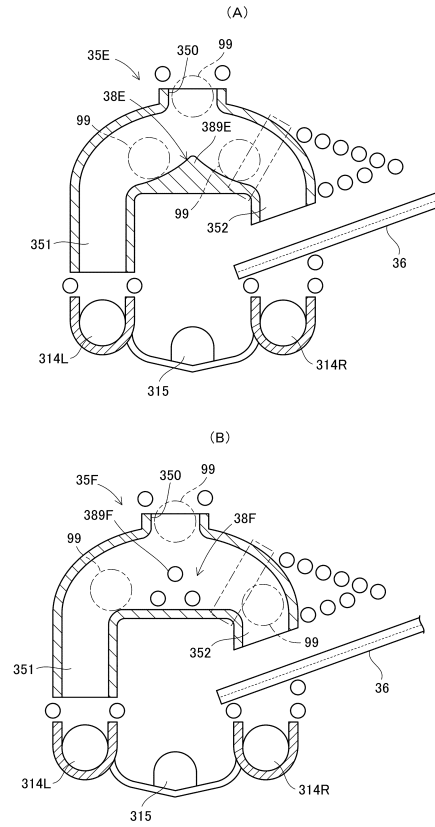
40

50

【図 5 3】



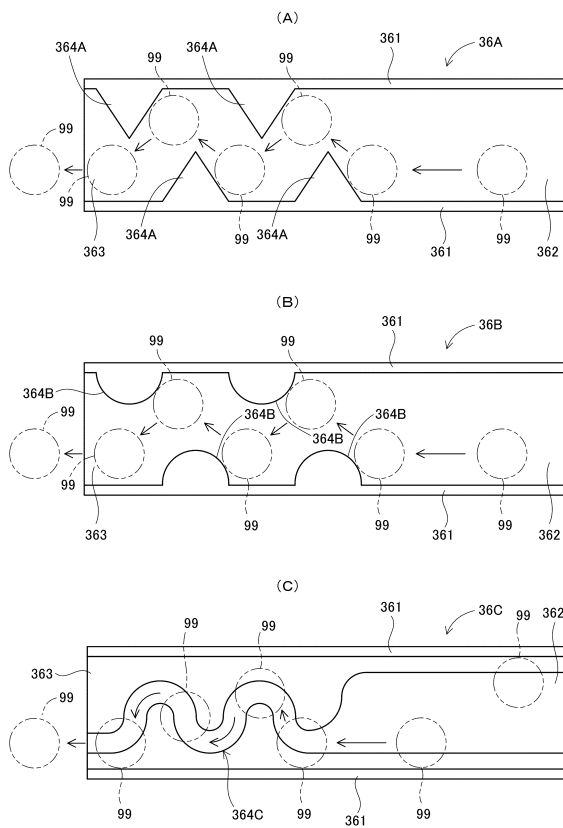
【図 5 4】



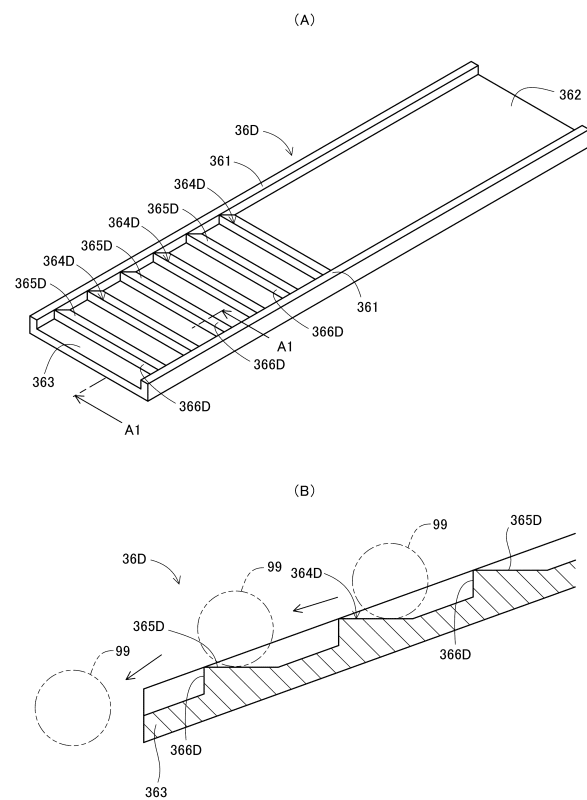
10

20

【図 5 5】



【図 5 6】

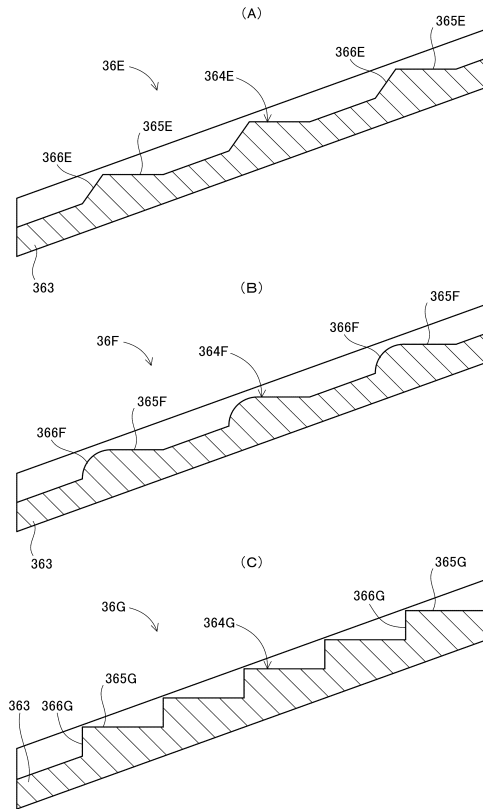


30

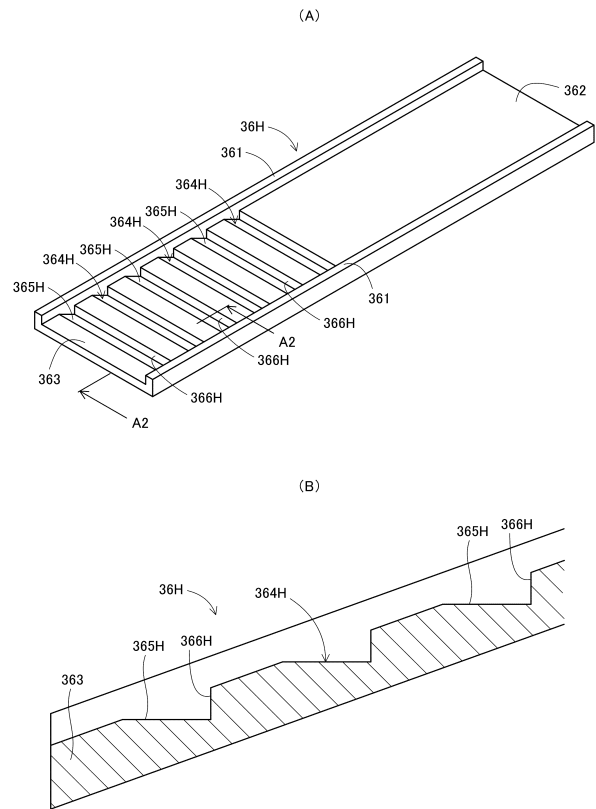
40

50

【図 5 7】



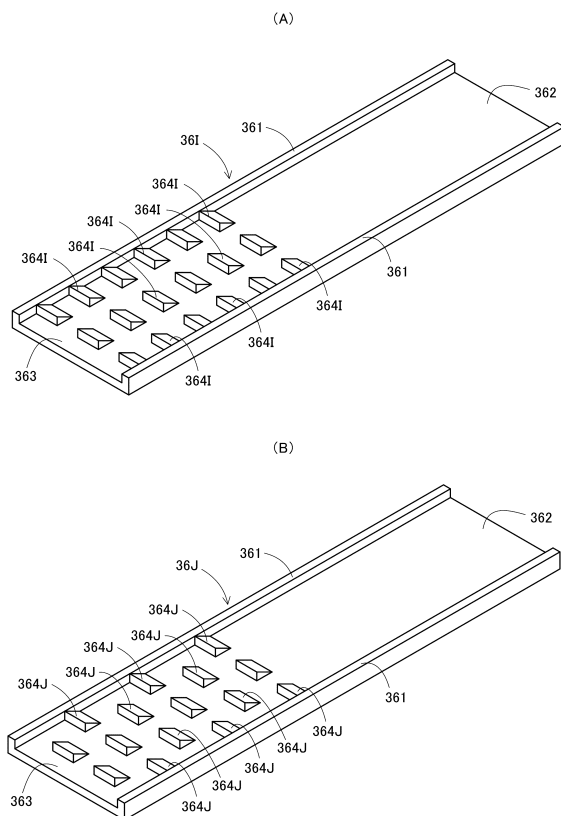
【図 5 8】



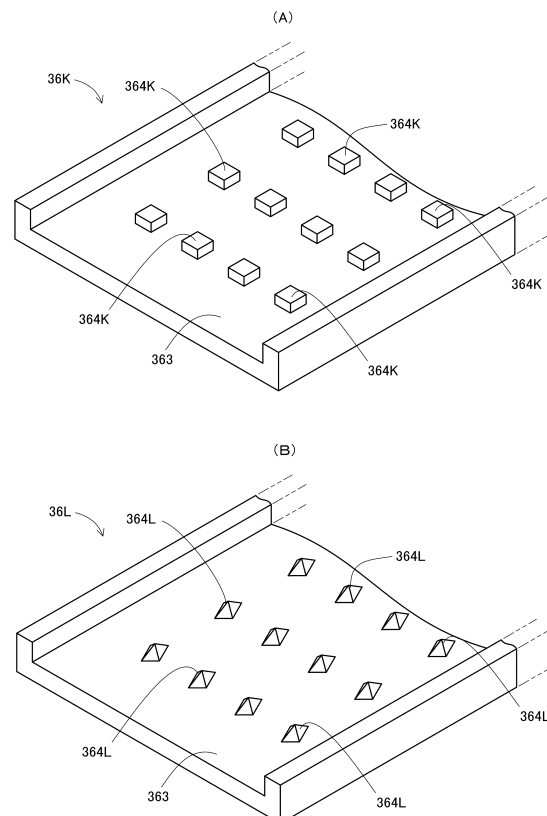
10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

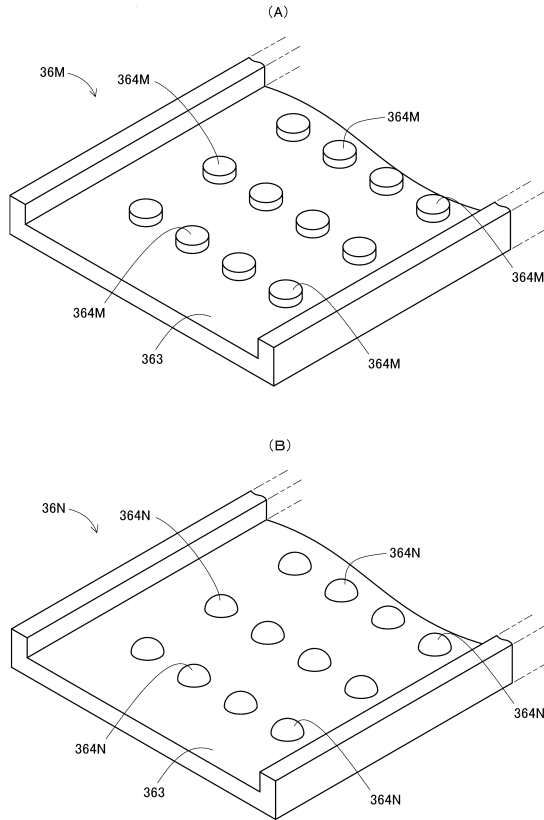


30

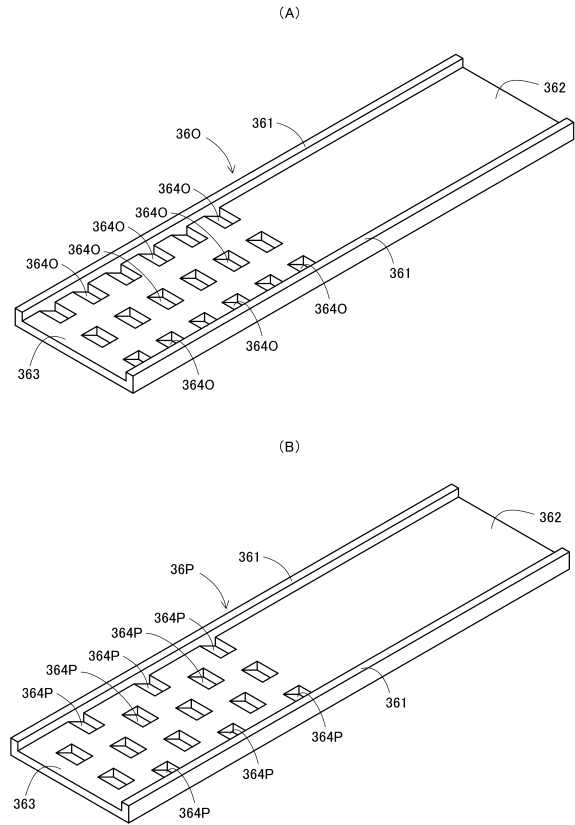
40

50

【図 6 1】



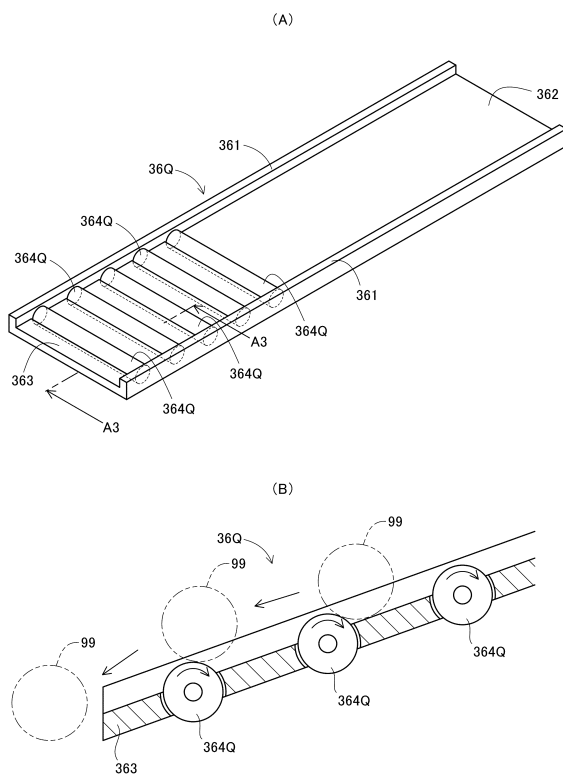
【図 6 2】



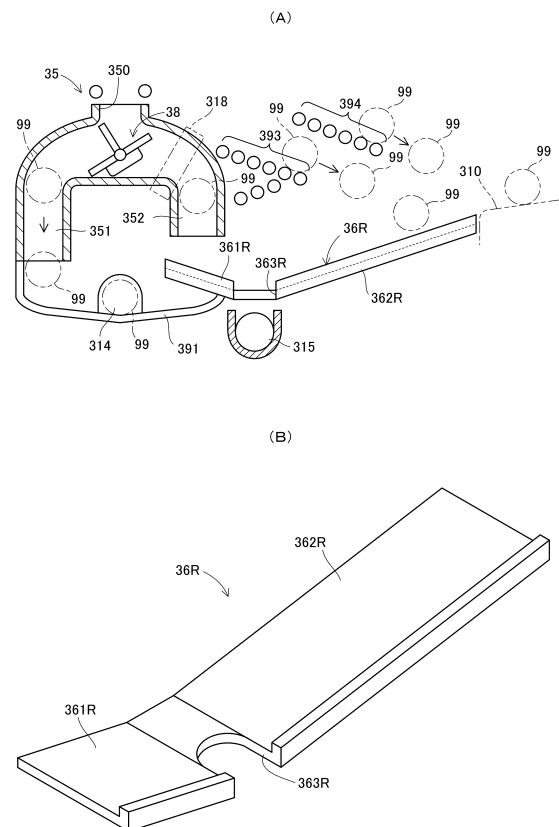
10

20

【図 6 3】



【図 6 4】

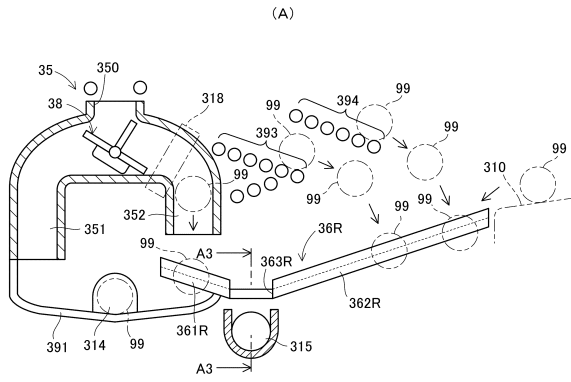


30

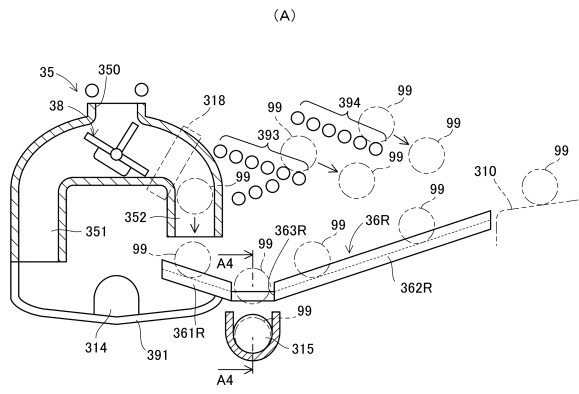
40

50

【図 6 5】



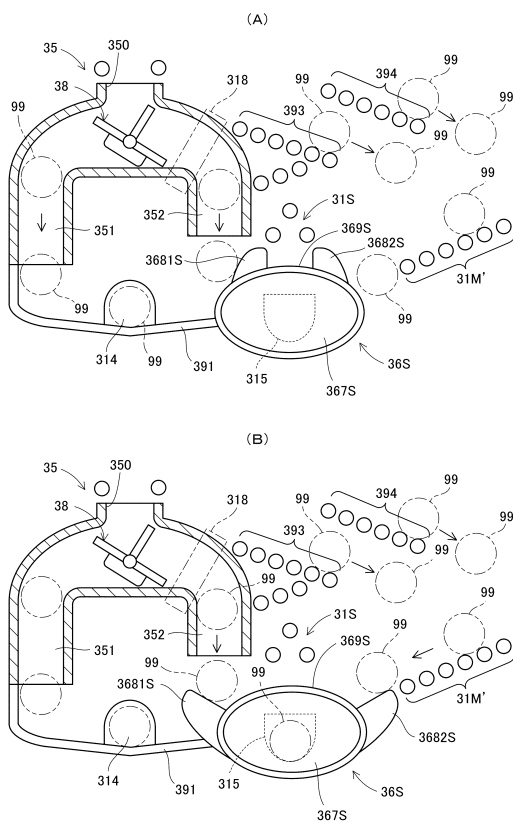
【図 6 6】



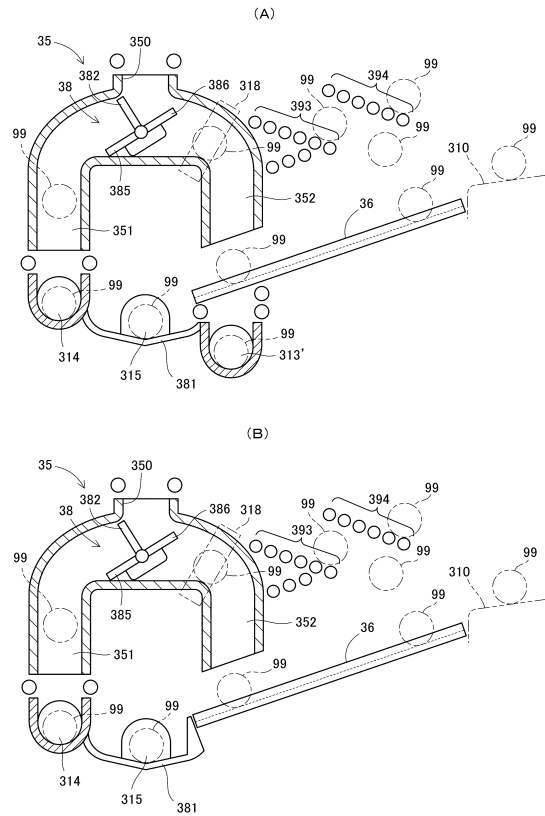
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】

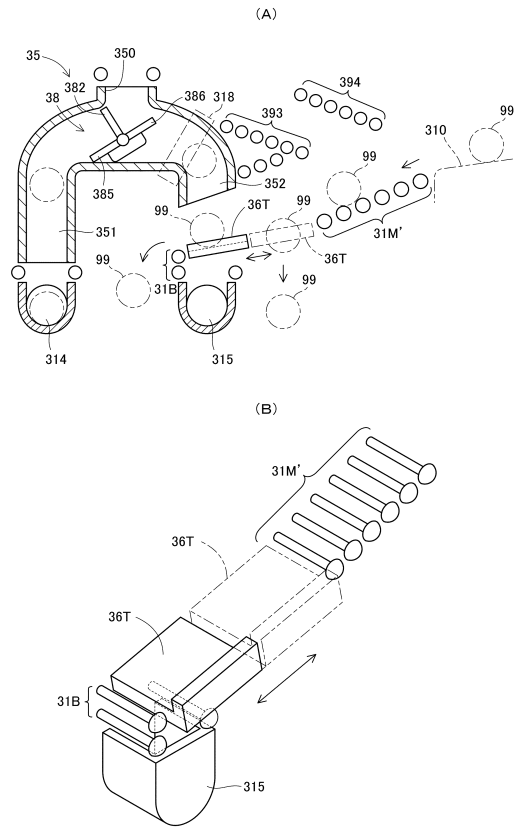


30

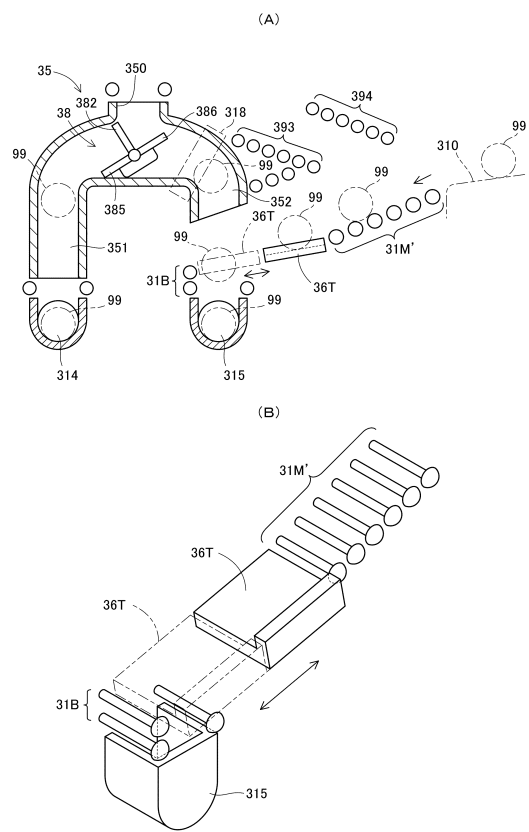
40

50

【図 69】



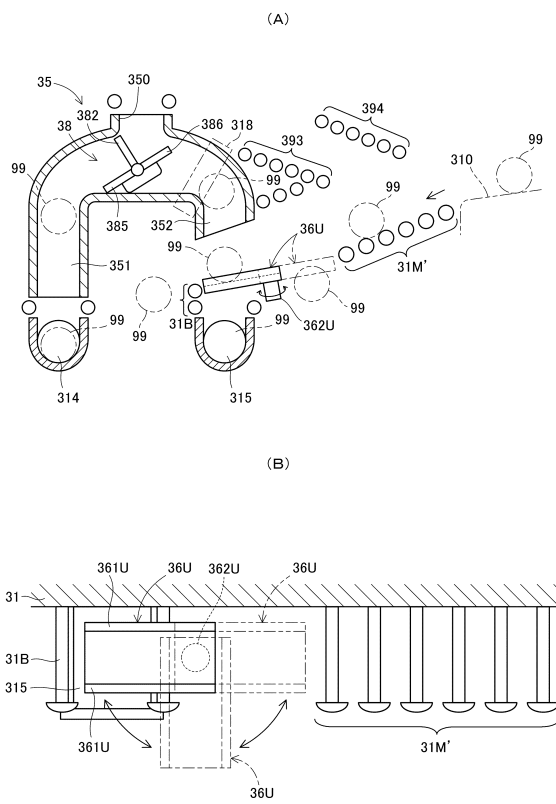
【図 70】



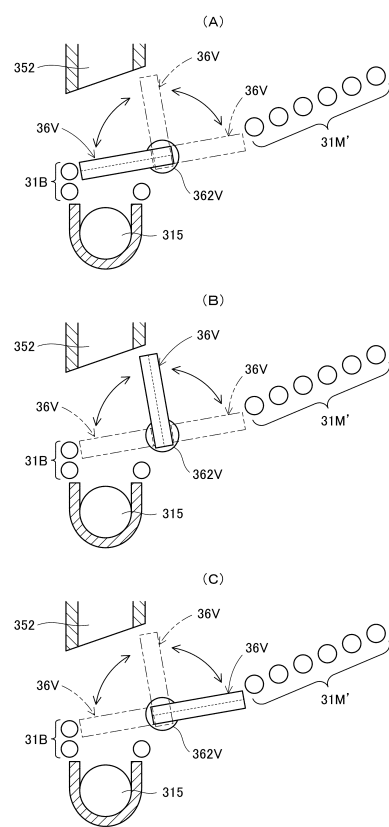
10

20

【図 71】



【図 72】

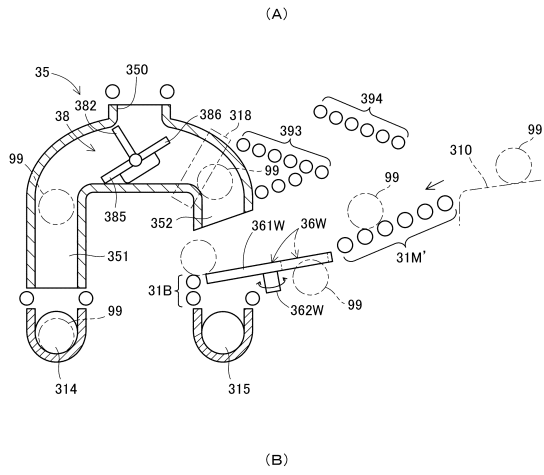


30

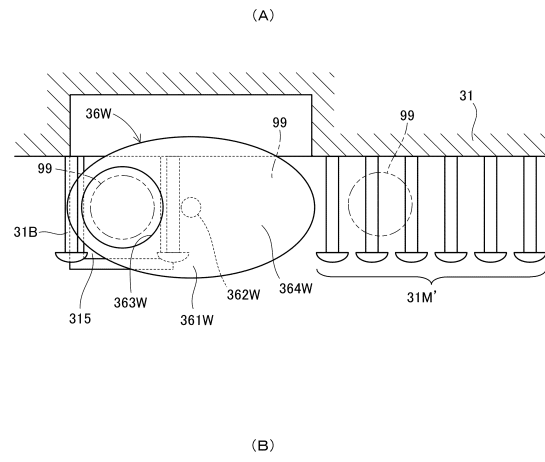
40

50

【図 7 3】

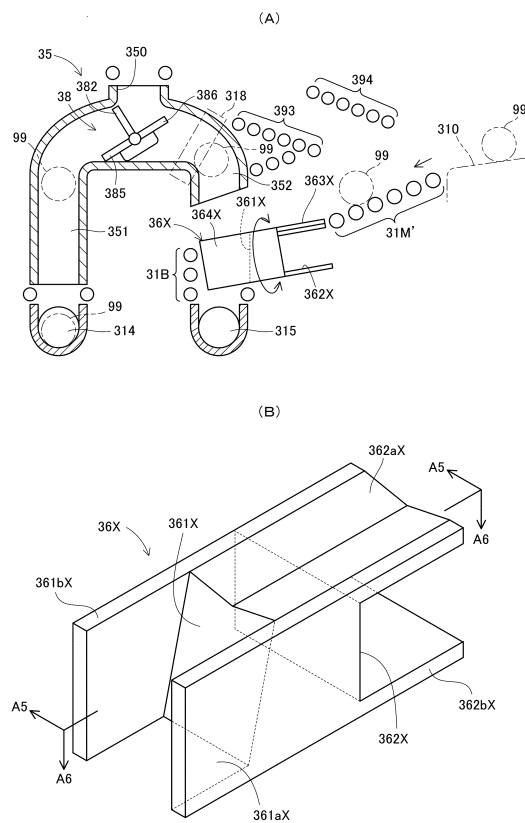


【図 7 4】

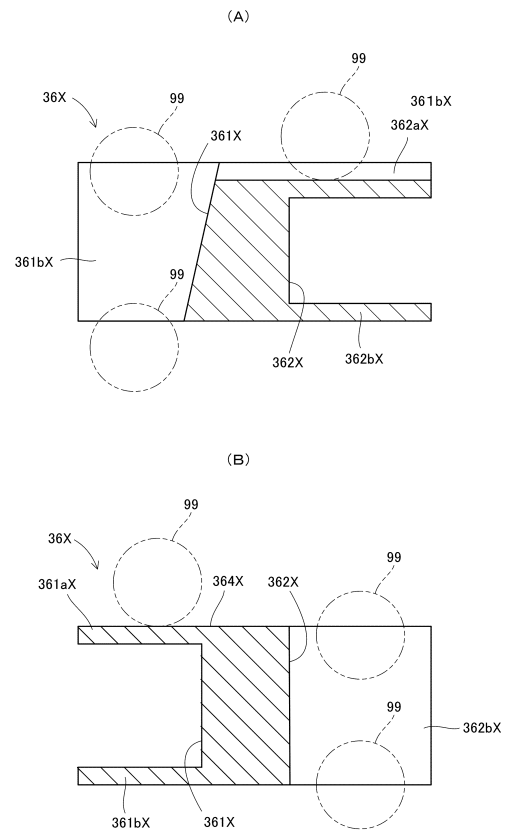


10

【図 7 5】



【図 7 6】

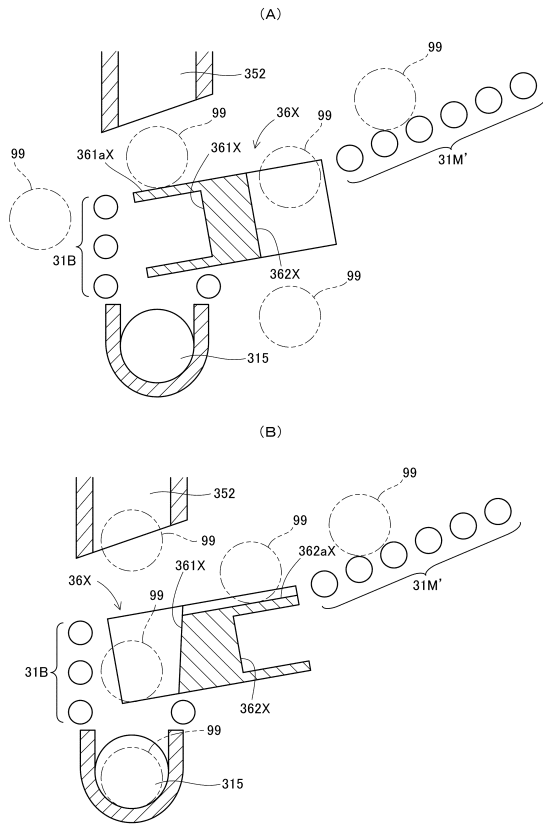


30

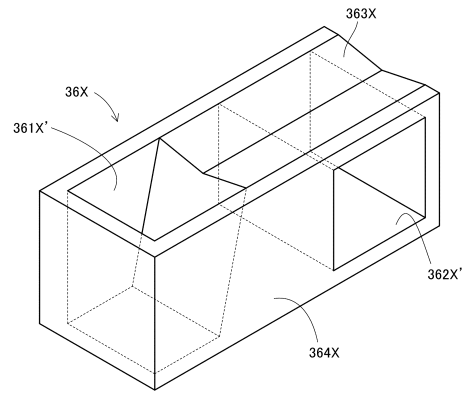
40

50

【図 7 7】



【図 7 8】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (72)発明者 佐藤 真也
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- (72)発明者 益子 直人
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
- 審査官 小濱 健太
- (56)参考文献 特開2006-340990 (JP, A)
特開2017-093546 (JP, A)
特開2015-119882 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02