

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号  
特許第6371037号  
(P6371037)

(45) 発行日 平成30年8月8日 (2018.8.8)

(24) 登録日 平成30年7月20日 (2018.7.20)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 1 (全 33 頁)

(21) 出願番号	特願2013-99306 (P2013-99306)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成25年5月9日 (2013.5.9)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2014-217617 (P2014-217617A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成26年11月20日 (2014.11.20)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成27年6月29日 (2015.6.29)		弁理士 恩田 誠
審査番号	不服2017-12824 (P2017-12824/J1)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成29年8月30日 (2017.8.30)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72) 発明者	丹野 孝紀
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

特別図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、特別図柄変動ゲームの実行が保留されているときには、実行中の特別図柄変動ゲームの終了後からゲーム間インターバルが終了した後に、実行が保留されている特別図柄変動ゲームの実行が開始される遊技機において、

遊技盤と、  
前記遊技盤に設けられた始動入球手段と、  
大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、  
小当たり抽選を行う小当たり抽選手段と、  
前記遊技盤に設けられた特別入賞手段と、  
前記大当たり抽選又は前記小当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる特別図柄変動ゲームの終了後、前記特別入賞手段の開放状態及び閉鎖状態を制御して当り遊技を生起させる当り遊技生起手段と、  
前記特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄とは異なる演出図柄の表示態様を制御する演出図柄制御手段と、  
報知演出を実行する報知演出実行手段と、  
前記大当たり抽選の当選を契機とする当り遊技の終了後から終了条件が成立するまでの間、入球率向上状態を生起させる入球率向上状態生起手段と、  
前記入球率向上状態が生起されていることを特定可能な第1演出モードと、前記入球率

向上状態が生起されていないことを特定可能な第2演出モードと、に制御可能な演出モード制御手段と、を備え、

前記遊技盤には、発射された遊技球がアウト口に向かって流下する第1のルートと、前記第1のルートとは異なるルートであってアウト口に向かって流下する第2のルートと、が規定され、

前記始動入球手段には、前記第1のルートで流下する遊技球が入球可能な第1の始動入球手段と、前記第2のルートで流下する遊技球が入球可能な第2の始動入球手段と、があり、

前記入球率向上状態が生起されているときには、前記第2の始動入球手段へ遊技球が入球する確率が通常よりも高確率となり、

前記報知演出実行手段は、

前記入球率向上状態が生起されていないときは前記第1のルートを流下させるように遊技球の発射を促す第1内容の報知演出を実行し、

前記入球率向上状態が生起されているときは前記第2のルートを流下させるように遊技球の発射を促す第2内容の報知演出を実行し、

前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合には、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中、前記第1内容の報知演出を実行し、

前記演出モード制御手段は、

前記入球率向上状態の生起中、前記第1演出モードに制御し、

前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合には、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中から前記第2演出モードに制御し、

前記小当り抽選に当選した場合には、当該小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄として小当り図柄が決定される一方、いずれの場合には、当該いずれの対象となる特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄として前記小当り図柄とは異なるはずれ図柄が決定され、

前記小当り抽選に当選した場合には、当該小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームの終了に伴って表示される前記演出図柄が第1の演出図柄の中から決定される一方、いずれの場合には、当該いずれの対象となる特別図柄変動ゲームの終了に伴って表示される前記演出図柄が前記第1の演出図柄及び第2の演出図柄の中から決定され、

前記演出図柄は、前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合において、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中、前記ゲーム間インターバル中と同一の表示態様で表示されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技球を流下させることが好ましいとされるルートが変化する遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機の中には、遊技球を流下させることが好ましいとされるルートが変化するものがある。例えば、特許文献1に記載される遊技機では、入球率向上状態が生起されていないときは遊技盤の左側を流下するように遊技球を発射させて遊技を行うことが好ましいとされる一方、入球率向上状態が生起されているときは遊技盤の右側を流下するように遊技球を発射させて遊技を行うことが好ましいとされている。そして、特許文献1に記載される遊技機では、遊技球を流下させることが好ましいルートへの遊技球の発射を促す報知演出が行われる。

【先行技術文献】

10

20

30

40

50

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-82610号公報（段落[0133]）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、特許文献1に記載される遊技機では、遊技状態の変更契機となり得ない小当り遊技であるときにも遊技盤の右側を流下するように遊技球を発射させることを促す内容の報知演出が行われる。しかし、入球率向上状態の最終回の図柄変動ゲームが小当りとなったことを契機とする小当り遊技の次の図柄変動ゲームでは、入球率向上状態が終了している。このため、入球率向上状態の最終回の図柄変動ゲームが小当りとなったことを契機とする小当り遊技中は、遊技盤の右側を流下するように遊技球を発射させることを促す内容の報知演出を行う必要がない。むしろ、遊技盤の右側を流下するように遊技球を発射させることを促す内容の報知演出を小当り遊技中に実行することにより、当該小当り遊技の生起を契機として入球率向上状態が終了したかのようにみえてしまい遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

10

【0005】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、小当り遊技の生起によって違和感を抱かせてしまうことを抑制することのできる遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記課題を解決する遊技機は、特別図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、特別図柄変動ゲームの実行が保留されているときには、実行中の特別図柄変動ゲームの終了後からゲーム間インターバルが終了した後に、実行が保留されている特別図柄変動ゲームの実行が開始される遊技機において、遊技盤と、前記遊技盤に設けられた始動入球手段と、大当り抽選を行う大当り抽選手段と、小当り抽選を行う小当り抽選手段と、前記遊技盤に設けられた特別入賞手段と、前記大当り抽選又は前記小当り抽選に当選した場合、当該当選の対象となる特別図柄変動ゲームの終了後、前記特別入賞手段の開放状態及び閉鎖状態を制御して当り遊技を生起させる当り遊技生起手段と、前記特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄とは異なる演出図柄の表示態様を制御する演出図柄制御手段と、報知演出を実行する報知演出実行手段と、前記大当り抽選の当選を契機とする当り遊技の終了後から終了条件が成立するまでの間、入球率向上状態を生起させる入球率向上状態生起手段と、前記入球率向上状態が生起されていることを特定可能な第1演出モードと、前記入球率向上状態が生起されていないことを特定可能な第2演出モードと、に制御可能な演出モード制御手段と、を備え、前記遊技盤には、発射された遊技球がアウト口に向かって流下する第1のルートと、前記第1のルートとは異なるルートであってアウト口に向かって流下する第2のルートと、が規定され、前記始動入球手段には、前記第1のルートで流下する遊技球が入球可能な第1の始動入球手段と、前記第2のルートで流下する遊技球が入球可能な第2の始動入球手段と、があり、前記入球率向上状態が生起されているときには、前記第2の始動入球手段へ遊技球が入球する確率が通常よりも高確率となり、前記報知演出実行手段は、前記入球率向上状態が生起されていないときは前記第1のルートを流下させるように遊技球の発射を促す第1内容の報知演出を実行し、前記入球率向上状態が生起されているときは前記第2のルートを流下させるように遊技球の発射を促す第2内容の報知演出を実行し、前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合には、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中、前記第1内容の報知演出を実行し、前記演出モード制御手段は、前記入球率向上状態の生起中、前記第1演出モードに制御し、前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合には、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中から前記第2演出モードに制御し、前記小当り抽選に当選した場合には

30

40

50

、当該小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄として小当り図柄が決定される一方、いずれの場合には、当該いずれの対象となる特別図柄変動ゲームにおいて導出される特別図柄として前記小当り図柄とは異なるはずれ図柄が決定され、前記小当り抽選に当選した場合には、当該小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームの終了に伴って表示される前記演出図柄が第1の演出図柄の中から決定される一方、いずれの場合には、当該いずれの対象となる特別図柄変動ゲームの終了に伴って表示される前記演出図柄が前記第1の演出図柄及び第2の演出図柄の中から決定され、前記演出図柄は、前記小当り抽選の当選の対象となる特別図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合において、当該特別図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中、前記ゲーム間インターバル中と同一の表示態様で表示されることを要旨とする。

10

【発明の効果】

【0009】

本発明によれば、小当り遊技の生起によって違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【図面の簡単な説明】

【0010】

【図1】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【図2】(a)は第1の背景画像を示す模式図、(b)は第2の背景画像を示す模式図、(c)は各図柄列の装飾図柄画像を示す模式図、(d)は背景画像と装飾図柄画像の表示態様を示す模式図、(e)はデモンストレーション演出中の各装飾図柄画像の表示態様を示す模式図、(f)はゲーム間インターバル中の各装飾図柄画像の表示態様を示す模式図。

20

【図3】(a)は第1の大当り抽選当選時に決定される大当りの種類を示す模式図、(b)は第2の大当り抽選当選時に決定される大当りの種類を示す模式図、(c)は小当り抽選当選に伴う小当り遊技における大入賞装置の開放状態を示す模式図。

【図4】演出モードの移行態様を示す模式図。

【図5】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】(a)は左打ち画像を示す模式図、(b)は第1演出領域を示す模式図、(c)は右打ち画像を示す模式図、(d)は第2演出領域を示す模式図。

【図7】(a)～(e)は、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる際の演出表示装置の表示内容を示す模式図。

30

【図8】(a)～(e)は、第2実施形態において、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる際の演出表示装置の表示内容を示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

(第1実施形態)

以下、遊技機の一実施形態を図1～図7にしたがって説明する。

図1に示すように、パチンコ遊技機10には、遊技盤YBが装備されている。遊技盤YBには、パチンコ遊技機10に装備されている発射ハンドルHの回動操作によって、遊技球が発射される。

40

【0012】

また、発射ハンドルHの回動操作によって発射された遊技球は、誘導レールRaにて形成される非遊技領域YR1を通過して、誘導レールRaの最下流に配置された逆戻り防止弁Bnを介して、遊技盤YBに定められる遊技領域YR2へと発射される。そして、遊技領域YR2へと発射された遊技球は、遊技領域YR2を流下する。

【0013】

また、遊技盤YBにおける遊技領域YR2の略中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有し、表示演出を行う表示手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数の図柄列(本実施形態では、3列)の装飾図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、当該図柄変動ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行

50

される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列（本実施形態では、３列）の装飾図柄からなる図柄組み合わせ（表示結果）を導出する。図柄変動ゲームは、遊技盤ＹＢに配置されている上始動入球装置１５又は下始動入球装置１７へ遊技球が入球することを契機に、実行される。

【００１４】

また、本実施形態において演出表示装置１１には、各図柄列に〔１〕～〔８〕の８種類の数字が装飾図柄として表示される。そして、大当たり抽選に当選する場合、原則として、演出表示装置１１には、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、小当たり抽選に当選する場合や、大当たり抽選に当選するとともに特定の種類の大当たりが決定された場合、演出表示装置１１には、特定図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当たり抽選及び小当たり抽選に非当選する場合、演出表示装置１１には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。因みに、本実施形態の大当たりの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が同一の図柄組み合わせ（〔２２２〕や〔７７７〕等）である。また、本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせ（〔３４５〕や〔４２６〕等）、又は１列の装飾図柄が他の２列の装飾図柄と異なる図柄組み合わせ（〔１２２〕や〔３２３〕等）である。また、本実施形態の特定図柄組み合わせは、全列の装飾図柄が異なる図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、〔１２３〕及び〔４５６〕）である。

【００１５】

また、始動入球手段としての上始動入球装置１５は、演出表示装置１１の下方に配置されている。上始動入球装置１５は、当該上始動入球装置１５へ遊技球が入球したことを検知可能な上始動スイッチＳＷ１（図５に示す）を有している。上始動入球装置１５へ遊技球が入球すると、大当たりか否かを定めるための大当たり抽選や小当たりか否かを定めるための小当たり抽選が行われる。以下の説明において、上始動入球装置１５への遊技球の入球を契機として行われる大当たり抽選を、「第１の大当たり抽選」という場合がある。また、上始動入球装置１５への遊技球の入球を契機として行われる小当たり抽選を、「第１の小当たり抽選」という場合がある。

【００１６】

また、始動入球手段としての下始動入球装置１７は、上始動入球装置１５の下方に配置されている。下始動入球装置１７は、開閉部材１８を有している。また、下始動入球装置１７は、当該下始動入球装置１７へ遊技球が入球したことを検知可能な下始動スイッチＳＷ２（図５に示す）を有している。下始動入球装置１７へ遊技球が入球すると、大当たり抽選や小当たり抽選が行われる。また、下始動入球装置１７の開閉部材１８は、電動役物ソレノイドＳＯＬ１（図５に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、開閉部材１８が開状態となるととき下始動入球装置１７の入口が拡大されて遊技球が入球し易い開放状態となる。一方、開閉部材１８が閉状態となるととき下始動入球装置１７の入口は閉鎖されて遊技球が入球し難い閉鎖状態となる。以下の説明において、下始動入球装置１７への遊技球の入球を契機として行われる大当たり抽選を、「第２の大当たり抽選」という場合がある。また、下始動入球装置１７への遊技球の入球を契機として行われる小当たり抽選を、「第２の小当たり抽選」という場合がある。

【００１７】

また、下始動入球装置１７の下方には、大入賞扉を有する特別入賞手段としての大入賞装置２０が配設されている。大入賞装置２０は、当該大入賞装置２０へ遊技球が入球したことを検知可能なカウントスイッチＳＷ３（図５に示す）を有している。また、大入賞装置２０の大入賞扉は、大入賞ソレノイドＳＯＬ２（図５に示す）の作動によって開状態と閉状態に変位可能に構成されている。そして、大入賞扉が開状態となるととき大入賞装置２０が開放状態となり、大入賞装置２０への遊技球の入球が許容される。一方、大入賞扉が閉状態となるととき大入賞装置２０が閉鎖状態となり、大入賞装置２０への遊技球の入球が許容されない。

【００１８】

10

20

30

40

50

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大当り抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置 20 が開放状態となる大当り遊技が生起される。また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大入賞装置 20 へ遊技球が入球すると、予め決められた個数の遊技球が賞球として払い出される。

【0019】

また、大当り遊技では、複数回の開放遊技が行われる。大当り遊技における開放遊技では、大入賞装置 20 が開放状態となる。1 回の開放遊技は、開放遊技の終了条件が成立するまでの間、行われる。開放遊技の終了条件は、規定時間が経過すること又は規定個数の遊技球が大入賞装置 20 へ入球することによって成立する。

【0020】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、小当り抽選に当選した場合、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に、大入賞装置 20 が開放状態となる小当り遊技が生起される。小当り遊技では、大入賞装置 20 が予め決められた回数だけ開放状態となる。しかし、小当り遊技の生起が開始されてから、予め決められた回数だけ大入賞装置 20 が開放状態となるよりも前に、大入賞装置 20 へ規定個数の遊技球が入球すると小当り遊技は終了する。

【0021】

また、遊技盤 Y B には、ゲート 23 が配設されている。ゲート 23 は、当該ゲート 23 へ遊技球が入球したことを検知可能なゲートスイッチ S W 4 (図 5 に示す) を有している。また、ゲート 23 に遊技球が入球すると、普通当りか否かを定めるための普通当り抽選が行われ得る。また、普通当り抽選に当選すると、下始動入球装置 17 が開放状態となる普通当り遊技が生起される。

【0022】

また、遊技盤 Y B には、L E D 等の発光部材が複数配置された発光部配置部材 H S が配設されている。この発光部配置部材 H S には、複数の発光部材から構成される第 1 特別図柄表示装置 25 a と第 2 特別図柄表示装置 25 b が配設されている。また、発光部配置部材 H S には、複数の発光部材から構成される第 1 保留表示装置 26 a と第 2 保留表示装置 26 b が配設されている。また、発光部配置部材 H S には、複数の発光部材から構成される普通図柄表示装置 27 が配設されている。

【0023】

第 1 特別図柄表示装置 25 a には、当該第 1 特別図柄表示装置 25 a を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、第 1 の当り抽選 (第 1 の大当り抽選や第 1 の小当り抽選) の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングで確定停止表示される。第 1 の大当り抽選に当選した場合、第 1 特別図柄表示装置 25 a には、第 1 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングで大当り図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第 1 の小当り抽選に当選した場合、第 1 特別図柄表示装置 25 a には、第 1 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングで小当り図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第 1 の大当り抽選及び第 1 の小当り抽選に非当選した場合、第 1 特別図柄表示装置 25 a には、第 1 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングではずれ図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第 1 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行中、第 1 特別図柄表示装置 25 a には、特別図柄が変動表示される。

【0024】

同様に、第 2 特別図柄表示装置 25 b には、当該第 2 特別図柄表示装置 25 b を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる特別図柄が、第 2 の当り抽選 (第 2 の大当り抽選や第 2 の小当り抽選) の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングで確定停止表示される。第 2 の大当り抽選に当選した場合、第 2 特別図柄表示装置 25 b には、第 2 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングで大当り図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第 2 の小当り抽選に当選した場合、第 2 特別図柄表示装置 25 b には、第 2 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミン

10

20

30

40

50

グで小当り図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第2の大当り抽選及び第2の小当り抽選に非当選した場合、第2特別図柄表示装置25bには、第2の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームが終了するタイミングではずれ図柄に分類される特別図柄が確定停止表示される。また、第2の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行中、第2特別図柄表示装置25bには、特別図柄が変動表示される。

【0025】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行と、第2の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行と、をそれぞれ保留可能に構成されている。そして、第1保留表示装置26aでは、当該第1保留表示装置26aを構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている第1の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの回数（以下、「第1保留記憶数」という）が示される。同様に、第2保留表示装置26bでは、当該第2保留表示装置26bを構成する発光部材の点灯や点滅、消灯によって、実行が保留されている第2の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの回数（以下、「第2保留記憶数」という）が示される。

10

【0026】

また、普通図柄表示装置27には、当該普通図柄表示装置27を構成する発光部材の点灯及び消灯の組み合わせによる普通図柄が確定停止表示される。普通当り抽選に当選した場合、普通図柄表示装置27には、普通当り図柄に分類される普通図柄が確定停止表示される。一方、普通当り抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置27には、普通はずれ図柄に分類される普通図柄が確定停止表示される。

20

【0027】

また、遊技盤YBの遊技領域YR2の中央であって最下部には、入球した遊技球をパチンコ遊技機10の外部へと排出するアウト口HKが形成されている。本実施形態のパチンコ遊技機10において、遊技球の入球可能な装置（大入賞装置20等）へ入球しなかった遊技球は、アウト口HKに入球し、パチンコ遊技機10の外部へと排出されることになる。

【0028】

また、図1に示すように遊技盤YBには、発射された遊技球がアウト口HKに向かって流下する第1のルートとしての第1流下ルートR1と、当該第1流下ルートR1とは異なるルートであって発射された遊技球がアウト口HKに向かって流下する第2のルートとしての第2流下ルートR2と、が規定される。

30

【0029】

本実施形態において第1流下ルートR1は、遊技盤YBの略中央に配設された演出表示装置11の左側を流下するとともに、アウト口HKに向かって流下するルートである。また、本実施形態において第2流下ルートR2は、演出表示装置11の右側を流下するとともに、アウト口HKに向かって流下するルートである。なお、図1では、第1流下ルートR1と第2流下ルートR2を矢印で示したが、第1流下ルートR1を流下する遊技球及び第2流下ルートR2を流下する遊技球が必ずしも矢印に沿って流下することを示すものではない。

【0030】

ここで、上始動入球装置15、下始動入球装置17、大入賞装置20及びゲート23の配置について説明する。

40

図1に示すように、遊技盤YBを正面視において左右に2等分することにより、左領域VLと右領域VRの2つの領域に区画したとする。この場合、第1流下ルートR1を流下する遊技球は、主に左領域VLを流下する。一方、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、主に右領域VRを流下する。

【0031】

そして、本実施形態における上始動入球装置15は、左領域VLと右領域VRを跨いで配置されている。但し、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、演出表示装置11の右側を流下した後、右排出ルートR2aを流下し、上始動入球装置15の遊技球が入球可能

50

な入球口よりも下部へと流下する。このため、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、上始動入球装置15へ入球することが想定されていない。一方、第1流下ルートR1を流下する遊技球は、上始動入球装置15の遊技球が入球可能な入球口よりも上部へと流下する場合がある。このため、第1流下ルートR1を流下する遊技球は、上始動入球装置15へ入球することが想定されている。

【0032】

また、本実施形態における下始動入球装置17は、左領域VLと右領域VRを跨いで配置されている。このため、第1流下ルートR1を流下する遊技球は、下始動入球装置17が開放状態となれば、当該下始動入球装置17へ遊技球が入球し得る。更に、右排出ルートR2aを流下した遊技球は、下始動入球装置17よりも上部へと流下する。このため、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、下始動入球装置17が開放状態となれば、当該下始動入球装置17へ遊技球が入球し得る。

10

【0033】

しかし、ゲート23は、右領域VRに配置されている。このため、第1流下ルートR1を遊技球が流下する場合には、ゲート23へ入球することがなく、普通当り抽選を行う機会を得ることができない。したがって、第1流下ルートR1を流下するように遊技球が発射され続けても、当該第1流下ルートR1を流下する遊技球は、下始動入球装置17へ入球することが想定されていない。一方、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、ゲート23へ入球し得るため、普通当り抽選を行う機会を得ることができる。したがって、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、下始動入球装置17へ入球することが想定されている。

20

【0034】

また、本実施形態における大入賞装置20は、左領域VLと右領域VRを跨いで配置されている。このため、第1流下ルートR1を流下する遊技球は、大入賞装置20が開放状態となれば、当該大入賞装置20へ遊技球が入球し得る。更に、右排出ルートR2aを流下する遊技球は、大入賞装置20よりも上部へと流下する。このため、第2流下ルートR2を流下する遊技球は、大入賞装置20が開放状態となれば、当該大入賞装置20へ遊技球が入球し得る。したがって、第1流下ルートR1と第2流下ルートR2のうち何れを流下する遊技球も、大入賞装置20へ入球することが想定されている。

【0035】

30

また、本実施形態のパチンコ遊技機10において、逆戻り防止弁Bnから第1流下ルートR1を流下して大入賞装置20へ到達するまでに配置されている遊技釘等の流下方向変更手段の配置量は、逆戻り防止弁Bnから第2流下ルートR2を流下して大入賞装置20へ到達するまでに配置されている流下方向変更手段の配置量よりも多い。つまり、逆戻り防止弁Bnから第2流下ルートR2を流下して大入賞装置20へ到達するまでに、遊技球が流下するにあたって障害物となり得る流下方向変更手段の配置量が少なくなっている。したがって、本実施形態の遊技盤YBでは、第1流下ルートR1を流下させるよりも、第2流下ルートR2を流下させた方が、発射させた遊技球が大入賞装置20に到達するまでの到達時間が早くなる。これにより、第1流下ルートR1へ遊技球を流下させるよりも第2流下ルートR2へ遊技球を流下させた方が、規定個数の遊技球の入球によって開放遊技の終了条件が成立するまでの時間が短くなり易いため、当り遊技に要する時間が短くなる(又は、短くなる可能性が高い)。

40

【0036】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10において、逆戻り防止弁Bnから第1流下ルートR1を流下する遊技球のうち開放状態となっている大入賞装置20へ入球する遊技球の割合を第1の割合とする。この場合、逆戻り防止弁Bnから第2流下ルートR2を流下する遊技球のうち開放状態となっている大入賞装置20へ入球する遊技球の割合を第2の割合とすれば、当該第2の割合よりも第1の割合の方が小さくなる。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第2流下ルートR2へ遊技球を流下させた方が、第1流下ルートR1へ遊技球を流下させるよりも、大入賞装置20へ効率的に遊技球を入球させること

50



ができる。なお、「大入賞装置 20 へ効率的に遊技球を入球させること」とは、大入賞装置 20 へ遊技球が入球しない遊技球の数が少なくなり易いことを意味する。この結果からも、第 1 流下ルート R 1 へ遊技球を流下させるよりも第 2 流下ルート R 2 へ遊技球を流下させた方が、規定個数の遊技球の入球によって開放遊技の終了条件が成立するまでの時間が短くなり易いため、当り遊技に要する時間が短くなる（又は、短くなる可能性が高い）。

#### 【0037】

次に、本実施形態の演出表示装置 11 における画像表示部 GH の表示構成について説明する。

図 2 (a), (b) に示すように、本実施形態の演出表示装置 11 には、背景画像として、第 1 の背景画像 Hg 1 又は第 2 の背景画像 Hg 2 が表示される。第 1 の背景画像 Hg 1 は、「雲」を模した画像 Kg 1 及び「山」を模した画像 Kg 2 によって構成されている。また、第 1 の背景画像 Hg 1 は、空の色が「青色」で構成されている。また、第 2 の背景画像 Hg 2 は、「雲」を模した画像 Kg 1 及び「家」を模した画像 Kg 3 によって構成されている。また、第 2 の背景画像 Hg 2 は、空の色が「橙色」で構成されている。各背景画像 Hg 1, Hg 2 における画像 Kg 1 は、画像表示部 GH 内の左右方向に移動して表示可能に構成されている。

#### 【0038】

また、図 2 (c) に示すように、本実施形態において装飾図柄を示す装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 は、それぞれ左列、中列及び右列の装飾図柄を示す画像である。装飾図柄画像 Zg 1 が左列の装飾図柄を示す画像、装飾図柄画像 Zg 2 が中列の装飾図柄を示す画像、装飾図柄画像 Zg 3 が右列の装飾図柄を示す画像となる。また、これら装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 は、装飾図柄を区別する [1] ~ [8] の数字を示す主図柄 Mg と副図柄 Sg から構成されている。例えば、[1] の数字を示す装飾図柄は、[1] を模した主図柄 Mg が中央に配置され、[1] を模した副図柄 Sg が左上部と右下部に主図柄 Mg よりも小さく配置された装飾図柄画像によって示される。なお、副図柄 Sg は、回転して表示される場合と、回転することなく表示される場合と、がある。

#### 【0039】

そして、図 2 (d) に示すように、各図柄列の装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 は、背景画像として表示される第 1 の背景画像 Hg 1 の前面に重なるように表示される。なお、図示しないが、第 1 の背景画像 Hg 1 が表示されるときに限らず、第 2 の背景画像 Hg 2 が背景画像として表示される場合であっても、当該第 2 の背景画像 Hg 2 の前面に重なるように装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 が表示される。

#### 【0040】

また、図 2 (e) に示すように、デモンストレーション演出が行われるときの演出表示装置 11 では、デモンストレーション演出開始直前に実行された図柄変動ゲームにて確定停止表示された各図柄列の装飾図柄が停止表示されたまま、各装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 を構成する副図柄 Sg が回転して表示される。このとき、背景画像として表示される画像 Kg 1 は移動して表示される。なお、デモンストレーション演出は、図柄変動ゲームの実行が保留されていないときに行われる。なお、図示しないが、第 1 の背景画像 Hg 1 が表示されるときに限らず、第 2 の背景画像 Hg 2 が背景画像として表示される場合であっても、デモンストレーション演出中の演出表示装置 11 の表示態様は同様の表示態様となる。

#### 【0041】

また、図 2 (f) に示すように、ゲーム間インターバルが設定されているときの演出表示装置 11 では、ゲーム間インターバルの設定直前に実行された図柄変動ゲームにて確定停止表示された各図柄列の装飾図柄が停止表示されたまま、各装飾図柄画像 Zg 1 ~ Zg 3 を構成する副図柄 Sg が回転して表示されない。このとき、背景画像として表示される画像 Kg 1 は移動して表示される。なお、ゲーム間インターバルは、図柄変動ゲームの実行が保留されている場合であって、図柄変動ゲームの終了後から次の図柄変動ゲームが開

10

20

30

40

50

始されるまでの間に設定される。なお、図示しないが、第1の背景画像Hg1が表示されるときに限らず、第2の背景画像Hg2が背景画像として表示される場合であっても、ゲーム間インターバル設定中の演出表示装置11の表示態様は同様の表示態様となる。

【0042】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり抽選の当選確率が通常よりも高確率となる高確率抽選状態を生起可能に構成されている。本実施形態において、高確率抽選状態は、高確率抽選状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。なお、本実施形態における「高確率抽選状態の終了条件」は、大当たり遊技が生起されること又は大当たり抽選に当選することなく予め定められた確率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。本実施形態においては、高確率抽選状態の終了条件のうち、大当たり遊技が生起されることにより成立する終了条件が第1の抽選率移行条件に相当し、大当たり抽選に当選することなく確率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了することにより成立する終了条件が第2の抽選率移行条件に相当する。

10

【0043】

なお、高確率抽選状態が生起されていないときにおいて、第1の大当たり抽選の当選確率と第2の大当たり抽選の当選確率は、同一である。また、高確率抽選状態が生起されているときにおいて、第1の大当たり抽選の当選確率と第2の大当たり抽選の当選確率は、同一である。

【0044】

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1の小当たり抽選の当選確率は、第2の小当たり抽選の当選確率よりも高く定められている。一方、各小当たり抽選の当選確率は、高確率抽選状態が生起されているか否かによって変化しない。

20

【0045】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、下始動入球装置17へ遊技球が入球する確率が通常よりも高確率となる入球率向上状態を生起可能に構成されている。入球率向上状態の生起中、入球率向上状態が生起されていないときと比較して、単位時間あたりに下始動入球装置17が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、下始動入球装置17へ遊技球が入球する確率を高めている。本実施形態において、入球率向上状態は、入球率向上状態の終了条件が成立するまでの間、継続して生起される。なお、本実施形態における「入球率向上状態の終了条件」は、大当たり遊技が生起されること又は大当たり抽選に当選することなく予め定められた入球率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了することによって成立する。因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、確率向上回数と入球率向上回数は、同一回数と定めている。本実施形態においては、入球率向上状態の終了条件のうち、大当たり遊技が生起されることにより成立する終了条件が第1の終了条件に相当し、大当たり抽選に当選することなく入球率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了することにより成立する終了条件が第2の終了条件に相当する。

30

【0046】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1の大当たり抽選と第2の大当たり抽選で、当選した際に決定され得る大当たりの種類を異ならせている。ここで、各大当たり抽選に当選した際に決定され得る大当たりの種類についての説明とともに、小当たり抽選に当選した際に生起される小当たり遊技について説明する。

40

【0047】

まず、図3(a)に基づき、第1の大当たり抽選に当選した際に決定され得る大当たりの種類について説明する。第1の大当たり抽選に当選した場合には、実質5R特定大当たり、実質5R非特定大当たり及び短縮特定大当たりのうち何れかの種類の大当たりが決定される。

【0048】

実質5R特定大当たり、実質5R非特定大当たり及び短縮特定大当たりのうち何れかの大当たりに基づく大当たり遊技が生起された場合、15回の開放遊技が行われる。実質5R特定大当たり、実質5R非特定大当たり及び短縮特定大当たりに基づく大当たり遊技における全ての開放遊技では、開放遊技が終了するまでの間、大入賞装置20が開放状態となる。また、実質5

50

R 特定大当たり及び実質 5 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技の開放遊技のうち、1 回目～5 回目の開放遊技では規定時間として第 1 時間が定められ、6 回目～15 回目の開放遊技では規定時間として第 2 時間が定められている。一方、短縮特定大当たりに基づく大当たり遊技の全て（1 回目～15 回目）の開放遊技では、規定時間として第 2 時間が定められている。

【0049】

本実施形態において「第 1 時間」は、当該第 1 時間が経過するまでの間に規定個数の遊技球を大入賞装置 20 へ入球させることが容易な時間（例えば、「25 秒」）としている。一方、本実施形態において「第 2 時間」は、第 1 時間よりも短い時間としている。また、本実施形態において「第 2 時間」は、当該第 2 時間が経過するまでの間に規定個数の遊技球を大入賞装置 20 へ入球させることが困難な時間としている。更に、本実施形態において「第 2 時間」は、当該第 2 時間が経過するまでの間に 1 個の遊技球さえ大入賞装置 20 へ入球させることが困難な時間（例えば、「0.024 秒」）としている。

10

【0050】

また、実質 5 R 特定大当たり又は短縮特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、高確率抽選状態が生起される。一方、実質 5 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、高確率抽選状態が生起されない（図面では、「非生起」と示す）。

【0051】

また、実質 5 R 特定大当たり又は実質 5 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後は、当該大当たりを決定した際に入球率向上状態が生起されているか否かに関係なく、入球率向上状態が生起される。

20

【0052】

また、短縮特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後は、当該大当たりを決定した際に入球率向上状態が生起されていない場合には、入球率向上状態が生起されない（図面では、「非生起」と示す）。一方、短縮特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後は、当該大当たりを決定した際に入球率向上状態が生起されている場合には、入球率向上状態が生起される。

【0053】

次に、図 3（b）に基づき、第 2 の大当たり抽選に当選した際に決定され得る大当たりの種類について説明する。第 2 の大当たり抽選に当選した場合には、15 R 特定大当たりと 15 R 非特定大当たりのうち何れかの種類の大当たりが決定される。

30

【0054】

15 R 特定大当たり又は 15 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技が生起された場合、15 回の開放遊技が行われる。15 R 特定大当たり及び 15 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技における開放遊技では、開放遊技が終了するまでの間、大入賞装置 20 が開放状態となる。15 R 特定大当たり及び 15 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技における開放遊技のうち、全ての開放遊技では規定時間として第 1 時間が定められている。

【0055】

また、15 R 特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、高確率抽選状態が生起される。一方、15 R 非特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、高確率抽選状態が生起されない。

40

【0056】

また、15 R 特定大当たりに基づく大当たり遊技の終了後は、当該 15 R 特定大当たりを決定した際に入球率向上状態が生起されているか否かに関係なく、入球率向上状態が生起される。同様に、15 R 非特定大当たりに基づく大当たりの終了後は、当該 15 R 非特定大当たりを決定した際に入球率向上状態が生起されているか否かに関係なく、入球率向上状態が生起される。

【0057】

次に、図 3（c）に基づき、小当たり抽選に当選した際に生起される小当たり遊技中の大入賞装置 20 の開放状態と、各種遊技状態について説明する。

小当たり遊技が生起された際には、当該生起を契機として遊技状態を変更しない（図面で

50

は、「現状維持」と示す)。すなわち、入球率向上状態が生起されているときに小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技の生起を契機として入球率向上状態が終了したり、改めて入球率向上状態の生起が開始されたりすることはない。同様に、入球率向上状態が生起されていないときに小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技の生起を契機として入球率向上状態が生起されることはない。

【0058】

また、高確率抽選状態も同様に、高確率抽選状態が生起されているときに小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技の生起を契機として高確率抽選状態が終了したり、改めて高確率抽選状態の生起が開始されたりすることはない。また、高確率抽選状態が生起されていないときに小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技の生起を契機として高確率抽選状態が生起されることはない。

10

【0059】

また、小当り遊技が生起された際には、大入賞装置20が最大で15回開放状態となる。本実施形態の小当り遊技では、各開放状態の時間として「第2時間」が定められている。

【0060】

本実施形態のパチンコ遊技機10は、演出表示装置11にて各種の演出モードを実行可能に構成されている。

図4に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、入球率向上状態が生起されていることを遊技者に報知する「入球率向上モード」を演出表示装置11にて実行可能に構成されている。また、本実施形態では、入球率向上状態が生起されていないことを遊技者に報知する「通常演出モード」を演出表示装置11にて実行可能に構成されている。

20

【0061】

本実施形態において、通常演出モードの実行中は、第1の背景画像Hg1が演出表示装置11に表示される。また、入球率向上モードの実行中は、第2の背景画像Hg2が演出表示装置11に表示される。

【0062】

本実施形態において通常演出モードは、入球率向上状態が生起されていないときに実行される演出モードである。通常演出モードの実行中、大当り遊技が生起され、当該大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される場合には、当該大当り遊技終了後、入球率向上モードへ移行する。また、通常演出モードの実行中、大当り遊技又は小当り遊技が生起され、当該当り遊技終了後に入球率向上状態が生起されない場合には、当該当り遊技の終了後も通常演出モードが継続する。

30

【0063】

なお、本実施形態において、通常演出モードの実行中に大当り遊技が生起された後に入球率向上状態が生起される状況とは、実質5R特定大当り、実質5R非特定大当り、15R特定大当り及び15R非特定大当りのうち何れかに基づく大当り遊技が生起される状況をいう。また、本実施形態において、通常演出モードの実行中に大当り遊技が生起された後に入球率向上状態が生起されない状況とは、短縮特定大当りに基づく大当り遊技が生起される状況をいう。

40

【0064】

本実施形態において入球率向上モードは、入球率向上状態が生起されているときに実行される演出モードである。入球率向上モードの実行中、大当り遊技が生起されると、当該大当り遊技終了後も入球率向上モードが継続する。また、入球率向上モードの実行中、小当り遊技が生起されると、原則として、当該小当り遊技終了後も入球率向上モードが継続する。また、入球率向上モードの実行中、入球率向上状態の終了条件が成立すると、通常演出モードへ移行する。

【0065】

次に、図5に基づき、パチンコ遊技機10の制御構成について説明する。

パチンコ遊技機10の裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御基板30が

50

装着されている。主制御基板 30 は、パチンコ遊技機 10 全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、パチンコ遊技機 10 の裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 31 は、主制御基板 30 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字等の表示画像等）や、装飾ランプ La の発光態様、スピーカ Sp の音声出力態様を制御する。

#### 【0066】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

まず、主制御基板 30 について説明する。

図 5 に示すように、主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b 及び必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1～SW4 が接続されている。また、各種スイッチ SW1～SW4 は、各種スイッチが遊技球を検知した際に出力する検知信号を主制御用 CPU 30a が入力できるように、主制御用 CPU 30a に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、各特別図柄表示装置 25a、25b、各保留表示装置 26a、26b 及び普通図柄表示装置 27 が接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、電動役物ソレノイド SOL1 及び大入賞ソレノイド SOL2 が接続されている。

#### 【0067】

また、主制御用 ROM 30b には、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄変動ゲームが開始してから当該図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定し得る。また、本実施形態における変動パターンは、演出表示装置 11、装飾ランプ La 及びスピーカ Sp にて行われる演出の演出内容を特定し得る。変動パターンには、大当り演出用の変動パターンと、特定演出用の変動パターンと、はずれ演出用の変動パターンと、がある。大当り演出用の変動パターンは、大当りのときであって所定の種類の大当り（本実施形態では、実質 5R 特定大当り、実質 5R 非特定大当り、15R 特定大当り及び 15R 非特定大当りのうち何れか）が決定されたときに決定される変動パターンである。また、特定演出用の変動パターンは、大当りのときであって特定の種類の大当り（本実施形態では、短縮特定大当り）が決定されたときや、小当りのときに決定される変動パターンである。また、はずれ演出用の変動パターンは、主にははずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンである。

#### 【0068】

また、主制御用 ROM 30b には、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用 ROM 30b には、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値である。高確率抽選状態が生起されているときの大当り判定値の個数は、高確率抽選状態が生起されていないときの大当り判定値の個数よりも多くなっている。

#### 【0069】

また、主制御用 ROM 30b には、小当り判定値が記憶されている。小当り判定値は、小当り抽選で用いる判定値である。第 1 の小当り抽選にて用いられる小当り判定値（第 1 の小当り抽選用の小当り判定値）の個数は、第 2 の小当り抽選にて用いられる小当り判定値（第 2 の小当り抽選用の小当り判定値）の個数よりも、多くなっている。また、各小当り判定値は、大当り判定値とは異なる値で定められている。また、主制御用 ROM 30b には、普通当り判定値が記憶されている。普通当り判定値は、普通当り抽選で用いる判定値である。

#### 【0070】

また、主制御用 RAM 30c には、パチンコ遊技機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶（設定）される。例えば、主制御用 RAM 30c には、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す主制御用高確率抽選状態フラグが記憶される。また、主制御用 RAM 30c には、入球率向上状態の生起中であるか否

10

20

30

40

50

かを示す主制御用入球率向上状態フラグが記憶される。

【0071】

また、主制御基板30内では、当り判定用乱数や、特別図柄振分用乱数、変動パターン振分用乱数として使用される各種乱数が生成される。因みに、当り判定用乱数は、大当り抽選や小当り抽選に用いる乱数である。特別図柄振分用乱数は、大当りの種類を決定する際に用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを決定する際に用いる乱数である。なお、各種乱数として使用される乱数は、ハードウェア乱数であってもよいし、ソフトウェア乱数であってもよい。

【0072】

次に、図5に基づき、演出制御基板31について説明する。

10

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用RAM31cが設けられている。また、演出制御用CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用CPU31aには、装飾ランプLaが接続されている。また、演出制御用CPU31aには、スピーカSpが接続されている。

【0073】

また、演出制御用ROM31bには、各種画像表示データ（装飾図柄、背景画像、文字等の画像データ）、各種の発光用データ及び各種の音声用データが記憶されている。

また、演出制御用RAM31cには、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグ等）が記憶（設定）される。例えば、演出制御用RAM31cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す演出制御用高確率抽選状態フラグが記憶される。また、演出制御用RAM31cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す演出制御用入球率向上状態フラグが記憶される。

20

【0074】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。本実施形態において主制御用CPU30aは、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

【0075】

30

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、上始動入球装置15へ入球した遊技球を検知した際に上始動スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている第1保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの第1保留判定を行う。この第1保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数に1加算し、第1保留記憶数を書き換える。それとともに、主制御用CPU30aは、1加算後の第1保留記憶数を表すように第1保留表示装置26aの表示内容を制御する。

【0076】

また、第1保留判定を肯定判定した主制御用CPU30aは、主制御基板30内で生成されている各種乱数（当り判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を第1保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶（格納）し、特別図柄入力処理を終了する。このように第1保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用RAM30cに記憶することにより、第1の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行が保留される。

40

【0077】

また、主制御用CPU30aは、下始動入球装置17へ入球した遊技球を検知した際に下始動スイッチSW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM30cに記憶されている第2保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの第2保留判定を行う。この第2保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第

50

2 保留記憶数に 1 加算し、第 2 保留記憶数を書き換える。それとともに、主制御用 CPU 30a は、1 加算後の第 2 保留記憶数を表すように第 2 保留表示装置 26b の表示内容を制御する。

【0078】

また、第 2 保留判定を肯定判定した主制御用 CPU 30a は、主制御基板 30 内で生成されている各種乱数（当り判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を取得し、その値を第 2 保留記憶数に対応付けて主制御用 RAM 30c の所定の記憶領域に記憶（格納）し、特別図柄入力処理を終了する。このように第 2 保留記憶数に対応付けて各種乱数の値を主制御用 RAM 30c に記憶することにより、第 2 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームの実行が保留される。

10

【0079】

なお、主制御用 CPU 30a は、第 1 保留判定の判定結果が否定の場合、及び第 2 保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各種乱数の値も取得することなく、特別図柄入力処理を終了する。

【0080】

このように、本実施形態において、上始動入球装置 15 や下始動入球装置 17 への遊技球の入球を契機に当り判定用乱数の値を取得する主制御用 CPU 30a が、乱数取得手段として機能する。また、本実施形態において、主制御用 CPU 30a が取得した当り判定用乱数の値を記憶して、図柄変動ゲームの実行を保留する主制御用 RAM 30c が、保留記憶手段として機能する。

20

【0081】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用 CPU 30a は、図柄変動ゲームの実行中又は当り遊技（大当り遊技、小当り遊技）の生起中か否かの実行条件判定を実行する。実行条件判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定の場合、第 2 保留記憶数を読み出し、当該第 2 保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの第 2 保留数判定を実行する。この第 2 保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 30a は、第 1 保留記憶数を読み出し、当該第 1 保留記憶数が「0（零）」よりも大きいか否かの第 1 保留数判定を実行する。この第 1 保留数判定の判定結果が否定の場合、主制御用 CPU 30a は、デモンストレーション演出の実行を指示するデモ信号を演出制御用 CPU 31a に出力する。すなわち、主制御用 CPU 30a は、図柄変動ゲームの実行が保留されていないとき、デモンストレーション演出の実行を演出制御用 CPU 31a に指示する。

30

【0082】

また、第 2 保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30a は、第 2 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームを実行させるための第 2 ゲーム処理を行う。また、第 1 保留数判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 CPU 30a は、第 1 の当り抽選の対象となる図柄変動ゲームを実行させるための第 1 ゲーム処理を行う。

【0083】

第 1 ゲーム処理において、主制御用 CPU 30a は、第 1 保留記憶数から 1 減算し、主制御用 RAM 30c の所定の記憶領域に記憶されている（当り判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用 CPU 30a は、1 減算後の第 1 保留記憶数を表すように第 1 保留表示装置 26a の表示内容を制御する。

40

【0084】

また、第 1 ゲーム処理において、各種乱数の値を読み出した主制御用 CPU 30a は、読み出した当り判定用乱数の値が、主制御用 ROM 30b に記憶されている大当り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（第 1 の大当り抽選）を行う。このとき、主制御用 CPU 30a は、高確率抽選状態の生起中であるか否かに応じた大当り判定値を用いて第 1 の大当り抽選を行う。

【0085】

50

そして、第1の大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づき、第1特別図柄表示装置25aに確定停止表示させる大当たり図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、実質5R特定大当たりに対応する大当たり図柄、実質5R非特定大当たりに対応する大当たり図柄及び短縮特定大当たりに対応する大当たり図柄の中から大当たり図柄を決定する。また、本実施形態の主制御用CPU30aは、大当たり図柄を決定することにより、大当たりの種類も決定する。

【0086】

その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。このとき、主制御用CPU30aは、実質5R特定大当たり又は実質5R非特定大当たりを決定している際、変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。一方、主制御用CPU30aは、短縮特定大当たりを決定している際、変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の特定演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。

10

【0087】

一方、第1の大当たり抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている小当たり判定値と一致するか否かを判定して小当たり判定（第1の小当たり抽選）を行う。このとき、主制御用CPU30aは、第1の小当たり抽選用の小当たり判定値を用いて第1の小当たり抽選を行う。

【0088】

20

そして、第1の小当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づき、第1特別図柄表示装置25aに確定停止表示させる小当たり図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。このとき、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数に基づき、原則として、複数種類の特定演出用の変動パターンの中から変動パターンの中から変動パターンを決定する。なお、本実施形態において、主制御用CPU30aは、小当たり抽選に当選した場合であっても、はずれ演出用の変動パターンを決定する場合もある。小当たり抽選に当選した際に、はずれ演出用の変動パターンを決定する状況については、後ほど説明する。

【0089】

30

また、第1の大当たり抽選と第1の小当たり抽選の何れにも非当選した場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置25aに確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。

【0090】

また、第2ゲーム処理において、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数から1減算し、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている各種乱数（当り判定用乱数、特別図柄振分用乱数及び変動パターン振分用乱数）の値を読み出す。更に、主制御用CPU30aは、1減算後の第2保留記憶数を表すように第2保留表示装置26bの表示内容を制御する。

40

【0091】

また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（第2の大当たり抽選）を行う。このとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中であるか否かに応じた大当たり判定値を用いて第2の大当たり抽選を行う。

【0092】

そして、この第2の大当たり抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づき、第2特別図柄表示装置25bに確定停止表示させる大当たり図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、15R特定大当たりに対応する

50



大当り図柄と、15R非特定大当りに対応する大当り図柄の中から大当り図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類の大当り演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。

【0093】

一方、第2の大当り抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている小当り判定値と一致するか否かを判定して小当り判定(第2の小当り抽選)を行う。このとき、主制御用CPU30aは、第2の小当り抽選用の小当り判定値を用いて第2の小当り抽選を行う。

【0094】

そして、第2の小当り抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した特別図柄振分用乱数の値に基づき、第2特別図柄表示装置25bに確定停止表示させる小当り図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。このとき、主制御用CPU30aは、変動パターン振分用乱数に基づき、原則として、複数種類の特定演出用の変動パターンの中から変動パターンの中から変動パターンを決定する。なお、前述したように、主制御用CPU30aは、小当り抽選に当選した場合であっても、はずれ演出用の変動パターンを決定する場合もある。

【0095】

また、第2の大当り抽選と第2の小当り抽選の何れにも非当選した場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置25bに確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。その後、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定し、特別図柄開始処理を終了する。

【0096】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU30aは、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御用CPU31aに出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30aは、変動パターンを指定するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出る。同時に、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30aは、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように第1特別図柄表示装置25a又は第2特別図柄表示装置25bの表示内容を制御する。

【0097】

なお、本実施形態において大当り抽選を行う主制御用CPU30aが、大当り抽選手段として機能する。また、本実施形態において小当り抽選を行う主制御用CPU30aが、小当り抽選手段として機能する。

【0098】

また、主制御用CPU30aは、全図柄停止コマンドの出力後、次の図柄変動ゲームの実行を開始するまでのゲーム間インターバルを設定する。そして、主制御用CPU30aは、ゲーム間インターバル終了後から、再び特別図柄開始処理を行い、実行が保留されている図柄変動ゲームを実行させるための制御を行う。

【0099】

また、主制御用CPU30aは、大当り抽選に当選した場合、当該大当り抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置20の開放状態及び閉鎖状態を制御し、大当り遊技を生起させる。また、主制御用CPU30aは、小当り抽選に当選した場合、当該小当り抽選の当選対象となる図柄変動ゲームの終了後、大入賞装置20の開放状態及び閉鎖状態を制御し、小当り遊技を生起させる。このように、本実施形態において、大当り

10

20

30

40

50

抽選又は小当たり抽選に当選した際に、当該当選の対象となる図柄変動ゲームの終了後に当り遊技を生起させる主制御用CPU30aが当り遊技生起手段として機能する。

【0100】

また、主制御用CPU30aは、主制御用高確率抽選状態フラグや主制御用入球率向上状態フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的には、高確率抽選状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中であることを示す情報を主制御用高確率抽選状態フラグに設定する。また、高確率抽選状態を生起させないとき、主制御用CPU30aは、高確率抽選状態の生起中でないことを示す情報を主制御用高確率抽選状態フラグに設定する。

【0101】

また、入球率向上状態を生起させるとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中であることを示す情報を主制御用入球率向上状態フラグに設定する。また、入球率向上状態を生起させないとき、主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中でないことを示す情報を主制御用入球率向上状態フラグに設定する。

【0102】

なお、主制御用CPU30aは、小当たり遊技を生起させた場合、当該生起を契機として主制御用入球率向上状態フラグや主制御用高確率抽選状態フラグに設定されている情報の書き換えを行わない。

【0103】

このように、本実施形態において、主制御用入球率向上状態フラグに情報を設定することによって入球率向上状態を生起させる主制御用CPU30aが、入球率向上状態生起手段として機能する。また、本実施形態において、主制御用高確率抽選状態フラグに情報を設定することによって高確率抽選状態を生起させる主制御用CPU30aが、高確率抽選状態生起手段として機能する。

【0104】

次に、普通当り遊技の生起に係る制御について説明する。

主制御用CPU30aは、ゲート23へ遊技球が入球したことをゲートスイッチSW4からの検知信号の入力によって特定すると、主制御基板30内で生成される普通当り判定用乱数の値を取得する。そして、主制御用CPU30aは、普通当り遊技の生起中でない場合、取得した普通当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かの普通当り抽選を行う。そして、普通当り抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示装置27にて所定時間だけ普通図柄を変動表示させた後に普通当り図柄を確定停止表示させる。一方、普通当り抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示装置27にて所定時間だけ普通図柄を変動表示させた後に普通はずれ図柄を確定停止表示させる。

【0105】

また、主制御用CPU30aは、普通当り図柄を普通図柄表示装置27に確定停止表示させた後、下始動入球装置17の開放状態と閉鎖状態を制御して、普通当り遊技を生起させる。

【0106】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

【0107】

具体的に、演出制御用CPU31aは、実質5R特定大当り、実質5R非特定大当り、15R特定大当り及び15R非特定大当りのうち何れかに対応する大当り図柄が指定された場合、大当りの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、短縮特定大当りに対応する大当り図柄又

10

20

30

40

50

は小当り図柄が指定された場合、特定図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定された場合、はずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる装飾図柄の図柄組み合わせを決定する。

【0108】

演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各図柄列の装飾図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、装飾図柄画像Zg1～Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、確定停止表示させると決定した装飾図柄の図柄組み合わせを確定停止表示させるように装飾図柄画像Zg1～Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御する。このように、本実施形態において、図柄変動ゲームが行われる演出表示装置11が演出実行手段として機能する。また、本実施形態において、演出表示装置11に図柄変動ゲームを実行させる演出制御用CPU31aが、ゲーム制御手段として機能する。

10

【0109】

また、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドの入力後、ゲーム間インターバルが設定されている間は、直前に確定停止表示させた装飾図柄を停止表示させたまま表示するように装飾図柄画像Zg1～Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御する。

【0110】

20

また、演出制御用CPU31aは、デモ信号を入力すると、直前に確定停止表示させた装飾図柄を停止表示させたまま、各装飾図柄画像Zg1～Zg3を構成する副図柄Sgを回転させて表示させるように装飾図柄Zg1～Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御し、デモンストレーション演出を実行させる。

【0111】

また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技が生起されると、当該大当り遊技の生起中、大当りの種類に応じた当り中演出を実行させるように、演出表示装置11の表示態様、スピーカSpの音声出力態様及び装飾ランプLaの発光態様を制御する。

【0112】

また、演出制御用CPU31aは、小当り遊技が生起されると、小当りに対応する当り中演出を実行させるように、演出表示装置11の表示内容、スピーカSpの音声出力態様及び装飾ランプLaの発光態様を制御する。このように、本実施形態において、当り遊技（大当り遊技や小当り遊技）が生起されているときの演出表示装置11に実行させる各種演出を制御する演出制御用CPU31aが、遊技中演出制御手段として機能する。

30

【0113】

また、演出制御用CPU31aは、演出制御用高確率抽選状態フラグや演出制御用入球率向上状態フラグの管理によって、遊技状態を特定できるようにする。具体的に、高確率抽選状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中であることを特定可能な情報を演出制御用高確率抽選状態フラグに設定する。また、高確率抽選状態が生起されないとき、演出制御用CPU31aは、高確率抽選状態の生起中でないことを特定可能な情報を演出制御用高確率抽選状態フラグに設定する。

40

【0114】

また、入球率向上状態が生起されるとき、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中であることを特定可能な情報を演出制御用入球率向上状態フラグに設定する。また、入球率向上状態が生起されないとき、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中でないことを特定可能な情報を演出制御用入球率向上状態フラグに設定する。

【0115】

また、演出制御用CPU31aは、原則として、入球率向上状態の生起中でないときは、通常演出モードを実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。例えば、演出制御用CPU31aは、第1の背景画像Hg1を表示させるとともに、画像Kg1

50

を移動させて表示させるように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0116】

また、演出制御用CPU31aは、原則として、入球率向上状態の生起中は、入球率向上モードを実行させるように、演出表示装置11の表示内容を制御する。例えば、演出制御用CPU31aは、第2の背景画像Hg2を表示させるとともに、画像Kg1を移動させて表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。このように、本実施形態において、演出モードの実行を制御する演出制御用CPU31aが演出モード制御手段として機能する。また、本実施形態では、入球率向上モードの制御を開始してから、大当たり抽選に当選することなく入球率向上回数の図柄変動ゲームが実行されることによって、通常演出モードへと移行することから、入球率向上回数が切替回数に相当する。

10

【0117】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、演出表示装置11にて報知演出を実行可能に構成されている。この報知演出は、第1流下ルートR1を流下させるように遊技球の発射を促す第1内容と、第2流下ルートR2を流下させるように遊技球の発射を促す第2内容と、のうち何れかの内容で実行される。

【0118】

図6(a)に示すように、第1流下ルートR1を流下させるために演出表示装置11の左側へ遊技球を流下させるように遊技球の発射を促す左打ち画像Lgを演出表示装置11に表示させて、第1内容の報知演出が行われる。なお、本実施形態において、左打ち画像Lgは、第1のルートとなる第1流下ルートR1を流下させるように遊技球の発射を促すために表示させる画像に相当する。

20

【0119】

また、図6(b)に示すように、左打ち画像Lgは、演出表示装置11の画像表示部GH全体の演出領域のうち第1演出領域Tr1内に表示される。更に、第1演出領域Tr1に左打ち画像Lgが表示される場合、左打ち画像Lgは、第1演出領域Tr1に収まる大きさのうち最大の大きさで表示される。

【0120】

また、図6(c)に示すように、第2流下ルートR2を流下させるために演出表示装置11の右側へ遊技球を流下させるように遊技球の発射を促す右打ち画像Rgを演出表示装置11に表示させて、第2内容の報知演出が行われる。なお、本実施形態において、右打ち画像Rgは、第2のルートとなる第2流下ルートR2を流下させるように遊技球の発射を促すために表示させる画像に相当する。

30

【0121】

また、図6(d)に示すように、右打ち画像Rgは、演出表示装置11の画像表示部GH全体の演出領域のうち第2演出領域Tr2内に表示される。更に、第2演出領域Tr2に右打ち画像Rgが表示される場合、右打ち画像Rgは、第2演出領域Tr2に収まる大きさのうち最大の大きさで表示される。

【0122】

また、第2演出領域Tr2の面積は、第1演出領域Tr1の面積よりも小さく定められている。したがって、左打ち画像Lgが表示される場合、右打ち画像Rgが表示されるよりも、画像が大きく表示される。また、本実施形態において、左打ち画像Lgと右打ち画像Rgは、装飾図柄画像Zg1~Zg3よりも前面に表示される。

40

【0123】

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、入球率向上状態が生起されていない状態が、主な状態であり、通常時の遊技状態といえる。このため、通常時の遊技状態においては、原則、演出表示装置11に左打ち画像Lgや右打ち画像Rgを表示させない態様で、第1内容の報知演出が行われる。したがって、本実施形態においては、左打ち画像Lgが演出表示装置11にて表示される態様で行われる第1内容の報知演出と、左打ち画像Lg及び右打ち画像Rgが演出表示装置11にて表示されない態様で行われる第1内容の報知演出と、がある。なお、本実施形態において、第1演出領域Tr1に収まる大きさのう

50

ち最大の大きさが、第1の大きさに相当する。また、本実施形態において、左打ち画像Lgと右打ち画像Rgが表示されない場合において、左打ち画像Lgが表示されない状態の当該左打ち画像Lgの大きさが第2の大きさに相当する。

【0124】

以下、報知演出を実行させるための制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、大当り遊技が生起されると、当該大当り遊技の生起中は、第2内容の報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中、第2内容の報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0125】

また、演出制御用CPU31aは、大当り遊技終了後から大当り抽選に当選することなく入球率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了したことを契機として入球率向上状態が終了する場合、左打ち画像Lgを表示させて第1内容の報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0126】

また、演出制御用CPU31aは、左打ち画像Lgを表示させて第1内容の報知演出を実行させてから、所定時間（例えば、10秒）が経過すると、左打ち画像Lg及び右打ち画像Rgを表示させずに第1内容の報知演出を実行させる。すなわち、左打ち画像Lgが表示された後、所定時間が経過すると、左打ち画像Lgの表示が終了する。このように、本実施形態において報知演出を実行する演出表示装置11が、報知演出実行手段として機能する。

【0127】

本実施形態では、大当り遊技の終了後から大当り抽選に当選することなく入球率向上回数の図柄変動ゲームの実行が終了したことにより入球率向上状態の終了条件が成立する場合、当該終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが、小当り抽選の当選対象となる場合には通常とは異なる態様で各種の演出が行われる。なお、「終了条件の成立対象となる図柄変動ゲーム」とは、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起されてから大当り抽選に当選することなく連続して実行される図柄変動ゲームのうち、前記大当り遊技終了後から入球率向上回数目に実行される図柄変動ゲームを意味する。また、「小当り抽選の当選対象となる図柄変動ゲーム」とは、小当り抽選に当選したことに基づき実行される図柄変動ゲームを意味する。

【0128】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲームは、特定演出用の変動パターンではなく、はずれ演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームが展開される。すなわち、主制御用CPU30aは、小当り抽選に当選した場合であっても、当該当選の対象となる図柄変動ゲームが終了条件の成立対象となる場合には、変動パターン振分用乱数の値に基づき、複数種類のはずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する。

【0129】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲーム終了後に生起される小当り遊技では、ゲーム間インターバルの設定中と同じ態様で装飾図柄画像Zg1～Zg3が表示される。

【0130】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲーム終了後に生起される小当り遊技では、第1内容の報知演出が実行される。このとき、演出表示装置11では、左打ち画像Lgが表示される態様で第1内容の報知演出が行われる。

【0131】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲーム終了後に生起される小当り遊技では、当該小当り遊技終了後の次の図

10

20

30

40

50

柄変動ゲームで実行される演出モードが実行される。この小当り遊技終了後の次の図柄変動ゲームでは、通常演出モードが実行される。したがって、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲーム終了後に生じられる小当り遊技では、通常演出モードが実行される。

【 0 1 3 2 】

ここで、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合に、演出制御用CPU31aが行う制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、変動パターン指定コマンドで指定されるはずれ演出用の変動パターンに基づき図柄変動ゲームを実行させる。

10

【 0 1 3 3 】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、演出制御用CPU31aは、前記図柄変動ゲーム終了後の小当り遊技の生起に伴い、左打ち画像Lgを表示させて第1内容の報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。更に、左打ち画像Lgを表示させて第1内容の報知演出を実行開始してから所定時間が経過すると、演出制御用CPU31aは、左打ち画像Lgの表示を止め、左打ち画像Lgと右打ち画像Rgを表示せずに第1内容の報知演出を実行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

【 0 1 3 4 】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、演出制御用CPU31aは、前記図柄変動ゲームの終了後の小当り遊技の生起中、ゲーム間インターバルの設定中と同じ態様で装飾図柄画像Zg1～Zg3を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。具体的に、演出制御用CPU31aは、直前に確定停止表示させた装飾図柄を停止表示させたまま、各装飾図柄画像Zg1～Zg3を構成する副図柄Sgを回転して表示させないように装飾図柄Zg1～Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御する。

20

【 0 1 3 5 】

また、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、演出制御用CPU31aは、前記図柄変動ゲーム終了後の小当り遊技の生起中に、入球率向上モードから通常演出モードへと移行させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。このとき、演出制御用CPU31aは、演出表示装置11に第2の背景画像Hg2を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。更に、演出制御用CPU31aは、第1の背景画像Hg1から第2の背景画像Hg2へ切り替える際、各背景画像Hg1, Hg2において共通する画像Kg1の表示位置を引き継ぎ、前記画像Kg1を移動させて表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。

30

【 0 1 3 6 】

ここで、図7(a)～(e)に基づき、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる際の演出表示装置11の表示内容について、説明する。

図7(a)に示すように、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームの実行中は、入球率向上状態の生起中であることから、右打ち画像Rgが第2演出領域Tr2内に表示され、第2内容の報知演出が演出表示装置11にて行われる。また、入球率向上状態の生起中であることから、背景画像として第2の背景画像Hg2が演出表示装置11に表示され、入球率向上モードが実行されている。

40

【 0 1 3 7 】

また、図7(b)に示すように、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームの終了時には、第2内容の報知演出が演出表示装置11にて継続して行われるとともに、特定図柄組み合わせが確定停止表示される。

【 0 1 3 8 】

その後、図7(c)に示すように、小当り遊技の生起が開始されると、左打ち画像Lgが第1演出領域Tr1内に表示され、第1内容の報知演出が演出表示装置11にて行われ

50

る。

【 0 1 3 9 】

また、図 7 ( d ) に示すように、小当り遊技の生起中、演出表示装置 1 1 に表示される背景画像が第 2 の背景画像 H g 2 から第 1 の背景画像 H g 1 に切り替えられ、入球率向上モードから通常演出モードへと移行する。

【 0 1 4 0 】

更に、図 7 ( c ) , ( d ) に示すように、小当り遊技の生起中には、ゲーム間インターバルの設定中と同じ態様で装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 が表示される。具体的には、直前に確定停止表示させた装飾図柄が停止表示されたまま、各装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 を構成する副図柄 S g が回転して表示されないように各装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 が表示される。それとともに、演出表示装置 1 1 では、各背景画像 H g 1 , H g 2 で共通する画像 K g 1 が移動して表示される。

10

【 0 1 4 1 】

また、小当り遊技生起中の左打ち画像 L g の表示開始から、所定時間が経過すると、当該左打ち画像 L g の表示が終了し、左打ち画像 L g と右打ち画像 R g を表示させない態様での第 1 内容の報知演出が行われる。また、小当り遊技終了前に所定時間が経過したとする。

【 0 1 4 2 】

この場合、図 7 ( e ) に示すように、小当り遊技終了直後の図柄変動ゲームでは、左打ち画像 L g の表示が終了した状態で行われる。更に、背景画像として第 1 の背景画像 H g 1 が表示された状態、つまり、通常演出モードが実行されている状態で、図柄変動ゲームが行われる。

20

【 0 1 4 3 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

( 1 ) 一般的なパチンコ遊技機のうち、大当り抽選以外に小当り抽選を行う遊技機として、例えば、特開 2 0 1 0 - 8 8 7 8 9 号公報に記載の遊技機 ( 以下、「第 1 の従来遊技機」という ) がある。このような小当り抽選を行うことにより遊技性の幅を広げることができるため、近年では、第 1 の従来遊技機に限らず、多くのパチンコ遊技機で小当り抽選が行われている。ところで、各種の演出モードを実行可能なパチンコ遊技機において、演出モードの種類が切り替えられる場面で小当り遊技が生起されてしまうと、当該小当り遊技前後で異なる演出モードが行われることになる。この場合、小当り遊技の生起を要因として演出モードの種類が切り替わったかのようにみえてしまい、演出モードの切り替わりに違和感を抱かせてしまう虞がある。

30

【 0 1 4 4 】

そこで、小当り抽選の当選を契機として生起される当り遊技 ( 小当り遊技 ) の生起中は、実行が保留されている次の図柄変動ゲームが行われるまでのゲーム間インターバル設定中と同じように装飾図柄が停止したまま表示される。更に、小当り遊技の生起中は、当該小当り遊技終了後の次の図柄変動ゲームで実行 ( 制御 ) される演出モードを実行するように構成した。このため、演出モードの種類が切り替わる場面で小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技が生起されていることを遊技者に気付かせ難くするとともに、演出モードの切り替わりに違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

40

【 0 1 4 5 】

( 2 ) 大当り抽選に当選したことを契機とする当り遊技 ( 大当り遊技 ) の終了後、大当り抽選に当選することなく連続して実行された図柄変動ゲームの回数が入球率向上回数 ( 規定回数 ) に達したことを契機として第 2 の終了条件が成立すると、前記大当り遊技終了後から生起された入球率向上状態は終了する。また、入球率向上状態の生起中は、入球率向上モードが実行される ( 特定演出モードが制御される ) 。また、入球率向上状態が第 2 の終了条件の成立を契機として終了した際には、入球率向上モードとは異なる通常演出モードの実行へと切り替わる。このように、入球率向上状態の切り替わりに対応して演出モードの種類が切り替わるため、入球率向上状態が終了する場面で小当り遊技が生起された

50

としても、演出モードの切り替わりに違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【 0 1 4 6 】

( 3 ) 大当り抽選に当選したことを契機とする当り遊技 ( 大当り遊技 ) の終了後、大当り抽選に当選することなく連続して実行された図柄変動ゲームの回数が確率向上回数 ( 上限回数 ) に達したことを契機として第 2 の抽選率移行条件が成立すると、大当り遊技終了後から生起された高確率抽選状態が終了する。また、高確率向上状態の生起中は、入球率向上モードが実行される ( 特定演出モードが制御される )。また、高確率抽選状態が第 2 抽選率移行条件の成立を契機として終了した際には、入球率向上モードとは異なる通常演出モードの実行へと切り替わるため、高確率抽選状態が終了する場面で小当り遊技が生起

10

【 0 1 4 7 】

( 4 ) 第 2 始動入球手段となる下始動入球装置 1 7 へ遊技球が入球するときよりも、第 1 始動入球手段となる上始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球するときの方が小当り抽選に当選し易いように構成した。そして、下始動入球装置 1 7 へ遊技球が入球する確率が高確率となる入球率向上状態の生起中であるにもかかわらず小当り抽選に当選した場合、当該小当り抽選が上始動入球装置 1 5 への入球を契機として行われたものである可能性が高い。このような入球率向上状態であるにもかかわらず上始動入球装置 1 5 への入球にも基づく図柄変動ゲームが行われる状況では、下始動入球装置 1 7 へ遊技球が入球していない状況

20

【 0 1 4 8 】

( 5 ) 第 1 始動入球手段となる上始動入球装置 1 5 への入球を契機とする大当り抽選に当選するよりも、第 2 始動入球手段となる第 2 始動入球手段となる下始動入球装置 1 7 への入球を契機とする大当り抽選に当選した方が、遊技者によって有利に構成した。この場合、入球率向上状態の生起中において上始動入球装置 1 5 への入球を契機として大当り抽選 ( 第 1 の大当り抽選 ) が行われたことに対しての落胆が更に大きくなる。このような状況で、第 1 の大当り抽選が行われたことを遊技者に気付かせ難くすることで、遊技者が大きく落胆してしまうことを抑制できる。

30

【 0 1 4 9 】

( 6 ) 一般的なパチンコ遊技機のうち、遊技球を流下させることが好ましいとされるルートが変化する遊技機として、例えば、特開 2 0 0 7 - 8 2 6 1 0 号公報に記載の遊技機 ( 以下、「第 2 の従来遊技機」という ) がある。第 2 の従来遊技機では、遊技球を流下させることが好ましいルートへの遊技球の発射を促す報知演出が行われる。ところで、第 2 の従来遊技機では、遊技状態の変更契機となり得ない小当り遊技が生起された際には、当該生起中に遊技盤の右側を流下させるように遊技球の発射を促す内容で報知演出が行われる。しかし、入球率向上状態における最終回の図柄変動ゲーム終了直後に小当り遊技が生起される場合、次の図柄変動ゲームでは入球率向上状態が終了している。このため、入球率向上状態の最終回の図柄変動ゲーム終了直後の小当り遊技生起中は、遊技盤の右側を流下させるように遊技球の発射を促す内容の報知演出を行う必要がない。むしろ、遊技盤の右側を流下させるように遊技球の発射を促す内容の報知演出を小当り遊技生起中に実行することで、当該小当り遊技の生起を契機として入球率向上状態が終了したかのようにみえてしまい遊技者に違和感を与えてしまう虞がある。

40

【 0 1 5 0 】

そこで、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが、小当り抽選の当選対象となるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技 ( 小当り遊技 ) では、入球率向上状態が生起されていないときに行われる内容 ( 第 1 のルートとなる第 1 流下ルート R 1 を

50



流下するように遊技球の発射を促す第1内容)で報知演出を行う。これにより、入球率向上状態が終了する際に小当り遊技が生起された場合であっても、遊技者に対して、遊技球の発射態様の変更をスムーズに報知することができるとともに、当該小当り遊技の生起によって違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【0151】

(7) 遊技盤YBにおいて大入賞装置20(特別入賞手段)は、第1のルートとなる第1流下ルートR1と、第2のルートとなる第2流下ルートR2のうち何れを流下する遊技球も入球可能に配置されている。このため、小当り遊技の生起中に、第1流下ルートR1を流下させるように遊技球が発射された場合であっても、大入賞装置20へ遊技球を入球させることができる。よって、小当り遊技生起中、遊技球の発射態様の変更により、遊技球が大入賞装置20へ入球しなくなる等の不利な状況が生じることを防止できる。

10

【0152】

(8) 左打ち画像Lgを第1演出領域Tr1に表示させて第1内容の報知演出の実行を開始した後、所定時間の経過を契機に、左打ち画像Lgの表示を消す(左打ち画像Lgを小さくする)ように構成した。これにより、報知演出の実行が、遊技を行う上で煩わしい演出となってしまうことを抑制することができる。

【0153】

(第2実施形態)

次に、遊技機の第2実施形態を図8に基づき説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付してその詳細な説明及び図面は省略する。

20

【0154】

第2実施形態では、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲーム終了後に生起される小当り遊技では、デモンストレーション演出と同じ態様で装飾図柄画像Zg1~Zg3が表示される。

【0155】

したがって、演出制御用CPU31aは、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、当該図柄変動ゲームの終了後の小当り遊技の生起中、デモンストレーション演出と同じ態様で装飾図柄画像Zg1~Zg3を表示させるように演出表示装置11の表示内容を制御する。具体的に、演出制御用CPU31aは、直前に確定停止表示させた装飾図柄を停止表示させたまま、各装飾図柄画像Zg1~Zg3を構成する副図柄Sgを回転して表示させるように装飾図柄Zg1~Zg3の演出表示装置11における表示内容を制御する。

30

【0156】

ここで、図8(a)~(e)に基づき、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる際の演出表示装置11の表示内容について、説明する。

図8(a)に示すように、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームの実行中は、入球率向上状態の生起中であることから、右打ち画像Rgが第2演出領域Tr2に表示され、第2内容の報知演出が演出表示装置11にて行われる。また、入球率向上状態の生起中であることから、背景画像として第2の背景画像Hg2が演出表示装置11に表示され、入球率向上モードが実行されている。

40

【0157】

また、図8(b)に示すように、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームの終了時には、第2内容の報知演出が演出表示装置11にて継続して行われるとともに、特定図柄組み合わせが確定停止表示される。

【0158】

その後、図8(c)に示すように、小当り遊技の生起が開始されると、左打ち画像Lgが第1演出領域Tr1に表示され、第1内容の報知演出が演出表示装置11にて行われる。

【0159】

また、図8(d)に示すように、小当り遊技の生起中、演出表示装置11に表示される

50

背景画像が第2の背景画像H g 2から第1の背景画像H g 1に切り替えられ、入球率向上モードから通常演出モードへと移行する。

【0160】

更に、図8(c)、(d)に示すように、小当り遊技の生起中には、ゲーム間インターバルの設定中と同じ態様で装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3が表示される。具体的には、直前に確定停止表示させた装飾図柄が停止表示されたまま、各装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3を構成する副図柄S gが回転して表示されるように各装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3が表示される。それとともに、演出表示装置11では、各背景画像H g 1, H g 2で共通する画像K g 1が移動して表示される。

【0161】

また、小当り遊技生起中の左打ち画像L gの表示開始から、所定時間が経過すると、当該左打ち画像L gの表示が終了し、左打ち画像L gと右打ち画像R gを表示させない態様での第1内容の報知演出が行われる。また、小当り遊技終了前に所定時間が経過したとする。

【0162】

この場合、図8(e)に示すように、小当り遊技終了直後の図柄変動ゲームでは、左打ち画像L gの表示が終了した状態で行われる。更に、背景画像として第1の背景画像H g 1が表示された状態、つまり、通常演出モードが実行されている状態で、図柄変動ゲームが行われる。

【0163】

以上詳述したように、本実施形態は、第1実施形態の効果(2)~(8)に加えて、以下の効果を得ることができる。

(9)小当り抽選の当選を契機として生起される当り遊技(小当り遊技)の生起中は、図柄変動ゲームの実行が保留されていないときのデモンストレーション演出と同じように装飾図柄が停止したまま表示される。更に、小当り遊技の生起中は、当該小当り遊技終了後の次の図柄変動ゲームで実行(制御)される演出モードを実行するように構成した。このため、演出モードの種類が切り替わる場面で小当り遊技が生起されたとしても、当該小当り遊技が生起されていることを遊技者に気付かせ難くするとともに、演出モードの切り替わりに違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【0164】

なお、上記実施形態は、次のような別の実施形態(別例)にて具体化できる。

・上記実施形態において、第1流下ルートR 1を流下するように遊技球が発射されていることを特定可能に構成してもよい。例えば、第1流下ルートR 1を流下するように遊技球が発射されるときにのみ入球が想定されている上始動入球装置15への入球を上始動スイッチS W 1によって検知することにより、第1流下ルートR 1を流下するように遊技球が発射されていることを特定するように構成してもよい。更に、左打ち画像L gを表示させる第1内容の報知演出の実行は、第1流下ルートR 1を流下するように遊技球が発射されていることを特定するまで継続するように構成してもよい。このように構成する場合には、第1流下ルートR 1を流下させるように遊技球が発射されるまで、大きく左打ち画像L gを表示して第1流下ルートR 1を流下させるように遊技球の発射を確実に促すことができる。

【0165】

・上記実施形態において、終了条件の成立対象となる図柄変動ゲームが小当り抽選の当選対象となる場合、図柄変動ゲームの実行が保留されているときと、図柄変動ゲームの実行が保留されていないときと、で前記図柄変動ゲーム終了後の小当り遊技生起中の装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3の表示態様を異ならせてもよい。例えば、図柄変動ゲームの実行が保留されているときには、ゲーム間インターバルの設定中と同じ態様で装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3が表示される。一方、図柄変動ゲームの実行が保留されていないときには、デモンストレーション演出と同じ態様で装飾図柄画像Z g 1 ~ Z g 3が表示されるように構成してもよい。このように構成する場合、図柄変動ゲームの実行が保留されているか否か

10

20

30

40

50

を確認しても、装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 の表示態様から小当り遊技が生起されていることを認識し難くすることができる。

【 0 1 6 6 】

・上記実施形態において、例えば、通常演出モードの種類を複数種類として、同一種類の通常演出モードにおいて連続して実行された図柄変動ゲームの回数が切替回数に達したことを契機に異なる種類の通常演出モードが実行（制御）されるように構成してもよい。そして、同一種類の通常演出モードで実行される最後の図柄変動ゲーム（切替回数目の図柄変動ゲーム）が小当り抽選の当選対象となる場合には、当該図柄変動ゲーム終了後の小当り遊技の生起中、次の図柄変動ゲームで実行される種類の通常演出モードを実行するように構成してもよい。このように構成する場合、小当り遊技が生起されたとしても、演出モードの種類の切り替わりに違和感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

10

【 0 1 6 7 】

・上記実施形態において、第 1 流下ルート R 1 を流下する遊技球がゲート 2 3 へ入球し得るように、遊技盤 Y B におけるゲート 2 3 の配置を変更してもよい。このように構成する場合には、第 1 流下ルート R 1 を流下するように遊技球を発射させた場合でも、当該遊技球が下始動入球装置 1 7 へ入球することが想定可能となる。

【 0 1 6 8 】

・上記実施形態において、第 2 流下ルート R 2 を流下する遊技球が上始動入球装置 1 5 へ入球し得るように、遊技盤 Y B における上始動入球装置 1 5 の配置を変更してもよい。

・上記実施形態において、第 2 流下ルート R 2 を流下する遊技球のみが下始動入球装置 1 7 へ入球し得るように、遊技盤 Y B における下始動入球装置 1 7 の配置を変更してもよい。

20

【 0 1 6 9 】

・上記実施形態の遊技盤 Y B において、特別入賞手段となる大入賞装置 2 0 を、第 1 流下ルート R 1 と第 2 流下ルート R 2 のうち何れか一方のルートを下流する遊技球のみ入球可能な位置に配設してもよい。例えば、遊技盤 Y B において、第 2 流下ルート R 2 を下流する遊技球のみ入球可能に大入賞装置 2 0 を配置してもよい。

【 0 1 7 0 】

・上記実施形態において、第 1 の小当り抽選の当選確率と、第 2 の小当り抽選の当選確率と、を同一確率としてもよい。また、第 1 の小当り抽選の当選確率を、第 2 の小当り抽選の当選確率よりも低確率に定めてもよい。

30

【 0 1 7 1 】

・上記実施形態において、報知演出は、演出表示装置 1 1 における画像表示によるものでなくても、例えば、スピーカ S p によって行われるように構成してもよい。その他にも、装飾ランプ L a のような発光装置を用いて、報知演出を実行するように構成してもよい。

【 0 1 7 2 】

・上記実施形態における第 1 演出領域 T r 1 と第 2 演出領域 T r 2 は、四角形で示したが、表示される画像 L g , R g の外形に沿った形状であってもよい。また、演出領域の大きさや形状は、表示される画像の大きさや形状と、一緒であってもよい。但し、第 1 演出領域 T r 1 の面積は、第 2 演出領域 T r 2 の面積よりも小さいことが望ましい。

40

【 0 1 7 3 】

・上記実施形態において、入球率向上状態が生起されていない通常時の遊技状態において、左打ち画像 L g を継続的に表示するように構成してもよい。このように構成する場合、図柄変動ゲームの邪魔にならないように、左打ち画像 L g を表示する演出領域の大きさや位置を変更することが好ましい。例えば、入球率向上状態が終了してから所定時間が経過するまでは第 1 演出領域 T r 1 に左打ち画像 L g を表示させ、前記所定時間の経過後は、第 1 演出領域 T r 1 とは異なる演出領域に左打ち画像 L g を表示させたり、左打ち画像 L g の大きさを小さくしたりしてもよい。なお、「第 1 演出領域 T r 1 とは異なる演出領域」としては、例えば、図柄変動ゲームを行う上で煩わしくない領域等（例えば、画像表

50

示部 G H の左下端の領域) が考えられる。

【 0 1 7 4 】

・上記実施形態において、左打ち画像 L g が表示される大きさは、第 1 演出領域 T r 1 に収まる大きさであれば、第 1 演出領域 T r 1 に収まる大きさのうち最大の大きさに限らない。同様に、右打ち画像 R g が表示される大きさは、第 2 演出領域 T r 2 に収まる大きさであれば、第 2 演出領域 T r 2 に収まる大きさのうち最大の大きさに限らない。

【 0 1 7 5 】

・上記実施形態において、報知演出を行わなくてもよい。  
・上記実施形態において、1 回の開放遊技において大入賞装置 2 0 が開放状態となる回数が複数回であってもよい。

10

【 0 1 7 6 】

・上記実施形態において、入球率向上状態が生起されているときと、入球率向上状態が生起されていないときと、で実行される演出モードの種類が同一種類であってもよい。  
・上記実施形態において、高確率抽選状態が生起されているか否かに応じて、実行される演出モードの種類を異ならせてもよい。

【 0 1 7 7 】

・上記実施形態において、演出モードの種類を変更してもよい。例えば、入球率向上状態が生起されていないときに、短縮特定大当りに基づく大当り遊技や小当り遊技が生起された後は、通常演出モードとは異なるチャンスモードが所定期間実行されるように構成してもよい。なお、このように構成する場合、チャンスモードの実行中は、高確率抽選状態が生起されていることを期待することのできる演出モードとなる。また、演出モードの種類は、1 種類であってもよい。

20

【 0 1 7 8 】

・上記実施形態において、高確率抽選状態の終了条件を変更してもよい。例えば、大当り遊技が生起されることによって成立する終了条件のみを高確率抽選状態の終了条件として定めてもよい。

【 0 1 7 9 】

・上記実施形態において、演出モードの種類によって背景画像以外を異ならせてもよい。例えば、装飾図柄の態様を異ならせたり、装飾ランプ L a の発光色を異ならせたり、スピーカ S p によって音声出力される楽曲を異ならせてもよい。

30

【 0 1 8 0 】

・上記実施形態において、左打ち画像 L g を変更してもよい。また、左打ち画像 L g を表示させる第 1 演出領域 T r 1 の大きさや、第 1 演出領域 T r 1 の位置を変更してもよい。

【 0 1 8 1 】

・上記実施形態において、第 1 の背景画像 H g 1 と第 2 の背景画像 H g 2 において共通する画像 K g 1 を表示するように構成したが、各背景画像 H g 1 , H g 2 において表示される全ての画像を異ならせてもよい。

【 0 1 8 2 】

・上記実施形態において、ゲーム間インターバルの設定中における装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 の表示態様と、デモンストレーション演出における装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 の表示態様と、が同じであってもよい。また、各状態における装飾図柄画像 Z g 1 ~ Z g 3 の表示態様を、上記実施形態とは異なる表示態様に変更してもよい。

40

【 0 1 8 3 】

・上記実施形態において、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄変動ゲームの実行が終了してから所定時間が経過するまでの間、変動パターン指定コマンドを入力しなかった場合、デモンストレーション演出の実行を開始するように構成してもよい。この場合、デモ信号を主制御用 C P U 3 0 a が出力するように構成しなくてもよい。

【 0 1 8 4 】

・上記実施形態における特定図柄組み合わせは、はずれの図柄組み合わせに含まれない

50

図柄組み合わせであってもよい。

・上記実施形態において、右打ち画像 R g を変更してもよい。また、右打ち画像 R g を表示させる第 2 演出領域 T r 2 の大きさや、第 2 演出領域 T r 2 の位置を変更してもよい。

【 0 1 8 5 】

・上記実施形態において、第 1 の大当り抽選と第 2 の大当り抽選で決定される大当りの種類が同じであってもよい。

・上記実施形態において、小当り抽選を行わなくてもよい。

【 0 1 8 6 】

・上記実施形態において、小当り抽選に非当選した後に、大当り抽選を行うように構成してもよい。

・上記実施形態において、大当りの種類を変更してもよい。例えば、大当り遊技における大入賞装置 2 0 の開放状態と閉鎖状態の態様を 1 種類としてもよい。また、短縮特定大当りを備えなくてもよい。

【 0 1 8 7 】

・上記実施形態の遊技盤 Y B において、アウト口 H K を複数形成してもよい。例えば、遊技盤 Y B において、第 1 流下ルート R 1 を流下する遊技球が主に入球する第 1 のアウト口と、第 2 流下ルート R 2 を流下する遊技球が主に入球する第 2 のアウト口と、を形成してもよい。

【 0 1 8 8 】

・上記実施形態において、演出表示装置 1 1、装飾ランプ L a 及びスピーカ S p をそれぞれ専用の C P U によって制御するように構成してもよい。このとき、各 C P U は、単一の制御基板上に設けてもよいし、異なる制御基板上に設けてもよい。また、各 C P U を設けることに伴い、各 C P U がそれぞれ管理する R O M や R A M を設けてもよい。

【 0 1 8 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。

(イ) 前記第 1 のルートを流下させるように遊技球が発射されていることを特定可能な発射特定手段を備え、前記報知演出実行手段は、画像表示装置であって、前記小当り抽選の当選対象となる図柄変動ゲームが前記終了条件の成立対象となる場合には、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される当り遊技中、前記第 1 のルートを流下させるように遊技球の発射を促すために表示させる画像を第 1 の大きさを表示して報知演出を実行し、当該報知演出の実行を開始してから前記発射特定手段によって前記第 1 のルートを流下させるように遊技球が発射されていることが特定されたことを契機として、前記第 1 のルートを流下させるように遊技球の発射を促すために表示させる画像を前記第 1 の大きさよりも小さい第 2 の大きさを表示して報知演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 0 】

(ロ) 前記第 1 のルートで流下する遊技球が入球可能な始動入球手段及び前記第 2 のルートで流下する遊技球が入球可能な始動入球手段は、共通の始動入球手段であることを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 1 】

(ハ) 前記第 1 のルートで流下する遊技球が入球可能な始動入球手段及び前記第 2 のルートで流下する遊技球が入球可能な始動入球手段は、異なる始動入球手段であることを特徴とする遊技機。

【 0 1 9 2 】

(ニ) 始動入球手段に遊技球が入球したことを契機に、当り判定用乱数の値を取得する乱数取得手段と、前記乱数取得手段が当り判定用乱数の値を取得したことを契機に、当該当り判定用乱数の値を記憶して、図柄変動ゲームの実行を保留する保留記憶手段と、前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数の値が大当り判定値と一致するか否かの大当り抽選を行う大当り抽選手段と、前記乱数取得手段が取得した当り判定用乱数の値が小当り判定値と一致するか否かの小当り抽選を行う小当り抽選手段と、複数種類の図柄を変動させ

10

20

30

40

50

て行われるとともに、当該図柄が変動停止することで前記保留記憶手段に記憶された当り判定用乱数の値を用いた前記大当り抽選や前記小当り抽選の抽選結果を導出する図柄変動ゲームを演出実行手段に実行させるゲーム制御手段と、前記大当り抽選に当選したこと又は前記小当り抽選に当選したことを契機に、特別入賞手段の開放状態及び閉鎖状態を制御して当り遊技を生起させる当り遊技生起手段と、前記当り遊技中の前記演出実行手段における演出を制御する遊技中演出制御手段と、演出モードを制御するとともに、図柄変動ゲームの実行回数が切替回数に達したことを契機に演出モードの種類を切り替えて制御する演出モード制御手段と、を備え、前記ゲーム制御手段は、図柄変動ゲームの終了後において図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、インターバル時間が経過するまで変動停止させた前記図柄を停止させたまま表示させ、前記インターバル時間の経過後に次の図柄変動ゲームの実行を制御し、前記遊技中演出制御手段は、前記小当り抽選の当選を契機とする当り遊技中、当該小当り抽選の当選対象となった図柄変動ゲームにて変動停止された前記図柄を停止させたまま表示させ、前記演出モード制御手段は、前記小当り抽選の当選を契機とする当り遊技中、当該当り遊技終了後の次の図柄変動ゲームで制御する種類の演出モードを制御することを特徴とする遊技機。

10

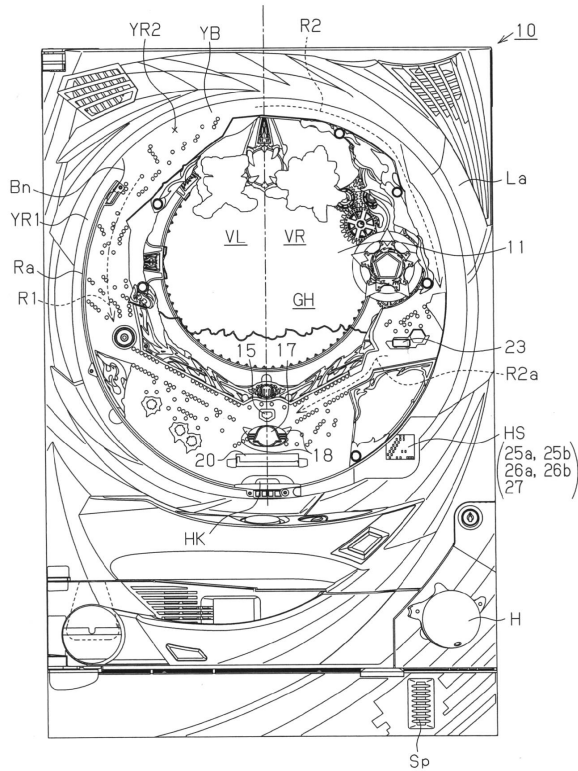
【符号の説明】

【0193】

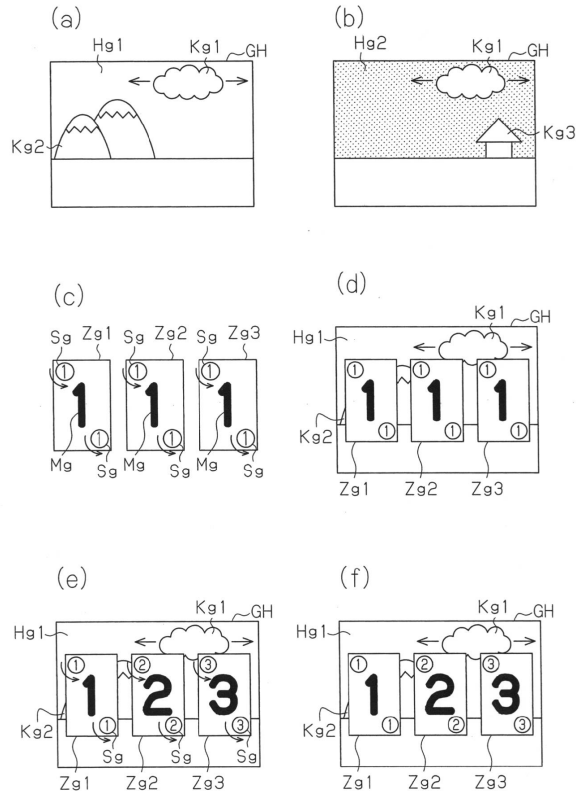
G H ... 画像表示部、H g 1 ... 第1の背景画像、H g 2 ... 第2の背景画像、H K ... アウト口、H S ... 発光部配置部材、L a ... 装飾ランプ、L g ... 左打ち画像、R g ... 右打ち画像、R 1 ... 第1流下ルート、R 2 ... 第2流下ルート、R 2 a ... 右排出ルート、S p ... スピーカ、T r 1 ... 第1演出領域、T r 2 ... 第2演出領域、Y B ... 遊技盤、1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出表示装置、1 5 ... 上始動入球装置、1 7 ... 下始動入球装置、2 0 ... 大入賞装置、2 3 ... ゲート、2 5 a ... 第1特別図柄表示装置、2 5 b ... 第2特別図柄表示装置、2 6 a ... 第1保留表示装置、2 6 b ... 第2保留表示装置、2 7 ... 普通図柄表示装置、3 0 ... 主制御基板、3 0 a ... 主制御用C P U、3 0 b ... 主制御用R O M、3 0 c ... 主制御用R A M、3 1 ... 演出制御基板、3 1 a ... 演出制御用C P U、3 1 b ... 演出制御用R O M、3 1 c ... 演出制御用R A M。

20

【図 1】



【図 2】



【図 3】

(a) 第1の大当り抽選当選時

当りの種類	決定時における入球率向上状態		遊技終了後における入球率向上状態		開放遊技	
	生起	非生起	生起	高確率抽選状態	1回目~5回目	6回目~15回目
実質5R特定大当り	生起	生起	生起	生起	第1時間	第2時間
実質5R未特定大当り	生起	生起	生起	非生起		
短縮特定大当り	生起	生起	生起	生起	第2時間	
	非生起	非生起	非生起	非生起		

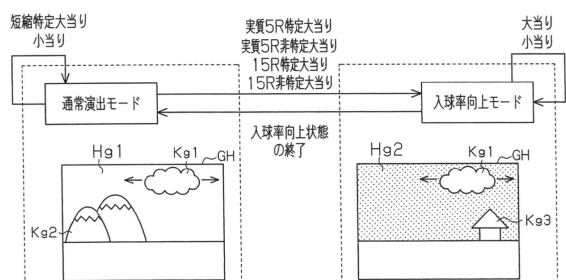
(b) 第2の大当り抽選当選時

当りの種類	決定時における入球率向上状態		遊技終了後における入球率向上状態		開放遊技	
	生起	非生起	生起	高確率抽選状態	1回目~15回目	
15R特定大当り	生起	生起	生起	生起	第1時間	
15R未特定大当り	生起	生起	生起	非生起		
	非生起	非生起	非生起	非生起		

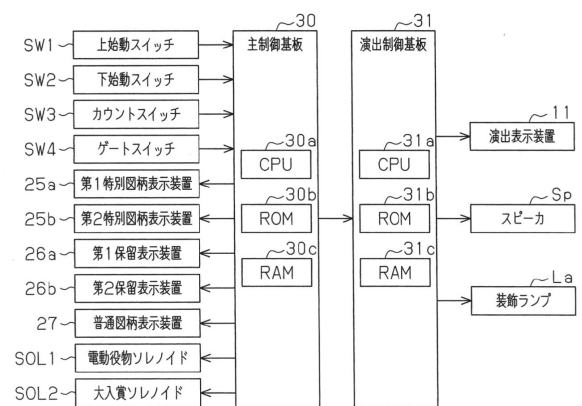
(c) 小当り抽選当選時

当りの種類	決定時における入球率向上状態		遊技終了後における入球率向上状態		大入賞装置の開放状態
	生起	非生起	生起	高確率抽選状態	
小当り	生起	現状維持	現状維持	現状維持	15回 (各開放状態の時間: 第2時間)
	非生起	現状維持	現状維持	現状維持	

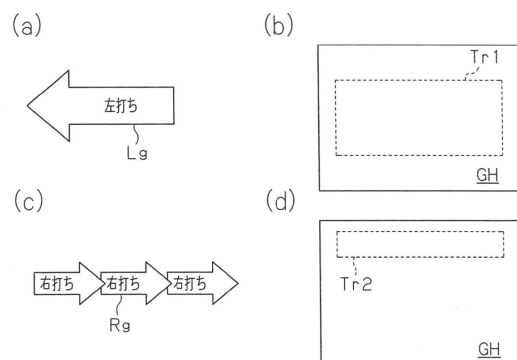
【図 4】



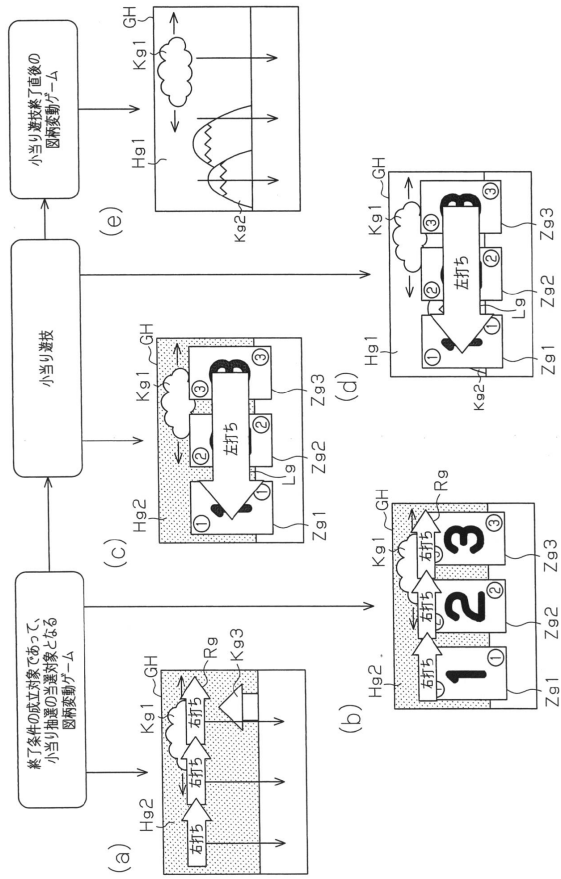
【図 5】



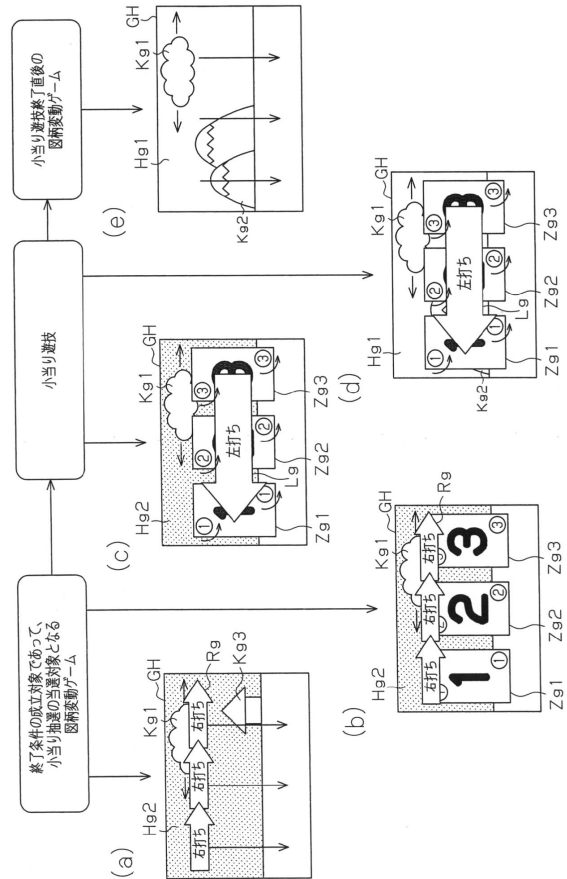
【図 6】



【図 7】



【図 8】





---

フロントページの続き

- (72)発明者 原 憲文  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 大島 健志  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 清水 雅之  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 武沢 学  
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

## 合議体

審判長 平城 俊雅  
審判官 長崎 洋一  
審判官 樋口 宗彦

- (56)参考文献 特開2012-24469(JP,A)  
特開2012-10910(JP,A)  
特開2011-240039(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F7/02