

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2014-230767

(P2014-230767A)

(43) 公開日 平成26年12月11日(2014.12.11)

|                               |                      |             |
|-------------------------------|----------------------|-------------|
| (51) Int.Cl.                  | F 1                  | テーマコード (参考) |
| <b>A 6 3 F 7/02 (2006.01)</b> | A 6 3 F 7/02 3 0 4 D | 2 C 0 8 8   |
|                               | A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z |             |

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 24 頁)

|            |                            |          |                                |
|------------|----------------------------|----------|--------------------------------|
| (21) 出願番号  | 特願2014-97498 (P2014-97498) | (71) 出願人 | 391010943                      |
| (22) 出願日   | 平成26年5月9日 (2014.5.9)       |          | 株式会社藤商事                        |
| (62) 分割の表示 | 特願2012-56046 (P2012-56046) | (74) 代理人 | 110001645                      |
|            | の分割                        |          | 特許業務法人谷藤特許事務所                  |
| 原出願日       | 平成24年3月13日 (2012.3.13)     | (72) 発明者 | 板谷 洋平                          |
|            |                            |          | 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式            |
|            |                            |          | 会社藤商事内                         |
|            |                            | (72) 発明者 | 神野 稔                           |
|            |                            |          | 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式            |
|            |                            |          | 会社藤商事内                         |
|            |                            | (72) 発明者 | 吉崎 康晴                          |
|            |                            |          | 大阪市中央区内本町一丁目1番4号 株式            |
|            |                            |          | 会社藤商事内                         |
|            |                            | Fターム(参考) | 2C088 BA02 BC07 BC22 DA07 EB03 |
|            |                            |          | EB78                           |

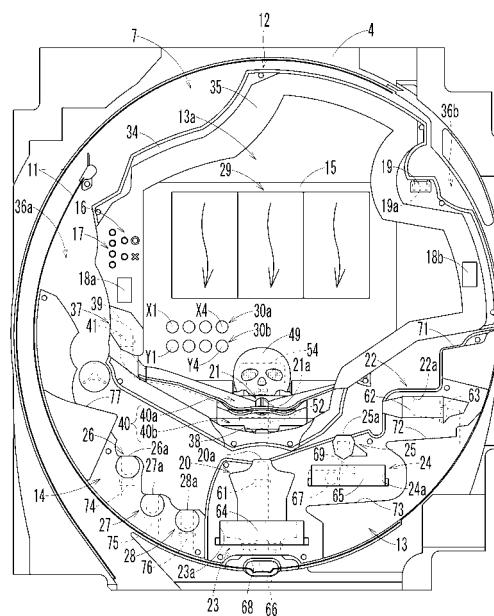
(54) 【発明の名称】 弾球遊技機

(57) 【要約】

【課題】ステージへの遊技球の流入を報知する報知演出によって遊技者の期待感を喚起し、十分な演出効果を発揮することが可能な弾球遊技機を提供する。

【解決手段】ユニット役物12上に、球受入口37、案内通路39を経て流下してきた遊技球を転動させて球排出部38から遊技領域7に排出するステージ40a、40bと、案内通路39を通過する遊技球を検出する遊技球検出手段41とを設け、遊技球検出手段41からの検出信号に基づく流入報知演出を実行するように構成した弾球遊技機で、特定図柄始動口21aへの入球により変動する図柄表示手段18bの停止図柄が特定態様となることに基づいて利益状態を発生させるように構成し、ユニット役物12上に特定図柄始動口21aを設け、球受入口37に流入した遊技球を、ステージ40a、40b上で特定図柄始動口21a側と球排出部38側とに振り分けるように構成する。

【選択図】図2



**【特許請求の範囲】****【請求項 1】**

遊技領域内に配置されたユニット役物に、  
前記遊技領域側に開口する球受入口と、  
前記球受入口から前記ユニット役物内に流入し、案内通路を経て流下してきた遊技球を自由に転動させるステージと、  
前記案内通路を通過する遊技球を検出する遊技球検出手段とを備え、  
前記遊技球検出手段からの検出信号に基づく流入報知演出を実行する流入報知演出制御手段を備えた  
弾球遊技機において、  
前記流入報知演出中に新たに前記流入報知演出の開始条件が成立した場合には、新たな前記流入報知演出を優先して実行するように構成した  
ことを特徴とする弾球遊技機。

10

**【請求項 2】**

遊技球が特定図柄始動口に入球することに基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段と、  
前記図柄表示手段の変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備え、  
前記ユニット役物に前記特定図柄始動口を設けた  
ことを特徴とする請求項 1 に記載の弾球遊技機。

20

**【請求項 3】**

前記球受入口に流入した遊技球は、前記ステージ上で前記特定図柄始動口側と前記球排出部側とに振り分けられるように構成した  
ことを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の弾球遊技機。

**【発明の詳細な説明】****【技術分野】****【0001】**

本発明は、パチンコ機、アレンジボール機等の弾球遊技機に関するものである。

**【背景技術】****【0002】**

例えばパチンコ機の多くは、遊技領域の略中央に、液晶表示手段等の画像表示手段の表示枠としての中央表示ユニット（ユニット役物）が装着されている。この中央表示ユニット上には、例えば画像表示手段の下部前側に横長状のステージが配置されており、例えば中央表示ユニットの側方に設けられたワープ入口（球受入口）に流入した遊技球が、ワープ通路（案内通路）を経てステージ上に誘導され、ここで例えば左右方向に自由に転動させられた後、ステージの前側に設けられた球排出部から遊技領域に排出されるようになっている。

30

**【0003】**

また、この種のパチンコ機の中には、ワープ通路に遊技球検出手段を設け、ワープ入口に流入してステージに案内される遊技球をその遊技球検出手段により検出し、その検出信号に基づく報知演出を実行するように構成したものも存在する（例えば特許文献 1，2）。

40

**【先行技術文献】****【特許文献】****【0004】**

【特許文献 1】特開 2007 - 222346 号公報

【特許文献 2】特開 2009 - 219942 号公報

**【発明の概要】****【発明が解決しようとする課題】****【0005】**

50

例えば特許文献 1 , 2 に記載のパチンコ機では、ワープ入口からステージに導かれた遊技球は全て遊技領域に戻されるようになっている。従って、遊技球がワープ入口に流入してもそれによって遊技者が直接的に利益を得られる可能性はなく、ワープ入口に入球した遊技球の検出信号に基づく報知演出を行っても、それによって遊技者の期待感を喚起できるものではないため、十分な演出効果を期待できないという問題がある。

【 0 0 0 6 】

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、ステージへの遊技球の流入を報知する報知演出によって遊技者の期待感を喚起し、十分な演出効果を発揮することが可能な弾球遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 7 】

本発明は、遊技領域 7 内に配置されたユニット役物 1 2 に、前記遊技領域 7 側に開口する球受入口 3 7 と、前記球受入口 3 7 から前記ユニット役物 1 2 内に流入し、案内通路 3 9 を経て流下してきた遊技球を自由に転動させるステージ 4 0 a、4 0 b と、前記案内通路 3 9 を通過する遊技球を検出する遊技球検出手段 4 1 とを備え、前記遊技球検出手段 4 1 からの検出信号に基づく流入報知演出を実行する流入報知演出制御手段 1 1 5 a を備えた弾球遊技機において、前記流入報知演出中に新たに前記流入報知演出の開始条件が成立した場合には、新たな前記流入報知演出を優先して実行するように構成したものである。

【 0 0 0 8 】

また、遊技球が特定図柄始動口 2 1 a に入球することに基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段 1 8 b と、前記図柄表示手段 1 8 b の変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段 1 0 5 とを備え、前記ユニット役物 1 2 に前記特定図柄始動口 2 1 a を設けてもよい。

【 0 0 0 9 】

さらに、前記球受入口 3 7 に流入した遊技球は、前記ステージ 4 0 a、4 0 b 上で前記特定図柄始動口 2 1 a 側と前記球排出部 3 8 側とに振り分けられるように構成してもよい。

【 0 0 1 0 】

また、前記ステージ 4 0 a、4 0 b 上には、前記特定図柄始動口 2 1 a 側に遊技球を案内する第 1 案内部 4 3 と、前記球排出部 3 8 側に遊技球を案内する第 2 案内部 4 4、4 6 とを設けてもよい。

【 0 0 1 1 】

第 1 図柄始動口 2 0 a に遊技球が入球することに基づいて第 1 図柄を変動表示する第 1 図柄表示手段 1 8 a と、前記第 1 図柄表示手段 1 8 a の変動後の停止図柄が第 1 特定態様となることに基づいて第 1 利益状態を発生させる第 1 利益状態発生手段 1 0 5 と、第 2 図柄始動口 2 1 a に遊技球が入球することに基づいて第 2 図柄を変動表示する第 2 図柄表示手段 1 8 b と、前記第 2 図柄表示手段 1 8 b の変動後の停止図柄が第 2 特定態様となることに基づいて第 2 利益状態を発生させる第 2 利益状態発生手段 1 0 5 とを備え、前記第 1 図柄表示手段 1 8 a が前記第 1 特定態様となることに基づいて遊技者が得られる利益よりも前記第 2 図柄表示手段 1 8 b が前記第 2 特定態様となることに基づいて遊技者が得られる利益の方が大きくなるように構成され、前記第 2 図柄始動口 2 1 a を前記特定図柄始動口として前記ユニット役物 1 2 上に配置してもよい。

【 0 0 1 2 】

所定開放条件が成立する毎に、遊技球が入球不可能又は入球困難な閉状態からそれよりも入球容易な開状態へと所定時間変化する第 2 開閉式図柄始動口 2 2 a を、前記ユニット役物 1 2 の外側の前記遊技領域 7 内に配置し、前記第 2 開閉式図柄始動口 2 2 a に遊技球が入球した場合にも前記第 2 図柄表示手段 1 8 b による前記第 2 図柄の変動表示を行うように構成され、前記第 1、第 2 利益状態が発生することに基づいて、所定の確率で特定遊技状態を所定期間発生させる特定遊技状態発生手段 1 0 7 b とを備え、前記特定遊技状態中は、それ以外の場合に比べて前記第 2 図柄始動口 2 1 a が開状態となる時間が長くなる

10

20

30

40

50

ように構成され、発射手段によって前記遊技領域 7 の上部側に打ち込まれた遊技球は前記ユニット役物 1 2 の左右一方側の第 1 流下経路 3 6 a と他方側の第 2 流下経路 3 6 b との何れかを流下し、前記第 1 流下経路 3 6 a を流下する遊技球の方が前記第 2 流下経路 3 6 b を流下する遊技球よりも前記第 1 図柄始動口 2 0 a への入球率及び / 又は前記第 2 図柄始動口 2 1 a への入球率が高く、前記第 2 流下経路 3 6 b を流下する遊技球の方が前記第 1 流下経路 3 6 a を流下する遊技球よりも前記第 2 開閉式図柄始動口 2 2 a への入球率が高くなるように構成してもよい。

【 0 0 1 3 】

また、前記特定図柄始動口 2 1 a への遊技球の入球に基づく始動入球報知演出を実行する始動入球報知演出制御手段 1 1 5 b を備え、前記始動入球報知演出中に新たに前記始動入球報知演出の開始条件が成立した場合には、新たな前記始動入球報知演出を優先して実行するように構成してもよい。

10

【 0 0 1 4 】

また、前記始動入球報知演出を前記流入報知演出に優先して実行するように構成してもよいし、前記始動入球報知演出中に前記流入報知演出の開始条件が成立した場合には、前記流入報知演出を優先して実行するように構成してもよい。

【 0 0 1 5 】

前記流入報知演出中を含まない所定演出中は前記流入報知演出を実行しないように構成してもよいし、前記所定演出中は前記始動入球報知演出を実行しないように構成してもよい。また、前記所定演出中に前記特定図柄始動口 2 1 a に遊技球が入球した場合には、当該入球に係る図柄変動が前記特定態様となるか否かに応じて所定の確率で前記始動入球報知演出を前記所定演出に優先して実行するように構成してもよい。

20

【 0 0 1 6 】

前記所定演出は、前記図柄表示手段による図柄変動中のリーチ演出を含んでもよいし、前記利益状態中の演出を含んでもよい。

【 発明の効果 】

【 0 0 1 7 】

本発明によれば、ステージへの遊技球の流入を報知する流入報知演出によって遊技者の期待感を喚起し、十分な演出効果を発揮することが可能となる。

【 図面の簡単な説明 】

30

【 0 0 1 8 】

【 図 1 】 本発明の一実施形態を示すパチンコ機における全体斜視図である。

【 図 2 】 同パチンコ機における遊技盤の正面図である。

【 図 3 】 同パチンコ機における中央表示ユニットを構成する前ユニット枠及び可動演出ユニットの斜視図である。

【 図 4 】 同パチンコ機における遊技盤の中央表示ユニット部分の要部側面断面図である。

【 図 5 】 同パチンコ機における制御系のブロック図である。

【 図 6 】 同パチンコ機における特別図柄毎の確変 / 時短遊技状態選択テーブルの一例を示す図である。

【 図 7 】 同パチンコ機における遊技状態毎の普通図柄の当たり確率及び変動時間、第 2 開閉式特別図柄始動口の開閉パターンの設定例を示す図である。

40

【 図 8 】 同パチンコ機におけるワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行判定テーブルの一例を示す図である。

【 図 9 】 同パチンコ機におけるワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の演出態様の一例を示す図である。

【 図 1 0 】 同パチンコ機におけるワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行判定テーブルの変更例を示す図である。

【 図 1 1 】 同パチンコ機におけるワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行判定テーブルの変更例を示す図である。

【 発明を実施するための形態 】

50

## 【 0 0 1 9 】

以下、本発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 9 は本発明をパチンコ機に採用した一実施形態を例示している。図 1 において、遊技機本体 1 は、矩形状の外枠 2 と、この外枠 2 に対して開閉及び着脱自在に枢着された内枠 3 とを備えている。

## 【 0 0 2 0 】

内枠 3 には、その上部側に遊技盤 4 ( 図 2 ) 等が、下部側に発射手段 ( 図示省略 ) 等が夫々配置されており、その内枠 3 の前側には、遊技盤 4 の前側を覆うガラス扉 5 と、そのガラス扉 5 の下側で発射手段等の前側を覆う下部開閉扉 6 とが開閉及び着脱自在に枢着されている。ガラス扉 5 には、遊技盤 4 の前面側に設けられた遊技領域 7 に対応するガラス窓 8 が設けられ、また下部開閉扉 6 には、払い出し手段 ( 図示省略 ) から払い出された遊技球を貯留して発射手段に供給する貯留皿 9、発射手段を作動させるために操作する発射ハンドル 10 等が設けられている。

10

## 【 0 0 2 1 】

遊技盤 4 には、図 2 に示すように、発射手段によって発射された遊技球を案内するガイドレール 11 が環状に装着され、そのガイドレール 11 の内側の遊技領域 7 内に、中央表示ユニット ( ユニット役物 ) 12、右入賞ユニット 13、左入賞ユニット 14 等の複数のユニット部品と、多数の遊技釘 ( 図示省略 ) とが配置されており、それら複数のユニット部品 12 ~ 14 上に、画像表示手段 15、普通図柄表示手段 16、普通保留個数表示手段 17、第 1 特別図柄表示手段 18 a、第 2 特別図柄表示手段 ( 図柄表示手段 ) 18 b 等の各種表示手段の他、普通図柄始動手段 19、第 1 特別図柄始動手段 20、第 2 特別図柄始動手段 21、第 2 開閉式特別図柄始動手段 22、第 1 大入賞手段 23、第 2 大入賞手段 24、複数 ( ここでは 4 つ ) の普通入賞手段 25 ~ 28 等が配置されている。

20

## 【 0 0 2 2 】

画像表示手段 15 は、例えば液晶表示手段で、演出図柄表示手段 29、第 1 特別保留個数表示手段 30 a、第 2 特別保留個数表示手段 30 b 等を構成している。

## 【 0 0 2 3 】

中央表示ユニット 12 は、画像表示手段 15 の表示枠を構成するもので、遊技領域 7 の略中央から上部に跨がる領域に配置されており、図 2 ~ 図 4 に示すように、遊技盤 4 に形成される装着孔 4 a ( 図 4 ) に対して前側から装着される前ユニット枠 31 と、例えばこの前ユニット枠 31 の後側に装着される可動演出ユニット 32 と、これら前ユニット枠 31 及び可動演出ユニット 32 に対応して遊技盤 4 の裏側に装着される後ケース 33 とで構成されており、画像表示手段 15 は、図 4 に示すように後ケース 33 によって遊技盤 4 の後側に支持されている。

30

## 【 0 0 2 4 】

前ユニット枠 31 は、例えば装着孔 4 a の外側で遊技盤 4 の前面側に当接し且つ固定ねじ等により遊技盤 4 に固定される前面装着板 34 と、画像表示手段 15 等が配置される内部領域 13 a を略取り囲むように例えば前面装着板 34 の前側に突設される囲繞枠 35 とを例えば一体に備えており、発射手段により遊技領域 7 の上部側に打ち込まれた遊技球は、中央表示ユニット 12 の上部側で囲繞枠 35 により左右に振り分けられ、中央表示ユニット 12 の左側の左流下経路 ( 第 1 流下経路 ) 36 a と右側の右流下経路 ( 第 2 流下経路 ) 36 b との何れかを流下するようになっている。

40

## 【 0 0 2 5 】

前ユニット枠 31 の前側には、例えば右側上部に、遊技球が通過可能な通過ゲート等よりなる普通図柄始動手段 19 が配置されており、左右の流下経路 36 a、36 b のうちの右流下経路 36 b を流下する遊技球のみがこの普通図柄始動手段 19 を通過可能となっている。普通図柄始動手段 19 は、普通図柄表示手段 16 による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、通過球を検出可能な通過検出スイッチ 19 a を備えている。

## 【 0 0 2 6 】

この普通図柄始動手段 19 による遊技球の検出を契機として作動する普通図柄表示手段 16 は、例えば「 〇 」 「 × 」 の 2 種類の普通図柄に対応する 2 個の発光体 ( 例えば L E D

50

）により構成され、前ユニット枠 3 1 の前側等に配置されており、普通図柄始動手段 1 9 が遊技球を検出することを条件にそれら 2 つの発光体が所定時間交互に点滅して、普通図柄始動手段 1 9 による遊技球検出時に取得された当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様に対応する「」側の発光体が発光した状態で、それ以外の場合には外れ態様に対応する「×」側の発光体が発光した状態で、点滅が終了するようになっている。

【 0 0 2 7 】

また、普通図柄表示手段 1 6 の変動表示中、又は後述する普通利益状態中に普通図柄始動手段 1 9 が遊技球を検出した場合には、その検出時に取得された当たり判定乱数値等よりなる乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として記憶されると共に、例えば上限保留個数と同数の発光体よりなる普通保留個数表示手段 1 7 がその発光個数により乱数情報の記憶個数（以下、普通保留個数）を表示して、その時点での普通保留個数を遊技者に報知するようになっている。

10

【 0 0 2 8 】

また、前ユニット枠 3 1 の下部側には、遊技領域 7 側に向けて開口するワープ入口（球受入口）3 7 と、遊技球を内部領域 1 3 a から遊技領域 7 側に排出する球排出部 3 8 と、ワープ入口 3 7 に流入し、ワープ通路（案内通路）3 9 を経て流下してきた遊技球を第 2 特別図柄始動手段 2 1 側と球排出部 3 8 側とに振り分ける振り分け手段 4 0 とが配置されている。また、前ユニット枠 3 1 の後側には、例えば振り分け手段 4 0 に対応して可動演出ユニット 3 2 が装着されており、この可動演出ユニット 3 2 上に第 2 特別図柄始動手段 2 1 が配置されている。

20

【 0 0 2 9 】

ワープ入口 3 7 は、例えば前ユニット枠 3 1 の少なくとも左右一側、例えば左側に設けられ、遊技盤 4 に沿って斜め上向きに開口している。ワープ通路 3 9 は、ワープ入口 3 7 に流入した遊技球を例えば前面装着板 3 4 よりも後方まで後ろ向きに案内し、更に遊技盤 4 に沿って略下向きに案内するように配置されており、その下流端側に、例えば右向きに開口する球流出口 3 9 a が形成されている。また、ワープ通路 3 9 の経路上には、遊技球の通過を検出する近接スイッチ等よりなるワープ検出スイッチ（遊技球検出手段）4 1 が配置されている。

【 0 0 3 0 】

30

振り分け手段 4 0 は、例えば上下二段のステージ 4 0 a , 4 0 b で構成されている。上ステージ 4 0 a は、ワープ通路 3 9 を経て流下してきた遊技球を自由に転動させて第 2 特別図柄始動手段 2 1 側と下ステージ 4 0 b 側とに振り分けるもので、画像表示手段 1 5 の下部前側に立設されるステージ背壁 4 2 とその前側の防球壁 3 5 a とで前後に挟まれた左右方向の溝状に形成されている。この上ステージ 4 0 a は、左右両端部よりも中央部が低く、更に中央部（以下、山部）よりもその両側（以下、谷部）が若干低い滑らかな波形に形成されており、左端部がワープ通路 3 9 の球流出口 3 9 a に連通している。

【 0 0 3 1 】

防球壁 3 5 a は、中央表示ユニット 1 2 の内部領域 1 3 a への遊技球の侵入を阻止する囲繞枠 3 5 の下部側を構成すると共に、上ステージ 4 0 a の前ガイドとしても機能するもので、上ステージ 4 0 a よりも一段高い段差状に形成され且つ上ステージ 4 0 a の前縁側からガラス窓 8 の近傍まで前向きに延設されている。

40

【 0 0 3 2 】

ステージ背壁 4 2 は、上ステージ 4 0 a の後ガイドとして機能するもので、上ステージ 4 0 a に沿って略一定高さに形成されると共に、上ステージ 4 0 a の中央の山部頂上に対応する位置に、遊技球が 1 個通過可能な切欠部 4 2 a が形成されており、その切欠部 4 2 a の後側に第 2 特別図柄始動手段 2 1 が配置されている。

【 0 0 3 3 】

上ステージ 4 0 a 上には、例えば山部頂上に、遊技球を後ろ向き、即ち第 2 特別図柄始動手段 2 1 側に案内する中央案内溝（第 1 案内部）4 3 が設けられ、また左右の谷部には

50

遊技球を前向きに案内する一対の側部案内溝（第2案内部）44が設けられている。また、この側部案内溝44の前側には、遊技球を下ステージ40b上に落下させるための例えば横長長円状の落下孔45が、例えば上ステージ40aの前縁側から防球壁35aの後縁側に跨るように形成されている。

【0034】

これにより、ワープ入口37に流入した遊技球は、ワープ通路39を経て上ステージ40a上に案内され、ここで左右方向に自由に転動した後、ちょうど山部頂上付近で失速した場合には中央案内溝43によって第2特別図柄始動手段21側に案内され、それ以外の場合には側部案内溝44により前向きに案内されて落下孔45から下ステージ40b上に落下する。

【0035】

下ステージ40bは、上ステージ40a側の落下孔45から落下してきた遊技球を自由に転動させて前縁側の球排出部38から遊技領域7側に排出するもので、前面装着板34の下部上縁側に沿ってその後側に配置されている。下ステージ40b上には、遊技球を前側、即ち球排出部38側に案内する左右一対の下案内溝（第2案内部）46が、例えば落下孔45の下側に対応して設けられると共に、それら左右の下案内溝46の間には、例えば上向き突起状の中央障害部47が設けられており、遊技球を球排出部38の中央よりもその左右両側に誘導するようになっている。

【0036】

なお、ステージを一段構成としてその前側に球排出部38を設け、ワープ通路39を経て流下してきた遊技球をそのステージ上で自由に転動させて第2特別図柄始動手段21側と球排出部38側とに振り分けるように構成してもよい。また、球排出部38の後側に、中央障害部47ではなく、遊技球を球排出部38の左右方向中央に誘導する中央案内溝を設けてもよい。

【0037】

可動演出ユニット32は、第2特別図柄始動手段21と、この第2特別図柄始動手段21に入賞した遊技球を遊技盤4の後側の回収経路に案内する回収案内通路48と、所定動作可能な可動演出体49と、この可動演出体49を駆動する駆動手段50と、回収案内通路48、駆動手段50等を前側から覆う装飾カバー51等を備え、前ユニット枠31に対して後側から着脱自在に装着されている。装飾カバー51は、例えばステージ背壁42の後側に対応して左右方向に配置されており、その前面、上面等には任意の装飾が施されている。

【0038】

第2特別図柄始動手段21は、第2特別図柄表示手段18bによる第2特別図柄の変動表示を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非開閉式の第2特別図柄始動口（第2図柄始動口、特定図柄始動口）21aと、この第2特別図柄始動口21aに入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ52と、第2特別図柄始動口21aに入賞した遊技球を入賞検出スイッチ52側に案内する入賞案内部53とを備えている。

【0039】

第2特別図柄始動口21aは、上ステージ40a上の切欠部42aの後側に対応して装飾カバー51に前後方向の開口状に形成されている。第2特別図柄始動口21aの後側には、例えば後ろ下がりの傾斜状に形成された入賞案内部53が配置され、更にその後側には、近接スイッチ等よりなる入賞検出スイッチ52が、例えば開口状の検出孔を上下方向に向けた状態で配置されており、その入賞検出スイッチ52の下流側に回収案内通路48が接続されている。

【0040】

可動演出体49は、キャラクター等を象った所定形状（ここでは「どくろ」の形状）に形成され、画像表示手段15よりも前側の例えば第2特別図柄始動口21aの上側近傍に配置され、左右方向の軸回りに揺動可能な状態で装飾カバー51により支持されており、電磁ソレノイド等よりなる駆動手段50の駆動により所定の動作パターンに従って揺動可

10

20

30

40

50

能となっている。また、可動演出体 4 9 は光透過性の合成樹脂により形成され、その後側には複数種類の発光パターンで発光可能な L E D 基板 5 4 が配置されている。

【 0 0 4 1 】

右入賞ユニット 1 3 は、中央表示ユニット 1 2 の下部右側にガイドレール 1 1 に沿って配置されており、第 1 特別図柄始動手段 2 0、第 2 開閉式特別図柄始動手段 2 2、第 1 大入賞手段 2 3、第 2 大入賞手段 2 4、普通入賞手段 2 5 等が搭載されている。

【 0 0 4 2 】

第 1 特別図柄始動手段 2 0 は、第 1 特別図柄表示手段 1 8 a による第 1 特別図柄の変動表示を開始させるためのもので、例えば下ステージ 4 0 b 上の球排出部 3 8 の下側に対応するように右入賞ユニット 1 3 の下端部近傍に配置されており、開閉手段を有しない非開閉式の第 1 特別図柄始動口（第 1 図柄始動口）2 0 a と、この第 1 特別図柄始動口 2 0 a に入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ 6 1 とを備えている。このように、第 1 特別図柄始動手段 2 0 には、左流下経路 3 6 a からワープ入口 3 7 に流入し、振り分け手段 4 0 によって第 2 特別図柄始動手段 2 1 側に振り分けられなかった遊技球が下ステージ 4 0 b の球排出部 3 8 を経て入賞する入賞ルートが存在すること、及び図示しない遊技釘の配置等により、左流下経路 3 6 a を流下する遊技球の方が右流下経路 3 6 b を流下する遊技球よりも第 1 特別図柄始動口 2 0 a に入賞する確率が高くなるように構成されている。

【 0 0 4 3 】

第 2 開閉式特別図柄始動手段 2 2 は、中央表示ユニット 1 2 上の第 2 特別図柄始動手段 2 1 と同じく第 2 特別図柄表示手段 1 8 b による図柄変動を開始させるためのもので、例えば右入賞ユニット 1 3 の上端部、即ち第 1 特別図柄始動手段 2 0 に対して右斜め上方に配置されており、例えば横長矩形状に形成された前向き開口状の第 2 開閉式特別図柄始動口（第 2 開閉式図柄始動口）2 2 a と、例えば下端側の横軸回りに揺動可能な矩形板状に形成され且つ駆動手段（図示省略）の駆動により第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a を遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞容易な開状態とに切り替え可能な開閉板 6 2 と、第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a に入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ 6 3 とを備えており、普通図柄表示手段 1 6 の変動後の停止図柄が当たり態様となったとき（所定開放条件の成立の一例）、開閉板 6 2 が複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化している（普通利益状態）。このように、第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a は、遊技領域 7 内の右寄りの位置に配置されていることにより、右流下経路 3 6 b を流下する遊技球が入賞する確率の方が左流下経路 3 6 a を流下する遊技球が入賞する確率に比べて格段に高くなっている。

【 0 0 4 4 】

なお、第 1 特別図柄始動口（第 1 図柄始動口）2 0 a への遊技球の入賞を条件として作動する第 1 特別図柄表示手段（第 1 図柄表示手段）1 8 a、第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a 及び第 2 特別図柄始動口（第 2 図柄始動口）2 1 a への遊技球の入賞を条件として作動する第 2 特別図柄表示手段（第 2 図柄表示手段）1 8 b は、例えば前ユニット枠 3 1 の前側等に配置され、それぞれ 1 個又は複数個、例えば各 1 個の第 1、第 2 特別図柄（第 1、第 2 図柄）を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、第 1 特別図柄表示手段 1 8 a は第 1 特別図柄始動口 2 0 a に入賞した遊技球を入賞検出スイッチ 6 1 が検出することを条件に、また第 2 特別図柄表示手段 1 8 b は第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a に入賞した遊技球を入賞検出スイッチ 6 3 が検出するか、第 2 特別図柄始動口 2 1 a に入賞した遊技球を入賞検出スイッチ 5 2 が検出することを条件に、夫々第 1、第 2 特別図柄を所定時間変動表示して、それら始動口 2 0 a、2 2 a、2 1 a への入賞時に取得された乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には所定の大当たり態様（第 1、第 2 特定態様）で、それ以外の場合には外れ態様でそれぞれ停止するようになっている。

【 0 0 4 5 】

第 1、第 2 特別図柄は、例えば数字図柄等ではなく、それ自体としては特別な意味を持たない線と点の組み合わせ等よりなる複数種類の図柄で構成され、それらの図柄のうちの

10

20

30

40

50



1 又は複数が大当たり態様、それ以外が外れ態様に設定されている。

【0046】

また、第1、第2特別図柄の変動表示中、又は後述する大当たり状態中に第1特別図柄始動口20aへの入賞があった場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等よりなる乱数情報が所定の上限保留個数、例えば4個を限度として記憶されると共に、第1特別保留個数表示手段30aが乱数情報の記憶個数（以下、第1特別保留個数）を表示して、その時点での第1特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。また同じく第1、第2特別図柄の変動表示中、又は後述する大当たり状態中に第2開閉式特別図柄始動口22a又は第2特別図柄始動口21aへの入賞があった場合には、その入賞時に取得された大当たり判定乱数値等よりなる乱数情報が所定の上限保留個数、例えば4個を限度として記憶されると共に、第2特別保留個数表示手段30bが大当たり判定乱数値の記憶個数（以下、第2特別保留個数）を表示して、その時点での第2特別保留個数を遊技者に報知するようになっている。

10

【0047】

なお本実施形態では、大当たり状態中には第1、第2特別図柄表示手段18a、18bの図柄変動を開始しない他、第1、第2特別図柄表示手段18a、18bの何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御される。更に、第1、第2特別保留個数が共に1以上である場合には、第1特別図柄表示手段18aの図柄変動よりも第2特別図柄表示手段18bの図柄変動を優先して行うように構成されている。

20

【0048】

また、それら第1、第2特別図柄表示手段18a、18bによる第1、第2特別図柄の変動中は、画像表示手段15上の演出図柄表示手段29によって演出図柄が変動表示されるようになっている。演出図柄表示手段29は、1個又は複数個、例えば左右方向に3個の演出図柄を例えば各種の演出画像と共に変動表示可能に構成されており、第1、第2特別図柄の変動開始と同時に所定の変動パターンに従って演出図柄の変動を開始すると共に、第1、第2特別図柄の変動停止と同時に最終停止するよう、演出図柄を左、右、中等の所定の順序で停止させるようになっている。

【0049】

なお、上述したように第1、第2特別図柄表示手段18a、18bは同時に変動することはないため、演出図柄表示手段29の演出図柄は第1、第2特別図柄の何れか一方と同期して変動するが、演出図柄表示手段29は第1、第2特別図柄の変動内容とは直接関係のない演出を行う場合があってもよい。

30

【0050】

演出図柄には、例えば「0」～「9」の10種類の数字図柄が用いられ、「6・6・6」「7・7・7」等、3つの図柄が全て同じ図柄で揃ったものが大当たり態様、少なくとも1つの図柄が異なるものが外れ態様となっている。また、演出図柄表示手段29による演出図柄の変動後の停止図柄は、第1、第2特別図柄表示手段18a、18bによる第1、第2特別図柄が大当たり態様で停止する場合には大当たり態様となり、第1、第2特別図柄が外れ態様で停止する場合には任意の外れ態様となる。

40

【0051】

また、演出図柄の変動パターンには、例えばリーチ成立後にリーチ演出を経て大当たり態様又は外れ態様となるリーチ変動パターンと、リーチが成立することなく外れ態様となる通常変動パターンとがあり、またそれらリーチ変動パターンと通常変動パターンとが夫々複数種類設けられている。

【0052】

第1、第2大入賞手段23、24は、第1、第2特別図柄表示手段18a、18bの変動後の第1、第2特別図柄が大当たり態様（第1、第2特定態様）となることに基づいて発生する大当たり状態（第1、第2利益状態）中に所定の開放パターンの何れかに従って開放するもので、例えば横長矩形状に形成された前向き開口状の第1、第2大入賞口23

50

a, 24aと、例えば下端側の横軸回りに揺動可能な矩形板状に形成され且つ駆動手段（図示省略）の駆動により第1, 第2大入賞口23a, 24aを遊技球が入賞不可能な閉状態と入賞容易な開状態とに切り替え可能な開閉板64, 65と、第1, 第2大入賞口23a, 24aに入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ66, 67とを備えている。

【0053】

第1大入賞手段23は、例えば第1特別図柄始動手段20とその下側のアウト口68との間に配置され、第2大入賞手段24は、例えば第1大入賞手段23と第2開閉式特別図柄始動手段22との略中間、即ち第1特別図柄始動手段20の右側に配置されている。

【0054】

普通入賞手段25は、例えば第2大入賞手段24の上側に配置され、上向きに開口する普通入賞口25aと、この普通入賞口25aに入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ69とを備えている。

【0055】

また、右入賞ユニット13上には、遊技球を遊技盤4に沿って案内するための上段、中段、下段の3つの誘導部71~73が設けられている。上段誘導部71は、例えば第2開閉式特別図柄始動口22aの右上に配置され、ガイドレール11の内周から遊技領域7の中央側、即ち第2開閉式特別図柄始動口22a側に向けて左下がりの傾斜状に形成されており、右流下経路36bを流下してきた遊技球を第2開閉式特別図柄始動口22a側に誘導するようになっている。中段誘導部72は、例えば第2開閉式特別図柄始動口22aの下側で第2大入賞口24aの右上に配置され、ガイドレール11の内周から遊技領域7の中央側、即ち第2大入賞口24a側に向けて左下がりの傾斜状に形成されており、第2開閉式特別図柄始動口22aの前側又は側方を流下してきた遊技球を第2大入賞口24a側に誘導するようになっている。

【0056】

また、下段誘導部73は、例えば第2大入賞口24aの下側で第1大入賞口23aの右上に配置され、ガイドレール11の内周から遊技領域7の中央側、即ち第1大入賞口23a側に向けて左下がりの傾斜状に形成されており、第2大入賞口24aの前側又は側方を流下してきた遊技球を第1大入賞口23a側に誘導するようになっている。このような構成により、第1, 第2大入賞口23a, 24aについては、右流下経路36bを流下する遊技球が入賞する確率の方が左流下経路36aを流下する遊技球が入賞する確率に比べて格段に高くなっている。

【0057】

左入賞ユニット14は、中央表示ユニット12の下部左側にガイドレール11に沿って配置されており、例えば3つの普通入賞手段26~28等が搭載されている。各普通入賞手段26~28は、上向きに開口する普通入賞口26a~28aと、この普通入賞口26a~28aに入賞した遊技球を検出する入賞検出スイッチ74~76とを備えている。また、左入賞ユニット14上には、例えば最上部の普通入賞手段26の左上に誘導部77が配置されている。この誘導部77は、ガイドレール11の内周から遊技領域7の中央側、即ち普通入賞口26a側に向けて右下がりの傾斜状に形成されており、左流下経路36aをガイドレール11に沿って流下してきた遊技球を普通入賞口26a~28aの上側に誘導するようになっている。

【0058】

図5は本パチンコ機の制御系のブロック図である。図5において、81は主制御基板、82は演出制御基板で、これら各制御基板81, 82は、遊技盤4に装着された中央表示ユニット12、その他の複数個の遊技部品を裏側から一括して覆う裏カバーの裏側等、内枠3及び遊技盤4を含む遊技機本体1の裏側の適宜箇所に着脱自在に装着された基板ケースに夫々収納されている。

【0059】

主制御基板81は、遊技動作を統括的に制御するもので、CPU, ROM, RAM等により構成される普通乱数作成処理手段91、普通始動口チェック処理手段92、普通乱数

10

20

30

40

50

記憶手段 9 3、普通図柄処理手段 9 4、普通利益状態発生手段 9 5、普通図柄表示制御手段 9 6、第 1、第 2 特別乱数作成処理手段 1 0 1 a、1 0 1 b、第 1、第 2 特別始動口チェック処理手段 1 0 2 a、1 0 2 b、第 1、第 2 特別乱数記憶手段 1 0 3 a、1 0 3 b、第 1、第 2 特別図柄処理手段 1 0 4 a、1 0 4 b、大当たり状態発生手段（利益状態発生手段）1 0 5、第 1、第 2 特別図柄表示制御手段 1 0 6 a、1 0 6 b、特別遊技状態発生手段 1 0 7、制御コマンド送信手段 1 0 8 等を備えている。

#### 【0060】

普通乱数作成処理手段 9 1 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 9 2 は、普通図柄始動手段 1 9 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 1 9 を遊技球が通過し、通過検出スイッチ 1 9 a がその遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 9 1 で作成された当たり判定乱数値等よりなる乱数情報を 1 個取得し、その乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段 9 3 に記憶させるように構成されている。

10

#### 【0061】

普通図柄処理手段 9 4 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段 1 6 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 9 3 に 1 個以上の乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 9 3 に記憶されている乱数情報の待ち行列からその先頭の当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行う当たり判定機能、当たり／外れの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択する普通停止図柄選択機能、普通図柄の変動時間を選択する変動時間選択機能等を備えている。

20

#### 【0062】

なお本実施形態では、図 7 に示すように、後述する時短遊技状態中（以下、高ベース時という）の当たり確率（例えば 1 / 1 . 3）が、時短遊技状態中以外（以下、低ベース時という）の当たり確率（例えば 1 / 1 0）よりも高く設定され、また高ベース時の変動時間（例えば 2 . 7 秒）が低ベース時の変動時間（例えば 2 7 秒）よりも短くなるように設定されている。

30

#### 【0063】

普通利益状態発生手段 9 5 は、普通図柄処理手段 9 4 による判定結果が当たり判定となり、普通図柄表示手段 1 6 の変動後の停止図柄が当たり態様となったときに、第 2 開閉式特別図柄始動手段 2 2 の開閉板 6 2 を複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化させるようになっている。本実施形態では、図 7 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間及び／又は開放回数が大となるように設定された延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）の 2 種類の開閉パターンが設定されており、低ベース時には通常開閉パターンが、高ベース時には延長開閉パターンが選択されるようになっている。

40

#### 【0064】

普通図柄表示制御手段 9 6 は、普通図柄処理手段 9 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 1 6 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 1 6 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 9 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 1 6 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 9 4 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 9 4 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

#### 【0065】

第 1、第 2 特別乱数作成処理手段 1 0 1 a、1 0 1 b は、変動後の第 1、第 2 特別図柄を大当たり態様とするか否かの判定に用いる大当たり判定乱数の他、変動後の特別図柄が

50

大当たり態様となる場合の停止図柄の選択に用いる大当たり図柄乱数、特別図柄の変動パターンの選択に用いる変動パターン選択乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【0066】

第1, 第2特別始動口チェック処理手段102a, 102bは、第1特別図柄始動口20a、第2特別図柄始動口21a、第2開閉式特別図柄始動口22aへの遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第1特別始動口チェック処理手段102aは、第1特別図柄始動口20aに遊技球が入賞し、入賞検出スイッチ61がその遊技球を検出することに基づいて、第1特別乱数作成処理手段101aで作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値等を1個ずつ取得し、それら大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値等を予め定められた上限保留個数(例えば各4個)を限度として先入れ先出し式の第1特別乱数記憶手段103aに記憶させ、また第2特別始動口チェック処理手段102bは、第2特別図柄始動口21aと第2開閉式特別図柄始動口22aとの何れかに遊技球が入賞し、それら始動口21a, 22aに対応する入賞検出スイッチ52, 63がその遊技球を検出することに基づいて、第2特別乱数作成処理手段101bで作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値等よりなる乱数情報を1個取得し、その乱数情報を予め定められた上限保留個数(例えば各4個)を限度として先入れ先出し式の第2特別乱数記憶手段103bに記憶させるように構成されている。

10

【0067】

第1, 第2特別図柄処理手段104a, 104bは、第1, 第2特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第1, 第2特別図柄表示手段18a, 18bが変動表示可能な状態となり且つ第1, 第2特別乱数記憶手段103a, 103bに1個以上の乱数情報が記憶されていること(第1, 第2特別保留個数が1以上であること)を条件に、第1, 第2特別乱数記憶手段103a, 103bに記憶されている乱数情報の待ち行列からその先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり/外れの判定を行う大当たり判定機能、大当たり/外れの判定結果と、第1, 第2特別乱数記憶手段103a, 103bに記憶されている乱数情報に含まれる大当たり図柄乱数値とに基づいて、第1, 第2特別図柄の変動後の停止図柄を選択する特別停止図柄選択機能、大当たり/外れの判定結果に基づいて、第1, 第2特別図柄の変動パターンを複数種類の中から選択する第1, 第2変動パターン選択機能等を備えている。

20

30

【0068】

なお本実施形態では、図6に示すように、第1, 第2特別図柄の大当たり態様として夫々1~4の4種類が設けられており、第1, 第2特別図柄の何れについても、大当たり態様1~4の選択率が夫々30, 30, 30, 10%に設定されているものとする。

【0069】

また、例えば大当たり状態中には第1, 第2特別図柄表示手段18a, 18bの図柄変動を開始しない他、第1, 第2特別図柄表示手段18a, 18bの何れか一方の図柄変動中には他方の図柄変動を開始せず、両方が同時に変動中となることはないように制御され、且つ第1, 第2特別保留個数が共に1以上である場合には、第1特別図柄表示手段18aの図柄変動よりも第2特別図柄表示手段18bの図柄変動を優先するように制御される。

40

【0070】

大当たり状態発生手段(第1, 第2利益状態発生手段)105は、大当たり状態(第1, 第2利益状態)を発生させるためのもので、第1, 第2特別図柄処理手段104a, 104bによる大当たり/外れの判定結果が大当たり判定となり、第1, 第2特別図柄の変動後の停止図柄が大当たり態様(第1, 第2特定態様)となることに基づいて、第1, 第2大入賞手段23, 24の開閉板64, 65を所定の開放パターンに従って開放する大当たり状態を発生させるように構成されている。大当たり状態における第1, 第2大入賞手段23, 24の開放パターンは例えば複数種類用意されており、大当たり態様の種類に応

50

じてそれらのうちの1つが選択されるようになっている。

【0071】

本実施形態では、図6に示すように、大当たり状態中における第1, 第2大入賞手段23, 24の開放パターンとして、第1, 第2大入賞手段23, 24を例えば交互に0.2秒間開放する動作を6ラウンド繰り返す第1開放パターンと、開放してから30秒経過するかそれまでに所定個数(例えば9個)の遊技球が入賞することを条件に閉鎖する動作を例えば第1, 第2大入賞手段23, 24について交互に6ラウンド繰り返す第2開放パターンの2種類が設けられており、大当たり状態発生手段105は、第1特別図柄が大当たり態様となった場合にはその大当たり態様の種類に拘わらず第1開放パターンを、第2特別図柄が大当たり態様となった場合にはその大当たり態様の種類に拘わらず第2開放パターンを夫々選択するようになっている。

10

【0072】

このように、本実施形態では、1回の大当たり状態で遊技者が得られる利益(例えば賞球払出個数の期待値)は、第1特別図柄が大当たり態様となった場合よりも第2特別図柄が大当たり態様となった場合の方が明らかに大きくなっている。なお、本実施形態の第1, 第2開放パターンはあくまでも一例であり、例えば第1大入賞手段23と第2大入賞手段24との何れか一方のみを開放する開放パターン、第1, 第2大入賞手段23, 24を同時に開放する開放パターン等を用いてもよい。また、大当たり態様の種類、抽選結果等に応じて複数種類の開放パターンの何れかを選択するようにしてもよい。

【0073】

第1, 第2特別図柄表示制御手段106a, 106bは、第1, 第2特別図柄表示手段18a, 18bの表示制御を行うもので、第1特別図柄処理手段104a又は第2特別図柄処理手段104bによる特別図柄処理に基づいて、第1特別図柄表示手段18a又は第2特別図柄表示手段18bによる第1, 第2特別図柄の変動を開始させると共に所定の第1, 第2変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて所定の停止図柄で第1, 第2特別図柄の変動を停止させるようになっている。

20

【0074】

特別遊技状態発生手段107は、特別遊技状態の発生を制御するもので、確変遊技状態発生手段107aと時短遊技状態発生手段(特定遊技状態発生手段)107bとを備えている。確変遊技状態発生手段107aは、特別遊技状態の一例としての確変遊技状態の発生を制御するもので、例えば大当たり態様の種類に応じて、確変遊技状態を所定期間発生させるようになっている。本実施形態では、確変遊技状態の継続期間を第1, 第2特別図柄の変動回数によって規定するものとし、以下の説明では、例えば第1, 第2特別図柄が20回変動するまで継続される確変遊技状態を、単に20回変動の確変遊技状態というものとする。なお、確変遊技状態の発生後、第1, 第2特別図柄が所定回数(例えば20回)変動するまでに次の大当たり状態が発生した場合にはその時点で確変遊技状態は終了する。

30

【0075】

確変遊技状態中は、それ以外の低確率状態中よりも大当たり判定値の数が増加することにより、第1, 第2特別図柄が大当たり態様となる確率が低確率(例えば1/51)から高確率(例えば1/50)に切り換えられるため、低確率状態中に比べて遊技者に有利となる。本実施形態では、図6に示すように、第1特別図柄と第2特別図柄の何れが大当たり態様となった場合でも、低ベース時と高ベース時とに拘わらず、また低確率時と高確率時(確変遊技状態中)とに拘わらず、大当たり状態の終了後に常に20回変動の確変遊技状態が発生するようになっている。

40

【0076】

時短遊技状態発生手段(特定遊技状態発生手段)107bは、特別遊技状態の一例としての時短遊技状態(特定遊技状態)の発生を制御するもので、例えば大当たり態様の種類に応じて、時短遊技状態を所定期間発生させ、又は発生させないようになっている。なお本実施形態では、確変遊技状態と同様、時短遊技状態の継続期間についても第1, 第2特

50

別図柄の変動回数によって規定するものとし、以下の説明では、例えば第1, 第2特別図柄が20回変動するまで継続される時短遊技状態を、単に20回変動の確変遊技状態というものとする。なお、時短遊技状態の発生後、第1, 第2特別図柄が所定回数(例えば20回)変動するまでに次の大当たり状態が発生した場合にはその時点で時短遊技状態は終了する。

#### 【0077】

時短遊技状態中(即ち高ベース時)は、第1, 第2特別図柄の変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り換えられる他、普通図柄に関して、図7に示すように当たり確率が低確率(例えば1/10)から高確率(例えば1/1.3)へ、変動時間が通常変動時間(例えば2.7秒)から短縮変動時間(例えば2.7秒)へ、第2開閉式特別図柄始動手段22の開閉パターンが通常開閉パターン(例えば0.2秒×1回開放)から延長開閉パターン(例えば2秒×3回開放)へ、夫々切り換えられるようになっている。

10

#### 【0078】

このように、時短遊技状態中(高ベース時)は、第2開閉式特別図柄始動手段22への遊技球の入賞が容易となり、また一定時間当たりの図柄変動回数が増加する等により、一定期間における賞球払出個数の期待値が増加するため、その継続期間が長いほど遊技者に有利となる。本実施形態では、図6に示すように時短遊技状態の継続期間が複数種類設けられている。

#### 【0079】

図6の例では、第2特別図柄が大当たり態様となった場合には、大当たり状態の種類に拘わらず大当たり状態の終了後に常に時短遊技状態が発生し、その継続期間は、低ベース時と高ベース時とに拘わらず、また低確率時と高確率時(確変遊技状態中)とに拘わらず、大当たり態様1~3の場合には第1, 第2特別図柄が80回変動するまで、大当たり態様4の場合には第1, 第2特別図柄が20回変動するまでとなっている。ここで、第2特別図柄が大当たり態様となった場合における時短遊技状態の継続期間の期待値を計算すると図柄変動回数74回となる。

20

#### 【0080】

これに対し、第1特別図柄が大当たり態様となった場合については、時短遊技状態の継続期間(時短遊技状態が発生しない場合を含む)の設定が低ベース時と高ベース時とで異なっており、また低ベース時については、低確率時と高確率時とでも異なっている。即ち、第1特別図柄が大当たり態様となった場合には、それが高ベース時であれば、低確率時と高確率時(確変遊技状態中)とに拘わらず、大当たり状態の終了後に常に時短遊技状態が発生し、その継続期間は、第2特別図柄が大当たり態様となった場合と同じく、大当たり態様1~3の場合には第1, 第2特別図柄が80回変動するまで、大当たり態様4の場合には第1, 第2特別図柄が20回変動するまでとなっている。この場合の時短遊技状態の継続期間の期待値を計算すると図柄変動回数74回となる。

30

#### 【0081】

一方、第1特別図柄が大当たり態様となった場合にそれが低ベース時であれば、高確率時(確変遊技状態中)の場合には、大当たり状態の終了後に常に時短遊技状態が発生し、その継続期間は、大当たり態様1~3の場合には第1, 第2特別図柄が20回変動するまで、大当たり態様4の場合には第1, 第2特別図柄が40回変動するまでとなっているのに対し、低確率時の場合には、大当たり態様4の場合にのみ大当たり状態の終了後に時短遊技状態が発生し、その継続期間は第1, 第2特別図柄が40回変動するまでとなっている。ここで、第1特別図柄が大当たり態様となった場合の低ベース時における時短遊技状態の継続期間の期待値は、高確率時(確変遊技状態中)の場合は図柄変動回数22回、低確率時の場合は図柄変動回数4回となる。

40

#### 【0082】

このように、時短遊技状態の発生確率及び/又は継続期間は、低ベース時に第1特別図柄が大当たり態様となった場合よりも高ベース時に第2特別図柄が大当たり態様となった場合の方が大きな値に設定されており、また低ベース時に第1特別図柄が大当たり態様と

50

なった場合の時短遊技状態の発生確率及び / 又は継続期間は、低確率時よりも高確率時の方が大きな値に設定されている。

【 0 0 8 3 】

以上のとおり、本実施形態では、1回の大当たり状態で遊技者が得られる利益だけでなく、大当たり状態終了後に発生する時短遊技状態により遊技者が得られる利益についても、第1特別図柄が大当たり態様となった場合よりも第2特別図柄が大当たり態様となった場合の方が明らかに大きくなっている。

【 0 0 8 4 】

制御コマンド送信手段108は、所定の制御コマンドを一方向通信により演出制御基板82等のサブ制御基板側に送信して制御指令を与えるためのもので、第1, 第2特別図柄処理手段104a, 104bによる特別図柄処理に基づいて、第1, 第2特別図柄の変動開始時に、減算後の第1, 第2特別保留個数を指定する第1, 第2保留減算コマンド、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、第1, 第2特別図柄の変動後の停止図柄を指定する第1, 第2停止図柄コマンドを例えばこの順序で演出制御基板82側に送信し、第1, 第2特別図柄の変動終了時に演出図柄の変動停止を指示する変動停止コマンドを演出制御基板82側に送信する機能、第1特別図柄始動手段20、第2特別図柄始動手段21、第2開閉式特別図柄始動手段22への遊技球入賞時に増加後の第1, 第2特別保留個数等を指定する第1, 第2保留増加コマンドを演出制御基板82側に送信する機能、第2特別図柄始動口21aに遊技球が入賞し、入賞検出スイッチ52がその遊技球を検出することに基づいて始動入賞演出コマンドを演出制御基板82側に送信する機能等を備えている。

【 0 0 8 5 】

演出制御基板82は、画像表示手段15上の演出図柄表示手段29、第1特別保留個数表示手段30a及び第2特別保留個数表示手段30b、可動演出体49、音声出力手段111、電飾手段112等の各種演出手段を制御するもので、図柄変動演出制御手段113、特別保留個数表示制御手段114、振り分け演出制御手段115等を備えている。また、演出制御基板82には、ワープ検出スイッチ41からの検出信号が他の制御基板を介することなく直接的に入力されるようになっている。なお、例えばワープ検出スイッチ41を主制御基板81に接続し、ワープ検出スイッチ41によって遊技球が検出されることに基づいて主制御基板81から演出制御基板82に対してワープ検出コマンドを送信するようにしてもよい。

【 0 0 8 6 】

図柄変動演出制御手段113は、演出図柄表示手段29の変動表示制御及びそれに伴う音声出力手段111、電飾手段112等の制御を行うもので、主制御基板81から変動パターン指定コマンドを受信し、その後所定時間内に第1, 第2停止図柄コマンドを受信することを条件に、演出図柄表示手段29の変動後の停止図柄を抽選により決定すると共に変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンに基づいて画像表示手段15上で所定の演出画像と共に演出図柄の変動を開始させ、変動停止指定コマンドを受信したときに、抽選により決定された停止図柄で演出図柄の変動を停止させ、またその演出図柄の変動表示に合わせて音声出力手段111から所定の効果音を出力し、電飾手段112を所定のパターンで発光させるようになっている。

【 0 0 8 7 】

特別保留個数表示制御手段114は、第1, 第2特別保留個数表示手段30a, 30bの表示制御を行うもので、主制御基板81から第1, 第2保留増加コマンドを受信したときに、その第1, 第2保留増加コマンドに基づいて、画像表示手段15上の第1, 第2特別保留個数表示手段30a, 30bに表示されている第1, 第2特別保留個数報知画像X1~, Y1~の個数が増加後の第1, 第2特別保留個数と一致するように、既に表示されている第1, 第2特別保留個数報知画像の待ち行列の後ろ側に第1, 第2特別保留個数報知画像を1個追加表示し、また主制御基板81から第1, 第2保留減算コマンドを受信することに基づいて、画像表示手段15上の第1, 第2特別保留個数表示手段30a, 30

b に表示されている第 1 , 第 2 特別保留個数報知画像 X 1 ~ , Y 1 ~ の個数が減少後の第 1 , 第 2 特別保留個数と一致するように、待ち行列の先頭の第 1 , 第 2 特別保留個数報知画像 X 1 又は Y 1 を消去すると共にその他の保留個数報知画像 X 2 ~ 又は Y 2 ~ を待ち行列の先頭側にシフトするように構成されている。

【 0 0 8 8 】

振り分け演出制御手段 1 1 5 は、振り分け手段 4 0 に関する可動演出体 4 9 による演出を制御するもので、ワープ入口 3 7 への遊技球の流入を報知するワープ流入報知演出（流入報知演出）を制御するワープ流入報知演出制御手段（流入報知演出制御手段） 1 1 5 a と、第 2 特別図柄始動口 2 1 a への遊技球の入賞を報知する始動入賞報知演出（始動入球報知演出）を制御する始動入賞報知演出制御手段（始動入球報知演出制御手段） 1 1 5 b とを備えている。

10

【 0 0 8 9 】

ワープ流入報知演出制御手段 1 1 5 a は、ワープ入口 3 7 に流入した遊技球をワープ検出スイッチ 4 1 が検出したときに、その時点の各種演出の実行状況と、例えば図 8 ( a ) に示すような実行判定テーブルとに基づいてワープ流入報知演出を実行するか否かの実行判定を行い、実行する旨の判定結果が得られた場合に、例えば可動演出体 4 9 の目の部分を所定時間連続発光させると共に所定の効果音を出力するワープ流入報知演出（図 9 ）を開始させるように構成されている。

【 0 0 9 0 】

ワープ流入報知演出の実行判定テーブルには、例えばワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行状況と、所定演出の一例としての演出図柄に関するリーチ演出及び大当たり状態中の演出（以下、大当たり演出という）の実行状況との組み合わせに応じてワープ流入報知演出を実行するか否かが設定されており、図 8 ( a ) の例では、リーチ演出中又は大当たり演出中の場合には、ワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行状況に拘わらずワープ流入報知演出は実行せず、リーチ演出中でも大当たり演出中でもない場合には、先のワープ流入報知演出中であっても、また始動入賞報知演出中であっても、それらに優先して新たなワープ流入報知演出を実行するように設定されている。

20

【 0 0 9 1 】

また始動入賞報知演出制御手段 1 1 5 b は、主制御基板 8 1 から始動入賞演出コマンドを受信したとき、即ちワープ入口 3 7 に流入した遊技球が上ステージ 4 0 a 上で第 2 特別図柄始動口 2 1 a 側に振り分けられ、入賞検出スイッチ 5 2 がその遊技球を検出したときに、その時点の各種演出の実行状況と、例えば図 8 ( b ) に示すような実行判定テーブルとに基づいて始動入賞報知演出を実行するか否かの実行判定を行い、実行する旨の判定結果が得られた場合に、例えば可動演出体 4 9 を所定パターンで揺動させつつその全体を点滅発光させると共に所定の効果音を出力する始動入賞報知演出（図 9 ）を開始させるように構成されている。

30

【 0 0 9 2 】

始動入賞報知演出の実行判定テーブルについても、例えばワープ流入報知演出及び始動入賞報知演出の実行状況と、演出図柄に関するリーチ演出及び大当たり状態の実行状況との組み合わせに応じて始動入賞報知演出を実行するか否かが設定されており、図 8 ( b ) の例では、リーチ演出及び大当たり状態の実行状況に拘わらず、ワープ流入報知演出中であっても、また先の始動入賞報知演出中であっても、それらに優先して新たな始動入賞報知演出を実行するように設定されている。

40

【 0 0 9 3 】

このように、本実施形態では、ワープ流入報知演出中、始動入賞報知演出中の何れであっても、新たにワープ流入報知演出又は始動入賞報知演出の開始条件が成立した場合には、その新たなワープ流入報知演出又は始動入賞報知演出が優先して実行される（但し、ワープ流入報知演出についてはリーチ演出中及び大当たり状態中を除く）。

【 0 0 9 4 】

以上のように構成された本実施形態のパチンコ機では、図 6 に示すように、1 回の大当

50



たり状態で遊技者が得られる利益が、第1特別図柄が大当たり態様となった場合よりも第2特別図柄が大当たり態様となった場合の方が格段に大きく、また大当たり状態の終了後に発生する時短遊技状態によって遊技者が得られる利益についても、第1特別図柄が大当たり態様となった場合よりも第2特別図柄が大当たり態様となった場合の方が全体として大きくなっている。

#### 【0095】

しかしながら、低ベース時（時短遊技状態中以外）は、普通図柄表示手段16で当たり態様となる確率は低く、しかも普通図柄が当たり態様となって普通利益状態が発生しても第2開閉式特別図柄始動口22aの開放時間は僅かであるため（図7）、第2開閉式特別図柄始動口22aに関しては入賞の可能性は極めて低い。一方、第1特別図柄始動口20a及び第2特別図柄始動口21aは、共に非開閉式の入賞手段であり、遊技状態によって入賞の困難性が変化することはない。

#### 【0096】

従って、本実施形態のパチンコ機では、低ベース時には、右流下経路36b側の普通図柄始動手段19及び第2開閉式特別図柄始動口22aを狙って右打ちをするよりも、左打ちをして左流下経路36a側から第1特別図柄始動口20a又は第2特別図柄始動口21aへの入賞を狙う方が遊技者にとって有利である。左打ちをした場合、その遊技球が中央表示ユニット12のワープ入口37に流入すれば、振り分け手段40による振り分けによって第2特別図柄始動口21aに入賞する可能性があり、また第2特別図柄始動口21aに入賞しなかった場合でも、下ステージ40bの球排出部38を経て第1特別図柄始動口20aに入賞する可能性がある。また、遊技球がワープ入口37に流入しなかった場合でも、第1特別図柄始動口20aについては、左流下経路36aを流下した遊技球が直接入賞する可能性がある。

#### 【0097】

遊技者が低ベース時に左打ちをした場合、その遊技球が第1特別図柄始動口20aに入賞すると第1特別図柄表示手段18aが変動し、第2特別図柄始動口21aに入賞すると第2特別図柄表示手段18bが変動するが、第1、第2特別保留個数が共に1以上である場合には、第1特別図柄表示手段18aの図柄変動よりも第2特別図柄表示手段18bの図柄変動が優先して行われる。

#### 【0098】

このように、本実施形態のパチンコ機では、低ベース時であっても、第1特別図柄表示手段18aの変動開始に係る第1特別図柄始動口20aだけでなく、遊技者にとってより有利な第2特別図柄表示手段18bの変動開始に係る第2特別図柄始動口21aへの入賞も期待できるため、いわゆる右打ちと左打ちとのどちらが遊技者にとって有利であるかが遊技状態によって明確に異なるにも拘わらず、変化に富んだ遊技展開が期待できる。

#### 【0099】

また、本実施形態のパチンコ機では、左打ちによって左流下経路36a内を流下する遊技球がワープ入口37に流入した場合には、ワープ検出スイッチ41がその遊技球を検出することに基づいて、例えば可動演出体49の目の部分を所定時間連続発光させると共に所定の効果音を出力するワープ流入報知演出が実行されるため、遊技者に有利な第2特別図柄始動口21aへの入賞の可能性のある上ステージ40aでの振り分け動作の開始を遊技者に確実に認識させることができ、またそれによって遊技者の第2特別図柄始動口21aへの入賞に対する期待感を一気に高めることができる。

#### 【0100】

また、遊技球が上ステージ40a上で第2特別図柄始動口21a側に振り分けられた場合には、入賞検出スイッチ52がその遊技球を検出することに基づいて、例えば可動演出体49を所定パターンで揺動させつつその全体を点滅発光させると共に所定の効果音を出力する始動入賞報知演出が実行されるため、遊技者に有利な第2特別図柄始動口21aへの入賞を遊技者に確実に認識させることができると共に遊技者の満足感を更に高揚させることができる。

10

20

30

40

50

## 【 0 1 0 1 】

また、ワープ流入報知演出中又は始動入賞報知演出中であっても、新たに遊技球がワープ入口 3 7 に流入した場合にはそれに対する新たなワープ流入報知演出を優先して実行し、また新たに第 2 特別図柄始動口 2 1 a への入賞があった場合にはそれに対する新たな始動入賞報知演出を優先して実行するように構成されているため（図 8（a））、演出の煩雑さを抑え、遊技者の誤認を防止できる。

## 【 0 1 0 2 】

低ベース且つ低確率の状態第 1 特別図柄始動口 2 0 a に遊技球が入賞して第 1 特別図柄表示手段 1 8 a が変動し、その変動後の停止図柄が大当たり態様となった場合には、第 1、第 2 大入賞手段 2 3、2 4 が開放する大当たり状態が発生するため、遊技者は右流下経路 3 6 b 側から第 1、第 2 大入賞手段 2 3、2 4 を狙って右打ちに切り換えればよい。但し、この場合の第 1、第 2 大入賞手段 2 3、2 4 の開放パターンは、0.2 秒間の開放を 6 ラウンド繰り返す第 1 開放パターンであるため（図 6）、第 1、第 2 大入賞口 2 3 a、2 4 a への入賞はほとんど期待できない。

## 【 0 1 0 3 】

その大当たり状態の終了後に時短遊技状態が発生すれば、普通図柄表示手段 1 6 で当たり態様となる確率が高くなり、しかも普通図柄が当たり態様となって普通利益状態が発生した場合の第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a の開放時間が長くなるため（図 7）、その時短遊技状態中はそのまま右打ちを継続して右流下経路 3 6 b 上の普通図柄始動手段 1 9 及び第 2 開閉式特別図柄始動口 2 2 a を狙うことにより、低ベース時に比べてより有利に遊技を行うことができる。しかしながら本実施形態の場合、低ベース且つ低確率の状態の時短遊技状態が発生する確率は 10 %（大当たり態様 4 の選択率）に過ぎない（図 6）。

## 【 0 1 0 4 】

一方、低ベース且つ低確率の場合に第 1 特別図柄で大当たり態様となった場合でも、20 回変動の確変遊技状態については必ず発生する。即ち、低ベース且つ低確率の場合に第 1 特別図柄で大当たり態様となった場合には、90 %の確率（大当たり態様 1～3 の選択率）で、大当たり状態の終了後の図柄変動 20 回の間は低ベース且つ高確率の状態となる。

## 【 0 1 0 5 】

この低ベース且つ高確率の状態になると、遊技者は再び左打ちをして左流下経路 3 6 a 側から第 1 特別図柄始動口 2 0 a 又は第 2 特別図柄始動口 2 1 a への入賞を狙うことになるが、低ベース且つ低確率の場合に比べて大当たり態様となる確率が高く、またこの低ベース且つ高確率の状態例えば第 1 特別図柄が大当たり態様となった場合には 20 回変動以上の時短遊技状態が必ず発生するため、低ベース且つ低確率の場合に比べて遊技者に有利な状態で遊技を行うことができる。

## 【 0 1 0 6 】

時短遊技状態が発生すると、その期間中（高ベース時）は、第 1、第 2 特別図柄で大当たり態様となった場合に必ず時短遊技状態が発生し、しかもその継続期間が低ベース時（期待値は 22 回）に比べて長い（期待値は 74 回）ため、遊技者がその有利な状態を維持することが比較的容易となる。

## 【 0 1 0 7 】

このように、低ベース且つ低確率の状態から、第 1 特別図柄側での大当たりを繰り返すことにより低ベース且つ高確率の状態を経て遊技者に有利な高ベースでの遊技に移行するというのが最も一般的な遊技の流れである。しかしながら本実施形態の場合には、低ベース時に左打ちをしている場合でも、中央表示ユニット 1 2 内の第 2 特別図柄始動口 2 1 a への入賞によって第 2 特別図柄が変動する可能性がある。第 2 特別図柄の場合、大当たり態様となった場合の確変遊技状態、時短遊技状態の発生確率及び継続期間は低ベース時であっても高ベース時と同じであるため、大当たり態様となった場合にはいきなり遊技者にとって最も有利な状態で遊技を行うことができる。

## 【 0 1 0 8 】

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば図 8 に示したワープ流入報知演出と始動入賞報知演出とに関する実行判定テーブルは一例であって、任意に設定可能である。

【0109】

図 10 は、図 8 の実行判定テーブルを一部変更することにより、始動入賞報知演出を常にワープ流入報知演出よりも優先して実行するように設定した例を示している。この設定によれば、リーチ演出中でも大当たり状態中でもない場合であって始動入賞報知演出中にワープ流入報知演出の開始条件が成立した場合には、先に開始されている始動入賞報知演出を優先し、新たなワープ流入報知演出は開始されないのに対し、ワープ流入報知演出中に始動入賞報知演出の開始条件が成立した場合には、新たなワープ流入報知演出が中断されると共に新たな始動入賞報知演出が開始される。

10

【0110】

また図 11 は、図 8 の実行判定テーブルを一部変更することにより、リーチ演出中又は大当たり状態中に第 2 特別図柄始動口 21a に遊技球が入賞した場合には、その入賞に係る第 2 特別図柄変動が大当たり態様となるか否かに関する大当たり信頼度に応じて始動入賞報知演出を実行するか否かの抽選を行い、その抽選結果に応じて始動入賞報知演出をリーチ演出又は大当たり状態に優先して実行するように設定した例を示している。

【0111】

これにより、当該始動入賞に係る図柄変動が遊技者に有利である可能性が高いことをその他の演出と誤認させない形で報知することができる。

20

【0112】

その他、例えば始動入賞報知演出についても、リーチ演出中及び大当たり演出中（所定演出中）は実行させないように構成してもよい。もちろん、所定演出はリーチ演出及び大当たり演出に限られるものではなく、リーチ演出のみ又は大当たり演出のみであってもよいし、その他の演出を含んでいてもよい。

【0113】

ステージ上での遊技球の振り分けを、任意の可動体を用いて行うようにしてもよい。この場合、例えば可動体の動作パターンを変化させることにより、遊技状態等に応じて振り分け率を変化させるようにしてもよい。

30

【0114】

実施形態では左流下経路 36a を第 1 流下経路、右流下経路 36b を第 2 流下経路とした例を示したが、逆でもよい。また実施形態では、普通図柄始動手段 19 と第 2 開閉式特別図柄始動口 22a とを共に右流下経路（第 2 流下経路）36b 上に配置することにより、第 2 流下経路側を狙う方が第 1 流下経路側を狙うよりも第 2 開閉式特別図柄始動口 22a の入賞率（検出確率）が高くなるようにしたが、例えば普通図柄始動手段 19 を右流下経路（第 2 流下経路）36b 上に配置し、第 2 開閉式特別図柄始動口 22a は例えば左右の流下経路 36a、36b のどちらから入賞可能な位置、例えば第 1 特別図柄始動口 20a の下側等に配置してもよい。

【0115】

40

時短遊技状態中に第 1 特別図柄で大当たり態様となった場合の確変遊技状態及び / 又は時短遊技状態の発生確率及び / 又は継続期間は、確変遊技状態中とそれ以外とで同じであってもよい。

【0116】

時短遊技状態中でなく且つ確変遊技状態中でないときに第 1 特別図柄が大当たり態様となった場合の確変遊技状態の発生確率及び / 又は継続期間を、時短遊技状態の発生確率及び / 又は継続期間よりも大きな値に設定する場合、時短遊技状態の発生確率は 0 % であってもよい。

【0117】

第 1 特別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益よりも第 2 特

50

別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益を大きくするための設定内容は任意であり、例えば大当たり状態中に遊技者が得られる利益が同じでも、その後発生する確変遊技状態、時短遊技状態によって遊技者が得られる利益を大きくすれば、第1特別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益よりも第2特別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益を大きくすることが可能である。

#### 【0118】

また、実施形態のように、ステージ40a上の第2特別図柄始動口21aへの入賞によって変動する第2特別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益が、他の第1特別図柄が大当たり態様となることに基づいて遊技者が得られる利益より大きくなるように設定することが望ましいが、それ以外の設定でもよい。また、必ずしも特別図柄表示手段とその始動入賞口とを二組設ける必要はなく、ステージ40a上の特別図柄始動口とその入賞によって変動する特別図柄表示手段のみ（普通図柄表示手段とその始動手段を除く）を設けてもよい。

10

#### 【0119】

ワープ流入報知演出と始動入賞報知演出とはその態様が異なっていることが望ましいが（図9）、同一であってもよい。また、それら報知演出を行う報知演出手段は中央表示ユニット12上の例えば第2特別図柄始動口21aの近傍等に配置することが望ましいが、例えば中央表示ユニット12の外側に配置された可動演出体、発光手段等がその報知演出手段に含まれていてもよい。

20

#### 【0120】

第2開閉式特別図柄始動手段22は、例えば前後方向の軸回りに揺動可能な左右一対の開閉手段により第2開閉式特別図柄始動口22aを開閉可能な構成としてもよい。第1大入賞手段23、第2大入賞手段24についても同様である。

#### 【0121】

また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機等の各種の弾球遊技機においても同様に実施することが可能である。

#### 【符号の説明】

#### 【0122】

- 7 遊技領域
- 12 中央表示ユニット（ユニット役物）
- 18a 第1特別図柄表示手段（第1図柄表示手段）
- 18b 第2特別図柄表示手段（図柄表示手段、第2図柄表示手段）
- 20a 第1特別図柄始動口（第1図柄始動口）
- 21a 第2特別図柄始動口（第2図柄始動口、特定図柄始動口）
- 22a 第2開閉式特別図柄始動口（第2開閉式図柄始動口）
- 36a 左流下経路（第1流下経路）
- 36b 右流下経路（第2流下経路）
- 37 ワープ入口（球受入口）
- 38 球排出部
- 39 ワープ通路（案内通路）
- 40a 上ステージ（ステージ）
- 40b 下ステージ（ステージ）
- 41 ワープ検出スイッチ（遊技球検出手段）
- 43 中央案内溝（第1案内内部）
- 44 側部案内溝（第2案内内部）
- 46 下案内溝（第2案内内部）
- 105 大当たり状態発生手段（利益状態発生手段、第1、第2利益状態発生手段）
- 107b 特定遊技状態発生手段
- 115a ワープ流入報知演出制御手段（流入報知演出制御手段）

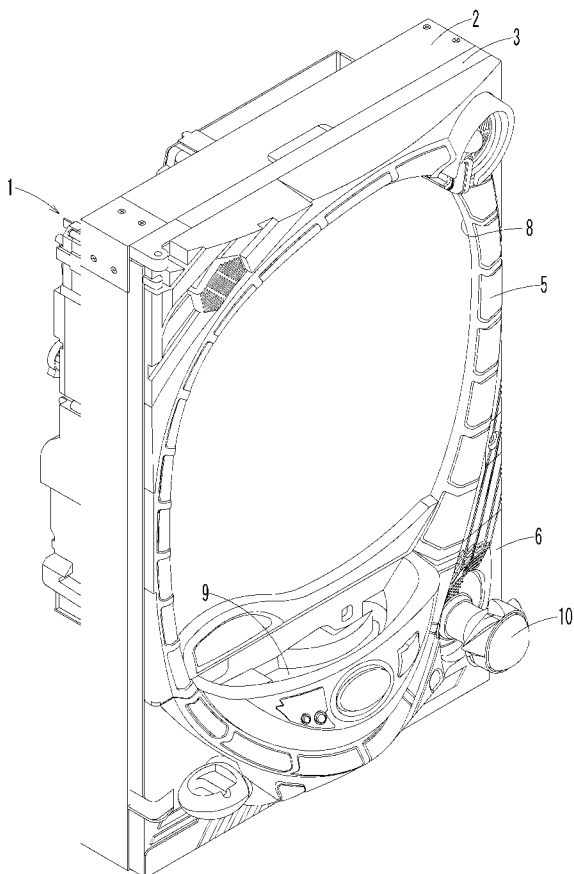
30

40

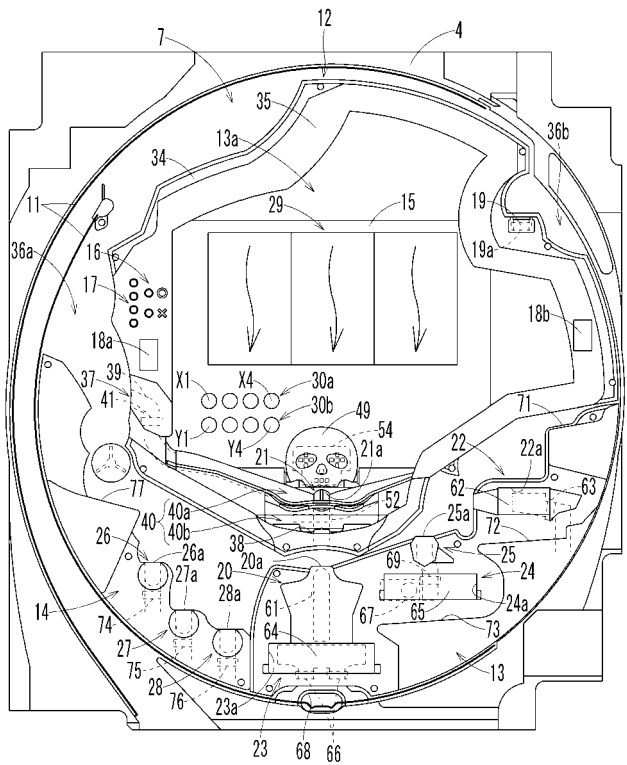
50

## 1 1 5 b 始動入賞報知演出制御手段（始動入球報知演出制御手段）

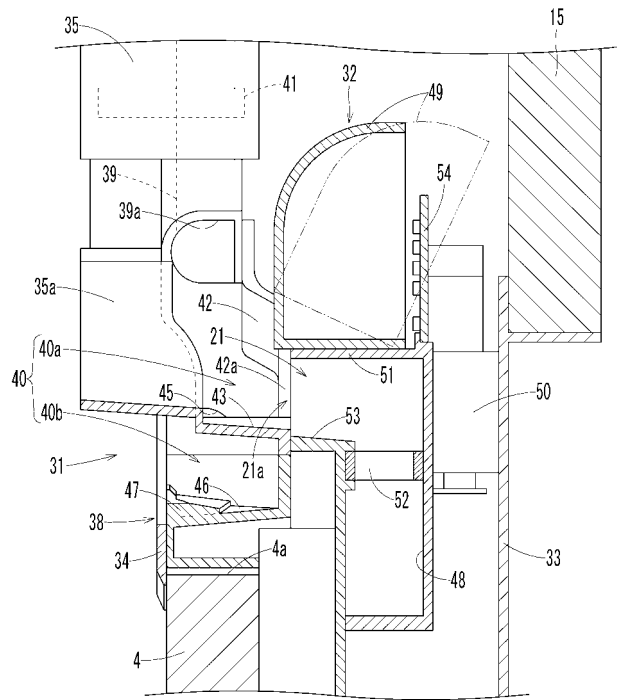
【図 1】



【図 2】



【 図 4 】



【 図 6 】



【図 7】

|                      | 普通図柄           |                  | 第2開閉式特別図柄始動口22a<br>の開閉パターン |
|----------------------|----------------|------------------|----------------------------|
|                      | 当たり確率          | 変動時間             |                            |
| 低ベース時<br>(時短遊技状態中以外) | 低確率<br>(1/10)  | 通常変動時間<br>(27秒)  | 通常開閉パターン<br>(0.2秒×1回開放)    |
| 高ベース時<br>(時短遊技状態中)   | 高確率<br>(1/1.3) | 短縮変動時間<br>(2.7秒) | 延長開閉パターン<br>(2秒×3回開放)      |

【図 9】

|               | 可動演出体49 |    | 効果音 |
|---------------|---------|----|-----|
|               | L E D   | 揺動 |     |
| ワープ流入<br>報知演出 | 目のみ連続発光 | ×  | ○   |
| 始動入賞<br>報知演出  | 全体点滅発光  | ○  | ○   |

【図 8】

(a) ワープ流入報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | ×      | ×       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | ×      | ×       | ○    |
| 上記以外           | ×      | ×       | ○    |

○：実行  
×：非実行

(b) 始動入賞報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | ○      | ○       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | ○      | ○       | ○    |
| 上記以外           | ○      | ○       | ○    |

○：実行  
×：非実行

【図 10】

(a) ワープ流入報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | ×      | ×       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | ×      | ×       | ×    |
| 上記以外           | ×      | ×       | ○    |

○：実行  
×：非実行

(b) 始動入賞報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | ○      | ○       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | ○      | ○       | ○    |
| 上記以外           | ○      | ○       | ○    |

○：実行  
×：非実行

【図 11】

(a) ワープ流入報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | ×      | ×       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | ×      | ×       | ○    |
| 上記以外           | ×      | ×       | ○    |

○：実行  
×：非実行

(b) 始動入賞報知演出実行判定テーブル

|                | リーチ演出中 | 大当たり状態中 | 左記以外 |
|----------------|--------|---------|------|
| ワープ流入<br>報知演出中 | △      | △       | ○    |
| 始動入賞<br>報知演出中  | △      | △       | ○    |
| 上記以外           | △      | △       | ○    |

○：実行  
△：大当たり信頼度に応じた  
抽選により実行

## 【手続補正書】

【提出日】平成26年5月20日(2014.5.20)

## 【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域内に配置されたユニット役物に、  
前記遊技領域側に開口する球受入口と、  
前記球受入口から前記ユニット役物内に流入し、案内通路を経て流下してきた遊技球を自由に転動させるステージと、  
前記案内通路を通過する遊技球を検出する遊技球検出手段とを備え、  
前記遊技球検出手段からの検出信号に基づく流入報知演出を実行する流入報知演出制御手段を備えた  
弾球遊技機において、  
前記流入報知演出中を含まない所定演出中は前記流入報知演出を実行しないように構成した

ことを特徴とする弾球遊技機。

## 【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0007

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0007】

本発明は、遊技領域7内に配置されたユニット役物12に、前記遊技領域7側に開口する球受入口37と、前記球受入口37から前記ユニット役物12内に流入し、案内通路39を経て流下してきた遊技球を自由に転動させるステージ40a、40bと、前記案内通路39を通過する遊技球を検出する遊技球検出手段41とを備え、前記遊技球検出手段41からの検出信号に基づく流入報知演出を実行する流入報知演出制御手段115aを備えた弾球遊技機において、前記流入報知演出中を含まない所定演出中は前記流入報知演出を実行しないように構成したものである。

## 【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0015

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0015】

前記所定演出中は前記始動入球報知演出を実行しないように構成してもよい。また、前記所定演出中に前記特定図柄始動口21aに遊技球が入球した場合には、当該入球に係る図柄変動が前記特定態様となるか否かに応じて所定の確率で前記始動入球報知演出を前記所定演出に優先して実行するように構成してもよい。