

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6117002号  
(P6117002)

(45) 発行日 平成29年4月19日 (2017. 4. 19)

(24) 登録日 平成29年3月31日 (2017. 3. 31)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z

A 6 3 F 7/02 3 1 3

A 6 3 F 7/02 3 2 O

請求項の数 2 (全 30 頁)

(21) 出願番号 特願2013-114115 (P2013-114115)  
 (22) 出願日 平成25年5月30日 (2013. 5. 30)  
 (65) 公開番号 特開2014-230711 (P2014-230711A)  
 (43) 公開日 平成26年12月11日 (2014. 12. 11)  
 審査請求日 平成27年7月24日 (2015. 7. 24)

(73) 特許権者 000135210  
 株式会社ニューギン  
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番6号  
 地  
 (74) 代理人 100105957  
 弁理士 恩田 誠  
 (74) 代理人 100068755  
 弁理士 恩田 博宣  
 (72) 発明者 高津 巨樹  
 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 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

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】

遊技盤と、

前記遊技盤に配置される第1の始動入球手段と、

前記第1の始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第1の変動ゲームの実行を保留する第1保留記憶手段と、

前記第1の変動ゲームを抽選対象として第1の大当たり抽選を行う第1の大当たり抽選手段と、

前記遊技盤に配置され、遊技球の入球を許容する開放状態及び遊技球の入球を許容しない閉鎖状態に変位可能な第2の始動入球手段と、

前記第2の始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第2の変動ゲームの実行を保留する第2保留記憶手段と、

前記第2の変動ゲームを抽選対象として第2の大当たり抽選を行う第2の大当たり抽選手段と、

前記第1の変動ゲーム及び前記第2の変動ゲームの実行を制御するゲーム実行制御手段と、

前記遊技盤に配置され、遊技球の入球を許容する開放状態及び遊技球の入球を許容しない閉鎖状態に変位可能な特別入球手段と、

前記第1の大当たり抽選の当選対象となった第1の変動ゲーム終了後及び前記第2の大当たり抽選の当選対象となった第2の変動ゲーム終了後、前記特別入球手段の開放状態を制御

10

20

して大当り遊技を生起させる大当り遊技生起手段と、

演出を実行する演出実行手段と、を備え、

前記特別入球手段には、第 1 の特別入球手段と、第 2 の特別入球手段と、が含まれ、

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ルートが複数規定され、

前記複数のルートには、発射された遊技球がアウト口へ向かって流下する経路が異なる第 1 のルートと第 2 のルートが含まれ、

前記遊技盤において前記第 1 の始動入球手段及び前記第 1 の特別入球手段は、前記第 1 のルートで流下する遊技球が入球可能に配置され、

前記遊技盤において前記第 2 の始動入球手段及び前記第 2 の特別入球手段は、前記第 2 のルートで流下する遊技球が入球可能に配置され、

前記ゲーム実行制御手段は、

前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記実行が保留されている第 1 の変動ゲームの実行を開始させ、

前記第 2 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されていないことを条件に、前記実行が保留されている第 2 の変動ゲームの実行を開始させ、

前記第 2 の大当り抽選に当選し、前記第 2 の変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技には、前記第 1 の特別入球手段が開放される大当り遊技を含み、当該大当り遊技では前記第 1 の特別入球手段のみが開放され、

前記第 1 の大当り抽選に当選したときの方が、第 2 の大当り抽選に当選したときよりも遊技者に不利になり易く、

前記演出実行手段では、前記大当り遊技終了後の前記第 1 の変動ゲームの実行中、前記第 1 の変動ゲームが実行されていることを報知する報知演出が実行され、

前記報知演出が実行されている時に実行される全ての第 1 の変動ゲームでは、当該第 1 の変動ゲームの実行に合わせてリーチ演出が行われる遊技機。

#### 【請求項 2】

前記リーチ演出は、リーチを形成するリーチ図柄が導出された後に実行され、

前記報知演出が実行されている時に複数回の第 1 の変動ゲームが実行される場合には、リーチ図柄に含まれる数を表す識別情報によって前記第 1 の変動ゲームの残り回数が報知される請求項 1 に記載の遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

#### 【技術分野】

#### 【0001】

本発明は、第 1 の変動ゲームの実行と、当該第 1 の変動ゲームとは異なる第 2 の変動ゲームの実行と、を別々に保留可能な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、遊技球が入球する入口を拡大させる開閉部材を有さない非可変始動入球手段への遊技球の入球を契機とする第 1 の変動ゲームの実行と、遊技球が入球する入口を拡大させる開閉部材を有する可変始動入球手段への遊技球の入球を契機とする第 2 の変動ゲームの実行と、を別々に保留するものがある。例えば、特許文献 1 に記載の遊技機では、第 1 の変動ゲームと第 2 の変動ゲームの何れもの実行が保留されている場合、第 2 の変動ゲームが優先的に実行される（以下、「第 1 の実行方法」という）。その他にも、パチンコ遊技機の中には、実行が保留された順序で、実行が保留されている各変動ゲームを実行するものもある（以下、「第 2 の実行方法」という）。

#### 【先行技術文献】

#### 【特許文献】

#### 【0003】

10

20

30

40

50

【特許文献１】特開２０１１－１１５４５３号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

ところで、第１の実行方法や第２の実行方法で実行が保留されている各変動ゲームを実行する遊技機は、特許文献１に記載の遊技機に限らず、多く存在する。このため、第１の実行方法や第２の実行方法とは異なる方法によって実行が保留されている各変動ゲームを実行することで、斬新な遊技性を提供することが望まれている。

【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、斬新な遊技性を提供することのできる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】

【０００６】

上記課題を解決する遊技機は、遊技盤と、前記遊技盤に配置される第１の始動入球手段と、前記第１の始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第１の変動ゲームの実行を保留する第１保留記憶手段と、前記第１の変動ゲームを抽選対象として第１の大当たり抽選を行う第１の大当たり抽選手段と、前記遊技盤に配置され、遊技球の入球を許容する開放状態及び遊技球の入球を許容しない閉鎖状態に変位可能な第２の始動入球手段と、前記第２の始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第２の変動ゲームの実行を保留する第２保留記憶手段と、前記第２の変動ゲームを抽選対象として第２の大当たり抽選を行う第２の大当たり抽選手段と、前記第１の変動ゲーム及び前記第２の変動ゲームの実行を制御するゲーム実行制御手段と、前記遊技盤に配置され、遊技球の入球を許容する開放状態及び遊技球の入球を許容しない閉鎖状態に変位可能な特別入球手段と、前記第１の大当たり抽選の当選対象となった第１の変動ゲーム終了後及び前記第２の大当たり抽選の当選対象となった第２の変動ゲーム終了後、前記特別入球手段の開放状態を制御して大当たり遊技を生起させる大当たり遊技生起手段と、演出を実行する演出実行手段と、を備え、前記特別入球手段には、第１の特別入球手段と、第２の特別入球手段と、が含まれ、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ルートが複数規定され、前記複数のルートには、発射された遊技球がアウト口へ向かって流下する経路が異なる第１のルートと第２のルートが含まれ、前記遊技盤において前記第１の始動入球手段及び前記第１の特別入球手段は、前記第１のルートで流下する遊技球が入球可能に配置され、前記遊技盤において前記第２の始動入球手段及び前記第２の特別入球手段は、前記第２のルートで流下する遊技球が入球可能に配置され、前記ゲーム実行制御手段は、前記第１の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記実行が保留されている第１の変動ゲームの実行を開始させ、前記第２の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記第１の変動ゲームの実行が保留されていないことを条件に、前記実行が保留されている第２の変動ゲームの実行を開始させ、前記第２の大当たり抽選に当選し、前記第２の変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技には、前記第１の特別入球手段が開放される大当たり遊技を含み、当該大当たり遊技では前記第１の特別入球手段のみが開放され、前記第１の大当たり抽選に当選したときの方が、第２の大当たり抽選に当選したときよりも遊技者に不利になり易く、前記演出実行手段では、前記大当たり遊技終了後の前記第１の変動ゲームの実行中、前記第１の変動ゲームが実行されていることを報知する報知演出が実行され、前記報知演出が実行されている時に実行される全ての第１の変動ゲームでは、当該第１の変動ゲームの実行に合わせてリーチ演出が行われることを要旨とする。

上記遊技機において、前記リーチ演出は、リーチを形成するリーチ図柄が導出された後に実行され、前記報知演出が実行されている時に複数回の第１の変動ゲームが実行される場合には、リーチ図柄に含まれる数を表す識別情報によって前記第１の変動ゲームの残り回数が報知されるようにしてもよい。

【発明の効果】

【００１０】

10

20

30

40

50

本発明によれば、斬新な遊技性を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 1 】

【図 1】パチンコ遊技機の表側を示す正面図。

【図 2】大当りの種類と、各大当り抽選当選時における大当りの種類の選択率を示す模式図。

【図 3】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図 4】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図 5】演出モードの種類と、演出モードの移行態様を示す模式図。

【図 6】( a ) ~ ( g ) は、入球率向上状態の生起中に生起される大当り遊技の種類によって、当該大当り遊技終了後の遊技の展開が異なる状況を示す模式図。 10

【図 7】( a ) ~ ( c ) は、危機演出モード中の演出図柄変動ゲームを示す模式図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 2 】

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 1 0 には、遊技盤 Y B が装備されている。遊技盤 Y B には、パチンコ遊技機 1 0 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。

【 0 0 1 3 】

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 R a にて形成される非遊技領域 Y R 1 を通って、誘導レール R a の最下流に配置された逆戻り防止弁 B n を介して、遊技盤 Y B に定められる遊技領域 Y R 2 へと発射される。そして、遊技領域 Y R 2 へと発射された遊技球は、遊技領域 Y R 2 を流下する。 20

【 0 0 1 4 】

また、遊技盤 Y B における遊技領域 Y R 2 の略中央には、演出装置 E S が配設されている。演出装置 E S の上部には、各種の演出画像が表示される液晶ディスプレイ D p が配設されている。また、演出装置 E S の略中央には、演出図柄表示装置 1 1 が配設されている。演出図柄表示装置 1 1 は、7 セグメント型の左図柄表示装置 1 1 L、中図柄表示装置 1 1 C 及び右図柄表示装置 1 1 R によって構成されている。

【 0 0 1 5 】

演出図柄表示装置 1 1 では、各図柄表示装置 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R にて演出図柄を変動させて行う演出図柄変動ゲームが実行される。演出図柄変動ゲームでは、各図柄表示装置 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R の演出図柄からなる図柄組み合わせ(表示結果)を導出する。演出図柄変動ゲームは、遊技盤 Y B に配置されている第 1 始動入球装置 1 5 又は第 2 始動入球装置 1 7 へ遊技球が入球することを契機に、実行される。

【 0 0 1 6 】

また、各図柄表示装置 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R には、[ 1 ] ~ [ 9 ] の 9 種類の数字が演出図柄として表示される。そして、大当り抽選に当選する場合、演出図柄表示装置 1 1 には、大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、大当り抽選に非当選する場合、演出図柄表示装置 1 1 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、本実施形態の大当りの図柄組み合わせは、全ての図柄表示装置 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R に確定停止表示される演出図柄が同一の図柄組み合わせ( [ 7 7 7 ] 等)である。また、本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全ての図柄表示装置 1 1 L, 1 1 C, 1 1 R に確定停止表示される演出図柄が異なる図柄組み合わせ( [ 4 2 6 ] 等)、又は 1 つの図柄表示装置に確定停止表示される演出図柄が他の 2 つの図柄表示装置に確定停止表示される演出図柄と異なる図柄組み合わせ( [ 3 2 3 ] 等)である。 40

【 0 0 1 7 】

第 1 始動入球装置 1 5 は、演出装置 E S の左方に配設されている。第 1 始動入球装置 1 5 は、当該第 1 始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球したことを検知可能な第 1 始動スイッチ S W 1 (図 3 に示す)を有している。第 1 始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球すると、大当 50

りか否かを定めるための大当たり抽選が行われる。以下の説明において、第1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。

【0018】

また、第2始動入球装置17は、演出装置ESの右方に配設されている。第2始動入球装置17は、開閉部材18を有している。また、第2始動入球装置17は、当該第2始動入球装置17へ遊技球が入球したことを検知可能な第2始動スイッチSW2（図3に示す）を有している。第2始動入球装置17へ遊技球が入球すると、大当たり抽選が行われる。また、第2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3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が開状態となると第2始動入球装置17の入口（入球口）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が閉状態となると第2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、第2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。

10

【0019】

このように、本実施形態において、遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有さない第1始動入球装置15が、非可変始動入球手段に相当する。また、本実施形態において、遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有する第2始動入球装置17が、可変始動入球手段に相当する。

20

【0020】

また、第1始動入球装置15の下方であって演出装置ESの左下方には、第1大入賞扉を有する第1の特別入球手段としての第1大入賞装置20が配設されている。第1大入賞装置20は、当該第1大入賞装置20へ遊技球が入球したことを検知可能な第1カウントスイッチSW3（図3に示す）を有している。また、大入賞装置20の第1大入賞扉は、第1大入賞ソレノイドSOL2（図3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、第1大入賞扉が開状態となると第1大入賞装置20は開放状態となり、第1大入賞装置20への遊技球の入球が許容される。一方、第1大入賞扉が閉状態となると第1大入賞装置20は閉鎖状態となり、第1大入賞装置20への遊技球の入球が許容されない。

30

【0021】

また、第2始動入球装置17の下方であって演出装置ESの右下方には、第2大入賞扉を有する第2の特別入球手段としての第2大入賞装置22が配設されている。第2大入賞装置22は、当該第2大入賞装置22へ遊技球が入球したことを検知可能な第2カウントスイッチSW4（図3に示す）を有している。また、大入賞装置22の第2大入賞扉は、第2大入賞ソレノイドSOL3（図3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、第2大入賞扉が開状態となると第2大入賞装置22は開放状態となり、第2大入賞装置22への遊技球の入球が許容される。一方、第2大入賞扉が閉状態となると第2大入賞装置22は閉鎖状態となり、第2大入賞装置22への遊技球の入球が許容されない。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、第1大入賞装置20と第2大入賞装置22の2つの特別入球手段を備えている。

40

【0022】

パチンコ遊技機10では、大当たり抽選に当選した場合、当該当選の対象となる演出図柄変動ゲームの終了後に、大当たり遊技が生起される。大当たり遊技では、複数回の開放遊技が行われる。大当たり遊技における開放遊技では、第1大入賞装置20又は第2大入賞装置22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、22へ入球することによって成立する。大入賞装置20、22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。

【0023】

50

また、演出装置 E S の右方には、ゲート 2 3 が配設されている。ゲート 2 3 は、当該ゲート 2 3 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 5 ( 図 3 に示す ) を有している。ゲート 2 3 に遊技球が入球すると、普通当たりか否かを定めるための普通当たり抽選が行われる。普通当たり抽選に当選すると、所定時間の経過後、第 2 始動入球装置 1 7 が開放状態となる普通当たり遊技が生起される。

【 0 0 2 4 】

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。発光部配置部材 H S には、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a、第 2 特別図柄表示装置 2 5 b、第 1 保留表示装置 2 6 a、第 2 保留表示装置 2 6 b 及び普通図柄表示装置 2 7 が配設されている。各表示装置 2 5 a、2 5 b、2 6 a、2 6 b、2 7 は、複数の発光部材によって構成されている。

10

【 0 0 2 5 】

第 1 特別図柄表示装置 2 5 a では、当該第 1 特別図柄表示装置 2 5 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を用いて、第 1 の変動ゲームとしての第 1 の特別図柄変動ゲームが実行される。第 1 特別図柄表示装置 2 5 a には、第 1 の大当たり抽選に当選した際、大当たり図柄が停止して表示される。第 1 特別図柄表示装置 2 5 a に大当たり図柄が停止して表示される際、演出図柄表示装置 1 1 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、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a には、第 1 の大当たり抽選に非当選した際、はずれ図柄が停止して表示される。第 1 特別図柄表示装置 2 5 a にははずれ図柄が停止して表示される際、演出図柄表示装置 1 1 には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a に特別図柄が停止して表示されるまでの間、第 1 特別図柄表示装置 2 5 a では、特別図柄が変動して表示される。

20

【 0 0 2 6 】

同様に、第 2 特別図柄表示装置 2 5 b では、当該第 2 特別図柄表示装置 2 5 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を用いて、第 2 の変動ゲームとしての第 2 の特別図柄変動ゲームが実行される。第 2 特別図柄表示装置 2 5 b には、第 2 の大当たり抽選に当選した際、大当たり図柄が停止して表示される。第 2 特別図柄表示装置 2 5 b に大当たり図柄が停止して表示される際、演出図柄表示装置 1 1 では、大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される。また、第 2 特別図柄表示装置 2 5 b には、第 2 の大当たり抽選に非当選した際、はずれ図柄が停止して表示される。第 2 特別図柄表示装置 2 5 b にははずれ図柄が停止して表示される際、演出図柄表示装置 1 1 には、はずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。なお、第 2 特別図柄表示装置 2 5 b に特別図柄が停止して表示されるまでの間、第 2 特別図柄表示装置 2 5 b では、特別図柄が変動して表示される。

30

【 0 0 2 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行と、第 2 の特別図柄変動ゲームの実行と、を各別に保留可能に構成されている。そして、第 1 保留表示装置 2 6 a では、当該第 1 保留表示装置 2 6 a 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 の特別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 2 6 b では、当該第 2 保留表示装置 2 6 b 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 の特別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。

40

【 0 0 2 8 】

また、普通図柄表示装置 2 7 には、当該普通図柄表示装置 2 7 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停止して表示される。普通当たり抽選に当選した場合、普通図柄表示装置 2 7 には、普通当たり図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。一方、普通当たり抽選に非当選した場合、普通図柄表示装置 2 7 には、普通はずれ図柄に分類される普通図柄が停止して表示される。

【 0 0 2 9 】

また、パチンコ遊技機 1 0 には、音声演出を行う音声出力手段としてのスピーカ S p が配設されている。また、パチンコ遊技機 1 0 には、発光演出を行う発光手段としての装飾

50

ランプ L a が配設されている。

【 0 0 3 0 】

また、遊技盤 Y B の遊技領域 Y R 2 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 1 0 の外部へと排出するアウト口 2 8 が形成されている。パチンコ遊技機 1 0 において、遊技球の入球可能な装置（第 1 大入賞装置 2 0 等）へ入球しなかった遊技球は、アウト口 2 8 に入球し、パチンコ遊技機 1 0 の外部へと排出される。

【 0 0 3 1 】

図 1 に示すように、遊技盤 Y B には、発射された遊技球がアウト口 2 8 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 R 1 1 と、当該第 1 流下ルート R 1 1 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 2 8 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 R 2 1 と、が規定される。

10

【 0 0 3 2 】

第 1 流下ルート R 1 1 は、遊技盤 Y B の略中央に配設された演出装置 E S の左側を流下するとともに、アウト口 2 8 に向かって流下するルートである。また、第 2 流下ルート R 2 1 は、演出装置 E S の右側を流下するとともに、アウト口 2 8 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 R 1 1 と第 2 流下ルート R 2 1 を矢印で示したが、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球及び第 2 流下ルート R 2 1 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。

【 0 0 3 3 】

ここで、遊技盤 Y B の遊技領域 Y R 2 における第 1 始動入球装置 1 5、第 2 始動入球装置 1 7、第 1 大入賞装置 2 0、第 2 大入賞装置 2 2 及びゲート 2 3 の配置について説明する。

20

【 0 0 3 4 】

図 1 に示すように、遊技盤 Y B を正面視において左右に 2 等分することにより、左領域 V L と右領域 V R 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 R 1 1 を流下する遊技球は、主に左領域 V L を流下する。一方、第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球は、主に右領域 V R を流下する。

【 0 0 3 5 】

第 1 始動入球装置 1 5 は、左領域 V L に配置されている。第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球は、演出装置 E S の右側を流下した後、右排出ルート R 2 2 を流下し、第 1 始動入球装置 1 5 の遊技球が入球可能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 R 2 1 を流下する遊技球は、第 1 始動入球装置 1 5 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 R 1 1 を流下する遊技球は、第 1 始動入球装置 1 5 の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 R 1 1 を流下する遊技球は、第 1 始動入球装置 1 5 へ入球することが想定されている。

30

【 0 0 3 6 】

また、第 2 始動入球装置 1 7 は、右領域 V R に配置されている。第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球は、演出装置 E S の左側を流下した後、左排出ルート R 1 2 を流下し、第 2 始動入球装置 1 7 の遊技球が入球可能な入球口よりも下部へと流下する。このため、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球は、第 2 始動入球装置 1 7 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 R 2 1 を流下する遊技球は、第 2 始動入球装置 1 7 の入球口よりも上部へと流下する場合がある。このため、第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球は、第 2 始動入球装置 1 7 へ入球することが想定されている。

40

【 0 0 3 7 】

更に、ゲート 2 3 は、右領域 V R に配置されている。このため、第 1 流下ルート R 1 1 を遊技球が流下する場合には、ゲート 2 3 へ入球することがなく、普通当り抽選が行われない。したがって、第 1 流下ルート R 1 1 を流下するように遊技球が発射され続けても、普通当り遊技の生起されることもない。

【 0 0 3 8 】

また、第 1 大入賞装置 2 0 は、左領域 V L に配置されている。第 2 流下ルート R 2 1 を

50

流下する遊技球は、演出装置 E S の右側を流下した後、右排出ルート R 2 2 を流下し、第 1 大入賞装置 2 0 よりも下部へと流下する。このため、第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球は、第 1 大入賞装置 2 0 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 R 1 1 を流下する遊技球は、左領域 V L を流下して、第 1 大入賞装置 2 0 が配設された位置まで流下する場合がある。このため、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球は、第 1 大入賞装置 2 0 へ入球することが想定されている。また、第 1 大入賞装置 2 0 は、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球の流下経路上において、第 1 始動入球装置 1 5 よりも下流側に配設されている。

【 0 0 3 9 】

また、第 2 大入賞装置 2 2 は、右領域 V R に配置されている。第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球は、演出装置 E S の左側を流下した後、左排出ルート R 1 2 を流下し、第 2 大入賞装置 2 2 よりも下部へと流下する。このため、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球は、第 2 大入賞装置 2 2 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 R 2 1 を流下する遊技球は、右領域 V R を流下して、第 2 大入賞装置 2 2 が配設された位置まで流下する場合がある。このため、第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球は、第 2 大入賞装置 2 2 へ入球することが想定されている。また、第 2 大入賞装置 2 2 は、第 2 流下ルート R 2 1 を流下する遊技球の流下経路上において、第 2 始動入球装置 1 7 よりも下流側に配設されている。

【 0 0 4 0 】

また、パチンコ遊技機 1 0 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。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。本実施形態の「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によって成立する。なお、高確率抽選状態が生起されているとき、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、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。

【 0 0 4 1 】

また、パチンコ遊技機 1 0 は、第 2 始動入球装置 1 7 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、単位時間あたりに第 2 始動入球装置 1 7 が開放状態となる機会（回数や時間）を増加させることで、第 2 始動入球装置 1 7 へ遊技球が入球する確率を高めている。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。本実施形態の「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によって成立する。

【 0 0 4 2 】

また、パチンコ遊技機 1 0 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、大当たりの種類と、各大当たり抽選当選時における大当たりの種類の選択率について説明する。

【 0 0 4 3 】

図 2 に示すように、大当たりの種類には、特典有 1 6 R 特定大当たり、特典無 1 6 R 特定大当たり、特別 6 R 特定大当たり、通常 6 R 特定大当たり、1 6 R 非特定大当たり及び 6 R 非特定大当たりがある。

【 0 0 4 4 】

特典有 1 6 R 特定大当たり、特典無 1 6 R 特定大当たり及び 1 6 R 非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、1 6 回の開放遊技が行われる。また、特別 6 R 特定大当たり、通常 6 R 特定大当たり及び 6 R 非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、6 回の開放遊技が行われる。

【 0 0 4 5 】

特典無 1 6 R 特定大当たり、特別 6 R 特定大当たり、1 6 R 非特定大当たり及び 6 R 非特定大当たりのうち何れかに基づく大当たり遊技における全ての開放遊技では、第 1 大入賞装置 2 0

10

20

30

40

50



が開放状態となる。一方、特典有 16 R 特定大当り又は通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技における全ての開放遊技では、第 2 大入賞装置 22 が開放状態となる。このため、本実施形態において、特典無 16 R 特定大当り、特別 6 R 特定大当り、16 R 非特定大当り及び 6 R 非特定大当りのうち何れかに基づく大当り遊技が、第 1 大入賞装置 20 が制御されることで生起される大当り遊技に相当する。一方、本実施形態において、特典有 16 R 特定大当り又は通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技が、第 2 大入賞装置 22 が制御されることで生起される大当り遊技に相当する。

#### 【0046】

因みに、大当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、「規定個数の遊技球を第 1 大入賞装置 20 又は第 2 大入賞装置 22 へ入球させることが容易な時間（例えば、「25 秒」）」が定められている。また、第 1 大入賞装置 20 が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数及び第 2 大入賞装置 22 が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数は、異なる個数が定められている。パチンコ遊技機 10 では、第 1 大入賞装置 20 が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数（本実施形態では、「7」）よりも、第 2 大入賞装置 22 が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数（本実施形態では、「8」）を多く定めている。

10

#### 【0047】

また、特典有 16 R 特定大当り、特典無 16 R 特定大当り、特別 6 R 特定大当り及び通常 6 R 特定大当りのうち何れかに基づく大当り遊技終了後には、高確率抽選状態が生起される。一方、16 R 非特定大当り又は 6 R 非特定大当りに基づく大当り遊技終了後には、高確率抽選状態が生起されない（図 2 では、「非生起」と示す）。

20

#### 【0048】

また、特典有 16 R 特定大当り又は通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技終了後は、当該大当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。一方、特典無 16 R 特定大当り、16 R 非特定大当り及び 6 R 非特定大当りのうち何れかに基づく大当り遊技終了後は、当該大当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ない（図 2 では、「非生起」と示す）。

#### 【0049】

また、特別 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技終了後は、当該大当りを決定した際に入球率向上状態が生起されていなければ、入球率向上状態が生起されない。一方、特別 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技終了後は、当該大当りを決定した際に入球率向上状態が生起されていれば、入球率向上状態が生起される。

30

#### 【0050】

そして、パチンコ遊技機 10 では、第 1 の大当り抽選に当選した場合、特典有 16 R 特定大当り、特典無 16 R 特定大当り及び 16 R 非特定大当りの中から、所定の選択率で大当りの種類が決定される。具体的に、第 1 の大当り抽選に当選した場合、15%の確率で特典有 16 R 特定大当り、65%の確率で特典無 16 R 特定大当り、20%の確率で 16 R 非特定大当りが、大当りの種類として決定される。

#### 【0051】

また、パチンコ遊技機 10 では、第 2 の大当り抽選に当選した場合、特典有 16 R 特定大当り、特別 6 R 特定大当り、通常 6 R 特定大当り及び 6 R 非特定大当りの中から、所定の選択率で大当りの種類が決定される。具体的に、第 2 の大当り抽選に当選した場合、35%の確率で特典有 16 R 特定大当り、25%の確率で特別 6 R 特定大当り、20%の確率で通常 6 R 特定大当り、20%の確率で 6 R 非特定大当りが、大当りの種類として決定される。

40

#### 【0052】

また、パチンコ遊技機 10 の演出図柄変動ゲームでは、特定演出としてリーチ演出が実行される場合がある。リーチ演出は、左右の図柄表示装置 11 L, 11 R には同一の演出図柄が停止して表示され、中図柄表示装置 11 C では演出図柄が変動して表示されるリー

50

チ状態において実行される。また、左右の図柄表示装置 11L, 11R に同一の演出図柄が停止して表示される演出図柄の図柄組み合わせが、リーチの図柄組み合わせとなる。

【0053】

次に、図3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信号を出力する。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に基づき、演出図柄表示装置11の表示態様や、液晶ディスプレイDpの表示態様、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。

10

【0054】

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。

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CPU30a、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b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RAM30cが設けられている。

【0055】

主制御用CPU30aには、各種スイッチSW1～SW5が接続されている。各種スイッチSW1～SW5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CPU30aが入力できるように、主制御用CPU30aに接続されている。また、主制御用CPU30a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CPU30aには、電動役物ソレノイドSOL1及び各大入賞ソレノイドSOL2, SOL3が接続されている。

20

【0056】

主制御用ROM30b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、特別図柄変動ゲームにて特別図柄が変動表示される時間(演出図柄変動ゲームのゲーム時間)を特定し得る。また、変動パターンは、演出図柄表示装置11、液晶ディスプレイDp、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、大当たりのときに決定される大当たり演出用の変動パターンと、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と、がある。また、はずれ演出用の変動パターンには、特定演出(本実施形態では、リーチ演出)を演出内容に含むはずれ特定演出用の変動パターンと、特定演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。本実施形態の大当たり演出用の変動パターンには、特定演出が演出内容に含まれる。

30

【0057】

また、主制御用ROM30bには、各種の判定値が記憶されている。例えば、主制御用ROM30bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当た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たり判定値の個数は、高確率抽選状態が生起されていないときの大当たり判定値の個数よりも多くなっている。また、主制御用ROM30bには、演出判定値が記憶されている。演出判定値は、特定演出を実行するか否かを定めるための特定演出抽選で用いる判定値である。また、主制御用ROM30bには、普通当たり判定値が記憶されている。普通当たり判定値は、普通当たり抽選で用いる判定値である。

40

【0058】

主制御用RAM30c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RAM30cには、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す主高確フラグが記憶される。また、主制御用RAM30cには、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す主作動フラグが

50

記憶される。

【 0 0 5 9 】

また、主制御基板 3 0 内では、大当り判定用乱数や、演出判定用乱数、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、大当り判定用乱数は、大当り抽選に用いる乱数である。演出判定用乱数は、特定演出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。

【 0 0 6 0 】

10

次に、演出制御基板 3 1 について説明する。

演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b 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 R A M 3 1 c が設けられている。

【 0 0 6 1 】

演出制御用 C P U 3 1 a には、演出図柄表示装置 1 1 が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、液晶ディスプレイ D p が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、スピーカ S p が接続されている。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、装飾ランプ L a が接続されている。

【 0 0 6 2 】

20

演出制御用 R O M 3 1 b には、演出図柄表示用データや、画像表示用データ、発光用データ及び音声用データが記憶されている。

演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機 1 0 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 R A M 3 1 c には、高確率抽選状態の生起中であるか否かを示す副高確フラグが記憶される。また、演出制御用 R A M 3 1 c には、入球率向上状態の生起中であるか否かを示す副作動フラグが記憶される。

【 0 0 6 3 】

以下、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a 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。主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期毎に、各種処理を実行する。

30

【 0 0 6 4 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、第 1 始動スイッチ S W 1 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 R A M 3 0 c 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。第 1 保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a 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。更に、主制御用 C P U 3 0 a 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 2 6 a の表示内容を制御する。

40

【 0 0 6 5 】

また、第 1 保留判定を肯定判定した主制御用 C P U 3 0 a は、主制御基板 3 0 内で生成されている各種乱数（大当り判定用乱数、演出判定用乱数、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 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶し、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 R A M 3 0 c に記憶することにより、第 1 の特別図柄変動ゲーム（第 1 の大当り抽選の対象となる演出図柄変動ゲーム）の実行が保留される。このため、本実施形態において、第 1 の変動ゲームとなる第 1 の特別図柄変動ゲームの実行を保留する主制御用 R A M 3 0 c が、第 1 保留記憶手段として機能する。

【 0 0 6 6 】

50

また、主制御用CPU30aは、第2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。第2保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数に1加算し、第2保留記憶数を書き換える。更に、主制御用CPU30a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。

【0067】

また、第2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（大当り判定用乱数、演出判定用乱数、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RAM30cの所定の記憶領域に記憶し、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RAM30cに記憶することにより、第2の特別図柄変動ゲーム（第2の大当り抽選の対象となる演出図柄変動ゲーム）の実行が保留される。このため、本実施形態において、第2の変動ゲームとなる第2の特別図柄変動ゲームの実行を保留する主制御用RAM30cが、第2保留記憶手段として機能する。

【0068】

なお、主制御用CPU30a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。

【0069】

次に、図4に基づき、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理において主制御用CPU30aは、特別図柄変動ゲームの実行中又は大当り遊技の生起中か否かを判定する（ステップS11）。ステップS11の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30a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を判定する（ステップS12）。ステップS12の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、第1保留記憶数から1減算する（ステップS13）。ステップS13において、主制御用CPU30a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。その後、主制御用CPU30aは、第1抽選処理を行い（ステップS14）、特別図柄開始処理を終了する。

【0070】

ここで、ステップS14の第1抽選処理について説明する。

第1抽選処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの第1保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当り判定用乱数、演出判定用乱数、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。また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した大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。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り判定値を用いて第1の大当り抽選を行う。このように、本実施形態において、第1の大当り抽選を行う主制御用CPU30aが、第1の大当り抽選手段として機能する。

【0071】

そして、第1の大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1特別図柄表示装置25aに停止して表示させる大当り図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、15%の確率で特典有16R特定大当りに対応する大当り図柄、65%の確率で特典無16R特定大当りに対応する大当り図柄、20%の確率で16R非特定大当りに対応する大当り図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、大当り図柄を決定することにより、大当りの種類を決定する。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、第1抽選処理を終了する。

【0072】

また、第1の大当り抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した演出判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている演出判定値と一致するか否かを判定して特定演出判定（特定演出抽選）を行う。そして、特定演出抽選に当選した場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置25aに停止して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し、第1抽選処理を終了する。

10

【0073】

一方、特定演出抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、第1特別図柄表示装置25aに停止して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、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定し、第1抽選処理を終了する。

【0074】

図4に示すように、ステップS12の判定結果が否定の場合（第1保留記憶数＝0）、主制御用CPU30aは、第2保留記憶数を読み出し、当該第2保留記憶数が「0（零）」よりも大きいのかを判定する（ステップS15）。ステップS15の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS15

20

【0075】

ここで、ステップS17の第2抽選処理について説明する。

第2抽選処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの第2保留記憶数「1」に対応する記憶領域に記憶されている各種乱数（大当り判定用乱数、演出判定用乱数、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。また、各種乱数の値を読み出した主制御用CPU30aは、読み出した大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り判定値と一致するか否かを判定して大当り判定（第2の大当り抽選）を行う。主制御用CPU30aは、第1の大当り抽選と同様、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2の大当り抽選を行う。このように、本実施形態において、第2の大当り抽選を行う主制御用CPU30aが、第2の大当り抽選手段として機能する。

30

【0076】

そして、第2の大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に停止して表示させる大当り図柄を決定する。このとき、主制御用CPU30aは、35%の確率で特典有16R特定大当りに対応する大当り図柄、25%の確率で特別6R特定大当りに対応する大当り図柄、20%の確率で通常6R特定大当り、20%の確率で6R非特定大当りに対応する大当り図柄を決定する。また、主制御用CPU30aは、大当り図柄を決定することにより、大当りの種類を決定する。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、第2抽選処理を終了する。

40

【0077】

また、第2の大当り抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、読み出した演出判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている演出判定値と一致するか否かを判定して特定演出判定（特定演出抽選）を行う。そして、特定演出抽選に当選した場合

50

、主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置25bに停止して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し、第2抽選処理を終了する。

【0078】

一方、特定演出抽選に非当選した場合、主制御用CPU30aは、第2特別図柄表示装置25bに停止して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、複数種類のはずれ通常演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定し、第2抽選処理を終了する。

【0079】

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演出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し出す。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。それとともに、主制御用CPU30aは、第1の大当たり抽選の対象となる演出図柄変動ゲームの開始を指示する際には第1特別図柄表示装置25aにおける特別図柄を変動して表示させ、第1の特別図柄変動ゲームの実行を開始させる。また、主制御用CPU30aは、第2の大当たり抽選の対象となる演出図柄変動ゲームの開始を指示する際には第2特別図柄表示装置25bにおける特別図柄を変動して表示させ、第2の特別図柄変動ゲームの実行を開始させる。

【0080】

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演出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。それとともに、主制御用CPU30aは、決定した特別図柄を確定停止表示させるように、特別図柄を変動して表示させている第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。

【0081】

以上のように、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されている場合には、第2の特別図柄変動ゲームの実行が保留されているか否かに関係なく、実行が保留されている第1の特別図柄変動ゲームが実行される。一方、第2の特別図柄変動ゲームが保留されている場合であっても、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されていない状況でなければ、実行が保留されている第2の特別図柄変動ゲームが実行されない。つまり、パチンコ遊技機10では、第1の特別図柄変動ゲームと第2の特別図柄変動ゲームの何れもの実行が保留されている場合、第1の特別図柄変動ゲームが、第2の特別図柄変動ゲームよりも優先的に実行される。

【0082】

このように、本実施形態において、第1特別図柄表示装置25aにおける特別図柄の表示態様を制御することで第1の特別図柄変動ゲームの実行を制御する主制御用CPU30aが、第1のゲーム実行制御手段として機能する。また、本実施形態において、第2特別図柄表示装置25bにおける特別図柄の表示態様を制御することで第2の特別図柄変動ゲームの実行を制御する主制御用CPU30aが、第2のゲーム実行制御手段として機能する。そして、第1の特別図柄変動ゲーム及び第2の特別図柄変動ゲームの実行を制御する主制御用CPU30aが、ゲーム実行制御手段として機能する。

【0083】

また、主制御用CPU30aは、大当たり抽選に当選した場合、当該大当たり抽選の当選対象となる特別図柄変動ゲームの終了後、第1大入賞装置20又は第2大入賞装置22の開放状態及び閉鎖状態を制御し、決定した種類の大当たりに基づく大当たり遊技を生起させる。このように、本実施形態において、大当たり遊技を生起させる主制御用CPU30aが、大

10

20

30

40

50

当り遊技生起手段として機能する。

【 0 0 8 4 】

また、主制御用CPU30aは、主高確フラグや主作動フラグの管理によって、遊技状態を制御する。具体的に、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高確フラグに設定する。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高確フラグに設定する。

【 0 0 8 5 】

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作動フラグに設定する。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作動フラグに設定する。

【 0 0 8 6 】

このように、本実施形態において、主作動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、本実施形態では、入球率向上状態が遊技者にとって有利な特典に相当する。また、大当りの種類の決定により、入球率向上状態を生起させるか否かが決定されることから、本実施形態において、大当りの種類を決定することにより特典を付与するか否かを決定するとともに、入球率向上状態を生起させることで特典を付与する主制御用CPU30aが、特典手段として機能する。また、本実施形態において、主高確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。

【 0 0 8 7 】

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図柄表示装置11に確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 8 8 】

具体的に、演出制御用CPU31aは、大当り演出用の変動パターンが指定された場合、大当りの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ特定演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせを決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせを決定する。

【 0 0 8 9 】

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、演出図柄を変動表示させて演出図柄変動ゲームを開始するように、演出図柄表示装置11の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、決定した演出図柄の図柄組み合わせを確定停止表示させるように、演出図柄表示装置11における表示内容を制御する。

【 0 0 9 0 】

また、演出制御用CPU31aは、大当り演出用の変動パターン及びはずれ特定演出用の変動パターンのうち何れかが指定された場合、演出図柄変動ゲームにおいてリーチ演出を実行させるように、演出図柄表示装置11の表示内容を制御する。具体的に、演出制御用CPU31aは、左右の図柄表示装置11L, 11Rに同一の演出図柄を停止して表示させるとともに、中図柄表示装置11Cにて演出図柄を変動表示させて、リーチ演出を実行させる。このように、本実施形態において、特別図柄変動ゲーム中にリーチ演出を実行する演出図柄表示装置11が、リーチ演出実行手段として機能する。

## 【 0 0 9 1 】

また、演出制御用CPU31aは、大当たり遊技が生起されると、当該大当たり遊技の生起中、大当たりの種類に応じた大当たり中演出を実行させるように、液晶ディスプレイDp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。

## 【 0 0 9 2 】

また、演出制御用CPU31aは、副高確フラグや副作動フラグの管理によって、遊技状態を特定できるように制御する。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副高確フラグに設定する。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副高確フラグに設定する。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副作動フラグに設定する。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副作動フラグに設定する。

## 【 0 0 9 3 】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、各種の演出モードを実行可能に構成されている。

図5に示すように、演出モードには、入球率向上状態が生起されていないときに実行可能な非入球率向上演出モードと、入球率向上状態が生起されているときに実行可能な入球率向上演出モードと、がある。非入球率向上演出モードには、演出図柄の色が「白色」となる通常演出モードと、演出図柄の色が「緑色」となる潜伏演出モードと、がある。また、入球率向上演出モードには、演出図柄の色が「紫色」となる危機演出モードと、演出図柄の色が「赤色」となる安心演出モードと、がある。パチンコ遊技機10では、実行中の演出モードの名称を示す文字画像が液晶ディスプレイDpに表示される。このため、演出図柄の色以外にも、液晶ディスプレイDpに表示される文字画像から実行中の演出モードの種類を把握することも可能である。

## 【 0 0 9 4 】

以下、各種演出モードの移行態様について説明する。

通常演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技終了後に入球率向上状態が生起される場合には、当該大当たり遊技終了後、危機演出モードと安心演出モードのうち何れかの入球率向上演出モードへ移行する。一方、通常演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当た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、当該大当たり遊技終了後、潜伏演出モードへと移行する。なお、パチンコ遊技機10において、通常演出モード中に大当た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、通常演出モード中に特典有16R特定大当たり又は通常6R特定大当たりに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。また、パチンコ遊技機10において、通常演出モード中に大当た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、通常演出モード中に特典無16R特定大当たり、特別6R特定大当たり、16R非特定大当たり及び6R非特定大当たりのうち何れかに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。

## 【 0 0 9 5 】

潜伏演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技終了後に入球率向上状態が生起される場合には、当該大当たり遊技終了後、危機演出モードと安心演出モードのうち何れかの入球率向上演出モードへ移行する。一方、潜伏演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当た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、当該大当たり遊技終了後、潜伏演出モードが継続する。なお、パチンコ遊技機10において、潜伏演出モード中に大当た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、通常演出モード中と同様、潜伏演出モード中に特典有16R特定大当たり又は通常6R特定大当たりに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。また、パチンコ遊技機10において、潜伏演出モード中に大当た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、通常演出モード中と同様、潜伏演出モード中に特典無16R特定大当たり、特別6R特定大当たり、16



R 非特定大当たり及び 6 R 非特定大当たりのうち何れかに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。

【 0 0 9 6 】

また、潜伏演出モード中、潜伏終了条件が成立すると、通常演出モードへ移行する。パチンコ遊技機 1 0 において、潜伏終了条件は、潜伏演出モードにて大当たり遊技が生起されることなく所定回数の特別図柄変動ゲームが実行されたことを契機に、成立する。

【 0 0 9 7 】

入球率向上状態の生起中には、「危機演出モード」又は「安心演出モード」のうち何れか一方の入球率向上演出モードが実行される。入球率向上状態の生起中であって、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行中は、危機演出モードが実行される。一方、入球率向上状態の生起中であって、第 2 の特別図柄変動ゲームの実行中は、安心演出モードが実行される。

【 0 0 9 8 】

入球率向上演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技終了後も入球率向上状態が継続的に生起される場合には、当該大当たり遊技終了後、入球率向上演出モードが継続する。一方、入球率向上演出モード中、大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技終了後に入球率向上状態が継続的に生起されない場合には、当該大当たり遊技終了後、非入球率向上演出モード（本実施形態では、通常演出モード）へ移行する。なお、パチンコ遊技機 1 0 において、入球率向上演出モード中に大当たり遊技生起された後も入球率向上状態が継続的に生起される状況とは、入球率向上演出モード中に特典有 1 6 R 特定大当たり、特別 6 R 特定大当たり及び通常 6 R 特定大当たりのうち何れかに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。また、パチンコ遊技機 1 0 において、入球率向上演出モード中に大当たり遊技が生起された後に入球率向上状態が継続的に生起されない状況とは、入球率向上演出モード中に特典無 1 6 R 特定大当たり、1 6 R 非特定大当たり及び 6 R 非特定大当たりのうち何れかに基づく大当たり遊技が生起される状況をいう。

【 0 0 9 9 】

ここで、各種の演出モードの実行にかかる制御について説明する。

演出制御用 CPU 3 1 a は、通常演出モードを実行させる際、演出図柄を白色で表示するように、演出図柄表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、通常演出モードを実行させる際、「通常演出モード」の文字画像を表示するように、液晶ディスプレイ D p の表示内容を制御する。

【 0 1 0 0 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、通常演出モード中に大当たり遊技が生起され、当該大当た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、潜伏演出モードを実行させる。演出制御用 CPU 3 1 a は、潜伏演出モードを実行させる際、演出図柄を緑色で表示するように、演出図柄表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、潜伏演出モードを実行させる際、「潜伏演出モード」の文字画像を表示するように、液晶ディスプレイ D p の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、潜伏演出モード中、潜伏終了条件が終了すると、通常演出モードへ移行させるように、演出図柄表示装置 1 1 や液晶ディスプレイ D p の表示内容を制御する。

【 0 1 0 1 】

また、演出制御用 CPU 3 1 a は、通常演出モード中又は潜伏演出モード中に大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技終了後に入球率向上状態が生起される場合には、危機演出モード又は安心演出モードを実行させる。

【 0 1 0 2 】

演出制御用 CPU 3 1 a は、入球率向上状態が生起されているときであって、第 1 の特別図柄変動ゲームが実行される際、危機演出モードを実行させる。演出制御用 CPU 3 1 a は、危機演出モードを実行させる際、演出図柄を紫色で表示するように、演出図柄表示装置 1 1 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 3 1 a は、危機演出モードを実行させる際、「危機演出モード」の文字画像を表示するように、液晶ディスプレイ D p の表示内容を制御する。

## 【 0 1 0 3 】

また、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態が生起されているときであって、第2の特別図柄変動ゲームが実行される際、安心演出モードを実行させる。演出制御用CPU31aは、安心演出モードを実行させる際、演出図柄を赤色で表示するように、演出図柄表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、安心演出モードを実行させる際、「安心演出モード」の文字画像を表示するように、液晶ディスプレイDpの表示内容を制御する。以上のように、本実施形態では、演出制御用CPU31aが、演出モードの実行を制御する。

## 【 0 1 0 4 】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、危機演出モード中、演出図柄変動ゲームでは、必ずリーチ演出が実行される。更に、危機演出モードにおいてリーチ演出が実行される際、リーチ状態を形成する左右の図柄表示装置11L, 11Rに停止して表示される演出図柄によって示される数字により、第1の特別図柄変動ゲームが少なくとも残り何回実行されるかを遊技者に報知する。例えば、入球率向上状態が生起されているときであって、第1保留記憶数が「4」の状況で第1の特別図柄変動ゲームが実行される際、左右の図柄表示装置11L, 11Rには数字「4」の演出図柄が停止して表示され、リーチ演出が実行される。

## 【 0 1 0 5 】

以下、危機演出モード中に、主制御用CPU30a及び演出制御用CPU31aが行う制御について説明する。

主制御用CPU30aは、入球率向上状態の生起中、特別図柄開始処理における第1抽選処理（ステップS14）では、特定演出抽選の抽選結果に関係なく、はずれ特定演出用の変動パターンを決定する。

## 【 0 1 0 6 】

演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中、はずれ特定演出用の変動パターンが指定されるとともに、第1の特別図柄変動ゲームが実行される際、1減算前の第1保留記憶数を示す数字の演出図柄により構成されるリーチの演出図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせとして決定する。具体的に、演出制御用CPU31aは、1減算前の第1保留記憶数を示す数字の演出図柄を左右の図柄表示装置11L, 11Rに停止して表示させ、中図柄表示装置11Cに左右の図柄表示装置11L, 11Rに停止して表示させる演出図柄とは異なる演出図柄を停止して表示させることを決定する。

## 【 0 1 0 7 】

また、演出制御用CPU31aは、入球率向上状態の生起中、大当り演出用の変動パターンが指定されるとともに、第1の特別図柄変動ゲームが実行されるとき、1減算前の第1保留記憶数を示す数字の演出図柄により構成される大当りの図柄組み合わせを、確定停止表示させる演出図柄の図柄組み合わせとして決定する。

## 【 0 1 0 8 】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機10の遊技性について、その作用とともに説明する。

まず、第1の特別図柄変動ゲームの遊技性と、第2の特別図柄変動ゲームの遊技性と、について説明する。

## 【 0 1 0 9 】

図2に示すように、パチンコ遊技機10では、第1の大当り抽選に当選した場合、特典有16R特定大当り、特典無16R特定大当り及び16R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。3種類の大当りのうち大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される大当りは、特典有16R特定大当りのみである。また、第1の大当り抽選に当選した際に特典有16R特定大当りに基づく大当り遊技が生起される確率は、「15%」に定められている。したがって、第1の大当り抽選に当選した場合に、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される確率は、「15%」となる。なお、入球率向上状態が生

10

20

30

40

50

起されているか否かに関係なく、第1の大当り抽選に当選した場合に、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される確率は「15%」となる。

【0110】

一方、パチンコ遊技機10では、第2の大当り抽選に当選した場合、特典有16R特定大当り、特別6R特定大当り、通常6R特定大当り及び6R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。4種類の大当りのうち大当り遊技終了後に確実に入球率向上状態が生起される大当りは、特典有16R特定大当り及び通常6R特定大当りである。また、第2の大当り抽選に当選した際に特典有16R特定大当り又は通常6R特定大当りに基づく大当り遊技が生起される確率は、「55%(=35%+20%)」に定められている。したがって、第2の大当り抽選に当選した場合に、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される確率は、少なくとも「55%」となる。

10

【0111】

但し、入球率向上状態が生起されているときに第2の大当り抽選に当選した際、特別6R特定大当りに基づく大当り遊技終了後も入球率向上状態が生起される。このため、入球率向上状態が生起されているとき、第2の大当り抽選に当選した場合に、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される確率は、「80%(=35%+25%+20%)」となる。

【0112】

以上のように、パチンコ遊技機10では、第1の大当り抽選に当選するよりも、第2の大当り抽選に当選した方が、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起されることを期待できる。換言すると、入球率向上状態が生起されているとき、第1の大当り抽選に当選した場合には、第2の大当り抽選に当選した場合よりも、入球率向上状態が大当り遊技終了後も継続的に生起されることを期待できない。このため、入球率向上状態が生起されているときに、第1の特別図柄変動ゲームが実行されることは、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感が高まる。

20

【0113】

また、図2に示すように、パチンコ遊技機10において、第1の大当り抽選に当選した際、特典無16R特定大当り及び16R非特定大当りのうち何れかが決定される確率は、「85%(=65%+20%)」である。第1の大当り抽選に当選した際に特典無16R特定大当り及び16R非特定大当りのうち何れかが決定される確率は、第1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確率に相当する。

30

【0114】

一方、パチンコ遊技機10において、第2の大当り抽選に当選した際、特別6R特定大当り及び6R非特定大当りのうち何れかが決定される確率は、「45%」である。第2の大当り抽選に当選した際に特別6R特定大当り及び6R非特定大当りのうち何れかが決定される確率は、第1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確率に相当する。

【0115】

このように、パチンコ遊技機10では、第1の大当り抽選に当選するよりも、第2の大当り抽選に当選した方が、第1大入賞装置20が開放状態となる大当り遊技が生起され難くなっている。換言すると、第1の大当り抽選に当選するよりも、第2の大当り抽選に当選した方が、当該当選を契機として生起された大当り遊技中に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留され難く、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感が高まり難い。

40

【0116】

次に、入球率向上状態が生起されていないときの遊技及び入球率向上状態が生起されているときの遊技について、説明する。

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ときには、普通当り抽選に当選し難いため、第2始動入球装置17が開放状態となり難い。したがって、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とき、第1流下ルートR11を流下す

50

るように遊技球が発射され、遊技が行われる。

【0117】

一方、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ときには、普通当り抽選に当選し易いため、第2始動入球装置17が開放状態となり易い。したがって、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とき、第2流下ルートR21を流下するように遊技球が発射され、遊技が行われる。

【0118】

以上のように、入球率向上状態が生起されていないときには第1の特別図柄変動ゲームが主に実行される一方で、入球率向上状態が生起されているときには第2の特別図柄変動ゲームが主に実行される。

10

【0119】

しかし、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起される場合であっても、大当り遊技終了時に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されているならば、第2の特別図柄変動ゲームよりも優先して第1の特別図柄変動ゲームが実行されることになる。

【0120】

このため、大当り遊技終了後に入球率向上状態が生起された場合、当該大当り遊技終了時に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されている状況では、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感が高まる。このような状況において、パチンコ遊技機10では、危機演出モードを実行することにより、第1の特別図柄変動ゲームが実行されていることを遊技者に報知し、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感が高まっていることを遊技者に報知する。このように、本実施形態において、危機演出モード及び危機演出モード中の演出図柄変動ゲームが報知演出に相当する。そして、本実施形態において、危機演出モードを実行する演出図柄表示装置11及び液晶ディスプレイDpと、危機演出モード中の演出図柄変動ゲームを実行する演出図柄表示装置11が、演出実行手段として機能する。更に、本実施形態において、危機演出モードの実行を制御するとともに、危機演出モード中の演出図柄変動ゲームの実行を制御する演出制御用CPU31aが、演出制御手段として機能する。

20

【0121】

ここで、大当り遊技終了時に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されている状況として、想定される状況について説明する。

30

前述したように、入球率向上状態が生起されていないときには第1流下ルートR11を流下するように遊技球が発射されるため、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留される。したがって、入球率向上状態が生起されていないときに第1の大当り抽選の当選を契機とする演出図柄変動ゲームの終了時、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されているならば、当該実行が保留されている第1の特別図柄変動ゲームが大当り遊技終了後に優先的に実行される。このように、入球率向上状態が生起されない遊技状態から入球率向上状態が生起される遊技状態へと移行する状況では、大当り遊技終了時に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されている状況と想定できる。

【0122】

また、入球率向上状態が生起されている場合であっても第2の大当り抽選に当選した場合であっても、特別6R特定大当りに基づく大当り遊技が生起された際には、第1大入賞装置20が開放状態となる。第1大入賞装置20へ遊技球を入球させるためには、遊技球が第1流下ルートR11を流下するように、遊技球を発射させる必要がある。このため、特別6R特定大当りに基づく大当り遊技が生起された際には、第1流下ルートR11を流下するように発射された遊技球が第1始動入球装置15へ入球することにより、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留される可能性がある。したがって、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されていない状況で第2の大当り抽選に当選したとしても、当該当選を契機として生起された大当り遊技にて第1大入賞装置20が開放状態となれば、当該大当り遊技中に第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されることが想定される。このように、大当り遊技中に、流下する遊技球が第1始動入球装置15へ入球可能なルートと同じ第1

40

50

流下ルート R 1 1 を流下する遊技球が入球可能に配置された第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる状況では、大当たり遊技終了時に第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留されている状況と想定できる。

【 0 1 2 3 】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、第 1 の特別図柄変動ゲームを第 2 の特別図柄変動ゲームよりも優先的に実行するという、遊技性を有する。更に、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 の大当たり抽選に当選するよりも第 2 の大当たり抽選に当選した方が、入球率向上状態が継続的に生起される可能性を高くすることにより、入球率向上状態において第 1 の大当たり抽選が行われることにより入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感を高め易いという、遊技性を有する。

10

【 0 1 2 4 】

また、パチンコ遊技機 1 0 は、入球率向上状態が生起されていない遊技状態から入球率向上状態が生起されている遊技状態への移行後も、第 1 の大当たり抽選が行われ、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感を高めるとい、遊技性を有する。また、パチンコ遊技機 1 0 は、入球率向上状態が生起されることによって主に第 2 の特別図柄変動ゲームが実行される状況となっても、生起された大当たり遊技中に第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留される場合がある。この場合、大当たり遊技終了後に、第 1 の大当たり抽選が行われ、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感を高めるとい、遊技性を有する。

【 0 1 2 5 】

20

また、パチンコ遊技機 1 0 は、第 2 の大当たり抽選に当選するよりも第 1 の大当たり抽選に当選した方が、第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起され易く、大当たり遊技終了後に第 1 の大当たり抽選が行われることにより入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感を高め易いという、遊技性を有する。つまり、パチンコ遊技機 1 0 は、当選する大当たり抽選の種類によって、大当たり遊技終了後に入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機が発生する機会の多少が変化するとい、遊技性を有する。

【 0 1 2 6 】

因みに、入球率向上状態の生起中であって第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留されていない状況では、第 2 の特別図柄変動ゲームが連続して実行される状況となる。このような状況下において、遊技球が第 1 流下ルート R 1 1 を流下して第 1 始動入球装置 1 5 へ入球した際には、連続して実行される第 2 の特別図柄変動ゲームの途中で一時的に第 1 の特別図柄変動ゲームが優先的に実行されるため、安心演出モードから危機演出モードへと移行する。この際、入球率向上状態が継続的に生起され易い状況から、一時的に入球率向上状態が継続的に生起され難い状況へと移行することとなり、大当たり抽選に当選したか否かについての注目度を高めることができる。また、このような状況に陥らないよう、発射した遊技球が第 2 流下ルート R 2 1 を流下するように発射ハンドル H を慎重且つ確実に回動操作させることができる。なお、第 2 の特別図柄変動ゲームが第 1 の特別図柄変動ゲームよりも優先的に実行される遊技機においては、上記のように第 1 始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球したとしても、第 2 始動入球装置 1 7 へ遊技球を入球させ続ければ、第 1 の特別図柄変動ゲームが実行されることを回避することができる。しかし、第 1 の特別図柄変動ゲームが第 2 の特別図柄変動ゲームよりも優先的に実行されるパチンコ遊技機 1 0 では、第 1 始動入球装置 1 5 へ入球したことを契機とする第 1 の特別図柄変動ゲームの実行を回避することは不可能であるため、より慎重且つ確実に発射ハンドル H を回動操作させることができる。

30

40

【 0 1 2 7 】

ここで、図 6 ( a ) ~ ( g ) に基づき、入球率向上状態の生起中に生起される大当たり遊技によって当該大当たり遊技終了後の遊技の展開が異なる状況について説明する。

図 6 ( a ) に示すように、入球率向上状態の生起中において、第 2 の大当たり抽選に当選したとする。

【 0 1 2 8 】

50

その後、図 6 ( b ) に示すように、特別 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技が生起されると、第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となるため、第 1 流下ルート R 1 1 を流下するように遊技球が発射される。

【 0 1 2 9 】

これにより、図 6 ( c ) に示すように、特別 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技の生起中は、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球が第 1 始動入球装置 1 5 へ入球し、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留される。

【 0 1 3 0 】

その結果、図 6 ( d ) に示すように、特別 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技終了後は、第 1 保留記憶数が「 0 以上」であるため、第 1 の特別図柄変動ゲームが優先的に実行される。

10

【 0 1 3 1 】

一方、図 6 ( e ) に示すように、第 2 の大当り抽選に当選した後、通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技が生起されると、第 2 大入賞装置 2 2 が開放状態となるため、第 2 流下ルート R 2 1 を流下するように遊技球が発射される。

【 0 1 3 2 】

これにより、図 6 ( f ) に示すように、通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技の生起中は、発射された遊技球が第 2 流下ルート R 2 1 を流下する以上、第 1 始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球することもないため、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留されることはない。

20

【 0 1 3 3 】

その結果、図 6 ( g ) に示すように、通常 6 R 特定大当りに基づく大当り遊技終了後は、第 1 保留記憶数が「 0 」であるため、第 2 保留記憶数が「 0 以上」であれば第 2 の特別図柄変動ゲームが実行されることになる。

【 0 1 3 4 】

次に、図 7 ( a ) ~ ( c ) に基づき、危機演出モード中の演出図柄変動ゲームについて、説明する。

図 7 ( a ) に示すように、危機演出モード中、実行中の第 1 の特別図柄変動ゲームを含めて残り 3 回の第 1 の特別図柄変動ゲーム ( 第 1 の大当り抽選の対象となる演出図柄変動ゲーム ) が実行される場合、演出図柄変動ゲームにおいて左右の図柄表示装置 1 1 L , 1 1 R には、数字 [ 3 ] の演出図柄が停止して表示され、リーチ演出が実行される。このとき、大当り抽選に当選している場合には、数字 [ 3 ] の演出図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。一方、大当り抽選に非当選している場合には、数字 [ 3 ] の演出図柄によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

30

【 0 1 3 5 】

また、図 7 ( b ) に示すように、大当り抽選に非当選している場合には次の第 1 の特別図柄変動ゲームが実行され、当該第 1 の特別図柄変動ゲームを含めて第 1 の特別図柄変動ゲームが残り 2 回実行されることから、演出図柄変動ゲームにおいて左右の図柄表示装置 1 1 L , 1 1 R には数字 [ 2 ] の演出図柄が停止して表示され、リーチ演出が実行される。このとき、大当り抽選に当選している場合には、数字 [ 2 ] の演出図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。一方、大当り抽選に非当選している場合には、数字 [ 2 ] の演出図柄によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

40

【 0 1 3 6 】

更に、図 7 ( c ) に示すように、大当り抽選に非当選している場合には次の第 1 の特別図柄変動ゲームが実行され、当該第 1 の特別図柄変動ゲームが最終回となることから、演出図柄変動ゲームにおいて左右の図柄表示装置 1 1 L , 1 1 R には数字 [ 1 ] の演出図柄が停止して表示され、リーチ演出が実行される。このとき、大当り抽選に当選している場合には、数字 [ 1 ] の演出図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせが確定停止表

50

示される。一方、大当たり抽選に非当選している場合には、数字[ 1 ]の演出図柄によって構成されるリーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

#### 【 0 1 3 7 】

危機演出モード中は、全ての演出図柄変動ゲームにてリーチ演出が実行されることから、全ての演出図柄変動ゲームにて大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示される可能性が高いかのように、遊技者にみせることができる。その結果、入球率向上状態が継続的に生起されないことへの危機感を、効果的に高める。

#### 【 0 1 3 8 】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

10

( 1 ) 第 1 の特別図柄変動ゲーム ( 第 1 の変動ゲーム ) の実行と、第 2 の特別図柄変動ゲーム ( 第 2 の変動ゲーム ) の実行が保留されている場合には、第 1 の特別図柄変動ゲームが優先して実行される。このような実行方法で、実行が保留されている各特別図柄変動ゲームを実行することにより、斬新な遊技性を提供できる。

#### 【 0 1 3 9 】

更に、流下する遊技球が第 1 始動入球装置 1 5 ( 非可変始動入球手段 ) へ入球可能なルートと同一ルートを流下する遊技球が入球可能に遊技盤 Y B に配置された第 1 大入賞装置 2 0 ( 特別入球手段 ) が開放状態となる大当たり遊技が生起された際は、大当たり遊技生起中に第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留される可能性が高く、その回数も多くなり易い。この結果、第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起された際、当該大当たり遊技終了後には、第 1 の特別図柄変動ゲームが優先して実行される可能性が高くなる。以上のように、実行が保留されている各特別図柄変動ゲームのうち第 1 の特別図柄変動ゲームを優先して実行するとともに、大当たり遊技中に第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留され易く構成することで、遊技性の幅を広げることができ、斬新な遊技性を提供できる。

20

#### 【 0 1 4 0 】

( 2 ) 第 1 の大当たり抽選に当選する場合には、第 2 の大当たり抽選に当選する場合よりも、遊技者にとって有利な特典が付与され難い ( 入球率向上状態が生起され難い ) ように構成した。このように構成した遊技機において、実行が保留されている各特別図柄変動ゲームのうち第 1 の特別図柄変動ゲームを優先して実行する場合、特典が付与され難い第 1 の大当たり抽選が優先して行われる。特に、流下する遊技球が第 1 始動入球装置 1 5 ( 非可変始動入球手段 ) へ入球可能なルートと同一ルートを流下する遊技球が入球可能に遊技盤 Y B に配置された第 1 大入賞装置 2 0 ( 特別入球手段 ) が開放状態となる大当たり遊技が生起された際には、当該大当たり遊技終了後に第 1 の大当たり抽選が優先して行われる可能性が高く、その回数も多くなり易い。以上のように、第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起された際には、当該大当たり遊技終了後に第 1 の大当たり抽選と第 2 の大当たり抽選のうち遊技者にとって不利に作用する大当たり抽選が優先して行われる可能性が高くなるという、斬新な遊技性を提供できる。

30

#### 【 0 1 4 1 】

( 3 ) 第 1 の大当たり抽選に当選する場合には、第 2 の大当たり抽選に当選する場合よりも、当選を契機として生起された大当たり遊技終了後に、入球率向上状態が生起され難いように構成した。このように構成した遊技機において、実行が保留されている各特別図柄変動ゲームのうち第 1 の特別図柄変動ゲームを優先して実行する場合、当選したとしても入球率向上状態が生起され難い第 1 の大当たり抽選が優先して行われることになる。特に、流下する遊技球が第 1 始動入球装置 1 5 ( 非可変始動入球手段 ) へ入球可能なルートと同一ルートを流下する遊技球が入球可能に遊技盤 Y B に配置された第 1 大入賞装置 2 0 ( 特別入球手段 ) が開放状態となる大当たり遊技が生起された際には、当該大当たり遊技終了後に第 1 の大当たり抽選が優先して行われる可能性が高く、その回数も多くなり易い。このため、第 1 大入賞装置 2 0 が制御される大当たり遊技が生起された際には、当該大当たり遊技終了後に入球率向上状態が生起されたとしても、第 1 の大当たり抽選に当選することにより入球率向

40

50

上状態が終了してしまう可能性が高くなる。以上のように、大当たり遊技中に第1の特別図柄変動ゲームの実行がどれくらい保留されるかによって、大当たり遊技が生起された後も入球率向上状態が継続的に生起される確率が変化するという、斬新な遊技性を提供できる。

【0142】

(4) 第1の大当たり抽選に当選した場合には、第2の大当たり抽選に当選した場合よりも、第1大入賞装置20(第1の特別入球手段)が開放状態となる大当たり遊技が生起され易いように構成した。また、第1大入賞装置20は、流下する遊技球が第1始動入球装置15(非可変始動入球手段)へ入球可能なルートと同一ルートを流下する遊技球が入球可能に遊技盤YBに配置されている。これにより、第1大入賞装置20へ遊技球を入球させるために第1流下ルートR11(第1のルート)を流下するように遊技球を発射させると、第1始動入球装置15へ遊技球が入球することが想定される。この結果、第1の大当たり抽選に当選した場合には、第2の大当たり抽選に当選した場合よりも、大当たり遊技終了後に第1の大当たり抽選が行われる可能性が高くなり易く、その回数も多くなり易い。このように、当選した大当たり抽選の種類によって大当たり遊技終了後に第1の大当たり抽選が行われる機会の多少が変化するという、斬新な遊技性を提供できる。

10

【0143】

また、第1大入賞装置20と、流下する遊技球が第2始動入球装置17(可変始動入球手段)へ入球可能なルートと同一ルートを流下する遊技球が入球可能に遊技盤YBに配置された第2大入賞装置22と、のうち何れが大当たり遊技にて開放状態となるかによって、大当たり遊技終了後に生起された入球率向上状態が継続的に生起される可能性が変化する。以上のように、第1大入賞装置20と第2大入賞装置22のうち何れが開放状態となる大当たり遊技が生起されるかにより、大当たり遊技終了後に生起された入球率向上状態の終了し易さが変化する(特典が継続して付与される可能性が変化する)という、斬新な遊技性を提供できる。

20

【0144】

(5) 入球率向上状態が生起された際には、第2始動入球装置17(可変始動入球手段)への遊技球の入球率が高くなるため、第2始動入球装置17への入球を狙って、第2流下ルートR21を流下するように遊技球が発射されることが想定される。しかし、第1の特別図柄変動ゲーム(第1の変動ゲーム)を優先して実行することから、入球率向上状態が生起されたとしても、第1の特別図柄変動ゲームの実行が保留されていれば、第2の特別図柄変動ゲーム(第2の変動ゲーム)よりも先に第1の特別図柄変動ゲームが実行される。また、第1の大当たり抽選に当選した場合には、第2の大当たり抽選に当選した場合よりも、当該当選を契機として生起された大当たり遊技終了後に入球率向上状態が生起される確率が低い。このため、危機演出モード(報知演出)の実行により、第1の特別図柄変動ゲームの実行中であること、つまり、第1の大当たり抽選が行われたことを遊技者に報知することにより、大当たり抽選に当選している場合に入球率向上状態が生起される確率が低い状況にあることを遊技者に認識させるという、斬新な遊技性を提供できる。

30

【0145】

また、一般的なパチンコ遊技機では、入球率向上状態が生起されているときには、第2の特別図柄変動ゲームが優先的に実行される。このため、入球率向上状態の生起中、危機演出モードを実行することで、第2の特別図柄変動ゲームが実行されているものと遊技者が勘違いしてしまうことを抑制することもできる。

40

【0146】

(6) 危機演出モード中の演出図柄変動ゲーム(報知演出)では、リーチの図柄組み合わせを構成する演出図柄によって、連続して実行される第1の特別図柄変動ゲームの残り回数を遊技者に報知するようにした。これにより、入球率向上状態が継続的に生起される確率が低いという危機が継続する特別図柄変動ゲームの回数が、遊技者に報知されることになる。このように、危機が継続する特別図柄変動ゲームの回数を遊技者に報知することで、実行中の第1の特別図柄変動ゲームとともに、実行が保留されている残りの第1の特別図柄変動ゲームへの注目度も高め、遊技者を楽しませることができるとい、斬新な遊

50



技性を提供できる。

【 0 1 4 7 】

( 7 ) 危機演出モードにおいて、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行中、演出図柄変動ゲームでは必ずリーチ演出を実行するように構成した。リーチ演出は、一般的にも大当たりとなることが報知される一手手前の状態(聴牌状態)である。このため、リーチ演出が実行されずに単にはずれとなることが報知される場合よりも、第 1 の大当たり抽選に当選して遊技者に不利に作用すること(入球率向上状態が継続的に生起されないこと)への危機感を効果的に高め、遊技者を楽しませることができるという、斬新な遊技性を提供できる。

【 0 1 4 8 】

( 8 ) 第 1 始動入球装置 1 5 ( 非可変始動入球手段 ) は、遊技盤 Y B の遊技領域 Y R 2 において、第 1 流下ルート R 1 1 を流下する遊技球の流下経路上で第 1 大入賞装置よりも上流側に配置した。これにより、大当たり遊技の生起中に第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となっても、当該第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となることで第 1 始動入球装置 1 5 へ遊技球が入球しない状況(又は、入球し難い状況)を回避できる。この結果、大当たり遊技生起中に第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる場合には、当該大当たり遊技生起中に第 1 の特別図柄変動ゲームの実行が保留され難くなる状況を回避でき、斬新な遊技性を実現し易くなる。

【 0 1 4 9 】

( 9 ) 入球率向上状態の生起中であって、第 1 の特別図柄変動ゲームの実行中(危機演出モード中)は、演出図柄変動ゲームにてリーチ演出が実行されるように変動パターンが決定されるように構成した。このように、状況に応じて決定する変動パターンの種類を変化させることにより、状況毎に最適な内容で演出図柄変動ゲームを行うことができる。

【 0 1 5 0 】

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 の大当たり抽選に当選した場合には、第 2 の大当たり抽選に当選した場合と比較して、第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起され難いように構成してもよい。また、第 1 の大当たり抽選に当選した場合に第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起される確率と、第 2 の大当たり抽選に当選した場合に第 1 大入賞装置 2 0 が開放状態となる大当たり遊技が生起される確率と、が同一確率であってもよい。

【 0 1 5 1 】

・上記実施形態において、第 1 の大当たり抽選に当選した場合には、第 2 の大当たり抽選に当選した場合と比較して、入球率向上状態が生起され易いように構成してもよい。このように構成する場合、大当たり遊技終了後に第 1 の特別図柄変動ゲームが実行されること(第 1 の大当たり抽選が行われること)は、遊技者にとって有利な状況となる。なお、以上のように構成する場合、第 1 の特別図柄変動ゲームが実行されていることを遊技者に報知しなくても(報知演出を実行可能に構成しなくても)、大当たり遊技終了時に第 1 特別図柄変動ゲームが実行されることで遊技者にとって有利な状況が生起されるという斬新な遊技性を提供できる。

【 0 1 5 2 】

・上記実施形態において、第 1 の大当たり抽選に当選した場合に高確率抽選状態が生起される確率と、第 2 の大当たり抽選に当選した場合に高確率抽選状態が生起される確率と、を異ならせてもよい。例えば、第 2 の大当たり抽選に当選した場合の方が、第 1 の大当たり抽選に当選した場合よりも高確率抽選状態が生起され易いように構成してもよい。

【 0 1 5 3 】

・上記実施形態において、大当たり遊技の生起中に遊技球の入球が許容され得る特典入球口を配設してもよい。そして、大当たり遊技中に特典入球口に遊技球が入球したことを契機として当該大当たり遊技終了後に高確率抽選状態が生起される一方、大当たり遊技中に特典入球口に遊技球が入球しなかった場合には当該大当たり遊技終了後に高確率抽選状態が生起されないように構成してもよい。更に、第 1 の大当たり抽選の当選を契機に生起された大当たり

遊技中に特典入球口へ遊技球の入球が許容される確率と、第2の大当たり抽選の当選を契機に生じられた大当たり遊技中に特典入球口へ遊技球の入球が許容される確率と、を異ならせてもよい。なお、特典入球口へ遊技球の入球が許容されるか否かは、大当たりの種類に対応付けてもよい。例えば、大入賞装置の内部に特典入球口を配置し、当該大入賞装置が開放されることが対応付けられた大当たり及び当該大入賞装置が開放されないことが対応付けられた大当たりを備えてもよい。また、「特典入球口へ遊技球の入球が許容される状態」とは、「特典入球口への遊技球の入球が規制される状態」はもちろんのこと、「特典入球口への遊技球が入球可能となる時間が短い状態（特典入球口へ遊技球が入球することが想定されない時間）」も含む。

【0154】

10

・上記実施形態において、第1の大当たり抽選に当選した場合に入球率向上状態が生じられる確率と、第2の大当たり抽選に当選した場合に入球率向上状態が生じられる確率と、が同一確率であってもよい。

【0155】

・上記実施形態における全ての演出モードを実行しなくてもよい。例えば、非入球率向上演出モードと入球率向上演出モードをそれぞれ1種類としてもよい。また、演出モードそのものを実行しなくてもよい。

【0156】

・上記実施形態において、第1の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中は、第2の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中よりも遊技者が獲得可能な賞球の個数が多くなり易いように構成してもよい。また、第2の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中は、第1の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中よりも遊技者が獲得可能な賞球の個数が多くなり易いように構成してもよい。

20

【0157】

・上記実施形態において、第1の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球の個数と、第2の大当たり抽選に当選した場合に生じられる大当たり遊技中に遊技者が獲得可能な賞球の個数と、が同程度になるように構成してもよい。「同程度」とは、全く同じ個数であることや、遊技者が賞球の個数の差を判別できない程度の誤差があることを意味する。

【0158】

30

・上記実施形態において、連続して実行される第1の特別図柄変動ゲームの残り回数を報知する態様を変更してもよい。例えば、液晶ディスプレイDpに前記残り回数を表示する画像を表示してもよいし、スピーカSpにて前記残り回数を音声出力するように構成してもよい。

【0159】

・上記実施形態において、危機演出モード中、第1の特別図柄変動ゲームの実行中に、リーチ演出が実行されない場合があってもよい。例えば、危機演出モード中は、必ずリーチ演出が実行されないように構成してもよい。

【0160】

・上記実施形態において、危機演出モード中に実行されるリーチ演出は、大当たりとなることが報知される一手手前の状態（聴牌状態）であれば、左右の図柄表示装置11L, 11Rに同一の演出図柄を停止して表示する態様でなくてもよい。例えば、大当たりの図柄組み合わせを一時的に停止して表示する態様であってもよい。このとき、大当たり抽選に非当選しているときは、はずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる一方、大当たり抽選に当選しているときは、停止して表示させている大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されるように構成してもよい。

40

【0161】

・上記実施形態の遊技盤YBにおいて第1大入賞装置20は、第1流下ルートR11を流下する遊技球が入球可能に配置しなくてもよい。同様に、遊技盤YBにおいて第2大入賞装置22は、第2流下ルートR21を流下する遊技球が入球可能に配置しなくてもよい

50

。

【0162】

・上記実施形態の演出図柄変動ゲームは、新たに配設する液晶ディスプレイにて実行するように構成してもよい。

・上記実施形態において、潜伏終了条件を変更してもよい。例えば、リーチ演出が実行されたことを契機に、潜伏終了条件が成立するように構成してもよい。

【0163】

・上記実施形態において、第1大入賞装置20が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数と、第2大入賞装置22が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数と、が同一個数であってもよい。また、第1大入賞装置20が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数が、第2大入賞装置22が開放状態となる開放遊技にて定められた規定個数よりも多い個数であってもよい。

10

【0164】

・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第1大入賞装置20又は第2大入賞装置22の開放状態と閉鎖状態の態様を1種類としてもよい。

【0165】

・上記実施形態において、1回の開放遊技中に第1大入賞装置20又は第2大入賞装置22が開放状態となる回数が複数回であってもよい。

・上記実施形態において、入球率向上状態の終了条件を変更してもよい。例えば、大当り抽選に当選することなく所定回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了したことを契機として成立する終了条件を新たに加えてもよい。

20

【0166】

・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、大当り抽選に当選することなく所定回数の特別図柄変動ゲームの実行が終了したことを契機として成立する終了条件を新たに加えてもよい。その他にも、特別図柄変動ゲームの実行を開始させることに伴い高確率抽選を終了させるか否かの抽選（所謂、転落抽選）を行い、当該抽選に当選したことを契機として成立する終了条件を新たに加えてもよい。

【0167】

・上記実施形態において、高確率抽選状態が生起されないように構成してもよい。同様に、入球率向上状態が生起されないように構成してもよい。

30

・上記実施形態の遊技盤YBにおいて、アウト口28を複数形成してもよい。例えば、遊技盤YBにおいて、第1流下ルートR11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R21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。

【0168】

・上記実施形態を、小当り抽選（当り抽選）を行う遊技機に適用してもよい。小当り抽選は、取得した大当り判定用乱数の値が大当り判定値とは異なる値で定めた小当り判定値と一致する場合に「当選」する抽選としてもよい。そして、小当り抽選に当選した際には、第1大入賞装置20又は第2大入賞装置22が開放状態となる小当り遊技（当り遊技）が生起されるように構成してもよい。更に、小当り遊技の生起を契機として遊技状態が変更し得ないように構成してもよい。

40

【0169】

・上記実施形態において、演出図柄表示装置11、液晶ディスプレイDp、装飾ランプLa及びスピーカSpをそれぞれ専用のCPUによって制御するように構成してもよい。このとき、各CPU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CPUを設けることに伴い、各CPUがそれぞれ管理するROMやRAMを設けてもよい。

【0170】

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。

50

(イ) 遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有さない非可変始動入球手段と、前記非可変始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第 1 の変動ゲームの実行を保留する第 1 保留記憶手段と、遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有する可変始動入球手段と、前記可変始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第 2 の変動ゲームの実行を保留する第 2 保留記憶手段と、前記第 1 の変動ゲーム及び前記第 2 の変動ゲームの実行を制御するゲーム実行制御手段と、を備え、前記ゲーム実行制御手段は、前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記実行が保留されている第 1 の変動ゲームの実行を開始させ、前記第 2 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されていないことを条件に、前記実行が保留されている第 2 の変動ゲームの実行を開始させることを特徴とする遊技機。

10

# 【 0 1 7 1 】

(ロ) 遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有さない非可変始動入球手段と、前記非可変始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第 1 の変動ゲームの実行を保留する第 1 保留記憶手段と、遊技球が入球する入口を拡大する開閉部材を有する可変始動入球手段と、前記可変始動入球手段への遊技球の入球を契機として、第 2 の変動ゲームの実行を保留する第 2 保留記憶手段と、前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記実行が保留されている第 1 の変動ゲームの実行を開始させる第 1 のゲーム実行制御手段と、前記第 2 の変動ゲームの実行が保留されている場合、前記第 1 の変動ゲームの実行が保留されていないことを条件に、前記実行が保留されている第 2 の変動ゲームの実行を開始させる第 2 のゲーム実行制御手段と、前記第 1 の変動ゲームを抽選対象として第 1 の大当たり抽選を行う第 1 の大当たり抽選手段と、前記第 2 の変動ゲームを抽選対象として第 2 の大当たり抽選を行う第 2 の大当たり抽選手段と、前記第 1 の大当たり抽選の当選対象となった第 1 の変動ゲーム終了後及び前記第 2 の大当たり抽選の当選対象となった第 2 の変動ゲーム終了後、大当たり遊技を生起させる大当たり遊技生起手段と、前記大当たり遊技終了後、前記開閉部材によって前記可変始動入球手段の遊技球が入球する入口が拡大される機会を増加させて、前記可変始動入球手段への遊技球の入球率が通常よりも高確率となる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、前記大当たり遊技終了後の演出実行手段における報知演出の実行を制御する演出制御手段と、を備え、前記入球率向上状態生起手段は、前記第 2 の大当たり抽選の当選を契機として生起された大当たり遊技終了後には、前記第 1 の大当たり抽選の当選を契機として生起された大当たり遊技終了後よりも高確率で前記入球率向上状態を生起させ、前記演出制御手段は、前記大当たり遊技終了後、入球率向上状態が生起されているときであって前記第 1 の変動ゲームの実行中、第 1 の変動ゲームが実行されていることを報知する報知演出の実行を制御することを特徴とする遊技機。

20

30

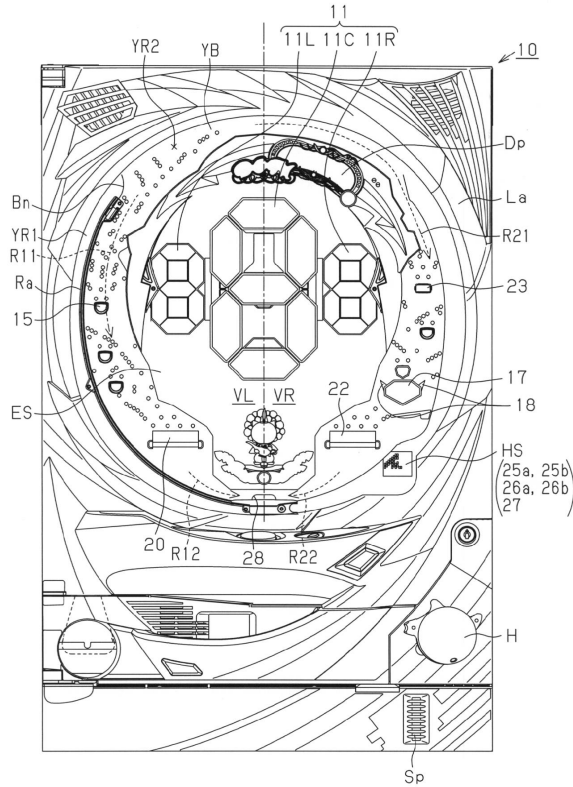
# 【符号の説明】

# 【 0 1 7 2 】

D p ... 液晶ディスプレイ、H S ... 発光部配置部材、L a ... 装飾ランプ、R 1 1 ... 第 1 流下ルート、R 1 2 ... 左排出ルート、R 2 1 ... 第 2 流下ルート、R 2 2 ... 右排出ルート、S p ... スピーカ、Y B ... 遊技盤、1 0 ... パチンコ遊技機、1 1 ... 演出図柄表示装置、1 1 L ... 左図柄表示装置、1 1 C ... 中図柄表示装置、1 1 R ... 右図柄表示装置、1 5 ... 第 1 始動入球装置、1 7 ... 第 2 始動入球装置、1 8 ... 開閉部材、2 0 ... 第 1 大入賞装置、2 2 ... 第 2 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、2 8 ... アウト口、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。

40

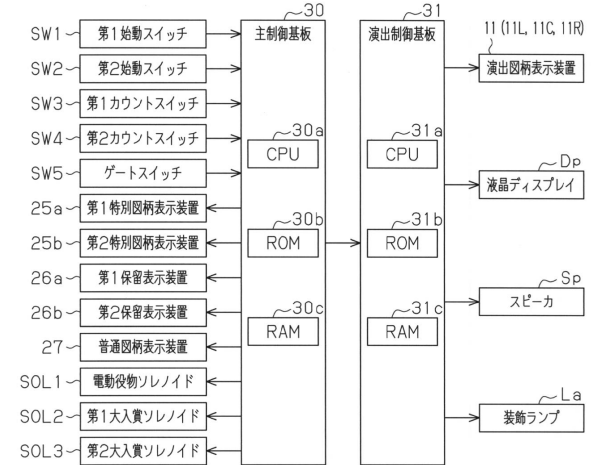
【図 1】



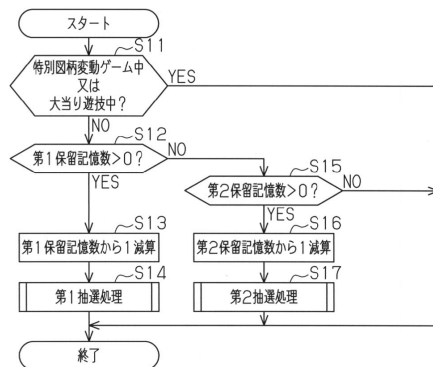
【図 2】

大当りの種類	第1の大当り抽選 当選時の選択率	第2の大当り抽選 当選時の選択率	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	遊技終了後における 高確率抽選状態	開放状態となる 大入賞装置	開放遊技 の回数
特典有16R 特定大当り	15%	35%	生起 非生起	生起	生起	第2大入賞装置	16回
特典無16R 特定大当り	65%		生起 非生起	非生起	生起	第1大入賞装置	16回
特別6R 特定大当り		25%	生起 非生起	生起	生起	第1大入賞装置	6回
通常6R 特定大当り		20%	生起 非生起	生起	生起	第2大入賞装置	6回
16R 非特定大当り	20%		生起 非生起	非生起	非生起	第1大入賞装置	16回
6R 非特定大当り		20%	生起 非生起	非生起	非生起	第1大入賞装置	6回

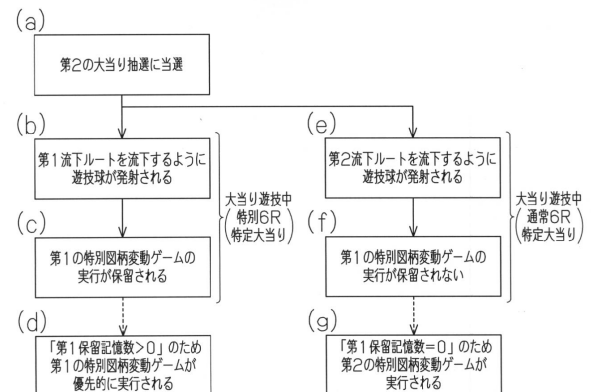
【図 3】



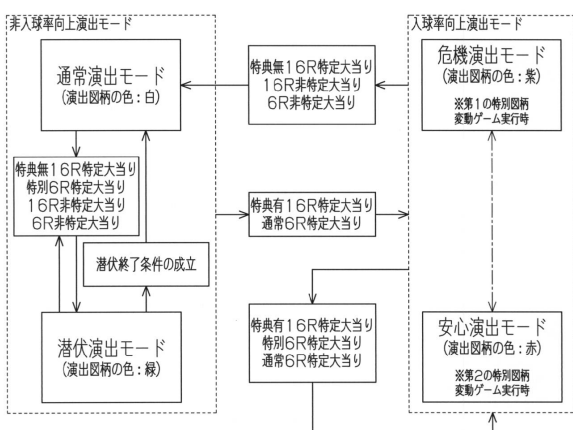
【図 4】



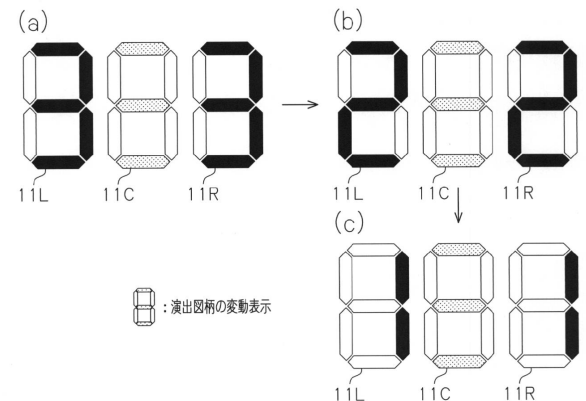
【図 6】



【図 5】



【図 7】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 長村 伸也  
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 杉崎 正範  
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 小泉 弘一  
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

審査官 遠藤 孝徳

- (56)参考文献 特開2012-110596(JP,A)  
特許第5088980(JP,B1)  
特開2011-62453(JP,A)  
特開2011-15739(JP,A)  
特開2011-92337(JP,A)  
特開2012-45308(JP,A)  
特開2013-17570(JP,A)  
特開2013-85623(JP,A)  
特開2010-227195(JP,A)  
特開2012-71119(JP,A)  
特許第4809872(JP,B2)  
特開2011-250858(JP,A)  
特開2014-230712(JP,A)

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