

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7172027号

(P7172027)

(45)発行日 令和4年11月16日(2022.11.16)

(24)登録日 令和4年11月8日(2022.11.8)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

請求項の数 1 (全131頁)

(21)出願番号 特願2017-228436(P2017-228436)
 (22)出願日 平成29年11月28日(2017.11.28)
 (65)公開番号 特開2019-97616(P2019-97616A)
 (43)公開日 令和1年6月24日(2019.6.24)
 審査請求日 令和2年11月17日(2020.11.17)

(73)特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
 1号
 (74)代理人 100121821
 弁理士 山田 強
 (72)発明者 北野 達也
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
 1号 株式会社三洋物産内
 (72)発明者 伊藤 成弘
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
 1号 株式会社三洋物産内
 審査官 永田 美佐

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】

所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい第1状態と、遊技球が入球不能又は前記第1状態よりも入球しにくい第2状態と、に切り替わり可能な可変入球手段と、

所定の場合に、前記可変入球手段を前記第2状態から前記第1状態とし、その後、前記第2状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な第1排出手段及び第2排出手段と、
 を備え、

前記可変入球手段が前記第1状態とされ、第1状況である場合に、前記可変入球手段が前記第2状態とされ、第2状況である場合よりも前記第1排出手段への入球が生じやすくなることが可能なように、前記第1排出手段が配置されており、

前記第1排出手段が遊技機前方からの正面視において側方に開口するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【 0 0 0 1 】

本発明は遊技機に関するものである。

【 背景技術 】

【 0 0 0 2 】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域に設けられた入球手段又は入球部への遊技球の入球に基づいて、例えば遊技球の払い出し等の特典を付与するものが知られている（例えば特許文献 1 参照）。

【 先行技術文献 】

【 特許文献 】

【 0 0 0 3 】

【 文献 】 特開 2 0 0 5 - 0 7 4 1 7 5 号公報

【 発明の概要 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 4 】

ここで、遊技機においては遊技への注目度を高める工夫が望まれている。

【 0 0 0 5 】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【 課題を解決するための手段 】

【 0 0 0 6 】

本発明は、

所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態と、遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態と、に切り替わり可能な可変入球手段と、

所定の場合に、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な第 1 排出手段及び第 2 排出手段と、
を備え、

前記可変入球手段が前記第 1 状態とされ、第 1 状況である場合に、前記可変入球手段が前記第 2 状態とされ、第 2 状況である場合よりも前記第 1 排出手段への入球が生じやすくなることが可能なように、前記第 1 排出手段が配置されており、

前記第 1 排出手段が遊技機前方からの正面視において側方に開口するように構成されていることを特徴とする。

【 発明の効果 】

【 0 0 0 7 】

本発明によれば、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

【 0 0 0 8 】

【 図 1 】 第 1 の実施形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【 図 2 】 パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【 図 3 】 パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【 図 4 】 遊技盤の構成を示す正面図である。

【 図 5 】 可変入賞装置及びその周辺構成を拡大して示す図 4 の部分拡大図である。

【 図 6 】 (a) は可変入賞装置及びその周辺構成の正面図、(b) , (c) は可変入賞装置の断面図である。

【 図 7 】 可変入賞装置及びその周辺構成の斜視図である。

10

20

30

40

50

【図 8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図 9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図 10】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図 11】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図 12】主制御装置の M P U にて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図 13】主制御装置の M P U にて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 14】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図 15】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図 16】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

10

【図 17】通常遊技状態での遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 18】開閉実行モードでの遊技の流れを説明するための説明図である。

【図 19】第 1 の実施の形態の変形例 1 における、可変入賞装置及びその周辺構成を示す正面図である。

【図 20】可変入賞装置におけるシャッタの斜視図である。

【図 21】(a) は第 2 の実施の形態における可変入賞装置及びその周辺構成の正面図、(b) , (c) は可変入賞装置の断面図である。

【図 22】(a) は可変入賞装置及びその周辺構成の斜視図、(b) は開閉扉の後面部を示す平面図である。

【図 23】(a) は通常遊技状態での遊技の流れを説明するための説明図、(b) は開閉実行モードでの遊技の流れを説明するための説明図である。

20

【図 24】(a) は第 3 の実施形態における可変入賞装置及びその周辺構成の正面図、(b) はその断面図である。

【図 25】(a) は可変入賞装置の断面図、(b) は開閉部材及びその周辺構成の平面図である。

【図 26】可変入賞装置及びその周辺構成の斜視図である。

【図 27】第 3 の実施の形態の変形例を説明するための説明図である。

【図 28】振分テーブルを説明するための説明図である。

【図 29】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 30】大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。

30

【図 31】告知演出制御処理を示すフローチャートである。

【図 32】告知演出を説明するための説明図である。

【図 33】開閉実行モードでの遊技の流れを説明するためのタイミングチャートである。

【図 34】第 3 の実施の形態の変形例 1 における、開放状態にある可変入賞装置の断面図である。

【図 35】第 4 の実施の形態における閉鎖状態での可変入賞装置の断面図である。

【図 36】(a) は開放状態 A での可変入賞装置の断面図、(b) はその平面図である。

【図 37】開放状態 B での可変入賞装置の断面図である。

【図 38】(a) は振分テーブルを説明するための説明図、(b) は大当たり種別と可変入賞装置の開放状態との対応関係を説明するための説明図である。

40

【図 39】(a) は第 4 の実施の形態の変形例 1 における、一のラウンド遊技中における可変入賞装置の開閉パターンを説明するための説明図、(b)、(c) はその別例を説明するための説明図である。

【図 40】第 4 の実施の形態の変形例 2 における、各ラウンドと可変入賞装置の開閉パターンとの関係を説明するための説明図である。

【図 41】第 4 の実施の形態の変形例 3 における、開閉部材の斜視図である。

【図 42】開閉部材の動作態様を説明するための説明図である。

【図 43】(a) は第 4 の実施の形態の変形例 4 における、大当たり種別と各ラウンドの開放状態との関係を説明するための説明図、(b) は大当たり種別と開閉実行モードにおける開放状態 A への切替回数との関係を説明するための説明図である。

50

【図 4 4】第 4 の実施の形態の変形例 4 の別例を説明するための説明図である。

【図 4 5】(a) は第 4 の実施の形態の変形例 5 における、大当たり種別と 1 5 ラウンド目の開放状態との関係を説明するための説明図、(b) はその別例を説明するための説明図である。

【図 4 6】(a) は第 5 の実施の形態における、可変入賞ユニット及びその周辺構成の正面図、(b) は可変入賞ユニットの断面図である。

【図 4 7】可変入賞ユニットの断面図である。

【図 4 8】第 6 の実施の形態における開閉部材の斜視図である。

【図 4 9】開閉部材の側面図である。

【図 5 0】開閉実行モードでの開閉部材の動作態様を説明するための説明図である。

10

【図 5 1】(a) は第 6 の実施の形態の変形例 1 における可変入賞装置及びその周辺構成の正面図、(b) は開閉部材の斜視図である。

【図 5 2】図 5 1 (a) の A - A 線断面に相当する可変入賞装置の断面図である。

【図 5 3】図 5 1 (a) の A - A 線断面に相当する可変入賞装置の断面図である。

【図 5 4】(a) は、第 7 の実施の形態における、入賞ユニット及びその周辺構成の正面図、(b) は (a) の B - B 線断面図である。

【図 5 5】振分テーブルを説明するための説明図である。

【図 5 6】遊技機の別例を示す図である。

【図 5 7】流路形成部の別例を示す図である。

【図 5 8】流路形成部の別例を示す図である。

20

【図 5 9】遊技機の別例を示す図である。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 0 9 】

< 第 1 の実施形態 >

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施形態を、図面に基づいて説明する。図 1 はパチンコ機 1 0 の正面図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域内の構成を省略している。

【 0 0 1 0 】

パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 1 2 とを有する。遊技機本体 1 2 は、内枠 1 3 と、その内枠 1 3 の前方に配置される前扉枠 1 4 と、内枠 1 3 の後方に配置される裏パックユニット 1 5 とを備えている。

30

【 0 0 1 1 】

図 2 に示すように、遊技機本体 1 2 のうち内枠 1 3 が、左右両側部のうち一方を支持側として外枠 1 1 に回動可能に支持されている。また、内枠 1 3 には、前扉枠 1 4 が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 1 3 には、裏パックユニット 1 5 が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能とされている。

【 0 0 1 2 】

40

なお、遊技機本体 1 2 には、その回動先端部に施錠装置 1 6 が設けられており、遊技機本体 1 2 を外枠 1 1 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 1 4 を内枠 1 3 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機 1 0 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 1 7 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【 0 0 1 3 】

内枠 1 3 の前面側全体を覆うようにして設けられた前扉枠 1 4 には、後述する遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 6 1 が形成されている。窓部 6 1 は、略楕円形状をなし、窓パネル 6 2 が嵌め込まれている。窓パネル 6 2 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無

50

色透明に形成されていてもよい。

【 0 0 1 4 】

窓部 6 1 の周囲には、各種ランプ部等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示発光部 6 3 が窓部 6 1 の上方に設けられている。また、表示発光部 6 3 の左右両側には、遊技状況に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 6 4 が設けられている。

【 0 0 1 5 】

前扉枠 1 4 における窓部 6 1 の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部 6 5 と下側膨出部 6 6 とが上下に並設されている。上側膨出部 6 5 内側には上方に開口した上皿 7 1 が設けられており、下側膨出部 6 6 内側には同じく上方に開口した下皿 7 2 が設けられている。上皿 7 1 は、裏パックユニット 1 5 に設けられた払出装 9 6 より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 5 3 側へ導くための機能を有する。また、下皿 7 2 は、上皿 7 1 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【 0 0 1 6 】

前扉枠 1 4 において下皿 7 2 の右方には、発射ハンドル 6 0 が設けられている。発射ハンドル 6 0 が操作されることにより、内枠 1 3 において遊技領域 P E の下方に設けられた遊技球発射機構 5 3 から遊技領域 P E に向けて遊技球が発射される。この場合、発射ハンドル 6 0 の回転操作量を変更することで、遊技領域 P E に向けて発射される遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いに変更される。

【 0 0 1 7 】

遊技領域 P E は、内枠 1 3 に搭載された遊技盤 2 4 に形成されている。以下、遊技盤 2 4 の構成を図 4 に基づいて説明する。図 4 は遊技盤 2 4 の正面図である。

【 0 0 1 8 】

遊技盤 2 4 は板状をなしており、その表面（前面）には、内レール部 5 1 と外レール部 5 2 とが取り付けられている。これら内レール部 5 1 及び外レール部 5 2 によって区画されるようにして遊技領域 P E が形成されている。また、これら内レール部 5 1 及び外レール部 5 2 により遊技領域 P E への遊技球の誘導レール 5 4 が構成され、遊技者が発射ハンドル 6 0 を回転操作したことにより遊技球発射機構 5 3 から発射された遊技球は上記誘導レール 5 4 によって遊技領域 P E の上部に案内される。

【 0 0 1 9 】

誘導レール 5 4 は、その出口部分が遊技領域 P E の一方の側部において遊技領域 P E の上部中央を向くようにして形成されている。そのため、遊技者による発射ハンドル 6 0 の回転操作量が大きくなるにしたがって、遊技領域 P E の上部における遊技球の到達位置は、誘導レール 5 4 の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、誘導レール 5 4 の出口部分は、遊技領域 P E の左側の側部に設けられている。

【 0 0 2 0 】

遊技盤 2 4 において遊技領域 P E として区画される範囲には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口 3 1（図 5 参照）、上作動口（第 1 始動入球部）3 3、下作動口（第 2 始動入球部）3 4、可変入賞装置 2 0 1、スルーゲート 3 5、可変表示ユニット 3 6、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 等がそれぞれ設けられている。

【 0 0 2 1 】

一般入賞口 3 1、上作動口 3 3、下作動口 3 4、スルーゲート 3 5 及び可変入賞装置 2 0 1 への入球が発生すると、それぞれ対応させて設けられている検知センサ（一般入賞口用入賞センサ 3 1 e、上作動口用入賞センサ 3 3 b、下作動口用入賞センサ 3 4 c、スルー用入賞センサ 3 5 a、大入賞口用入賞センサ 2 0 2 a）により検知される。そして、一般入賞口 3 1、上作動口 3 3、下作動口 3 4 及び可変入賞装置 2 0 1 への入球が検知されると、所定数の賞球の払い出しが実行される。この場合、上作動口 3 3 への入球が検知された場合には 3 個の賞球の払い出しが実行され、下作動口 3 4 への入球が検知された場合

10

20

30

40

50

には2個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口31への入球が検知された場合には10個の賞球の払い出しが実行され、可変入賞装置201への入球が検知された場合には15個の賞球の払い出しが実行される。

【0022】

なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば上作動口33に係る賞球個数よりも下作動口34に係る賞球個数を多くしてもよいし、両作動口33、34の賞球個数が同じであってもよい。また、可変入賞装置201に係る賞球個数を作動口33、34に係る賞球個数よりも少なくしてもよいし、両作動口33、34の賞球個数と同じであってもよい。但し、可変入賞装置201へ入賞することの優位性を保つためには、可変入賞装置201に係る賞球個数が作動口33、34に係る賞球個数よりも多いほうが好ましい。その他、一般入賞口31に係る賞球個数を可変入賞装置201に係る賞球個数と同じ又はそれよりも多くしてもよい。後述するように、一般入賞口31は、遊技の中核をなす大当たり抽選を行わせる遊技や大当たり中の遊技とは関係のない入球部であるところ、一般入賞口31への入球に基づく賞球はこの中核をなす遊技を行ううえでの補助的な役割をなすといえる。その点、一般入賞口31に係る賞球個数が多いほど（又は一般入賞口31への入球が発生し易い構成であるほど）、大当たり抽選を行わせる遊技等を行ううえで持ち球の減りを少なくする又はトータル的に得られる賞球を多くすることが可能となる。

10

【0023】

その他に、遊技盤24にはアウト口が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口を通して遊技領域PEから排出される。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘38が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

20

【0024】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域PEから排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域PEから排出されずに当該遊技領域PEの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口31、上作動口33、下作動口34、スルーゲート35又は可変入賞装置201への遊技球の入球を、入賞とも表現する。なお、一般入賞口31、上作動口33、下作動口34、スルーゲート35及び可変入賞装置201のうち、スルーゲート35は、入賞した遊技球を再び遊技領域PEを戻すように構成されている一方、他の入賞部31、33、34、201は、入賞した遊技球を遊技盤24の背面側に導き、遊技領域PEに戻さない（他の入賞部やアウト口に再度入らない）ように構成されている。

30

【0025】

遊技領域PEの中央部を含むようにして可変表示ユニット36が設けられている。当該可変表示ユニット36の周縁部が遊技盤24の表面よりもパチンコ機10前方に突出していることに起因して、遊技球が流下可能な領域が複数に区画されている。

【0026】

具体的には、遊技領域PEにおいて可変表示ユニット36の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域PE1と、当該上側領域PE1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも左方の領域である左側領域PE2と、上側領域PE1に対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも右方の領域である右側領域PE3と、左側領域PE2及び右側領域PE3のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット36よりも下方の領域である下側領域PE4と、に区画されている。

40

【0027】

これら各領域PE1～PE4のうちどの領域を遊技領域が流下（通過）するかは、発射ハンドル60の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって規定される。具体的には、遊技者が第1発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第1範囲の回動操作量で、発射ハンドル60の回動操作を行った場合、発射された遊技球は、上側領域PE1において横方向の中央位置よりも左方に打ち出されやすくなる。この場合、遊

50

技球は上側領域 P E 1 左側領域 P E 2 下側領域 P E 4 の順で遊技領域 P E を流下することとなる。

【 0 0 2 8 】

一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で発射ハンドル 6 0 の回動操作を行った場合、発射された遊技球は、上側領域 P E 1 において横方向の中央位置よりも右方に打ち出されやすくなる。この場合、遊技球は上側領域 P E 1 右側領域 P E 3 下側領域 P E 4 の順で流下することとなる。つまり、発射ハンドル 6 0 の回動操作量を調整することで、遊技球が左側領域 P E 2 を流下する左ルートで遊技するのか、それとも、遊技球が右側領域 P E 3 を流下する右ルートで遊技するのかを、遊技者が選択することが可能となっている。

10

【 0 0 2 9 】

なお、基準回動量とは、左側領域 P E 2 を遊技球が流下する割合と、右側領域 P E 3 を遊技球が流下する割合とが同一又は略同一となる回動操作量であり、また、所定回動量とは、発射された遊技球が誘導ルール 5 4 を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量である。第 1 範囲の回動操作量では、左側領域 P E 2 を遊技球が流下する割合が高くなり、第 2 範囲の回動操作量では、右側領域 P E 3 を遊技球が流下する割合が高くなる。

【 0 0 3 0 】

上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤 2 4 に設置されている。上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 はともに上向きに開放されている。また、上作動口 3 3 が上方となるようにして両作動口 3 3 , 3 4 は上下方向、詳細には鉛直方向に並んでいる。これら上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 は、遊技者が上記第 1 発射操作及び第 2 発射操作のいずれを行っている場合であっても遊技球が到達可能となっている。下作動口 3 4 には、左右一对の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての電動役物 3 4 a が設けられている。

20

【 0 0 3 1 】

電動役物 3 4 a は、下作動口 3 4 への入球を許容する開放状態（サポート状態又はガイド状態）と、当該下作動口 3 4 への入球を上記開放状態よりも困難又は不可とする閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）とに切替可能に構成されている。ここで、電動役物 3 4 a について補足説明する。

【 0 0 3 2 】

上作動口 3 3 を構成する作動口ケース 3 3 a は、手前側に張り出すとともに正面から見て略台形状をなしており、上辺長 < 下辺長となっている。このとき、作動口ケース 3 3 a の上辺長（すなわち上作動口 3 3 の左右幅）は、遊技球の直径よりも僅かに大きい長さとされ、下辺長は、電動役物 3 4 a が閉鎖状態にある場合において左右の電動役物 3 4 a 間の距離よりも大きい長さとされている。また、電動役物 3 4 a が閉鎖状態にある場合には作動口ケース 3 3 a と電動役物 3 4 a の上端部との間隔が遊技球の直径よりも僅かに短くなるよう両作動口 3 3 , 3 4 の設置間隔が調整されている。

30

【 0 0 3 3 】

上記構成によれば、電動役物 3 4 a の閉鎖状態では遊技球が下作動口 3 4 に入賞できず、電動役物 3 4 a が開放されることで下作動口 3 4 への入賞が可能となる。特にこのとき、電動役物 3 4 a が閉鎖状態から開放状態に移行する動作途中では、上記のとおり上作動口 3 3 の作動口ケース 3 3 a が略台形状をなしておりそれが障害となることから、電動役物 3 4 a が十分に開放されるまでは下作動口 3 4 への遊技球の入賞が不可能となり、電動役物 3 4 a のほぼ全開状態でのみ入賞が可能となっている。つまり、上方から落下してきた遊技球は作動口ケース 3 3 a の側面に当たって外側に弾かれ、下作動口 3 4 に直接入賞することはない。これにより、電動役物 3 4 a が極短時間で開放される場合には下作動口 3 4 への入賞が極めて困難となり、電動役物 3 4 a の開放状態が継続される場合にのみ下作動口 3 4 への入賞が容易となる。

40

【 0 0 3 4 】

なお、上作動口 3 3 の作動口ケース 3 3 a を上記の如く略台形状とする構成以外にも、

50

上作動口 3 3 の作動口ケース 3 3 a を上部幅狭、下部幅広の 2 段構成としたり、作動口ケース 3 3 a の斜め下方に障害釘を植設したりしてもよい。

【 0 0 3 5 】

可変入賞装置 2 0 1 は、遊技盤 2 4 において下側領域 P E 4 に設置されており、より詳しくは、遊技領域 P E の最下部において左右方向の中央部に設置されている。可変入賞装置 2 0 1 は、遊技盤 2 4 の背面側へと通じる大入賞口 2 0 2 (図 7 (b) 参照) を備えているとともに、当該大入賞口 2 0 2 を開閉する開閉扉 2 0 3 を備えている。開閉扉 2 0 3 は、通常は遊技球が入賞できない又は入賞しにくい閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード (開閉実行状態) への移行に当選した場合に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えられるようになっている。

10

【 0 0 3 6 】

ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選又は特別外れ当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置 2 0 1 の開放態様としては、所定時間 (例えば 3 0 s e c) の経過又は所定個数 (例えば 1 0 個) の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド (例えば 1 5 ラウンド) を上限として可変入賞装置 2 0 1 が繰り返し開放される態様がある。

【 0 0 3 7 】

上記可変入賞装置 2 0 1 を挟むようにして下側領域 P E 4 の左右両側部には、流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 が設置されている。左側流路形成部 1 3 1 は、左側領域 P E 2 を通った遊技球が流下可能となる遊技球流路を形成するものであり、右側流路形成部 1 6 1 は、右側領域 P E 3 を通った遊技球が流下可能となる遊技球流路を形成するものである。これら流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 は、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 の各領域を流下した遊技球をそれぞれ可変入賞装置 2 0 1 に導くように構成され、無色透明又は有色透明な合成樹脂によって形成されている。

20

【 0 0 3 8 】

流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 はいずれも遊技盤 2 4 の前面から遊技機前方に突出しており、その前面は、前扉枠 1 4 に設けられた窓パネル 6 2 と対向している。各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の前面と窓パネル 6 2 との間の距離は、遊技球 1 個分よりも狭くなっており、流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の前方を遊技球が通過できない構成となっている。このため、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 により、遊技領域 P E における一部の外縁 (詳しくは、遊技領域 P E の左下部及び右下部の外縁) が区画形成されるものとなっている。なお、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の前面部には所定の造形や着色がなされており、装飾が施されている。

30

【 0 0 3 9 】

右側流路形成部 1 6 1 には、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 が設けられている。メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、右側流路形成部 1 6 1 の前面から露出するようにして設けられている。つまり、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、前扉枠 1 4 の窓パネル 6 2 を通じてパチンコ機 1 0 前方から視認可能となっているとともに、これら両表示部 4 3 , 4 4 の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【 0 0 4 0 】

40

メイン表示部 4 3 には、内部抽選の結果として開閉実行モードとなった場合 (又は開閉実行モードとなる場合) において、その開閉実行モードにおけるラウンドの回数を明示するためのラウンド表示部 R S と、上作動口 3 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第 1 結果表示部 A S と、下作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第 2 結果表示部 B S とが設定されている。

【 0 0 4 1 】

ラウンド表示部 R S では、開閉実行モードの開始に際してラウンド回数の表示が開始され、開閉実行モードの終了に際して当該表示が終了される。

【 0 0 4 2 】

第 1 結果表示部 A S では、上作動口 3 3 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行わ

50

れ、その変動表示の停止結果として、上作動口 3 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。上作動口 3 3 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 結果表示部 A S にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

【 0 0 4 3 】

第 2 結果表示部 B S では、下作動口 3 4 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。下作動口 3 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 結果表示部 B S にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

10

【 0 0 4 4 】

ここで、いずれかの作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づいて、対応する結果表示部 A S , B S にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが遊技回の 1 回に相当する。但し、遊技回の 1 回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の結果表示部が設けられ、いずれの作動口 3 3 , 3 4 への入賞が発生したとしてもその単一の結果表示部にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の結果表示部にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の 1 回とする。

【 0 0 4 5 】

役物用表示部 4 4 は、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、役物用表示部 4 4 では、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート 3 5 への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、役物用表示部 4 4 にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、下作動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a が所定の態様で開放状態となる。

20

【 0 0 4 6 】

なお、メイン表示部 4 3 及び役物用表示部 4 4 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置を用いてもよい。

30

【 0 0 4 7 】

可変表示ユニット 3 6 には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置 4 1 が設けられている。また、可変表示ユニット 3 6 には、図柄表示装置 4 1 を囲むようにしてセンターフレーム 4 2 が配設されている。このセンターフレーム 4 2 は、その上部がパチンコ機 1 0 前方に延出している。これにより、図柄表示装置 4 1 の表示画面の前方を遊技球が落下していくのが防止されており、遊技球の落下により表示画面の視認性が低下するといった不都合が生じない構成となっている。

【 0 0 4 8 】

図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

40

【 0 0 4 9 】

図柄表示装置 4 1 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 4 1 における変動表示は、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞に基づいて開始される。すなわち、メイン表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 4 1 において変動表示が行われる。そして、例えば、開閉実行モードとして可変入賞装置 2 0 1 の大入賞口 2 0 2 の開放が 1 5 回行われることとなる 1 5 ラ

50

ウンド対応の開閉実行モードに移行する遊技回には、図柄表示装置 4 1 では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【 0 0 5 0 】

センターフレーム 4 2 の前面側における左上部分には、第 1 結果表示部 A 5 及び図柄表示装置 4 1 に対応した第 1 保留発光部 4 5 が設けられている。遊技球が上作動口 3 3 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 1 保留発光部 4 5 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、センターフレーム 4 2 の前面側における右上部分には、第 2 結果表示部 B 5 及び図柄表示装置 4 1 に対応した第 2 保留発光部 4 6 が設けられている。遊技球が下作動口 3 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 2 保留発光部 4 6 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。上述したように、センターフレーム 4 2 の上部がパチンコ機 1 0 前方に延出していることにより、第 1 保留発光部 4 5 及び第 2 保留発光部 4 6 の視認性が遊技球の落下により阻害されない構成となっている。

10

【 0 0 5 1 】

センターフレーム 4 2 の下部には、役物用表示部 4 4 に対応した第 3 保留発光部 4 7 が設けられている。遊技球がスルーゲート 3 5 を通過した回数は最大 4 回まで保留され、第 3 保留発光部 4 7 の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、各保留発光部 4 5 ~ 4 7 が図柄表示装置 4 1 の一部で表示される構成等であってもよい。

【 0 0 5 2 】

次に、遊技機本体 1 2 の背面側の構成について説明する。

20

【 0 0 5 3 】

図 3 に示すように、内枠 1 3 (具体的には、遊技盤 2 4) の背面には、主制御装置 8 1 及び演出制御装置 8 2 が搭載されている。

【 0 0 5 4 】

主制御装置 8 1 は、遊技の主たる制御を司る機能 (主制御回路) と、電源を監視する機能 (停電監視回路) とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 8 3 に収容されて構成されている。基板ボックス 8 3 は、略直方体形状のボックスベース (表ケース体) とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー (裏ケース体) とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段 (又は、結合手段) としてのボックス結合部 8 5 によって分離不能に連結され、これにより基板ボックス 8 3 が封印されている。そして、これらボックス結合部 8 5 によって分離不能に連結されていることで、基板ボックス 8 3 の内部空間の開放に際しては当該基板ボックス 8 3 の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部 8 5 は、基板ボックス 8 3 の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて結合処理が行われる。

30

【 0 0 5 5 】

ボックス結合部 8 5 はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部 8 5 を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部 8 5 による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部 8 5 のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス 8 3 を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部 8 5 と他のボックス結合部 8 5 との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス 8 3 のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部 8 5 の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス 8 3 の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス 8 3 に残しておけば、基板ボックス 8 3 を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

40

50

【 0 0 5 6 】

基板ボックス 8 3 一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片 8 6 が設けられている。これら結合片 8 6 は、主制御装置 8 1 の取付台に形成された複数の被結合片 8 7 と 1 対 1 で対応しており、結合片 8 6 と被結合片 8 7 とにより基板ボックス 8 3 と取付台との間で結合処理が行われる。

【 0 0 5 7 】

なお、上記基板ボックス 8 3 の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シールをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス 8 3 側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信する IC タグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該 IC タグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

10

【 0 0 5 8 】

演出制御装置 8 2 は、主制御装置 8 1 からの指示に従い音声やランプ表示、及び図示しない表示制御装置の制御を司る演出制御基板を具備しており、演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス 8 4 に収容されて構成されている。

【 0 0 5 9 】

裏パックユニット 1 5 は、図 3 に示すように、裏パック 9 1 を備えており、当該裏パック 9 1 に対して、払出機構部 9 2 及び制御装置集合ユニット 9 3 が取り付けられている。なお、裏パック 9 1 は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置 8 1 や演出制御装置 8 2 などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 9 4 を有している。

20

【 0 0 6 0 】

払出機構部 9 2 は、保護カバー部 9 4 を迂回するようにして配設されており、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク 9 5 と、当該タンク 9 5 に貯留された遊技球を払い出すための払出装置 9 6 と、を備えている。払出装置 9 6 より払い出された遊技球は、当該払出装置 9 6 の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿 7 1 又は下皿 7 2 に排出される。また、払出機構部 9 2 には、例えば交流 2 4 ボルトの主電源が供給されるとともに、電源の ON 操作及び OFF 操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

30

【 0 0 6 1 】

また、裏パック 9 1 には、裏パックユニット 1 5 の回転軸側であって上縁側に外部出力端子 9 9 が設けられている。外部出力端子 9 9 には、タンク 9 5 などで遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体 1 2 の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠 1 4 の開放時に信号出力するための出力端子、及び開閉実行モードなどの状態移行に際して（又は、状態に移行している間）信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

40

【 0 0 6 2 】

制御装置集合ユニット 9 3 は、払出制御装置 9 7 と電源及び発射制御装置 9 8 とを備えている。これら払出制御装置 9 7 と電源及び発射制御装置 9 8 とは、払出制御装置 9 7 がパチンコ機 1 0 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【 0 0 6 3 】

払出制御装置 9 7 は、払出装置 9 6 を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置 9 7 の基板ボックスに対して、主制御装置 8 1 の基板ボックス 8 3 と同様の不正抑制手段を適用してもよい。

50

【 0 0 6 4 】

電源及び発射制御装置 9 8 は、電源及び発射制御基板が基板ボックス内に收容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル 6 0 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機 1 0 は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。

【 0 0 6 5 】

< 流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 及び可変入賞装置 2 0 1 >

本実施の形態においては、流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 、可変入賞装置 2 0 1 及びそれに関連する構成が特徴的となっている。そこで以下、図 5 ~ 図 7 を参照して流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 、可変入賞装置 2 0 1 及びそれに関連する構成について補足説明する。図 5 は、可変入賞装置 2 0 1 及びその周辺構成を拡大して示す図 4 の部分拡大図、図 6 の (a) は可変入賞装置 2 0 1 の正面図、(b) , (c) は可変入賞装置 2 0 1 の断面図、図 7 は可変入賞装置 2 0 1 及びその周辺構成の斜視図である。

【 0 0 6 6 】

まず、図 5 を参照しながら左側流路形成部 1 3 1 について説明する。左側流路形成部 1 3 1 は、下側領域 P E 4 の左部において内レール部 5 1 に沿って配設されている。既に説明したように、左側流路形成部 1 3 1 は、遊技盤 2 4 の前面から前方に突出しているとともに、左側流路形成部 1 3 1 の前方を遊技球が流下できない構成となっている。左側流路形成部 1 3 1 の上部部 1 3 2 は、遊技球が転動可能な転動面となっており、遊技球を下側領域 P E 4 の左右中央側に導く流路を形成している。

【 0 0 6 7 】

上部部 1 3 2 は上下方向に段差をもって形成され、上流側の第 1 傾斜部 1 3 3 と、下流側の第 2 傾斜部 1 3 6 とに分かれている。第 1 傾斜部 1 3 3 は、正面視において右側に下る傾斜状をなしており、左側領域 P E 2 を流下した遊技球を左側遊技釘群 1 3 4 に向けて導出する左側第 1 流路を形成している。左側遊技釘群 1 3 4 は、第 1 傾斜部 1 3 3 と、可変入賞装置 2 0 1 の上方に配置された下作動口 3 4 との間において、略直線状に配列された複数の遊技釘 3 8 から構成されており、第 1 傾斜部 1 3 3 からの遊技球を下作動口 3 4 に案内可能な案内路を形成している。

【 0 0 6 8 】

第 1 傾斜部 1 3 3 と左側遊技釘群 1 3 4 との間、及び左側遊技釘群 1 3 4 の途中位置には、1 個の遊技球が通過可能な隙間 1 3 5 が形成されており、これらの隙間 1 3 5 を介して遊技球が落下可能となっている。隙間 1 3 5 の下方には、上方に開口する一般入賞口 3 1 a , 3 1 b が配置されており、これら一般入賞口 3 1 a , 3 1 b には遊技球が 1 個ずつ入賞可能となっている。隙間 1 3 5 と一般入賞口 3 1 a , 3 1 b との間には複数の遊技釘 3 8 が配置されており、これらの遊技釘 3 8 により、隙間 1 3 5 から落下した遊技球がランダムに振り分けられる。このため、隙間 1 3 5 から落下した遊技球が一般入賞口 3 1 a , 3 1 b に入賞する場合もあれば、入賞しない場合もある。なお、本実施の形態では、2 個の一般入賞口 3 1 を配置しているが、一般入賞口 3 1 の数は任意であり、1 個であってもよいし、3 個以上であってもよい。

【 0 0 6 9 】

第 2 傾斜部 1 3 6 は正面視において右側に下る傾斜状をなしており、その最下流部（終端部）が可変入賞装置 2 0 1 に向けて開放されている。第 2 傾斜部 1 3 6 は、一般入賞口 3 1 a , 3 1 b の下方に配置されており、一般入賞口 3 1 a , 3 1 b に入賞しなかった遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に向けて導出する左側第 2 流路を形成している。

【 0 0 7 0 】

第 2 傾斜部 1 3 6 と第 1 傾斜部 1 3 3 との間には、上記段差を形成し、両傾斜部 1 3 3 , 1 3 6 を繋ぐ第 1 縦壁部 1 3 7 が形成されている。第 1 縦壁部 1 3 7 は上下方向に延びており、第 1 縦壁部 1 3 7 と一般入賞口 3 1 a との間には、1 個の遊技球が通過可能な左

側第3流路が形成されている。このため、隙間135から落下した遊技球が一般入賞口31aの左側を抜けた場合、当該遊技球は上記第3流路を通して第2傾斜部136に至ることが可能となっている。

【0071】

本実施の形態において第2傾斜部136は、第1縦壁部137の下端部と連続し、且つ第1縦壁部137との接続部から最下流部（可変入賞装置201側の端部）までの間においてアウト口等の遊技球の抜け道が存在しない構成となっている。このため、左側第3流路を通過した遊技球及び第2傾斜部136上に落下した遊技球は全て可変入賞装置201側に導出されるものとなっている。なお、第1傾斜部133及び第2傾斜部136における遊技球の転動面は凹凸のない平面状とされ、遊技球のスムーズな転動（流下）が可能となっている。

10

【0072】

また、下作動口34と可変入賞装置201との間の領域PE4aや、左側遊技釘群134と可変入賞装置201との間の領域PE4bには、複数の遊技釘38が配置されており、これら遊技釘38は上記領域PE4a、PE4bに流入した遊技球を可変入賞装置201に導くようにレイアウトされている。このため、上作動口33や下作動口34の脇を抜けて流下する遊技球や、隙間135から落下し領域PE4bに流れ込んだ遊技球は、いずれも可変入賞装置201側に流下する。なお、領域PE4a、PE4bの遊技球が可変入賞装置201に向けて流下するものであれば、これらの領域における遊技釘38を省略したり、遊技釘38に代えて合成樹脂製の通路部材（案内部材）を設けたりしてもよい。

20

【0073】

第2傾斜部136の最下流部には、下方（内レール部51）に向けて延びる第2縦壁部138が設けられている。第2縦壁部138の上部には、遊技球が入球可能なアウト口141が設けられており、アウト口141に入球した遊技球は、遊技盤24の背面側に導かれ、遊技領域PEから排出される。アウト口141は遊技機横方向（右方）に開口しており、その大きさは1個の遊技球が通過可能な大きさとなっている。

【0074】

アウト口141及びその周辺部における左側流路形成部131の前面部、すなわち、左側流路形成部131の前面部において、少なくとも、アウト口141及びアウト口141に入球した遊技球を遊技盤24の背面側に導く誘導通路に対し遊技機前方から重なる部分には、メッキやシールなどにより所定の装飾が施され、着色がなされている。一方、遊技球の転動面となる第2傾斜部136にはそのような着色がなく、上記部分は、第2傾斜部136よりも光透過率が低くなっている。これにより、遊技機前方からの正面視においてアウト口141の開口部やアウト口141に入球した遊技球の流れが視認不能又は視認困難となっている。すなわち、アウト口141はその視認性が他の入球部（例えば可変入賞装置201）よりも低く、目立ちにくい構成となっている。

30

【0075】

その際、アウト口141の存在を遊技者やホール従業員等が把握できるように、アウト口141及びその周辺部における左側流路形成部131の前面に、アウト口141を示唆又は明示する表示（例えば「OUT」）を設けてもよい。なお、上記部分を着色する構成に代えて、当該部分を不透明な材料や第2傾斜部136よりも光透過率が低い材料で形成することで、アウト口141の視認性を低下させる構成としてもよい。

40

【0076】

ちなみに、左側流路形成部131自体は、既に説明したように、透明な合成樹脂により形成されており、透光性を有している。よって、遊技機前方や遊技機側方（上下や左右）に向けて光を発することが可能な複数の発光素子が搭載された発光基板を、左側流路形成部131の後方に配置することで、例えば第2傾斜部136を明るく照らすなどの発光演出を行うことが可能となっている。

【0077】

次に、右側流路形成部161について説明する。右側流路形成部161の上面部162

50

は、遊技球が転動可能な転動面となっており、遊技球を下側領域 P E 4 の左右中央側に導く流路を形成している。右側流路形成部 1 6 1 の上面部 1 6 2 は、左側流路形成部 1 3 1 の上面部 1 3 2 と左右対称になっており、第 1 傾斜部 1 6 3、第 2 傾斜部 1 6 6 及び第 1 縦壁部 1 6 7 を有している。

【 0 0 7 8 】

第 1 傾斜部 1 6 3 は、正面視において左側に下る傾斜状をなしており、右側領域 P E 3 を流下した遊技球を右側遊技釘群 1 6 4 に向けて導出する右側第 1 流路を形成している。右側遊技釘群 1 6 4 は遊技球を下作動口 3 4 に案内可能な案内路を形成するものであり、第 1 傾斜部 1 6 3 と右側遊技釘群 1 6 4 との間、及び右側遊技釘群 1 6 4 の途中位置には、1 個の遊技球が通過可能な隙間 1 6 5 が形成されている。また、隙間 1 6 5 の下方には、上方に開口する一般入賞口 3 1 c , 3 1 d が配置されており、隙間 1 6 5 から落下した遊技球が一般入賞口 3 1 c , 3 1 d に入賞可能となっている。

10

【 0 0 7 9 】

第 2 傾斜部 1 6 6 は、正面視において左側に下る傾斜状をなしており、遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に向けて導出する右側第 2 流路を形成している。第 2 傾斜部 1 6 6 は、一般入賞口 3 1 c , 3 1 d の下方に配置されており、一般入賞口 3 1 c , 3 1 d に入賞しなかった遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に導出するものとなっている。第 1 縦壁部 1 6 7 は、第 1 傾斜部 1 6 3 と第 2 傾斜部 1 6 6 と繋ぐものであり、一般入賞口 3 1 d との間に、1 個の遊技球が通過可能な右側第 3 流路を形成している。

【 0 0 8 0 】

20

本実施の形態において第 2 傾斜部 1 6 6 は、第 1 縦壁部 1 6 7 の下端部と連続し、且つ第 1 縦壁部 1 6 7 との接続部から終端部（可変入賞装置 2 0 1 側の端部）までの間においてアウト口等の遊技球の抜け道が存在しない構成となっている。このため、右側第 3 流路を通過した遊技球及び第 2 傾斜部 1 6 6 上に落下した遊技球は全て可変入賞装置 2 0 1 側に導出されるものとなっている。なお、第 1 傾斜部 1 6 3 及び第 2 傾斜部 1 6 6 における遊技球の転動面は凹凸のない平面状とされ、遊技球のスムーズな転動（流下）が可能となっている。

【 0 0 8 1 】

右側遊技釘群 1 6 4 と可変入賞装置 2 0 1 との間の領域 P E 4 c には、領域 P E 4 c に流入した遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に導く複数の遊技釘 3 8 が設けられており、隙間 1 6 5 から落下し領域 P E 4 c に流れ込んだ遊技球は、いずれも可変入賞装置 2 0 1 に向けて流下する。なお、領域 P E 4 c の遊技球が可変入賞装置 2 0 1 に向けて流下するものであれば、領域 P E 4 c における遊技釘 3 8 を省略したり、遊技釘 3 8 に代えて合成樹脂製の通路部材（案内部材）を設けたりしてもよい。

30

【 0 0 8 2 】

第 2 傾斜部 1 6 6 の最下流部には、下方（内レール部 5 1）に向けて延びる第 2 縦壁部 1 6 8 が設けられている。第 2 縦壁部 1 6 8 の上部には、遊技領域 P E から遊技球を排出させるアウト口 1 7 1 が設けられている。アウト口 1 7 1 は、遊技機横方向（左方）に開口しており、その大きさは 1 個の遊技球が通過可能な大きさとなっている。アウト口 1 7 1 の高さ位置は、左側流路形成部 1 3 1 のアウト口 1 4 1 と同一となっており、可変入賞装置 2 0 1 を挟んでアウト口 1 4 1 , 1 7 1 が相対向している。また、アウト口 1 7 1 は、アウト口 1 4 1 の場合と同様、アウト口 1 7 1 及びその周辺部における右側流路形成部 1 6 1 の前面が不透明化されることで、遊技機前方からの視認性が他の入球部よりも低くなっている。ちなみに本実施の形態では、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 以外のアウト口は設けられていない。

40

【 0 0 8 3 】

次に、可変入賞装置 2 0 1 について説明する。図 6 (a) に示すように、遊技盤 2 4 において最下部となる位置には、遊技盤 2 4 を厚さ方向に貫通する開口部 2 0 7 が設けられている。可変入賞装置 2 0 1 は板状のベース体 2 1 1 を備えており、ベース体 2 1 1 を上記開口部 2 0 7 に嵌め込むことで、遊技盤 2 4 に取り付けられている。

50

【 0 0 8 4 】

ベース体 2 1 1 の前面部 2 1 1 a と窓パネル 6 2 との間の距離は、遊技球の直径よりも大きくなっており、前面部 2 1 1 a の前方には、遊技球が通過可能な通路部 2 0 8 が形成されている。通路部 2 0 8 は、流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の各第 2 縦壁部 1 3 8 , 1 6 8 からなる側壁部 2 1 3 と、内レール部 5 1 からなる底部 2 1 4 とを備えて構成されており、通路部 2 0 8 の上部には大入賞口 2 0 2 が形成されている（図 7（b）参照）。大入賞口 2 0 2 は、上方に開口しており、平面視において左右に延びる横長の長方形形状をなしている。大入賞口 2 0 2 の大きさ（幅寸法）は、複数個の遊技球が同時に通過可能な大きさとなっている。

【 0 0 8 5 】

通路部 2 0 8 の下部中央には、ベース体 2 1 1 を厚み方向に貫通する貫通孔 2 2 2 が形成されている。貫通孔 2 2 2 は、正面視において横長の略楕円形状をなしており、複数個の遊技球が同時に通過可能な大きさを有している。図 6（b）に示すように、ベース体 2 1 1 の背面側には球通路 2 2 1 が設けられており、球通路 2 2 1 は貫通孔 2 2 2 を通じて通路部 2 0 8 と連通している。球通路 2 2 1 は後方に延びており、球通路 2 2 1 に到達した遊技球は通路底面 2 2 1 a に沿って後方に誘導される。その途中位置には、大入賞口 2 0 2 に入賞した遊技球を検知する大入賞口用入賞センサ 2 0 2 a が配置されている。大入賞口用入賞センサ 2 0 2 a は主制御装置 8 1 に電氣的に接続されており、大入賞口用入賞センサ 2 0 2 a の検知領域を遊技球が通過した場合に所定の検知情報（検知信号）が主制御装置 8 1 に入力される。主制御装置 8 1 ではこの検知情報に基づいて大入賞口 2 0 2 への入賞の有無を判定する。

【 0 0 8 6 】

上記大入賞口 2 0 2 を覆うようにして、開閉扉 2 0 3 としての板状のシャッタ 2 1 6 が配設されている。シャッタ 2 1 6 は、前後方向へのスライド移動が可能に構成されており、ベース体 2 1 1 の前面部 2 1 1 a（遊技盤 2 4 の前面）から遊技機前方に突出する突出位置と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出が抑えられた退避位置とに変位可能となっている。

【 0 0 8 7 】

シャッタ 2 1 6 が退避位置に位置する場合には、図 7（b）に示すように、通路部 2 0 8 の上部において遊技球を大入賞口 2 0 2 へ受入可能な受入領域 R A が形成される。受入領域 R A は平面視で大入賞口 2 0 2 と同位置で且つ同一の形状及び大きさを有しており、受入領域 R A が形成されることで大入賞口 2 0 2 への遊技球の入賞が許容される。なお、退避位置では、シャッタ 2 1 6 の前端部がベース体 2 1 1 の前面部 2 1 1 a と面一又は前面部 2 1 1 a よりも遊技機背面側に位置するようになっている。これにより、退避位置にあるシャッタ 2 1 6 の前方を遊技球が通過可能であるだけでなく、ベース体 2 1 1 とシャッタ 2 1 6 との境界に遊技球が引っ掛かることが抑制され、遊技球の円滑な流れが確保されている。

【 0 0 8 8 】

一方、シャッタ 2 1 6 が突出位置に位置する場合には、図 7（a）に示すように、シャッタ 2 1 6 により大入賞口 2 0 2 が上方から覆われることで、受入領域 R A が消失する。これにより、可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態となり、大入賞口 2 0 2 への遊技球の入賞が規制される。なお、閉鎖状態である場合に必ずしも大入賞口 2 0 2 に遊技球が入賞できない構成とする必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。要は、開放状態と閉鎖状態とで大入賞口 2 0 2 への入賞しやすさが相違すれば足り、閉鎖や開放の度合は任意である。

【 0 0 8 9 】

ここで、図 6（a）に示すように、シャッタ 2 1 6 の左右端部 2 1 6 a , 2 1 6 b の高さ位置は、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 から、少なくとも遊技球 1 個分の大きさだけ下方に下がった位置に設定されている。換言すれば、シャッタ 2 1 6 の左右両側には、シャッタ 2 1 6 の左右端部 2 1 6 a , 2 1 6 b が第 2 傾斜部 1 3 6

10

20

30

40

50

、166よりも遊技球の直径以上低くなるようにして、段差部204が形成されている。これらの段差部204には、上記アウト口141、171がシャッタ216側に開口する態様で配置されている。このため、突出位置に位置するシャッタ216の上を遊技球が転動した場合には、当該遊技球はシャッタ216によってアウト口141、171へと導かれる。

【0090】

シャッタ216には、遊技球をアウト口141、171に案内する案内機能が付与されている。具体的には、図7(a)に示すように、シャッタ216の上面部において左側には、アウト口141に向けて下り傾斜となる第1シャッタ傾斜部217が設けられ、上記上面部において右側には、アウト口171に向けて下り傾斜となる第2シャッタ傾斜部218が設けられている。これら各傾斜部217、218は左右対称になっており、シャッタ216の上面部に到達した遊技球は、上記各傾斜部217、218によりアウト口141、171へと案内される。なお、必ずしもシャッタ216全体を傾斜させる必要はなく、少なくともその上面部が傾斜していれば足りる。

10

【0091】

シャッタ216は左右方向に延びており、詳しくは、その左右端部216a、216bが各流路形成部131、161の第2縦壁部138、168の近傍に位置している。シャッタ216の左右端部216a、216bと各アウト口141、171との間隔は、遊技球の直径未満となっており、突出位置に位置するシャッタ216と各アウト口141、171との間から遊技球が落下しないようになっている。このため、シャッタ216によりアウト口141、171に向けて案内された遊技球は、案内途中でシャッタ216が退避位置に変位しない限り、全てアウト口141、171に入球する。

20

【0092】

なお、シャッタ216が退避位置に位置する場合は、遊技球同士の接触により遊技球の流下方向が変化するなどの事象が生じた場合を除き、原則としてアウト口141、171には遊技球が入球しない。

【0093】

図6(b)、(c)に示すように、ベース体211の背面側にはシャッタ216を駆動する可変入賞駆動部219が取り付けられている。可変入賞駆動部219は、駆動源としてのソレノイドと、当該ソレノイドからの駆動力をシャッタ216に伝達する駆動力伝達手段としてのリンク機構とを有している。ソレノイドは主制御装置81に電氣的に接続されており、主制御装置81からの駆動信号に基づいて駆動する。ソレノイドが駆動することで、シャッタ216が突出位置から退避位置に後退し、可変入賞装置201が閉鎖状態から開放状態に切り換わる。主制御装置81からの駆動信号の出力が停止すると、付勢手段(ばね等)の付勢力によってシャッタ216が退避位置から突出位置に前進し、可変入賞装置201が開放状態から閉鎖状態に切り替わる。

30

【0094】

<パチンコ機10の電氣的構成>

次に、パチンコ機10の電氣的構成について、図8のブロック図に基づいて説明する。

【0095】

主制御基板111には、MPU112が搭載されている。MPU112には、当該MPU112により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM113と、そのROM113内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM114と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、MPU112に対してROM113及びRAM114が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置81以外の制御装置のMPUについても同様である。

40

【0096】

MPU112には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU11

50

2の入力側には、主制御装置81に設けられた停電監視基板115及び払出制御装置97が接続されている。この場合に、停電監視基板115には動作電力を供給する機能を有する電源及び発射制御装置98が接続されており、MPU112には停電監視基板115を介して電力が供給される。

【0097】

また、MPU112の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口31、上作動口33、下作動口34、スルーゲート35、可変入賞装置201への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ31e、上作動口用入賞センサ33b、下作動口用入賞センサ34c、スルー用入賞センサ35a、大入賞口用入賞センサ202a等が設けられている。MPU112では、これら各種センサ31e、33b、34c、35a、202aの検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、MPU112では、上作動口33及び下作動口34への入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート35への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

10

【0098】

MPU112の出力側には、停電監視基板115、払出制御装置97及び演出制御装置82等が接続されている。払出制御装置97には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

【0099】

演出制御装置82には、演出用の各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。ちなみに、演出制御装置82は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して主制御装置81と電氣的に接続されている。

20

【0100】

また、MPU112の出力側には各種駆動部として、電動役物駆動部34b、可変入賞駆動部219が接続されている。主制御基板111には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU112は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モードへの移行が発生すると、大入賞口202が開閉されるように、MPU112において可変入賞駆動部219の駆動制御が実行される。また、電動役物34aの開放状態当選となった場合には、電動役物34aが開閉されるように、MPU112において電動役物駆動部34bの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、MPU112においてメイン表示部43における第1結果表示部AS又は第2結果表示部BSの表示制御が実行されるとともに、可変入賞装置201の開閉実行モードに際してはメイン表示部43におけるラウンド表示部RSの表示制御が実行される。そして、電動役物34aを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU112において役物用表示部44の表示制御が実行される。

30

【0101】

さらには、MPU112の出力側に外部出力端子99が接続されており、この外部出力端子99を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態等を把握することが可能となっている。

40

【0102】

停電監視基板115は、主制御基板111と電源及び発射制御装置98とを中継し、また電源及び発射制御装置98から出力される直流安定24ボルトの電圧を監視する。払出制御装置97は、主制御装置81から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置96により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【0103】

電源及び発射制御装置98は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板111や払出制御装置97等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源及び発射制御装置98にはバックアップ用コンデン

50

サなどの電断時用電源部が設けられており、パチンコ機 10 の電源が OFF 状態の場合であっても当該電断時用電源部から主制御装置 81 の RAM 114 に記憶保持用の電力が供給される。

【0104】

また、電源及び発射制御装置 98 は遊技球発射機構 53 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 53 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。この場合、遊技球発射機構 53 は、遊技盤 24 の誘導レール 54 に向けて延びる発射レールと、上皿 71 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 54 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドと、を備えており、当該ソレノイドに対して電源及び発射制御装置 98 から駆動信号が供給されることで遊技球が発射される。

10

【0105】

演出制御装置 82 は、主制御装置 81 から入力した各種コマンドに基づいて、可変表示ユニット 36 に設けられた各保留発光部 45 ~ 47 及び前扉枠 14 に設けられた表示発光部 63 やスピーカ部 64 を駆動制御するとともに、表示制御装置 212 を制御するものである。

【0106】

演出制御装置 82 に設けられた演出制御基板 241 には、MPU 242 が搭載されている。MPU 242 には、当該 MPU 242 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 243 と、その ROM 243 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 244 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

20

【0107】

MPU 242 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 242 の入力側には主制御装置 81 が接続されている。主制御装置 81 からは、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。また、変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、開放コマンド、閉鎖コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

30

【0108】

MPU 242 は、主制御装置 81 から受信する各種コマンドに基づいて、各種演出を実行するための処理を行う。受信したコマンドは、MPU 242 の RAM 244 に設けられたコマンド格納エリアに格納される。そして、その格納されたコマンドを解析等する処理を行い、各種演出を実行する。MPU 242 の ROM 243 には各種テーブル記憶エリアが設けられており、また、MPU 242 の RAM 244 には各種フラグ格納エリアや各種カウンタエリアが設けられており、各種演出を実行する場合、これらのエリアを用いた処理を行うことが可能となっている。

【0109】

MPU 242 の出力側には、可変表示ユニット 36 に設けられた各保留発光部 45 ~ 47 及び前扉枠 14 に設けられた表示発光部 63 やスピーカ部 64 が接続されているとともに、表示制御装置 212 が接続されている。

40

【0110】

表示制御装置 212 は、プログラム ROM 273 及びワーク RAM 274 が複合的にチップ化された MPU 272 と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）275 と、キャラクタ ROM 276 と、ビデオ RAM 277 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 271 を備えている。

【0111】

MPU 272 は、演出制御装置 82 から、保留表示制御を行うための保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、図柄の変動表示を行うための遊技回制御用コマンド（遊

50

技回制御用情報)、開閉実行モード中の動画表示を行うための開閉実行モード用コマンド(開閉実行モード用情報)などを受信する。そして、それら受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP275の制御(具体的にはVDP275に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【0112】

プログラムROM273は、MPU272により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

【0113】

ワークRAM274は、MPU272による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM274の各エリアに記憶される。

10

【0114】

VDP275は、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP275はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP275は、MPU272、ビデオRAM277等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM277に記憶させる画像データを、キャラクタROM276から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

20

【0115】

キャラクタROM276は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM276には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0116】

なお、キャラクタROM276を複数設け、各キャラクタROM276に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM273に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM276に記憶する構成とすることも可能である。

30

【0117】

ビデオRAM277は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM277の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0118】

ここで、図柄表示装置41の表示内容について図9及び図10に基づいて説明する。図9は図柄表示装置41にて変動表示される図柄を個々に示す図であり、図10は図柄表示装置41の表示画面Gを示す図である。

【0119】

図9(a)~(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」~「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」~「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

40

【0120】

図10(a)に示すように、図柄表示装置41の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1,Z2,Z3が設定されている。各図柄列Z1~Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。下図柄列Z3には、「1」~「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つつ配されている。つまり、上図柄列Z1

50

と下図柄列 Z 3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z 2 には、数字の昇順に「1」～「9」の 9 種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z 2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。そして、表示画面 G では、これら各図柄列 Z 1 ～ Z 3 の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図 10 (b) に示すように、表示画面 G は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3 × 3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。

【0121】

また、表示画面 G には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L 1、中ライン L 2、右ライン L 3、右下がりライン L 4、右上がりライン L 5 が設定されている。そして、上図柄列 Z 1 下図柄列 Z 3 中図柄列 Z 2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組合せが形成された状態で全図柄列 Z 1 ～ Z 3 の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0122】

本パチンコ機 10 では、奇数番号 (1, 3, 5, 7, 9) が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組合せが停止表示される。また、偶数番号 (2, 4, 6, 8) が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組合せが停止表示される。

【0123】

なお、図柄表示装置 41 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。

【0124】

表示画面 G の下部における左側には、第 1 保留表示領域 G a が設定されており、表示画面 G の下部における右側には、第 2 保留表示領域 G b が設定されている。

【0125】

第 1 保留表示領域 (非優先側保留表示領域) G a は、遊技球が上作動口 33 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1 ～ G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が上作動口 33 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

【0126】

例えば、遊技球が上作動口 33 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみにて所定の保留用画像が表示され、遊技球が上作動口 33 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 ～ 第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てにおいて所定の保留用画像が表示される。

【0127】

また、第 2 保留表示領域 (優先側保留表示領域) G b は、遊技球が下作動口 34 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1 ～ G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が下作動口 34 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

【0128】

例えば、遊技球が下作動口 34 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみにて保留用画像が表示され、遊技球が下作動口 34 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 ～ 第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てにおいて保留用画像が表示される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 9 】

< 主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成 >

次に、主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 1 1 を用いて説明する。

【 0 1 3 0 】

M P U 1 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、メイン表示部 4 3 の表示の設定、図柄表示装置 4 1 の演出内容の設定、役物用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 1 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 4 1 が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、メイン表示部 4 3 及び図柄表示装置 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、下作動口 3 4 の電動役物 3 4 a を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。

10

【 0 1 3 1 】

各カウンタ C 1 , C 2 , C 3 , C I N I , C S , C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 1 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a において、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞が発生した場合に、取得情報記憶手段としての保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。

20

【 0 1 3 2 】

保留球格納エリア 1 1 4 b は、第 1 結果表示部用保留エリア R a 及び第 2 結果表示部用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a , R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。なお、当該保留情報が特別情報に相当する。

30

【 0 1 3 3 】

この場合、第 1 エリア ~ 第 4 エリアには、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア 第 2 エリア 第 3 エリア 第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 1 1 4 b には総保留数記憶領域が設けられており、当該総保留数記憶領域には上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【 0 1 3 4 】

なお、保留記憶可能な数は、4 個に限定されることはなく任意であり、2 個、3 個又は 5 個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

40

【 0 1 3 5 】

実行エリア A E は、メイン表示部 4 3 の変動表示を開始する際に、保留エリア R E の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

【 0 1 3 6 】

各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ~ 5 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 (つまり 5 9 9) に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の

50

値が当該大当たり乱数カウンタC 1の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタC I N Iは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタである（値＝0～599）。大当たり乱数カウンタC 1は定期的に更新され、遊技球が上作動口33又は下作動口34に入賞したタイミングでR A M 1 1 4の保留球格納エリア1 1 4 bに格納される。より詳しくは、上作動口33に遊技球が入賞したタイミングでR A M 1 1 4の第1結果表示部用保留エリアR aに格納され、下作動口34に遊技球が入賞したタイミングでR A M 1 1 4の第2結果表示部用保留エリアR bに格納される。

【0137】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 1 1 3における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア1 1 3 aに当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機10は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。各当否テーブルでは、低確率モード用の当否テーブルよりも高確率モード用の当否テーブルの方が大当たり当選となる確率が高くなるように乱数の値が設定されている。

10

【0138】

また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となる。

【0139】

大当たり種別カウンタC 2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり29）に達した後0に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（1）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（2）開閉実行モード終了後の下作動口34の電動役物34 aにおけるサポートモード、という2つの条件に差異を設けることで設定されている。

20

【0140】

下作動口34の電動役物34 aにおけるサポートモードとしては、遊技領域P Eに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、下作動口34の電動役物34 aが単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

30

【0141】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC 4を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に1/2）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放状態当選となった際に電動役物34 aが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに1回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり電動役物34 aの開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

40

【0142】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、下作動口34よりも上作動口33への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、上作動口33よりも下作動口34への入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口34への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うこと

50

ができる。

【 0 1 4 3 】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。さらには、回数、開放時間及び当選確率のうち、いずれか 1 条件又は任意の組合せの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成としてもよい。

【 0 1 4 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。より詳しくは、上作動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

【 0 1 4 5 】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 1 1 3 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア 1 1 3 b に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。

【 0 1 4 6 】

本実施形態では大当たり結果の種類として、通常大当たり結果と確変大当たり結果とが設定されている。通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。

【 0 1 4 7 】

確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。

【 0 1 4 8 】

リーチ乱数カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 3 8）に達した後 0 に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタ C 3 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。より詳しくは、上作動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。そして、R O M 1 1 3 のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、M P U 1 1 2 では、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生を決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタ C 3 の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタ C 3 の数が多く設定された構成としてもよい。

【 0 1 4 9 】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 4 1 を備え、可変入賞装置 2 0 1 の開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置 4 1 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 0 】

換言すれば、図柄表示装置 4 1 の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【 0 1 5 1 】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置 4 1 の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した大当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

10

【 0 1 5 2 】

図 1 0 の表示内容について具体的に説明すると、先ず全図柄列 Z 1 ~ Z 3 について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄が表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、上図柄列 Z 1 の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が表示されている図柄を認識することが容易な又はできる低速変動表示に切り換わる。そして、上図柄列 Z 1 の変動表示が終了するとともに、下図柄列 Z 3 の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。その後、下図柄列 Z 3 の変動表示が終了する。この場合、いずれかの有効ライン L 1 ~ L 5 に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、中図柄列 Z 2 の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に切り換わり、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中段の図柄列 Z 2 における図柄の変動表示が終了される。

20

【 0 1 5 3 】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

30

【 0 1 5 4 】

変動種別カウンタ C 5 は、例えば 0 ~ 1 9 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 1 9 8）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C 5 は、メイン表示部 4 3 の第 1 結果表示部 A 5 及び第 2 結果表示部 B 5 における変動表示時間と、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示時間と、を M P U 1 1 2 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C 5 は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタ C 5 は、遊技球が上作動口 3 3 又は下作動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。より詳しくは、上作動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 1 結果表示部用保留エリア R a に格納され、下作動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 2 結果表示部用保留エリア R b に格納される。

40

【 0 1 5 5 】

電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0 ~ 2 5 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 2 5 0）に達した後 0 に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタ C 4 は定期的に更新され、スルーゲート 3 5 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の電役保留エリア 1 1 4 c に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 4 a を開放状態に制御するか否か

50

の抽選が行われる。例えば、 $C4 = 0 \sim 190$ であれば、電動役物34aを開放状態に制御し、 $C4 = 191 \sim 250$ であれば、電動役物34aを開放状態に制御しない。

【0156】

M P U 1 1 2では、実行エリアA Eに格納されている変動種別カウンタC Sの値を用いて、第1結果表示部A S及び第2結果表示部B Sにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはR O M 1 1 3の変動表示時間テーブル記憶エリア1 1 3 cが用いられる。また、M P U 1 1 2では、実行エリアA Eに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値及び大当たり種別カウンタC 2の値を用いて、第1結果表示部A S及び第2結果表示部B Sにおける停止結果が決定されるが、その決定に際してはR O M 1 1 3の停止結果テーブル記憶エリアが用いられる。

10

【0157】

<主制御装置81にて実行される各種処理について>

次に、主制御装置81内のM P U 1 1 2にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、M P U 1 1 2では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びN M I端子（ノンマスカルブル端子）への停電信号の入力により起動されるN M I割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【0158】

<タイマ割込み処理>

まず、タイマ割込み処理について、図12のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はM P U 1 1 2により定期的に（例えば2 m s e c周期で）起動される。

20

【0159】

ステップS 1 0 1では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。当該読み込み処理では、各種検知センサ3 1 e , 3 3 b , 3 4 c , 3 5 a , 2 0 2 aの状態を読み込み、これら各種検知センサ3 1 e , 3 3 b , 3 4 c , 3 5 a , 2 0 2 aの状態を判定して検知情報を保存する処理を実行する。また、賞球の発生に対応した各種検知センサ3 1 e , 3 3 b , 3 4 c , 2 0 2 aにおいて遊技球の入賞が検知されている場合には、払出制御装置97に対して賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定する。例えば、大入賞口用入賞センサ2 0 2 aによって可変入賞装置2 0 1への入賞が検知されている場合には、対応する賞球個数である15個の賞球を指示するための賞球コマンドを設定する。続くステップS 1 0 2では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。

30

【0160】

続くステップS 1 0 3では、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び電動役物開放カウンタC 4の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタC 3及び電動役物開放カウンタC 4をそれぞれ1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC 1 , C 2 , C 3 , C 4の更新値を、R A M 1 1 4の該当するバッファ領域に格納する。

【0161】

続くステップS 1 0 4ではスルーゲート35への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、スルーゲート35への入賞が発生していた場合には、電役保留エリア1 1 4 cに記憶されている役物保留記憶数が上限数（例えば、「4」）未満であることを条件として、前記ステップS 1 0 3にて更新した電動役物開放カウンタC 4の値を電役保留エリア1 1 4 cに格納する。また、演出制御装置82に対して、役物保留記憶数と対応する第3保留発光部47を点灯させるための処理を実行する。

40

【0162】

その後、ステップS 1 0 5にて作動口用の入賞処理を実行した後に、本タイマ割込み処理を終了する。作動口用の入賞処理では、各作動口33, 34のいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、その入賞に基づいて遊技球を払い出させる賞球コマンドを設定するとともに、大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2、リーチ乱数カウンタ

50

C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を格納する情報取得処理を行う。

【 0 1 6 3 】

情報取得処理では、遊技球が上作動口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。上作動口 3 3 に入賞している場合には、第 1 結果表示部用保留エリア R a に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 1 始動保留記憶数 R a N としてセットする。一方、遊技球が上作動口 3 3 に入賞していない場合には、遊技球が下作動口 3 4 に入賞（始動入賞）したか否かを判定する。下作動口 3 4 に入賞している場合には、第 2 結果表示部用保留エリア R b に記憶されている保留情報の数を把握し、その把握した数を第 2 始動保留記憶数 R b N としてセットする。そしてこれらセットした始動保留記憶数 N（R a N 又は R b N）が上限値（本実施形態では 4）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数 N が上限値未満である場合には、対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数 N を 1 増加するように更新する。そして第 1 始動保留記憶数 R a N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 1 結果表示部用保留エリア R a の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納し、第 2 始動保留記憶数 R b N がセットされている場合には、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、第 2 結果表示部用保留エリア R b の空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納する。その後、演出制御装置 8 2 に対して、始動保留記憶数と対応する第 1 保留発光部 4 5 又は第 2 保留発光部 4 6 を点灯させるための処理を実行する。

10

20

【 0 1 6 4 】

< 通常処理 >

次に、通常処理の流れを図 1 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 2 0 1 ~ S 2 0 6 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 2 0 9 , S 2 1 0 のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【 0 1 6 5 】

通常処理においてはまず、ステップ S 2 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。ステップ S 2 0 1 の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置 9 7 に対して送信する。また、演出用コマンドが設定されている場合にはそれを演出制御装置 8 2 に対して送信する。

30

【 0 1 6 6 】

次に、ステップ S 2 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 1 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【 0 1 6 7 】

40

続くステップ S 2 0 3 では、各遊技回の遊技を進行させるための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定及び大当たり種別の振分判定を行うとともに、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、メイン表示部 4 3 における変動表示の設定等を行う。

【 0 1 6 8 】

ステップ S 2 0 3 の遊技回制御処理を実行した後は、ステップ S 2 0 4 に進み、遊技状態移行処理を実行する。この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード等に移行する。なお、ステップ S 2 0 3 の遊技回制御処理及びステップ S 2 0 4 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【 0 1 6 9 】

50

続くステップS 2 0 5では、下作動口3 4に設けられた電動役物3 4 aを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、R A M 1 1 4の電役保留エリア1 1 4 cに格納されている電動役物開放カウンタC 4から取得した数値情報を用いて電動役物3 4 aを開放状態とするか否かの電役開放抽選を行うとともに、電役開放状態当選となった場合には電動役物3 4 aの開閉処理を実行する。また、電役開放抽選の抽選結果を教示するように、役物用表示部4 4の表示制御などを行う。

【0 1 7 0】

その後、ステップS 2 0 6では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源及び発射制御装置9 8から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0 . 6 s e c）に1回、遊技球発射機構5 3のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域に向けて打ち出される。

10

【0 1 7 1】

続くステップS 2 0 7では、R A M 1 1 4に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視基板1 1 5において停電の発生が確認され当該停電監視基板1 1 5からM P U 1 1 2のN M I端子に停電信号が入力されることによりセットされ、次のメイン処理にて消去されるフラグである。

【0 1 7 2】

停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップS 2 0 8にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち今回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタC I N I及び変動種別カウンタC Sの更新を繰り返し実行する。

20

【0 1 7 3】

つまり、ステップS 2 0 9では、乱数初期値カウンタC I N Iの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタC I N Iを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタC I N Iの更新値を、R A M 1 1 4の該当するエリアに格納する。また、ステップS 2 1 0では、変動種別カウンタC Sの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタC Sを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、変動種別カウンタC Sの更新値を、R A M 1 1 4の該当するエリアに格納する。

30

【0 1 7 4】

ここで、ステップS 2 0 1～S 2 0 6の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N Iの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタC I N I（すなわち、大当たり乱数カウンタC 1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタC Sについてもランダムに更新することができる。

【0 1 7 5】

一方、ステップS 2 0 7にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップS 2 1 1以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップS 2 1 1では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップS 2 1 2にてR A M判定値を算出、保存し、ステップS 2 1 3にてR A M 1 1 4のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

40

【0 1 7 6】

<遊技回制御処理>

次に、ステップS 2 0 3の遊技回制御処理を図1 4のフローチャートを参照して説明する。

【0 1 7 7】

遊技回制御処理では、先ずステップS 3 0 1にて、開閉実行モード中か否かを判定する

50

。具体的には、RAM 114の各種フラグ格納エリア114eに開閉実行モードフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【0178】

開閉実行モード中である場合には、ステップS302以降の処理、すなわちステップS303～ステップS305の遊技回開始用処理及びステップS306～ステップS309の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口33、34への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

10

【0179】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS302にて、メイン表示部43が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1結果表示部AS又は第2結果表示部BSのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、RAM 114の各種フラグ格納エリア114eに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第1結果表示部AS又は第2結果表示部BSのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【0180】

メイン表示部43が変動表示中でない場合には、ステップS303～ステップS305の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS303にて、第1結果表示部AS及び第2結果表示部BSの始動保留記憶数の合計である共通保留数CRNが「0」か否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、上作動口33及び下作動口34のいずれについても始動保留記憶数RaN、RbNが「0」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。

20

【0181】

共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS304にて第1結果表示部用保留エリアRa又は第2結果表示部用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS305にてメイン表示部43における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。変動開始処理では、データ設定処理にて設定されたデータ（保留情報）に基づいて当否抽選を実行するとともに、当該当否抽選の結果に対応する停止結果で遊技回が終了するように、停止結果の設定を行う。また、今回実行する遊技回の変動表示時間を変動種別カウンタCS等に基づいて設定する。また、変動開始処理では、今回実行する遊技回に対応する演出が行われるように、遊技結果の情報が含まれる変動用コマンドや変動表示時間の情報が含まれる種別コマンドを、演出制御装置82へ出力設定する。変動用コマンドや種別コマンドは、通常処理（図13）におけるステップS201にて、演出制御装置82に送信される。演出制御装置82では、受信したコマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置212に送信する。表示制御装置212では、当該コマンドを受信することにより、その遊技回の演出を開始するように図柄表示装置41等の表示制御を実行する。

30

40

【0182】

メイン表示部43が変動表示中である場合には、ステップS306～ステップS309の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS306にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM 114の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、遊技回の開始に際して変動開始処理においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図12）が起動される度に、1デクリメントされる。

【0183】

50

変動表示時間が経過していない場合には、ステップ S 3 0 7 にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、本遊技回制御処理を終了する。

【 0 1 8 4 】

変動表示時間が経過している場合には、ステップ S 3 0 8 にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、変動開始処理の可否抽選の結果に基づいて設定された情報を特定し、その情報に対応した絵柄がメイン表示部 4 3 にて停止表示されるように当該メイン表示部 4 3 を制御する。

【 0 1 8 5 】

続くステップ S 3 0 9 では、変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップ S 3 0 9 にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図 1 3 ）におけるステップ S 2 0 1 にて、演出制御装置 8 2 に送信される。演出制御装置 8 2 では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 2 1 2 に送信する。表示制御装置 2 1 2 では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組合せを確定表示（最終停止表示）させる。

【 0 1 8 6 】

< 遊技状態移行処理 >

次に、通常処理（図 1 3 ）における、ステップ S 2 0 4 の遊技状態移行処理について、図 1 5 ~ 図 1 6 のフローチャート等を参照しながら説明する。

【 0 1 8 7 】

まず、ステップ S 4 0 1 では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップ S 4 0 2 に進み、1 の遊技回の第 1 結果表示部 A S 又は第 2 結果表示部 B S における絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 1 8 8 】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップ S 4 0 3 にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。開閉実行モードへの移行に対応したものである場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【 0 1 8 9 】

開閉実行モードの移行に対応したものである場合には、ステップ S 4 0 4 にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードの開始前において可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態であることをチェックしたりする。また、開閉実行モードの開始処理では、開閉実行モードの開始に際して可変入賞装置 2 0 1 の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、R A M 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられたタイマカウンタ T に、R O M 1 1 3 に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。タイマカウンタ T の値は、所定周期（例えば 2 m s e c 周期、タイマ割込み処理が起動される都度）で 1 ディクリメントされる。

【 0 1 9 0 】

続くステップ S 4 0 5 では、ラウンド表示の開始処理として、メイン表示部 4 3 におけるラウンド表示部 R S にて今回実行する開閉実行モードのラウンド数（本実施形態ではいずれの大当たり結果でも「 1 5 」）が表示されるように制御する。

【 0 1 9 1 】

続くステップ S 4 0 6 では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 1 3 ）におけるステップ S 2 0 1 にて、演出制御装置 8 2 に送信される。演出制御装置 8 2 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置 4 1 における表示態様が

10

20

30

40

50

含まれており、この決定された表示態様は演出制御装置 8 2 から表示制御装置 2 1 2 に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置 2 1 2 では、演出制御装置 8 2 から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。

【0192】

そして、ステップ S 4 0 7 にて、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 9 9 に設けられた大当たり信号用の出力端子の信号出力状態を大当たり信号出力状態とする。これにより、大当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて大当たりが発生したことを把握することができる。

10

【0193】

一方、開閉実行モード中である場合には、ステップ S 4 0 1 にて肯定判定をし、ステップ S 4 0 8 に進む。ステップ S 4 0 8 では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 4 0 9 にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、大入賞口開閉処理について、図 1 6 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0194】

まず、ステップ S 5 0 1 にて、可変入賞装置 2 0 1 が開放状態であり大入賞口 2 0 2 が開放されているか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部 2 1 9 の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。大入賞口 2 0 2 が開放されていない場合には、ステップ S 5 0 2 にてラウンドカウンタ R C の値が「0」か否かを判定すると共に、ステップ S 5 0 3 にてタイマカウンタ T の値が「0」か否かを判定する。

20

【0195】

ラウンドカウンタ R C の値が「0」である場合又はタイマカウンタ T の値が「0」でない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタ R C の値が「0」でなく且つタイマカウンタ T の値が「0」である場合には、ステップ S 5 0 4 に進み、可変入賞装置 2 0 1 を開放状態とすべく可変入賞駆動部 2 1 9 を駆動状態とする。

【0196】

続くステップ S 5 0 5 では、ラウンドの開放時間の設定処理を実行する。開放時間の設定処理では、タイマカウンタ T にラウンドの上限開放時間（上限開放期間）に相当する「15000」（30sec）を入力する。

30

【0197】

続くステップ S 5 0 6 では、各ラウンドの上限入賞個数の設定処理を行う。各ラウンドの上限入賞個数の設定処理では、RAM 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた入賞カウンタ P C に上限入賞個数に相当する「10」を入力する処理を行う。

【0198】

そして、ステップ S 5 0 7 にて、開放コマンドを設定し、本開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図 1 3）におけるステップ S 2 0 1 にて、演出制御装置 8 2 に送信される。演出制御装置 8 2 では、受信した開放コマンドに基づいて、各ラウンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

40

【0199】

また、ステップ S 5 0 1 にて可変入賞装置 2 0 1 が開放状態である場合にはステップ S 5 0 8 に進み、タイマカウンタ T の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタ T の値が「0」でない場合、ステップ S 5 0 9 にて可変入賞装置 2 0 1 に遊技球が入賞したか否かを、大入賞口用入賞センサ 2 0 2 a の検知状態により判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップ S 5 1 0 にて入賞カウンタ P C の値を 1 ディクリメントした後にステップ S 5 1 1 にて

50

入賞カウンタPCの値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本開閉処理を終了する。

【0200】

ステップS508にてタイマカウンタTの値が「0」であり上限開放時間が経過した場合、又はステップS511にて入賞カウンタPCの値が「0」であり上限入賞個数の入賞が発生した場合には、ラウンドの終了条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップS512にて可変入賞装置201を閉鎖すべく可変入賞駆動部219を非駆動状態とする。

【0201】

続くステップS513ではラウンドカウンタRCの値を1デクリメントしてラウンドカウンタRCの更新処理を実行する。続く、ステップS514では、ラウンドカウンタRCの値が「0」か否かを判定する。

【0202】

ラウンドカウンタRCの値が「0」でない場合には、ステップS515にてラウンドとラウンドとの間、すなわち可変入賞装置201を開放状態から閉鎖状態としてから、再び開放状態とするまでの閉鎖時間の設定処理を実行する。閉鎖時間の設定処理では、タイマカウンタTにラウンドとラウンドとの間の待機時間（インターバル）に相当する「2000」（4sec）を入力する処理を行う。

【0203】

その後、ステップS516にて閉鎖コマンドを設定し、本開閉処理を終了する。閉鎖コマンドは、通常処理（図13）におけるステップS201にて、演出制御装置82に送信される。演出制御装置82では、受信した閉鎖コマンドに基づいて、ラウンド遊技のインターバルに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0204】

ステップS514にて、ラウンドカウンタRCの値が「0」であると判定した場合には、ステップS517にて、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、タイマカウンタTに、ROM113に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。本実施形態では、エンディング用待機時間は5secとなるように設定されており、ステップS517では、タイマカウンタTに「2500」を入力する処理を行う。

【0205】

その後、ステップS518にて、エンディングコマンドを設定した後に、本開閉処理を終了する。エンディングコマンドは、通常処理（図13）におけるステップS201にて、演出制御装置82に送信される。演出制御装置82では、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0206】

遊技状態移行処理（図15）の説明に戻り、ステップS409にて大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップS410にてラウンドカウンタRCが「0」か否かを判定する。ラウンドカウンタRCの値が「0」でない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタRCの値が「0」である場合には、ステップS411にてエンディング用の待機時間が終了したか否かをタイマカウンタTにより判定する。エンディング用の待機時間が終了していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、エンディング用の待機時間が終了している場合には、ステップS412にて開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【0207】

開閉実行モード終了時の移行処理では、開閉実行モード後の当否抽選モード及びサポートモードの設定を行う。具体的には、今回の開閉実行モードの契機が確変大当たり結果で

10

20

30

40

50

あった場合には、開閉実行モード終了後は高確率モード且つ高頻度サポートモードの遊技状態に移行し、通常当たり結果となっている場合には、開閉実行モード終了後は低確率モード且つ回数限定の低頻度サポートモードの遊技状態に移行する。

【0208】

そして、ステップS413にてラウンド表示部RSの表示を終了するための処理を実行し、ステップS414にて開閉実行モードの終了処理を実行してから、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、開閉実行モードへの移行や開閉実行モード中に使用した各種カウンタやフラグの消去を行う。

【0209】

＜遊技の流れについて＞

次に、通常遊技状態（開閉実行モードではない遊技状態）及び開閉実行モードでのそれぞれの遊技の流れについて、図17及び図18を参照しながら説明する。図17は通常遊技状態での遊技の流れを説明するための説明図、図18は開閉実行モードでの遊技の流れを説明するための説明図である。

【0210】

まずは、図17を参照しながら通常遊技状態での遊技の流れについて説明する。左側領域PE2（図4参照）を流下した遊技球が左側流路形成部131に到達すると、その遊技球は、左側流路形成部131の第1傾斜部133に沿って下り、左側遊技釘群134に向けて導出される。そして、第1傾斜部133と左側遊技釘群134との間の隙間135を遊技球が飛び越えた場合は、その遊技球は左側遊技釘群134により下作動口34に向けて案内される。遊技球が左側遊技釘群134を渡り切った場合、電動役物34aが開放状態となっていれば、下作動口34に遊技球が入賞し、電動役物34aが閉鎖状態となっていれば、遊技球は下作動口34に入賞することなく可変入賞装置201に向けて落下する。

【0211】

一方、第1傾斜部133と左側遊技釘群134との間の隙間135や、左側遊技釘群134の途中位置に設けられた隙間135から遊技球が落下した場合は、その遊技球は一般入賞口31a、31b又は一般入賞口31a、31bの上方に導かれる。そして、遊技球が一般入賞口31a、31bに入賞した場合は、その入賞が一般入賞口用入賞センサ31eにより検知され、所定数（例えば10個）の遊技球が払い出される。これに対し、隙間135から落下した遊技球が一般入賞口31a、31bに入賞しなかった場合は、当該遊技球は、第1縦壁部137と一般入賞口31aとの間に形成された左側第3流路を通過したり、一般入賞口31aと一般入賞口31bとの間を通り抜けたりすることで、左側流路形成部131の第2傾斜部136上に落下する。

【0212】

既に説明したように、第2傾斜部136は、第1縦壁部137との接続部から終端部（可変入賞装置201側の端部）までの間においてアウト口等の遊技球の抜け道が存在しない構成となっているため、第2傾斜部136上に落下した遊技球は全て可変入賞装置201側に導出される。そして、可変入賞装置201側に導出された遊技球は、突出位置に位置し大入賞口202を閉鎖している状態のシャッタ216の上面上に落下し、シャッタ216に設けられた各傾斜部217、218によりアウト口141、171に案内される。ここで、シャッタ216の左右端部216a、216bと左側流路形成部131の第2縦壁部138、168との間隔は遊技球の直径未満となっているため、シャッタ216上を転動する遊技球は、シャッタ216と第2縦壁部138、168との間から落下することがなく、いずれもアウト口141、171に入球する。

【0213】

また、左側遊技釘群134と可変入賞装置201との間の領域PE4bには、領域PE4bに流入した遊技球を可変入賞装置201に導くようにして遊技釘38が配列されている。このため、隙間135を抜けた遊技球が第2傾斜部136に至らない場合でも、その遊技球は可変入賞装置201に導出され、シャッタ216上に落下する。そして、上記の場合と同様、シャッタ216上を転動してアウト口141、171に案内される。

【 0 2 1 4 】

遊技球が右側領域 P E 3 (図 4 参照) を流下するように打ち出され、右側領域 P E 3 を流下した遊技球が右側流路形成部 1 6 1 に到達した場合は、その遊技球は、右側流路形成部 1 6 1 の第 1 傾斜部 1 6 3 により右側遊技釘群 1 6 4 に向けて導出される。この場合も、遊技球が右側遊技釘群 1 6 4 に届かなかった場合や、右側遊技釘群 1 6 4 の途中位置に設けられた隙間 1 6 5 から落下した場合は、当該遊技球が一般入賞口 3 1 c , 3 1 d 又は一般入賞口 3 1 c , 3 1 d の上方に導かれる。

【 0 2 1 5 】

そして、一般入賞口 3 1 c , 3 1 d に入賞しなかった遊技球は、第 1 縦壁部 1 6 7 と一般入賞口 3 1 d との間に形成された右側第 3 流路を通過したり、一般入賞口 3 1 c と一般入賞口 3 1 d との間を通り抜けたりすることで、右側流路形成部 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 6 6 上に落下する。第 2 傾斜部 1 6 6 においても、第 1 縦壁部 1 6 7 との接続部から終端部 (可変入賞装置 2 0 1 側の端部) までの間においてアウト口等の遊技球の抜け道が存在しないため、第 2 傾斜部 1 6 6 上に落下した遊技球は全て可変入賞装置 2 0 1 側に導出され、シャッタ 2 1 6 の上面上に落下する。

10

【 0 2 1 6 】

また、右側遊技釘群 1 6 4 と可変入賞装置 2 0 1 との間の領域 P E 4 c に遊技球が流れ込んだ場合でも、領域 P E 4 c に配列された遊技釘 3 8 により可変入賞装置 2 0 1 側に導出され、シャッタ 2 1 6 の上面上に落下する。さらに、上作動口 3 3 及び下作動口 3 4 の近傍にまで到達したものの、これら作動口 3 3 , 3 4 のいずれに入賞せず、領域 P E 4 a に流れ込んだ遊技球についても可変入賞装置 2 0 1 側に導出され、シャッタ 2 1 6 の上面上に落下する。

20

【 0 2 1 7 】

このように、本実施の形態では、遊技球が左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 のいずれを通過した場合でも、上作動口 3 3 、下作動口 3 4 及び一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d に入賞しなかった遊技球の全てが可変入賞装置 2 0 1 の配置領域に集約される。集約された遊技球は、シャッタ 2 1 6 が突出位置にあり可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態である場合には、シャッタ 2 1 6 上に落下した後、シャッタ 2 1 6 によってアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に導かれる。

【 0 2 1 8 】

次に、図 1 8 を参照しながら開閉実行モードでの遊技の流れについて説明する。なお、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 を流下した遊技球が、可変入賞装置 2 0 1 の配置領域に集約されるまでの流れについては、通常遊技状態の場合と同様であるため、説明を省略する。

30

【 0 2 1 9 】

既に説明したように、開閉実行モードに移行した場合には、可変入賞装置 2 0 1 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、開放状態から閉鎖状態とする切替制御 (開閉制御) が少なくとも 1 回 (本実施の形態では 1 5 回) 行われる。可変入賞装置 2 0 1 の開放状態では、シャッタ 2 1 6 が退避位置に位置することで、遊技球を大入賞口 2 0 2 へ受入可能な受入領域 R A (図 7 (b) 参照) が形成され、大入賞口 2 0 2 への遊技球の入賞が許容される。一方、閉鎖状態では、シャッタ 2 1 6 が突出位置に位置することで受入領域 R A が消失し、大入賞口 2 0 2 への遊技球の入賞が規制される。

40

【 0 2 2 0 】

このような構成の下、本実施の形態では、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 や、領域 P E 4 a ~ P E 4 c に流下した遊技球を、受入領域 R A が形成される領域に集約させるように構成されている。このため、シャッタ 2 1 6 が退避位置にある状況 (可変入賞装置 2 0 1 が開放状態にある状況) で、遊技球が受入領域 R A の形成領域に到達した場合には、それら遊技球は全て受入領域 R A に流入し、大入賞口 2 0 2 に入賞する (通路部 2 0 8 に流入する) 。これにより、アウト球の発生が抑制され、遊技球を効率良く可変入賞装置 2 0 1 に入賞させることが可能になる。

50

【 0 2 2 1 】

一方、シャッタ 2 1 6 が突出位置にある状況（可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態にある状況）で、遊技球が受入領域 R A の形成領域に到達した場合には、通常遊技状態の場合と同じく遊技球はシャッタ 2 1 6 上に落下し、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 へと案内される。

【 0 2 2 2 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 2 2 3 】

遊技領域 P E を流下する遊技球のうち、可変入賞装置 2 0 1 よりも上流側の他の入球部（上作動口 3 3、下作動口 3 4、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d）に入賞しなかった遊技球の全てを所定領域（受入領域 R A が形成される領域）に導出する構成とした。この場合、所定領域に集まる遊技球の流れを遊技者が見ることによって、可変入賞装置 2 0 1 が開放状態に切り替えられた場合に、可変入賞装置 2 0 1 に効率良く遊技球を入賞させられそうな印象を与えることが可能になる。

10

【 0 2 2 4 】

しかも、左側流路形成部 1 3 1 及び右側流路形成部 1 6 1 を設け、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 のいずれの領域を遊技球が流下しようとも、上記のような所定領域への導出が行われる構成としたことで、所定領域に集まる遊技球の流れを、右打ち時等の特殊な遊技状態に限らず、日常的に発生させることができる。すなわち、上記流れを遊技者が常時見ることによって、可変入賞装置 2 0 1 に効率良く入賞させられそうな意識付けが促進され、開閉実行モードを発生させる楽しみを増強することが可能になる。

20

【 0 2 2 5 】

加えて、本実施の形態では、可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態である場合に、所定領域に導出された遊技球をアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に導くように構成されている。この場合、通常遊技状態において所定領域に集約された遊技球を適宜遊技領域 P E 外へ逃がすことができる。これにより、所定領域に遊技球が留まることが抑制され、所定領域及びその周辺領域での球詰まりが抑制される。例えばこれらの領域で球詰まりが頻発すると、遊技ホールの係員によって球詰まりを解消してもらう機会が増大して遊技者が煩わしく感じたり、設計意図に反した遊技球の流れが構築されたりする不都合が懸念されるが、本実施の形態によればそのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【 0 2 2 6 】

遊技盤 2 4 の左右に左側流路形成部 1 3 1 及び右側流路形成部 1 6 1 を設け、これら流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の間に可変入賞装置 2 0 1 を配置する構成とした。この場合、遊技球を集約させる所定領域を流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の間に設定することができ、下側領域 P E 4 の左右中央部に遊技球を寄せることが可能になる。これにより、例えば、所定領域を遊技盤 2 4 の左隅部や右隅部に設定した場合に比べ、所定領域に集まる遊技球の流れを、遊技者の目に付きやすい箇所に構築することが可能になる。また、流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の間に可変入賞装置 2 0 1 が位置することで、三者の位置関係より、遊技者が実際に遊技球の流れを見なくても可変入賞装置 2 0 1 に遊技球が集まりやすい印象を与えることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

30

【 0 2 2 7 】

各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 において第 1 傾斜部 1 3 3 , 1 6 3 を設け、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d の上方に遊技球を導出し、その後、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d に入賞しなかった遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に導く構成とした。例えば、可変入賞装置 2 0 1 に対してあまりにも効率良く遊技球が入賞する構成であると、入賞に対する遊技機内部での処理負荷が増大し、遊技機の運用に支障を来すおそれがある。この点、本構成では、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d に寄せてから可変入賞装置 2 0 1 に寄せるように遊技球の流れを構築することで、可変入賞装置 2 0 1 に到達する遊技球の数を減らし、可変入賞装置 2 0 1 への入賞数が過大となることを抑制できる。その際、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d を活用する構成としたため、遊技球の払い出しを行いながら可変入賞装置 2 0 1 への入賞頻度を低減することができる。このため、例えば遊技球をアウト口に導くなどして可変入賞装置 2 0 1

40

50

への入賞頻度を減らす場合に比べ、遊技者の理解が得られやすくなり、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

【 0 2 2 8 】

シャッタ 2 1 6 の側方にアウト口 1 4 1 , 1 7 1 を配置する構成とした。この場合、突出位置にあるシャッタ 2 1 6 上での遊技球の流れを利用して遊技球をアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に導くことができ、シャッタ 2 1 6 をアウト口 1 4 1 , 1 7 1 への案内通路として活用可能になる。しかも、シャッタ 2 1 6 とアウト口 1 4 1 , 1 7 1 との間隔を遊技球の直径未満としたため、シャッタ 2 1 6 とアウト口 1 4 1 , 1 7 1 との間から遊技球が下方に落下することが回避される。その結果、シャッタ 2 1 6 からの遊技球をアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に案内するための別途の案内路が不要となり、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技球案内路をシンプル化することができる。

10

【 0 2 2 9 】

< 第 1 の実施の形態の変形例 1 >

本変形例では、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 における第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 及び可変入賞装置 2 0 1 の構成が上記第 1 の実施の形態と異なっている。以下、本変形例に係る第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 及び可変入賞装置 2 0 1 の構成について図 1 9 及び図 2 0 に参照しながら説明する。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 2 3 0 】

図 1 9 に示すように、本変形例において第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 には、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 が設けられている。各アウト口 2 3 1 , 2 3 2 は上方に開口しており、1 個の遊技球が通過可能となっている。

20

【 0 2 3 1 】

アウト口 2 3 1 , 2 3 2 は、第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 における遊技球の転動面の途中位置に設けられており、具体的には、第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の最上流部、すなわち、第 1 縦壁部 1 3 7 , 1 6 7 側の端部に設けられている。このため、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に対しては、第 1 縦壁部 1 3 7 , 1 6 7 と一般入賞口 3 1 a , 3 1 d との間に形成された各第 3 流路を通過した遊技球が入球可能となる。ちなみに、遊技領域 P E を流下する遊技球のうち第 3 流路に流入する遊技球の割合は僅かであるため、本変形例では、作動口 3 3 , 3 4 及び一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d に入賞しなかった遊技球の略全て（ほとんど）が可変入賞装置 2 0 1 の配置領域に導出されるものとなる。

30

【 0 2 3 2 】

このように、第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の途中位置にアウト口 2 3 1 , 2 3 2 を設けたことで、遊技球を可変入賞装置 2 0 1 に向けて導出する過程で遊技球が遊技領域 P E から排出され得るものとなる。このため、一律に遊技球が可変入賞装置 2 0 1 に向けて導出される上記第 1 の実施の形態に比べ、遊技球の行方を予測しにくくなり、遊技球の流れに対する注目度を向上させることが可能になる。

【 0 2 3 3 】

なお、上記変形例においては、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 を第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の最上流部に設けたが、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 の配置箇所はこれに限定されるものではなく、例えば、第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の最上流部と最下流部との間の中間位置に設けることも可能である。ちなみに、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 を第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の最下流部に近づけるほど、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 への遊技球の入球率を高めることができる。すなわち、アウト口 2 3 1 , 2 3 2 を可変入賞装置 2 0 1 への遊技球の到達率を調整する調整手段として活用することができる。

40

【 0 2 3 4 】

また、上記変形例では、左側流路形成部 1 3 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 と、右側流路形成部 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 6 6 とのそれぞれにアウト口を設けたが、それら第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 の一方のみにアウト口を設ける構成としてもよい。さらにまた、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 又はいずれかの流路形成部の第 1 傾斜部 1 3 3 , 1 6 3 に上方に開口するア

50

ウト口を設けたり、第 1 縦壁部 1 3 7 , 1 6 7 に側方 (下側領域 P E 4 の左右中央側) に開口するアウト口を設けたりしてもよい。

【 0 2 3 5 】

次に、本変形例に係る可変入賞装置 2 0 1 について説明する。図 2 0 に示すように、本変形例に係る可変入賞装置 2 0 1 はシャッタ 2 1 6 の構成が特徴的となっている。

【 0 2 3 6 】

本変形例において可変入賞装置 2 0 1 には、遊技球がシャッタ 2 1 6 上を移動する場合に、その移動速度を低減するための減速手段が設けられている。具体的には、シャッタ 2 1 6 の上面部 2 1 6 c において、遊技球の移動方向と交差する方向に延びる複数の凸条部 2 1 5 を備えている。各凸条部 2 1 5 は、シャッタ 2 1 6 の上面部 2 1 6 c から上方に突出しており、上方に凸となる半円状断面を有する柱状をなしている。これら凸条部 2 1 5 は、シャッタ 2 1 6 上での遊技球の移動方向 (遊技機左右方向) に並ぶようにして配列されており、それぞれ所定の間隔を隔てて配置されている。

10

【 0 2 3 7 】

このような減速手段を備えることで、シャッタ 2 1 6 の上面部 2 1 6 c に遊技球が載った場合に、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 へ向かって移動する遊技球が減速され、シャッタ 2 1 6 上での遊技球の滞在期間が長期化される。その結果、ラウンド遊技とラウンド遊技との間の待機期間 (可変入賞装置 2 0 1 が閉鎖状態となっている期間) において遊技球がシャッタ 2 1 6 に到達した場合に、当該遊技球がシャッタ 2 1 6 を渡り切る前に次のラウンド遊技が開始される (可変入賞装置 2 0 1 が開放状態に切り替えられる) 確率が高まる。すなわち、可変入賞装置 2 0 1 が開放状態となっているタイミングで可変入賞装置 2 0 1 に到達した遊技球だけでなく、待機期間中に可変入賞装置 2 0 1 に到達した遊技球についても大入賞口 2 0 2 への入賞が可能となり、さらに効率の良い入賞を期待できるものとなる。なお、凸条部 2 1 5 は、シャッタ 2 1 6 上での遊技球の流れを障害するように機能することから、障害部又は障害部ということもできる。

20

【 0 2 3 8 】

< 第 2 の実施の形態 >

本実施の形態では可変入賞装置及びその周辺構成が上記第 1 の実施の形態と異なっている。以下、本実施の形態に係る可変入賞装置 3 0 1 及びその周辺構成について図 2 1 及び図 2 2 を参照しながら説明する。図 2 1 の (a) は可変入賞装置 3 0 1 及びその周辺構成の正面図、(b) , (c) は可変入賞装置 3 0 1 の断面図、図 2 2 の (a) は可変入賞装置 3 0 1 及びその周辺構成の斜視図、(b) は開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c を示す平面図である。なお、これらの図において上記第 1 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【 0 2 3 9 】

本実施の形態において可変入賞装置 3 0 1 の大入賞口 3 0 2 は、図 2 1 (a) に示すように、前方に向けて開口する正面視横長長方形の開口として形成されている。大入賞口 3 0 2 の大きさ (幅寸法) は、遊技機正面から見て遊技球 2 個分よりも大きく、複数の遊技球が同時に通過可能な大きさとなっている。図 2 1 (c) に示すように、大入賞口 3 0 2 の後方には、大入賞口 3 0 2 に入った遊技球を遊技盤 2 4 の背面側に案内した後、下方へ誘導する球通路 3 0 3 が形成されている。球通路 3 0 3 の途中位置には、大入賞口 3 0 2 に入賞した遊技球を検知する大入賞口用入賞センサ 3 0 2 a が配置されている。

40

【 0 2 4 0 】

可変入賞装置 2 0 1 には、上記大入賞口 3 0 2 に対応するようにして板状の開閉扉 3 0 5 が設けられている。開閉扉 3 0 5 は、大入賞口 3 0 2 の下端部に設けられた回転軸を中心として前後方向に回動可能となっている。この前後回動により、遊技盤 2 4 の前面から前方に突出し大入賞口 3 0 2 を開放する突出位置 (開放位置) と、遊技盤 2 4 の前面からの突出が抑えられ大入賞口 3 0 2 を覆う退避位置 (閉鎖位置) とに変位可能となっている。

【 0 2 4 1 】

図 2 1 (b) に示すように、開閉扉 3 0 5 が退避位置に位置する場合は、開閉扉 3 0 5

50

により大入賞口 3 0 2 が前方から覆われることで、大入賞口 3 0 2 への遊技球の入賞が規制され、大入賞口 3 0 2 を閉鎖する閉鎖状態となる。その際、開閉扉 3 0 5 の前面部 3 0 5 b は、遊技盤 2 4 の前面（可変入賞装置 3 0 1 のベース体 3 1 1 の前面部 3 1 1 a）と面一又は遊技盤 2 4 の前面よりも遊技機背面側に位置するようになっている。この状態から開閉扉 3 0 5 が前方回転して突出位置に変位すると、大入賞口 3 0 2 の前方において、遊技球を受入可能な受入領域 R A が形成される。受入領域 R A は正面視で大入賞口 3 0 2 と同一の形状及び大きさを有し、受入領域 R A が形成されることで大入賞口 3 0 2 への遊技球の入賞が許容される。これにより、大入賞口 3 0 2 を開放する開放状態となる。

【0242】

図 2 1 (a) に示すように、開閉扉 3 0 5 の高さ位置は、開閉扉 3 0 5 と各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 に形成されたアウト口 1 4 1 , 1 7 1 とが横並びとなるように設定されている。詳しくは、開閉扉 3 0 5 が突出位置に位置する場合に、開閉扉 3 0 5 の後面部（球受け部）3 0 5 c が、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 から、少なくとも 1 個分の大きさだけ下方に下がった位置となるように設定されている。換言すれば、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c と第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 との間には、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c が第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 よりも遊技球の直径以上低くなる段差部が形成されており、この段差部にアウト口 1 4 1 , 1 7 1 が配置される態様となっている。このような構成であることにより、開閉扉 3 0 5 が突出位置に位置する場合に、開閉扉 3 0 5 上を移動する遊技球の一部がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球するようになっている。

【0243】

なお、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 は、上記第 1 の実施の形態と同様、開閉扉 3 0 5 側に開口しており、その大きさは 1 個の遊技球が通過可能な大きさとなっている。また、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 及びその周辺部における流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の前面は不透明化されており、後述する下側アウト口 3 2 1 よりも遊技機正面からの視認性が低くなっている。

【0244】

図 2 2 (b) に示すように、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c には突起部 3 2 5 が設けられている。突起部 3 2 5 は、上記後面部 3 0 5 c から上方に突出しており、開閉扉 3 0 5 上を移動する遊技球のアウト口 1 4 1 , 1 7 1 への到達しやすさを調整するためのものである。すなわち、突起部 3 2 5 を高くしたり、その数を多くしたりするほど、遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に到達しにくくなり、遊技機設計時においてそれらを調整することで、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技球の逃がしやすさ、すなわち、大入賞口 3 0 2 への遊技球の入賞率を調整することが可能になる。

【0245】

本実施の形態では突起部 3 2 5 を開閉扉 3 0 5 の前端部 3 0 5 f に寄せて配置しているため、遊技ホールへのパチンコ機 1 0 の設置時における所謂寝かせによっても、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技球の到達しやすさを調整できるものとなっている。すなわち、パチンコ機 1 0 の寝かせ（前傾度合）を大きくすることで、遊技球が開閉扉 3 0 5 の前端部 3 0 5 f 側を通りやすくなり、突起部 3 2 5 に影響されやすくなる。なお、本実施の形態では、突起部 3 2 5 を開閉扉 3 0 5 の左右両側に配置しているが、左右いずれかのみに配置してもよい。また、突起部 3 2 5 の数は任意であり、1 個であってもよいし、3 個以上であってもよい。

【0246】

図 2 1 (a) に示すように、開閉扉 3 0 5 は左右方向に延びており、詳しくは、その左右端部 3 0 5 d , 3 0 5 e（図 2 2 (b) 参照）が各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の第 2 縦壁部 1 3 8 , 1 6 8 の近傍に位置している。開閉扉 3 0 5 の左右端部 3 0 5 d , 3 0 5 e と各アウト口 1 4 1 , 1 7 1 との間隔は、遊技球の直径未満となっており、突出位置に位置する開閉扉 3 0 5 と各アウト口 1 4 1 , 1 7 1 との間から遊技球が落下しないようになっている。

【0247】

図 2 1 (b) に示すように、ベース体 3 1 1 の背面側には開閉扉 3 0 5 を駆動する可変

10

20

30

40

50

入賞駆動部 2 1 9 が取り付けられている。可変入賞駆動部 2 1 9 は、駆動源としてのソレノイドと、当該ソレノイドからの駆動力を開閉扉 3 0 5 に伝達する駆動力伝達手段としてのリンク機構とを有している。ソレノイドは主制御装置 8 1 に電氣的に接続されており、主制御装置 8 1 からの駆動信号に基づいて駆動する。ソレノイドが駆動することで、開閉扉 3 0 5 が退避位置から突出位置に回動し、可変入賞装置 3 0 1 が閉鎖状態から開放状態に切り替わる。主制御装置 8 1 からの駆動信号の出力が停止すると、付勢手段（ばね等）の付勢力によって開閉扉 3 0 5 が突出位置から退避位置に復帰し、可変入賞装置 3 0 1 が開放状態から閉鎖状態に切り替わる。

【 0 2 4 8 】

図 2 1 (a) に示すように、可変入賞装置 3 0 1 の下方には下側アウト口 3 2 1 が配置されている。下側アウト口 3 2 1 は前方に向けて開口し、正面視横長の略楕円形状をなしている。下側アウト口 3 2 1 の大きさ（幅寸法）は、遊技機正面から見て遊技球 2 個分よりも大きく、複数個の遊技球が同時に通過可能な大きさとなっている。下側アウト口 3 2 1 の後方には、下側アウト口 3 2 1 に入った遊技球を遊技盤 2 4 の背面側に案内する球通路 3 2 2 が形成されている。なお、本実施の形態では、下側アウト口 3 2 1 に対応する球通路 3 2 2 と、大入賞口 3 0 2 に対応する球通路 3 0 3 とを合流させているが、これらの球通路 3 2 2 , 3 0 3 が合流しない構成としてもよい。

【 0 2 4 9 】

< 遊技の流れについて >

次に、通常遊技状態及び開閉実行モードでのそれぞれの遊技の流れについて、図 2 3 を参照しながら説明する。図 2 3 の (a) は通常遊技状態での遊技の流れを説明するための説明図、(b) は開閉実行モードでの遊技の流れを説明するための説明図である。なお、通常遊技状態及び開閉実行モードのいずれにおいても、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 を流下した遊技球が、可変入賞装置 3 0 1 の配置領域に集約されるまでの流れについては、図 1 8 を参照して説明した上記第 1 の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 0 2 5 0 】

まずは、図 2 3 (a) を参照しながら通常遊技状態での遊技の流れを説明する。通常遊技状態では、開閉実行モードが実行されず、可変入賞装置 3 0 1 が閉鎖状態とされ続ける。このような状態において、各流路形成部 1 3 1 , 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 , 1 6 6 や領域 P E 4 a ~ P E 4 c を経由した遊技球が可変入賞装置 3 0 1 側に導出されると、それらの遊技球はいずれも開閉扉 3 0 5 の前方を通過し、下側アウト口 3 2 1 に向けて流下する。すなわち、通常遊技状態において可変入賞装置 3 0 1 の配置領域に集約された遊技球は、全て下側アウト口 3 2 1 に入り、遊技領域 P E から排出される。

【 0 2 5 1 】

次に、図 2 3 (b) を参照しながら開閉実行モードでの遊技の流れについて説明する。既に説明したように、開閉実行モードに移行した場合には、可変入賞装置 3 0 1 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、開放状態から閉鎖状態とする切替制御が少なくとも 1 回（本実施の形態では 1 回）行われるラウンド遊技が実行され、また、開閉実行モードではこのようなラウンド遊技が複数回（本実施の形態では 1 5 回）に亘って行われる。可変入賞装置 3 0 1 の開放状態では、開閉扉 3 0 5 が突出位置に位置することで、遊技球を大入賞口 3 0 2 へ受入可能な受入領域 R A（図 2 1 (c) 参照）が形成され、大入賞口 3 0 2 への遊技球の入賞が許容される。一方、閉鎖状態では、開閉扉 3 0 5 が退避位置に位置することで受入領域 R A が消失し、大入賞口 3 0 2 への遊技球の入賞が規制される。

【 0 2 5 2 】

そして、遊技領域 P E においては、上記第 1 の実施の形態の場合と同様、遊技球を受入領域 R A が形成される領域に集約させるように構成されている。このため、開閉扉 3 0 5 が突出位置にあり可変入賞装置 3 0 1 が開放状態にある状況下において、遊技球が受入領域 R A の形成領域に到達した場合には、それら遊技球は全て受入領域 R A に流入する。こうして受入領域 R A に流入した遊技球は、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c 上に落下した後

10

20

30

40

50

、後面部 3 0 5 c 上を後方に進んで大入賞口 3 0 2 に入賞する。また、一部の遊技球は、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c 上を左右方向に移動する。そして、突起部 3 2 5 を乗り越えた場合は、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球し、遊技領域 P E から排出される。既に説明したように、大入賞口 3 0 2 に遊技球が入賞した場合には、所定数（例えば 1 5 個）の遊技球の払い出しが行われるが、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に遊技球が入球した場合には遊技球の払い出しは行われない。

【 0 2 5 3 】

一方、開閉扉 3 0 5 が退避位置にあり可変入賞装置 3 0 1 が閉鎖状態にある状況下において遊技球が受入領域 R A の形成領域に到達した場合には、通常遊技状態の場合と同様、遊技球は開閉扉 3 0 5 の前方を通過し、下側アウト口 3 2 1 に入球する。

10

【 0 2 5 4 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 0 2 5 5 】

可変入賞装置 3 0 1 よりも上流側の他の入球部（上作動口 3 3、下作動口 3 4、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d）に入賞しなかった遊技球の全てを所定領域（受入領域 R A が形成される領域）に導出する構成としたため、上記第 1 の実施の形態と同様の効果が得られる。

【 0 2 5 6 】

下側アウト口 3 2 1 とアウト口 1 4 1 , 1 7 1 とを設け、可変入賞装置 3 0 1 が閉鎖状態である場合には遊技球が下側アウト口 3 2 1 に入球し、可変入賞装置 3 0 1 が開放状態である場合にはアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球する構成とした。これにより、次の効果が期待される。

20

【 0 2 5 7 】

あまりにも効率良く遊技球が可変入賞装置 3 0 1 に入賞すると、遊技者側に偏重して有利となり、遊技ホールでの運用に支障を来す場合がある。遊技機の設計段階においてそのような不都合が見込まれる場合には、遊技球の流下経路を見直し、可変入賞装置 3 0 1 への入賞率を調整することがある。この場合において、露骨に遊技球をアウト口側に導き、可変入賞装置 3 0 1 への遊技球の入賞率を低下させると、遊技意欲の低下を招くおそれがあり、望ましくない。

【 0 2 5 8 】

この点、本実施の形態では、遊技球を排出するアウト口を可変入賞装置 3 0 1 の動作状態に応じて切り替える構成とすることで、上記課題に対処している。すなわち、可変入賞装置 3 0 1 が閉鎖状態である場合には遊技球が下側アウト口 3 2 1 に入球するため、開閉実行モードが実行されない遊技状態では遊技球が下側アウト口 3 2 1 を通じて排出される。遊技においては、開閉実行モードが行われる期間よりも行われない期間の方が長く支配的になりやすいため、下側アウト口 3 2 1 を通じて遊技球が排出される様子を遊技者が日常的に見ることで、下側アウト口 3 2 1 が遊技球の排出口であり、下側アウト口 3 2 1 に入球する遊技球がアウト球になるとの意識付けが促進される。その上で、可変入賞装置 3 0 1 が開放状態である場合には、下側アウト口 3 2 1 ではなく、それとは別のアウト口 1 4 1 , 1 7 1 を通じて遊技球が排出されるように構成している。下側アウト口 3 2 1 がアウト口であるとの先入観があることで、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に遊技球を入球させても遊技者がこれを遊技球の排出と認識することが抑制される。このため、排出を目立ちにくくしながら、開放状態にある可変入賞装置 3 0 1 に入賞しなかった遊技球を排出することができる。これにより、遊技意欲の低下を抑制しつつ、可変入賞装置 3 0 1 への遊技球の入賞率を調整することが可能になる。

30

40

【 0 2 5 9 】

しかも、本実施の形態では、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 へは突出位置にある開閉扉 3 0 5 を経由して入球する構成となっているため、可変入賞装置 3 0 1 の配置領域に遊技球を集約させる遊技球の流れを維持することもできる。このため、遊技球が可変入賞装置 3 0 1 に寄りやすいとの印象を与えながら、可変入賞装置 3 0 1 への遊技球の入賞率を調整することができる。

50

【 0 2 6 0 】

アウト口 1 4 1 , 1 7 1 の正面視（遊技機前方からの正面視）からの視認性を下側アウト口 3 2 1 のそれよりも低くなる構成とした。この場合、下側アウト口 3 2 1 に比べてアウト口 1 4 1 , 1 7 1 の存在感が希薄化され、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技者の注目度が高まることが抑制される。これにより、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 を通じた遊技球の排出を一層目立ちにくくすることができる。

【 0 2 6 1 】

なお、下側アウト口 3 2 1 を強調しつつ、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 の存在感を希薄化する上では、アウト口であることを示唆又は明示する表示（例えば「OUT」）を、例えば、下側アウト口 3 2 1 の側方など下側アウト口 3 2 1 の周囲に設けたり、下側アウト口 3 2 1 前方に装飾体を配置する場合にはその装飾体に設けたりするなど、上記表示を下側アウト口 3 2 1 に対応して設ける一方、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に対してはそのような表示を設けない構成としたり、上記表示を下側アウト口 3 2 1 のものよりも目立ちにくく行う（例えば、表示を小さくしたり、薄くしたりするなど）構成としてもよい。

10

【 0 2 6 2 】

アウト口 1 4 1 , 1 7 1 を下側アウト口 3 2 1 よりも上流側に配置した。遊技機においてはアウト口を遊技領域 P E の最下部（最下流部）に配置する場合が多く、遊技者がそのような先入観を抱いて遊技するケースも少なくないと想定される。本構成はこれを利用したものであり、下側アウト口 3 2 1 よりもアウト口 1 4 1 , 1 7 1 を上流側に配置することで、遊技者が一見してアウト口 1 4 1 , 1 7 1 をアウト口として認識することを抑制可能となる。

20

【 0 2 6 3 】

アウト口 1 4 1 , 1 7 1 を開閉扉 3 0 5 に隣接して配置した。開閉扉 3 0 5 が突出位置にある場合において、開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c 上を移動する遊技球が開閉扉 3 0 5 を通過した場合に、当該遊技球を迅速にアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球させることができる。その結果、開閉扉 3 0 5 を通過してからアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に至るまでの遊技球の流れを遊技者が認識しにくくなり、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技球の入球が一層目立ちにくくなる。また、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 と開閉扉 3 0 5 とを隣接させることで、開閉扉 3 0 5 と大入賞口 3 0 2 との距離を短くすることができる。これにより、あたかも大入賞口 3 0 2 に遊技球が入賞しているかの如く見せながら、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球させることができ、排出をより目立ちにくくすることが可能になる。

30

【 0 2 6 4 】

アウト口 1 4 1 , 1 7 1 と開閉扉 3 0 5 との間隔を遊技球の直径未満とした。例えば、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 と開閉扉 3 0 5 との間から遊技球が落下する構成であると、開閉扉 3 0 5 から遊技球がこぼれ落ちる様子を遊技者が視認する結果、遊技球がこぼれやすい印象を抱きやすくなるおそれがある。この点、本構成では、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 と開閉扉 3 0 5 との間から遊技球が落下することが回避されるため、遊技者に対し遊技球がこぼれやすい印象を与えにくくすることができ、遊技意欲の低下を好適に抑制可能となる。

【 0 2 6 5 】

なお、上記実施の形態では、開放状態である場合に遊技球が下側アウト口 3 2 1 に入球できない構成としたが、閉鎖状態である場合に比べて入球しにくい範囲で入球可能となる構成としてもよい。また、閉鎖状態である場合に基本的に遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球しない構成としたが、開放状態である場合に比べて入球しにくい範囲で入球可能となる構成としてもよい。

40

【 0 2 6 6 】

< 第 3 の実施の形態 >

本実施の形態では可変入賞装置及びその周辺構成が上記各実施の形態と異なっている。以下、本実施の形態に係る可変入賞装置 4 0 1 及びその周辺構成について図 2 4 ~ 図 2 6 を参照しながら説明する。図 2 4 の (a) は可変入賞装置 4 0 1 及びその周辺構成の正面図、(b) はその断面図、図 2 5 の (a) は可変入賞装置 4 0 1 の断面図、(b) は開閉

50

部材 4 3 1 及びその周辺構成の平面図、図 2 6 は可変入賞装置 4 0 1 及びその周辺構成の斜視図である。なお、これらの図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。また、図 2 4 (b) 及び図 2 5 (a) においては便宜上左側流路形成部 1 3 1 の図示を省略している。

【 0 2 6 7 】

図 2 4 (a) に示すように、可変入賞装置 4 0 1 は、板状のベース体 4 1 1 を備えており、当該ベース体 4 1 1 が遊技盤 2 4 の最下部に形成された開口部に嵌め込まれることで、遊技盤 2 4 に取り付けられている。図 2 4 (b) に示すように、ベース体 4 1 1 の前面部 4 1 1 a と窓パネル 6 2 との間の距離は、遊技球の直径よりも大きくなっており、前面部 4 1 1 a の前方を遊技球が通過可能となっている。

10

【 0 2 6 8 】

図 2 4 (a)、(b) に示すように、ベース体 4 1 1 の上部には、遊技機前方に向けて開口するようにして第 1 入賞口部 4 0 3 が形成されている。第 1 入賞口部 4 0 3 は、正面視横長の長方形状をなしており、その大きさ(幅寸法)は、遊技機正面から見て遊技球 2 個分よりも大きく、複数個の遊技球が同時に通過可能となっている。

【 0 2 6 9 】

第 1 入賞口部 4 0 3 の後方には、図 2 5 (a) に示すように、第 1 入賞口部 4 0 3 に入った遊技球を遊技盤 2 4 の背面側に案内した後、下方へ誘導する第 1 球通路 4 0 5 が形成されている。第 1 球通路 4 0 5 の途中位置には、第 1 入賞口部 4 0 3 に入賞した遊技球を検知する第 1 大入賞口用入賞センサ 4 0 3 a が配置されている。

20

【 0 2 7 0 】

図 2 4 (b) に示すように、第 1 入賞口部 4 0 3 の下方においてベース体 4 1 1 の前方には、遊技球が通過可能な通路部 4 0 8 が形成されている。通路部 4 0 8 の底部は内レール部 5 1 によって区画されており、通路部 4 0 8 の左右両側にはアウト口 4 4 1、4 4 2 が配置されている(図 2 4 (a)、図 2 6 (a) 参照)。これらアウト口 4 4 1、4 4 2 は、各流路形成部 1 3 1、1 6 1 の第 2 縦壁部 1 3 8、1 6 8 においてアウト口 1 4 1、1 7 1 の下方に設けられ、いずれも通路部 4 0 8 側を向くように側方に開口している。

【 0 2 7 1 】

通路部 4 0 8 の下部中央には、ベース体 4 1 1 を厚み方向に貫通するようにして第 2 入賞口部 4 0 4 が形成されている。第 2 入賞口部 4 0 4 は、前方に開口する正面視横長の略楕円形状の開口として形成されており、その大きさ(幅寸法)は、遊技機正面から見て遊技球 2 個分よりも大きく、複数個の遊技球が同時に通過可能となっている。

30

【 0 2 7 2 】

図 2 5 (a) に示すように、ベース体 4 1 1 の背面側には、第 2 入賞口部 4 0 4 と連通するようにして第 2 球通路 4 2 1 が設けられている。第 2 球通路 4 2 1 は後方に延びており、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞した遊技球は、第 2 球通路 4 2 1 に流入した後、通路底面 4 2 1 a に沿って後方に誘導される。第 2 球通路 4 2 1 の途中位置には、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞した遊技球を検知する第 2 大入賞口用入賞センサ 4 0 4 a が配置されている。

【 0 2 7 3 】

このように、本実施の形態の可変入賞装置 4 0 1 では、遊技球が入賞可能な入賞口として 2 つの入賞口部 4 0 3、4 0 4 を備えており、これら入賞口部 4 0 3、4 0 4 によって大入賞口 4 0 2 が構成されている。なお、第 1 大入賞口用入賞センサ 4 0 3 a 及び第 2 大入賞口用入賞センサ 4 0 4 a は、主制御装置 8 1 に電氣的に接続されており、各大入賞口用入賞センサ 4 0 3 a、4 0 4 a の検知領域を遊技球が通過した場合に所定の検知情報(検知信号)が主制御装置 8 1 に入力される構成となっている。主制御装置 8 1 ではこの検知情報に基づいて大入賞口 4 0 2 への入賞の有無を判定する。

40

【 0 2 7 4 】

図 2 6 (a)、(b) に示すように、可変入賞装置 4 0 1 には、上記第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 に対応するようにして開閉部材 4 3 1 が設けられている。

【 0 2 7 5 】

50

開閉部材 4 3 1 は、第 1 入賞口部 4 0 3 を開閉する第 1 開閉板 4 3 2 を備えており、第 1 入賞口部 4 0 3 の下端部に設けられた回転軸を中心として前後方向に回転可能となっている。この前後回転により、第 1 開閉板 4 3 2 が遊技盤 2 4 の前面（ベース体 4 1 1 の前面部 4 1 1 a）から前方に突出する突出位置（図 2 5（a）及び図 2 6（b）参照）と、遊技盤 2 4 の前面からの突出が抑えられた退避位置（図 2 4（b）及び図 2 6（a）参照）とに変位可能となっている。

【0276】

第 1 開閉板 4 3 2 が退避位置に位置する場合は、第 1 開閉板 4 3 2 により第 1 入賞口部 4 0 3 が前方から覆われることで、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞が規制され、第 1 入賞口部 4 0 3 を閉鎖する閉鎖状態となる。その際、第 1 開閉板 4 3 2 の前面部 4 3 2 b は、遊技盤 2 4 の前面と面一又は遊技盤 2 4 の前面よりも遊技機背面側に位置するようになっている。この状態から開閉部材 4 3 1 が前方に回転し、第 1 開閉板 4 3 2 が突出位置に位置すると、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞が許容され、第 1 入賞口部 4 0 3 を開放する開放状態となる。なお、閉鎖状態である場合に必ずしも第 1 入賞口部 4 0 3 に遊技球が入賞できない構成とする必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【0277】

図 2 6（a）に示すように、第 1 開閉板 4 3 2 の前面部 4 3 2 b には、第 2 入賞口部 4 0 4 を開閉する第 2 開閉板 4 3 3 が設けられている。第 2 開閉板 4 3 3 は、第 1 開閉板 4 3 2 が退避位置にある場合において、第 1 開閉板 4 3 2 の前面部 4 3 2 b から遊技機前方に突出するように形成されている。第 2 開閉板 4 3 3 の奥行寸法（第 1 開閉板 4 3 2 からの前方突出量）は遊技球の直径以上となっており、第 2 開閉板 4 3 3 上に遊技球が載ることが可能となっている。

【0278】

第 2 開閉板 4 3 3 は第 1 開閉板 4 3 2 と一体化されており、開閉部材 4 3 1 の回転に伴って前後回転するように構成されている。この前後回転により、第 2 開閉板 4 3 3 が遊技盤 2 4 の前面（ベース体 4 1 1 の前面部 4 1 1 a）から前方に突出し、その上面部 4 3 3 b が上方を向く突出位置（図 2 4（b）及び図 2 6（a）参照）と、第 2 開閉板 4 3 3 の突出が抑えられ、上記上面部 4 3 3 b が前傾する退避位置（図 2 5（a）及び図 2 6（b）参照）とに変位可能となっている。

【0279】

第 2 開閉板 4 3 3 は左右方向に延びており、詳しくは、その左右端部が各流路形成部 1 3 1、1 6 1 の第 2 縦壁部 1 3 8、1 6 8 の近傍に位置している。また、第 2 開閉板 4 3 3 の奥行寸法（第 1 開閉板 4 3 2 からの突出長）は、図 2 4（b）に示すように、突出位置において第 2 開閉板 4 3 3 の前端部 4 3 3 a と窓パネル 6 2 との間隔（距離）D1 が遊技球の直径未満となるように設定されている。このため、第 2 開閉板 4 3 3 が突出位置に位置し、第 2 開閉板 4 3 3 により通路部 4 0 8 が上方から覆われる場合には、第 2 開閉板 4 3 3 の前方及び側方のいずれから遊技球が通路部 4 0 8 に流入できず、通路部 4 0 8 への遊技球の流入が規制される。これにより、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が規制され、第 2 入賞口部 4 0 4 を閉鎖する閉鎖状態となる。なお、閉鎖状態である場合に必ずしも第 2 入賞口部 4 0 4 に遊技球が入賞できない構成とする必要はなく、開放状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【0280】

また、第 2 開閉板 4 3 3 が突出位置にある場合には、第 2 開閉板 4 3 3 が遊技機前方へ突出していることで、遊技球を第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b に受けることが可能となっている。すなわち、第 2 開閉板 4 3 3 は、第 2 入賞口部 4 0 4 を開閉する開閉部としてだけでなく、遊技球を受ける球受け部としても機能する。第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b に受けられた遊技球は、図 2 6（a）、（b）に示すように、第 2 開閉板 4 3 3 が突出位置から退避位置に変位する過程で上記上面部 4 3 3 b から下方に落下する。これにより、遊技球が通路部 4 0 8 に流入し、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が可能となる。第 2

開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b には複数の凸条部 2 1 5 (減速手段) が設けられ、第 2 開閉板 4 3 3 上での遊技球の滞在期間が長期化されている。

【0 2 8 1】

図 2 5 (a) に示すように、第 2 開閉板 4 3 3 が退避位置に位置する場合、第 1 開閉板 4 3 2 が突出位置に位置するものとなるが、その際、本実施の形態では、第 1 開閉板 4 3 2 の上端部 4 3 2 a と窓パネル 6 2 との距離 D 2 が遊技球の直径以上となり、第 1 開閉板 4 3 2 の前方を遊技球が通過可能となっている。その際、第 2 開閉板 4 3 3 においては、図 2 5 (b) に示すように、その中央部 4 3 3 c が第 1 開閉板 4 3 2 よりも前方に突出し、窓パネル 6 2 との間隔が狭くなるが、左右両側の部分は第 1 開閉板 4 3 2 よりも後方に位置する。これらの部分において窓パネル 6 2 との間隔が遊技球の直径よりも大きくなり、第 1 開閉板 4 3 2 の前方を通過した遊技球は当該部分を通して通路部 4 0 8 に流入する。

10

【0 2 8 2】

このように、第 2 開閉板 4 3 3 の突出位置から退避位置への切り替え時、及び第 2 開閉板 4 3 3 が退避位置に維持される期間において、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が許容され、第 2 入賞口部 4 0 4 を開放する開放状態となる。但し、第 2 開閉板 4 3 3 からの落下による第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞は、第 2 開閉板 4 3 3 の突出位置から退避位置への切り替え時にしか発生しないことに加え、退避位置への維持期間において第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が発生するのは、遊技球が窓パネル 6 2 の近傍を通る場合に限られる。このため、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞確率は第 1 入賞口部 4 0 3 への入賞確率よりも低くなっている。

20

【0 2 8 3】

ここで、第 2 開閉板 4 3 3 は、図 2 4 (a) に示すように、正面視山型形状をなしており、上記第 1 の実施の形態に係るシャッタ 2 1 6 と同様、上面部 4 3 3 b に受けた遊技球をアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に導くことが可能となっている。アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に対する第 2 開閉板 4 3 3 の高さ位置や、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 と第 2 開閉板 4 3 3 との間隔など、両者の位置関係については、上記第 1 の実施の形態に係るシャッタ 2 1 6 及びアウト口 1 4 1 , 1 7 1 の場合と同様であるため、説明を省略する。

【0 2 8 4】

図 2 4 (b) に示すように、ベース体 4 1 1 の背面側には開閉部材 4 3 1 を駆動する可変入賞駆動部 4 1 9 が取り付けられている。可変入賞駆動部 4 1 9 は、駆動源としてのソレノイドと、当該ソレノイドからの駆動力を開閉部材 4 3 1 に伝達する駆動力伝達手段としてのリンク機構とを有している。ソレノイドは主制御装置 8 1 に電氣的に接続されており、主制御装置 8 1 からの駆動信号に基づいて駆動する。ソレノイドが駆動することで、第 1 開閉板 4 3 2 を退避位置とし且つ第 2 開閉板 4 3 3 を突出位置とする状態から、第 1 開閉板 4 3 2 を退避位置とし且つ第 2 開閉板 4 3 3 を退避位置とする状態に開閉部材 4 3 1 が回動し、各入賞口部 4 0 3 , 4 0 4 (大入賞口 4 0 2) を閉鎖する閉鎖状態からそれらを開放する開放状態に切り替わる。主制御装置 8 1 からの駆動信号の出力が停止すると、付勢手段 (ばね等) の付勢力によって、第 1 開閉板 4 3 2 を退避位置とし且つ第 2 開閉板 4 3 3 を突出位置とする状態に開閉部材 4 3 1 が復帰し、開放状態から閉鎖状態に切り替わる。

30

40

【0 2 8 5】

なお、本実施の形態では、通路部 4 0 8 に流入した遊技球の一部がアウト口 4 4 1 , 4 4 2 を通じて排出され得るため、通路部 4 0 8 の下部中央に設けた貫通孔が第 2 入賞口部 4 0 4 として機能するが、図 2 7 に示すように、アウト口 4 4 1 , 4 4 2 を省略し、第 2 入賞口部 4 0 4 が上方に開口する構成としてもよい。なお、図 2 7 では第 2 入賞口部 4 0 4 を分かりやすくするため、第 2 開閉板 4 3 3 の図示を省略している。

【0 2 8 6】

次に、本実施の形態に係る大当たり種別の振分について図 2 8 を参照しながら説明する。図 2 8 は振分テーブルを説明するための説明図である。なお、振分テーブルは、大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて大当たり結果の種別を振り分けるためのテーブルであ

50

り、ROM 113の振分テーブル記憶エリア 113b (図8参照)に記憶されている。

【0287】

図28に示すように、本実施の形態において振分テーブルには、大当たり結果の種別として、明示15R確変大当たり結果(明示高確率対応遊技結果)と、非明示15R確変大当たり結果(非明示高確率対応遊技結果又は潜伏確変状態となる結果)と、15R通常大当たり結果とが設定されている。

【0288】

明示15R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる開閉実行モードに移行するまで継続する。非明示15R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。15R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。

【0289】

非明示15R確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後において、当否抽選モードが高確率モードに移行するものの、15R通常大当たり結果の場合と同様にサポートモードが低頻度サポートモードとなる。そうすると、遊技状態として、電動役物34aのサポートモードが低頻度サポートモードで共通しているにも関わらず、当否抽選モードが高確率モードとなる遊技状態を作り出すことができる。これにより、非明示15R確変大当たり結果と15R通常大当たり結果とを遊技者が識別不能又は識別困難とすることができ、当否抽選モードが高確率モード又は低確率モードのいずれであるかを予測する面白みを付与することが可能になる。

【0290】

図28に示す振分テーブルでは、大当たり種別カウンタC2の「0~29」の値のうち、「0~9」が明示15R確変大当たり結果に対応し、「10~19」が非明示15R確変大当たり結果に対応し、「20~29」が15R通常大当たり結果に対応しているが、これらの数値の振分は任意である。

【0291】

次に、本実施の形態にて、主制御装置81のMPU112にて実行される各制御処理について説明する。

【0292】

図29は変動開始処理を示すフローチャートである。本処理は遊技回制御処理(図14)のステップS305にて実行されるものである。

【0293】

変動開始処理では、まずステップS701にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が当選に当選しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタC1によって更新された情報から取得した情報を把握する。そして、当否抽選モードが低確率モードである場合には、ROM 113の当否テーブル記憶エリア113aに記憶された低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が当選に当選に対応した情報に含まれているかを特定し、当否抽選モードが高確率モードである場合には、ROM 113の当否テーブル記憶エリア113aに記憶された高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記把握した情報が当選に当選に対応した情報に含まれているかを特定する。

【0294】

続くステップS702では、ステップS701における当否判定処理の結果が大当たり当選に対応した結果であるか否かを判定する。大当たり当選に対応した結果である場合には、ステップS703にて種別判定処理を実行する。

【 0 2 9 5 】

種別判定処理では、実行エリア A E に格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタ C 2 によって更新された情報から取得した情報を把握する。また、ROM 1 1 3 の振分テーブル記憶エリア 1 1 3 b に記憶された振分テーブル（図 2 8 ）を参照して、上記把握した種別判定用の情報が確変大当たり結果に対応した情報に含まれているかを特定する。

【 0 2 9 6 】

続くステップ S 7 0 4 では、ステップ S 7 0 3 における種別判定処理において特定した情報に基づいて今回の大当たり当選の種別が確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップ S 7 0 5 にて確変大当たり用の停止結果設定処理を実行し、確変大当たり結果でない場合には、ステップ S 7 0 6 にて通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップ S 7 0 2 にて大当たり当選ではないと判定した場合には、ステップ S 7 0 7 にて外れ時用の停止結果設定処理を実行する。

10

【 0 2 9 7 】

ステップ S 7 0 5 ～ステップ S 7 0 7 の各停止結果設定処理では、メイン表示部 4 3 に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM 1 1 3 の停止結果テーブル記憶エリアに記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報を RAM 1 1 4 に記憶する。また、ステップ S 7 0 5 及びステップ S 7 0 6 では、今回の遊技回の当否判定結果が、大当たり結果であることを MPU 1 1 2 にて特定するための情報（明示 1 5 R 確変大当たりフラグ、非明示 1 5 R 確変大当たりフラグ、1 5 R 通常大当たりフラグ）を RAM 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納する。

20

【 0 2 9 8 】

ステップ S 7 0 5 ～ステップ S 7 0 7 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S 7 0 8 にて、変動表示を行う変動表示時間の設定処理を実行する。続くステップ S 7 0 9 では、変動用コマンド及び種別コマンドを設定する。変動用コマンドには、大当たりの有無、リーチ発生の有無の情報、変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、明示 1 5 R 確変大当たり結果の情報、非明示 1 5 R 確変大当たりの情報、1 5 R 通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【 0 2 9 9 】

30

ステップ S 7 0 9 にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図 1 3 ）におけるステップ S 2 0 1 にて、演出制御装置 8 2 に送信される。演出制御装置 8 2 では、上記変動用コマンド及び種別コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置 2 1 2 に送信する。表示制御装置 2 1 2 では、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置 4 1 での変動表示パターンを把握し、その把握した変動表示パターンが実行されるように図柄表示装置 4 1 を表示制御する。その後、ステップ S 7 1 0 にてメイン表示部 4 3 において絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

【 0 3 0 0 】

図 3 0 は、本実施の形態における大入賞口開閉処理を示すフローチャートである。ここで、図 3 0 に示すステップ S 8 0 1 , S 8 0 2 の処理は、図 1 6 の大入賞口開閉処理におけるステップ S 5 0 9 とステップ S 5 1 0 との間にて実行されるものである。なお、ステップ S 5 0 9 は、大入賞口用入賞センサ 4 0 3 a , 4 0 4 a の検知状態に基づいて可変入賞装置 4 0 1 に遊技球が入賞したか否かを判定するものであり、ステップ S 5 1 0 は入賞カウンタ P C の値を更新する処理である。

40

【 0 3 0 1 】

ステップ S 5 0 9 で肯定判定した場合、すなわち、可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞を検知した場合には、ステップ S 8 0 1 において、当該入賞の検知が第 2 大入賞口用入賞センサ 4 0 4 a により遊技球が検知されたものであるか否かを判定する。判定の結果、第 2 大入賞口用入賞センサ 4 0 4 a により遊技球が検知されたものである場合は、ステッ

50

プ S 8 0 2 にて、第 2 大入賞口用入賞センサ 4 0 4 b により遊技球が検知されたこと、すなわち、第 2 入賞口部 4 0 4 に遊技球が入賞したことを示す第 2 入賞口部コマンドを設定する。ステップ S 8 0 2 で設定された第 2 入賞口部コマンドは、通常処理（図 1 3）におけるステップ S 2 0 1 の外部出力処理にて演出制御装置 8 2 に出力される。

【 0 3 0 2 】

ステップ S 8 0 2 の実行後又はステップ S 8 0 1 で否定判定した場合は、ステップ S 5 1 0 に進み、入賞カウンタ P C の値を 1 ディクリメントする。

【 0 3 0 3 】

このように本実施の形態では、可変入賞装置 4 0 1（大入賞口 4 0 2）への遊技球の入賞が検知された場合に、それが第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞であるかを判別するようにしている。但し、入賞カウンタ P C の更新は、大入賞口 4 0 2 への入賞を単位とし、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 の区別なく更新するようになっている。このため、それら各入賞口部 4 0 3、4 0 4 への入賞個数の合計が予め定めた所定の上限個数（例えば 1 0 個。図 1 6 のステップ S 5 0 6 を参照）となった場合には、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態から閉鎖状態へと切り替えられる。

【 0 3 0 4 】

< 告知演出制御処理 >

次に、演出制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 によって実行される告知演出制御処理について、図 3 1 を参照しながら説明する。図 3 1 は告知演出制御処理を示すフローチャートである。

【 0 3 0 5 】

告知演出制御処理は、開閉実行モードの実行中において告知演出を行うための処理であり、所定の周期（例えば 2 m s e c）ごとに起動される。告知演出制御処理では、予め定められた告知演出の実行条件が成立したか否かを判定し、成立したと判定した場合に、図柄表示装置 4 1 にて告知演出が実行されるように制御する。

【 0 3 0 6 】

具体的には、先ずステップ S 9 0 1 において、開閉実行モードの実行中であるか否かを判定する。この判定は、主制御装置 8 1 からのオープニングコマンドを受信済みであるか否かに基づいて行う。開閉実行モード中でないと判定した場合は本告知演出制御処理を終了する一方、開閉実行モード中であると判定した場合は、ステップ S 9 0 2 にて、今回の大当たり結果が非明示確変大当たり結果又は通常大当たり結果であるか否かを判定する。この判定は主制御装置 8 1 からの種別コマンドに基づいて行う。

【 0 3 0 7 】

判定の結果、今回の大当たり結果が非明示確変大当たり結果及び通常大当たり結果のいずれでもない、すなわち、明示確変大当たり結果である場合は本告知演出制御処理を終了する。これに対し、今回の大当たり結果が非明示確変大当たり結果及び通常大当たり結果のいずれかであると判定した場合は、ステップ S 9 0 3 に進み、オープニング期間中であるか否かを判定する。オープニング期間中であると判定した場合には、ステップ S 9 0 4 にて導入演出設定処理を実行する。

【 0 3 0 8 】

ここで、図 3 2（a）を参照して導入演出について説明する。導入演出は、図柄表示装置 4 1 の表示画面 G にて実行される遊技演出であり、開閉実行モードが終了した後の遊技状態（抽選モード）が高確率モード及び低確率モードのいずれとなるかを明示する告知演出の事前演出として実行されるものである。導入演出では、「？」の表示がなされた卵画像 4 6 1 と、剣を持った戦士キャラクタ画像 4 6 2 とが表示される。図示を省略しているが、「第 2 入賞口部 4 0 4 に 2 0 個以上の遊技球を入賞させたらいいことがあるかも・・・」などの文字表示も行われる。

【 0 3 0 9 】

また、導入演出では、大当たり結果となった遊技回において有効ライン L 1 ~ L 5 に停止表示された主図柄を示す大当たり図柄画像 4 6 3 が表示される。本実施の形態において

10

20

30

40

50

非明示確変大当たり結果である場合は、通常大当たり結果である場合と同様に、有効ライン L 1 ~ L 5 のいずれかに同一の偶数図柄が停止表示されるように構成されている。このため、確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを、有効ライン L 1 ~ L 5 上の停止結果から遊技者が識別できないようになっている。

【 0 3 1 0 】

さらに、導入演出では、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞個数を示すカウント画像 4 6 4 が表示される。本実施の形態において第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が検知された場合、戦士キャラクタ画像 4 6 2 が卵画像 4 6 1 に向けて剣を振り下ろす表示が行われるとともに、カウント画像 4 6 4 に表示された数値がカウントアップされる。これらの表示が、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が発生したことに対応する報知となる。

10

【 0 3 1 1 】

図 3 1 の告知演出制御処理の説明に戻り、ステップ S 9 0 4 (導入演出設定処理) では、上記図 3 2 (a) の導演出出が図柄表示装置 4 1 の表示画面 G にて行われるように、表示制御装置 2 1 2 への出力コマンドを設定する。表示制御装置 2 1 2 では当該コマンドに基づいて図柄表示装置 4 1 を表示制御する。

【 0 3 1 2 】

ステップ S 9 0 4 の実行後又はステップ S 9 0 3 で否定判定した場合は、ステップ S 9 0 5 にて、後述する告知演出又は終了演出を実行済みであるか否かを判定する。それらの演出を実行済みである場合は本告知演出制御処理を終了する一方、実行済みでない場合は、ステップ S 9 0 6 にて主制御装置 8 1 からの第 2 入賞口部コマンドを受信しているか否かを判定する。第 2 入賞口部コマンドは、主制御装置 8 1 において第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が検知された場合に出力されるものであり、第 2 入賞口部コマンドを受信している場合はステップ S 9 0 7 にて、第 2 入賞カウンタ S P C の値を 1 インクリメントして更新する。第 2 入賞カウンタ S P C は、演出制御装置 8 2 において第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞個数を管理するためのものであり、R A M 2 4 4 に格納される。また、ステップ S 9 0 7 では、上述したカウント画像 4 6 4 の表示を更新するように、表示制御装置 2 1 2 への出力コマンドを設定する。

20

【 0 3 1 3 】

ステップ S 9 0 7 の実行後又はステップ S 9 0 6 で否定判定した場合 (新たな第 2 入賞口部コマンドを受信していない場合) は、ステップ S 9 0 8 に進み、第 2 入賞カウンタ S P C の値が所定数 (例えば 2 0) 以上であるか否かを判定する。第 2 入賞カウンタ S P C の値が所定数以上であると判定した場合は、ステップ S 9 0 9 にて告知演出設定処理を実行する。

30

【 0 3 1 4 】

ここで、図 3 2 (b)、(c) を参照しながら告知演出について説明する。告知演出は、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードであるか否かを告知 (明示) する遊技演出である。大当たり結果が非明示確変大当たり結果である場合、すなわち、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなる場合は、図 3 2 (b) に示すように、割れた卵の中から「確変」の文字が現れる画像 4 6 5 が表示されるとともに、喜んでいる様子の戦士キャラクタ画像 4 6 2 が表示される。一方、大当たり結果が通常大当たり結果である場合、すなわち、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モードとなる場合は、図 3 2 (c) に示すように、割れた卵の中から「通常」の文字が現れる画像 4 6 6 が表示されるとともに、立ち尽くす様子の戦士キャラクタ画像 4 6 2 が表示される。これらの表示を見ることで、遊技者は、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードとなるか、それとも低確率モードとなるかを明確に知ることができる。

40

【 0 3 1 5 】

図 3 1 の告知演出制御処理の説明に戻り、ステップ S 9 0 9 (告知演出設定処理) では、大当たり結果の種類に応じて図 3 2 (b) 又は図 3 2 (c) の告知演出が図柄表示装置 4 1 の表示画面 G にて行われるように、表示制御装置 2 1 2 への出力コマンドを設定する。

【 0 3 1 6 】

50

一方、ステップ S 9 0 8 で否定判定した場合、すなわち、第 2 入賞カウンタ S P C の値が所定数未満である場合は、ステップ S 9 1 0 に進み、現在のラウンド遊技が所定ラウンド数目（例えば 1 0 R 目）のラウンド遊技であるか否かを判定する。所定ラウンド数目ではないと判定した場合は本告知演出制御処理を終了する一方、所定ラウンド数目であると判定した場合は、ステップ S 9 1 1 にて終了演出設定処理を実行する。

【 0 3 1 7 】

終了演出では、図 3 2 (d) に示すように、割れていない状態の卵画像 4 6 1 を表示するとともに、うなだれた様子の戦士キャラクタ画像 4 6 2 を表示する。この場合、卵画像 4 6 1 には「？」の表示を付し、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが高確率モードとなるか、それとも低確率モードとなるかを遊技者が識別できないようにする。この場合、遊技者は、開閉実行モードの終了後、高確率モードであるのか否かが不確定のまま、遊技を進めることになる。図 3 1 のステップ S 9 1 1 では、上記終了演出が図柄表示装置 4 1 の表示画面 G にて行われるように、表示制御装置 2 1 2 への出力コマンドを設定する。

【 0 3 1 8 】

このように本実施の形態では、所定ラウンド数目のラウンド遊技が終了するまでに、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞個数が所定数に達しなかった場合は、時間切れであるとして終了演出を表示するように構成されている。このため、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が速やかに達成されることを遊技者が強く望むようになり、焦燥感や緊張感が好適に喚起される。これにより、漠然と開閉実行モードを消化するに過ぎない場合に比べ、遊技を盛り上げることが可能になる。

【 0 3 1 9 】

ステップ S 9 0 9 又はステップ S 9 1 1 の実行後は、ステップ S 9 1 2 にて第 2 入賞カウンタ S P C の値に「0」を入力してクリアする。その後、本告知演出制御処理を終了する。

【 0 3 2 0 】

< 遊技の流れについて >

次に、通常遊技状態及び開閉実行モードでのそれぞれの遊技の流れについて説明する。なお、通常遊技状態及び開閉実行モードのいずれにおいても、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 を流下した遊技球が、可変入賞装置 3 0 1 の配置領域に集約されるまでの流れについては、図 1 8 を参照して説明した上記第 1 の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

【 0 3 2 1 】

まずは通常遊技状態での遊技の流れについて図 2 6 (a) を参照しながら説明する。通常遊技状態では、開閉実行モードが実行されず、可変入賞装置 4 0 1 が閉鎖状態とされ続ける。この場合における閉鎖状態とは、第 1 開閉板 4 3 2 が第 1 入賞口部 4 0 3 を閉鎖し、第 2 開閉板 4 3 3 が第 2 入賞口部 4 0 4 を閉鎖するように、開閉部材 4 3 1 の回動位置が設定された状態である。この状態においては、既に説明したように、第 2 開閉板 4 3 3 が球受け部として機能し、遊技領域 P E を流下する遊技球を受けることが可能となる。そして、第 2 開閉板 4 3 3 に受けられた遊技球は、第 2 開閉板 4 3 3 によりアウト口 1 4 1 , 1 7 1 側に案内され、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球する。すなわち、通常遊技状態において可変入賞装置 4 0 1 の配置領域に集約された遊技球は、左右のアウト口 1 4 1 , 1 7 1 のいずれかに入り、遊技領域 P E から排出される。

【 0 3 2 2 】

次に、図 3 3 を参照しながら開閉実行モードでの遊技の流れについて説明する。なお、図 3 3 において「到達球」は、可変入賞装置 4 0 1 の配置領域に到達した遊技球を意味するものである。

【 0 3 2 3 】

開閉実行モードに移行した場合には、可変入賞装置 4 0 1 を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態に切り替える切替制御が少なくとも 1 回（本実施の形態では 1 回）行われるラウンド遊技が実行され、また、開閉実行モードではこのようなラウンド遊技が複

10

20

30

40

50

数回（本実施の形態では１５回）に亘って行われる。

【０３２４】

可変入賞装置４０１の開放状態では、開閉部材４３１が前方に回動していることで（図２６（ｂ）参照）、第１入賞口部４０３及び第２入賞口部４０４がそれぞれ開放され、各入賞口部４０３、４０４への遊技球の入賞が許容される。このため、可変入賞装置４０１が開放状態にあるタイミングで可変入賞装置４０１の配置領域に到達した遊技球は、第１入賞口部４０３及び第２入賞口部４０４のいずれかに入賞する（図３３のタイミングｔ１～ｔ４）。この場合、第２入賞口部４０４への遊技球の入賞確率が第１入賞口部４０３への入賞確率よりも低くなっていることは前述したとおりである。

【０３２５】

可変入賞装置４０１が閉鎖状態にある場合には、第１入賞口部４０３及び第２入賞口部４０４の両方が閉鎖される一方、第２開閉板４３３が球受け部として機能とする。つまり、前後のラウンド遊技間に設定される待機期間（可変入賞装置４０１を閉鎖状態として次のラウンド遊技の開始を待機する期間）であるタイミングで可変入賞装置４０１の配置領域に到達した遊技球は、第２開閉板４３３の上面部４３３ｂ上に落下する。そして、その遊技球がアウト口１４１、１７１に到達する前、すなわち、第２開閉板４３３の上面部４３３ｂ上に存在する状況下で次のラウンド遊技が開始された場合（可変入賞装置４０１が再び開放状態に切り替えられた場合）は、当該遊技球が下方に落下することで、第２入賞口部４０４に入賞する（図３３のタイミングｔ５、ｔ６）。

【０３２６】

なお、次のラウンド遊技が開始される前に第２開閉板４３３上の遊技球がアウト口１４１、１７１に到達した場合は、その遊技球は第２入賞口部４０４に入賞することなく、アウト口１４１、１７１を通じて遊技領域ＰＥから排出される。この点、本実施の形態では、第２開閉板４３３に減速手段としての凸条部２１５が設けられており、第２開閉板４３３上での遊技球の滞在期間が長期化されている。すなわち、待機期間中に可変入賞装置４０１の配置領域に到達した遊技球が第２入賞口部４０４に入賞しやすくなるように優遇されている。

【０３２７】

上記では、ラウンド間の待機期間中を対象に説明したが、初回ラウンドの実行前における閉鎖期間（初回ラウンドの開始直前において可変入賞装置４０１を閉鎖状態としている期間）中に可変入賞装置４０１の配置領域に到達した遊技球についても同様である。すなわち、当該遊技球が第２開閉板４３３上に存在している状況下で初回のラウンド遊技が開始された場合には、当該遊技球は第２入賞口部４０４に入賞するものとなる。

【０３２８】

このように本実施の形態では、可変入賞装置４０１が開放状態の場合に限らず、閉鎖状態にある場合に可変入賞装置４０１の配置領域に到達した遊技球についても、可変入賞装置４０１への入賞が可能となる。そして、１０ラウンド目のラウンド遊技が終了するまでに第２入賞口部４０４への入賞数が２０個以上となった場合には、図柄表示装置４１の表示画面Ｇにおいて告知演出（図３２）が実行され、開閉実行モード終了後の抽選モード（遊技状態）に対応した報知が行われる。

【０３２９】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０３３０】

開閉部材４３１に第２開閉板４３３を設け、可変入賞装置４０１が閉鎖状態である場合に第２開閉板４３３を球受け部として機能させ、さらに、閉鎖状態から開放状態に切り替わることに基づいて第２開閉板４３３に受けられた遊技球が第２入賞口部４０４に入賞可能となる構成とした。

【０３３１】

開閉実行モードが実行される場合、効率の良い大入賞口への入賞が達成され、無駄な遊技球の消費を抑えられることが、遊技者にとって望ましいものとなる。このため、遊技者

10

20

30

40

50

によっては、大入賞口への入賞が生じにくいタイミングでの遊技球の発射を控えるなど、所謂止め打ちを行う場合がある。しかしながら、このような技術介入が過剰に行われると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。

【0332】

この点、本実施の形態の構成によれば、第1入賞口部403の入賞が生じにくいタイミングで発射された遊技球であっても、第2開閉板433（球受け部）を介して第2入賞口部404に入賞させることが可能となる。これにより、無駄球の発生を抑制しながら効率的に特典を得ることが可能になり、遊技者のニーズに適った構成とできる。そればかりか、止め打ちの横行を抑制することもでき、遊技の公平性を担保する上でも有利となる。

【0333】

しかも、第2開閉板433に受けられた遊技球が第1入賞口部403ではなく、第2入賞口部404に入賞可能な構成となっている。例えば、第2開閉板433から落下する遊技球を第1入賞口部403に入賞させる構成であると、第1入賞口部403の開放により入賞する遊技球と入賞先が同じとなるため、パチンコ機10において、いずれのルートで入賞した遊技球なのかを識別することが困難化するおそれがある。この点、本実施の形態では、第2開閉板433からの落下により入賞する場合と、落下を介さずに入賞する場合とで遊技球の入賞先が相違するため、パチンコ機10において、いずれのルートで入賞したのかを容易に識別可能となる。このため、前者の場合を後者の場合よりも簡単に有利化することができ、第2開閉板433からの落下を通じた入賞への特別感を喚起する上で有利な構成とできる。

【0334】

また、例えば第2開閉板433（球受け部）に受けた遊技球を第1入賞口部403に入賞させる構成では、球受け部を通じて第1入賞口部403へ向かう遊技球と、球受け部を介さず直接第1入賞口部403へ向かう遊技球とが干渉し、それぞれの入賞が阻害される懸念が生じる。この点、本構成では、球受け部を介する入賞口部と、介さない入賞口部とが別れていることで、そのような不都合の発生を好適に抑制することができる。

【0335】

第2開閉板433に受けた遊技球を下方に落下させることで、第2入賞口部404に入賞させる構成とした。この場合、第2開閉板433上の遊技球を開閉部材431の前方回転を利用して第2入賞口部404に導くことができ、構成を簡単化することが可能になる。また、閉鎖状態から開放状態への切り替えによって、第2開閉板433に受けられた遊技球の第2入賞口部404への入賞とともに、第2開閉板433における球受け状態のリセット化を図ることができる。これにより、可変入賞装置401を開放状態から閉鎖状態に復帰させた場合に、第2開閉板433上に遊技球が残存しない状態で新たな球受けを開始することが可能になる。

【0336】

さらに、第2入賞口部404を第2開閉板433の下方に配置し、上方に開口する構成とした。この場合、第2開閉板433から落下した遊技球を第2入賞口部404に入賞させやすくすることができる。しかも、第2開閉板433から第2入賞口部404への遊技球の通路を簡単化することで、当該通路が複雑化する場合に比べて遊技領域PEにおける上記通路の占有領域を小さく抑えることが可能になる。すなわち、遊技領域PEが限られている遊技機において最適な構成とすることができる。

【0337】

開閉部材431が前方回転して可変入賞装置401を開放状態とする場合に、第1開閉板432と窓パネル62との距離D2が遊技球の直径以上となる構成とした。この場合、第1開閉板432の前方を遊技球が通過して第2入賞口部404に入賞可能となる。すなわち、第1入賞口部403及び第2入賞口部404へのダブル入賞を期待することができ、一の入賞口部に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、興趣性を向上させることが可能になる。

【0338】

10

20

30

40

50

第2開閉板433に受けた遊技球をアウト口141, 171に導出する構成とした。この場合、開閉実行モードが実行されず、可変入賞装置401が閉鎖状態とされ続ける場合に、第2開閉板433に受けた遊技球をアウト口141, 171へと導き、遊技領域PEから適宜排出することができる。これにより、第2開閉板433上に遊技球が留まることが抑制され、第2開閉板433及びその周辺領域での球詰まりが抑制される。

【0339】

さらに、アウト口141, 171を開閉部材431の側方に隣接して配置する構成とした。この場合、第2開閉板433からアウト口141, 171への遊技球の導出を容易化することができる。また、第2開閉板433とアウト口141, 171との距離が近くなるため、第2開閉板433上に遊技球が残存しているか、それともアウト口141, 171に入球済みであるかを、視線移動を伴わずに目視確認することができ、注目箇所の集約化を図ることが可能になる。これにより、様々な箇所の視認が求められる場合に比べて注意力の散漫化が抑制され、遊技者が遊技に集中しやすい構成とすることができる。

【0340】

加えて、アウト口141, 171が開閉部材431側に開口する構成とした。この場合、第2開閉板433上を移動する遊技球の勢いを利用してスムーズにアウト口141, 171へと入球させることができ、第2開閉板433上で遊技球の流れが停滞することを抑制可能になる。また、遊技球の移動方向を変えずにそのままアウト口141, 171に入球させることができるため、アウト口141, 171への遊技球の導出構造を簡単化することができる。

【0341】

第2入賞口部404への所定個数の入賞が検知された場合に、確変大当たり結果であるか、それとも通常大当たり結果であるかを報知する告知演出を実行する構成とし、第1入賞口部403に入賞するよりも第2入賞口部404に入賞する方が遊技者にとって有利となる構成とした。この場合、第2開閉板433により遊技球を受けて無駄球の発生を抑制するだけでなく、第1入賞口部403及び第2入賞口部404のどちらに遊技球が入賞するかによって、その後の遊技の展開を異ならせることができる（高確率モードであるか否かを知った状態で遊技を進めるか、それとも不確定のまま遊技を進めるか）。すなわち、どちらの入賞口部403, 404に入賞するかが遊技者にとって大きな関心事項となり、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0342】

なお、本実施の形態における第1開閉板432及び第2開閉板433の関係を換言すると、第1開閉板432は、第2開閉板433の上面部433bにおいて、開閉部材431が閉鎖状態にある場合に上方に起立又は突出し、且つ上記上面部433bの通路方向（アウト口141, 171に向かう方向）に延びているとも言える。この場合、開閉部材431が回転することで、上面部433b上の遊技球を落下させて開閉部材431の下方に落下させつつ、第1開閉板432により、新たな遊技球が開閉部材431の流入することを抑制できる。これにより、開閉部材431の下方に遊技球が落下する機会を制限し、遊技球が落下した場合の嬉しさを増大させることができる。

【0343】

また、第1開閉板432は、第2開閉板433の上面部433bの回転先端部から遊技球の直径以上離間して配置されており、より詳しくは、上面部433bにおいて回転先端とは反対側の端部に配置されている。このため、開閉部材431が閉鎖位置（図24（b））にある場合に上面部433bにおいて第1開閉板432の前方に遊技球が載ることができ、開閉部材431が前方回転した場合（図25（a）の開放位置に位置する場合）に、上面部433bからの遊技球の落下が第1開閉板432により阻害されることを抑制できる。すなわち、上面部433bに受けた遊技球を落下させる機能と、それ以上の遊技球の落下を抑止する機能とを良好に両立することができる。

【0344】

さらにまた、第1開閉板432は、上面部433bの通路方向における全長に亘って延

在している。この場合、開閉部材 4 3 1 が開放位置に位置する場合に、遊技球が第 1 開閉板 4 3 2 の横を抜けて通路部 4 0 8 に流入することを抑制できる。

【 0 3 4 5 】

なお、開閉部材 4 3 1 が開放位置にある場合に第 1 開閉板 4 3 2 上に遊技球が載り、その状態で開閉部材 4 3 1 が閉鎖位置に復帰すると、遊技球が載ったままの状態で第 1 開閉板 4 3 2 が後方回転する場合があり得る。この場合、第 1 開閉板 4 3 2 と第 1 開閉板 4 3 2 後方の物体との間に遊技球が挟まり、球噛みが生じるおそれがある。この点、上記構成では、第 1 開閉板 4 3 2 の後方に 1 個以上の遊技球を収容可能な空間部（第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 1 球通路 4 0 5）が設けられているため、球噛みの発生を抑制することが可能になる。

10

【 0 3 4 6 】

< 第 3 の実施の形態の変形例 1 >

本変形例では、開閉部材 4 3 1 の構成が上記第 3 の実施の形態と異なり、具体的には、開閉部材 4 3 1 が開放位置に位置する場合の窓パネル 6 2 との隙間寸法が上記第 3 の実施の形態の場合よりも狭くなっている。以下、本変形例について図 3 4 を参照しながら説明する。図 3 4 は開放状態にある可変入賞装置 4 0 1 の断面図である。なお、この図において上記第 3 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 3 4 7 】

本変形例では、閉鎖位置（図 2 4（b））から開閉部材 4 3 1 が前方回転して開放位置に変位した場合に、第 1 開閉板 4 3 2 の上端部 4 3 2 a と窓パネル 6 2 との距離 D 2 が遊技球の直径未満となるように、第 1 開閉板 4 3 2 の奥行き寸法が設定されている。このため、遊技球は、第 1 開閉板 4 3 2（開閉部材 4 3 1）の前方を通過することができず、開閉部材 4 3 1 下方の通路部 4 0 8 に流入しないものとなっている。

20

【 0 3 4 8 】

このように、本変形例では、第 1 入賞口部 4 0 3 を開放させる回転位置まで開閉部材 4 3 1 が前方回転しても、第 2 入賞口部 4 0 4 が開放されず、第 1 入賞口部 4 0 3 のみが開放される構成となっている。この場合、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞機会を閉鎖状態から開放状態への切り替え時のみに制限することができ、第 2 開閉板 4 3 3 から遊技球を落下させて第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞させる遊技を際立たせることが可能になる。

30

【 0 3 4 9 】

< 第 4 の実施の形態 >

本実施の形態では、開閉部材 4 3 1 の動作態様が上記第 3 の実施の形態と異なっている。以下、本実施の形態について図 3 5 ~ 図 3 7 を参照しながら説明する。図 3 5 は閉鎖状態での可変入賞装置 4 0 1 の断面図、図 3 6 の（a）は開放状態 A での可変入賞装置 4 0 1 の断面図、（b）はその平面図、図 3 7 は開放状態 B での可変入賞装置 4 0 1 の断面図である。なお、これらの図において上記第 3 の実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 3 5 0 】

本実施の形態の可変入賞装置 4 0 1 では、開放状態として 2 つの開放状態を含んでいる。具体的には、第 2 入賞口部 4 0 4 を開放状態とする開放状態 A（図 3 6）と、第 1 入賞口部 4 0 3 を開放状態とする開放状態 B（図 3 7）とである。これら各開放状態 A、B は、可変入賞装置 4 0 1 における開閉部材 4 3 1 の回転量（回転角）を調整することで実現される。開放状態 A、B 以外の状態として、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 の両方を閉鎖状態とする閉鎖状態（図 3 5）を取り得るが、この閉鎖状態については上記第 3 の実施の形態に係る閉鎖状態（図 2 4（b））と同様であるため、説明を省略する。なお、図 3 5 に示す閉鎖状態において、第 2 開閉板 4 3 3 の前端部 4 3 3 a と窓パネル 6 2 との距離 D 1 は遊技球の直径未満となっている。

40

【 0 3 5 1 】

図 3 6（a）、（b）に示すように、開放状態 A は、閉鎖状態からの遊技機前方への開

50

閉閉部材 4 3 1 の回動量を第 1 回動量とすることで、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞を許容しつつ、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞を許容しないものである。すなわち、第 1 回動量は、第 1 入賞口部 4 0 3 の開口度合を第 1 入賞口部 4 0 3 に遊技球が入賞し得ない範囲内で抑えつつ、第 1 開閉板 4 3 2 の上端部 4 3 2 a と窓パネル 6 2 との距離 D 3、及び第 2 開閉板 4 3 3 の左右端部 4 3 3 d、4 3 3 e と窓パネル 6 2 との距離 D 4 が遊技球の直径以上となるように、開閉部材 4 3 1 を回動させるものである。上記距離 D 3、D 4 が遊技球の直径以上となることで、先ず、開閉部材 4 3 1 の上方から流下する遊技球が第 1 開閉板 4 3 2 の前方を通過して第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b に載るようになる。上面部 4 3 3 b に載った遊技球は、上面部 4 3 3 b の傾斜に沿って左側端部 4 3 3 d 又は右側端部 4 3 3 e に向けて移動し、それら端部 4 3 3 d、4 3 3 e の前方領域を通じて開閉部材 4 3 1 の下方に落下する。このようにして遊技球が通過可能な球通路 4 7 1 が形成され、第 2 入賞口部 4 0 4 に遊技球が入賞可能となる。

10

【0352】

また、閉鎖状態から開放状態 A への切り替わり直前において第 2 開閉板 4 3 3 上に遊技球が載っていた場合には、開放状態 A への切り替わり過程で遊技球が第 2 開閉板 4 3 3 から下方に落下し、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞可能となる。

【0353】

図 3 7 (a) に示すように、開放状態 B は、閉鎖状態からの遊技機前方への開閉部材 4 3 1 の回動量を上記第 1 回動量よりも大きい第 2 回動量とすることで、第 1 入賞口部 4 0 3 への入賞を許容しつつ、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞を許容しないものである。すなわち、第 2 回動量は、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞が許容される程度に第 1 開閉板 4 3 2 が第 1 入賞口部 4 0 3 を開放しつつ、第 2 入賞口部 4 0 4 へと繋がる通路部 4 0 8 (図 2 4 (b) 参照) が第 1 開閉板 4 3 2 により上方から覆われるように、開閉部材 4 3 1 を回動させるものである。本実施の形態において第 1 開閉板 4 3 2 は、開放状態 B となる回動位置まで開閉部材 4 3 1 が回動した場合に、第 1 開閉板 4 3 2 の上端部 4 3 2 a と窓パネル 6 2 との距離 D 5 が遊技球の直径未満となるように、その寸法が設定されている。

20

【0354】

ここで、第 2 回動量は、閉鎖状態からの開閉部材 4 3 1 の前方回動量を第 1 回動量よりも大きくするものであるため、閉鎖状態から開放状態 B への切り替わりは、開放状態 A を経由して行われるものとなっている。その際、開放状態 A となる期間は、開放状態 B となる期間 (開放状態 B に維持される期間) よりも短くなるように構成されている。

30

【0355】

また、図 3 7 (b) に示すように、閉鎖状態から開放状態 B への切り替わり直前において第 2 開閉板 4 3 3 上に遊技球が載っていた場合には、開放状態 B への切り替わり過程で遊技球が下方に落下し、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞可能となる。すなわち、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 B にある状況下では第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が許容されないが、開放状態 B への切り替え時には第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞が許容される。

【0356】

本実施の形態において可変入賞駆動部 4 1 9 は、駆動源としてステッピングモータを備えている。ステッピングモータは主制御装置 8 1 に電氣的に接続されており、主制御装置 8 1 からの駆動信号に基づいて駆動する。具体的には、主制御装置 8 1 から第 1 駆動信号が出力された場合に、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 A となるように開閉部材 4 3 1 を回動させ、主制御装置 8 1 から第 2 駆動信号が出力された場合に、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 B となるように開閉部材 4 3 1 を回動させる。また、主制御装置 8 1 から復帰信号が出力された場合には、可変入賞装置 4 0 1 が閉鎖状態となるように開閉部材 4 3 1 を回動させる。

40

【0357】

次に、本実施の形態に係る大当たり種別の振分について図 3 8 (a) を参照しながら説明する。図 3 8 (a) は振分テーブルを説明するための説明図である。

50

【0358】

本実施の形態の振分テーブルでは、非明示15R確変大当たり結果に対応するものとして非明示15R確変大当たり結果A及び非明示15R確変大当たり結果Bの2種類が設定されている。また、15R通常大当たり結果に対応するものとして通常大当たり結果A及び通常大当たり結果Bの2種類が設定されている。

【0359】

大当たり種別が非明示15R確変大当たり結果Aになった場合と、非明示15R確変大当たり結果Bになった場合とでは、メイン表示部43に停止表示される図柄は相違するものとなるが、図柄表示装置41には同一の図柄組み合わせが停止表示される場合が生じるようになっている（例えば「444」の図柄組み合わせは、非明示15R確変大当たり結果Aと非明示15R確変大当たり結果Bとの両方で表示され得る）。これにより、図柄表示装置41に停止表示される図柄組み合わせからどちらの大当たり結果であるかが識別不能又は識別困難とされ、遊技者が大当たり種別を容易に把握できることが抑制されている。通常大当たり結果A、Bについても同様であり、メイン表示部43に停止表示される図柄は相違するものとなるが、図柄表示装置41には同一の図柄組み合わせが停止表示される場合が生じるようになっている。

10

【0360】

なお、明示15R確変大当たり結果については上記第3の実施の形態の振分テーブル（図28）と同様である。

【0361】

20

次に、大当たり種別と可変入賞装置401の開放状態との関係について図38（b）を参照しながら説明する。図38（b）はそれらの対応関係を説明するための説明図である。

【0362】

大当たり種別が非明示15R確変大当たり結果A又は15R通常大当たり結果Aとなった場合には、それらの大当たり結果に対応する開閉実行モードにおいて、可変入賞装置401が開放状態Aで開放される。開放状態Aは、第2入賞口部404を開放状態とするものであるところ、第2入賞口部404に遊技球が入賞した場合には、上記第3の実施の形態の場合と同様、第2大入賞口用入賞センサ404aによってそれが検知される。そして、開閉実行モードの実行中において、第2入賞口部404への所定個数以上の遊技球の入賞が検知された場合には、図32（b）、（c）に示す告知演出が実行され、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが報知される。これにより、遊技者は、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードとなるか、それとも低確率モードとなるかを明確に知ることができる。

30

【0363】

一方、大当たり種別が非明示15R確変大当たり結果B又は15R通常大当たり結果Bとなった場合には、それらの大当たり結果に対応する開閉実行モードにおいて、可変入賞装置401が開放状態Bで開放される。閉鎖状態から開放状態Bへの切り替え時において第2入賞口部404への入賞が見込めるとは言え、開放状態Bへの移行後は第2入賞口部404への入賞が許容されなくなるため、開放状態Aに比べると第2入賞口部404への入賞が発生しにくくなっている。このため、大当たり種別が非明示15R確変大当たり結果B又は15R通常大当たり結果Bとなった場合には、図32（d）に示す終了演出が実行されやすくなり、抽選モードが高確率モードであるか否かを遊技者が明確に把握できないまま、開閉実行モード終了後の遊技に進む可能性が高まる。

40

【0364】

このように本実施の形態では、開閉実行モード終了後の抽選モードを知ることができる確率が高まる分、開放状態Bよりも開放状態Aの方が有利となっている。このため、可変入賞装置401が開放状態Aで開放されることを期待して遊技する面白みが付与され、遊技への注目度が好適に高まる。

【0365】

なお、図38（b）に示す開放状態は、開閉実行モードにて実行される全てのラウンド

50

遊技を対象としてもよいし、一部のラウンド遊技を対象としてもよい。例えば、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果 B 又は 1 5 R 通常大当たり結果 B となった場合には、開閉実行モード中の全ラウンド遊技において可変入賞装置 4 0 1 を開放状態 B で開放し、非明示 1 5 R 確変大当たり結果 A 又は 1 5 R 通常大当たり結果 A となった場合には、1 ラウンド目から 1 0 ラウンド目までのラウンド遊技で可変入賞装置 4 0 1 を開放状態 A で開放し、残りのラウンド遊技は開放状態 B で開放する態様とすることができる。

【0366】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0367】

開放状態に複数の状態を有し、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 の両方を閉鎖する閉鎖状態と、第 2 入賞口部 4 0 4 を開放状態とする開放状態 A と、第 1 入賞口部 4 0 3 を開放状態とする開放状態 B とに切り替わり可能な構成とした。これにより、一の入賞口に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、遊技球の入賞態様を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。しかも、そのような切り替えが一の開閉部材 4 3 1 によって実現されるため、開閉部材 4 3 1 が動作する場合に、開放状態に切り替わる入賞口部が一義的に定まらず、いずれの入賞口部 4 0 3 , 4 0 4 が開放状態となるかを予測する面白みを付与することができる。加えて、第 1 入賞口部 4 0 3 に遊技球が入賞するよりも第 2 入賞口部 4 0 4 に遊技球が入賞する方が遊技者にとって有利となっているため、開放状態 A , B のいずれとなるかが遊技者にとって大きな関心事項となる。これにより、開閉部材 4 3 1 の挙動に遊技者がより強い関心を寄せることが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0368】

可変入賞装置 4 0 1 が閉鎖状態から開放状態 B に切り替わる場合に開放状態 A を経由する構成とした。この場合、開放状態 B に切り替わる途中までの開閉部材 4 3 1 の挙動を、閉鎖状態から開放状態 A に切り替える場合の開閉部材 4 3 1 の挙動と一致させることができる。この際、開閉部材 4 3 1 の挙動が一致する期間では、開放状態 A , B のいずれとなるのかが遊技者から見て定まらないものとなる。これにより、開放状態となる入賞口部 4 0 3 , 4 0 4 が開閉部材 4 3 1 の挙動から早期に判明する事態が回避され、いずれの入賞口部 4 0 3 , 4 0 4 が開放状態となるかを予測する面白みを増強することができる。

【0369】

開放状態 A を経由して開放状態 B に切り替わる場合に、開放状態 A となる期間が開放状態 B となる期間よりも短くなる構成とした。例えば、開放状態 A となる期間が開放状態 B となる期間よりも長くなる構成であると、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が生じやすくなる。その結果、開放状態 B との違いが曖昧化し、開放状態 B を設けた意義が損なわれるおそれがある。この点、本構成によれば、開放状態 A を経由させる構成でありながらも第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞確率を低く抑えることができ、開放状態 B との適切な差別化が可能になる。

【0370】

< 第 4 の実施の形態の変形例 1 >

本変形例では、一のラウンド遊技の中で可変入賞装置 4 0 1 の開放状態を変化させる点で上記第 4 の実施の形態と異なっている。以下、本変形例について図 3 9 (a) を参照しながら説明する。図 3 9 (a) は一のラウンド遊技中における可変入賞装置 4 0 1 の開閉パターンを説明するための説明図である。

【0371】

本変形例では、一のラウンド遊技が開始される場合に、先ず可変入賞装置 4 0 1 を閉鎖状態から、第 2 入賞口部 4 0 4 を開放状態とする開放状態 A (図 3 6 参照) に切り替える。そして、当該一のラウンド遊技の途中で可変入賞装置 4 0 1 を開放状態 A から、第 1 入賞口部 4 0 3 を開放状態とする開放状態 B (図 3 7 参照) に切り替える。その後、ラウンド遊技の終了条件 (可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞個数が所定の上限個数に達すること又は開放期間が所定の上限期間に達すること) が成立することに基づいて、可変入賞

装置 4 0 1 を開放状態 B から閉鎖状態に切り替え、ラウンド遊技が終了する。

【 0 3 7 2 】

このように可変入賞装置 4 0 1 の開放状態がラウンド遊技の途中で変化するため、開閉部材 4 3 1 の挙動を遊技者が注意深く見ることが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。加えて、可変入賞装置 4 0 1 が開くか否かだけの従来の遊技機に比べ、遊技球の流れや可変入賞装置 4 0 1 への入賞態様を多様化させることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【 0 3 7 3 】

上記の場合における開放状態 A から開放状態 B への切り替えは、開放状態 A の維持期間（第 2 入賞口部 4 0 4 を開放状態とし続ける期間）がある程度確保されるものであれば任意であるが、例えば、可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞個数が上限個数よりも少ない所定数に達したことに基づいて行ったり、開放状態 A の実行期間（第 2 入賞口部 4 0 4 を開放状態とする期間）が上限期間よりも短い所定期間に達したことに基づいて行ったり、それらの両方が成立することに基づいて行ったりすることができる。

10

【 0 3 7 4 】

また、開放状態 A から開放状態 B への切り替えに際しては、可変入賞装置 4 0 1 を閉鎖状態に戻すことなく開放状態 A から開放状態 B に移行させるようにする。この場合、可変入賞装置 4 0 1 を閉鎖状態に戻してから開放状態 B に移行させる場合に比べ、開放状態 B に至るまでの開閉部材 4 3 1 の回動量を少なくすることができ、迅速な状態切替が可能になる。また、閉鎖状態を介在させないことで、無駄球の発生（遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球する事象の発生）が抑制され、可変入賞装置 4 0 1 に効率良く遊技球を入賞させることが可能になる。

20

【 0 3 7 5 】

なお、開放状態の変化は、必ずしも開閉実行モードにおける全てのラウンド遊技で行う必要はなく、例えば、図 3 9 (b) に示すように、一部のラウンド遊技でのみ行う構成としてもよい。すなわち、開放状態の変化は、開閉実行モードにおける少なくとも一部のラウンド遊技で行われる構成であればよい。

【 0 3 7 6 】

また、図 3 9 (c) に示すように、複数のラウンド遊技で可変入賞装置 4 0 1 の開放状態を変化させる場合に、開放状態の変化パターンを異ならせるようにしてもよい。この場合、開放状態の変化の仕方がラウンドによって異なるものとなり、可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞態様を多様化する上で有効となる。

30

【 0 3 7 7 】

< 第 4 の実施の形態の変形例 2 >

本変形例では、ラウンド単位で可変入賞装置 4 0 1 の開放状態を変化させる点で上記第 4 の実施の形態及びその変形例 1 と異なっている。以下、本変形例について図 4 0 を参照しながら説明する。図 4 0 は各ラウンドと可変入賞装置 4 0 1 の開閉パターンとの関係を説明するための説明図である。

【 0 3 7 8 】

開閉実行モードが実行される場合、1 ラウンド目のラウンド遊技では可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 A で開放され、2 ラウンド目のラウンド遊技では、1 ラウンド目の場合とは異なり開放状態 B で開放される。また、3 ラウンド目のラウンド遊技では可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 A で開放され、4 ラウンド目のラウンド遊技では、3 ラウンド目の場合と同様、開放状態 A で開放される。

40

【 0 3 7 9 】

このようにラウンドによって可変入賞装置 4 0 1 の開放状態が異なったものとなるため、可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞態様がラウンドに応じて相違するものとなる。これにより、開閉実行モードが進むことに応じて同じようなラウンド遊技が繰り返されるだけの場合に比べ、ラウンド遊技の楽しみ方を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。

50

【0380】

上記の場合において、1ラウンド目から2ラウンド目への切り替わりに際しては、可変入賞装置401を閉鎖状態に戻すことなく開放状態Aから開放状態Bに移行させるようにする。すなわち、2ラウンド目のラウンド遊技は、第1入賞口部403を開放状態とするものであるため、その事前状態として第1入賞口部403の閉鎖状態が求められるが、本変形例では、1ラウンド目のラウンド遊技にて実施される開放状態Aによりそれが果たされているとみなし（開放状態Aでは第1入賞口部403が閉鎖状態となる（図36参照））、閉鎖状態に復帰させずに開放状態Bに移行させる。

【0381】

この場合、可変入賞装置401を閉鎖状態に戻してから開放状態Bに移行させる場合に比べ、開放状態Bに至るまでの開閉部材431の回動量を少なくすることができ、迅速な状態切替が可能になる。また、1ラウンド目の開放状態Aにより、2ラウンド目を開始する直前の待機期間（第1入賞口部403を閉鎖状態として2ラウンド目のラウンド遊技の開始を待機する期間）が兼用されるため、1ラウンド目から途切れなく2ラウンド目に移行させる、又は1ラウンド目の終了後、瞬時に2ラウンド目を開始することができ、実質的な待機期間を無くす又は極めて短いものとすることができる。

10

【0382】

これらにより、無駄球の発生（遊技球がアウト口141、171に入球する事象の発生）を抑制することができ、可変入賞装置401への効率的な入賞を促進することが可能になる。加えて、開閉実行モードをテンポよく進行させることができ、遊技を行う際の時間効率を向上させることが可能になる。

20

【0383】

また、2ラウンド目から3ラウンド目の切り替えに際しても、可変入賞装置401を閉鎖状態に戻すことなく開放状態Bから開放状態Aに移行させるようにする。これにより、上記の場合と同様の効果を期待することができる。

【0384】

<第4の実施の形態の変形例3>

本変形例では、閉鎖状態からの開閉部材431の回動方向を切り替えることで開放状態A、Bの切り替えを行う点で上記第4の実施の形態の変形例1、2と異なっている。以下、本変形例について図41及び図42を参照しながら説明する。図41は本変形例に係る開閉部材431の斜視図、図42は開閉部材431の動作態様を説明するための説明図である。なお、これらの図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

30

【0385】

図41に示すように、本変形例では、開閉部材431の第2開閉板483は平板状をなしている。すなわち、第2開閉板483は、遊技機前方からの正面視において、その上面部483bが左右方向に直線状（略水平）に延びるように構成されている。第2開閉板483は、第2入賞口部404へと繋がる通路部408（図24（b）参照）を上方から覆い、当該通路部408を閉鎖することが可能な大きさとなっている。

【0386】

開閉部材431は、第1開閉板432の下端部に設けられた回動軸部431aを中心として前後方向に回動可能となっており、この前後回動に伴い第1開閉板432及び第2開閉板483が一体的に回動するようになっている。なお、図示を省略しているが、遊技盤24には他の実施の形態と同様に流路形成部131、161が設けられ、開閉部材431の左右両側にはアウト口141、171が配置されている。

40

【0387】

次に、開閉部材431の動作態様について図42を参照して説明する。本変形例においても、開放状態には、第2入賞口部404を開放状態とする開放状態Aと、第1入賞口部403を開放状態とする開放状態Bとが含まれており、閉鎖状態と開放状態Aと開放状態Bとの切り替えが可能となっている。

50

【 0 3 8 8 】

閉鎖状態は、図 4 2 (a) に示すように、第 1 開閉板 4 3 2 が第 1 入賞口部 4 0 3 を前方から覆い、且つ、第 2 開閉板 4 8 3 が通路部 4 0 8 を上方から覆う状態である。これにより、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が許容されないものとなり、両入賞口部 4 0 3 , 4 0 4 が閉鎖される。閉鎖状態では、第 2 開閉板 4 8 3 が前方に突出することで、上方から流下する遊技球を第 2 開閉板 4 8 3 の上面部 4 8 3 b に受けることが可能となっている。上面部 4 8 3 b に受けられた遊技球は、上面部 4 8 3 b に沿って移動することで左右方向に移動し、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 へと導かれる。

【 0 3 8 9 】

図 4 2 (b) に示すように、上記閉鎖状態から開閉部材 4 3 1 が前方に回動すると、開放状態 B となる。開放状態 B では、第 1 開閉板 4 3 2 が前方に倒れることで第 1 入賞口部 4 0 3 が開放状態となり、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞が許容される。また、前方に倒れた第 1 開閉板 4 3 2 が通路部 4 0 8 を上方から覆うことで、第 2 入賞口部 4 0 4 が閉鎖状態とされる。

10

【 0 3 9 0 】

閉鎖状態から開放状態 B への切り替えに際して第 2 開閉板 4 8 3 の上面部 4 8 3 b 上に遊技球が存在していた場合には、開閉部材 4 3 1 の前方回動に伴う第 2 開閉板 4 8 3 の下方回動により、当該遊技球が下方に落下し、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞可能となる。すなわち、第 2 開閉板 4 8 3 上の遊技球は、開放状態 B に切り替えられた場合に開放状態となる側の入賞口部 (第 1 入賞口部 4 0 3) とは反対側の入賞口部 (第 2 入賞口部 4 0 4) に入賞可能となる。また、このような入賞は、開放状態 B への切り替えが完了した後は許容されず、切り替え過程でのみ許容される限定的なものとなる。

20

【 0 3 9 1 】

図 4 2 (c) に示すように、上記閉鎖状態から開閉部材 4 3 1 が後方に回動すると、開放状態 A となる。開放状態 A では、第 2 開閉板 4 8 3 が起立姿勢となることで通路部 4 0 8 が上方に開口され、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が許容される。また、起立した第 2 開閉板 4 8 3 が第 1 入賞口部 4 0 3 を前方から覆うことで、第 1 入賞口部 4 0 3 が閉鎖状態とされる。

【 0 3 9 2 】

閉鎖状態から開放状態 A への切り替えに際して第 2 開閉板 4 8 3 の上面部 4 8 3 b 上に遊技球が存在していた場合には、第 2 開閉板 4 8 3 が第 1 入賞口部 4 0 3 に向けて回動することで、当該遊技球が第 1 入賞口部 4 0 3 に導かれ、第 1 入賞口部 4 0 3 に入賞可能となる。このような入賞は、開放状態 A への切り替えが完了した後は許容されず、切り替え過程でのみ許容される限定的なものとなる。

30

【 0 3 9 3 】

なお、本変形例において第 2 開閉板 4 8 3 を平板状としたのは、第 2 開閉板 4 8 3 上の遊技球を第 1 入賞口部 4 0 3 側に誘導する際に、当該遊技球が第 2 開閉板 4 8 3 の左右端部側に移動して第 2 開閉板 4 8 3 からこぼれ落ちることを抑制するものであるが、このようなこぼれ落ちが生じない又は生じにくい範囲内であれば、上記第 4 の実施の形態と同様にアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に向けて傾斜する構成としてもよい。

40

【 0 3 9 4 】

以上のように本変形例においては、開閉部材 4 3 1 が前方回動すると開放状態 B となり、後方回動すると開放状態 A となる構成としたため、開閉部材 4 3 1 が動作する方向への遊技者の関心が高まり、開閉部材 4 3 1 の挙動を遊技者が注視することが期待される。よって、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。また、開放状態 A , B のいずれであるかが開閉部材 4 3 1 の動作方向に対応付けられるため、いずれの状態であるかを遊技者が直感的に把握しやすくなり、遊びやすさが向上する。

【 0 3 9 5 】

なお、上記変形例では、開放状態 A への切り替えが完了した場合に第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞が不可能となる構成としたが、これに限定されるものではなく、第 2 入

50

賞口部 4 0 4 に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能とある構成であってもよい。同様に、開放状態 B への切り替えが完了した場合においても、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が不可能となる構成に限定されるものではなく、第 1 入賞口部 4 0 3 に比べて入賞にくい範囲で入賞可能となる構成であってもよい。

【 0 3 9 6 】

＜ 第 4 の実施の形態の変形例 4 ＞

本変形例は、上記第 4 の実施の形態の変形例 3 をベースとし、開閉実行モード中における開放状態 A、B への切替態様を工夫したものとなっている。以下、本変形例について図 4 3 (a) を参照しながら説明する。図 4 3 の (a) は大当たり種別と各ラウンドの開放状態との関係を説明するための説明図、(b) は大当たり種別と開閉実行モードにおける開放状態 A への切替回数との関係を説明するための説明図である。

10

【 0 3 9 7 】

本変形例では、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が発生しても図 3 2 に示す告知演出は実行されず（もちろん導入演出及び終了演出も実行されない）、開閉実行モードの実行中において図柄表示装置 4 1 の表示画面 G に表示される演出画像からは、開閉実行モードが終了した後の抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれになるかを識別不能又は識別困難な構成となっている。また、一のラウンド遊技において開閉部材 4 3 1 が開放状態 A、B のいずれかに切り替えられた場合に、その状態が当該ラウンド遊技の終了まで継続される構成となっている。さらに、本変形例における大当たり種別には、第 3 の実施の形態の変形例 1 の場合と同様に、明示 1 5 R 確変大当たり結果と非明示 1 5 R 確変大当たり結果と 1 5 R 通常大当たり結果とが設定されている（図 2 8 参照）。

20

【 0 3 9 8 】

図 4 3 (a) に示すように、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合の開閉実行モードでは、1 ラウンド目～4 ラウンド目、10 ラウンド目～15 ラウンド目のラウンド遊技において、開閉部材 4 3 1 が前方回動されて開放状態 B とされ、5 ラウンド目～9 ラウンド目のラウンド遊技において、開閉部材 4 3 1 が後方回動されて開放状態 A とされる。一方、大当たり種別が 1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合の開閉実行モードでは、1 ラウンド目、3 ラウンド目、5 ラウンド目、7 ラウンド目～15 ラウンド目のラウンド遊技において、開閉部材 4 3 1 が前方回動されて開放状態 B とされ、2 ラウンド目、4 ラウンド目、6 ラウンド目のラウンド遊技において、開閉部材 4 3 1 が後方回動されて開放状態 A とされる。

30

【 0 3 9 9 】

すなわち、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合と、1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合とでは、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 A に切り替えられる回数が相違するものとなっており、詳しくは、前者の場合には開放状態 A への切替回数が所定回数（本変形例では 4 回）よりも多くなり、後者の場合には開放状態 A への切替回数が所定回数以下となるように構成されている。

【 0 4 0 0 】

このような制御は、例えば、主制御装置 8 1 が、取得された大当たり種別カウンタ C 2 の値や大当たり種別の振分結果を示すフラグ等の大当たり種別の振分結果に関する情報に基づいて、各ラウンドの開閉部材 4 3 1 の開放態様を設定することで実現される。

40

【 0 4 0 1 】

以上のような構成であることにより、開放状態 A への切替回数（開閉部材 4 3 1 の挙動）から開閉実行モードが終了した後の抽選モードを推測する面白みを付与することができる。これにより、開閉部材 4 3 1 の挙動に対する遊技者の関心を大きく高めることができ、遊技への注目度を好適に向上させることが可能になる。

【 0 4 0 2 】

なお、本変形例では、大当たり種別と開放状態 A への切替回数とを 1 対 1 で対応させたが、図 4 4 に示すように、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合には、開放状態 A への切替回数が所定回数よりも多くなる場合が生じやすくなり、

50

通常 1 5 R 大当たり結果に振り分けられた場合には、開放状態 A への切替回数が所定回数以下となる場合が生じやすくなる構成であってもよい。

【 0 4 0 3 】

また、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合には、開放状態 B への切替回数が所定回数よりも多くなり、通常 1 5 R 大当たり結果に振り分けられた場合には、開放状態 B への切替回数が所定回数以下となる構成であってもよい。

【 0 4 0 4 】

さらに、本変形例では、説明の便宜上、一のラウンド遊技において開閉部材 4 3 1 が開放状態 A , B のいずれかに切り替えられた場合に、その状態が当該ラウンド遊技の終了まで継続される構成としたが、上記第 4 の実施の形態の変形例 1 のように、一のラウンド遊技の中で開閉部材 4 3 1 の開放態様が変化する構成としてもよい。この場合、非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合と、1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合とで、開閉実行モード中の開放状態 A への切替回数（総数）が異なるものとしてもよいし、開放状態 A への切替を含むラウンド数が異なるものとしてもよい。

【 0 4 0 5 】

< 第 4 の実施の形態の変形例 5 >

本変形例は、所定ラウンド目のラウンド遊技を対象とし、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合と、1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合とで、可変入賞装置 4 0 1 の開放状態を相違させる点で、上記変形例 4 と異なっている。以下、本変形例について図 4 5 (a) を参照しながら説明する。図 4 5 (a) は、大当たり種別と 1 5 ラウンド目の開放状態との関係を説明するための説明図である。

【 0 4 0 6 】

本変形例において大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合の開閉実行モードでは、1 5 ラウンド目のラウンド遊技において開閉部材 4 3 1 が後方回動されて開放状態 A とされる。一方、大当たり種別が 1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合の開閉実行モードでは、1 5 ラウンド目のラウンド遊技において開閉部材 4 3 1 が前方回動されて開放状態 B とされる。なお、非明示 1 5 R 確変大当たり結果及び 1 5 R 通常大当たり結果のいずれの場合も、1 5 ラウンド目以外のラウンド遊技では開閉部材 4 3 1 が前方回動されて開放状態 B とされる。

【 0 4 0 7 】

このような構成であることにより、1 5 ラウンド目における可変入賞装置 4 0 1 の開放状態から開閉実行モードが終了した後の抽選モードを推測する面白みを付与することができる。これにより、上記変形例 4 の場合と同様、開閉部材 4 3 1 の挙動に対する遊技者の関心を大きく高めることができ、遊技への注目度を好適に向上させることが可能になる。加えて、所定ラウンドでの開閉部材 4 3 1 の挙動に注目していれば足りるため、開閉実行モードにおいて行われる全てのラウンド遊技を対象とする場合に比べ、遊技者への負荷を軽くすることができる。

【 0 4 0 8 】

なお、本変形例では、所定ラウンドを 1 5 ラウンド目（最終ラウンド）としたが、これに限定されるものではなく、任意のラウンドとすることができる。但し、通常大当たり結果であった場合に、それを開閉実行モードの比較的早い段階で遊技者が推測できてしまうと、落胆して残りの開閉実行モードを十分に楽しめなくなるおそれがあるため、所定ラウンドは開閉実行モード終盤のラウンド遊技（最終ラウンド又はその 1 つ前のラウンド遊技）とすることが好ましい。

【 0 4 0 9 】

また、本変形例では、所定ラウンドを一のラウンド遊技としたが、複数のラウンド遊技から構成されるものとしてもよい。さらに、図 4 5 (b) の場合のように、大当たり種別と所定ラウンドでの開放態様（開放状態 A , B のどちらとするか）とを 1 対 1 で対応させず、大当たり種別が非明示 1 5 R 確変大当たり結果に振り分けられた場合に、1 5 R 通常大当たり結果に振り分けられた場合よりも、所定のラウンド遊技において可変入賞装置 4

10

20

30

40

50

01が開放状態Aとされやすくなる構成としてもよい。

【0410】

<第5の実施の形態>

本実施の形態では、上記第4の実施の形態に係る可変入賞装置401を複数の可変入賞装置が一体化された可変入賞ユニットとして構成する点で異なっている。以下、本実施の形態について図46及び図47を参照しながら説明する。図46の(a)は可変入賞ユニット501及びその周辺構成の正面図、図46の(b)及び図47は可変入賞ユニット501の断面図である。なお、これらの図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【0411】

図46(a)に示すように、可変入賞ユニット501は、上記第4の実施の形態に係る可変入賞装置401と同様のベース体411を備えている。ベース体411の上部には、前方に開口する上側大入賞口505が形成され、ベース体411の下部には、前方に開口する下側大入賞口506が形成されている。これら上側大入賞口505及び下側大入賞口506は、上記第4の実施の形態に係る第1入賞口部403及び第2入賞口部404と同様の構成を有するものであり、開閉部材431によって開閉される。つまり、上側大入賞口505と開閉部材431とによって上側可変入賞装置502が構成されるとともに、下側大入賞口506と開閉部材431とによって下側可変入賞装置503が構成されている。

【0412】

上側大入賞口505及び下側大入賞口506を開閉するための具体的な開閉部材431の動作は、上記第4の実施の形態において第1入賞口部403及び第2入賞口部404を開閉する場合と同様であり、図46(b)及び図47(a)、(b)に示すように、両大入賞口505、506を閉鎖する閉鎖状態と、下側大入賞口506を開放する開放状態Aと、上側大入賞口505を開放する開放状態Bとに切り替えが可能となっている。

【0413】

図47(b)に示す開放状態Bにおいて、遊技球が上側大入賞口505に入賞すると、上側大入賞口505後方の第1球通路405に設けられた第1大入賞口用入賞センサ403aによってそれが検知される。このようにして上側大入賞口505への遊技球の入賞が検知された場合には、払出制御装置97から第1個数(例えば10個)の遊技球が払い出される。

【0414】

一方、図47(a)に示す開放状態Aにおいて、遊技球が下側大入賞口506に入賞すると、下側大入賞口506後方の第2球通路421に設けられた第2大入賞口用入賞センサ404aによってそれが検知される。このようにして下側大入賞口506への遊技球の入賞が検知された場合には、第1個数よりも多い第2個数(例えば15個)の遊技球が払出制御装置97から払い出される。すなわち、本実施の形態では、下側大入賞口506に遊技球を入賞させることで多くの賞球を獲得できるものとなっており、下側大入賞口506に入賞させる方が上側大入賞口505に入賞させるよりも遊技者にとって有利となっている。

【0415】

また、閉鎖状態から開放状態A、Bへの切り替わり直前において第2開閉板433上に遊技球が載っていた場合には、開放状態A、Bへの切り替わり過程で遊技球が下方に落下し、下側大入賞口506に入賞可能となる。このため、開閉実行モードにおいて、先のラウンド遊技と次のラウンド遊技との間の待機期間(閉鎖状態にある期間)中に可変入賞ユニット501へ到達した遊技球を、下側大入賞口506に入賞させることが可能になる。

【0416】

ちなみに、先のラウンド遊技で開放状態Aとし、その次のラウンド遊技で開放状態Bとする場合は、上記第4の実施の形態の変形例2(図40)の場合と同様に、閉鎖状態に戻すことなく開放状態Aから開放状態Bに移行させるようにしてもよい。これにより、先のラウンドから途切れなく次のラウンドに移行させる、又は先のラウンドの終了後、瞬時に

10

20

30

40

50

次のラウンド目を開始することができ、実質的な待機期間を無くす又は極めて短いものとすることができる。

【 0 4 1 7 】

本変形例では上側可変入賞装置 5 0 2 と下側可変入賞装置 5 0 3 とが各別の可変入賞装置として扱われるため、例えば、開放状態 B (上側大入賞口 5 0 5 を開放とする状態) の態様でラウンド遊技が行われた場合、そのラウンド遊技は、上側大入賞口 5 0 5 への遊技球の入賞個数が所定の上限個数 (例えば 1 0 個) となること、又は、開放状態 B の継続期間が所定の上限期間 (例えば 3 0 s e c) となることに基づいて終了する。同様に、開放状態 A (下側大入賞口 5 0 6 を開放とする状態) の態様でラウンド遊技が行われた場合も、上側大入賞口 5 0 5 への遊技球の入賞個数が上記所定の上限個数となること、又は、開放状態 B の継続期間が上記所定の上限期間となることに基づいて、そのラウンド遊技が終了する。

10

【 0 4 1 8 】

なお、本変形例において下側大入賞口 5 0 6 への遊技球の入賞に基づく告知演出 (図 3 2) は行ってもよいし、行わなくてもよい。

【 0 4 1 9 】

< 第 5 の実施の形態の変形例 1 >

本変形例は、図 4 7 (a) に示す開放状態 A (下側大入賞口 5 0 6 を開放とする状態) を備えない点で上記第 5 の実施の形態と異なっている。本変形例では、開放状態が開放状態 B (上側大入賞口 5 0 5 を開放とする状態) のみになっており、閉鎖状態 (図 4 6 (b)) と開放状態 B との二態様の間で切り替えられる構成となっている。すなわち、上記第 3 の実施の形態の変形例 1 (図 3 4) の場合と同様、下側大入賞口 5 0 6 への遊技球の入賞機会は開放状態 B への切り替え時のみに制限されている。これにより、上記切り替え時において第 2 開閉板 4 3 3 上の遊技球の個数が多いほど遊技者にとって有利となる遊技性を強調することができる。

20

【 0 4 2 0 】

< 第 6 の実施の形態 >

本実施の形態は、上記第 3 の実施の形態をベースとし、閉鎖状態における球受けの構成を工夫したものとなっている。以下、本実施の形態について図 4 8 及び図 4 9 を参照しながら説明する。図 4 8 の (a) 、 (b) は本実施の形態に係る開閉部材 6 3 1 の斜視図、図 4 9 は側面図である。なお、これらの図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。但し、本実施の形態では、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞が行われても告知演出は実行されず、遊技球の払い出し個数も第 1 入賞口部 4 0 3 に遊技球が入賞した場合と同数となっている。すなわち、第 1 入賞口部 4 0 3 への入賞時と第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞時とで遊技者にとっての有利度合が同等となっている。

30

【 0 4 2 1 】

図 4 8 (a) に示すように、本実施の形態の開閉部材 6 3 1 は、長板状の可動板 6 5 1 を備えている。可動板 6 5 1 は、第 1 開閉板 4 3 2 及び第 2 開閉板 4 3 3 と同様に遊技機左右方向を長手方向として配置され、開閉部材 6 3 1 の回動方向において第 1 開閉板 4 3 2 と第 2 開閉板 4 3 3 との間に配設されている。可動板 6 5 1 の一方の長辺部 6 5 2 には、可動板 6 5 1 の長手方向に延びる図示しない円柱状の軸部が設けられ、当該軸部は、第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b に設けられた軸受け部 6 5 3 に回動可能に連結されている。すなわち、可動板 6 5 1 は、図 4 9 に示すように、開閉部材 4 3 1 の回動軸と同一方向に延びる回動軸を中心として第 1 開閉板 4 3 2 と第 2 開閉板 4 3 3 との間を回動可能な構成となっている。これにより、可動板 6 5 1 は、第 1 開閉板 4 3 2 の前面部 4 3 2 b に対して前方から重なる状態 (図 4 8 (a)) と、第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b に対して上方から重なる状態 (図 4 8 (b)) とに切り替わり可能となっている。可動板 6 5 1 は、図 4 8 (b) に示すように、第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b の略全面を覆うことが可能な大きさを有している。なお、本実施の形態では、可動板 6 5 1 を駆動するため

40

50

のソレノイド等の駆動源は設けられていない。

【0422】

本実施の形態では、第1入賞口部403及び第2入賞口部404を閉鎖する閉鎖状態として、図48(a)に示す閉鎖状態Aと、図48(b)に示す閉鎖状態Bとを有している。これら閉鎖状態A、Bは、第2開閉板433に対して可動板651が上方から重なるか否かが相違するものであり、具体的には、第2開閉板433に可動板651が重ならない場合が閉鎖状態Aとなり、重なる場合が閉鎖状態Bとなる。

【0423】

図48(a)に示すように、閉鎖状態Aでは、可動板651が起立状態となっており、可動板651において第2開閉板433側に位置する第1面部654が前方に露出し、且つ、第2開閉板433の上面部433bが上方に露出する状態となる。この場合、可動板651の第1面部654は、ベース体411の前面部411a(遊技盤24の前面。図24(b)参照)と面一又は前面部411aよりも遊技機背面側に位置しており、第1面部654の前方を遊技球が通過可能となっている。

10

【0424】

よって、上記の場合は、第2開閉板433の上面部433bが球受け部として機能する第1態様となる。第2開閉板433の上面部433bは滑らかな平面状をなしており、当該上面部433b上を遊技球が移動する場合に引っかかり等が生じにくくなっている。また、可動板651の第1面部654においても滑らかな平面状となっており、これによっても遊技球の引っかかり等が抑制されている。

20

【0425】

なお、可動板651の回動先端側の面部655には、当該面部655から可動板651の回動半径方向に突出するようにして係合部656が設けられている。この係合部656は、可動板651が起立姿勢となった場合に、可変入賞装置401のベース体411側に設けられた被係合部657(図49参照)と係合するようになっており、これにより、可動板651を起立姿勢に保持可能となっている。

【0426】

図48(b)に示すように、閉鎖状態Bでは、可動板651が第2開閉板433側に倒れていることで、第1開閉板432の前面部432bが前方に露出し、且つ、第2開閉板433において第1開閉板432側に位置する第2面部658が上方に露出する状態となる。この場合は、可動板651の第2面部658が球受け部として機能する第2態様となる。可動板651の第2面部658には、可動板651の長手方向と交差する方向に延びる複数の凸条部660が設けられており、これら凸条部660は、他の実施の形態に係る凸条部215と同様、減速手段として機能する。すなわち、第2面部658上に遊技球が載った場合には、アウト口141、171へ向かう方向の遊技球の移動が凸条部660により阻害され、遊技球が減速される。

30

【0427】

なお、第1開閉板432の前面部432bには、凸条部660に対応するようにして複数の溝部661が設けられている。これら溝部661には、開閉部材631が閉鎖状態Aとなった場合に各凸条部660を収容することが可能となっている。

40

【0428】

次に、通常遊技状態及び開閉実行モードでの開閉部材631の動作態様について説明する。なお、図示を省略しているが、本実施の形態においても遊技盤24には流路形成部131、161(図5参照)が設けられており、遊技領域PEを流下する遊技球は可変入賞装置401の配置領域に集約される。

【0429】

まずは、図48(a)及び図49を参照しながら通常遊技状態の場合について説明する。通常遊技状態である場合には、開閉部材631の状態が第1入賞口部403及び第2入賞口部404を閉鎖する閉鎖状態に維持される。この場合、可動板651は、係合部656と被係合部657との係合により起立姿勢に保持され、開閉部材631が閉鎖状態Aと

50

される。この閉鎖状態 A の下では、第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 8 3 b が球受け部として機能するため、遊技領域 P E において可変入賞装置 4 0 1 の配置領域に集約された遊技球は、第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 8 3 b に落下し、上面部 4 8 3 b 上を転動する。既に説明したように、上面部 4 8 3 b は滑らかな平面状となっているため、遊技球は上面部 4 8 3 b 上をスムーズに移動し、開閉部材 4 3 1 の左右両側に配置されたアウト口 1 4 1 , 1 7 1 へと速やかに誘導される。

【 0 4 3 0 】

次に、図 5 0 を参照しながら開閉実行モードが実行される場合について説明する。図 5 0 は開閉実行モードでの開閉部材 6 3 1 の動作態様を説明するための説明図である。ここでは、便宜上、一のラウンド遊技における可変入賞装置 4 0 1 の開放回数は 1 回であるとする。

10

【 0 4 3 1 】

1 ラウンド目のラウンド遊技では、先ず、上で述べた閉鎖状態 A から開閉部材 6 3 1 が前方回動され、第 1 入賞口部 4 0 3 が開放状態とされる（図 5 0 (a)、(b)）。このとき、第 1 開閉板 4 3 2 が可動板 6 5 1 を後方から押圧することで、被係合部 6 5 7 に対する係合部 6 5 6 の係合が解除され、可動板 6 5 1 が開閉部材 6 3 1 とともに前方回動する。その後、第 1 開閉板 4 3 2 が開放位置まで回動すると、可動板 6 5 1 が自重によって下方へ回動する。これにより、可動板 6 5 1 が第 1 開閉板 4 3 2 から離間し、第 2 開閉板 4 3 3 に当接した状態となる。

【 0 4 3 2 】

20

その後、ラウンド遊技の終了条件（可変入賞装置 4 0 1 への遊技球の入賞個数が所定の上限個数に達すること又は開放期間が所定の上限期間に達すること）が成立すると、開閉部材 6 3 1 が上記の場合とは逆方向に回動されて閉鎖状態に復帰する（図 5 0 (c)）。その際、可動板 6 5 1 は、第 2 開閉板 4 3 3 に寄り掛かるようにして開閉部材 6 3 1 とともに回動する。その結果、閉鎖状態への復帰時点では、可動板 6 5 1 が第 2 開閉板 4 3 3 に上方から重なった状態となり、開閉部材 6 3 1 の閉鎖状態が閉鎖状態 B に切り替わる。

【 0 4 3 3 】

閉鎖状態 B では、可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8 が球受け部として機能するため、遊技領域 P E において可変入賞装置 4 0 1 の配置領域に集約された遊技球は、可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8 に落下し、第 2 面部 6 5 8 上を転動する。既に説明したように、第 2 面部 6 5 8 には減速手段としての凸条部 6 6 0 が設けられているため、第 2 面部 6 5 8 上を移動する遊技球は、凸条部 6 6 0 によりその移動速度が減速される。このため、閉鎖状態 A の場合よりも遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に到達するまでの時間が長くなり、開閉部材 6 3 1 上での滞在期間が長期化される。

30

【 0 4 3 4 】

そして、2 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、再び開閉部材 6 3 1 が前方回動され、閉鎖状態から開放状態に切り替えられる（図 5 0 (d)）。これに伴い、可動板 6 5 1 上にある遊技球が下方に落下し、第 2 入賞口部 4 0 4 に入賞する。上述のように、2 ラウンド目の直前の待機期間では閉鎖状態 B となっており、開閉部材 6 3 1（可動板 6 5 1）上での遊技球の滞在期間が長期化されている。このため、球受け部上の遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に到達するよりも早く開閉部材 6 3 1 が開放状態に切り替わる確率が高まり、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞確率が高まる。つまり、閉鎖状態 B は、閉鎖状態 A よりも遊技者にとって有利な態様となる。

40

【 0 4 3 5 】

その後、ラウンド遊技の終了条件が成立すると、再び開閉部材 6 3 1 が逆方向に回動されて閉鎖状態に復帰する（図 5 0 (e)）。この場合も 1 ラウンド目の終了時の場合と同様に閉鎖状態 B となり、開閉部材 6 3 1（可動板 6 5 1）上での遊技球の滞在期間が長期化される。以後、1 4 ラウンド目の終了まで同様の処理が繰り返される。

【 0 4 3 6 】

1 5 ラウンド目のラウンド遊技が開始されると、開閉部材 6 3 1 は、閉鎖状態 B（図 5

50

0 (e)) から後方に回動される (図 5 0 (f)) 。これにより、第 2 開閉板 4 3 3 によって第 1 入賞口部 4 0 3 が閉鎖されるとともに、第 2 入賞口部 4 0 4 が開放される。この場合、後方回動の開始時において可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8 に載っていた遊技球は、第 1 入賞口部 4 0 3 に入賞する。また、開閉部材 6 3 1 の後方回動に伴い、可動板 6 5 1 が後方に倒れて第 1 開閉板 4 3 2 側に回動する。その後、ラウンド遊技の終了条件が成立すると、開閉部材 6 3 1 が図 5 0 (f) の状態から前方回動し、閉鎖状態に復帰する (図 5 0 (g)) 。この場合、可動板 6 5 1 は、第 1 開閉板 4 3 2 に寄り掛かるようにして第 1 開閉板 4 3 2 とともに起き上がり、これにより、閉鎖状態 A への切り替えがなされる。

【 0 4 3 7 】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

10

【 0 4 3 8 】

第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b が球受け部として機能する場合 (閉鎖状態 A) と、可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8 が球受け部として機能する場合 (閉鎖状態 B) との切り替えを可能とし、球受け部における遊技球の所定方向 (アウト口 1 4 1 , 1 7 1 へ向かう方向) への移動しやすさを変化させることが可能な構成とした。

【 0 4 3 9 】

開閉実行モードにおいて大入賞口 4 0 2 への遊技球の入賞効率を高める (アウト球を少なく抑える) 上では、球受け部を通過する遊技球の移動速度を低下させ、球受け部上に遊技球が滞在する期間を長くすることが望ましい。しかしながら、球受け部を遊技球を大きく減速させる構造としてしまうと、その作用は通常遊技状態でも発揮されるため、通常遊技状態において球受け部上での遊技球の流れが停滞し、球受け部やその周辺領域での球詰まりを招くおそれがある。このため、減速の程度を少なく抑えたり、通常遊技状態では遊技球が球受け部上を通らない構成としたりする必要が生じ、遊技機設計を行う上で制約となる。

20

【 0 4 4 0 】

この点、本実施の形態では、閉鎖状態 A と閉鎖状態 B との切り替えにより、球受け部上での遊技球の移動しやすさを変更することができ、上記制約を緩和することができる。これにより、開閉実行モードにおいては、球受け部上での遊技球の流れを停滞させる一方、通常遊技状態においては、球受け部上での遊技球の流れを円滑化することができる。よって、通常遊技状態に影響が及ぶことを回避しながら、開閉実行モードにおいて大入賞口 4 0 2 への遊技球の入賞効率を高めることが可能になる。

30

【 0 4 4 1 】

第 1 開閉板 4 3 2 と第 2 開閉板 4 3 3 との間に可動板 6 5 1 を回動可能な状態で配置し、開閉部材 6 3 1 の回動方向の切り替えに機械的に連動して球受け部の態様が切り替わる構成とした。この場合、開閉部材 6 3 1 の切替制御 (可変入賞装置 4 0 1 の開閉制御) と球受け部の切替制御とをまとめて行うことができる。これにより、それらの切替制御を各別に行う場合に比べて制御処理を簡単化することができ、主制御装置 8 1 の処理負荷を軽減することが可能になる。なお、「機械的に連動」とは、電動アクチュエータが介在することなく連動することをいう。

【 0 4 4 2 】

40

閉鎖状態から開放状態への移行態様として開閉部材 6 3 1 の前方回動と後方回動とを設け、開閉部材 6 3 1 が前方回動する場合には閉鎖状態 B となり、後方回動する場合には閉鎖状態 A となる構成とした。この場合、開閉部材 6 3 1 の回動方向と閉鎖状態の態様とが対応するため、閉鎖状態 A , B のいずれとなるかに関心がある遊技者は、開閉部材 6 3 1 の動きに注視すると考えられ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。また、開閉制御の各回において前方回動及び後方回動のいずれとするかを制御することで、閉鎖状態 A , B のいずれとするかを制御することができる。これにより、例えば開閉制御の都度、閉鎖状態 A , B が交互に切り替わるなど閉鎖状態の切替パターンが画一化することを抑制し、状態切替のパターンを多様化することが可能になる。さらに、開閉実行モードの最終ラウンドでは開閉部材 6 3 1 を後方回動させることで、閉鎖状態 A に戻した状態で開

50

閉実行モード終了後の通常遊技状態を開始させることができる。これにより、通常遊技状態において遊技球が球受け部を通過しにくくなり、球詰まり等が誘発される不都合を抑制可能となる。

【 0 4 4 3 】

なお、上記実施の形態においては、15ラウンド目（最終ラウンド）のみ閉鎖状態Aとし、それ以外のラウンドを全て閉鎖状態Bとするが、15ラウンド目以外のラウンドでも閉鎖状態Aとする構成としてもよい。この場合、閉鎖状態B（又は閉鎖状態A）となるラウンドを多様化すべく、大当たり種別の振分結果として複数の大当たり結果を設け、大当たり結果によって閉鎖状態B（又は閉鎖状態A）となるラウンドが変化する構成とするとよい。例えば、大当たり結果Aの場合には、1ラウンド目～14ラウンド目の各回において閉鎖状態Bとなり（15ラウンド目のみ開放状態Aとなる）、大当たり結果Bの場合には、1ラウンド目～10ラウンド目の各回において閉鎖状態Bとなり（残りのラウンドは閉鎖状態Aとなる）、大当たり結果Cの場合には、全てのラウンドにおいて閉鎖状態Aとなるようにすることができる。このような構成により、閉鎖状態Aとなるラウンド（開閉部材631が後方回転するラウンド）の事前把握が困難化し、開閉部材631の動きに対する関心を一層高めることができるし、遊技の単調化を抑制する上でも有効となる。

10

【 0 4 4 4 】

また、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードとなる場合と、低確率モードになる場合とで、開閉実行モードにおける閉鎖状態の態様を相違させ、これによって、抽選モードを示唆する構成としてもよい。この場合、開閉実行モードにおける所定のラウンドでの閉鎖状態を、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードとなる場合と、低確率モードになる場合とで相違させるとよい。これにより、大入賞口402への入賞が発生しやすい閉鎖状態Bとなるか否かを楽しむだけでなく、いずれの閉鎖状態となるかに基づいて開閉実行モードの終了後の抽選モードを予測する楽しみを付与することができる。この場合、大当たり結果となる遊技回や開閉実行モードにおいて、図柄表示装置41の表示画面Gやスピーカでの、開閉実行モードが終了した後の抽選モードを示唆又は明示する報知は行わない構成とするとよい。なお、報知を行う場合は、大当たり結果となる遊技回も含めて開閉実行モードにおける上記所定のラウンドが終了するまでは行わず、当該ラウンドの次に実行されるラウンドの開始以後に行うとよい。また、抽選モードに代えて、開閉実行モードの終了後のサポートモードを示唆する構成としてもよい。

20

30

【 0 4 4 5 】

< 第6の実施の形態の変形例1 >

本変形例では、開閉部材の構成が上記第6の実施の形態と異なっており、具体的には、上記第1の実施の形態をベースとしている点で異なっている。本変形例について図51～図53を参照しながら説明する。図51の（a）は本変形に係る可変入賞装置201及びその周辺構成の正面図、（b）は開閉部材731の斜視図、図52及び図53は、図51（a）のA-A線断面に相当する可変入賞装置401の断面図である。なお、これらの図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

【 0 4 4 6 】

図51及び図52に示すように、本変形例に係る開閉部材731は、大入賞口202（図7（b）参照）を覆うようにして板状のシャッタ部732を備えている。シャッタ部732の上面部732aは、上記第6の実施の形態に係る第2開閉板433の上面部433bと同様、滑らかな平面状になっている。開閉部材731は、前後方向へのスライド移動が可能に構成されており、ベース体211の前面部211a（遊技盤24の前面）から遊技機前方に突出する突出位置と、突出位置から後方に退避し、遊技機前方への突出が抑えられた退避位置とに変位可能となっている。

40

【 0 4 4 7 】

図51（b）に示すように、シャッタ部732の上面部732aには、上方に起立するように支持部734が設けられている。支持部734は、シャッタ部732の後端部7

50

３２ｂ寄りに配置されており、その前面部７３４ａには、前方に延出する複数の延出部７３５が設けられている。これら延出部７３５の前後方向の長さ寸法は等しくなっており、いずれもその前端部７３５ａがシャッタ部７３２の前端部７３２ｃよりも後方に位置している。図５１（ａ）に示すように、各延出部７３５は、遊技機前方からの正面視において縦長の長方形状をなしており、等間隔で配列されている。一方、ベース体２１１には、上記延出部７３５に対応するようにして複数のスリット部７３７が形成されている。各スリット部７３７はベース体２１１を厚み方向に貫通しており、各スリット部７３７には、ベース体２１１の後方から各延出部７３５を挿通可能となっている。

【０４４８】

本変形例では、大入賞口２０２を閉鎖する閉鎖状態として、図５２（ａ）に示す閉鎖状態Ａと、図５２（ｂ）に示す閉鎖状態Ｂとを有している。これら閉鎖状態Ａ，Ｂは、退避位置からの開閉部材７３１の前方へのスライド量（移動距離）が相違するものであり、具体的には、閉鎖状態Ｂの方が閉鎖状態Ａよりもスライド量が大きくなっている。

10

【０４４９】

図５２（ａ）に示す閉鎖状態Ａでは、各延出部７３５の前端部７３５ａが、ベース体２１１の前面部２１１ａ（遊技盤２４の前面）と面一又は前面部２１１ａよりも若干遊技機背面側に位置するものとなっている。このため、閉鎖状態Ａでは、シャッタ部７３２の上面部７３２ａ上を移動する遊技球の流れが延出部７３５により妨げられない又は妨げられにくくなる。また、既に説明したように、シャッタ部７３２の上面部７３２ａは滑らかな平面状となっているため、遊技球は上面部７３２ａ上をスムーズに移動し、開閉部材７３１の左右両側に配置されたアウト口１４１，１７１へと速やかに誘導される。

20

【０４５０】

一方、図５２（ｂ）に示す閉鎖状態Ｂでは、各延出部７３５の前端部７３５ａが、ベース体２１１の前面部２１１ａ（遊技盤２４の前面）よりも前方に突出する。このため、閉鎖状態Ｂでは、各延出部７３５がシャッタ部７３２の上面部７３２ａ上を移動する遊技球の流れを阻害する阻害部又は障害部として機能し、これら延出部７３５により遊技球が減速される。このため、閉鎖状態Ａの場合よりも遊技球がアウト口１４１，１７１に到達するまでの時間が長くなり、開閉部材７３１上での滞在期間が長期化される。

【０４５１】

本変形例においても、通常遊技状態では開閉部材７３１が閉鎖状態Ａに維持され、可変入賞装置４０１の配置領域に集約された遊技球がアウト口１４１，１７１へと速やかに誘導される。一方、開閉実行モードでは１ラウンド目～１４ラウンド目の各待機期間において、閉鎖状態Ｂとされ、開閉部材７３１上での遊技球の滞在期間が長期化される。そして、次のラウンドの開始時において開閉部材７３１上に存在する遊技球は、図５３に示すように、開閉部材７３１が退避位置に後退することに伴って下方に落下し、大入賞口２０２に入賞する。その後、１５ラウンド目のラウンド遊技が終了する場合には、開閉部材７３１の閉鎖状態が閉鎖状態Ａに切り替えられる。

30

【０４５２】

このように、本変形例においても、球受け部における遊技球の所定方向（アウト口１４１，１７１へ向かう方向）への移動しやすさを変更することができる。これにより、開閉実行モードにおいては、球受け部上での遊技球の流れを停滞させる一方、通常遊技状態においては、球受け部上での遊技球の流れを円滑化することができる。よって、通常遊技状態に影響が及ぶことを回避しながら、開閉実行モードにおいて大入賞口２０２への遊技球の入賞効率を高めることが可能になる。

40

【０４５３】

なお、上記構成では、延出部７３５を出没させることで開放状態Ａ，Ｂの切り替えを行う構成としたが、閉鎖状態Ａである場合に、開放状態Ｂの場合よりも少ない突出量において延出部７３５の前端部７３５ａをベース体２１１から前方に突出させてもよい。

【０４５４】

また、上記構成では、１５ラウンド目（最終ラウンド）のみ閉鎖状態Ａとし、それ以外

50

のラウンドを全て閉鎖状態 B とするが、15 ラウンド目以外のラウンドでも閉鎖状態 A とする構成としてもよい。また、開閉実行モードの終了後の抽選モードが高確率モードとなる場合と、低確率モードになる場合とで、閉鎖状態 B (又は閉鎖状態 A) となるラウンドを相違させ、これによって、抽選モードを示唆する構成としてもよい。

【0455】

< 第7の実施の形態 >

本実施の形態は、上記第3の実施の形態をベースとし、第2入賞口部404に代えて第3作動口803を備えた点で、上記各実施の形態と異なっている。以下、本実施の形態について図54を参照しながら説明する。図54の(a)は、本実施の形態に係る入賞ユニット801及びその周辺構成の正面図、(b)は(a)のB-B線断面図である。なお、この図において上記各実施の形態と同様の構成については同一の符号を付し、その説明を省略する。

10

【0456】

図54(a)に示すように、本実施の形態に係るパチンコ機10は、可変入賞装置802と第3作動口803とが一体化された入賞ユニット801を備えている。入賞ユニット801は、遊技盤24に嵌め込まれるベース体811を備えており、ベース体811の上部には可変入賞装置802が配置されている。可変入賞装置802は、第1入賞口部403と、第1入賞口部403を開閉する開閉部材431と、第1入賞口部403に入賞した遊技球を誘導・検知するための裏構造(第1球通路405及び第1大入賞口用入賞センサ403a)とから構成されている。

20

【0457】

ベース体811の下部(可変入賞装置802の下方)には第3作動口803が配置されている。第3作動口803は前方に開口しており、その大きさは複数個の遊技球が同時に通過可能な大きさとなっている。図54(b)に示すように、ベース体811の背面側には、第3作動口803と連通するようにして球通路821が設けられている。球通路821は後方に延びており、第3作動口803に入賞した遊技球は、第2球通路421に流入した後、通路底面821aに沿って後方に誘導される。その途中位置には、第3作動口803に入賞した遊技球を検知する第3作動口用入賞センサ803aが配置されている。第3作動口用入賞センサ803aは主制御装置81に電気的に接続されており、主制御装置81は、第3作動口用入賞センサ803aから出力される検知情報に基づいて第3作動口803への入賞の有無を判定する。

30

【0458】

主制御装置81にて第3作動口803への入賞が特定された場合、当該入賞が特定されたタイミングで各数値情報(大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び変動種別カウンタCS)が取得され、RAM114の保留球格納エリア114bに設けられた第2結果表示部用保留エリアRbに保留情報として格納される。すなわち、第3作動口803は、下作動口34と同様、第2結果表示部BSに変動・停止表示される絵柄に対応したものとなっている。以下においては、下作動口34又は第3作動口803への入賞を契機に第2結果表示部BSにて変動表示される絵柄を、上作動口33への入賞を契機に第1結果表示部ASにて変動表示される絵柄と区別すべく、前者を第2特図といい、後者を第1特図ということがある。

40

【0459】

また、第3作動口803への入賞が特定された場合には、払出制御装置97に賞球コマンドが出力され、例えば、下作動口34への入賞が発生した場合と同じく2個の賞球の払い出しが実行される。

【0460】

図54(a)に示すように、ベース体811の下部において第3作動口803の左右両側には、通路部408に流入した遊技球の一部を排出するためのアウト口806が設けられている。アウト口806は前方に開口しており、その大きさは1個の遊技球が通過可能な大きさとなっている。

50

【 0 4 6 1 】

次に、本実施の形態に係る大当たり種別の振分について図 5 5 を参照しながら説明する。図 5 5 の (a) は上作動口 3 3 用 (第 1 特図側) の振分テーブルを説明するための説明図、(b) は下作動口 3 4 又は第 3 作動口 8 0 3 用 (第 2 特図側) の振分テーブルを説明するための説明図である。

【 0 4 6 2 】

上作動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり結果となった場合には、図 5 5 (a) に示す第 1 振分テーブルを用いて大当たり結果の種別が振り分けられる。第 1 振分テーブルでは、大当たり結果の種別として 5 R 確変大当たり結果と 5 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらはいずれも実行されるラウンド数が 5 となるものである。

10

【 0 4 6 3 】

下作動口 3 4 又は第 3 作動口 8 0 3 への入賞に基づいて大当たり結果となった場合には、図 5 5 (b) に示す第 2 振分テーブルを用いて大当たり結果の種別が振り分けられる。第 2 振分テーブルでは、大当たり結果の種別として 1 5 R 確変大当たり結果と 1 5 R 通常大当たり結果とが設定されている。これらはいずれも実行されるラウンド数が 1 5 となるものである。

【 0 4 6 4 】

このように、上作動口 3 3 への入賞に基づいて大当たり結果となるよりも、下作動口 3 4 又は第 3 作動口 8 0 3 への入賞に基づいて大当たり結果となる方が、開閉実行モードにて実行されるラウンド数が多くなりやすく、より多くの賞球が見込まれるものとなっている。すなわち、遊技者にとっては、第 1 特図側で抽選を受けるよりも第 2 特図側で抽選を受ける方が有利となっている。

20

【 0 4 6 5 】

ちなみに、開閉実行モードにおいては、第 1 特図及び第 2 特図のいずれであるかにかかわらず、抽選モードが低確率モードとなり、サポートモードが低頻度サポートモードとなるように構成されている。また、開閉実行モードの実行中は、第 1 特図及び第 2 特図のいずれについても絵柄の変動表示が実行されない構成となっている (図 1 4 のステップ S 3 0 1 参照) 。

【 0 4 6 6 】

ここで、本実施の形態におけるデータ設定処理について説明する。この処理は遊技回制御処理 (図 1 4) のステップ S 3 0 4 にて行われるものであり、主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて実行されるものである。

30

【 0 4 6 7 】

データ設定処理では先ず第 2 結果表示部用保留エリア R b に保留記憶されている第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」か否かを判定する。第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」である場合には第 1 結果表示部 A S 用のデータ設定処理を実行し、第 2 始動保留記憶数 R b N が「 0 」でない場合には第 2 結果表示部 B S 用のデータ設定処理を実行する。

【 0 4 6 8 】

第 1 結果表示部 A S 用のデータ設定処理では、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 ディクリメントし、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 エリアに格納されたデータを実行エリア A E に移動する。その後、第 1 結果表示部用保留エリア R a の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納されたデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理を実行する。

40

【 0 4 6 9 】

また、第 2 結果表示部 B S 用のデータ設定処理においても、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N の 1 ディクリメント、及び、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 1 エリアに格納されたデータの実行エリア A E への移動処理を実行するとともに、第 2 結果表示部用保留エリア R b の第 1 エリア ~ 第 4 エリアに格納されたデータのシフト処理を実行する。

【 0 4 7 0 】

50

このように本実施の形態では、第1結果表示部用保留エリアR a及び第2結果表示部用保留エリアR b(図11)の両方に保留情報が記憶されている場合には、第2結果表示部用保留エリアR bに記憶された保留情報(下作動口34又は第3作動口803への入賞に対応して記憶された保留情報)に基づく抽選処理、すなわち、第2特図側の抽選処理が優先して実行される。

【0471】

<遊技の流れについて>

次に、通常遊技状態及び開閉実行モードでのそれぞれの遊技の流れについて図54を参照しながら説明する。なお、通常遊技状態及び開閉実行モードのいずれにおいても、左側領域P E 2及び右側領域P E 3を流下した遊技球が、可変入賞装置301の配置領域に集約されるまでの流れについては、図18を参照して説明した上記第1の実施の形態の場合と同様であるため、説明を省略する。

10

【0472】

通常遊技状態では、可変入賞装置802の開閉制御が実行されず、開閉部材431が第1入賞口部403を閉鎖する閉鎖位置に維持される(図54(a)、(b))。この場合、遊技球は開閉部材431の第2開閉板433の前方を通過することができず、第2開閉板433下方の通路部408への流入が不可能となる。このため、第3作動口803への入賞は発生しない。

【0473】

ちなみに、スルーゲート35(図4)への遊技球の通過に基づく電役開放抽選により開放結果となった場合には、下作動口34に対応して設けられた電動役物34aが開放状態となり、下作動口34に遊技球が入賞可能となる。このことは、サポートモードが低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードのいずれにおいても同様であり、これにより、通常遊技状態において第2特図側の抽選処理を受ける機会が確保されている。なお、高頻度サポートモードである場合の方が低頻度サポートモードである場合よりも下作動口34への入賞が発生する確率が高くなることは既に述べたとおりである。

20

【0474】

一方、開閉実行モードに移行した場合には、可変入賞装置802を閉鎖状態から開放状態とし、その後、開放状態から閉鎖状態とする切替制御(開閉制御)が少なくとも1回行われる。切替制御にあたっては、開閉部材431が上記閉鎖位置から前方回動することで、第1入賞口部403が閉鎖状態から開放状態に切り替わり、第1入賞口部403への遊技球の入賞が可能となる。この際、切替の直前において第2開閉板433上に遊技球が載っていた場合には、開閉部材431の前方回動に伴い当該遊技球が第2開閉板433から下方に落下する。これにより、通路部408に遊技球が流入し、第3作動口803への入賞が可能になる。

30

【0475】

ちなみに第3作動口803の左右両側にはアウト口806が設けられているため、通路部408の流入した遊技球の一部を第3作動口803に入賞させないようにすることができる。これにより、通路部408に流入した遊技球が常に第3作動口803に入賞することが回避され、第2開閉板433から落下した遊技球の行方に対する遊技者の関心を持続させることが可能になる。なお、アウト口806は必ずしも第3作動口803の両側に設ける必要はなく、片側のみに設けてもよい。

40

【0476】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0477】

遊技者に有利な第2特図に対応する第3作動口803を設け、開閉実行モードにおいて第3作動口803への入賞が発生し得る構成とした。この場合、遊技者は、遊技状態が開閉実行モードに移行することで、可変入賞装置802への入賞に基づく多量の賞球を得るだけでなく、その後の遊技において第2特図側の当否抽選(有利な側の抽選)を受ける権利を獲得することが可能になる。一方で、通常遊技状態においては第3作動口803への

50

入賞が発生しない構成としたことで、遊技者にとって過度に有利な条件で遊技が行われることを抑制できる。このように本実施の形態によれば、通常遊技状態に影響が及ぶことを回避しつつ、開閉実行モードに付加価値を付与し、開閉実行モードの魅力を向上させることが可能になる。

【0478】

また、本実施の形態は、通常遊技状態（時短中や確変中等のようにサポートモードが高頻度サポートモードになっている場合を除く）において第2特図側の作動口への入賞が生じにくい構成とされた遊技機に対しても有効である。すなわち、このような遊技機では、第1特図側に保留があり且つ第2特図側には保留がない状態で開閉実行モードが開始され、その状態で開閉実行モードが終了することが起こり得る。この場合、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに移行しても、開閉実行モード終了後の遊技では最初に第1特図側の当否抽選（不利な側の抽選）が行われることになり、遊技者に不快感を与えることになりかねない。この点、本実施の形態によれば、仮に第1特図側に保留があり且つ第2特図側には保留がない状態で開閉実行モードが開始されたとしても、開閉実行モードの実行中に第3作動口803への入賞が生じることで、第2特図側の保留を補充することができる。これにより、最初に第2特図側の抽選処理が行われやすくし、遊びやすさを向上させることが可能になる。

【0479】

第3作動口803を可変入賞装置802よりも下流側に配置する構成とした。例えば、第3作動口803が可変入賞装置802の上流側に位置する構成であると、第3作動口803への入賞によって遊技球が可変入賞装置802に到達しなくなり、結果的に可変入賞装置802への入賞が阻害されるおそれがある。この点、本実施の形態では、第3作動口803が可変入賞装置802の下流側に位置するため、第3作動口803への入賞によって可変入賞装置802への入賞が阻害されることが抑制される。これにより、可変入賞装置802への遊技球の入賞状況に影響が及ぶことを抑制しながら、開閉実行モードにおいて第3作動口803への入賞を生じさせることが可能になる。

【0480】

下作動口34を可変入賞装置802（第2開閉板433）よりも上流側に配置する構成とした。この構成によれば、第2開閉板433により遊技球の流れを規制することに伴い、下作動口34への遊技球の入賞までもが規制されてしまう不都合の発生を抑制できる。これにより、下作動口34への遊技球の入賞状況に影響が及ぶことを抑制しながら、第3作動口803への入賞が生じないように制限することが可能になる。

【0481】

なお、上記実施の形態においては、通常遊技状態において第3作動口803に遊技球が入賞できない構成としたが、開閉実行モードである場合よりも入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。このような構成としては、例えば、第2開閉板433の前端部433aと窓パネル62との距離D1を遊技球の直径以上とし、遊技球が窓パネル62の近傍を通る場合に第3作動口803への入賞が可能となる構成としたり、遊技領域PEを流下する遊技球の一部が第2開閉板433を介さずに通路部408又は第3作動口803に直接導出され得る構成としたりすることが考えられる。

【0482】

<他の実施の形態>

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

【0483】

(1) 上記各実施の形態では、シャッタの前後方向への進退又は開閉部材の前後回転により大入賞口を開閉するタイプの可変入賞装置を例示したが、横開きタイプの可変入賞装置としてもよい。なお、横開きタイプの可変入賞装置としては、遊技盤 2 4 の前面から前方に突出し、入球部としての開口を有する突出部と、入球部に対応して設けられ、遊技盤 2 4 に交差する方向の軸線を中心として回転する可動体としての可動羽根と、を備え、可動羽根が回転することで上記開口の開口度合を変化させ、開放状態（入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態）と、閉鎖状態（入球部に遊技球が入球不能又は第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態）とに切り換わるものが挙げられる。

【 0 4 8 4 】

(2) 上記第 1 の実施の形態におけるシャッタ 2 1 6 や第 3 の実施の形態における第 2 開閉板 4 3 3 において、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 への遊技球の案内手段を備えるべく左右対称の山型形状としたが、案内機能が果たされるものであればこれに限定されるものではない。例えば一方向のみに傾斜する構成（図 5 6 (a) ）であってもよいし、左右の傾斜が非対称の構成（図 5 6 (b) ）であってもよいし、台形状等の非傾斜部を含む構成であってもよい。図 5 6 (a) 、 (b) の場合にあっては、シャッタ 2 1 6 に対して遊技球を矢印 A 方向に進入させる場合（例えば左打ちする場合）と、矢印 B 方向に進入させる場合（例えば右打ちする場合）とで、シャッタ 2 1 6 上の遊技球がアウト口 1 7 1 に到達するまでの所要期間が相違するものとなり、有利度合に差異を設けることが可能になる。

【 0 4 8 5 】

また、減速手段としての凸条部 2 1 5 の数や間隔、高さ、形状等をシャッタ 2 1 6 や第 2 開閉板 4 3 3 の左右で異ならせることで、減速度合が左右で異なる構成としてもよい。

【 0 4 8 6 】

(3) 上記第 1 の実施の形態におけるシャッタ 2 1 6 や第 3 の実施の形態における第 2 開閉板 4 3 3 について、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に向けて下る傾斜を有する構成としたが、上記第 4 の実施の形態における第 2 開閉板 4 3 3 のように、平板状としてもよい。また、上記第 4 の実施の形態における第 2 開閉板 4 3 3 、第 6 の実施の形態における可動板 6 5 1 及び第 2 開閉板 4 3 3 、第 7 の実施の形態におけるシャッタ部 7 3 2 を平板状としたが、上記第 1 の実施の形態におけるシャッタ 2 1 6 のように、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 に向けて下る傾斜を有する構成としてもよい。この場合、図 5 6 (a) 、 (b) 等のように構成することもできる。

【 0 4 8 7 】

(4) 上記各実施の形態では、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 が可変入賞装置側に開口する構成としたが、上方や前方に開口する構成としてもよい。とくに前方に開口する構成の場合は、遊技機前方からの正面視において遊技球がアウト口に入って奥側に流れていく様子を目視しやすくなり、遊技領域 P E から遊技球が排出されたことを遊技者が認識しやすくなることが期待される。

【 0 4 8 8 】

(5) 上記各実施の形態では、流路形成部 1 3 1 、 1 6 1 の前面部において、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 及びアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球した遊技球を遊技盤 2 4 の背面側に導く誘導通路と重なる部分を不透明化し、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 の開口部やアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に入球した遊技球の流れを遊技機前方から視認不能又は視認困難としたが、上記部分が透明性を有するものとし、アウト口 1 4 1 , 1 7 1 の開口部等が遊技機前方から視認可能又は視認容易となる構成としてもよい。

【 0 4 8 9 】

(6) 上記各実施の形態では、作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づいて保留情報が取得され、それぞれ所定数（ 4 個 ）を上限として保留情報が記憶される構成としたが、保留情報が記憶されない構成としてもよい。このようにすれば、構成の簡素化を図ることができる。このことは、スルーゲート 3 5 への入賞についても同様である。

【 0 4 9 0 】

(7) 上記各実施の形態では、上作動口 3 3 への入賞に基づく保留情報が 4 個を上限と

10

20

30

40

50

して記憶される構成としたが、４個未満であってもよいし、５個以上であってもよい。また、下作動口３４及びスルーゲート３５への各入賞に基づく保留情報の上限記憶数についても、４個未満であってもよいし、５個以上であってもよい。また、各作動口３３，３４及びスルーゲート３５への入賞に基づく保留情報の上限記憶数が相違する構成としてもよい。

【０４９１】

（８）上記各実施の形態では、遊技球が左側領域ＰＥ２及び右側領域ＰＥ３のどちらを流下しても（遊技球の発射勢にかかわらず）、遊技球を可変入賞装置に導出する構成としたが、遊技球が左側領域ＰＥ２又は右側領域ＰＥ３のいずれかを流下する場合に限り、可変入賞装置に導く構成としてもよい。

10

【０４９２】

（９）上記第３～第７の実施の形態では、減速手段としての凸条部を開閉部材（球受け部）に設けたが、例えばベース体の前面部（遊技盤２４の前面）など、他の箇所にもよい。また、凸条部により段差を生じさせることで遊技球を減速させ、開閉部材上での遊技球の滞在期間を長くする構成としたが、非直線的な通路形状（例えばつづら折り状の通路形状）とすることで、滞在期間を長くする構成としてもよい。

【０４９３】

（１０）上記各実施の形態では、「可変入球手段」として大当たり結果となった場合に開閉される可変入賞装置を備えるが、「可変入球手段」はこれに限定されるものではなく、例えば、電役開放抽選の結果に基づいて開閉される可変作動口（電動役物３４ａ及び下作動口３４）であってもよい。このことは、「可動体」及び当該可動体により開閉される「入球部」についても同様であり、それぞれ電動役物３４ａ及び下作動口３４が対応するものであってもよい。ちなみに、電動役物３４ａにより開閉される作動口は、必ずしも「下」側である必要はなく、その配置箇所は任意である。

20

【０４９４】

（１１）上記第２の実施の形態において、可変入賞装置３０１が閉鎖状態である場合にアウト口１４１，１７１に対向し、アウト口１４１，１７１の開口を覆って遮蔽する遮蔽手段を設けてもよい。これにより、アウト口１４１，１７１をより目立ちにくくすることができ、その存在感を一層希薄化することができる。遮蔽手段は開閉扉３０５に設ける（より具体的には、開閉扉３０５の前面部３０５ｂから前方に突出するようにして設ける）とよい。この場合、開閉扉３０５の開閉動作に連動して、遮蔽手段がアウト口１４１，１７１を遮蔽する状態（アウト口１４１，１７１に対向する状態）と、それが解除される状態（アウト口１４１，１７１に対向しない状態）とを切り替えることができる。

30

【０４９５】

（１２）上記第２の実施の形態においてアウト口１４１，１７１を省略してもよい。これにより、可変入賞装置３０１の配置領域に集約された遊技球の全てを可変入賞装置３０１に入賞させることが可能になる。

【０４９６】

（１３）上記第３～第７の実施形態では、球受け部（又は球受け手段）が開閉部材（可動体）と一体に設けられていたが、これらを別体とし、離間して配置する構成としてもよい。この場合、可動体の動きを球受け部に伝達するリンク機構等の伝達手段を備え、可動体に機械的に連動して球受け部が球受け状態と遊技球を落下させる落下状態とに切り替わる構成としてもよい。また、球受け部を駆動する球受け用駆動手段を備え、可動体が閉鎖状態から開放状態に切り替わることに合わせ、球受け部が球受け状態から落下状態に切り替わるように上記球受け用駆動手段を制御する構成としてもよい。後者の場合における球受け用駆動手段の制御は、可動体の制御との連携（同期）が簡単化することから主制御装置８１が行う構成とするとよい。なお、上記第５の実施の形態のように上側可変入賞装置５０２と下側可変入賞装置５０３とを備える場合には、それら可変入賞装置５０２，５０３用として２つの駆動部を設け、それらの一方を開閉部材４３１を駆動する駆動部に用い、他方を球受け部を駆動する駆動部に用いる構成としてもよい。

40

50

【 0 4 9 7 】

(1 4) 上記第 3 の実施の形態では、第 2 入賞口部 4 0 4 が第 1 入賞口部 4 0 3 よりも遊技者にとって有利となる構成としたが、第 1 入賞口部 4 0 3 が第 2 入賞口部 4 0 4 よりも有利となる構成としてもよい。また、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 で有利度合に差異を設けない構成としてもよい。この場合、第 1 入賞口部 4 0 3 への遊技球の入賞を検知する検知手段 (センサ) と、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞を検知する検知手段とを共通化し、一の検知手段によって構成してもよい。この場合の検知手段は、第 1 球通路 4 0 5 及び第 2 球通路 4 2 1 の合流部又はそれよりも下流側に設けるとよい。

【 0 4 9 8 】

(1 5) 上記第 3 の実施の形態において、長さの異なる複数の待機期間 (ラウンドインターバル期間) を有し、例えば、ラウンド間の待機期間が相対的に長くなる長期間態様と、相対的に短くなる (長期間態様よりも短くなる) 短期間態様とを設定可能な構成としてもよい。待機期間を短期態様とした場合、長期間態様の場合に比べ、球受け部上の遊技球がアウト口 1 4 1 , 1 7 1 に到達する前に次のラウンドが開始される (開放状態に切り替えられる) 確率が高くなり、第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞確率が高まる。すなわち、待機期間の長短によって第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞しやすさに差異を設けることができる。

【 0 4 9 9 】

このような構成としては、例えば確変大当たりか否かや、いずれの作動口への入賞によって大当たりとなったか (第 1 特図及び第 2 特図のいずれで大当たりとなったか) 、大当たりとなったときの遊技状態 (高確率モード中であるか否かや、高頻度サポートモード中であるか否かなど) などによって、開閉実行モードでの待機期間に長短が生じる構成とすることができる。具体的には、例えば、通常大当たり結果である場合は、一又は複数のラウンドからなる所定ラウンドの待機期間が長期間態様となる開閉実行モードに移行する一方、確変大当たり結果である場合は、所定ラウンドの待機期間が短期間態様となる開閉実行モードに移行する構成が考えられる。なお、待機期間の設定処理は、大入賞口開閉処理 (図 1 6) のステップ S 5 1 5 で行うことができる。また、上記第 4 ~ 第 7 の実施の形態においても長さの異なる複数の待機期間を設けてもよい。

【 0 5 0 0 】

(1 6) 上記第 3 の実施の形態において、可変入賞装置 4 0 1 とは別に、球受け部 (又は球受け手段) 及び第 2 入球部を備えない一般的な可変入賞装置 (第 2 可変入賞装置) を設けてもよい。この場合、大当たり種別の振分結果 (作動口 3 3 , 3 4 への入賞に基づく抽選処理の結果) が第 1 結果であった場合には可変入賞装置 4 0 1 を開閉する開閉実行モードに移行し、上記振分結果が第 1 結果とは異なる第 2 結果であった場合には第 2 可変入賞装置を開閉する開閉実行モードに移行する構成とするとよい。いずれの可変入賞装置が開閉されるかによって遊技者にとっての有利度合に差異を設けることができ、興趣性が向上する。なお、上記第 4 ~ 第 7 の実施の形態においても同様である。

【 0 5 0 1 】

(1 7) 上記第 3 の実施の形態において、一のラウンド遊技において開閉制御 (可変入賞装置を閉鎖状態から開放状態とし、その後、閉鎖状態する制御) を複数回にわたって行う構成としてもよい。開閉制御を 1 回のみ実行する場合に比べ、第 2 入賞口部 4 0 4 に遊技球が入賞する頻度が高まり、第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞機会を拡充化する上で好ましい。この場合、開閉制御間の待機期間 (可変入賞装置を閉鎖状態として次の開閉制御の開始を待機する期間) において遊技球が第 2 開閉板 4 3 3 に到達する時間的猶予を確保する上では、上記待機期間を遊技球の発射周期 (0 . 6 s e c) よりも長くするとよい。

【 0 5 0 2 】

さらに、複数の開閉制御を実行可能なラウンド遊技と、開閉制御を 1 回のみ実行可能なラウンド遊技とが設定される構成としてもよい。この場合、前者のラウンド遊技と後者のラウンド遊技とで第 2 入賞口部 4 0 4 への入賞頻度を異ならせることができ、とくに上記第 3 の実施の形態のように、第 2 入賞口部 4 0 4 が有利な入賞口として機能する構成の

10

20

30

40

50

下では、前者のラウンド遊技を後者のラウンド遊技よりも遊技者にとって有利なものとすることができる。

【0503】

複数回の開閉制御を実行する場合における各回の開放期間の上限は、1回の開閉制御を実行する場合の開放期間の上限よりも短くすること（換言すれば、複数回の開閉制御を実行する場合は短期間開放を複数回実行し、1回の開閉制御を実行する場合は長期間開放を実行すること）が好ましい。このような構成とすることで、複数回の開閉制御が実行可能なラウンド遊技であるにもかかわらず、初回の開放で可変入賞装置401への遊技球の入賞個数が上限個数に達し、2回目の開放が行われなくなる事態の発生が抑制される。そのような意味では、少なくとも初回開放の開放期間の上限が、1回の開閉制御を実行する場合の開放期間の上限よりも短いものであればよい。

10

【0504】

(18) 上記第3の実施の形態では、図柄表示装置41の表示画面G上に所定の演出画像を表示させて告知演出（図32(b)、(c)）を行う構成としたが、告知演出は、LED等の発光手段を用いた発光演出であってもよいし、可動演出用の装飾可動体（可動役物）を用いた役物演出であってもよい。さらに、必ずしも視覚的なものである必要はなく、例えば、効果音を用いた聴覚的なものであってもよい。また、図柄表示装置41とは別に他の表示装置を設け、当該表示装置の表示画面に告知演出を表示する構成としてもよい。これらのことは、図32(a)の導入演出や図32(d)の終了演出についても同様である。

20

【0505】

(19) 上記第3の実施の形態では、告知演出において開閉実行モード終了後の遊技状態を明示する構成としたが、示唆する構成としてもよい。

【0506】

(20) 上記第3の実施の形態では、第2入賞口部404への遊技球の入賞に基づく特定報知として、開閉実行モード終了後の抽選モードの告知演出を行う構成としたが、特定報知の形態はこれに限定されるものではない。例えば、開閉実行モード終了後のサポートモードを示唆又は明示するものであってもよいし、第2入賞口部404への遊技球の入賞が発生したこと又は入賞個数が所定数に達したことに基いて背景画像等の演出表示が変化したり、特殊な演出画像が表示されたりするものであってもよい。

30

【0507】

また、第1入賞口部403への遊技球の入賞に基づいて第1報知を行い、第2入賞口部404への遊技球の入賞に基づいて第1報知とは異なる第2報知を行う構成としてもよい。両入賞口部403、404の距離が近い場合、遊技球がいずれの入賞口部に入賞したのかを遊技者が明確に識別できないことが起こり得るが、上記構成とすることで、そのような不都合の発生を抑制することができる。なお、この場合の報知は上記(18)の場合と同様、必ずしも視覚的なものである必要はなく、聴覚的なものであってもよい。また、第1報知及び第2報知は同一の報知手段にて行ってよいし、異なる報知手段にて行ってよい。

【0508】

40

(21) 上記第3の実施の形態では、開閉部材431が閉鎖状態から開放状態に切り替えられる場合に、球受け部（第2開閉板433）に受けられた遊技球が第2入賞口部404に入賞可能となる構成としたが、例えば、演出ボタン等の遊技者が操作可能な操作手段を遊技者が操作した場合に、球受け部に受けられた遊技球が第2入賞口部404に入賞可能となる構成としてもよい。また、球受け部に受けられた遊技球が入球可能となる入球部は、当該入球部への遊技球の入球が生じた場合に遊技球の払い出し（特典の付与）がない構成としてもよい。

【0509】

(22) 上記第4の実施の形態では、開放状態Aと開放状態Bとからなる2種類の開放状態を備える構成としたが、3種類以上の開放状態を備える構成としてもよい。

50

【 0 5 1 0 】

(2 3) 上記第 4 の実施の形態において、開放状態 B が開放状態 A よりも有利 (第 1 入賞口部 4 0 3 が第 2 入賞口部 4 0 4 よりも有利) な構成としてもよく、この場合、開閉部材 4 3 1 の動作量が多い側の開放状態の方が有利となる構成とできる。

【 0 5 1 1 】

(2 4) 上記第 4 の実施の形態の変形例 1 , 2 において、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 A から開放状態 B に切り替わるまでの途中期間で、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 の両方が開放状態となる構成とし、開放状態 A となる期間と開放状態 B となる期間とが重複する構成としてもよい。この場合、単に開放状態 A から開放状態 B への切り替わりが行われる場合に比べて、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞態様を複雑化することができ、興趣性が向上する。なお、このことは、可変入賞装置 4 0 1 が開放状態 B から開放状態 A に切り替わる場合についても同様である。また、上記重複期間以外の期間においても、第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 2 入賞口部 4 0 4 の両方を開放状態とする状態が生じる構成としてもよい。

10

【 0 5 1 2 】

(2 5) 上記第 4 の実施の形態において、閉鎖状態から開放状態 A への切り替えが開始される場合、閉鎖状態から開放状態 B への切り替えが開始される場合のそれぞれにおいて所定報知を行うとともに、当該所定報知では開放状態 A , B のいずれとなるかの示唆又は明示を行わない構成としてもよい。この場合、遊技者を可変入賞装置 4 0 1 に注目させた上で、いずれの開放状態となるのかを予測する遊技を楽しませることができる。

20

【 0 5 1 3 】

(2 6) 上記第 4 の実施の形態では、主制御装置 8 1 により可変入賞駆動部 4 1 9 を制御し、可変入賞駆動部 4 1 9 により開閉部材 4 3 1 を駆動する構成としたが、可変入賞駆動部 4 1 9 を省略し、開閉部材 4 3 1 に接触する遊技球の重みにより開閉部材 4 3 1 が回転する構成としてもよい。

【 0 5 1 4 】

(2 7) 上記第 4 の実施の形態では、開閉部材 4 3 1 が回転する構成としたが、直線移動する構成としてもよい。このような構成としては、例えば図 5 6 (c) に示すように、左右に並設され、それぞれ上方に開口する第 1 入球部 8 5 3 及び第 2 入球部 8 5 4 と、それら入球部 8 5 3 , 8 5 4 を上方から覆うことが可能に配置され、入球部 8 5 3 , 8 5 4 の並び方向に往復移動が可能な構成とされた開閉部材 8 5 5 とを備え、開閉部材 8 5 5 の移動方向を切り替えることで、開放状態する入球部を切り替える構成などが考えられる。

30

【 0 5 1 5 】

(2 8) 上記第 6 の実施の形態では、閉鎖状態 A と閉鎖状態 B とからなる 2 種類の閉鎖状態を備える構成としたが、3 種類以上の閉鎖状態を備える構成としてもよい。

【 0 5 1 6 】

(2 9) 上記第 6 の実施の形態では、開閉部材 6 3 1 の動きに機械的に連動して可動板 6 5 1 が動作する構成としたが、可動板 6 5 1 を駆動する可動板用駆動手段を備え、開閉部材 6 3 1 とは別に駆動制御される構成としてもよい。この場合、開閉実行モードの開始タイミングやラウンド遊技の終了タイミング (ラウンド間の待機期間の開始タイミング) に合わせて可動板 6 5 1 を動作させるように、上記可動板用駆動手段を制御するとよい。この場合における可動板用駆動手段の制御は、開閉部材 6 3 1 の制御との連携 (同期) が簡単化することから主制御装置 8 1 が行うとよい。

40

【 0 5 1 7 】

(3 0) 上記第 7 の実施の形態では、開閉実行モードにて実行されるラウンド数に差異を設けることで、第 1 特図よりも第 2 特図が有利となる構成としたが、これに代えて又は加えて、開閉実行モード終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに移行するか否かや、高頻度サポートモードが継続する遊技回数に差異を設けることなどにより、有利度合に差異が生じる構成としてもよい。

【 0 5 1 8 】

50

(3 1) 上記第 7 の実施の形態では、第 3 作動口 8 0 3 に遊技球が入賞した場合の賞球数を下作動口 3 4 への入賞が発生した場合と同数としたが、第 3 作動口 8 0 3 への入賞が生じた場合の賞球数は任意であり、下作動口 3 4 への入賞が生じた場合よりも多くしてもよい。この場合、第 3 作動口 8 0 3 の特別感を高められるほか、開閉実行モードで獲得可能な遊技球をより多く上積みすることができ、開閉実行モードの魅力を向上させることにも繋がる。また、第 3 作動口 8 0 3 に遊技球が入賞した場合の賞球数を下作動口 3 4 への入賞が発生した場合よりも少なくしたり、遊技球の払い出しを行わなかったりする構成としてもよい。この場合、開閉実行モードで獲得可能な総賞球数が過大となることを抑制し、遊技者有利となり過ぎることを回避できる。なお、いずれの場合においても可変入賞装置 8 0 2 の優位性を確保すべく、可変入賞装置 8 0 2 への入賞が生じた場合の賞球数（本実施の形態では 1 5 個）よりも少なくすることが好ましい。

10

【 0 5 1 9 】

(3 2) 上記第 1 の実施の形態において、左側流路形成部 1 3 1、右側流路形成部 1 6 1 を図 5 7 のように構成してもよい。図 5 7 の (a) は各流路形成部 1 3 1、1 6 1 の変形例を示す正面図、(b) は (a) の平面図である。なお、右側流路形成部 1 6 1 は左側流路形成部 1 3 1 と左右対称の構成であるため、ここでは、左側流路形成部 1 3 1 を例にとって説明する。

【 0 5 2 0 】

左側流路形成部 1 3 1 は、上記第 1 の実施の形態の場合と同様に、透明な合成樹脂により形成されており、第 2 縦壁部 1 3 8（左側流路形成部 1 3 1 の側面部）には、アウト口 1 4 1 が開口している。図 5 7 (b) に示すように、アウト口 1 4 1 は、遊技機横方向（右方、矢印 C 方向）に開口する開口部 1 4 1 a と、開口部 1 4 1 a に入球した遊技球を遊技機横方向（左方）に案内した後、遊技機後方へと案内する案内通路部 1 4 1 b とを備えている。案内通路部 1 4 1 b において遊技球を遊技機横方向に案内する部分は、少なくとも遊技球の 1 個分の長さを有している。

20

【 0 5 2 1 】

本変形例において第 2 縦壁部 1 3 8 は、平面視において傾斜している。具体的には、第 2 縦壁部 1 3 8 の前端部 1 3 8 a が後端部 1 3 8 b よりも開口部 1 4 1 a の開口方向側（右方）に位置するように、開口方向に対して斜めに交差している。このため、アウト口 1 4 1 の開口部 1 4 1 a（開口面）においても第 2 縦壁部 1 3 8 に沿って傾斜するものとなっている。

30

【 0 5 2 2 】

例えば、上記第 1 の実施の形態のように、第 2 縦壁部 1 3 8 が前後方向に延びる（遊技盤 2 4 の前面に直交する）構成であると、遊技機前方からの正面視に対してはアウト口 1 4 1 の開口部を見えにくくすることができるものの、斜めに覗き込んだ場合に、開口部が簡単に見えるおそれがある。この点、本変形例によれば、開口部 1 4 1 a が傾斜していることで、遊技機前方から斜めに覗き込んだ場合でも、開口部 1 4 1 a を視認しにくくなり、アウト口 1 4 1 の視認性を一層低下させることができる。

【 0 5 2 3 】

また、本変形例では、左側流路形成部 1 3 1 の前面部 1 3 1 a のうち、少なくとも遊技機前方からの正面視において開口部 1 4 1 a の前方に位置する領域 1 3 1 b（図 5 8 (a) 参照）と、案内通路部 1 4 1 b の前方に位置する領域 1 3 1 c とには、メッキやシールなどにより所定の装飾が施され、着色がなされている。一方、遊技球の転動面となる第 2 傾斜部 1 3 6 にはそのような着色がなく、各領域 1 3 1 b、1 3 1 c の光透過率は第 2 傾斜部 1 3 6 よりも低くなっている。これにより、前面部 1 3 1 a を通じて開口部 1 4 1 a や案内通路部 1 4 1 b が透けて見えることが抑制され、アウト口 1 4 1 が目立ちにくくなっている。

40

【 0 5 2 4 】

なお、領域 1 3 1 b、1 3 1 c を着色する構成に代えて、各領域 1 3 1 b、1 3 1 c を不透明な材料や第 2 傾斜部 1 3 6 よりも光透過率が低い材料で形成することで、アウト口

50

１４１の視認性を低下させる構成としてもよい。また、領域１３１ｂ、１３１ｃのいずれか一方のみ着色したり、不透明な材料で形成したりする構成としてもよい。この場合でも、それら領域１３１ｂ、１３１ｃの両方の光透過率が高い場合よりもアウト口１４１を目立ちにくくできる。

【０５２５】

さらに、本変形例では、図５７（ｂ）に示すように、左側流路形成部１３１の前面部１３１ａにおいてシャッタ２１６側の端部には、張出部９５１が一体形成されている。張出部９５１は、アウト口１４１の開口部１４１ａよりも遊技機前方に位置しており、第２傾斜部１３６（開口部１４１ａ）よりもシャッタ２１６側に張り出している。張出部９５１の前面部は、領域１３１ｂ、１３１ｃと同様に、着色（装飾）が施されたり、不透明な材料で形成されたりすることで、透けにくい又は透けない構成となっている。このため、遊技機前方からの正面視だけでなく斜めに見た場合でも、張出部９５１によって開口部１４１ａが遮蔽され、開口部１４１ａを視認しづらくなっている。これにより、アウト口１４１の視認性がさらに低下し、アウト口１４１を一層目立ちにくくすることができる。

10

【０５２６】

なお、張出部９５１は、左側流路形成部１３１側の張出部９５１と、右側流路形成部１６１側の張出部９５１とがシャッタ２１６の前方で連続するものであってもよい。また、上記構成では、第２縦壁部１３８を傾斜させた上で張出部９５１を設けるが、図５８（ｂ）に示すように、第２縦壁部１３８を傾斜させないで張出部９５１を設けてもよい。さらに、図５８（ｃ）に示すように、第２縦壁部１３８を傾斜させるのみで張出部９５１を設けない構成としてもよい。

20

【０５２７】

なお、図５７及び図５８に示す上記構成は、第１の実施の形態に限らず、第２～第７の実施の形態にも適用することが可能である。

【０５２８】

（３３）図５９に示すように、球受け部９１２が設けられた開閉部材９１１により大入賞口９０２を開閉する可変入賞装置９０１を、下作動口３４及び電動役物３４ａの上方に配置する構成としてもよい。この場合、可変入賞装置９０１が開放状態又は閉鎖状態である状況では、電動役物３４ａが開放状態とされると、側方から下作動口３４に遊技球が入賞可能又は入賞しやすくなり、電動役物３４ａが閉鎖状態とされると、下作動口３４に遊技球が入賞不可又は入賞しにくくなる一方（図５７（ａ））、可変入賞装置９０１が閉鎖状態から開放状態に切り替わる過程では、遊技球が球受け部９１２から落下することにより、上方からも下作動口３４に入賞可能となる構成とするとよい（図５７（ｂ））。上記構成によれば、可変入賞装置９０１の状態によって、下作動口３４への入賞の発生しやすさだけでなく、下作動口３４への遊技球の入賞態様を変化させることもできる。これにより、遊技の多様性が高められ、興趣性が向上する。

30

【０５２９】

（３４）上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

40

【０５３０】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【０５３１】

更には、取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチン

50

コ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【 0 5 3 2 】

< 上記実施の形態から抽出される発明群について >

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【 0 5 3 3 】

なお、下記の各特徴に記載された発明は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域に設けられた入球手段又は入球部への遊技球の入球に基づいて、例えば遊技球の払い出し等の特典を付与するものが知られている（例えば特開 2 0 0 5 - 0 7 4 1 7 5 号公報参照）。」という背景技術について、「ここで、遊技機においては遊技への注目度を高める工夫が望まれている。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【 0 5 3 4 】

< 特徴 A 群 >

特徴 A 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）と、に切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 2 0 1 , 3 0 1 , 4 0 1 , 5 0 2 , 8 0 2 ）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球のうち、前記可変入球手段よりも上流側の他の入球部（上作動口 3 3 、下作動口 3 4 、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d ）に入球しなかった遊技球の全て又は略全てを、前記発射手段における遊技球の発射勢にかかわらず、前記他の入球部よりも下流側の所定領域に導出することが可能な導出手段（左側流路形成部 1 3 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 、右側流路形成部 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 6 6 、領域 P E 4 a ~ P E 4 c における遊技球の案内構造）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1 ）と、
を備え、

前記可変入球手段が前記第 1 状態である場合に、前記所定領域に導出された遊技球が前記可変入球手段に入球可能となり、前記可変入球手段が前記第 2 状態である場合に、前記所定領域に導出された遊技球が前記排出部に入球可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 5 3 5 】

可変入球制御が行われる場合、効率の良い可変入球手段への入球が達成され、無駄な遊技球の消費を抑えられることが、遊技者にとって望ましいものとなる。この点、上記構成では、遊技領域を流下する遊技球のうち、可変入球手段よりも上流側の他の入球部に入球しなかった遊技球の全て又は略全てを、他の入球部よりも下流側の所定領域に導出する構成とし、その上で、可変入球手段が第 1 状態である場合には、所定領域に導出された遊技球が可変入球手段に入球可能となる構成となっている。この場合、所定領域に集まる遊技球の流れを遊技者が見ることによって、可変入球手段が第 1 状態に切り替えられた場合に、可変入球手段に効率良く遊技球を入球させられそうな印象を与えることが可能になる。

【 0 5 3 6 】

しかも、発射手段における遊技球の発射勢にかかわらず、上記のような所定領域への導

10

20

30

40

50

出が行われる構成としたことで、遊技球が所定領域に集まる遊技球の流れを、特殊な遊技状態に限らず日常的に発生させることができる。すなわち、上記流れを遊技者が常時見ること、可変入球手段に効率良く遊技球を入球させ得る意識付けが促進され、可変入球制御を発生させる楽しみを増強することが可能になる。

【0537】

さらに、上記構成では、可変入球手段が第2状態である場合に、所定領域に導出された遊技球が排出部に入球可能となるように構成されている。この場合、可変入球制御が行われない通常の遊技状態において、所定領域に集約された遊技球を遊技領域外に逃がすことができ、所定領域の遊技球により、遊技の進行や可変入球手段の第1状態への切り替え動作が妨げられる不都合を抑制することが可能になる。

10

【0538】

特徴A2．前記遊技領域が形成された遊技盤（遊技盤24）を備え、

前記他の入球部は、前記可変入球手段よりも上流側に位置するものであって、入球した遊技球を前記遊技盤の背面側に導くように構成された全ての入球部（上作動口33、下作動口34、一般入賞口31a～31d）であることを特徴とする特徴A1に記載の遊技機。

【0539】

上記構成によれば、可変入球手段以外の入球部に遊技球が入球した場合を除き、発射された遊技球の全て又は略全てを所定領域に導出することができ、可変入球手段に効率良く遊技球を入球させることが可能な構成を好適に実現することができる。

【0540】

20

特徴A3．前記遊技領域において上方及び正面視で左右両側を遊技球が通過可能となるように設置され、絵柄が変動表示される絵柄表示手段（図柄表示装置41）を備え、

前記導出手段は、

前記左右両側のうち左側を流下する遊技球を前記所定領域に導出することが可能な左側導出手段（左側流路形成部131の第2傾斜部136）と、

前記左右両側のうち右側を流下する遊技球を前記所定領域に導出することが可能な右側導出手段（右側流路形成部161の第2傾斜部166）と、
を備え、

前記左側導出手段と前記右側導出手段とが前記所定領域を挟むようにして配置されていることを特徴とする特徴A1又はA2に記載の遊技機。

30

【0541】

上記構成によれば、遊技球が左側領域を流下するように発射された場合には、左側導出手段により遊技球を所定領域に導出することができ、遊技球が右側領域を流下するように発射された場合には、右側導出手段により遊技球を所定領域に導出することができる。すなわち、遊技球がいずれの領域を流下しようとも所定領域に導くことができ、遊技球の発射勢にかかわらず遊技球を所定領域に導出する構成を好適に実現することが可能になる。さらに、左側導出手段と右側導出手段との間に所定領域が位置するため、遊技球を遊技領域の左右方向中央部に寄せるようにして所定領域に導出することができる。これにより、所定領域に集まる遊技球の流れを、遊技者の目に付きやすい箇所に構築することができ、特徴A1の効果を好適に発揮することが可能になる。

40

【0542】

なお、上記特徴A3において「前記所定領域を挟むようにして配置されている」を「前記所定領域を挟むようにして対向配置されている」と言い換えてもよい。また、「前記所定領域が前記絵柄表示手段の下方において前記遊技領域の左右方向中央部に位置するように、前記左側導出手段及び前記右側導出手段が構成されている」という特徴をさらに備えていてもよい。

【0543】

特徴A4．前記左側導出手段と前記右側導出手段との間に前記可変入球手段が配置されていることを特徴とする特徴A3に記載の遊技機。

【0544】

50

上記構成によれば、遊技者が実際に遊技球の流れを見なくても、左側導出手段、右側導出手段及び可変入球手段の位置関係から可変入球手段に遊技球が集まりやすい印象を与えることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【0545】

特徴A5．前記他の入球部には所定入球部（一般入賞口31a～31d）が含まれており、

前記特典付与手段は、前記所定入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な構成であり、

前記遊技領域において遊技球を前記所定入球部又は前記所定入球部の上方に導出することが可能な第1導出部（左側流路形成部131の第1傾斜部133、右側流路形成部161の第1傾斜部163）を備え、

10

前記導出手段は、前記第1導出部により導出された後、前記所定入球部に入球しなかった遊技球を、前記所定領域に導出することが可能な第2導出部（左側流路形成部131の第2傾斜部136、右側流路形成部161の第2傾斜部166）を備えていることを特徴とする特徴A1乃至A4のいずれかに記載の遊技機。

【0546】

例えば、可変入球手段に対してあまりも効率良く遊技球が入球する構成であると、入球に対する遊技機内部での処理負荷が増大し、遊技機の運用に支障を来すおそれがある。この点、本構成では、第1導出部により遊技球を一旦所定入球部に向けて導出し、所定入球部に入球しなかった遊技球を第2導出部により所定領域に導くように構成されている。この場合、遊技球が所定入球部に入球する機会が増加することで、可変入球手段への遊技球の入球頻度を低下させることができ、処理負荷を軽減することが可能になる。その際、所定入球部への遊技球の入球に基づいて特典を付与する構成としたため、所定入球部に遊技球が入球した結果、可変入球手段に入球しなくなる場合であっても、遊技者が特典を獲得することができる。このため、例えば、遊技球を排出部に導くなどして可変入球手段に向かう遊技球を間引く場合に比べ、遊技者の理解が得られやすくなり、遊技意欲の低下を抑制することが可能になる。

20

【0547】

特徴A6．前記所定入球部に遊技球が入球した場合の方が前記可変入球手段に遊技球が入球した場合よりも遊技者にとって有利度合が低い構成であることを特徴とする特徴A5に記載の遊技機。

30

【0548】

上記構成によれば、可変入球手段に入球させるよりも所定入球部に入球させる方が遊技者にとって有利となることを抑制し、可変入球手段に遊技球を入球させる楽しみを好適に担保することが可能になる。

【0549】

特徴A7．前記所定入球部は、前記第1状態にある前記可変入球手段よりも遊技球が入球しにくい構成であることを特徴とする特徴A5又はA6に記載の遊技機。

【0550】

上記構成によれば、可変入球手段に向かう遊技球が所定入球部により過剰に間引かれることを抑制し、可変入球手段への入球を楽しむ機会を適切に確保することが可能になる。

40

【0551】

なお、上記特徴A7は「前記所定入球部の開口部の大きさが、前記第1状態にある前記可変入球手段の開口部の大きさよりも小さいことを特徴とする」や「前記所定入球部の開口度合いが前記第1状態にある前記可変入球手段の開口度合いよりも小さいことを特徴とする」と言い換えることができる。

【0552】

特徴A8．前記導出手段は、遊技球の導出方向に沿って延びる通路状をなし遊技球が転動可能な平面部（第2傾斜部136、166の上面）を備え、前記平面部により遊技球を前記所定領域に導出可能な構成であることを特徴とする特徴A1乃至A7のいずれかに記

50

載の遊技機。

【 0 5 5 3 】

上記構成によれば、遊技釘により導出手段を構成する場合に比べ、所定領域に向けて遊技球をスムーズに導出することが可能になる。また、いわゆる釘曲げにより遊技球が所定領域へ適切に導出されなくなる不都合を抑制することができ、遊技の公平性を担保する上で好ましい態様とできる。

【 0 5 5 4 】

特徴 A 9 . 前記可変入球手段が前記第 1 状態である場合に、前記所定領域に導出された遊技球の全て又は略全てが前記可変入球手段に入球可能となる構成であることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 8 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 0 5 5 5 】

上記構成によれば、より効率良く遊技球を可変入球手段に入球させることができる。また、そのような入球を遊技球の発射勢にかかわらず実現することができ、遊技者の技量を問わず可変入球手段への入球効率を高めることが可能になる。

【 0 5 5 6 】

特徴 A 1 0 . 前記可変入球手段は、前記第 2 状態から前記第 1 状態に切り換えられた場合に、所定の受入領域（受入領域 R A ）を前記遊技領域に形成し、前記所定の受入領域に流入した遊技球を受け入れるように構成されており、

前記所定の受入領域が形成される領域に前記所定領域が含まれることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 9 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 0 5 5 7 】

上記構成によれば、導出手段により遊技球が導出される所定領域が、所定の受入領域が形成される領域に含まれるため、可変入球手段が第 1 状態となり受入領域が形成された場合、受入領域の中に遊技球が導出される。このため、可変入球手段が第 1 状態であるタイミングで所定領域に導出された遊技球の全て又は略全てを可変入球手段に入球させることができ、一層効率の良い入球を実現することが可能になる。

【 0 5 5 8 】

特徴 A 1 1 . 前記可変入球手段は、所定の第 1 位置（退避位置）と、前記第 1 位置よりも遊技機前方に突出した第 2 位置（突出位置）とに変位可能なシャッタ（シャッタ 2 1 6 ）を備え、前記シャッタが前記第 1 位置にある場合に前記第 1 状態となり、前記シャッタが前記第 2 位置にある場合に前記第 2 状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 0 5 5 9 】

上記構成によれば、シャッタが第 1 位置にある場合には、所定領域に導出された遊技球がシャッタの前方を通過して可変入球手段に入球可能となる一方、シャッタが第 2 位置にある場合には、上記遊技球がシャッタ上を移動（転動）した後、排出部に入球可能となり、遊技球を可変入球手段と排出部とに振り分ける上で実用上好ましい態様とすることができる。

【 0 5 6 0 】

特徴 A 1 2 . 前記シャッタが少なくとも前記第 2 位置にある場合に、遊技球が前記シャッタ上を前記シャッタの側方に向けて移動可能となっており、

40

前記排出部が前記シャッタの側方に配置されていることを特徴とする特徴 A 1 1 に記載の遊技機。

【 0 5 6 1 】

上記構成によれば、シャッタ上での遊技球の流れを利用して遊技球を排出部に導くことができ、排出部への遊技球通路としてもシャッタを活用することが可能となる。これにより、排出部への遊技球の導出と可変入球手段への遊技球の入球しやすさの切り替えとを一の部材で賄うことができ、部品点数の削減を図ることが可能になる。

【 0 5 6 2 】

特徴 A 1 3 . 前記シャッタと前記排出部との間隔が遊技球の直径未満であることを特徴

50

とする特徴 A 1 2 に記載の遊技機。

【 0 5 6 3 】

上記構成によれば、シャッタと排出部との間から遊技球が下方に落下することが回避され、シャッタからの遊技球を排出部に導くための別途の導出路を不要化することができる。その結果、排出部に遊技球を導く構成がシンプルなものとなり、遊技領域が限られている遊技機において最適な構成とすることができる。

【 0 5 6 4 】

特徴 A 1 4 . 前記排出部が前記シャッタ側に開口していることを特徴とする特徴 A 1 2 又は A 1 3 に記載の遊技機。

【 0 5 6 5 】

上記構成によれば、シャッタ上を移動する遊技球の勢いを利用してスムーズに排出部へと入球させることができ、シャッタ上で遊技球の流れが停滞することを抑制可能になる。また、遊技球の移動方向を変えずにそのまま排出部に入球させることができるため、シャッタから排出部に至るまでの遊技球通路を簡単な構成とすることができる。

【 0 5 6 6 】

特徴 A 1 5 . 前記シャッタは、前記シャッタ上の遊技球を前記排出部に案内可能な案内部（第 1 シャッタ傾斜部 2 1 7、第 2 シャッタ傾斜部 2 1 8）を備えていることを特徴とする特徴 A 1 2 乃至 A 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 5 6 7 】

上記構成によれば、シャッタ上の遊技球を円滑に排出部に導くことができ、シャッタ上で遊技球の流れが滞ることを抑制可能となる。

【 0 5 6 8 】

なお、本特徴は「前記シャッタは、前記排出部に向けて下り傾斜となる傾斜部（第 1 シャッタ傾斜部 2 1 7、第 2 シャッタ傾斜部 2 1 8）を備え、前記傾斜部により遊技球を前記排出部に案内可能な構成とされていることを特徴とする」と言い換えることもできる。

【 0 5 6 9 】

特徴 A 1 6 . 前記シャッタが少なくとも前記第 2 位置にある場合に、前記シャッタ上を遊技球が移動可能となっており、

前記シャッタ上を移動する遊技球を減速させることが可能な減速手段（凸条部 2 1 5）を備えていることを特徴とする特徴 A 1 1 乃至 A 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 5 7 0 】

上記構成によれば、減速手段がない場合に比べてシャッタ上での遊技球の滞在期間を長期化できる。これにより、当該遊技球がシャッタを渡り切る前にシャッタが第 2 位置から第 1 位置に切り替わる確率が高まり、シャッタ上の遊技球が可変入球手段に入球する確率を高めることが可能になる。すなわち、シャッタが第 2 位置にある状況下で所定領域に到達した遊技球についても可変入球手段への入球を期待できるものとなり、さらに効率の良い可変入球手段への入球が達成される。

【 0 5 7 1 】

特徴 A 1 7 . 前記可変入球手段は、所定の第 1 位置（退避位置）と、前記第 1 位置よりも遊技機前方に突出した第 2 位置（突出位置）とに変位可能な開閉体（開閉扉 3 0 5）を備え、

前記開閉体は、前記第 1 位置から遊技機前方に回動することで前記第 2 位置に変位可能となっており、

前記可変入球手段は、前記開閉体が前記第 1 位置にある場合に前記第 2 状態となり、前記開閉体が前記第 2 位置にある場合に前記第 1 状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 A 1 乃至 A 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 5 7 2 】

上記構成によれば、開閉体が第 1 位置にある場合には、所定領域に導出された遊技球が開閉体の前方を通過して排出部に入球可能となる一方、開閉体が第 2 位置にある場合には、上記遊技球が開閉体により拾われて可変入球手段に入球可能となり、遊技球を可変入球

10

20

30

40

50

手段と排出部とに振り分ける上で実用上好ましい態様とすることができる。

【 0 5 7 3 】

特徴 A 1 8 . 前記第 1 位置にある前記開閉体の前方を遊技球が流下可能となっており、前記開閉体の下方に前記排出部が配置されていることを特徴とする特徴 A 1 7 に記載の遊技機。

【 0 5 7 4 】

上記構成によれば、開閉体の下方に排出部が位置することで、第 1 位置にある開閉体の前方を通り過ぎる遊技球を排出部に自然と導くことができる。これにより、可変入球手段が第 2 状態である状況下で所定領域に到達した遊技球を、比較的簡単な構成により排出部に導くことが可能になる。

【 0 5 7 5 】

なお、本特徴において「前記開閉体の前方」を「遊技機前方からの正面視における前記開閉体の手前側」と言い換えてもよい。以下の各特徴においても同様に、「前方」を「遊技機前方からの正面視における手前側」と適宜言い換えることができる。

【 0 5 7 6 】

特徴 A 1 9 . 前記排出部としての第 1 排出部と、
前記開閉体の側方に配置され、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な第 2 排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1 ）と、
を備えていることを特徴とする特徴 A 1 8 に記載の遊技機。

【 0 5 7 7 】

上記構成によれば、開閉体が第 2 位置にある場合において、開閉体からこぼれた遊技球を第 2 排出部を通じて遊技領域から排出することができ、可変入球手段及びその周辺部で遊技球の流れが停滞することを抑制可能となる。

【 0 5 7 8 】

特徴 A 2 0 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）と、に切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 2 0 1 , 3 0 1 , 4 0 1 , 5 0 2 , 8 0 2 ）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、

前記遊技領域を流下する遊技球のうち、前記可変入球手段よりも上流側の他の入球部（上作動口 3 3 、下作動口 3 4 、一般入賞口 3 1 a ~ 3 1 d ）に入球しなかった遊技球の全て又は略全てを、前記他の入球部よりも下流側の所定領域に導出することが可能な導出手段（左側流路形成部 1 3 1 の第 2 傾斜部 1 3 6 、右側流路形成部 1 6 1 の第 2 傾斜部 1 6 6 、領域 P E 4 a ~ P E 4 c における遊技球の案内構造）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1 ）と、
を備え、

前記可変入球手段が前記第 1 状態である場合に、前記所定領域に導出された遊技球が前記可変入球手段に入球可能となり、前記可変入球手段が前記第 2 状態である場合に、前記所定領域に導出された遊技球が前記排出部に入球可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 5 7 9 】

上記構成では、遊技領域を流下する遊技球のうち、可変入球手段よりも上流側の他の入球部に入球しなかった遊技球の全て又は略全てを、他の入球部よりも下流側の所定領域に

10

20

30

40

50

導出する構成とし、その上で、可変入球手段が第 1 状態である場合には、所定領域に導出された遊技球が可変入球手段に入球可能となる構成となっている。この場合、遊技球が所定領域に集まる遊技球の流れを遊技者が見ることによって、可変入球手段が第 1 状態に切り替えられた場合に、可変入球手段に効率良く遊技球を入球できそうな印象を与えることが可能になる。さらに、本構成では、可変入球手段が第 2 状態である場合に、所定領域に導出された遊技球が排出部に入球可能となるように構成されている。この場合、可変入球制御が行われない通常の遊技状態において、所定領域に集約された遊技球を遊技領域外に逃がすことができ、所定領域の遊技球により、遊技の進行や可変入球手段の第 1 状態への切り替え動作が妨げられる不都合を抑制することが可能になる。

【0580】

なお、本特徴に対して上記特徴 A 1 ~ A 1 9 のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【0581】

なお、上記特徴 A 1 乃至 A 2 0 の各構成に対して、特徴 B 1 乃至 B 1 3、特徴 C 1 乃至 C 1 9、特徴 D 1 乃至 D 1 4、特徴 E 1 乃至 E 1 6、特徴 F 1 乃至 F 1 2、特徴 G 1 乃至 G 1 1、特徴 H 1 乃至 H 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【0582】

<特徴 B 群>

特徴 B 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）と、に切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 3 0 1）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可変入球手段を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な第 1 排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1）及び第 2 排出部（下側アウト口 3 2 1）と、を備え、

前記可変入球手段が前記第 2 状態である場合に、遊技球が前記第 1 排出部よりも前記第 2 排出部に入球しやすく、前記可変入球手段が前記第 1 状態である場合に、遊技球が前記第 2 排出部よりも前記第 1 排出部に入球しやすいように構成されていることを特徴とする遊技機。

【0583】

上記構成では、可変入球手段が第 2 状態である場合には、遊技球が第 1 排出部よりも第 2 排出部に入球しやすいため、可変入球制御が実行されない遊技状態では、遊技球が第 2 排出部を通じて排出されやすくなる。遊技においては、可変入球制御が行われる期間よりも行われない期間の方が長く支配的になりやすいため、第 2 排出部を通じて遊技球が排出される様子を遊技者が日常的に見ることで、第 2 排出部が遊技球の排出口であり、第 2 排出部に入球する遊技球が排出球（アウト球）になるとの意識付けが促進される。その上で、可変入球手段が第 1 状態である場合には、第 2 排出部ではなく、それとは別の第 1 排出部を通じて遊技球が排出されやすくなる構成となっている。第 2 排出部が排出口であるとの先入観があることで、第 1 排出部に遊技球を入球させても遊技者がこれを遊技球の排出と認識することが抑制される。このため、排出を目立ちにくくしながら、第 2 状態にある可変入球手段に入球しなかった遊技球を排出することができる。これにより、遊技意欲の

10

20

30

40

50

低下を抑制しつつ、可変入球手段への遊技球の入球度合を調整することが可能になる。

【0584】

特徴B2．前記可変入球手段が前記第1状態である場合に、遊技球が前記第1排出部に入球可能で且つ前記第2排出部に入球不能な構成となっていることを特徴とする特徴B1に記載の遊技機。

【0585】

上記構成によれば、可変入球手段が第1状態である場合に第2排出部を通じた遊技球の排出が発生しないため、遊技球が排出された印象を一層与えにくくしながら可変入球手段への遊技球の入球度合を調整することが可能になる。

【0586】

特徴B3．前記可変入球手段が前記第2状態である場合に、遊技球が前記第2排出部に入球可能で且つ前記第1排出部に入球不能な構成となっていることを特徴とする特徴B1又はB2に記載の遊技機。

【0587】

上記構成によれば、可変入球手段が第2状態である場合に、第2排出部の存在をより強調することができ、第2排出部に遊技球が入球することで遊技領域から排出されとの認識を一層促進することが可能になる。これにより、第1排出部を通じて排出された遊技球をより目立ちにくくすることができ、特徴B1の効果を強化することが可能になる。

【0588】

特徴B4．前記第1排出部は、前記第2排出部よりも遊技機正面からの視認性が低くなっていることを特徴とする特徴B1乃至B3のいずれかに記載の遊技機。

【0589】

上記構成によれば、第2排出部に比べて第1排出部の存在感が希薄化され、第1排出部への遊技者の注目度が高まることが抑制される。これにより、第1排出部を通じた遊技球の排出が一層目立ちにくくなり、特徴B1の効果を強化することが可能になる。

【0590】

特徴B5．前記第2排出部が遊技機前方に開口し、前記第1排出部が遊技機前方とは異なる方向に開口していることを特徴とする特徴B4に記載の遊技機。

【0591】

上記構成によれば、上記特徴B4の構成を具現化する上で実用上好ましい態様とすることができる。すなわち、遊技機正面からの第2排出部の視認性が高まることで、遊技者に対して第2排出部の存在を好適にアピールすることができる一方、第1排出部については遊技機正面からの視認性を低下させることができ、目立ちにくくすることが可能になる。

【0592】

なお、本特徴において「その前面に前記遊技領域が形成された遊技盤（遊技盤24）」を備えた上で、「遊技機前方とは異なる方向」を「前記遊技盤の前面に沿った方向」や「前記遊技盤の前面と平行な方向」と言い換えてもよい。

【0593】

特徴B6．各前記排出部は遊技球が通過可能な開口部を備え、

前記第1排出部の開口部が前記第2排出部の開口部よりも小さいことを特徴とする特徴B1乃至B5のいずれかに記載の遊技機。

【0594】

上記構成によれば、第2排出部の開口部に比べて第1排出部の開口部を目立ちにくくすることができ、遊技者が第1排出部の存在に気付きにくくできる。仮に遊技者が第1排出部の存在に気付いたとしても、開口部が小さくなっていることで、遊技球が入球しやすい印象を抱くことが抑制される。これにより、第1排出部の存在を気にする遊技者の不安感を軽減し、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。

【0595】

なお、本特徴において「開口部」を「開口幅」と言い換えてもよい。また、本特徴において「各前記排出部は遊技球が通過可能な開口部」を「各前記排出部は前記遊技領域を流

10

20

30

40

50

下する遊技球が通過可能な開口部」と言い換えてもよい。

【 0 5 9 6 】

特徴 B 7 . 前記第 2 排出部の開口部は複数個の遊技球が通過可能とされ、前記第 1 排出部の開口部は 1 個の遊技球が通過可能とされていることを特徴とする特徴 B 6 に記載の遊技機。

【 0 5 9 7 】

上記構成では、第 2 排出部に対して複数個の遊技球が同時に入球可能となっていることで、可変入球制御が行われない通常の遊技状態では、遊技領域内の遊技球をスムーズに排出し、遊技領域の中で遊技球が停滞することを抑制可能となる。一方、第 1 排出部の開口部については遊技球の受け入れが可能な必要最小限の大きさに留めることで、遊技球の排出を目立ちにくくしながらも、可変入球手段に入球しない遊技球を適宜に排出することができる。

10

【 0 5 9 8 】

特徴 B 8 . 前記第 1 排出部が前記第 2 排出部よりも上流側に配置されていることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 5 9 9 】

遊技機においては排出部を遊技領域の最下部（最下流部）に配置する場合が多く、遊技者がそのような先入観を抱いて遊技するケースも少なくないと想定される。本特徴はこれを利用したものであり、可変入球手段が第 1 状態である場合に機能させる第 1 排出部を、通常の遊技状態において機能させる第 2 排出部よりも上流側に配置することで、遊技者が第 1 排出部を一見して排出口と認識して遊技意欲が低下することを抑制可能となる。

20

【 0 6 0 0 】

特徴 B 9 . 前記可変入球手段は、
所定の入球部（大入賞口 3 0 2 ）と、
前記所定の入球部を開閉可能な開閉体（開閉扉 3 0 5 ）と、
を備え、
前記開閉体は、所定の第 1 位置（退避位置）から遊技機前方に回転することで、前記第 1 位置よりも遊技機前方に突出した第 2 位置（突出位置）に変位可能となっており、
前記可変入球手段は、前記開閉体が前記第 1 位置にある場合に前記第 2 状態となり、前記開閉体が前記第 2 位置にある場合に前記第 1 状態となるように構成されており、
前記第 1 位置にある前記開閉体の前方を遊技球が流下可能となっており、
前記第 1 排出部は、前記開閉体の側方に配置されていることを特徴とする特徴 B 1 乃至 B 8 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 0 6 0 1 】

上記構成では、開閉体が第 2 位置にある場合には、開閉体により受けられた遊技球が開閉体に沿って移動することで、遊技球を第 1 排出部側に誘導することができる一方、開閉体が第 1 位置にある場合には、遊技球が開閉体の前方を通り過ぎることで、開閉体による第 1 排出部側への誘導がなされないようにすることができる。すなわち、可変入球制御の実行に伴って遊技球を第 1 排出部と第 2 排出部とに振り分けることができ、比較的簡単な構成により、上記特徴 B 1 の構成を実現することが可能となる。

40

【 0 6 0 2 】

特徴 B 1 0 . 前記第 1 排出部は前記開閉体に隣接して配置されていることを特徴とする特徴 B 9 に記載の遊技機。

【 0 6 0 3 】

上記構成によれば、第 1 排出部と開閉体とが隣接しているため、開閉体が第 2 位置にある場合において、開閉体上を移動する遊技球が開閉体を通過した場合に、当該遊技球を迅速に第 1 排出部に入球させることができる。その結果、開閉体を通過してから第 1 排出部に至るまでの遊技球の流れを遊技者が認識しにくくなり、第 1 排出部への遊技球の入球が一層目立ちにくくなる。また、第 1 排出部と開閉体とを隣接させることで、第 1 排出部と所定の入球部との距離を短くすることができる。これにより、あたかも所定の入球部に入

50

球しているかの如く見せながら、第 1 排出部に入球させることができ、排出をより目立ちにくくすることが可能になる。

【 0 6 0 4 】

なお、本特徴において「前記開閉体に隣接して配置されている」を「遊技機前方からの正面視において前記開閉体に隣接して配置されている」と言い換えてもよい。

【 0 6 0 5 】

特徴 B 1 1 . 前記第 1 排出部と前記開閉体との間隔が遊技球の直径未満であることを特徴とする特徴 B 9 又は B 1 0 に記載の遊技機。

【 0 6 0 6 】

例えば、第 1 排出部と開閉体との間から遊技球が落下する構成であると、開閉体から遊技球がこぼれ落ちる様子を遊技者が視認する結果、遊技球がこぼれやすい印象を抱きやすくなるおそれがある。この点、本構成では、第 1 排出部と開閉体との間から遊技球が落下することが回避されるため、遊技者に対し遊技球がこぼれやすい印象を与えにくくすることができ、遊技意欲の低下を好適に抑制可能となる。

【 0 6 0 7 】

特徴 B 1 2 . 前記開閉体は、当該開閉体が前記第 2 位置にある場合に、前記遊技領域を流下する遊技球を受けることが可能な球受け部（開閉扉 3 0 5 の後面部 3 0 5 c）を備え、

前記球受け部上にある遊技球の前記第 1 排出部側への流れを阻害することが可能な阻害手段（突起部 3 2 5）を備えていることを特徴とする特徴 B 9 乃至 B 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 0 8 】

上記構成によれば、例えば遊技機の設計時において阻害手段による阻害の程度を調整することで、第 1 排出部への遊技球の入球しやすさを調整することができ、延いては、可変入球手段（所定の入球部）への遊技球の入球しやすさを調整することが可能になる。

【 0 6 0 9 】

なお、本特徴において「前記球受け部上にある遊技球の前記第 1 排出部側への流れを阻害することが可能な阻害手段」を「前記球受け部上にある遊技球の前記第 1 排出部側への移動しやすさを調整可能な調整手段」や「前記球受け部上の遊技球を前記第 1 排出部側と前記所定の入球部側とに振り分け可能な振分手段」と言い換えてもよい。

【 0 6 1 0 】

特徴 B 1 3 . 前記第 2 排出部が前記開閉体の下方に配置されていることを特徴とする特徴 B 9 乃至 B 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 1 1 】

上記構成によれば、開閉体の下方に第 2 排出部が位置することで、第 1 位置にある開閉体の前方を通り過ぎる遊技球を第 2 排出部に自然と導くことができる。これにより、可変入球手段が第 2 状態にある場合に遊技球が第 2 排出部に入球しやすい構成を、比較的簡単な構成により実現することが可能になる。

【 0 6 1 2 】

なお、上記特徴 B 1 乃至 B 1 3 の各構成に対して、特徴 A 1 乃至 A 2 0、特徴 C 1 乃至 C 1 9、特徴 D 1 乃至 D 1 4、特徴 E 1 乃至 E 1 6、特徴 F 1 乃至 F 1 2、特徴 G 1 乃至 G 1 1、特徴 H 1 乃至 H 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 0 6 1 3 】

< 特徴 C 群 >

特徴 C 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球部（第 1 入賞口部 4 0 3）及び第 2 入球部（第 2 入賞口部 4 0 4）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 入球部に遊技球が入球不能又は入球しにくい第 1 状態（閉鎖状態）と、前記第 1 入球部に遊技球が入球可能又は前記第 1 状態よりも入球しやすい第 2 状態（開放状態）とに切り替わり可能な可動体（開閉部材 4 3 1）と、

予め定められた契機に基づいて、前記可動体を前記第 1 状態から前記第 2 状態とし、その後、前記第 1 状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部の各入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7）と、
を備え、

前記可動体が少なくとも前記第 1 状態にある状況で、前記遊技領域を流下する遊技球を受けることが可能な球受け部（第 2 開閉板 4 3 3）が設けられており、

前記可動体が前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替わる場合に、前記球受け部に受けられた遊技球が前記第 2 入球部に入球可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 6 1 4 】

切替制御が行われる場合、効率の良い第 1 入球部への入球が達成され、無駄な遊技球の消費を抑えられることが、遊技者にとって望ましいものとなる。このため、遊技者によっては、第 1 入球部への入球が生じにくいタイミングでの遊技球の発射を抑えるなど、所謂止め打ちを行う場合がある。しかしながら、このような技術介入が過剰に行われると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。

【 0 6 1 5 】

この点、上記構成では、第 1 入球部に入球不能又は入球しにくい第 1 状態にある状況において、遊技領域上の遊技球を受けることが可能な球受け部を設け、第 1 状態から第 1 入球部に入球可能又は入球しやすい第 2 状態に切り替わることに基づいて、球受け部に受けられた遊技球が第 2 入球部に入球可能となる構成となっている。この場合、第 1 入球部の入球が生じにくいタイミングで発射された遊技球であっても、球受け部を介して第 2 入球部に入球させることが可能となる。これにより、無駄球の発生を抑制しながら効率的に特典を得ることが可能になり、遊技者のニーズに適った構成とできる。そればかりか、止め打ちの横行を抑制することもでき、遊技の公平性を担保する上でも有利となる。

【 0 6 1 6 】

しかも、上記構成では、球受け部に受けられた遊技球が第 1 入球部ではなく、第 2 入球部に入球可能な構成となっている。例えば、球受け部に受けられた遊技球が第 1 入球部に入球する構成であると、可動体が第 1 状態にあることに起因して入球する場合（球受け部を介さないで入球する場合）と遊技球の入球先が同一となるため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを識別することが困難となるおそれがある。この点、本構成では、球受け部を介して入球する場合と、介さないで入球する場合とで遊技球の入球先が相違するため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを簡単に識別可能となる。このため、例えば前者の場合と後者の場合とで有利度合に差異を設けるなどして差別化することが容易となり、球受け部を介した入球への特別感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、例えば球受け部に受けた遊技球を第 1 入球部（可動体により開閉される入球部）に入球させる構成では、球受け部を通じて第 1 入球部へ向かう遊技球と、球受け部を介さずに直接第 1 入球部へ向かう遊技球とが干渉し、それぞれの入球が阻害される懸念が生じる。この点、本構成では、球受け部を介する入球部と、介さない入球部とが別れていることで、そのような不都合の発生を好適に抑制することができる。

【 0 6 1 7 】

特徴 C 2 . 前記可動体が前記第 1 状態である場合に、前記第 2 入球部への遊技球の入球を許容しない構成であることを特徴とする特徴 C 1 に記載の遊技機。

【 0 6 1 8 】

上記構成によれば、可動体が第 1 状態にある期間において可動体上に遊技球を載せ（又は溜め）、それを第 2 状態への切り替え時に第 2 入球部に向けて放出するという遊技を確

10

20

30

40

50

立することができ、これまでにない斬新な遊技性を提供可能となる。これにより、遊技者に新鮮な印象を与え、遊技意欲を好適に高めることが可能になる。

【0619】

特徴C3．前記可動体が前記第2状態である場合に、前記第2入球部への遊技球の入球を許容しない構成であることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

【0620】

上記構成によれば、第1入球部に入球可能又は入球しやすい第2状態である場合に、第2入球部への入球が発生しない構成であるため、遊技者が第2入球部を気にすることなく第1入球部への入球が生じるか否かに集中することができる。すなわち、可動体を第1状態と第2状態とに切り替える切替制御本来の遊技に影響が及ぶことを抑制しながら、第2入球部に遊技球を入球させる新たな遊技を追加することが可能になる。なお、本特徴を特徴C2に適用した場合は、第2入球部への遊技球の入球機会を第1状態から第2状態への切り替え時に限定することができ、第2入球部への入球が発生した場合の喜びや驚きを増大させる上で有利となる。

【0621】

特徴C4．前記可動体が前記第2状態である場合に、前記第2入球部への遊技球の入球を許容する構成とされていることを特徴とする特徴C1又はC2に記載の遊技機。

【0622】

上記構成によれば、可動体が第2状態である場合に、第1入球部だけでなく、第2入球部に遊技球が入球するかを楽しむことができる。すなわち、どちらの入球部に遊技球が入球するかの面白みを付与することができ、一の入球部に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、興趣性を向上させることが可能になる。

【0623】

特徴C5．前記可動体が前記第1状態から前記第2状態に切り替わる場合に、前記球受け部に受けられた遊技球を下方に落下させるように構成されており、

前記落下した遊技球が前記第2入球部に入球可能となっていることを特徴とする特徴C1乃至C4のいずれかに記載の遊技機。

【0624】

上記構成によれば、第1状態から第2状態への切り替えによって、球受け部に受けられた遊技球の第2入球部への入球とともに、球受け部における球受け状態のリセット化を図ることができる。これにより、可動体を第1状態に復帰させた場合に、球受け部上に遊技球が残存しない状態で新たな球受けを開始させることが可能になる。

【0625】

特徴C6．前記第2入球部は、前記球受け部の下方に配置され、上方に開口していることを特徴とする特徴C5に記載の遊技機。

【0626】

上記構成によれば、球受け部から落下した遊技球を第2入球部に入球させやすくすることができる。しかも、球受け部から第2入球部への遊技球の通路を簡単化することができ、当該通路が複雑化する場合に比べて遊技領域における上記通路の占有領域を小さく抑えることが可能になる。すなわち、遊技領域が限られている遊技機において最適な構成とすることができる。

【0627】

特徴C7．前記可動体は、所定方向（遊技前後方向）に回動可能となっており、前記回動により前記第1状態から前記第2状態への切り替わりが行われる構成であることを特徴とする特徴C5又はC6に記載の遊技機。

【0628】

上記構成によれば、可動体の回動を利用して球受け部に受けた遊技球を落下させることができ、比較的簡単な構成により上記特徴C5又はC6の構成を実現することが可能になる。

【0629】

10

20

30

40

50

特徴 C 8 . 前記可動体は、前記第 1 入球部を開閉可能な開閉部（第 1 開閉板 4 3 2）を備え、

前記開閉部により前記第 1 入球部が前記第 1 状態とされている場合に、前記球受け部が前記開閉部よりも遊技機前方に突出する構成であることを特徴とする特徴 C 7 に記載の遊技機。

【0630】

上記構成によれば、開閉部により第 1 入球部への遊技球を入球を規制しながら、球受け部に遊技球を受けることが可能になる。これにより、例えば球受け部への接触により遊技球が跳ね返るなどして、第 1 状態であるにもかかわらず第 1 入球部に入球する不都合を好適に抑制可能となる。

【0631】

特徴 C 9 . 前記可動体は、遊技機前方への前記回転により前記第 1 状態から前記第 2 状態への切り替えが行われるように構成されており、

前記可動体の前方には、前記可動体から離間して所定の遊技部品（窓パネル 6 2）が配置されており、

前記可動体は、前記第 1 入球部を開閉可能な開閉部（第 1 開閉板 4 3 2）を備え、前記開閉部により前記第 1 入球部が前記第 2 状態とされている場合に、前記開閉部の前記遊技部品側の端部と前記遊技部品との距離（距離 D 2）が遊技球の直径未満となるように構成されていることを特徴とする特徴 C 7 又は C 8 に記載の遊技機。

【0632】

上記構成によれば、開閉部により第 1 入球部が第 2 状態とされている場合に、遊技球が開閉部の前方を通過して可動体の下方に移動することを防止できる。すなわち、第 1 入球部に入球可能又は入球しやすい第 2 状態である場合に、第 2 入球部への入球が発生しない構成となり、遊技者が第 2 入球部を気にすることなく第 1 入球部への入球が生じるか否かに集中することができる。すなわち、可動体を第 1 状態と第 2 状態とに切り替える切替制御本来の遊技に影響が及ぶことを抑制しながら、第 2 入球部に遊技球を入球させる新たな遊技を追加することが可能になる。

【0633】

特徴 C 10 . 前記可動体は、遊技機前方への前記回転により前記第 1 状態から前記第 2 状態への切り替えが行われるように構成されており、

前記可動体の前方には、前記可動体から離間して所定の遊技部品（窓パネル 6 2）が配置されており、

前記可動体は、前記第 1 入球部を開閉可能な開閉部（第 1 開閉板 4 3 2）を備え、前記開閉部により前記第 1 入球部が前記第 2 状態とされている場合に、前記開閉部の前記遊技部品側の端部と前記遊技部品との距離（距離 D 2）が遊技球の直径以上となるように構成されていることを特徴とする特徴 C 7 又は C 8 に記載の遊技機。

【0634】

上記構成によれば、開閉部により第 1 入球部が第 2 状態とされている場合に、遊技球が開閉部の前方を通過して可動体の下方に移動することが可能になる。すなわち、第 1 入球部に入球可能又は入球しやすい第 2 状態である場合に、第 2 入球部への入球も生じ得るものとなっており、どちらの入球部に遊技球が入球するかの面白みを付与することができる。これにより、一の入球部に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、興趣性を向上させることが可能になる。

【0635】

特徴 C 11 . 前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1）と、

前記球受け部に受けられた遊技球を前記排出部側に導出することが可能な導出手段（第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b）とを備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 10 のいずれかに記載の遊技機。

【0636】

上記構成によれば、切替制御が実行されず可動体が第 1 状態に常態化される場合、すなわち、球受け部が長期に亘って球受け状態とされ続ける場合に、球受け部に受けた遊技球を排出部へと導き、遊技領域から適宜に排出することができる。これにより、球受け部上に遊技球が留まることが抑制され、球受け部及びその周辺領域での球詰まりが抑制される。例えばこれらの領域で球詰まりが頻発すると、遊技場の従業員によって球詰まりを解消してもらう機会が増大して遊技者が煩わしく感じたり、設計意図に反した遊技球の流れが構築されたりする不都合が懸念されるが、本構成によれば、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【0637】

特徴 C 1 2 . 前記導出手段は、前記球受け部に受けられた遊技球を当該球受け部の側方側に向けて導出することが可能となっており、

10

前記排出部は、前記球受け部の側方において前記球受け部に隣接して配置されていることを特徴とする特徴 C 1 1 に記載の遊技機。

【0638】

上記構成によれば、球受け部から排出部への遊技球の導出を容易化することができる。また、球受け部と排出部との距離が近くなるため、球受け部上に遊技球が残存しているか、それとも排出部に入球済みであるかを、視線移動を伴わずに目視確認することができ、注目箇所の集約化を図ることが可能になる。これにより、様々な箇所を視認する必要がある場合に比べて注意力が散漫化することが抑制され、遊技者が遊技に集中しやすい構成とすることができる。

20

【0639】

特徴 C 1 3 . 前記排出部は前記球受け部側に開口していることを特徴とする特徴 C 1 2 に記載の遊技機。

【0640】

上記構成によれば、球受け部上を移動する遊技球の勢いを利用してスムーズに排出部へと入球させることができ、球受け部上で遊技球の流れが停滞することを抑制可能になる。また、遊技球の移動方向を変えずにそのまま排出部に入球させることができるため、排出部への遊技球の導出構造を簡単化することができる。

【0641】

特徴 C 1 4 . 前記可動体が前記第 1 状態にある場合に、前記球受け部上を遊技球が移動可能となっており、

30

前記球受け部上を移動する遊技球を減速させることが可能な減速手段（凸条部 2 1 5 ）を備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0642】

上記構成によれば、減速手段がない場合に比べて球受け部上での遊技球の滞在期間を長期化することができ、遊技球が球受け部を通り過ぎる前に第 1 状態から第 2 状態への切り替えが実施される確率を高めることができる。これにより、球受け部に受けた遊技球を第 2 入球部に入球させやすくすることができ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【0643】

特徴 C 1 5 . 前記第 1 入球部に遊技球が入球した場合と前記第 2 入球部に入球した場合とで遊技者にとっての有利度合を異ならせる手段（演出制御装置 8 2 により告知演出制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【0644】

上記構成によれば、遊技球を第 1 入球部又は第 2 入球部に入球させて遊技球の排出を回避するだけの遊技ではなく、第 1 入球部及び第 2 入球部のどちらに遊技球が入るかによって価値を異ならせることができる。このため、いずれの入球部に遊技球が入るかが遊技者にとって大きな関心事項となり、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0645】

特徴 C 1 6 . 前記第 1 入球部に遊技球が入球した場合よりも前記第 2 入球部に入球した

50

場合の方が遊技者にとって有利となるようにする手段（演出制御装置 8 2 による告知演出制御処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【0646】

上記構成によれば、第 2 入球部に遊技球が入球した場合に、第 1 入球部に入球した場合よりも有利となるため、第 2 入球部への入球を実現させた場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、いずれの入球部に遊技球が入るかへの関心を格段に向上させることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0647】

特徴 C 1 7 . 前記特典付与手段は、

前記第 1 入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に第 1 特典（所定個数の遊技球の払い出し）を付与可能な第 1 特典付与手段と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球に基づいて前記第 1 特典よりも遊技者に有利な第 2 特典（所定個数の遊技球の払い出しと告知演出との組み合わせ、所定個数よりも多くの遊技球の払い出し）を付与可能な第 2 特典付与手段と、
を備えていることを特徴とする特徴 C 1 6 に記載の遊技機。

【0648】

上記構成によれば、第 2 入球部に遊技球が入球した場合に、第 1 入球部への入球に基づいて付与される第 1 特典よりも有利な第 2 特典が付与されるため、第 2 入球部への入球を実現させた場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、いずれの入球部に遊技球が入るかへの関心を格段に向上させることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0649】

なお、上記特徴 C 1 6 又は C 1 7 に対して上記特徴 C 2 又は C 3 の構成を適用すると、第 2 入球部への入球機会が限定的となり、遊技を盛り上げる上で有効となる。

【0650】

特徴 C 1 8 . 所定の条件（大当たり結果となること）により、前記切替制御を複数回実行することが可能な特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴 C 1 乃至 C 1 7 のいずれかに記載の遊技機。

【0651】

上記構成によれば、前後の切替制御間に生じる待機期間（第 1 入球部を第 1 状態とした状態で次の切替制御の開始を待機する期間）において球受け部に受けられた遊技球を第 2 入球部に入球させることが可能になる。これにより、特別遊技状態において無駄球の発生を抑制し、効率良く特典を得ることが可能な遊技機を提供することが可能になる。

【0652】

特徴 C 1 9 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球部（第 1 入賞口部 4 0 3 ）及び第 2 入球部（第 2 入賞口部 4 0 4 ）と、

前記第 1 入球部に遊技球が入球不能又は入球しにくい第 1 状態（閉鎖状態）と、前記第 1 入球部に遊技球が入球可能又は前記第 1 状態よりも入球しやすい第 2 状態（開放状態）とに切り替わり可能な可動体（開閉部材 4 3 1 ）と、

予め定められた契機に基づいて、前記可動体を前記第 1 状態から前記第 2 状態とし、その後、前記第 1 状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、
を備え、

前記可動体が少なくとも前記第 1 状態にある状況で、前記遊技領域を流下する遊技球を

10

20

30

40

50

受けることが可能な球受け部（第２開閉板４３３）が設けられており、

所定の条件により、前記球受け部に受けられた遊技球が前記第２入球部に入球可能となるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０６５３】

切替制御が行われる場合、効率の良い第１入球部への入球が達成され、無駄な遊技球の消費を抑えられることが、遊技者にとって望ましいものとなる。このため、遊技者によっては、第１入球部への入球が生じにくいタイミングでの遊技球の発射を控えるなど、所謂止め打ちを行う場合がある。しかしながら、このような技術介入が過剰に行われると、遊技の公平性が阻害され、望ましくない。

【０６５４】

この点、上記構成では、第１入球部に入球不能又は入球しにくい第１状態にある状況において、遊技領域上の遊技球を受けることが可能な球受け部を設け、球受け部に受けられた遊技球が第２入球部に入球可能となる構成となっている。この場合、第１入球部への入球が生じにくいタイミングで発射された遊技球であっても、球受け部を介して第２入球部に入球させることが可能となる。これにより、無駄球の発生を抑制しながら効率的に特典を得ることが可能になり、遊技者のニーズに適った構成とできる。そればかりか、止め打ちの横行を抑制することもでき、遊技の公平性を担保する上で有利となる。

【０６５５】

しかも、上記構成では、球受け部に受けられた遊技球が第１入球部ではなく、第２入球部に入球可能な構成となっている。例えば、球受け部に受けられた遊技球が第１入球部に入球する構成であると、可動体が第１状態にあることに起因して入球する場合（球受け部を介さないで入球する場合）と遊技球の入球先が同一となるため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを識別することが困難となるおそれがある。この点、本構成では、球受け部を介して入球する場合と、介さないで入球する場合とで遊技球の入球先が相違するため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを簡単に識別可能となる。このため、例えば前者の場合と後者の場合とで有利度合に差異を設けるなどして差別化することが容易となり、球受け部を介した入球への特別感を喚起する上で有利な構成とすることができる。また、例えば球受け部に受けた遊技球を第１入球部（可動体により開閉される入球部）に入球させる構成では、球受け部を通じて第１入球部へ向かう遊技球と、球受け部を介さずに直接第１入球部へ向かう遊技球とが干渉し、それぞれの入球が阻害される懸念があるが、本構成では、球受け部を介する入球部と、介さない入球部とが別れていることで、そのような不都合の発生が好適に抑制される。

【０６５６】

なお、本特徴に対して上記特徴Ｃ１～Ｃ１８のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【０６５７】

なお、上記特徴Ｃ１乃至Ｃ１９の各構成に対して、特徴Ａ１乃至Ａ２０、特徴Ｂ１乃至Ｂ１３、特徴Ｄ１乃至Ｄ１４、特徴Ｅ１乃至Ｅ１６、特徴Ｆ１乃至Ｆ１２、特徴Ｇ１乃至Ｇ１１、特徴Ｈ１乃至Ｈ７のいずれか１の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【０６５８】

<特徴Ｄ群>

特徴Ｄ１．所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構５３）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球部（大入賞口２０２、大入賞口３０２、第２入賞口部４０４）と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置９７）と、

10

20

30

40

50

前記遊技領域に設けられ、遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な排出部（アウト口１４１，１７１）と、
を備え、

前記排出部は、遊技機前方からの正面視において遊技機横方向に開口するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【０６５９】

上記構成では、排出部を遊技機横方向に開口する構成としたため、遊技機前方からの正面視だけでなく、遊技機前方から見下ろした場合にも、排出部の開口部を視認しづらくすることができる。これにより、遊技球の排出を目立ちにくくしながら、遊技球を遊技領域から排出することが可能になる。

【０６６０】

特徴Ｄ２．その前面に前記遊技領域が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、

前記遊技盤の前面よりも遊技機前方に突出する突出部（左側流路形成部１３１、右側流路形成部１６１）と、
を備え、

前記排出部は、遊技機横方向に開口するようにして前記突出部に設けられていることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。

【０６６１】

上記構成によれば、遊技盤の前面よりも前方において、遊技機横方向に開口するように排出部が形成されるため、排出部を目立ちにくくしながらも、遊技盤の前面（遊技領域）を流下する遊技球を良好に排出部へと受け入れることができ、上記特徴Ｄ１の構成を実現する上で実用上好ましい態様とすることができる。

【０６６２】

特徴Ｄ３．前記排出部は、前記突出部の側面部（第２縦壁部１３８，１６８）において開口するように構成されており、

前記突出部には、前記排出部の開口部よりも遊技機前方に配置され、遊技機上方から見て前記側面部よりも前記開口部の開口方向に張り出す張出手段（張出部９５１）が設けられていることを特徴とする特徴Ｄ２に記載の遊技機。

【０６６３】

上記構成では、排出部の開口部よりも遊技機前方に配置され、当該開口部よりも開口方向に張り出すようにして張出手段が設けられるため、遊技機前方からの正面視だけでなく斜めに見た場合でも、張出手段によって開口部が遮蔽され、開口部を視認しづらくすることができる。これにより、排出部の視認性がさらに低下し、排出部を一層目立ちにくくすることが可能になる。

【０６６４】

特徴Ｄ４．前記排出部は、前記突出部の側面部（第２縦壁部１３８，１６８）において開口するように構成されており、

前記側面部は、遊技機前方側の端部が遊技機背面側の端部よりも前記開口の開口方向側に位置するように、前記開口方向に対して傾斜する構成であることを特徴とする特徴Ｄ２又はＤ３に記載の遊技機。

【０６６５】

上記構成によれば、開口部が形成される側面部が傾斜していることで、遊技機前方からの正面視だけでなく、斜めに覗き込んだ場合でも、開口部を視認しにくくなり、排出部の視認性を一層低下させることができる。

【０６６６】

特徴Ｄ５．前記突出部には、光透過率が相対的に高い第１領域（第２傾斜部１３６）と、光透過率が相対的に低い第２領域とが設けられており、

前記第２領域には、少なくとも前記排出部の開口部の遊技機前方側である領域（領域１３１ｂ）が含まれることを特徴とする特徴Ｄ２乃至Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。

【０６６７】

10

20

30

40

50

上記構成では、突出部に光透過率が高い第 1 領域を設けられていることで、例えば、突出部の後方に発光手段を設けることで、例えば第 1 領域を明るく照らすなどの発光演出を行うことができ、突出部の見栄えを良くすることが可能になる。但し、この場合、突出部を透過して排出部の開口部が見えるようになり、排出部を目立ちにくくする上で望ましくない。この点、本構成では、光透過率が低い第 2 領域が設けられ、その第 2 領域に、少なくとも排出部の開口部の遊技機前方側である領域が含まれている。これにより、遊技機前面からの正面視において開口部が透けて見えることが抑制され、排出部をより目立ちにくくすることができる。

【0668】

なお、本特徴を上記特徴 D 4 に適用した場合には特に有益となる。すなわち、上記特徴 D 4 のように開口部が傾斜する構成では、遊技機前方からの正面視における開口部の投影面積が大きくなりがちとなる。このため、突出部を透過して開口部が見える構成であると、開口部が目立ちやすく、遊技者が排出部の存在に気付きやすくなる。このような構成に対し、本特徴を適用することで、開口部を視認しづらくすることができ、排出部（開口部）が目立つことを好適に抑制可能になる。

【0669】

特徴 D 6 . 前記突出部の側面部（第 2 縦壁部 1 3 8 , 1 6 8 ）において前記排出部が開口するように構成されており、

前記排出部は、前記開口に入球した遊技球を遊技機横方向に案内する案内通路部（案内通路部 1 4 1 b ）を備え、

前記突出部には、光透過率が相対的に高い第 1 領域（第 2 傾斜部 1 3 6 ）と、光透過率が相対的に低い第 2 領域とが設けられており、

前記第 2 領域には、少なくとも前記案内通路部の遊技機前方側である領域（領域 1 3 1 c ）が含まれることを特徴とする特徴 D 2 乃至 D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【0670】

上記構成では、突出部に光透過率が高い第 1 領域を設けられていることで、例えば、突出部の後方に発光手段を設けることで、例えば第 1 領域を明るく照らすなどの発光演出を行うことができ、突出部の見栄えを良くすることが可能になる。但し、この場合、案内通路部や当該通路部内を移動する遊技球が突出部を透過して見えるようになり、排出部を目立ちにくくする上で望ましくない。この点、本構成では、光透過率が低い第 2 領域が設けられ、その第 2 領域に、少なくとも案内通路の前方に位置する領域が含まれている。これにより、遊技機前面からの正面視において案内通路部や当該通路部内を移動する遊技球が透けて見えることが抑制され、排出部をより目立ちにくくすることができる。

【0671】

なお、本特徴を上記特徴 D 5 に適用する場合には、「第 1 領域」及び「第 2 領域」をそれぞれ「前記第 1 領域」及び「前記第 2 領域」と言い換えることができる。

【0672】

特徴 D 7 . 前記入球部及び前記排出部は遊技球が通過可能な開口部をそれぞれ備え、

前記入球部よりも前記排出部の方が開口部が小さい構成であることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0673】

上記構成によれば、排出部を入球部よりも目立ちにくくすることができ、遊技者が排出部の存在に気付きにくくすることができる。

【0674】

なお、本特徴において「開口部」を「開口幅」と言い換えてもよい。また、本特徴において「前記入球部及び前記排出部は遊技球が通過可能な開口部」を「前記入球部及び前記排出部は、前記遊技領域を流下する遊技球が通過可能な開口部」と言い換えてもよい。

【0675】

特徴 D 8 . 前記入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、前記入球部に遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態

10

20

30

40

50

と、に切り替わり可能な可動体（シャッタ 2 1 6、開閉扉 3 0 5、第 2 開閉板 4 3 3）と、

予め定められた契機に基づいて、前記可動体を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記排出部は、遊技機前方からの正面視において前記可動体の側方に配置され、前記可動体側に開口するように構成されていることを特徴とする特徴 D 1 乃至 D 7 のいずれかに記載の遊技機。

【0 6 7 6】

上記構成では、排出部を可動体の側方に配置し、当該排出部が可動体側に開口する構成としたため、遊技機前方からの正面視だけでなく、遊技機前方から見下ろした場合にも、排出部の視認性を低下させることができる。また、上記構成では、可動体の側方に向けて流れる遊技球の勢いを利用して遊技球をスムーズに排出部へと入球させることができるため、排出部の周辺で遊技球の流れが停滞したり、球詰まりが発生したりするなどして目立つことが抑制される。以上より、遊技球の排出を目立ちにくくしながら、遊技球を遊技領域から排出することが可能になる。

10

【0 6 7 7】

特徴 D 9 . 前記可動体は、所定の第 1 位置（退避位置）と、前記第 1 位置よりも遊技機前方に突出した第 2 位置（突出位置）とに変位可能な構成であり、前記第 2 位置にある場合に、前記遊技領域を流下する遊技球を受けることが可能となっており、

20

前記可動体に受けられた遊技球を前記排出部側に導出することが可能な導出手段（第 1 シャッタ傾斜部 2 1 7、第 2 シャッタ傾斜部 2 1 8）を備えていることを特徴とする特徴 D 8 に記載の遊技機。

【0 6 7 8】

上記構成によれば、可動体上に遊技球が留まることが抑制され、可動体及びその周辺領域での球詰まりが抑制される。例えばこれらの領域で球詰まりが頻発すると、遊技場の従業員によって球詰まりを解消してもらう機会が増大して遊技者が煩わしく感じたり、設計意図に反した遊技球の流れが構築されたりする不都合が懸念されるが、本構成によれば、そのような不都合の発生を好適に抑制することが可能になる。

【0 6 7 9】

30

特徴 D 1 0 . 前記可動体は、前記第 1 位置にある場合に前記第 1 状態となり、前記第 2 位置にある場合に前記第 2 状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 D 9 に記載の遊技機。

【0 6 8 0】

上記構成によれば、切替制御が実行されず可動体が第 1 状態に常態化される場合、すなわち、可動体が長期に亘って球受け状態とされ続ける場合に、可動体に受けた遊技球を排出部へと導き、遊技領域から適宜に排出することができる。

【0 6 8 1】

特徴 D 1 1 . 前記可動体は、前記第 1 位置にある場合に前記第 2 状態となり、前記第 2 位置にある場合に前記第 1 状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 D 9 に記載の遊技機。

40

【0 6 8 2】

上記構成によれば、第 1 状態（入球部に入球可能又は入球しやすい状態）にある状況下で入球部に入球しなかった遊技球を排出部へと導き、遊技領域から適宜に排出することができる。この場合において排出部が目立ちにくくなっていることから、排出が強調されることを抑制しつつ、入球部に入球しなかった遊技球を排出することができる。これにより、遊技意欲の低下を抑制しながら、入球部への遊技球の入球度合を調整することが可能になる。

【0 6 8 3】

特徴 D 1 2 . 前記排出部は前記可動体に隣接して配置されていることを特徴とする特徴

50

D 8 乃至 D 1 1 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 6 8 4 】

上記構成によれば、可動体（入球部）と排出部とが近くなるため、遊技球が入球部及び排出部のいずれに入球したのかを視線移動を伴わずに目視確認することができ、注目箇所の集約化を図ることが可能になる。これにより、様々な箇所の視認を求められる場合に比べて注意力が散漫化することが抑制され、遊技者が遊技に集中しやすい構成とすることができる。

【 0 6 8 5 】

なお、本特徴を上記特徴 D 1 1 に適用した場合には、排出部と入球部とが近くなることで、あたかも遊技球が入球部に入球しているかの如く見せながら、排出部に入球させることができ、排出をより目立ちにくくできるという効果が期待される。

10

【 0 6 8 6 】

特徴 D 1 3 . 前記排出部と前記可動体との間隔が遊技球の直径未満であることを特徴とする特徴 D 1 2 に記載の遊技機。

【 0 6 8 7 】

上記構成によれば、可動体と排出部との間から遊技球が下方に落下することが回避され、可動体からの遊技球を排出部に案内するための別途の案内路を不要化することができる。その結果、排出部に遊技球を導く構成がシンプルなものとなり、遊技領域が限られている遊技機において最適な構成とすることができる。

【 0 6 8 8 】

20

なお、本特徴を上記特徴 D 1 1 に適用した場合には、「例えば、可動体と排出部との間から遊技球が落下する構成であると、可動体から遊技球がこぼれ落ちる様子を遊技者が視認する結果、遊技球がこぼれやすい印象を抱きやすくなるおそれがある。この点、本構成では、可動体と排出部との間から遊技球が落下することが回避されるため、遊技者に対し遊技球がこぼれやすい印象を与えにくくでき、遊技意欲の低下を好適に抑制することが可能になる。」という効果が期待される。

【 0 6 8 9 】

特徴 D 1 4 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球部（大入賞口 2 0 2、大入賞口 3 0 2、第 2 入賞口 4 0 4 ）及び第 2 入球部（アウト口 1 4 1、1 7 1 ）と、

30

前記第 1 入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態（開放状態）と、前記第 1 入球部に遊技球が入球不能又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態（閉鎖状態）と、に切り替わり可能な可動体（シャッタ 2 1 6、開閉扉 3 0 5、第 2 開閉板 4 3 3 ）と、

予め定められた契機に基づいて、前記可動体を前記第 2 状態から前記第 1 状態とし、その後、前記第 2 状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、

を備え、

40

前記第 2 入球部は、遊技機前方からの正面視において前記可動体の側方に配置され、前記可動体側に開口するように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 0 6 9 0 】

上記構成では、第 2 入球部を可動体の側方に配置し、当該第 2 入球部が可動体側に開口する構成としたため、遊技機前方からの正面視だけでなく、遊技機前方から見下ろした場合にも、第 2 入球部の視認性を低下させることができる。また、上記構成では、可動体の側方に向けて流れる遊技球の勢いを利用して遊技球をスムーズに第 2 入球部へと入球させることができるため、第 2 入球部の周辺で遊技球の流れが停滞したり、球詰まりが発生したりするなどして目立つことが抑制される。以上より、目立ちにくくしながら第 2 入球部に遊技球を入球させることが可能になる。

50

【0691】

なお、本特徴に対して上記特徴D1～D13のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【0692】

なお、上記特徴D1乃至D14の各構成に対して、特徴A1乃至A20、特徴B1乃至B13、特徴C1乃至C19、特徴E1乃至E16、特徴F1乃至F12、特徴G1乃至G11、特徴H1乃至H7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

10

【0693】

<特徴E群>

特徴E1．所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構53）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第1入球部（第2入賞口部404、下側大入賞口506）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第2入球部（第1入賞口部403、上側大入賞口505）と、

前記第1入球部及び前記第2入球部の各入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置97）と、

20

前記第1入球部及び前記第2入球部に対応して設けられ、前記第1入球部及び前記第2入球部を開状態とする第1状態（閉鎖状態）と、前記第1入球部を開状態とする第2状態（開放状態A）と、前記第2入球部を開状態とする第3状態（開放状態B）とに切り替わり可能な可動体（開閉部材431）と、

前記可動体を切替制御する切替制御手段（主制御装置81による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【0694】

上記構成では、第1入球部及び第2入球部の両方を閉状態とする第1状態と、第1入球部を開状態とする第2状態と、第2入球部を開状態とする第3状態とに切り替え可能な構成となっている。このため、一の入球部に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、遊技球の入球態様を多様化することができ、興趣性を向上させることが可能になる。しかも、そのような切り替えが一の可動体によって実現されるため、可動体の動作が開始された場合に、第1入球部が開状態となる可能性と第2入球部が開状態となる可能性との両方を生じさせることができる。これにより、いずれの入球部が開状態となるかを予測する面白みを付与することができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

30

【0695】

特徴E2．前記切替制御手段は、前記可動体が前記第1状態から前記第3状態に切り替わる場合に前記第2状態を経由するようにする手段（開放状態Bを経由して開放状態Aに切り替える機能）を備えていることを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

40

【0696】

上記構成では、可動体が第1状態から第3状態に切り替わる場合に、その途中までの可動体の挙動を、第1状態から第2状態に切り替わる場合の挙動と一致させることができる。可動体の挙動が一致する期間では、遊技者から見て第2状態及び第3状態のいずれとなるのかが定まらないため、可動体の挙動から早期に開状態となる側の入球部が判明することが回避され、いずれの入球部が開状態となるのかを予測する面白みを担保する上で有利となる。

【0697】

なお、本特徴は「前記切替制御手段は、前記可動体を前記第2状態に切り替える第1手段と、前記可動体を前記第3状態に切り替える第2手段と、を備え、前記第2手段により

50

前記可動体を前記第 3 状態に切り替える場合に前記第 2 状態を経由することが可能な構成であることを特徴とする」と言い換えることもできる。

【0698】

特徴 E 3 . 前記切替制御手段は、前記可動体が前記第 2 状態を経由して前記第 3 状態に切り替わる場合に、前記第 2 状態となる期間が前記第 3 状態となる期間よりも短くなるようにする手段を備えていることを特徴とする特徴 E 2 に記載の遊技機。

【0699】

例えば、可動体が第 2 状態を経由して第 3 状態に切り替わる場合に、第 2 状態となる期間が第 3 状態となる期間よりも長くなる構成であると、第 1 入球部への入球が生じやすくなり、可動体が第 2 状態に切り替わる場合との違いが曖昧化するおそれがある。この点、本構成によれば、第 2 状態を経由させる構成でありながらも第 1 入球部への遊技球の入球確率を低く抑えることができ、可動体が第 2 状態に切り替わる場合との適切な差別化が可能になる。

【0700】

特徴 E 4 . 前記可動体が前記第 2 状態にある場合に前記第 2 入球部が閉状態となる構成であり、

前記切替制御手段は、

前記可動体を前記第 2 状態に切り替える第 1 手段（開閉部材 431 を開放状態 A に切り替える機能）と、

前記可動体を前記第 3 状態に切り替える第 2 手段（開閉部材 431 を開放状態 B に切り替える機能）と、
を備え、

前記第 1 手段により前記可動体を前記第 2 状態に切り替えた後、前記第 2 手段により前記可動体を前記第 3 状態に切り替える場合に、前記可動体を前記第 1 状態に切り替えることなく前記第 3 状態に切り替えることが可能な構成であることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

【0701】

上記構成によれば、可動体を第 2 状態とした後、第 1 状態に復帰させることなく第 3 状態へと移行する構成としたため、第 3 状態への切り替わりに要する期間を短縮することができ、迅速な状態切替が可能になる。また、第 1 入球部及び第 2 入球部の両方を閉状態とする第 1 状態を第 2 状態と第 3 状態との間に介在させないことで、遊技球が第 1 入球部及び第 2 入球部のいずれにも入球しない事象の発生が抑制され、効率の良い入球（特典獲得）を実現することが可能になる。

【0702】

特徴 E 5 . 所定の条件（大当たり結果となること）により、前記切替制御が行われるラウンド遊技を複数回実行することが可能な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 81 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特別遊技状態において、先のラウンド遊技で前記第 1 手段により前記可動体を前記第 2 状態に切り替えた後、後のラウンド遊技で前記第 2 手段により前記可動体を前記第 3 状態に切り替える場合に、前記可動体を前記第 1 状態に切り替えることなく前記第 3 状態に切り替えることが可能な構成であることを特徴とする特徴 E 4 に記載の遊技機。

【0703】

上記構成によれば、先のラウンド遊技と後のラウンド遊技との間の待機期間を無くす又は極めて短くすることができる。これにより、遊技球が第 1 入球部及び第 2 入球部のいずれにも入球しない事象の発生を抑制することができ、効率の良い入球（特典獲得）を促進することが可能になる。加えて、特別遊技状態をテンポよく進行させることができ、遊技を行う際の時間効率を向上させることが可能になる。なお、本特徴において「後のラウンド遊技」を「次のラウンド遊技」と言い換えてもよい。

【0704】

特徴 E 6 . 所定の条件（大当たり結果となること）により、前記切替制御が行われるラ

10

20

30

40

50

ウンド遊技を複数回実行することが可能な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記切替制御手段は、

前記可動体を前記第 2 状態に切り替える第 1 切替制御を行う第 1 手段（開閉部材 4 3 1 を開放状態 A に切り替える機能）と、

前記可動体を前記第 3 状態に切り替える第 2 切替制御を行う第 2 手段（開閉部材 4 3 1 を開放状態 B に切り替える機能）と、

を備え、

一の前記ラウンド遊技において前記第 1 切替制御と前記第 2 切替制御とを実行することが可能な構成であることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 5 のいずれかに記載の遊技機。

10

【0705】

上記構成によれば、一のラウンド遊技の中で入球しやすい入球部が変化するため、可動体の挙動を遊技者が注意深く見ることが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。加えて、一の入球部に遊技球が入る否かだけの画一的な遊技と比べ、遊技球の流れや入球態様を多様化させることができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【0706】

なお、本特徴を「所定の条件（大当たり結果となること）により、前記切替制御が行われるラウンド遊技を複数回実行することが可能な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 による遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、一の前記ラウンド遊技において、前記可動体の前記第 2 状態への切り替えと、前記可動体の前記第 3 状態への切り替えとを実行することが可能な構成であることを特徴とする」と言い換えてもよい。

20

【0707】

特徴 E 7 . 前記可動体は、前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部を開状態とする第 4 状態に切り替わり可能になっていることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0708】

上記構成では、第 1 入球部及び第 2 入球部の両方への入球が可能となる第 4 状態が存在する。第 2 状態及び第 3 状態では、可動体の状態からどちらの入球部に遊技球が入球するかを遊技者がある程度予測可能となるが、第 4 状態ではそのような予測が困難化する。このような状態が可動体の切替態様に含まれていることで、遊技球の流れ（行方）に対する遊技者の関心が一層高まることが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

30

【0709】

特徴 E 8 . 前記可動体が前記第 2 状態から前記第 3 状態に切り替わる場合に、前記可動体が前記第 2 状態となる期間と前記可動体が前記第 3 状態となる期間とが重複可能な構成であり、少なくとも前記重複の期間において前記可動体が前記第 4 状態となる構成であることを特徴とする特徴 E 7 に記載の遊技機。

【0710】

上記構成によれば、第 2 状態から第 3 状態への切り替わり途中で第 4 状態を発生させることができ、単に第 2 状態から第 3 状態への切り替わりだけが行われる場合に比べて、第 1 入球部及び第 2 入球部の遊技球の入球態様を複雑化することができ、興趣性が向上する。

40

【0711】

特徴 E 9 . 前記可動体は、所定位置にて前記第 1 状態となるように前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部に対して設けられており、

前記可動体が前記所定位置から第 1 方向に変位すると前記第 2 状態となる一方、前記可動体が前記所定位置から前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に変位すると前記第 3 状態となるように構成されていることを特徴とする特徴 E 1 に記載の遊技機。

【0712】

上記構成によれば、所定位置からの可動体の変位方向によっていずれの入球部が開状態

50

となるかが変化するため、可動体がどの方向に変位するかへの遊技者の関心が高まると考えられる。よって、可動体の挙動を遊技者が注視することが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 0 7 1 3 】

なお、本特徴において「第 1 方向」及び「第 2 方向」をそれぞれ「第 1 の向き」及び「第 2 の向き」、「第 1 進行方向」及び「第 2 進行方向」、又は「第 1 側」及び「第 2 側」と言い換えてもよい。

【 0 7 1 4 】

特徴 E 1 0 . 前記第 2 方向が前記第 1 方向とは反対側の方向であることを特徴とする特徴 E 9 に記載の遊技機。

10

【 0 7 1 5 】

上記構成によれば、可動体を往復動が可能な構成とすることで、第 1 状態から第 2 状態及び第 1 状態から第 3 状態への各切り替わりを実現することができ、構成の簡単化を図ることが可能になる。また、第 2 状態となる変位方向と、第 3 状態となる変位方向とが逆方向であることで、遊技者から見て可動体の変位方向の違いが分かりやすくなるという利点もある。

【 0 7 1 6 】

特徴 E 1 1 . 前記第 1 入球部に遊技球が入球した場合と前記第 2 入球部に入球した場合とで遊技者にとっての有利度合を異ならせる手段（演出制御装置 8 2 により告知演出制御処理を実行する機能、上側大入賞口 5 0 5 に遊技球が入賞した場合と下側大入賞口 5 0 6 に遊技球が入賞した場合とで遊技球の払い出し個数を異ならせる機能）を備えていることを特徴とする特徴 E 1 乃至 E 1 0 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 0 7 1 7 】

上記構成によれば、遊技球が入球しやすい入球部が切り替わるに留まらず、第 1 入球部及び第 2 入球部のいずれに遊技球が入るかによって遊技者の嬉しさを異ならせることができる。このため、可動体の挙動等を遊技者が一層注視するだけでなく、開状態となる入球部を予測する面白みが増すことが期待される。

【 0 7 1 8 】

特徴 E 1 2 . 前記第 2 入球部に遊技球が入球した場合よりも前記第 1 入球部に入球した場合の方が遊技者にとって有利となるようにする手段（演出制御装置 8 2 による告知演出制御処理を実行する機能、下側大入賞口 5 0 6 に遊技球が入賞した場合に上側大入賞口 5 0 5 に遊技球が入賞した場合よりも多くの遊技球を払い出す機能）を備えていることを特徴とする特徴 E 1 1 に記載の遊技機。

30

【 0 7 1 9 】

上記構成によれば、第 1 入球部に遊技球が入球した場合に、第 2 入球部に入球した場合よりも有利となるため、第 1 入球部への入球を実現させた場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、いずれの入球部に遊技球が入るかへの関心を格段に向上させることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 0 7 2 0 】

特徴 E 1 3 . 前記特典付与手段は、
前記第 2 入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に第 1 特典を付与可能な第 1 特典付与手段と、
前記第 1 入球部への遊技球の入球に基づいて前記第 1 特典よりも遊技者に有利な第 2 特典を付与可能な第 2 特典付与手段と、
を備えていることを特徴とする特徴 E 1 2 に記載の遊技機。

40

【 0 7 2 1 】

上記構成によれば、第 1 入球部に遊技球が入球した場合に、第 2 入球部への入球に基づいて付与される第 1 特典よりも有利な第 2 特典が付与されるため、第 1 入球部への入球を実現させた場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、いずれの入球部に遊技球が入るかへの関心を格段に向上させることができ、遊技への注目度を好適に高めること

50

が可能になる。

【0722】

特徴E14．予め定められた特定契機（大当たり結果）に基づいて、前記第2状態及び前記第3状態の少なくとも一方を生じさせる特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81による遊技状態移行処理を実行する機能）と、

所定の遊技結果の場合（大当たり種別が15R通常大当たり結果に振り分けられた場合）に、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が第1遊技状態（低確率モード）となるようにし、前記所定の遊技結果とは異なる遊技結果の場合（大当たり種別が非明示確変15R大当たり結果に振り分けられた場合）に、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態となるようにする状態用手段（主制御装置81による開閉実行モード終了時の移行処理（ステップS412）を実行する機能）と、
を備え、

前記切替制御手段は、前記状態用手段により前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第1遊技状態とされる場合に、前記特別遊技状態において前記第2状態となる回数又は前記第3状態となる回数が所定回数よりも多くなる確率が、前記状態用手段により前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第2遊技状態とされる場合とは異なるように、前記切替制御を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E13のいずれかに記載の遊技機。

【0723】

上記構成によれば、特別遊技状態において可動体が第2状態となる回数又は第3状態となる回数から特別遊技状態の終了後の遊技状態を推測する面白みを付与することができる。その結果、可動体の挙動に対する遊技者の関心が大きく高まり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能になる。なお、本特徴において「確率」は0%を含み、また「所定回数」は0回を含むものである。

【0724】

特徴E15．予め定められた特定契機（大当たり結果となること）に基づいてラウンド遊技を複数回実行することが可能な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81による遊技状態移行処理を実行する機能）と、

所定の遊技結果の場合（大当たり種別が15R通常大当たり結果に振り分けられた場合）に、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が第1遊技状態（低確率モード）となるようにし、前記所定の遊技結果とは異なる遊技結果の場合（大当たり種別が非明示確変15R大当たり結果に振り分けられた場合）に、前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第1遊技状態とは異なる第2遊技状態となるようにする状態用手段（主制御装置81による開閉実行モード終了時の移行処理（ステップS412）を実行する機能）と、
を備え、

前記切替制御手段は、前記状態用手段により前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第1遊技状態とされる場合に、前記特別遊技状態における所定のラウンド遊技にて前記第2状態となる確率又は前記第3状態となる確率が、前記状態用手段により前記特別遊技状態の終了後の遊技状態が前記第2遊技状態とされる場合とは異なるように、前記切替制御を実行する手段を備えていることを特徴とする特徴E1乃至E13のいずれかに記載の遊技機。

【0725】

上記構成によれば、所定のラウンド遊技での可動体の状態から特別遊技状態の終了後の遊技状態を推測する面白みを付与することができる。その結果、可動体の挙動に対する遊技者の関心が大きく高まり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能になる。また、所定のラウンド遊技での可動体の挙動に注目していれば足りるため、特別遊技状態において行われる全てのラウンド遊技を対象とする場合や注目すべきラウンド遊技が定まらない場合に比べ、遊技者への負荷を軽くすることができる。なお、本特徴において「確率」は0%を含むものである。

【0726】

10

20

30

40

50

特徴 E 1 6 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球部（第 2 入賞口部 4 0 4 、下側大入賞口 5 0 6 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 2 入球部（第 1 入賞口部 4 0 3 、上側大入賞口 5 0 5 ）と、

前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部に対応して設けられ、前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部を開閉可能な一の開閉手段（開閉部材 4 3 1 ）と、

予め定められた所定の動作態様にて前記開閉手段が動作するように制御する開閉制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記第 1 入球部に遊技球が入球した場合と前記第 2 入球部に入球した場合とで遊技者にとっての有利度合を異ならせる手段（第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞に基づいて告知演出を実行する機能、上側大入賞口 5 0 5 に遊技球が入賞した場合と下側大入賞口 5 0 6 に遊技球が入賞した場合とで遊技球の払い出し個数を異ならせる機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 7 2 7 】

上記構成によれば、第 1 入球部及び第 2 入球部の開閉状態の切り替えが一の開閉手段によって実現される。すなわち、入球部と開閉手段とが多対 1 に対応するため、開閉手段が動作する場合に、開状態に切り替わる入球部が一義的に定まらず、いずれの入球部が開状態となるかを予測する面白みを付与することができる。しかも、第 1 入球部への入球と第 2 入球部への入球とでは遊技者にとっての有利度合が異なるため、いずれの入球部が開状態となるかが遊技者にとって大きな関心事項となる。これにより、開閉手段の挙動に遊技者がより強い関心を寄せることが期待され、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【 0 7 2 8 】

なお、本特徴に対して上記特徴 E 1 ~ E 1 5 のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【 0 7 2 9 】

なお、上記特徴 E 1 乃至 E 1 6 の各構成に対して、特徴 A 1 乃至 A 2 0 、特徴 B 1 乃至 B 1 3 、特徴 C 1 乃至 C 1 9 、特徴 D 1 乃至 D 1 4 、特徴 F 1 乃至 F 1 2 、特徴 G 1 乃至 G 1 1 、特徴 H 1 乃至 H 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 0 7 3 0 】

< 特徴 F 群 >

特徴 F 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球部（第 1 入賞口部 4 0 3 、大入賞口 2 0 2 ）と、

前記入球部に対応して設けられ、前記入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態（開放状態）と、前記入球部に遊技球が入球不能又は前記開状態よりも入球しにくい閉状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可動体（開閉部材 6 3 1 、 7 3 1 ）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可動体を前記閉状態から前記開状態とし、その後、前記閉状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、を備え、

前記可動体が少なくとも前記閉状態にある状態で、前記遊技領域を流下する遊技球を受

10

20

30

40

50

けることが可能な球受け部（可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8、シャッタ部 7 3 2 の上面部 7 3 2 a）が設けられており、

前記球受け部は、当該球受け部に受けた遊技球を所定方向（アウト口 1 4 1，1 7 1 に向かう方向）に移動させることが可能な構成となっており、

前記球受け部における遊技球の前記所定方向への移動しやすさを変化させることが可能な可変手段（閉鎖状態 A と閉鎖状態 B とに切り替える機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0 7 3 1】

上記構成では、入球部への遊技球の入球に基づいて遊技球に特典が付与されることから、遊技者は、可動体が開状態とされている場合において、入球部に遊技球が入球するか否かを楽しむことができる。加えて、上記構成では、可動体が閉状態にある状況で遊技球を受けることが可能な球受け部を有し、当該球受け部上での遊技球の所定方向への移動しやすさを変化させることが可能となっている。このため、可動体が閉状態である場合に球受け部上での遊技球の流れ方が多様化され、遊技球の動きに変化をもたらすことができる。これにより、可動体が開状態である場合に限らず、閉状態である場合にも遊技球の挙動に対して遊技者の関心を集めることができ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。

【0 7 3 2】

また、本構成では、球受け部上での遊技球の所定方向への移動しやすさを可変化できることで、遊技設計の幅が広がるという利点もある。すなわち、遊技機の設計上、例えばある状況下において球受け部上を遊技球が移動しにくいことが望ましい場合に、球受け部を遊技球が移動しにくい構造としてしまうと、その作用が遊技全般において発揮されるものとなり、別の状況に対して影響が及ぶおそれが生じる。この点、本構成によれば、同じ閉状態であっても状況に応じた移動しやすさの使い分けが可能となり、遊技設計上の制約を緩和することができる。これにより、より興趣性に富んだ遊技機の実現を促進することができる。

【0 7 3 3】

特徴 F 2．前記可動体が前記閉状態から前記開状態に切り替わる場合に、前記球受け部に受けられた遊技球が前記入球部に入球可能となる構成であることを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

【0 7 3 4】

上記構成では、可動体において閉状態から開状態への切り替えが行われる際、球受け部上に遊技球が載っていることで、当該遊技球が入球部に入球可能となる。この場合、閉状態の下で球受け部に受けられた遊技球は、球受け部上での滞在期間が長いほど入球部への入球確率が高くなる。このため、球受け部上での遊技球の所定方向への移動しやすさ、すなわち、球受け部の通過しやすさを変化させることで、例えば、球受け部に受けられた遊技球が入球部に入球しやすい特殊な状態をそうではない状態とは別に作り出すことができ、興趣性を向上させることが可能になる。

【0 7 3 5】

特徴 F 3．前記入球部としての第 1 入球部と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 2 入球部（第 2 入賞口部 4 0 4）と、を備え、

前記特典付与手段は、前記第 2 入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な手段（第 2 入賞口部 4 0 4 への遊技球の入賞に基づいて賞球の払い出しを行う機能）を備え、

前記可動体が前記開状態から前記閉状態に切り替わる場合に、前記球受け部に受けられた遊技球が前記第 2 入球部に入球可能となる構成であることを特徴とする特徴 F 1 に記載の遊技機。

【0 7 3 6】

上記構成によれば、上記特徴 F 2 と同様の効果を奏することができる。加えて、上記構

10

20

30

40

50

成では、球受け部に受けられた遊技球が第 1 入球部ではなく、第 2 入球部に入球可能な構成となっている。例えば、球受け部に受けられた遊技球が第 1 入球部に入球する構成であると、可動体が第 1 状態にあることに起因して入球する場合（球受け部を介さないで入球する場合）と遊技球の入球先が同一となるため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを識別することが困難となるおそれがある。この点、本構成では、球受け部を介して入球する場合と、介さないで入球する場合とで遊技球の入球先が相違するため、遊技機において、いずれのルートで入球したのかを簡単に識別可能となる。このため、例えば前者の場合と後者の場合とで有利度合に差異を設けるなどして差別化することが容易となり、球受け部を介した入球への特別感を喚起する上で有利な構成とすることができる。

【0737】

特徴 F 4 . 遊技状態として、前記切替制御が実行される第 1 遊技状態（開閉実行モード）と、前記切替制御が実行されない第 2 遊技状態（通常遊技状態）とを有しており、

前記可変手段は、

前記球受け部における遊技球の前記所定方向への移動しやすさを、遊技球が相対的に移動しやすい第 1 状態（閉鎖状態 A）と、遊技球が相対的に移動しにくい第 2 状態（閉鎖状態 B）とに切り替え可能となっており、

前記第 1 遊技状態の少なくとも一部の期間で前記第 2 状態となるようにする状態変更手段（開閉実行モードの少なくとも一のラウンド遊技で閉鎖状態 B とする機能）を備えていることを特徴とする特徴 F 2 又は F 3 に記載の遊技機。

【0738】

上記構成によれば、切替制御が行われる第 1 遊技状態において、球受け部上での遊技球の滞在期間が長期化される結果、球受け部を介した入球が第 1 遊技状態の下で発生しやすくなる。これにより、興趣性が高められ、遊技意欲を好適に喚起することが可能になる。

【0739】

なお、本特徴において「遊技状態として、前記切替制御が実行される第 1 遊技状態（開閉実行モード）と、前記切替制御が実行されない第 2 遊技状態（通常遊技状態）とを有しており」を「通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 8 1 による当否抽選を実行する機能）と、前記抽選手段の抽選結果が前記特別遊技状態の発生に対応した結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 による遊技状態移行処理を実行する機能）と、を備え、遊技状態が前記特別遊技状態に移行した場合に、前記切替制御手段により前記切替制御が実行される構成であり」と言い換えた上で、「第 1 遊技状態」及び「第 2 遊技状態」をそれぞれ「特別遊技状態」及び「通常遊技状態」と言い換えてもよい。また、「前記切替制御が実行される」を「前記切替制御が複数回実行される」と言い換えてもよい。

【0740】

特徴 F 5 . 前記状態変更手段は、前記第 2 遊技状態である場合に前記第 1 状態となるようにすることを特徴とする特徴 F 4 に記載の遊技機。

【0741】

上記構成によれば、切替制御が実行されない第 2 遊技状態の下では、球受け部上での遊技球の流れが円滑化され、球受け部及びその周辺領域での球詰まりが抑制される。これにより、第 2 遊技状態に影響が及ぶことを回避しながら、第 1 遊技状態において球受け部を介した入球が生じやすくなるようにすることができる。

【0742】

特徴 F 6 . 前記遊技領域に設けられ、前記所定方向への移動により前記球受け部を通過した遊技球を前記遊技領域から排出することが可能な排出部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1）を備えていることを特徴とする特徴 F 5 に記載の遊技機。

【0743】

第 2 遊技状態においては、切替制御が実行されないことに加え、球受け部での遊技球の流れが円滑化されるため、次から次へと遊技球が球受け部を通過し、球受け部の下流側に

10

20

30

40

50

遊技球が溜まりやすくなる。この点、本構成では、球受け部を通過した遊技球を適宜遊技領域から排出できるため、球受け部の下流側に遊技球が溜まり、遊技球の流れが停滞したり、球詰まりが発生したりすることを抑制可能となる。

【 0 7 4 4 】

特徴 F 7 . 前記状態変更手段は、前記切替制御が実行されることに対応して前記第 2 状態への切り替えを実行する構成であることを特徴とする特徴 F 4 乃至 F 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 4 5 】

上記構成によれば、切替制御が行われることで第 2 状態に切り替わり、第 1 遊技状態において第 2 状態とする上で適した構成とすることができ。なお、本特徴において「前記切替制御が実行されない場合はその直前の状態を維持する」という構成をさらに限定してもよい。

10

【 0 7 4 6 】

特徴 F 8 . 前記切替制御として、予め定められた所定の態様（図 4 9（a）～（e）の態様、図 5 2（a）の態様）で前記切替制御が行われる第 1 切替制御と、前記所定の態様とは異なる態様（図 4 9（e）～図 4 9（g）の態様、図 5 2（b）の態様）で前記切替制御が行われる第 2 切替制御とを有しており、

前記状態変更手段は、前記第 1 切替制御が実行される場合に前記第 2 状態となり、前記第 2 切替制御が実行される場合に前記第 1 状態となるようにする手段を備えていることを特徴とする特徴 F 4 乃至 F 7 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 0 7 4 7 】

上記構成によれば、可動体の切替制御の態様と球受け部の状態とが対応するため、第 1 状態及び第 2 状態のいずれとなるかに関心がある遊技者は、可動体の動きを注視すると考えられ、遊技への注目度を好適に高めることが可能になる。また、第 1 遊技状態において切替制御が複数回実行される場合に、切替制御の各回において第 1 切替制御及び第 2 切替制御のいずれとするかを制御することで、第 1 状態及び第 2 状態のいずれとするかを制御することができ、状態切替のパターンを多様化することが可能になる。さらに、第 1 遊技状態における最終の切替制御を第 2 切替制御とすることで、第 1 状態に戻した状態で第 2 遊技状態を開始させることができる。これにより、第 2 遊技状態において遊技球が球受け部を通過しにくくなり、球詰まり等が誘発される不都合を抑制可能となる。

30

【 0 7 4 8 】

特徴 F 9 . 前記可動体の一部をなし又は前記可動体の動力を受けて、第 1 位置（図 4 8（a）の閉鎖状態 A の位置、図 5 2（a）の閉鎖状態 A の位置）と、前記第 1 位置とは異なる第 2 位置（図 4 8（b）の閉鎖状態 B の位置、図 5 2（b）の閉鎖状態 B の位置）とに動作可能な特定体（可動板 6 5 1、延出部 7 3 5）を備え、

前記特定体が前記第 1 位置に配置されることで前記第 1 状態となり、前記特定体が前記第 2 位置に配置されることで前記第 2 状態となることを特徴とする特徴 F 4 乃至 F 8 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 4 9 】

上記構成によれば、可動体の動きに連動して動作する特定体を備え、当該特定体の位置変位により球受け部での遊技球の所定方向への移動しやすさを変更できるため、特殊な制御や球受け部のための専用駆動部を不要化することができる。

40

【 0 7 5 0 】

特徴 F 1 0 . 前記球受け部は、遊技球の前記所定方向への移動しやすさが異なる第 1 球受け面（第 2 開閉板 4 3 3 の上面部 4 3 3 b）と第 2 球受け面（可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8）とを有しており、前記第 2 球受け面は、前記第 1 球受け面よりも遊技球が前記所定方向に移動しにくい構成となっており、

前記第 1 状態は前記第 1 球受け面にて遊技球を受けるものであり、前記第 2 状態は前記第 2 球受け面にて遊技球を受けるものであることを特徴とする特徴 F 4 乃至 F 8 のいずれかに記載の遊技機。

50

【 0 7 5 1 】

上記構成によれば、球受け面の切替により第 1 状態及び第 2 状態の切替を実現することができ、上記特徴 F 4 乃至 F 8 のいずれかの構成を実現する上で実用上好ましい態様とすることができる。また、このような面切り替えによって状態が変わることで、第 1 状態及び第 2 状態のいずれにあるかを遊技者が認識しやすくすることができる。

【 0 7 5 2 】

特徴 F 1 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な入球部（第 1 入賞口部 4 0 3、大入賞口 2 0 2 ）と、

前記入球部に対応して設けられ、前記入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態（開放状態）と、前記入球部に遊技球が入球不能又は前記開状態よりも入球しにくい閉状態（閉鎖状態）とに切り替わり可能な可動体（開閉部材 6 3 1、7 3 1 ）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可動体を前記閉状態から前記開状態とし、その後、前記閉状態とする切替制御を実行する切替制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記入球部への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、

前記可動体の一部をなし又は前記可動体の動力を受けて、第 1 位置（図 4 8（a）の閉鎖状態 A の位置、図 5 2（a）の閉鎖状態 A の位置）と、前記第 1 位置とは異なる第 2 位置（図 4 8（b）の閉鎖状態 B の位置、図 5 2（b）の閉鎖状態 B の位置）とに動作可能な特定体（可動板 6 5 1、延出部 7 3 5 ）と、

前記可動体が少なくとも前記閉状態にある状況で、前記遊技領域を流下する遊技球を受けることが可能であって、受けた遊技球の所定方向への移動しやすさが異なる第 1 状態と第 2 状態とに切り替わり可能な球受け部（可動板 6 5 1 の第 2 面部 6 5 8、シャッタ部 7 3 2 の上面部 7 3 2 a ）と、
を備え、

前記球受け部は、前記特定体が前記第 1 位置に配置されることで前記第 1 状態となり、前記特定体が前記第 2 位置に配置されることで前記第 2 状態となることを特徴とする遊技機。

【 0 7 5 3 】

上記構成によれば、上記特徴 A 1 と同様の効果が得られる。加えて、可動体の動きに連動して動作する特定体を備え、当該特定体の位置変位により球受け部での遊技球の所定方向への移動しやすさを変更できるため、特殊な制御や球受け部のための専用駆動部を不要化することができる。

【 0 7 5 4 】

なお、本特徴に対して上記特徴 F 1 ～ F 1 0 のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【 0 7 5 5 】

特徴 F 1 2 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態（開放状態）と、遊技球が入球不能又は前記開状態よりも入球しにくい閉状態（閉鎖状態）と、に切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 2 0 1、4 0 1 ）と、

予め定められた特定契機に基づいて、前記可変入球手段を前記閉状態から前記開状態とし、その後、前記閉状態とする可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置 8 1 による大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、
を備え、

10

20

30

40

50

前記可変入球手段は、前記閉状態の態様が、予め定められた第 1 態様（閉鎖状態 A）と、前記第 1 態様とは異なる第 2 態様（閉鎖状態 B）とを含む複数の態様に切り替わり可能となっており、

前記可変入球制御手段は、前記可変入球手段を前記開状態から前記閉状態とする場合に、前記可変入球手段の前記閉状態の態様を前記複数の態様のうちいずれかの態様とする態様制御手段（閉鎖状態 A と閉鎖状態 B とに切り替える機能）を備え、

前記可変入球手段の前記閉状態の態様が前記第 1 態様である場合と前記第 2 態様である場合とで遊技者にとっての有利度合が異なることを特徴とする遊技機。

【0756】

上記構成によれば、閉状態の態様として、第 1 態様と第 2 態様とを含む複数の態様を有しており、可変入球手段が閉状態とされる場合にそれら複数の態様のいずれかとされる。これにより、可変入球手段がいずれの態様で閉状態とされるかを楽しむ面白みを付与することができ、単に可変入球手段が開閉されるだけの画一的な遊技に比べて興趣性を向上させることが可能になる。しかも、閉鎖状態が第 1 態様である場合と第 2 態様である場合とで遊技者にとっての有利度合が異なるため、可変入球手段がいずれの態様で閉状態とされるかに強い関心を抱かせることができ、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【0757】

なお、本特徴に対して上記特徴 F 1 ~ F 11 のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【0758】

なお、上記特徴 F 1 乃至 F 12 の各構成に対して、特徴 A 1 乃至 A 20、特徴 B 1 乃至 B 13、特徴 C 1 乃至 C 19、特徴 D 1 乃至 D 14、特徴 E 1 乃至 E 16、特徴 G 1 乃至 G 11、特徴 H 1 乃至 H 7 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせることも可能である。各技術的思想を組み合わせる場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【0759】

<特徴 G 群>

特徴 G 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 53）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の通路部を形成可能な通路形成体（開閉部材 431）と、
を備え、

前記通路形成体は、当該通路形成体の所定面（第 2 開閉板 483 の上面部 483b）が上方を向き、前記所定面が前記通路部の床部を構成する第 1 位置（図 42（a）の閉鎖状態となる開閉部材 431 の回動位置）と、前記床部上の遊技球を下方に落下させることが可能な第 2 位置（図 42（b）の開放状態 B となる開閉部材 431 の回動位置）とに回動可能となっており、

前記通路形成体の前記所定面には、前記通路形成体が前記第 1 位置にある場合に上方に起立し、且つ前記通路形成体の通路方向に延在する起立部（第 1 開閉板 432）が設けられて、

【0760】

上記構成によれば、通路形成体が回動することで、通路部上の遊技球を落下させて通路形成体の下方に流下させつつ、起立部により、新たな遊技球が通路形成体の下方に流入することを抑制できる。これにより、通路形成体の下方に遊技球が流下する機会を制限し、遊技球が落下した場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【0761】

特徴 G 2 . 前記起立部は、前記所定面の回動先端部から遊技球の直径以上離間していることを特徴とする特徴 G 1 に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【 0 7 6 2 】

上記構成によれば、通路形成体が第 1 位置にある場合に所定面において起立部の前方に遊技球が載ることができ、通路形成体が第 2 位置に回動した場合に、所定面からの遊技球の落下が起立部により阻害されることを抑制できる。すなわち、所定面に受けた遊技球を落下させる機能と、それ以上の遊技球の落下を抑止する機能とを良好に両立することができる。

【 0 7 6 3 】

特徴 G 3 . 前記起立部は、前記所定面において回動先端とは反対側の端部に設けられていることを特徴とする特徴 G 2 に記載の遊技機。

【 0 7 6 4 】

上記構成によれば、上記特徴 G 2 の効果を高めることができ、特徴 G 2 の構成を実現する上で最適な構成とすることができる。

【 0 7 6 5 】

特徴 G 4 . 前記起立部は、前記所定面の前記通路方向における全長に亘って延在していることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 6 6 】

上記構成によれば、通路形成体が第 2 位置にある場合に、遊技球が起立部の脇を抜けて通路形成体の下方に流入することを抑制でき、通路形成体下方への遊技球の流入機会を制限する上で好ましい態様とすることができる。

【 0 7 6 7 】

特徴 G 5 . 前記通路形成体が前記第 1 位置にある状況で前記起立部の遊技機後方側には所定の空間部（第 1 入賞口部 4 0 3 及び第 1 球通路 4 0 5 ）が設けられていることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 6 8 】

通路形成体が第 2 位置にある場合に起立部上に遊技球が載り、その状態で通路形成体が第 1 位置に回動すると、起立部と起立部後方の物体との間に遊技球が挟まり、球噛みが生じるおそれがある。この点、本構成では起立部の後方に空間部が設けられるため、起立部上の遊技球を空間部に逃がすことができ、球噛みの発生を抑制することが可能になる。

【 0 7 6 9 】

特徴 G 6 . 前記空間部は、1 個以上の遊技球を収容可能であることを特徴とする特徴 G 5 に記載の遊技機。

【 0 7 7 0 】

上記構成によれば、球噛みの発生を好適に抑制することが可能になる。

【 0 7 7 1 】

特徴 G 7 . 前記空間部に入った遊技球を他の領域に誘導することが可能な誘導手段（第 1 球通路 4 0 5 ）を備えていることを特徴とする特徴 G 6 に記載の遊技機。

【 0 7 7 2 】

上記構成によれば、空間部の中で遊技球が溜まることを抑制でき、球噛みの発生を一層好適に抑制することが可能になる。

【 0 7 7 3 】

特徴 G 8 . 前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な第 1 入球部（アウト口 1 4 1 , 1 7 1 ）及び第 2 入球部（第 2 入賞口部 4 0 4 ）を備え、
前記通路部を通過した遊技球が前記第 1 入球部に入球可能となる一方、前記通路部から落下した遊技球が前記第 2 入球部に入球可能となる構成であり、
前記第 1 入球部に遊技球が入球した場合よりも前記第 2 入球部に遊技球が入球した場合の方が遊技者にとって有利となる構成であることを特徴とする特徴 G 1 乃至 G 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 7 4 】

上記構成によれば、遊技球が通路部を渡り切るよりもその途中で落下する方が遊技者にとって有利となるため、遊技球が通路部を移動している間に通路形成体の回動が発生する

10

20

30

40

50

ことへの期待感を好適に煽ることができる。また、遊技球や通路形成体の挙動に遊技者がより強い関心を寄せることが想定され、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【0775】

特徴G9．前記第2入球部への遊技球の入球に基づいて特典が付与可能である一方、前記第1入球部への遊技球の入球に基づく特典付与の契機がない構成であることを特徴とする特徴G8に記載の遊技機。

【0776】

上記構成によれば、特典付与の有無によって第1入球部と第2入球部とが差別化されるため、遊技球が通路部から落下することへの期待感をより強く喚起することができ、上記特徴G2の効果を増強することが可能になる。

【0777】

特徴G10．前記通路形成体が前記第1位置にある場合には、前記通路形成体の下方への遊技球流路（通路部408）を前記通路部が上方から覆う一方、前記通路形成体が前記第2位置にある場合には、前記遊技球流路を前記起立部が上方から覆う構成であることを特徴とする特徴G1乃至G9のいずれかに記載の遊技機。

【0778】

上記構成によれば、通路形成体が第1位置及び第2位置のいずれにある場合も、通路形成体の下方への遊技球流路が上方から覆われるため、上記第1位置及び第2位置の双方で遊技球流路への遊技球の流入を規制することができる。これにより、遊技球流路への遊技球の流入機会が通路形成体が第1位置から第2位置に回動する過程（第1位置から第2位置への切り替え時）に制限され、遊技球が遊技球流路に流入した際の嬉しさを増大させることができる。

【0779】

特徴G11．所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構53）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球の通路部を形成可能な通路形成体（開閉部材431）と、
を備え、

前記通路形成体は、当該通路形成体の所定面（第2開閉板483の上面部483b）が上方を向き、前記所定面が前記通路部の床部を構成する第1位置（図42（a）の閉鎖状態となる開閉部材431の回動位置）と、前記床部上の遊技球を下方に落下させることが可能な第2位置（図42（b）の開放状態Bとなる開閉部材431の回動位置）とに回動可能となっており、

前記通路形成体の前記所定面には、前記通路形成体が前記第1位置にある場合に上方に突出する突出部（第1開閉板432）が設けられており、

前記突出部は、前記所定面において前記通路形成体の回動先端とは反対側の端部に設けられていることを特徴とする遊技機。

【0780】

上記構成によれば、通路形成体が回動することで、通路部上の遊技球を落下させて通路形成体の下方に流下させつつ、突出部により、新たな遊技球が通路形成体の下方に流入することを抑制できる。これにより、通路形成体の下方に遊技球が流下する機会を制限し、遊技球が落下した場合の嬉しさを増大させることができる。これにより、遊技への注目度を高めることが可能になる。

【0781】

なお、本特徴に対して上記特徴G1～G10のいずれかに記載の各構成を適用してもよい。この場合、各構成を適用したことによる更なる効果を奏することができる。

【0782】

なお、上記特徴G1乃至G11の各構成に対して、特徴A1乃至A20、特徴B1乃至B13、特徴C1乃至C19、特徴D1乃至D14、特徴E1乃至E16、特徴F1乃至F12、特徴H1乃至H7のいずれか1の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適

10

20

30

40

50

用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 0 7 8 3 】

< 特徴 H 群 >

特徴 H 1 . 所定の発射操作に基づいて遊技領域へ遊技球を発射可能な発射手段（遊技球発射機構 5 3 ）と、

前記遊技領域に設けられた第 1 始動入球部（上作動口 3 3 ）及び第 2 始動入球部（第 3 作動口 8 0 3 ）と、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する第 1 情報取得手段（主制御装置 8 1 による上作動口 3 3 用の入賞処理を実行する機能）と、

前記第 1 情報取得手段の取得した特別情報が付与情報に対応しているか否かの第 1 付与判定を行う第 1 付与判定手段（主制御装置 8 1 による上作動口 3 3 用の当否判定処理を実行する機能）と、

前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する第 2 情報取得手段（主制御装置 8 1 による第 3 作動口 8 0 3 用の入賞処理を実行する機能）と、

前記第 2 情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた所定数を上限として記憶する第 2 取得情報記憶手段（保留球格納エリア 1 1 4 b の第 2 結果表示部用保留エリア R b ）と、

前記第 2 情報取得手段に記憶されている特別情報が付与情報に対応しているか否かの第 2 付与判定を行い、前記第 2 情報取得手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記第 2 付与判定を順次行う第 2 付与判定手段（主制御装置 8 1 による第 3 作動口 8 0 3 用の当否判定処理を実行する機能）と、

を備え、前記第 1 付与判定手段又は前記第 2 付与判定手段による判定結果が付与情報に対応しているとする付与対応結果となった場合に、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態に移行するように構成された遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能又は入球しやすい開状態（開状態）と、遊技球が入球不能又は前記開状態よりも入球しにくい閉状態（閉状態）と、に切り替わり可能な可変入球手段（可変入賞装置 8 0 2 ）と、

前記可変入球手段への遊技球の入球に基づいて遊技者に特典を付与可能な特典付与手段（払出制御装置 9 7 ）と、

を備え、遊技状態が前記特別遊技状態に移行した場合に、前記可変入球手段を前記閉状態から前記開状態とし、その後、前記閉状態とする可変入球制御を実行する構成であり、

前記第 1 付与判定よりも前記第 2 付与判定の方が遊技者にとって有利となるように設定されており、

前記特別遊技状態である場合に前記第 2 始動入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすい第 1 状態となり、前記通常遊技状態である場合に前記第 2 始動入球部に遊技球が入球不可又は前記第 1 状態よりも入球しにくい第 2 状態となるようにする特定手段（第 2 開閉板 4 3 3 ）を備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 7 8 4 】

上記構成によれば、遊技者に有利な第 2 付与判定に対応する第 2 始動入球部への入球が、可変入球制御が実行される特別遊技状態において生じる又は生じやすい構成であるため、遊技者は、遊技状態が特別遊技状態に移行することで、可変入球手段への入球による特典付与を得るだけでなく、その後の遊技において有利な側の第 2 付与判定を受ける権利を獲得することが可能になる。一方で、通常遊技状態においては第 2 始動入球部への入球が生じない又は生じにくい構成であるため、遊技者にとって過度に有利な条件で遊技が行われることを抑制できる。このように本構成によれば、通常遊技状態に影響が及ぶことを回避しつつ、特別遊技状態に付加価値を付与し、特別遊技状態の魅力を向上させることが可能になる。

10

20

30

40

50

【 0 7 8 5 】

特徴 H 2 . 前記第 1 情報取得手段の取得した特別情報を予め定められた第 1 所定数を上限として記憶する第 1 取得情報記憶手段 (保留球格納エリア 1 1 4 b の第 1 結果表示部用保留エリア R a) を備え、

前記第 1 付与判定手段は、前記第 1 情報取得手段に記憶されている特別情報に基づいて前記第 1 付与判定を行う構成であり、

前記第 1 始動入球部への遊技球の入球に基づいて取得される特別情報についての前記第 1 付与判定よりも、前記第 2 始動入球部への遊技球の入球に基づいて取得される特別情報についての前記第 2 付与判定を優先して実行することが可能な優先手段 (主制御装置 8 1 によるデータ設定処理を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 H 1 に記載の遊技機。 10

【 0 7 8 6 】

上記構成によれば、第 2 付与判定が第 1 付与判定よりも優先して行われるため、特別遊技状態の終了時において、第 1 始動入球部への入球に対応する特別情報と、第 2 始動入球部への入球に対応する特別情報との両方が記憶されていたとしても、有利な側の第 2 付与判定が優先的に行われる。これにより、特別遊技状態において第 2 始動入球部に入球させたにもかかわらず、その終了後の遊技において第 2 付与判定よりも先に不利な側の第 1 付与判定が行われることが抑制される。なお、本特徴を上記特徴 H 1 に適用する場合には、第 2 取得情報記憶手段における「所定数」を「第 2 所定数」と言い換えることができる。

【 0 7 8 7 】

特徴 H 3 . 前記第 2 始動入球部は、前記遊技領域において前記可変入球手段よりも下流側に設けられることを特徴とする特徴 H 1 又は H 2 に記載の遊技機。 20

【 0 7 8 8 】

例えば、第 2 始動入球部が可変入球手段の上流側に存在する構成であると、第 2 始動入球部への入球によって遊技球が可変入球手段に到達しなくなり、結果的に可変入球手段への入球が阻害されるおそれがある。この点、上記構成では、第 2 始動入球部が可変入球手段の下流側に位置するため、可変入球手段に入球しなかった遊技球が第 2 始動入球部に入球するものとなり、第 2 始動入球部への入球によって可変入球手段への入球が阻害されることが抑制される。これにより、可変入球手段への入球状況に影響が及ぶことを抑制しながら、特別遊技状態において第 2 始動入球部への入球を生じさせる又はさせやすくすることが可能になる。 30

【 0 7 8 9 】

特徴 H 4 . 前記特定手段は、前記通常遊技状態である場合に遊技球が特定領域 (可変入賞装置 8 0 2 の下方領域) に流入することを規制し、前記特別遊技状態である場合に遊技球が前記特定領域に流入することを許容する手段 (第 2 開閉板 4 3 3) を備え、

前記特定領域に流入した遊技球が前記第 2 始動入球部に入球可能となる構成であることを特徴とする特徴 H 1 乃至 H 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 7 9 0 】

上記構成によれば、遊技状態に応じて特定領域への遊技球の流入を許容するか否かを切り替えるという比較的簡単な構成により、特別遊技状態である場合に第 1 状態となり、通常遊技状態である場合に第 2 状態となる構成を実現することができ、上記特徴 H 1 の構成を実現する上で実用上好ましい態様とすることができる。 40

【 0 7 9 1 】

特徴 H 5 . 前記遊技領域に設けられ、前記第 1 始動入球部及び前記第 2 始動入球部とは異なる第 3 始動入球部 (下作動口 3 4) と、

前記第 3 始動入球部に遊技球を受入可能又は受け入れやすい第 1 態様 (電動役物 3 4 a の開放状態) と、前記第 3 始動入球部に遊技球を受入不可又は前記第 1 態様よりも受け入れにくい第 2 態様 (電動役物 3 4 a の閉鎖状態) とに切り替わり可能な受入手段 (電動役物 3 4 a) と、

前記受入手段を前記第 2 態様から前記第 1 態様とし、その後、前記第 2 態様とする受入 50

制御を実行する受入制御手段（主制御装置 8 1 による電役サポート用処理を実行する機能）と、

前記遊技領域に設けられ、遊技球が通過可能な通過部（スルーゲート 3 5）と、

前記通過部を遊技球が通過したことに基づいて受入用情報を取得する受入情報取得手段（主制御装置 8 1 によるスルー用の入賞処理を実行する機能）と、

前記受入情報取得手段により取得された受入用情報に基づいて、前記受入制御手段により前記受入制御を実行するか否かの受入判定を行う受入判定手段（主制御装置 8 1 による電役開放抽選を行う機能）と、

を備え、

前記第 2 情報取得手段は、前記第 2 始動入球部及び前記第 3 始動入球部の各始動入球部への遊技球の入球に基づいて特別情報を取得する構成であることを特徴とする特徴 H 1 乃至 H 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0792】

上記構成によれば、第 2 始動入球部とは別に、第 2 付与判定に対応する第 3 始動入球部を備えるため、通常遊技状態において第 2 付与判定を受ける機会を確保することが可能になる。しかも、通過部への遊技球の通過に基づき行われる受入用判定が所定結果となり、受入手段が第 1 態様に切り替えられると、第 3 始動入球部に遊技球が入球可能又は入球しやすくなる構成であるため、通常遊技状態において第 3 始動入球部への入球頻度が過剰に高くなることが抑制される。これにより、遊技者にとって過度に有利化されることが抑制されるとともに、第 2 始動入球部を設けた意義が薄れてしまうことが抑制される。

【0793】

特徴 H 6 . 前記特定手段は、前記通常遊技状態である場合に遊技球が特定領域（可変入賞装置 8 0 2 の下方領域）に流入することを規制し、前記特別遊技状態である場合に遊技球が前記特定領域に流入することを許容する手段（第 2 開閉板 4 3 3）を備え、

前記特定領域に流入した遊技球が前記第 2 始動入球部に入球可能となる構成であり、

前記第 3 始動入球部は、前記遊技領域において前記特定領域よりも上流側に配置されていることを特徴とする特徴 H 5 に記載の遊技機。

【0794】

上記構成によれば、特定領域への遊技球の流入を規制することに伴い、第 3 始動入球部への遊技球の入球までもが規制されてしまう不都合の発生を抑制できる。これにより、第 3 始動入球部への遊技球の入球状況に影響が及ぶことを抑制しながら、第 2 始動入球部に遊技球が入球しない又はしくにようにすることが可能になる。

【0795】

特徴 H 7 . 前記特定手段は、前記可変入球手段が前記閉状態である場合に遊技球を受けることが可能な球受け手段（第 2 開閉板 4 3 3）を備え、

前記球受け手段は、前記可変入球手段が前記閉状態である場合に当該球受け手段の下方に遊技球が流入することを規制し、前記可変入球手段が前記閉状態から前記開状態に切り替えられることに基づいて、当該球受け手段から遊技球を下方に落下させることが可能な構成であり、

前記球受け手段の下方に流入した遊技球が前記第 2 始動入球部に入球可能となる構成であることを特徴とする特徴 H 1 乃至 H 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0796】

上記構成によれば、特別遊技状態への移行に伴い可変入球手段を開閉することで、特別遊技状態である場合に第 1 状態となり、通常遊技状態である場合に第 2 状態となる切り替えを実現することができ、上記特徴 H 1 の構成を実現する上で実用上好ましい態様とすることができる。

【0797】

なお、上記特徴 H 1 乃至 H 7 の各構成に対して、特徴 A 1 乃至 A 2 0、特徴 B 1 乃至 B 1 3、特徴 C 1 乃至 C 1 9、特徴 D 1 乃至 D 1 4、特徴 E 1 乃至 E 1 6、特徴 F 1 乃至 F 1 2、特徴 G 1 乃至 G 1 1 のいずれか 1 の構成にて示した技術的思想をそれぞれ個別に適

10

20

30

40

50

用することも可能であるし、それぞれの技術的思想を組み合わせで適用することも可能である。各技術的思想を組み合わせで適用する場合、特徴群を跨いで組み合わせることも可能である。

【 0 7 9 8 】

なお、上述した各特徴 A ～ H 群の各発明に示した技術的思想を、各特徴 A ～ H 群の各発明に対して互いに適用してもよく、一部又は全部を組み合わせ各特徴 A ～ H 群の各発明に対して適用してもよい。また、各特徴 A ～ H 群の各発明に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。

【 0 7 9 9 】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

10

【 0 8 0 0 】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【 0 8 0 1 】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

20

【 0 8 0 2 】

球使用ベルト式遊技機（球使用回胴式遊技機）：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

30

【 符号の説明 】

【 0 8 0 3 】

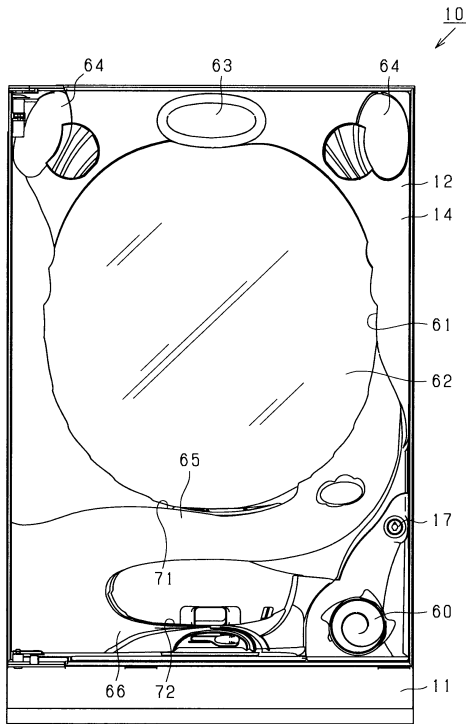
1 0 ... パチンコ機、 3 1 ... 一般入賞口、 3 3 ... 上作動口、 3 4 ... 下作動口、 9 7 ... 払出制御装置、 1 3 1 ... 左側流路形成部、 1 3 3 ... 第 1 傾斜部、 1 3 6 ... 第 2 傾斜部、 1 4 1 ... アウト口、 1 6 1 ... 右側流路形成部、 1 6 3 ... 第 1 傾斜部、 1 6 6 ... 第 2 傾斜部、 1 7 1 ... アウト口、 2 0 1 , 3 0 1 , 4 0 1 , 5 0 1 , 8 0 2 ... 可変入賞装置、 3 2 1 ... 下側アウト口、 4 0 3 ... 第 1 入賞口部、 4 0 4 ... 第 2 入賞口部、 4 3 1 , 6 3 1 , 7 3 1 ... 開閉部材、 4 3 2 ... 第 1 開閉板、 4 3 3 ... 第 2 開閉板、 6 5 1 ... 可動板、 7 3 2 ... シャッタ部、 7 3 5 ... 延出部、 8 0 3 ... 第 3 作動口。

40

【図面】

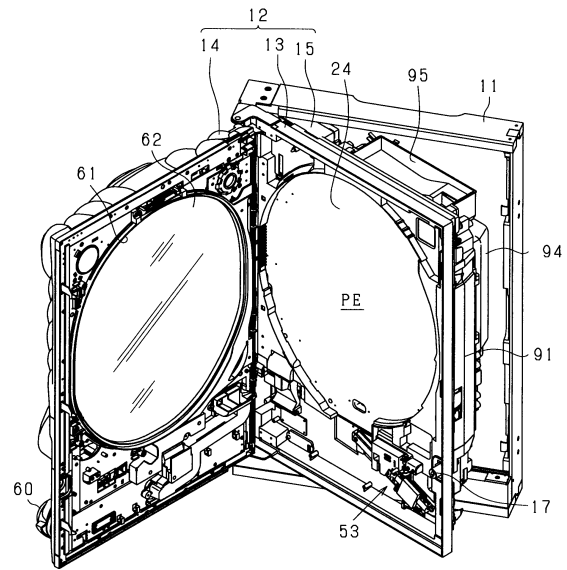
【図 1】

Fig. 1



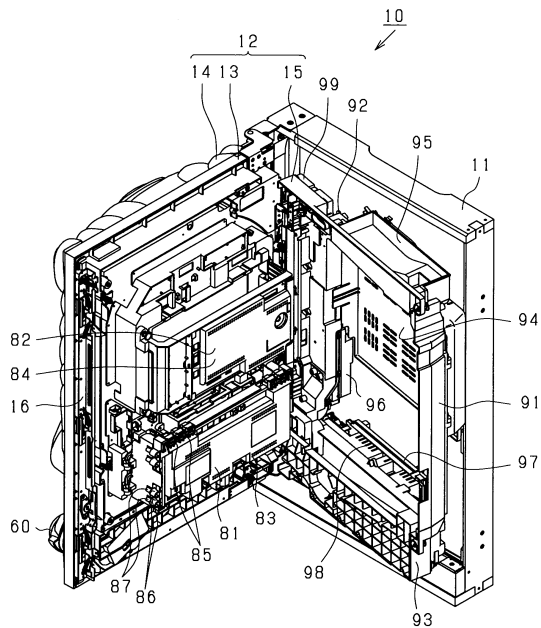
【図 2】

Fig. 2



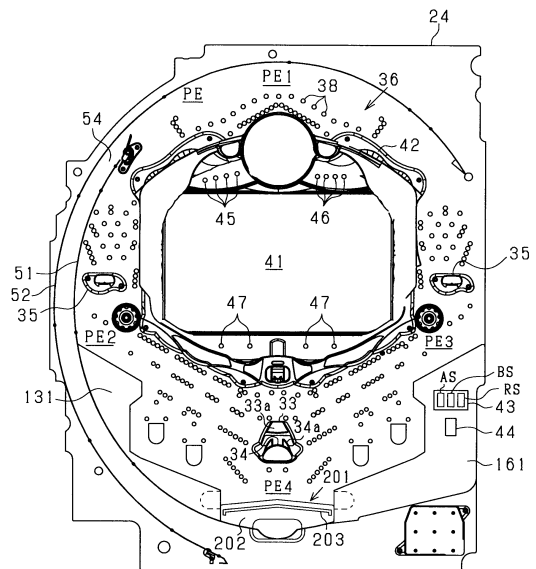
【図 3】

Fig. 3



【図 4】

Fig. 4



10

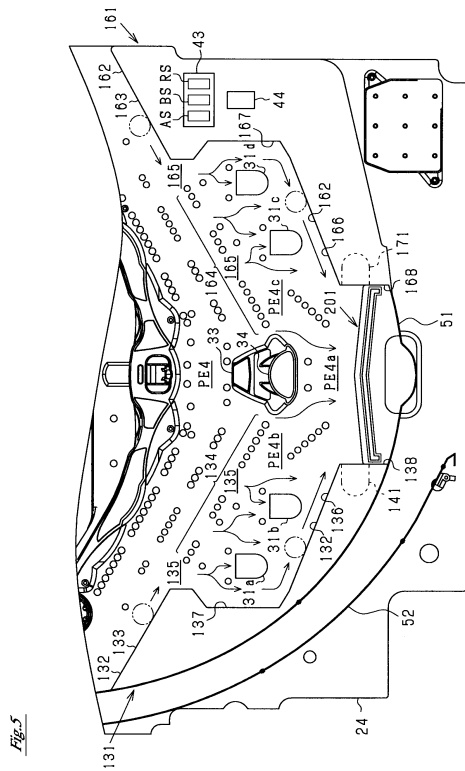
20

30

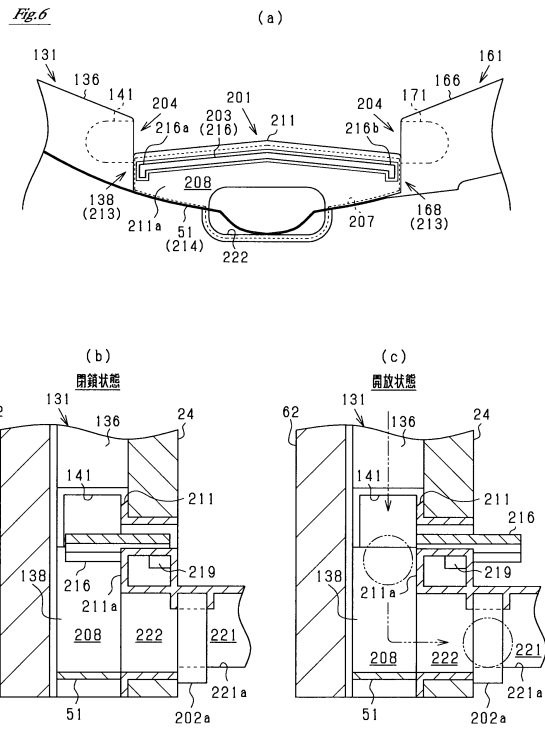
40

50

【 図 5 】



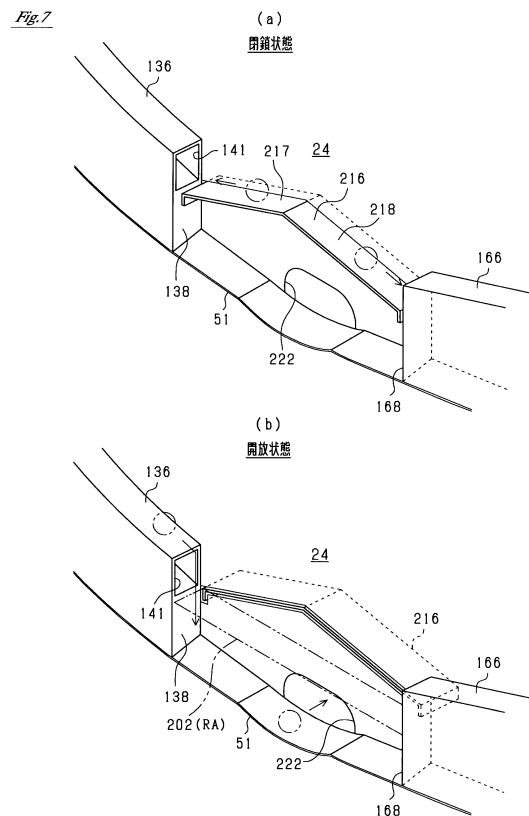
【 図 6 】



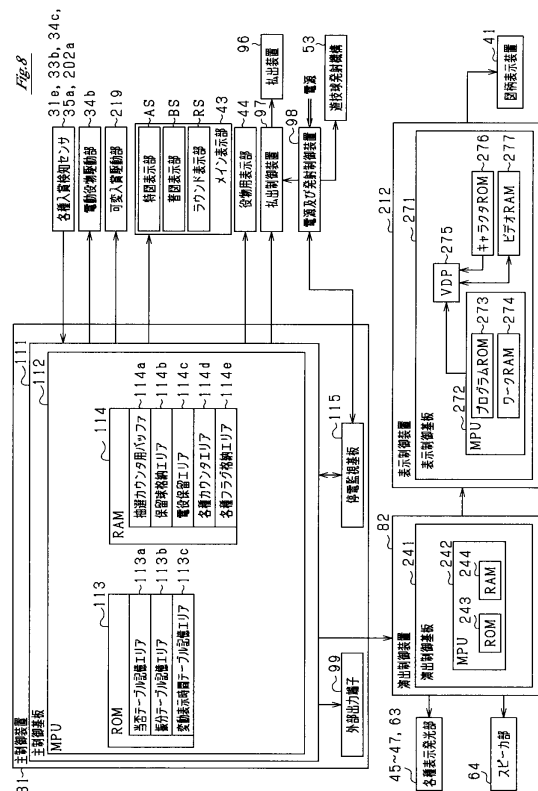
10

20

【圖 7】



【圖 8】



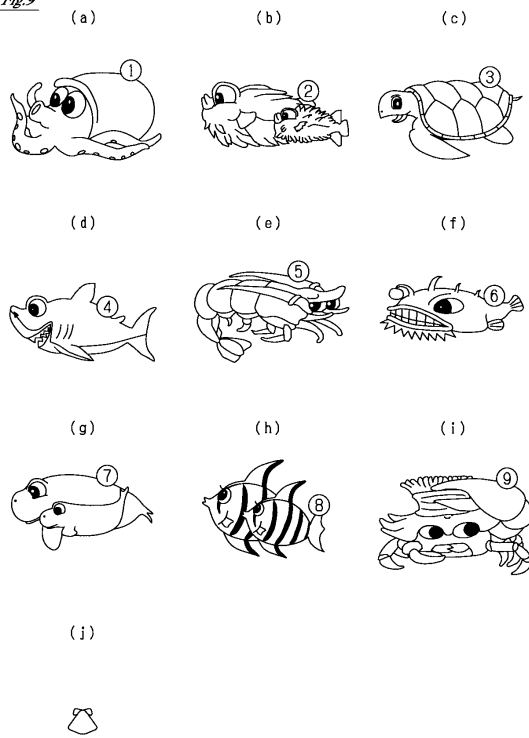
30

40

50

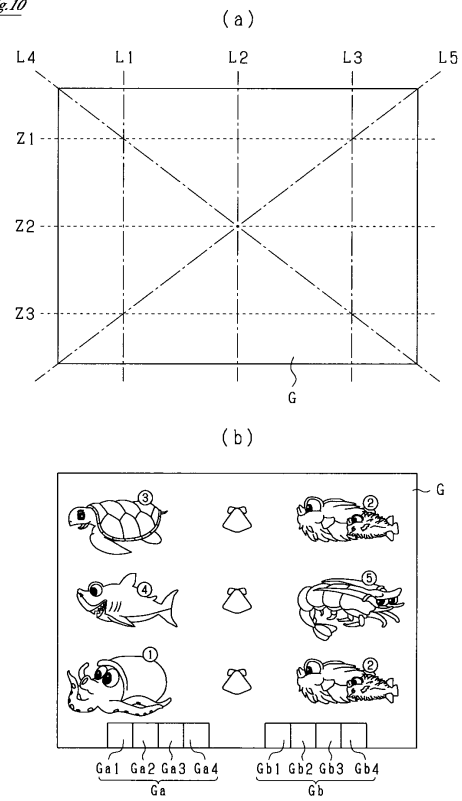
【図 9】

Fig.9



【図 10】

Fig.10

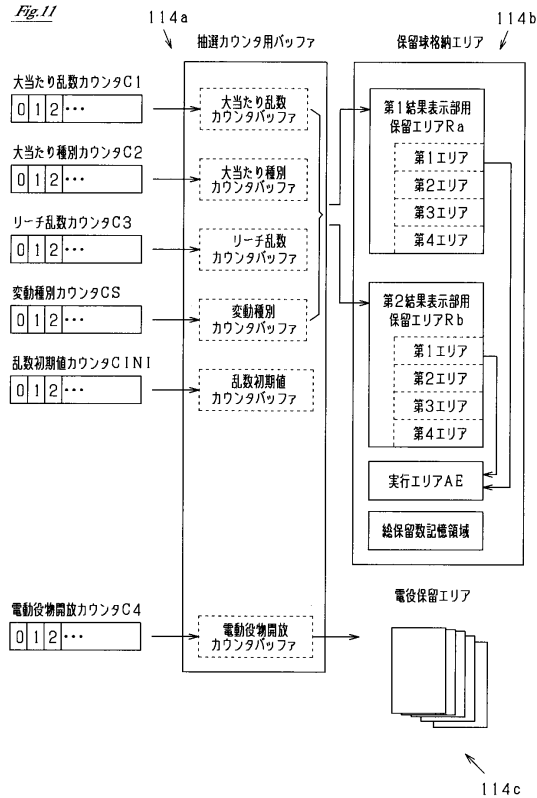


10

20

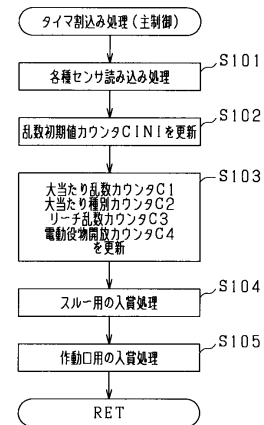
【図 11】

Fig.11



【図 12】

Fig.12

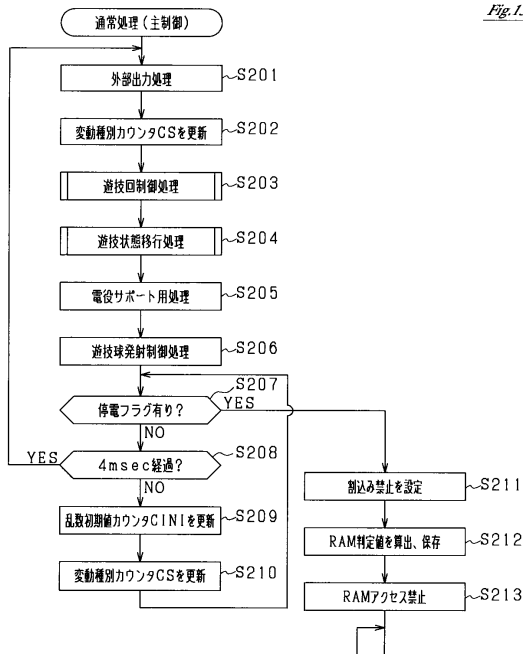


30

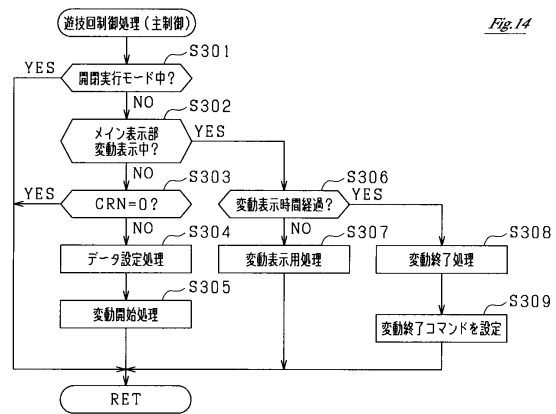
40

50

【図 13】



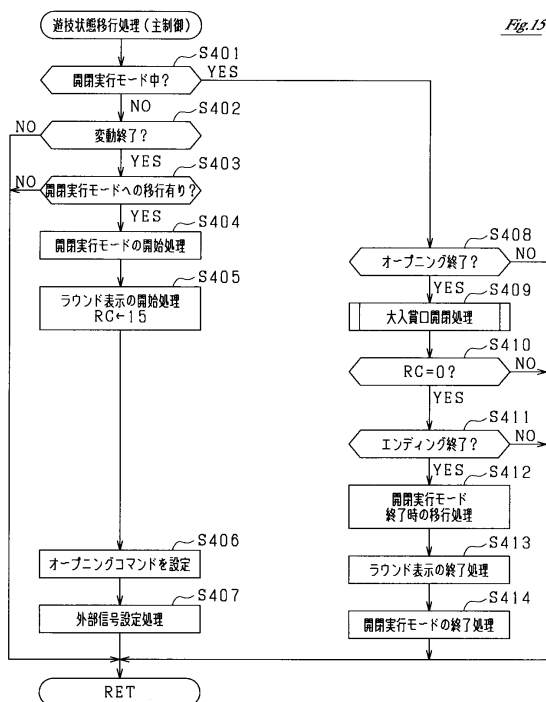
【図 14】



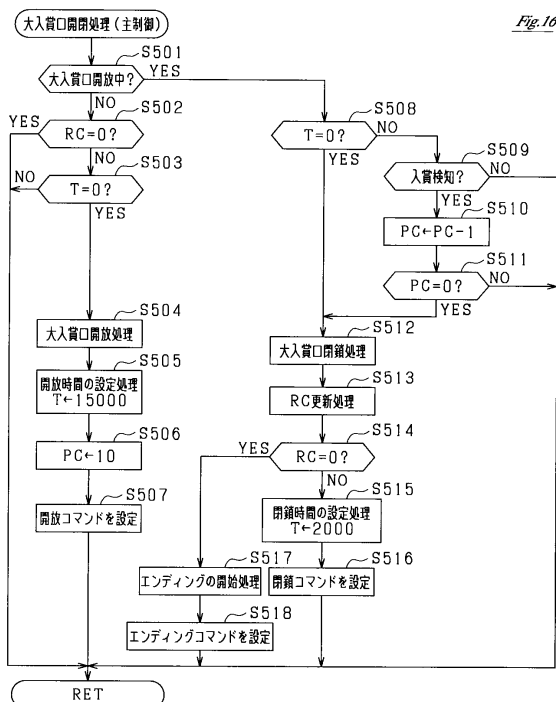
10

20

【図 15】



【図 16】

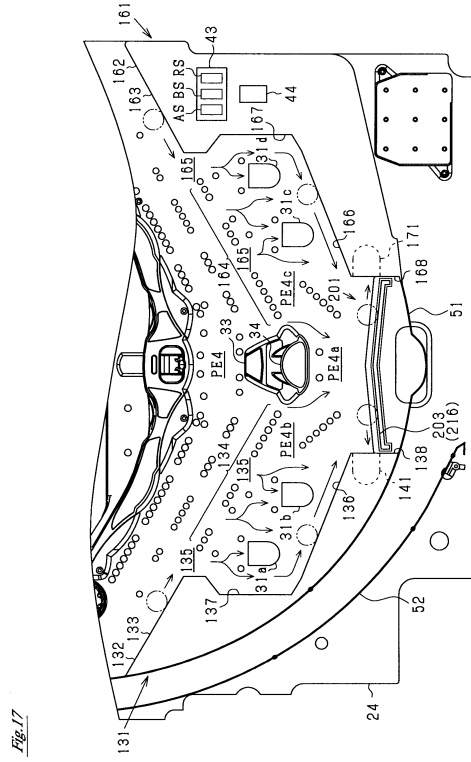


30

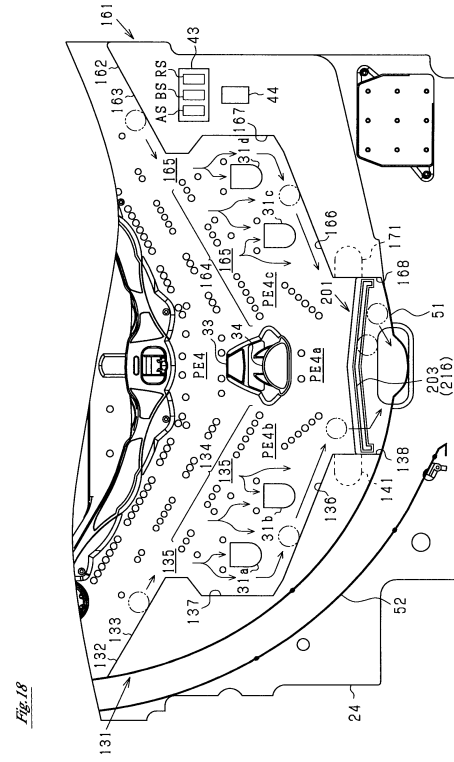
40

50

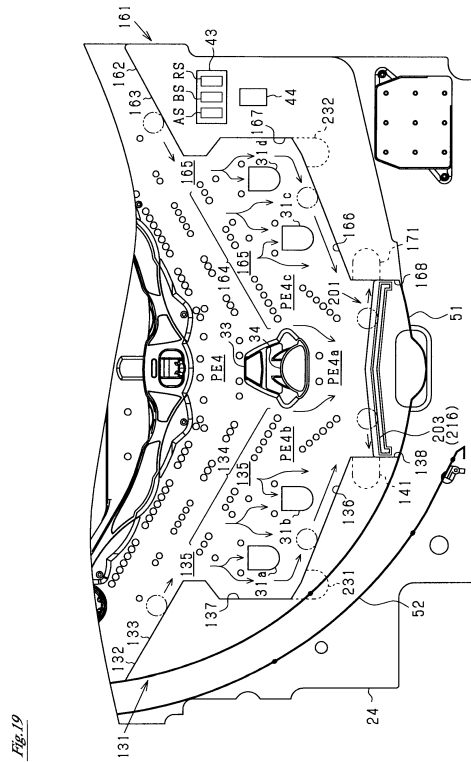
【図 17】



【図 18】

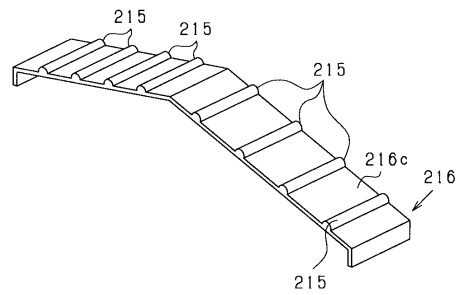


【図 19】



【図 20】

Fig. 20



10

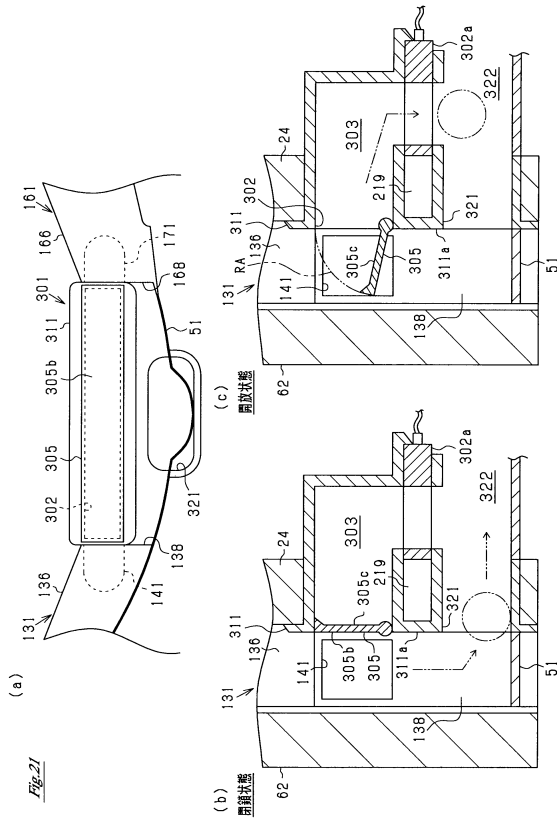
20

30

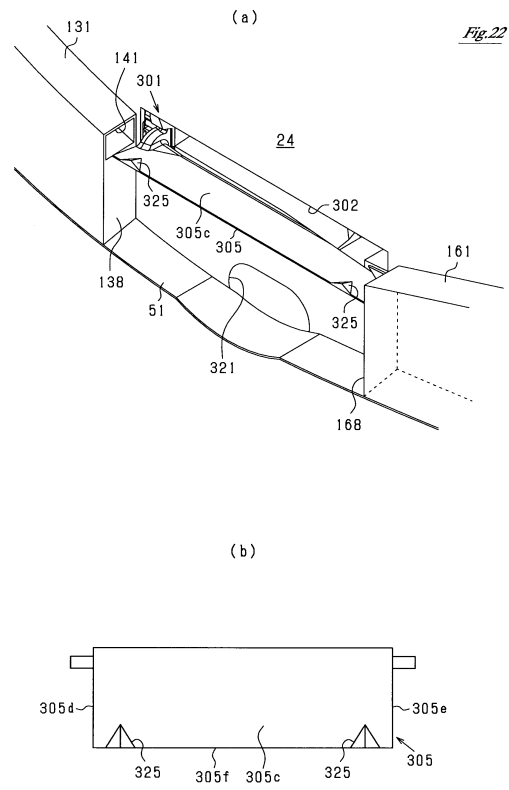
40

50

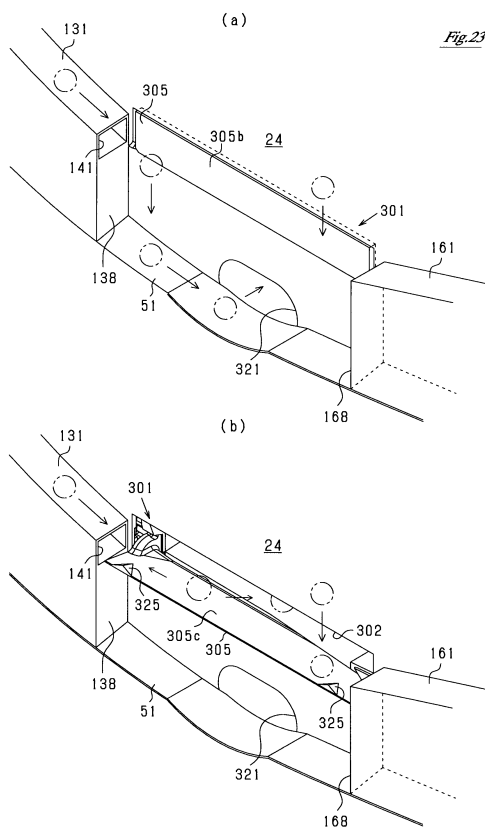
【図 2 1】



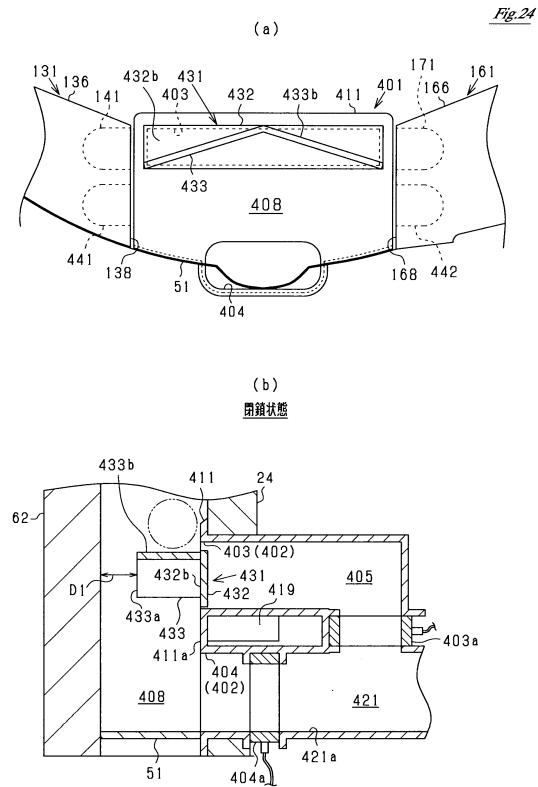
【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】



10

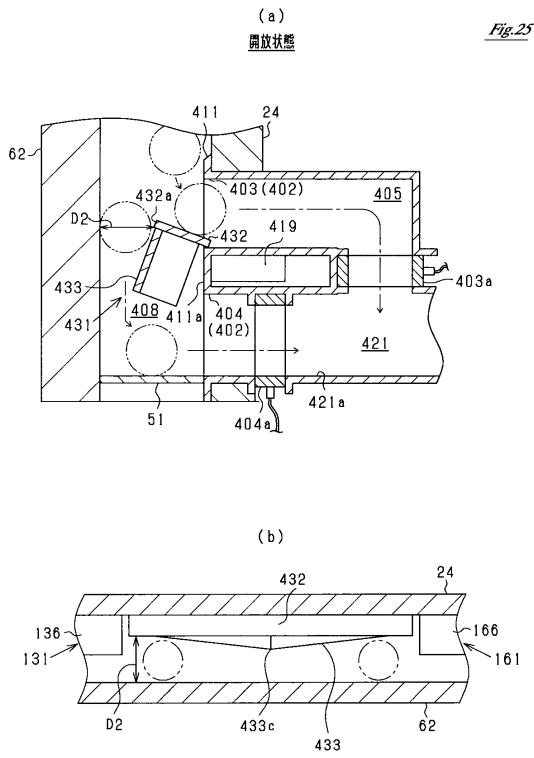
20

30

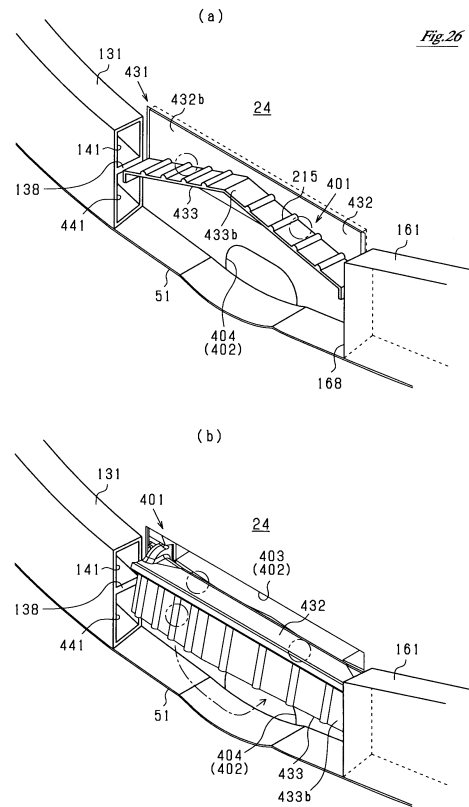
40

50

【図 25】



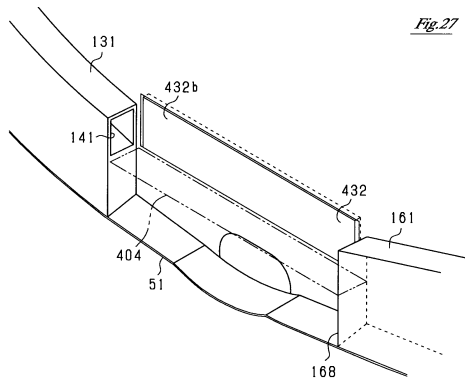
【図 26】



10

20

【図 27】



【図 28】

Fig. 28

振分テーブル

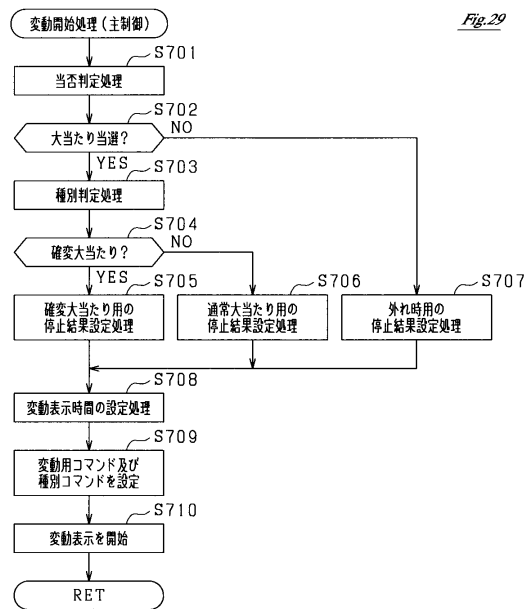
| 大当たり種別カウンタC2 | 大当たり種別 | サポートモード |
|--------------|--------------|------------------|
| 0~9 | 明示15R確変大当たり | 高頻度サポートモード(次回まで) |
| 10~19 | 非明示15R確変大当たり | 低頻度サポートモード |
| 20~29 | 15R通常大当たり | 低頻度サポートモード |

30

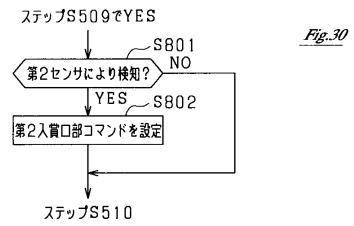
40

50

【図 29】



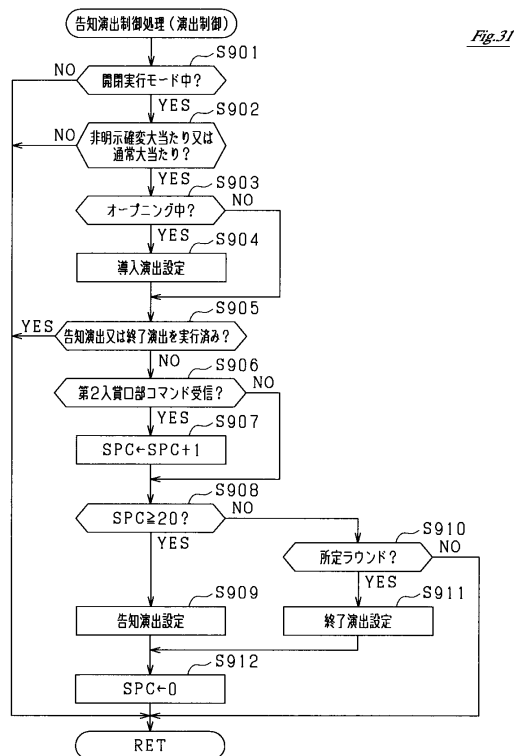
【図 30】



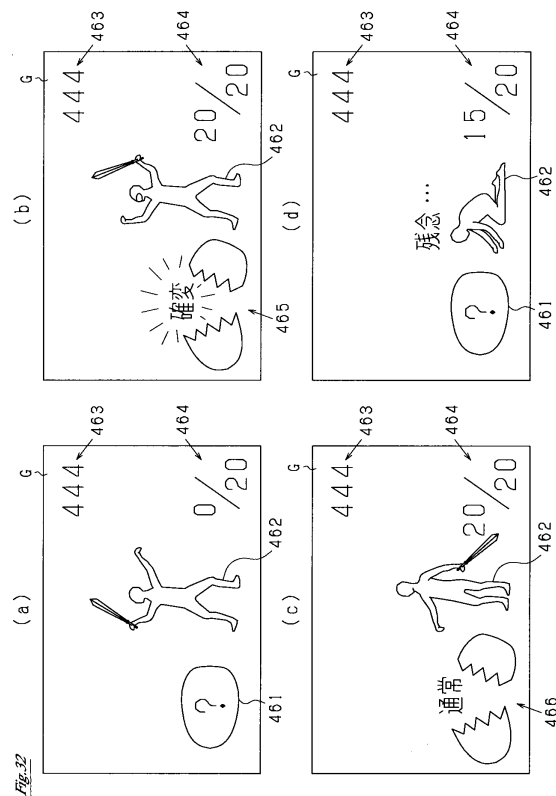
10

20

【図 31】



【図 32】

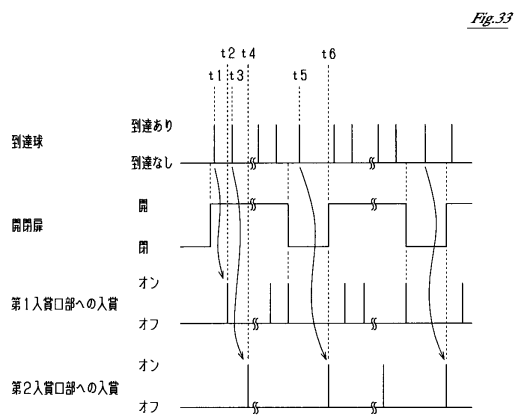


30

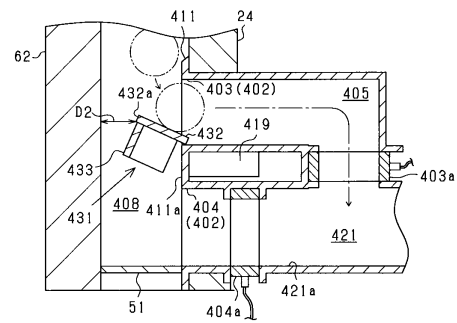
40

50

【図 3 3】



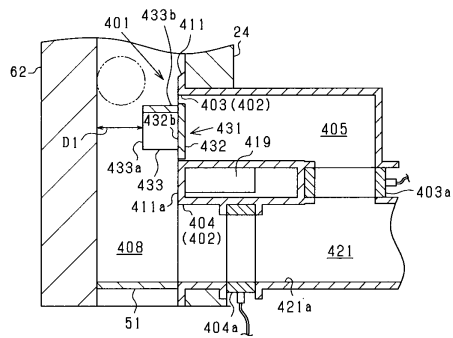
【図 3 4】

Fig.34

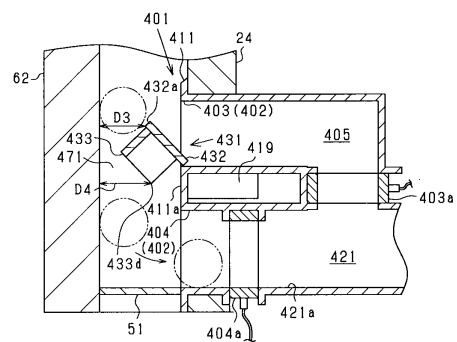
10

20

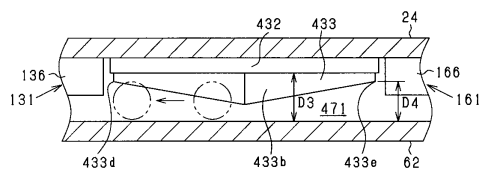
【図 3 5】

Fig.35

【図 3 6】

Fig.36(a)
開放状態A

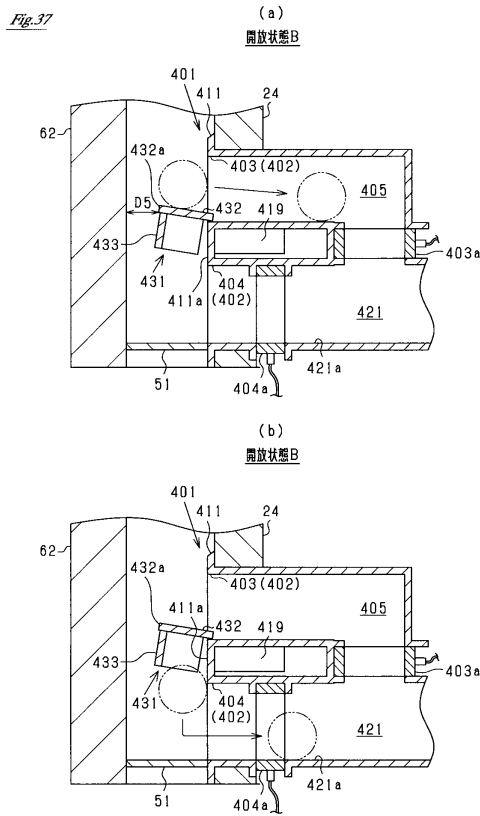
30

(b)
開放状態A

40

50

【 図 3 7 】



【 図 3 8 】

Fig. 38

(a) 振分テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 大当たり種別 | サポートモード |
|--------------|---------------|------------------|
| 0~9 | 明示15R確変大当たり | 高頻度サポートモード(次回まで) |
| 10~14 | 非明示15R確変大当たりA | 低頻度サポートモード |
| 15~19 | 非明示15R確変大当たりB | 低頻度サポートモード |
| 21~24 | 15R通常大当たりA | 低頻度サポートモード |
| 25~29 | 15R通常大当たりB | 低頻度サポートモード |

(b) 大当たり種別と開放状態との対応関係

| 大当たり種別 | 開放状態 |
|---------------|-------|
| 非明示15R確変大当たりA | 開放状態A |
| 非明示15R確変大当たりB | 開放状態B |
| 15R通常大当たりA | 開放状態A |
| 15R通常大当たりB | 開放状態B |

10

20

【 図 3 9 】

Fig. 39

(a) ラウンド遊技中の開閉パターン

| |
|-----------------------|
| 閉鎖状態→開放状態A→開放状態B→閉鎖状態 |
|-----------------------|

(b)

| ラウンド | 開閉パターン |
|------|-----------------------|
| 1R | 閉鎖状態→開放状態A→閉鎖状態 |
| 2R | 閉鎖状態→開放状態A→開放状態B→閉鎖状態 |
| ⋮ | ⋮ |

(c)

| ラウンド | 開閉パターン |
|------|-----------------------|
| 1R | 閉鎖状態→開放状態A→閉鎖状態 |
| 2R | 閉鎖状態→開放状態A→開放状態B→閉鎖状態 |
| 3R | 閉鎖状態→開放状態B→開放状態A→閉鎖状態 |
| ⋮ | ⋮ |

【 図 4 0 】

Fig. 40

| ラウンド | 開閉パターン |
|------|-------------|
| 1R | 閉鎖状態→開放状態A |
| 2R | →開放状態B |
| 3R | →開放状態A→閉鎖状態 |
| 4R | →開放状態A |
| ⋮ | ⋮ |

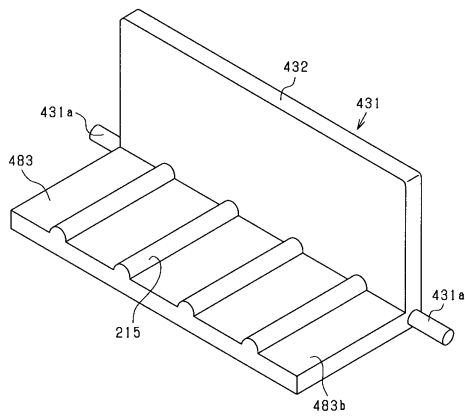
30

40

50

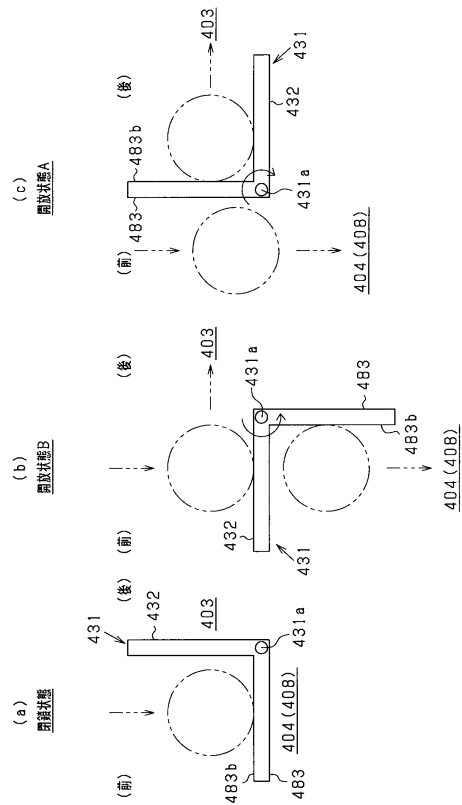
【図 4 1】

Fig.41



【図 4 2】

Fig.42



【図 4 3】

Fig.43

(a)

| 非明示15R確変大当たり結果 | | 15R通常大当たり結果 | |
|----------------|------|-------------|------|
| ラウンド | 開放状態 | ラウンド | 開放状態 |
| 1R | B | 1R | B |
| 2R | B | 2R | A |
| 3R | B | 3R | B |
| 4R | B | 4R | A |
| 5R | A | 5R | B |
| 6R | A | 6R | A |
| 7R | A | 7R | B |
| 8R | A | 8R | B |
| 9R | A | 9R | B |
| 10R | B | 10R | B |
| 11R | B | 11R | B |
| 12R | B | 12R | B |
| 13R | B | 13R | B |
| 14R | B | 14R | B |
| 15R | B | 15R | B |

(b)

| 大当たり種別 | 開放状態Aへの切替回数 |
|----------------|-------------|
| 非明示15R確変大当たり結果 | 5 |
| 15R通常大当たり結果 | 3 |

【図 4 4】

Fig.44

非明示確変大当たり結果である場合

| 大当たり種別 | 開放状態Aへの切替回数 | 振分確率 |
|-----------------|-------------|------|
| 非明示15R確変大当たり結果A | 5 | 2/3 |
| 非明示15R確変大当たり結果B | 3 | 1/3 |

通常大当たり結果である場合

| 大当たり種別 | 開放状態Aへの切替回数 | 振分確率 |
|--------------|-------------|------|
| 15R通常大当たり結果A | 3 | 2/3 |
| 15R通常大当たり結果B | 5 | 1/3 |

10

20

30

40

50

【図 4 5】

Fig.45

(a)

| 大当たり種別 | 15R目での開放状態 |
|----------------|------------|
| 非明示15R確変大当たり結果 | A |
| 15R通常大当たり結果 | B |

(b)

非明示確変大当たり結果である場合

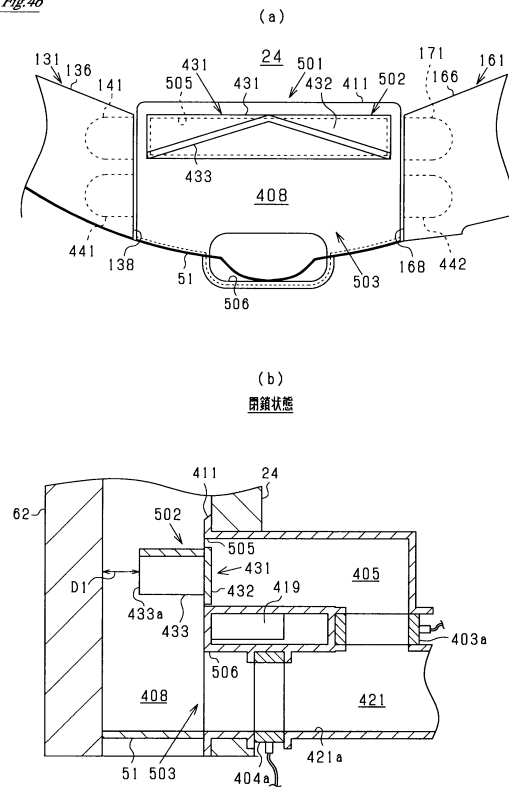
| 大当たり種別 | 15R目での開放状態 | 振分確率 |
|-----------------|------------|------|
| 非明示15R確変大当たり結果A | A | 2/3 |
| 非明示15R確変大当たり結果B | B | 1/3 |

通常大当たり結果である場合

| 大当たり種別 | 15R目での開放状態 | 振分確率 |
|--------------|------------|------|
| 15R通常大当たり結果A | B | 2/3 |
| 15R通常大当たり結果B | A | 1/3 |

【図 4 6】

Fig.46

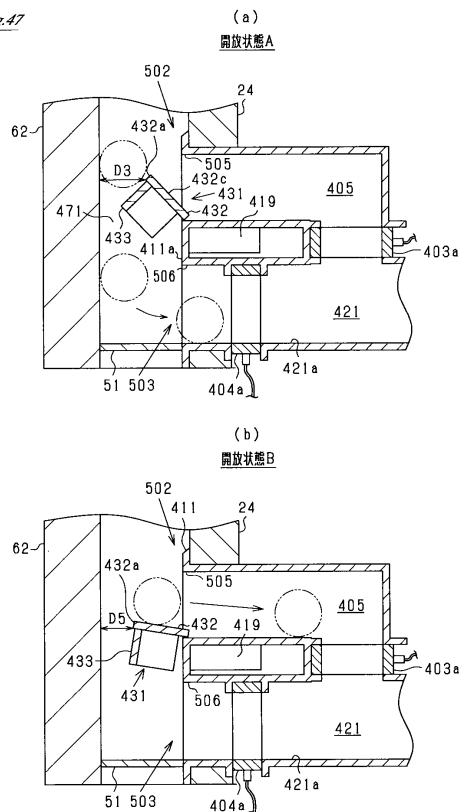


10

20

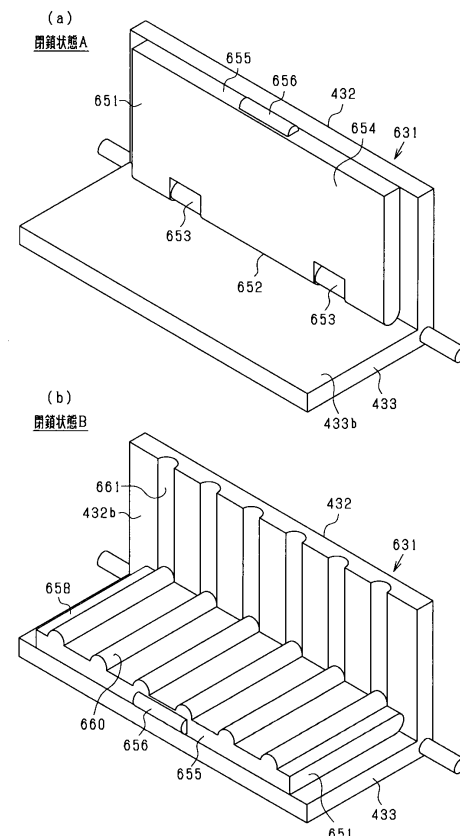
【図 4 7】

Fig.47



【図 4 8】

Fig.48



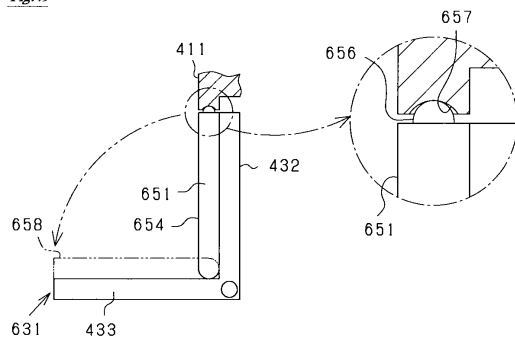
30

40

50

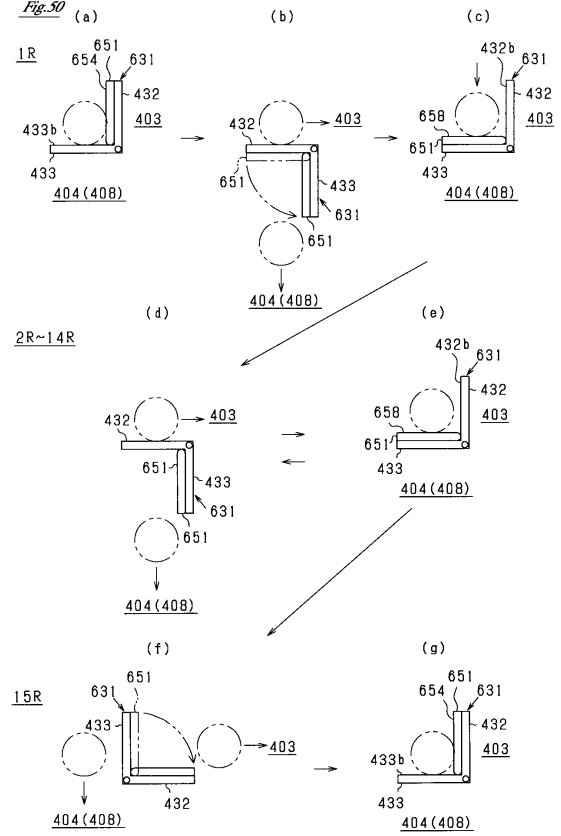
【図 49】

Fig. 49



【図 50】

Fig. 50

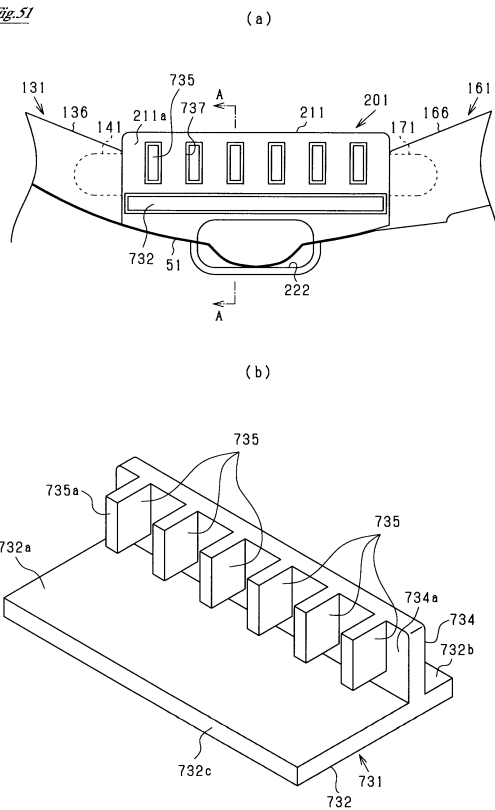


10

20

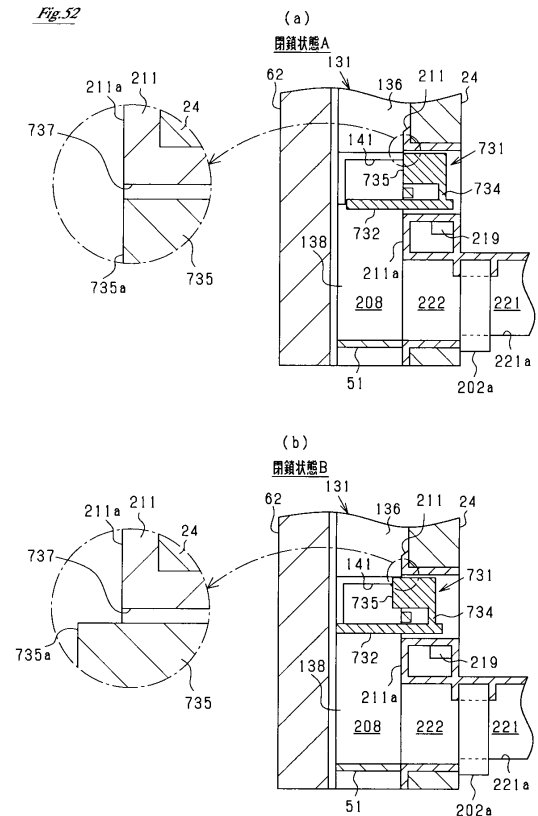
【図 51】

Fig. 51



【図 52】

Fig. 52



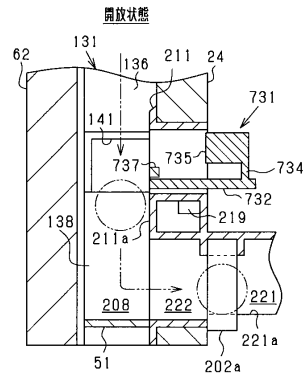
30

40

50

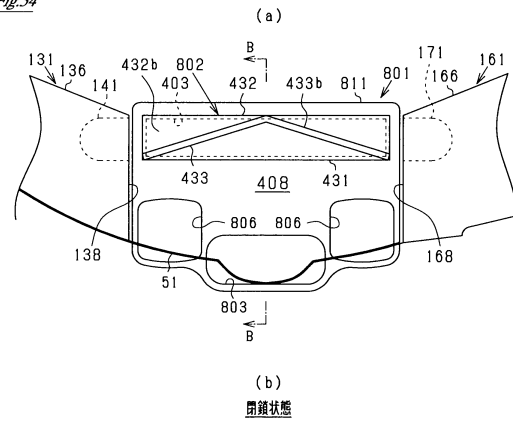
【図 5 3】

Fig. 53

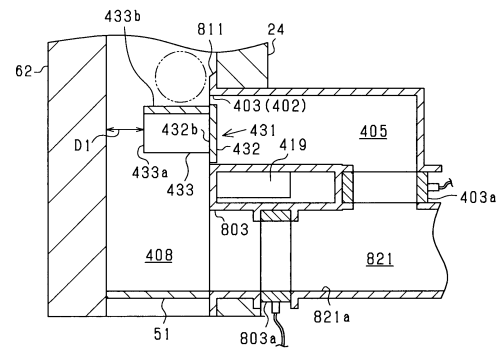


【図 5 4】

Fig. 54



10



20

【図 5 5】

Fig. 55

(a)
第1振分テーブル(上作動口用)

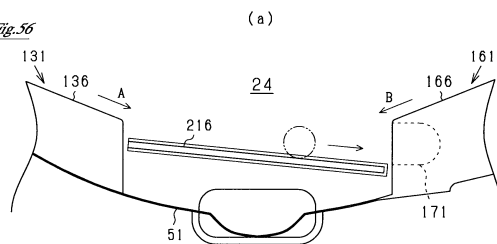
| 大当たり種別カウンタC2 | 大当たり種別 | サポートモード |
|--------------|----------|------------------|
| 0~14 | 5R確変大当たり | 高頻度サポートモード(次回まで) |
| 15~29 | 5R通常大当たり | 低頻度サポートモード |

(b)
第2振分テーブル(下作動口又は第3作動口用)

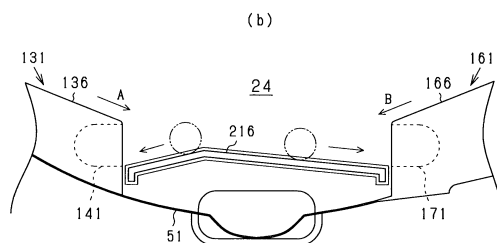
| 大当たり種別カウンタC2 | 大当たり種別 | サポートモード |
|--------------|-----------|------------------|
| 0~14 | 15R確変大当たり | 高頻度サポートモード(次回まで) |
| 15~29 | 15R通常大当たり | 低頻度サポートモード |

【図 5 6】

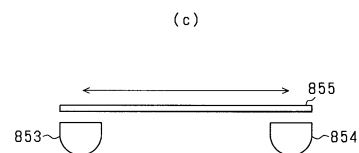
Fig. 56



30



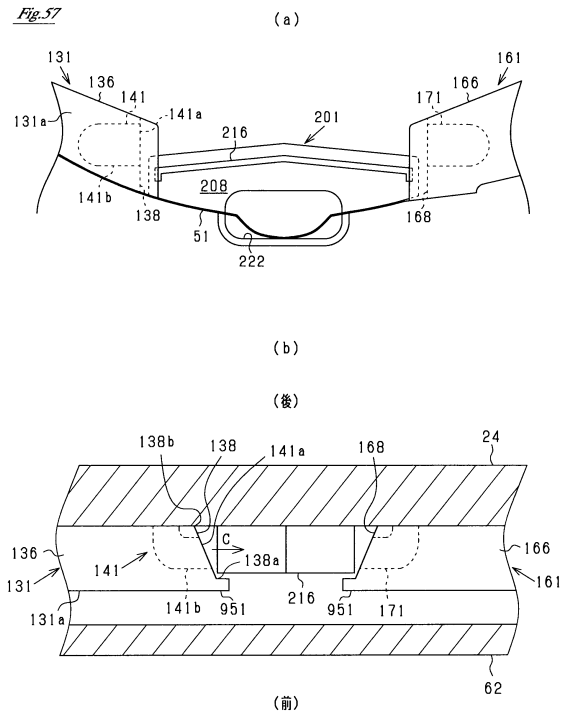
40



50

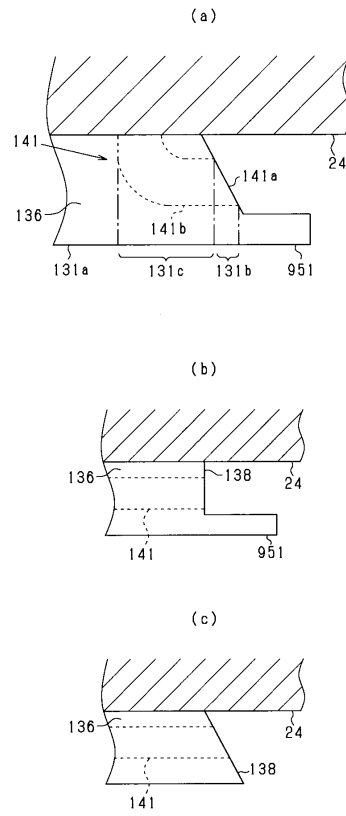
【図 5 7】

Fig.57



【図 5 8】

Fig.58

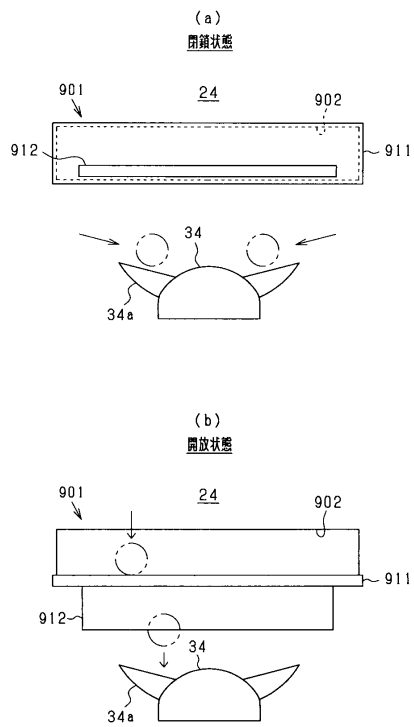


10

20

【図 5 9】

Fig.59



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 0 4 6 8 3 5 (J P , A)
特開 2 0 1 7 - 0 0 0 3 8 9 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 1 0 8 3 8 (J P , A)
(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2