

(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2016-43206

(P2016-43206A)

(43) 公開日 平成28年4月4日(2016.4.4)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 315A

テーマコード(参考)
2C088

審査請求有 請求項の数 1 O L (全 28 頁)

(21) 出願番号 特願2014-172102 (P2014-172102)
(22) 出願日 平成26年8月26日 (2014.8.26)

(71) 出願人 000161806
京楽産業株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
(74) 代理人 100076473
弁理士 飯田 昭夫
(74) 代理人 100112900
弁理士 江間 路子
(74) 代理人 100136995
弁理士 上田 千織
(74) 代理人 100163164
弁理士 安藤 敏之
(72) 発明者 百瀬 智哉
愛知県名古屋市中区錦三丁目24番4号
京楽産業株式会社内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

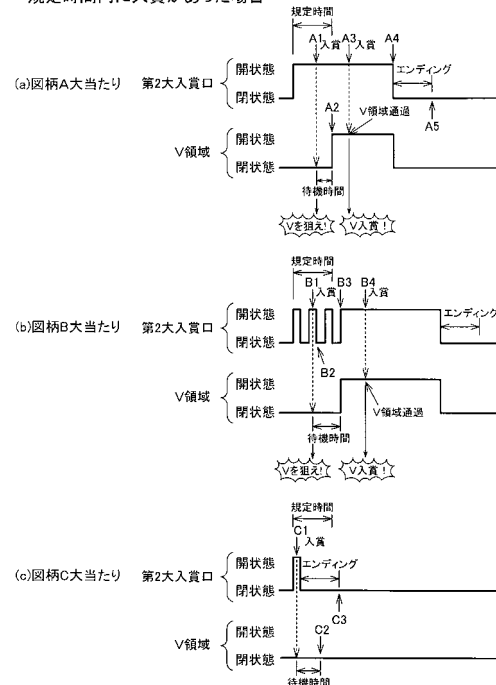
(57) 【要約】

【課題】 遊技者の遊技意欲を向上可能させる。

【解決手段】 大入賞口と、大入賞口に入球した遊技球が通過可能なV領域と、V領域の遊技球の通過を可能とする第1の状態と不能とする第2の状態とに制御可能なV領域開閉部材と、V領域開閉部材を制御する特定領域開閉制御手段と、所定の始動条件の成立を契機として大入賞口が開放状態となる期間が設けられた特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、特別遊技判定手段により特別遊技を行うと判定されると特別遊技を行う特別遊技実行手段と、V領域の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段とを備え、特定領域開閉制御手段が、大入賞口への入球個数に基づいて、特定領域開閉部材を第1の状態に制御する入球依存制御手段を備える遊技機。

【選択図】 図 1 6

規定時間内に入賞があった場合



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに制御可能な大入賞口と、

前記大入賞口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域の遊技球の通過を可能とする第 1 の状態と、前記特定領域の遊技球の通過を不能とする第 2 の状態とに制御可能な特定領域開閉部材と、

前記特定領域開閉部材を制御する特定領域開閉制御手段と、

所定の始動条件の成立を契機として、前記大入賞口が開放状態となる期間が設けられた特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定されると、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、

前記特定領域の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に、遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段と、

を備え、

前記特定領域開閉制御手段が、

前記大入賞口への入球個数に基づいて、前記特定領域開閉部材を前記第 1 の状態に制御する入球依存制御手段を備えることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記入球依存制御手段が、前記大入賞口の開放開始から所定時間内に前記大入賞口への入球が所定個数以上あると、前記特定領域開閉部材を前記第 1 の状態に制御することを特徴とする請求項 1 記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

下記特許文献 1 には、大入賞口の内部に開閉される特定領域を設け、確変状態とするか否かを、特別遊技のラウンド中における特定領域への遊技球の通過状況に基づいて決定するように構成した遊技機が記載されている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2013 - 192619 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上記のような特定領域を有する遊技機において、遊技者の遊技意欲を向上させることが望まれていた。

【0005】

本発明は、上述の課題を解決するものであり、遊技者の遊技意欲を向上可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明の遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに制御可能な大入賞口と、

前記大入賞口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域の遊技球の通過を可能とする第 1 の状態と、前記特定領域の遊技球の通過

10

20

30

40

50

を不能とする第 2 の状態とに制御可能な特定領域開閉部材と、
 前記特定領域開閉部材を制御する特定領域開閉制御手段と、
 所定の始動条件の成立を契機として、前記大入賞口が開放状態となる期間が設けられた特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、
 前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定されると、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、
 前記特定領域の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に、遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段と、
 を備え、
 前記特定領域開閉制御手段が、

前記大入賞口への入球個数に基づいて、前記特定領域開閉部材を前記第 1 の状態に制御する入球依存制御手段を備えることを特徴とする。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技者の遊技意欲を向上可能である。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図 1】本発明の実施形態に係る遊技機の正面図である。

【図 2】同遊技機の第 2 大入賞装置の内部構造を示す図である。

【図 3】同遊技機の電気系統のブロック図である。

20

【図 4】同遊技機の大当たりの種類と大入賞口の動作を示す図である。

【図 5】メイン側タイマ割込処理のフローチャートである。

【図 6】始動口 S W 処理のフローチャートである。

【図 7】ゲート S W 処理のフローチャートである。

【図 8】特別図柄処理のフローチャートである。

【図 9】大当たり判定処理のフローチャートである。

【図 10】変動パターン選択処理のフローチャートである。

【図 11】停止中処理のフローチャートである。

【図 12】普通図柄処理のフローチャートである。

【図 13 - 1】大入賞口処理のフローチャートである。

30

【図 13 - 2】大入賞口処理のフローチャートである。

【図 14】遊技状態設定処理のフローチャートである。

【図 15】電チュー処理のフローチャートである。

【図 16】規定時間内に入賞があった場合の第 2 大入賞口及び V 領域の状態を示すタイミングチャートである。

【図 17】規定時間内に入賞がなかった場合の第 2 大入賞口及び V 領域の状態を示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明の一実施形態に係る遊技機について、図面に基づいて説明する。図 1 に示すように、遊技機 1 は、パチンコ遊技機であり、前面枠 2 の内側に取着された遊技盤 3 を備えている。遊技盤 3 には、ハンドル 4 の操作により発射された遊技球が流下する遊技領域 5 が、レール部材 6 で囲まれて形成されている。遊技領域 5 には、遊技球を誘導する遊技釘（図示せず）が多数突設されている。遊技盤 3 には、盤ランプ 10 が配設されている。前面枠 2 には、演出ボタン 14、演出キー 15、枠ランプ 8 及びスピーカ 9 が配設されている。ここで、本明細書中、上下とは、遊技を行うために遊技機 1 を立設した状態における上下をいい、左右は、遊技盤 3 の遊技領域 5 に向かって左右をいうものとする。また、遊技盤 3 の表面側（遊技領域 5 側）を前方とし、遊技盤 3 の裏面側を後方とする。

40

【0010】

遊技盤 3 の中央部には、画像表示器 11 の表示画面 111 が配置され、表示画面 111

50

を圍繞するように、センター役物装置 1 2 が配置され、センター役物装置 1 2 には、可動役物装置 1 3 が取り付けられている。画像表示器 1 1 は、客待ち用のデモ表示である客待ち演出、装飾図柄を変動させてから停止表示する変動演出、大当たり遊技に並行して行われる大当たり演出など、各種演出の画像を表示画面 1 1 1 に表示する。変動演出は、数字等の装飾図柄と装飾図柄以外の演出画像とにより構成されて、装飾図柄を変動させた後停止させ、その停止させた装飾図柄により、大当たり判定（大当たり抽選）の結果を報知する演出である。この変動演出は、後述する特別図柄変動に並行して行われる。

【 0 0 1 1 】

遊技領域 5 の左右方向における中央下部には、始動入賞装置 4 0 が設けられている。始動入賞装置 4 0 は、常時開放されて遊技球の入球し易さが常時変わらない第 1 始動口 4 1 と、第 2 始動口開閉部材 5 4 により開閉されて、遊技球が入球可能な状態と入球不能な状態とに可変な第 2 始動口 5 1 とを備えている。第 2 始動口開閉部材 5 4 はいわゆる電チューに相当する。第 2 始動口開閉部材 5 4 は、図 3 に示す第 2 始動口ソレノイド 5 3 により開閉動作させられる。始動入賞装置 4 0 には、図 3 に示す第 1 始動口 S W (スイッチ) 4 2 と第 2 始動口 S W 5 2 とが設けられ、第 1 始動口 4 1 に入球（入賞）した遊技球は第 1 始動口 S W 4 2 により検出され、第 2 始動口 5 1 に入球した遊技球は第 2 始動口 S W 5 2 により検出される。

10

【 0 0 1 2 】

遊技領域 5 の右側部には、遊技球が通過可能なゲート 1 7 が設けられている。ゲート 1 7 を遊技球が通過すると、後述する普通図柄抽選が行われ、普通図柄抽選に当選すると、第 2 始動口 5 1 を開放する補助遊技が実行される。ゲート 1 7 を通過した遊技球は、図 3 に示すゲート S W 1 7 1 により検出される。

20

【 0 0 1 3 】

遊技領域 5 の右側部の下部には、第 1 大入賞装置 6 0 が設けられている。第 1 大入賞装置 6 0 は、第 1 大入賞口開閉部材 6 4 により開閉されて、遊技球が入球可能な状態と入球不能な状態とに可変な第 1 大入賞口 6 1 を備えている。第 1 大入賞口開閉部材 6 4 は、図 3 に示す第 1 大入賞口ソレノイド 6 3 により開閉動作させられる。第 1 大入賞口 6 1 に入球した遊技球は、図 3 に示す第 1 大入賞口 S W 6 2 により検出される。

【 0 0 1 4 】

遊技領域 5 の右側部には、第 2 大入賞装置 7 0 が設けられている。第 2 大入賞装置 7 0 は、第 2 大入賞口開閉部材 7 4 により開閉されて、遊技球が入球可能な状態と入球不能な状態とに可変な第 2 大入賞口 7 1 を備えている。第 2 大入賞口 7 1 は、ゲート 1 7 の下方で第 1 大入賞口 6 1 の上方に配置されている。第 2 大入賞口開閉部材 7 4 は、図 3 に示す第 2 大入賞口ソレノイド 7 3 により開閉動作させられる。図 2 に示すように、第 2 大入賞装置 7 0 は、内部に、V 領域開閉部材 8 0 (特定領域開閉部材に相当。)により開閉される V 領域 7 5 (特定領域に相当。)と、ハズレ領域 7 6 とを有し、第 2 大入賞口 7 1 に入球した遊技球は、V 領域開閉部材 8 0 が V 領域 7 5 を開放している状態（第 1 の状態に相当。）のとき、V 領域 7 5 を通過し、V 領域開閉部材 8 0 が V 領域 7 5 を閉塞している状態（第 2 の状態に相当。）のとき、ハズレ領域 7 6 を通過する。V 領域開閉部材 8 0 は、図 3 に示す V 領域ソレノイド 7 9 により開閉動作させられる。第 2 大入賞口 7 1 に入球した遊技球は、図 3 に示す第 2 大入賞口 S W 7 2 により検出され、V 領域 7 5 を通過した遊技球は、図 3 に示す V 領域 S W 7 7 により検出され、ハズレ領域 7 6 を通過した遊技球は、図 3 に示すハズレ領域 S W 7 8 により検出される。

30

40

【 0 0 1 5 】

上述したように、ゲート 1 7、第 1 大入賞装置 6 0、及び、第 2 大入賞装置 7 0 は、遊技領域 5 の右側部に設けられており、遊技者が遊技領域 5 の右側を狙った所謂右打ちをすることにより、遊技球が通過若しくは入球可能となっている。また、右打ちにより、第 2 始動口 5 1 への入球も可能となっている。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 5 には、複数の普通入賞口 1 8 が設けられている。普通入賞口 1 8 に入賞した

50

遊技球は、図3に示す普通入賞口SW181により検出される。遊技領域5に打ち込まれた遊技球が、流下する過程で、第1始動口41、第2始動口51、第1大入賞口61、第2大入賞口71、及び、普通入賞口18のいずれかに入賞すれば、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が図示しない払出装装置により払い出されるが、入賞しなかった遊技球（いわゆるアウト球）は、遊技領域5の下端部に設けられた排出口16を介して、遊技領域5から排出される。入賞した遊技球及び排出口16から排出された遊技球は、いずれもスイッチにより検出される。したがって、遊技領域5に打ち込まれた遊技球の数は把握可能である。

【0017】

図1に示すように、遊技領域5の外側には、複数のランプからなる図柄表示器19及び保留ランプ20が設けられている。図柄表示器19に含まれる第1特別図柄表示器191及び第2特別図柄表示器192（図3参照）は、それぞれ、遊技球の第1始動口41への入賞（以下、「第1始動入賞」という。）、第2始動口51への入賞（以下、「第2始動入賞」という。）を契機として行われる大当たり判定の結果を、変動表示を経て停止表示された特別図柄により報知する（これを「特別図柄変動」という）ものである。第1特別図柄表示器191又は第2特別図柄表示器192に停止表示された特別図柄が大当たり図柄であれば、第1大入賞口61又は第2大入賞口71の少なくとも一方を開放する大当たり遊技が行われる。

【0018】

本実施形態では、大当たり図柄として、図4に示すように、図柄A、図柄B、図柄Cの3種類があるものとする。大当たり図柄は、大当たりの種類を表している。以下、高々1個しか入球しない短時間の開放をショート開放、後述する上限回数（ここでは、9個）の入球の可能性がある長時間の開放をロング開放という。図柄Aの大当たりでは、第1大入賞口61を7回ロング開放させた後に、第2大入賞口71を1回ロング開放する大当たり遊技が行われ、図柄Bの大当たりでは、第1大入賞口61を4回ロング開放させた後に、第2大入賞口71を3回ショート開放させて1回ロング開放する大当たり遊技が行われ、図柄Cの大当たりでは、第1大入賞口61を7回ロング開放させた後に、第2大入賞口71を1回ショート開放させる大当たり遊技が行われる。本実施形態では、ロング開放の場合には、最長開放時間を29.5秒とし、ショート開放の場合には開放時間を1秒とする。第1大入賞口61又は第2大入賞口71の開放期間をラウンドといい、「R」で表すことがある。図柄A、B、Cのいずれの大当たりも8ラウンドであるが、多数の賞球を獲得可能な実質的なラウンドは、図柄Aは8ラウンド、図柄Bは5ラウンド、図柄Cは7ラウンドである。大当たり遊技では、第1ラウンド開始前にオープニング、最終ラウンド終了後にエンディングの時間が設けられる。ラウンドとラウンドとの間の第1大入賞口61及び第2大入賞口71の閉鎖期間をインターバルといい、本実施形態では、インターバル時間は、第1大入賞口61のラウンド同士の間では2秒、第2大入賞口71のラウンド同士の間では1秒、第1大入賞口61のラウンドと第2大入賞口71のラウンドの間では5秒（図柄A及び図柄Bのとき）又は1秒（図柄Cのとき）とされている。

【0019】

なお、第1大入賞口61と第2大入賞口71の両方がロング開放する大当たり（本実施形態では、図柄Aの大当たり及び図柄Bの大当たり）を、連続大当たり、第1大入賞口61のみがロング開放する大当たり（本実施形態では、図柄Cの大当たり）を、単発大当たりという。連続大当たりは、後述するように、大当たりの発生 遊技球のV領域75の通過 確変遊技状態への遷移 大当たりの発生 遊技球のV領域75の通過 確変遊技状態の発生、...というように、確変遊技状態が継続し大当たりが連続して発生し得る大当たりである。一方、単発大当たりは、後述するように、遊技球がV領域75を通過することが通常ではあり得ないため、確変遊技状態への遷移は起こらず、上記のような大当たりの連続は通常は発生しない。

【0020】

特別図柄変動中または大当たり遊技中に、遊技球が第1始動口41または第2始動口5

10

20

30

40

50

1に入賞すると、メイン制御基板30(図3参照)は、その入賞に対して取得した大当たり乱数等の判定用情報を取得して、第1始動口41への入賞であれば、RAM内に設けられた第1保留記憶部301(図3参照)に、第2始動口51への入賞であれば、RAM内に設けられた第2保留記憶部302(図3参照)に記憶し、その判定用情報に基づく大当たり判定を、その判定用情報に基づく特別図柄変動を実行可能となるまで(すなわち、その判定用情報より先に記憶された判定用情報に基づく特別図柄変動及び大当たり遊技が全て終了するまで)保留する。そして、特別図柄変動を実行可能になったときに、記憶しておいた判定用情報に基づいて大当たりか否かの判定を行い、特別図柄変動を実行して、記憶しておいた判定用情報を消去する。以下、大当たり判定の保留を単に「保留」といい、保留されている大当たり判定の数を「保留数」という。また、第1始動口41への入賞に対する保留を「第1保留」、第2始動口51への入賞に対する保留を「第2保留」という。

10

【0021】

保留ランプ20に含まれる第1特別図柄保留ランプ201及び第2特別図柄保留ランプ202(図3参照)は、それぞれ、第1保留、第2保留の保留数を表示するものである。なお、第1保留、第2保留の保留数は、それぞれ4個が上限とされているため、第1保留の保留数が4個の状態では遊技球が第1始動口41に入賞したときや、第2保留の保留数が4個の状態では遊技球が第2始動口51に入賞したときは、その入賞に対しては、大当たり乱数等の判定用情報は取得されず、大当たり判定も行われない。

20

【0022】

図柄表示器19に含まれる普通図柄表示器193(図3参照)は、ゲート17への遊技球の通過を契機として行われる普通図柄判定(普通図柄抽選)の結果を、変動表示を経て停止表示される普通図柄により報知するものである。停止表示された普通図柄が当たり図柄であれば、所定時間及び所定回数、第2始動口開閉部材54を開放状態とすることにより第2始動口51への入球を容易とする補助遊技が行われる。

20

【0023】

普通図柄の変動表示中または補助遊技中に、遊技球がゲート17を通過すると、メイン制御基板30は、その通過に対して普通図柄乱数を取得し、所定記憶域に記憶する。そして、普通図柄の変動表示を開始可能な状態になったときに、記憶しておいた普通図柄乱数を用いて当たりか否かの普通図柄判定を行い、普通図柄の変動表示を開始して、その判定結果を示す普通図柄を停止表示する。保留ランプ20に含まれる普通図柄保留ランプ203(図3参照)は、このように記憶されている普通図柄乱数の個数(すなわち、普通図柄判定の保留の数)を表示するものである。なお、記憶される普通図柄乱数は4個が上限とされているため、4個の普通図柄乱数が記憶されている状態で遊技球がゲート17を通過しても、その通過に対しては、普通図柄乱数の取得は行われず、普通図柄判定も行われない。

30

【0024】

次に、図3に基づいて実施形態の遊技機1の電気システムについて説明する。実施形態の遊技機1は、メイン制御基板30、払出制御基板31、サブ制御基板32を備え、サブ制御基板32は、演出制御基板33、画像制御基板34、及び、ランプ制御基板35を備えている。そして、払出制御基板31及び演出制御基板33はメイン制御基板30に接続され、画像制御基板34及びランプ制御基板35は演出制御基板33に接続されている。各制御基板は、CPU、ROM、RAM等を備えている。

40

【0025】

メイン制御基板30は、大当たり抽選や遊技状態の移行など主に利益に関わる制御を行うものである。メイン制御基板30には、第1始動口SW42、第2始動口SW52、第2始動口ソレノイド53、ゲートSW171、第1大入賞口SW62、第1大入賞口ソレノイド63、第2大入賞口SW72、第2大入賞口ソレノイド73、V領域SW77、ハズレ領域SW78、V領域ソレノイド79、普通入賞口SW181、第1特別図柄保留ランプ201、第2特別図柄保留ランプ202、普通図柄保留ランプ203、第1特別図柄

50

表示器 191、第2特別図柄表示器 192、普通図柄表示器 193 がそれぞれ接続され、図3に矢印で示すように、各スイッチからはメイン制御基板 30 に信号が入力され、各ソレノイドやランプ等にはメイン制御基板 30 から信号が出力される。

【0026】

また、メイン制御基板 30 は、払出制御基板 31 に各種コマンドを送信するとともに、払い出し監視のために払出制御基板 31 から信号を受信する。払出制御基板 31 には、図示しない払出装置を駆動する払出駆動モータ 21 が接続され、払出制御基板 31 は、メイン制御基板 30 から受信したコマンドに従って払出駆動モータ 21 を動作させ、賞球の払出を行わせる。

【0027】

さらに、メイン制御基板 30 は、演出制御基板 33 に対しコマンドを送信し、演出制御基板 33 は、画像制御基板 34 との間でコマンドや信号の送受信を行う。なお、勿論、コマンドを送信するとは、信号を送信すると換言できる。演出制御基板 33 には、演出ボタン 14 が操作されたことを検出する演出ボタン検出 SW 141、及び、演出キー 15 が操作されたことを検出する演出キー検出 SW 151 が接続されている。画像制御基板 34 には画像表示器 11 及びスピーカ 9 が接続され、画像制御基板 34 は、演出制御基板 33 から受信したコマンドに従って、画像表示器 11 の表示画面 111 に装飾図柄、保留画像等の画像を表示し、スピーカ 9 から音声を出力する。また、演出制御基板 33 は、ランプ制御基板 35 との間でコマンドや信号の送受信を行う。ランプ制御基板 35 には、枠ランプ 8、盤ランプ 10、及び、可動役物装置 13 が接続され、ランプ制御基板 35 は、演出制御基板 33 から受信したコマンドに従って、枠ランプ 8 及び盤ランプ 10 を点灯・消灯し、可動役物装置 13 を動作させる。

【0028】

次に、遊技機 1 の遊技状態等について説明する。遊技機 1 は、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態の3つの遊技状態を有し、その他に、大当たり遊技中の状態である大当たり遊技状態を有している。

【0029】

時短遊技状態とは、通常遊技状態よりも第2始動口 51 へ遊技球が入賞し易いが、大当たりの当選し易さは通常遊技状態と同等である状態をいい、通常遊技状態では、普通図柄判定の当選確率が約 1/10、普通図柄変動時間が 2.5 秒、第2始動口 51 の開放時間が 0.1 秒で開放回数が 1 回であるのに対して、時短遊技状態では、普通図柄判定の当選確率が約 9/10、普通図柄変動時間が 2 秒、第2始動口 51 の開放時間が 0.3 秒で開放回数が 5 回となっている。なお、大当たり当選確率はいずれの状態でも約 1/300 である。

【0030】

確変遊技状態とは、通常遊技状態よりも大当たりに当選し易くかつ第2始動口 51 へ遊技球が入賞し易い状態をいい、通常遊技状態では、大当たり当選確率が約 1/300 であるのに対して、確変遊技状態では、大当たり当選確率が約 1/30 となっている。また、確変遊技状態では、時短遊技状態と同様、普通図柄判定の当選確率が約 9/10、普通図柄変動時間が 2 秒、第2始動口 51 の開放時間が 0.3 秒で開放回数が 5 回となっている。

【0031】

遊技機 1 は、電源投入直後の初期状態では通常遊技状態であり、大当たりが発生すると、第1大入賞口 61 及び第2大入賞口 71 を開放する大当たり遊技を実行する。大当たり遊技中に、第2大入賞口 71 に遊技球が入球し、さらに、V領域 75 を通過すると、大当たり遊技後、確変遊技状態に移行する。確変遊技状態において、さらに大当たりが発生して遊技球がV領域 75 を通過すると、大当たり遊技後、再び確変遊技状態となるが、所定の上限回数(ここでは、5回)の確変遊技状態が連続すると、次の大当たりにおいては、遊技球がV領域 75 を通過しても、確変遊技状態とはならず、時短遊技状態に移行する。また、連続大当たり中に遊技球のV領域 75 の通過がなかったとき、及び、確変遊技状態

10

20

30

40

50

中に単発大当たりに当たったときも、大当たり遊技後、時短遊技状態に移行する。時短遊技状態において途中で大当たりが発生することなく所定回数（ここでは、100回）の特別図柄変動が行われたときは、通常遊技状態に移行する。通常遊技状態又は時短遊技状態中に単発大当たりに当たったときは、大当たり遊技後、通常遊技状態となる。

【0032】

大当たりの振分けについて説明すると、第1始動入賞に基づく大当たりの場合には、図柄Aの大当たりが25%、図柄Bの大当たりが25%、図柄Cの大当たりが50%であり、単発大当たりに当たる場合がある。一方、第2始動入賞に基づく大当たりの場合には、図柄Aの大当たりが50%、図柄Bの大当たりが50%であり、全て連続大当たりとなる。すなわち、第1始動入賞に基づく大当たり判定よりも、第2始動入賞に基づく大当たり判定の方が、連続大当たりになり易い。

10

【0033】

遊技機1では、メイン制御基板30が、第2大入賞口71への入球個数に基づいて、V領域開閉部材80を開放状態（第1の状態）に制御する。具体的には、第2大入賞口71の開放開始から所定時間（本実施形態では5秒）内に、所定個数（本実施形態では1個）以上の遊技球が第2大入賞口71に入球したことを条件として、第2大入賞口71への所定個数の入球検出時から大当たり図柄によって決まる待機時間が経過した時、V領域開閉部材80を開放状態とする。但し、図16の(c)に基づいて後に詳説するように、その待機時間が経過した時に大当たり遊技の最終ラウンドが終了している場合（すなわち、大当たり遊技のエンディング中であるか、又は、大当たり遊技が終了している場合）には、V領域開閉部材80を開放状態としない。図柄Cの待機時間は、第2大入賞口71への所定個数の入球検出時からその待機時間が経過した時が、大当たり遊技のエンディング中に相当するように、定められている。したがって、図柄Cの大当たりでは、第2大入賞口71へ所定個数の入球があっても、V領域開閉部材80は開放状態とされない。

20

【0034】

次に、図5～15に基づいてメイン制御基板30の動作について説明する。なお、後述する各種のカウンタやフラグは、RAMに設けられ、遊技機1の電源投入時にゼロクリアされる。

【0035】

[メイン側タイマ割込処理]メイン制御基板30は、図5に示すメイン側タイマ割込処理を例えば4msecといった短時間周期で繰り返す。まず、メイン制御基板30は、大当たり判定に用いる大当たり乱数、大当たりの種類を決めるための大当たり図柄乱数、変動演出においてリーチ演出を行うか否かを決めるためのリーチ乱数、変動パターンを決めるための変動パターン乱数、普通図柄判定に用いる普通図柄乱数等を更新する乱数更新処理を行う（ステップS101）。

30

【0036】

次に、メイン制御基板30は、始動口SW処理（S102）、ゲートSW処理（S103）、大入賞口SW処理（S104）、及び、普通入賞口SW処理（S105）を行う。始動口SW処理及びゲートSW処理については後述する。大入賞口SW処理は、第1大入賞口SW62又は第2大入賞口SW72がONしていれば、大当たり遊技のラウンド中か否かを判定し、ラウンド中であれば、入賞個数カウンタの値Cに1を加算するとともに、大入賞口カウンタの値に1を加算する処理である。普通入賞口SW処理は、普通入賞口SW181がONしていれば普通入賞口カウンタの値に1を加算する処理である。続いて、メイン制御基板30は、特別図柄処理（S106）、普通図柄処理（S107）、大入賞口処理（S108）、及び、電チュー処理（S109）を行う。これらの処理については後述する。

40

【0037】

そして、メイン制御基板30は、始動入賞口カウンタの値に応じた数の賞球、大入賞口カウンタの値に応じた数の賞球、及び、普通入賞口カウンタの値に応じた数の賞球を払出すためのコマンドをセットして、それらのカウンタをゼロクリアする賞球処理（S110）を行い、以上の各処理においてセットしたコマンドを払出制御基板31及び演出制御基板

50

3 3 に出力する出力処理 (S111) を行う。

【 0 0 3 8 】

[始動口 S W 処理] 図 6 に示すように、始動口 S W 処理では、メイン制御基板 3 0 は第 1 始動口 S W 4 2 が ON したか否かを判定し (S201)、ON していなければステップ S208 に進み、ON していれば、始動入賞口カウンタの値に 1 を加算して、第 1 保留記憶部 3 0 1 に記憶されている判定用情報の個数を数える第 1 始動口保留カウンタの値 U 1 が、上限値の 4 未満か否かを判定する (S202)。そして、4 未満でない場合はステップ S208 に進み、4 未満の場合は U 1 に 1 を加算して (S203)、大当たり判定に用いる判定用情報 (本実施形態では、大当たり乱数、大当たり図柄乱数、リーチ乱数、及び、変動パターン乱数) を取得して、第 1 保留記憶部 3 0 1 に格納する (S204)。そして、取得した判定用情報を用いて、事前判定 (いわゆる先読み) 処理を行う (S205)。事前判定処理では、メイン制御基板 3 0 は、後述する大当たり判定処理 (図 9 参照) と同様に、現時点での遊技状態に応じた大当たり判定テーブルを参照して、大当たり乱数が大当たりであるか否かを判定し、大当たりと判定した場合には、大当たり図柄決定テーブルを参照して、大当たり図柄乱数に基づき大当たりの種類を判定する。大当たり判定テーブルには、遊技状態毎に大当たりとする乱数が格納されている。大当たり図柄決定テーブルには、第 1 始動入賞用と第 2 始動入賞用とがあり、それぞれ大当たり図柄毎にその大当たり図柄とする乱数が格納されている。また、後述する変動パターン選択処理 (図 1 0 参照) と同様に、リーチ演出の有無を含めて特別図柄の変動パターンを選択する。そして、メイン制御基板 3 0 は、事前判定処理による事前判定結果を含む第 1 保留数増加コマンドを、R A M にセットする (S207)。

事前判定結果には、大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合には大当たりの種類を示す情報、及び、リーチ演出の有無を含む変動パターンを示す情報が含まれる。

10

20

【 0 0 3 9 】

ステップ S208 では、メイン制御基板 3 0 は第 2 始動口 S W 5 2 が ON したか否かを判定し、ON していなければ始動口 S W 処理からリターンし、ON していれば、始動入賞口カウンタの値に 1 を加算して、第 2 保留記憶部 3 0 2 に記憶されている判定用情報の個数を数える第 2 始動口保留カウンタの値 U 2 が、上限値の 4 未満か否かを判定する (S209)。そして、4 未満でない場合は始動口 S W 処理からリターンし、4 未満の場合は、U 2 に 1 を加算して (S210)、大当たり判定に用いる判定用情報を取得して、第 2 保留記憶部 3 0 2 に格納する (S211)。メイン制御基板 3 0 は、取得した判定用情報を用いて、上述したように事前判定処理を行い (S212)、事前判定結果を含む第 2 保留数増加コマンドを R A M にセットして (S214)、始動口 S W 処理からリターンする。メイン制御基板 3 0 は、始動口 S W 処理からリターンすると、ゲート S W 処理に進む。

30

【 0 0 4 0 】

[ゲート S W 処理] 図 7 に示すように、ゲート S W 処理では、メイン制御基板 3 0 はゲート S W 1 7 1 が ON したか否かを判定し (S301)、ON していなければ、ゲート S W 処理からリターンして次の大入賞口 S W 処理に進み、ON していれば、ゲート保留カウンタの値 G が上限値 (ここでは、4) 未満か否かを判定する (S302)。そして、上限値未満でない場合はゲート S W 処理からリターンし、上限値未満であれば G に 1 を加算して (S303)、普通図柄判定に用いる普通図柄乱数を取得して R A M 内の所定記憶域に格納し (S304)、ゲート S W 処理からリターンする。

40

【 0 0 4 1 】

[特別図柄処理] 図 8 に示すように、特別図柄処理では、メイン制御基板 3 0 は、大当たり遊技中か否かを示す大当たり遊技フラグが ON か否かを判定し (S401)、ON であれば、特別図柄変動を開始できないため特別図柄処理からリターンして次の普通図柄処理に進み、ON でなければ特別図柄変動中か否かを判定する (S402)。そして、変動中であればステップ S412 に進むが、変動中でなければ、特別図柄変動を開始できるため、第 2 始動口保留カウンタの値 U 2 が 1 以上か否かを判定する (S403)。メイン制御基板 3 0 は、U 2 が 1 以上であれば、第 2 保留記憶部 3 0 2 に記憶されている判定用情報のうち最先に記憶されたものを、後述する大当たり判定処理 (S408) 及び変動パターン選択処理 (S409) に用いる

50

こととし、U 2 から 1 を減算する (S404)。一方、U 2 が 1 以上でなければ、第 1 始動口保留カウンタの値 U 1 が 1 以上か否かを判定して (S405)、U 1 が 1 以上でなければ、ステップ S416 に進み、U 1 が 1 以上であれば、第 1 保留記憶部 301 に記憶されている判定用情報のうち最先に記憶されたものを大当たり判定処理 (S408) 及び変動パターン選択処理 (S409) に用いることとし、U 1 から 1 を減算する (S406)。このように、第 1 保留記憶部 301 に記憶されているものより、第 2 保留記憶部 302 に記憶されている判定用情報が優先して用いられるとともに、先に記憶された判定用情報から順に用いられる。ステップ S416 では、メイン制御基板 30 は、客待ちフラグが ON か否かを判定し、ON であれば、特別図柄処理からリターンするが、ON でなければ、客待ちコマンドをセットして (S417)、客待ちフラグを ON して (S418)、特別図柄処理からリターンする。

10

【 0042 】

ステップ S404 又はステップ S406 のいずれかの処理を行ったメイン制御基板 30 は、客待ちフラグを OFF して (S407)、後述する大当たり判定処理 (S408) 及び変動パターン選択処理 (S409) を行う。なお、メイン制御基板 30 は、大当たり判定処理及び変動パターン選択処理に用いた判定用情報を、第 1 保留記憶部 301 または第 2 保留記憶部 302 から消去する。そして、第 1 保留記憶部 301 に記憶されていた判定用情報に対するものであれば第 1 特別図柄表示器 191、第 2 保留記憶部 302 に記憶されていた判定用情報に対するものであれば第 2 特別図柄表示器 192 において、特別図柄変動を開始し (S410)、変動開始コマンドをセットして (S411)、ステップ S412 に進む。変動開始コマンドには、現在の遊技状態を示す情報と、大当たり判定処理でセットされた図柄を示す情報と、変動パターン選択処理でセットされた変動パターンを示す情報とが含まれている。ステップ S412 では、特別図柄の変動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ特別図柄処理からリターンするが、経過していれば、特別図柄の変動を停止して、大当たり判定処理でセットされた図柄で特別図柄を停止表示し (S413)、変動停止コマンドをセットして (S414)、後述する停止中処理 (S415) を行って、特別図柄処理からリターンする。

20

【 0043 】

[大当たり判定処理] 図 9 に示すように、大当たり判定処理では、メイン制御基板 30 は、大当たり判定テーブルを用いて、大当たり乱数が大当たりか否かの判定を行う (S501)。そして、大当たりであれば (S502 で YES)、大当たり図柄決定テーブルを用いて、大当たり図柄乱数がどの大当たり図柄を示すものを判定し (S503)、その大当たり図柄をセットする (S504)。なお、大当たり図柄によって、大当たりの種類が決まる。大当たり図柄決定テーブルは、第 1 始動入賞に基づく大当たり判定であれば第 1 始動入賞用を、第 2 始動入賞に基づく大当たり判定であれば第 2 始動入賞用を用いる。一方、大当たり乱数が大当たりでなければ (S502 で NO)、ハズレ図柄をセットする (S507)。

30

【 0044 】

[変動パターン選択処理] 図 10 に示すように、変動パターン選択処理では、メイン制御基板 30 は、直前の大当たり判定処理で大当たりと判定していれば (S601 で YES)、乱数値と変動パターンとの対応を示す変動パターンテーブルとして大当たり用テーブルをセットし (S602)、大当たりでないとして判定していれば (S601 で NO)、リーチ乱数判定テーブルを参照してリーチ乱数がリーチ有りを示すものであるか否かの判定を行い (S605)、リーチ有りである場合は (S606 で YES)、変動パターンテーブルとしてリーチはずれ用テーブルをセットし (S607)、リーチ無しである場合は (S606 で NO)、変動パターンテーブルとしてバラはずれ用テーブルをセットする (S608)。リーチはずれとは、装飾図柄がリーチ状態 (例えば、左、中、右の 3 つの装飾図柄が左、右、中の順に停止する場合において左右の装飾図柄が同一図柄で停止される等、最後に停止される装飾図柄以外の装飾図柄が同一図柄で停止した状態) になった後、最後に停止される装飾図柄が同一図柄とならずハズレとなることをいい、バラはずれとは、リーチ状態とならずにハズレとなることをいう。大当たりは、同時に変動される複数の装飾図柄をすべて同一図柄で停止表示することにより示され、大当たりになるときは装飾図柄をリーチ状態とするリーチ演出が行われるため、リーチ演出は、大当たりへの期待度の高い演出である。次に、メイン制御基板 30 は、上記

40

50

のようにセットした変動パターンテーブルを参照して、変動パターン乱数がいずれの変動パターンを示すかの判定を行い（S609）、その変動パターン乱数が示す変動パターンをセットする（S610）。

【 0 0 4 5 】

[停止中処理] 図 1 1 に示すように、停止中処理では、メイン制御基板 3 0 は、ステップS413で変動停止した特別図柄（停止図柄）が大当たり図柄か否かを判定し（S701）、大当たり図柄でない場合にはステップS707に進み、大当たり図柄であれば、確変遊技フラグがONか否かを判定する（S702）。そして、ONであれば、連続回数カウンタの値Nに1を加算し（S703）、ONでなければ、連続回数カウンタの値Nを1として（S704）、ステップS705に進む。連続回数カウンタは、上述したように上限回数が決まっている確変遊技状態の連続回数を管理するためのものである。ステップS705では、メイン制御基板 3 0 は、オープニングを開始させるためのオープニングコマンドをセットする。このオープニングコマンドを受信した演出制御基板 3 3 は、オープニング演出を実行する。次に、メイン制御基板 3 0 は、ステップS706に進んで、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグをOFFとし、大当たり遊技中か否かを示す大当たり遊技フラグをONとして、ステップS707に進む。なお、確変遊技フラグは、大当たり判定の当選率が通常遊技状態よりも高い状態か否かを示すものであり、確変遊技状態のときONとされ、時短遊技状態及び通常遊技状態のときOFFとされる。時短遊技フラグは、通常遊技状態よりも第 2 始動口 5 1 に入賞し易い状態か否かを示すものであり、確変遊技状態及び時短遊技状態のときONとされ、通常遊技状態のときOFFとされる。

10

20

【 0 0 4 6 】

ステップS707では、メイン制御基板 3 0 は、確変遊技状態又は時短遊技状態中の特別図柄変動の回数を数える変動回数カウンタの値Jが0か否かを判定し、Jが0であれば、停止中処理からリターンする。一方、Jが0でなければ、Jから1を減算し（S708）、Jが0になったか否かを判定して（S709）、Jが0になっていない場合には、停止中処理からリターンし、Jが0になった場合には、時短遊技フラグをOFFとして（S710）、停止中処理からリターンする。停止中処理からリターンすると、メイン制御基板 3 0 は、特別図柄処理からリターンして普通図柄処理に進む。

【 0 0 4 7 】

[普通図柄処理] 図 1 2 に示すように、普通図柄処理では、メイン制御基板 3 0 は、補助遊技中か否かを示す補助遊技フラグがONか否かを判定し（S801）、ONであれば普通図柄処理からリターンし、ONでなければ普通図柄の変動中か否かを判定する（S802）。そして、変動中の場合にはステップS813に進み、変動中でない場合には、ゲート保留カウンタの値Gが1以上か否かを判定し（S803）、Gが1以上でなければ普通図柄処理からリターンし、Gが1以上であればGから1を減算して（S804）、予め記憶している普通図柄判定テーブルを用いて、ステップS304で所定記憶域に格納しておいた普通図柄乱数のうち最先に格納したものが当たりか否かを判定して（S805）、当たりであれば（S806でYES）、当たり図柄をRAMにセットし（S807）、当たりでなければ（S806でNO）、ハズレ図柄をRAMにセットする（S808）。なお、普通図柄判定テーブルは、時短遊技フラグがONのときは、時短遊技フラグがOFFのときよりも、当たり易いものが用いられる。普通図柄判定に用いた普通図柄乱数は所定記憶域から消去される。そして、時短遊技フラグがONであれば（S809でYES）、変動時間 2 秒をセットし（S810）、時短遊技フラグがOFFであれば（S809でNO）、変動時間 2 5 秒をセットして（S811）、普通図柄の変動を開始して（S812）、ステップS813に進む。

30

40

【 0 0 4 8 】

ステップS813では、メイン制御基板 3 0 は、変動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ普通図柄処理からリターンするが、経過していれば、普通図柄の変動を停止してステップS807、S808でセットした図柄を、普通図柄表示器 1 9 3 に停止表示する（S814）。そして、停止した図柄が当たり図柄であれば（S815でYES）、補助遊技フラグをONし（S816）、ハズレ図柄であれば（S815でNO）、補助遊技フラグをONせずに、普通図柄

50

処理からリターンする。メイン制御基板 30 は、普通図柄処理からリターンすると大入賞口処理に進む。

【0049】

[大入賞口処理] 図13-1、13-2に示すように、大入賞口処理では、メイン制御基板 30 は、大当たり遊技フラグがONか否かを判定し (S901)、ONでなければ大入賞口処理からリターンし、ONであれば、オープニング中であるか否かを判定する (S902)。オープニングとは、大当たり遊技の開始から第1ラウンドの開始までの期間をいう。メイン制御基板 30 は、オープニング中と判定した場合には、設定したオープニング時間が経過したか否かを判定し (S922)、経過していなければ大入賞口処理からリターンし、経過していれば、大当たりの種類に応じた最大ラウンド数 R_{max} と作動パターンとを設定する (S923)。そして、第2大入賞口 71 の1ラウンド目の開放から規定時間内における第2大入賞口 71 への入賞個数をカウントする第2入賞個数カウンタの値 K をリセット (ゼロクリア) し (S924)、第1大入賞口 61 又は第2大入賞口 71 へのラウンド毎の入賞個数をカウントする入賞個数カウンタの値 C をリセットし (S925)、ラウンドカウンタの値 R に1を加算する (S926)。次に、メイン制御基板 30 は、第1大入賞口 61 又は第2大入賞口 71 の開放を開始し (S927)、第1大入賞口 61 又は第2大入賞口 71 の開放を開始したことを演出制御基板 33 に通知するための第1又は第2大入賞口開放通知コマンドをセットして (S928)、ステップ S929 に進む。第1又は第2大入賞口開放通知コマンドには、ラウンドカウンタの値が含まれており、第1又は第2大入賞口開放通知コマンドを受信した演出制御基板 33 は、ラウンドカウンタの値に基づいて、1ラウンド目なら「1R」と表示画面 111 に表示する等、開始しようとするラウンドに応じたラウンド演出を実行する。図4に示すように、演出制御基板 33 は、V領域 75 の開放の契機となる遊技球の入賞あるいは遊技球のV領域 75 の通過 (以下、「V入賞」という。) の可能性があるラウンド (本実施形態では、図柄 A の大当たりの第8ラウンド、又は、図柄 B の大当たりの第5~8ラウンド) の場合には、そのようなラウンド専用のラウンド演出 (特別のラウンド演出) を行い、それ以外のラウンドでは、通常のラウンド演出を行う。

10

20

【0050】

メイン制御基板 30 は、ステップ S902 でオープニング中でないと判定した場合には、インターバル中か否かを判定し (S903)、インターバル中であると判定した場合には、設定したインターバル時間が経過したか否かを判定する (S921)。そして、経過していなければ、大入賞口処理からリターンし、経過していれば、上述したステップ S925 に進む。メイン制御基板 30 は、ステップ S903 でインターバル中でないと判定した場合には、エンディング中か否かを判定し (S904)、エンディング中であれば、ステップ S938 に進み、エンディング中でなければ、V領域 75 の開放中か否かを判定する (S905)。ステップ S938 では、待機時間の計測中か否かを判定して、計測中でなければ、ステップ S940 に進み、計測中であれば、計測を停止して (S939)、ステップ S940 に進む。

30

【0051】

メイン制御基板 30 は、ステップ S905 で、V領域 75 の開放中でないと判定した場合には、ステップ S906 に進み、V領域 75 の開放中であると判定した場合には、V領域通過フラグがONか否かを判定し (S915)、ONであればステップ S929 に進み、ONでなければ、V領域 SW 77 がONしたか否かを判定し、ONしていなければステップ S929 に進み、ONしていれば、V領域通過フラグをONとして (S917)、V領域 75 を遊技球が通過したことを演出制御基板 33 に通知するためのV領域通過コマンドをセットして (S918)、ステップ S929 に進む。V領域通過フラグは、V領域 75 を遊技球が通過したか否かを示すものである。V領域通過コマンドを受信した演出制御基板 33 は、例えば「V入賞!」というように表示画面 111 の全部又は一部において表示する等、V入賞を報知 (示唆する場合も含む。) する演出を実行する。

40

【0052】

ステップ S906 では、メイン制御基板 30 は、待機時間の計測中であるか否かを判定し、計測中であれば、ステップ S912 に進み、計測中でなければ、第2大入賞口 71 の開放開始

50

から所定時間内（すなわち、第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間内）か否かを判定する(S907)。そして、規定時間内でないと判定すると、ステップS929に進み、規定時間内であると判定すると、第2大入賞口SW72がONしたか否かを判定し(S908)、ONしていなければ、ステップS929に進み、ONしていれば、第2入賞個数カウンタの値Kに1を加算する(S909)。なお、入賞個数カウンタの値Cに1を加算する処理は、上述した大入賞口SW処理で行われているため、ここでは行わない。次に、メイン制御基板30は、第2入賞個数カウンタの値Kが規定個数（ここでは、1）であるか否かを判定し(S910)、規定個数でないと判定した場合には、ステップS929に進み、規定個数であると判定した場合には、第2大入賞口71への規定個数の入賞が規定時間内にあったことを演出制御基板33に通知する入賞通知コマンドをセットし(S910-1)、待機時間の計測を開始して(S911)、ステップS912に進む。これにより、第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間以内に、第2大入賞口71に規定個数の入賞があった場合には、待機時間の計測が開始される。入賞通知コマンドを受信した演出制御基板33は、図柄A又は図柄Bの大当たり中の入賞である場合には、例えば表示画面111において、「Vを狙え!」、「V開放!」、あるいは、「V開放準備中」といった表示を行う等、V領域75の開放を示唆（報知する場合も含む。）する演出を実行する。すなわち、規定時間内における第2大入賞口71への規定個数の入賞を契機に、その入賞によりV領域75が開放される場合には、V領域75の開放を示唆する演出を行う。一方、規定時間内における第2大入賞口71への規定個数の入賞があっても、その入賞によりV領域75が開放されない場合（本実施形態では、図柄Cの大当たりの場合）には、かかる演出は行わない。

10

20

【0053】

ステップS912では、メイン制御基板30は、待機時間が経過したか否かを判定して、待機時間が経過していなければ、ステップS929に進み、待機時間が経過していれば、待機時間の計測を停止して(S913)、V領域開閉部材80を開放状態とすることにより、V領域75を開放する(S914)。これにより、第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間以内に、規定個数（ここでは1個）以上の遊技球が第2大入賞口71に入賞すると、待機時間経過後に、V領域75が開放されることとなる。

【0054】

なお、待機時間は、第2大入賞口71を開放する契機となった大当たりの種類によって決定される。具体的には、図16(a)に示すように、第2大入賞口71がロング開放しかされない図柄Aの大当たりの場合には、待機時間は固定の短い時間とされ、第2大入賞口71の開放から規定時間内に規定個数の入賞があった場合には、比較的すぐにV領域75が開放される。図柄Aの場合の待機時間を短時間としているのは、V領域75が開放される前に、第2大入賞口71に遊技球が上限個数まで入賞したり、第2大入賞口71の規定開放時間が経過したりして、第2大入賞口71が閉鎖されることがないようにするためである。図16(b)に示すように、第2大入賞口71が複数回ショート開放された後にロング開放される図柄Bの大当たりの場合には、第2大入賞口71の開放から規定時間内はショート開放される時間帯に該当し、待機時間はロング開放の開始に合わせるために可変とされる。図16(c)に示すように、第2大入賞口71がショート開放しかされない図柄Cの大当たりの場合には、待機時間は第2大入賞口71の開放時間よりも長い固定の時間とされ、第2大入賞口71に規定個数の入賞があってから待機時間が経過した時、エンディング中に該当するように設定される。

30

40

【0055】

ステップS929では、メイン制御基板30は、開放している第1大入賞口61又は第2大入賞口71の規定開放時間が経過したか否かを判定し、経過していれば、開放していた第1大入賞口61又は第2大入賞口71を閉鎖し(S931)、経過していなければ、入賞個数カウンタの値Cが規定の上限個数Cmax（ここでは、9）であるか否かを判定して(S930)、規定の上限個数でなければ大入賞口処理からリターンし、規定の上限個数であれば、開放している第1大入賞口61又は第2大入賞口71を閉鎖して(S931)、第1大入賞口61又は第2大入賞口71を閉鎖することを演出制御基板33に通知するための第1又は

50

第2大入賞口閉鎖通知コマンドをセットする(S932)。そして、V領域75の開放中か否かを判定して(S933)、開放中でなければステップS935に進み、開放中であれば、V領域閉鎖部材80を閉鎖状態とすることにより、V領域75を閉鎖して(S934)、ステップS935に進む。

【0056】

ステップS935では、メイン制御基板30は、ラウンドカウンタの値Rがその大当たりにおける最大ラウンド数 R_{max} (ここでは、いずれの大当たりでも8)であるか否かを判定し、最大ラウンド数でないと判定すれば、大入賞口処理からリターンし、最大ラウンド数であると判定すれば、ラウンドカウンタの値Rをリセットして(S936)、演出制御基板33にエンディングを開始させるためのエンディングコマンドをセットして(S937)、ステップS940に進む。なお、エンディングとは、最終ラウンドの終了から当たり遊技の終了までの期間をいう。エンディングコマンドを受信した演出制御基板33は、エンディング演出を実行する。ステップS940では、メイン制御基板30は、設定したエンディング時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ大入賞口処理からリターンし、経過していれば、大当たり遊技フラグをOFFし(S941)、後述する遊技状態設定処理を行って(S942)、大入賞口処理からリターンする。メイン制御基板30は、大入賞口処理からリターンすると、電チュー処理に進む。

10

【0057】

[遊技状態設定処理] 図14に示すように、遊技状態設定処理では、メイン制御基板30は、V領域通過フラグがONか否かを判定し(S1001)、ONである場合には、V領域通過フラグをOFFとする(S1002)。次に、メイン制御基板30は、連続回数カウンタの値Nが所定の上限回数 N_{max} (ここでは、5)であるか否かを判定し(S1003)、所定の上限回数でなければ、遊技状態を確変遊技状態とするために、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグをONとして(S1004, S1005)、変動回数カウンタの値Jを10000とする(S1006)。そして、メイン制御基板30は、遊技状態設定処理からリターンする。なお、変動回数カウンタの値Jが10000とされた場合、通常はJが0になる前に次の大当たりが発生する。一方、ステップS1003でNが所定の上限回数であると判定した場合には、ステップS1008に進む。

20

【0058】

メイン制御基板30は、ステップS1001でV領域通過フラグがONでないと判定した場合、今終了した大当たり遊技が連続大当たりであるか否かを判定し(S1007)、連続大当たりであると判定した場合、ステップS1008に進む。ステップS1008では、メイン制御基板30は、連続回数カウンタの値Nをリセットし、確変遊技フラグをOFFとし(S1009)、時短遊技フラグをONとし(S1010)、変動回数カウンタの値Jを100として(S1011)、遊技状態設定処理からリターンする。このように、確変遊技状態の連続回数が上限回数となったとき、又は、連続大当たりにおいてV領域75を遊技球が通過しなかったときは、特別図柄の変動回数100回を限度として時短遊技状態とされる。メイン制御基板30は、遊技状態設定処理からリターンすると、大入賞口処理からリターンして、電チュー処理に進む。

30

【0059】

メイン制御基板30は、ステップS1007で連続大当たりでないと判定した場合、連続回数カウンタの値Nが1か否かを判定する(S1012)。そして、Nが1でない場合には、上記ステップS1008に進む。連続大当たりでなく、Nが1でない場合とは、確変遊技状態中に単発大当たり当たった場合に相当する。かかる場合にも、特別図柄の変動回数100回を限度として時短遊技状態とされる。一方、Nが1である場合には、Nをリセットし(S1013)、遊技状態設定処理からリターンする。連続大当たりでなく、Nが1である場合とは、通常遊技状態又は時短遊技状態中に単発大当たり当たった場合であり、かかる場合には、停止中処理のステップS706でOFFとされた確変遊技フラグ及び時短遊技フラグは、その状態が維持されるため、大当たり遊技後は通常遊技状態となる。

40

【0060】

[電チュー処理] 図15に示すように、電チュー処理では、メイン制御基板30は、補助遊技フラグがONか否かを判定し(S1101)、ONでないと判定すれば電チュー処理からリ

50

ターンし、ONと判定すれば、第2始動口開閉部材54が作動中か否かを判定する(S1102)。そして、作動中である場合はステップS1108に進むが、作動中でない場合、時短遊技フラグがONであれば(S1103でYES)、0.3秒の開放を5回行う作動パターン(S1104)、時短遊技フラグがONでなければ(S1103でNO)、0.1秒の開放を1回行う作動パターンをセットし(S1105)、セットした作動パターンを示す情報を含む補助遊技開始コマンドをセットして(S1106)、その作動パターンに則った第2始動口開閉部材54の作動を開始し(S1107)、ステップS1108に進む。ステップS1108では、メイン制御基板30は、セットした作動パターンに対応した作動時間が経過したか否かを判定し、経過していなければ電チュー処理からリターンし、経過していれば補助遊技フラグをOFFとして(S1109)、電チュー処理からリターンする。メイン制御基板30は、電チュー処理からリターンすると上述した賞球処理に進む。

10

【0061】

以上のようにメイン制御基板30が処理を行うことにより、図4に示すように、大当たり演出として、図柄Aの大当たりでは、オープニング演出の後、第1~7ラウンドまでは通常のラウンド演出が行われ、第8ラウンドでは、専用のラウンド演出が行われ、第8ラウンドが終了すると、エンディング演出が行われることとなる。また、図柄Bの大当たりでは、オープニング演出の後、第1~4ラウンドまでは通常のラウンド演出が行われ、第5~8ラウンドでは、専用のラウンド演出が行われ、第8ラウンドが終了すると、エンディング演出が行われることとなる。また、図柄Cの大当たりでは、オープニング演出の後、全てのラウンドにおいて通常のラウンド演出が行われて、第8ラウンドが終了すると、エンディング演出が行われることとなり、第2大入賞口71が開放する第8ラウンドにおいても、専用のラウンド演出は行われない。そして、遊技機1では、第2大入賞口71への遊技球の入賞の有無に基づいて、V領域75の開放が制御されることとなる。以下、図16、17に基づいて、大入賞口処理におけるメイン制御基板30の動作について説明する。

20

【0062】

図16の(a)の例

図16の(a)は、図柄Aの大当たりにおける第2大入賞口71の1ラウンド目(図4に示すように、全体としては8ラウンド目)の開放から規定時間(ここでは、5秒)内のA1時点で、1個の遊技球が第2大入賞口71に入賞した例である。この入賞があったとき、メイン制御基板30は、大入賞口処理(図13-1, 13-2参照)において、ステップS901でYES、ステップS902~S906でNO、ステップS907でYESと判定して、第2大入賞口SW72がONしていることから、第2入賞個数カウンタの値Kに1を加算する(S908, S909)。そして、第2入賞個数カウンタの値Kが規定個数の1になることから、ステップS910でYESと判定し、ステップS910-1で入賞通知コマンドをセットし、ステップS911で待機時間の計測を開始する。図柄Aの場合の待機時間は、上述したように所定の時間長さ(ここでは、1秒)とする。演出制御基板33は、図柄Aの大当たり中に入賞通知コマンドを受信することから、表示画面111に「Vを狙え!」と表示する等、V領域75の開放を示唆する演出を行うこととなる。次に、メイン制御基板30は、待機時間が経過したか否か(すなわち、計測中の待機時間が所定の時間長さになったか否か)を判定し(S912)、経過していないため、ステップS929に進んで、第2大入賞口71の規定開放時間は経過してなく、値Cも上限個数ではないことから、ステップS929, S930でNOと判定し、大入賞口処理からリターンする。

30

40

【0063】

次に、メイン制御基板30は、待機時間が経過するA2時点までは、ステップS901でYES、ステップS902~S905でNO、ステップS906でYES、ステップS912, S929, S930でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。そして、待機時間が経過したA2時点で、メイン制御基板30は、ステップS901でYES、ステップS902~S905でNO、ステップS906でYES、ステップS912でYESと判定し、待機時間の計測を停止して、V領域75を開放する(S913, S914)。続いて、ステップS929, S930でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。

50

【 0 0 6 4 】

図 1 6 の (a) では、V 領域 7 5 の開放中である A 3 時点で、第 2 大入賞口 7 1 に遊技球が入賞し、その遊技球が V 領域 7 5 を通過したものとする。このとき、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S901 で YES、ステップ S902 ~ S904 で NO、ステップ S905 で YES と判定して、ステップ S915 に進む。そして、ステップ S915 で NO、ステップ S916 で YES と判定し、V 領域通過フラグを ON として (S917)、V 領域通過コマンドをセットする (S918)。この V 領域通過コマンドを受信した演出制御基板 3 3 は、表示画面 1 1 1 に「V 入賞！」と表示する等、V 入賞を報知する演出を行うこととなる。続いて、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S929、S930 で NO と判定して、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 6 5 】

図 1 6 の (a) の例では、A 4 時点において、第 2 大入賞口 7 1 に上限個数の入賞があったものとする。このとき、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S901 で YES、ステップ S902 ~ S904 で NO、ステップ S905 で YES、ステップ S915 で YES と判定し、ステップ S929 に進んで、ステップ S929 で NO、ステップ S930 で YES と判定する。そして、メイン制御基板 3 0 は、第 2 大入賞口 7 1 を閉鎖して (S931)、第 2 大入賞口 7 1 の閉鎖通知コマンドをセットし (S932)、V 領域 7 5 の開放中であることから、ステップ S933 で YES と判定して、V 領域 7 5 を閉鎖する (S934)。したがって、第 2 大入賞口 7 1 と V 領域 7 5 とは、略同時に閉鎖されることとなる。そして、現ラウンドが最終ラウンドであることから、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S935 で YES と判定して、ラウンドカウンタの値 R をリセットし (S936)、エンディングコマンドをセットして (S937)、ステップ S940 で NO と判定して、大入賞口処理からリターンする。なお、A 4 時点が、第 2 大入賞口 7 1 の規定開放時間が経過した時点である場合も同様に、V 領域 7 5 は、第 2 大入賞口 7 1 の閉鎖と略同時に閉鎖される。

【 0 0 6 6 】

次に、A 5 時点において、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S901 で YES、ステップ S902、S903 で NO、ステップ S904 で YES、ステップ S938 で NO、ステップ S940 で YES と判定し、大当たり遊技フラグを OFF として (S941)、遊技状態設定処理を行う (S942)。遊技状態設定処理 (図 1 4 参照) では、メイン制御基板 3 0 は、V 領域通過フラグが ON であることから、ステップ S1001 で YES と判定し、V 領域通過フラグを OFF として (S1002)、図 1 6 の (a) では、連続回数カウンタの値 N は上限回数でないものとし、したがって、メイン制御基板 3 0 は、ステップ S1003 で NO と判定し、確変遊技フラグ及び時短遊技フラグを ON として (S1004、S1005)、変動回数カウンタの値 J を 10000 とする (S1006)。この結果、図 1 6 の (a) の例では、大当たり遊技後、確変遊技状態に遷移することとなる。

【 0 0 6 7 】

図 1 6 の (b) の例

図 1 6 の (b) は、図柄 B の大当たりにおける第 2 大入賞口 7 1 の 1 ラウンド目 (図 4 に示すように、全体としては 5 ラウンド目) の開放から規定時間 (ここでは、5 秒) 内の B 1 時点 (第 2 大入賞口 7 1 の 2 ラウンド目) で、1 個の遊技球が第 2 大入賞口 7 1 に入賞した例である。この入賞があったとき、メイン制御基板 3 0 は、大入賞口処理において、ステップ S901 で YES、ステップ S902 ~ S906 で NO、ステップ S907 で YES と判定して、第 2 大入賞口 S W 7 2 が ON していることから、第 2 入賞個数カウンタの値 K に 1 を加算する (S908、S909)。そして、第 2 入賞個数カウンタの値 K が規定個数の 1 になることから、ステップ S910 で YES と判定し、ステップ S910-1 で入賞通知コマンドをセットし、ステップ S911 で待機時間の計測を開始する。図柄 B の場合の待機時間は、上述したように第 2 大入賞口 7 1 のロング開放 (図 4 に示すように、全体としては 8 ラウンド目の開放) 開始までとされる。演出制御基板 3 3 は、図柄 B の大当たり中に入賞通知コマンドを受信することから、表示画面 1 1 1 に「V を狙え！」と表示する等、V 領域 7 5 の開放を示唆する演出を行うこととなる。次に、メイン制御基板 3 0 は、待機時間が経過したか否か (ここでは、ラウンドカウンタの値 R が 8 になったか否か) を判定し (S912)、経過していないため、ステップ S929 に進んで、第 2 大入賞口 7 1 の規定開放時間は経過してなく、値 C も上限個数ではないことから、ステップ S929、S930 で NO と判定し、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 6 8 】

次に、B 2 時点になると、メイン制御基板 3 0 は、ステップS901でYES、ステップS902 ~ S905でNO、ステップS906でYES、ステップS912でNOと判定し、ステップS929でYESと判定して、第 2 大入賞口 7 1 を閉鎖して(S931)、第 2 大入賞口 7 1 の閉鎖通知コマンドをセットする(S932)。したがって、第 2 大入賞口 7 1 は閉鎖されて、インターバルに入ることとなる。そして、V 領域 7 5 の開放中でないことから、メイン制御基板 3 0 はステップS933でNOと判定し、現ラウンドは最終ラウンドでないことから、ステップS935でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 6 9 】

そして、B 3 時点になると、メイン制御基板 3 0 は、ステップS901でYES、ステップS902でNO、ステップS903, S921でYESと判定し、入賞個数カウンタの値 C をリセットして、ラウンドカウンタの値 R に 1 を加算する。この時点で、値 R は 8 となる。続いて、メイン制御基板 3 0 は、第 2 大入賞口 7 1 を開放して(S927)、第 2 大入賞口 7 1 の開放通知コマンドをセットする(S928)。したがって、第 2 大入賞口 7 1 は開放されて、全体の 8 ラウンド目に入ることとなる。次に、メイン制御基板 3 0 は、ステップS929, S930でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 7 0 】

全体の 8 ラウンド目に入ると、メイン制御基板 3 0 は、大入賞口処理において、ステップS901でYES、ステップS902 ~ S905でNO、ステップS906でYESと判定し、ラウンドカウンタの値 R が 8 であることから、ステップS912でYESと判定して、待機時間の計測を停止して、V 領域 7 5 を開放する(S913, S914)。したがって、第 2 大入賞口 7 1 のロング開放と略同時に、V 領域 7 5 が開放されることとなる。続いて、メイン制御基板 3 0 は、ステップS929, S930でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 7 1 】

図 1 6 の (b) では、V 領域 7 5 の開放中である B 4 時点で、第 2 大入賞口 7 1 に遊技球が入賞し、その遊技球が V 領域 7 5 を通過したものとすが、以降の動作は、図 1 6 の (a) の A 3 時点以降と同様であるので、説明を省略する。

【 0 0 7 2 】

図 1 6 の (c) の例

図 1 6 の (c) では、図柄 C の大当たりにおける第 2 大入賞口 7 1 の 1 ラウンド目 (図 4 に示すように、全体としては 8 ラウンド目) の開放から規定時間 (ここでは、5 秒) 内の C 1 時点で、1 個の遊技球が第 2 大入賞口 7 1 に入賞したものとす。この入賞があったとき、メイン制御基板 3 0 は、大入賞口処理において、ステップS901でYES、ステップS902 ~ S906でNO、ステップS907でYESと判定して、第 2 大入賞口 S W 7 2 が ON していることから、第 2 入賞個数カウンタの値 K に 1 を加算する(S908, S909)。そして、値 K が規定個数の 1 になることから、ステップS910でYESと判定し、ステップS910- 1 で入賞通知コマンドをセットし、ステップS911で待機時間の計測を開始する。図柄 C の場合の待機時間は、上述したように、第 2 大入賞口 7 1 への入球から待機時間が経過した時点がエンディング中に該当するような時間とされている。例えば、エンディング時間が 5 秒である場合、上述したようにショート開放の開放時間を 1 秒としていることから、待機時間を 3 秒とすれば、最終ラウンドであるショート開放のいずれの時点で入球があっても、その入球時点から待機時間が経過した時点はエンディング中に該当する。なお、演出制御基板 3 3 は、図柄 C の大当たり中に入賞通知コマンドを受信しても、V 領域 7 5 の開放を示唆する演出は行わない。次に、メイン制御基板 3 0 は、待機時間が経過したか否かを判定し(S912)、経過していないため、ステップS929に進んで、ステップS929, S930でNOと判定し、大入賞口処理からリターンする。

【 0 0 7 3 】

続いて、待機時間が経過した C 2 時点において、メイン制御基板 3 0 は、ステップS901でYES、ステップS902, S903でNOと判定し、エンディング中であることから、ステップS904でYESと判定して、ステップS938に進む。したがって、待機時間が経過しても、V 領域 7

5は開放されない。メイン制御基板30は、ステップS938でYESと判定して、待機時間の計測を停止し(S939)、ステップS940でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。

【0074】

設定されたエンディング時間が経過したC3時点において、メイン制御基板30は、ステップS901でYES、ステップS902、S903でNO、ステップS904でYES、ステップS938でNO、ステップS940でYESと判定し、大当たり遊技フラグをOFFとして(S941)、遊技状態設定処理を行う(S942)。遊技状態設定処理(図14参照)では、メイン制御基板30は、V領域通過フラグがOFFであることから、ステップS1001でNOと判定し、連続大当たりでないことから、ステップS1007でNOと判定する。なお、図16の例では、通常遊技状態中に大当たりしたものとす。したがって、連続回数カウンタの値Nは1であり、メイン制御基板30は、ステップS1012でYESと判定し、値Nをリセットする(S1013)。この結果、図16の(c)の例では、大当たり遊技後、再び通常遊技状態となる。

10

【0075】

このように、第2大入賞口71がロング開放されない大当たりの場合には、第2大入賞口71に遊技球が入球したとしても、V領域75が開放されることはないため、遊技球がV領域75を通過することはない。

【0076】

図17の(a)の例

図17の(a)は、図柄Aの大当たりにおける第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間を経過したD1時点で、1個の遊技球が第2大入賞口71に入賞した例である。この入賞があったとき、メイン制御基板30は、大入賞口処理において、ステップS901でYES、ステップS902~S907でNOと判定して、ステップS929に進む。したがって、待機時間の計測は開始されず、V領域75が開放されることもなく、V入賞を報知する演出が行われることもない。また、規定時間内に規定個数の入賞がない場合には、入賞通知コマンドが演出制御基板33に送信されることはないので、V領域75の開放を示唆する演出も行われない。D1時点では、第2大入賞口71の規定開放時間は経過してなく、値Cも上限個数ではないことから、メイン制御基板30は、ステップS929、S930でNOと判定し、大入賞口処理からリターンする。

20

【0077】

そして、入賞個数カウンタの値Cが上限個数となったD2時点において、メイン制御基板30は、ステップS901でYES、ステップS902~S907でNOと判定して、ステップS929に進んだ後、ステップS929でNO、ステップS930でYESと判定し、第2大入賞口71を閉鎖して(S931)、第2大入賞口71の閉鎖通知コマンドをセットし(S932)、ステップS933でNOと判定する。そして、現ラウンドが最終ラウンドであることから、メイン制御基板30は、ステップS935でYESと判定して、ラウンドカウンタの値Rをリセットし(S936)、エンディングコマンドをセットして(S937)、ステップS940でNOと判定して、大入賞口処理からリターンする。したがって、エンディングが開始される。なお、D2時点が、第2大入賞口71の規定開放時間が経過した時点である場合も同様である。

30

【0078】

図17の(b)の例

図17の(b)は、図柄Bの大当たりにおける第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間を経過したE1時点で、1個の遊技球が第2大入賞口71に入賞した例である。この例では、メイン制御基板30は、図17の(a)と同様に動作するため、説明を省略するが、V領域75が開放されることはなく、V領域75の開放を示唆する演出やV入賞を報知する演出が行われることもない。

40

【0079】

図17の(c)の例

図17の(c)は、図柄Cの大当たりにおける第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間内に入賞がなかった例である。図柄Cの大当たりでは、第2大入賞口71の開放は規定時間内に終了するため、規定時間内に入賞がなければ、第2大入賞口71への

50

入賞はないことになる。この例では、ステップS908でYESと判定されることはないため、待機時間の計測は開始されず、V領域75が開放されることもなく、V領域75の開放を示唆する演出やV入賞を報知する演出が行われることもない。

【0080】

以上説明したように、遊技機1は、遊技球が流下可能な遊技領域5に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに制御可能な第2大入賞口71と、第2大入賞口71に入球した遊技球が通過可能なV領域75と、V領域75の遊技球の通過(入賞)を可能とする第1の状態(開放状態)と、V領域75の遊技球の通過を不能とする第2の状態(閉鎖状態)とに制御可能なV領域開閉部材80と、V領域開閉部材80を制御する特定領域開閉制御手段(図13-1、13-2参照)と、所定の始動条件の成立(第1始動口41又は第2始動口51への入賞)を契機として、第2大入賞口71が開放状態となる期間が設けられた大当たり遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段(図6、8、9参照)と、特別遊技判定手段により大当たり遊技を行うと判定されると、大当たり遊技を行う特別遊技実行手段(図13-1、13-2参照)と、V領域75の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から通常遊技状態よりも遊技者に有利な確変遊技状態に、遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段(図14参照)と、を備え、特定領域開閉制御手段が、第2大入賞口71への入球個数に基づいて、V領域開閉部材80を第1の状態に制御する入球依存制御手段(図13-1のステップS908~S914参照)を備えることを特徴とする。

10

【0081】

これによれば、V領域開閉部材80が第1の状態になるか否か、すなわち、V領域75が遊技球の通過が可能な状態になるか否かが、第2大入賞口71への入球個数によるため、その入球個数に関する条件を満たそうと遊技者は遊技することとなり、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

20

【0082】

また、入球依存制御手段が、第2大入賞口71の開放開始から所定時間内、すなわち、第2大入賞口71の1ラウンド目の開放から規定時間内に、第2大入賞口71への入球個数が所定個数以上あると、V領域開閉部材80を第1の状態に制御することとすれば、遊技者はその規定時間内に第2大入賞口71に遊技球を入賞させようと遊技するため、遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

30

【0083】

特に、上記図柄Bの大当たりのように、規定時間内は第2大入賞口71に入球し難い(例えば、ショート開放しからない)大当たりを設ければ、遊技者は、遊技球が入球し難い状態において、遊技球を入球させてV領域75を通過させ、確変遊技状態に遷移させたことに、大きな達成感を感じるため、遊技の興趣が大きく向上することとなる。

【0084】

なお、上記実施形態においては、第2大入賞口71がロング開放されない大当たり(図柄Cの大当たり)の場合、規定時間内に第2大入賞口71に遊技球が入球したとしても、V領域75が開放されないようにして、遊技球がV領域75を通過することがないように構成したが、かかる場合、遊技球がV領域75を通過しないように構成されていればよく、必ずしもV領域75が開放されないように構成する必要はない。例えば、第2大入賞口71に入球した遊技球が、V領域75の開放までの待機時間内(すなわち、V領域75が閉鎖されている間)にV領域75への入口(遊技機1では、閉鎖状態のV領域開閉部材80の上面)を通り過ぎてしまうような構成とすれば、V領域75を開放することとしてもよい。より具体的には、遊技機1において、図柄Cの場合の待機時間を、第2大入賞口71の開放時間に、第2大入賞口71に入球した遊技球が閉鎖状態のV領域開閉部材80(図2の二点鎖線参照)の上面を通過してハズレ領域76側に至るのに要する時間を加えたものより長くすれば、待機時間経過後にV領域75を開放するようにしても、遊技球がV領域75を通過することは通常あり得ないこととなる。

40

【0085】

50

また、第2大入賞口71の開放パターンは、上述したものに限られない。例えば、上記ショート開放より少し開放時間が長いラウンド（上限個数までは入球しないが、1～2個の入球の可能性があるラウンド）を設けてもよい。高々1個しか入球しないショート開放では、入球の困難性が高過ぎて、遊技意欲を減退させる虞があるが、ショート開放よりも入球し易い短時間のラウンドを設けることにより、実質的なラウンド数（ロング開放のラウンド数）を変えずに、かかる虞を低減することができる。

【0086】

また、上記実施形態では、第2大入賞口71の開放開始から所定時間（すなわち、規定時間）内に、第2大入賞口71への入球個数が所定個数（すなわち、規定個数）である1個以上あると、V領域開閉部材80を第1の状態に制御したが、この規定個数は1個に限らないことは勿論であり、2個以上とする等、複数個としてもよい。規定個数を複数個とした場合、規定時間内における第2大入賞口71への入球個数が規定個数に到達したときに、「やったね、V開放！」というように、V領域75が開放することを示唆する開放示唆演出を行うこととしてもよい。また、規定個数が複数個、例えば3個である場合、1個目が入球したときに「あと2つ!」、2個目が入球したときに「あと1つ!」というように、第2大入賞口71への入球個数が規定個数に到達するまでの間、第2大入賞口71への入球個数に基づいて、V領域75の開放へのカウントダウンとなるような演出を行ってもよい。また、例えば上記図柄Bの大当たりにおいて、第2大入賞口71の1～3ラウンド目の合計入球個数が所定個数以上である等、複数のラウンドを通じた合計入球個数が所定個数以上であることを、V領域開閉部材80を開放状態とするための要件としてもよいし、第1大入賞口61と第2大入賞口71の入球個数の合計を、V領域開閉部材80を開放状態とするための要件に用いるようにしてもよい。

10

20

【0087】

また、上記実施形態では、図柄Bの大当たりの場合には、V領域75の開放開始をロング開放の開始に合わせるために、第2大入賞口71への入球からV領域75を開放するまでの待機時間を可変としたが、必ずしもV領域75の開放開始をロング開放の開始に合わせる必要はなく、待機時間を、ロング開放の開始より後にV領域75が開放されるような固定の時間長さとしてもよい。

【0088】

また、上記実施形態では、V領域75の閉鎖を第2大入賞口71の閉鎖に合わせたが、必ずしも合わせる必要はなく、V領域75の開放開始から所定の開放時間が経過したら、V領域75を閉鎖するように構成してもよい。

30

【0089】

また、上記実施形態では、第1大入賞口61及び第2大入賞口71の2つの大入賞口を設けて、第2大入賞口71内にV領域75を設けたが、第1大入賞口61内にV領域75を設けてもよいし、大入賞口を1つとしてもよい。

【0090】

また、上記実施形態では、図4に示すように、V領域75の開放の契機となる入賞（以下、「開放契機入賞」という。）あるいはV入賞があり得るラウンドにおいては専用のラウンド演出を行い、それ以外のラウンドにおいては通常のラウンド演出を行ったが、開放契機入賞があり得るラウンドより前の通常のラウンド演出において、第2大入賞口71の開放パターンを示唆する演出を行うこととしてもよい。かかる演出としては、例えば、図柄Aの大当たりの第7ラウンドのラウンド演出において、「次は、右の大入賞口が1回だけロング開放するよ!」といった表示を行ったり、図柄Bの大当たりの第4ラウンドのラウンド演出において、「右の大入賞口のバカバカを狙え!」といった表示を行ったりすることが考えられる。すなわち、開放契機入賞があり得るラウンドの開始までの大当たり演出において、そのラウンドの開放パターンを示唆する演出を行ってもよい。かかる演出により、遊技者の遊技意欲を向上可能だからである。

40

【0091】

また、大当たり演出において、開放契機入賞あるいはV入賞があり得るラウンドより前

50

に、かかるラウンドの開始へのカウントダウンとなるような演出を行うようにしてもよい。例えば、上記実施形態における図柄 A の大当たりの場合、第 8 ラウンド（開放契機入賞あるいは V 入賞があり得るラウンドに相当。）の 1 つ前のラウンドである第 7 ラウンドにおいて、第 1 大入賞口 6 1 に 9 個入球すると、第 8 ラウンドが開始することから、第 7 ラウンドにおいて、第 1 大入賞口 6 1 に 1 個入球すると「あと 8 個!」、2 個入球すると「あと 7 個!」というように、第 1 大入賞口 6 1 への入賞個数に基づいて、第 8 ラウンド開始までのカウントダウンを行ったり、第 8 ラウンドより前の複数のラウンド、例えば、第 2 ~ 7 ラウンドにおいて、第 2 ラウンドの終了時に「あと 5 ラウンド!」、第 3 ラウンドの終了時に「あと 4 ラウンド!」というように、第 8 ラウンドまでの残りのラウンド数を報知し、第 7 ラウンドの終了時に「いよいよ始まるよ!」と報知するというように、ラウンド数に基づいて、第 8 ラウンド開始までのカウントダウンを行ったりしてもよい。

10

【0092】

また、大当たりとして、上記したように遊技球の第 2 大入賞口 7 1 への入賞を契機に V 領域 7 5 が開放されるものの他に、例えば第 2 大入賞口 7 1 の開放と同時に V 領域 7 5 が開放される等、遊技球の第 2 大入賞口 7 1 への入賞がなくても V 領域 7 5 が開放される大当たりを設けてもよい。

【0093】

また、上記実施形態は、確変遊技状態となる大当たりの連続発生回数に所定の上限回数（ここでは、5 回）がある機種（いわゆるリミッター機）として説明したが、勿論、確変遊技状態となる大当たりの連続発生回数に制限のない機種（いわゆるループ機）や、確変遊技状態での特別図柄の変動回数に制限のある機種（いわゆる S T 機）に、本発明を適用してもよい。

20

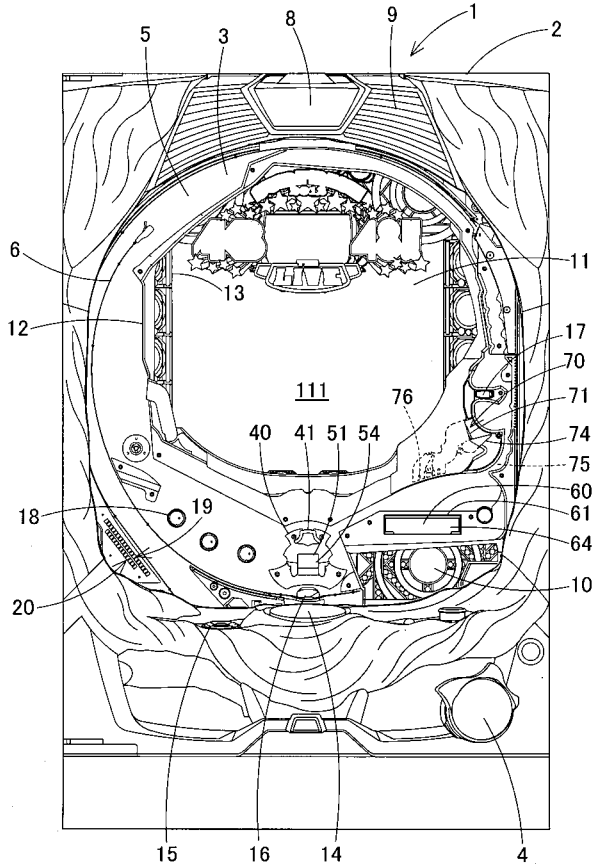
【符号の説明】

【0094】

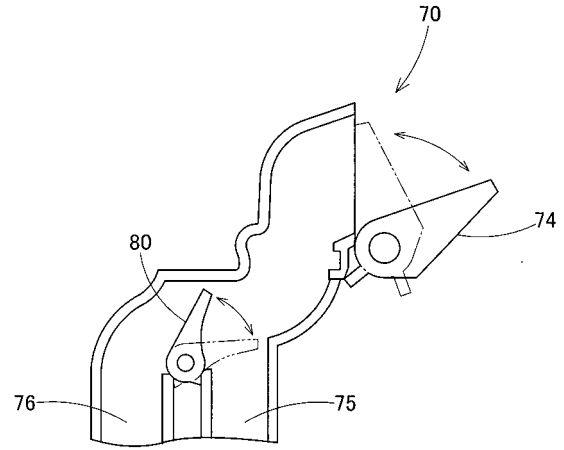
- 1 ... 遊技機
- 5 ... 遊技領域
- 30 ... メイン制御基板（特定領域開閉制御手段、特別遊技判定手段、特別遊技実行手段、遊技状態遷移手段）
- 71 ... 第 2 大入賞口（大入賞口）
- 75 ... V 領域（特定領域）
- 80 ... V 領域開閉部材（特定領域開閉部材）

30

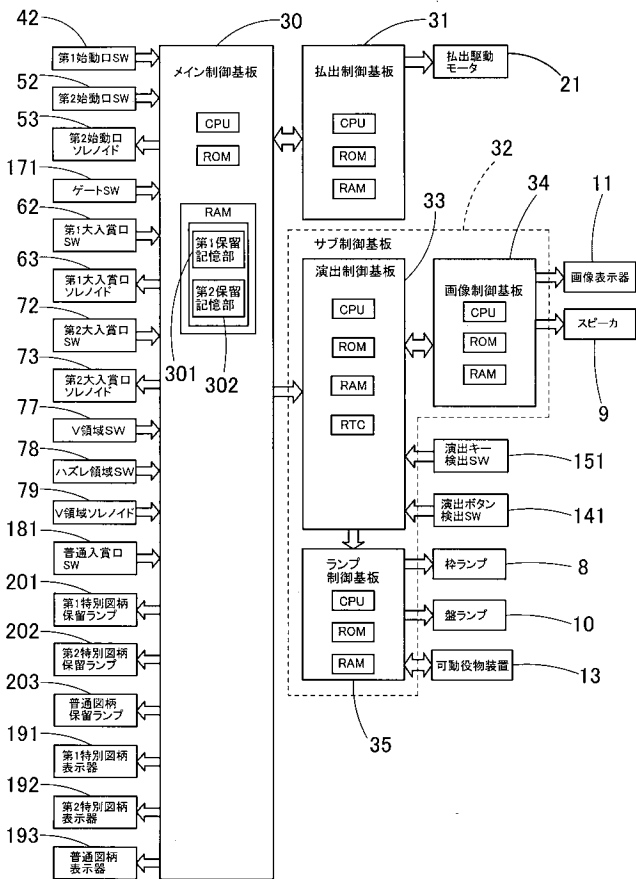
【図1】



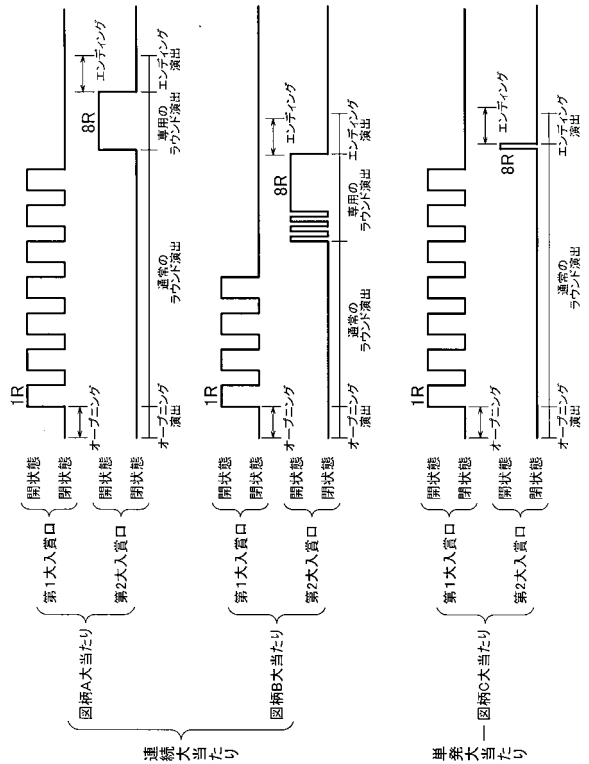
【図2】



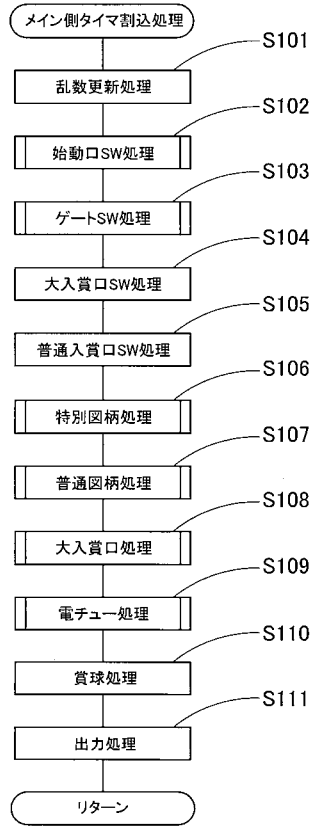
【図3】



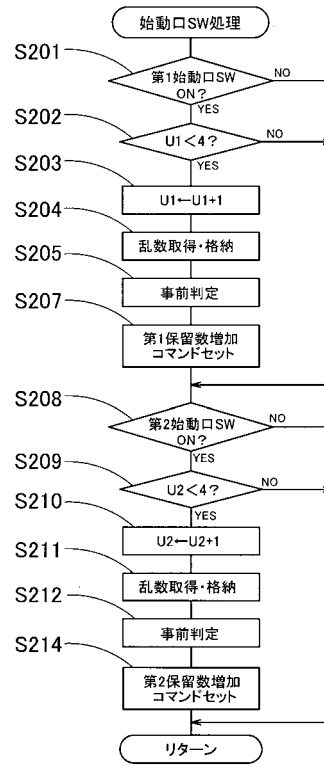
【図4】



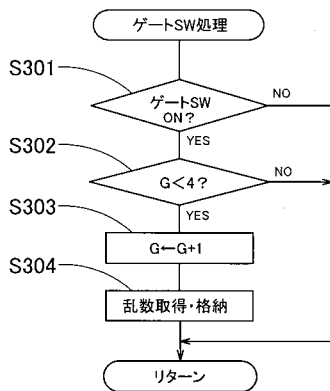
【 図 5 】



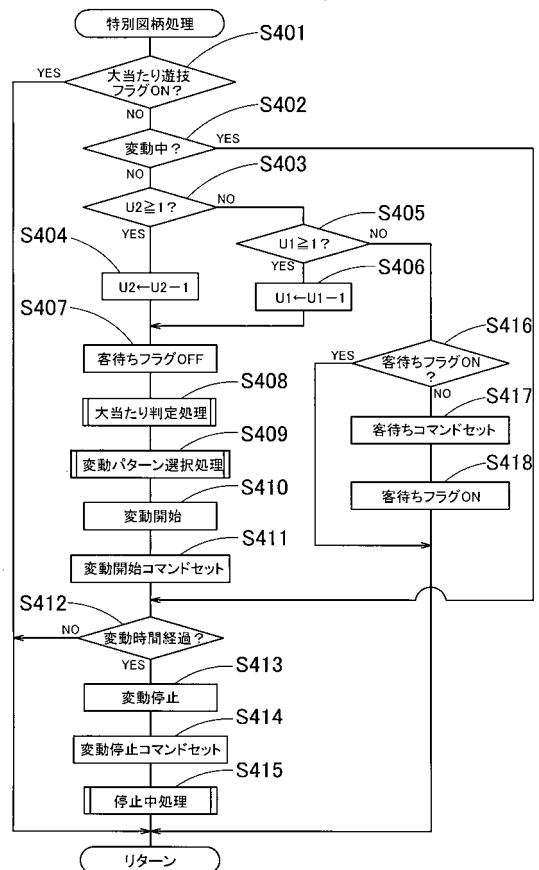
【 図 6 】



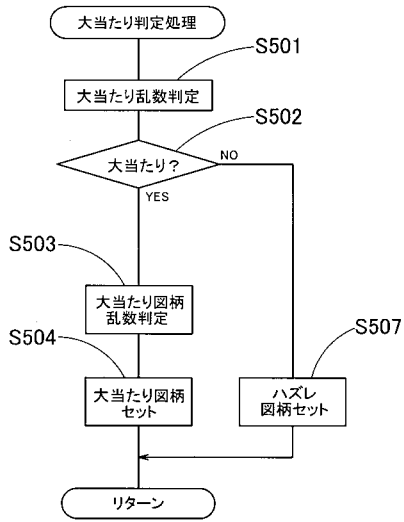
【 図 7 】



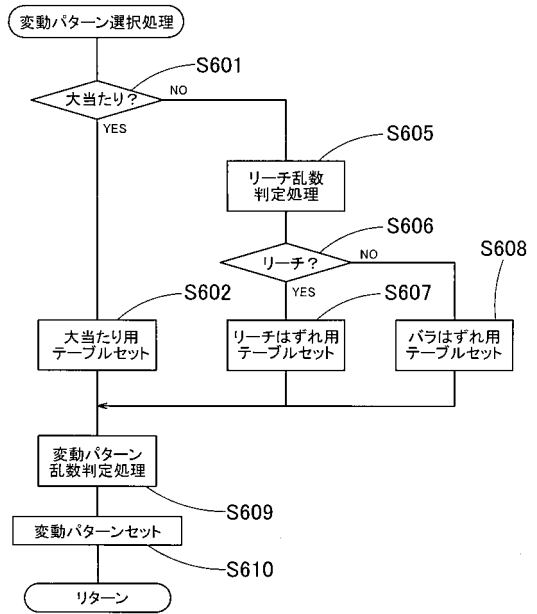
【 図 8 】



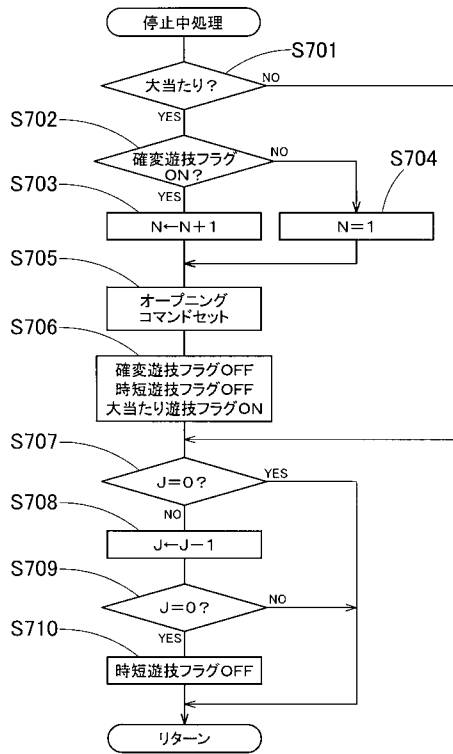
【 図 9 】



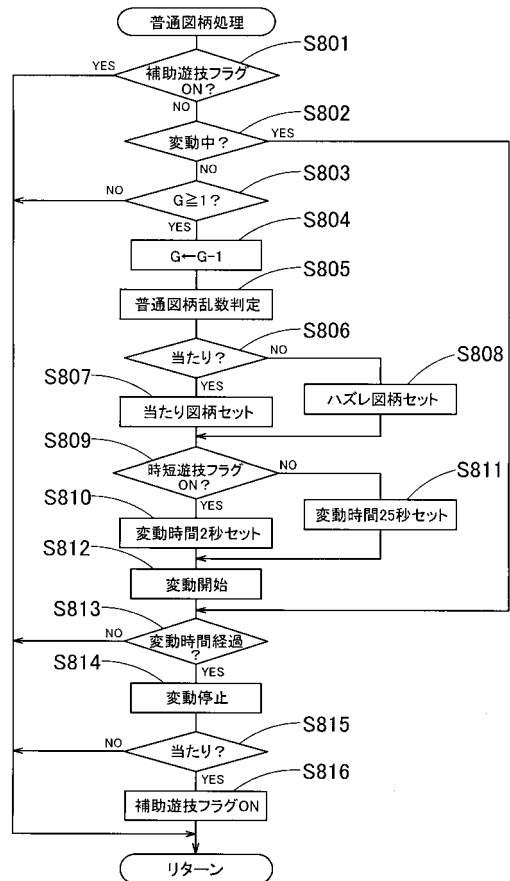
【 図 1 0 】



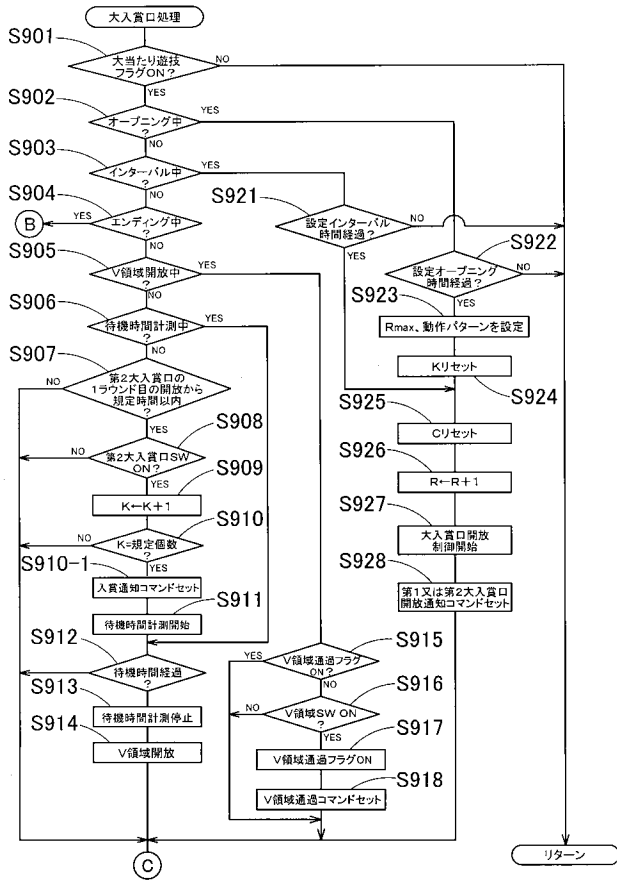
【 図 1 1 】



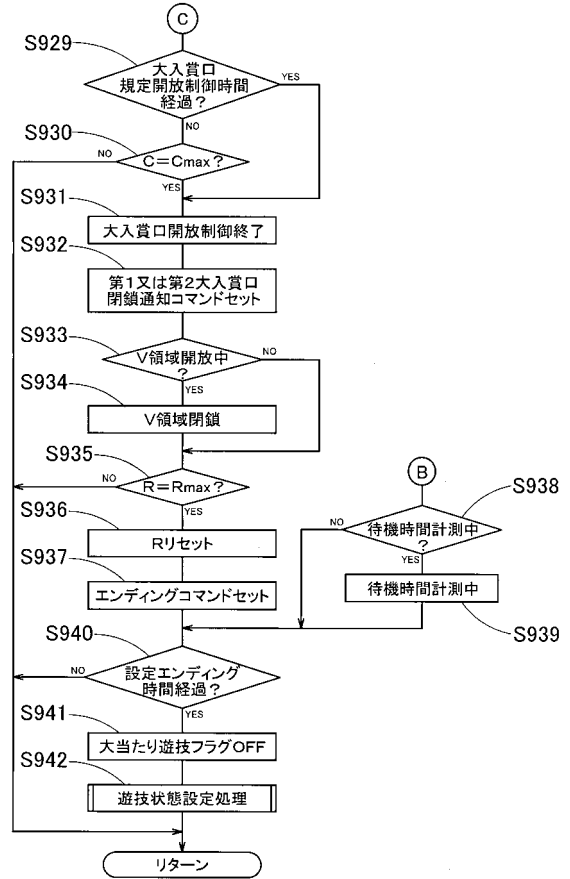
【 図 1 2 】



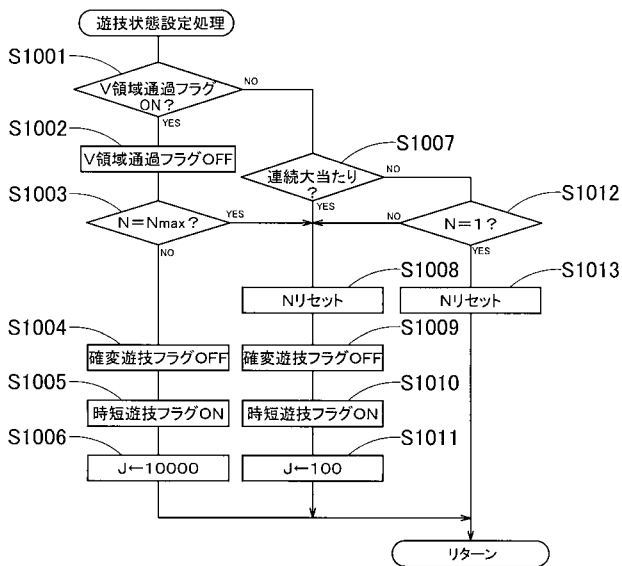
【 図 1 3 - 1 】



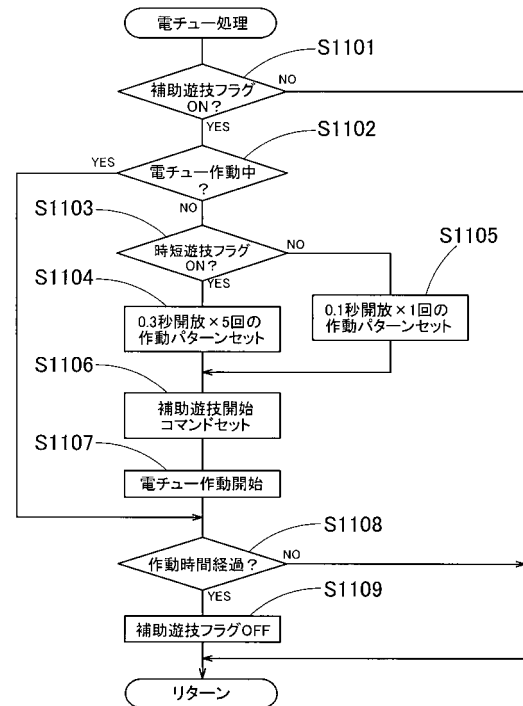
【 図 1 3 - 2 】



【 図 1 4 】

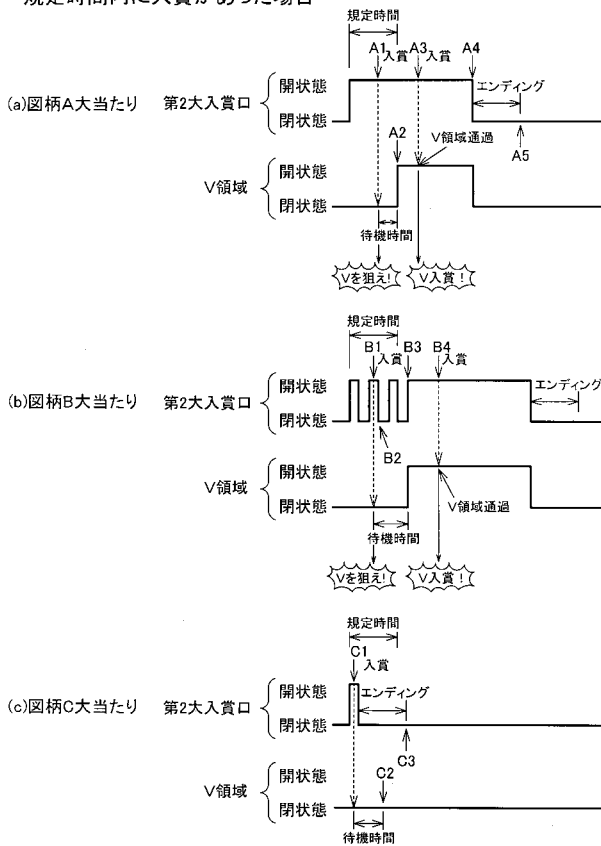


【 図 1 5 】



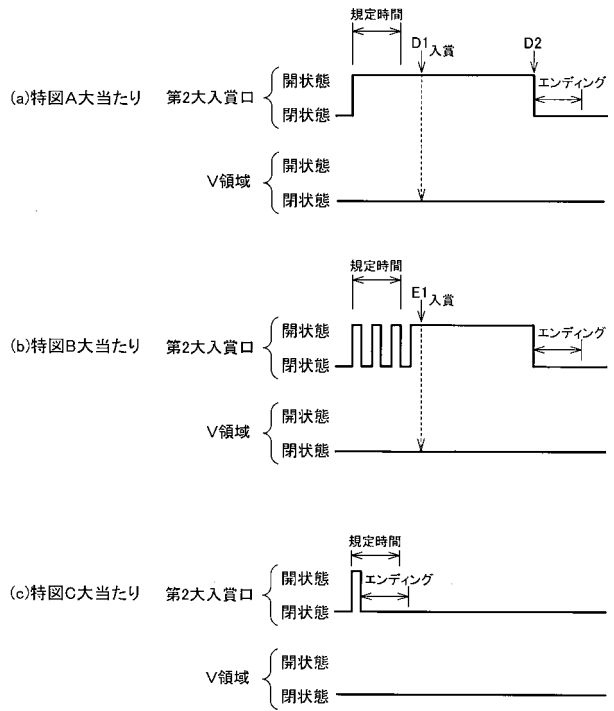
【 図 1 6 】

規定時間内に入賞があった場合



【 図 1 7 】

規定時間内に入賞がなかった場合



【 手続 補正書 】

【 提出日 】平成27年11月19日 (2015.11.19)

【 手続 補正 1 】

【 補正対象書類名 】特許請求の範囲

【 補正対象項目名 】全文

【 補正方法 】変更

【 補正の内容 】

【 特許請求の範囲 】

【 請求項 1 】

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに制御可能な大入賞口と、
 前記大入賞口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、
 前記特定領域の遊技球の通過を可能とする第1の状態と、前記特定領域の遊技球の通過を不能とする第2の状態とに制御可能な特定領域開閉部材と、
 前記特定領域開閉部材を制御する特定領域開閉制御手段と、
 所定の始動条件の成立を契機として、前記大入賞口が開放状態となる期間が設けられた特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、
 前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定されると、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、
 前記特定領域の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に、遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段と、
 を備え、
 前記特定領域開閉制御手段が、
 前記大入賞口への入球個数に基づいて、前記特定領域開閉部材を前記第1の状態に制御する入球依存制御手段を備え、

前記入球依存制御手段が、前記大入賞口の開放開始から所定時間内に前記大入賞口への入球が所定個数以上あると、前記特定領域開閉部材を前記第1の状態に制御することを特徴とする遊技機。

【手続補正2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0006

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0006】

本発明の遊技機は、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な開放状態と入球不能な閉鎖状態とに制御可能な大入賞口と、

前記大入賞口に入球した遊技球が通過可能な特定領域と、

前記特定領域の遊技球の通過を可能とする第1の状態と、前記特定領域の遊技球の通過を不能とする第2の状態とに制御可能な特定領域開閉部材と、

前記特定領域開閉部材を制御する特定領域開閉制御手段と、

所定の始動条件の成立を契機として、前記大入賞口が開放状態となる期間が設けられた特別遊技を行うか否かを判定する特別遊技判定手段と、

前記特別遊技判定手段により前記特別遊技を行うと判定されると、前記特別遊技を行う特別遊技実行手段と、

前記特定領域の遊技球の通過に基づいて、通常遊技状態から前記通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態に、遊技状態を遷移させる遊技状態遷移手段と、

を備え、

前記特定領域開閉制御手段が、

前記大入賞口への入球個数に基づいて、前記特定領域開閉部材を前記第1の状態に制御する入球依存制御手段を備え、

前記入球依存制御手段が、前記大入賞口の開放開始から所定時間内に前記大入賞口への入球が所定個数以上あると、前記特定領域開閉部材を前記第1の状態に制御することを特徴とする。

フロントページの続き

(72)発明者 天野 貴之

愛知県名古屋市中区錦三丁目2-4番4号 京楽産業・株式会社内

Fターム(参考) 2C088 EB11 EB48 EB72