

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2004-350895

(P2004-350895A)

(43) 公開日 平成16年12月16日(2004.12.16)

(51) Int. Cl.⁷

A63F 7/02

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 7

A 6 3 F 7/02 3 2 0

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 8 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2003-151763 (P2003-151763)

(22) 出願日 平成15年5月29日(2003.5.29)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(74) 代理人 100084227

弁理士 今崎 一司

(72) 発明者 鶴川 詔八

群馬県桐生市相生町1の164の5

(72) 発明者 笹本 綾

群馬県桐生市境野町6丁目460番地 株

式会社三共内

Fターム(参考) 2C088 AA17 AA43 AA51 BC22 CA27

EB52 EB76

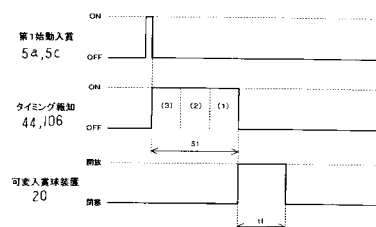
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【目的】可変入賞球装置が遊技者にとって有利な第一の状態に移行するタイミングを報知するときと報知しないときとを設けることで、遊技内容に変化を持たせることができる遊技機を提供する。

【構成】可変入賞球装置20が開放状態に移行するタイミングを特定可能に遊技者に対して報知するLCD表示器44及びスピーカ106と、該LCD表示器44及びスピーカ106による報知を実行するか否かを決定する報知決定手段と、を備える。これにより、可変入賞球装置20が開放状態に移行するタイミングが報知されたときには、可変入賞球装置20に遊技球を狙い打ちさせ易くでき、遊技者の技術介入度を高めることで遊技の興味が向上できる。然も、この構成によれば、必ずしもタイミングが報知されるものではないので、遊技内容に変化を持たせることができる。

【選択図】 図9



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞を検出する始動球検出手段と、該始動球検出手段の球検出に伴って遊技者にとって不利な第二の状態から遊技者にとって有利な第一の状態に移行する可変入賞球装置と、該可変入賞球装置の入賞空間に設けられた特定入賞領域への遊技球の入賞を検出する特定球検出手段と、を備え、該特定球検出手段の球検出により遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる遊技機において、前記第一の状態に移行するタイミングを特定可能に遊技者に対して報知するタイミング報知手段と、該タイミング報知手段による報知を実行するか否かを決定する報知決定手段と、を備えたことを特徴とする遊技機。 10

【請求項 2】

前記始動球検出手段による遊技球 1 個の検出に対して前記可変入賞球装置による前記第一の状態への移行動作を複数回繰り返し実行させる連続移行動作制御手段と、該連続移行動作制御手段により実行される複数回の移行動作のうちいずれの回数目の移行動作に対して前記タイミング報知手段による報知を実行するかを決定する報知回数決定手段と、を備えたことを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【請求項 3】

前記特定入賞領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態を所定の上限回数まで継続させる継続制御手段と、前記特定遊技状態の継続回数を決定する継続回数決定手段と、該継続回数決定手段により決定された継続回数の報知態様を決定する報知態様決定手段と、該報知態様決定手段によって決定された報知態様によって遊技者に対して継続回数を報知する継続回数報知手段と、少なくとも前記タイミング報知手段及び前記継続回数報知手段を制御する演出制御手段と、前記始動球検出手段の球検出があると、その旨を示す球検出信号を前記演出制御手段に送信する信号送信手段を備えた遊技制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記報知決定手段の機能と前記報知態様決定手段の機能とを含み、前記球検出信号を受信したときに、前記報知決定手段による決定を行うと共に前記報知態様決定手段による決定を行い、前記報知決定手段により報知を実行する旨を決定したときには前記タイミング報知手段による報知を実行制御し、前記報知態様決定手段による決定に従って前記継続回数報知手段による継続回数の報知を実行制御することを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 記載の遊技機。 20 30

【請求項 4】

前記タイミング報知手段は、前記第一の状態に移行するタイミングを音及び画像の少なくともいずれか一方で報知することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 3 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 5】

前記報知決定手段は、予め定めた所定条件が成立したときに、前記タイミング報知手段による報知を実行することを決定することを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。 40

【請求項 6】

複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、前記始動球検出手段の球検出があった後に前記可変表示装置にて前記識別情報の可変表示を行い、前記所定条件は、前記識別情報の表示結果が特定表示結果として導出表示されることで成立することを特徴とする請求項 5 記載の遊技機。

【請求項 7】

前記始動球検出手段の球検出から前記可変入賞球装置が前記第一の状態に移行するまでの 50

移行時間は複数種類設定されると共に、遊技機の前面側に設けられる操作手段と、該操作手段からの信号により前記複数種類の移行時間から1つの移行時間を選択する移行時間選択手段と、を備えたことを特徴とする請求項1乃至請求項6のいずれかに記載の遊技機。

【請求項8】

前記移行時間選択手段は、所定の有効時間内のみ移行時間の選択を実行可能となることを特徴とする請求項7記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技領域に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞を検出する始動球検出手段と、該始動球検出手段の球検出に伴って遊技者にとって不利な第二の状態から遊技者にとって有利な第一の状態に移行する可変入賞球装置と、該可変入賞球装置の入賞空間に設けられた特定入賞領域への遊技球の入賞を検出する特定球検出手段と、を備え、該特定球検出手段の球検出により遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる遊技機に関するものである。

10

【0002】

【従来技術】

従来、一般に、遊技機の一例としての第二種の弾球遊技機は、始動入賞口（始動入賞領域）への遊技球の入賞（始動入賞）に伴って大入賞口（可変入賞球装置）を開放し（第一の状態に移行し）、大入賞口の特定入賞領域への入賞（これをV入賞ともいう）により大入賞口を連続開放するようになっていた。このような弾球遊技機としては、始動入賞してから可変入賞球装置が開放するまでの時間を報知することで遊技者に可変入賞球装置の開放タイミングを報知し、大入賞口に遊技球を狙い打ちさせ易くするもの（例えば、特許文献1参照）が提案されていた。

20

【0003】

【特許文献1】

特開2002-301221号公報（第3-5頁、図5）

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

ところが、上記特許文献1の構成によれば、始動入賞毎に可変入賞球装置の開放タイミングを必ず報知するようになっていたため、遊技内容が単調なものになっていた。本発明は、上記した事情に鑑みなされたもので、その目的とするところは、可変入賞球装置が遊技者にとって有利な第一の状態に移行するタイミングを報知するときと報知しないときとを設けることで、遊技内容に変化を持たせることができる遊技機を提供することにある。

30

【0005】

【課題を解決するための手段】

上記目的を達成するために、請求項1の発明においては、遊技領域（3）に設けられた始動入賞領域（始動入賞口4a～4c）への遊技球の入賞を検出する始動球検出手段（始動球検出器5a～5c）と、該始動球検出手段の球検出に伴って遊技者にとって不利な第二の状態（閉塞状態）から遊技者にとって有利な第一の状態（開放状態）に移行する可変入賞球装置（20）と、該可変入賞球装置の入賞空間（下部入賞空間30）に設けられた特定入賞領域（特定受入口36）への遊技球の入賞を検出する特定球検出手段（特定球検出器37）と、を備え、該特定球検出手段の球検出により遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる遊技機（弾球遊技機101）において、前記第一の状態に移行するタイミングを特定可能に遊技者に対して報知するタイミング報知手段（報知期間S1で「3」「2」「1」「羽根開放！」の表示を行うLCD表示器44と、これに合わせて「サン！」「ニイ！」「イチ！」「カイハウ！」の音声を発生するスピーカ106）と、該タイミング報知手段による報知を実行するか否かを決定する報知決定手段（報知判定用乱数の抽出値に基づいて報知を実行するか否かを決定する機能（ステップS3、S7））と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、可変入賞球装置が遊技者に

40

50

とって有利な第一の状態に移行するタイミングが報知されたときには、可変入賞球装置に遊技球を狙い打ちさせ易くでき、遊技者の技術介入度を高めることで遊技の興趣が向上できる。然も、この構成によれば、必ずしもタイミングが報知されるものではないので、遊技内容に変化を持たせることができる。

【0006】

また、請求項2の発明においては、前記始動球検出手段による遊技球1個の検出に対して前記可変入賞球装置による前記第一の状態への移行動作を複数回(2回)繰り返し実行させる連続移行動作制御手段(始動入賞口4bへの入賞(始動球検出器5bの球検出)に伴って可変入賞球装置20を2回開放する機能)と、該連続移行動作制御手段により実行される複数回の移行動作のうちいずれの回数目の移行動作に対して前記タイミング報知手段による報知を実行するかを決定する報知回数決定手段(報知判定用乱数の抽出値に基づいて第2始動入賞において1回目開放又は2回目開放のいずれに対して報知を実行するかを決定する機能(ステップS7))と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、遊技内容に変化を持たせることができ、ひいては遊技の興趣が向上できる。

10

【0007】

また、請求項3の発明においては、前記特定入賞領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態を所定の上限回数(1ラウンド、7ラウンド、15ラウンドのいずれか)まで継続させる継続制御手段(特定球検出器37の球検出に基づいて18回の開閉サイクルの継続権を上限回数まで成立させる機能)と、前記特定遊技状態の継続回数を決定する継続回数決定手段(特定遊技状態のラウンドの継続回数を1ラウンド、7ラウンド、15ラウンドのいずれかに決定する機能)と、該継続回数決定手段により決定された継続回数の報知態様(ラウンド表示態様)を決定する報知態様決定手段(ラウンド表示態様判定用乱数の抽出値に基づいてラウンド表示態様を決定する機能)と、該報知態様決定手段によって決定された報知態様によって遊技者に対して継続回数を報知する継続回数報知手段(パターン1乃至パターン4のラウンド表示態様の表示を行うLCD表示器44)と、少なくとも前記タイミング報知手段及び前記継続回数報知手段を制御する演出制御手段(演出制御基板(マイクロコンピュータ)62)と、前記始動球検出手段の球検出があると、その旨を示す球検出信号を前記演出制御手段に送信する信号送信手段(I/Oポート部51d)を備えた遊技制御手段(主基板50における基本回路(マイクロコンピュータ)51)と、を備え、前記演出制御手段は、前記報知決定手段の機能と前記報知態様決定手段の機能とを含み、前記球検出信号を受信したときに、前記報知決定手段による決定を行うと共に前記報知態様決定手段による決定を行い、前記報知決定手段により報知を実行する旨を決定したときには前記タイミング報知手段による報知を実行制御し、前記報知態様決定手段による決定に従って前記継続回数報知手段による継続回数の報知を実行制御することを特徴とする。このように構成することにより、遊技制御手段による制御負担を軽減することができる。

20

30

【0008】

また、請求項4の発明においては、前記タイミング報知手段は、前記第一の状態に移行するタイミングを音及び画像の少なくともいずれか一方で報知することを特徴とする。このように構成することにより、第一の状態に移行するタイミングを遊技者に報知する構成を聴覚的な報知又は視覚的な報知で具現化できる。

40

【0009】

また、請求項5の発明においては、前記報知決定手段は、予め定めた所定条件が成立(例えば、継続回数が1ラウンドの特定遊技状態の終了や可変表示装置による当り図柄の導出表示)したときに、前記タイミング報知手段による報知を実行することを決定することを特徴とする。このように構成することにより、所定条件の成立を特定遊技状態の終了等とすることで、様々な遊技状態に対応させてタイミング報知を実行させることができる。

【0010】

また、請求項6の発明においては、複数種類の識別情報(報知決定図柄)の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置(LCD表示器44)を備え、前記始動球検出手

50

段の球検出があった後に前記可変表示装置にて前記識別情報の可変表示を行い、前記所定条件は、前記識別情報の表示結果が特定表示結果（当り図柄）として導出表示されることで成立することを特徴とする。このように構成することにより、遊技性を高めることができる。なお、識別情報の表示結果の決定は、表示結果の導出以前となる始動球検出手段の球検出時点で行う事前決定するものに限らず、始動球検出手段の球検出があった後に後抽選として決定するものであってもよい。

【0011】

また、請求項7の発明においては、前記始動球検出手段の球検出から前記可変入賞球装置が前記第一の状態に移行するまでの移行時間は複数種類（時間T1、T2、T3の3種類）設定されると共に、遊技機の前面側に設けられる操作手段（選択ボタン12）と、該操作手段からの信号により前記複数種類の移行時間から1つの移行時間を選択する移行時間選択手段（遊技者による選択ボタン12の操作に応じて可変入賞球装置20が開放するまでの移行時間を時間T1、T2、T3のいずれかで選択する機能）と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、遊技者の好みによって移行時間が選択できるので、遊技者の様々なニーズに対応できる。なお、遊技機の前面側とは、遊技者が操作手段を操作することができる部分となる遊技機の前面側であれば、いずれの部分であってもよい。

10

【0012】

また、請求項8の発明においては、前記移行時間選択手段は、所定の有効時間（例えば、10秒間の選択有効期間）内のみ移行時間の選択を実行可能となることを特徴とする。このように構成することにより、遊技者が誤って移行時間を選択してしまうことを防止することができる。

20

【0013】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態を図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例である第2種の弾球遊技機の全体の構成について説明する。図1は弾球遊技機を正面からみた正面図である。

【0014】

弾球遊技機101は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、弾球遊技機101は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠102を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤を除く）とを含む構造体である。

30

【0015】

図1に示すように、弾球遊技機101は、額縁状に形成されたガラス扉枠102を有する。ガラス扉枠102の下部表面には打球供給皿（上皿）103がある。打球供給皿103の下部には、打球供給皿103に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿104と打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）105が設けられている。また、余剰球受皿104の左側方には、遊技者の任意操作によって始動入賞に伴う可変入賞球装置20（開閉片23a、23b）の開放タイミング（始動入賞時点から可変入賞球装置20が開放するまでの移行時間）を複数種類の中から選択する選択ボタン12が設けられている。ガラス扉枠102の背面には、遊技盤1が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤1は、それを構成する板状体（図示せず）と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。

40

【0016】

また、遊技領域3の外側の左右上部には、効果音や音声を発する2つのスピーカ106が設けられている。遊技領域3の外周には、天枠ランプ109a、左枠ランプ109bおよび右枠ランプ109cが設けられている。そして、この例では、左側のスピーカ106の下方に、賞球残数があるときに点灯する賞球ランプ108が設けられ、右側のスピーカ1

50

06の下方に、補給球が切れたときに点灯する球切れランプ107が設けられている。さらに、本実施形態の弾球遊技機101には、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするカードユニット110(符号のみ図4に記載)が隣接して設置されている。また、駆動モータ112(図4参照)の回転力を利用して打球を遊技領域3に発射する打球発射装置111(図4参照)が設けられている。打球発射装置111から発射された遊技球は、誘導レール2を通過して遊技領域3に入り、その後、遊技領域3を下りてくる。

【0017】

次に、図2を参照して遊技盤1の構成について説明する。図2は、遊技盤1を示す正面図である。図2において、遊技盤1の表面には、発射された打球を誘導するための誘導レール2がほぼ円状に植立され、該誘導レール2で区画された領域が遊技領域3を形成している。遊技領域3のほぼ中央には、本実施形態の要部をなす可変入賞球装置20が配置されている。可変入賞球装置20の下方には、それぞれ始動球検出器5a~5c(図4参照)を内蔵した左・中・右の始動入賞口4a~4cが配置されている。始動入賞口4a~4cに打球が入賞すると、これを始動球検出器5a~5cが検出することで、可変入賞球装置20を所定期間閉塞状態から開放状態に移行するようになっている。なお、始動入賞口4a~4cのうち左右の始動入賞口4a, 4cに入賞(以下、これを第1始動入賞ともいう)した場合は、可変入賞球装置20を1回開放し、始動入賞口4a~4cのうち中央の始動入賞口4bに入賞(以下、これを第2始動入賞ともいう)した場合は、可変入賞球装置20を2回開放するようになっている。また、このように始動球検出器5a~5cの入賞検出に伴って可変入賞球装置20が開放動作を行う状態を始動遊技状態という。遊技領域3には、上記した構成以外にも、入賞球検出器7(図4参照)を内蔵した通常の入賞口6、風車8、サイドランプ10(図4参照)を内蔵したサイドランプ飾り9、アウト口11、等が設けられている。

【0018】

次に、本実施形態の要部をなす可変入賞球装置20について、図3を参照して説明する。可変入賞球装置20は、図3に示すように、当該可変入賞球装置20を遊技盤1の表面に取り付けるための取付基板21を有し、該取付基板21には、球転動板31を境にして上部入賞空間22と下部入賞空間30が形成されている。上部入賞空間22には、左右一対の開閉片23a, 23bが回転可能に設けられている。開閉片23a, 23bは、それぞれ周知のリンク機構を介してソレノイド24a, 24b(図4参照)が連結され、該ソレノイド24a, 24bがONしたときに、上部入賞空間22を開放する方向に回転する一方、ソレノイド24a, 24bがOFFしたときに、上部入賞空間22を閉鎖する方向に回転するようになっている。上部入賞空間22には、該上部入賞空間22に入賞した打球を球転動板31に誘導する左右一対の球通路26a, 26bが設けられ、該球通路26a, 26bの経路途中には、球通路26a, 26bを通過した遊技球、言い換えれば上部入賞空間22に入賞した打球を検出する入賞球検出器25a, 25bが設けられている。球転動板31は、球通路26a, 26bから送り込まれた遊技球を中央に誘導した後、後方に向かって転動させる傾斜面形状をなし、その下流端には、球転動板31を転動した遊技球を下部入賞空間30に落下させる開口32が形成されている。

【0019】

一方、下部入賞空間30には、開口32から落下した遊技球を受け止めて前方に転動させる下部転動板33が設けられている。下部転動板33の前端部分には、下部転動板33を転動した遊技球をそのまま垂直落下させる前面壁34が設けられ、該前面壁34には、モータ35(図4参照)の駆動に伴って常時一定速度で左右方向に移動する特定受入口36が設けられている。特定受入口36の内部には、該特定受入口36に入った遊技球を検出する特定球検出器37(図4参照)が設けられている。

【0020】

また、球転動板31(開口32)の後方には、凹形状の球貯留部41を備えた可動部材40が設けられている。可動部材40は、モータ42(図4参照)の駆動に伴って回転す

10

20

30

40

50

る左右一对の軸部材 4 3 が連結され、該軸部材 4 3 の回転によって時計方向に回転することで、球貯留部 4 1 が球転動板 3 1 (開口 3 2) の下方に位置する球貯留位置と、球貯留部 4 1 が球転動板 3 1 (開口 3 2) の上方に位置する貯留解除位置との間で移行可能に設けられている。しかして、通常時には、可動部材 4 0 が貯留解除位置に停止されることで、開口 3 2 を落下した遊技球は、球貯留部 4 1 に貯留されることなくそのまま下部転動板 3 3 に落下する。一方、後述する特定遊技状態の発生時には、可動部材 4 0 が球貯留位置に停止されることで、開口 3 2 を落下した遊技球は、下部転動板 3 3 に落下することなく球貯留部 4 1 に貯留される。

【 0 0 2 1 】

また、上部入賞空間 2 2 内の後面壁には、LCD 表示器 4 4 が設けられている。LCD 表示器 4 4 は、後で詳述するラウンド決定時に用いられるラウンド決定図柄の可変表示と、始動入賞に伴う可変入賞球装置 2 0 の開放タイミングの報知表示と、開放タイミング選択用の表示と、を行うようになっている。

【 0 0 2 2 】

図 4 は、主基板 5 0 における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図 4 には、払出制御基板 6 0、演出制御基板 6 2、及び発射制御基板 6 5 も示されている。主基板 5 0 には、プログラムに従って弾球遊技機 1 0 1 を制御する基本回路 5 1 と、特定球検出器 3 7、始動球検出器 5 a ~ 5 c、入賞球検出器 7, 2 5 a, 2 5 b、クリアスイッチ 6 3、及び選択ボタン 1 2 からの信号を基本回路 5 1 に与えるスイッチ回路 5 2 と、基本回路 5 1 から与えられるデータに従って大当り情報、始動情報、あるいは賞球情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部機器に対して出力する情報出力回路 5 5 と、システムリセット回路 5 6 と、が搭載されている。

【 0 0 2 3 】

基本回路 (マイクロコンピュータ) 5 1 は、ゲーム制御用のプログラム等を記憶する ROM 5 1 a、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例である RAM 5 1 b、プログラムに従って制御動作を行う CPU 5 1 c、及び I/O ポート部 5 1 d を含む。そして、このような基本回路 5 1 を備えた主基板 5 0 は、払出制御基板 6 0 を介して球払出装置 6 4 を制御すると共に、発射制御基板 6 5 を介して打球発射装置 1 1 1 (駆動モータ 1 1 2) を制御し、更には演出制御基板 6 2 に演出制御用のコマンド信号を出力する。

【 0 0 2 4 】

演出制御基板 (マイクロコンピュータ) 6 2 は、演出制御用のプログラム等を記憶する ROM 6 2 a、ワークメモリとして使用される記憶手段の一例である RAM 6 2 b、プログラムに従って制御動作を行う CPU 6 2 c、及び I/O ポート部 6 2 d を含む。そして、演出制御基板 6 2 は、信号送信手段としての I/O ポート部 5 1 d を介して主基板 5 0 側から受信する演出制御用のコマンド信号 (例えば、始動球検出器 5 a ~ 5 c の球検出を示す球検出信号に基づいたコマンド信号等) に基づいて、スピーカ 1 0 6、各種ランプ 1 0, 1 0 7, 1 0 8, 1 0 9 a ~ 1 0 9 c、各種ソレノイド 2 4 a, 2 4 b、各種モータ 3 5, 4 2、及び LCD 表示器 4 4 を制御するようになっている。なお、演出制御基板 6 2 は、主基板 5 0 側で決定された特定遊技状態のラウンドの継続回数 (1 ラウンド、7 ラウンド、1 5 ラウンドのいずれか) に応じて、その継続回数の表示態様を決定する報知態様決定手段としての機能と、可変入賞球装置 2 0 の開放タイミングの報知を実行するか否かを決定する報知決定手段としての機能と、を備える。

【 0 0 2 5 】

次に、上記した演出制御基板 6 2 による可変入賞球装置 2 0 の作動制御について説明する。まず、前記始動遊技状態が発生すると、これに伴ってソレノイド 2 4 a, 2 4 b が所定時間 ON されて開閉片 2 3 a, 2 3 b が開放する。その開放動作中に打球が上部入賞空間 2 2 内に入賞すると、その入賞球は球通路 2 6 a, 2 6 b (入賞球検出器 2 5 a, 2 5 b) を通って球転動板 3 1 上に送り込まれる。このとき、可動部材 4 0 は、モータ 4 2 の駆動制御により、球貯留部 4 1 が球転動板 3 1 (開口 3 2) の上方に位置する貯留解除位置に停止した状態にある。その後、球転動板 3 1 上の遊技球は、開口 3 2 を落下して下部転

10

20

30

40

50

動部 33 上 (下部入賞空間 30) に落ち、下部転動部 33 を転動した後に前面壁 34 を落下する。そして、前面壁 34 を落下した遊技球が左右方向に移動動作を繰り返す特定受入口 36 に入る (V 入賞する) と、その遊技球が特定球検出器 37 で検出されて特定遊技状態が発生する。

【0026】

上記した特定遊技状態においては、演出制御基板 62 によりソレノイド 24a, 24b が ON/OFF 制御されることで、開閉片 23a, 23b が所定時間の開放動作を 18 回繰り返す (18 回の開閉サイクル)。なお、開閉サイクルが 18 回終了する以前に、10 個の入賞球が検出された場合には、その時点で開閉片 23a, 23b の開放動作を終了する。本実施形態では、このような 18 回の開放動作を繰り返す 1 サイクルを特定遊技状態としている。また、開閉片 23a, 23b の開閉サイクルの開始時には、可動部材 40 は、モータ 42 の駆動制御によって回動し、球貯留部 41 が球転動板 31 (開口 32) の下方に位置する球貯留位置に移行する。これにより、開閉サイクル中に可変入賞球装置 20 に入賞した遊技球は、開口 32 を落下した後に球貯留部 41 上に貯留される。また、開閉サイクルの開始と同時に、モータ 35 の駆動が制御され、特定受入口 36 は、中央位置で停止される。

10

【0027】

その後、開閉サイクルの終了と同時に、モータ 42 の駆動が制御され、可動部材 40 は、球貯留部 41 が球転動板 31 (開口 32) の上方に位置する貯留解除位置に移行する。これにより、球貯留部 41 上に貯留された遊技球は、開口 32 を通してそのまま下方に落下し、下部転動板 33 から停止中の特定受入口 36 に入る。そして、特定受入口 36 に入った遊技球は、特定球検出器 37 を通過する (V 入賞する) ことで、以上のような 18 回の開閉サイクルの継続権を成立させ、所定のインターバル時間の経過後に再度開閉片 23a, 23b を開放する。なお、開閉サイクルの許容継続回数 (ラウンドの継続回数) は、予め定めた上限回数まで許容されるようになっている。但し、このようなラウンドの継続回数は、主基板 50 に設けられたラウンド抽選用乱数 (図示しない) の抽出によって例えば 1 ラウンド、7 ラウンド、15 ラウンドのいずれかが決定されるようになっている。また、本実施形態では、主基板 50 側で決定されたラウンドの継続回数 (1 ラウンド、7 ラウンド、15 ラウンドのいずれか) を LCD 表示器 44 の表示によって遊技者に報知するようになっているが、このときの継続回数の表示態様 (以下、これをラウンド表示態様ともいう) は、複数種類設定され、演出制御基板 62 がラウンド表示態様を決定するようになっている。

20

30

【0028】

なお、本発明の特定遊技状態は、上記に限らず以下に示す (1) ~ (5) の制御のうちいずれか 1 つの制御又は組合せた制御を実行する状態であればよい。

(1) 打球の入賞を容易にする第一の状態と、打球が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

(2) 特定の入賞又は通過領域での打球の検出を介在させ、打球の入賞を容易にする第一の状態と、打球が入賞できない又は入賞し難い第二の状態と、に変化可能な可変入賞球装置に対して所定時間連続的又は間欠的に第一の状態にする制御

40

(3) 打球の入賞に関わらず所定数の景品球を直接排出する制御

(4) 有価価値を有する記憶媒体 (カードやレシート等) に対して有価数を加算する制御

(5) 得点があることに基づいて遊技可能な弾球遊技機に対して得点を付与する制御

次に、ラウンド表示態様の表示について図 5 乃至図 7 を参照して説明する。ラウンド表示態様の表示には、図 5 (A) に示すラウンド表示態様判定用乱数 C__RND__R が用いられる。C__RND__R は、ラウンド表示態様の種類を決定する際に用いられるラウンド表示態様判定用乱数を発生させるためのランダムカウンタであり、このランダムカウンタのカウント範囲は、「0 ~ 14」である。また、ラウンド表示態様判定用乱数 C__RND__R に対しては、図 5 (B) に示すように、ラウンドの継続回数が 1 ラウンド時の判定値 X

50

D__R1と、ラウンドの継続回数が7ラウンド時の判定値XD__R2と、ラウンドの継続回数が15ラウンド時の判定値XD__R3と、が定義されている。

【0029】

XD__R1(1ラウンド時の判定値)は、「7」であり、抽出されたラウンド表示態様判定用乱数が「0~7」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「8~14」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定される。また、XD__R2(7ラウンド時の判定値)は、「4、9」であり、抽出されたラウンド表示態様判定用乱数が「0~4」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「5~9」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「10~14」の判定範囲に含まれるときには、パターン3のラウンド表示態様を表示することが決定される。また、XD__R3(15ラウンド時の判定値)は、「3、7、11」であり、抽出されたラウンド表示態様判定用乱数が「0~3」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「4~7」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「8~11」の判定範囲に含まれるときには、パターン3のラウンド表示態様を表示することが決定され、ラウンド表示態様判定用乱数が「12~14」の判定範囲に含まれるときには、パターン4のラウンド表示態様を表示することが決定される。

【0030】

次に、図6を参照して、ラウンド表示態様の表示制御手順をフローチャートに基づいて説明する。なお、以下に示すラウンド表示態様の表示制御処理は、主基板50側から送信されるコマンド信号(特定遊技状態におけるラウンドの継続回数を示すコマンド信号)に基づいて演出制御基板62が制御処理を行う。まず、継続回数のコマンド信号を受信したか否かが判別される(ステップS11)。継続回数のコマンド信号を受信すると、ラウンド表示態様判定用乱数C__RND__Rの抽出が行われ(ステップS12)、次いで継続回数のコマンド信号に基づいてラウンドの継続回数が判定される(ステップS13)。

【0031】

ステップS13の判定において継続回数が1ラウンドのときは、これに基づいて1ラウンド用のラウンド表示態様をLCD表示器44に表示する設定が行われる(ステップS14)。具体的には、C__RND__Rの抽出値が「0~7」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「8~14」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定される。

【0032】

また、ステップS13の判定において継続回数が7ラウンドのときは、これに基づいて7ラウンド用のラウンド表示態様をLCD表示器44に表示する設定が行われる(ステップS15)。具体的には、C__RND__Rの抽出値が「0~4」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「5~9」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「10~14」の判定範囲に含まれるときには、パターン3のラウンド表示態様を表示することが決定される。

【0033】

また、ステップS13の判定において継続回数が15ラウンドのときは、これに基づいて15ラウンド用のラウンド表示態様をLCD表示器44に表示する設定が行われる(ステップS16)。具体的には、C__RND__Rの抽出値が「0~3」の判定範囲に含まれるときには、パターン1のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「4~7」の判定範囲に含まれるときには、パターン2のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「8~11」の判定範囲に含まれると

10

20

30

40

50

きには、パターン3のラウンド表示態様を表示することが決定され、C__RND__Rの抽出値が「9～14」の判定範囲に含まれるときには、パターン4のラウンド表示態様を表示することが決定される。

【0034】

次に、上記したラウンド表示態様の具体的な表示について図7を参照して説明する。図7に示すように、特定遊技状態の発生を決定するV入賞があると(特定球検出器37がONすると)、これに伴う特定遊技状態の発生以前に主基板50側でラウンド抽選を行う。そして、このようなラウンド抽選結果を示すコマンド信号を演出制御基板62が主基板50側から受信することで、演出制御基板62は、ラウンド表示態様判定用乱数の抽出によってラウンド表示態様を決定する。これにより、LCD表示器44は、決定されたラウンド表示態様に基づいて「1R」「7R」「15R」の3種類のラウンド決定図柄を可変表示し、最終的にはラウンド抽選によって決定されたラウンドの継続回数を示すラウンド決定図柄を表示結果として導出(停止表示)する。その後、ラウンド決定図柄の数字(「1R」「7R」「15R」のいずれか)と対応した継続回数が設定された特定遊技状態が開始される。

10

【0035】

また、LCD表示器44に表示される各ラウンド(1ラウンド、7ラウンド、15ラウンド)毎のラウンド表示態様(パターン)は、以下に示す通りである。1ラウンドにおいて、パターン1は「1R」「7R」「15R」「1R」の順で可変表示するパターンであり、パターン2は「1R」「7R」「1R」の順で可変表示するパターンである。7ラウンドにおいて、パターン1は「1R」「7R」の順で可変表示するパターンであり、パターン2は「1R」「7R」「15R」「1R」「7R」の順で可変表示するパターンであり、パターン3は「1R」「7R」「15R」「1R」の順で可変表示して「1R」を一旦停止した後に「7R」を表示するパターンである。15ラウンドにおいて、パターン1は「1R」「7R」「15R」の順で可変表示するパターンであり、パターン2は「1R」「7R」「15R」「1R」の順で可変表示して「1R」を一旦停止した後に「15R」を表示するパターンであり、パターン3は「1R」「7R」「15R」「1R」「7R」「15R」の順で可変表示するパターンであり、パターン4は「15R」「15R」「15R」の順で可変表示するパターンである。

20

30

【0036】

次に、可変入賞球装置20(可動部材43a, 43b)の開放タイミングの報知について図5、図8乃至図11を参照して説明する。開放タイミングの報知には、図5(A)に示す報知判定用乱数C__RND__Hが用いられる。C__RND__Hは、可変入賞球装置20の開放タイミングを報知するか否かを決定する際に用いられる報知判定用乱数を発生させるためのランダムカウンタであり、このランダムカウンタのカウント範囲は、「0～29」である。また、報知判定用乱数C__RND__Hに対しては、図5(C)に示すように、遊技球1個の入賞に対して可変入賞球装置20を1回開放する始動入賞口4a, 4cへの入賞(第1始動入賞)制御に対応して使用される第1始動入賞時の判定値XD__H1と、遊技球1個の入賞に対して可変入賞球装置20を2回開放する始動入賞口4bへの入賞(第2始動入賞)制御に対応して使用される第2始動入賞時の判定値XD__H2とが定義されている。

40

【0037】

XD__H1(第1始動入賞時の判定値)は、「14」であり、抽出された報知判定用乱数が「0～14」の判定範囲に含まれるときには、開放タイミングの報知を行うことが決定され、報知判定用乱数が「15～29」の判定範囲に含まれるときには、開放タイミングの報知を行わないことが決定される。

【0038】

一方、XD__H2(第2始動入賞時の判定値)は、「9、19」であり、抽出された報知判定用乱数が「0～9」の判定範囲に含まれるときには、2回の開放動作のうち1回目の

50

開放動作における開放タイミングの報知を行うことが決定され、報知判定用乱数が「10～19」の判定範囲に含まれるときには、2回の開放動作のうち2回目の開放動作における開放タイミングの報知を行うことが決定され、報知判定用乱数が「20～29」の判定範囲に含まれるときには、開放タイミングの報知を行わないことが決定される。

【0039】

次に、図8を参照して、開放タイミングの報知制御手順をフローチャートに基づいて説明する。なお、以下に示す報知制御処理は、主基板50側から送信されるコマンド信号（始動球検出器5a～5cの球検出を示す球検出信号）に基づいて演出制御基板62が制御処理を行う。まず、第1始動入賞として始動入賞口4a, 4cへの入賞があるか否か、言い換えれば演出制御基板62が始動球検出器5a, 5cの球検出（ON）を示す球検出信号を受信したか否かが判別される（ステップS1）。始動球検出器5a, 5cのいずれかがONして第1始動入賞があると、報知判定用乱数C_RND_Hの抽出が行われ（ステップS2）、次いでその抽出値が判定される（ステップS3）。ステップS3の判定において抽出値が「15～29」の判定範囲に含まれるときには、これに基づいて開放タイミングの報知を行わないことが決定され、そのままメインフローに復帰する。一方、抽出値が「0～14」の判定範囲に含まれるときには、これに基づいて開放タイミングの報知を行うことが決定され、第1始動入賞に伴う可変入賞球装置20の1回の開放動作に対して開放タイミングの報知を行う設定が行われる（ステップS4）。

10

【0040】

また、ステップS1の判別において第1始動入賞がないときは、次に、第2始動入賞として始動入賞口4bへの入賞があるか否か、言い換えれば演出制御基板62が始動球検出器5bの球検出（ON）を示す球検出信号を受信したか否かが判別される（ステップS5）。始動球検出器5bがONして第2始動入賞があると、報知判定用乱数C_RND_Hの抽出が行われ（ステップS6）、次いでその抽出値が判定される（ステップS7）。ステップS7の判定において抽出値が「20～29」の判定範囲に含まれるときには、これに基づいて開放タイミングの報知を行わないことが決定され、そのままメインフローに復帰する。一方、抽出値が「0～9」の判定範囲に含まれるときには、これに基づいて開放動作1回目の開放タイミングの報知を行うことが決定される。そして、前記ステップS4に移行して、第2始動入賞に伴う可変入賞球装置20の2回の開放動作に対して1回目の開放タイミングの報知を行う設定が行われる。また、抽出値が「10～19」の判定範囲に含まれるときには、これに基づいて開放動作2回目の開放タイミングの報知を行うことが決定され、第2始動入賞に伴う可変入賞球装置20の2回の開放動作に対して2回目の開放タイミングの報知を行う設定が行われる（ステップS8）。

20

30

【0041】

次に、上記した開放タイミングの具体的な報知動作について図9乃至図11を参照して説明する。なお、前述したように始動入賞に伴う可変入賞球装置20の移行時間は複数種類設定されているが、以下に示す開放タイミングの報知は、便宜的に、報知期間が可変入賞球装置20の移行時間と同一の場合についてのみ説明を行う。まず、第1始動入賞における開放タイミングの報知動作について説明する。図9に示すように、第1始動入賞（始動入賞口4a, 4cへの入賞）として始動球検出器5a, 5cのいずれかがONすると、これに伴って開放タイミングの報知が開始される。具体的な報知動作としては、始動球検出器5a, 5cのON時点から可変入賞球装置20（可動部材43a, 43b）が開放動作（時間t1の1回の開放動作）を開始する時点までの期間を報知期間S1とすると共に、その報知期間S1を3等分した期間毎でLCD表示器44に「3」「2」「1」の数字70, 71, 72を順次表示し（図11（A）～（C）参照）、可変入賞球装置20の開放と同時に「羽根開放！」の文字73をLCD表示器44に表示する（図11（D）参照）。また、このとき、LCD表示器44での「3」「2」「1」「羽根開放！」の表示に合わせて、スピーカ106から「サン！」「ニイ！」「イチ！」「カイホウ！」の音声を発生させる。これにより、第1始動入賞における可変入賞球装置20の開放タイミングを報知する。

40

50

【0042】

次に、第2始動入賞における開放タイミングの報知動作について説明する。まず、2回開放の1回目の開放タイミングを報知する構成では、図10(A)に示すように、第2始動入賞(始動入賞口4bへの入賞)として始動球検出器5bがONすると、これに伴って開放タイミングの報知が開始される。具体的な報知動作としては、前述した第1始動入賞における開放タイミングの報知動作と同様に、始動球検出器5bのON時点から可変入賞球装置20(可動部材43a, 43b)が1回目の開放動作を開始する時点までの期間S1を3等分し、その3等分した期間毎で前記図11に示したLCD表示器44での表示と、この表示に合わせたスピーカ106からの音声発生とを行い、第2始動入賞における可変入賞球装置20の1回目の開放タイミングを報知する。なお、可変入賞球装置20は、第2始動入賞に伴って、時間t1の1回目の開放動作を行った後、インターバル時間t2を置いて時間t1の2回目の開放動作を行うものである。

10

【0043】

一方、2回開放の2回目の開放タイミングを報知する構成では、図10(B)に示すように、第2始動入賞(始動入賞口4bへの入賞)として始動球検出器5bがONすると、これに伴って開放タイミングの報知が開始される。具体的な報知動作としては、始動球検出器5bのON時点から可変入賞球装置20(可動部材43a, 43b)が2回目の開放動作を開始する時点までを期間S2とすると、始動球検出器5bのON時点から所定時間(=期間S2-報知期間S1)が経過した時点で、前記図11に示したLCD表示器44での表示と、この表示に合わせたスピーカ106からの音声発生とを開始することで、第2始動入賞における可変入賞球装置20の2回目の開放タイミングを報知する。なお、実施形態中では、報知期間S1で「3」「2」「1」「羽根開放!」の表示を行うLCD表示器44と、これに合わせて「サン!」「ニイ!」「イチ!」「カイハウ!」の音声が発生するスピーカ106と、を本発明に係るタイミング報知手段としているが、音及び画像のうちいずれか一方で報知を実行するものであってもよく、さらには報知態様は、遊技者がタイミングをとれるものであればよく、実施形態中に記載のものに限定しない。

20

【0044】

次に、選択ボタン12の操作による可変入賞球装置20の開放タイミングの選択について図12及び図13を参照して説明する。まず、図12を参照して、始動入賞時点から可変入賞球装置20が開放するまでの複数種類(実施形態中では3種類)の移行時間について説明する。なお、図12中には、便宜的に、第1始動入賞に伴う可変入賞球装置20の開放動作を例示する。図12に示すように、第1始動入賞(始動球検出器5a, 5cのON)時点から可変入賞球装置20が開放するまでの移行時間を時間T1, T2, T3の3種類設定している。移行時間T1は、前記図9に示した可変入賞球装置20の移行時間と同様に報知期間S1と同一の時間(例えば、3秒)に設定されている。このため、LCD表示器44及びスピーカ106によるタイミング報知は、始動入賞と同時に開始される(同図中にタイミング報知1で示す)。また、移行時間T2は、移行時間T1よりも長い時間(例えば、3.5秒)に設定されており、LCD表示器44及びスピーカ106によるタイミング報知は、始動入賞時点から所定時間(=移行時間T2-報知期間S1)が経過した時点で開始される(同図中にタイミング報知2で示す)。また、移行時間T3は、移行時間T3よりも長い時間(例えば、4秒)に設定されており、LCD表示器44及びスピーカ106によるタイミング報知は、始動入賞時点から所定時間(=移行時間T3-報知期間S1)が経過した時点で開始される(同図中にタイミング報知3で示す)。

30

40

【0045】

次に、開放タイミング選択時におけるLCD表示器44の表示について図13を参照して説明する。まず、始動入賞が所定時間(例えば、30秒間)なくなると、図13(A)に示すように、デモ表示として「選択ボタン有効」の文字80をLCD表示器44に表示し、次いで図13(B)に示すように、前記移行時間T1に対応する「1/3秒」の表

50

示部 8 1 と、移行時間 T 2 に対応する「 2 / 3 . 5 秒」の表示部 8 2 と、移行時間 T 3 に対応する「 3 / 4 秒」の表示部 8 3 と、「羽根開放までの時間は？」の文字 8 4 と、を表示する。なお、この時点で、表示部 8 1 を構成する 1 が点灯して表示され、表示部 8 2 を構成する 2 と表示部 8 3 を構成する 3 とは共に消灯して表示される。即ち、開放タイミング選択の初期画面では、表示部 8 1 の 1 が点灯して移行時間 T 1 が選択された状態にある。そして、遊技者が選択ボタン 1 2 を 1 回押すと、図 1 3 (C) に示すように、「羽根開放までの時間は？」の文字 8 4 が画面から消されると共に、点灯が表示部 8 2 を構成する 2 に移動して移行時間 T 2 が選択された状態になる。その後、同様に選択ボタン 1 2 を押す毎に、 2 3 1 2 ... の順で点灯移動が行われることで、点灯した表示部 8 1 , 8 2 , 8 3 と対応する移行時間が選択される。なお、このような選択ボタン 1 2 による開放タイミングの選択操作は、図 1 3 (B) に示す開放タイミング選択の初期画面が表示された時点から所定時間（例えば、10 秒間）が経過するまでが選択有効期間として設定され、該選択有効期間以外のタイミングで選択ボタン 1 2 を操作しても、開放タイミングの選択は行われなくなっている。但し、選択有効期間は、10 秒間に限定するものではなく、遊技者が移行時間の選択が行える時間であればよい。

【 0 0 4 6 】

なお、上記した実施形態では、開放タイミングの報知を実行するか否かを決定する所定条件の成立を乱数抽出によって決定しているが、この構成に限定するものではない。例えば、特定遊技状態の終了時や所定数の継続回数が設定（例えば、継続回数が 1 ラウンドに設定されたとき等）された特定遊技状態の終了時を所定条件の成立として、その後、所定回数の始動入賞（例えば、30 回）に対して開放タイミングの報知を行うようにしてもよい。また、乱数抽出によって開放タイミングの報知を実行するか否かを決定する構成としては、識別情報（報知決定図柄）を可変表示する可変表示装置（LCD 表示器 4 4 に可変表示装置としての機能を持たせてもよい）を設け、乱数の抽出値に基づいて可変表示装置の表示結果を導出表示するようにしてもよい。

【 0 0 4 7 】

以下、上記した構成を变形例として図 1 4 及び図 1 5 を参照して説明する。但し、以下に示す变形例では、便宜的に、前記実施形態と同様の構成については同一の符号を付しその説明を省略すると共に、可変入賞球装置 2 0 が 2 回開放するような場合でも常に 1 回目の開放タイミングを報知するものとして説明を行う。先ず、図 1 4 において、始動入賞として始動入賞口 4 ~ 4 c への入賞があるか否か、言い換えれば演出制御基板 6 2 が始動球検出器 5 a ~ 5 c の球検出（ON）を示す球検出信号を受信したか否かが判別される（ステップ S 2 1）。始動球検出器 5 a ~ 5 c のいずれかが ON して始動入賞があると、次に、継続回数が 1 ラウンドに設定された特定遊技状態が終了したか否かが判別される（ステップ S 2 2）。ステップ S 2 2 の判別において 1 ラウンドの特定遊技状態の終了時点でないときには、報知決定図柄用乱数（図示しない）の抽出が行われ（ステップ S 2 3）、次いで、報知決定図柄用乱数の抽出値に基づいて LCD 表示器 4 4 での報知決定図柄の表示制御が行われる（ステップ S 2 4）。その後、報知決定図柄用乱数の抽出値が当りであるか否かが判別される（ステップ S 2 5）。ステップ S 2 5 の判別において当りのときには、これに基づいて開放タイミングの報知を行うことが決定され、可変入賞球装置 2 0 の開放タイミングの報知を行う設定が行われる（ステップ S 2 6）。

【 0 0 4 8 】

また、ステップ S 2 2 の判別において 1 ラウンドの特定遊技状態が終了したときには、その 1 ラウンドの特定遊技状態の終了後の始動入賞が 30 回を越えているか否かが判別される（ステップ S 2 7）。そして、始動入賞が 30 回を越えていないときには、前記ステップ S 2 6 に移行して可変入賞球装置 2 0 の開放タイミングの報知を行う設定が行われる。なお、実施形態中では、開放タイミングの報知回数を 30 回の始動入賞に対して設定する構成としているが、開放タイミングの報知を実行する始動入賞の回数は 30 回に限定するものではない。

【0049】

次に、前記ステップS23の報知決定図柄の表示制御の一例を図15を参照して説明する。先ず、始動入賞があると、図15(A)に示すように、LCD表示器44の左・中・右の可変表示部91~93で報知決定図柄の可変表示を開始する。その後、図15(B)~(D)に示すように、左、右、中の順で可変表示部91~93(報知決定図柄)の可変表示を停止する。そして、図15(D)に示すように、左・中・右の報知決定図柄が同一図柄で揃う当り図柄が導出されると(同図中には「7」図柄が揃った場合を例示)、これにより、開放タイミングの報知を行うことが決定される。その後は、前記図11に示した構成と同様に、LCD表示器44に「3」「2」「1」の数字70,71,72を順次表示すると共に(図15(E)~(G)参照)、可変入賞球装置20の開放と同時に「羽根開放!」の文字73をLCD表示器44に表示し(図15(H)参照)、また、これに合わせて、スピーカ106から「サン!」「ニイ!」「イチ!」「カイホウ!」の音声を発生させることで、始動入賞における可変入賞球装置20の開放タイミングを報知する。

10

【0050】

【発明の効果】

以上、説明したところから明らかなように、請求項1の発明においては、遊技領域に設けられた始動入賞領域への遊技球の入賞を検出する始動球検出手段と、該始動球検出手段の球検出に伴って遊技者にとって不利な第二の状態から遊技者にとって有利な第一の状態に移行する可変入賞球装置と、該可変入賞球装置の入賞空間に設けられた特定入賞領域への遊技球の入賞を検出する特定球検出手段と、を備え、該特定球検出手段の球検出により遊技者に有利な特定遊技状態を発生させる遊技機において、前記第一の状態に移行するタイミングを特定可能に遊技者に対して報知するタイミング報知手段と、該タイミング報知手段による報知を実行するか否かを決定する報知決定手段と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、可変入賞球装置が遊技者にとって有利な第一の状態に移行するタイミングが報知されたときには、可変入賞球装置に遊技球を狙い打ちさせ易くでき、遊技者の技術介入度を高めることで遊技の興趣が向上できる。然も、この構成によれば、必ずしもタイミングが報知されるものではないので、遊技内容に変化を持たせることができる。

20

【0051】

また、請求項2の発明においては、前記始動球検出手段による遊技球1個の検出に対して前記可変入賞球装置による前記第一の状態への移行動作を複数回繰り返し実行させる連続移行動作制御手段と、該連続移行動作制御手段により実行される複数回の移行動作のうちいずれの回数目の移行動作に対して前記タイミング報知手段による報知を実行するかを決定する報知回数決定手段と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、遊技内容に変化を持たせることができ、ひいては遊技の興趣が向上できる。

30

【0052】

また、請求項3の発明においては、前記特定入賞領域に遊技球が入賞したことに基づいて前記特定遊技状態を所定の上限回数まで継続させる継続制御手段と、前記特定遊技状態の継続回数を決定する継続回数決定手段と、該継続回数決定手段により決定された継続回数の報知態様を決定する報知態様決定手段と、該報知態様決定手段によって決定された報知態様によって遊技者に対して継続回数を報知する継続回数報知手段と、少なくとも前記タイミング報知手段及び前記継続回数報知手段を制御する演出制御手段と、前記始動球検出手段の球検出があると、その旨を示す球検出信号を前記演出制御手段に送信する信号送信手段を備えた遊技制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記報知決定手段の機能と前記報知態様決定手段の機能とを含み、前記球検出信号を受信したときに、前記報知決定手段による決定を行うと共に前記報知態様決定手段による決定を行い、前記報知決定手段により報知を実行する旨を決定したときには前記タイミング報知手段による報知を実行制御し、前記報知態様決定手段による決定に従って前記継続回数報知手段による継続回数の報知を実行制御することを特徴とする。このように構成することにより、遊技制御手段に

40

50

よる制御負担を軽減することができる。

【0053】

また、請求項4の発明においては、前記タイミング報知手段は、前記第一の状態に移行するタイミングを音及び画像の少なくともいずれか一方で報知することを特徴とする。このように構成することにより、第一の状態に移行するタイミングを遊技者に報知する構成を聴覚的な報知又は視覚的な報知で具現化できる。

【0054】

また、請求項5の発明においては、前記報知決定手段は、予め定めた所定条件が成立したときに、前記タイミング報知手段による報知を実行することを決定することを特徴とする。このように構成することにより、所定条件の成立を特定遊技状態の終了等とすることで、様々な遊技状態に対応させてタイミング報知を実行させることができる。

10

【0055】

また、請求項6の発明においては、複数種類の識別情報の可変表示を行い表示結果を導出表示する可変表示装置を備え、前記始動球検出手段の球検出があった後に前記可変表示装置にて前記識別情報の可変表示を行い、前記所定条件は、前記識別情報の表示結果が特定表示結果として導出表示されることで成立することを特徴とする。このように構成することにより、遊技性を高めることができる。

【0056】

また、請求項7の発明においては、前記始動球検出手段の球検出から前記可変入賞球装置が前記第一の状態に移行するまでの移行時間は複数種類設定されると共に、遊技機の前面側に設けられる操作手段と、該操作手段からの信号により前記複数種類の移行時間から1つの移行時間を選択する移行時間選択手段と、を備えたことを特徴とする。このように構成することにより、遊技者の好みによって移行時間が選択できるので、遊技者の様々なニーズに対応できる。

20

【0057】

また、請求項8の発明においては、前記移行時間選択手段は、所定の有効時間内のみ移行時間の選択を実行可能となることを特徴とする。このように構成することにより、遊技者が誤って移行時間を選択してしまうことを防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本実施形態に係る弾球遊技機を示す正面図である。

30

【図2】遊技盤を示す正面図である。

【図3】可変入賞球装置を示す正面図である。

【図4】主基板及び演出制御基板を示すブロック図である。

【図5】同図(A)はラウンド表示態様判定用乱数及び報知判定用乱数を示す一覧表図であり、同図(B)はラウンド表示態様判定用乱数における判定値を示す一覧表図であり、同図(C)は報知判定用乱数における判定値を示す一覧表図である。

【図6】ラウンド表示態様の表示処理を示すフローチャートである。

【図7】LCD表示器によるラウンド表示態様の表示を示すタイムチャートである。

【図8】開放タイミングの報知処理を示すフローチャートである。

【図9】第1始動入賞におけるタイミング報知を示すタイムチャートである。

40

【図10】同図(A)は第2始動入賞における開放1回目のタイミング報知を示すタイムチャートであり、同図(B)は第2始動入賞における開放2回目のタイミング報知を示すタイムチャートである。

【図11】LCD表示器及びスピーカによるタイミング報知を示す説明図である。

【図12】可変入賞球装置の開放における複数種類の移行時間を示すタイムチャートである。

【図13】LCD表示器による移行時間選択用の画像を示す説明図である。

【図14】変形例におけるタイミング報知決定処理を示すフローチャートである。

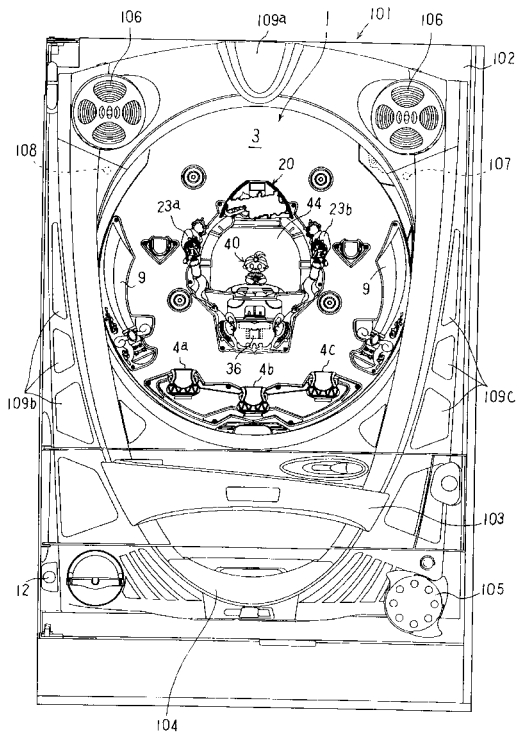
【図15】変形例における報知決定図柄の可変表示を示す説明図である。

【符号の説明】

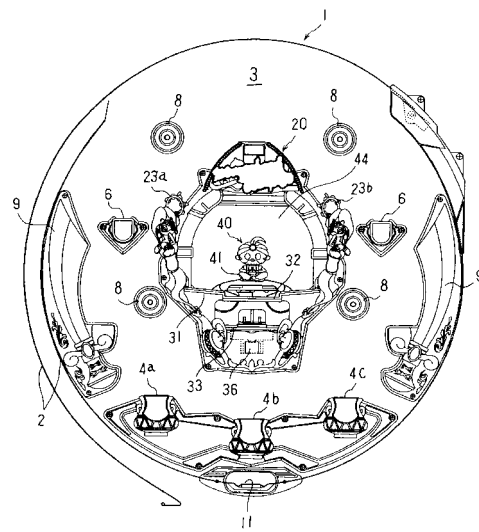
50

- 1 遊技盤
- 3 遊技領域
- 4 a ~ 4 c 始動入賞口
- 5 a ~ 5 c 始動球検出器
- 1 2 選択ボタン
- 2 0 可変入賞球装置
- 3 6 特定受入口
- 3 7 特定球検出器
- 4 0 可動部材
- 4 1 球貯留部
- 4 4 L C D表示器
- 5 0 主基板
- 6 2 演出制御基板
- 1 0 1 弾球遊技機
- 1 0 9 a , 1 0 9 b スピーカ

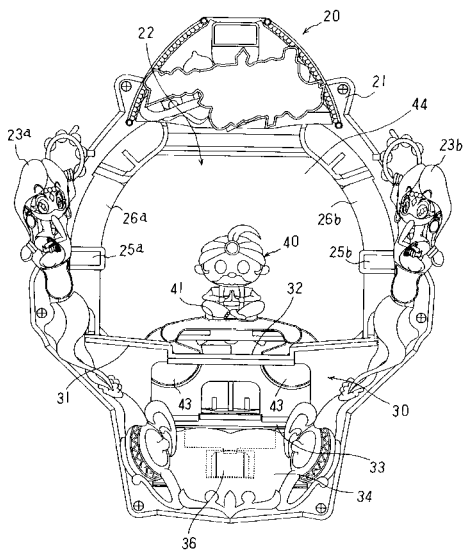
【 図 1 】



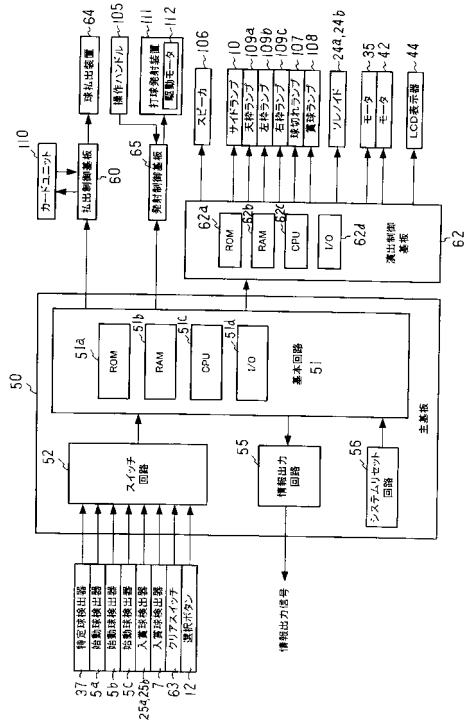
【 図 2 】



【 図 3 】



【 図 4 】



【 図 5 】

(A)

ラベル	内容	範囲
C.RND.R	ラウンド表示態様判定用乱数	0~14
C.RND.H	審知判定用乱数	0~29

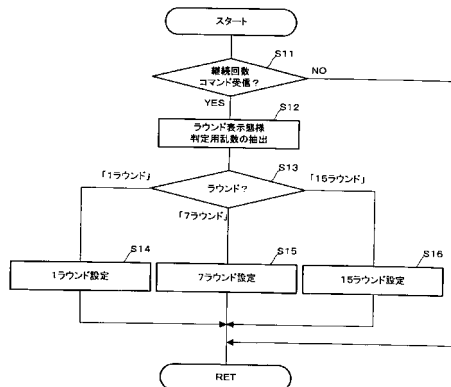
(B)

ラベル	内容
XD.R1	1ラウンド判定値 パターン1: 0~7 パターン2: 8~14
XD.R2	7ラウンド判定値 パターン1: 0~4 パターン2: 5~9 パターン3: 10~14
XD.R3	15ラウンド判定値 パターン1: 0~3 パターン2: 4~7 パターン3: 8~11 パターン4: 12~14

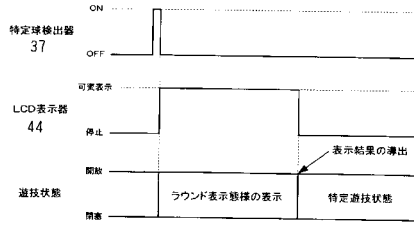
(C)

ラベル	内容
XD.H1	第1抽動入賞判定値 1回目審知: 0~14 審知なし: 15~29
XD.H2	第2抽動入賞判定値 1回目審知: 0~9 2回目審知: 10~19 審知なし: 20~29

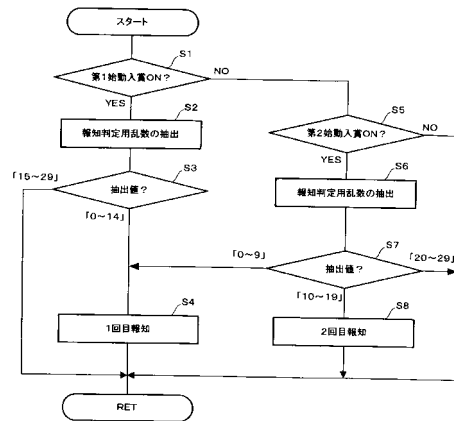
【 図 6 】



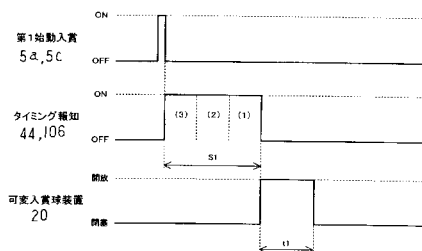
【 図 7 】



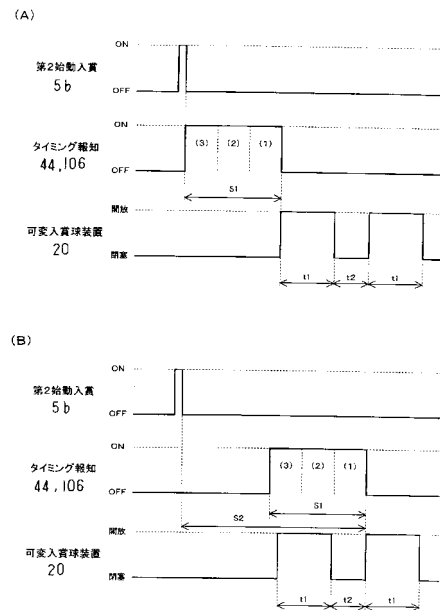
【 図 8 】



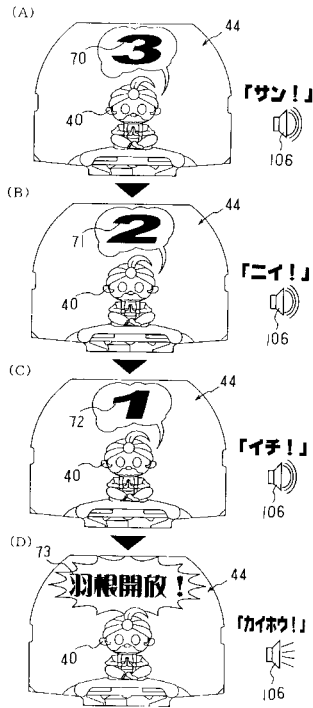
【 図 9 】



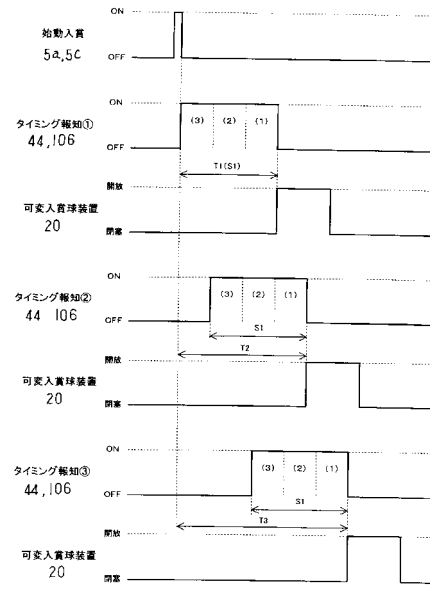
【 図 10 】



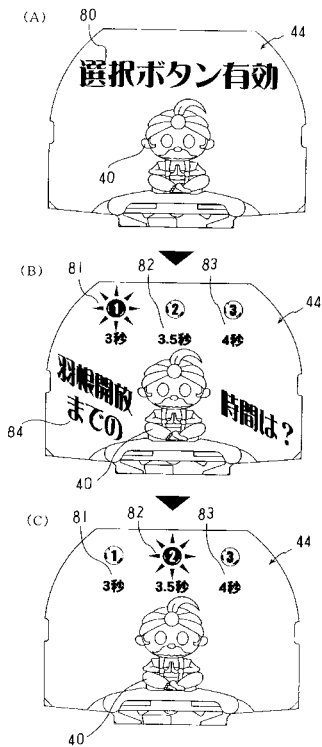
【 図 1 1 】



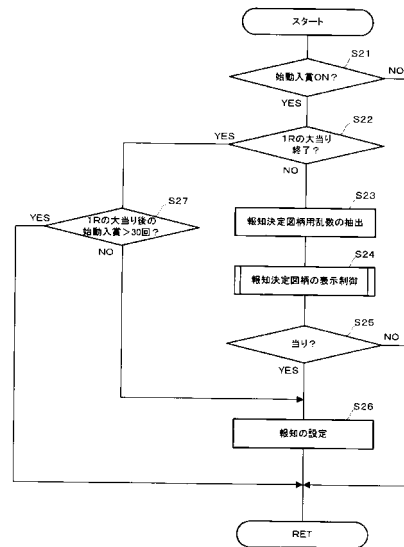
【 図 1 2 】



【 図 1 3 】



【 図 1 4 】



【図15】

