

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5150941号
(P5150941)

(45) 発行日 平成25年2月27日(2013.2.27)

(24) 登録日 平成24年12月14日(2012.12.14)

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

請求項の数 3 (全 92 頁)

(21) 出願番号	特願2012-148938 (P2012-148938)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成24年7月2日(2012.7.2)		株式会社大一商会
(62) 分割の表示	特願2011-83206 (P2011-83206) の分割	(74) 代理人	100130889 弁理士 小原 崇広
原出願日	平成17年9月30日(2005.9.30)	(72) 発明者	市原 高明
(65) 公開番号	特開2012-183402 (P2012-183402A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
(43) 公開日	平成24年9月27日(2012.9.27)		会社大一商会内
審査請求日	平成24年7月30日(2012.7.30)	(72) 発明者	泉 研次
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	本多 秀行
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者に有利な特定遊技状態との間での制御を実行可能な遊技機において、

遊技領域内に配置される第1の始動口及び第2の始動口と、

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

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

を備え、

前記遊技制御手段は、

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

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

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

前記通常遊技状態において、前記第２の始動口に遊技媒体が入賞され難くすることで、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に低い状態とされているなかで、前記第１の始動口への遊技媒体の入賞を通じた不利な遊技としての前記第１の始動入賞遊技が繰り返し行われうるようにする不利遊技繰行手段、

10

前記特定遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態とされているなかで、前記有利遊技連続実行実現手段によって有利性の高い遊技としての前記第２の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされる状態に制御する第１の有利抽選状態制御手段、

前記特定遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態とされているなかで、前記第２の始動入賞遊技のみが連続実行された結果、前記第２の抽選処理にて特別種の大当たりが当選された場合は、前記第２の特別遊技が行われた後に、当該特定遊技状態に再び移行されるように制御する特定遊技連荘制御手段、及び

前記特定遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態とされているなかで、前記第２の始動入賞遊技のみが連続実行された結果、前記第２の抽選処理にて前記特別種の大当たりとは異なる種別の大当たりが当選された場合は、前記第２の特別遊技が行われた後に、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれとも異なる抽選内容維持状態に移行されるように制御する維持遊技移行制御手段、

20

を備え、

前記維持遊技移行制御手段は、

前記特定遊技状態から移行された前記抽選内容維持状態においては、前記大当たりの得られる抽選確率は前記特定遊技状態よりも低い状態に変更されるにもかかわらず、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第２の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされることで、前記第１の特別遊技よりも多い期待数量値の遊技媒体が付与される前記第２の特別遊技の実行されうるチャンスは遊技者に対して引き続き付与されるようにする手段

30

を有することを特徴とする遊技機。

【請求項２】

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

請求項１に記載の遊技機。

【請求項３】

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

40

請求項１または２に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【０００１】

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

【背景技術】

【０００２】

従来からパチンコ機では大当たり抽選を行い、これに当選すると大当たり遊技の機会を提供することで遊技者にまとめて多くの賞球の獲得を可能にし、遊技者に満足感を与えるもの

50

が主流となっている。特に、大当りのなかには確率変動の特典を伴うものがあり、確率変動付き大当りは、大当り遊技の終了後に確率変動によって抽選確率を高く変更することで、遊技者に大当りの連続性を期待させることができるものである。また近年のパチンコ機では、確率変動に対する期待感の持たせ方にも各種の工夫がみられる（例えば、特許文献1参照。）。そして、確率変動によって大当りが連続的に発生すると、賞球を受けられる機会が連続して与えられるため遊技者の利益が大きくなる。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2003-164587号公報（第2-3頁）

10

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来のパチンコ機のように、遊技者はひたすら大当りに期待して抽選を受け続けるというだけの遊技内容では、長らく大当りから遠ざかっているうちに遊技者の意欲が減退していく傾向にある。したがって、大当りに当選したときには、興趣の向上が大幅に図られるようにすることが要求される。

【0005】

そこで本発明は、特定遊技状態における遊技興趣の向上を図ろうとするものである。

【課題を解決するための手段】

20

【0006】

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

30

40

50

、前記第2の抽選処理にて特別種の大当たりが当選された場合は、前記第2の特別遊技が行われた後に、当該特定遊技状態に再び移行されるように制御する特定遊技連荘制御手段、及び前記特定遊技状態において、前記大当たりが得られる抽選確率が相対的に高い状態とされているなかで、前記第2の始動入賞遊技のみが連続実行された結果、前記第2の抽選処理にて前記特別種の大当たりとは異なる種別の大当たりが当選された場合は、前記第2の特別遊技が行われた後に、前記通常遊技状態と前記特定遊技状態とのいずれとも異なる抽選内容維持状態に移行されるように制御する維持遊技移行制御手段、を備え、前記維持遊技移行制御手段は、前記特定遊技状態から移行された前記抽選内容維持状態においては、前記大当たりの得られる抽選確率は前記特定遊技状態よりも低い状態に変更されるにもかかわらず、前記有利遊技連続実行実現手段によって前記有利性の高い遊技としての第2の始動入賞遊技のみの連続実行が可能とされることで、前記第1の特別遊技よりも多い期待数量値の遊技媒体が付与される前記第2の特別遊技の実行されうるチャンスは遊技者に対して引き続き付与されるようにする手段を有することを要旨とする。

【0007】

(解決手段1)

本発明は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選すると、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段とを備える。

本発明の遊技機では、遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本発明の遊技機では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない(遊技媒体の貸出を除く)

【 0 0 0 8 】

このように、本発明の遊技機では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本発明の遊技機では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

10

【 0 0 0 9 】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機が発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本発明の遊技機では、第2の抽選契機が発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高く、この場合は通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与される。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機が発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

20

【 0 0 1 0 】

このため遊技者からみれば、通常状態で第1の事象が発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象が発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的である。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象が発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象が発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

30

【 0 0 1 1 】

そこで本発明の遊技機では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、通常状態よりも第2の事象に対応する入賞の発生頻度を高くした有利遊技の機会を付与するものとしている。すなわち、通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度は第1の事象より低く抑えられていたが、有利遊技の機会が付与されると第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるのである。この場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

40

【 0 0 1 2 】

このように本発明の遊技機によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。したがって遊技者は、通常状態で先ず最初の抽選をクリアし、通常状態から自己に有利な条件にすることを第1目標に据えてじっくりと遊技に取りかかることができる。次に遊技者は、第1目標を達成した後は、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを目

50

指して意欲的に遊技を継続できる。

【 0 0 1 3 】

また本発明の遊技機では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。

【 0 0 1 4 】

なお本発明の遊技機では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞（例えば1回程度の入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【 0 0 1 5 】

（解決手段2） 本発明の遊技機（以下、他の独立した態様と区別するため「本解決手段」という。）は別途独立の構成を有する。すなわち本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して

10

20

30

40

50

前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段とを備える。

10

【0016】

本解決手段では、遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

【0017】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

20

【0018】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高く、この場合は通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与される。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

30

40

【0019】

このため遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的である。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念してしていても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機

50

会が与えられるわけではない。

【 0 0 2 0 】

そこで本解決手段では、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2 倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。

【 0 0 2 1 】

このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

10

【 0 0 2 2 】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

20

【 0 0 2 3 】

ただし、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第 2 の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

30

【 0 0 2 4 】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

40

【 0 0 2 5 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第 2 の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。

【 0 0 2 6 】

なお本解決手段では、第 3 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第 2 の事

50

象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数の入賞（例えば1回程度の入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0027】

（解決手段3） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じるこ

10

20

30

40

50

とが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段とを備える。

【0028】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

10

【0029】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

20

【0030】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

【0031】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

30

40

【0032】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【0033】

50

このため遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【0034】

10

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0035】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

20

【0036】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

30

【0037】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

40

【0038】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させること

50

ができる。

【 0 0 3 9 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【 0 0 4 0 】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数入賞（例えば1回程度入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【 0 0 4 1 】

（解決手段4） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化

10

20

30

40

50

手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段とを備える。

10

【0042】

20

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

【0043】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

30

【0044】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

40

【0045】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い

50

確率)で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益(1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数)の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会には遊技者に与えられない。

【0046】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては(1)特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、(2)当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【0047】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

【0048】

このように、第2の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きいため、遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【0049】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0050】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選にたどり着き、それによ

10

20

30

40

50

って特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【 0 0 5 1 】

ただし、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第 2 の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

10

【 0 0 5 2 】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

20

【 0 0 5 3 】

また本解決手段では、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。

【 0 0 5 4 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第 2 の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

30

【 0 0 5 5 】

なお本解決手段では、第 3 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第 2 の事象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は 1 回の当選について極少ない回数の入賞（例えば 1 回程度の入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第 2 事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第 3 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

40

【 0 0 5 6 】

（解決手段 5） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第 1 事象が生じると、第 1 の抽選契機を発生させる第 1 契機発生手段と、前記第 1 契機発生手段により前記第 1 の抽選契機が発生したことを記憶する第 1 抽選契

50

機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中に入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段とを備える。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 7 】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

【 0 0 5 8 】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の状態の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の状態の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

【 0 0 5 9 】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

【 0 0 6 0 】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常の状態から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常の状態（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技状態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技状態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会には遊技者に与えられない。

【 0 0 6 1 】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技状態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【 0 0 6 2 】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技状態から高確率遊技状態への変更がなく、抽選は通常遊技状態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の

10

20

30

40

50

機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

【0063】

いずれにしても、本解決手段では第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特別遊技の機会が付与されると、その後有利遊技の機会が付与されるものとなっている。したがって、特殊な当選種類に該当していた場合は、(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加えて、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まり、さらに(3)当選確率が高くなっているため次の当選が比較的早期に得られるという、多大なメリットを遊技者に与えることができる。また、たとえ特殊な当選種類に該当せず、高確率遊技様態にならなかったとしても、上記のように(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加え、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するということを新たな目標に据えて遊技者に意欲を維持させることができる。

【0064】

このように、いずれの当選結果についても第2の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きい。遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【0065】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0066】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【0067】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第1の事象

よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0068】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにははらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態で先ず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

10

【0069】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。さらに本解決手段では、ここで特殊な当選種類に該当しなかったとしても、上記のように特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次の当選に対する遊技者の期待感を途切れさせにくい。

20

【0070】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

30

【0071】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数入賞（例えば1回程度の入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

40

【0072】

（解決手段6） 本解決手段は、解決手段2から5において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段をさらに備える。

【0073】

50

本解決手段によれば、先に第１の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別の当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

【００７４】

（解決手段７） 本解決手段は、解決手段２から６において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第１抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第２事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段をさらに備える。

10

【００７５】

本解決手段によれば、たとえ先に第１の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

20

【００７６】

（解決手段８） 本解決手段は、解決手段３から７において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第２抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第１の事象または前記第２の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段をさらに備える。

【００７７】

30

本解決手段によれば、先に第１の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するか whichever によって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

【００７８】

（解決手段９） 本解決手段は、解決手段４から８において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第２抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第１の事象または前記第２の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段をさらに備える。

40

【００７９】

本解決手段によれば、先に第１の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するか whichever によって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行

50

われていた場合であっても、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、そこで高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0080】

(解決手段10) 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技中の入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と前記通常遊技様態にある間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比

10

20

30

40

50

較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段、前記通常利益付与手段、前記高確率時特別利益付与手段および前記高確率時通常利益付与手段のいずれかにより前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段とを備える。

【0081】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

【0082】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態

10

20

30

40

50

としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

【0083】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

10

【0084】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

20

【0085】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

30

【0086】

さらに本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

40

【0087】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

50

【 0 0 8 8 】

あるいは、先に第 1 の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、そこで高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【 0 0 8 9 】

いずれにしても、本解決手段では第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特別遊技の機会が付与されると、その後に有利遊技の機会が付与されるものとなっている。したがって、特殊な当選種類に該当していた場合は、(1) ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加えて、(2) 特別遊技の終了後に第 2 の事象に対応する入賞の頻度が高まり、さらに(3) 当選確率が高くなっているため次の当選が比較的早期に得られるという、多大なメリットを遊技者に与えることができる。また、たとえば特殊な当選種類に該当せず、高確率遊技様態にならなかったとしても、上記のように(1) ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加え、(2) 特別遊技の終了後に第 2 の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次こそは第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するということを新たな目標に据えて遊技者に意欲を維持させることができる。

【 0 0 9 0 】

このように、いずれの当選結果についても第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きい。遊技者からみれば、通常状態で第 1 の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第 2 の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。ところが、上記のように通常状態では第 2 の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第 2 の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第 1 の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【 0 0 9 1 】

そこで本解決手段では、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1) 当選確率が高まっていることに加えて、(2) 抽選を受ける頻度が高まっていることで 2 重のメリ

【 0 0 9 2 】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で) 次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【 0 0 9 3 】

しかも本解決手段によれば、先に第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当

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

【0094】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。

【0095】

あるいは、たとえ先に第1の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

10

【0096】

いずれにしても、通常遊技様態から高確率遊技様態に変更されなかったり、あるいは高確率遊技様態から通常遊技様態に変更されたりした場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によっ

20

【0097】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにほらほらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

30

【0098】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。さらに本解決手段では、ここで特殊な当選種類に該当しなかったとしても、上記のように特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次の当選に対する遊技者の期待感を途切れさせにくい。

40

【0099】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【0100】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事

50

象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数入賞（例えば1回程度入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0101】

（解決手段11） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、遊技の進行および制御に必要な電力をそれぞれ供給する電力供給手段と、前記電力供給手段により供給される電力を用いて遊技の進行を制御する主制御手段と、前記電力供給手段により供給される電力の供給中は前記主制御手段が行う制御において発生する情報を記憶する記憶手段と、前記電力供給手段により供給される電力の電圧低下が発生すると、前記主制御手段が遊技の進行を制御する状態から、遊技の進行状態を前記記憶手段の記憶内容として保存して前記電力供給手段による電力の供給の停止に備えるための電源断時処理を行う状態に移行させる電源断時処理状態移行手段と、前記電力供給手段による電力の供給が停止した後、少なくとも所定期間にわたり前記記憶手段による記憶内容を保持する記憶保持手段と、前記電力供給手段による電力の供給が断たれた状態から電力供給が開始された場合、前記電源断時処理の実行により前記記憶手段に保存された記憶内容に基づいて前記主制御手段による遊技の制御を前記電源断時処理を実行する直前の状態に復帰させる電源断時前状態復帰手段と、遊技中に入賞によって所定の第1事象が生じると、第1の抽選契機が発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選契機の発生が前記記憶手段の記憶内容として記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された入賞によって第2事象が生じると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機が発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2の抽選契機の発生が前記記憶手段の記憶内容として記憶されている場合に抽選を実行することが可能な第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中に入賞を伴わない所定の非入賞事象が生じると第3の抽選契機が発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを前記記憶手段の記憶内容として記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記記憶手段の記憶内容として前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記主制御手段が行う制御によって前記第2事象に対応する入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技状態と、この前記通常遊技状態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技状態とを相互に変更可能とする遊技状態変更手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行される抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選した場合、前記当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する当選種類判別手段と、前

10

20

30

40

50

記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特定有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う高確率時特別利益付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う通常利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記通常遊技中よりも高い頻度で前記第1の事象または前記第2の事象に対応する入賞に比較して遊技者が受ける利益が大きい特別な入賞を生じることが可能な特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うことを前記主制御手段による制御として行う高確率時通常利益付与

10

20

30

40

50

手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の態様により前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象に対応する入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与することを前記主制御手段による制御として行う特別遊技後有利遊技機会付与手段とを備える。

【0102】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。

10

【0103】

このように、本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の状態の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の状態の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

20

【0104】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。なお、遊技中に各抽選契機が発生したことは記憶手段の記憶内容として記憶されており、各抽選契機の記憶があることを条件に抽選が行われる。記憶手段の記憶内容は電力の供給が断たれた後も所定期間にわたり保持されるため、遊技の進行中に停電が発生しても、電力供給が開始されれば、抽選契機の発生が記憶されていたことも失われず、既に記憶済みの抽選契機に起因して抽選を実行することができる。

30

【0105】

第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常の状態から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常の状態（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技状態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技状態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

40

【0106】

50

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては(1)特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、(2)当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【0107】

さらに本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

【0108】

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

【0109】

ただし、遊技が続いていくうちに第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえば高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

【0110】

あるいは、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、そこで高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0111】

いずれにしても、本解決手段では第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特別遊技の機会が付与されると、その後に有利遊技の機会が付与されるものとなっている。したがって、特殊な当選種類に該当していた場合は、(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加えて、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まり、さらに(3)当選確率が高くなっているため次の当選が比

較的早期に得られるという、多大なメリットを遊技者に与えることができる。また、たとえば特殊な当選種類に該当せず、高確率遊技様態にならなかったとしても、上記のように（１）ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加え、（２）特別遊技の終了後に第２の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次こそは第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するということを新たな目標に据えて遊技者に意欲を維持させることができる。

【０１１２】

このように、いずれの当選結果についても第２の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きい。遊技者からみれば、通常状態で第１の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第２の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。ところが、上記のように通常状態では第２の事象に対応する入賞の発生頻度が低く設定されているため、第２の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第１の事象を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【０１１３】

そこで本解決手段では、第１の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては（１）当選確率が高まっていることに加えて、（２）抽選を受ける頻度が高まっていることで２重のメリットが生じる。

【０１１４】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第１の事象よりも第２の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第２の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【０１１５】

しかも本解決手段によれば、先に第１の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別な当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

【０１１６】

ただし、第１の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第２の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。

【０１１７】

あるいは、たとえば先に第１の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0118】

いずれにしても、通常遊技様態から高確率遊技様態に変更されなかったり、あるいは高確率遊技様態から通常遊技様態に変更されたりした場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0119】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0120】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。さらに本解決手段では、ここで特殊な当選種類に該当しなかったとしても、上記のように特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次の当選に対する遊技者の期待感を途切れさせにくい。

【0121】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞が発生しにくいことから、あえて困難なルートを選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【0122】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数の入賞（例えば1回程度の入賞があるかないか）が容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0123】

（解決手段12） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技

10

20

30

40

50

球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を動作させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段により検出されると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段による前記第2の抽選契機の発生に応じて第2の抽選要素を取得する第2抽選要素取得手段と、前記第2抽選要素取得手段により取得された前記第2の抽選要素とともに前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2抽選要素とともに前記第2の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第2抽選実行可否決定手段と、前記第2抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第2抽選契機記憶手段により記憶された前記第2の抽選要素を用いて抽選を実行する第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を拡大し、前記第2事象としての前記第2始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅

10

20

30

40

50

を複数回にわたり拡大することで、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選すると、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段とを備える。

【0124】

本解決手段では、遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞（第1始動口または第2始動口への入賞）に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通過した遊技球が入賞することはある。

10

【0125】

また、第1始動口と第2始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第1始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第1始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第2始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第2始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が第1の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第2の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

20

【0126】

ただし、第3の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第3の事象を発生させることは可能である。

30

【0127】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

40

【0128】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高く、この場合は通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与される。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者に

50

として利益（１回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得することになるのである。これに対し、第１の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第２の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会は遊技者に与えられない。

【０１２９】

このため遊技者からみれば、通常状態で第１の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第２の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的である。つまり、左側流下経路から第１始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第２始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第２の事象に対応する入賞（第２始動口への入賞）の発生頻度が低く設定されているため、第２の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第２始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第１の事象（第１始動口への入賞）を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【０１３０】

そこで本解決手段では、第１の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、大入賞口の開放動作は行うが、実質的には遊技球が入賞しない態様（入賞が困難な態様）で大入賞口を開放した後、通常状態よりも第２の事象に対応する入賞の発生頻度を高くした有利遊技の機会を付与するものとしている。すなわち、通常状態では第２の事象に対応する第２始動口への入賞の発生頻度は第１の事象より低く抑えられていたが、有利遊技の機会が付与されると第２始動口への入賞の発生頻度が高くなるのである。この場合、遊技者は第１の事象よりも第２の事象に対応する入賞（第２始動口への入賞）を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第２の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【０１３１】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、１回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することはなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

【０１３２】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第１の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。したがって遊技者は、通常状態で先ず最初の抽選をクリアし、通常状態から自己に有利な条件にすることを第１目標に据えてじっくりと遊技に取りかかることができる。次に遊技者は、第１目標を達成した後は、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを目指して意欲的に遊技を継続できる。

【０１３３】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第２の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第２の事象に対応する入賞（第２始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。

【 0 1 3 4 】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【 0 1 3 5 】

（解決手段13） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を作動させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第1当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第1当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第1当選種類判別手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段により検出されると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段による前記第2の抽選契機の発生に応じて第2の抽選要素を取得する第2抽選要素取得手段と、前記第2抽選要素取得手段により取得された前記第2の抽選要素とともに前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段に

10

20

30

40

50

より前記第2抽選要素とともに前記第2の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行するべきか否かを決定する第2抽選実行可否決定手段と、前記第2抽選実行可否決定手段により抽選を実行するべきことが決定されると、前記第2抽選契機記憶手段により記憶された前記第2の抽選要素を用いて抽選を実行する第2抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を拡大し、前記第2事象としての前記第2始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選に当選すると、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技機会付与手段とを備える。

【0136】

本解決手段では、遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞（第1始動口または第2始動口への入賞）に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通過した遊技球が入賞することはある。

10

20

30

40

50

【 0 1 3 7 】

また、第 1 始動口と第 2 始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第 1 始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第 1 始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第 2 始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第 2 始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が第 1 の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第 2 の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

10

【 0 1 3 8 】

ただし、第 3 の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第 3 の事象を発生させることは可能である。

【 0 1 3 9 】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第 1 の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第 2 の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう 1 つの第 3 の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第 1 の事象または第 2 の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

20

【 0 1 4 0 】

次に、第 1 の事象、第 2 の事象、第 3 の事象のそれぞれから第 1 の抽選契機、第 2 の抽選契機、第 3 の抽選契機が発生するが、これら 3 通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第 2 の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高く、この場合は通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与される。また、この場合の入賞は、第 1 の事象または第 2 の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1 回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得することになるのである。これに対し、第 1 の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第 2 の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

30

【 0 1 4 1 】

このため遊技者からみれば、通常状態で第 1 の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第 2 の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的である。つまり、左側流下経路から第 1 始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第 2 始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第 2 の事象に対応する入賞（第 2 始動口への入賞）の発生頻度が低く設定されているため、第 2 の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第 2 始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第 1 の事象（第 1 始動口への入賞）を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

40

50

【 0 1 4 2 】

そこで本解決手段では、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、大入賞口の開放動作は行わうが、実質的には遊技球が入賞しない態様（入賞が困難な態様）で大入賞口を開放した後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2 倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。

【 0 1 4 3 】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、1 回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することではなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

【 0 1 4 4 】

上記のような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで 2 重のメリットが生じる。

【 0 1 4 5 】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【 0 1 4 6 】

ただし、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第 2 の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【 0 1 4 7 】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態で先ず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【 0 1 4 8 】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第 2 の抽選契機に起因して行われる抽

10

20

30

40

50

選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞（第2始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。

【0149】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0150】

（解決手段14） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を作動させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行するべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行するべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第1当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第1当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第1当選種類判別手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段によ

10

20

30

40

50

り検出されると、前記第 1 の抽選契機とは別に第 2 の抽選契機を発生させる第 2 契機発生手段と、前記第 2 契機発生手段による前記第 2 の抽選契機の発生に応じて第 2 の抽選要素を取得する第 2 抽選要素取得手段と、前記第 2 抽選要素取得手段により取得された前記第 2 の抽選要素とともに前記第 2 契機発生手段により前記第 2 の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第 2 抽選契機記憶手段と、前記第 2 抽選契機記憶手段により前記第 2 抽選要素とともに前記第 2 の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行するべきか否かを決定する第 2 抽選実行可否決定手段と、前記第 2 抽選実行可否決定手段により抽選を実行するべきことが決定されると、前記第 2 抽選契機記憶手段により記憶された前記第 2 の抽選要素を用いて抽選を実行する第 2 抽選実行手段と、前記第 2 抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第 2 当選種類規定手段と、前記第 2 抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第 2 当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第 2 当選種類判別手段と、前記第 1 抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第 2 抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第 2 抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第 1 抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第 1 事象および前記第 2 事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第 3 の抽選契機を発生させる第 3 抽選契機発生手段と、前記第 3 契機発生手段により前記第 3 の抽選契機が発生したことを記憶する第 3 抽選契機記憶手段と、前記第 3 抽選契機記憶手段により前記第 3 の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第 1 抽選手段または前記第 2 抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第 1 抽選手段または前記第 2 抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第 3 抽選実行手段と、前記第 3 抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を拡大し、前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第 1 抽選実行手段または前記第 2 抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第 2 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 2 当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段とを備える。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 1 】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞（第1始動口または第2始動口への入賞）に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通過した遊技球が入賞することはある。

10

【 0 1 5 2 】

また、第1始動口と第2始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第1始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第1始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第2始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第2始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が第1の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第2の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

20

【 0 1 5 3 】

ただし、第3の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第3の事象を発生させることは可能である。

【 0 1 5 4 】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

30

【 0 1 5 5 】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

40

【 0 1 5 6 】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あ

50

たり付与される遊技媒体の数)の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会には遊技者に与えられない。

【0157】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては(1)特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、(2)

10

【0158】

このため遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。つまり、左側流下経路から第1始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第2始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞(第2始動口への入賞)の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第2始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象(第1始動口への入賞)を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

20

【0159】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、大入賞口の開放動作は行うが、実質的には遊技球が入賞しない態様(入賞が困難な態様)で大入賞口を開放した後、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとして

30

【0160】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、1回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することはなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

40

【0161】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【0162】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、特定の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊

50

技状態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0163】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0164】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。

【0165】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞（第2始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【0166】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0167】

（解決手段15） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技

10

20

30

40

50

球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を作動させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第1当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第1当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第1当選種類判別手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段により検出されると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段による前記第2の抽選契機の発生に応じて第2の抽選要素を取得する第2抽選要素取得手段と、前記第2抽選要素取得手段により取得された前記第2の抽選要素とともに前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2抽選要素とともに前記第2の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第2抽選実行可否決定手段と、前記第2抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第2抽選契機記憶手段により記憶された前記第2の抽選要素を用いて抽選を実行する第2抽選実行手段と、前記第2抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第2当選種類規定手段と、前記第2抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第2当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第2当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中に入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、

10

20

30

40

50

前記第 3 抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を拡大し、前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第 1 抽選実行手段または前記第 2 抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第 2 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 2 当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記第 2 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 2 当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段とを備える。

【 0 1 6 8 】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる 3 つの事象の発生である。3 つの事象を第 1 の事象、第 2 の事象、第 3 の事象とすると、第 1 の事象と第 2 の事象はいずれも入賞（第 1 始動口または第 2 始動口への入賞）に対応して発生するが、第 3 の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通過した遊技球が入賞することはある。

【 0 1 6 9 】

また、第 1 始動口と第 2 始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第 1 始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第 1 始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第 2 始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第 2 始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者

が第1の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第2の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

【0170】

ただし、第3の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第3の事象を発生させることは可能である。

【0171】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

【0172】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

【0173】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常の確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常の確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

【0174】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【0175】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の

機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

【0176】

このように、第2の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きいため、遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。つまり、左側流下経路から第1始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第2始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞（第2始動口への入賞）の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第2始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象（第1始動口への入賞）を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【0177】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、大入賞口の開放動作は行うが、実質的には遊技球が入賞しない態様（入賞が困難な態様）で大入賞口を開放した後、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては（1）当選確率が高まっていることに加えて、（2）抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0178】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、1回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することはなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

【0179】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【0180】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因し

て行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0181】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態で先ず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

10

【0182】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。

【0183】

20

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞（第2始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【0184】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

30

【0185】

（解決手段16） 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を作動させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域

40

50

内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第1当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第1当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第1当選種類判別手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段により検出されると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段による前記第2の抽選契機の発生に応じて第2の抽選要素を取得する第2抽選要素取得手段と、前記第2抽選要素取得手段により取得された前記第2の抽選要素とともに前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2抽選要素とともに前記第2の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行すべきか否かを決定する第2抽選実行可否決定手段と、前記第2抽選実行可否決定手段により抽選を実行すべきことが決定されると、前記第2抽選契機記憶手段により記憶された前記第2の抽選要素を用いて抽選を実行する第2抽選実行手段と、前記第2抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第2当選種類規定手段と、前記第2抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第2当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第2当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中に入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を拡大し、前記第2事象としての前記第2始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊

10

20

30

40

50

技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記第 1 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 1 当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記第 2 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 2 当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記第 2 抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第 2 当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が 1 個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段または前記通常利益付与手段により前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第 2 始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第 2 事象としての前記第 2 始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段とを備える。

【 0 1 8 6 】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる 3 つの事象の発生である。3 つの事象を第 1 の事象、第 2 の事象、第 3 の事象とすると、第 1 の事象と第 2 の事象はいずれも入賞（第 1 始動口または第 2 始動口への入賞）に対応して発生するが、第 3 の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通過した遊技球が入賞することはある。

【 0 1 8 7 】

また、第 1 始動口と第 2 始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第 1 始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第 1 始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第 2 始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第 2 始動

口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が第1の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第2の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

【0188】

ただし、第3の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第3の事象を発生させることは可能である。

【0189】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

【0190】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

【0191】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常の確率から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常の確率（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技様態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技様態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

【0192】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

【0193】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊

10

20

30

40

50

技様態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技様態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

【0194】

いずれにしても、本解決手段では第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特別遊技の機会が付与されると、その後に有利遊技の機会が付与されるものとなっている。したがって、特殊な当選種類に該当していた場合は、(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加えて、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まり、さらに(3)当選確率が高くなっているため次の当選が比較的早期に得られるという、多大なメリットを遊技者に与えることができる。また、たとえ特殊な当選種類に該当せず、高確率遊技様態にならなかったとしても、上記のように(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加え、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するということを新たな目標に据えて遊技者に意欲を維持させることができる。

【0195】

このように、いずれの当選結果についても第2の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きい。遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。つまり、左側流下経路から第1始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第2始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞(第2始動口への入賞)の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第2始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象(第1始動口への入賞)を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

【0196】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、大入賞口の開放動作は行うが、実質的には遊技球が入賞しない状態(入賞が困難な状態)で大入賞口を開放した後、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

【0197】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、1回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することはなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

【0198】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対

応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に（少ない抽選回数で）次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

【0199】

ただし、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第2の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

【0200】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態ではまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

【0201】

また本解決手段では、第2の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。さらに本解決手段では、ここで特殊な当選種類に該当しなかったとしても、上記のように特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次の当選に対する遊技者の期待感を途切れさせにくい。

【0202】

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興味が得られる。すなわち、この場合は第2の事象に対応する入賞（第2始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【0203】

なお本解決手段では、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第2の事象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から

10

20

30

40

50

有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【0204】

(解決手段17) 本解決手段は、解決手段13から16において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段をさらに備える。

10

【0205】

本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別の当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

【0206】

20

(解決手段18) 本解決手段は、解決手段13から17において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段をさらに備える。

30

【0207】

本解決手段によれば、たとえ先に第1の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

【0208】

(解決手段19) 本解決手段は、解決手段14から18において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段をさらに備える。

40

【0209】

本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種

50

類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

【0210】

(解決手段20) 本解決手段は、解決手段15から19において、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段をさらに備える。

10

【0211】

本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、そこで高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技様態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

20

【0212】

(解決手段21) 独立の構成を有する本解決手段は、遊技媒体を用いて遊技が行われ、遊技中に生じた入賞によって遊技媒体が遊技者に付与される遊技機において、枠体に支持された遊技盤と、所定の発射操作に応じ、遊技媒体としての遊技球を1個ずつ時間において連続的に発射する発射装置と、前記遊技盤の表面に形成され、前記球発射手段により発射された遊技球が流下する遊技領域と、前記遊技領域内で遊技球が流下する流下経路を左右方向でみて左側流下経路と右側流下経路とに分離する流下経路分離部材と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材よりも下方に設置され、前記左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能となる第1始動口と、前記第1始動口に遊技球が入賞したことを検出する第1入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを入賞可能とする上向きの開口を有した第2始動口と、所定の可動片を作動させて前記第2始動口の開口幅を大小に変化させる可変始動入賞装置と、前記第2始動口に遊技球が入賞したことを検出する第2入賞検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の右側に設置され、前記右側流下経路を流下した遊技球のみを通過させる通過経路を有したゲートと、前記ゲートを遊技球が通過したことを検出する通過検出手段と、前記遊技領域内で前記流下経路分離部材の下方に配置され、前記左側流下経路または前記右側流下経路のいずれを流下した遊技球をも入賞可能とする大入賞口と、所定の開閉部材を動作させて前記大入賞口を開放または閉止する可変入賞装置と、前記大入賞口に遊技球が入賞したことを検出する大入賞口入賞検出手段と、前記第1入賞検出手段、前記第2入賞検出手段または前記大入賞口入賞検出手段により遊技球の入賞が検出された場合、それぞれ規定個数の賞球を払い出す賞球払出手段と、所定の第1事象として前記第1始動口に遊技球が入賞したことが前記第1入賞検出手段により検出されると、第1の抽選契機を発生させる第1契機発生手段と、前記第1契機発生手段による前記第1の抽選契機の発生に応じて第1の抽選要素を取得する第1抽選要素取得手段と、前記第1抽選要素取得手段により取得された前記第1の抽選要素とともに前記第1契機発生手段により前記第1の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第1抽選契機記憶手段と、前記第1抽選契機記憶手段により前記第1の抽選要素とともに前記第1の抽選契

30

40

50

機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行するべきか否かを決定する第1抽選実行可否決定手段と、前記第1抽選実行可否決定手段により抽選を実行するべきことが決定されると、前記第1抽選契機記憶手段により記憶された前記第1の抽選要素を用いて抽選を実行する第1抽選実行手段と、前記第1抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第1当選種類規定手段と、前記第1抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第1当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第1当選種類判別手段と、予め規定された条件の下で行われる通常遊技の間は前記第1事象の場合よりも発生頻度が低く設定された第2事象として前記第2始動口に遊技球が入賞したことが前記第2入賞検出手段により検出されると、前記第1の抽選契機とは別に第2の抽選契機を発生させる第2契機発生手段と、前記第2契機発生手段による前記第2の抽選契機の発生に応じて第2の抽選要素を取得する第2抽選要素取得手段と、前記第2抽選要素取得手段により取得された前記第2の抽選要素とともに前記第2契機発生手段により前記第2の抽選契機が発生したことを所定の限度に達するまで記憶する第2抽選契機記憶手段と、前記第2抽選契機記憶手段により前記第2抽選要素とともに前記第2の抽選契機の発生が記憶されている状態で、抽選を実行するべきか否かを決定する第2抽選実行可否決定手段と、前記第2抽選実行可否決定手段により抽選を実行するべきことが決定されると、前記第2抽選契機記憶手段により記憶された前記第2の抽選要素を用いて抽選を実行する第2抽選実行手段と、前記第2抽選実行手段による抽選の当選結果として、互いに内容の異なる複数の当選種類を規定する第2当選種類規定手段と、前記第2抽選実行手段による抽選に当選した場合、前記第2当選種類規定手段により規定された複数の当選種類のうちのいずれの当選種類に該当するかを判別する第2当選種類判別手段と、前記第1抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第2抽選手段による抽選の実行を抑制し、一方、前記第2抽選実行手段により抽選が実行される場合は前記第1抽選手段による抽選の実行を抑制する並列抽選実行抑制手段と、前記第1事象および前記第2事象とは異なり、遊技中の入賞を伴わない所定の非入賞事象として前記ゲートを遊技球が通過したことが前記通過検出手段により検出されると、第3の抽選契機を発生させる第3抽選契機発生手段と、前記第3契機発生手段により前記第3の抽選契機が発生したことを記憶する第3抽選契機記憶手段と、前記第3抽選契機記憶手段により前記第3の抽選契機の発生が記憶されている場合、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段により抽選が実行される場合であっても、前記第1抽選手段または前記第2抽選手段が実行する抽選とは別の抽選を実行することが可能な第3抽選実行手段と、前記第3抽選実行手段により実行された抽選で当選した場合、所定の動作態様で前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を拡大し、前記第2事象としての前記第2始動口への入賞を容易化させる入賞容易化手段と、所定の当選確率で前記第1抽選実行手段または前記第2抽選実行手段により抽選が実行される通常遊技様態と、この前記通常遊技様態よりも抽選に当選する確率が倍以上に高く設定された高確率遊技様態とを相互に変更可能とする遊技様態変更手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことに加えて、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する特別有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特別な当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間

10

20

30

40

50

だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持するとともに前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる特別有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特別有利遊技機会付与手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特定有利遊技機会付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第1抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第1当選種類判別手段により特定の当選種類に該当すると判別された場合、前記可変入賞装置の開閉部材を動作させて前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも短い期間だけ前記大入賞口を開放する動作を複数回にわたって行った後、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行うとともに、前記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件で行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する高確率時特定有利遊技機会付与手段と、前記通常遊技様態にある間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行う利益を遊技者に付与する特別利益付与手段と、前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態への変更を行うことなく、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与する通常利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により特殊な当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与した後、前記遊技様態変更手段による前記高確率遊技様態への変更を維持する利益を遊技者に付与する高確率時特別利益付与手段と、前記遊技様態変更手段により前記通常遊技様態から前記高確率遊技様態に変更されている間に前記第2抽選実行手段により実行された抽選で当選し、かつ前記第2当選種類判別手段により通常の当選種類に該当すると判別された場合、前記発射装置により遊技球が1個ずつ発射される時間間隔よりも長い期間にわたり前記大入賞口を開放する動作を所定回数まで繰り返し実行することにより、前記通常遊技に比較して高い頻度で前記大入賞口への入賞が可能となる特別遊技の機会を遊技者に付与するとともに、前記遊技様態変更手段により前記高確率遊技様態から前記通常遊技様態への変更を行う高確率時通常利益付与手段と、前記特別利益付与手段

10

20

30

40

50

、前記通常利益付与手段、前記高確率時特別利益付与手段および前記高確率時通常利益付与手段のいずれかにより前記特別遊技の機会が付与された場合、前記特別遊技の終了後に前

記入賞容易化手段による入賞の容易化とは別の動作態様により前記可変始動入賞装置の可動片を動作させることで前記第2始動口の開口幅を複数回にわたり拡大することにより、前記通常遊技の場合に比較して前記第2事象としての前記第2始動口への入賞の発生頻度を高く変更した有利な条件の下で遊技が行われる有利遊技の機会を遊技者に付与する特別遊技後有利遊技機会付与手段とを備える。

【0213】

本解決手段では、他の解決手段と同様に遊技において遊技者が抽選を受けることとなる抽選契機を複数通りに発生させることができる。各抽選契機を発生させる元となるのは、相異なる3つの事象の発生である。3つの事象を第1の事象、第2の事象、第3の事象とすると、第1の事象と第2の事象はいずれも入賞（第1始動口または第2始動口への入賞）に対応して発生するが、第3の事象は入賞ではない事象（ゲートの通過）として発生するものである。なお本解決手段では、入賞によって遊技者に遊技媒体が与えられるが、入賞によらずに遊技媒体が与えられることはない（遊技媒体の貸出を除く）。また、一度入賞した遊技球が遊技領域内で重ねて入賞することはないが、一度ゲートを通じた遊技球が入賞することはある。

【0214】

また、第1始動口と第2始動口とでは、遊技領域内での配置が異なっている。すなわち、第1始動口には遊技領域内で左側流下経路を流下した遊技球が入賞可能であるが、第1始動口には右側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。一方、第2始動口には遊技領域内で右側流下経路を流下した遊技球のみが入賞可能であるが、第2始動口には左側流下経路を流下した遊技球が入賞しない配置となっている。このため、遊技者が第1の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が左側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要があるし、逆に遊技者が第2の事象を発生させることを意図していれば、なるべく遊技球が右側流下経路を流下することを意図して発射装置の操作態様を調節する必要がある。

【0215】

ただし、第3の事象に対応する各ゲートの通過は、遊技球の流下経路に関係なく発生する。このため、遊技者が右側流下経路または左側流下経路のどちらを狙って遊技球を発射させる操作をしても第3の事象を発生させることは可能である。

【0216】

本解決手段では遊技中に入賞が生じたことで遊技者に遊技媒体を付与する他に、抽選を行うことで当選に期待させることが基本的な遊技内容となっているが、予め規定された通常の条件の下では、第1の事象に対応する入賞が生じる頻度（または確率）に比較して、第2の事象に対応する入賞が生じる頻度は低く設定されている。このような通常の条件の下で遊技が行われる状態を本解決手段では「通常状態」と称する。通常状態としては、例えば遊技場の営業開始後に遊技者が最初に遊技を開始するときの状態を想定することができる。このような通常状態においては、特段の遊技者に有利となる状態（大当たり中であるとか、確率変動中である等）が発生していないことが前提である。もう1つの第3の事象は入賞に対応するものではないことから、特に第1の事象または第2の事象と比較して発生頻度を考慮する必要はない。

【0217】

次に、第1の事象、第2の事象、第3の事象のそれぞれから第1の抽選契機、第2の抽選契機、第3の抽選契機が発生するが、これら3通りの抽選契機の発生に起因して行われる抽選では、当選によって遊技者に与えられる結果が互いに異なる。特に本解決手段では、第2の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選した場合に遊技者に与えられる利益の価値（利益を受ける可能性を含む）が最も高い。

【0218】

すなわち、第2の抽選契機に起因して行われる抽選には複数の当選種類があり、このうち特殊な当選種類に該当すると、通常状態よりも高い頻度で入賞（大入賞口への入賞）を生じることが可能な特別遊技の機会が遊技者に付与された後、抽選における当選確率そのものを通常の状態から倍以上（2倍以上）に高く変更するものとしている。このように、抽選の当選確率が高低に異なる状態を区別するため、本解決手段では予め規定された通常の状態（相対して低い確率）で抽選が行われる場合を「通常遊技状態」と称し、これより高い確率で抽選が行われる場合を「高確率遊技状態」と称する。また、この場合の入賞は、第1の事象または第2の事象に対応する入賞よりも遊技者にとって利益（1回の入賞あたり付与される遊技媒体の数）の大きい入賞である。したがって、このような「特別遊技」の機会が与えられると、通常状態と比較して入賞の発生頻度を大きく高めることができるので、遊技者は多くの遊技媒体を獲得できることになるのである。これに対し、第1の抽選契機の発生に起因して行われる抽選に当選しても、第2の抽選契機の場合と同一の特別遊技の機会が遊技者に与えられない。

10

【0219】

また、第2の抽選契機に起因した抽選で当選し、特殊な当選種類に該当した場合は、特別遊技の機会を与えられた後の高確率遊技状態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。このため、遊技者にとっては（1）特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得したばかりであるという満足感に加えて、（2）当選確率が高まっていることで次の当選が直ぐに得られる期待感があるという2重のメリットが生じる。

20

【0220】

さらに本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技状態で遊技が行われていた場合、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することで高確率遊技状態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、次の当選を比較的早期に得ることで特別遊技の機会を連続的に付与されるという遊技者にとってのメリットを最大に発揮することができる。

【0221】

ただし、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技状態から高確率遊技状態への変更がなく、抽選は通常遊技状態で行われることになる。それであっても、通常の当選種類に該当すれば特別遊技の機会が付与されるので、入賞の発生頻度が高くなって遊技媒体を多く獲得できるというメリットを遊技者に享受させることができる。この場合、遊技者に対して、ひとまず特別遊技による入賞の機会を得ることができたという安心感や満足感を与えることができるし、たとえ高確率遊技状態にならなかったとしても、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当することを新たな目標として遊技に対する意欲を持続させることができる。

30

【0222】

あるいは、先に第1の抽選契機に起因した抽選で当選し、特別な当選種類に該当するか、もしくは、第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するかのいずれかによって得た当選種類の結果として高確率遊技状態で遊技が行われていた場合であっても、次に第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、通常の当選種類に該当すると、そこで高確率遊技状態から通常遊技状態へ変更されることになる。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「通常遊技状態に戻ってしまうかもしれない」という緊張感を遊技者に与えることができ、遊技のマナー化を防止できる。

40

【0223】

いずれにしても、本解決手段では第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特別遊技の機会が付与されると、その後に有利遊技の機会が付与されるものとなっている。

50

したがって、特殊な当選種類に該当していた場合は、(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加えて、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まり、さらに(3)当選確率が高くなっているため次の当選が比較的早期に得られるという、多大なメリットを遊技者に与えることができる。また、たとえ特殊な当選種類に該当せず、高確率遊技様態にならなかったとしても、上記のように(1)ひとまず特別遊技の機会を経て遊技媒体を獲得できたという満足感に加え、(2)特別遊技の終了後に第2の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次こそは第2の抽選契機に起因して行われる抽選で当選し、特殊な当選種類に該当するということを新たな目標に据えて遊技者に意欲を維持させることができる。

【0224】

10

このように、いずれの当選結果についても第2の抽選契機に起因して行われる抽選のメリットは大きい。遊技者からみれば、通常状態で第1の事象を発生させて抽選を受けるよりも、第2の事象を発生させて抽選を受け、当選によって特別遊技の機会を付与される方が魅力的であるし、あわよくば特殊な当選種類に該当し、高確率遊技様態への移行によって特別遊技の機会を連続的に付与されることが最も望ましい。つまり、左側流下経路から第1始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させるよりも、右側流下経路から第2始動口に入賞させることを狙って遊技球を発射させた方がよいことになる。ところが、上記のように通常状態では第2の事象に対応する入賞(第2始動口への入賞)の発生頻度が低く設定されているため、第2の事象を発生させることに専念していても、なかなか思うような頻度で第2始動口への入賞が生じていかず、その結果、抽選を受ける機会に恵まれないという結果を招きかねない。逆に、第1の事象(第1始動口への入賞)を発生させることに専念すれば、高い頻度で抽選を受ける機会には恵まれるかも知れないが、こちらの抽選で当選しても同じ特別遊技の機会が与えられるわけではない。

20

【0225】

そこで本解決手段では、第1の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合、複数の当選種類のいずれかに該当し、このうち特別な当選種類に該当すると、大入賞口の開放動作は行うが、実質的には遊技球が入賞しない態様(入賞が困難な態様)で大入賞口を開放した後、上記の高確率遊技様態への移行に加えて、有利遊技の機会を付与するものとしている。このような高確率遊技様態への移行により、比較的早期のうちに次の当選が得られることを遊技者に期待させることができる。加えて本解決手段では、特別な当選種類に該当すると高確率遊技様態への移行と合わせて有利遊技の機会を付与しているため、遊技者にとっては(1)当選確率が高まっていることに加えて、(2)抽選を受ける頻度が高まっていることで2重のメリットが生じる。

30

【0226】

なお、ここで実質的には大入賞口に遊技球が入賞する機会がないというのは、1回の開放期間が遊技球が発射される時間間隔より短く設定されているためである。すなわち、開放中でない限り大入賞口に入賞することではなく、このような短期間の開放中に遊技球が大入賞口に入賞することは極めて困難だからである。

【0227】

したがって特別な当選種類に該当した場合、遊技者は第1の事象よりも第2の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第2の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に多く恵まれるだけでなく、通常遊技様態よりも当選しやすくなっていることから、比較的早期に(少ない抽選回数で)次の当選にたどり着き、それによって特別遊技の機会が付与されるという大きな期待感を遊技者に持たせることができる。

40

【0228】

しかも本解決手段によれば、先に第1の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合、次の当選でも同じ特別な当選種類に該当することで、高確率遊技様態への変更が維持される。したがって、遊技者が一度得た利益を維持しつつ、遊技を続行させることができる。

50

【 0 2 2 9 】

ただし、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選した場合であっても、通常の当選種類に該当した場合は通常遊技様態から高確率遊技様態への変更がなく、抽選は通常遊技様態で行われることになる。それであっても、特定の当選種類に該当すれば有利遊技の機会が付与されるので、通常状態に比較して第 2 の事象に対応する入賞の発生頻度が高くなるというメリットを遊技者に享受させることができる。

【 0 2 3 0 】

あるいは、たとえ先に第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、そこで得た特別な当選種類の結果として高確率遊技様態で遊技が行われていた場合であっても、次の当選で特定の当選種類に該当すると、高確率遊技様態から通常遊技様態へ変更される。このように、本解決手段では遊技者がせっかく得ていた利益を手放す可能性を持たせていることから、「次も続けて特別な当選種類に該当しなければ通常遊技様態に戻ってしまう」という緊張感を与えることができ、遊技のマンネリ化を防止できる。

10

【 0 2 3 1 】

いずれにしても、通常遊技様態から高確率遊技様態に変更されなかったり、あるいは高確率遊技様態から通常遊技様態に変更されたりした場合、遊技者は第 1 の事象よりも第 2 の事象に対応する入賞を多く発生させることに目標を変更し、遊技球のほとんどが右側流下経路を流下するように発射装置を操作することで、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選を受ける機会に恵まれることとなる。これにより、次の当選によって特別遊技の機会が付与されるという期待感を遊技者に持たせることができる。

20

【 0 2 3 2 】

このように本解決手段によれば、単純に抽選の当落だけを遊技内容とするのではなく、通常状態では第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを最初の目標に設定し、そして、これに当選した場合は有利遊技の機会を得て、次に第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標とする、といった変化に富む遊技を提供することができる。さらには、第 1 の抽選契機に起因して行われる抽選で特別な当選種類に該当することを最初の大きな目標に設定とすることで、抽選を受けるごとにはらはらどきどきとした緊張感を持たせることができる。また、たとえ特別な当選種類に該当しなかった場合でも、通常状態でまず最初の抽選をクリアしたことにより、通常状態から抜け出して有利遊技の機会を得たという満足感を遊技者に与えることができる。その上で遊技者に対し、次の当選で特別遊技の機会が与えられることを期待させつつ意欲的に遊技を継続させることができる。

30

【 0 2 3 3 】

また本解決手段では、第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選に当選し、特殊な当選種類に該当すると、比較的早期に次の当選にたどり着くという期待感を遊技者に持たせることができるので、遊技意欲がなかなか低下せず、長期間にわたって遊技を継続させることができる。さらに本解決手段では、ここで特殊な当選種類に該当しなかったとしても、上記のように特別遊技の終了後に第 2 の事象に対応する入賞の頻度が高まることから、次の当選に対する遊技者の期待感を途切れさせにくい。

【 0 2 3 4 】

40

また本解決手段では、遊技者が通常状態から直接第 2 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選することを目標としてもよく、この場合は別の興趣が得られる。すなわち、この場合は第 2 の事象に対応する入賞（第 2 始動口への入賞）が発生しにくいことから、あえて困難なルート（左側流下経路ではなく右側流下経路に遊技球を流下させること）を選択して遊技に挑戦することになるが、見事に当選を引き当てた場合は、遊技者に多大な満足感や達成感を与えることができる。さらに、この場合の当選で特殊な当選種類に該当した場合は、比較的早期に次の当選が得られやすくなるため、あえて困難なルートをあえて選択したことが正解であったという充実感を遊技者に与えることができる。

【 0 2 3 5 】

なお本解決手段では、第 3 の抽選契機に起因して行われる抽選で当選すると、第 2 の事

50

象に対応する入賞を容易化する（第2始動口の開口幅を拡大する）特典が遊技者に付与されるが、この場合の特典は1回の当選について極少ない回数（例えば1回程度）の入賞があるかないかが容易化されるだけにとどまり、通常遊技に比較して高い頻度で第2事象に対応する入賞が発生可能となる機会が与えられるほどの大きな利益はない。したがって、第3の抽選契機に起因して行われる抽選で当選しても、これによって通常状態から有利遊技の機会が与えられる状態に移行したり、特別遊技の機会が与えられる状態に移行したりするものではなく、通常状態であればそのまま通常状態が維持される。

【発明の効果】

【0236】

本発明の遊技機は、特定遊技状態における遊技興趣の向上を図ることができる。

10

【図面の簡単な説明】

【0237】

【図1】パチンコ機の正面図である。

【図2】前面枠および本体枠を開放した状態を示す斜視図である。

【図3】遊技領域を示した図である。

【図4】パチンコ機の制御に関する構成を概略的に示したブロック図である。

【図5】電力の供給開始時に実行される電源投入処理のフローチャートである。

【図6】電源断時処理のフローチャートである。

【図7】タイマ割込処理のフローチャートである。

【図8】遊技処理のフローチャートである。

20

【図9】遊技処理にて実行される変動開始処理のフローチャートである。

【図10】変動開始処理にて実行される第1当り判定処理のフローチャートである。

【図11】変動開始処理にて実行される第2当り判定処理のフローチャートである。

【図12】遊技処理にて実行される変動表示パターン設定処理のフローチャートである。

【図13】遊技処理にて実行される変動中処理のフローチャートである。

【図14】遊技処理にて実行される短期間開放当り遊技中処理のフローチャートである。

【図15】遊技処理にて実行される大当り中遊技処理のフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0238】

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

30

【0239】

（1. パチンコ機の概要）

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

40

【0240】

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

50

【 0 2 4 1 】

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

【 0 2 4 2 】

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

【 0 2 4 3 】

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

【 0 2 4 4 】

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

【 0 2 4 5 】

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

【 0 2 4 6 】

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

【 0 2 4 7 】

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

【 0 2 4 8 】

なお本実施形態の構成では、遊技盤 4 の右方ではなく下方にシリンダー錠 24 を配置し

10

20

30

40

50

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

【０２４９】

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

【０２５０】

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

【０２５１】

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

【０２５２】

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

【０２５３】

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

【０２５４】

前面枠５の裏側には扉本体フレーム２６が設置されており、前面枠５は扉本体フレーム

10

20

30

40

50

26にてヒンジ機構25(上下)に連結されている。扉本体フレーム26は、プレス加工された金属製フレーム部材によって構成されており、この扉本体フレーム26は前枠体8の上端から下前面部材16の上縁に亘る部分を覆う大きさに形成されている。前面枠5を閉じると、遊技盤4を含む前枠体8の前面側が前面枠5によって覆われることとなるが、扉本体フレーム26の中央にはほぼ円形の開口窓30が形成されており、この開口窓30を通じて遊技盤4の遊技領域12を前方から視認することができる。また、扉本体フレーム26の後側には、開口窓30よりも大きい矩形枠状をなす窓枠31が設けられており、この窓枠31に2枚のガラス板32が前後に間隔をおいて嵌め込まれている。

【0255】

(2. 盤面構成)

図3は、遊技盤4の遊技領域12を示している。遊技領域12には多数の傷害釘(参照符号なし)や風車64が適宜の配列で設置されており、遊技領域12内に打ち込まれた遊技球は傷害釘や風車64等に誘導されながら遊技領域12内を流下する。また、遊技領域12のほぼ中央位置にセンター装飾体66が配置されている。センター装飾体66は遊技領域12の表面(盤面)から前面側に突出するように配置されており、その上縁部および左右側縁部に沿って遊技球を案内することで、遊技領域12内で遊技球の流下方向に変化を与えることができる。

【0256】

センター装飾体66は額縁状に成形されており、その上縁部には競走馬の頭部を模したキャラクタ体66aが取り付けられている。さらに、キャラクタ体66aの左右には競走馬の前足をデザインした装飾部品66b, 66cが設けられており、このうち右側の装飾部品66cは演出用の可動部品としても機能する。また、センター装飾体66の内側には液晶表示ユニット150が配設されており、この液晶表示ユニット150により演出用の画像表示が行われるものとなっている。

【0257】

センター装飾体66の左右側縁部には、アルファベット文字をデザインした装飾部が施されており、装飾部は図示しない装飾ランプ(LED)によって発光するものとなっている。また、センター装飾体66の左側縁部には、ワープ入口66dとともに図示しないワープ通路が形成されており、遊技領域12内で特にセンター装飾体66の左側方を流下する遊技球がワープ入口66dに入り込むと、ワープ通路を通じてセンター装飾体66の内側部分に誘導される。

【0258】

センター装飾体66の内側には、その下縁部の上面に球ステージ66eが形成されている。球ステージ66eはセンター装飾体66の下縁部に沿って左右方向に延び、かつ前後方向には遊技球が左右方向に転動可能な奥行きを有している。ワープ入口66dからワープ通路を通して誘導された遊技球は球ステージ66eに放出されると、その上面にて左右方向に転動する。また、センター装飾体66の下縁部には球ステージ66eより手前側に下段ステージ66gが形成されており、球ステージ66eから下段ステージ66gに落下した遊技球は中央付近から落下する。

【0259】

また、センター装飾体66の下縁部には、その中央位置に球誘導路66fが形成されており、この球誘導路66fへの入口(図示されていない)は球ステージ66eの上面中央に形成されている。球ステージ66eから球誘導路66fの入口に落下した遊技球は、そのまま球誘導路66fから放出される。

【0260】

球誘導路66fの出口は正面に向けて開口しており、この出口から放出された遊技球は、ほぼ真下に向かって落下する。そして遊技領域12には、センター装飾体66の下方で球誘導路66fの直下の位置に第1始動口68が設置されている。第1始動口68は上方に向けて単に開口しており、また開口の上方には、第1始動口68への入球経路を形成するべく左右に間隔をあけて2本の障害釘が設置されている。したがって、球誘導路66f

10

20

30

40

50

から放出された遊技球は相当高い確率で第1始動口68に入賞する。また、第1始動口68の奥(遊技盤の裏)には第1始動口スイッチ200が設置されており、第1始動口68に入賞した遊技球は、第1始動口スイッチ200により検出される。

【0261】

また遊技領域12には、第1始動口68より下方位置に可変入賞装置73が設けられている。可変入賞装置73は横長の矩形状に形成された開閉部材72aを有しており、この開閉部材72aは下縁の両端部がヒンジ機構72bに支持されている。開閉部材72aはヒンジ機構72aの働きにより下縁部を中心に前後方向に開閉動作することができる。また可変入賞装置73は、図示しない大入賞口ソレノイドを用いた駆動機構によって開閉部材72aを前後方向に開閉動作させ、これにより大入賞口72を開放したり、閉止したり

10

【0262】

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

【0263】

20

図中に実線で示されているように、2つの可動片74aが互いに近接した状態では第2始動口70の開口幅が小さくなる。逆に2点鎖線で示されているように2つの可動片74aが互いに離れるようにして左右に開かれると、第2始動口70の開口幅が大きくなり、開口幅が小さい状態よりも入賞が容易化される。どちらの状態でも第2始動口70は上方に開口しているが、開口の上方には3本の障害釘が正面からみて三角形に配置されており、障害釘による入球経路が第1始動口68の場合と違っている。特に2つの可動片74aが近接して開口幅が小さくなっている状態では、3本の障害釘のうち三角形の頂点に位置する障害釘が真上方向からの入球経路を遮るようにして配置されている。このため第2始動口70の開口幅が小さくなった状態では、第1始動口68に比較して第2始動口70の入賞確率は低く設定されていることがわかる。なお、可変始動入賞装置74の奥には第2始動口スイッチ143が配置されており、第2始動口70に入賞した遊技球は第2始動口スイッチ143により検出される。

30

【0264】

センター装飾体66の右下部分には球誘導部67が形成されており、球誘導部67はセンター装飾体66の右側方に張り出すようにして形成されている。球誘導部67はセンター装飾体66の右側方から第1始動口68に向かう遊技球の流下経路を遮断するようにして形成されており、球誘導部67はセンター装飾体66の右側方を流下する遊技球が第1始動口68に向かって流下するのを抑制する働きをする。ただし、球誘導部67は第1始動口68へ向かう遊技球の流下を抑制しているだけであり、センター装飾体66の右側方から大入賞口72へ向かう遊技球の流下経路までを遮断するものではない。したがって、センター装飾体66の右側方を遊技球が流下してきた場合であっても大入賞口72に入賞することは可能であり、反対の左側方を通して流下してきた場合と比較して極端に入賞確率に差が生じることはない。

40

【0265】

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

【0266】

その他、遊技領域12の左右下縁部にはそれぞれサイド装飾体82が設置されている。

50

各サイド装飾体 8 2 には 2 つの普通入賞口 7 8 が形成されている。

【 0 2 6 7 】

(3 . 特別図柄表示 , 始動記憶表示)

本実施形態のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機に行われる抽選の結果と、第 2 始動口 7 0 への入賞を契機に行われる抽選の結果とが別個の特別図柄によって表示される。センター装飾体 6 6 の上縁部のうちキャラクタ体 6 6 a の左側と右側に 4 つずつ L E D 1 4 4 a , 1 4 6 a が配列されており、例えば左側の 4 つの L E D 1 4 4 a によって第 1 特別図柄が表示され、そして右側の 4 つの L E D 1 4 6 a によって第 2 特別図柄の表示が行われる。第 1 特別図柄は第 1 始動口 6 8 への入賞を契機として行われる抽選結果に対応し、第 2 特別図柄は第 2 始動口 7 0 への入賞を契機として行われる抽選結果に対応する。

10

【 0 2 6 8 】

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

【 0 2 6 9 】

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

20

30

【 0 2 7 0 】

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

40

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

50

(4 . 普通図柄表示 , 始動記憶表示)

また、本実施形態のパチンコ機 1 において、各ゲート 7 6 を遊技球が通過したことを契機に行われる抽選の結果は普通図柄によって表示される。例えば、右側のサイド装飾体 8 2 の上部位置に普通図柄表示部 1 4 8 a が配置されており、この普通図柄表示部 1 4 8 a は、サイド装飾体 8 2 に内蔵された L E D (例えば赤と緑の 2 色 L E D) による発光領域となっている。例えば、ゲート 7 6 を遊技球が通過したことを契機に L E D が点滅することで普通図柄表示部 1 4 8 a が点滅し、これにより普通図柄の変動表示が行われる。そして、一定の変動時間が経過すると、L E D を赤色または緑色で点灯させることで、普通図柄表示部 1 4 8 a にて普通図柄の確定した停止表示が表示される。なお、普通図柄表示部 1 4 8 a にも蹄鉄を象ったデザインが施されている。また右側のサイド装飾体 8 2 の上部位置には、普通図柄の始動記憶数を表示するべく 4 つの L E D 1 4 8 b が配置されている。各ゲート 7 6 の通過に基づく保留球数は、L E D 1 4 8 b の点灯数によって表示される。

10

【 0 2 7 3 】

(5 . 状態表示)

本実施形態のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 6 8 または第 2 始動口 7 0 への入賞を契機に行われた抽選で当選した場合、当選種類に応じて何らかの当り状態になったことが 4 つの L E D を用いて表示される。すなわち、左側のサイド装飾体 8 2 の上部位置に 4 つの状態表示 L E D 1 4 9 a が配置されており、第 1 始動口 6 8 または第 2 始動口 7 0 への入賞を契機に行われた抽選で当選すると、そのときの当選種類に対応したパターンで 4 つの状態表示 L E D 1 4 9 a が点灯または消灯することで当り状態の表示が行われる。なお、当選種類については後に説明する。

20

【 0 2 7 4 】

また本実施形態のパチンコ機 1 には、上記の抽選に当選すると、そのときの当選種類に応じて内部的に抽選確率を変化させる機能 (確率変動機能) が備わっている。すなわち、予め特別図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) について規定された通常の当選確率 (例えば 2 5 0 分の 1) で抽選が行われる状態を通常遊技様態とすると、この通常遊技様態と比較して当選確率を倍以上 (例えば 5 0 分の 1) に高く変更した状態を高確率遊技様態と規定することができる。そして、通常遊技様態で行われる抽選で当選し、特別な当選種類 (確率変動当選) に該当すると、通常遊技様態から高確率遊技様態に変更されて次の抽選が行われるものとなっている。

30

【 0 2 7 5 】

このため左側のサイド装飾体 8 2 の上部位置には、遊技様態表示を行うために遊技様態表示部 1 4 9 b が設けられている。遊技様態表示部 1 4 9 b は、内蔵する L E D の発光態様に応じて「確変状態 (高確率遊技様態) 」または「通常状態 (低確率遊技様態) 」であることを表示することができる。L E D の発光態様は単なる点灯 (O N) または消灯 (O F F) の切り替えだけでなく、段階的 (例えば 1 0 ~ 1 0 0 段階) に L E D の発光輝度を変化させて区別するものも含まれる。なお、内部抽選処理や遊技様態の変更処理については別にフローチャートを用いて後述する。

40

【 0 2 7 6 】

(6 . 当選種類)

次に、本実施形態のパチンコ機 1 における当選種類について説明する。本実施形態のパチンコ機 1 では、第 1 始動口 6 8 と第 2 始動口 7 0 とで異なった種類の当選結果が得られるものとなっている。具体的には、先ず第 1 始動口 6 8 への入賞を契機とした抽選で当選すると、(1) 「短期間開放当り」または (2) 「短期間開放確率変動当り」のいずれかの当選種類に該当する。もう一方の第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選で当選すると、(3) 「通常大当り」または (4) 「確率変動大当り」のいずれかの当選種類に該当する。これら (1) ~ (4) の当選種類は、遊技者に与えられる利益の大きさや利益の内容が異なっており、遊技者にとって価値が異なるものである。ただし、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機とした抽選と、第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選のいずれにおい

50

ても、そのときの遊技様態（通常遊技様態または高確率遊技様態）によって当選確率は同じである。つまり、両者の抽選は特別図柄（当り判定用乱数）を用いて当落を決める抽選という意味において同質（同種、同分類）のものである。

【0277】

上記の当選種類（１）～（４）の詳細は以下の通りである。本実施形態では各当選種類の前提として「通常状態（通常遊技状態）」という状態があり、この「通常状態」は、次の当選に向けて抽選を行っている段階であり、かつ、当選後に付加された特典的な期間が既に終了した状態を意味する。つまり「通常状態」では、予め決められた通常当選確率（250分の１）で抽選が行われる。また「通常状態」では、開閉部材72aが閉位置にあって大入賞口72は開放されていない。

10

【0278】

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

【0279】

20

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

30

【0280】

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

【0281】

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

40

【0282】

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

50

材 7 2 a を開放動作させているのは、実際の開閉動作を遊技者に意識（または覚知、認知、察知）させないことを意図したものである。

【 0 2 8 3 】

ただし、開閉部材 7 2 a の開放動作後に「高確率遊技様態」になると、「通常状態」に比較して第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動時間（変動開始から停止までに要する時間）が短縮されるとともに、合わせて上記のように抽選確率が通常確率よりも高く変更（250 分の 1 から 50 分の 1 へ変更）される。さらに、普通図柄の変動時間が短縮（例えば 60 秒から 1 秒へ短縮）される。本実施形態では、普通図柄に対応する抽選の当選確率は「通常状態」と「高確率遊技様態」とで同じ（例えば 2 分の 1）であるが、変動時間が短縮される分、「通常状態」に比較して高頻度（同じ時間内に抽選の結果が多く得られるため）で当選が発生する。

10

【 0 2 8 4 】

また「高確率遊技様態」になると、普通図柄に対応する抽選に当選した場合に可変始動入賞装置 7 4 により可動片 7 4 a が左右に開放される期間および回数が「通常状態」のときよりも延長または増加（例えば 0.2 秒で 1 回の開放から 1.6 秒で 3 回の開放）される。これにより、「通常状態」と比較して実質的に高い頻度で第 2 始動口 7 0 への入賞が発生する。なお、「短期間開放確率変動当り」後に「高確率遊技様態」になっても、次の抽選で（1）の「短期間開放当り」または（3）の「通常大当り」の当選種類に該当した場合は「通常遊技様態」に戻ることになる。また、「高確率遊技様態」になると「通常状態」に比較して当選確率が高く（例えば 50 倍程度に高く）変更される態様であってもよい。この場合、「通常状態」に比較して当選そのものが高確率で発生することから、より高頻度で当選が得られることになる。

20

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

上記のように「短期間開放当り」および「短期間開放確変当り」は、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機に行われる抽選で当選したにもかかわらず、遊技者に対して実質的な賞球獲得の機会を付与するものではなく、およそ「大当り」と呼べる内容のものではない。これに対して以下に挙げる当選種類は、実質的に遊技者に対して賞球を獲得できる機会を付与するものであり、「大当り」と呼べる内容のものである。

30

【 0 2 8 7 】

（3）「通常大当り」は、大入賞口 7 2 の開閉部材 7 2 a を一定パターンで開放するというラウンド動作を 10 ラウンドまで繰り返すという内容の当選種類である。このようなラウンド動作の繰り返しは「大当り遊技」と称される。遊技者は、大当り遊技の間に遊技球を大入賞口 7 2 に入賞させることで、まとめて多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は 30 秒間が経過するか、10 個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当り遊技は、ラウンド動作が 10 回終わると終了となる。「通常大当り」でラウンド動作（10 ラウンド）が終了すると、直ぐに「通常状態」に戻るのではなく上記の「時短状態」に移行する。このときの「時短状態」は、所定回数（例えば 100 回）の抽選（第 1 特別図柄または第 2 特別図柄に対応する抽選）に外れるまで継続し、所定回数に達すると、次の抽選から「通常状態」となる。

40

【 0 2 8 8 】

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

50

り」の当選種類に該当した場合は「通常遊技様態」に戻ることになる。

【0289】

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

【0290】

(7.制御構成)

図4は、パチンコ機1の制御に関する構成を概略的に示している。パチンコ機1の制御は、大きく分けて主基板のグループと周辺基板のグループとで分担されている。なお、図面の煩雑化防止のために便宜上、図4には基板のグループ分けを表す囲み線は示していない。本実施形態において、主基板のグループに属するのは主制御基板80と払出制御基板58であり、周辺基板のグループに属するのは周辺制御基板162や液晶制御基板152等である。主基板のグループは遊技動作(入賞の検出や当り判定、特別図柄の表示、賞球の払出等)を制御し、周辺基板のグループは演出動作(発光装飾や音響出力、液晶表示等)を制御している。この他にも、パチンコ機1には電源基板54や発射制御基板50、賞球ケース内基板44a、インタフェース基板60等をはじめ各種の基板が装備されている。

【0291】

主基板グループのうち、主制御基板80は遊技盤4の裏面側に設置されている。もう一方の払出制御基板58は、賞球装置44とともに本体枠3の裏面側に設置されている。主制御基板80および払出制御基板58は、それぞれCPU218, 252をはじめ、ROM220, 254やRAM222, 256等の電子部品を装備している。また、主制御基板80と払出制御基板58との間では、それぞれの入出力インタフェース(図示していない)を介して双方向にコマンドが送受信されている。

【0292】

〔主制御基板〕

主制御基板80には、上記の第2始動口スイッチ143や第1始動口スイッチ200から始動入賞信号が入力されるほか、ゲートスイッチ208からゲート通過信号が入力される。この他にも遊技盤4には普通入賞口スイッチ140やカウントスイッチ212等のスイッチ類が設置されており、普通入賞口78に入賞した遊技球は普通入賞口スイッチ140に検出され、これにより主制御基板80に入賞信号が入力される。また大入賞口72に入賞した遊技球はカウントスイッチ212に検出され、これにより主制御基板80にカウント信号が入力される。

【0293】

また主制御基板80には、前面枠5や本体枠3の開放状態を検出するための扉開放スイッチ206や内枠開放スイッチ204が接続されている。扉開放スイッチ206は本体枠3の前面側に設置されており、本体枠3から前面枠5が開放されると、扉開放スイッチ206の接点が閉じた状態となり、その接点信号は例えば主制御基板80に入力される。一方の内枠開放スイッチ204は本体枠3の背面側に設置されており、外枠2から本体枠3が開放されると、内枠開放スイッチ204から主制御基板80に内枠開放信号が入力される。

【0294】

上記の第1特別図柄および第2特別図柄を表示するLED144a, 146aは、主制御基板80のCPU218によって発光動作を制御されている。本実施形態では、各4つのLED144a, 146aがそれぞれ第1特別図柄表示基板144、第2特別図柄表示基板146に実装された状態でセンター装飾体66の背面側に設置されており、主制御基板80に各表示基板144, 146が接続されている。

【0295】

同様に、第1始動記憶表示部145aおよび第2始動記憶表示部147aにて表示を行うLEDは、主制御基板80のCPU218によって発光動作を制御されている。本実施

形態では、各始動記憶表示部 1 4 5 a , 1 4 7 a の 4 つの L E D がそれぞれ第 1 始動記憶表示基板 1 4 5、第 2 始動記憶表示基板 1 4 7 に実装された状態でセンター装飾体 6 6 の背面側に設置されており、主制御基板 8 0 に各表示基板 1 4 5 , 1 4 7 が接続されている。

【 0 2 9 6 】

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

10

【 0 2 9 7 】

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

【 0 2 9 8 】

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

20

【 0 2 9 9 】

〔 払出制御基板 〕

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

30

【 0 3 0 0 】

〔 発射装置 〕

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

40

【 0 3 0 1 】

遊技者が発射ハンドル 1 8 を操作していなければ、発射ハンドル 1 8 は図示しないスプリングの働きで初期の停止位置（発射モータ 4 6 を停止させる位置）に保持されている。この状態で発射停止スイッチ 2 3 8 は閉じられており、また、タッチスイッチ 2 3 6 により遊技者の身体の接触が検出されていないので、この状態では発射モータ 4 6 が作動しな

50

い。一方、遊技者が発射ハンドル 18 を把持して停止位置から時計回り方向に捻り操作すると、発射停止スイッチ 238 が開かれ、かつタッチスイッチ 236 により遊技者の身体との接触が検出されるため、この状態で発射モータ 46 が作動して遊技球が発射される。そして、遊技者が発射ハンドル 18 を捻り操作する力を弱めると、発射ハンドル 18 はスプリングの働きによって停止位置に復帰する。この場合、発射ハンドル 18 の復帰に連動して発射停止スイッチ 238 が閉じた状態となるので、遊技者が発射ハンドル 18 に触れていても発射モータ 46 が停止されて遊技球の発射が停止する。

【0302】

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

【0303】

〔賞球装置〕

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

【0304】

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

【0305】

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

【0306】

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

【0307】

〔周辺制御基板〕

周辺制御基板 162 は、主制御基板 80 とともに遊技盤 4 の背面側に設置されている。周辺制御基板 162 は、CPU 224 をはじめ ROM 226 や RAM 228 等を有するほか、音 ROM 230 や音源 IC 232 等の演出用の部品を有する。液晶制御基板 152 もまた、上記の液晶表示ユニット 150 とともに遊技盤 4 の背面側に設置されている。周辺制御基板 162 は、主制御基板 80 から受信したコマンドに基づいて演出動作（表示や発光動作、音響出力、可動体の動作等）を制御する役割を担っている。

【0308】

〔演出要素〕

演出動作を行う要素として、枠体には演出ボタン 3 8 や上部スピーカ 3 6、下部スピーカ 1 4、枠ランプ 2 7 が設けられている。本体枠 3 の背面側には枠装飾中継端子板 6 3 が設置されており、前面枠 5 または本体枠 3 に設置されている演出ボタン 3 8 や上部スピーカ 3 6、下部スピーカ 1 4、枠ランプ 2 7 は、枠装飾中継端子板 6 3 を中継して周辺制御基板 1 6 2 に接続されている。また演出ボタン 3 8 は、その押込部分が光透過性材料で成形されており、押込部分には図示しない L E D 基板が設置されている。このため、L E D の発光によって演出ボタン 3 8 の押込部分を光らせたり、点滅させたりして遊技者の視覚にアピールすることが可能となっている。

【 0 3 0 9 】

10

また、遊技領域 1 2 内で演出動作を行う要素として、遊技盤 4 には上記の液晶表示ユニット 1 5 0 の他、装飾ランプとしての L E D 基板 1 0 2 (複数に分割されていてもよい) や可動体ソレノイド 1 2 6 が設けられている。L E D 基板 1 0 2 はセンター装飾体 6 6 の発光領域の光源となり、また可動体ソレノイド 1 2 6 は可動式の装飾部品 6 6 c を作動させる駆動源となる。これら L E D 基板 1 0 2 および可動体ソレノイド 1 2 6 は、ランプ駆動基板 1 5 6 を介して周辺制御基板 1 6 2 に接続されている。

【 0 3 1 0 】

〔電力供給系統〕

本体枠 3 の背面側に分電基板 5 2 および電源基板 5 4 が設置されており、分電基板 5 2 には島設備から外部電力 (A C 2 4 V) を取り入れる電源コードやアース線その他、電源スイッチが設けられている。電源基板 5 4 は外部電力からパチンコ機 1 の動作に必要な電力 (D C + 3 4 V , D C + 1 2 V) を生成する他、図示しないコンデンサにて電力を蓄えることができる。なお分電基板 5 2 で取り込まれた外部電力は、電源基板 5 4 の他にインタフェース基板 6 0 にも分配されている。

20

【 0 3 1 1 】

本実施形態では、電源基板 5 4 にて生成された動作電力 (D C + 3 4 V , D C + 1 2 V) は電源中継端子板 5 6 から払出制御基板 5 8 および周辺制御基板 1 6 2 にそれぞれ供給され、そして主制御基板 8 0 には、払出制御基板 5 8 を経由して動作電力 (D C + 3 4 V , D C + 1 2 V) が供給される構成となっている。

【 0 3 1 2 】

30

(9 . 制御処理の例)

次に、主制御基板 8 0 の C P U 2 1 8 により実行される制御処理の例について説明する。

【 0 3 1 3 】

〔電源投入処理〕

図 5 は、電源投入処理の例を示している。電源スイッチの操作 (O N) により電力供給が開始されると、C P U 2 1 8 は電源投入時処理 (ステップ S 1 0 0) を実行する。この電源投入時処理では、C P U 2 1 8 は内蔵のレジスタを初期化するとともに、R A M 2 2 2 のチェックデータ (予め固定された値) が正常であるか否か、前回の電源遮断時 (以下、停電時という。) に R A M 2 2 2 にバックアップされたサムデータが正常であるか否か等を判断する。

40

【 0 3 1 4 】

バックアップデータが正常であれば、C P U 2 1 8 はバックアップデータに基づいて前回の停電時の状態を復旧する処理 (復電時処理) を実行する。特に、前回の停電時に遊技が進行途中であったような場合 (ゲーム中の停電等)、そのとき実行された停電時処理において停電時の遊技状態を表す情報 (大当り中、確変中、第 1 特別図柄または第 2 特別図柄変動中、第 1 特図始動記憶数、第 2 特図始動記憶数、普通図柄変動中、普通図柄始動記憶数等の情報) が R A M 2 2 2 にバックアップデータとして記憶されている。この場合、C P U 2 1 8 は前回の停電時におけるスタックポイントを設定すると、前回の停電時にバックアップ領域に退避しておいたデータを元にレジスタの内容を復元した状態で停電時処

50

理を終了する。これにより、停電前の状態から引き続き遊技が続行されることになる。

【0315】

これに対し、バックアップデータが異常であると判断すると、CPU218はRAM222をクリアして作業領域の初期設定や割込み初期設定等を行う。あるいは、電源投入時処理においてRAM消去スイッチが操作されていれば、CPU218はRAM222をクリアし、通常どおり作業領域の初期設定や割込み初期設定等を行う。なお、RAM消去スイッチは払出制御基板58に設けられており、ホールの従業員が本体枠3を前面側へ開放させると、この状態で電源スイッチとともにRAM消去スイッチが操作可能となる。

【0316】

電源投入時処理を終えると、CPU218はステップS200、S300のループ処理を実行する。なお、上記のように停電時の状態が復旧（復電）された場合には、停電前の状態からループ処理が続行される。

10

【0317】

ループ処理の中で、CPU218は定常的に停電予告信号がONになっているか否かを判断する（ステップS200）。主電源スイッチを切る操作等により、電源基板54において供給電力の電圧低下が検出されると、電源基板54から払出制御基板58に主停電予告信号が出力され、そして払出制御基板58から主制御基板80に停電予告信号が送信される。停電予告信号は、CPU218のNMI端子に入力されているため、この場合、CPU218はマスク不能割込み（NMI）処理として電源断時処理（ステップS400）を実行する。

20

【0318】

ループ処理の中で特に停電予告信号がONになっていなければ、CPU218は乱数更新処理（2）を繰り返し実行する。この乱数更新処理（2）では、抽選の当落に関係しない各種の乱数（リーチ判定用乱数、変動表示パターン乱数等）の更新が行われる。

【0319】

〔電源断時処理〕

図6は、電源断時処理の一例を示している。電源断時処理では、CPU218は最初に割込禁止設定（ステップS402）を行い、これ以降のINT端子への入力を無視する。この他に、CPU218は各種レジスタの内容をRAM222のレジスタ退避領域に退避させ、同じくスタックポインタを退避させる。次の電源投入によって実行される電源投入時処理では、これら退避された内容にもとづいてレジスタ内容が復元される。またCPU218は出力ポートのクリア処理を行い、各出力ポートをOFFの状態にする。これにより、停電予告信号の入力後において遊技の進行状態に変化が生じることはなくなる。

30

【0320】

また、CPU218は、RAM222の記憶情報からサムデータを作成し、これを保存する（ステップS404）。すなわちCPU218は、チェックサムの算出対象となるRAM222のバックアップ領域の算出開始アドレスをポインタにセットし、合わせてチェックサムの算出回数をセットする。そしてCPU218は、チェックサムデータ領域の値に対し、ポインタによって順次指示されるバックアップ領域の値を順番に足し込み、その演算結果を順次チェックサムデータ領域に更新して最終的にチェックサムを算出する。このようにして作成されたサムデータは、次の電源投入時処理においてサムチェックに使用される。

40

【0321】

そして、CPU218はバックアップフラグの設定を行い（ステップS406）、RAM222のアクセスレジスタにアクセス禁止値を設定してアクセスを禁止すると（ステップS408）すると、無限ループを実行したまま待機状態になる。なお、この後は電源基板54においてコンデンサに蓄えられた電力が尽きるのを待つだけとなる。

【0322】

〔タイマ割込処理〕

図7は、タイマ割込処理の一例を示している。主制御基板80のCPU218では、一

50

例として4ms毎にタイマ割込が発生してタイマ割込処理が実行される。タイマ割込処理では、先ずCPU218はレジスタを退避した後(ステップS1000)、以下の処理(ステップS1100~ステップS2000)を実行する。そして最後にレジスタを復帰し(ステップS2100)で電源投入処理のループに戻る。

【0323】

レジスタ退避後、CPU218はスイッチ入力処理(ステップS1100)を行う。このスイッチ入力処理では、主制御基板80に接続された各種スイッチから入力される検出信号を監視する処理が行われる。

【0324】

次の払出動作処理(ステップS1200)では、CPU218は先のスイッチ入力処理(ステップS1100)で入力された入賞検出信号(第1始動口入賞検出信号、第2始動口入賞検出信号、普通入賞検出信号、大入賞口入賞カウント信号等)に基づき、それぞれ対応する個数分の賞球の払い出しを払出制御基板58に指示する。

【0325】

次に乱数更新処理(1)では、CPU218は抽選の当落に関係する乱数を更新する。ここでいう「抽選」には、第1特別図柄に対応する抽選、第2特別図柄に対応する抽選および普通図柄に対応する抽選が含まれる。例えば、抽選の当落に関係する乱数として当り判定用乱数が規定されている場合、その全乱数値(例えば0~399)の範囲内で乱数値が1つインクリメントされる。このように、4ms毎のタイマ割込処理において乱数を更新することで当選確率の正確性が保証されている。

【0326】

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

【0327】

次の遊技処理(ステップS1400)では、CPU218は、第1始動口68または第2始動口70への入賞を契機として乱数(当り判定用乱数、当り図柄乱数、リーチ判定用乱数、変動表示パターン乱数等)を抽出する。なお、遊技処理の具体的な内容については、別のフローチャートを用いてさらに後述する。

【0328】

次の普通図柄遊技(ステップS1500)では、CPU218は普通図柄に対応する抽選の処理を行い、各ゲート76の通過検出とそれに伴う乱数の取得や、保留球数カウンタ値の確認、取得した乱数の保存、当り判定、普通図柄変動時間の設定等を行った上で表示基板148に実装されたLEDの発光動作を制御する。これにより、普通図柄表示部148aおよび普通図柄の始動記憶数を表示する4つのLED148bの発光態様(点灯または消灯)が制御される。そして普通電動役物遊技(ステップS1600)では、CPU218は始動口ソレノイド216の作動を制御する。これにより、可変始動入賞装置74の可動片74aの開閉動作が制御される。

【0329】

次の特別図柄遊技(ステップS1700)では、CPU218は第1特別図柄表示基板144および第2特別図柄表示基板146の各4つのLED144a、146aの発光動作を制御するとともに、第1特図始動記憶表示基板145および第2特図始動記憶表示基板147の各4つのLEDの発光動作を制御する。これにより、第1特別図柄および第2特別図柄の表示態様(変動中であれば変動態様、停止表示中であれば停止表示態様)が制御されるとともに、第1特図始動記憶表示部145aおよび第2特図始動記憶部147aの表示態様が制御される。

【0330】

次の特別電動役物遊技(ステップS1800)では、CPU218は大入賞口ソレノイ

10

20

30

40

50

ド 2 1 4 の作動を制御する。これにより、可変入賞装置 7 3 の開閉部材 7 2 a の開閉動作が制御される。

【 0 3 3 1 】

次にコマンド伝送出力処理（ステップ S 1 9 0 0 ）では、C P U 2 1 8 は先の遊技処理（ステップ S 1 4 0 0 ）で決定した変動パターンコマンドを周辺制御基板 1 6 2 に送信する処理を実行する。これを受けて、周辺制御基板 1 6 2 の C P U 2 2 4 は演出パターンを決定し、液晶表示ユニット 1 5 0 や各種 L E D 、スピーカ等の動作を制御することになる。

【 0 3 3 2 】

そして、I / O ポート出力処理（ステップ S 2 0 0 0 ）では、C P U 2 1 8 はパチンコ機 1 の外部に向けて遊技状態を表す状態信号を出力する処理を行う。状態信号は、主制御基板 8 0 に接続された外部端子板 6 2 を通じてホールコンピュータに送信される。

【 0 3 3 3 】

以上のステップ S 1 1 0 0 ～ステップ S 2 0 0 0 を実行すると、C P U 2 1 8 はステップ S 2 1 0 0 においてレジスタを復帰させた後、電源投入処理のループに戻る。

【 0 3 3 4 】

図 8 は、上記の遊技処理の内容を示している。遊技処理は、第 1 始動口 6 8 または第 2 始動口 7 0 への入賞検出（ステップ S 1 4 0 1 , S 1 4 0 4 ）に続いて、第 1 保留球数カウンタまたは第 2 保留球数カウンタの確認（ステップ S 1 4 0 2 , S 1 4 0 5 ）と第 1 始動記憶格納処理（ステップ S 1 4 0 3 ）または第 2 始動記憶格納処理（ステップ S 1 4 0 6 ）という手順で実行される。

【 0 3 3 5 】

ここで第 1 始動口 6 8 への入賞検出があった場合（ステップ S 1 4 0 1 = Y E S ）、C P U 2 1 8 は第 1 特別図柄に対応した抽選用の各種乱数（当り判定用乱数、当り図柄用乱数等）を取得し、次に R A M 2 2 2 に確保されている第 1 保留球数カウンタの値が上限値に達しているかを確認する（ステップ S 1 4 0 2 ）。第 1 保留球数カウンタの値が 4 に達していなければ（Y E S ）、C P U 2 1 8 は取得した乱数をもとに第 1 始動記憶格納処理を行い（ステップ S 1 4 0 3 ）、次にステップ S 1 4 0 4 に進む。逆に、第 1 保留球数カウンタの値が既に 4 に達していれば、C P U 2 1 8 は第 1 始動記憶格納処理を行わず、取得してある乱数を破棄してステップ S 1 4 0 4 に進む。

【 0 3 3 6 】

あるいは、第 2 始動口 7 0 への入賞検出があった場合（ステップ S 1 4 0 4 = Y E S ）、C P U 2 1 8 は第 2 特別図柄に対応した抽選用の各種乱数（当り判定用乱数、当り図柄用乱数等）を取得し、第 2 保留球数カウンタの値が上限値の 4 に達しているかを確認する（ステップ S 1 4 0 5 ）。第 2 保留球数カウンタが 4 に達していなければ（Y E S ）、C P U 2 1 8 は取得した乱数をもとに第 2 始動記憶格納処理を行う（ステップ S 1 4 0 3 ）。なお、第 2 保留球数カウンタの値が既に 4 に達していれば、C P U 2 1 8 は第 2 始動記憶格納処理を行わず、取得した乱数を破棄する。

【 0 3 3 7 】

第 1 始動記憶格納処理では、C P U 2 1 8 は第 1 保留球数カウンタの値に「 1 」を加算するとともに、第 1 特図始動記憶表示 L E D 1 4 5 a の点灯個数を 1 つ増加させる処理を行い、合わせて C P U 2 1 8 は、取得してある乱数を R A M 2 2 2 の記憶領域に保存する。また、このとき第 1 特別図柄に対応する乱数であることを識別するためのフラグが乱数に関連付けて保存される。R A M 2 2 2 の記憶領域は、第 1 保留球数カウンタの値（ 1 ～ 4 ）に対応して 4 つの領域分けがされており、取得済みの乱数は、そのときの第 1 保留球数カウンタの値に対応付けられた記憶領域に保存されることになる。

【 0 3 3 8 】

第 2 始動記憶格納処理でも同様に、C P U 2 1 8 は第 2 保留球数カウンタの値に「 1 」を加算するとともに、第 2 特図始動記憶表示 L E D 1 4 7 a の点灯個数を 1 つ増加させる処理を行い、合わせて C P U 2 1 8 は、取得してある乱数を R A M 2 2 2 の記憶領域に保

10

20

30

40

50

存する。ここでも乱数は、そのときの第2保留球数カウンタの値に対応付けられた記憶領域に保存される。また、このとき第2特別図柄に対応する乱数であることを識別するためのフラグが乱数に関連付けて保存される。

【0339】

また遊技処理では、CPU218はそのときの状態に応じてセットしている処理選択フラグ〔0〕～〔5〕を参照して、変動開始処理（ステップS4000）、変動表示パターン設定処理（ステップS4100）、変動中処理（ステップS4200）、当り遊技開始処理（ステップS4300）、短期間当り遊技中処理（ステップS4400）、大当り遊技中処理（ステップS4400）のいずれかを実行する。個々の処理内容については別のフローチャートを挙げて後述するが、CPU218はそのときの状態に応じて処理選択フラグを更新し、遊技処理において実行すべき処理を変更していく。

10

【0340】

例えば、上記の「通常状態」で遊技が行われており、第1特別図柄および第2特別図柄の変動中処理（ステップS4200）が実行されていない状態であれば、CPU218は処理選択フラグを〔0〕にセットしている。この状態ではCPU218は変動開始処理（ステップS4000）を実行するが、この実行に伴い状態が変化すると、CPU218は変動開始処理の中で処理選択フラグを〔1〕に更新する。こうしてCPU218は、遊技処理において実行すべき処理を変動表示パターン設定処理（ステップS4100）に変更する。同様に、次にCPU218は変動表示パターン設定処理を実行すると、この処理の中で処理選択フラグを〔2〕に更新し、遊技処理において実行すべき処理を変動中処理（ステップS4200）に変更する。

20

【0341】

変動中処理では、抽選の結果に応じて処理選択フラグが〔0〕または〔3〕に更新される。単純に言えば、抽選の結果が落選であれば処理選択フラグが〔0〕になり、反対に当選であれば処理選択フラグは〔3〕になる。そして、当選した場合は当り遊技開始処理（ステップS4300）が実行され、この処理中で処理選択フラグが〔4〕または〔5〕に更新される。すなわち、第1特別図柄に対応する抽選で当選した場合であれば、処理選択フラグ（以下では「第1処理選択フラグ」と称している。）が〔4〕に更新されて短期間開放当り遊技中処理（ステップS4400）が実行される。一方、第2特別図柄に対応する抽選で当選した場合であれば、処理選択フラグ（以下では「第2処理選択フラグ」と称している。）が〔5〕に更新されて大当り遊技中処理（ステップS4500）が実行されることになる。以下、各処理の内容について説明する。

30

【0342】

〔変動開始処理〕

図9は、変動開始処理の内容を具体的に示している。ここではまず、CPU218は内部的に条件装置が作動中であるか否かを判断する（ステップS4001）。条件装置の作動は、遊技状態が大当り中（短期間開放当り、短期間開放確率変動当りの場合を含む）であることを意味するものであり、具体的にはCPU218が条件装置の作動フラグをセット（ON）すると条件装置が作動状態となる。すなわち、第1特別図柄または第2特別図柄に対応する抽選で当選し、その結果、第1特別図柄または第2特別図柄が当選結果を表す態様で表示された場合、CPU218は条件装置の作動フラグをセットする。

40

【0343】

条件装置が作動中であれば（ステップS4001＝YES）、CPU218はステップS4002以降を実行しない。一方、条件装置が作動中でなければ（ステップS4001＝NO）、CPU218は第1特別図柄および第2特別図柄がともに停止中であるか否かを判断する（ステップS4002）。いずれかの特別図柄が未だ変動中の場合（NO）、CPU218はステップS4003以降を実行しない。第1特別図柄および第2特別図柄のいずれも停止中である場合（YES）、CPU218は第1特別図柄および第2特別図柄に対応する保留球数カウンタの値（第1始動記憶数、第2始動記憶数）がいずれも0であるか否かを判別する（ステップS4003）。保留球数カウンタの値が0であれば（Y

50

ＥＳ）、ＲＡＭ２２２の記憶領域に乱数が保存されていないことから、次の図柄変動を開始する条件を満たさない。この場合、ＣＰＵ２１８はステップＳ４００４以降を実行しない。

【０３４４】

一方、保留球数カウンタの値が０でなければ（ＮＯ）、当落を判定すべき乱数が記憶されているため、次の図柄変動を開始する条件を満たす。したがってこの場合、ＣＰＵ２１８は次に始動記憶移行処理（ステップＳ４００４）を実行する。始動記憶移行処理では、保留球数カウンタの値が「１」だけ減算されるとともに、減算後の保留球数カウンタの値に対応してＲＡＭ２２２の記憶領域に保存されている各乱数値を移行（シフト）する処理が行われる。

10

【０３４５】

次にＣＰＵ２１８は、変動を開始する特別図柄が第１特別図柄に該当するか否か、つまり始動記憶移行処理（ステップＳ４００４）で移行させた乱数が第１特別図柄に対応する乱数であるか否かを判別する（ステップＳ４００５）。ＲＡＭ２２２の記憶領域には、取得された乱数とともに特別図柄判定フラグが記憶されるものとなっており、取得された乱数が第１特別図柄に対応する乱数であればフラグ「０」が記憶され、第２特別図柄に対応する乱数であればフラグ「１」が記憶されている。したがって、始動記憶移行処理（ステップＳ４００４）で移行した乱数の記憶領域にフラグ「０」が記憶されていれば（ステップＳ４００５＝ＹＥＳ）、ＣＰＵ２１８は次に第１当り判定処理（ステップＳ４００６）を実行し、フラグ「１」が記憶されていれば（ＮＯ）、次に第２当り判定処理（ステップ

20

【０３４６】

またＣＰＵ２１８は、第１当り判定処理（ステップＳ４００６）を実行すると、第１処理選択フラグを〔１〕に更新し（ステップＳ４００７）、一方、第２当り判定処理（ステップＳ４００８）を実行すると、第２処理選択フラグを〔１〕に更新する（ステップＳ４００９）。このように、ＣＰＵ２１８は第１処理選択フラグまたは第２処理選択フラグを〔１〕に更新することにより、次の割込み周期で図８の遊技処理が実行されたときに、第１特別図柄または第２特別図柄のいずれか一方についてのみ変動表示パターン設定処理（図８中のステップＳ４１００）を実行することができる。また、１回の変動では第１当り判定処理（ステップＳ４００６）または第２当り判定処理（ステップＳ４００８）のいずれか一方だけが実行されるので、第１特別図柄に対応する抽選と第２特別図柄に対応する抽選とが並列して行われることはない。

30

【０３４７】

〔第１当り判定処理，第２当り判定処理〕

図１０は上記の第１当り判定処理の内容を示している。また図１１は、第２当り判定処理の内容を示している。これら第１当り判定処理と第２当り判定処理は、抽選に用いる乱数の取得経路と当選種類の判別結果が異なるだけで、考え方そのものは共通する。乱数の取得経路の違いとは、第１始動口６８への入賞を契機として乱数を取得したか、第２始動口７０への入賞を契機として乱数を取得したかの違いのことである。

【０３４８】

先ず第１当り判定処理では、ＣＰＵ２１８は高確率遊技様態フラグがＯＮの状態であるか（セットされているか）否かを判断する（ステップＳ５０１）。高確率遊技様態フラグがＯＮの状態であれば（ＹＥＳ）、ＣＰＵ２１８は確率変動機能作動時（高確率時）の当り判定テーブルを参照して抽選の当落を判断する（ステップＳ５０２）。一方、高確率遊技様態フラグがＯＮの状態でなければ（ＯＦＦ状態であれば）、ＣＰＵ２１８は確率変動機能未作動時（通常時）の当り判定テーブルを参照して抽選の当落を判断する（ステップ

40

【０３４９】

ここで、通常時（通常遊技様態の場合）の当り判定テーブルでは、例えば当り判定用の全乱数（例えば０～４９９）の範囲内に２個の当り値が設けられており、当選確率は２５

50

0 分の 1 (2 / 5 0 0) となっている。これに対し、高確率時 (高確率遊技様態の場合) の当り判定テーブルでは 1 0 個の当り値があり、当選確率は通常時の 5 倍にあたる 5 0 分の 1 (1 0 / 5 0 0) となっている。

【 0 3 5 0 】

いずれにしても、当り判定用の乱数が当り値に該当しなければ (N O)、C P U 2 1 8 は第 1 当り判定処理を終了する。これに対し、当り判定用の乱数が当り値に該当していれば (ステップ S 5 0 4 = Y E S)、C P U 2 1 8 は第 1 当りフラグを O N の状態にセットする (ステップ S 5 0 5)。そして、C P U 2 1 8 は次に当り図柄判定テーブルを参照し、そのときの当選種類が「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」のいずれに該当するかを判別する (ステップ S 5 0 6)。具体的には、当り判定用の乱数とともに取得した当り図柄乱数が当り図柄判定テーブルに設定されている判定値と一致すれば、C P U 2 1 8 は、そのときの当選種類が「短期間開放確率変動当り」に該当すると判断し (Y E S)、それ以外であれば、「短期間開放確率変動当り」に該当しない (N O)、つまり「短期間開放当り」に該当するものと判断する。本実施形態では、第 1 特別図柄に対応する抽選で当選した場合、「短期間開放確率変動当り」に該当する割合 (確変突入率) は 5 0 % に設定されている。

10

【 0 3 5 1 】

上記の「短期間開放確率変動当り」に該当すると判断した場合、C P U 2 1 8 は高確率遊技様態フラグを O N の状態 (セット) にする (ステップ S 5 0 7)。これに対し、「短期間開放確率変動当り」に該当しない、つまり「短期間開放当り」に該当すると判断した場合、C P U 2 1 8 は高確率遊技様態フラグを O F F の状態 (リセット) にする (ステップ S 5 0 8)。なお、第 1 当りフラグおよび高確率遊技様態フラグの O N または O F F の状態 (セット状態、リセット状態) は、R A M 2 2 2 に記憶される。

20

【 0 3 5 2 】

同様に、図 1 1 の第 2 当り判定処理では、C P U 2 1 8 は高確率遊技様態フラグが O N の状態であるか (セットされているか) 否かを判断する (ステップ S 6 0 1)。高確率遊技様態フラグが O N の状態であれば (Y E S)、C P U 2 1 8 は確率変動機能作動時 (高確率時) の当り判定テーブルを参照して抽選の当落を判断する (ステップ S 6 0 2)。一方、高確率遊技様態フラグが O N の状態でなければ (O F F 状態であれば)、C P U 2 1 8 は確率変動機能未作動時 (通常時) の当り判定テーブルを参照して抽選の当落を判断する (ステップ S 6 0 3)。

30

【 0 3 5 3 】

本実施形態では、第 1 特別図柄に対応する抽選と、第 2 特別図柄に対応する抽選とで、いずれも抽選確率は同じである。したがって、第 2 特別図柄に対応する抽選においても、通常時 (通常遊技様態の場合) の当り判定テーブルでは、例えば当り判定用の全乱数 (例えば 0 ~ 4 9 9) の範囲内に 2 個の当り値が設けられており、当選確率は 2 5 0 分の 1 (2 / 5 0 0) となっている。これに対し、高確率時 (高確率遊技様態の場合) の当り判定テーブルでは 1 0 個の当り値があり、当選確率は通常時の 5 倍にあたる 5 0 分の 1 (1 0 / 5 0 0) となっている。

【 0 3 5 4 】

40

当り判定用の乱数が当り値に該当しなければ (N O)、C P U 2 1 8 は第 2 当り判定処理を終了する。これに対し、当り判定用の乱数が当り値に該当していれば (ステップ S 6 0 4 = Y E S)、C P U 2 1 8 は第 2 当りフラグを O N の状態にセットする (ステップ S 6 0 5)。そして、C P U 2 1 8 は次に当り図柄判定テーブルを参照し、そのときの当選種類が「通常大当り」または「確率変動大当り」のいずれに該当するかを判別する (ステップ S 6 0 6)。具体的には、当り判定用の乱数とともに取得した当り図柄乱数が当り図柄判定テーブルに設定されている判定値と一致すれば、C P U 2 1 8 は、そのときの当選種類が「確率変動大当り」に該当すると判断し (Y E S)、それ以外であれば、「確率変動大当り」に該当しない (N O)、つまり「通常大当り」に該当するものと判断する。また本実施形態では、第 2 特別図柄に対応する抽選で当選した場合、「確率変動大当り」に

50

該当する割合（確変突入率）は50％に設定されており、その割合は第1特別図柄に対応する抽選の場合と同じである。

【0355】

また、「確率変動大当り」に該当すると判断した場合、CPU218は高確率遊技様態フラグをONの状態（セット）にする（ステップS607）。これに対し、「確率変動大当り」に該当しない、つまり「通常大当り」に該当すると判断した場合、CPU218は高確率遊技様態フラグをOFFの状態（リセット）にする（ステップS608）。なお、第2当りフラグおよび高確率遊技様態フラグのONまたはOFFの状態（セット状態、リセット状態）もまた、RAM222に記憶される。

【0356】

〔変動表示パターン設定処理〕

図12は、変動表示パターン設定処理（図8中のステップS4100）の内容を示している。既に変動開始処理（図8中のステップS4000）の実行によって第1処理選択フラグまたは第2処理選択フラグが〔1〕にセットされていると、CPU218は変動表示パターン設定処理を実行する。

【0357】

ここではまず、CPU218は第1処理選択フラグまたは第2処理選択フラグのいずれが〔1〕にセットされているを判断する（ステップS4101、S4106）。そして、第1処理選択フラグが〔1〕にセットされている場合（ステップS4101＝YES）、CPU218は第1当りフラグがONの状態（セット）か否かを判別する（ステップS4102）。なお第1当りフラグは、先の第1当り判定処理（図10中のステップS505）で当選時にセットされるものである。

【0358】

このとき第1当りフラグがセットされていれば（ステップS4102＝YES）、CPU218は第1当り変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS4103）。第1当り変動表示パターンテーブルには、第1特別図柄を表示する4つのLED144aにおいて、当り図柄を表示する場合の表示態様（点灯パターン）が記憶されている。上記のように、4つのLED144aの表示態様（停止表示態様）は全81通りであるが、その中で当り図柄の表示態様が複数通りに設定されている。当り図柄の単純な例として、4つのLED144aを全て同一点灯色で点灯させる表示態様が挙げられるが、その他の表示態様であってもよい。

【0359】

一方、第1当りフラグがセットされていなければ（ステップS4102＝NO）、CPU218は第1はずれ時変動表示パターンテーブルを選択する（ステップS4104）。第1はずれ時変動表示パターンテーブルには、4つのLED144aにおいてはずれ図柄を表示する場合の表示態様が記憶されている。はずれ図柄の単純な例としては、4つのLED144aを全て消灯させる表示態様が挙げられるが、その他の表示態様であってもよい。

【0360】

上記いずれかの表示パターンテーブルを選択すると、CPU218は第1処理選択フラグを〔2〕に更新する（ステップS4105）。これにより、次のタイマ割込み処理からCPU218は変動中処理（図8中のステップS4200）を実行することになる。なお、これ以前に第1処理選択フラグが〔1〕にセットされていれば、今回の変動は第1特別図柄の変動である（第2特別図柄の変動ではない）ため、CPU218はステップS4106で第2処理選択フラグが〔1〕にセットされていない（NO）と判断する。

【0361】

逆に、今回の変動が第2特別図柄の変動である場合、第2処理選択フラグが〔1〕にセットされていることになる（ステップS4106＝YES）。この場合、CPU218は第2当りフラグがONの状態（セット）か否かを判別する（ステップS4107）。なお第2当りフラグは、先の第2当り判定処理（図11中のステップS605）で当選時にセ

10

20

30

40

50

ットされるものである。

【 0 3 6 2 】

このとき第2当りフラグがセットされていれば(ステップS 4 1 0 7 = Y E S)、C P U 2 1 8は第2当り変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS 4 1 0 8)。第2当り変動表示パターンテーブルには、第2特別図柄を表示する4つのL E D 1 4 6 aにおいて、当り図柄を表示する場合の表示態様(点灯パターン)が記憶されている。ここでも同様に、4つのL E D 1 4 6 aの表示態様(停止表示態様)は全81通りであるが、その中で当り図柄の表示態様が複数通りに設定されている。当り図柄の単純な例として、4つのL E D 1 4 6 aを全て同一点灯色で点灯させる表示態様が挙げられるが、その他の表示態様であってもよい。

10

【 0 3 6 3 】

一方、第2当りフラグがセットされていなければ(ステップS 4 1 0 7 = N O)、C P U 2 1 8は第2はずれ時変動表示パターンテーブルを選択する(ステップS 4 1 0 9)。第2はずれ時変動表示パターンテーブルには、4つのL E D 1 4 6 aにおいてははずれ図柄を表示する場合の表示態様が記憶されている。同様に、はずれ図柄の単純な例としては、4つのL E D 1 4 6 aを全て消灯させる表示態様が挙げられるが、その他の表示態様であってもよい。

【 0 3 6 4 】

そして、上記いずれかの表示パターンテーブルを選択すると、C P U 2 1 8は第2処理選択フラグを〔2〕に更新する(ステップS 4 1 1 0)。このため同様に、次のタイマ割込み処理からC P U 2 1 8は変動中処理(図8中のステップS 4 2 0 0)を実行することになる。

20

【 0 3 6 5 】

第1処理選択フラグまたは第2処理選択フラグのいずれかを〔1〕にセットすると、C P U 2 1 8は次に変動表示パターン乱数を取得し、これをR A M 2 2 2の保存領域に記憶する。そしてC P U 2 1 8は、既に選択済みの当り時変動表示パターンテーブル、または、はずれ時変動表示パターンテーブルを参照し、取得した変動表示パターン乱数に基づいて変動表示パターンを決定する(ステップS 4 1 1 1)。

【 0 3 6 6 】

次いで、C P U 2 1 8は決定した変動表示パターンを指定する演出コマンドとして変動表示パターンコマンドをセットし(ステップS 4 1 1 2)、この変動表示パターンに応じた変動時間をタイマにセットする(ステップS 4 1 1 3)。なお、ステップS 4 1 1 2でセットされた変動表示パターンコマンドは、コマンド伝送出力処理(図7中のステップS 1 9 0 0)にて周辺制御基板162に送信される。これを受けて周辺制御基板162では、今回の変動に関する演出パターンを決定する。

30

【 0 3 6 7 】

〔変動中処理〕

図13は、変動中処理の内容を示している。上記の変動表示パターン設定処理(図12)において第1処理選択フラグまたは第2処理選択フラグのいずれかが〔2〕に更新されると、C P U 2 1 8は変動中処理を実行する。

40

【 0 3 6 8 】

ここではまず、C P U 2 1 8は当り遊技中であるか否かを判別する(ステップS 4 2 0 1)。ここでいう当り遊技は、上記の「短期間開放当り」、「短期間開放確率変動当り」、「通常大当り」、「確率変動大当り」のいずれかに対応する当り遊技を意味する。したがって、いずれかの当り遊技が進行中であれば、C P U 2 1 8は変動中処理を終了する。一方いずれの当り遊技も行われていなければ(N O)、C P U 2 1 8は第1処理選択フラグまたは第2処理選択フラグのいずれが〔2〕にセットされているを判別する(ステップS 4 2 0 2, S 4 2 0 9)。

【 0 3 6 9 】

このとき、第1処理選択フラグが〔2〕にセットされている場合(ステップS 4 2 0 2

50

= Y E S)、C P U 2 1 8 は第 1 特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する (ステップ S 4 2 0 3)。そして、第 1 特別図柄の変動時間がタイムアップしている場合 (Y E S)、C P U 2 1 8 は第 1 当りフラグがセットされているか否かを判別する (ステップ S 4 2 0 4)。

【 0 3 7 0 】

このとき、第 1 当りフラグがセットされていれば (ステップ S 4 2 0 4 = Y E S)、C P U 2 1 8 は第 1 処理選択フラグを「 3 」に更新する (ステップ S 4 2 0 5)。これにより、次のタイマ割込み処理で C P U 2 1 8 は当り遊技開始処理 (図 8 中のステップ S 4 3 0 0) を実行することになる。一方、第 1 当りフラグがセットされていない場合 (N O)、C P U 2 1 8 は第 1 処理選択フラグを「 0 」に更新する (ステップ S 4 2 0 6)。この場合、C P U 2 1 8 は次のタイマ割込み処理で変動開始処理 (図 8 中のステップ S 4 0 0 0) を実行し、次回の変動に関する処理を行うことになる。

【 0 3 7 1 】

いずれにしても、ステップ S 4 2 0 5 またはステップ S 4 2 0 6 で第 1 処理選択フラグを更新すると、C P U 2 1 8 は第 1 特別図柄の変動を停止させる (ステップ S 4 2 0 7)。具体的には、C P U 2 1 8 は、そのとき選択している変動表示パターンで決定される表示態様により 4 つの L E D 1 4 4 a の点灯状態を制御する。これにより、第 1 特別図柄が確定停止して表示される。あわせて C P U 2 1 8 は、第 1 特別図柄の変動停止に伴う演出用のコマンドとして、確定停止コマンドをセットする (ステップ S 4 2 0 8)。なお、ここでセットした確定停止コマンドは、コマンド伝送出力処理 (図 7 中のステップ S 1 9 0 0) にて周辺制御基板 1 6 2 に送信される。これを受けて周辺制御基板 1 6 2 では、第 1 特別図柄が確定停止されたという情報を得ることができる。

【 0 3 7 2 】

以上は、今回の変動が第 1 特別図柄である場合の処理であるが、第 2 特別図柄が変動中の場合は以下の処理が行われる。すなわち、C P U 2 1 8 はステップ S 4 2 0 9 で第 2 処理選択フラグが「 2 」にセットされていると判断すると (Y E S)、次に第 2 特別図柄の変動時間がタイムアップしたか否かを判別する (ステップ S 4 2 1 0)。第 2 特別図柄の変動時間がタイムアップしている場合 (Y E S)、C P U 2 1 8 は第 2 当りフラグがセットされているか否かを判別する (ステップ S 4 2 1 1)。

【 0 3 7 3 】

このとき、第 2 当りフラグがセットされていれば (ステップ S 4 2 1 1 = Y E S)、C P U 2 1 8 は第 2 処理選択フラグを「 3 」に更新する (ステップ S 4 2 1 2)。これにより、次のタイマ割込み処理で C P U 2 1 8 は当り遊技開始処理 (図 8 中のステップ S 4 3 0 0) を実行することになる。一方、第 2 当りフラグがセットされていない場合 (N O)、C P U 2 1 8 は第 2 処理選択フラグを「 0 」に更新する (ステップ S 4 2 0 6)。この場合、C P U 2 1 8 は次のタイマ割込み処理で変動開始処理 (図 8 中のステップ S 4 0 0 0) を実行し、次回の変動に関する処理を行うことになる。

【 0 3 7 4 】

いずれにしても、ステップ S 4 2 1 2 またはステップ S 4 2 1 3 で第 2 処理選択フラグを更新すると、C P U 2 1 8 は第 2 特別図柄の変動を停止させる (ステップ S 4 2 1 4)。すなわち C P U 2 1 8 は、そのとき選択している変動表示パターンで決定される表示態様により 4 つの L E D 1 4 6 a の点灯状態を制御する。これにより、第 2 特別図柄が確定停止して表示される。あわせて C P U 2 1 8 は、第 2 特別図柄の変動停止に伴う演出用のコマンドとして、確定停止コマンドをセットする (ステップ S 4 2 1 5)。この確定停止コマンドは、コマンド伝送出力処理 (図 7 中のステップ S 1 9 0 0) にて周辺制御基板 1 6 2 に送信される。これを受けて周辺制御基板 1 6 2 では、第 2 特別図柄が確定停止されたという情報を得ることができる。

【 0 3 7 5 】

〔 当り遊技開始処理 〕

以上の変動中処理において、第 1 処理選択フラグまたは第 2 処理選択フラグのいずれか

10

20

30

40

50

が〔 3 〕に更新されると、次のタイマ割込み処理では当り遊技開始処理（ステップ S 4 3 0 0 ）が実行される。この当り遊技開始処理では、そのときの当りフラグに基づいて各処理選択フラグが〔 4 〕または〔 5 〕に更新される。具体的には、第 1 当りフラグが ON になっていれば、CPU 2 1 8 は第 1 処理選択フラグを〔 4 〕に更新する。一方、第 2 当りフラグが ON になっていれば、CPU 2 1 8 は第 2 処理選択フラグを〔 5 〕に更新する。

【 0 3 7 6 】

本実施形態では、第 1 特別図柄に対応する抽選で当選した場合と、第 2 特別図柄に対応する抽選で当選した場合とで、異なった当り遊技中処理が実行されるものとなっている。すなわち、第 1 特別図柄に対応する抽選で当選（第 1 当りフラグが ON の場合）すると、第 1 処理選択フラグが〔 4 〕に更新されるため、短期間開放当り遊技中処理（図 8 中のステップ S 4 4 0 0 ）が実行される。一方、第 2 特別図柄に対応する抽選で当選（第 2 当りフラグが ON の場合）すると、第 2 処理選択フラグが〔 5 〕に更新されるため、大当り遊技中処理（図 8 中のステップ S 4 5 0 0 ）が実行されることになる。

【 0 3 7 7 】

以下、各当り遊技中処理について説明する。〔短期間開放当り遊技中処理〕 図 1 4 は、短期間開放当り遊技中処理の内容を示している。ここでは先ず、CPU 2 1 8 は大入賞口 7 2 の開放回数と、1 回あたりの開放時間（または全開放回数の合計開放時間）を設定する（ステップ S 8 0 1 ）。上記のように本実施形態の場合、「短期間開放当り」および「短期間開放確率変動当り」は実質的な入賞の機会を遊技者に提供することを目的としたものではないため、ここでは比較的少ない開放回数（例えば 2 回）および比較的短い開放時間（例えば 1 回あたり 0 . 3 秒間）が設定される。また、合わせて開放インターバル（例えば 0 . 1 秒間）が設定される。

【 0 3 7 8 】

次に CPU 2 1 8 は大入賞口開閉処理（ステップ S 8 0 2 ）を実行する。この大入賞口開閉処理では、設定した開放回数、開放時間および開放インターバルに基づいて大入賞口ソレノイド 2 1 4 の作動が制御される。この結果、可変入賞装置 7 3 が 2 回連続して作動し、大入賞口 7 2 が 2 回開放されることになる。ただし、上記のように 1 回あたりの開放時間は短時間であり、かつ開放回数は少なく設定されているため、遊技球の発射間隔を 0 . 6 秒（1 分間に 1 0 0 個発射した場合）としても、2 回の開放を通じて大入賞口 7 2 に入賞させることは実質的に困難であることが理解される。もちろん、絶対に入賞がないというわけではないので、大入賞口 7 2 への入賞があった場合は入賞カウント 1 個につき規定個数（1 5 個）の賞球が払い出される。

【 0 3 7 9 】

大入賞口開閉処理（ステップ S 8 0 2 ）で大入賞口 7 2 を 2 回だけ開放し、開閉部材 7 2 a を閉じた状態に復帰させると、次に CPU 2 1 8 は終了処理（ステップ S 8 0 3 ）を実行する。ここでは、第 1 処理選択フラグが〔 0 〕に更新されるとともに、当り遊技終了コマンドがセットされる。当り遊技終了コマンドは周辺制御基板 1 6 2 に送信するための演出コマンドであり、当り遊技終了コマンドを受けて、周辺制御基板 1 6 2 では当り遊技が終了したという情報を得る。

【 0 3 8 0 】

上記の終了処理を実行して当り遊技が終了すると、次に CPU 2 1 8 は高確率遊技様態フラグが ON になっているか否かを判断する（ステップ S 8 0 4 ）。これは、第 1 特別図柄の抽選で「短期間開放確率変動当り」に該当したか否かを判断するためである。高確率遊技様態フラグが ON になっていれば（YES）、CPU 2 1 8 は時短および確率変動を開始する。具体的には、ここで CPU 2 1 8 は時短機能作動フラグおよび確率変動フラグをそれぞれセットする（ステップ S 8 0 5 ）。これに対し、高確率遊技様態フラグが ON になっていなければ（ステップ S 8 0 4 = NO）、CPU 2 1 8 は時短機能を作動させる回数（本実施形態では 1 0 0 回）を設定し、時短機能作動フラグをセットする（ステップ S 8 0 6 ）。

【 0 3 8 1 】

〔大当り遊技中処理〕 次に図15は、大当り遊技中処理の内容を示している。ここではまず、CPU218は所定のラウンドカウンタを初期化する(ステップS701)。このラウンドカウンタは例えばRAM222内に確保されており、この初期化に伴ってラウンドカウンタの値はリセットされる。なお、ラウンドカウンタは大当り遊技中のラウンド数をカウントするためのものであり、その値が設定最大回数に達すると大当り処理が終了となる。なお本実施形態では、既に説明したように大当り遊技中のラウンドの設定最大回数(最大ラウンド数)は10回(10ラウンド)にセットされており、また、1ラウンドの設定最大期間は30秒にセットされている。また、ラウンド間の設定インターバルは2秒にセットされている。

【0382】

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

【0383】

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

【0384】

以上の処理は「通常大当り」または「確率変動大当り」中における1ラウンド目の処理に相当する内容である。この後、ラウンド動作が繰り返されてラウンドカウンタの値が設定最大継続回数である10に達したと判断すると(ステップS709=YES)、次にCPU218は終了処理(ステップS711)を実行する。ここでは、第2処理選択フラグが〔0〕に更新されるとともに、当り遊技終了コマンドがセットされる。当り遊技終了コマンドは周辺制御基板162に送信するための演出コマンドであり、当り遊技終了コマンドを受けて、周辺制御基板162では大当り遊技が終了したという情報を得る。

【0385】

終了処理を実行して大当り遊技が終わると、次にCPU218は高確率遊技様態フラグがONになっているかを判断する(ステップS712)。これは、第2特別図柄の抽選で「確率変動大当り」に該当したかを判断するためである。高確率遊技様態フラグがONになっていれば(YES)、CPU218は時短および確率変動を開始する。具体的には、ここでCPU218は時短機能作動フラグおよび確率変動フラグをそれぞれセットする(ステップS713)。これに対し、高確率遊技様態フラグがONになっていなければ(ステップS712=NO)、CPU218は時短機能を作動させる回数(本実施形態では100回)を設定し、時短機能作動フラグをセットする(ステップS714)。

【0386】

(10．一実施形態の特徴)

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

【 0 3 8 7 】

(1) 先ず、時短機能が作動していない「通常状態」では、第 1 始動口 6 8 に比較して第 2 始動口 7 0 に入賞させることが困難な盤面構成（傷害釘の配置）となっている。また、第 2 始動口 7 0 への入賞を狙って遊技領域 1 2 に打ち込まれた遊技球（いわゆる右打ちされた遊技球）はセンター装飾体 6 6 の右側方を流下するが、この流下経路を通った遊技球が第 1 始動口 6 8 に入賞することはほとんど無い。このため遊技者からみれば、「通常状態」で第 2 始動口 7 0 への入賞を狙う（いわゆる右打ちをする）よりも、第 1 始動口 6 8 への入賞を狙ってセンター装飾体 6 6 の左側方を流下するように遊技球を打ち込む（い

10

【 0 3 8 8 】

(2) その一方で、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機として行われる抽選（第 1 特別図柄に対応する抽選）で当選しても、遊技者に対して実質的には大入賞口 7 2 への入賞機会が与えられず、遊技者にとって比較的価値の低い「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」が得られるにとどまる。

【 0 3 8 9 】

(3) 第 2 始動口 7 0 への入賞を契機として行われる抽選（第 2 特別図柄に対応する抽選）で当選すると、当選種類に関わらず、必ず 1 0 ラウンドの大当り遊技の機会が与えられるため、遊技者にとって比較的価値の高い結果が得られることになる。

20

【 0 3 9 0 】

(4) ただし、「短期間開放当り」または「短期間開放確率変動当り」が終了すると、そこから 1 0 0 回の「時短状態」が開始されるため、「通常状態」に比較して第 2 始動口 7 0 への入賞が発生する頻度が高まる。さらに「短期間開放確率変動当り」に該当すると、高確率遊技様態に移行して抽選確率が 4 倍に高くなるので、遊技者にとって次の当選が比較的早期に得られることへの期待感が高まる。

【 0 3 9 1 】

(5) そこで、以上の (1) ~ (4) を総合的に判断すると、遊技者にとっては先ず、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機とした抽選で当選し、「時短状態」あわよくば「確率変動状態」に移行することを第 1 の目標とすることが挙げられる。その上で、遊技者は第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選で当選することにより、大当り遊技によって賞球を獲得することを第 2 の目標とすることが戦略として望ましい。

30

【 0 3 9 2 】

(6) また、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機とした抽選で当選し、「短期間開放確率変動当り」の当選種類に該当することによって「確率変動状態（高確率遊技様態）」に移行した場合は、次に第 2 始動口 7 0 への入賞を狙う際に当選確率が 5 倍まで高く変更されていることから、ますます遊技者の期待感を高めることができる。

【 0 3 9 3 】

(7) さらに、第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選で当選し、「確率変動大当り」の当選種類に該当した場合は、次も続けて大当り遊技（特別遊技）の機会を比較的早期（確率が高いため少ない抽選回数で当選しやすい）に得られることへの期待感が高まり、遊技者の意欲を維持し続けることができる。

40

【 0 3 9 4 】

(8) この後、「高確率遊技様態」にある間に第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選に当選し、通常大当りの当選種類に該当した場合、それによって通常遊技様態に戻ってしまうが、大当り遊技後に「時短状態」が付加されるため、引き続き遊技者の期待感を低下させにくい。

【 0 3 9 5 】

(9) そして、「時短状態」の間に第 2 始動口 7 0 への入賞を契機とした抽選で当選することができれば、それによって遊技者に大当り遊技の機会が与えられるし、「確率変動

50

大当り」の当選種類に該当すれば、大当り遊技の後に「確率変動状態（高確率遊技様態）」に移行するので、それによって遊技者の期待感を大きく盛り返すことができる。

【 0 3 9 6 】

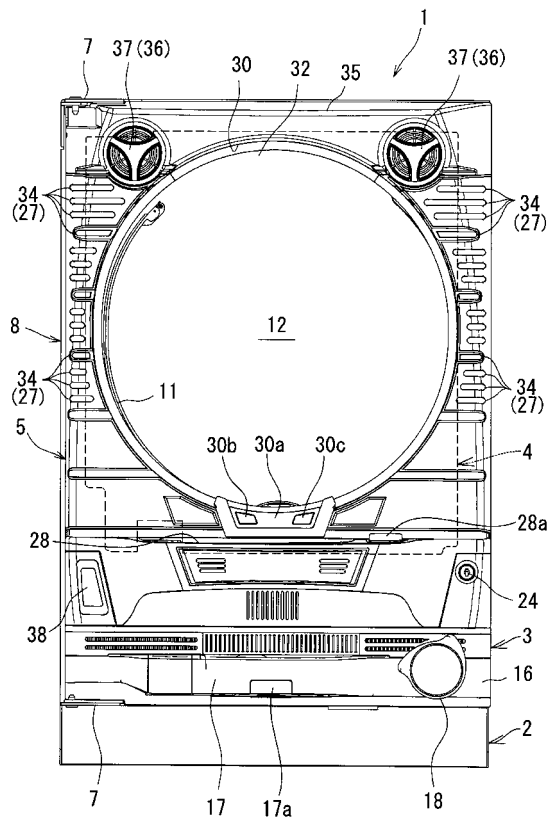
（ 1 0 ）一方で、当選が得られないまま「時短状態」が終了してしまった場合であっても、第 1 始動口 6 8 への入賞を契機とした抽選に当選すれば、再び巻き返しを図ることができることを遊技者が既に経験しているので、単調な大当り抽選を繰り返す遊技よりも遊技内容が多彩になり、なかなか飽きがこない。

【符号の説明】

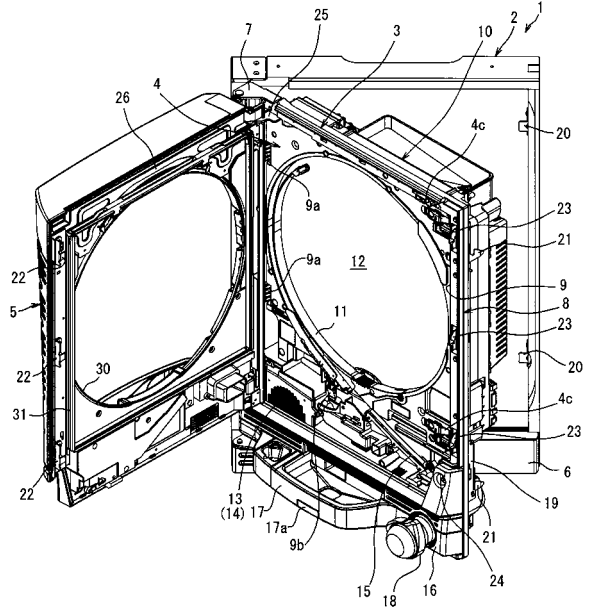
【 0 3 9 7 】

1	パチンコ機	10
2	外枠	
3	本体枠	
4	遊技盤	
5	前面枠	
1 2	遊技領域	
1 8	発射ハンドル	
4 4	賞球装置	
5 4	電源基板	
5 6	電源中継端子板	
5 8	払出制御基板	20
6 6	センター装飾体	
6 7	球誘導部	
6 8	第 1 始動口	
7 0	第 2 始動口	
7 2 a	開閉部材	
7 3	可変入賞装置	
7 4	可変始動入賞装置	
7 4 a	可動片	
7 6	ゲート	
7 8	普通入賞口	30
8 0	主制御基板	
1 4 3	第 2 始動口スイッチ	
1 4 4	第 1 特別図柄表示基板	
1 4 6	第 2 特別図柄表示基板	
2 0 0	第 1 始動口スイッチ	
2 0 8	ゲートスイッチ	
2 1 2	カウントスイッチ	
2 1 4	大入賞口ソレノイド	
2 1 6	始動口ソレノイド	
2 1 8	C P U	40

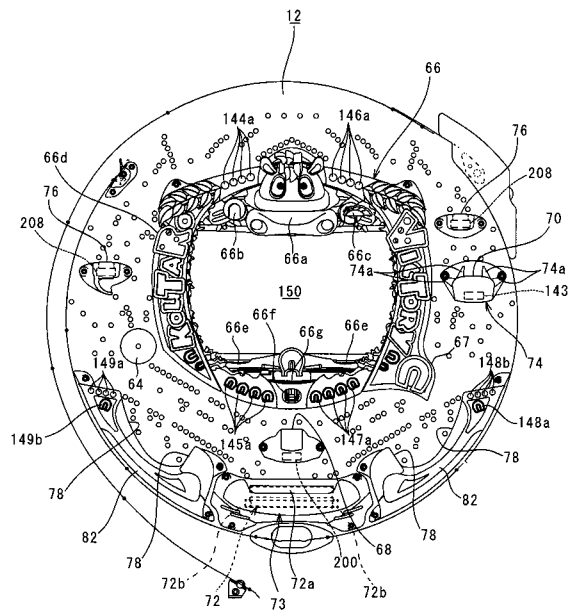
【図 1】



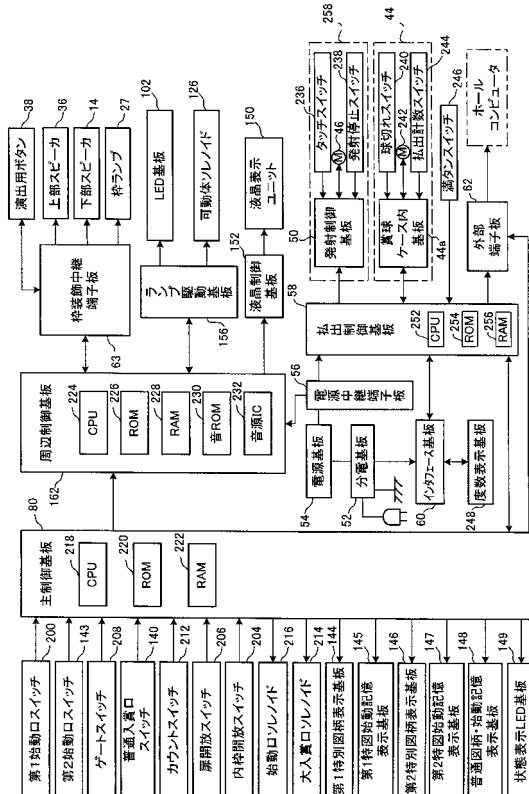
【図 2】



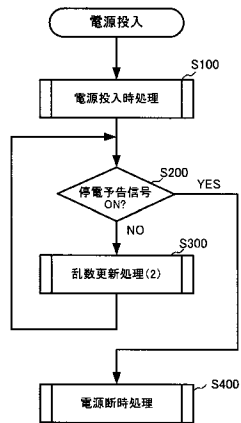
【図 3】



【図 4】



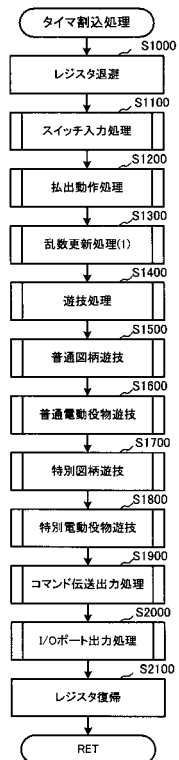
【図 5】



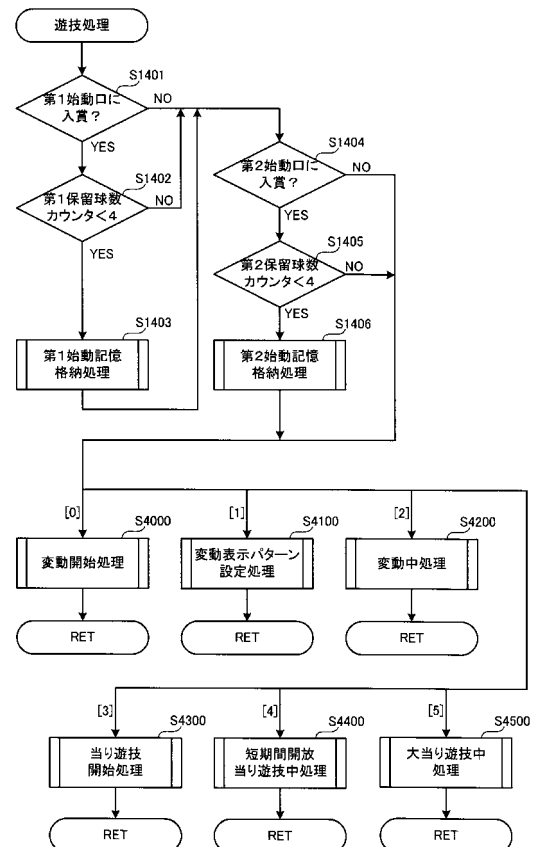
【図 6】



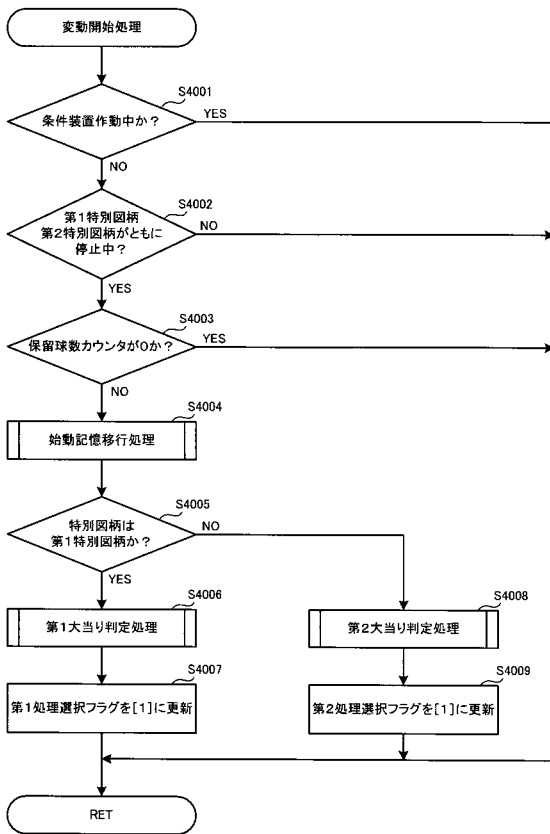
【図 7】



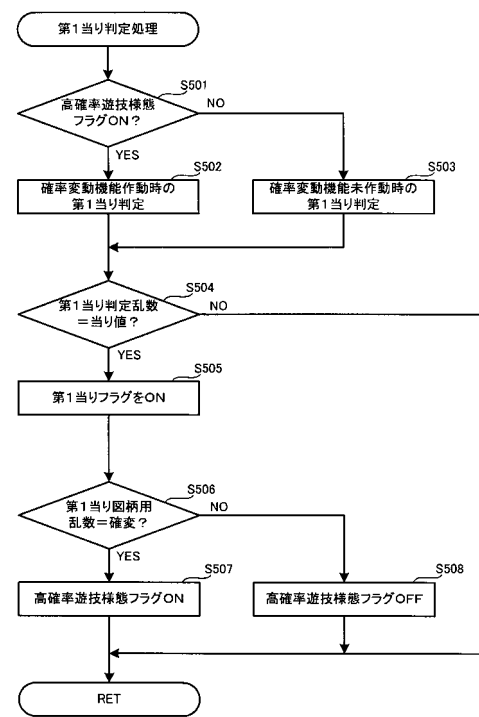
【図 8】



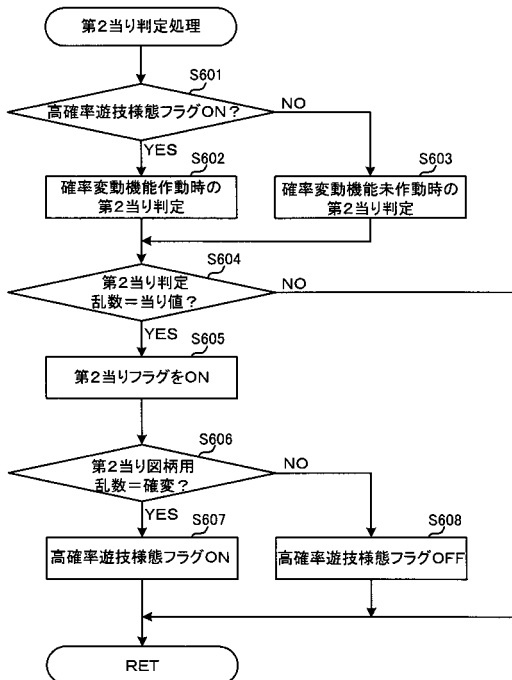
【図 9】



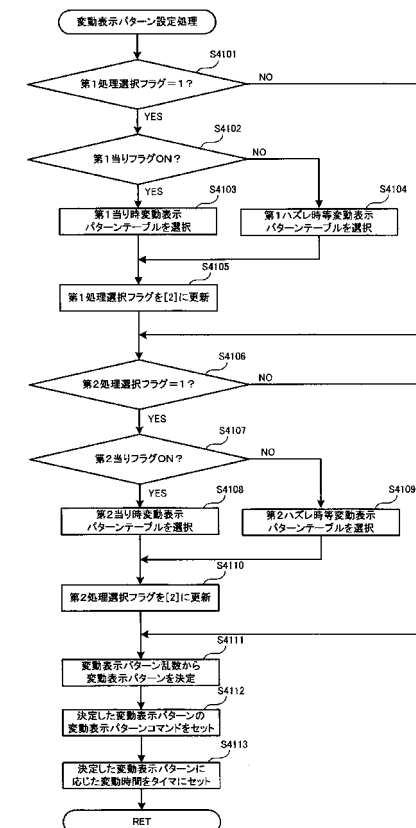
【図 10】



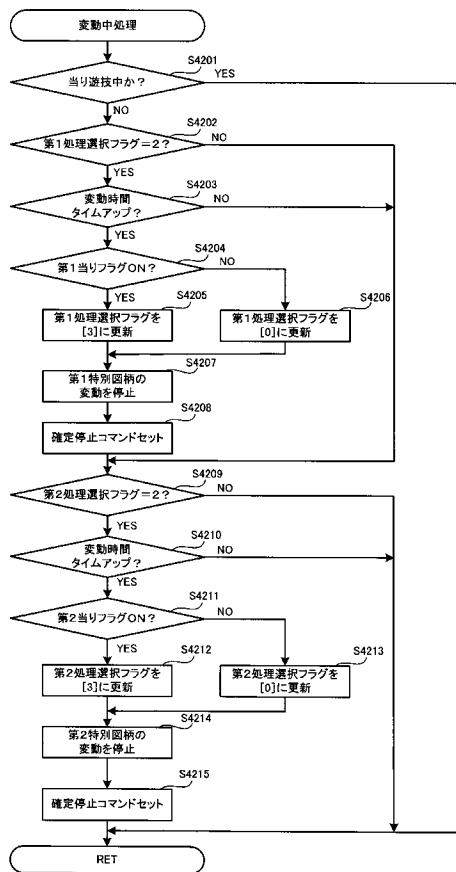
【図 11】



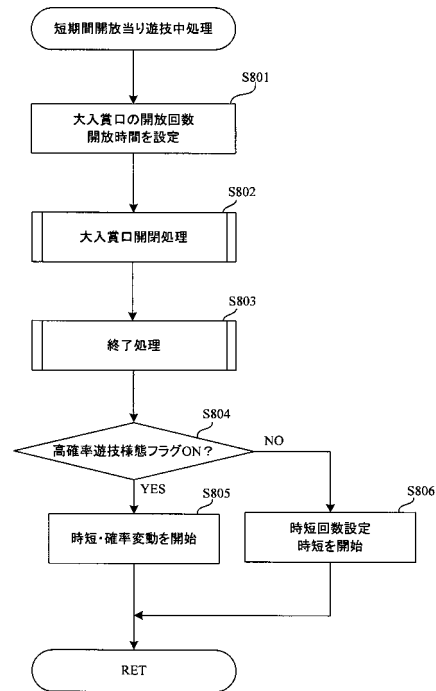
【図 12】



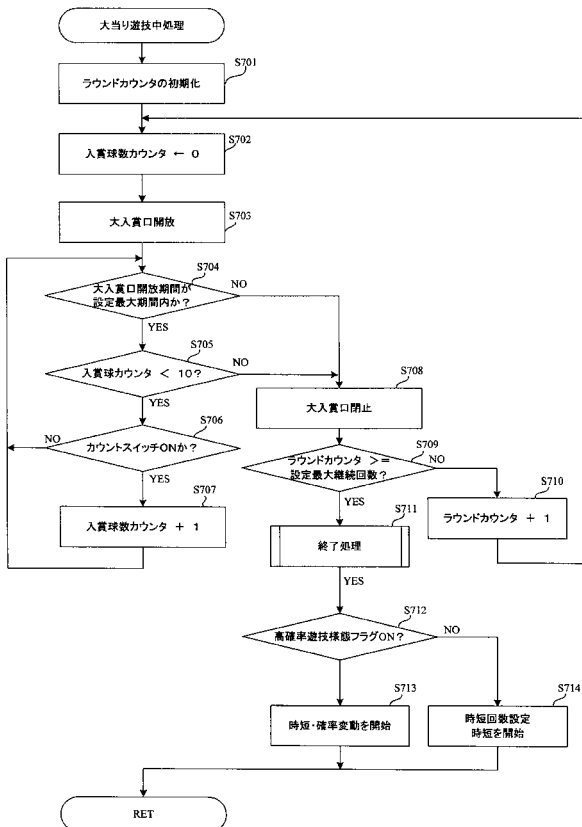
【図 13】



【図 14】



【図 15】



フロントページの続き

審査官 土屋 保光

(56)参考文献 特開 2 0 0 4 - 1 8 0 8 6 6 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 1 6 0 7 4 0 (J P , A)
特開 2 0 0 3 - 1 4 4 6 6 9 (J P , A)
特開 2 0 0 5 - 3 4 8 8 3 5 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2