

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5070492号
(P5070492)

(45) 発行日 平成24年11月14日 (2012.11.14)

(24) 登録日 平成24年8月31日 (2012.8.31)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 5 Z

A 6 3 F 7/02 3 5 0 B

A 6 3 F 7/02 3 1 6 Z

請求項の数 3 (全 132 頁)

(21) 出願番号	特願2006-204017 (P2006-204017)	(73) 特許権者	000148922
(22) 出願日	平成18年7月26日 (2006.7.26)		株式会社大一商会
(65) 公開番号	特開2008-29436 (P2008-29436A)		愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地
(43) 公開日	平成20年2月14日 (2008.2.14)	(74) 代理人	100130889
審査請求日	平成21年7月27日 (2009.7.27)		弁理士 小原 崇広
		(72) 発明者	市原 高明
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		(72) 発明者	山本 卓也
			愛知県北名古屋市沖村西ノ川1番地 株式
			会社大一商会内
		審査官	渡辺 剛史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、
前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、
賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、
前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、
前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、
前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、
前記抽選手段による抽選において大当たり当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、及び
前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づき、前記遊技球付与制御手段に対して前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うべき旨の払出コマンドを送信する払出コマンド送信手段、
を少なくとも有する遊技制御手段と、
を備え、
前記遊技球付与制御手段は、前記払出コマンド送信手段から送信される前記払出コマン

10

20

ドを受信することに基づいて前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うものであり、

前記始動口は、

前記遊技盤の盤面に対して開口された入賞口、

前記入賞口に連通し前記遊技盤の奥側に延出された入賞通路、

前記入賞通路内に収容される第 1 位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出される第 2 位置との間で摺動可能に支持され、前記遊技領域を流下する遊技球を前記第 2 位置において受け止めた場合、該受け止めた遊技球を前記入賞口側へと転動させることにより誘導可能な受止誘導面が形成されている受止誘導部材、及び

当該始動口の開口領域を小さくする第 3 位置と、当該第 3 位置よりも前記入賞通路の内側であって且つ当該始動口の開口領域を前記第 3 位置にあるときよりも大きくする第 4 位置と、の間で変位可能であって、前記第 3 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、前記第 4 位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材

を有するものであり、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、常には前記第 1 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 1 位置から前記第 2 位置まで摺動するように制御すると共に、この第 2 位置まで摺動されてから所定時間が経過した後に、当該第 2 位置から前記第 1 位置への摺動が開始されるように制御する誘導駆動制御手段、及び

前記受入防止部材を、常には前記第 3 位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第 3 位置から前記第 4 位置まで変位するように制御すると共に、当該第 4 位置まで変位されてから所定時間が経過した後に、当該第 4 位置から前記第 3 位置への変位にかかる制御を行う防止駆動制御手段

を有するものであり、

前記受止誘導部材は、

前記誘導駆動制御手段による制御によって前記第 2 位置から前記第 1 位置への摺動を開始するときは、前記受止誘導面上において前記入賞口内に誘導されうる状態にある遊技球があったとしても、この遊技球が前記受止誘導面により誘導される側とは反対側となる当該受止誘導部材の先端から慣性力によって落下するように摺動可能なものであり、

さらに、遊技制御手段は、

前記誘導駆動制御手段による制御及び前記防止駆動制御手段による制御を通じて前記始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする特定始動口開放中処理、を含む複数の処理を順次実行することにより各種の制御を統括するものであって、

前記第 2 位置から前記第 1 位置への前記受止誘導部材による摺動に際して当該受止誘導部材の先端からの落下を免れた遊技球が前記始動口に受け入れられ得る期間を含めて、前記特定始動口開放中処理が実行されることによって前記始動口に遊技球が受け入れられ得る有効期間中であるか否かを判断する期間判断手段と、

前記期間判断手段により有効期間中である旨判断されていることを示す有効期間情報と、前記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報とを外部出力する外部出力手段、を備え、

前記払出コマンド送信手段は、前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたときは、前記期間判断手段により有効期間中である旨判断されることを条件に前記遊技球付与制御手段に対して前記払出コマンドを送信する

ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 に記載の遊技機において、

前記入賞口内に遊技球が誘導されたことに基づいて、図柄の変動にかかる制御を行う図柄制御手段をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【請求項 3】

前記図柄制御手段は、前記入賞口内に遊技球が誘導されたときに乱数を取得し、この取得した乱数に基づいて図柄の変動にかかる制御を行う

請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、ぱちんこ遊技機（一般的に「パチンコ機」とも称する）等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

10

【0002】

パチンコ機等の遊技機は、大当たり遊技を実行することを前提としている。この種の遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を有している。この遊技領域には、遊技媒体として例えば遊技球が遊技者によって打ち込まれる。遊技領域に打ち込まれた遊技球は、遊技盤に沿って流下する。遊技領域には、多数の障害釘が所定のゲージ配列をなして設けられている他、遊技領域の上下方向の途中の適宜位置には風車が設けられている。

【0003】

この種の遊技機として、例えば第一種と称されるパチンコ機がある。この第一種の遊技機には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ（入賞）可能な始動口が設けられている。この始動口に遊技球が受け入れられると（入賞すると）、大当たり抽選が行われる。第一種の遊技機は、始動口に遊技球が受け入れられる（入賞する）のみで大当たり抽選が行われる点において、第二種または第三種の遊技機と大きく異なっている。この第一種の遊技機において、抽選手段による抽選結果は、例えば液晶表示器等から構成される演出画像表示手段において図柄の変動表示を行ったのちに導出され、抽選に当選すると遊技者に所定の遊技価値が付与可能となる大当たり遊技が発生するように構成されている。しかしながら、この種の遊技機においては、大当たり遊技が発生するまでの過程が単調であり、興味が低下する虞があった。

20

【0004】

そこで、興を増大させるために、始動口としての入賞口に一对の翼片を設けた所謂「電動チューリップ」と称される電動開閉入賞口を備えた遊技機がある。この種の遊技機では、大当たり遊技が終了したのちに電動開閉入賞口の開放時間を延長することによって当該電動開閉入賞口への入賞を容易ならしめている。これにより、電動開閉入賞口への遊技球の入賞が促進される（例えば特許文献 1 参照）。

30

【0005】

一方、特許文献 1 に記載の遊技機では、一对の翼片を不正に開放させることによって多量の遊技球を電動開閉入賞口に入賞させて、賞としての遊技球を不正に獲得するといったことがしばしば行われており、ホールが多大な損害を被ってしまうといった問題も顕在化している。

【特許文献 1】特許第 3 0 3 9 7 6 5 号公報**【発明の開示】**

40

【発明が解決しようとする課題】**【0006】**

しかし、例えば特許文献 1 に記載の遊技機では、遊技球の重み等によって翼片が開放したまま維持されてしまうこともある。このときは、想定以上に遊技球が入賞口に入賞してしまうことから、予定通りの遊技機の許容性能を保持し得ない。また、賞としての遊技球が付与されるべきでないときに付与されていたとしても、それが不正によるものなのか、予定された遊技機の許容性能が保持されていないだけなのか不明であり、パチンコホールが徒に損失を被るといった問題があった。

【0007】

本発明は、上述した課題を解決するためになされたものであり、その目的は、予定して

50

いた遊技機の許容性能を保持しつつ不正対策を施した遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0008】

前記課題を解決するため、請求項1に記載の発明では、遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、前記抽選手段による抽選において大当たり等に当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、及び前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づき、前記遊技球付与制御手段に対して前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うべき旨の払出コマンドを送信する払出コマンド送信手段、を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、前記遊技球付与制御手段は、前記払出コマンド送信手段から送信される前記払出コマンドを受信することに基づいて前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うものであり、前記始動口は、前記遊技盤の盤面に対して開口された入賞口、前記入賞口に連通し前記遊技盤の奥側に延出された入賞通路、前記入賞通路内に収容される第1位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出される第2位置との間で摺動可能に支持され、前記遊技領域を流下する遊技球を前記第2位置において受け止めた場合、該受け止めた遊技球を前記入賞口側へと転動させることにより誘導可能な受止誘導面が形成されている受止誘導部材、及び当該始動口の開口領域を小さくする第3位置と、当該第3位置よりも前記入賞通路の内側であって且つ当該始動口の開口領域を前記第3位置にあるときよりも大きくする第4位置と、の間で変位可能であって、前記第3位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、前記第4位置にあるときは当該始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材を有するものであり、前記遊技制御手段は、前記受止誘導部材を、常には前記第1位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第1位置から前記第2位置まで摺動するように制御すると共に、この第2位置まで摺動されてから所定時間が経過した後に、当該第2位置から前記第1位置への摺動を開始されるように制御する誘導駆動制御手段、及び前記受入防止部材を、常には前記第3位置に維持し且つ特定条件が成立した場合にのみ前記第3位置から前記第4位置まで変位するように制御すると共に、当該第4位置まで変位されてから所定時間が経過した後に、当該第4位置から前記第3位置への変位にかかる制御を行う防止駆動制御手段を有するものであり、前記受止誘導部材は、前記誘導駆動制御手段による制御によって前記第2位置から前記第1位置への摺動を開始するときは、前記受止誘導面上において前記入賞口内に誘導されうる状態にある遊技球があったとしても、この遊技球が前記受止誘導面により誘導される側とは反対側となる当該受止誘導部材の先端から慣性力によって落下するように摺動可能なものであり、さらに、遊技制御手段は、前記誘導駆動制御手段による制御及び前記防止駆動制御手段による制御を通じて前記始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする特定始動口開放中処理、を含む複数の処理を順次実行することにより各種の制御を統括するものであって、前記第2位置から前記第1位置への前記受止誘導部材による摺動に際して当該受止誘導部材の先端からの落下を免れた遊技球が前記始動口に受け入れられ得る期間を含めて、前記特定始動口開放中処理が実行されることによって前記始動口に遊技球が受け入れられ得る有効期間中であるか否かを判断する期間判断手段と、前記期間判断手段により有効期間中である旨判断されていることを示す有効期間情報と、前記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報とを外部出力する外部出力手段、を備え、前記払出コマンド送信手段は、前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたときは、前記期間判断手段により有効期間中である旨判断されることを条件に前記遊技球付与制御手段に対して前記払出コマンドを送信

10

20

30

40

50

することを要旨とする。

【発明の効果】

【0016】

本発明によれば、予定された遊技機の許容性能が保持されると共に不正によって賞としての遊技球が付与される虞が少ない遊技機を提供することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0017】

以下、本発明の一実施形態であるパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）を、図面に基づいて詳細に説明する。

【0018】

〔パチンコ機の全体構成について〕

図1に基づき説明する。図1はパチンコ機の外枠の一侧に本体枠が開かれその本体枠の一侧に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。なお、図1においては遊技領域における装飾部材が省略された図を示している。

【0019】

パチンコ機1は、外枠2、本体枠3、前面枠4、及び遊技盤5等を備えて構成されている。外枠2は、上下左右の木製の枠材によって縦長四角形の枠状に形成され、同外枠2の前側下部には、本体枠3の下面を受ける下受板6を有している。外枠2の前面の片側には、ヒンジ機構7によって本体枠3が前方に開閉可能に装着されている。なお、外枠2は、樹脂やアルミニウム等の軽金属によって形成されていてもよい。

【0020】

〔本体枠の構成について〕

図2及び図4に基づき説明する。図2はパチンコ機1の前側全体を示す正面図であり、図4はパチンコ機1の本体枠3と遊技盤5とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。

【0021】

本体枠3は、前枠体11、遊技盤装着枠12及び機構装着体13を合成樹脂材によって一体成形することで構成されている。本体枠3の前枠体11は、外枠2（図1参照）の前側の下受板6を除く外郭形状に対応する大きさの矩形枠状に形成されている。そして、前枠体11の片側の上下部には、本体枠側ヒンジ具15が固定されており、外枠2の片側の上下部に固定された外枠側ヒンジ具14に対してヒンジピン及びヒンジ孔によって開閉回動可能に装着されている。すなわち、外枠側ヒンジ具14、本体枠側ヒンジ具15、ヒンジピン及びヒンジ孔によってヒンジ機構7が構成されている。

【0022】

前枠体11の前側において、遊技盤装着枠12よりも下方に位置する前枠体11の前下部左側領域にはスピーカボックス部16が一体に形成され、そのスピーカボックス部16の前側開口部には、同開口部を塞ぐようにしてスピーカ装着板17が装着されている。そして、スピーカ装着板17にはスピーカ18が装着されている。また、前枠体11前面の下部領域内において、その上半部分には発射レール19が傾斜状に装着されている。また、前枠体11前面の下部領域内の下半部分には下部前面板30が装着されている。そして、下部前面板30の前面の略中央部には、遊技球を貯留可能な下皿31が設けられ、右側寄りには操作ハンドル32が設けられ、左側寄りには灰皿33が設けられている。なお、下皿31には、遊技球を下方に排出するための球排出レバー34が配設されている。

【0023】

〔前面枠の構成について〕

図1及び図2に基づき説明する。前枠体11の前面の片側には、その前枠体11の上端から下部前面板30の上縁にわたる部分を覆うようにして、前面枠4がヒンジ機構36によって前方に開閉可能に装着されている。また、前面枠4の略中央部には、遊技盤5の遊技領域37を前方から透視可能な略円形の開口窓38が形成されている。また、前面枠4の後側には開口窓38よりも大きな矩形枠状をなす窓枠39が設けられ、その窓枠39に

10

20

30

40

50

はガラス板、透明樹脂板等の透明板 50 が装着されている。また、前面枠 4 の前面の略全体は、ランプ等が内設された前面装飾部材によって装飾され、同前面枠 4 の前面の下部には上皿 51 が形成されている。詳しくは、開口窓 38 の周囲において、左右両側部にサイド装飾装置 52 が、下部に上皿 51 が、上部に音響電飾装置 53 が装着されている。サイド装飾装置 52 は、ランプ基板が内部に配置され且つ合成樹脂材によって形成されたサイド装飾体 54 を主体として構成されている。サイド装飾体 54 には、横方向に長いスリット状の開口孔が上下方向に複数配列されており、該開口孔には、ランプ基板に配置された光源に対応するレンズ 55 が組み込まれている。音響電飾装置 53 は、透明カバー体 56、スピーカ 57、スピーカカバー 58、及びリフレクタ体（図示しない）等を備え、これらの構成部材が相互に組み付けられてユニット化されている。

10

【0024】

〔施錠装置の構成について〕

図 1 及び図 4 に基づき説明する。前枠体 11 のヒンジ機構 36 に対して反対側となる自由端側の後側には、外枠 2 に対し本体枠 3 を施錠する機能と、本体枠 3 に対し前面枠 4 を施錠する機能とを兼ね備えた施錠装置 70 が装着されている。すなわち、この実施形態において、施錠装置 70 は、外枠 2 に設けられた閉止具 71 に係脱可能に係合して本体枠 3 を閉じ状態に施錠する上下複数の本体枠施錠フック 72 と、前面枠 4 の自由端側の後側に設けられた閉止具 73 に係脱可能に係合して前面枠 4 を閉じ状態に施錠する上下複数の扉施錠フック 74 と、パチンコ機 1 の前方から鍵が挿入されて解錠操作可能に、前枠体 11 及び下部前面板 30 を貫通して露出されたシリンダー錠 75 と、を備えている。そして、シリンダー錠 75 の鍵穴に鍵が挿入されて一方向に回転操作されることで本体枠施錠フック 72 と外枠 2 の閉止具 71 との係合が外れて本体枠 3 が解錠され、これとは逆方向に回転操作されることで、扉施錠フック 74 と前面枠 4 の閉止具 73 との係合が外れて前面枠 4 が解錠されるようになっている。

20

【0025】

〔遊技盤装着枠及び遊技盤の構成について〕

図 1、図 3、図 4、図 5、図 11、及び図 12 に基づき説明する。図 3 は遊技領域 37 の構成を示す拡大正面図であり、図 5 はパチンコ機 1 の後側全体を示す背面図であり、図 11 及び図 12 は遊技領域 37 の構成を示す斜視図である。図 1 及び図 4 に示すように、本体枠 3 の遊技盤装着枠 12 は、前枠体 11 の後側に設けられかつ遊技盤 5 が前方から着脱交換可能に装着されるようになっている。遊技盤 5 は、遊技盤装着枠 12 の前方から嵌まれる大きさの略四角板状に形成されている。遊技盤 5 の盤面（前面）には、外レール 76 と内レール 77 とを備えた案内レール 78 が設けられ、その案内レール 78 の内側に遊技領域 37 が区画形成されている。なお、発射レール 19 と案内レール 78 との間には、所定の隙間が設けられており、発射された遊技球が案内レール 78 を逆戻りした場合には、その遊技球は、その隙間から排出され下皿 31 に案内されるように構成されている。また、遊技盤 5 の前面には、その案内レール 78 の外側領域において、合成樹脂製の前構成部材 79 が装着されている。

30

【0026】

図 3、図 11、及び図 12 に示すように、遊技領域 37 内には多数の障害釘（図示しない）が所定のゲージ配列をなして設けられているほか、その途中の適宜位置に風車（図示しない）が設けられている。遊技領域 37 のほぼ中央位置には、センター役物 91 が配設されており、このセンター役物 91 のデザインによってパチンコ機 1 の機種やゲームコンセプト等が特徴付けられている。なお、センター役物 91 の詳細については後述する。

40

【0027】

また、センター役物 91 の後方には、抽選結果を演出表示する演出表示装置 115 が設けられている。演出表示装置 115 は、装飾図柄画像情報、背景画像情報、キャラクタ画像情報等を合成した画像情報を表示可能な適宜の表示装置が用いられる。本実施の形態では、演出表示装置 115 として液晶表示装置が用いられている。

【0028】

50

一方、遊技領域 3 7 におけるセンター役物 9 1 の下方には、普通図柄始動口 9 6 が配置されており、この普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球すると、普通抽選を行うとともに、普通図柄を変動表示させるようになっている。また、センター役物 9 1 の左側には、普通抽選で当たりとなった場合に短時間開放する普通電動役物 8 1 を有し、この開放によって遊技球の入賞が可能になる特別図柄始動口（特定始動口）8 2 が配設されている。そして、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が行われるとともに、特別図柄を変動させるようになっている。

【 0 0 2 9 】

また、遊技領域 3 7 には、上記の普通図柄始動口 9 6 のさらに下方位置にアタッカ装置 9 8 が配設されており、このアタッカ装置 9 8 は、開閉部材 9 9 の下端部分を軸として開閉部材 9 9 を前後方向に開閉動作させることにより下部側大入賞口 8 3 を開閉させる。なお、普通図柄始動口 9 6、普通電動役物 8 1、特別図柄始動口 8 2、及びアタッカ装置 9 8 等の詳細については後述する。

【 0 0 3 0 】

また、センター役物 9 1 の斜め左下には、普通図柄表示器 3 3 3（詳細は後述する）として機能する三つの L E D 8 4 と、普通抽選の保留状態を示す四つの L E D 8 5（保留球ランプ）とが設けられている。四つの保留球ランプは、普通抽選において、保留回数分（最大 4 回）だけ点灯するようになっている。また、これらの下方には、大当たり抽選における抽選結果を表示する特別図柄表示器 3 3 2（詳細は後述する）として機能する四つの L E D 8 6 が設けられている。例えば、始動入賞を契機として 4 つの L E D 8 6 をいろいろなパターンで点滅させることにより、特別図柄の変動状態を表示する。そして、一定の変動時間が終了すると、4 つの L E D 8 6 の点灯・消灯表示パターンによって、確定した特別図柄を停止状態で表示する。つまり、抽選結果情報が L E D 8 6 の点灯・消灯によって報知される。なお L E D 8 6 の点灯・消灯による特別図柄の変動表示および停止表示の制御は、主制御基板 1 3 1（図 4 4 参照）により行われる。

【 0 0 3 1 】

一方、図 5 に示すように、遊技盤 5 の後側下部には、その中央部から下部にわたる部分において、各種入賞装置に流入した遊技球を受けかつその遊技球を所定位置まで導く集合樋としての機能とボックス装着部としての機能を兼ね備えたボックス装着台 1 1 8 が設けられている。このボックス装着台 1 1 8 には、音声制御基板、ランプ制御基板等の副制御基板 1 1 9 が収納された副制御基板ボックス 1 3 0 が装着され、その副制御基板ボックス 1 3 0 の後側に重ね合わされた状態で、主制御基板 1 3 1 が収納された主制御基板ボックス 1 3 2 が装着されている。さらに、遊技盤 5 の後側に対しボックス装着台 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 がそれぞれ装着された状態において、本体枠 3 の遊技盤装着枠 1 2 の前方から遊技盤 5 を嵌込んで装着できるように、遊技盤 5 の外郭より外側にはみ出すことなくボックス装着台 1 1 8、副制御基板ボックス 1 3 0 及び主制御基板ボックス 1 3 2 が配置されている。

【 0 0 3 2 】

〔 本体枠の機構装着体、球タンク及びタンクレールの構成について 〕

図 8 及び図 9 に基づき説明する。図 8 はパチンコ機 1 の本体枠 3 に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図であり、図 9 は本体枠 3 単体を斜め右上後方から示す斜視図である。本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、タンク装着部 1 3 3、レール装着部 1 3 4、及び払出装装置装着部 1 3 5 等がそれぞれ形成され、タンク装着部 1 3 3 には球タンク 1 3 6 が装着されている。球タンク 1 3 6 は、透明な合成樹脂材よりなり、島設備から供給される多数の遊技球が貯留可能な上方に開口する箱形状に形成されている。そして、球タンク 1 3 6 の遊技球の貯留状態が球タンク 1 3 6 の後側壁を透して視認可能となっている。また、球タンク 1 3 6 の底板部 1 3 7 の後側隅部には遊技球を放出する放出口 1 3 8 が形成されるとともに、底板部 1 3 7 は放出口 1 3 8 に向けて下傾する傾斜面に形成されている。

【 0 0 3 3 】

本体枠 3 の機構装着体 1 3 には、そのタンク装着部 1 3 3 に下方に接近してレール装着部 1 3 4 が一体に形成され、そのレール装着部 1 3 4 にレール構成部材 1 3 9 が装着されることでタンクレール 1 5 0 が構成されるようになっている。すなわち、この実施形態において、レール装着部 1 3 4 は、本体枠 3 の上部横方向部分が所定深さ凹まされた状態で形成されており、その凹部の奥側壁をタンクレール 1 5 0 の前壁部 1 5 1 とし、その凹部の下縁部に沿って一端（図 9 に向かって左端）から他端（図 9 に向かって右端）に向けて下傾する傾斜状のレール棚 1 5 5 が形成されている。そして、レール棚 1 5 5 の横方向に延びる上向き面をレール受け部 1 5 8 としている。

【 0 0 3 4 】

レール装着部 1 3 4 に装着されてタンクレール 1 5 0 を構成するレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 の前壁部 1 5 1 との間にレール通路を構成する後壁部 1 5 2 と、傾斜状をなす下板部と、その下板部の上面の前後方向中央部に沿って突設されレール通路を前後複数列（この実施形態では前後 2 列）に区画する仕切り壁（いずれも図示しない）とを一体に備えて形成されている。このレール構成部材 1 3 9 は、レール装着部 1 3 4 に対し適宜の取付手段によって装着され、これによって、前後複数列のレール通路を備えたタンクレール 1 5 0 が構成されている。そして、球タンク 1 3 6 の放出口 1 3 8 から放出（自重によって落下）された遊技球がタンクレール 1 5 0 の前後複数列のレール通路の一端部においてそれぞれ受けられた後、遊技球が自重によってレール通路に沿って転動することでレール通路の他端部に向けて流れるようになっている。また、この実施形態において、レール構成部材 1 3 9 は、透明な合成樹脂材より形成され、これによって、レール通路内の遊技球の流れ状態が、レール構成部材 1 3 9 の後壁部 1 5 2 を透して視認可能となっている。

【 0 0 3 5 】

タンクレール 1 5 0（レール装着部 1 3 4）の前壁部 1 5 1 は、遊技盤 5 の後側に突出する装備品（例えばセンター役物 9 1）における後部の上端部との干渉を避けるため第 1 空間部を隔てた状態で設けられている。また、この実施形態において、本体枠 3 の後端部となるレール棚 1 5 5 の後端と、タンクレール 1 5 0 の後壁部は、球タンク 1 3 6 の後側壁と略同一面をなしている。言い換えると、球タンク 1 3 6 の後壁部に対しタンクレール 1 5 0 の後壁部が略同一面となる位置までタンクレール 1 5 0 が遊技盤 5 の後面より後方に離隔して配置されている。これによって、遊技盤 5 の後側とタンクレール 1 5 0 の前壁部 1 5 1 との間にセンター役物 9 1 の後部との干渉を避けるための第 1 空間部が設けられるようになっている。

【 0 0 3 6 】

また、タンクレール 1 5 0 の上方には、レール通路を流れる遊技球を上下に重なることなく整列させる整流体 1 5 6 がその上部において軸 1 5 7 を中心として揺動可能に装着されている。この整流体 1 5 6 には、その中央部から下部において錘が設けられている。

【 0 0 3 7 】

〔払出装置装着部及び球払出装置の構成について〕

図 8 及び図 9 に基づき説明する。本体枠 3 の機構装着体 1 3 の片側寄りの上下方向には、次に述べる球払出装置（球払出ユニット）1 7 0 に対応する縦長の払出装置装着部 1 3 5 が形成されている。払出装置装着部 1 3 5 は、後方に開口部をもつ凹状に形成されている。また、払出装置装着部 1 3 5 の段差状をなす奥側壁部（図示しない）の所定位置には、球払出装置（遊技球付与手段）1 7 0 の払出用モータ 1 7 2（図 4 参照）が突出可能な開口部 1 7 3 が形成されている。

【 0 0 3 8 】

払出装置装着部 1 3 5 の凹部に球払出装置 1 7 0 が装着された状態において、遊技盤 5 との間には、第 1 空間部と前後方向に略同一レベルとなる第 2 空間部が設けられている。これによって、レール通路と球通路とが前後方向に略同一レベルで配置されている。また、本体枠 3 の後端、すなわち払出装置装着部 1 3 5 の周壁部後端、レール棚 1 5 5 の後端、球タンク 1 3 6、タンクレール 1 5 0 及び球払出装置 1 7 0 のそれぞれの後面は略同一

面をなしている。

【 0 0 3 9 】

球払出装装置 1 7 0 は、払出装装置装着部 1 3 5 の凹部と略同じ大きさの縦長のボックス形状をなし、払い出しに関する各種部品が装着されることでユニット化されている。なお、球払出装装置 1 7 0 は、払出装装置装着部 1 3 5 の凹部の後方開口部から嵌込まれて適宜の取付手段（例えば、弾性クリップ、係止爪、ビス等の取付手段）によって装着されるようになっている。

【 0 0 4 0 】

また、図示しないが、球払出装装置 1 7 0 は、タンクレール 1 5 0 におけるレール通路の出口にそれぞれ連通する流入口を有する球通路が前後複数列（例えば前後 2 列）に区画されて形成されている。また、その内部に形成された前後複数列の球通路の下流部が二股状に分岐されて前後複数列の賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路とがそれぞれ形成されている。そして賞球及び貸球用球通路と球抜き用球通路との分岐部には、遊技球をいずれかの通路に振り分けて払い出すための回転体よりなる払出部材（図示しない）が正逆回転可能に配設されている。

【 0 0 4 1 】

〔 本体枠の後側下部の装備について 〕

図 4 及び図 5 に基づき説明する。本体枠 3 の前枠体 1 1 の後側において、遊技盤装着枠 1 2 よりも下方に位置する前枠体 1 1 の後下部領域の片側（図 5 に向かって左側）には、発射レール 1 9 の下傾端部の発射位置に送られた遊技球を発射するための発射ハンマー（図示しない）、その発射ハンマーを作動する発射モータ 1 9 2 等が取付基板 1 9 3 に組み付けられてユニット化された発射装置ユニット 1 9 4 が装着されている。また、前枠体 1 1 の後下部領域の略中央部には、電源基板 1 9 5 を収容する電源基板ボックス 1 9 6 が装着され、その電源基板ボックス 1 9 6 の後側に重ね合わされた状態で払出制御基板（遊技球付与制御手段） 1 9 7 を収容する払出制御基板ボックス 1 9 8 が装着されている。払出制御基板 1 9 7 は、遊技球を払い出す数を記憶する R A M を備え、主制御基板 1 3 1 から送信される払出用信号に従って遊技球を払い出す制御信号を中継用回路基板（図示しない）に伝達して払出用モータ 1 7 2 を作動制御するようになっている。

【 0 0 4 2 】

〔 後カバー体の構成について 〕

図 5 及び図 6 に基づき説明する。図 6 はパチンコ機 1 の後側全体を右上後方から示す斜視図である。遊技盤 5 後面に配置された表示装置制御基板ボックス 1 1 7（図 1 1 参照）及び主制御基板ボックス 1 3 2 の後端部は機構装着体 1 3 の中央部に開口された窓開口部に向けて突出している。そして、機構装着体 1 3 の窓開口部の一側壁を構成する側壁部と他側壁を構成する払出装装置装着部 1 3 5 の片側壁との間には、不透明な合成樹脂材によって略方形の箱形状に形成された後カバー体 2 1 0 がカバーヒンジ機構 2 1 1 によって開閉並びに着脱可能に装着されている。

【 0 0 4 3 】

後カバー体 2 1 0 は、略四角形状の後壁部 2 1 2 と、その後壁部 2 1 2 の外周縁から前方に向けて突出された周壁部 2 1 3 とから一体に構成されている。後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、一側の壁部 2 1 3 a には、機構装着体 1 3 の側壁部の上下及び中間の計 3 箇所に形成されたヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ着脱可能に嵌込まれるヒンジピン 2 1 5 を下向きに有するヒンジ体 2 1 6 が一体に形成されている。また、後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、他側の壁部 2 1 3 b には、払出装装置装着部 1 3 5 の片側壁に形成された係止孔に弾性的に係合可能な係止爪を有する弾性閉止体 2 1 7 が一体に形成されている。

【 0 0 4 4 】

すなわち、後カバー体 2 1 0 は、その上下及び中間のヒンジ体 2 1 6 の各ヒンジピン 2 1 5 が機構装着体 1 3 の側壁部のヒンジ体 2 1 4 のヒンジ孔の上方からそれぞれ嵌込まれる。この状態で、ヒンジピン 2 1 5 を中心として後カバー体 2 1 0 が機構装着体 1 3 の他

10

20

30

40

50

側に向けて回動されながら、その弾性閉止体 2 1 7 を払出装置装着部 1 3 5 の片側壁の係止孔に差し込んで弾性的に係合させることで、機構装着体 1 3 の後側に後カバー体 2 1 0 が閉じ状態で保持される。そして、後カバー体 2 1 0 によって、遊技盤 5 後面の表示装置制御基板ボックス 1 1 7 (図 1 1 参照) 全体及び主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から上端にわたる部分が後カバー体 2 1 0 によって覆われるようになっている。これによって、主制御基板ボックス 1 3 2 の上部に露出された主制御基板 1 3 1 の基板コネクタ (主として表示装置制御基板 1 1 6 と接続するための基板コネクタ) が後方から視認不能に隠蔽されている。

【 0 0 4 5 】

また、主制御基板ボックス 1 3 2 の略中間部から下端にわたる部分は後カバー体 2 1 0 によって覆われることなく露出されている。そして、主制御基板ボックス 1 3 2 の下部には、その主制御基板 1 3 1 上に配置された検査用コネクタ 2 1 8 が露出されており、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態で主制御基板 1 3 1 上の検査用コネクタ 2 1 8 に基板検査装置 (図示しない) を接続して検査可能となっている。

【 0 0 4 6 】

後カバー体 2 1 0 には、多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 が貫設されており、これら多数の放熱孔 2 3 0、2 3 1、2 3 2、2 3 3 から内部の熱が放出されるようになっている。この実施形態において、後カバー体 2 1 0 には、その周壁部 2 1 3 から後壁部 2 1 2 に延びる多数のスリット状の放熱孔 2 3 0 が貫設され、後壁部 2 1 2 の略中間高さ位置から上部においては多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 1 が貫設され、後壁部 2 1 2 の下部には多数の長円形、楕円形等の放熱孔 2 3 2 と所定数の横長四角形状の放熱孔 2 3 3 が貫設されている。

【 0 0 4 7 】

また、横長四角形状の放熱孔 2 3 3 は、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印ねじ (封印部材) によって封印される複数の並列状の封印部 2 3 5 の列の大きさ及び配設位置に対応する大きさ及び位置に貫設されている。これによって、不透明な後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の複数の並列状の封印部 2 3 5 が放熱孔 2 3 3 の部分において視認可能に露出される。このため、後カバー体 2 1 0 が閉じられた状態であっても、主制御基板ボックス 1 3 2 の封印部 2 3 5 の封印状態を容易に視認することができる。また、不透明な合成樹脂材は、透明な合成樹脂材と比べ、リサイクル使用される合成樹脂材を材料として用いることが容易であるため、後カバー体 2 1 0 を安価に製作することができる。

【 0 0 4 8 】

後カバー体 2 1 0 の周壁部 2 1 3 のうち、上側壁部 2 1 3 c の所定位置 (この実施形態では左右 2 箇所) には、電源コード (図示しない) を適宜に折り畳んだ状態で保持する略 C 字状でかつ弾性変形可能なコード保持体 2 3 7 が上方のタンクレール 1 5 0 の後壁面 (レール構成部材 1 3 9 の後壁面) に向けて延出されている。このコード保持体 2 3 7 の先端部には、同コード保持体 2 3 7 を弾性変形させて電源コードを取り外すためのつまみが形成されている。

【 0 0 4 9 】

電源コードは、その一端が分電基板 2 3 8 の基板コネクタ 2 3 9 に取り外し可能に接続され、他端の電源プラグが電源コンセントに差し込まれる。前記したように、後カバー体 2 1 0 にコード保持体 2 3 7 を一体に形成して電源コードを保持することで、パチンコ機を運搬・保管する際に電源コードがぶらついて邪魔になったり、異物に引っ掛かる不具合を防止することができる。

【 0 0 5 0 】

[本体枠の後側下部の下皿用球誘導体等の構成について]

図 2 及び図 7 に基づき説明する。図 7 は、図 6 に示すパチンコ機 1 の斜視図から後ろカバー体 2 1 0 及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。本体枠 3 の後下部領域の他側寄り部分 (ヒンジ寄り部分) には、そのスピーカボックス部 1 6 の後段差部

10

20

30

40

50

の凹み部分において下皿用球誘導体 2 5 3 が装着されている。この下皿用球誘導体 2 5 3 は、球払出装置 1 7 0 の賞球及び貸球用球通路から上皿連絡路（図示しない）を経て上皿 5 1 に払い出された遊技球が満杯になったときに、上皿連絡路の遊技球を下皿 3 1 に導くためのものである。

【 0 0 5 1 】

なお、この実施形態において、下皿用球誘導体 2 5 3 の後壁外面には、インタフェース基板 2 5 2 を収納している基板ボックス 2 5 4 が装着されている。なお、インタフェース基板 2 5 2 は、パチンコ機 1 に隣接して設置される球貸機と払出制御基板 1 9 7 との間に介在され、球貸に関する信号を球貸機と払出制御基板 1 9 7 との間で送受信可能に電氣的に接続するようになっている。

10

【 0 0 5 2 】

〔 センター役物の具体的な構成について 〕

図 1 1 乃至図 1 6 に基づき説明する。図 1 1 は遊技領域 3 7 を斜め右上前方から示す斜視図であり、図 1 2 は遊技領域 3 7 を斜め左上前方から示す斜視図であり、図 1 3 はセンター役物 9 1 を示す正面図であり、図 1 4 はセンター役物 9 1 の前側ユニット 1 2 0 と後側ユニット 1 2 1 とを分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 5 は前側ユニット 1 2 0 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図であり、図 1 6 は後側ユニット 1 2 1 を機能単位で分離した状態を示す分解斜視図である。

【 0 0 5 3 】

図 1 1 及び図 1 2 に示すように、センター役物 9 1 は、額縁状の外観を呈しており、遊技領域 3 7 の中央に配設されるとともに、上側から右側に亘る外周部分が、遊技領域 3 7 の右側周縁まで延出されている。つまり、センター役物 9 1 の右側には、実質的な遊技領域 3 7 が形成されておらず、遊技球が通過しないようになっている。なお、センター役物 9 1 の大きさは特に限定されるものではないが、本例では、遊技領域 3 7 全体の約 2 / 3 を占める極めて大きな役物として構築されている。

20

【 0 0 5 4 】

図 1 3 乃至図 1 6 に示すように、センター役物 9 1 は、前側に配置される前側ユニット 1 2 0 と、その後側に配置される後側ユニット 1 2 1 とに大別されている。前側ユニット 1 2 0 は、遊技領域 3 7 から前方に突出した状態で配設されており、遊技領域 3 7 と内部空間とを区画する装飾フレーム 1 2 5 を備えている。なお、装飾フレーム 1 2 5 の外周面のうち特に左側の部分には、遊技球を誘導するための誘導壁 1 2 3 が形成され、また、装飾フレーム 1 2 5 の中央には表示窓として機能する開口部 1 2 4 が設けられている。

30

【 0 0 5 5 】

装飾フレーム 1 2 5 は、表面に装飾が施されており、その左上部には、演出に応じて光を放射する上側電飾体 1 2 7 が配設され、装飾フレーム 1 2 5 の右下部には、上側電飾体 1 2 7 とは別の形態の下側電飾体 1 2 8 が配設されている。さらに、装飾フレーム 1 2 5 の右側には、周面に沿って円弧状に配設された複数の発光手段からなる枠電飾体 1 2 9 が設けられている。

【 0 0 5 6 】

また、装飾フレーム 1 2 5 の上部側は、右上部分が左上部分よりも上方に突出しており、その内側に拡張開口部 1 4 0 が形成されている。この拡張開口部 1 4 0 は、後述する装飾物 2 4 6 や横断誘導部材 2 4 7 を収容する空間として機能しており、開口部 1 2 4 と連通した状態で形成されている。拡張開口部 1 4 0 の左側壁の誘導壁 1 2 3 には、遊技球が入賞可能な大入賞口 1 4 1 が装飾フレーム 1 2 5 の周面を貫通して設けられており、可動片 1 4 2 によって開閉可能となっている。なお、図面では、可動片 1 4 2 によって大入賞口 1 4 1 が閉鎖された状態を示しており、この状態では、大入賞口 1 4 1 に遊技球を入賞させることができないようになっている。可動片 1 4 2 が開放し、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球は、横断誘導部材 2 4 7 等から構成された誘導通路 1 4 3 によって誘導され、後述する回転式振分装置 2 9 4 に送られる。

40

【 0 0 5 7 】

50

また、装飾フレーム 125 の左側面には、遊技球が入球可能な流入口 144 (図 12 参照) が設けられており、流入口 144 から入球した遊技球を装飾フレーム 125 の内部に取り入れることが可能になっている。装飾フレーム 125 の内側底面には、後述するステージ 461 から流出する遊技球を、普通図柄始動口 96 に向かって案内する入賞案内部 15 が設けられている。

【0058】

以下、装飾フレーム 125 に組みつけられた上記の各構成についてさらに詳細に説明する。

[上側電飾体 127 について]

上側電飾体 127 は、図 15 に示すように、オートバイのライトを模したものであり、
10
発光可能な比較的大型のヘッドランプ部 148 と、その両側に配置された小型のサイドランプ部 149 と、ヘッドランプ部 148 及びサイドランプ部 149 を支持するランプ支持部 160 とを有して構成されている。また、これらの下方を覆うように底面から後方に延出された装飾カバー (図示しない) が設けられている。

【0059】

[下側電飾体 128 について]

下側電飾体 128 は、図 15 に示すように、所定の文字 (例えば「爆」) の形状が切り抜かれた文字盤 164 と、その後方に配置された反射板 (図示しない)、及び発光手段 (図示しない) とを有して構成されている。つまり、発光手段の光を、反射板によって乱射させるとともに、その光を文字盤 164 に形成された文字窓を通して放射させることにより、文字盤 164 の文字を光らせることを可能にしている。
20

【0060】

[可動片 142 及びその駆動機構について]

大入賞口 141 を開閉する可動片 142 は、上側電飾体 127 の後方に配設された開閉部材駆動機構 184 によって回動するように支持されている。つまり、可動片 142 は、前後方向に延出された支持軸 185 を中心として回動可能に軸支され、開閉部材駆動機構 184 によって支持軸 185 を回動させることにより、起立状態 (閉鎖状態) から傾斜状態 (開放状態)、または傾斜状態から起立状態に変位させることが可能になっている。開閉部材駆動機構 184 の詳細について、図 17 乃至図 19 に基づいて説明する。図 17 は可動片 142 及び開閉部材駆動機構 184 を斜め左上後方から示す斜視図であり、図 18
30
は可動片 142 及び開閉部材駆動機構 184 の構成を示す背面図であり、図 19 は開閉部材駆動機構 184 の各構成を分離した状態を示す分解斜視図である。

【0061】

開閉部材駆動機構 184 は、プランジャー 186 (図 19 参照) の先端が下方を向くように配設されたソレノイド 187 と、プランジャー 186 の先端に取付けられ上下方向に往復運動するブロック状の往復動部材 188 と、往復動部材 188 の上面後端部分から上方 (すなわちソレノイド 187 の後側) に向かって延出され往復動部材 188 と一体成形された延出部 189 と、延出部 189 の往復運動を可動片 142 の支持軸 185 に伝達し支持軸 185 を回転させるリンク機構 204 とを有して構成されている。なお、往復動部材 188 の左右両側面には、左右外方向へ突出する一対のフランジ 225 が形成されており、延出部 189 の上部側には、前後方向に貫通し左右方向に長い長孔 205 が穿設されている。
40

【0062】

リンク機構 204 は、長手方向が延出部 189 の往復運動方向に対して略垂直になるように配設され、右側端部が回動軸 200 を介して回動可能に軸支されたアーム部 201 と、延出部 189 の上端近傍とアーム部 201 とを連結し、延出部 189 の直線往復運動をアーム部 201 の回動運動に変換する運動変換部材 202 と、アーム部 201 の先端側 (左側端部) と可動片 142 の支持軸 185 とを連結し、アーム部 201 の回動運動を支持軸 185 に伝達する双眼鏡形状の回動伝達部材 203 とから構成されている。なお、運動変換部材 202 は、アーム部 201 の軸支部分 (すなわち回動軸 200 が接続された部分
50

）と回動伝達部材 203 が連結された部分との間に連結されている。また、回動伝達部材 203 は、連結ピン 206 を介してアーム部 201 に連結されるとともに、アーム部 201 の先端から内側（右方向）に向かって延設されている。また、運動変換部材 202 は、延出部 189 の上部に形成された長孔 205 に挿入されており、延出部 189 が往復直線運動する際、アーム部 201 の角度に合わせて左右方向に摺動するようになっている。つまり、アーム部 201 に対する接続点の位置を変えずに、延出部 189 の往復直線運動をアーム部 201 の回動運動に変換させることを可能にしている。なお、延出部 189 及びソレノイド 187 は、アーム部 201 の回動軸 200 と可動片 142 の支持軸 185 との間に配置されており、開閉部材駆動機構 184 における上下方向の長さが短くなるように構成されている。

10

【0063】

ところで、開閉部材駆動機構 184 には、ソレノイド 187 が取付けられた基板 183（図 15 参照）と、ソレノイド 187 及び往復動部材 188 を挿通させる透孔 208 を有し基板 183 全体を後側から覆う透明の第一ケース 209 と、その第一ケース 209 の外面から突出して形成され回動軸 200 の一端側が挿入される筒状の第一軸受部 220 と、第一ケース 209 を貫通するとともに第一ケース 209 の外面から突出して形成され、支持軸 185 が挿通される第二軸受部 221 とが備えられている。つまり、第一ケース 209 に形成された第一軸受部 220 によって回動軸 200 が支持され、第二軸受部 221 によって可動片 142 の支持軸 185 が支持されている。また、第一ケース 209 の前面側の周縁には、第一ケース 209 を装飾フレーム 125 の背面に固定するための複数の取付部 222 が突出して形成されている。

20

【0064】

また、図 19 に示すように、第一ケース 209 における透孔 208 の左右周縁には、第一ケース 209 の外面から後方に突出して形成されたガイド部 223 が設けられている。このガイド部 223 における左右方向の内寸は、往復動部材 188 の両側面に形成された一对のフランジ 225 間の外寸と略一致する大きさ（厳密に言えば外寸よりも僅かに広い大きさ）に形成されており、ガイド部 223 の内面がフランジ 225 の側面に当接するようになっている。つまり、左右一对のガイド部 223 によって往復動部材 188 における左右方向への動きが規制され、上下方向へのみ摺動するようになっている。

【0065】

30

また、第一ケース 209 の外面には、開閉部材駆動機構 184 全体を覆う透明な第二ケース 224（図 19 参照）が組付けられており、ガイド部 223 の前面側から透孔 208 内に突出した支え部 223a と第二ケース 224 の先端面とによって、フランジ 225 を前後方向に挟持している。つまり、第一ケース 209 及び第二ケース 224 を利用して往復動部材 188 における前後方向の動きも規制されている。なお、第二ケース 224 の背面には、基板に接続された複数のハーネス（図示しない）を結束するためのハーネス掛止片 226 が配設されている。

【0066】

[誘導通路 143 について]

装飾フレーム 125 内に配設された誘導通路 143 について、図 14、及び図 20～図 23 に基づき説明する。図 20 は誘導通路 143 の構成を示す拡大斜視図であり、図 21 は誘導通路 143 及び装飾物 246 の構成を示す平面図であり、図 22 は図 21 における A-A 断面及び B-B 断面を示す断面図であり、図 23 は誘導通路 143 の排出口付近の構成を示す断面図である。

40

【0067】

図 14 及び図 20 に示すように、誘導通路 143 は、装飾フレーム 125 と略同一の突出量となるように配設された透明の管状部材からなり、大入賞口 141 に入賞した遊技球を装飾物 246 の前方で横断させる横断誘導部材 247 と、その横断誘導部材 247 の下流端に連通し横断誘導部材 247 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 125 の内周面に沿って誘導する周面誘導部 280 と、周面誘導部 280 の下流端に連通し、周面誘導

50

部 2 8 0 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に誘導する内方向誘導部 2 8 1 と、内方向誘導部 2 8 1 に連通し内方向誘導部 2 8 1 によって誘導された遊技球を装飾フレーム 1 2 5 の奥側に向かって誘導する奥方向誘導部 2 8 4 とを具備して一体的に形成されている。

【 0 0 6 8 】

横断誘導部材 2 4 7 は、装飾フレーム 1 2 5 の拡張開口部 1 4 0 内を横断しており、右側が下方となるように僅かに傾斜して配置されている。また、横断誘導部材 2 4 7 は、略直線状に延出されており、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、横断誘導部材 2 4 7 は、透明の部材で形成されており、内部を通過する遊技球、及び横断誘導部材 2 4 7 の後方に配設された装飾物 2 4 6 を、横断誘導部材 2 4 7 を通して視認させることが可能になっている。

10

【 0 0 6 9 】

周面誘導部 2 8 0 は、装飾フレーム 1 2 5 における前後方向の厚みと略同等の奥行を有しており、その内部には、流下する遊技球を前後方向にジグザグ状に方向転換する複数の方向変換部 2 8 2 が形成されている。つまり、周面誘導部 2 8 0 に案内された遊技球を、前後方向にジグザグ状に流下させることにより、周面誘導部 2 8 0 における上下方向の長さが比較的短い場合でも、通路の長さを比較的長く形成し、遊技球の挙動を十分に楽しむことを可能にしている。なお、方向変換部 2 8 2 の形状及び配列は特に限定されるものではないが、本例では、内方向に向かって尖った断面略三角形の外観を呈する複数の方向変換部 2 8 2 を、高さ方向に対し千鳥状となるように、互いに対向する前内面及び後内面から交互に突出させている。また、各方向変換部 2 8 2 の上流側根元部分には、前内面または後内面から僅かに突出した半円柱形状の突起 2 8 3 が設けられており、これにより、遊技球の流下速度を抑制している。

20

【 0 0 7 0 】

内方向誘導部 2 8 1 は、装飾フレーム 1 2 5 の中心側に向かって略水平方向に延出されており、横断誘導部材 2 4 7 と同様に、装飾フレーム 1 2 5 と略同一の突出量となるように装飾フレーム 1 2 5 の前側にのみ配置されている。つまり、略直線状に形成されており、その内部には遊技球が通過する大きさの通路が形成されている。なお、内方向誘導部 2 8 1 の前側内面及び後側内面においても、周面誘導部 2 8 0 と同様に、半円柱状の突起 2 8 3 が一定の間隔で配設されており、遊技球の流下速度を抑制するようにしている。ただし、内方向誘導部 2 8 1 には、方向変換部 2 8 2 に相当するものは設けられていない。

30

【 0 0 7 1 】

奥方向誘導部 2 8 4 は、装飾フレーム 1 2 5 の前側から奥側に向かって延出された直線状の部材であり、奥方向誘導部 2 8 4 の背面には、遊技球を排出する排出口 2 8 5 が設けられている。すなわち、奥方向誘導部 2 8 4 に到達するまでの間、装飾フレーム 1 2 5 の前面付近で誘導されてきた遊技球が、奥方向誘導部 2 8 4 によって後方に向かって誘導されることになる。このように構成することにより、前方から見る遊技者にとっては、遊技球が一瞬止まっているかのように見えるようになる。特に、奥方向誘導部 2 8 4 の底面が内方向誘導部 2 8 1 の底面よりも垂下されているため、内方向誘導部 2 8 1 及び奥方向誘導部 2 8 4 を前方から見た場合、正面視が、水道の蛇口のように鉤状となる。このため、内方向誘導部 2 8 1 によって誘導された遊技球が、奥方向誘導部 2 8 4 の底面から流出するように見せつつ、遊技球を奥方向に向かって誘導させることが可能となる。したがって、遊技球が止まっているかのような感覚を一層強く喚起させることが可能になる。

40

【 0 0 7 2 】

また、図 2 3 に示すように、奥方向誘導部 2 8 4 の内側底面には、後方に向かって下り勾配の突起部 2 8 6 が形成されており、奥方向誘導部 2 8 4 内で遊技球の勢いが弱くなりすぎた場合でも、突起部 2 8 6 によって遊技球を後方に誘導させることを可能にしている。

【 0 0 7 3 】

なお、図 2 3 に示すように、奥方向誘導部 2 8 4 の下流側には、奥方向誘導部 2 8 4 か

50

ら排出された遊技球を受取り、所定の振分装置 3 2 1（詳細は後述する）へ案内する案内通路 3 6 9 が配設されている。ここで、奥方向誘導部 2 8 4 の排出口 2 8 5 は、案内通路 3 6 9 の入球口よりも高い位置に配置されており、排出口 2 8 5 と入球口との間に段差部 2 8 8 が形成されている。つまり、段差を設けることにより、案内通路 3 6 9 から奥方向誘導部 2 8 4 内に遊技球が逆流することを防止している。

【 0 0 7 4 】

ところで、本例では、大入賞口 1 4 1 に遊技球が勢いよく入賞した場合でも、横断誘導部材 2 4 7 内で遊技球をゆっくりと転動させることができるように、横断誘導部材 2 4 7 と大入賞口 1 4 1 との間には、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球の勢いを抑制する速度低減部材 2 4 8 が介装されている。図 2 2 に示すように、速度低減部材 2 4 8 は、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を後方に向かって案内する後方ガイド部 2 6 0 と、後方ガイド部 2 6 0 に連通し遊技球を僅かに斜め前方へ落下させる降下ガイド部 2 6 1 と、降下ガイド部 2 6 1 に連通し遊技球を前方に向かって案内する前方ガイド部 2 6 2 とから構成されている。なお、後方ガイド部 2 6 0 及び降下ガイド部 2 6 1 は、誘導通路 1 4 3 とは別のガイド通路形成部材によって形成され、前方ガイド部 2 6 2 は誘導通路 1 4 3 の先端において横断誘導部材 2 4 7 と一体に形成されている。

【 0 0 7 5 】

また、降下ガイド部 2 6 1 には、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を検出するための入賞状態検出手段 2 6 3 が配設されており、入賞状態検出手段 2 6 3 での検出信号を出力する信号線が、降下ガイド部 2 6 1 の背面側に設けられたコネクタ（図示しない）に接続されている。

【 0 0 7 6 】

また、本例では速度低減部材 2 4 8 を前方から遮蔽するための遮蔽カバー 2 6 4（図 1 4 参照）が装飾フレーム 1 2 5 の前面に取付けられており、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を、一旦遮蔽することにより、横断誘導部材 2 4 7 に遊技球が出現する際のワクワク感を高めている。また、遮蔽カバー 2 6 4 によって入賞状態検出手段 2 6 3 を遮蔽し、見栄えの低下を防止している。なお、遮蔽カバー 2 6 4 は、装飾フレーム 1 2 5 の一部として機能しており、その後方に配設された発光手段（図示しない）によって遮蔽カバー 2 6 4 全体が光るように構成されている。

【 0 0 7 7 】

[後側ユニット 1 2 1 の概略構成]

一方、後側ユニット 1 2 1 は、図 1 4 及び図 1 6 に示すように、演出表示装置 1 1 5 を視認可能な開口部 2 9 1 を有する枠状の後側フレーム 2 9 2 と、その後側フレーム 2 9 2 の右上に配置されオートバイを模した形状の装飾物 2 4 6 と、後側フレーム 2 9 2 の右側に配置され、誘導通路 1 4 3 によって誘導された遊技球を振分けて誘導する複合誘導装置 2 9 3 と、複合誘導装置 2 9 3 によって誘導された遊技球を回転体によって振分ける回転式振分装置 2 9 4 と、後側フレーム 2 9 2 の下側に配置され遊技球を左右方向に転動させることが可能な転動装置 2 9 5 と、流入口 1 4 4 に流入した遊技球を転動装置 2 9 5 に誘導する誘導装置 2 9 6 と、転動装置 2 9 5 の後方に配設され、演出としてオートバイのスピードメータを視認させるメータ表示装置 2 9 7 とを具備して構成されている。また、後側フレーム 2 9 2 の開口部 2 9 1 には、開口部 2 9 1 を閉鎖する透明の仕切板 2 9 8 が設けられており、転動装置 2 9 5 とメータ表示装置 2 9 7 とが仕切板 2 9 8 によって仕切られている。以下、後側ユニット 1 2 1 における各構成について詳細に説明する。

【 0 0 7 8 】

[後側フレーム 2 9 2 について]

後側フレーム 2 9 2 は、前面が開放された略四角形の枠状部材であり、開口部 2 9 1 が形成された板状の背面板 3 0 0 と、背面板 3 0 0 の周縁から前方に延出された側面板 3 0 1 とから構成されている。つまり、上記した各構成が後側フレーム 2 9 2 の内部に収容されるように箱状に形成されている。なお、図示していないが、後側フレーム 2 9 2 の周囲、特に左側方及び右下方には、入賞した遊技球または排出される遊技球を所定の部位に案

内するための案内通路構成部材が組付けられるようになっている。

【 0 0 7 9 】

[装飾物 2 4 6 について]

装飾物 2 4 6 は、装飾フレーム 1 2 5 における拡張開口部 1 4 0 に対応する位置、すなわち横断誘導部材 2 4 7 の後方の空間に配設されている。装飾物 2 4 6 は、オートバイの模型である装飾物本体 3 0 2 と、装飾物本体 3 0 2 における前輪が持ち上がるように装飾物本体 3 0 2 を回動可能に支持する支持軸部（図示しない）と、回転力を発生するモータ 3 0 3 と、モータ 3 0 3 の回転を支持軸部に伝達し支持軸部を回動させるリンク機構（図示しない）とから構成されている。つまり、装飾物本体 3 0 2 は、遊技状態に基づいて変動する可動役物であり、例えば、抽選への期待値が高くなると、モータ 3 0 3 を駆動して通常の走行状態から前輪を持ち上げた走行状態へと切替えるようになっている。なお、装飾物本体 3 0 2 の後方には、装飾物本体 3 0 2 の背景となる背景装飾板 3 0 4（図 1 3 参照）が設けられており、背景装飾板 3 0 4 の表面には装飾性を有する凹凸模様が形成されている。

10

【 0 0 8 0 】

[複合誘導装置 2 9 3 について]

複合誘導装置 2 9 3 の具体的な構成について、図 2 4 乃至図 2 9 に基づき説明する。図 2 4 は複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 を示す斜視図であり、図 2 5 は複合誘導装置 2 9 3 及び回転式振分装置 2 9 4 を示す正面図であり、図 2 6 は図 2 5 における C - C 断面を示す断面図であり、図 2 7 は主に振分装置 3 2 1 付近の構成を示す断面図であり、図 2 8 は図 2 5 における D - D 断面を示す断面図であり、図 2 9 は図 2 5 における E - E 断面を示す断面図である。

20

【 0 0 8 1 】

図 2 4 ~ 図 2 6 に示すように、複合誘導装置 2 9 3 は、軸心方向が略垂直方向となるように配設された円筒状の円筒部材 3 0 6 と、その円筒部材 3 0 6 内で螺旋状に形成され遊技球を所定の第一領域 3 0 7 まで誘導する内側誘導通路 3 0 8 と、円筒部材 3 0 6 の外周面に沿って螺旋状に形成され遊技球を所定の第二領域 3 0 9 まで誘導する外側誘導通路 3 2 0 と、誘導通路 1 4 3 によって誘導された遊技球、すなわち大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球を、内側誘導通路 3 0 8 と外側誘導通路 3 2 0 とに振分ける振分装置 3 2 1 とを具備して構成されている。つまり、誘導通路 1 4 3 によって誘導された遊技球が、振分装置 3 2 1 によって内側誘導通路 3 0 8 及び外側誘導通路 3 2 0 に振分けられ、夫々螺旋状に形成された通路に沿って旋回しながら、互いに異なる第一領域 3 0 7 及び第二領域 3 0 9 に誘導されるようになっている。特に、互いに区画された二つの誘導通路 3 0 8 , 3 2 0 が内外二重に構成され、しかも螺旋状に形成されているため、互いに区画された比較的長い二つの経路を、装置を大型化させることなく構築することが可能になる。

30

【 0 0 8 2 】

また、円筒部材 3 0 6、内側誘導通路 3 0 8、及び外側誘導通路 3 2 0 は、いずれも透明の樹脂部材で形成されており、内側誘導通路 3 0 8 及び外側誘導通路 3 2 0 を通過する遊技球の挙動、すなわち旋回している様子を視認させることが可能となっている。

【 0 0 8 3 】

また、内側誘導通路 3 0 8 における螺旋の方向と、外側誘導通路 3 2 0 における螺旋の方向とは、互いに逆周りに形成されている。つまり、内側誘導通路 3 0 8 における遊技球の転動方向と、外側誘導通路 3 2 0 における遊技球の転動方向とが、互いに逆向きになるように構成されている。このため、どちらの通路を通過中であるのかを容易に把握させることが可能になるとともに、互いに反対方向に転動する遊技球によって演出の面白みを高めることができる。

40

【 0 0 8 4 】

なお、詳細は後述するが、第二領域 3 0 9 は第一領域 3 0 7 よりも、遊技者にとって有利性の高い領域となっており、遊技球が外側誘導通路 3 2 0 を通過するか否かを特に注目させるようにしている。つまり、遊技球の存在を明瞭に認識させることが可能となる外側

50

誘導通路 320 を、遊技者が注目すべき通路とすることにより、外側誘導通路 320 への関心を高めるようにしている。また、有利な第二領域 309 に向かって誘導する外側誘導通路 320 の方が長い経路となるため、期待感を次第に高め、その後の展開に対してワクワクさせることが可能となる。

【0085】

また、外側誘導通路 320 の内面には、遊技球の流下速度を抑制する複数の突起 325 が所定の間隔で形成されている。このため、有利性の高い外側誘導通路 320 を通過する際、遊技球は、複数の突起 325 と衝突することとなり、遊技球の勢いが抑制され、ゆっくりと転動するようになる。したがって、遊技球の挙動を十分に視認させることができ、第二領域 309 で行われる処理と第二領域 309 に送られるタイミングとの関係に対して、ハラハラドキドキさせることができる。

10

【0086】

ところで、外側誘導通路 320 の流出口 327 は、外側誘導通路 320 の下部前側に配置されている。このため、外側誘導通路 320 から第二領域 309 に流出する際の挙動や排出のタイミングを明確に視認させることができる。特に、外側誘導通路 320 の流出口 327 近傍にはクルーン 326 が設けられており、漏斗状の斜面に沿って回転させながら排出するように構成されている。したがって、排出されるタイミングが最後まで分かり難くなり、排出されるタイミングに対して一層ハラハラさせることが可能になる。

【0087】

これに対し内側誘導通路 308 の流出側には、図 29 に示すように、流出口 340 までの通路を後方に向かって延出させた延出流出路 329 が設けられており、流出口 340 が外側誘導通路 320 よりも後方に位置するように構成されている。このように、延出流出路 329 を備えることにより、内側誘導通路 308 及び外側誘導通路 320 における螺旋の径が比較的小さい場合でも、内側誘導通路 308 の流出口 340 と外側誘導通路 320 の流出口 328 とを離間させることが可能となり、第一領域 307 及び第二領域 309 において、比較的大型の役物等を配設することが可能となる。

20

【0088】

一方、図 27 及び図 28 に示すように、内側誘導通路 308 の流入口 341a は、振分装置 321 の左側に延出された流入通路 341 の先端に形成され、外側誘導通路 320 の流入口 342a は、振分装置 321 の右側に延出された流入通路 342 の先端に形成されている。

30

【0089】

振分装置 321 は、揺動可能に軸支された揺動片 363 と、プランジャーを往復直線運動させるソレノイド 365 と、プランジャーの往復直線運動を揺動片 363 の揺動運動に変換するクランク機構 366 とを有して構成されている。また、振分装置 321 に遊技球を案内する案内通路 369 は、樋状に形成されており、奥方向誘導部 284 の後端から排出された遊技球を受取って後方に誘導するとともに、その後、Uターンさせ揺動片 363 の左側真上に案内するように U 字形に形成されている。つまり、ソレノイド 365 の左側から前方の揺動片 363 上に向かって流出するように構成されている。そして、揺動片 363 は、後側から揺動片 363 上に向かって流出された遊技球を、揺動片 363 の上面勾配によって、左側に配置された内側誘導通路 308 の流入口 341a と、右側に配置された外側誘導通路 320 の流入口 342a とに振分けるように構成されている。したがって、振分状況を明瞭に視認させることが可能になるとともに、後方から前方に向かって排出された遊技球を左右に振分けるため、揺動片 363 での跳ね返りがなく滑らかに振分けることができる。

40

【0090】

なお、揺動片 363 とソレノイド 365 との間には、表面が鏡面加工された装飾仕切板 380 が設けられ、ソレノイド 365 及びクランク機構 366 等を装飾仕切板 380 によって遮蔽している。また、図 24 及び図 25 に示すように、振分装置 321 の前面側は透明なケース 382 によって覆われ、案内通路 369 の上方は透明なカバー（図示しない）

50

によって覆われている。つまり、ケース 382 やカバーを設けることにより、遊技球の逸脱及び外部からの進入を防止している。

【0091】

さらに、揺動片 363 の前方下側には、交互に点滅する二つの発光部を有する電飾部 381 が設けられており、これにより意匠性を高めるとともに、遊技球が二つの経路に振分けられることを喚起させるようにしている。

【0092】

[回転式振分装置 294 について]

続いて、回転式振分装置 294 について、図 24、図 26、及び図 30 ~ 図 33 に基づき説明する。図 30 は回転式振分装置 294 の構成を示す平面図であり、図 31 は回転体 347 を取外した状態を示す平面図であり、図 32 は図 30 における F - F 断面を示す断面図であり、図 33 は図 30 における G - G 断面を示す断面図である。

【0093】

図 26 及び図 30 に示すように、回転式振分装置 294 は、複合誘導装置 293 の内側誘導通路 308 または外側誘導通路 320 によって誘導された遊技球を、回転体 347 を用いて、有利な状態と不利な状態とに振分けるものである。回転式振分装置 294 は、凹状の特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 を有し、回転可能に支持された円盤状の回転体 347 と、回転体 347 を回転させる回転体駆動手段 343 と、回転体 347 の周囲を囲う外周壁 385 を有する回転体ケース 384 とを具備して構成されている。

【0094】

また、図 31 に示すように、回転体ケース 384 の上面には、回転体 347 の回転に伴って特定領域 344、普通領域 345、及びリターン領域 346 に一時的に連通される流入口 367 と、内側誘導通路 308 によって誘導された遊技球を流入口 367 に案内する案内通路 349 と、リターン領域 346 に入球した遊技球をリターン領域 346 から流出させるリターン流出口 389 と、リターン流出口 389 から流出した遊技球を再び流入口 367 に戻すリターン通路 400 とが形成されている。さらに、回転体ケース 384 において回転体 347 を収容する回転体収容部 384a の底面には、特定領域 344 に入球した遊技球を特定領域 344 から流出させる第一流出口 387 と、普通領域 345 に入球した遊技球を普通領域 345 から流出させる第二流出口 388 とが形成されている。また、第一流出口 387 には、遊技球が第一流出口 387 から流出されたことを検出する遊技球検出手段 (V 入賞センサ 331) が設けられており、この遊技球検出手段によって遊技球が検出された場合には、遊技者にとって有利となる有利遊技状態が発生するようになっている。

【0095】

なお、本例では、遊技者に利益が付与される態様として大当たり態様が用意されている。具体的には、最大 30 秒間にわたってアタッカ装置 98 を一定パターンで開閉させるラウンド動作を 15 ラウンドまで繰り返すものであり、このようなラウンド動作の繰り返しは「大当たり遊技」と称されている。遊技者は、大当たり遊技の間に遊技球を下部側大入賞口 83 に入賞させることで、多くの賞球を獲得することができる。なお、各ラウンド動作は 30 秒間が経過するか、10 個の入賞球がカウントされるかのいずれかの条件を満たすと終了する。また大当たり遊技は、ラウンド動作が 15 回終わると終了となる。

【0096】

以下、回転式振分装置 294 における各構成について詳細に説明する。

回転体 347 は、中央部分が最も高く周縁に向かって緩やかに低くなる笠形状を呈しており、その周縁には、夫々径方向に開口した、一つの特定領域 344 と、回転体 347 の回転軸 405 を中心として特定領域 344 と対向する位置に形成された一つのリターン領域 346 と、回転体 347 及びリターン領域 346 の間に等間隔で形成された六個の普通領域 345 とが設けられている。つまり、特定領域 344 とリターン領域 346 との位相差が 180° となり、それらの領域 344、346 を繋ぐ線を境界線として、三個の普通

領域 3 4 5 が線対象に配設されている。各領域 3 4 4 , 3 4 5 , 3 4 6 の底面には、夫々遊技球が排出可能な貫通孔が形成されており、その貫通孔と回転体収容部 3 8 4 a の底面との組合せによって遊技球が流出される状態と流出されない状態とが切替えられるようになっている。具体的に説明すると、特定領域 3 4 4 における貫通孔は、回転体収容部 3 8 4 a の底面に形成された第一流出口 3 8 7 と合致し、第二流出口 3 8 8 とは合致しない位置に形成され、一方、普通領域 3 4 5 における貫通孔は、回転体収容部 3 8 4 a の底面に形成された第二流出口 3 8 8 と合致し、第一流出口 3 8 7 とは合致しない位置に形成されている。ここで、「合致する」とは、少なくとも遊技球を排出させることができる程度に連通する状態を示しており、「合致しない」とは、譬え重ね合っても連通部分が遊技球の直径よりも小さく遊技球を通過させることのない状態を示している。したがって、特定領域 3 4 4 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 3 4 7 とともに回転し、特定領域 3 4 4 が第一流出口 3 8 7 と合致した際、第一流出口 3 8 7 から流出される。また、普通領域 3 4 5 に遊技球が入球した場合には、その遊技球は回転体 3 4 7 とともに回転し、普通領域 3 4 5 が第二流出口 3 8 8 と合致した際、第二流出口 3 8 8 から流出される。なお、第一流出口 3 8 7 には、V 入賞センサ 3 3 1 (図 4 4 参照) が配設されており、特定領域 3 4 4 から遊技球が流出したことを V 入賞センサ 3 3 1 によって検出するようになっている。また、第二流出口 3 8 8 には、排出センサ 3 1 3 (図 4 4 参照) が配設されており、普通領域 3 4 5 から遊技球が流出したことを排出センサ 3 1 3 によって検出するようになっている。

10

【 0 0 9 7 】

20

また、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 の外周縁には、遊技球が各領域 3 4 4 , 3 4 5 から径方向に流出することを防止する円弧状の流出防止壁 4 0 8 が形成されている。つまり、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 が、回転体ケース 3 8 4 に形成されたリターン流出口 3 8 9 と一致しても、そのリターン流出口 3 8 9 に流出しないように堤が形成されている。換言すれば、リターン領域 3 4 6 における貫通孔は、第一流出口 3 8 7 及び第二流出口 3 8 8 のいずれも合致することはないが、外周縁には流出防止壁 4 0 8 が設けられていないため、リターン流出口 3 8 9 と一致した場合には、リターン流出口 3 8 9 から流出するようになっている。

【 0 0 9 8 】

なお、図 3 3 に示すように、リターン流出口 3 8 9 の底面は、流出防止壁 4 0 8 の上面よりも低い位置に形成されリターン通路 4 0 0 に向かって下り勾配となっているため、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 がリターン流出口 3 8 9 に合致した場合には、流出防止壁 4 0 8 が有効となり、特定領域 3 4 4 及び普通領域 3 4 5 から遊技球が流出することを確実に防止することができる。これに対し、図 3 2 に示すように、流入口 3 6 7 の底面は、流出防止壁 4 0 8 の上面よりも高い位置に形成されている。このため、流入口 3 6 7 では流出防止壁 4 0 8 が無効となり、流出防止壁 4 0 8 の有無に拘らず、全ての領域に対し周面開放部分から遊技球を入球させることが可能となる。

30

【 0 0 9 9 】

このように、流入口 3 6 7 に到達した遊技球は、回転体 3 4 7 の特定領域 3 4 4 、普通領域 3 4 5 、またはリターン領域 3 4 6 に向かって流入可能な状態となる。つまり、遊技球が流入口 3 6 7 に達しても、その流入口 3 6 7 が回転体 3 4 7 における特定領域 3 4 4 、普通領域 3 4 5 、またはリターン領域 3 4 6 に連通するまではその場所で待機し、回転体 3 4 7 の回転に伴って一時的に連通すると、その特定領域 3 4 4 、普通領域 3 4 5 、またはリターン領域 3 4 6 に入球し、回転体 3 4 7 とともに軸心周りに回転する。そして、特定領域 3 4 4 に入球した遊技球は第一流出口 3 8 7 から流出し、普通領域 3 4 5 に入球した遊技球は第二流出口 3 8 8 から流出する。また、特定領域 3 4 4 から遊技球が流出したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態が発生する。

40

【 0 1 0 0 】

一方、リターン領域 3 4 6 に入球した遊技球はリターン流出口 3 8 9 から流出し、その後、リターン通路 4 0 0 を通って再び流入口 3 6 7 に戻される。つまり、特定領域 3 4 4

50

に入球させることができない場合であっても、リターン領域 3 4 6 に入球した場合には、特定領域 3 4 4 に入球させる機会を再び付与することから、遊技者に得した気分を与え、遊技意欲を高めることが可能になる。

【 0 1 0 1 】

特に、遊技球を流入口 3 6 7 に戻すためのリターン通路 4 0 0 は、案内通路 3 4 9 とは別の通路で構成されている。このため、最初に流入口 3 6 7 に到達するまでの遊技球の挙動と、再び流入口 3 6 7 に到達する際の遊技球の挙動とを互いに異ならせることができ、異なる挙動によって振分けの単調さを軽減することができる。特に、リターン通路 4 0 0 は、回転体 3 4 7 の外周に沿って形成され、案内通路 3 4 9 は、リターン通路 4 0 0 の外側に配設され、リターン通路 4 0 0 と略並行に形成されている。このため、リターン通路 4 0 0 は、リターン流出口 3 8 9 及び流入口 3 6 7 を最短距離で連通することができ、回転体 3 4 7 付近での遊技球の挙動が必要以上に長くなることによるイライラ感を抑制することができる。また、二つの遊技球を並んで転動させることができるようになり、力動的な挙動を醸し出すことができる。

10

【 0 1 0 2 】

また、案内通路 3 4 9 には、保留装置 3 6 0 が介装されており、案内通路 3 4 9 を通過する遊技球を一旦停留させ、その後、所定のタイミングで放出させることができるようになっている。保留装置 3 6 0 は、停留可能な遊技球の保留数を一つだけに制限する球収容部 4 0 6 と、球収容部 4 0 6 を、案内通路 3 4 9 に対して垂直とし遊技球を保留可能とする保留位置、及び案内通路 3 4 9 に対して並行とし保留した遊技球を流出可能とする開放位置との間で回転させる保留駆動機構 3 3 8 (図 4 4 参照) とを具備して構成されている。なお、球収容部 4 0 6 が保留位置のときに球収容部 4 0 6 から溢れる遊技球を案内通路 3 4 9 から排出する排出路 4 0 7 が、案内通路 3 4 9 から分岐して形成されている。このように、案内通路 3 4 9 に保留装置 3 6 0 を介在させたことにより、流入口 3 6 7 に到達する遊技球のタイミングが予測し難くなり、特定領域 3 4 4 を狙った特殊な打ち方を抑制することが可能になる。また、リターン通路 4 0 0 には保留装置 3 6 0 が設けられていないため、リターン通路 4 0 0 の傾斜が比較的緩やかであっても、遊技球を円滑に転動させることができる。また、保留装置 3 6 0 に球収容部 4 0 6 が設けられているため、大入賞口 1 4 1 に入賞する遊技球の個数を増やしても、回転体 3 4 7 の特定領域 3 4 4 に入球可能となる遊技球の数を制限することができる。したがって、入賞による遊技者の期待感を高めながらも、遊技店における負担の増大を抑制することが可能となる。

20

30

【 0 1 0 3 】

ところで、図 2 4 に示すように、回転体 3 4 7 の各領域に遊技球を入球させる経路として、内側誘導通路 3 0 8 を経由して流入口 3 6 7 から入球させる場合と、外側誘導通路 3 2 0 を経由して回転体 3 4 7 の上面に直接供給する場合とがある。そして、回転体 3 4 7 の上面には、遊技球が入球可能となる普通領域 3 4 5 の個数を制限する入球規制壁 4 2 1 が設けられている。具体的には、図 3 0 に示すように、六個の普通領域 3 4 5 のうち、四個の普通領域 3 4 5 の周囲を囲むように U 字形の入球規制壁 4 2 1 が四つ設けられており、二つの普通領域 3 4 5 と、特定領域 3 4 4 及びリターン領域 3 4 6 とにのみ入球させることを可能にしている。すなわち、外側誘導通路 3 2 0 によって第二領域 3 0 9 である回転体 3 4 7 の上面に誘導された場合には、内側誘導通路 3 0 8 によって流入口 3 6 7 に誘導された場合よりも、入球可能となる普通領域 3 4 5 の数が少なくなり、特定領域 3 4 4 またはリターン領域 3 4 6 に入球する確率が高くなる。換言すれば、有利遊技状態が発生する期待値が高くなる。

40

【 0 1 0 4 】

ところで、リターン流出口 3 8 9 は、流入口 3 6 7 よりも後方で且つ上方の外周壁 3 8 5 に形成されている。そして、リターン流出口 3 8 9 を流入口 3 6 7 よりも高い位置に形成することにより、リターン通路 4 0 0 を、下流側に向かって下り勾配に形成することが可能となり、リターン流出口 3 8 9 から流出された遊技球を、自重を利用して自然に戻すことが可能になる。ところが、リターン流出口 3 8 9 を流入口 3 6 7 よりも高い位置に形

50

成する場合には、リターン領域 3 4 6 に入球した遊技球を高い位置に持ち上げる必要があり、回転体 3 4 7 の機構が複雑になったり大型化したりする虞がある。そこで、本例では、図 2 6 に示すように、回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 を、回転体 3 4 7 に対して垂設するとともに、上端が下端よりも前側に位置するように前方に傾斜した状態で支持している。つまり、回転体 3 4 7 の上面を前側に傾斜させることにより、回転体 3 4 7 の後側の高さを前側の高さよりも高くし、流入口 3 6 7 からリターン領域 3 4 6 に入球した遊技球を、回転体 3 4 7 の回転力を利用して流入口 3 6 7 よりも高いリターン流出口 3 8 9 まで持ち上げるようにしている。また、これによれば、回転体 3 4 7 の上面を前側に傾斜しているため、流入口 3 6 7 から各領域に遊技媒体が入球する様子や、リターン流出口 3 8 9 からリターン通路 4 0 0 に流出する様子を、明瞭に視認させることが可能となり、回転体 3 4 7 を用いた効果的な演出を容易に行うことができるようになる。

10

【0105】

回転軸 4 0 5 を回転させる回転体駆動手段 3 4 3 は、回転力を発生するモータ 4 2 2、モータ 4 2 2 の回転を回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 に伝達し、回転体 3 4 7 を一定方向（本例では平面視時計回転方向）に回転させる伝達機構 4 2 3、モータ 4 2 2 及び回転体ース 3 8 4 を支持するとともに回転体 3 4 7 の回転軸 4 0 5 を回転可能に支持する支持部材 4 2 4、及び、回転体 3 4 7 を常時回転させるとともに、回転軸 4 0 5 の回転速度を定期的に異なる速度に切替える速度切替手段 4 0 9（図 4 4 参照）を備えている。

【0106】

ところで、回転体 3 4 7 の速度が常に一定の場合には、リターン流出口 3 8 9 から流出した遊技球が流入口 3 6 7 に戻る際に、常に同じ領域に入球する可能性があり、これによれば、流入口 3 6 7 に戻る前から、さらにはリターン領域 3 4 6 に入球した時点から、どの領域に戻るのかを把握することが可能となり、リターン領域 3 4 6 を設けたことによる面白みが半減する虞がある。これに対し、本例では、速度切替手段 4 0 9 が備えられ、回転体 3 4 7 の回転速度を定期的に変化させるように構成されている。このため、リターン通路 4 0 0 を通って再び流入口 3 6 7 に戻った遊技球が入球可能となる領域を、随時変化させることが可能になり、ひいてはリターン領域 3 4 6 に入球した際に、その後の遊技球の挙動に注目させることができる。

20

【0107】

特に、速度切替手段 4 0 9 は、リターン領域 3 4 6 がリターン流出口 3 8 9 に合致した後、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球がリターン通路 4 0 0 を通って流入口 3 6 7 に達するのに要する時間が経過するまでの間における回転体 3 4 7 の回転速度を、定期的に、通常とは異なる速度に変化させている。具体的に説明すると、速度切替手段 4 0 9 は、回転体 3 4 7 を回転させる際、リターン領域 3 4 6 がリターン流出口 3 8 9 に合致する位置を基準点とし、回転体 3 4 7 が半回転の n 倍（ n は整数：本例では「4」）回転するまでを高速回転させる高速回転モードと、その後、回転体 3 4 7 が半回転の m 倍（ m は整数：本例では「1」）回転するまでを低速回転させる低速回転モードとを有し、高速回転モード及び低速回転モードを交互に繰り返すようにしている。

30

【0108】

これにより、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が再び流入口 3 6 7 に到達するまでの間において回転する、回転体 3 4 7 の角速度を確実に変化させることが可能になり、再び入球可能となる領域を定期的に切替えることが可能になる。また、回転速度が一度切り替わると、少なくとも 180° 回転するまではその速度が継続されるため、回転体 3 4 7 の速度が変化するタイミングを把握させることが可能となり、回転体 3 4 7 の速度と特定領域 3 4 4 に入球する可能性とを関連付けて、遊技球の行方を予測させることが可能となる。換言すれば、回転体 3 4 7 の回転速度にも注目させることが可能となり、振分における興趣を一層高めることが可能になる。なお、この場合、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が特定領域 3 4 4 に入球する確率は、高速回転モードと低速回転モードとの比率によって決まることとなり、例えば、本例のように、高速回転モードと低速回転モードとの比率を 4 : 1 とし、低速回転モード時に特定領域 3 4 4 に入球するように設定し

40

50

た場合は、リターン領域 3 4 6 から流出された遊技球が特定領域 3 4 4 に入球する確率は、 $1/5$ となる。つまり、大入賞口 1 4 1 に入賞した遊技球が全て案内通路 3 4 9 を通って流入口 3 6 7 に到達すると仮定した場合、流入口 3 6 7 に到達した遊技球がリターン領域 3 4 6 に入球する確率は $1/8$ となり、その $1/5$ (全体の $1/40$) が特定領域 3 4 4 に入球することとなる。

【0109】

[転動装置 2 9 5 及び誘導装置 2 9 6 について]

図 1 4 に示すように、後側フレーム 2 9 2 の下部前側には、遊技球を左右方向に揺動させながら落下させるステージ 4 6 1 が設けられている。ステージ 4 6 1 は、奥側の転動面と手前側の転動面とを有しており、手前側の転動面の中央部分には、球導出口 4 6 1 a が設けられている。なお、この球導出口 4 6 1 a は、装飾フレーム 1 2 5 に形成された入賞案内内部 1 4 5 と連通しており、ステージ 4 6 1 で転動した遊技球が球導出口 4 6 1 a の中央から放出されると、入賞案内内部 1 4 5 を通ることとなり、普通図柄始動口 9 6 に入球する可能性が高くなる。なお、ステージ 4 6 1 は半透明の部材から構成されており、ステージ 4 6 1 の下方に配設された発光手段 (図示しない) の光をステージ 4 6 1 から放射させる構成となっている。

【0110】

一方、誘導装置 2 9 6 は、装飾フレーム 1 2 5 の周面に形成された流入口 1 4 4 (図 1 2 参照) から入球した遊技球をステージ 4 6 1 に誘導するものであり、本例ではコイル状の形成された通路形成部材 2 9 6 a を縦方向に配置し、流入口 1 4 4 とステージ 4 6 1 とを連通している。つまり、通路形成部材 2 9 6 a は、螺旋状の形状を呈しており、遊技球を螺旋状に回転させながらステージ 4 6 1 に誘導する。また、通路形成部材 2 9 6 a は、後側フレーム 2 9 2 における内側の左側面を塞ぐ閉塞部材 4 2 4 に取付けられ、立設状態で保持されている。なお、閉塞部材 4 2 4 の表面には、細かな凹凸模様が形成されており、遮蔽板としても機能している。

【0111】

[メータ表示装置 2 9 7 について]

次に、メータ表示装置 2 9 7 について、図 1 4、図 3 4 及び図 3 5 に基づき説明する。ここで、図 3 4 はメータ表示装置 2 9 7 を右上後方から示す斜視図であり、図 3 5 はメータ表示装置 2 9 7 を右上前方から示す斜視図である。メータ表示装置 2 9 7 は、後側フレーム 2 9 2 の下部に収容されるとともに昇降可能に支持され、上昇させることにより開口部 2 9 1 内に出現する表示枠部 4 2 9 と、その表示枠部 4 2 9 を昇降させる昇降機構 4 4 0 とを具備して構成されている。

【0112】

さらに詳しく説明すると、表示枠部 4 2 9 は、左右方向に並んだ一対の円環状の窓枠 4 4 8 を有し、オートバイのスピードメータのケーシングを模した形状を呈している。一対の窓枠 4 4 8 の間には、演出表示装置 1 1 5 とは関係なく発光する第一電飾部 4 4 9 が設けられ、各窓枠 4 4 8 の周囲には、円環状の第二電飾部 4 6 0 が設けられている。第一電飾部 4 4 9 は、上下方向に分離された複数の表示窓を有し、遊技状態に基づいて、発光する表示窓の数が切り替わるようになっている。なお、第一電飾部 4 4 9 及び第二電飾部 4 6 0 は、表示枠部 4 2 9 が出現する場合にのみ点灯し、没入した場合には消灯する。

【0113】

昇降機構 4 4 0 は、後側フレーム 2 9 2 に固定状態で取付けられたベース部材 4 6 6 と、ベース部材 4 6 6 において横長で前後方向に穿設された左右一対の下側長孔部 4 6 7 と、表示枠部 4 2 9 の底面近傍において横長で前後方向に穿設された左右一対の上側長孔部 4 6 8 と、交差部が軸支された X 字形のリンク機構 4 6 9 と、そのリンク機構 4 6 9 の下端から前後方向に突出し、夫々の下側長孔部 4 6 7 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の下側支持ピン 4 8 0 と、リンク機構 4 6 9 の上端から前後方向に突出し、夫々の上側長孔部 4 6 8 に対して左右方向に摺動可能な状態で挿入された一対の上側支持ピン 4 8 1 と、リンク機構 4 6 9 の交差部を上下動させることにより、表示枠部 4 2 9

を昇降させる昇降駆動手段４８２とから構成されている。

【０１１４】

特に、ベース部材４６６は、下側長孔部４６７が設けられた底面部４８６と、その底面部４８６の左右両端から立設された一对の側壁部４８７とを有し、内部に表示枠部４２９を収容可能とする収容室が形成されている。また、側壁部４８７の内側面には、表示枠部４２９の可動方向を上下方向に案内するガイド部４８８が設けられている。また、昇降駆動手段４８２は、回転力を発生するモータ４８９、及びモータ４８９の回転を直線運動に変換するピニオン及びラック等の運動変換機構によって構成されている。

【０１１５】

したがって、昇降駆動手段４８２によってリンク機構４６９の交差部が上昇すると、X字形のリンク機構４６９は、一对の下側支持ピン４８０及び一对の上側支持ピン４８１における夫々間隔（左右方向の間隔）が狭くなり、下側支持ピン４８０と上側支持ピン４８１との間隔（リンク機構４６９における高さ方向の長さ）が長くなるように変形する。すなわち、高さ方向に延びるように変形し、これにより表示枠部４２９を上昇させる。この際、交差部の変位を増幅して表示枠部４２９を変位させることが可能となる。具体的には、本例ではリンク機構４６９における交差部の位置が上端と下端との中間部位にあるため、上側支持ピン４８１の変位量は交差部の変位量の約二倍となる。換言すれば、昇降駆動手段４８２におけるラック５０１のストロークが比較的短い場合でも、表示枠部４２９をストロークの２倍の長さだけ変位させることが可能になる。また、表示枠部４２９をX字形のリンク機構４６９によって支えることから、表示枠部４２９を安定して昇降させることが可能になる。また、ベース部材４６６における側壁部４８７の内側面には、表示枠部４２９の可動方向を上下方向に案内するガイド部４８８が設けられているため、表示枠部４２９を滑らかに昇降させることが可能となる。

【０１１６】

このように、後側フレーム２９２の下部には昇降可能に支持された表示枠部４２９が収容されており、表示枠部４２９を昇降機構４４０によって上昇させると、表示枠部４２９は開口部２９１内に出現する。表示枠部４２９には、一对の円環状の窓枠４４８が設けられているため、後側フレーム２９２の開口部２９１内に出現すると、窓枠４４８の内側を通して演出表示装置１１５の表示画面を視認させることが可能になる。特に、演出表示制御手段が設けられており、表示枠部４２９が開口部２９１内に出現した際、演出表示装置１１５の表示画面を、窓枠４４８の内側を通して視認される第一表示領域（図示しない）と、表示枠部４２９の外側において視認される第二表示領域（図示しない）とに区分けし、第一表示領域及び第二表示領域に対して互いに異なる演出画像を表示させる。特に、本例では、第一表示領域を、右側の窓枠４４８を通して視認可能となる領域と、左側の窓枠４４８を通して視認可能となる領域とに区分けし、互いに異なる演出画像を表示させる。例えば、一方の第一表示領域にはスピード（速度）を表示させ、他方の第一表示領域にはエンジンの回転数を表示させるようにしている。

【０１１７】

また、領域変位制御手段を備えており、表示枠部４２９の上昇途中及び下降途中においては、第一表示領域と第二表示領域との相対位置を、表示枠部４２９の昇降に追従させて変位させるようにしている。つまり、表示枠部４２９の内側を通して視認される演出画像を、表示枠部４２９の可動位置に追従させて変位させることにより、その演出画像が表示枠部４２９からはみ出さないように制御している。

【０１１８】

このように、表示枠部４２９の内側と外側とで互いに異なる演出画像を表示させることにより、恰も二つの表示手段があるかのように見せることができ、演出の興趣を高めることが可能になる。特に、表示枠部４２９の昇降に合わせて第一表示領域が変位するため、表示枠部４２９の可動中も常に表示枠部４２９を通して特定の演出を視認させることができ、表示枠部４２９と演出表示装置１１５が別々のものであるという印象を喚起させない。また、表示枠部４２９が出没可能であるため、出現により遊技者に驚きを与えることが

できる。

【0119】

なお、図14及び図16に示すように、後側フレーム292の開口部291を閉塞する透明の仕切板298が設けられており、これにより、ステージ461とメータ表示装置297とが仕切られている。このため、ステージ461を転動する遊技球がメータ表示装置297側に流下すること、すなわち表示枠部429が障害物となることを防止できる。また、仕切板298の右下隅部には、平板状の仕切板298から前方に突出し複合誘導装置293及び回転式振分装置294を覆う透明カバー504が一体的に形成されており、これにより、ステージ461を転動する遊技球が、複合誘導装置293及び回転式振分装置294が配置された領域に進入することを防止している。

10

【0120】

次に、普通図柄始動口96及びアタッカ装置98を有する入賞口ユニットと、普通電動役物81及び特別図柄始動口82を有する特別始動口ユニット530とについて説明する。

【0121】

[入賞口ユニット499について]

入賞口ユニット499について図36～図38に基づき説明する。図36は入賞口ユニット499を示す正面図であり、図37は入賞口ユニット499を右上前方から見た斜視図であり、図38は図36図におけるH-H断面図(但し開閉部材99を開放した状態)である。入賞口ユニット499は、遊技盤5(図3参照)の盤面よりも遊技者側に突出して配設された普通図柄始動口96と、普通図柄始動口96の下方に配設された普通入賞装置502と、普通入賞装置502の下方から遊技者側に突出して配設された振分用突起部507と、振分用突起部507の下方に配設されたアタッカ装置98とを具備して構成されている。

20

【0122】

ここで、普通図柄始動口96は、遊技領域37(図3参照)を流下する遊技球が通過可能なゲート形の始動口であって、その内部には、普通図柄始動口96に遊技球が通過したことを検出する第二始動口センサ317が設けられている。そして、第二始動口センサ317による遊技球の検出に基づいて普通抽選が行われるようになっている。また、普通図柄始動口96の左右両側には、上面が円弧状の進入阻止部材512が斜め下方に向って延出されており、普通図柄始動口96の外側を通過する遊技球が、振分用突起部507に向って転動することを阻止している。つまり、普通図柄始動口96を通過した遊技球のみを振分用突起部507に到達させることを可能としている。

30

【0123】

普通入賞装置502は、遊技盤5の盤面に対して開口した普通入賞口500と、普通入賞口500に連通し遊技盤5の奥側に延出された入賞通路501とを有しており、普通入賞口500から入賞通路501内に遊技球を入賞させることが可能になっている。なお、普通入賞口500に遊技球が入賞すると、入賞センサ503(図44参照)によって検出され、これに基づいて所定数の遊技球が払出される。

【0124】

振分用突起部507は、遊技盤5側(普通入賞口500側)に向って僅かに下り勾配に形成された上面傾斜部506を有しており、上面傾斜部506の左右方向略中央部分に落下した遊技球を上面傾斜部506に沿って普通入賞口500へ誘導可能とし、上面傾斜部506の左側端部付近または右側端部付近に落下した遊技球を、上面傾斜部506の側方から排出可能としている。また、振分用突起部507は、普通図柄始動口96の真下に配設され、振分用突起部507の最大横幅が遊技球の外径と略同等で、先端側ほど横幅が狭くなるように平面視先細形状(全体としてホームベース形)に形成されている。

40

【0125】

アタッカ装置98は、振分用突起部507の下方に配設されており、多量の遊技球を入賞可能とする横長の下部側大入賞口83と、下部側大入賞口83を閉鎖するとともに下端

50

部分を回転軸として前後方向に回動可能に支持された開閉部材 99 と、開閉部材 99 を駆動し下部側大入賞口 83 を閉鎖する閉鎖位置、及び下部側大入賞口 83 を開放する開放位置の間で回動させるアタッカ駆動機構 339 (図 44 参照) とを備えている。なお、図 38 に示すように、開閉部材 99 の上面と対向する振分用突起部 507 の下面 513 は、遊技盤 5 側に向って上り勾配に形成されている。これにより、開閉部材 99 の上端と振分用突起部 507 の下面 513 との間隔を、開閉部材 99 の回動位置に拘らず略一定とすることが可能になり、ひいては開閉部材 99 の上端と振分用突起部 507 の下面 513 との間で遊技球が挟持されること、所謂「球噛み」が発生することを抑制することが可能になる。なお後述するが、遊技球が下部側大入賞口 83 に入球するときは、適宜の箇所に設けられたカウントセンサ 319 (図 44 参照) によって遊技球の当該下部側大入賞口 83 内への入球が検出される。また、上記開閉部材 99 は、ソレノイドなどを有して構成されるアタッカ駆動機構 339 (図 44 参照) の駆動制御によって開閉動作する構成となっている。

10

【0126】

なお、振分用突起部 507 は可動機構を備えていないため、アタッカ駆動機構 339 を有するアタッカ装置 98 を振分用突起部 507 の下方に設けた場合でも、互いに接近して配置することができ、下部側大入賞口 83 から普通図柄始動口 96 までの長さを比較的短くすることができる。

【0127】

ところで、これらの普通図柄始動口 96、普通入賞装置 502、振分用突起部 507、及びアタッカ装置 98 は、共通のベース板 510 に取付けられ、一つのユニットとして一体的に構成されている。また、ベース板 510 における普通図柄始動口 96 と普通入賞口 500 との間には、遊技盤 5 に設けられた障害釘 508 を挿通させるための釘貫通孔 511 が穿設されている。つまり、普通図柄始動口 96 及び普通入賞装置 502 等を一つのユニットとして一体的に構成するにもかかわらず、遊技盤 5 に設けられた障害釘 508 がユニットの内部に配置されることを可能にしている。

20

【0128】

図 36 に示すように、障害釘 508 は、普通図柄始動口 96 と普通入賞装置 502 との間に配設され、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球の転動方向を変化させることにより振分用突起部 507 への落下地点を分散させるものである。特に、本例では、障害釘 508 は、左右方向に並設される右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b からなり、普通図柄始動口 96 の中心と普通入賞口 500 の中心とを結ぶ中心線を基準線とした場合、その基準線から右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b までの距離が互いに異なるように、右側障害釘 508a 及び左側障害釘 508b が一方に偏って配置されている。このため、それらの障害釘 508 の間に遊技球を通過させることにより、遊技球の転動方向が大幅に変更されることを抑制できる。つまり、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球の殆ど全てを振分用突起部 507 の上面に落下させることが可能になる。また、普通図柄始動口 96 を通過した遊技球を、夫々の障害釘 508 に順に衝突させることが可能となり、転動方向を確実に変化させることができる。

30

【0129】

なお、ベース板 510 は左右方向に延出されており、左右両側には、外方に向って開口した一对の入賞口 514 が形成されている。また、ベース板 510 の背面にはケース部材が取付けられており、このケース部材の内部に、アタッカ駆動機構 339 が収容されるとともに、下部側大入賞口 83 に入賞した遊技球を流出口 (図示しない) に誘導する誘導通路 (図示しない) が形成されている。また、ケース部材の上面には、普通入賞装置 502 の入賞通路 501 に入賞した遊技球を、ケース部材内の通路 (誘導通路とは別の通路) に送るための送通路 517 が設けられている。

40

【0130】

このように、入賞口ユニット 499 では、遊技領域 37 を流下する遊技球が普通図柄始動口 96 を通過すると、第二始動口センサ 317 によって検出され、普通図柄始動口 96

50

に遊技球が通過したことに基づき普通抽選が実行される。普通図柄始動口 9 6 を通過した遊技球は、普通図柄始動口 9 6 の下方に配設された障害釘 5 0 8 によって転動方向が変化させられる。なお、障害釘 5 0 8 の下方に上記普通入賞装置 5 0 2 が設けられている。

【 0 1 3 1 】

普通入賞装置 5 0 2 の下方には、振分用突起部 5 0 7 が遊技者側に突出して配設されており、振分用突起部 5 0 7 は、遊技盤 5 側（普通入賞口 5 0 0 側）に向って僅かに下り勾配に形成された上面傾斜部 5 0 6 を備えているため、上面傾斜部 5 0 6 上に落下した遊技球を上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導することが可能となる。特に、振分用突起部 5 0 7 の横幅は遊技球の直径と略同等であるため、上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導する場合と、上面傾斜部 5 0 6 の側方から排出（逸脱）させる場合とに振分けることが可能になる。すなわち、上面傾斜部 5 0 6 の左右方向略中央部分に落下した遊技球は上面傾斜部 5 0 6 に沿って普通入賞口 5 0 0 へ誘導され、一方、上面傾斜部 5 0 6 の左側端部付近または右側端部付近（すなわち角部付近）に落下した遊技球は、上面傾斜部 5 0 6 の側方から排出するようになる。

10

【 0 1 3 2 】

〔 特別始動口ユニット 5 3 0 について 〕

特別始動口ユニット 5 3 0 について図 3 9 ~ 図 4 3 に基づき説明する。図 3 9 は特別始動口ユニット 5 3 0 を示す正面図であり、図 4 0 は特別始動口ユニット 5 3 0 を右上前方から見た斜視図であり、図 4 1 は特別始動口ユニット 5 3 0 の内部機構を左上前方から見た斜視図であり、図 4 2 は特別始動口ユニット 5 3 0 を縦方向に切断した状態を示す切断斜視図であり、図 4 3 は特別始動口ユニット 5 3 0 を右上後方から見た斜視図である。特別始動口ユニット 5 3 0 は、遊技盤 5（図 3 参照）の盤面に対して開口した特別図柄始動口 8 2、及び特別図柄始動口 8 2 に連通し遊技盤 5 の奥側に延出された入賞通路（特定始動受入通路） 5 3 1（図 4 2 参照）を有する特別入賞装置 5 3 2 と、入賞通路 5 3 1 内に收容される没入位置（收容位置）と特別図柄始動口 8 2 から遊技者側に突出する突出位置との間で摺動可能に支持された受止誘導部材 5 3 5 と、受止誘導部材 5 3 5 を前後方向に摺動させる普通役物駆動機構 3 3 4 とを具備して構成されている。

20

【 0 1 3 3 】

入賞通路 5 3 1 は、入賞装置ケーシング 5 3 8 内に形成されており、その前面開口部分が特別図柄始動口 8 2 となっている。なお、特別図柄始動口 8 2 は、下部側が上部側よりも横幅が広くなるように凸状に形成されている。

30

【 0 1 3 4 】

受止誘導部材 5 3 5 は、遊技盤 5 の奥側（入賞通路 5 3 1 の奥側）に向って下り勾配に形成された傾斜面 5 3 4 を有する舌片状の部材であり、遊技領域 3 7（図 3 参照）を通過する遊技球を突出位置において受け止めるとともに受け止めた遊技球を特別図柄始動口 8 2 に誘導するように構成されている。また、突出位置において受け止めた遊技球を、突出位置から没入位置への切り替わりに際し溢すように構成されている。

【 0 1 3 5 】

このように、特別始動口ユニット 5 3 0 では、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置になると、入賞通路 5 3 1 内に收容され、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を受け止めることができなくなる。つまり、特別図柄始動口 8 2 に遊技球を入賞させることができない状態となる。一方、普通抽選で当選すると、普通役物駆動機構 3 3 4 が制御され、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置から突出位置に変位する。この状態では、舌片状の受止誘導部材 5 3 5 が特別図柄始動口 8 2 から遊技者側に突出した状態となり、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を受け止めることが可能になる。そして、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 で受け止められた遊技球は、傾斜面 5 3 4 に従って特別図柄始動口 8 2 へと案内される。すなわち、遊技球を特別図柄始動口 8 2 に入賞させることが可能となる。なお、後述するが、こうして上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球（入賞）されたときは、後述の第一始動口センサ 3 1 8（図 4 4 参照）によって遊技球の入賞が検出される。そしてこのときは、上記特別図柄表示器 3 3 2 に表示される特別図柄が所定の時間だけ変動表示される（特別図柄の変

40

50

動表示制御)。また併せて、上記特別電動役物 1 4 2 の動作契機となる小当たり及び後述の特別遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理が行われる。そして、こうした抽選処理の結果、上記特別電動役物 1 4 2 の動作契機となる小当たりが当選されたときは、後述の大入賞口開閉機構 3 3 5 (図 4 4 参照)の駆動制御が行われる。これにより、大入賞口 1 4 1 が開放されるかたちで上記特別電動役物 1 4 2 が動作するようになり、上記センター役物 9 1 内に遊技球の進入が可能となる(補助遊技)。なお、上記大入賞口開閉機構 3 3 5 は、特別電動役物 1 4 2 を動作させるためのものであり、例えばソレノイドなどを有して構成される。また、これも後述するが、上記センター役物 9 1 内に遊技球が進入するときは、適宜の箇所に設けられた入賞口センサ 3 3 0 によって遊技球の当該センター役物 9 1 内への進入が検出されるとともに、当該検出に応じて所定数の賞球が払い出される。ただし、上記大当たりが当選されたときは、こうした補助遊技が行われることなく、より多くの賞球が遊技者に払い出される後述の特別遊技が行われることとなる。

10

【0136】

ところで、受止誘導部材 5 3 5 は舌片状であるため、遊技球を受け止めた場合であっても、受け止められた遊技球が特別図柄始動口 8 2 に到達する前に、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置に復帰すると、遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞することなく遊技領域 3 7 へ排出される。つまり、受止誘導部材 5 3 5 を没入位置に変位させる際、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球は慣性力によってその場に留まろうとすることから、受止誘導部材 5 3 5 の先端から落下することとなる。このように、遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に載せることができて、その遊技球は特別図柄始動口 8 2 に入賞するとは限らないことから、遊技球が入賞するまで遊技者をハラハラさせることが可能になる。

20

【0137】

特に、受止誘導部材 5 3 5 を突出位置に維持させる時間を極めて短く設定した場合、具体的には、受止誘導部材 5 3 5 上の遊技球が特別図柄始動口 8 2 に到達するのに要する時間よりも短い時間に設定した場合には、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置に変位したのと同時に遊技球を受け止めたときでも、その遊技球を入賞させることができなくなる。すなわち、受止誘導部材 5 3 5 を頻繁に動作させるようにしても、突出位置における停止時間を短時間に設定することにより、特別図柄始動口 8 2 に入賞させないようにすることが可能になる。換言すれば、遊技球の払出しを抑制しつつ、受止誘導部材 5 3 5 の頻繁な動作によって入賞への期待感を大幅に高めることが可能になる。

30

【0138】

また、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 は、遊技盤 5 の奥側に向って僅かに下り勾配に形成されているため、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置の場合には、没入位置のときよりも特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部の面積(即ち開口領域)が広がる。つまり、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときは、受止誘導部材 5 3 5 の中で最も高い位置である受止誘導部材 5 3 5 の先端が特別図柄始動口 8 2 付近に位置しており、その先端よりも上方の空間(比較的狭い間口)が特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部分となる。これに対し、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときは、受止誘導部材 5 3 5 の先端よりも低い受止誘導部材 5 3 5 の中央部位または根元部位が特別図柄始動口 8 2 付近に位置しており、その部位よりも上方の空間(比較的広い間口)が特別図柄始動口 8 2 の実質的な開口部分となる。したがって、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときは開口領域が大きくなり遊技球の入賞を確実なものとし、一方、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときは開口領域が小さくなり遊技領域 3 7 (図 3 参照)での跳ね返りによる遊技球の飛び込みを抑制することができる。

40

【0139】

ところで、受止誘導部材 5 3 5 は、球噛みする箇所が極めて少なくなるように、遊技者側に向って先端の尖った尖形状を呈している。このため、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心に当接した場合には、球噛みする可能性が残されているものの、受止誘導部材 5 3 5 の先端が遊技球の中心から僅かでもずれている場合には、受止誘導部材 5 3 5 の

50

先端から離れる方向の力が遊技球に加わり、遊技球は挟持されないようになる。

【0140】

また、受止誘導部材535の左右縁部から壁部539が立設されており、これらの壁部539は入賞通路531の奥側に向って延出されている。これによれば、受止誘導部材535で受け止められた遊技球を、受止誘導部材535の左右側方から排出（落下）させることなく、特別図柄始動口82側に向って誘導することができる。また、受止誘導部材535を平板状に形成することが可能となり、その結果、特別図柄始動口82及び入賞通路531の高さが比較的低くても、受止誘導部材535を入賞通路531の内部に収容すること、及び受止誘導部材535の上方に遊技球を入賞させるための空間を設けることが可能となる。なお、受止誘導部材535の先端部分は、左右縁部に壁部539を備えない平板状の形状に形成されているため、遊技者が受止誘導部材535を左右斜め前方から見た場合でも、受止誘導部材535上を転動する遊技球の挙動を明瞭に視認させることができる。また、先端部分の壁部を省くことにより、先端側における左右方向の間口が広くなり、受止誘導部材535が没入位置に復帰する際に、受止誘導部材535上の載置された遊技球を受止誘導部材535の先端部分から容易に排出させることが可能になる。

10

【0141】

また、図42に示すように、入賞装置ケーシング538の底面中央部分には、特別入賞装置532に入賞した遊技球を入賞通路531から流出させる流出口541が穿設されており、受止誘導部材535の後方における一对の壁部539の間には、受止誘導部材535の位置に拘らず常に流出口541と連通する開口部542が形成されている。このため、受止誘導部材535が突出位置のとき（実線で示す）は勿論、遊技球が入賞通路531から流出される前に受止誘導部材535が没入位置となった場合（二点鎖線で示す）にも、その後、開口部542及び流出口541を通して遊技球を流出させることが可能になる。特に、開口部542の後方における一对の壁部539間には、入賞した遊技球を流出口541に誘導する可動誘導壁543が設けられ、可動誘導壁543は、受止誘導部材535が突出位置の時に流出口541の後方近傍に位置するように構成されている。このため、特別図柄始動口82に入賞した遊技球が可動誘導壁543よりも後方に入り込むことを防止し、流出口541に向って自然に落下させることが可能になる。また、可動誘導壁543は一对の壁部539間に横設されているため、一对の壁部539を平行に支持するとともに、壁部539の変形を抑制することができる。

20

30

【0142】

また、図43に示すように、入賞装置ケーシング538は、不透明の前側ケース部545と、光透過性部材からなる後側ケース部546とに分割されており、前側ケース部545の前面に形成されたフランジ部547が遊技盤5の盤面に固定されるようになっている。つまり、フランジ部547には、二つの取付孔557が穿設されており、ネジ等（図示しない）を取付孔557に挿通させて遊技盤5に螺着させることにより、遊技盤5の盤面に取付けられる。後側ケース部546の内部には、一对の壁部539の摺動を前後方向に規制するガイド部544が壁部539を挟むように形成されており、受止誘導部材535を滑らかに摺動させることを可能にしている。特に、ガイド部544は後側ケース部546と一体に成形されているため、入賞通路531とガイド部544との位置関係を精度よく保つことが可能になり、受止誘導部材535を一層滑らかに摺動させることができる。

40

【0143】

また、図41に示すように、後側ケース部546の内部には、受止誘導部材535の駆動源として機能するソレノイド548が収容されている。ソレノイド548は、プランジャー549の先端が遊技者側を向くように配設されている。プランジャー549と壁部539との間には、アーム部材551が設けられており、プランジャー549の往復直線運動が反転して壁部539に伝達されるようになっている。さらに詳しく説明すると、アーム部材551は、一对の壁部539を挟むとともに下端が壁部539に対して外側から掛止され、壁部539を前後方向に付勢する一对の腕部551aと、夫々の腕部551aから外方へ突出するとともに前側ケース部545及び後側ケース部546の間で支持される

50

ことにより腕部 5 5 1 a を回動可能に支持する支持軸部 5 5 2 と、夫々の腕部 5 5 1 a の上端間に横設されるとともにプランジャー 5 4 9 の先端に当接する当接部 5 5 1 b と、当接部 5 5 1 b に対して略平行となるように一方の腕部 5 5 1 a の上端から延出されプランジャー 5 4 9 に係止された係止部 5 5 1 c とから構成されている。なお、プランジャー 5 4 9 の周囲には、ソレノイド 5 4 8 の非通電時にプランジャー 5 4 9 が突出するように付勢するコイルバネ（図示しない）が巻かれている。これによれば、プランジャー 5 4 9 の先端と壁部 5 3 9 とがアーム部材 5 5 1 を介して連結されており、プランジャー 5 4 9 の運動方向が反転して壁部 5 3 9 に伝達される。具体的には、ソレノイド 5 4 8 に通電がなされていない場合には、プランジャー 5 4 9 はコイルバネの付勢力によって突出した状態となり、壁部 5 3 9 及び受止誘導部材 5 3 5 は没入位置となる。一方、ソレノイド 5 4 8 に通電がなされると、プランジャー 5 4 9 はコイルバネの付勢力に抗して没入状態となる。すると、アーム部材 5 5 1 の当接部 5 5 1 b 及び係止部 5 5 1 c を介して、腕部 5 5 1 a の上端部分がソレノイド 5 4 8 側に引張られ、腕部 5 5 1 a は支持軸部 5 5 2 を軸心として回動する。この結果、腕部 5 5 1 a の下端に接続された壁部 5 3 9 が遊技者側に摺動し、壁部 5 3 9 及び受止誘導部材 5 3 5 は突出位置となる。ここで、ソレノイド 5 4 8 が本発明の第一駆動源及び第二駆動源に相当し、アーム部材 5 5 1 が本発明の第二伝達部材に相当する。

【 0 1 4 4 】

また、図 4 0 及び図 4 3 に示すように、特別図柄始動口 8 2 の上方には、遊技盤 5 の盤面よりも遊技者側に突出して形成された制動ゲート部材 5 5 4 が設けられている。この制動ゲート部材 5 5 4 は、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を制動させながら通過させるものであり、内径が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように設定されている。これによれば、制動ゲート部材 5 5 4 を通過し勢いを抑えられた遊技球が受止誘導部材 5 3 5 の上面に載せられるため、遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に落ち着かせることが可能となる。したがって、受止誘導部材 5 3 5 上に落下した遊技球を特別図柄始動口 8 2 に向って確実に誘導することが可能となる。また、受止誘導部材 5 3 5 が受ける衝撃も弱くなり、受止誘導部材 5 3 5 の変形や破損を防止することが可能になる。また、制動ゲート部材 5 5 4 の内周面における遊技者側の側面には、通過する遊技球の転動方向を特別図柄始動口 8 2 側に変更する突起 5 5 5 が形成されている。このため、受止誘導部材 5 3 5 の突出長さが比較的短い場合でも、制動ゲート部材 5 5 4 を通過した遊技球を受止誘導部材 5 3 5 上に載せることが可能となる。また、特別図柄始動口 8 2 側に向って転動させることから、受止誘導部材 5 3 5 の傾斜面 5 3 4 における傾斜度合が比較的緩やかであっても、特別図柄始動口 8 2 に向って滑らかに誘導することができる。

【 0 1 4 5 】

また、制動ゲート部材 5 5 4 の左右両側には、一対の進入防止部材 5 5 8 が斜め下方に延出されている。進入防止部材 5 5 8 は、制動ゲート部材 5 5 4 の外側を通過する遊技球が、受止誘導部材 5 3 5 に向って転動することを阻止するものであり、これによれば、制動ゲート部材 5 5 4 を通過した遊技球のみを受止誘導部材 5 3 5 に載せることが可能になるとともに、受止誘導部材 5 3 5 で受け止められた遊技球が、制動ゲート部材 5 5 4 を通過しない他の遊技球、すなわち勢いの強い遊技球によって弾き出されることを防止できる。

【 0 1 4 6 】

また、図 4 1 に示すように、入賞通路 5 3 1 内の受止誘導部材 5 3 5 の上方には、入賞防止部材（受入防止部材）5 6 1 が配設されている。この入賞防止部材 5 6 1 は、受止誘導部材 5 3 5 が突出位置のときに特別図柄始動口 8 2 を開放し（このとき、特別図柄始動口 8 2 の開口領域が遊技球の直径より大きくなる）、受止誘導部材 5 3 5 が没入位置のときに特別図柄始動口 8 2 を塞ぐものである（このとき、特別図柄始動口 8 2 の開口領域が遊技球の直径より小さくなる）。具体的には、先端側の部位で特別図柄始動口 8 2 を塞ぎ遊技球の進入を防止する進入防止位置（狭小位置）と、入賞通路 5 3 1 の奥側に後退することにより特別図柄始動口 8 2 を開放し遊技球の進入を可能とする進入許可位置（広大位

10

20

30

40

50

置)との間で前後方向に摺動する。このため、受止誘導部材535が没入位置の場合には、たとえ遊技領域37を流下する遊技球が特別図柄始動口82側に跳ね返っても、特別図柄始動口82から進入することを阻止できる。このように、上記普通電動役物81は、上記受止誘導部材535、及び上記入賞防止部材561を備えて構成されるものである。ちなみに、この実施の形態では、可動部材を有する特定始動口は、上記普通電動役物81(受止誘導部材535および入賞防止部材561)を有する特別図柄始動口82のみである。すなわち、従来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は設けられていない。

【0147】

10

なお、入賞防止部材561は、連結部材562を介してソレノイド548のプランジャー549に連結されている。つまり、プランジャー549が動作すると、その往復直線運動が、連結部材562を介して入賞防止部材561に伝達されるとともに、アーム部材551を介して受止誘導部材535に伝達されるようになっている。特に、アーム部材551では、プランジャー549の往復直線運動における運動方向を反転させて伝達することから、入賞防止部材561と受止誘導部材535とは相反方向に変位することとなる。ここで、連結部材562が本発明の第一伝達部材に相当する。

【0148】

このように、受止誘導部材535は、没入位置にあっても突出位置にあっても遊技盤5に対して出し入れするのみである。一方、入賞防止部材561は、特別図柄始動口82の開口領域を塞ぐことはない。従って、遊技者は、常に入賞通路531内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材535は、遊技盤5に対して出し入れするのみなので、遊技盤5上を占める面積を小さくすることができる。

20

【0149】

また、特別図柄始動口82が遊技盤5の盤面に設けられていると共に、遊技領域37上の遊技球を受止誘導部材535によって受け止め、その後、当該遊技球を特別図柄始動口82内に誘導する。従って、特別図柄始動口82の開口領域が遊技球の直径より大きい場合であっても小さい場合であっても、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち特別図柄始動口82の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特別図柄始動口82の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材535および入賞防止部材561の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

30

【0150】

次に、このようなパチンコ機1の電氣的な構成を詳述する。

[パチンコ機の電氣的構成について]

図44は、この実施の形態にかかるパチンコ機1の電氣的構成をブロック図として示したものである。

40

【0151】

パチンコ機1は、大きくは、主基板310と、周辺基板311とを備えて構成されている(遊技制御手段)。

ここで、上記主基板310は、

- ・遊技球の検出。
- ・各種当たりの当落にかかる抽選処理。
- ・特別図柄や普通図柄についての変動表示制御。
- ・賞球の払い出しにかかる制御(払い出し制御)。

等々、遊技が予め定められたルールに従って進行するよう各種の制御を行う部分である。

【0152】

50

- 一方、上記周辺基板 3 1 1 は、
- ・ 発光装飾。
 - ・ 音響出力。
 - ・ 液晶表示。

等々、上記主基板 3 1 0 によって進行される遊技に各種の演出を付加し、これによって遊技の興趣の向上を図る部分である。

〔主基板について〕

主基板 3 1 0 は、主制御基板 1 3 1 と払出制御基板 1 9 7 とから構成されている。そしてこのうち、上記主制御基板 1 3 1 は、中央演算装置としての CPU 3 1 4、読み出し専用メモリとしての ROM 3 1 5、読み書き可能メモリとしての RAM 3 1 6 を備えている。

10

【 0 1 5 3 】

ここで、上記 CPU 3 1 4 は、上記第一始動口センサ 3 1 8、及び上記第二始動口センサ 3 1 7、及び上記カウントセンサ 3 1 9、及び上記入賞口センサ 3 3 0、及び上記 V 入賞センサ 3 3 1、及び上記排出センサ 3 1 3、及び上記入賞センサ 5 0 3 など、各種のセンサからの検出信号に基づいて上記 ROM 3 1 5 に格納されている制御プログラムを実行する部分である。すなわち、こうした制御プログラムの実行を通じて、上記普通役物駆動機構 3 3 4、及び上記大入賞口開閉機構 3 3 5、及び上記振分装置 3 2 1 の揺動片 3 6 3 を揺動させるためのアクチュエータを有して構成される振分装置駆動機構 3 3 6、及び上記速度切替手段 4 0 9、及び上記保留駆動機構 3 3 8、及び上記アタッカ駆動機構 3 3 9 など、各種のアクチュエータに適宜に駆動信号が出力されるようになり、これによって当該パチンコ機 1 にて行われる各種の遊技が予め定められたルールに従って進行するようになる。なお、後述するが、この主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、上記特別図柄表示器 3 3 2、及び上記普通図柄表示器 3 3 3 の表示制御や、上記周辺基板 3 1 1、及び上記払出制御基板 1 9 7 に遊技の進行状況を示す信号（コマンド）を出力することを行う。

20

【 0 1 5 4 】

また、上記 RAM 3 1 6 は、上記主制御基板 1 3 1 で実行される種々の処理において生成される各種のデータやフラグ（有利状態フラグなど）、入力信号等の情報が一時的に記憶される部分である。なお、後述するが、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 では、例えば下部側大入賞口 8 3 内への遊技球の入球数をカウンタ値として得る入球カウンタや、上述の普通図柄の保留数をカウンタ値として記憶保持する普通保留数カウンタなど、各種のカウンタを備えており、当該 RAM 3 1 6 にはこれらカウンタによるカウンタ値もそれぞれ格納される。

30

【 0 1 5 5 】

一方、上記払出制御基板 1 9 7 は、上記主制御基板 1 3 1 からのコマンドに基づいて球払出装置 1 7 0 に駆動信号を出力する部分であり、大きくは、中央演算装置としての CPU 3 5 1、読み出し専用メモリとしての ROM 3 5 2 および読み書き可能メモリとしての RAM 3 5 3 を備えて構成されている。

【 0 1 5 6 】

ここで、上記 ROM 3 5 2 には、遊技の進行状況に応じて遊技者に賞球を払い出すための制御プログラムが格納されている。より具体的には、この制御プログラムには、上記第一始動口センサ 3 1 8 や、上記カウントセンサ 3 1 9 などによって遊技球の入球が検出されたときに払い出される賞球の数が各々規定されている。すなわち、このような制御プログラムの実行を通じて、上記 CPU 3 5 1 は、上記球払出装置 1 7 0 に駆動信号を出力する。これにより、上記球払出装置 1 7 0 が、こうした制御プログラムに従って遊技者に賞球を払い出すようになる。なお、この実施の形態では、上記払出制御基板 1 9 7 の CPU 3 5 1 は、補助遊技が実行されるときに遊技者に払い出される賞球の数よりも、特別遊技が実行されるときの方がより多くの賞球が払い出されるように上記賞球の払い出しにかかる制御を行う。

40

【 0 1 5 7 】

50

なお、上記主制御基板 131 と上記払出制御基板 197 との間では、それぞれの入出力インタフェースを介して双方向通信が実施される。例えば、上記主制御基板 131 が賞球コマンドを送信すると、これに応じて払出制御基板 197 から主制御基板 131 に ACK (Acknowledge) 信号が返される。

[周辺基板について]

一方、周辺基板 311 には、サブ統合基板 355 のほかに例えば複数の電飾制御基板 356, 357、波形制御基板 358、昇降機構駆動基板 397、及び装飾体駆動機構 398 等が含まれる。上記主制御基板 131 とサブ統合基板 355 との間では、それぞれの入出力インタフェースと入力インタフェースとの間で一方だけの通信が行われており、主制御基板 131 からサブ統合基板 355 へのコマンドの送信はあっても、その逆は行われない。

10

【 0158 】

サブ統合基板 355 も、CPU 370 をはじめ ROM 371 や RAM 372 等の電子部品を有しており、これら電子部品によって所定の演出制御プログラムを実行する。サブ統合基板 355 とその他の電飾制御基板 356、357 や波形制御基板 358 との間では、それぞれの入出力インタフェースとの間で双方向に通信が行われる。

【 0159 】

1 つ目の電飾制御基板 356 には、上記保留球ランプ 111、及びサイド装飾装置 52 (図 2 参照) 等を含む装飾ランプ (枠側のランプ) 394 などが接続されている。この電飾制御基板 356 では、上記サブ統合基板 355 から当該基板 356 に対して保留球ランプ 111 や装飾ランプ 394 の点灯態様についての演出コマンドが送信されることに基づいて各ランプ 111, 394 を点灯させる処理を行う。

20

【 0160 】

2 つ目の電飾制御基板 357 には、上記抽選処理の結果に応じた演出コマンドが上記サブ統合基板 355 から受信されるようになっている。同電飾制御基板 357 は、こうして受信される演出コマンドに基づいて演出表示装置 115 及び演出ランプ 395 の表示制御を行うことで、上記抽選処理の結果に応じた表示制御を行う。

【 0161 】

波形制御基板 358 は、例えば上記普通電動役物 81 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果を可聴音波として出力する音響制御を行う部分である。ただし、この実施の形態では、上記波形制御基板 358 は、不可聴である超音波等の波形信号を生成・送受信する処理も実行する。例えば、サブ統合基板 355 から演出コマンドが波形制御基板 358 に送信されると、これを受けて波形制御基板 358 は上記のスピーカ 18, 57 を駆動する処理を行う。このほかにも、波形制御基板 358 には超音波送受信装置 396 が接続されており、この超音波送受信装置 396 は、複数の台間で超音波による通信を可能とする。通常、ホールの島設備には複数台のパチンコ機 1 が並べて設置されるが、超音波送受信装置 396 を装備しているパチンコ機 1 同士の間では、相互に超音波通信が可能となる。この通信機能を用いて、複数のパチンコ機 1 で演出動作をシンクロナイズさせたり、特定の台間で遊技情報の交換を行ったりすることができる。

30

【 0162 】

なお、電飾制御基板 356, 357、及び波形制御基板 358 にも、それぞれ中央演算装置としての CPU 374, 377, 390、読み出し専用メモリとしての ROM 375, 378, 391、及び読み書き可能メモリとしての RAM 376, 379, 392 を備えている。

40

【 0163 】

また、昇降機構駆動基板 397 は、メータ表示装置 297 の表示枠部 429 を昇降させるためのモータ 489 を駆動するものであり、装飾体駆動機構 398 は、装飾物 246 を揺動させるためのモータ 303 を駆動するものである。これらの昇降機構駆動基板 397 及び装飾体駆動機構 398 は、遊技状態に基づいて各モータ 489, 303 を正転及び逆転させる。

50

【 0 1 6 4 】

次に、主制御基板 1 3 1 (特に C P U 3 1 4) で実行される制御処理の例について説明する。

〔 遊技処理について 〕

図 4 5 (a) は、当該パチンコ機 1 に電源が投入されるとき、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 によって行われる制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【 0 1 6 5 】

同図 4 5 (a) に示されるように、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 はまず、ステップ S 1 の処理として、各種のレジスタや R A M に格納されているデータを初期化する。次いで、ステップ S 2 の処理として、予め定められた数値範囲内で生成される数である乱数の更新を行う。

10

【 0 1 6 6 】

すなわち、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 では、

- ・上記普通図柄の変動表示制御に要する所定の時間 (変動時間) についての抽選処理に供される乱数 (普通図柄の変動パターン決定用乱数) 。
- ・上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりの当落にかかる抽選処理に供される乱数 (普通図柄の当たり判定用乱数) 。
- ・上記普通図柄の変動表示停止時における表示態様についての抽選処理に供される乱数 (普通図柄決定用乱数) 。
- ・上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間 (変動時間) についての抽選処理に供される乱数 (特別図柄の変動パターン決定用乱数) 。
- ・上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理に供される乱数 (特別図柄の当たり判定用乱数) 。

20

等々、といった乱数を保持する乱数カウンタ (乱数保持手段) を備えている。そこで、このステップ S 2 の処理では、これら乱数のうちの当落に関わらない乱数 (普通図柄の変動パターン決定用乱数、特別図柄の変動パターン決定用乱数) のみが更新されるかたちで当該乱数カウンタのカウント操作が行われることとなる。

【 0 1 6 7 】

こうしてステップ S 1 及び S 2 の処理が行われた後は、上記ステップ S 2 の処理のみが基本的に繰り返し行われる。ただし、この実施の形態では、例えば 4 m s 毎に以下のタイマ割込制御が行われる。

30

【 0 1 6 8 】

図 4 5 (b) は、上記主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 によって定期的に行われるタイマ割込制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

同図 4 5 (b) に示されるように、この割込制御ではまず、ステップ S 1 1 の処理として、レジスタの退避処理が行われる。次いで、ステップ S 1 2 の処理として、上記第一始動口センサ 3 1 8、及び上記第二始動口センサ 3 1 7、及び上記カウントセンサ 3 1 9、及び上記入賞口センサ 3 3 0、及び上記 V 入賞センサ 3 3 1、及び上記排出センサ 3 1 3、及び上記入賞センサ 5 0 3 など、各種のセンサからの検出信号が入力される。そして次に、ステップ S 1 3 の処理として、上記乱数カウンタの値を更新するための乱数更新処理が行われる。なお、このステップ S 1 3 の処理では、上述の乱数のうち、当落に関わる乱数 (特別図柄の当たり判定用乱数、普通図柄の当たり判定用乱数、普通図柄決定用乱数) が更新されるかたちで上記乱数カウンタのカウント操作が行われる。

40

【 0 1 6 9 】

そして、こうして乱数の更新が行われた後、当該主制御基板 1 3 1 の C P U 3 1 4 は、ステップ S 1 4 の処理として、上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理を含む特別図柄プロセス処理を実行する。なお、この特別図柄プロセス処理については後述するが、ここでは、基本的に、上記 R A M 3 1 6 に格納されている遊技の進行状況を示す特別図柄プロセスフラグに基づいて該当する処理が選択的に実行されることとなる。

【 0 1 7 0 】

50

そして次に、同主制御基板 131 の CPU 314 は、ステップ S 15 の処理として、上記普通電動役物 81 の動作契機となる当たりの当落にかかる抽選処理を含む普通図柄プロセス処理を実行する。なお、この普通図柄プロセス処理についても後述することとするが、ここでも、基本的に、遊技の進行状況を示す普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理が選択的に実行されることとなる。また、これも後述するが、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、上記特別遊技が行われる条件が満たされた場合、この特別遊技の終了後の所定の期間は当該期間が経過した後の通常の期間よりも上記遊技領域 37 に所定数の遊技球が打ち込まれたときの上記センター役物 91 内の領域（第 1 の遊技領域）に入球される遊技球の数が増えるように上記普通電動役物 81 の駆動制御を行う構成となっている（遊技者にとって有利な遊技状態）。

10

【0171】

また、上記特別図柄プロセス処理（ステップ S 14）及び普通図柄プロセス処理（ステップ S 15）が行われると、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、次にステップ S 16 の処理として、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報などのデータを出力する情報出力処理を行う。ただしここでは、後述するが、特に、

- ・後述の始動口開放制御が行われる期間、及び上記普通電動役物 81 の変位に際して溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口 82 に受け入れられ得る期間、のいずれか一方の期間中であることを示す有効期間情報。

- ・上記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報。

といった情報をそれぞれ外部出力するようにしている。なお、この実施の形態では、こうした 2 つの信号は、ホールコンピュータなどの外部装置に取り込まれており、該外部装置にて遊技が不正に行われているか否かの判定が行われている。すなわち、この外部装置では、上記有効期間情報が外部出力されていないにもかかわらず、上記検知有無情報が外部出力されているとき、遊技が不正に行われている旨判定される。

20

【0172】

そして次に、同主制御基板 131 の CPU 314 は、ステップ S 17 の処理として、上記第一始動口センサ 318、上記カウントセンサ 319、上記入賞口センサ 330 などの検出信号がオン状態にあるときは、それら信号に応じた賞球が遊技者に払い出されるよう上記払出制御基板 197 に払出制御コマンド（払出コマンド）を出力する（賞球処理）。これにより、上記払出制御基板 197 が、上述の ROM 352 に格納されている制御プログラムに従って遊技者に賞球を払い出すようになる。ただし、この実施の形態では、上記払出制御基板 197 に対する上記払出制御コマンドの送信のうち、上記第一始動口センサ 318 による検出に応じた上記払出制御コマンドの送信については、後述の始動口開放制御が行われる期間、及び上記溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口 82 に受け入れられ得る期間、のいずれか一方の期間中にあるときにのみ行うようにしている。すなわちこの場合、上記普通電動役物 81 が許球態様でないときの上記特別図柄始動口 82 に遊技球が仮に受け入れられたとしても、上記払出制御基板 197 による遊技球の付与制御は行われないため、予定していた遊技機の許容性能を保持することができるようになる。

30

【0173】

また、同主制御基板 131 の CPU 314 は、次にステップ S 18 の処理として、保留記憶数の増減をチェックする記憶処理を実行する。次いで、ステップ S 19 の処理として、パチンコ機 1 の制御状態を遊技機外部で確認できるようにするための試験信号を出力する処理である試験端子処理を実行する。そしてその後は、常時動作するアクチュエータ（回転体 347 を回転動作せしめるモータ 422 など）の駆動制御を行うとともに（ステップ S 20）、上記特別図柄プロセス処理や上記普通図柄プロセス処理などにて上記 RAM 316 の所定の領域に設定されたコマンドを上記周辺基板 311 などに送信するコマンド送信処理を行う（ステップ S 21）。そしてその後は、上記レジスタの内容を復帰させ（ステップ S 22）、割込許可状態に設定した時点で（ステップ S 23）、この制御が終了することとなる。

40

【0174】

50

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は4ms毎に起動されることになる。なお、この実施の形態では、タイマによる割込処理によって遊技制御処理を実行することとしたが、当該割込処理では例えば割り込みが発生したことを示すフラグのセットのみを行うようにしてもよい。ただしこの場合、遊技制御処理をメイン処理にて実行することとなる。

【0175】

図46は、上記特別図柄プロセス処理（ステップS14）についてその手順を示すフローチャートである。

いま、各種の抽選処理に供される乱数が更新（生成）されたとすると（ステップS13）、同図46に示されるように、この主制御基板131のCPU314はまず、上記第一始動口センサ318による検出信号がオン状態（特別図柄始動口82への入球あり）にあることを条件に（ステップS30）、例えば特別図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを上記RAM316に格納するなどの特別図柄始動口通過処理を実行する（ステップS50）。そしてその後は、上述の特別図柄プロセスフラグに応じて、以下の9つのプロセス処理の1つを選択的に実行することとなる。

- ・上記RAM316に格納されている特別図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理などが行われる特別図柄通常処理（ステップS100）。

- ・上記小当たり及び上記大当たりの当落にかかる抽選処理の結果に応じて予め定められている特別図柄の表示態様が決定される特別図柄停止図柄設定処理（ステップS200）。

- ・上記変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄表示器332に表示される特別図柄の変動態様についての抽選処理などが行われる変動パターン設定処理（ステップS300）。

- ・上記特別図柄表示器332における上記特別図柄の変動表示が停止されるまで待機する特別図柄変動処理（ステップS400）。

- ・上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS200）にて決定された特別図柄が上記特別図柄表示器332に表示されるように上記特別図柄の変動表示を停止させる特別図柄停止処理（ステップS500）。

- ・上記小当たりが当選されたとき、上記特別電動役物142の駆動制御等が行われる補助遊技処理（ステップS600）。

- ・上記大当たりが当選されたとき、あるいは上記補助遊技処理にて遊技球が特定領域344に入球したとき、上記特別遊技状態に移行する旨などの遊技者への報知が上記周辺基板311によって行われるまで待機する下部側大入賞口開放前処理（ステップS700）。

- ・上記大当たりが当選されたとき、あるいは上記補助遊技処理にて遊技球が特別入球口93に入球したとき、上記開閉部材99による開閉動作を通じて上記下部側大入賞口83が開放される下部側大入賞口開放中処理（ステップ800）。

- ・上記特別遊技状態が終了する旨の遊技者への報知が上記周辺基板311によって行われるまで待機する下部側大入賞口開放後処理（ステップS900）。

【0176】

なお、上記特別図柄プロセスフラグは、上述のステップS1の処理（図45参照）において、上記特別図柄通常処理（ステップS100）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0177】

次に、上記特別図柄始動口通過処理（ステップS50）、及びこうした9つのプロセス処理（ステップS100～S900）の具体的態様についてそれら処理の別に詳述する。

<特別図柄始動口通過処理>

図47は、上記特別図柄始動口通過処理（ステップS50）についてその手順を示すフローチャートである。

【0178】

いま、上記ステップS30の処理において、上記第一始動口センサ318がオン状態に

10

20

30

40

50

あり、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図 4 7 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 5 1 の処理として、上記乱数カウンタにより保持されている乱数の取得待ち状態にあるか否かを判断する。例えば、後述の乱数取得フラグがオン状態にあるような場合には、上記乱数の取得待ち状態にない判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

【 0 1 7 9 】

一方、このステップ S 5 1 の処理において、上記乱数の取得待ち状態にあると判断されると、次にステップ S 5 2 の処理として、上記特別図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得する。次いで、ステップ S 5 3 の処理として、こうして取得された乱数を、上記 RAM 3 1 6 のうちの予め定められた特定の領域に格納する。そして次に、ステップ S 5 4 の処理として、上記特別図柄の当たり判定用乱数が取得された状態にあることを示す乱数取得フラグをオン状態に操作した時点で、この処理を終了する。

< 特別図柄通常処理 >

図 4 8 は、上記特別図柄通常処理（ステップ S 1 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 8 0 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄通常処理を行うべき旨を示しているときは、同図 4 8 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 1 0 1 の処理として、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあるか否かの判断を行う。例えば、上記特別図柄の変動表示制御が実行中であるような場合や、上記特別遊技が行われる状態にあるような場合には、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができない状態であると判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

【 0 1 8 1 】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップ S 1 0 1 の処理において、上記特別図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあると判断されるようになると、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、次にステップ S 1 0 2 の処理として、上記乱数取得フラグがオン状態にあるか否かの判断を行う。この結果、上記乱数取得フラグがオン状態にあると判断された場合には、次にステップ S 1 0 3 及び S 1 0 4 の処理として、上記 RAM 3 1 6 の特定の領域に格納されている特別図柄の当たり判定用乱数を同 RAM 3 1 6 から読み出すとともに、上記乱数取得フラグをオフ状態に操作する。

【 0 1 8 2 】

そしてその後、ステップ S 1 0 5 の処理として、上記読み出された特別図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記小当たり及び上記大当たりの当落についての抽選処理を行う。この抽選処理では、上記読み出された乱数と上記 ROM 3 1 5 に格納されている当たり判定値（図示略）とが比較される。そして、この比較の結果、上記読み出された乱数が上記大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致するときは（ステップ S 1 0 6 ）、上記大当たりの状態にあることを示す大当たりフラグをセットする（ステップ S 1 0 7 ）。そして、こうして大当たりフラグがセットされた後、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップ S 2 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 1 0 8 ）、この処理を終了する。ただし、上記読み出された乱数が上記大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致しないときは（ステップ S 1 0 6 ）、上記大当たりフラグをセットすることなく、上記ステップ S 1 0 8 の処理を実行することとなる。

【 0 1 8 3 】

なお、この実施の形態では、図 4 9 に示されるように、上記特別図柄の当たり判定用乱数の値は 3 4 7 種類だけ用意されている。これに対し、上記 ROM 3 1 5 には、そのうちの 3 4 5 種類の乱数値が小当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致し、2 種類の乱数値が大当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致するように上記当たり判定値がそれぞれ登録されている。

< 特別図柄停止図柄設定処理 >

図50は、上記特別図柄停止図柄設定処理（ステップS200）についてその手順を示すフローチャートである。

【0184】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止図柄設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図50に示されるように、上記主制御基板131のCPU314は、まず、ステップS201の処理として、上記大当たりフラグがセットされているか否かを判断する。この結果、上記大当たりフラグがセットされているときは、次にステップS202の処理として、大当たり時の特別図柄（停止図柄）として予め定められている図柄を決定する。次いで、ステップS203の処理として、

（a）上記特別遊技にて繰り返し実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）。

10

（b）上記特別遊技の実行後に付与される有利な遊技状態が継続される期間（継続期間）。

をそれぞれ決定する。なお、この実施の形態では、上記所定の期間としての継続期間は、上記特別遊技が実行されてから上記特別図柄の変動表示制御が所定回数だけ行われるまでの期間として設定されている。ちなみに、上記ステップS203の処理では、大当たり時のラウンド数及び所定の期間として、予め定められているラウンド数（15回）及び変動表示制御の回数（7回）がそれぞれ決定されることとなる。

【0185】

そして、こうして停止図柄及び上記ラウンド数、継続期間（変動表示制御の回数）がそれぞれ決定された後は、ステップS204の処理として、上記当落にかかる情報も含めて、こうして決定された事項が上記周辺基板311に送信されるようコマンドをセットする。これにより、こうして決定された事項に基づく演出制御（表示制御及び音響制御）が上記演出表示装置115や上記スピーカ18、57を通じて行われるようになる。そしてその後は、ステップS205の処理として、上記変動パターン設定処理（ステップS300）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

20

【0186】

一方、上記ステップS201の処理において、上記大当たりフラグがセットされていないときは、次にステップS211の処理として、小当たり時の特別図柄（停止図柄）として予め定められている図柄を決定する。そしてこの場合も、以下のステップS212～S224の処理として、上記小当たり時のラウンド数及び上記継続期間として予め定められているラウンド数及び変動表示制御の回数を決定することとなる。

30

【0187】

ただし、この実施の形態では、まず、後述の有利状態フラグに基づいて上記遊技者にとって有利な遊技状態にあるか否かが判断される（ステップS212）。なお、この有利状態フラグとは、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）にあるか否かを示すフラグである（期間情報）。そしてこの結果、上記有利な遊技状態にない（通常時）と判断されるときは、小当たり時且つ通常時のラウンド数及び継続期間として予め定められているラウンド数（16回）及び変動表示制御の回数（2回）をそれぞれ決定する（ステップS213）。一方、上記有利な遊技状態にある（有利状態）と判断されるときは、小当たり時且つ有利状態時のラウンド数及び継続期間として予め定められているラウンド数（16回）及び変動表示制御の回数（7回）をそれぞれ決定する（ステップS213）。このような構成では、上記有利な遊技状態が継続する確率（継続率）が変化するようになり、遊技者は、上記有利な遊技状態に一旦突入した後も、この有利な遊技状態がより高い確率で継続される状態に移行することを願って遊技するようになる。すなわち、遊技者は、上記継続率の高い状態に移行するか否かのドキドキ感を感じるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

40

【0188】

なお、こうして停止図柄及び上記ラウンド数、継続期間（変動表示制御の回数）がそれぞれ決定された後は、上記ステップS204及びS205の処理をそれぞれ実行した時点

50

で、この処理を終了する。

< 変動パターン設定処理 >

図 5 1 は、上記変動パターン設定処理（ステップ S 3 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 8 9 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該変動パターン設定処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 1 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 3 0 1 の処理として、上記乱数カウンタから上記特別図柄の変動パターン決定用乱数を取得する。そして、上記大当たりフラグがセットされているときは（ステップ S 3 0 2）、大当たり時の変動パターンとして予め定められている変動パターンに決定する。また、上記大当たりフラグがセットされていないときは（ステップ S 3 0 2）、上記取得した変動パターン決定用乱数に基づいて上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理を行う（ステップ S 3 0 4）。

10

【 0 1 9 0 】

ここで、上記大当たりフラグがセットされていないときの上記抽選処理は、上記 ROM 3 1 5 に格納されている小当たり時の変動パターンテーブル（図示略）に基づいて行われる。このテーブルには、上記特別図柄の変動表示制御に要する所定の時間（変動時間）を示す複数の変動時間情報が上記変動パターン決定用乱数にそれぞれ対応して関連付けされるかたちで記憶されている。この点、この実施の形態にかかる主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 では、上記取得された変動パターン決定用乱数に対応して関連付けされている変動時間情報をこのテーブルから取得することで、上記特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、上記特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われるようになる。

20

【 0 1 9 1 】

そして、こうして特別図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、次にステップ S 3 0 5 の処理として、上記特別図柄表示器 3 3 2 における上記特別図柄の変動表示制御を開始するとともに、上記決定された特別図柄の変動パターンを上記周辺基板 3 1 1 へのコマンドとしてセットする。これにより、こうして決定された変動時間だけ、上記特別電動役物 1 4 2 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示制御及び音響制御が、上記演出表示装置 1 1 5 や音響制御を通じて行われるようになる。また、特別図柄の変動表示制御が開始されると、次にステップ S 3 0 6 の処理として、後述の継続期間カウンタや有利状態フラグなどが操作される有利状態処理を行うとともに、上記特別図柄変動処理（ステップ S 4 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 3 0 7）、この処理を終了する。なお、上記有利状態処理（ステップ S 3 0 6）については、図 5 7 を参照して後述することとする。

30

< 特別図柄変動処理 >

図 5 2 は、上記特別図柄変動処理（ステップ S 4 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 9 2 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 2 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 4 0 1 の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップ S 3 0 0）が行われてから当該処理にて決定された変動時間が経過するまで待機する。そして、このステップ S 4 0 1 の処理において、上記決定された変動時間が経過したと判断されると、次にステップ S 4 0 2 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 4 0 2 の処理において、上記特別図柄停止処理（ステップ S 5 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

40

< 特別図柄停止処理 >

図 5 3 は、上記特別図柄停止処理（ステップ S 5 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

50

【 0 1 9 3 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該特別図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 3 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 5 0 1 の処理として、上記ステップ S 2 0 2、S 2 1 1 の処理にて決定された停止図柄を上記特別図柄表示器 3 3 2 (図 4 4 参照) に表示させるための表示制御を行う。

【 0 1 9 4 】

そしてその後は、上記大当たりフラグがセットされているときは (ステップ S 5 0 2)、上記下部側大入賞口開放前処理 (ステップ S 7 0 0) にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で (ステップ S 5 0 3)、この処理を終了する。一方、上記大当たりフラグがセットされていないときは (ステップ S 5 0 2)、上記補助遊技処理 (ステップ S 6 0 0) にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で (ステップ S 5 0 4)、この処理を終了する。

< 補助遊技処理 >

この補助遊技処理では、

- ・上記特別電動役物 1 4 2 が予め定められた時間 (例えば 1 . 6 8 秒) だけ開動作するように上記大入賞口開閉機構 3 3 5 の駆動制御を行う処理。

- ・前述の高速回転モード及び低速回転モードを交互に繰り返す処理 (速度切替手段 4 0 9)。

- ・上記振分装置 3 2 1 の揺動片 3 6 3 が予め定められた時間だけ揺動するように上記振分装置駆動機構 3 3 6 の駆動制御を行う処理。

- ・案内通路 3 4 9 を通過する遊技球を一旦停留させ、その後、所定のタイミングで該保留された遊技球が放出されるかたちで上記保留駆動機構 3 3 8 の駆動制御を行う処理。

等々、といった処理が行われる。そして、こうした処理を通じて上記 V 入賞センサ 3 3 1 がオン状態になった場合には、上記大当たりフラグをオン状態に操作するとともに、上述のラウンド遊技が行われる旨を示すラウンド遊技開始コマンドをセットする。そして、上記下部側大入賞口開放前処理 (ステップ S 7 0 0) にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。ただし、上記 V 入賞センサ 3 3 1 がオン状態になることなく、当該補助遊技処理に要する時間として予め定められた時間が経過した場合には、上記特別図柄通常処理 (ステップ S 1 0 0) にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了することとなる。

< 下部側大入賞口開放前処理 >

図 5 4 は、上記下部側大入賞口開放前処理 (ステップ S 7 0 0) についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 1 9 5 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側大入賞口開放前処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 4 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 7 0 1 の処理として、上記周辺基板 3 1 1 によって上述のラウンド遊技に移行する旨を遊技者に告知するための移行告知時間が経過するまで待機する。なお、この周辺基板 3 1 1 による告知は、上記ラウンド遊技開始コマンドが同周辺基板 3 1 1 に送信されることによって行われる。そして、このステップ S 7 0 1 の処理において、上記移行告知時間が経過したと判断されると、次にステップ S 7 0 2 の処理に移行する。そして、このステップ S 7 0 2 の処理において、上記下部側大入賞口開放中処理 (ステップ S 8 0 0) にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

< 下部側大入賞口開放中処理 >

図 5 5 は、上記下部側大入賞口開放中処理 (ステップ S 8 0 0) についてその手順を示すフローチャートである。なお上述の通り、この下部側大入賞口開放中処理は、上記ラウンド遊技が繰り返し実行されることによって行われる。

【 0 1 9 6 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側大入賞口開放中処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 5 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 8 0 1 の処理として、上記アタッカ駆動機構 3 3 9 の駆動（オン状態）を通じて上記下部側大入賞口 8 3 を開放させる。そして次に、ステップ S 8 0 2 の処理として、上記カウントセンサ 3 1 9 による検出信号に基づいて当該下部側大入賞口 8 3 内への遊技球の入球があったか否かを判断する。そして、この入球があることを条件に、ステップ S 8 0 3 の処理として、上記下部側大入賞口 8 3 内への遊技球の入球数をカウンタ値として得る入球カウンタをカウンタアップする。そしてその後は、ステップ S 8 0 4 の処理として、上記下部側大入賞口 8 3 の開放終了条件（ラウンド遊技の終了条件）が成立するまで待機する。なお、この開放終了条件は、例えば上記下部側大入賞口 8 3 内に遊技球が 9 個だけ入球すること、及び当該ラウンド遊技の開始から予め定められた時間が経過すること、のいずれかの条件が満たされることである。

10

【 0 1 9 7 】

そして、こうして下部側大入賞口 8 3 の開放終了条件が成立するようになると、次にステップ S 8 0 5 の処理として、上記アタッカ駆動機構 3 3 9 をオフ状態とすることで、上記下部側大入賞口 8 3 の開放を終了する。次いで、ステップ S 8 0 6 の処理として、このようなラウンド遊技の連続実行回数をカウンタ値として得るラウンドカウンタをカウンタアップする。そして次に、ステップ S 8 0 7 の処理として、このカウンタアップされたカウンタ値が、上述のステップ S 2 0 3、S 2 1 3、S 2 2 4 の処理（図 5 0 参照）にて決定されたラウンド遊技の回数（ラウンド数）と等しいか否かを判断する。そして、このステップ S 8 0 7 の処理において、上記ラウンドカウンタのカウンタ値が上記決定されたラウンド遊技の回数よりも小さいと判断された場合には、上記入球カウンタをリセットするとともに、上記ラウンド遊技開始コマンドをセットする（ステップ S 8 1 0）。なおこのとき、ラウンド遊技開始コマンドには、上記ラウンドカウンタのカウンタ値を示す情報も持たせられる。そして、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップ S 7 0 0）に再度プロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 8 1 1）、この処理を終了する。これにより、上記下部側大入賞口開放前処理（ステップ S 7 0 0）において、上記ラウンド遊技が継続して行われる旨が遊技者に報知されるようになる。

20

【 0 1 9 8 】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップ S 8 0 7 の処理において、上記ラウンドカウンタのカウンタ値が上記決定されたラウンド遊技の回数と等しいと判断されるようになると、次にステップ S 8 0 8 の処理に移行する。このステップ S 8 0 8 の処理では、上記ラウンドカウンタ及び入球カウンタをそれぞれリセットするとともに、こうしたラウンド遊技が終了する旨を示すラウンド遊技終了コマンド（図示略）をセットする。そして次に、ステップ S 8 0 9 の処理として、上記下部側大入賞口開放後処理（ステップ S 9 0 0）にプロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

30

< 下部側大入賞口開放後処理 >

図 5 6 は、上記下部側大入賞口開放後処理（ステップ S 9 0 0）についてその手順を示すフローチャートである。

40

【 0 1 9 9 】

上記特別図柄プロセスフラグが当該下部側大入賞口開放後処理を行うべき旨を示しているときは、同図 5 6 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 9 0 1 の処理として、上記周辺基板 3 1 1 によって上述のラウンド遊技が終了する旨を遊技者に告知するための終了告知時間が経過するまで待機する。なお、この周辺基板 3 1 1 による告知は、上記ラウンド遊技終了コマンドが同周辺基板 3 1 1 に送信されることによって行われる。そして、このステップ S 9 0 1 の処理において、上記終了告知時間が経過したと判断されると、次にステップ S 9 0 2 の処理に移行する。そして、このステップ S 9 0 2 の処理において、遊技者にとって有利な遊技状態（有利状態）にあるこ

50

とを示すように上記有利状態フラグを更新するとともに、上記ステップS 2 0 3、S 2 1 3、S 2 2 4の処理にて決定された継続期間を示すように上記継続期間カウンタをセットする。なお、この継続期間カウンタとは、例えば当該下部側大入賞口開放後処理（ステップS 9 0 0）にて上記決定された継続回数がセットされた後、上記変動パターン設定処理のステップS 3 0 6の有利状態処理にて、そのカウンタ値が「0」になるまでカウントダウンされることで、上記有利な遊技状態の継続回数をそのカウンタ値として示すカウンタである。なお、このステップS 9 0 2の処理にて上記有利状態フラグが更新され、上記継続期間カウンタがセットされた後は、上記特別図柄通常処理（ステップS 1 0 0）に再度プロセス移行されるよう上述の特別図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップS 9 0 3）、この処理を終了する。

10

【0200】

ここで、上記有利状態処理（図51：ステップS 3 0 6）について詳述する。

図57は、この有利状態処理についてその具体的な処理手順を示すフローチャートである。

いま、上記ステップS 3 0 5の処理（図51参照）において、上記特別図柄表示器332における上記特別図柄の変動表示制御が開始され、上記決定された特別図柄の変動パターンが上記周辺基板311へのコマンドとしてセットされたとすると、上記主制御基板131のCPU314は、まず、ステップS 3 6 1の処理として、上記継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かを判断する。そして、このカウンタ値が「0」でなければ、該継続期間カウンタをカウントダウンした後（ステップS 3 6 2）、同継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であるか否かをさらに判断する（ステップS 3 6 3）。そしてこの結果、同カウンタ値が「0」であれば、上記有利状態フラグを上記有利状態でないことを示すように更新した時点で（ステップS 3 6 4）、上記ステップS 3 0 7の処理（図51参照）に移行する。

20

【0201】

ただし、上記ステップS 3 6 1の処理にて継続期間カウンタのカウンタ値が「0」であると判断された場合や、上記ステップS 3 6 3の処理にて継続期間カウンタが「0」でないと判断された場合には、その時点で上記ステップS 3 0 7の処理（図51参照）に移行することとなる。

【0202】

図58は、上記普通図柄プロセス処理（図45：ステップS 1 5）についてその手順を示すフローチャートである。

30

いま、上述の普通図柄プロセス処理が実行されたとすると（ステップS 1 5）、同図58に示されるように、この主制御基板131のCPU314はまず、上記第二始動口センサ317による検出信号がオン状態（普通図柄始動口96での通過あり）にあることを条件に（ステップS 2 0 3 0）、例えば普通図柄の当たり判定用乱数を上記乱数カウンタから取得してこれを上記RAM316に格納するなどの普通図柄始動口通過処理を実行する（ステップS 2 0 4 0）。そしてその後は、上述の普通図柄プロセスフラグに応じて、以下の4つのプロセス処理の順次実行されることとなる。

- ・上記RAM316に格納されている普通図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記当たりの当落にかかる抽選処理などが行われる普通図柄待機中処理（ステップS 2 1 0 0）。
- ・上記普通図柄表示器333における上記普通図柄の変動表示が停止されるまで待機する普通図柄変動処理（ステップS 2 2 0 0）。
- ・上記当落にかかる抽選処理の結果に応じた普通図柄が上記普通図柄表示器333に表示されるように上記普通図柄の変動表示を停止させる普通図柄停止処理（ステップS 2 3 0 0）。
- ・上記普通電動役物81（受止誘導部材535及び入賞防止部材561）の駆動制御を通じて上記特別図柄始動口82への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする特定始動口開放中ジョブとしての普通電動役物駆動処理（ステップS 2 4 0 0）。

40

【0203】

50

このように、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、上記特定始動口開放中ジョブを含む複数のジョブ（処理プロセス）を順次実行することにより上記普通電動役物 81（受止誘導部材 535 及び入賞防止部材 561）の駆動にかかる各種の制御を統括するものとなっている。なお、上記普通図柄プロセスフラグは、上述のステップ S1 の処理（図 45 参照）において、上記普通図柄待機中処理（ステップ S100）を行うべき旨を示すよう操作されている。

【0204】

次に、上記普通図柄始動口通過処理（ステップ S2040）、及びこうした 4 つのプロセス処理（ステップ S2100～S2400）の具体的態様についてそれら処理の別に詳述する。

10

< 普通図柄始動口通過処理 >

図 59 は、上記普通図柄始動口通過処理（ステップ S2040）についてその手順を示すフローチャートである。

【0205】

いま、上記ステップ S2030 の処理において、上記第二始動口センサ 317 がオン状態にあり、上記普通図柄始動口 96 への遊技球の入球があったと判断されたとすると、同図 59 に示されるように、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、ステップ S2041 の処理として、まず、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値を RAM 316 から取得する。そして、このカウンタ値に基づいて上述の普通図柄の保留数がその最大値である「4」であるか否かの判断を行う。

20

【0206】

このステップ S2041 の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値でないと判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御を新たに保留の状態とすべく、以下のステップ S2042～S2044 の処理を行うこととなる。すなわち、まず、上記ステップ S2042 の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントアップする。次いで、ステップ S2043 の処理として、上記普通図柄の当たり判定用乱数及び上記普通図柄決定用乱数を上記乱数カウンタから取得する。そして次に、ステップ S2044 の処理として、こうして取得された当たり判定用乱数及び図柄決定用乱数を、上記 RAM 316 の記憶領域のうちの上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に対応する乱数記憶領域に格納した時点で、この処理を終了する。

30

【0207】

ただし、上記ステップ S2041 の処理において、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された場合には、上記普通図柄の変動表示制御は新たに保留されない。すなわち、上記ステップ S2042～S2044 の処理を行うことなく、上記普通図柄の保留数がその最大値であると判断された時点で、この処理を終了する。

< 普通図柄待機中処理 >

図 60 は、上記普通図柄待機中処理（ステップ S2100）についてその手順を示すフローチャートである

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄待機中処理を行うべき旨を示しているときは、同図 60 に示されるように、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、まず、ステップ S2101 の処理として、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあるか否かの判断を行う。例えば、上記普通図柄の変動表示制御が実行中であるような場合や、上記普通電動役物 81 が開放動作中であるような場合には、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができない状態であると判断し、この時点で当該処理を終了することとなる。

40

【0208】

一方、こうした処理を通じて、上記ステップ S2101 の処理において、上記普通図柄の変動表示制御を開始することができる状態にあると判断されるようになると、上記主制御基板 131 の CPU 314 は、次にステップ S2102 の処理として、上記普通保留数カウンタによるカウンタ値に基づいて保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があるか

50

否かの判断を行う。この結果、保留の状態にある普通図柄の変動表示制御があると判断された場合には、次にステップS 2 1 0 3の処理として、上記RAM 3 1 6の乱数記憶領域に格納されている普通図柄の当たり判定用乱数及び普通図柄決定用乱数のうちの最先に格納された各乱数を同RAM 3 1 6から読み出す。また併せて、上記乱数カウンタから普通図柄の変動パターン決定用乱数を取得する。そして次に、ステップS 2 1 0 4及びS 2 1 0 5の処理として、上記普通保留数カウンタをカウントダウンするとともに、上記RAM 3 1 6の乱数記憶領域に格納されている上記普通図柄の当たり判定用乱数を先入れ先出し(F i r s t - I n F i r s t - O u t)の態様にてシフト操作する。これにより、上記普通図柄の変動表示制御の保留が解除されるようになる。

【0209】

10

そしてその後、ステップS 2 1 0 6の処理として、上記読み出された普通図柄の当たり判定用乱数に基づいて上記小当たりの当落についての抽選処理(当たり判定処理)を行う。なお、この抽選処理では、上記読み出された当たり判定用乱数と上記ROM 3 1 5に格納されている当たり判定値(図示略)とが比較される。

【0210】

ただし、この実施の形態では、

- ・上記特別図柄始動口82に遊技球が入球されるために必要な上記普通電動役物81の動作時間として最低限の時間(例えば「108ms」)を示す動作時間情報が対応付けられている短当たり。

- ・上記特別図柄始動口82に遊技球が入球されるために必要な上記普通電動役物81の動作時間として十分長い時間(例えば「5700ms」)を示す動作時間情報が対応付けられている長当たり。

20

といった2種類の当たり(短当たり、長当たり)が上記普通電動役物81の動作契機となる小当たりとして含まれている。したがって、こうして上記小当たりの当落についての抽選処理が行われた後は、ステップS 2 1 0 7の処理として、当該抽選処理の結果に応じて上記普通電動役物81の動作時間(より正確には普通役物駆動機構334の駆動時間)が決定される動作時間決定処理を行う。なお、この動作時間決定処理については、後述することとする。

【0211】

そして、こうして上記普通電動役物81の動作時間が決定されると、次にステップS 2 1 0 8 ~ S 2 1 1 0の処理として、上記普通図柄の変動パターン(普通図柄の変動表示制御に要する変動時間など)を上記有利状態フラグによって示される情報に応じて決定することとなる。

30

【0212】

例えば、上記有利状態フラグが上記有利状態にないことを示しているときは(ステップS 2 1 0 8)、通常時用の変動パターンテーブルに基づいて上記普通図柄の変動パターンを決定する(ステップS 2 1 1 0)。一方、上記有利状態フラグが上記有利状態にあることを示しているときは(ステップS 2 1 0 8)、有利状態時用の変動パターンテーブルに基づいて上記普通図柄の変動パターンを決定する(ステップS 2 1 0 9)。なお、上記通常時用の変動パターンテーブルとは、上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として比較的長い時間(例えば「3880ms」~「63100ms」)を示す複数の変動時間情報が上記普通図柄の変動パターン決定用乱数の別に各々対応して関連付けされるかたちで記憶されているものである。また、上記有利状態時用の変動パターンテーブルとは、上記普通図柄の変動表示制御に要する変動時間として比較的短い時間(例えば「2880ms」~「3100ms」)を示す複数の変動時間情報が上記普通図柄の変動パターン決定用乱数の別に各々対応して関連付けされるかたちで記憶されているものである。

40

【0213】

そして、こうして普通図柄の変動パターンについての抽選処理が行われると、次にステップS 2 1 1 1の処理として、この決定された変動パターンに応じて上記普通図柄表示器333における上記普通図柄の変動表示制御を開始するとともに、上記当落にかかる情報

50

及び上記有利状態にあるか否かを示す期間情報も含めて、上記決定された普通図柄の変動パターンを上記周辺基板 3 1 1 へのコマンドとしてセットする。これにより、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる小当たりについての当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示制御及び音響制御が、上記演出表示装置 1 1 5 や上記スピーカ 1 8、5 7 を通じて高い頻度で行われるようになる。そして次に、ステップ S 2 1 1 2 の処理として、上記普通図柄変動処理（ステップ S 2 2 0 0）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

【0214】

ここで、上記動作時間決定処理（ステップ S 2 1 0 7）について詳述する。

図 6 1 は、この動作時間決定処理についてその具体的な処理手順を示すフローチャートである。

10

いま、上記ステップ S 2 1 0 6 の処理において、上記当たりの当落についての抽選処理が行われたとすると、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 1 7 1 の処理として、上記読み出された当たり判定用乱数が上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致したか否かを判断する。なお、この実施の形態では、図 6 2 (a) に示されるように、上記普通図柄の当たり判定用乱数の値は 1 5 1 種類だけ用意されている。これに対し、上記 ROM 3 1 5 には、そのうちの 8 4 種類の乱数値が当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致し、6 7 種類の乱数値がハズレ（落選）であることを示す当たり判定値と一致するように上記当たり判定値がそれぞれ登録されている。

【0215】

20

そして、このステップ S 2 1 7 1 の処理において、上記読み出された当たり判定用乱数が上記当たりに当選したことを示す当たり判定値と一致したときは、次にステップ S 2 1 7 2 の処理として、上記当たりの状態にあることを示す当たりフラグをセットする。次いで、ステップ S 2 1 7 3 の処理として、上記有利状態フラグに基づいて遊技者にとって有利な遊技状態（所定の期間）にあるか否かを判断する。そしてこの結果、遊技者にとって有利な遊技状態にないと判断されたときは、次にステップ S 2 1 8 4 の処理として、上記普通図柄決定用乱数に基づいて上記当たりの当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理をさらに行うこととなる。なお、この抽選処理では、上記読み出された普通図柄決定用乱数と上記 ROM 3 1 5 に格納されている当選種判定値（図示略）とが比較される。また、この実施の形態では、図 6 2 (b) に示されるように、上記普通図柄決定用乱数の値は 8 4 種類だけ用意されている。これに対し、上記 ROM 3 1 5 には、そのうちの 2 種類の乱数値が上記長当たりに当選したことを示す当選種判定値と一致し、8 2 種類の乱数値が上記短当たりに当選したことを示す当選種判定値と一致するように上記当選種判定値がそれぞれ登録されている。

30

【0216】

そして、こうして当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理が行われた後は、該当する当選種に応じた動作時間を決定する。すなわち、上記長当たりが当選されたときは、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として当該長当たりに応じた動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定する（ステップ S 2 1 8 4、S 2 1 8 5）。また、上記短当たりが当選されたときは、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として当該短当たりに応じた動作時間（例えば「1 0 8 m s」）を決定する（ステップ S 2 1 8 4、S 2 1 9 5）。

40

【0217】

ただし、この実施の形態にかかる CPU 3 1 4 は、上記ステップ S 2 1 7 3 の処理において、遊技者にとって有利な遊技状態にあると判断されたときは、上記長当たりに対応付けられている動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定するようにしている（ステップ S 2 1 7 4）。すなわちこの場合、上記当選種（短当たり及び長当たり）についての抽選処理を行うことなく、上記普通電動役物 8 1 の動作時間として上記長当たり時の動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）を決定することとなる。これにより、上記有利状態にあるときに上記短当たりが当選された場合には、該当する動作時間（例えば「1 0 8 m s」）よりも長い動作時間（例えば「5 7 0 0 m s」）だけ上記普通電動役物 8 1 が動作するよう

50

に上記普通電動役物 8 1 の駆動制御が行われるようになる。

【 0 2 1 8 】

一方、上記ステップ S 2 1 7 1 の処理において、上記当たらに当選したことを示す当たり判定値と一致しなかったと判断されたときは（ハズレであるときは）、その時点で上述のステップ S 2 1 0 8 の処理に移行する。

< 普通図柄変動処理 >

図 6 3 は、上記普通図柄変動処理（ステップ S 2 2 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 2 1 9 】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 3 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 2 0 1 の処理として、上記変動パターンについての抽選処理（ステップ S 2 1 0 0 ）が行われてから当該処理にて抽選された変動時間が経過するまで待機する。より具体的には、上記変動パターンについての抽選処理にて抽選された変動時間がセットされた変動時間タイマ（例えば、ステップ S 2 1 7 4、S 2 1 8 5、S 2 1 9 5 の処理にてタイマセットされる）がカウントアップするまで待機する。そして、このステップ S 2 2 0 1 の処理において、該変動時間タイマがカウントアップし、上記抽選された変動時間が経過したと判断されると、次にステップ S 2 2 0 2 の処理に移行する。すなわち、このステップ S 2 2 0 2 の処理において、上記普通図柄停止処理（ステップ S 2 3 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で、この処理を終了する。

< 普通図柄停止処理 >

図 6 4 は、上記普通図柄停止処理（ステップ S 2 3 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 2 2 0 】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通図柄停止処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 4 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 3 0 1 の処理として、上記普通図柄決定用乱数に応じた図柄を上記普通図柄表示器 3 3 3（図 4 4 参照）に表示させるための表示制御を行う。

【 0 2 2 1 】

そしてその後は、上記当たりフラグがセットされているときは（ステップ S 2 3 0 2 ）、上記普通電動役物駆動処理（S 2 4 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 3 0 3 ）、この処理を終了する。一方、上記当たりフラグがセットされていないときは（ステップ S 2 3 0 2 ）、上記普通図柄待機中処理（ステップ S 2 1 0 0 ）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップ S 2 3 1 3 ）、この処理を終了する。

< 普通電動役物駆動処理 >

図 6 5 は、上記普通電動役物駆動処理（ステップ S 2 4 0 0 ）についてその手順を示すフローチャートである。

【 0 2 2 2 】

上記普通図柄プロセスフラグが当該普通電動役物駆動処理を行うべき旨を示しているときは、同図 6 5 に示されるように、上記主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、まず、ステップ S 2 4 0 1 の処理として、上記普通役物駆動機構 3 3 4 がオン状態にあるか否かを判断する。そして、このステップ S 2 4 0 1 の処理にて上記普通役物駆動機構 3 3 4 がオフ状態であるときは（特定の条件）、上記普通電動役物 8 1 を駆動すべく、同駆動機構 3 3 4 をオン状態とする（ステップ S 2 4 0 6 ）。より具体的には、同主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 は、

- ・上記受止誘導部材 5 3 5 を、上記入賞通路 5 3 1 内に收容される没入位置（收容位置）から上記遊技者側に突出する突出位置に変位させる可動制御（受止誘導可動制御手段）。
- ・上記入賞防止部材（受入防止部材）5 6 1 を、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の進入を防止する進入防止位置（狭小位置）から上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の進入が

可能とされる進入許可位置（広大位置）に変位させる可動制御（受入防止可動制御手段）。

といった２つの可動制御を行うことで、当該普通電動役物８１の駆動制御（始動口開放制御）を行う（始動口開放制御手段）。

【０２２３】

一方、上記ステップＳ２４０１の処理において、上記普通役物駆動機構３３４がオン状態にあれば、次にステップＳ２４０２の処理として、当該普通役物駆動機構３３４がオン状態になってから上記ステップＳ２１７４、Ｓ２１８５、Ｓ２１９５の処理にて決定された動作時間（所定の期間）が経過したか否かを判断する。そしてこの結果、当該動作時間が経過したと判断されることを条件に、次にステップＳ２４０３の処理として、普通役物駆動機構３３４をオフ状態とする。これにより、上記受止誘導部材５３５は上記突出位置から上記没入位置（収容位置）に、上記入賞防止部材（受入防止部材）５６１は上記進入許可位置（広大位置）から上記進入防止位置（狭小位置）にそれぞれ変位するようになる（許球態様）。そこで、同主制御基板１３１のＣＰＵ３１４は、次にステップＳ２４０４の処理として、このような受止誘導部材５３５の上記突出位置から上記収容位置への変位に際し、当該受止誘導部材５３５から溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口８２に受け入れられ得る時間（例えば「４秒」）をタイムアップ時間とした監視タイマ（図示略）をセットする。これにより、この監視タイマは、上記受止誘導部材５３５から溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口８２に受け入れられ得る時間だけ稼動するようになり、こうした監視タイマの稼動が、後述の情報出力処理（図４５：ステップＳ１６）に供されることとなる。そしてその後、上記普通図柄待機中処理（ステップＳ２１００）にプロセス移行されるよう上述の普通図柄プロセスフラグを更新した時点で（ステップＳ２４０５）、この処理を終了する。ちなみに、この実施の形態では、上記ステップＳ２２０１の処理にて用いられる変動時間タイマや上記ステップＳ２４０４の処理にて用いられる監視タイマなど、各種のタイマが用いられる。ただし、この実施の形態では、上記普通図柄プロセスフラグにより示されている処理プロセス（ジョブ）に応じてタイマの用途をその都度決定することで、こうした変動時間タイマや監視タイマといったタイマを１つのタイマにより実現するようにしている。すなわち、上記普通図柄プロセスフラグが上記普通図柄変動処理を行うべき旨を示しているときは、上記１つのタイマを上記変動時間タイマとして用いる。一方、上記普通図柄プロセスフラグが上記普通電動役物駆動処理を行うべき旨を示すよう操作されたときは、上記１つのタイマについてもその用途を上記変動時間タイマから上記監視タイマに変更することで、当該監視タイマを実現する。

【０２２４】

なお、上記ステップＳ２４０２の処理では、上記特別図柄始動口８２内に遊技球が所定個（例えば２個）だけ入球すること、及び上記普通役物駆動機構３３４がオン状態とされてから上記ステップＳ２１７４、Ｓ２１８５、Ｓ２１９５の処理にて決定された動作時間が経過したこと、のいずれかの条件が満たされたことを条件に上記ステップＳ２４０３の処理に移行するようにしてもよい。

【０２２５】

[情報出力処理について]

ここで、上記情報出力処理（図４５：ステップＳ１６）について詳述する。

図６６は、上記情報出力処理のうち、

- ・後述の始動口開放制御が行われる期間、及び上記普通電動役物８１の変位に際して溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口８２に受け入れられ得る期間、のいずれか一方の期間中であることを示す有効期間情報。

- ・上記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報。

といった情報をそれぞれ外部出力するときの処理手順を特に示すフローチャートである。

【０２２６】

いま、上記ステップＳ１７の処理（図４５参照）として、上記普通図柄コマンド制御処理が行われたとすると、上記主制御基板１３１のＣＰＵ３１４は、まず、ステップＳ１６

01の処理として、上記特別図柄始動口82に始動入賞があったか否かの判定を行う。より具体的には、上記ステップS30（図46参照）の処理にて、上記第一始動口センサ318がオン状態にあった旨判断されたか否かの判定を行う。そしてこの結果、当該判断があった旨判断されなかったときは、次にステップS1603の処理に移行する。一方、ステップS1601の処理にて、上記第一始動口センサ318がオン状態にあった旨判断されたときは、上記特別図柄始動口82に始動入賞があった旨を示す検知有無情報を外部出力用のレジスタにセットした後に（ステップS1602の処理）、上記ステップS1603の処理に移行する。

【0227】

上記ステップS1603の処理では、上述の普通図柄プロセスフラグが上記普通電動役物駆動処理（図65参照）を行うべき旨を示しているか否かの判定を行う。すなわち、同主制御基板131のCPU314が、

- ・上記受止誘導部材535を、上記入賞通路531内に収容される没入位置（収容位置）から上記遊技者側に突出する突出位置に変位させる可動制御（受止誘導可動制御手段）。
- ・上記入賞防止部材（受入防止部材）561を、上記特別図柄始動口82への遊技球の進入を防止する進入防止位置（狭小位置）から上記特別図柄始動口82への遊技球の進入が可能とされる進入許可位置（広大位置）に変位させる可動制御（受入防止可動制御手段）。

といった2つの可動制御を通じた上記普通電動役物81の駆動制御（始動口開放制御）が行われているか否かを判断する。そしてこの結果、上記普通図柄プロセスフラグが上記普通電動役物駆動処理（図65参照）を行うべき旨を示しておらず、上記始動口開放制御が実行中でないときは、次にステップS1604の処理に移行する。

【0228】

このステップS1604の処理では、上記監視タイマ（図65：ステップS2404）が稼働中であるか否かを判断する。そしてこの結果、上記監視タイマ（図65：ステップS2404）が稼働中である旨判断されなかったときは、次にステップS1606の処理に移行する。ただし、同ステップS1604の処理にて、上記監視タイマ（図65：ステップS2404）が稼働中である旨判断されたときは、上記有効期間情報を外部出力用のレジスタにセットした後に（ステップS1605の処理）、上記ステップS1606の処理に移行する。また、上記ステップS1603の処理にて、上記普通図柄プロセスフラグが上記普通電動役物駆動処理（図65参照）を行うべき旨を示しており、上記始動口開放制御が実行中であるときも、上記有効期間情報を外部出力用のレジスタにセットした後に（ステップS1605の処理）、上記ステップS1606の処理に移行する。

【0229】

このステップS1606の処理では、上記ステップS1602の処理や、上記ステップS1605の処理にてセットされた情報が外部端子板600（図44参照）に送信される（外部出力手段）。こうした検知有無情報の外部出力を通じて上記受入信号の検知が適正に行われているか否かの検査を行うことが容易となる。すなわち、上記特別図柄始動口82に遊技球が受け入れられたときに上記検知有無信号が外部出力されれば、当該受入信号の検知機能が適正である旨判定されることとなる。

【0230】

すなわち、この実施の形態にかかる情報出力処理（図44：ステップS16）では、そのタイムチャートを図70に示すように、上記普通図柄プロセスフラグが上記普通電動役物駆動処理を行うべき旨を示している期間T1（上記普通電動役物81が許球状態にある期間）、及び該期間T1が経過してから上記監視タイマ（図65：ステップS2404）がタイムアップするまでの期間T2（受止誘導部材535から溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口82に受け入れられ得る期間）のいずれかの期間であることを示す有効期間情報も併せて外部出力するようにしている。これにより、上記賞球の払い出しが適切なタイミングにて行われているか否かの検査を外部ツール等にて行うことが容易となる。すなわち、上記検知有無情報及び有効期間情報がいずれも外部出力されているタイミングにて

10

20

30

40

50

賞球の払い出しがあれば、当該払い出しにかかる機能が適正である旨判定されることとなる。

【 0 2 3 1 】

また従来、ホールコンピュータでは、上記検知有無情報の外部出力数に応じて、遊技者に払い出された賞球の総数を算出し、これを記憶保持するようにしている。ただし、遊技が不正に行われたような場合には、上記検知有無情報が外部出力されたとしても、賞球の払い出しがなく、この場合、上記ホールコンピュータにて記憶保持される賞球の総数に誤差が生じてしまう。この点、上記構成では、上記有効期間情報も併せて外部出力することとしたため、ホールコンピュータにて、上記検知有無情報及び上記有効期間情報に基づいて遊技者に払い出された賞球の総数を適正に算出することもできるようになる。

10

【 0 2 3 2 】

[演出表示装置における演出表示の詳細について]

このような主制御基板 1 3 1 の CPU 3 1 4 による制御に対し、上記サブ統合基板 3 5 5 では、同主制御基板 1 3 1 からの各種のコマンドに応じた演出制御を行う（演出制御手段）。図 6 7 は、サブ統合基板 3 5 5（図 4 4 参照）の CPU 3 7 0 によって行われる演出制御についてその処理手順を示すフローチャートである。

【 0 2 3 3 】

同図 6 7 に示されるように、上記サブ統合基板 3 5 5 の CPU 3 7 0 では、まず、ステップ S 3 1 0 1 の処理として、上記主制御基板 1 3 1 から上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンド（ステップ S 2 0 4 及び S 3 0 5）が受信されたか否かを判断する（演出判断手段）。そして後述するが、このコマンドが受信された旨判断されるときは、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドの受信の有無に関わらず、次にステップ S 3 1 1 0 の処理として、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出態様を決定する（特別図柄の表示制御）。そして次に、ステップ S 3 1 3 0 の処理として、上記ステップ S 3 1 1 0 の処理にてセットされた上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドを、上記各制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 に送信する。これにより、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出（動画など）が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行われるようになる。

20

【 0 2 3 4 】

ただし上述の通り、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドは、
・上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球すること。
・上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりが当選されること。
・上記普通電動役物 8 1 の動作によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球がさらに入球すること。

30

といった条件が満たされない限り受信されない。しかも、この実施の形態では、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる小当たりとして、上記短当たり及び長当たりを用意するとともに、そのうちの短当たりが頻繁に当選されるかたちで上記抽選処理を行うようにしている。したがって、上記ステップ S 3 1 0 1 の処理では、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドが受信されていない旨判断されることが多く、この場合、上記サブ統合基板 3 5 5 の CPU 3 7 0 は、まず、ステップ S 3 1 0 2 の処理として、上記主制御基板 1 3 1 から上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンド（ステップ S 2 1 1 1）が受信されたか否かを判断する。そしてこの結果、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドが受信されていない旨判断される場合には、同コマンドが受信されるまで待機する。そして、こうした処理を通じて、上記コマンドが受信された旨判断されるようになると、次にステップ S 3 1 2 0 の処理として、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示態様を決定する（普通図柄の表示制御）。これにより、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が行われた後の上記演出表示装置 1 1 5 にて、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が上記演出表示装置 1 1

40

50

5での主要な表示演出として行われるようになる。

【0235】

なお、このステップS3120の処理については後述する。そして次に、ステップS3130の処理として、上記ステップS3120の処理にてセットされた上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドを、上記各制御基板356、357、358に送信する。これにより、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0236】

図68は、上記特別図柄の表示制御(ステップS3110)についてその処理手順を示すフローチャートである。

同図68に示されるように、上記サブ統合基板355のCPU370では、まず、ステップS3111の処理として、上記ステップS3101の処理にて受信したコマンドに基づいて上記大当たりに当選したか否かを判断する。そしてこの結果、上記大当たりが当選された旨判断されることを条件に、上記大当たり時の演出態様(例えば、大当たりに当選した旨を遊技者に報知する動画など)を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする。これにより、次のステップS3130の処理において、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる(図67参照)。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記大当たり時の演出(表示演出や音響演出など)が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0237】

これに対し、上記小当たりに当選した旨判断されるときは(ステップS3111)、小当たり時の演出態様(例えば、小当たりに当選した旨を遊技者に報知する動画など)を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする(ステップS3113)。これにより、次のステップS3130の処理において、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記小当たり時の演出(表示演出や音響演出など)が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【0238】

図69は、上記普通図柄の表示制御(ステップS3120)についてその処理手順を示すフローチャートである。なおここでは、上記演出表示装置115にて表示される装飾図柄(例えば上記普通図柄に対応した3つの装飾図柄)についての変動パターンが決定される。また併せて、上記装飾図柄の変動停止時に現れる図柄(停止図柄)が決定される。

【0239】

すなわち、同図69に示されるように、上記サブ統合基板355のCPU370では、まず、ステップS3121の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記有利状態にあるか否かを判断する。そしてこの結果、上記有利状態にないときには、次のステップS3122の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記当たりの種類が長当たりであるか否かを判断する。そして、当選種が長当たりであることを条件に、上記長当たり時の演出態様(例えば、3つの装飾図柄が同一の図柄となって停止する表示演出)を上記電飾制御基板356、357及び波形制御基板358に対する演出コマンドとしてセットする(ステップS3123)。なお、この演出コマンドには、上記3つの装飾図柄のうちの2つの図柄を一致させた状態にて、残りの1つの図柄が他の2つの図柄と一致するかどうかの演出(リーチ演出)を行うべき旨を示す情報も含まれる。これにより、次のステップS3130の処理において(図67参照)、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板356、357、358に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板356、357、358を通じて、上記長当たり時の演出が上記演出表示装置115での主要な表示演出として行われるようになる。

【 0 2 4 0 】

これに対し、上記当選種が長当たりでないときには（ステップ S 3 1 2 2 ）、上記当選種が短当たりであるときも含めて、ハズレ時の演出態様（例えば、3つの装飾図柄がそれぞれ異なる図柄となって停止する表示演出）を上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットする（ステップ S 3 1 2 4 ）。なお、この演出コマンドにも、上記リーチ演出を行うべきか否かを示す情報が含まれる。これにより、次のステップ S 3 1 3 0 の処理において（図 6 7 参照）、上記セットされた演出コマンドが上記各制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 に送信されるようになる。すなわち、上記制御基板 3 5 6、3 5 7、3 5 8 を通じて、上記ハズレ時の演出が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行われるようになる。

10

【 0 2 4 1 】

一方、上記ステップ S 3 1 2 1 の処理において、上記有利状態にある旨判断されるときは、次にステップ S 3 1 2 5 の処理として、上記受信したコマンドに基づいて上記小当たり（短当たり、または長当たり）が当選されたか否かを判断する。そして、上記当たりが当選されているときには、その当選種にかかわらず、上記長当たり時の演出態様（例えば、3つの装飾図柄が同一の図柄となって停止する表示演出）を上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットする（ステップ S 3 1 2 6 ）。

【 0 2 4 2 】

これに対し、上記小当たりが当選されていないときには（ステップ S 3 1 2 5 ）、上記ハズレ時の演出態様を上記電飾制御基板 3 5 6、3 5 7 及び波形制御基板 3 5 8 に対する演出コマンドとしてセットすることとなる（ステップ S 3 1 2 7 ）。

20

【 0 2 4 3 】

以上説明したように、この実施の形態にかかる遊技機によれば、以下のような多くの優れた効果が得られるようになる。なお、以下に列記する効果（1）～（13）は、この実施の形態にかかる遊技機によって得られる効果の一例である。

【 0 2 4 4 】

（1）上記ステップ S 3 0 （図 4 6 参照）の処理にて、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れがあった旨判断されたときは（ステップ S 1 6 0 1 ）、その旨を示す検知有無情報を外部出力するようにした（ステップ S 1 6 0 2、S 1 6 0 6 ）。また、上記普通電動役物 8 1 （受止誘導部材 5 3 5 及び入賞防止部材 5 6 1 ）が許球態様にあること（ステップ S 1 6 0 3 ）、及び上記受止誘導部材 5 3 5 の上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口 8 2 に受け入れられ得る期間中であること（ステップ S 1 6 0 4 ）、のいずれかの条件が満たされるときは、その旨を示す有効期間情報を外部出力するようにした（ステップ S 1 6 0 5、S 1 6 0 6 ）。したがって、こうした検知有無情報の外部出力を通じて上記受入信号の検知が適正に行われているか否かの検査を行うことが容易となる。また、こうした有効期間情報を上記検知有無情報と併せて外部出力するようにすることで、上記賞球の払い出しが適切なタイミングにて行われているか否かの検査を行うことが容易となる。

30

【 0 2 4 5 】

（2）上記受止誘導部材 5 3 5 が、上記突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、上記突出位置で受け止めた遊技球を、上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されている。したがって、想定以上に遊技球が上記特別図柄始動口 8 2 に受け入れられることが抑制されるようになり、予定通りに遊技機の性能が発揮されるようになる。

40

【 0 2 4 6 】

（3）上記ステップ S 3 0 （図 4 6 参照）の処理にて、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れがあった旨判断された場合であっても、上記普通電動役物 8 1 （受止誘導部材 5 3 5 及び入賞防止部材 5 6 1 ）が許球態様にあること（ステップ S 1 6 0 3 ）、及び上記受止誘導部材 5 3 5 の上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢し

50

損ねた遊技球が上記特別図柄始動口 8 2 に受け入れられ得る期間中であること（ステップ S 1 6 0 4）、のいずれの条件も満たされないときは、上記第一始動口センサ 3 1 8 による検出に応じた上記払出制御コマンドの送信を行わないようにした。これにより、遊技者に賞球が不正に払い出されるようなことが好適に回避されるようになる。

【 0 2 4 7 】

（ 4 ）上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球の入球の必要条件となる摺動動作を行う普通電動役物 8 1 を上記遊技領域 3 7 上に設けた上で、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球されることに基づいて上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる小当たりについての当選にかかる抽選処理を行うようにした。また併せて、この抽選処理にて上記小当たりが当選されることに基づいて上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行うようにした。そして、こうした駆動制御に応じた上記普通電動役物 8 1 の摺動動作によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球がさらに入球されたとき、上記特別電動役物 1 4 2 の駆動制御を行うこととし、これによって上記特定領域（特別入球口）3 4 4 が設けられる第 1 の遊技領域（センター役物 9 1 内の領域）を開放するようにした。したがって、上記遊技領域 3 7 に所定数の遊技球が打ち込まれたときの上記特別遊技が付与される確率（出玉率）を設定するにあたり、「始動口（特別図柄始動口 8 2）に遊技球が入球したときは上記特定領域（特別入球口）3 4 4 が設けられる領域が開放される」といった補助遊技を採用する遊技機としての基本的な遊技性を好適に維持しつつ、上記特別遊技の実行の必要条件となる抽選処理にて当たりが当選される確率（普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりが当選される確率）をより低く設定することが可能となる。そしてこれによって、上記遊技領域 3 7 に所定数の遊技球が打ち込まれたときの上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球される確率（始動率）を積極的に高く設定することが可能となる。すなわち、補助遊技を採用する遊技機でありながら、上記特別遊技の実行の必要条件となる抽選処理の結果を上記遊技領域 3 7 の中央に配設された演出表示装置 1 1 5 にてより高い頻度をもって表示演出することができるようになり、ひいては遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

【 0 2 4 8 】

（ 5 ）上記表示演出の対象となる抽選処理は、当該遊技機としての出玉率との兼ね合いからその当たり確率が低く設定される。このため、このような抽選処理の結果を表示演出するようにすることで、遊技者は上記特別遊技の実行の必要条件となる抽選処理にて当たりが当選されるか否かのドキドキ感を感じるようになり、これによって遊技の興趣の低下を期待できるようにもなる。

【 0 2 4 9 】

（ 6 ）上記普通電動役物 8 1 の動作時間の長短が、上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球される確率の高低、さらには上記特別遊技が付与される確率の高低と関係することに鑑み、複数種類の当たり（長当たり及び短当たり）を用意するようにした。これにより、補助遊技を行うにあたり、上記長当たり時の演出や上記短当たり時の演出など、当該補助遊技が行われる確率の異なる表示演出を行うことができるようになる。しかも、上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球されるために必要な時間として十分な動作時間を示す動作時間情報が対応付けされた当たり（長当たり）が当選されたときには、「上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球したときは上記第 1 の遊技領域が開放される」といった遊技性を実現することもできるようになる。またさらに、上記複数種の当たりの各当選確率の調整を通じて、

- ・補助遊技を採用する遊技機としての基本的な遊技性。
- ・上記出玉率。
- ・上記始動率。

をいずれも好適に維持しつつ、当該抽選処理（上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理）にて当たりが当選される確率を適宜に設定することも可能である。

【 0 2 5 0 】

（ 7 ）上記普通電動役物 8 1 の動作時間の長短が、上記特別図柄始動口 8 2 への遊技球

の入球確率の高低、さらには上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球したときの上記特別遊技が付与される確率の高低と関係することに鑑み、所定の期間中に上記短当たりが当選されたときは、該当する短当たりに応じた動作時間よりも長い動作時間だけ上記普通電動役物 8 1 が動作するように上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行うようにした。すなわちこの場合、上記普通電動役物 8 1 が動作するときの動作時間を可変設定する手段をさらに備えるだけで、上記特別遊技の実行の必要条件となる内部抽選を行うために設けられる始動口（普通図柄始動口 9 6）に上記遊技球が入球したときの上記特別遊技が付与される確率、及び遊技球の入球が上記特別遊技の実行の必要条件となる特別図柄始動口 8 2 への上記遊技球の入球確率をより高い確率にそれぞれ可変設定することができるようになる（確率変動状態及び時短状態）。

10

【 0 2 5 1 】

しかも、所定の期間中に上記短当たりが当選されたときは、予め定められている動作時間（長当たり時の動作時間）だけ上記普通電動役物 8 1 が動作するように上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行うようにした。したがって、上記所定の期間中は、上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行うにあたり、上記当選種を判断する必要がなくなり、当該抽選処理にかかる処理負荷の軽減が図られるようになる。

【 0 2 5 2 】

（ 8 ）上記特別遊技が行われた後の所定の期間（決定された継続期間）は当該期間が経過した後の通常の期間よりも上記遊技領域 3 7 に所定数の遊技球が打ち込まれたときの上記センター役物 9 1 内の領域に入球される遊技球の数が増えるように上記普通電動役物 8 1 の駆動制御を行うこととした（有利な遊技状態）。したがって、遊技者は、上記有利な遊技状態に突入した後も上記決定された継続期間が経過する前に上記大当たり、若しくは上記特定領域（特別入球口） 3 4 4 に遊技球が入球するか否かのドキドキ感を継続的に感じるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

20

【 0 2 5 3 】

（ 9 ）上記小当たりが当選されたときは、上記通常の期間及び上記所定の期間（有利状態の継続期間）のいずれの期間中に当該当たりが当選されたかを判断する。そしてこの結果、上記通常の期間中に当該小当たりが当選されたと判断されるときは、上記所定の期間としての第 1 の期間（特別図柄の変動表示制御が 2 回行われるまでの期間）だけ上記センター役物 9 1 内の領域に入球される遊技球の数が増えるように上記普通電動役物 8 1 を駆動制御することを決定することとした（図 5 0：ステップ S 2 1 3）。一方、上記所定の期間（有利状態の継続期間）中に上記小当たりが当選されたと判断されるときは、上記第 1 の期間よりも長い上記所定の期間としての第 2 の期間（特別図柄の変動表示制御が 7 回行われるまでの期間）だけ上記センター役物 9 1 内の領域に入球される遊技球の数が増えるように上記普通電動役物 8 1 を駆動制御することを決定することとした（図 5 0：ステップ S 2 2 4）。これにより、上記有利な遊技状態が継続する確率（継続率）が変化するようになり、遊技者は、上記有利な遊技状態に一旦突入した後も、この有利な遊技状態がより高い確率で継続される状態に移行することを願って遊技するようになる。すなわち、遊技者は、上記継続率の高い状態に移行するか否かのドキドキ感を感じるようになり、これによって遊技の興趣の低下が抑制されるようになる。

30

40

【 0 2 5 4 】

（ 1 0 ）上記通常の期間中に上記小当たりが当選されたときは、上記有利な遊技状態に突入したときの当該遊技状態の継続期間（所定の期間）として比較的短い第 1 の期間を決定することとした（図 5 0：ステップ S 2 1 3）。このため、当該第 1 の期間の上記第 2 の期間に対する短縮期間分だけ、上記小当たりの当選確率、ひいては上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球される確率をさらに高めることができるようになる。また、こうして上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球される確率を高めつつも、上記所定の期間中に上記小当たりが当選されたときは、上記有利な遊技状態に突入したときの当該遊技状態の継続期間（所定の期間）として上記第 1 の期間よりも長い第 2 の期間を決定することとした（図 5 0：ステップ S 2 2 4）。このため、この継続率の高い遊技状態に突入した後は

50

より多くの賞球が遊技者に払い出されるようになり、これによって遊技の興趣の向上を図ることができるようになる。

【 0 2 5 5 】

(1 1) 上記演出表示装置 1 1 5 を通じた表示演出を行うにあたり、上記主制御基板 1 3 1 から上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンド (ステップ S 2 0 4 及び S 3 0 5) が受信されたか否かを判断し、当該コマンドの受信がないときは、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出を上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出として行うこととした。また、上記主制御基板 1 3 1 から上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドの受信があるときは、上記普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が行われた後の上記演出表示装置 1 1 5 にて、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出が上記演出表示装置 1 1 5 での主要な表示演出となるかたちで当該表示演出を行うこととした。したがって、上記大当たり及び小当たりの当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示演出を、上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる当たりについての当落にかかる抽選処理の結果に応じた表示演出の発展的な表示演出として行うことができるようになる。これにより、上記特別遊技の実行の必要条件となる 2 つの異なる抽選処理の結果を一連の表示演出を通じて遊技者に報知することができるようになる。

10

【 0 2 5 6 】

(1 2) 上記普通電動役物 8 1 の動作契機となる小当たりに落選したことを示すハズレであるときの表示演出と、上記短当たりが当選されたときの表示演出とが同一の演出態様となるかたちで上記演出表示装置 1 1 5 を通じた表示演出を行うこととした (ステップ S 3 1 1 3、S 3 1 1 5)。したがって、遊技者は、上記ハズレであるのか、上記短当たりが当選されたのかを判断しがたくなる。すなわちこの場合、上記短当たりの当選によって入球可能とされた上記特別図柄始動口 8 2 に遊技球が入球されたとき、遊技者から見れば、上記特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出 (通常は、普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた表示演出の後に発展的に行われる演出) が突然行われるようになり、これによって遊技の興趣の低下の好適な抑制が期待できるようになる。

20

【 0 2 5 7 】

(1 3) 上記短当たりが上記長当たりよりも頻繁に当選されるかたちで上記抽選処理を行うようにしたため、上記普通図柄始動口 9 6 に遊技球が入球される確率をより高い確率に設定することができるようになり、ひいては上記抽選処理の結果としての当たりを上記演出表示装置 1 1 5 にてより頻繁に演出表示することができるようになる。

30

【 0 2 5 8 】

なお、上述した本実施形態の遊技機に限られず、以下の構成を備えてもよい。なお、以下の構成 1 ~ 8 は単独で、若しくは、適宜組み合わせられてもよい。

[構成 1]

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤の盤面に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

40

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、

および、前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有

50

利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記始動口には、可動部材を有する特定始動口が含まれていると共に、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

10

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

を有しており、

可動部材を有する特定始動口は、前記受止誘導部材および前記受入防止部材を有する前記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されており、

前記遊技制御手段は、

20

前記受止誘導部材を、前記收容位置と前記突出位置との間で変位可能に可動させる受止誘導可動制御手段、

前記受入防止部材を、前記狭小位置と前記広大位置との間で変位可能に可動させる受入防止可動制御手段、

および、前記特定条件が成立したことに応じて前記受入検知手段による受入信号の検知を有効とする有効フラグを設定するフラグ設定手段、

をさらに有すると共に、

特定条件の成立に応じて、前記受止誘導可動制御手段により前記受止誘導部材を前記收容位置から前記突出位置に可動させると共に、前記受入防止可動制御手段により前記受入防止部材を前記狭小位置から前記広大位置に可動させることによって、前記特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御し、

30

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されていなければ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されている場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行うことを特徴とする。

【 0 2 5 9 】

40

これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を備えている。遊技領域には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、受入検出装置と、遊技球付与手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備えている。受入検出装置は、始動口への遊技球の受け入れを検出し、この受入検出に応じて受入信号を出力する。遊技球付与手段は、始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える。遊技制御手段は、受入検知手段、遊技球付与制御手段、抽選手段および大当たり遊技実行手段を少なくとも有する。受入検知手段は、受入検出装置から出力された受入信号を受信し、この受信した受入信号の検知を行う。遊技球付与制御手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う。抽選手段は、受入検知手段によって受入信号の

50

受信が検知されたことに基づいて抽選を行う。大当たり遊技実行手段は、抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する。

【 0 2 6 0 】

なお、始動口は、遊技球が受け入れられることによって抽選手段による抽選の契機となる所謂「抽選契機口」として作用するものであって、遊技球の受け入れが必ずしも遊技制御手段による遊技始動の条件となるものに限られない（始動口への遊技球の受け入れが遊技始動の条件となるものもある）。

【 0 2 6 1 】

また、始動口の数、本実施形態では一つのみ（特別図柄始動口 8 2 ）であるが、その数は限られるものではなく、複数の始動口が備えられていてもよい。

10

また、遊技球付与制御手段は、始動口への遊技球の受入検出に基づいて遊技球の付与制御を行うが、「付与」とは譲渡を意味するものではなく、貸し与えることを意味する。即ち、遊技場において遊技を行うとき、遊技者は遊技球を購入するのではなく、貸し与えられるのである。

【 0 2 6 2 】

ここで、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が始動口に受け入れられると、受入検出装置によって始動口への遊技球の受け入れが検出され、受入信号として、電氣的に接続された受入検知手段に出力される。受入検出装置から出力された遊技球の受入信号が受入検知手段によって検知されると、これに基づいて、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選が行われる。そして、抽選手段による抽選において大当たりに当選すると、大当たり遊技実行手段によって大当たり遊技が実行される。

20

【 0 2 6 3 】

また、本実施形態では、始動口として特別図柄始動口 8 2 が備えられているにすぎないが、始動口が複数備えられていても良い。複数の始動口が備えられている場合には、当該複数の始動口のうち少なくとも一つに可動部材を有する特定始動口が含まれている。なお、上記構成 1 に記載の「特定始動口」は、本実施形態の特別図柄始動口 8 2 に相当する。

【 0 2 6 4 】

また、この遊技機には、特定始動受入通路（入賞通路 5 3 1 ）が形成されている。この特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2 ）から受け入れた遊技球の通路となるものであって、特定始動口から遊技盤 5 の奥側に向けた方向に形成されている。即ち、特定始動受入通路は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2 ）の開口領域と連通すると共に、遊技盤 5 の遊技領域 3 7 が形成されている側とは反対側（即ち遊技盤 5 の背後側）に向けて形成されていることとなる。

30

【 0 2 6 5 】

また、特定始動口（特別図柄始動口 8 2 ）の可動部材は、受止誘導部材および受入防止部材を有している。受止誘導部材は、特定始動受入通路内に収容される収容位置と、遊技盤 5 の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能となっており、突出位置にあるときに、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を特定始動受入通路に誘導可能であると共に、突出位置から収容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢すように構成されている。一方、入賞防止部材 5 6 1 は、特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能となっており、狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となるように構成されている。

40

【 0 2 6 6 】

なお、可動部材を有する特定始動口は、前述した拒球態様と許球態様との間で変位可能な可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）を構成要素とする特定始動口のみから構成されている。即ち、前述した可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）以外の可動部材を有する特定始動口は備えられていない。換言すれば、従来の遊技機に見られるよう

50

な、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。

【0267】

また、遊技制御手段は、受止誘導可動制御手段および受入防止可動制御手段をさらに有している。受止誘導可動制御手段は、受止誘導部材を、収容位置と突出位置との間で変位可能に可動させる。受入防止可動制御手段は、受入防止部材を、狭小位置と広大位置との間で変位可能に可動させる。受止誘導可動制御手段は、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材を収容位置から突出位置に可動させる。また、受入防止可動制御手段は、受入防止部材を狭小位置から広大位置に可動させることによって、特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御する。

10

【0268】

このように、受止誘導部材は、突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、突出位置で受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口82）に受け入れられることがなく、予定通りに遊技機の性能が発揮される。

【0269】

また、本構成にかかる遊技機の遊技制御手段は、特定条件が成立したことに応じて有効フラグを設定するフラグ設定手段をさらに有している。なお、「有効フラグ」とは、受入検知手段による受入信号の検知を有効とするフラグである。

20

【0270】

そして、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されていなければ、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する。一方、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されている場合には、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたことに応じて、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選を行う。なお、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選が行われるのは、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されている場合のみである。

【0271】

30

このように、本発明の遊技機では、有効フラグが設定されていなければ、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する。即ち、有効フラグが設定されている場合にのみ、賞としての遊技球が遊技者に与えられる。

【0272】

従って、例えば不正に可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、予定通りに遊技機の性能が発揮されると共に、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

40

【0273】

なお、有効フラグが設定されていないときに遊技球が特定始動口（特別図柄始動口82）に受け入れられる場合には、抽選手段による抽選も禁止にすることが好ましい。不正に特定始動口に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技が発生することを防止するためである。

【0274】

また、いつ特定条件が成立するか、即ち、受止誘導部材および受入防止部材が、いつ拒球態様から許球態様に切り替わるかといった面白みも加わり、興趣の低下を抑制することもできる。

50

【 0 2 7 5 】

また、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられた遊技球は遊技盤の奥側に向けた方向に導かれるので、遊技球が特定始動口に受け入れられたことを視認し易い。また、特定始動口に遊技球が受け入れられたことを契機として抽選が行われるので、特定始動口に受け入れられた遊技球を視認できることで、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 7 6 】

また、受止誘導部材は、収容位置にあっても突出位置にあっても遊技盤に対して出し入れするのみである。一方、受入防止部材は、狭小位置にあっても広大位置にあっても特定始動口（特別図柄始動口 8 2）の開口領域を塞ぐことはない。従って、常に特定始動口即ち特定始動受入通路内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材は、遊技盤に対して出し入れするのみなので、遊技盤上を占める面積を小さくすることができる。

10

【 0 2 7 7 】

また、受止誘導部材は、受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に入賞してしまう虞がなく、予定通りに遊技機の許容性能を保持し得る。これにより、本来、遊技球が受け入れられるべきでないときに特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れがあったときは、不正と判断することができ、遊技球の付与制御を禁止しても何ら問題とはならない。

20

【 0 2 7 8 】

また、受止誘導部材が収容位置にあって且つ受入防止部材が狭小位置にあるときは、遊技領域 3 7 を流下する遊技球を特定始動受入通路即ち特定始動口に遊技球を受け入れることができない。一方、受止誘導部材が突出位置にあって且つ受入防止部材が広大位置にあるときは、遊技領域を流下する遊技球を特定始動口に遊技球を受け入れることが可能となる。

【 0 2 7 9 】

ところで、本発明では、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）が遊技盤 5 の盤面に設けられていると共に、遊技領域上の遊技球を受止誘導部材によって受け止め、その後、当該遊技球を特定始動口内に誘導する。従って、特定始動口の開口領域が遊技球の直径よりも大きい場合には、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち、特定始動口の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特定始動口の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材および受入防止部材（入賞防止部材）の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

30

【 0 2 8 0 】

〔 構成 2 〕

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、

前記遊技盤に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

40

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

前記始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて抽選を行う抽選手段、

50

および、前記抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記始動口は、可動部材を有する特定始動口であって、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

10

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

を有しており、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、前記收容位置と前記突出位置との間で変位可能に可動させる受止誘導可動制御手段、

20

前記受入防止部材を、前記狭小位置と前記広大位置との間で変位可能に可動させる受入防止可動制御手段、

および、前記特定条件が成立したことに応じて前記受入検知手段による受入信号の検知を有効とする有効フラグを設定するフラグ設定手段、

をさらに有すると共に、

特定条件の成立に応じて、前記受止誘導可動制御手段により前記受止誘導部材を前記收容位置から前記突出位置に可動させると共に、前記受入防止可動制御手段により前記受入防止部材を前記狭小位置から前記広大位置に可動させることによって、前記特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御し、

30

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されていなければ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されている場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行うことを特徴とすることを特徴とする。

【 0 2 8 1 】

これによれば、本発明に係る遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤を備えている。遊技領域には、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口（特別図柄始動口 8 2）と、受入検出装置と、遊技球付与手段と、遊技の進行を制御する遊技制御手段とを備えている。受入検出装置は、始動口への遊技球の受け入れを検出し、この受入検出に応じて受入信号を出力する。遊技球付与手段は、始動口に遊技球が受け入れられたことに基づいて、賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える。遊技制御手段は、受入検知手段、遊技球付与制御手段、抽選手段および大当たり遊技実行手段を少なくとも有する。受入検知手段は、受入検出装置から出力された受入信号を受信し、この受信した受入信号の検知を行う。遊技球付与制御手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う。抽選手段は、受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて抽選を行う。大当たり遊技実行

40

50

手段は、抽選手段による抽選において大当たりに当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する。

【 0 2 8 2 】

なお、始動口は、遊技球が受け入れられることによって抽選手段による抽選の契機となる所謂「抽選契機口」として作用するものであって、遊技球の受け入れが必ずしも遊技制御手段による遊技始動の条件となるものに限られない（始動口への遊技球の受け入れが遊技始動の条件となるものもある）。

【 0 2 8 3 】

また、始動口の数、本実施形態では一つのみ（特別図柄始動口 8 2）であるが、その数は限られるものではなく、複数の始動口が備えられていてもよい。

10

また、遊技球付与制御手段は、始動口（特別図柄始動口 8 2）への遊技球の受入検出に基づいて遊技球の付与制御を行うが、「付与」とは譲渡を意味するものではなく、貸し与えることを意味する。即ち、遊技場において遊技を行うとき、遊技者は遊技球を購入するのではなく、貸し与えられるのである。

【 0 2 8 4 】

ここで、遊技領域 3 7 に向けて打ち込まれた遊技球が始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられると、受入検出装置によって始動口への遊技球の受け入れが検出され、受入信号として、電氣的に接続された受入検知手段に出力される。受入検出装置から出力された遊技球の受入信号が受入検知手段によって検知されると、これに基づいて、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選が行われる。そして、抽選手段による抽選において大当たりに当選すると、大当たり遊技実行手段によって大当たり遊技が実行される。

20

【 0 2 8 5 】

また、本実施形態では、始動口として特別図柄始動口 8 2 が備えられているにすぎないが、始動口が一つのみであっても複数備えられていても良い。この場合、全ての始動口が、可動部材を有する特定始動口である。なお、上記構成 2 に記載の「特定始動口」は、本実施形態の特別図柄始動口 8 2 に相当する。

【 0 2 8 6 】

また、この遊技機には、特定始動受入通路が形成されている。この特定始動受入通路は、特定始動口から受け入れた遊技球の通路となるものであって、特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向に形成されている。即ち、特定始動受入通路は、特定始動口の開口領域と連通すると共に、遊技盤の遊技領域が形成されている側とは反対側（即ち遊技盤の背後側）に向けて形成されていることとなる。

30

【 0 2 8 7 】

また、特定始動口の可動部材は、受止誘導部材および受入防止部材を有している。受止誘導部材は、特定始動受入通路内に収容される収容位置と、遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能となっており、突出位置にあるときに、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を特定始動受入通路に誘導可能であると共に、突出位置から収容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢すように構成されている。一方、入賞防止部材は、特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能となっており、狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となるように構成されている。

40

【 0 2 8 8 】

なお、上述のとおり、上記構成 2 に記載の遊技機における始動口（特別図柄始動口 8 2）は、拒球態様と許球態様との間で変位可能な可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）を構成要素とする特定始動口である。即ち、前述した可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）以外の可動部材を有する特定始動口は備えられていない。換言すれば、従

50

来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。

【0289】

また、遊技制御手段は、受止誘導可動制御手段および受入防止可動制御手段をさらに有している。受止誘導可動制御手段は、受止誘導部材を、収容位置と突出位置との間で変位可能に可動させる。受入防止可動制御手段は、受入防止部材を、狭小位置と広大位置との間で変位可能に可動させる。受止誘導可動制御手段は、特定条件の成立に応じて、受止誘導部材を収容位置から突出位置に可動させる。また、受入防止可動制御手段は、受入防止部材を狭小位置から広大位置に可動させることによって、特定始動口への遊技球の受け入れが不可能な拒球態様から当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となるように制御する。

10

【0290】

このように、受止誘導部材は、突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、突出位置で受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口82）に受け入れられることがなく、予定通りに遊技機の性能が発揮される。

【0291】

また、本構成にかかる遊技機の遊技制御手段は、特定条件が成立したことに応じて有効フラグを設定するフラグ設定手段をさらに有している。なお、「有効フラグ」とは、受入検知手段による受入信号の検知を有効とするフラグである。

20

【0292】

そして、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されていなければ、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する。一方、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されている場合には、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたことに応じて、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選を行う。なお、遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および抽選手段による抽選が行われるのは、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されている場合のみである。

【0293】

30

このように、本発明の遊技機では、有効フラグが設定されていなければ、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する。即ち、有効フラグが設定されている場合にのみ、賞としての遊技球が遊技者に与えられる。

【0294】

従って、例えば不正に可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、予定通りに遊技機の性能が発揮されると共に、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

40

【0295】

なお、有効フラグが設定されていないときに遊技球が特定始動口（特別図柄始動口82）に受け入れられる場合には、抽選手段による抽選も禁止にすることが好ましい。不正に特定始動口に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技が発生することを防止するためである。

【0296】

また、いつ特定条件が成立するか、即ち、受止誘導部材および受入防止部材が、いつ拒球態様から許球態様に切り替わるかといった面白みも加わり、興趣の低下を抑制することもできる。

50

【 0 2 9 7 】

また、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられた遊技球は遊技盤の奥側に向けた方向に導かれるので、遊技球が特定始動口に受け入れられたことを視認し易い。また、特定始動口に遊技球が受け入れられたことを契機として抽選が行われるので、特定始動口に受け入れられた遊技球を視認できることで、興趣の低下を抑制できる。

【 0 2 9 8 】

また、受止誘導部材は、収容位置にあっても突出位置にあっても遊技盤に対して出し入れするのみである。一方、受入防止部材は、狭小位置にあっても広大位置にあっても特定始動口（特別図柄始動口 8 2）の開口領域を塞ぐことはない。従って、常に特定始動口即ち特定始動受入通路内を視認することができ、遊技球が入賞しやすいという印象を遊技者に与えることができる。これにより、遊技意欲を促進させることができ、興趣の低下を抑制できる。また、受止誘導部材は、遊技盤に対して出し入れするのみなので、遊技盤上を占める面積を小さくすることができる。

【 0 2 9 9 】

また、受止誘導部材は、受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されているので、想定以上に遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に入賞してしまう虞がなく、予定通りに遊技機の許容性能を保持し得る。これにより、本来、遊技球が受け入れられるべきでないときに特別図柄始動口 8 2 への遊技球の受け入れがあったときは、不正と判断することができ、遊技球の付与制御を禁止しても何ら問題とはならない。

【 0 3 0 0 】

また、受止誘導部材が収容位置にあっても且つ受入防止部材が狭小位置にあるときは、遊技領域を流下する遊技球を特定始動受入通路即ち特定始動口に遊技球を受け入れることができない。一方、受止誘導部材が突出位置にあっても且つ受入防止部材が広大位置にあるときは、遊技領域を流下する遊技球を特定始動口に遊技球を受け入れることが可能となる。

【 0 3 0 1 】

ところで、本発明では、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）が遊技盤の盤面に設けられていると共に、遊技領域上の遊技球を受止誘導部材によって受け止め、その後、当該遊技球を特定始動口内に誘導する。従って、特定始動口の開口領域が遊技球の直径よりも大きい場合には、当該開口領域の大きさによって入賞率は変化しない。即ち、特定始動口の開口領域を大きくすることによって、入賞率を変化させることなく、より一層入賞し易い状態に見せることが可能となり、遊技者の遊技意欲をさらに促進させることが可能となる。しかも、特定始動口の開口領域の大きさを大きくしても、受止誘導部材および受入防止部材の大きさを変える必要はないため、他の要素から受ける制約も小さいものとなる。

【 0 3 0 2 】

なお、有効フラグが設定されていないときに遊技球が特定始動口（特別図柄始動口 8 2）に受け入れられる場合には、抽選手段による抽選も禁止にすることが好ましい。不正に特定始動口に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技が発生することを防止するためである。

【 0 3 0 3 】

ところで、構成 1 および構成 2 に記載の「前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されていなければ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されている場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行う」は、「前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されていなければ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されるにも拘わらず、少なくとも前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御を禁止する一方、

前記有効フラグ設定手段によって前記有効フラグが設定されている場合にのみ、前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたことに応じて、前記遊技球付与制御手段による遊技球の付与制御および前記抽選手段による抽選を行う」と置き換えることもできる。

【0304】

上記のように置き換えても、例えば不正に可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）が許球態様にされる等、本来であれば特定始動口に遊技球が受け入れられるはずがないときに遊技球が特定始動口に受け入れられたとしても、賞としての遊技球が与えられない。これにより、不正に遊技球を得ようとする者がいたとしてもこれをなし得ることができず、不正によるパチンコホールの損失を抑制することが可能となる。

10

【0305】

[構成3]

構成1または2に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能であると共に、前記特定条件が成立するための契機となる契機部をさらに備えており、

前記遊技制御手段は、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記契機部に受け入れられたことまたは通過したことに応じて当該契機部への遊技球の受け入れまたは通過を検出する契機検出手段、

および、前記契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として前記可動部材の可動制御を行うか否かの抽選を行う可動抽選手段、

20

をさらに有しており、

前記可動制御手段は、

前記特定条件としての前記可動抽選手段による抽選において当選したことに応じて、前記可動部材を拒球態様から許球態様に変位させるための可動制御を行うことを特徴とする。

【0306】

これによれば、この遊技機は、特定条件が成立するための契機となる契機部（普通図柄始動口96）をさらに備えている。この契機部は、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能となっている。

30

【0307】

また、遊技制御手段は、契機検出手段および可動抽選手段をさらに有している。契機検出手段は、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が契機部に受け入れられたことまたは通過したことを検出する。可動抽選手段は、契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）の可動制御を行うか否かの抽選を行う。可動制御手段は、特定条件の成立に応じて、可動部材を、拒球態様から許球態様に変位させるための可動制御を行う。

【0308】

従って、可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）が拒球態様であるとき、遊技者は、契機部（普通図柄始動口96）に遊技球が受け入れられるように遊技を行うこととなる。即ち、本来、始動口（特別図柄始動口82）に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技の契機となる抽選が行われるものの、本発明によれば、始動口に受け入れられるためには契機部に遊技球が受け入れられる必要がある。これが、従来の遊技機には見られない補助遊技として機能するので、大当たり遊技状態が発生するまでの過程における単調さを、より一層解消できる。

40

【0309】

[構成4]

構成3に記載の遊技機において、

前記遊技領域の略中央部に配置され、遊技にかかる所定の結果を表示可能な表示装置をさらに備え、

50

前記遊技制御手段は、

前記可動抽選手段による抽選結果を前記表示装置に導出制御する表示制御手段をさらに有すると共に、

前記可動抽選手段による抽選に当選したとき、当該当選としての抽選結果が前記表示制御手段によって導出制御されるタイミングで、前記有効フラグ設定手段によって有効フラグを設定することを特徴とする。

【0310】

これによれば、遊技領域の略中央部には、遊技にかかる所定の結果を表示可能な表示装置がさらに備えられている。遊技制御手段は、可動抽選手段による抽選結果を表示装置に導出制御する表示制御手段をさらに有している。そして、可動抽選手段による抽選に当選したとき、この当選結果を表示制御手段によって表示装置に導出制御されるタイミングで、フラグ設定手段によって有効フラグを設定する。

10

【0311】

従って、遊技者は、有効フラグがいつ設定されるかを把握することができるので、当該有効フラグが設定されるタイミングを狙って、特定始動口（特別図柄始動口82）に遊技球が受け入れられるように遊技を行うことができる。

【0312】

なお、上記構成において、表示装置を制御する表示制御手段は本実施形態の電飾制御基板357に相当する一方、有効期間を設定するのは主制御基板131である。従って、「当選としての抽選結果が前記表示制御手段によって導出制御されるタイミングで、前記フラグ設定手段によって有効フラグを設定する」とは、当選としての抽選結果が表示制御手段によって導出制御されることを契機に有効フラグが設定されることを意味するのではなく、あくまでも、遊技者から見た場合に、「当選としての抽選結果が表示装置に導出されるタイミングで有効フラグが設定される」ことを意味する。

20

【0313】

[構成5]

構成4に記載の遊技機において、

前記表示制御手段は、

前記可動抽選手段による抽選に当選したとき、前記表示装置に当該当選結果を導出するに先だって、当選結果が導出される可能性があることをアピールすることを特徴とする。

30

【0314】

これによれば、可動抽選手段（ステップS104）による抽選に当選したとき、当該当選結果が表示装置（演出画像表示装置115）に導出される前に、当選結果が導出される可能性があることが導出される（例えばリーチ表示等による予告表示が導出される）。

【0315】

遊技者が遊技領域に向けて遊技球を打ち込んだとき、この打ち込まれた遊技球が特定始動口に至るまでには所定の時間を要する。従って、可動抽選手段（ステップS104）による抽選に当選したことが分かってからすぐに遊技球を遊技領域37に向けて打ち込んだとしても、当該遊技球が特定始動口に至る前に拒球態様になってしまうと、その落胆は大きい。そこで、可動抽選手段に当選したときは、この当選結果が導出される可能性があることをアピールすることによって、特定始動口（特別図柄始動口82）に遊技球が受け入れられるように狙わせることができる。これにより、遊技者が落胆することを防止でき、ひいては、興趣の低下を抑制できる。

40

【0316】

[構成6]

構成1～5のいずれか一つに記載の遊技機において、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づいて行われる前記抽選手段による抽選結果としての当りとして前記大当りを少なくとも含んでおり、

前記抽選手段は、当該抽選において外れることよりも前記当りとなる確率が高い抽選を行うことを特徴とする。

50

【 0 3 1 7 】

これによれば、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに基づいて行われる抽選では、外れよりも当たりとなる確率が高いため、遊技者は、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対して大きな興味を抱くこととなり、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 1 8 】

また、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに基づいて行われる抽選では、外れよりも当たりとなる確率が高いため、特定条件が成立した場合を除き、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であっても、興趣の低下を抑制できる。とくに、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であるからこそ、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対する喜びが大きくなる。

【 0 3 1 9 】

なお、「当たり」には、大当りのみに限られず、例えば遊技者にとって大当たりよりも有利度合いが低い小当たりなどが含まれていても良い。

〔 構成 7 〕

構成 6 に記載の遊技機において、

前記抽選手段は、常に当たりとなる抽選を行うことを特徴とする。

【 0 3 2 0 】

これによれば、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当たりとなるので、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対して、より一層大きな興味を遊技者に抱かせることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。とくに、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当たりとなることで、遊技者は、「特別図柄始動口 8 2 に入賞すればよい」といった安心を感じることができる。

【 0 3 2 1 】

また、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当たりとなることから、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられたときの喜びはひときわ大きくなり、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であっても、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 2 2 】

〔 構成 8 〕

構成 1 ～ 7 のいずれか一つに記載の遊技機において、

遊技にかかる所定の情報を把握可能な態様で導出する遊技情報導出手段をさらに備えており、

前記遊技制御手段は、

前記特定始動口への遊技球の受け入れが前記受入検知手段によって検知されたことに基づいて、前記遊技情報導出手段による導出態様を制御する遊技情報導出制御手段をさらに有すると共に、

前記遊技情報導出制御手段は、

前記受入検出装置から出力された受入信号が前記受入検知手段によって検知されたとき、前記有効フラグ設定手段によって有効フラグが設定されているか否かに拘わらず、当該受入検出装置から出力された受入信号が当該受入検知手段によって検知されたことを把握可能な態様で前記遊技情報導出手段に導出することを特徴とする。

【 0 3 2 3 】

これによれば、この遊技機は、遊技にかかる所定の情報を把握可能な態様で導出する遊技情報導出手段をさらに備えている。また、遊技制御手段は、特定始動口（特別図柄始動口 8 2）への遊技球の受け入れが受入検知手段によって検出されたことに基づいて、遊技情報導出手段による導出態様を制御する遊技情報導出制御手段をさらに有している。この遊技情報導出制御手段は、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたとき、フラグ設定手段によって有効フラグが設定されているか否かに拘わらず、受入検出装置から出力された受入信号が当該受入検知手段によって検知されたことを把

握可能な態様で遊技情報導出手段に導出する。

【0324】

なお、パチンコ機等の遊技機は、例えば出荷時において、適正に作動するか否か検査される。即ち、特定始動口（特別図柄始動口82）についても、当該特定始動口に遊技球が受け入れられた際に、受入検出装置によって遊技球の受け入れが検出されているか否かが検査される。従来であれば、特定始動口に遊技球が受け入れられることに応じて遊技球の付与制御が行われれば異常なしと判断されていた。ところが、本発明の遊技機によれば、遊技球の受け入れが行われたことを受入検出装置によって検出されたとしても、有効フラグが設定されていないときに当該遊技球の受け入れが検出されたものであれば遊技球の付与制御が行われないので、受入検出装置によって異常なく検出されているか否かの確認が困難となる。とくに、構成4と本構成とを組み合わせた場合には、可動抽選手段による抽選において当選しない限り有効フラグが設定されないので、出荷時の検査が煩わしいものになってしまう。そこで、受入検出装置から出力された受入信号が受入検知手段によって検知されたとき、有効フラグが設定されているか否かに拘わらず、当該受入信号が検知されたことを把握可能な態様で遊技情報導出手段に導出することによって、出荷検査を容易に行えるようにしている。

10

【0325】

なお、上記各構成において「特定条件」は、可動抽選手段による抽選において当選することである。

また、本例のパチンコ機1によれば、入賞通路531内に入賞防止部材561が配設されており、受止誘導部材535が没入位置になると、入賞防止部材561が前進して進入防止位置となり、その先端側の部位を特別図柄始動口82の受入口の近傍に位置させ、遊技球の進入を防止する。このため、受止誘導部材535が没入位置の場合には、たとえ遊技領域37を流下する遊技球が特別図柄始動口82側に跳ね返っても、特別図柄始動口82への進入を阻止することができる。

20

【0326】

また、本例のパチンコ機1によれば、入賞防止部材561及び受止誘導部材535は、一つの駆動源を兼用しているため、構成が一層簡単になるとともに、特別入賞装置532の大型化を抑制することができる。

【0327】

また、本例のパチンコ機1によれば、普通当りになると、受止誘導部材535が遊技盤5の盤面から遊技者側に突出した状態となり、遊技領域37を流下する遊技球を受け止めることが可能になる。また、受止誘導部材535は、遊技盤5の奥側に向って僅かに下り勾配に形成された傾斜面534を有しているため、受止誘導部材535の傾斜面534で受け止められた遊技球を、傾斜面534に従って特別図柄始動口82へと案内することができる。なお、受止誘導部材535は舌片状であるため、遊技球を受け止めた場合であっても、受け止められた遊技球が特別図柄始動口82に到達する前に、受止誘導部材535が没入位置に復帰すると、遊技球は特別図柄始動口82に入賞することなく遊技領域37へ排出される。したがって、遊技球を受止誘導部材535上に載せることができても、その遊技球は特別図柄始動口82に入賞するとは限らないことから、遊技球が入賞するまで遊技者をハラハラさせることができる。また、「もう少しで入賞させることができたのに入賞させることができず残念だ」という惜しい気持ちを喚起させることができ、次の突出動作に対する意欲を高めることができる。

30

40

【0328】

特に、受止誘導部材535を突出位置に維持させる時間を極めて短く設定した場合には、受止誘導部材535を頻繁に動作させるようにしても、特別図柄始動口82に入賞させないようにすることが可能になる。換言すれば、遊技球の払出しを抑制しつつ、受止誘導部材535の頻繁な動作によって入賞への期待感を大幅に高めることができる。

【0329】

また、本例のパチンコ機1によれば、受止誘導部材535の左右縁部には一対の壁部5

50

39が形成されているため、受止誘導部材535で受け止められた遊技球を、受止誘導部材535の左右側方から排出させることなく、特別図柄始動口82側に向って誘導することができる。このため、受止誘導部材535の左右側方から落下することによる遊技者の不満を解消することができる。また、受止誘導部材535を平板状に形成することが可能となり、その結果、特別図柄始動口82及び入賞通路531の高さが比較的低くても、受止誘導部材535を入賞通路531の内部に収容すること、及び受止誘導部材535の上方に遊技球を入賞させるための空間を設けることが可能となる。なお、受止誘導部材535の先端部分には壁部539が設けられていないため、先端側における左右方向の間口が広くなり、受止誘導部材535が没入位置に復帰する際に、受止誘導部材535上の載置された遊技球を受止誘導部材535の先端部分から容易に排出させることができる。

10

【0330】

また、本例のパチンコ機1によれば、受止誘導部材535の後方に形成された開口部542は、受止誘導部材535の位置に拘らず常に流出口541と連通する大きさに形成されているため、受止誘導部材535が突出位置のときは勿論、遊技球が入賞通路531から流出される前に受止誘導部材535が没入位置となった場合にも、その後、開口部542及び流出口541を通して遊技球を流出させることができる。また、一对の壁部539間に設けられた可動誘導壁543によって、特別図柄始動口82に入賞した遊技球を流出口541に向って自然に落下させることができる。

【0331】

また、本例のパチンコ機1によれば、入賞装置ケーシング538の内部にガイド部544が形成されているため、受止誘導部材535を滑らかに摺動させることができる。また、壁部539を利用して案内することから、簡単な構成で案内することができ、特別入賞装置532の小型化を図ることが可能になる。特に、ガイド部544は入賞装置ケーシング538と一体に成形されているため、入賞通路531とガイド部544との位置関係を精度よく保つことが可能になり、受止誘導部材535を一層滑らかに摺動させることができる。

20

【0332】

また、本例のパチンコ機1によれば、受止誘導部材535は、ソレノイド548に通電されない場合に没入位置となることから、停電時や故障時に突出した状態となること、すなわち遊技店等に不利益を与える状態で故障することを防止できる。

30

【0333】

また、本例のパチンコ機1によれば、制動ゲート部材554によって遊技球を受止誘導部材535上に落ち着かせることが可能となる。したがって、受止誘導部材535上に落下した遊技球の跳ね返りを防止し特別図柄始動口82に向って誘導することが可能となる。また、受止誘導部材535が受ける衝撃も弱くなり、受止誘導部材535の変形や破損を防止することが可能になる。また、制動ゲート部材554の内周面における遊技者側の側面には突起555が形成されているため、特別図柄始動口82側に向って流下させることができ、ひいては受止誘導部材535の突出長さが比較的短い場合でも、制動ゲート部材554を通過した遊技球を受止誘導部材535上に載せることができる。また、受止誘導部材535の傾斜面534における傾斜度合が比較的緩やかであっても、特別図柄始動口82に向って滑らかに誘導することができる。

40

【0334】

また、本例のパチンコ機1によれば、進入防止部材558が設けられているため、制動ゲート部材554を通過した遊技球のみを受止誘導部材535に載せることが可能になるとともに、受止誘導部材535で受け止められた遊技球が、制動ゲート部材554を通過しない他の遊技球、すなわち勢いの強い遊技球によって弾き出されることを防止できる。

【0335】

さらに、本例のパチンコ機1によれば、舌片状の受止誘導部材535を遊技者側に突出させるだけで遊技球を受止めることができるため、受止誘導部材535の横幅及び高さ(厚み)を比較的短くすることが可能になる。このため、遊技者側から見た特別図柄始動口

50

８２及び受止誘導部材５３５等における正面側の面積を少なくすることが可能となり、例えば遊技盤５における配置スペースが比較的狭い場合であっても、容易に組込むことが可能となる。

【０３３６】

以上、本発明について好適な実施形態を挙げて説明したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、以下に示すように、本発明の要旨を逸脱しない範囲において、種々の改良及び設計の変更が可能である。

【０３３７】

例えば、上記実施形態では、上記普通電動役物８１（受止誘導部材５３５及び入賞防止部材５６１）が許球態様にあること（ステップＳ１６０３）、及び上記受止誘導部材５３５の上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が上記特別図柄始動口８２に受け入れられ得る期間中であること（ステップＳ１６０４）、のいずれの条件も満たされないときは、上記主制御基板１３１のＣＰＵ３１４が上記払出制御コマンドを送信しないことによって、上記払出制御基板１９７のＣＰＵ３５１による遊技球の払出制御を行わないこととした。ただし、上記払出制御コマンドは送信しておき、上記払出制御基板１９７側で、上記特別図柄始動口８２への遊技球の受け入れに応じた上記球払出装置１７０による遊技球の付与制御を禁止するようにしてもよい。

10

【０３３８】

前述した外部出力（検査）するためのプログラム（図６６参照）を有効利用して、上記始動口開放制御が行われていること（ステップＳ１６０３）、及び、上記特別図柄始動口８２に受け入れられ得る期間中であること（ステップＳ１６０４）、のいずれの条件も満たされないときに上記始動検出があったときは（ステップＳ１６０２）、当該検出が無効である旨の判定を遊技機側にて行うようにしてもよい（無効判定手段）。またこの際、遊技が不正に行われている旨の示説を、例えば装飾ランプ３９５や演出ランプ３５４の点灯態様（例えば赤色で５分間全点灯）や演出表示装置１１５での演出表示態様によって行うようにしてもよい（不正示説手段）。

20

【０３３９】

例えば、上記実施形態では、特別図柄始動口８２に対して受止誘導部材５３５を配設するものを示したが、その他の入賞口（例えば普通図柄始動口９６）に対して受止誘導部材５３５を備えるようにしてもよい。また、受止誘導部材５３５を普通抽選の結果に基づいて可動させるものを示したが、抽選結果以外の遊技状態に基づいて可動させるようにしてもよい。

30

【０３４０】

また、上記実施形態では、特別図柄始動口８２は一つのみ設けられているが、この数は一つに限られるものではなく、複数設けられていても良い。このとき、いずれの特別図柄始動口に入賞したかを判断して抽選を行うようにしても良い。例えば、第一の特別図柄始動口と第二の特別図柄始動口とを設けたとき、第一の特別図柄始動口に入賞したときは第一の抽選手段によって抽選を行い、第二の特別図柄始動口に入賞したときは第二の抽選手段によって抽選を行うことが考えられる。

【０３４１】

また、上記実施形態では、受止誘導部材５３５及び入賞防止部材５６１の駆動源としてソレノイド５４８を示したが、駆動源は特に限定されるものではなく、例えばモータを用いて摺動させるようにしてもよい。

40

【０３４２】

さらに、上記実施形態では、遊技機としてパチンコ機１を示したが、パチンコ機以外の遊技機、例えば、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させてなる遊技機等であっても本発明を適用することができる。

【０３４３】

即ち、パチンコ機とは、遊技者が遊技機に投入する媒体である遊技球等の投入媒体と、遊技者が行う実質的な遊技に用いられる媒体である遊技媒体とを同一のものとした遊技機

50

であり、投入された例えば遊技球等の媒体を用いて遊技が行われるタイプの遊技機の種類である。具体的には、「操作ハンドルの操作に対応して遊技球を発射する発射装置と、多数の障害釘、センター役物、表示手段等の適宜の機器が組み込まれたり、始動入賞口、大入賞口、通過口、到達口等の遊技球が入球する適宜の入球口が設けられた遊技領域と、発射装置から遊技領域に遊技球を導くレールと、遊技領域に導かれた遊技球の入球口への入球に応じたり、複数の入球口への遊技球の入球態様に依拠して、所定数の遊技球を賞球として払い出す払出手段とを備えるもの」である。

【0344】

なお、パチンコ機としては、種々のタイプのものがあり、一般に「デジパチ」と称されるものに代表される「入球口への入球状態を検出する入球状態検出手段（即ち、遊技状態検出手段）と、入球状態検出手段によって入球が検出されると所定の抽選を行う抽選手段と、抽選手段の抽選結果に依拠して特別図柄を変動させると共に変動を停止させる特別図柄表示手段とを備えたもの」や「加えて、特別図柄の変動中に、複数の装飾図柄からなる装飾図柄列を変動表示させるとともに、所定のタイミングでキャラクタ等を出現させる演出画像表示手段をさらに備えるもの」、一般に「複合機」と称されるものに代表される「役物内での遊技球の振分けによって抽選を行う抽選手段と始動口に入賞することによって抽選を行う抽選手段とを備えたもの」、一般に「アレパチ」と称されるものに代表される「例えば16個等の所定個数の遊技球により1ゲームが行われ、1ゲームにおける複数の入球口への遊技球の入球態様に依拠して所定個数の遊技球の払出しを行うもの」等を例示することができる。

【0345】

一方、パチスロ機とは、遊技媒体であるメダルを投入し、メダルの投入後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に依拠して複数の図柄からなる図柄列を変動表示させると共に、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に依拠して図柄列の変動を停止させる、といった実質的な遊技を行うものであり、停止操作機能付きのスロットマシンである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に依拠して所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【0346】

また、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機とは、複数個（例えば5個）の遊技球を1単位の投入媒体とし、投入媒体を投入した後、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に依拠して複数の図柄からなる図柄列を変動表示させるとともに、その後、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に依拠して図柄列の変動を停止させるものである。なお、所定時間が経過しても停止用操作手段が操作されない場合には、所定時間経過したことに応じて図柄列の変動を停止させるものであってもよい。そして、図柄列の変動停止時における図柄の組合わせが特定の条件を満たす場合に、満たされた条件に依拠して所定個数のメダルを払い出したり、遊技者が多量のメダルを獲得することができるように、遊技者に有利な特別有利状態を発生させたりするものである。

【0347】

また、パチスロ機や、パチンコ機とパチスロ機とを融合させた遊技機等のように、投入する媒体によっては実質的な遊技が行われない遊技機では、一見、遊技媒体が存在しないかのように思われるが、このような遊技機であっても、遊技内容の全体において、遊技球やその他の適宜の物品を用いて行われる遊技を含ませることが想定できる。よって、このような遊技機であっても、遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機の対象とすることができる。

【0348】

また、上述の実施形態における演出表示装置115は、液晶表示装置であることが好ましいが、必ずしも液晶表示装置に限られない。EL表示装置、プラズマ表示装置およびC

10

20

30

40

50

R T等の表示装置等であってもよい。即ち、普通当りの判定結果を導出可能であれば、その態様は限られない。ただし、普通当りの判定結果を導出するに際し、例えばリーチ表示等、普通当たり等に当選している可能性があることを遊技者にアピールできることが好ましい。

【 0 3 4 9 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(技術的思想 1)

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技盤の盤面に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

10

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段と、

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づき、遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理を行う抽選手段、

および、前記抽選手段による抽選処理において大当たり等に当選したことに応じて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

20

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づき、前記遊技球付与制御手段に対して前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うべき旨の払出コマンドを送信する払出コマンド送信手段、

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記遊技球付与制御手段は、前記払出コマンド送信手段から送信される前記払出コマンドを受信することに基づいて前記遊技球付与手段を通じた遊技球の付与制御を行うものであり、

前記始動口には、可動部材を有する特定始動口が含まれており、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

30

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

40

を有しており、

前記可動部材を有する特定始動口は、前記受止誘導部材および前記受入防止部材を有する前記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されており、

前記遊技制御手段は、

前記受止誘導部材を、前記收容位置から前記突出位置に変位させる可動制御を行う受止誘導可動制御手段、

前記受入防止部材を、前記狭小位置から前記広大位置に変位させる可動制御を行う受入防止可動制御手段、

50

をさらに備える遊技機であって、
前記遊技制御手段は、

特定条件の成立に応じて、前記受止誘導可動制御手段による可動制御及び前記受入防止可動制御手段による可動制御によって前記特定始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする始動口開放制御を行う始動口開放制御手段と、

前記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記受止誘導部材の前記突出位置から前記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれかの期間中であることを示す有効期間情報と、前記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報とを外部出力する外部出力手段と、を備え、

10

前記払出コマンド送信手段は、前記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれか一方の期間中にあるときにのみ、前記遊技球付与制御手段に対して前記払出コマンドを送信する

ことを特徴とする遊技機。

【0350】

上記構成にあつて、上記始動口は、可動部材を有する特定始動口を含むものであり、該特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されている。また、上記可動部材は、

- ・上記特定始動受入通路内に収容される収容位置と、上記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であつて、当該突出位置にあるときに、上記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を上記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該収容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材。

20

- ・上記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも上記特定始動受入通路内側であつて且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であつて、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材。

を有している。そして、上記遊技制御手段が、上記受止誘導部材を、上記収容位置から上記突出位置に変位させる可動制御を行う受止誘導可動制御手段、及び上記受入防止部材を、上記狭小位置から上記広大位置に変位させる可動制御を行う受入防止可動制御手段を備えている。このような遊技機では、上記特定始動口は、上記受止誘導可動制御手段による可動制御及び上記受入防止可動制御手段による可動制御が行われるときにのみ、上記特定始動口への遊技球の受け入れが可能なる許球態様となり、これによって上記特定始動口への遊技球の入球率が調整されるようになる。したがって、このような遊技機では、上記特定始動口が上記許球態様でないときに遊技球が受け入れられるようなことが仮にあったとすると、上記特定始動口への遊技球の入球率が著しく乱れるようになり、予定していた遊技機の許容性能の保持が困難となってしまう。

30

【0351】

この点、上記構成では、上記遊技制御手段が、特定条件の成立に応じて、上記受止誘導可動制御手段による可動制御及び上記受入防止可動制御手段による可動制御によって上記特定始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする始動口開放制御を行う始動口開放制御手段を備え、上記払出コマンド送信手段は、上記始動口開放制御が行われる期間、及び上記溢し損ねた遊技球が上記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれか一方の期間中にあるときにのみ、上記遊技球付与制御手段に対して上記払出コマンドを送信することとした。すなわちこの場合、上記許球態様でないときに上記特定始動口に遊技球が受け入れられたときは、上記遊技球付与手段による遊技球の付与制御が行われないため、予定していた遊技機の許容性能を保持することができるようになる。

40

【0352】

50

しかも、上記構成では、上記受止誘導部材が、突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、突出位置で受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されている。したがって、想定以上に遊技球が特定始動口に受け入れられることが抑制されるようになり、予定通りに遊技機の性能が発揮されるようになる。

【 0 3 5 3 】

ただし、上記受止誘導部材に受け止められた遊技球は、実際には、上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際し、当該受止誘導部材から溢れることなく、上記特定始動口に受け入れられるようなこともある。この点、上記構成では、上記特定始動口が上記許球態様でない場合であっても、上記特定始動口に受け入れられ得る期間中であるときは、
10
上記払出コマンドを送信するようにしている。これにより、上記受止誘導部材に受け止められた遊技球が当該受止誘導部材から溢れることなく上記特定始動口に受け入れられるようなことがあったとしても、該特定始動口への遊技球の受け入れに応じた賞球が適切に払い出されるようになる。

【 0 3 5 4 】

ところで、このような遊技機では、当該遊技機が出荷される前の段階にて、各種の機能が正常に作動するか否かの検査が行われる。しかしながら、上記構成では、上記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたとしても、上記始動口開放制御手段により上記始動口開放制御が行われる期間、及び上記受止誘導部材の上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が上記特定始動口に受け入れられ得る期間、の
20
いずれかの期間でなければ、賞球が払い出されないため、こうした受入信号の検知や、上記賞球の払い出しが適切なタイミングにて行われているか否かの検査を行うことが困難となってしまう。この点、上記構成では、

- ・ 上記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記受止誘導部材の前記突出位置から前記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれかの期間中であることを示す有効期間情報。

- ・ 上記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報。

を外部出力する外部出力手段を備えるようにしている。したがって、こうした検知有無情報の外部出力を通じて上記受入信号の検知が適正に行われているか否かの検査を行うことが容易となる。また、こうした有効期間情報を上記検知有無情報と併せて外部出力するよう
30
にすることで、上記賞球の払い出しが適切なタイミングにて行われているか否かの検査を行うことが容易となる。また、当該パチンコ機の稼働中、例えばホールコンピュータがこうした外部出力を取り込むようにすれば、遊技が不正に行われているか否かの判定を同ホールコンピュータにて行うこともできるようになる。

【 0 3 5 5 】

また従来、ホールコンピュータでは、上記検知有無情報の外部出力数に応じて、遊技者に払い出された賞球の総数を算出し、これを記憶保持するようにしている。ただし、遊技が不正に行われたような場合には、上記検知有無情報が外部出力されたとしても、賞球の払い出しがなく、この場合、上記ホールコンピュータにて記憶保持される賞球の総数に誤差が生じてしまう。この点、上記構成では、上記有効期間情報も併せて外部出力すること
40
としたため、上記検知有無情報及び上記有効期間情報に基づいて遊技者に払い出された賞球の総数を適正に算出することもできるようになる。

【 0 3 5 6 】

なお、可動部材を有する特定始動口は、上記受止誘導部材および上記受入防止部材を有する上記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されている。すなわち、従来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。また、上記特別遊技とは、いわゆる大当たり遊技のことであり、より具体的には当該特別遊技が行われない状態にあるときよりも遊技者が多くの賞球を獲得可能な遊技のことをいう。

【 0 3 5 7 】

10

20

30

40

50

(技術的思想 2)

技術的思想 1 に記載の遊技機において、

前記始動口開放制御手段による前記始動口開放制御が行われていること、及び、前記溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間中であること、のいずれの条件も満たされないときに前記受入信号の検知があったときは、当該検知が無効である旨の判定を行う無効判定手段と、

前記無効判定手段により前記受入信号の検知が無効である旨判定されたとき、不正な遊技が行われた旨をランプ点灯を通じて示説する不正示説手段と、をさらに備える

ことを特徴とする遊技機。

【 0 3 5 8 】

上記構成では、遊技機側にて、受入信号の検知が無効であるか否かの判定を行うこととした。また、該判定の結果、受入信号の検知が無効であるときは、不正な遊技が行われた旨をランプ点灯を通じて示説することとしたため、予定していた遊技機の許容性能をより適切に保持することができるようになる。

【 0 3 5 9 】

(技術的思想 3)

技術的思想 1 または 2 に記載の遊技機において、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能であると共に、前記特定条件が成立するための契機となる契機部をさらに備えており、

前記遊技制御手段は、

前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が前記契機部に受け入れられたことまたは通過したことに応じて当該契機部への遊技球の受け入れまたは通過を検出する契機検出手段、

および、前記契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として前記可動部材の可動制御を行うか否かの抽選を行う可動抽選手段、

をさらに有しており、

前記始動口開放制御手段は、

前記特定条件としての前記可動抽選手段による抽選において当選したことに応じて、前記受止誘導可動制御手段による可動制御及び前記受入防止可動制御手段による可動制御によって前記特定始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする始動口開放制御を行う

ことを特徴とする。

【 0 3 6 0 】

これによれば、この遊技機は、上記始動口開放制御を行うための契機部（普通図柄始動口 9 6 ）をさらに備えている。この契機部は、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球の受け入れまたは通過が可能となっている。

【 0 3 6 1 】

また、遊技制御手段は、契機検出手段および可動抽選手段をさらに有している。契機検出手段は、遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球が契機部に受け入れられたことまたは通過したことを検出する。可動抽選手段は、契機検出手段によって契機部への遊技球の受け入れまたは通過が検出されたことを契機として可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）の可動制御を行うか否かの抽選を行う。

【 0 3 6 2 】

従って、可動部材（受止誘導部材および入賞防止部材）が許球態様がないとき、遊技者は、契機部（普通図柄始動口 9 6 ）に遊技球が受け入れられるように遊技を行うこととなる。即ち、本来、始動口（特別図柄始動口 8 2 ）に遊技球が受け入れられることによって大当たり遊技の契機となる抽選が行われるものの、本発明によれば、始動口に受け入れられるためには契機部に遊技球が受け入れられる必要がある。これが、従来の遊技機には見られない補助遊技として機能するので、大当たり遊技状態が発生するまでの過程における単調さを、より一層解消できる。

10

20

30

40

50

【 0 3 6 3 】

(技術的思想 4)

技術的思想 1 ~ 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機において、
前記抽選手段は、常に当りとなる抽選処理を行うことを特徴とする。

【 0 3 6 4 】

これによれば、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなるので、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられることに対して、より一層大きな興味を遊技者に抱かせることが可能となり、興趣の低下を抑制できる。とくに、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなることで、遊技者は、「特別図柄始動口 8 2 に入賞すればよい」といった安心を感じることができる。

10

【 0 3 6 5 】

また、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられると常に当りとなることから、特別図柄始動口 8 2 に遊技球が受け入れられたときの喜びはひととき大きくなり、常には特別図柄始動口 8 2 に遊技球を受け入れることが不可能であっても、興趣の低下を抑制できる。

【 0 3 6 6 】

(技術的思想 5)

遊技領域を有し、当該遊技領域に向けて遊技球が打ち込まれる遊技盤と、
前記遊技盤の盤面に設けられ、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け入れ可能な始動口と、

20

前記始動口への遊技球の受け入れを検出し、当該遊技球の受入検出に応じて受入信号を出力する受入検出装置と、

賞としての所定量の遊技球を遊技者に与える遊技球付与手段と、

前記受入検出装置から出力された受入信号を受信し、当該受信した受入信号の検知を行う受入検知手段、

前記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたことに基づいて、前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を行う遊技球付与制御手段、

前記受入検知手段によって受入信号が検知されたことに基づき、遊技者に有利な大当たり遊技の実行契機となる大当たりについての当落にかかる抽選処理を行う抽選手段、

および、前記抽選手段による抽選処理において大当たりに当選したことに基づいて遊技者に有利な大当たり遊技を実行する大当たり遊技実行手段、

30

を少なくとも有する遊技制御手段と、を備え、

前記始動口には、可動部材を有する特定始動口が含まれており、

前記特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されており、

前記可動部材は、

前記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、前記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、前記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を前記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材、

40

および、前記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも前記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材、

を有しており、

前記可動部材を有する特定始動口は、前記受止誘導部材および前記受入防止部材を有する前記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されており、

前記遊技制御手段は、

50

前記受止誘導部材を、前記收容位置から前記突出位置に変位させる可動制御を行う受止誘導可動制御手段、

前記受入防止部材を、前記狭小位置から前記広大位置に変位させる可動制御を行う受入防止可動制御手段、

をさらに備える遊技機であって、

前記遊技制御手段は、

特定条件の成立に応じて、前記受止誘導可動制御手段による可動制御及び前記受入防止可動制御手段による可動制御によって前記特定始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする始動口開放制御を行う始動口開放制御手段と、

前記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記受止誘導部材の前記突出位置から前記收容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれかの期間中であることを示す有効期間情報と、前記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報とを外部出力する外部出力手段と、を備え、

前記遊技球付与制御手段は、前記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記溢し損ねた遊技球が前記特定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれの期間中でもないときは、前記特定始動口への遊技球の受け入れに応じた前記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を禁止する

ことを特徴とする遊技機。

【0367】

上記構成にあって、上記始動口は、可動部材を有する特定始動口を含むものであり、該特定始動口から遊技盤の奥側に向けた方向には、当該特定始動口から受け入れた遊技球の通路となる特定始動受入通路が形成されている。また、上記可動部材は、

・上記特定始動受入通路内に收容される收容位置と、上記遊技盤の盤面から遊技者側に向けて突出する突出位置と、の間で変位可能であって、当該突出位置にあるときに、上記遊技領域に向けて打ち込まれた遊技球を受け止め可能であり且つ当該受け止めた遊技球を上記特定始動受入通路に誘導可能であると共に、当該突出位置から当該收容位置への切り替わりに際して受け止めた遊技球を溢す受止誘導部材。

・上記特定始動口の開口領域を小さくする狭小位置と、当該狭小位置よりも上記特定始動受入通路内側であって且つ当該特定始動口の開口領域を当該狭小位置にあるときよりも大きくする広大位置と、の間で変位可能であって、当該狭小位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが不可能である一方、当該広大位置にあるときは当該特定始動口への遊技球の受け入れが可能となる受入防止部材。

を有している。そして、上記遊技制御手段が、上記受止誘導部材を、上記收容位置から上記突出位置に変位させる可動制御を行う受止誘導可動制御手段、及び上記受入防止部材を、上記狭小位置から上記広大位置に変位させる可動制御を行う受入防止可動制御手段を備えている。このような遊技機では、上記特定始動口は、上記受止誘導可動制御手段による可動制御及び上記受入防止可動制御手段による可動制御が行われるときにのみ、上記特定始動口への遊技球の受け入れが可能な許球態様となり、これによって上記特定始動口への遊技球の入球率が調整されるようになる。したがって、このような遊技機では、上記特定始動口が上記許球態様でないときに遊技球が受け入れられるようなことが仮にあったとすると、上記特定始動口への遊技球の入球率が著しく乱れるようになり、予定していた遊技機の許容性能の保持が困難となってしまう。

【0368】

この点、上記構成では、上記遊技制御手段が、特定条件の成立に応じて、上記受止誘導可動制御手段による可動制御及び上記受入防止可動制御手段による可動制御によって上記特定始動口への遊技球の受け入れを所定の期間だけ可能とする始動口開放制御を行う始動口開放制御手段と、

前記始動口開放制御手段により前記始動口開放制御が行われる期間、及び前記受止誘導部材の前記突出位置から前記收容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が前記特

10

20

30

40

50

定始動口に受け入れられ得る期間、のいずれかの期間中であることを示す有効期間情報と、前記受入検知手段による前記受信信号の検知の有無を示す検知有無情報とを外部出力する外部出力手段と、を備え、上記遊技球付与制御手段は、上記始動口開放制御手段により上記始動口開放制御が行われる期間、及び上記溢し損ねた遊技球が上記特定始動口に受け入れられ得る期間のいずれの期間中でもないときは、上記特定始動口への遊技球の受け入れに応じた上記遊技球付与手段による遊技球の付与制御を禁止することとした。すなわちこの場合、上記許球態様がないときに上記特定始動口に遊技球が受け入れられたときは、上記遊技球付与手段による遊技球の付与制御が禁止されることとなり、これによって予定していた遊技機の許容性能を保持することができるようになる。

【0369】

10

しかも、上記構成では、上記受止誘導部材が、突出位置において遊技球を受け止めることが可能であると共に、突出位置で受け止めた遊技球を、突出位置から収容位置への切り替わりに際して溢すように構成されている。したがって、想定以上に遊技球が特定始動口に受け入れられることが抑制されるようになり、予定通りに遊技機の性能が発揮されるようになる。

【0370】

ただし、上記受止誘導部材に受け止められた遊技球は、実際には、上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際し、当該受止誘導部材から溢れることなく、上記特定始動口に受け入れられるようなこともある。この点、上記構成では、上記特定始動口が上記許球態様がない場合であっても、上記特定始動口に受け入れられ得る期間中であるときは、

20

【0371】

ところで、このような遊技機では、当該遊技機が出荷される前の段階にて、各種の機能が正常に作動するか否かの検査が行われる。しかしながら、上記構成では、上記受入検知手段によって受入信号の受信が検知されたとしても、上記始動口開放制御手段により上記始動口開放制御が行われる期間、及び上記受止誘導部材の上記突出位置から上記収容位置への切り替わりに際して溢し損ねた遊技球が上記特定始動口に受け入れられ得る期間、の

30

【0372】

なお、可動部材を有する特定始動口は、上記受止誘導部材および上記受入防止部材を有する上記可動部材を構成要素とする特定始動口のみから構成されている。すなわち、従来の遊技機に見られるような、開放したときに始動口への遊技球の受け入れを促進する所謂電動チューリップのような可動部材を有する始動口は備えられていない。

【図面の簡単な説明】

【0373】

【図1】パチンコ機の外枠の一側に本体枠が開かれその本体枠の一側に前面枠が開かれた状態を示す斜視図である。

50

- 【図 2】パチンコ機の前側全体を示す正面図である。
- 【図 3】遊技領域を示す拡大正面図である。
- 【図 4】パチンコ機の本体枠と遊技盤とを分離して斜め右上前方から示す斜視図である。
- 【図 5】パチンコ機の後側全体を示す背面図である。
- 【図 6】パチンコ機の後側全体を右上後方から示す斜視図である。
- 【図 7】図 6 に示すパチンコ機の斜視図から後ろカバー及び各種制御基板等を取り外した状態を示す斜視図である。
- 【図 8】パチンコ機の本体枠に各種部材が組み付けられた状態を斜め右上後方から示す斜視図である。
- 【図 9】本体枠単体を斜め右上後方から示す斜視図である。 10
- 【図 10】各種の制御基板ボックスが装着された遊技盤を右下後方から示す斜視図である。
- 【図 11】遊技領域を右上前方から示す斜視図である。
- 【図 12】遊技領域を左上前方から示す斜視図である。
- 【図 13】センター役物を示す正面図である。
- 【図 14】センター役物の前側ユニットと後側ユニットとを分離した状態を右上前方から示す斜視図である。
- 【図 15】前側ユニットにおける各構成を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図である。
- 【図 16】後側ユニットにおける各構成を分離した状態を右上前方から示す分解斜視図である。 20
- 【図 17】可動片の開閉部材駆動機構を左上後方から示す斜視図である。
- 【図 18】開閉部材駆動機構を示す背面図である。
- 【図 19】開閉部材駆動機構の各構成を分離した状態を左上後方から示す分解斜視図である。
- 【図 20】誘導通路を右上前方から示す拡大斜視図である。
- 【図 21】誘導通路及び装飾物を示す平面図である。
- 【図 22】図 21 における A - A 断面及び B - B 断面を示す断面図である。
- 【図 23】誘導通路の排出口付近の断面を示す断面図である。
- 【図 24】複合誘導装置及び回転式振分装置を右上前方から示す斜視図である。 30
- 【図 25】複合誘導装置及び回転式振分装置を示す正面図である。
- 【図 26】図 25 における C - C 断面を示す断面図である。
- 【図 27】振分装置付近の構成を示す断面図である。
- 【図 28】図 25 における D - D 断面を示す断面図である。
- 【図 29】図 25 における E - E 断面を示す断面図である。
- 【図 30】回転式振分装置を示す平面図である。
- 【図 31】図 30 から回転体を取り除いた状態を示す平面図である。
- 【図 32】図 30 における F - F 断面を示す断面図である。
- 【図 33】図 30 における G - G 断面を示す断面図である。
- 【図 34】メータ表示装置を右上後方から示す斜視図である。 40
- 【図 35】メータ表示装置を右上前方から示す斜視図である。
- 【図 36】入賞口ユニットを示す正面図である。
- 【図 37】入賞口ユニットを右上前方から示す斜視図である。
- 【図 38】図 36 における H - H 断面を示す断面図である。
- 【図 39】特別始動口ユニットを示す正面図である。
- 【図 40】特別始動口ユニットを右上前方から示す斜視図である。
- 【図 41】特別始動口ユニットにおける内部構成を左上前方から示す斜視図である。
- 【図 42】特別始動口ユニットを縦方向に切断した切断斜視図である。
- 【図 43】特別始動口ユニットを右上後方から見た斜視図である。
- 【図 44】同実施の形態の遊技機の電氣的構成を示すブロック図。 50

【図４５】（ａ）は、同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行されるメイン処理についてその手順を示すフローチャート。（ｂ）は、同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって定期的に行われる割り込み処理についてその手順を示すフローチャート。

【図４６】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャート。

【図４７】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄始動口通過処理についてその手順を示すフローチャート。

【図４８】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄通常処理についてその手順を示すフローチャート。

【図４９】特別図柄の当たり判定用乱数の総数とその判定値の振分け率とを示す表。

10

【図５０】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄停止図柄設定処理についてその手順を示すフローチャート。

【図５１】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される変動パターン設定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５２】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５３】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される特別図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５４】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される下部側大入賞口開放前処理についてその手順を示すフローチャートである。

20

【図５５】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される下部側大入賞口開放中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５６】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される下部側大入賞口開放後処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５７】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される有利状態処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５８】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される普通図柄プロセス処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図５９】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される普通図柄始動口通過処理についてその手順を示すフローチャートである。

30

【図６０】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される普通図柄待機中処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６１】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される動作時間決定処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６２】普通図柄の当たり判定用乱数の総数とその判定値の振分け率とを示す表。

【図６３】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される普通図柄変動処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６４】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される普通図柄停止処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６５】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される第２の可動片駆動処理についてその手順を示すフローチャートである。

40

【図６６】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによって実行される情報出力処理についてその手順を示すフローチャートである。

【図６７】同実施の形態のサブ統合基板のＣＰＵによって実行される演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図６８】特別図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図６９】普通図柄の変動パターン及び当落の結果等を示すコマンドに応じた演出制御についてその処理手順を示すフローチャート。

【図７０】同実施の形態の主制御基板のＣＰＵによる情報出力処理にて外部出力される有

50

効期間情報の出力期間を示すタイムチャート。

【符号の説明】

【 0 3 7 4 】

1	パチンコ機	
2	外枠	
3	本体枠	
4	前面枠	
5	遊技盤	
6	下受板	
7	ヒンジ機構	10
1 1	前枠体	
1 2	遊技盤装着枠	
1 3	機構装着体	
1 4	外枠側ヒンジ具	
1 5	本体枠側ヒンジ具	
1 6	スピーカボックス部	
1 7	スピーカ装着板	
1 8	スピーカ	
1 9	発射レール	
3 0	下部前面板	20
3 1	下皿	
3 2	操作ハンドル	
3 3	灰皿	
3 4	球排出レバー	
3 6	ヒンジ機構	
3 7	遊技領域	
3 8	開口窓	
3 9	窓枠	
5 0	透明板	
5 1	上皿	30
5 2	サイド装飾装置	
5 3	音響電飾装置	
5 4	サイド装飾体	
5 5	レンズ	
5 6	透明カバー体	
5 7	スピーカ	
5 8	スピーカカバー	
7 0	施錠装置	
7 1	閉止具	
7 2	本体枠施錠フック	40
7 3	閉止具	
7 4	扉施錠フック	
7 5	シリンダー錠	
7 6	外レール	
7 7	内レール	
7 8	案内レール	
7 9	前構成部材	
8 1	普通電動役物	
8 2	特別図柄始動口	
8 3	下部側大入賞口	50

9 1	センター役物	
9 6	普通図柄始動口	
9 8	アタッカ装置	
9 9	開閉部材	
1 1 1	保留球ランプ	
1 1 5	演出表示装置	
1 1 6	表示装置制御基板	
1 1 7	表示装置制御基板ボックス	
1 1 8	ボックス装着台	
1 1 9	副制御基板	10
1 2 0	前側ユニット	
1 2 1	後側ユニット	
1 2 3	誘導壁	
1 2 4	開口部	
1 2 5	装飾フレーム	
1 2 7	上側電飾体	
1 2 8	下側電飾体	
1 2 9	枠電飾体	
1 3 0	副制御基板ボックス	
1 3 1	主制御基板	20
1 3 2	主制御基板ボックス	
1 3 3	タンク装着部	
1 3 4	レール装着部	
1 3 5	払出装置装着部	
1 3 6	球タンク	
1 3 7	底板部	
1 3 8	放出口	
1 3 9	レール構成部材	
1 4 0	拡張開口部	
1 4 2	特別電動役物	30
1 4 3	誘導通路	
1 4 4	流入口	
1 4 5	入賞案内部	
1 4 8	ヘッドランプ部	
1 4 9	サイドランプ部	
1 5 0	タンクレール	
1 5 1	前壁部	
1 5 2	後壁部	
1 5 5	レール棚	
1 5 6	整流体	40
1 5 7	軸	
1 5 8	レール受け部	
1 6 0	ランプ支持部	
1 6 4	文字盤	
1 7 0	球払出装置	
1 7 2	払出用モータ	
1 7 3	開口部	
1 8 3	基板	
1 8 4	開閉部材駆動機構	
1 8 5	支持軸	50

1 8 6	ブランジャー	
1 8 7	ソレノイド	
1 8 8	往復動部材	
1 8 9	延出部	
1 9 2	発射モータ	
1 9 3	取付基板	
1 9 4	発射装置ユニット	
1 9 5	電源基板	
1 9 6	電源基板ボックス	
1 9 7	払出制御基板	10
1 9 8	払出制御基板ボックス	
2 0 0	回動軸	
2 0 1	アーム部	
2 0 2	運動変換部材	
2 0 3	回動伝達部材	
2 0 4	リンク機構	
2 0 5	長孔	
2 0 6	連結ピン	
2 0 8	透孔	
2 0 9	第一ケース	20
2 1 0	後カバー体	
2 1 1	カバーヒンジ機構	
2 1 2	後壁部	
2 1 3	周壁部	
2 1 3 a	一側の壁部	
2 1 3 b	他側の壁部	
2 1 3 c	上側壁部	
2 1 4	ヒンジ体	
2 1 5	ヒンジピン	
2 1 6	ヒンジ体	30
2 1 7	弾性閉止体	
2 1 8	検査用コネクタ	
2 2 0	第一軸受部	
2 2 1	第二軸受部	
2 2 2	取付部	
2 2 3	ガイド部	
2 2 3 a	支え部	
2 2 4	第二ケース	
2 2 5	フランジ	
2 2 6	ハーネス掛止片	40
2 3 0	放熱孔	
2 3 1	放熱孔	
2 3 2	放熱孔	
2 3 3	放熱孔	
2 3 5	封印部	
2 3 7	コード保持体	
2 3 8	分電基板	
2 3 9	基板コネクタ	
2 4 6	装飾物	
2 4 7	横断誘導部材	50

2 4 8	速度低減部材	
2 5 2	インタフェース基板	
2 5 3	下皿用球誘導体	
2 5 4	基板ボックス	
2 6 0	後方ガイド部	
2 6 1	降下ガイド部	
2 6 2	前方ガイド部	
2 6 3	入賞状態検出手段	
2 6 4	遮蔽カバー	
2 8 0	周面誘導部	10
2 8 1	内方向誘導部	
2 8 2	各方向変換部	
2 8 3	突起	
2 8 4	奥方向誘導部	
2 8 5	排出口	
2 8 6	突起部	
2 9 1	開口部	
2 9 2	後側フレーム	
2 9 3	複合誘導装置	
2 9 4	回転式振分装置	20
2 9 5	転動装置	
2 9 6	誘導装置	
2 9 6 a	通路形成部材	
2 9 7	メータ表示装置	
2 9 8	仕切板	
3 0 0	背面板	
3 0 2	装飾物本体	
3 0 3	モータ	
3 0 4	背景装飾板	
3 0 6	円筒部材	30
3 0 7	第一領域	
3 0 8	内側誘導通路	
3 0 9	第二領域	
3 1 0	主基板	
3 1 1	周辺基板	
3 1 3	排出センサ	
3 1 7	第二始動口センサ	
3 1 8	第一始動口センサ	
3 1 9	カウントセンサ	
3 2 0	外側誘導通路	40
3 2 1	振分装置	
3 2 5	突起	
3 2 6	クルーン	
3 2 7	流出口	
3 2 8	流出口	
3 2 9	延出流出路	
3 3 0	入賞口センサ	
3 3 1	V入賞センサ	
3 3 2	特別図柄表示器	
3 3 3	普通図柄表示器	50

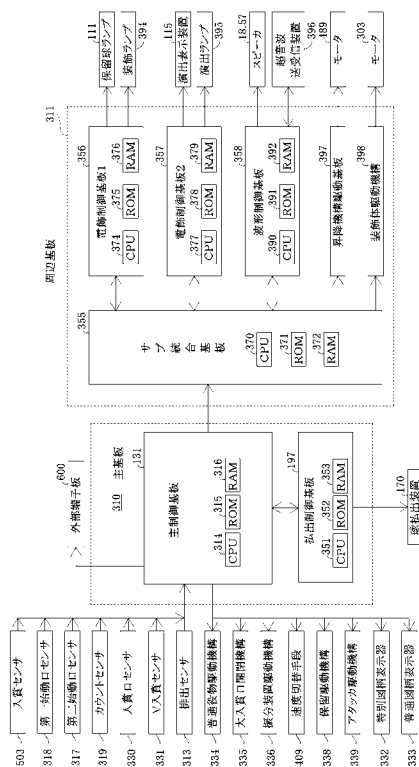
3 3 4	普通役物駆動機構	
3 3 5	大入賞口開閉機構	
3 3 6	振分装置駆動機構	
3 3 8	保留駆動機構	
3 3 9	アタツ力駆動機構	
3 4 0	流出口	
3 4 1	流入通路	
3 4 1	流入口	
3 4 2	流入通路	
3 4 2 a	流入口	10
3 4 3	回転体駆動手段	
3 4 4	特定領域	
3 4 5	普通領域	
3 4 6	リターン領域	
3 4 7	回転体	
3 4 9	案内通路	
3 5 5	サブ統合基板	
3 5 6	電飾制御基板	
3 5 7	電飾制御基板	
3 5 8	波形制御基板	20
3 6 0	保留装置	
3 6 3	揺動片	
3 6 5	ソレノイド	
3 6 6	クランク機構	
3 6 7	流入口	
3 6 9	案内通路	
3 8 0	装飾仕切板	
3 8 2	ケース	
3 8 4	回転体ケース	
3 8 4 a	回転体収容部	30
3 8 5	外周壁	
3 8 7	第一流出口	
3 8 8	第二流出口	
3 8 9	リターン流出口	
3 9 4	装飾ランプ	
3 9 5	演出ランプ	
3 9 6	超音波送受信装置	
3 9 7	昇降機構駆動基板	
3 9 8	装飾体駆動機構	
4 0 0	リターン通路	40
4 0 5	回転軸	
4 0 6	球収容部	
4 0 7	排出路	
4 0 8	流出防止壁	
4 0 9	速度切替手段	
4 2 1	入球規制壁	
4 2 2	モータ	
4 2 3	伝達機構	
4 2 4	閉塞部材	
4 2 9	表示枠部	50

4 4 0	昇降機構	
4 4 8	窓枠	
4 4 9	第一電飾部	
4 6 0	第二電飾部	
4 6 1	ステージ	
4 6 1 a	球導出口	
4 6 6	ベース部材	
4 6 7	下側長孔部	
4 6 8	上側長孔部	
4 6 9	リンク機構	10
4 8 0	下側支持ピン	
4 8 1	上側支持ピン	
4 8 2	昇降駆動手段	
4 8 6	底面部	
4 8 7	側壁部	
4 8 8	ガイド部	
4 8 9	モータ	
4 9 9	入賞口ユニット	
5 0 0	普通入賞口	
5 0 1	入賞通路	20
5 0 2	普通入賞装置	
5 0 3	入賞センサ	
5 0 4	透明カバー	
5 0 6	上面傾斜部	
5 0 7	振分用突起部	
5 0 8	障害釘	
5 0 8 a	右側障害釘	
5 0 8 b	左側障害釘	
5 1 0	ベース板	
5 1 2	進入阻止部材	30
5 1 3	下面	
5 1 4	入賞口	
5 1 7	送通路	
5 3 0	特別始動口ユニット	
5 3 1	入賞通路	
5 3 2	特別入賞装置	
5 3 4	傾斜面	
5 3 5	受止誘導部材	
5 3 8	入賞装置ケーシング	
5 3 9	壁部	40
5 4 1	流出口	
5 4 2	開口部	
5 4 3	可動誘導壁	
5 4 4	ガイド部	
5 4 5	前側ケース部	
5 4 6	後側ケース部	
5 4 7	フランジ部	
5 4 8	ソレノイド	
5 4 9	プランジャー	
5 5 1	アーム部材	50

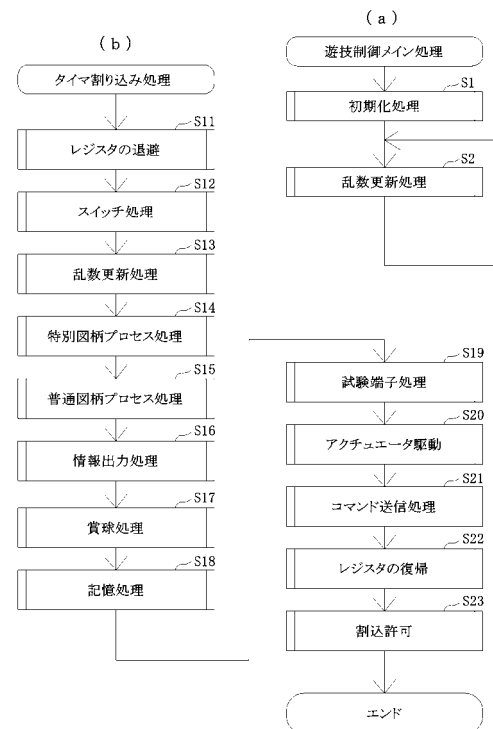
- 5 5 1 a 腕部
- 5 5 1 b 当接部
- 5 5 1 c 係止部
- 5 5 2 支持軸部
- 5 5 4 制動ゲート部材
- 5 5 5 突起
- 5 5 7 取付孔
- 5 5 8 進入防止部材
- 5 6 1 入賞防止部材
- 5 6 2 連結部材

10

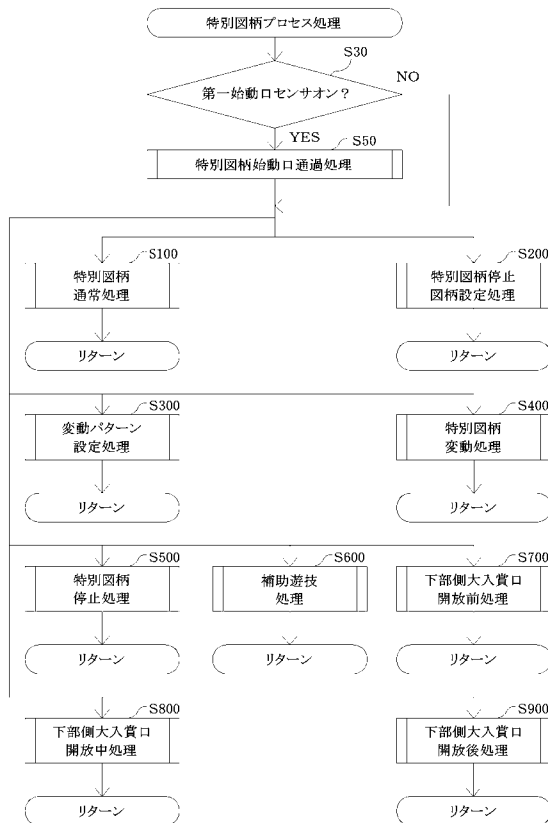
【図 4 4】



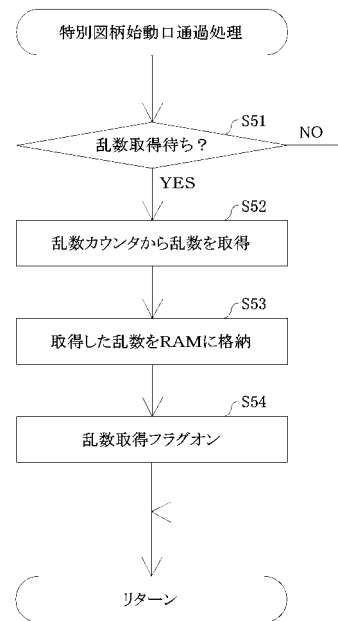
【図 4 5】



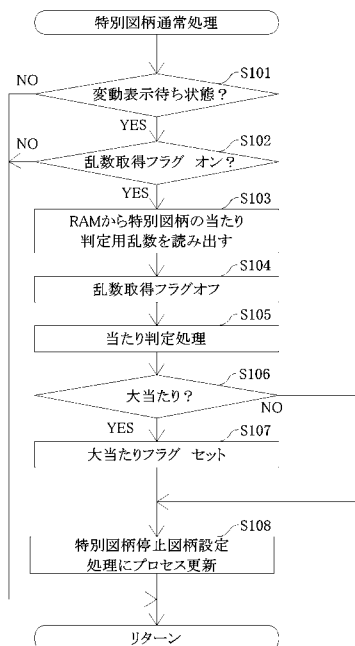
【図 46】



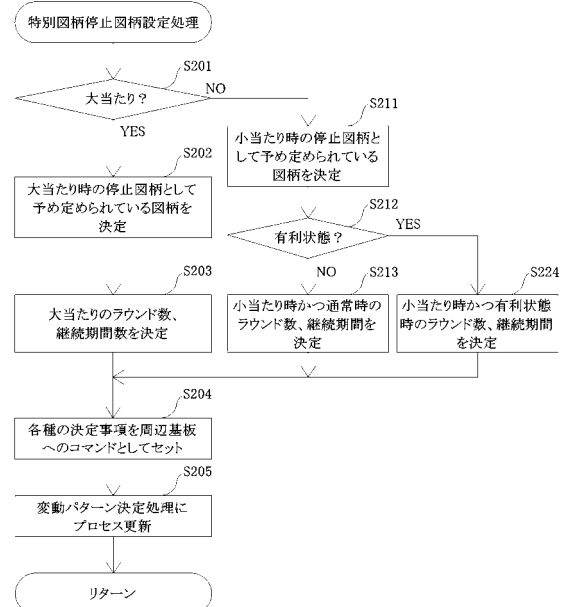
【図 47】



【図 48】



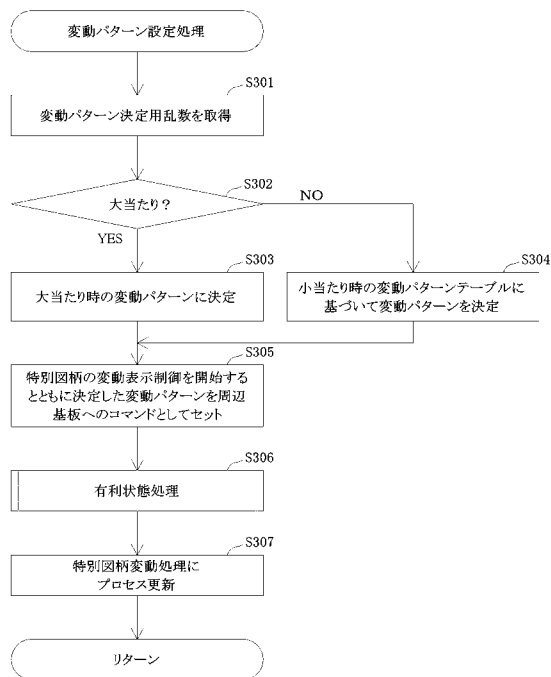
【図 50】



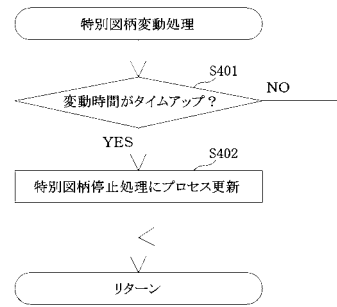
【図 49】

総数	小当たり	大当たり
347	345	2

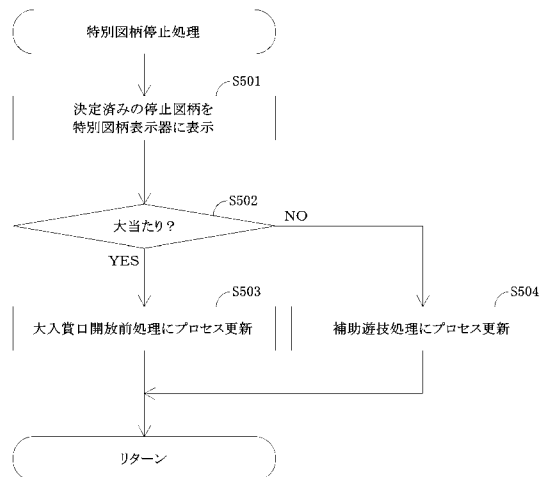
【図 5 1】



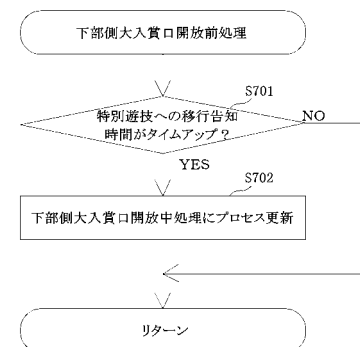
【図 5 2】



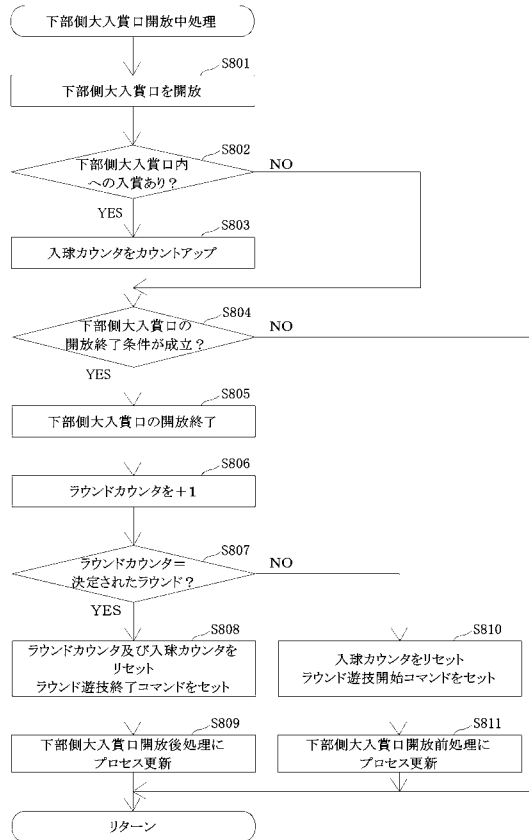
【図 5 3】



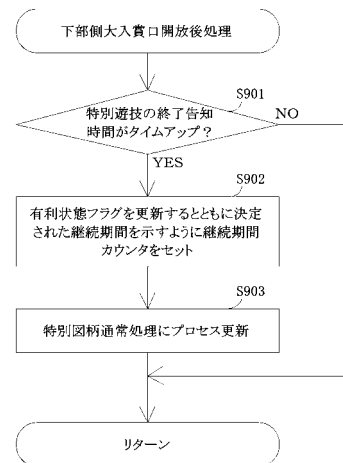
【図 5 4】



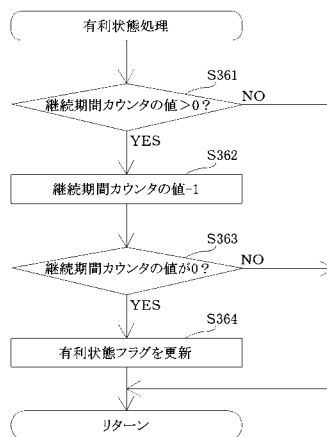
【図 55】



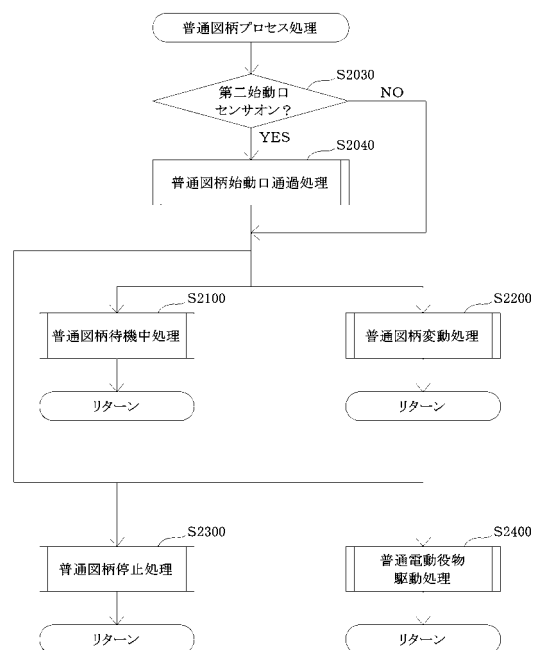
【図 56】



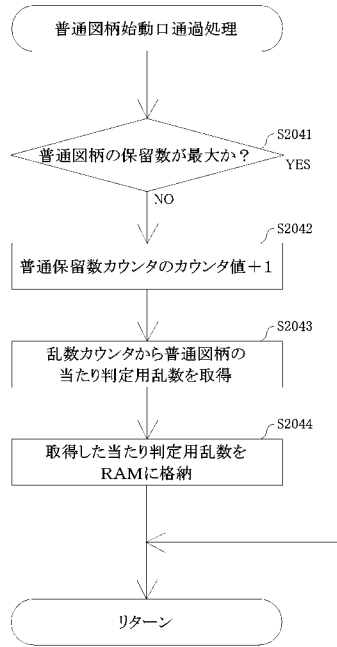
【図 57】



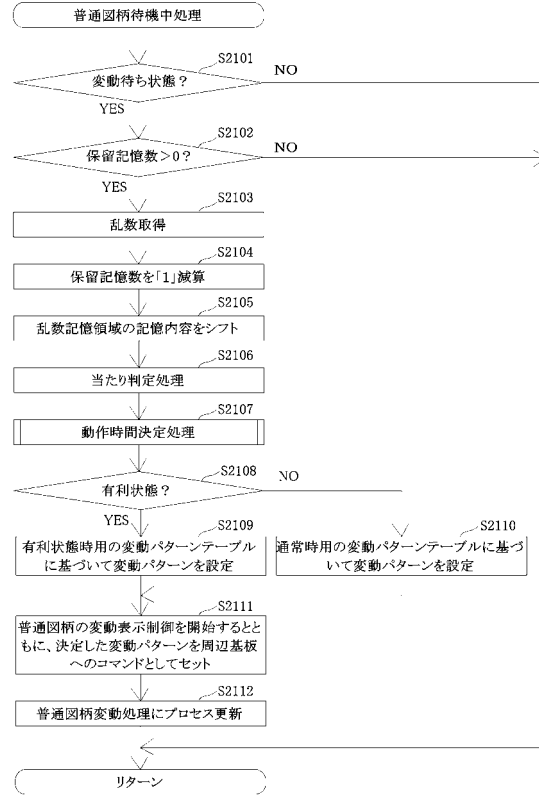
【図 58】



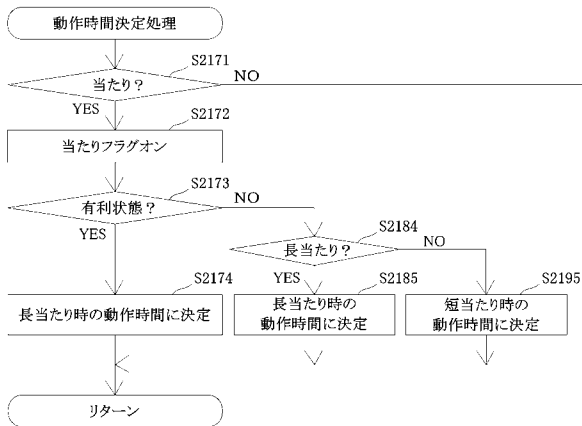
【図 59】



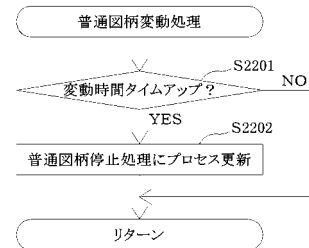
【図 60】



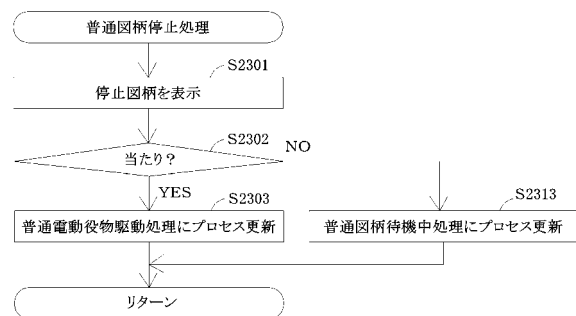
【図 61】



【図 63】



【図 64】



【図 62】

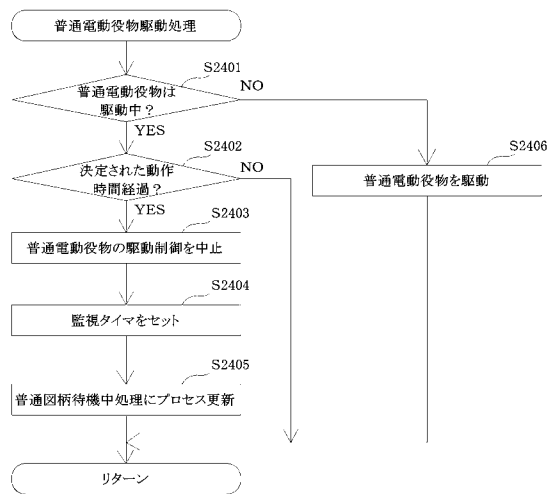
(a)

総数	当たり	ハズレ
151	84	67

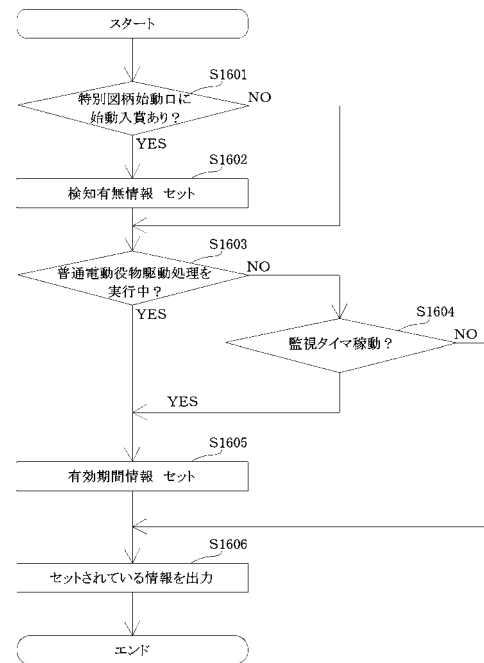
(b)

総数	長当たり	短当たり
84	2	82

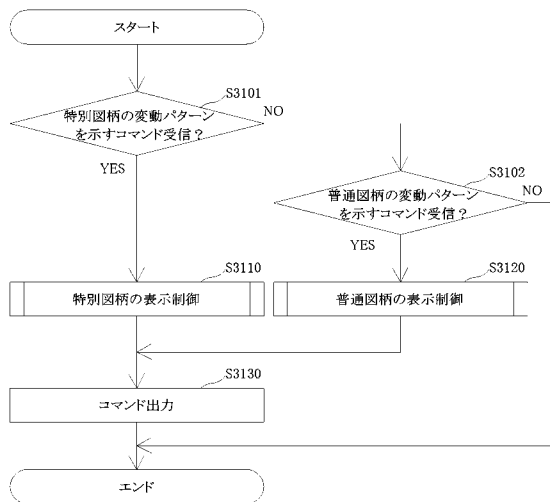
【図 65】



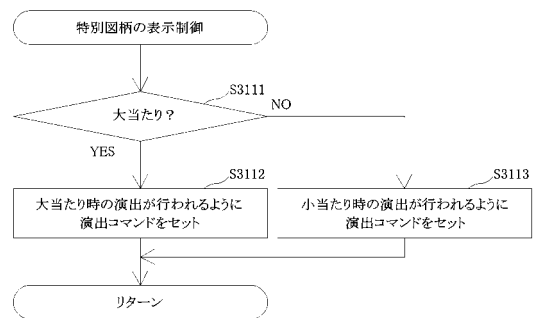
【図 66】



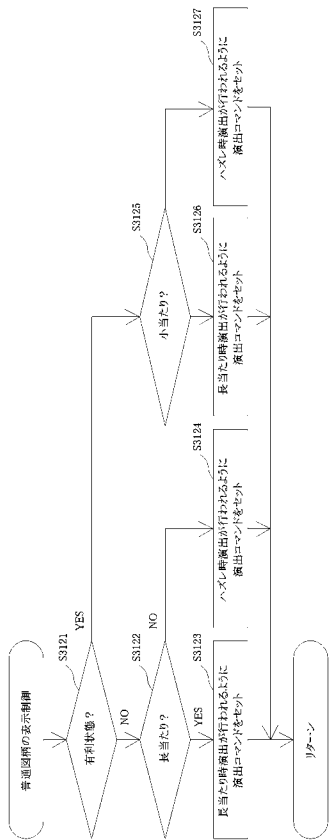
【図 67】



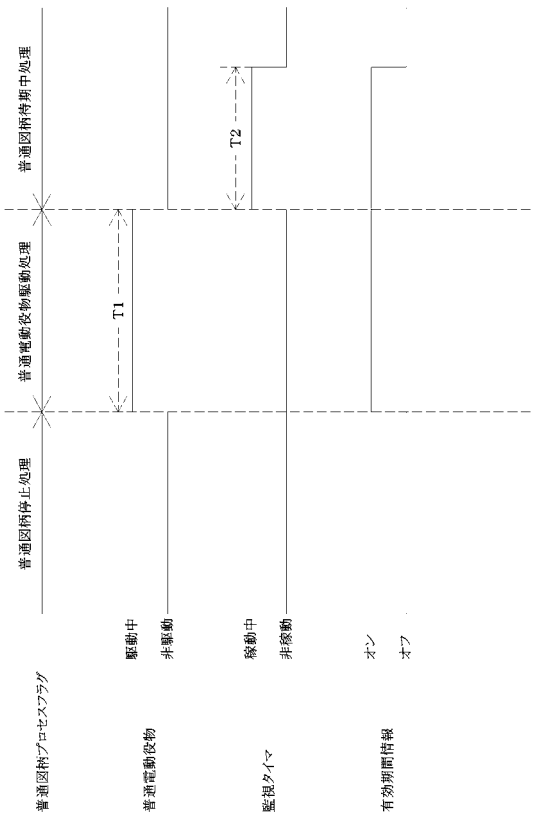
【図 68】



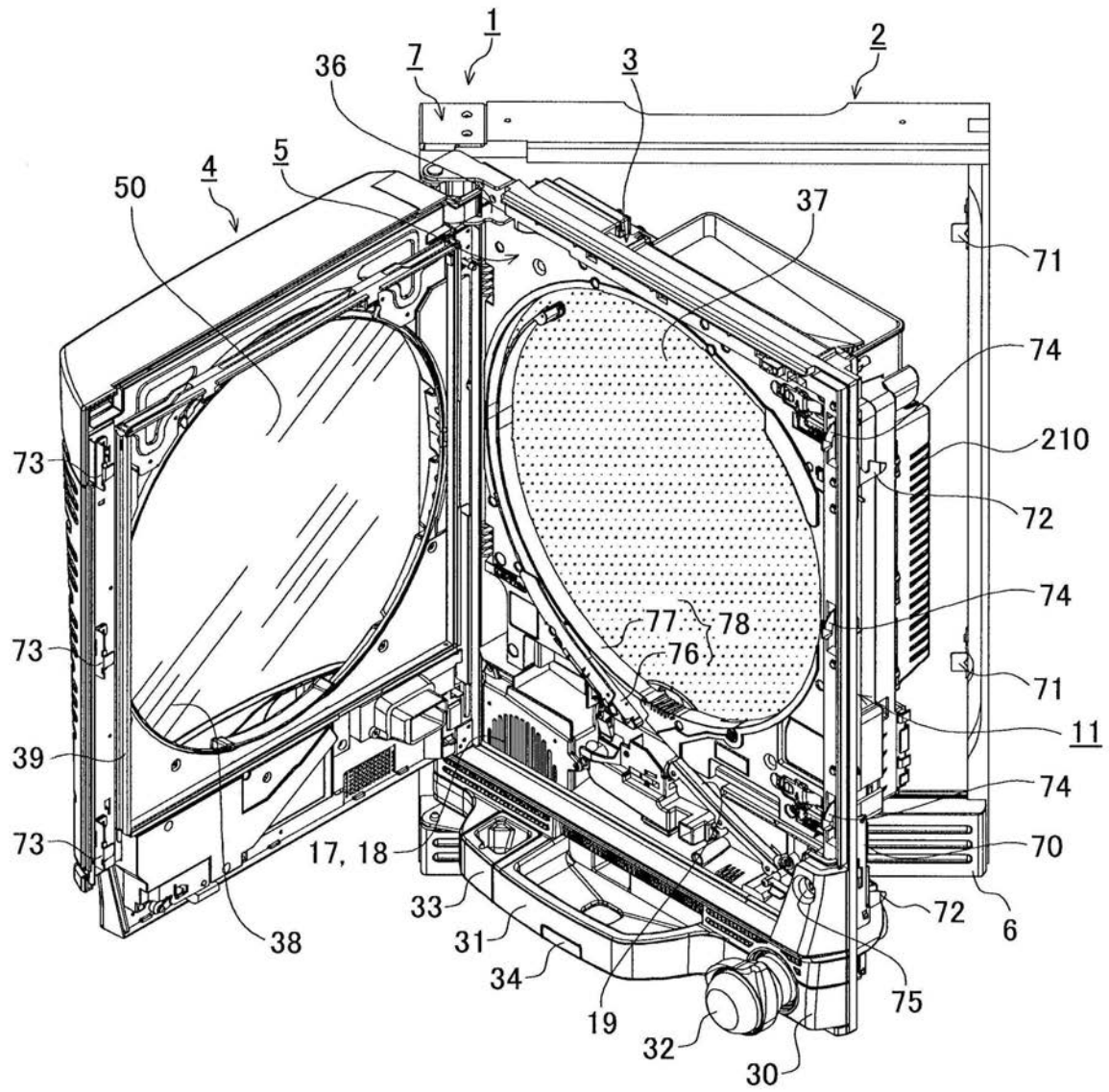
【図 69】



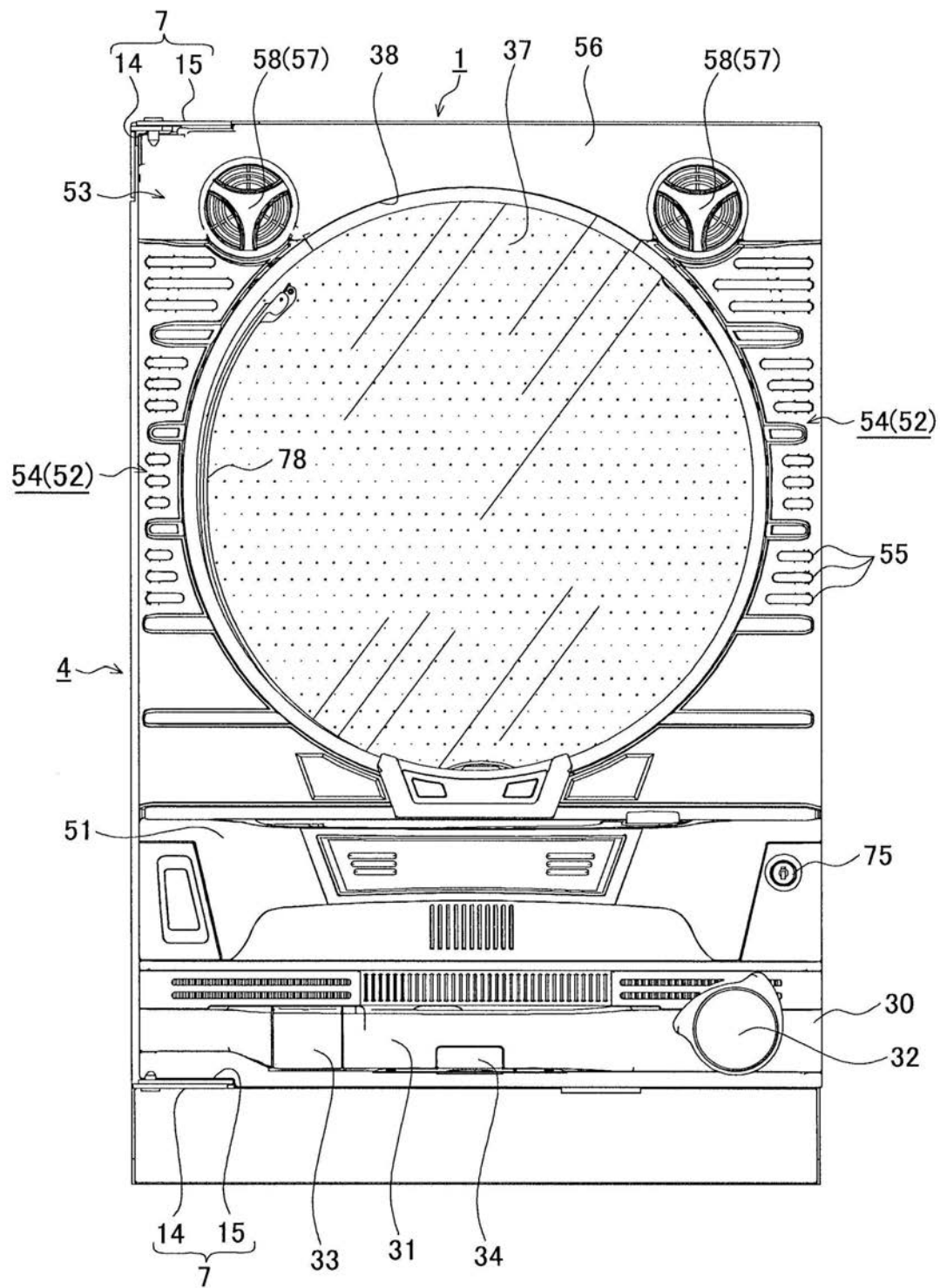
【図 70】



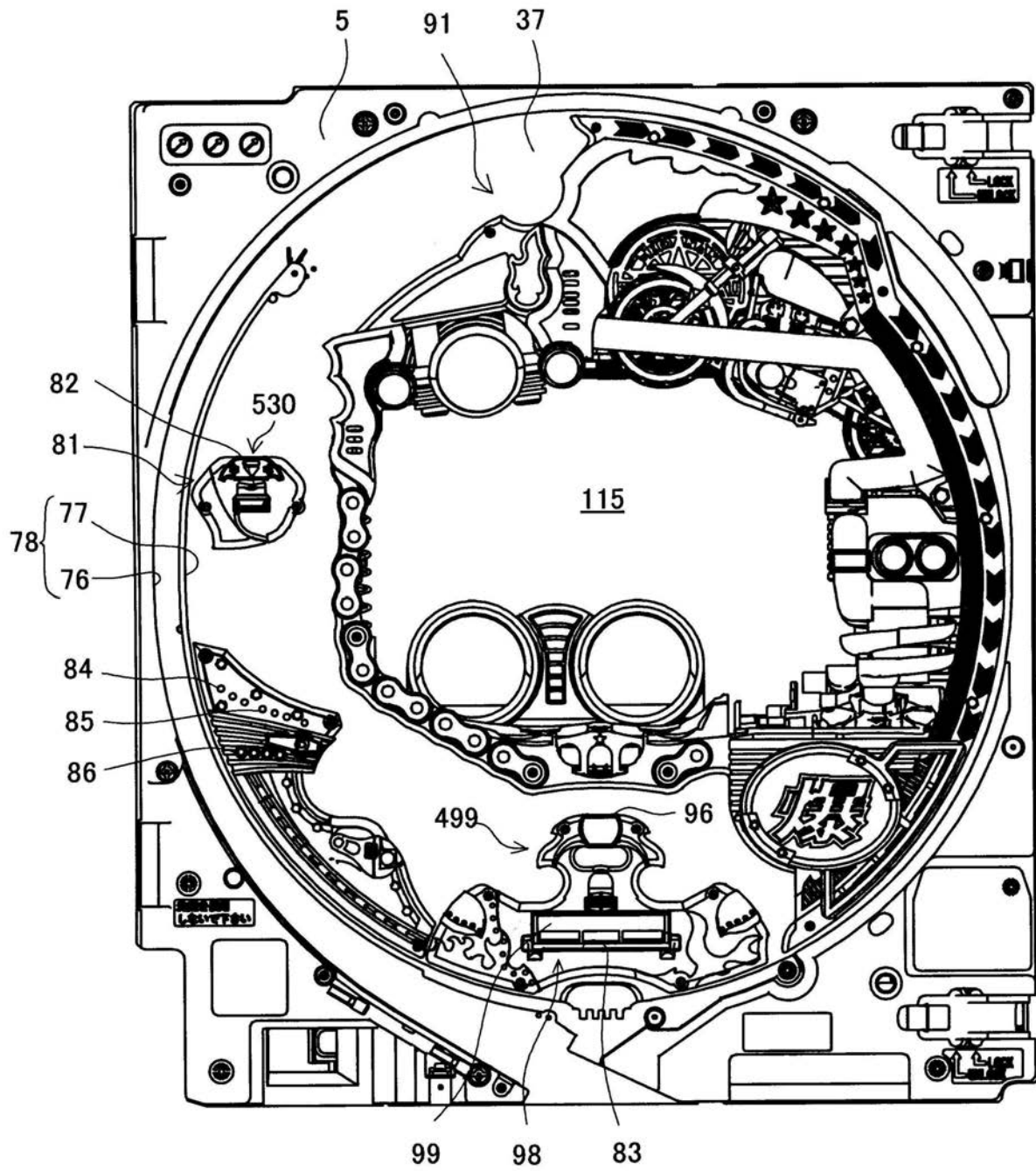
【図1】



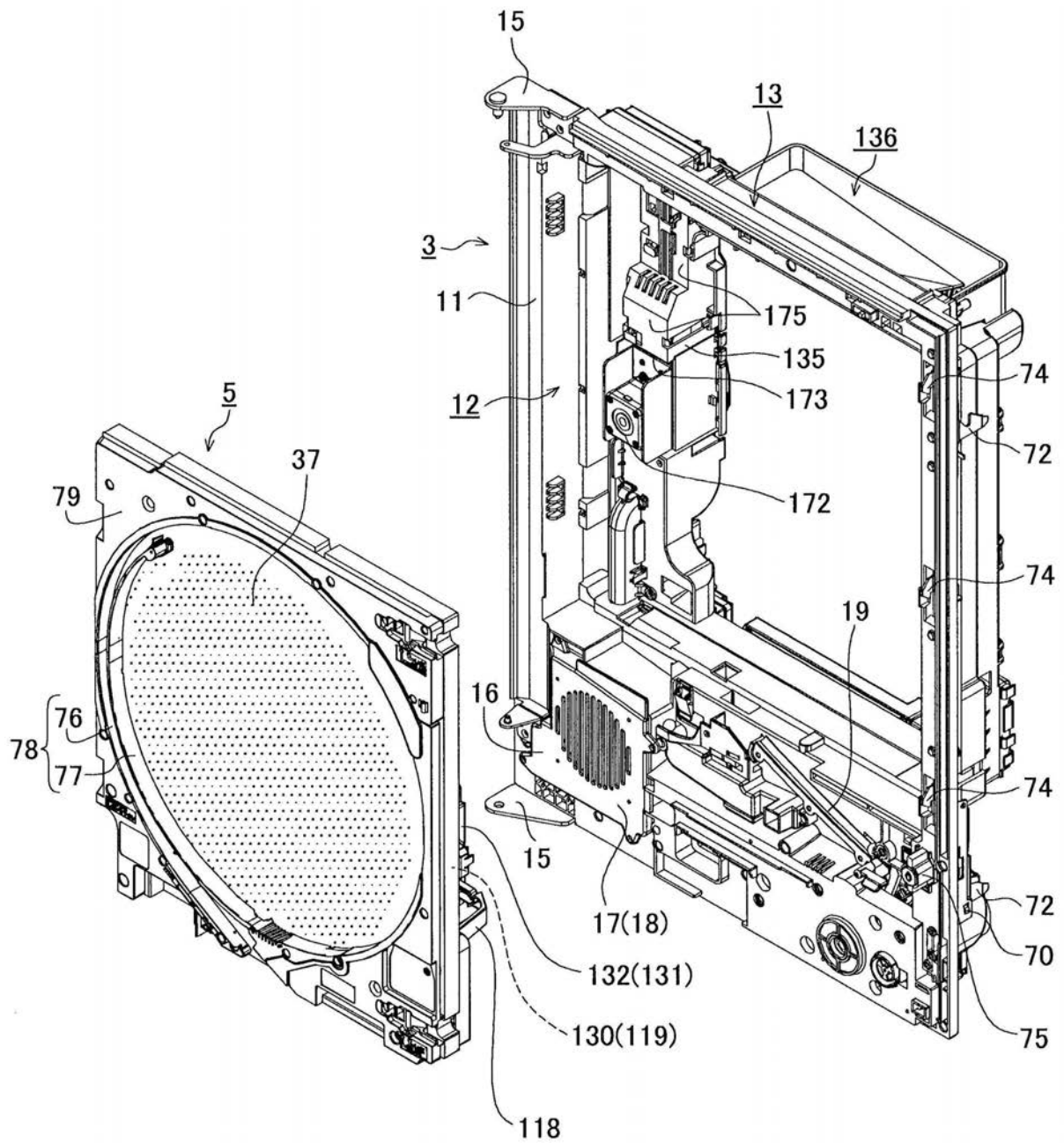
【図2】



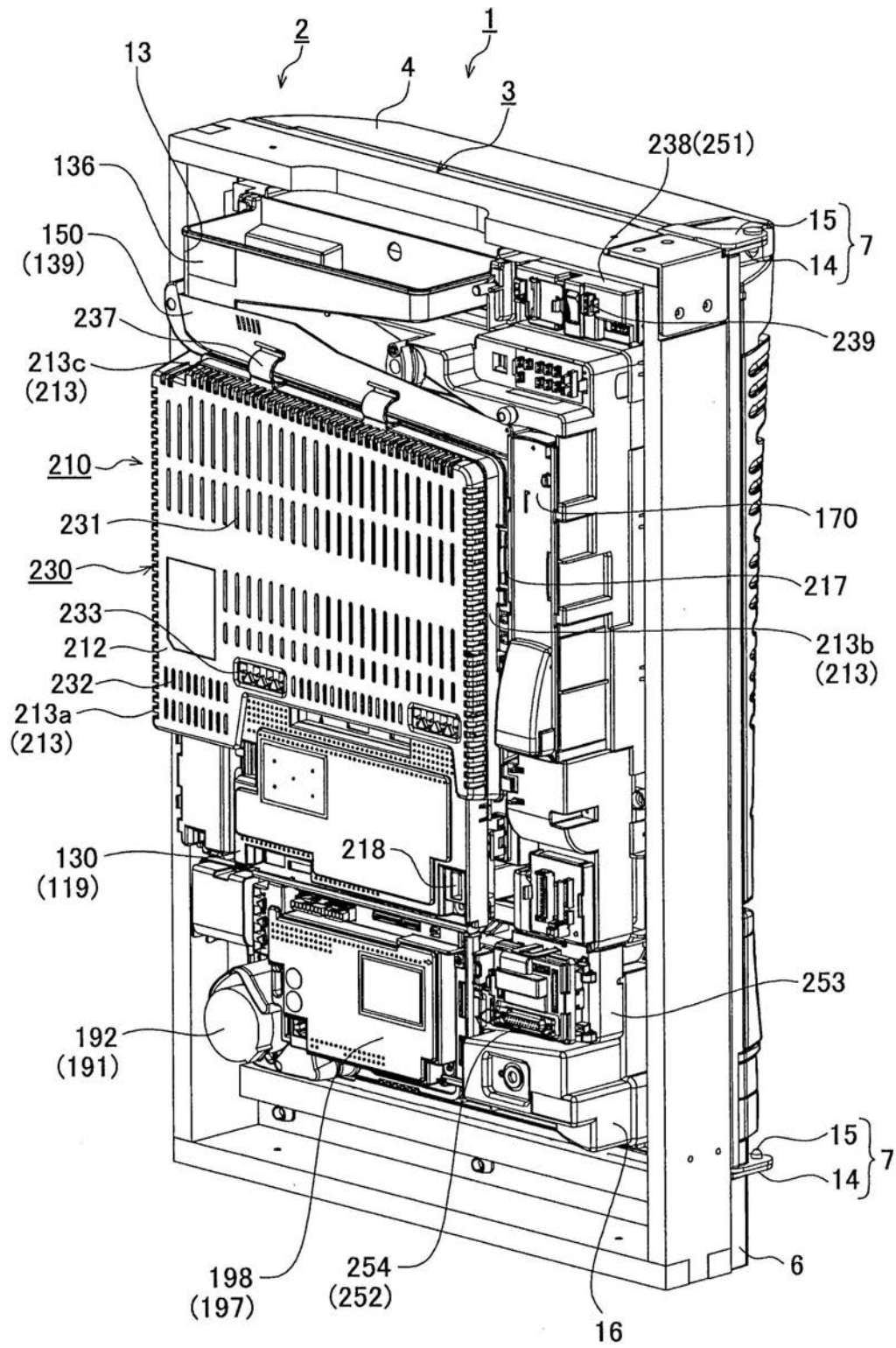
【図3】



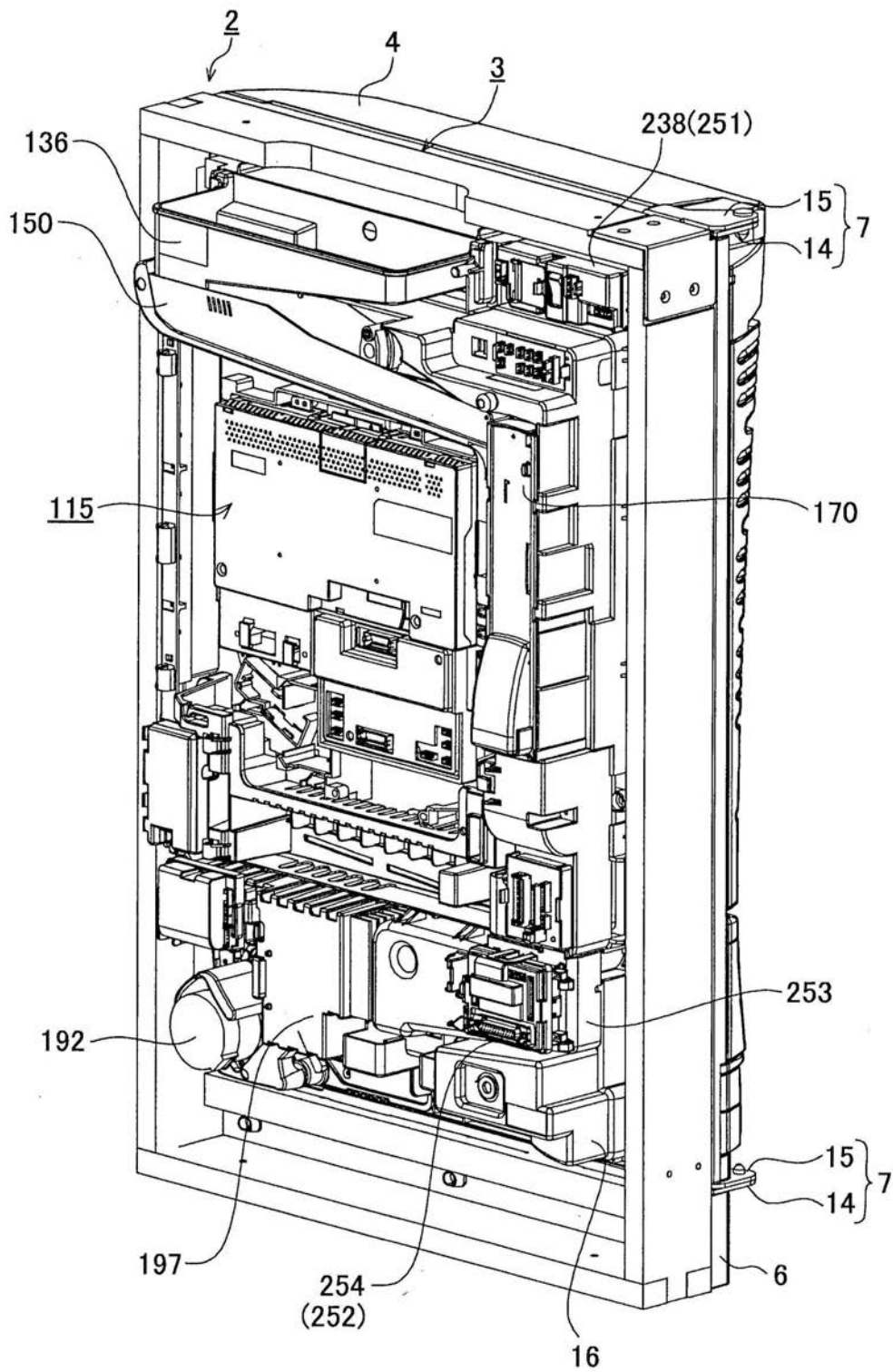
【図4】



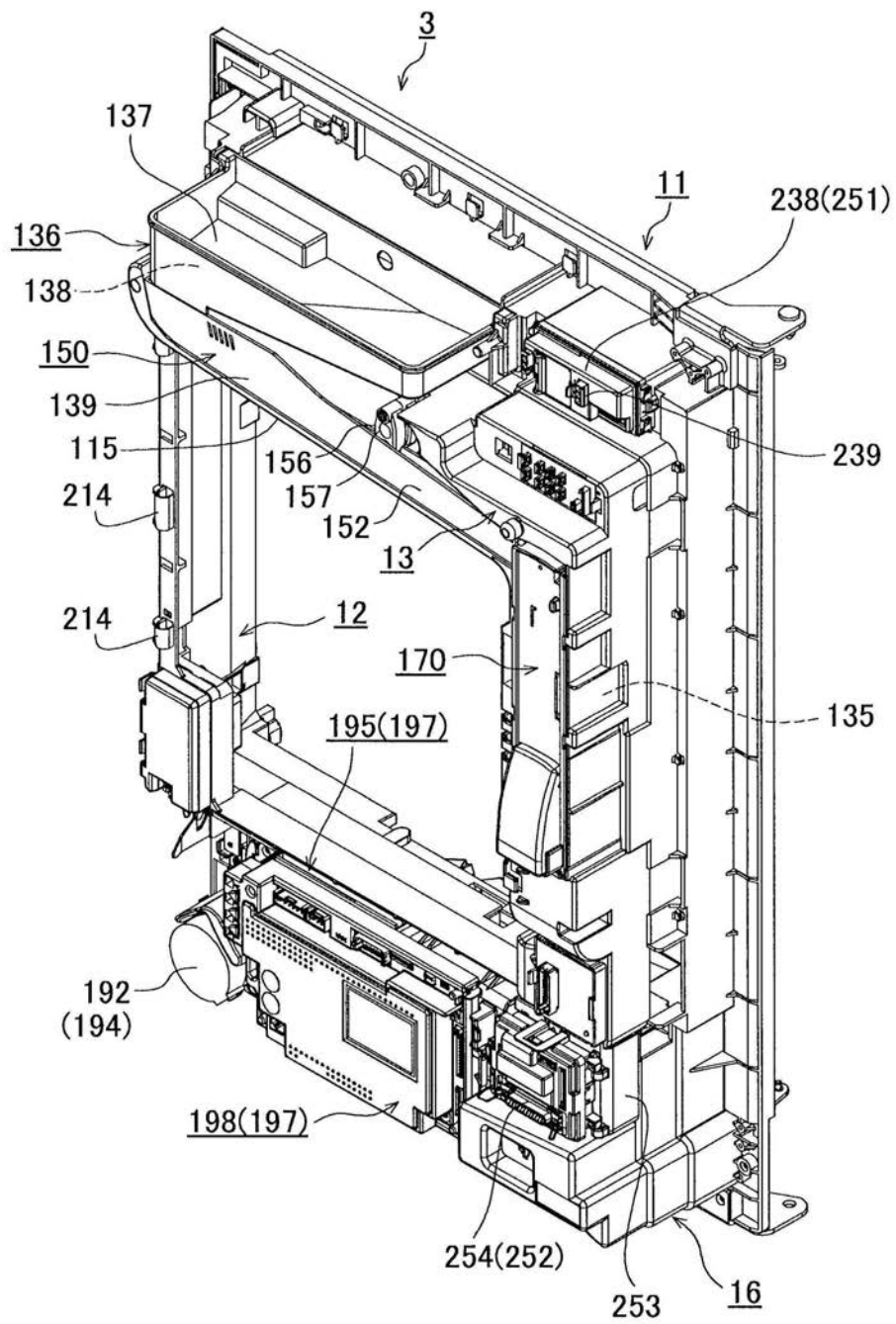
【図6】



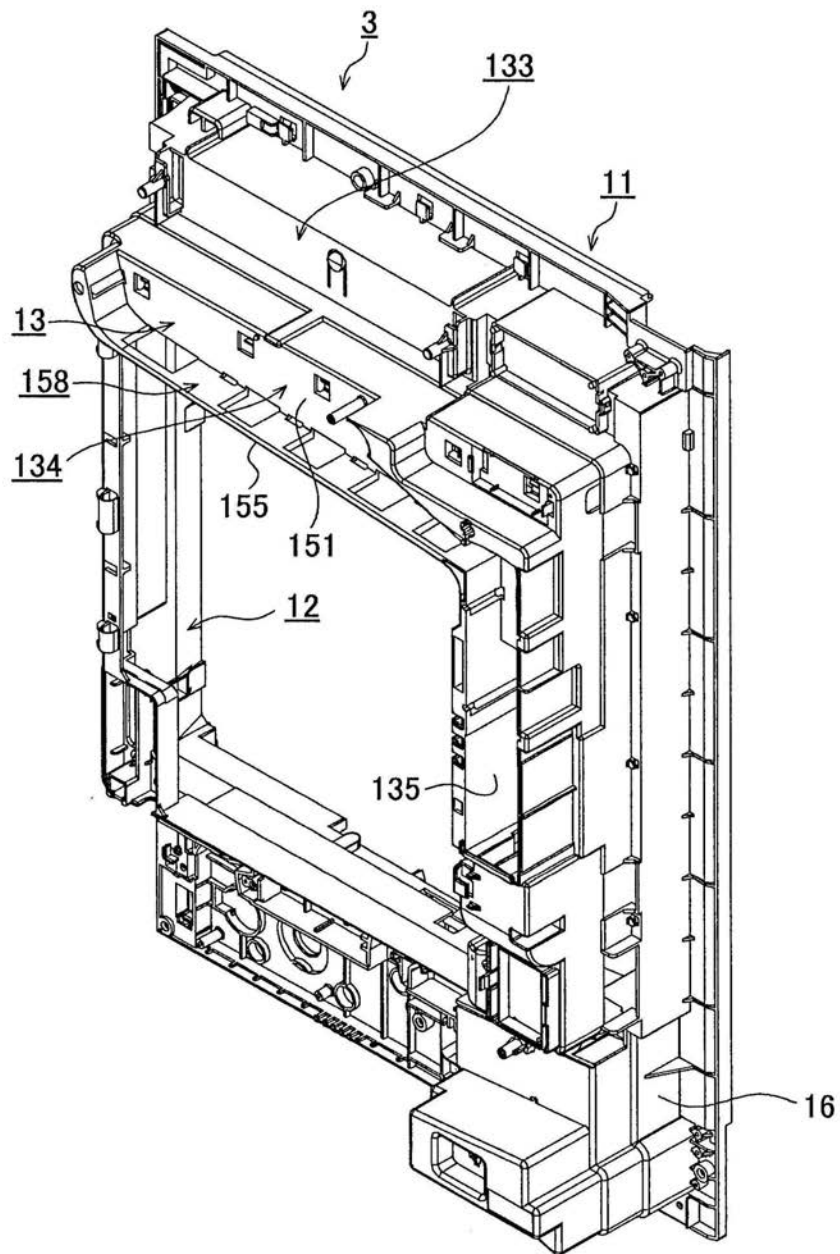
【図 7】



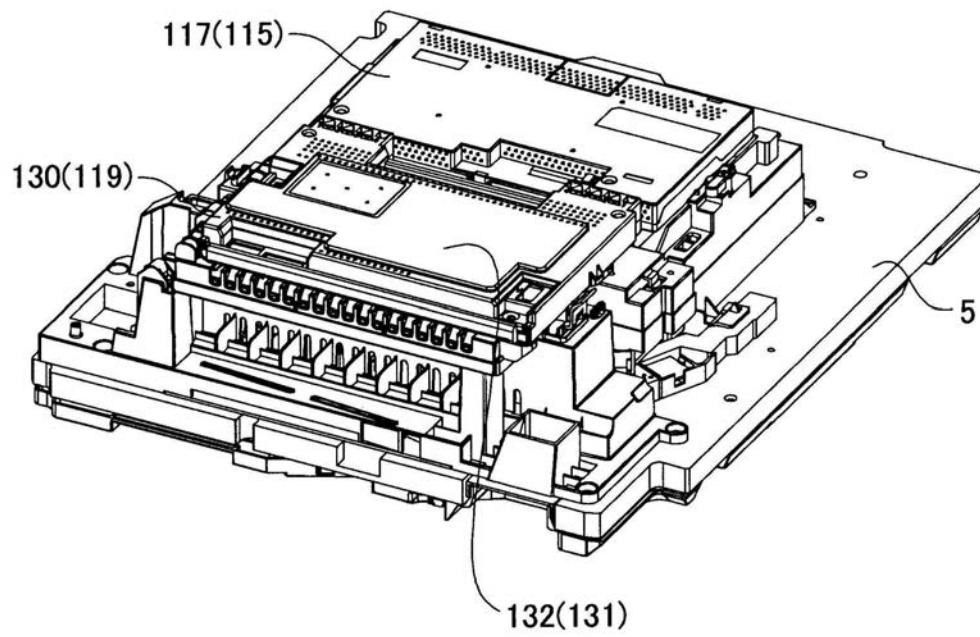
【図 8】



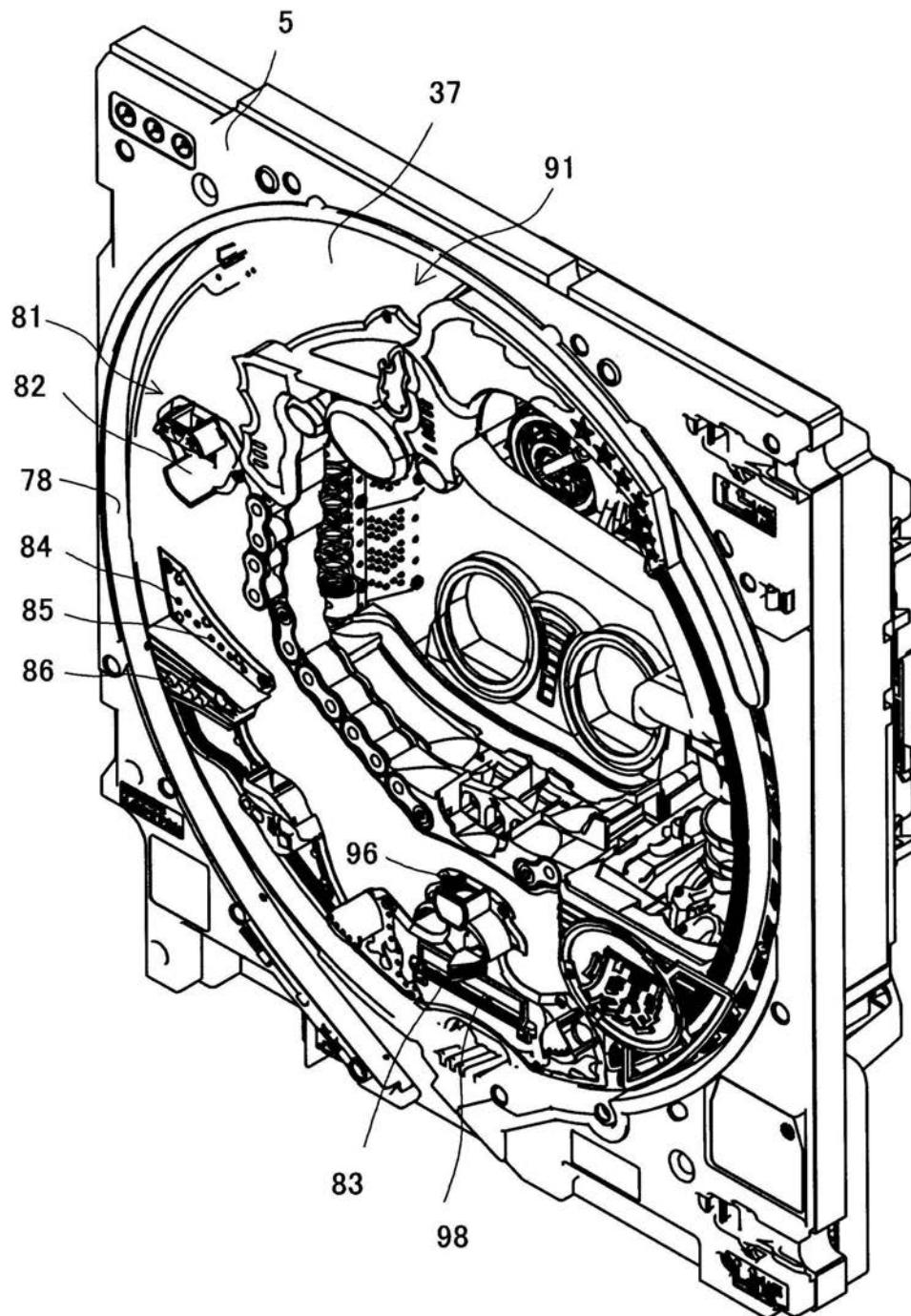
【図 9】



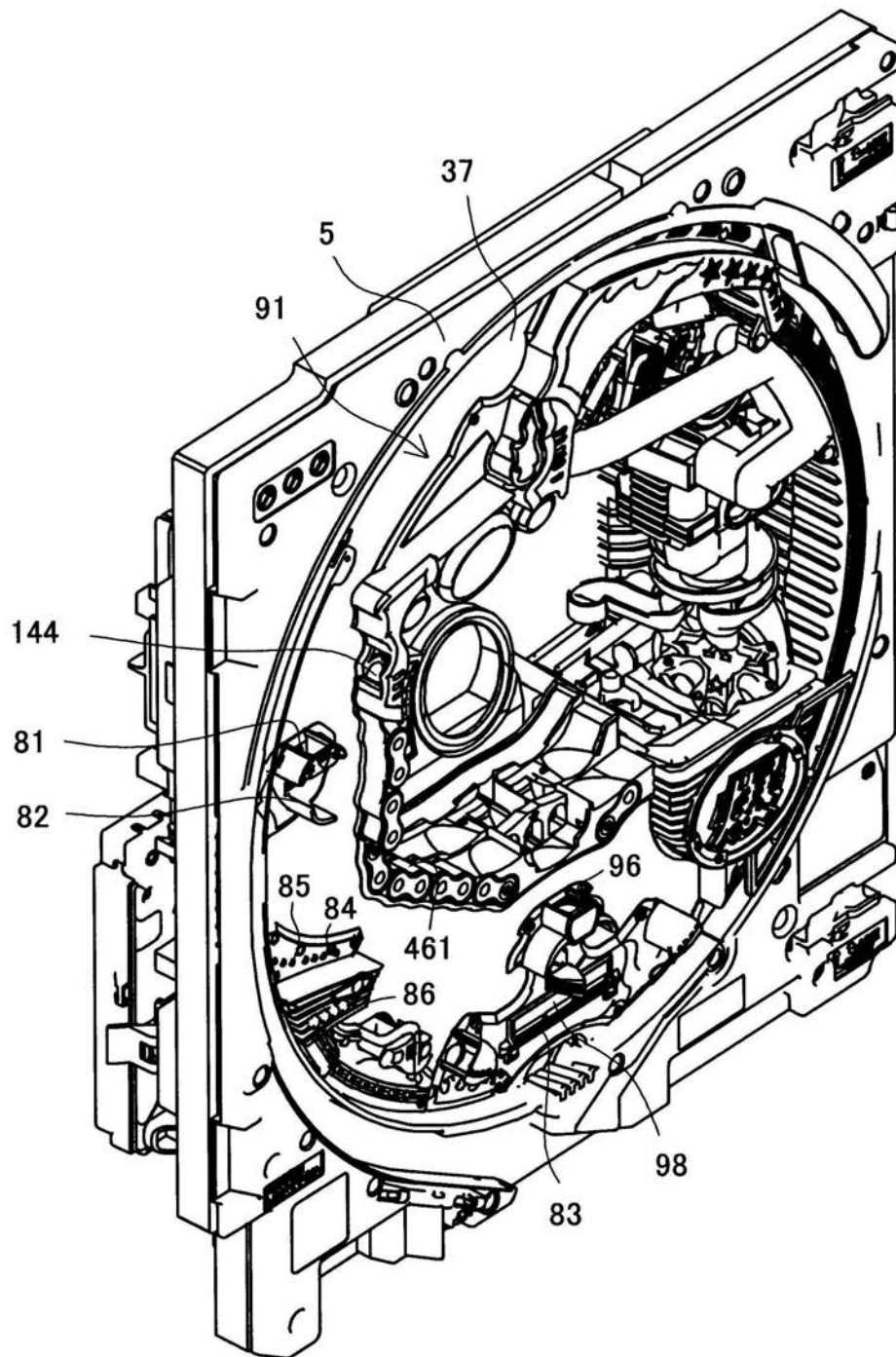
【図10】



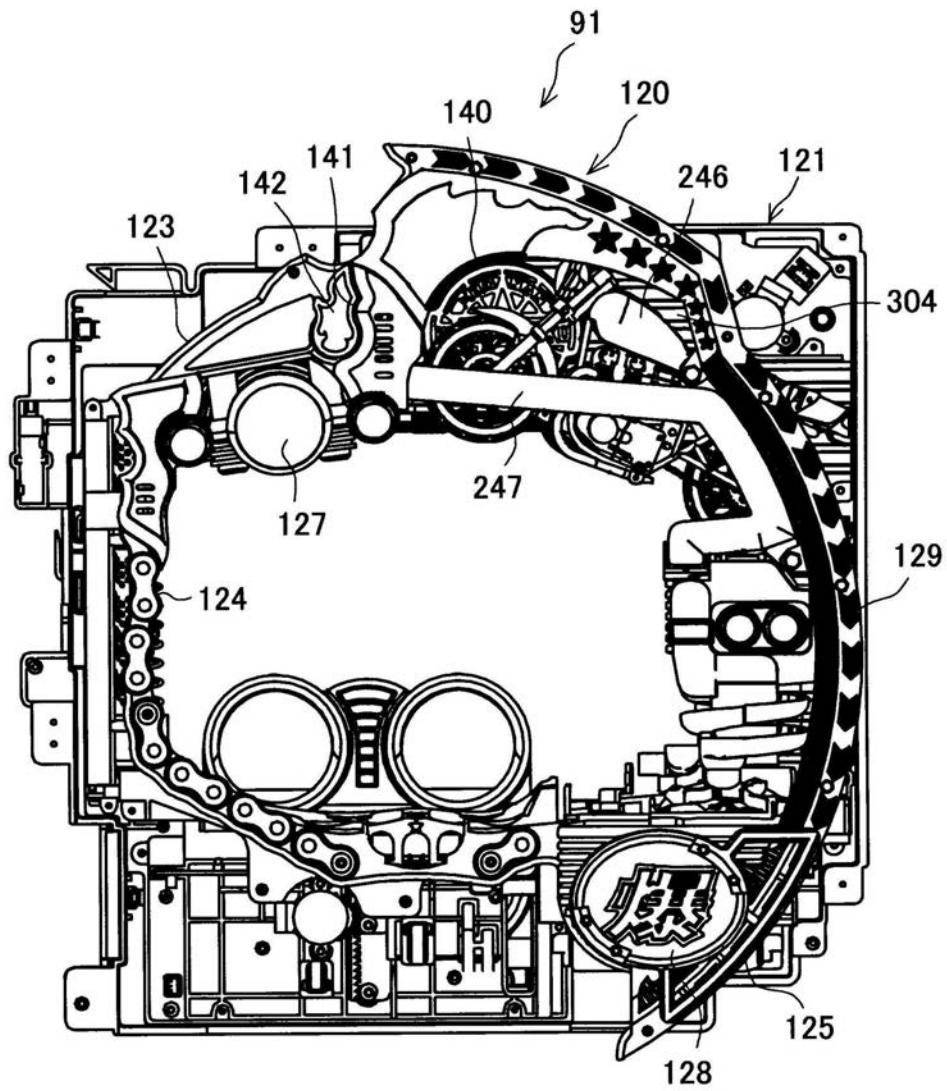
【図 11】



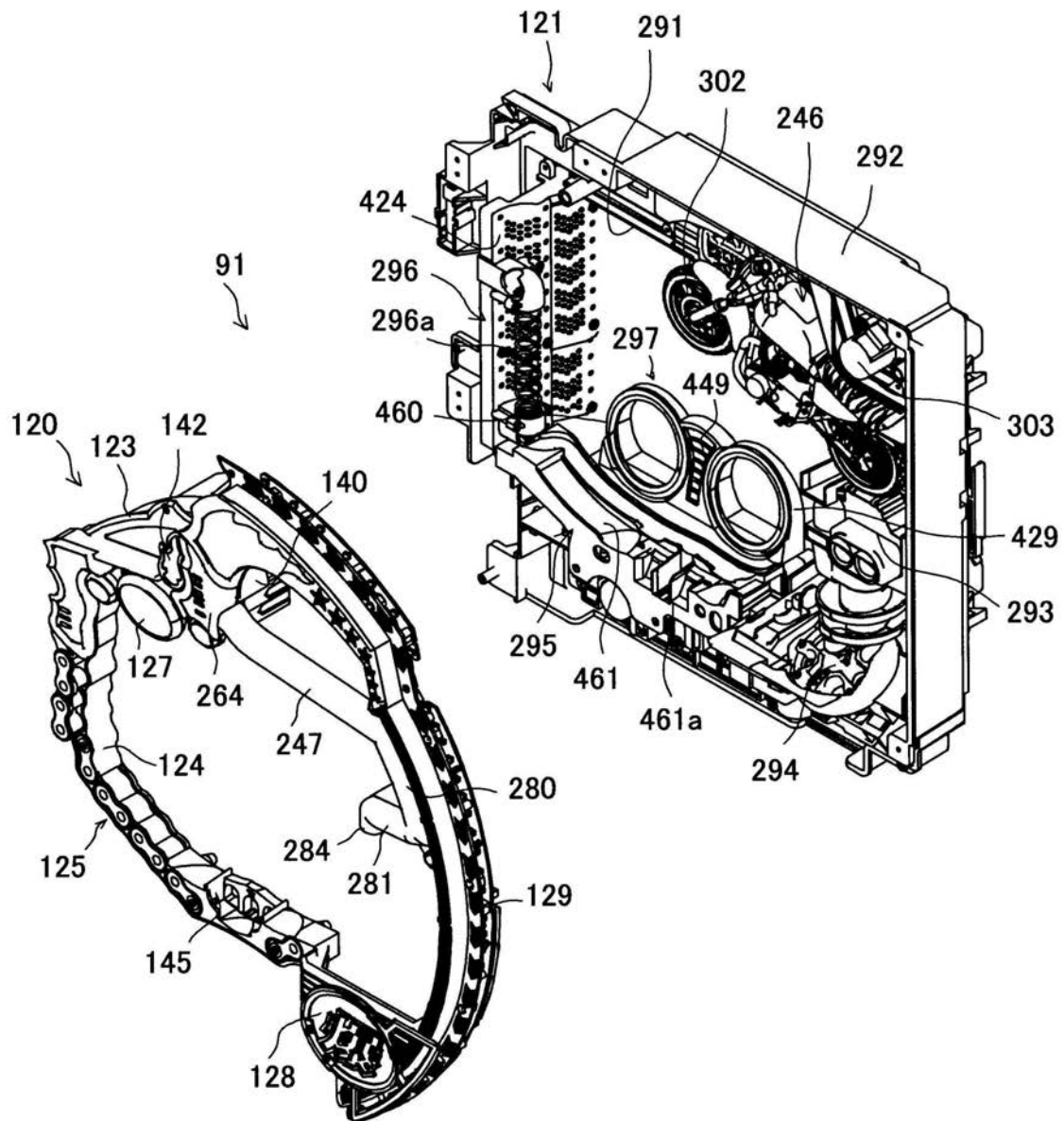
【図 12】



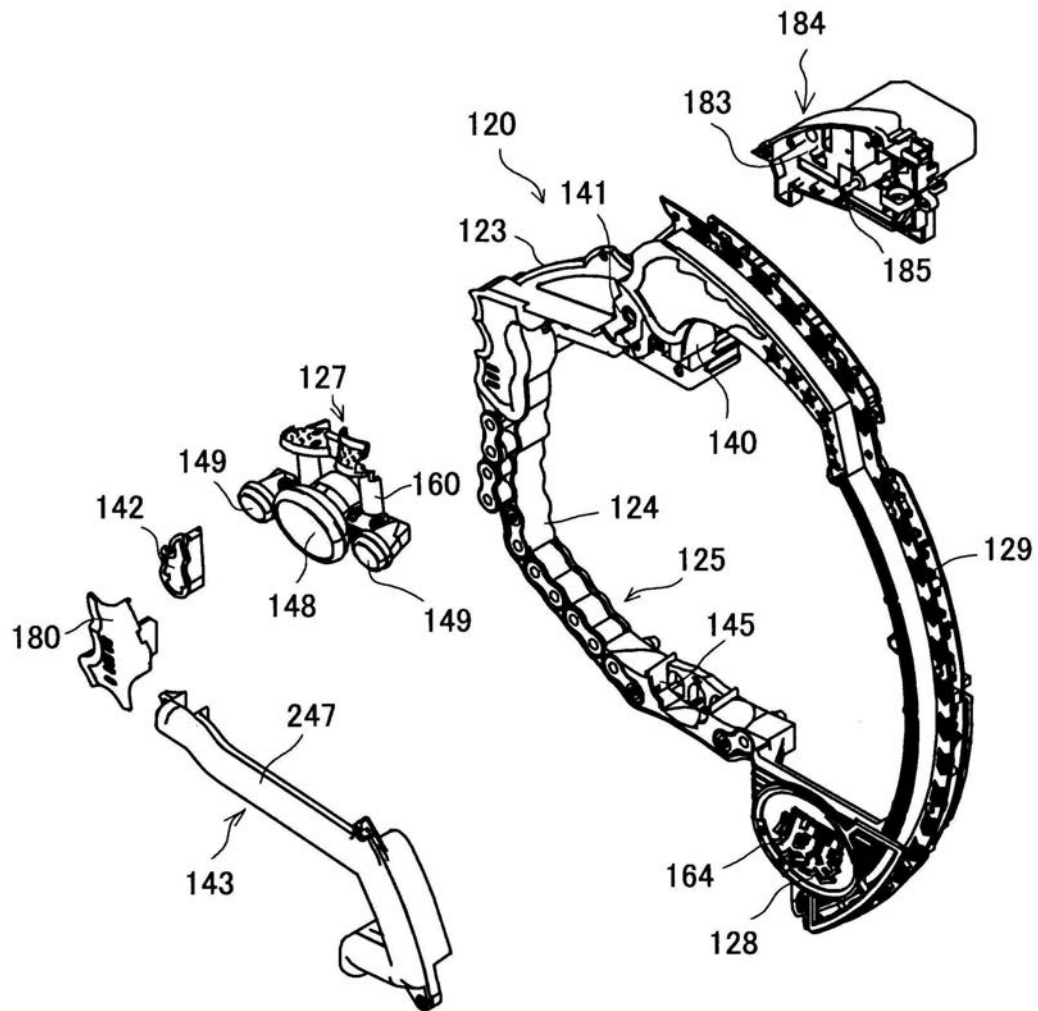
【図13】



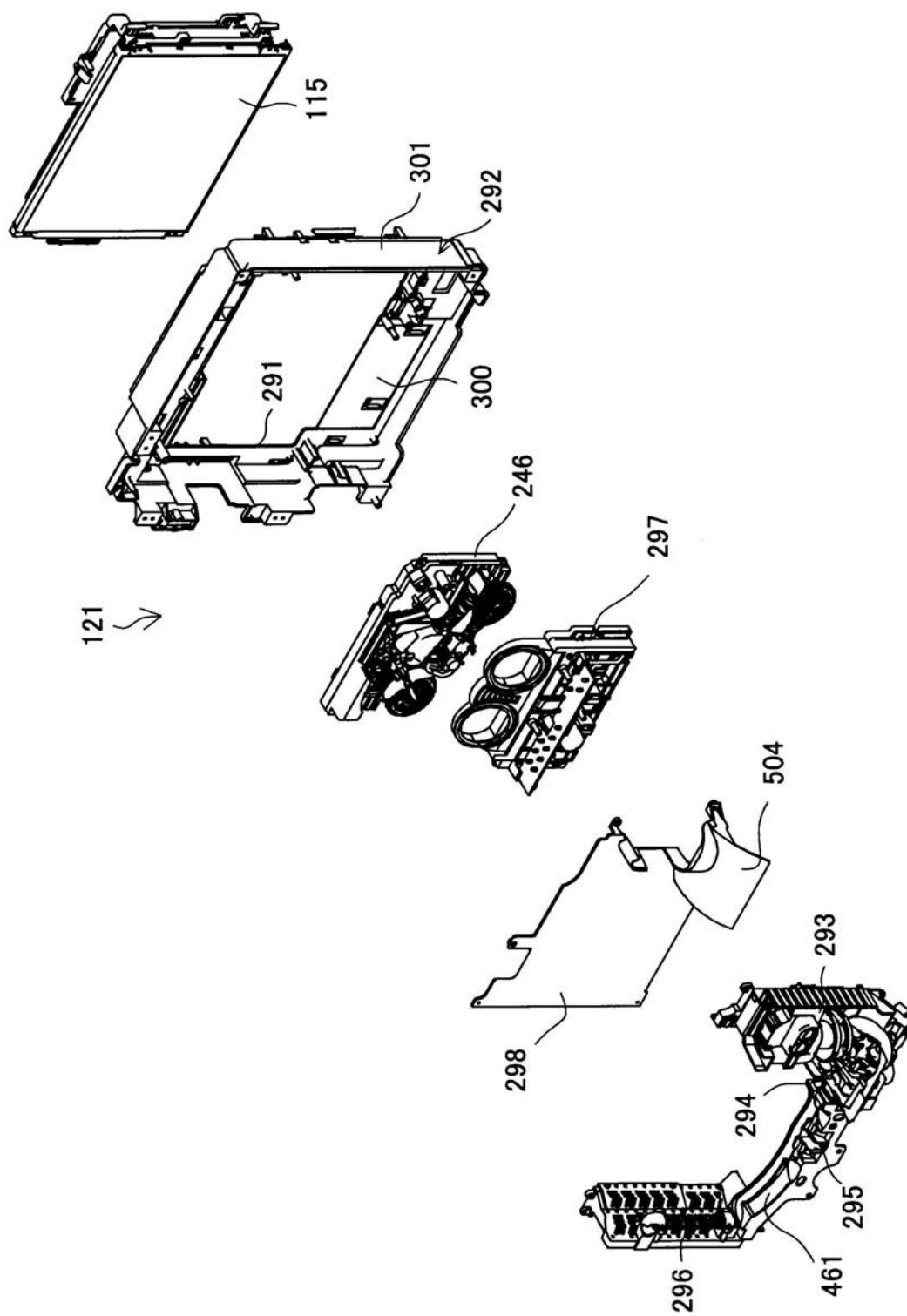
【図14】



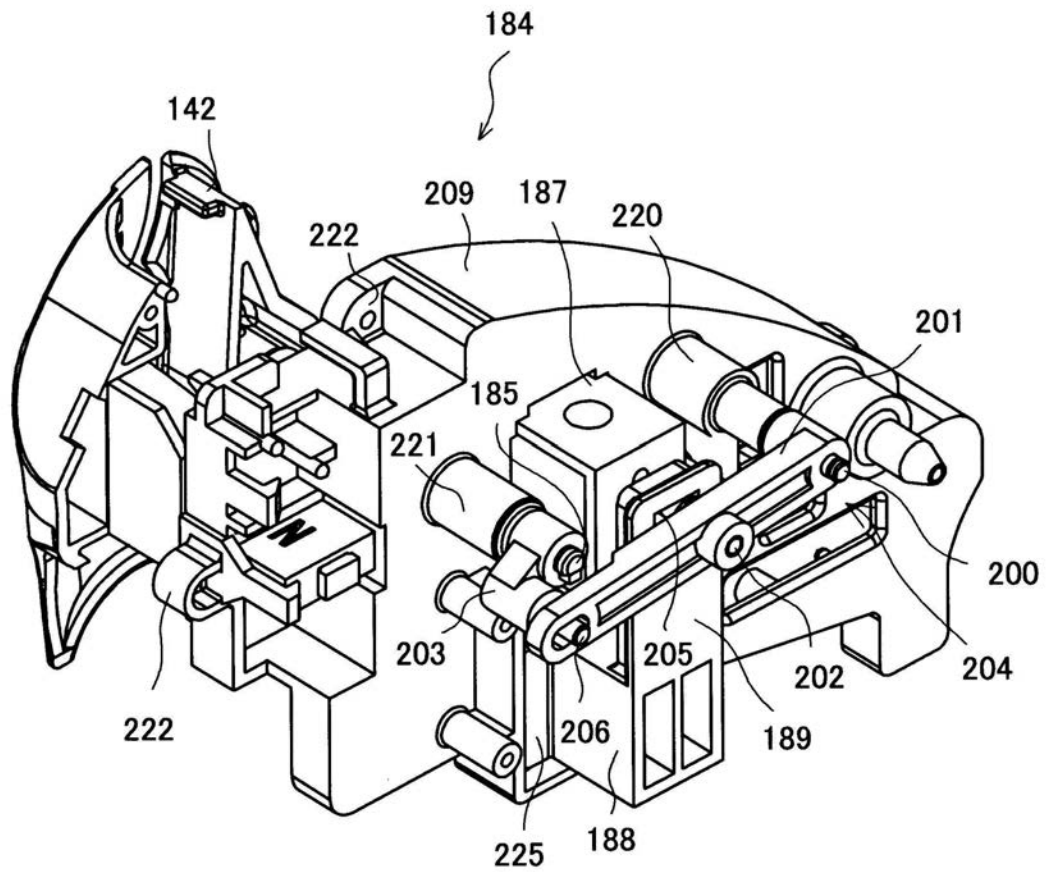
【図15】



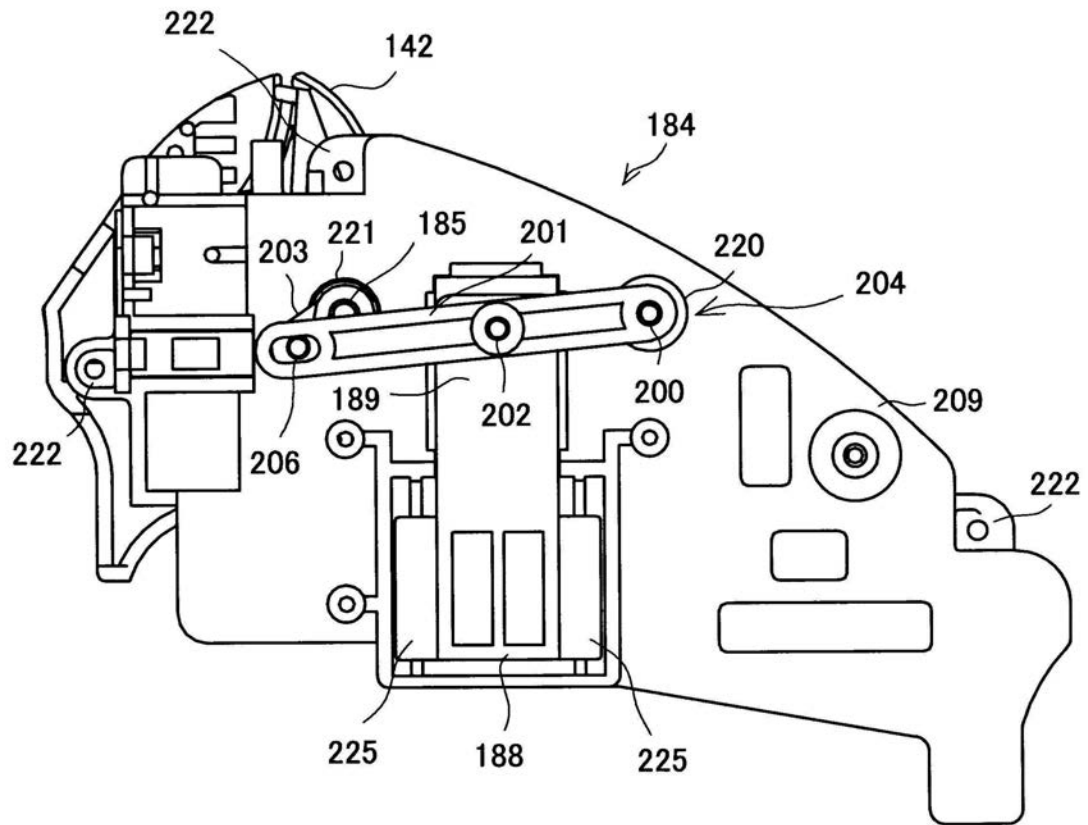
【 图 1 6 】



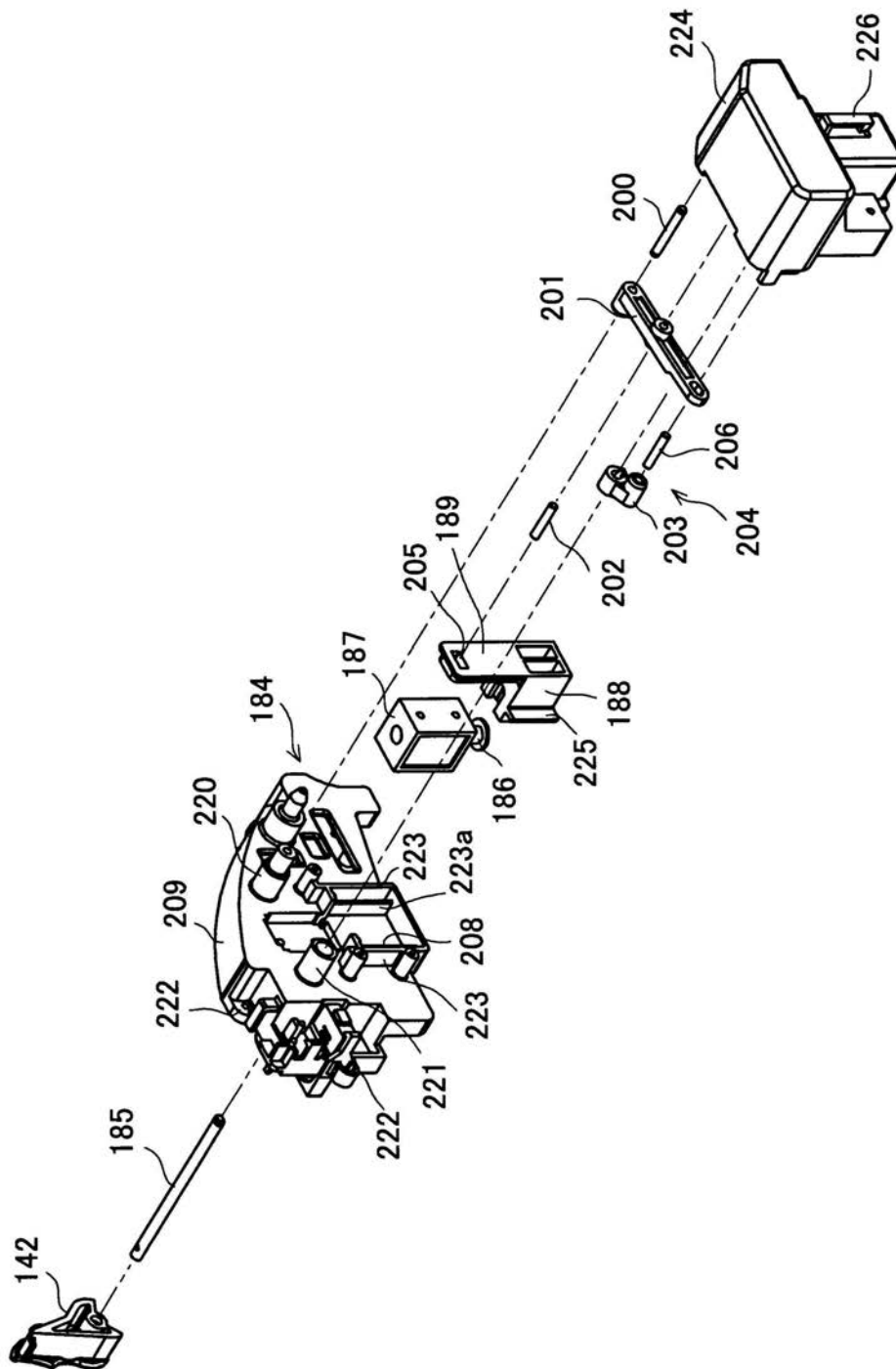
【図 17】



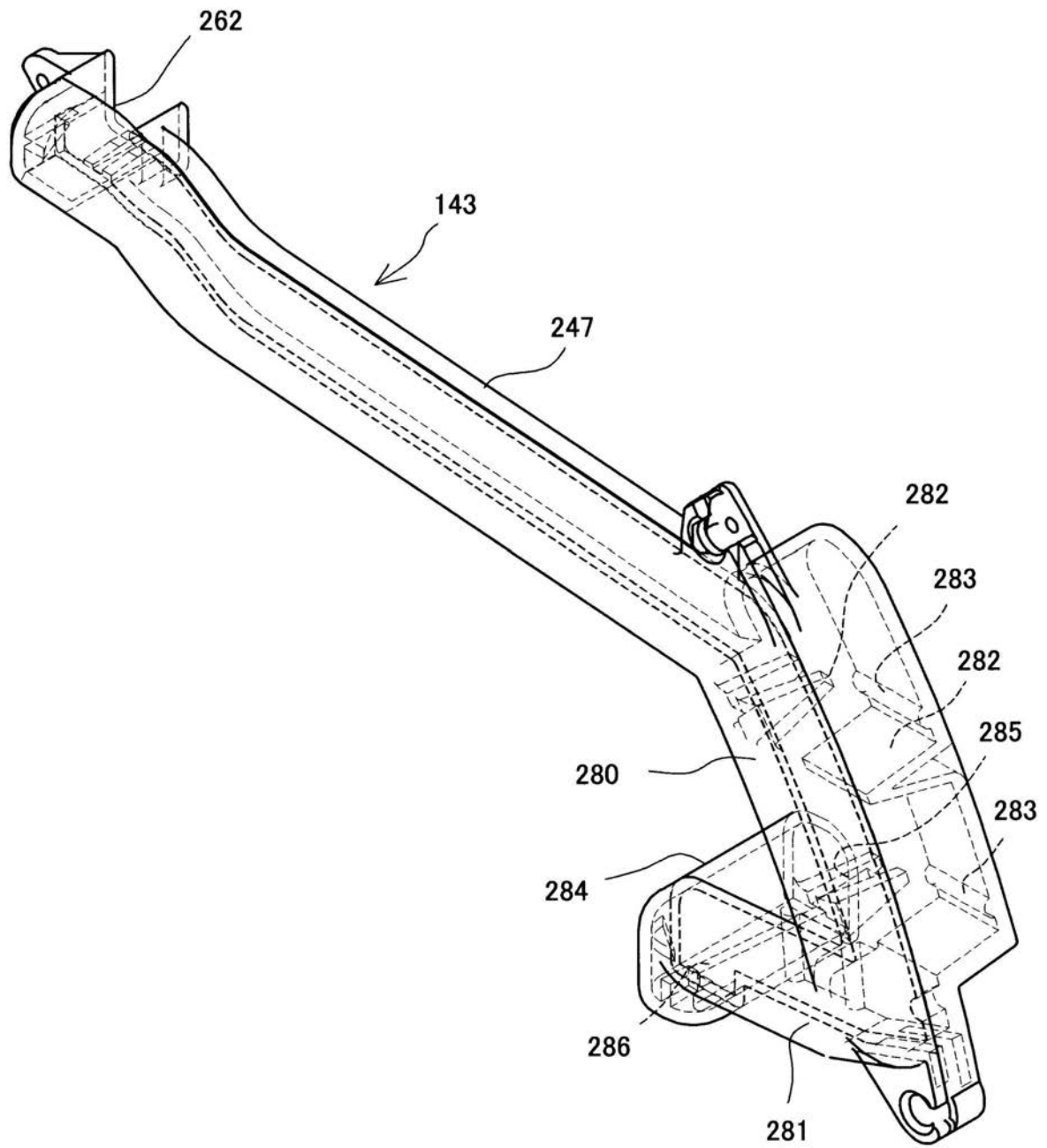
【図18】



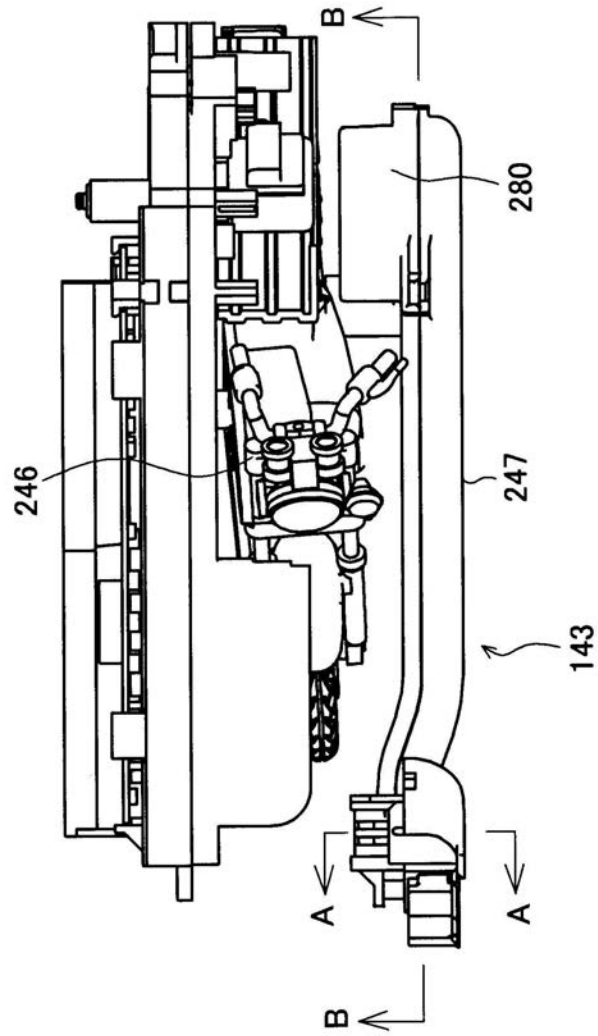
【図 19】



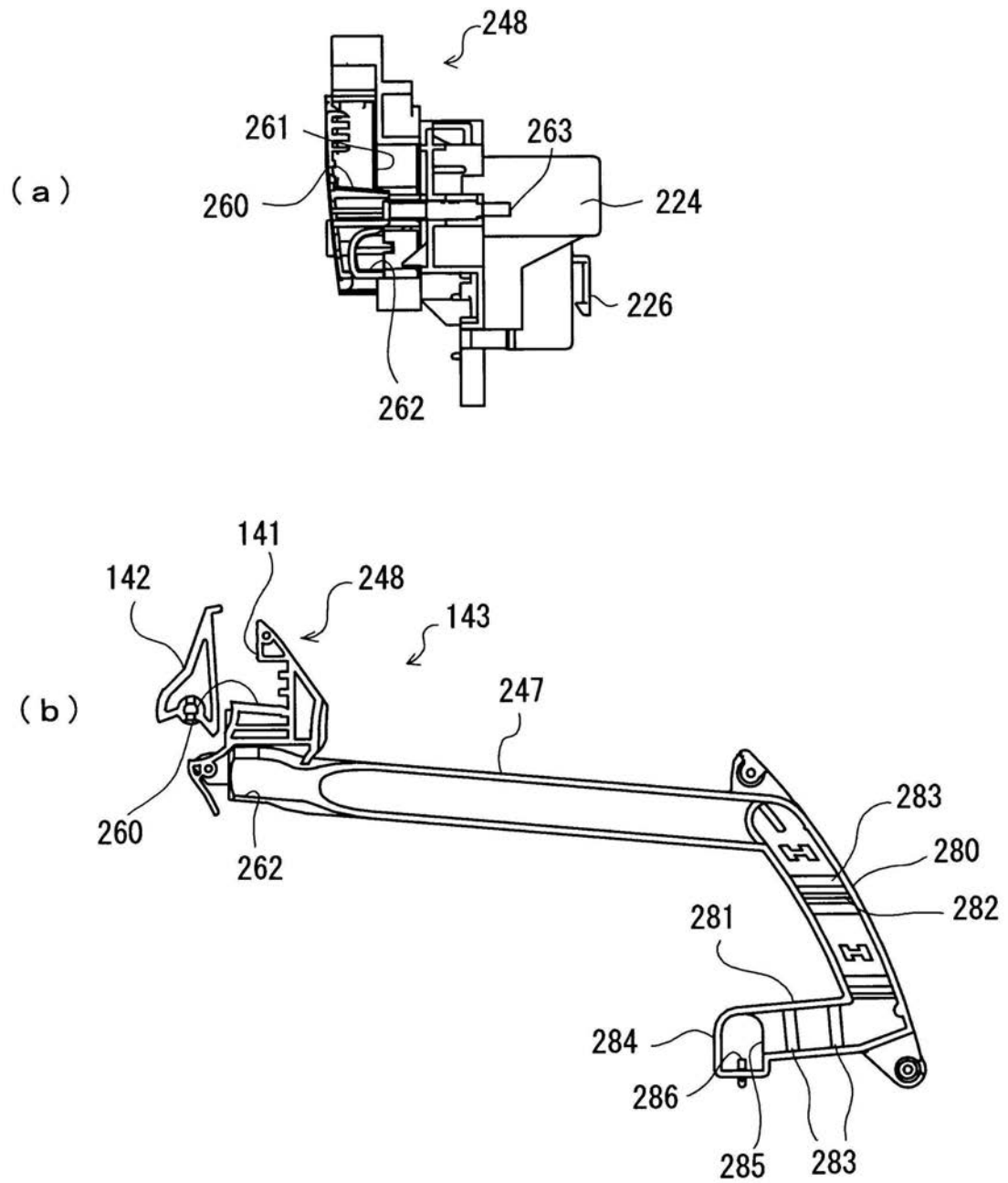
【図 20】



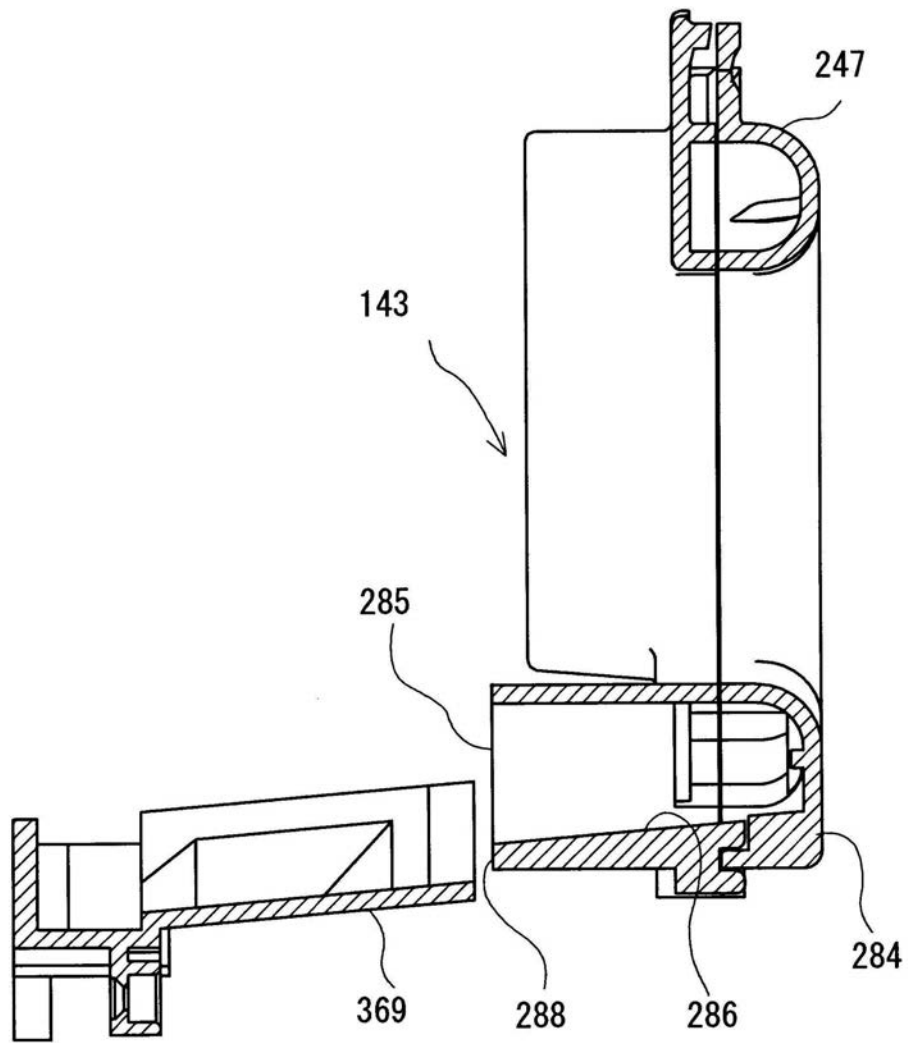
【図 21】



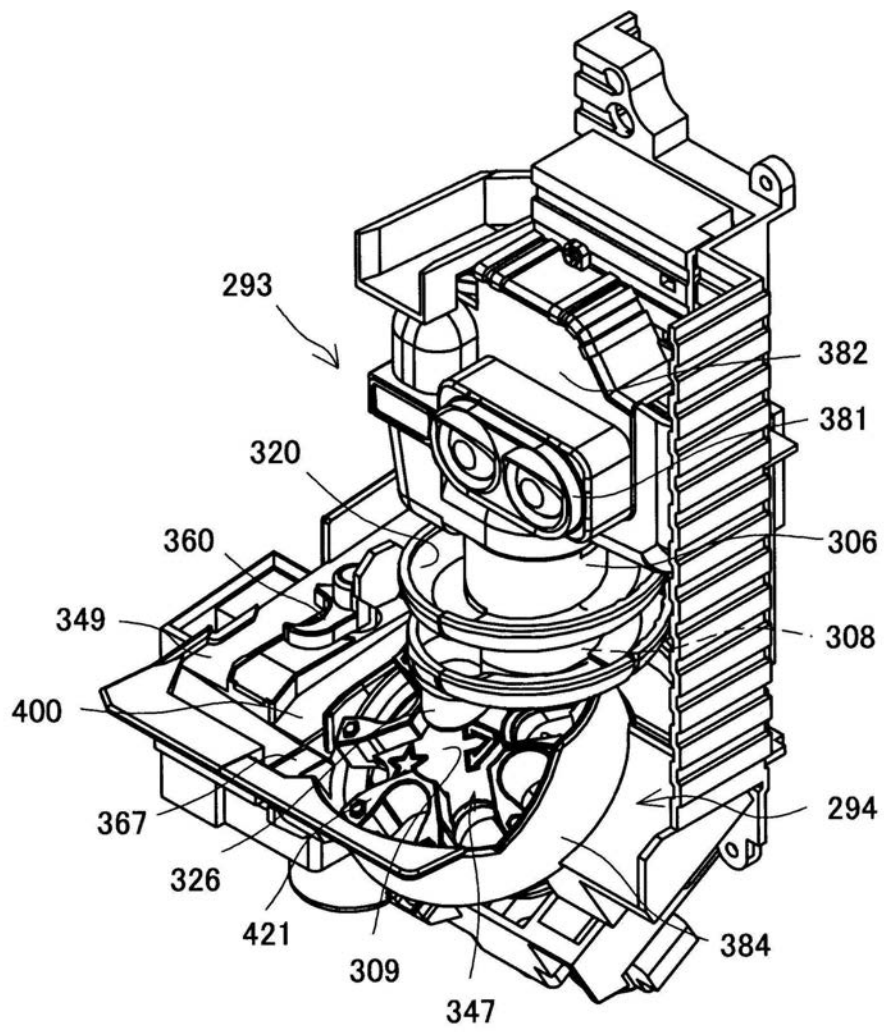
【図22】



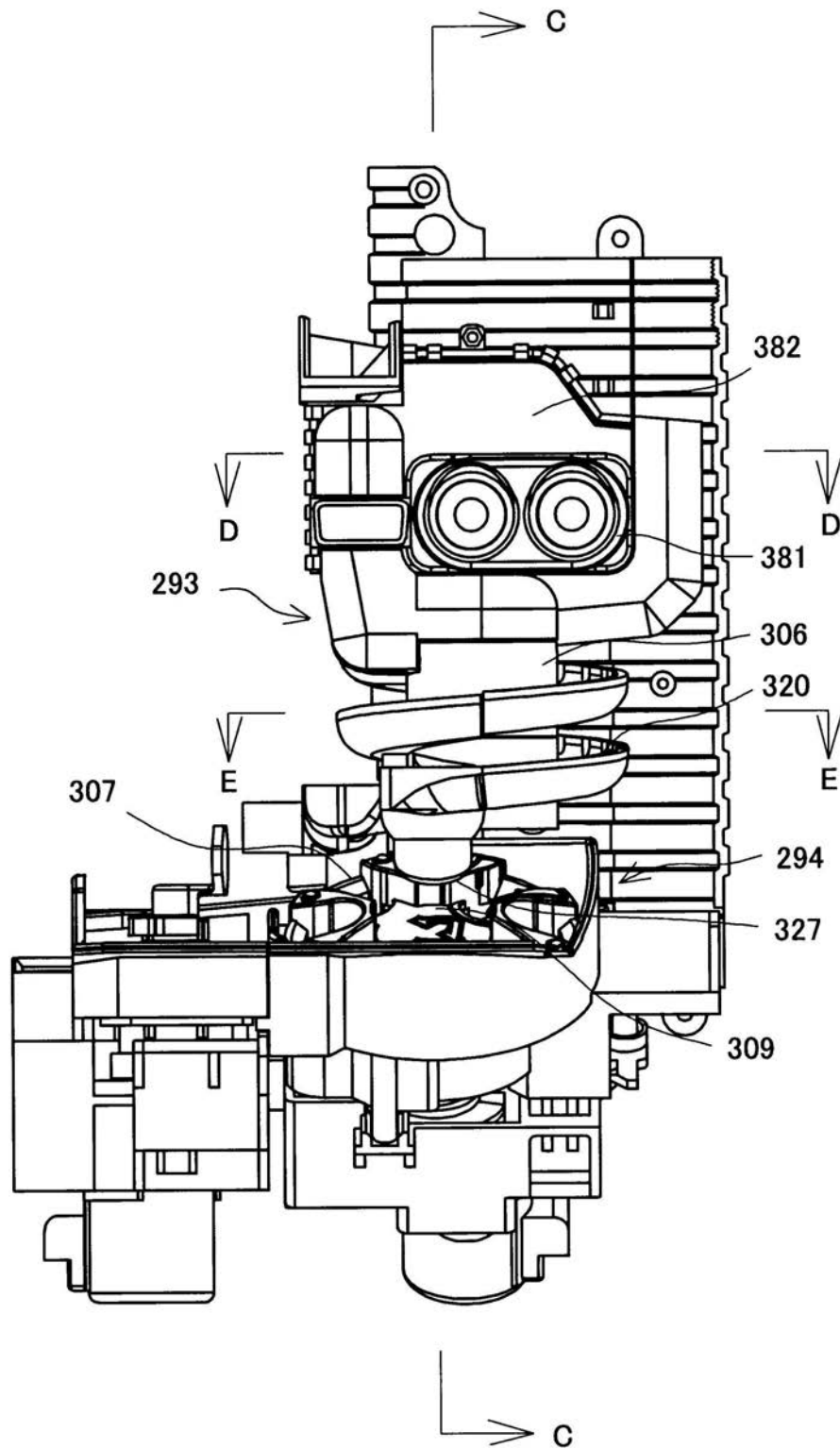
【図23】



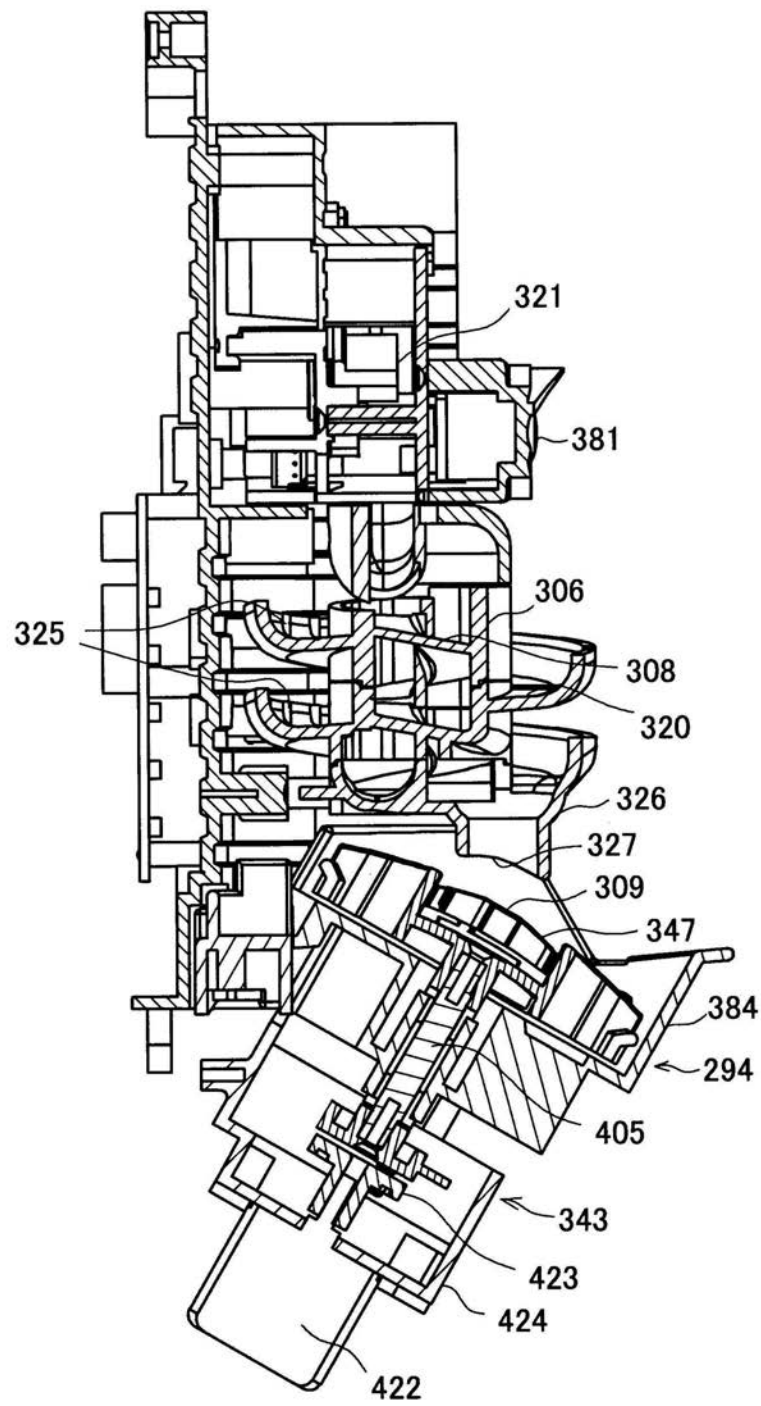
【図 24】



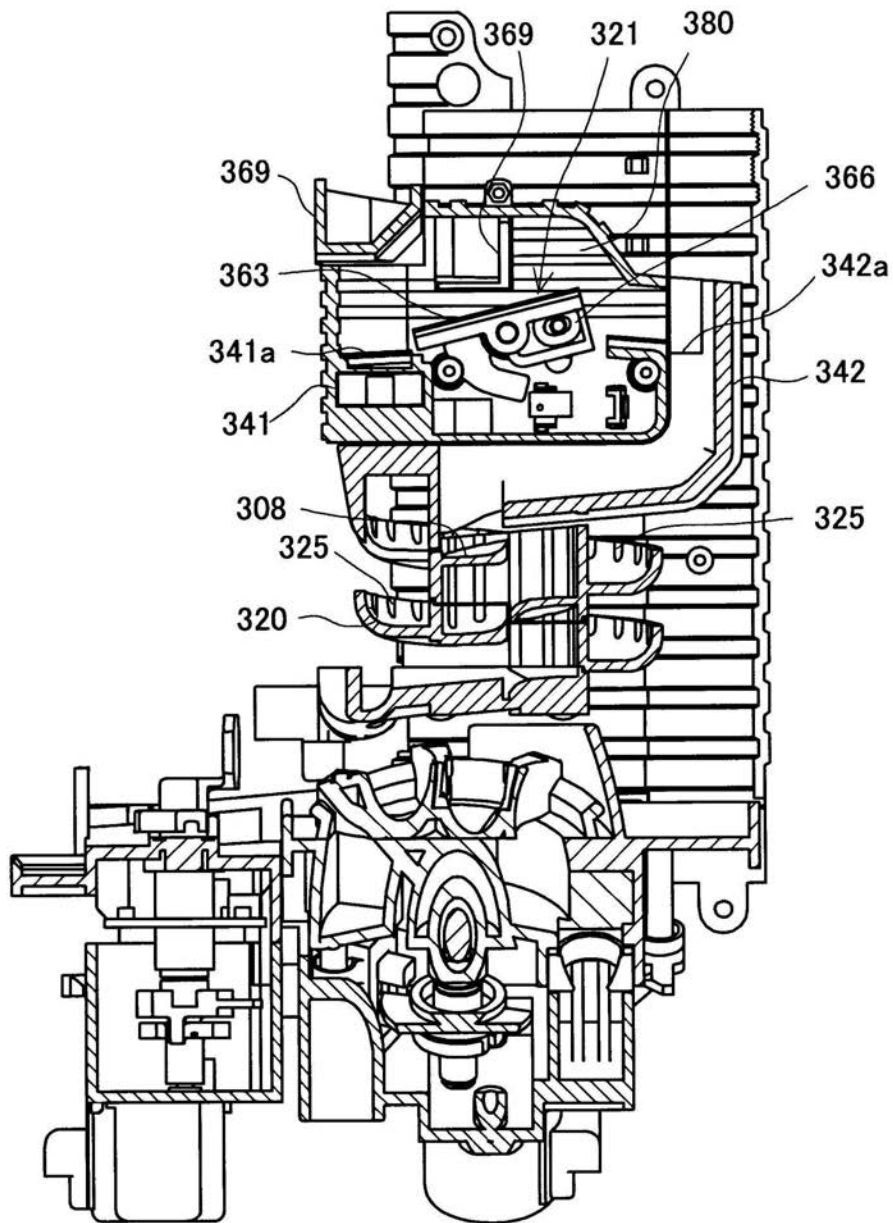
【図 25】



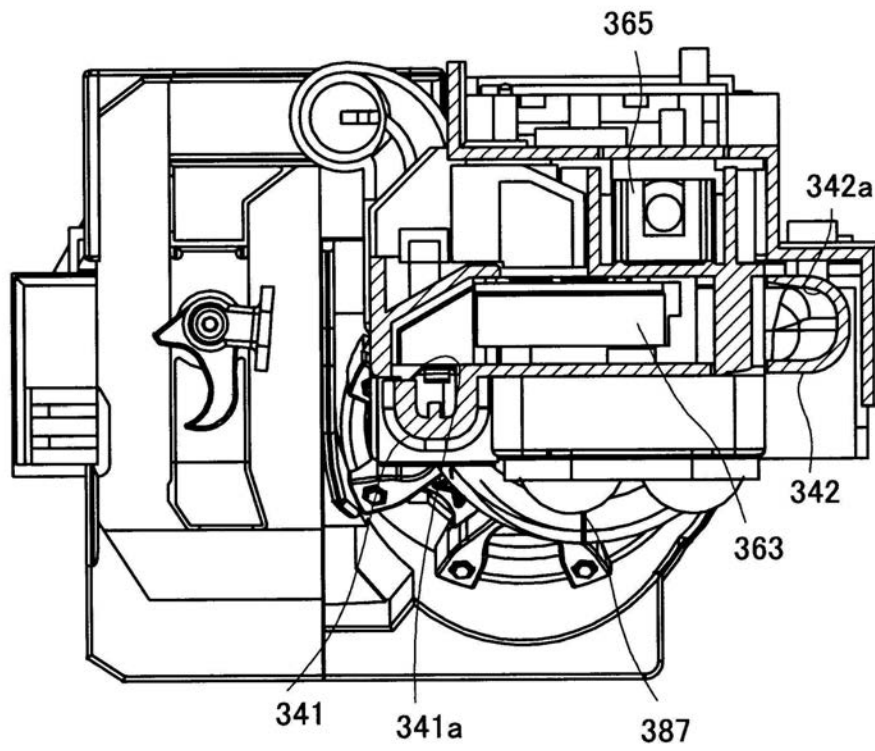
【図26】



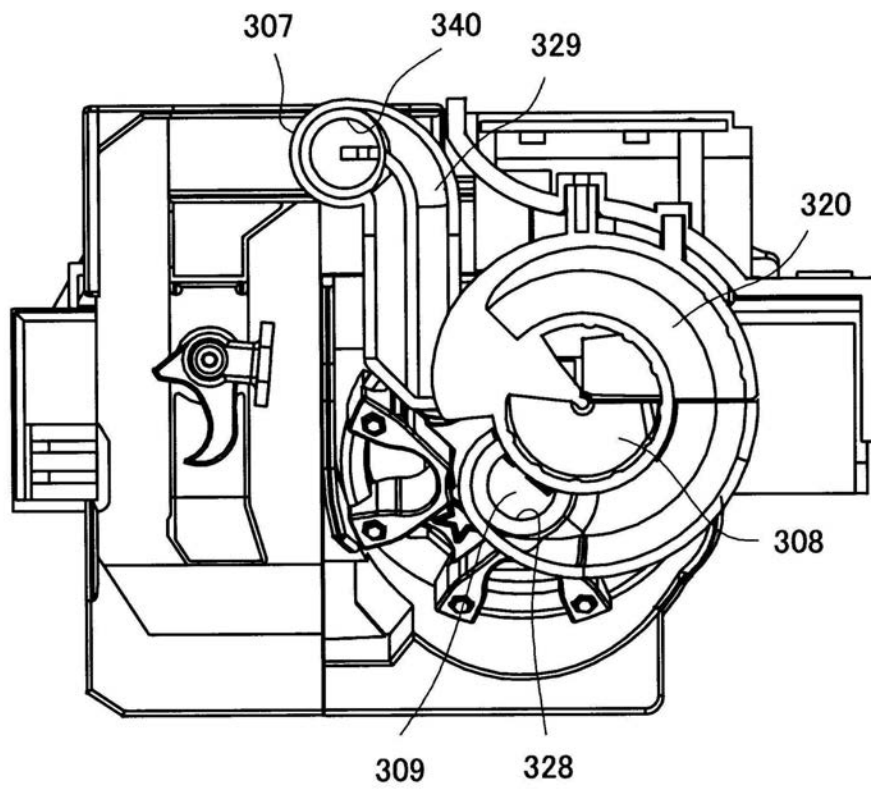
【図 27】



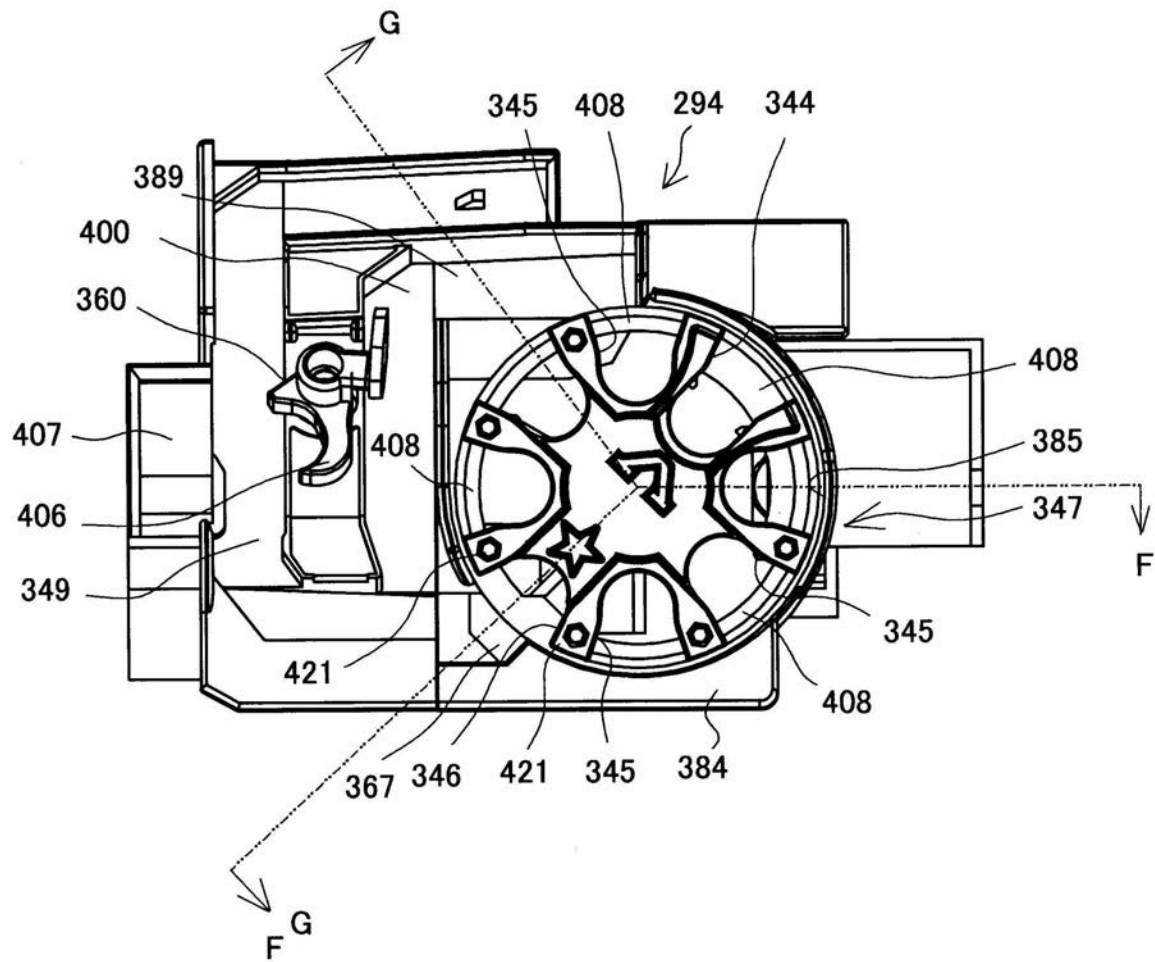
【図 28】



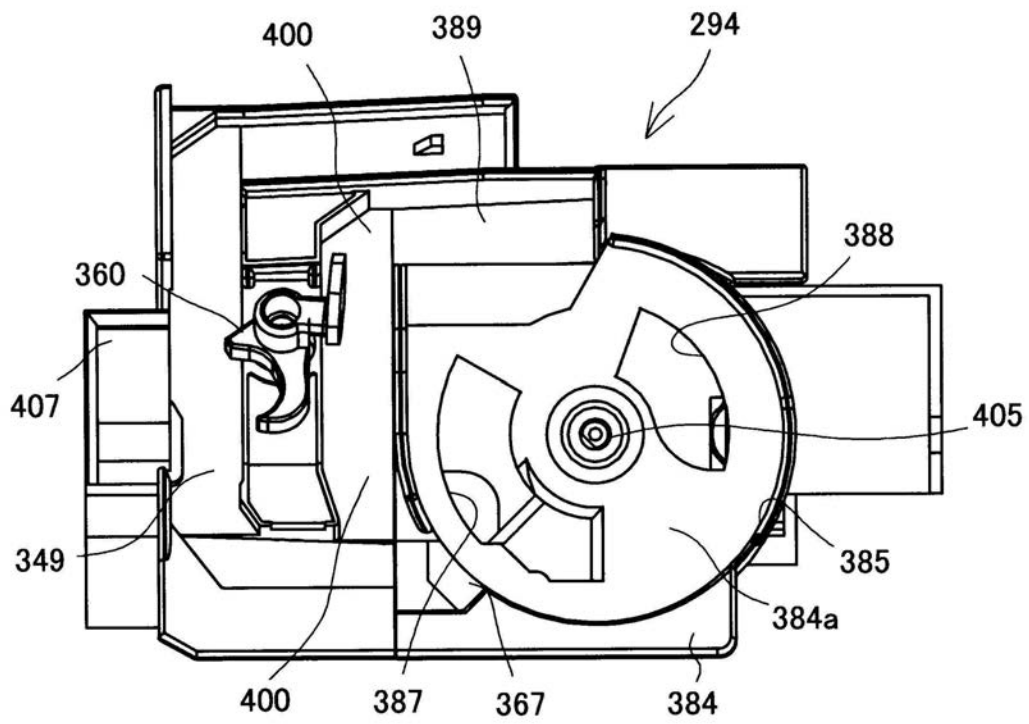
【図 29】



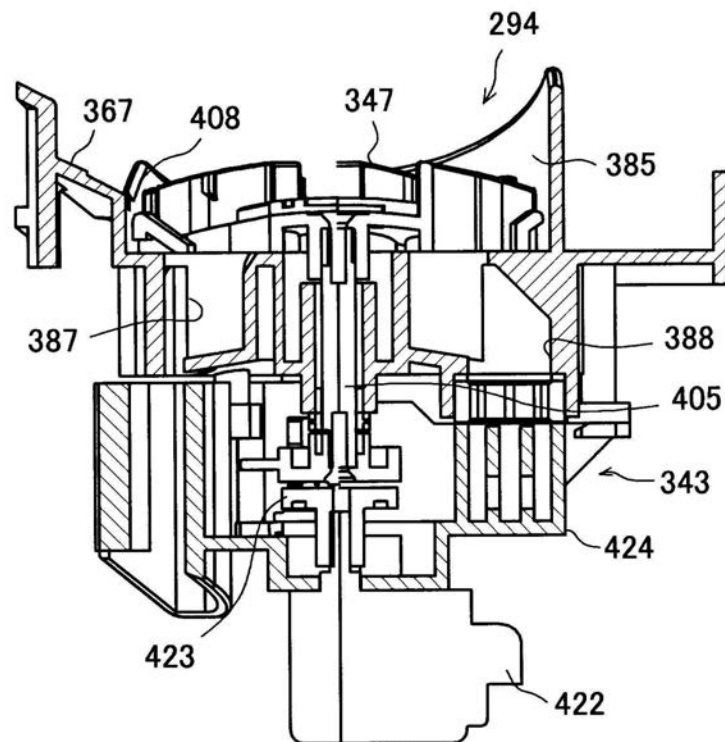
【図 30】



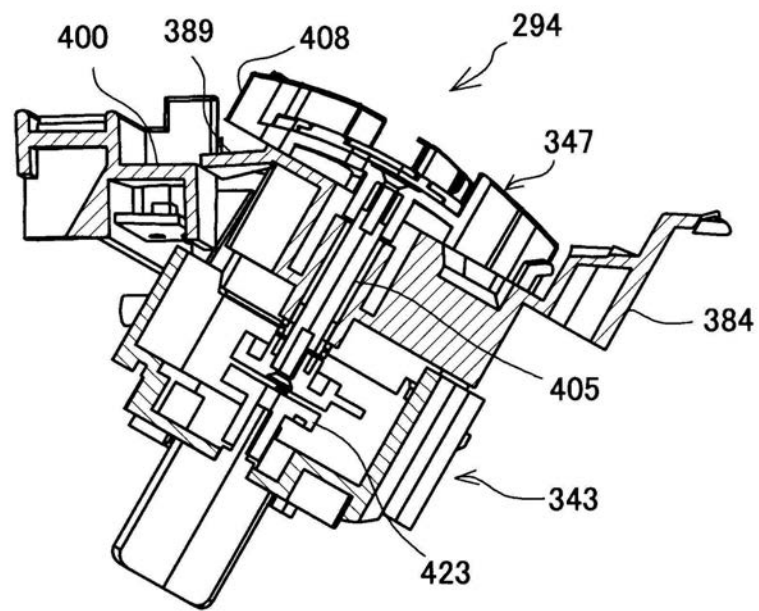
【図 3 1】



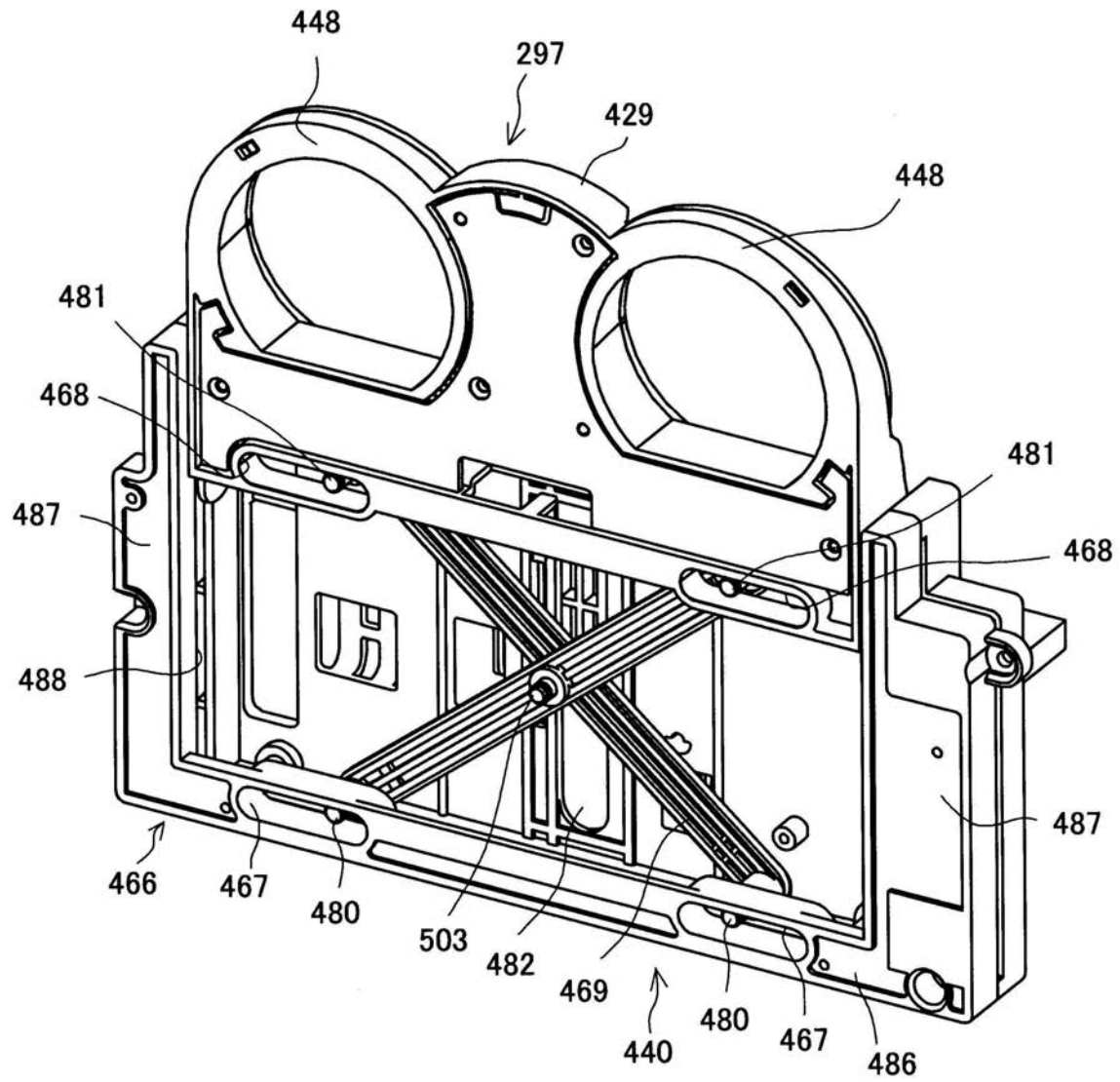
【図 3 2】



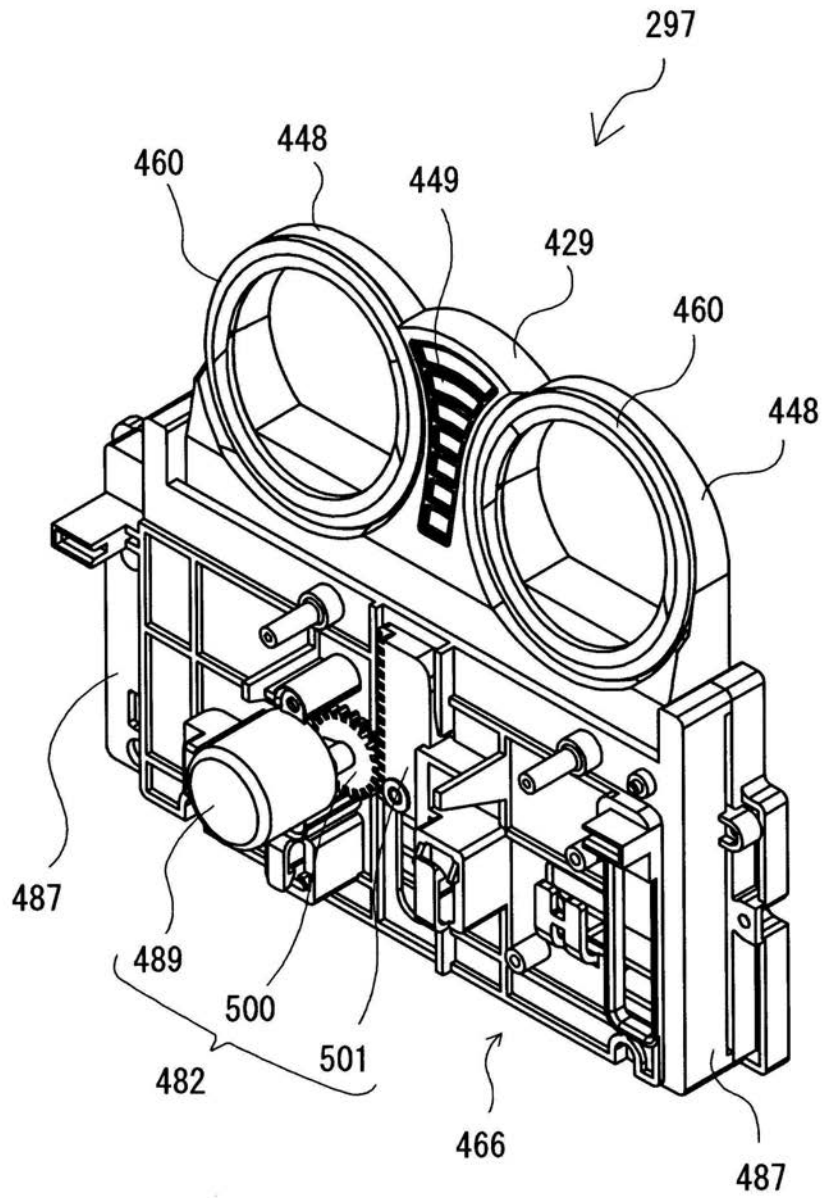
【図 33】



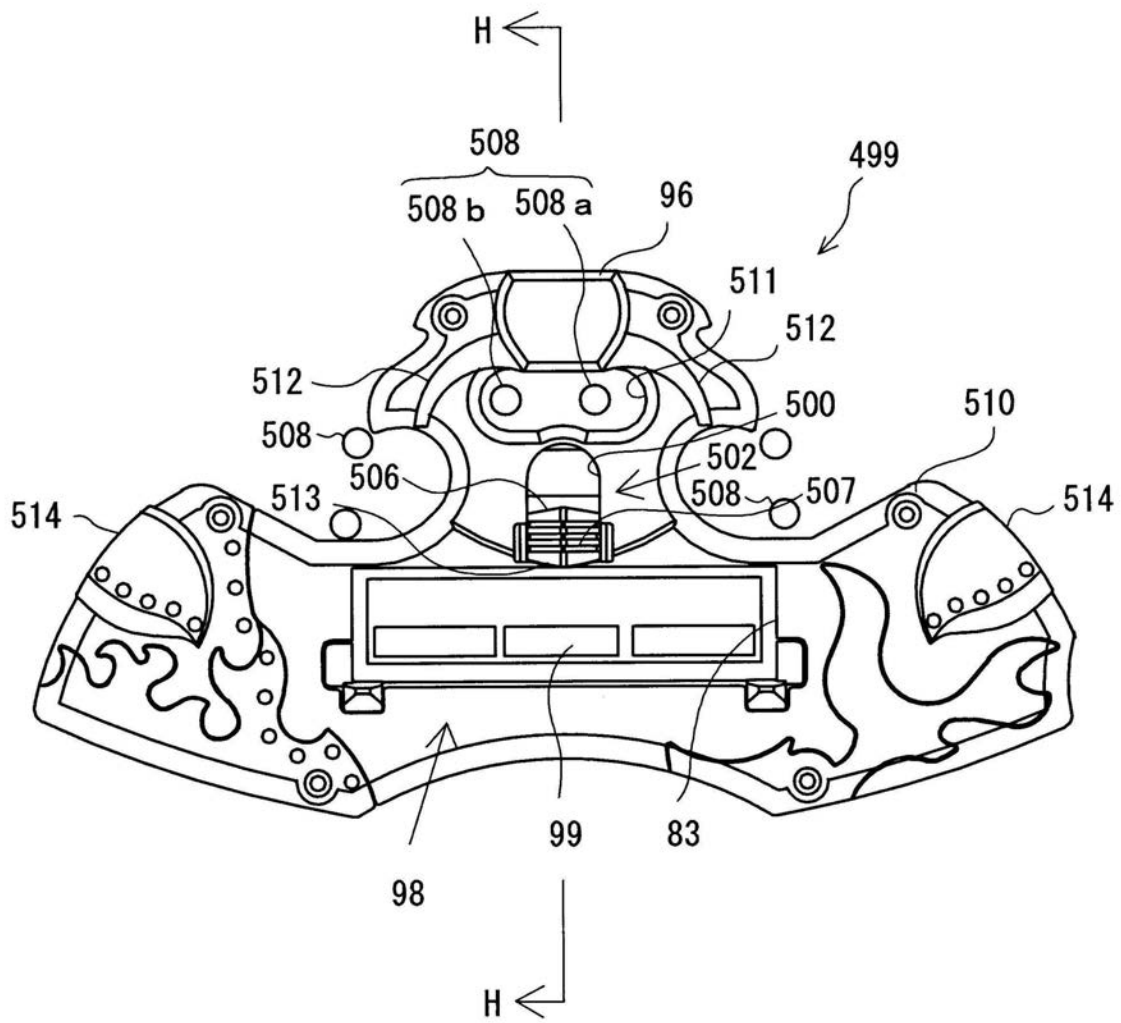
【図34】



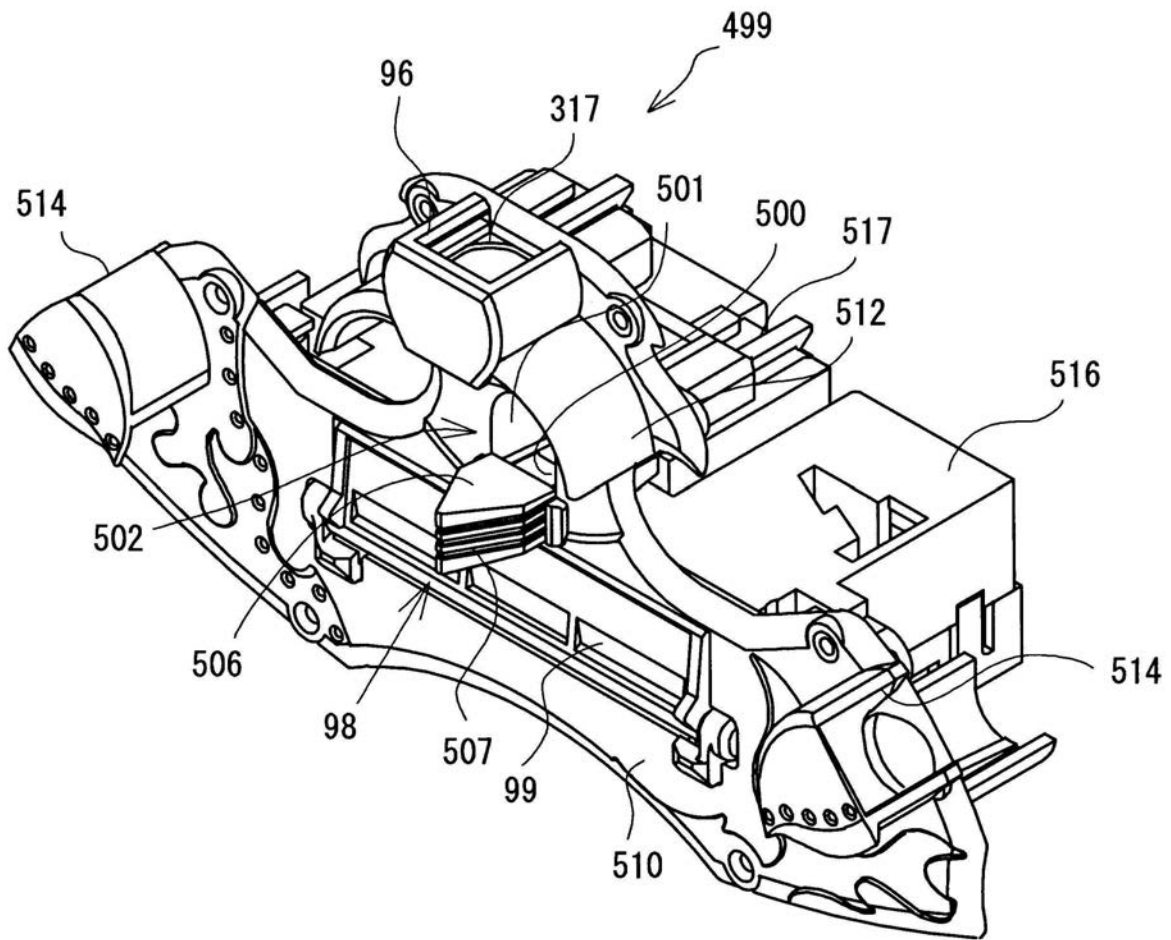
【図 35】



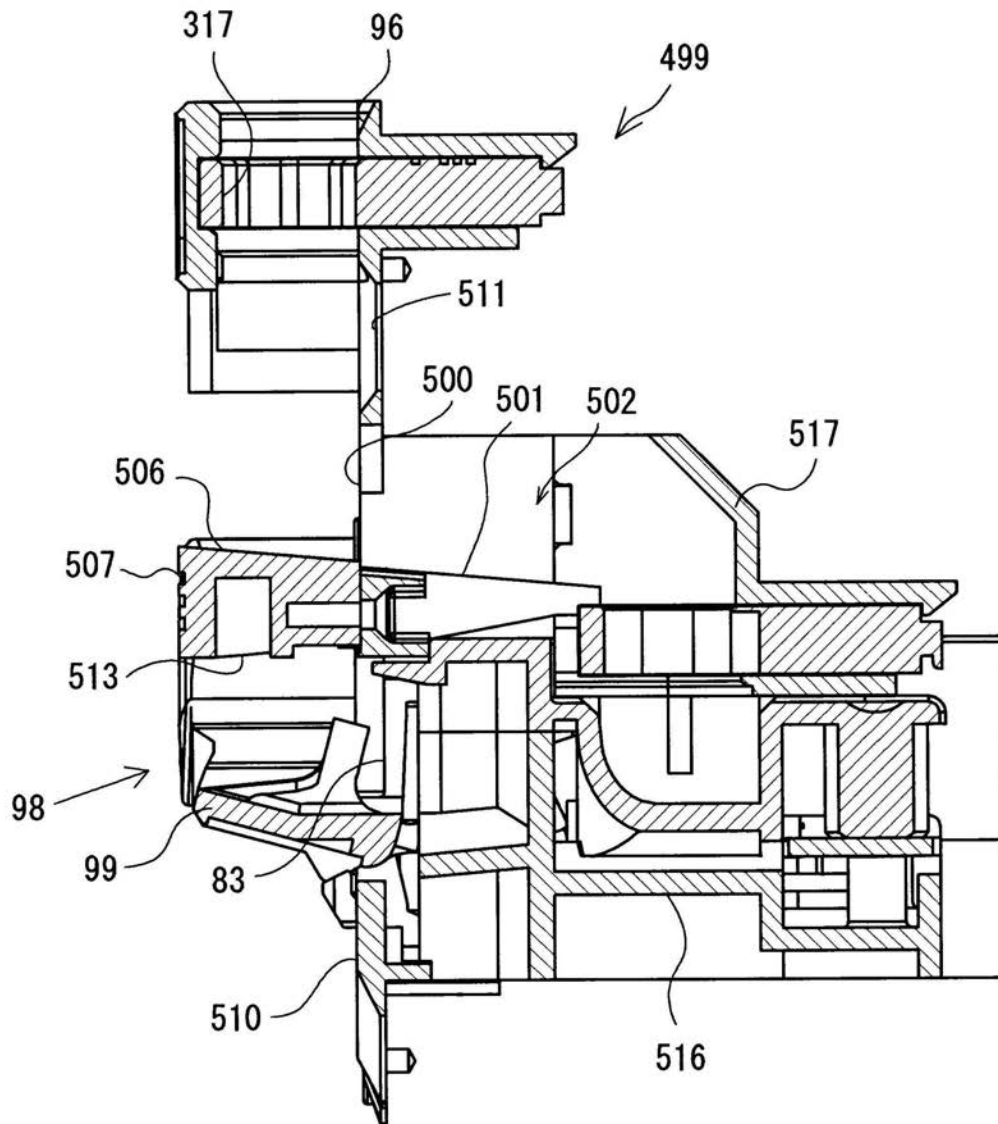
【図36】



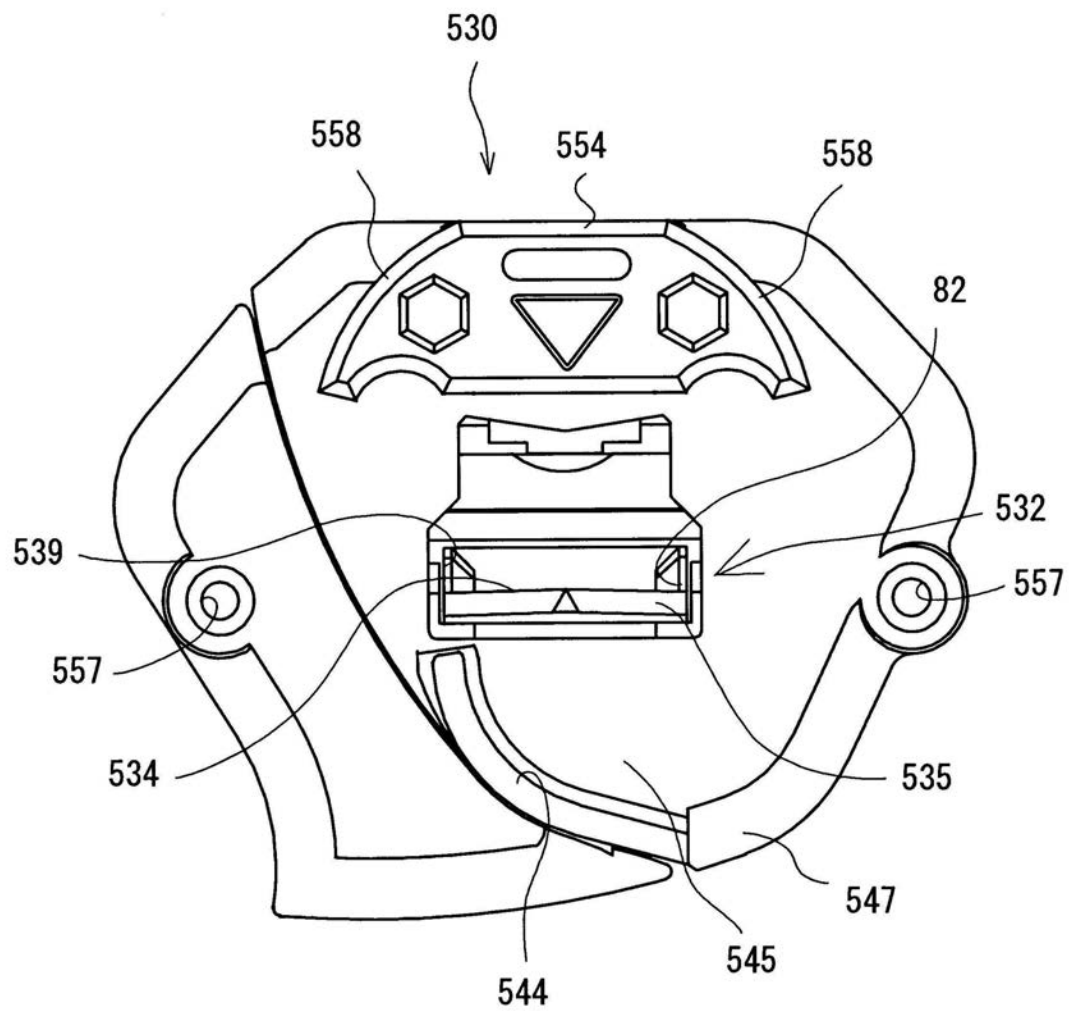
【図 37】



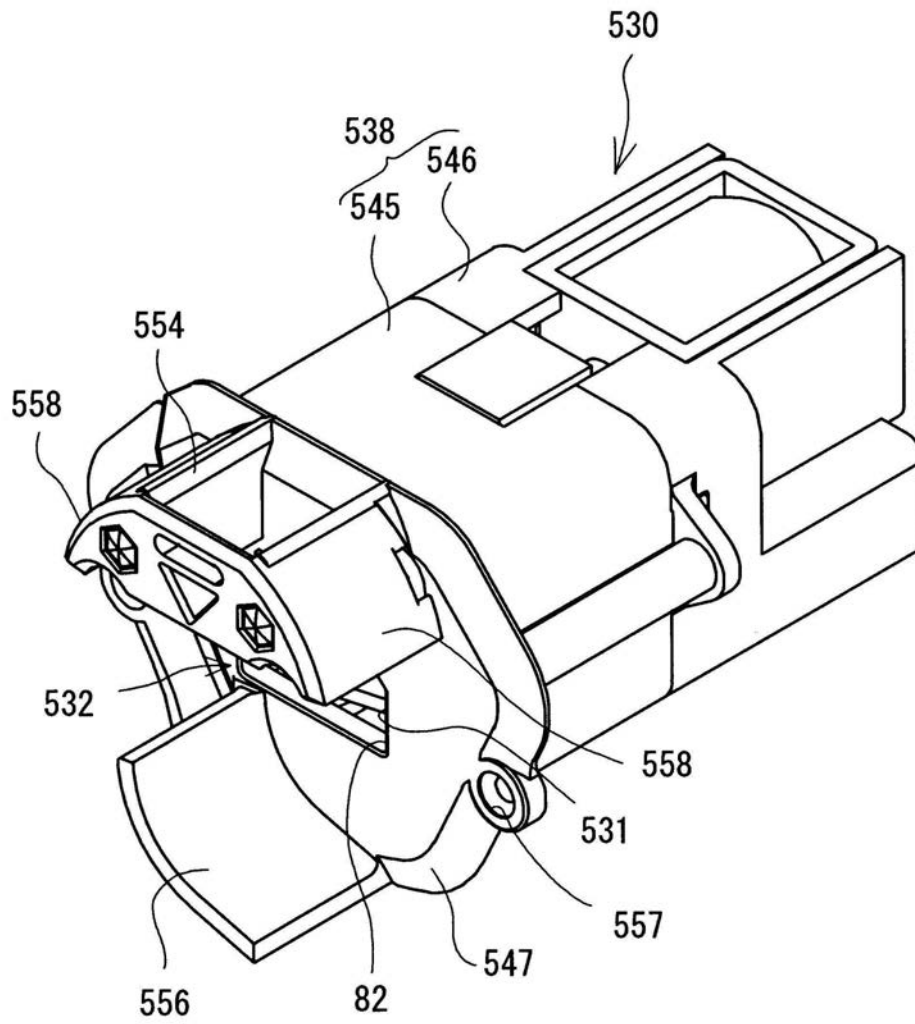
【図38】



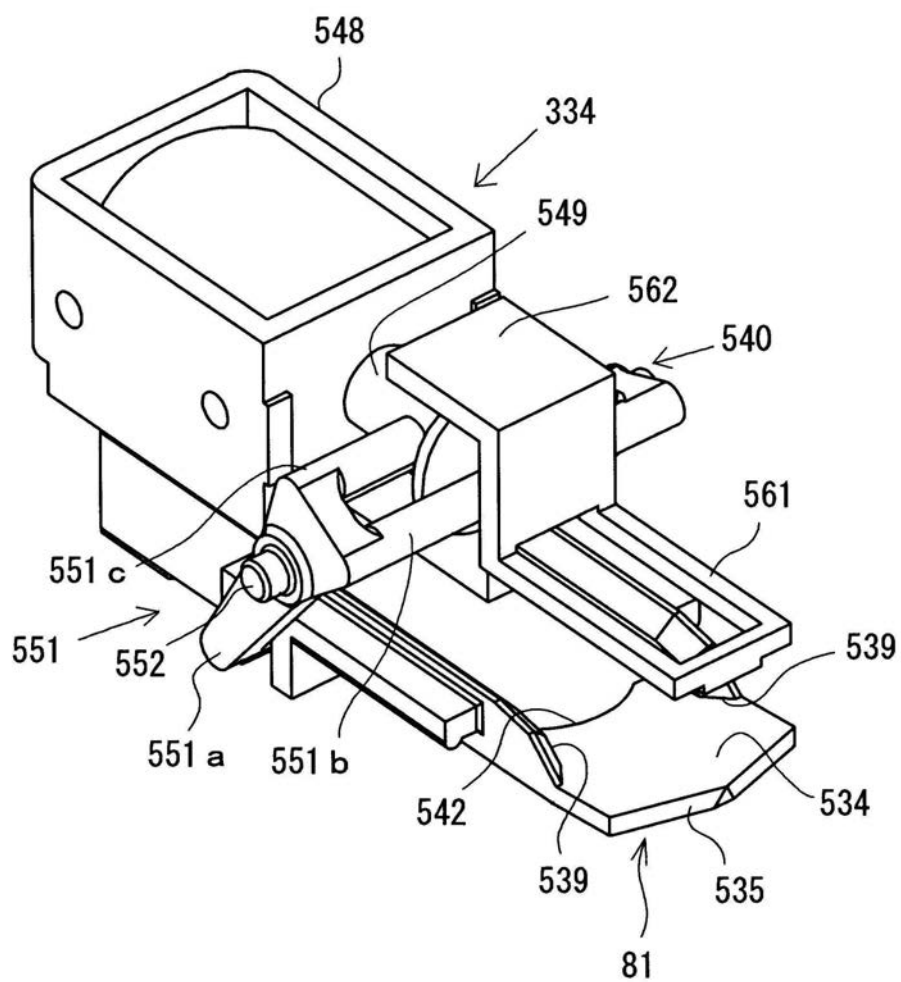
【図 39】



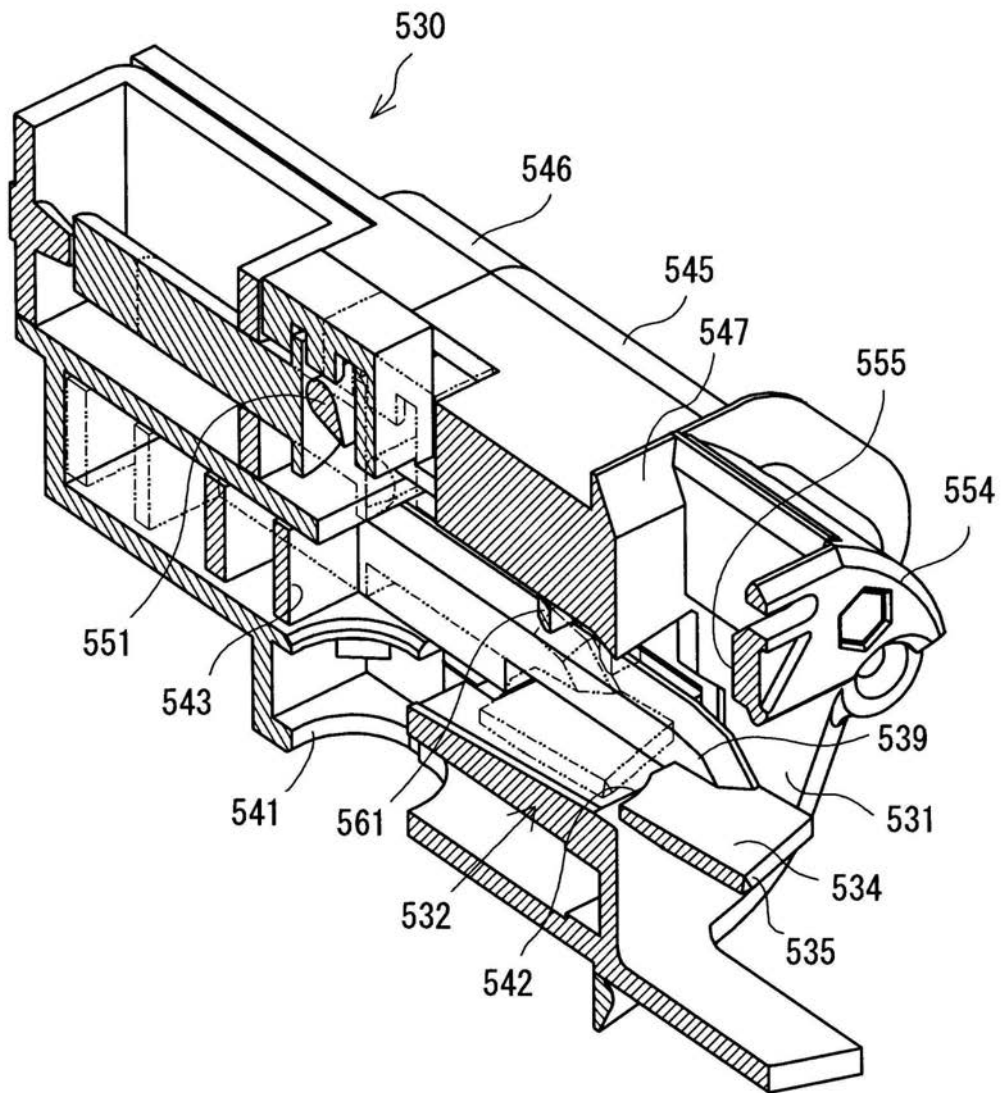
【図 40】



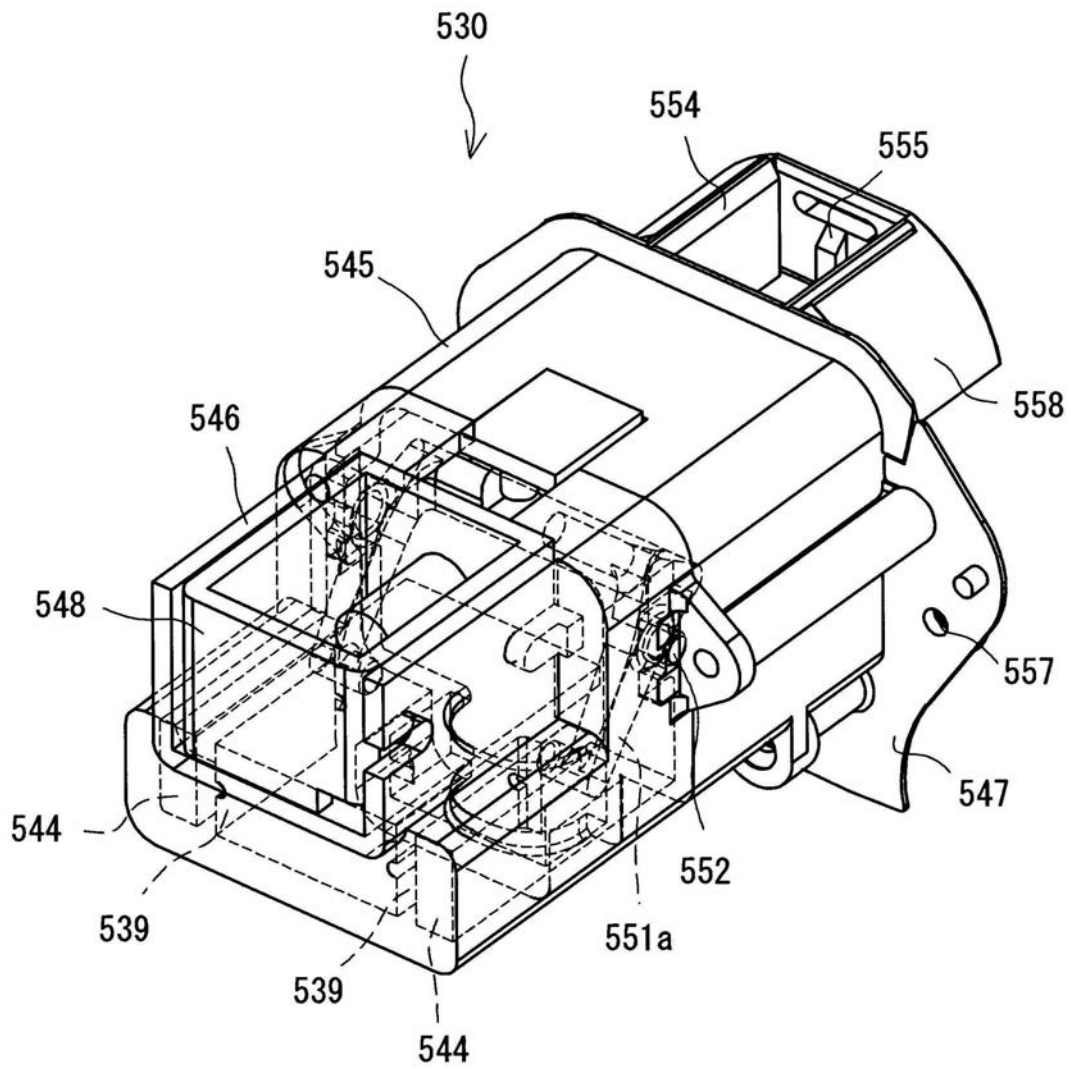
【図 41】



【図 42】



【図43】



フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2003-299795(JP,A)
特開平07-124311(JP,A)
特開2003-071005(JP,A)
特開2003-245433(JP,A)
特開平07-155434(JP,A)
特開2001-104563(JP,A)
特開2006-75523(JP,A)
特開2006-141831(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04