

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2017-189286

(P2017-189286A)

(43) 公開日 平成29年10月19日(2017.10.19)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 6 Z

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願2016-79486 (P2016-79486)
 (22) 出願日 平成28年4月12日 (2016.4.12)

(71) 出願人 000144153
 株式会社三共
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
 (74) 代理人 110001195
 特許業務法人深見特許事務所
 (72) 発明者 小倉 敏男
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 轟木 崇大
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 (72) 発明者 梶 電也
 東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
 式会社三共内
 Fターム(参考) 2C088 DA23 EB23

(54) 【発明の名称】 遊技機

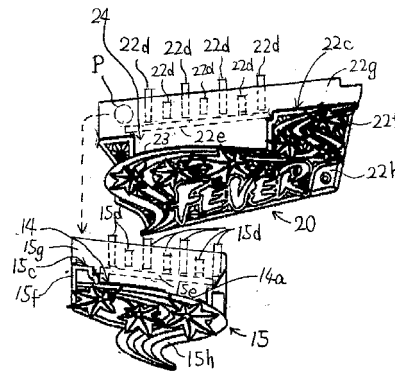
(57) 【要約】

【課題】可変入賞装置の設置場所を確保しやすくすることが可能な遊技機を提供することである。

【解決手段】大入賞口24を備えた第1可変入賞装置20の下方に第2始動入賞口14を備えた第2可変入賞装置15を設ける。第1可変入賞装置20において第1方向に流下した遊技球が、第2可変入賞装置15において第1方向とは異なる第2方向に流下可能な態様で、2つの可変入賞装置を配置する。

【選択図】 図3

図3



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体を用いて遊技が行なわれる遊技機であって、
 遊技媒体が流下可能な第 1 流路部材を動作させることにより、遊技媒体が入賞可能な第 1 入賞領域を開閉可能な第 1 可変入賞装置と、
 前記第 1 可変入賞装置の下方に設けられ、遊技媒体が流下可能な第 2 流路部材を動作させることにより、遊技媒体が入賞可能な第 2 入賞領域を開閉可能な第 2 可変入賞装置とを備え、
 前記第 1 可変入賞装置および前記第 2 可変入賞装置は、前記第 1 可変入賞装置上で第 1 方向に流下した遊技媒体が、前記第 2 可変入賞装置上で前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に流下可能な態様で配置される、遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機等の遊技媒体を用いて遊技が行なわれる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、パチンコ遊技機のように、遊技媒体（遊技球）を用いて遊技が行なわれるものがあった。

【0003】

このような遊技機としては、遊技媒体が流下可能な流路部材をスライド動作させることにより遊技媒体が入賞可能な入賞領域を開閉可能な可変入賞装置（アタッカ）として、複数の入賞領域を横方向に並べて、遊技媒体が右から左の一方方向に流下可能に配置したものがあった（特許文献 1）。さらに、複数の入賞領域を備え、遊技媒体が右から左の一方方向に流下可能に配置した可変入賞装置としては、複数の入賞領域について、縦方向に段差を付けて設け、かつ、横方向の位置が異なるように配置したものがあった（特許文献 2）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献 1】特開 2016 - 2357 号公報（段落 0383、図 87 等）

30

【特許文献 2】特開 2015 - 1000643 号公報（段落 0414 等）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかし、従来遊技機では、複数の入賞領域が横方向に並ぶ等、複数の入賞領域の横方向の位置が異なることにより、可変入賞装置の横方向のサイズが増大しやすいので、可変入賞装置の設置場所の確保が困難化しやすいという問題があった。

【0006】

本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、可変入賞装置の設置場所を確保しやすくすることが可能な遊技機を提供することである。

40

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 遊技媒体（遊技球等）を用いて遊技が行なわれる遊技機（パチンコ遊技機 1 等）であって、

遊技媒体が流下可能な第 1 流路部材（底面部材 22e）を動作させることにより、遊技媒体が入賞可能な第 1 入賞領域（大入賞口 24 等）を開閉可能な第 1 可変入賞装置（第 1 可変入賞装置 20 等）と、

前記第 1 可変入賞装置の下方に設けられ、遊技媒体が流下可能な第 2 流路部材（底面部材 15e 等）を動作させることにより、遊技媒体が入賞可能な第 2 入賞領域（第 2 始動入賞口 14 等）を開閉可能な第 2 可変入賞装置（第 2 可変入賞装置 15 等）とを備え、

50

前記第1可変入賞装置および前記第2可変入賞装置は、前記第1可変入賞装置上で第1方向（右方向等）に流下した遊技媒体が、前記第2可変入賞装置上で前記第1方向とは異なる第2方向（左方向等）に流下可能な態様で配置される（図3等）。

【0008】

このような構成によれば、第1可変入賞装置上で第1方向に流下した遊技媒体が、前記第2可変入賞装置上で前記第1方向とは異なる第2方向に流下可能な態様で、2つの可変入賞装置を配置することにより、可変入賞装置の設置場所を確保しやすくすることができる。

【0009】

(2) 前記(1)に記載の遊技機であって、前記第1方向と、前記第2方向とは逆方向である（図3）。

10

【0010】

このような構成によれば、遊技媒体の流下方向の逆方向への変更により、第2可変入賞装置上を流下する遊技媒体を減速させることが可能となる。

【0011】

(3) 前記(1)または(2)に記載の遊技機であって、前記第1可変入賞装置および前記第2可変入賞装置のそれぞれは、遊技媒体の流下を規制可能（流下を邪魔して遅延させる規制が可能）な規制部（規制片22d, 15d等）を備える。

【0012】

このような構成によれば、規制部により第1可変入賞装置および第2可変入賞装置のそれぞれを流下する遊技媒体が規制されることにより、流路部材が閉じているときの第1可変入賞装置上および第2可変入賞装置上における遊技媒体の滞在期間を長期化することができ、可変入賞装置において遊技媒体をより一層入賞させやすくすることができる。

20

【0013】

(4) 前記(3)に記載の遊技機であって、前記第2可変入賞装置は、前記第1可変入賞装置上を流下した遊技媒体を、前記第2可変入賞装置上における遊技媒体流路（流路15c）の上流側の端部に受けることが可能である（図3等）。

【0014】

このような構成によれば、第2可変入賞装置上における遊技媒体の滞在期間をより一層長期化することができ、第2可変入賞装置において遊技媒体をさらに入賞させやすくすることができる。

30

【0015】

(5) 前記(3)または(4)に記載の遊技機であって、前記第1可変入賞装置と、前記第2可変入賞装置とでは、前記規制部による遊技媒体の通過の規制度合が異なる（規制部22dの突出量と規制部15dの突出量とが異なる等）。

【0016】

このような構成によれば、可変入賞装置別に遊技媒体の滞在期間が異なるようになることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0017】

(6) 前記(1)から(5)のいずれかに記載の遊技機であって、前記第1可変入賞装置と、前記第2可変入賞装置とでは、前記第1流路部材の長さ、前記第2流路部材の長さとは異なる（図3等）。

40

【0018】

このような構成によれば、第1可変入賞装置の第1流路部材の長さ、第2可変入賞装置の第2流路部材の長さとは異なることにより、遊技の興趣を向上させることができる。

【0019】

(7) 前記(1)から(6)のいずれかに記載の遊技機であって（第2実施形態）、遊技媒体が進入可能な始動入賞領域（第1始動入賞口13、第2始動入賞口14等）と、遊技媒体が進入可能な一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D等）と、

50

前記始動入賞領域に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄）の変動表示を行なう変動表示手段（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9等）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球、点数等）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100等）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定演出（モード切替スイッチの設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する、表示切替スイッチの設定および操作ボタンによる設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる、大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する、特定演出A：変動結果予告演出、特定演出B：先読み予告演出等）を実行可能な報知手段（演出制御用マイクロコンピュータ100、演出表示装置9等）と、

前記特定演出実行手段により前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（モード切替スイッチ、表示切替スイッチ、操作ボタン等）とをさらに備える（第2実施形態）。

【0020】

このような構成によれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0021】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図3】第1可変入賞装置および第2可変入賞装置の拡大正面図である。

【図4】第1可変入賞装置の流路構成を示す拡大平面図である。

【発明を実施するための形態】

【0022】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、遊技媒体を用いて遊技が行なわれる遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【0023】

[第1実施形態]

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機1の全体の構成について説明する。図1はパチンコ遊技機1を正面からみた正面図である。

【0024】

パチンコ遊技機1は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域7に打込むことにより、以下に説明するような所定の遊技が行なわれる。パチンコ遊技機1は、外枠と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機1は、遊技枠に開閉可能に設けられているガラス扉枠2を有する。

【0025】

ガラス扉枠2の下部表面には打球供給皿（上皿）3がある。打球供給皿3の下部には、打球供給皿3に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿4、および、打球を発射する打球操作ハンドル5等が設けられている。パチンコ遊技機1の内部には、打球操作ハンドル5の操作に応じて遊技領域7に遊技球を打込む打球発射装置が設けられている。ガラス扉枠2の背面には、遊技盤6が着脱可能に取付けられている。遊技盤6の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域7が形成されている。遊技領域7には、多数の遊技釘が植設されている。

【0026】

遊技領域7には、中央に設けられる演出表示装置9の天辺からみて、第1遊技領域である左側の左遊技領域と、第2遊技領域である右側の右遊技領域とがある。左遊技領域と右遊技領域とは、遊技領域7内における演出表示装置9の端面や遊技釘の配列などにより区

10

20

30

40

50

分けされていればよい。打球操作ハンドル5の操作に応じて打球発射装置から発射されて遊技領域7に打込まれた遊技球は、左遊技領域へと誘導された場合に、遊技釘の配列に沿って誘導されることにより、右遊技領域へと誘導不可能または誘導困難となり、また右遊技領域へと誘導された場合に、遊技釘の配列に沿って誘導され、左遊技領域へと誘導不可能または誘導困難となる。左遊技領域を狙って遊技球を発射することが左打ちと呼ばれ、右遊技領域を狙って遊技球を発射することが右打ちと呼ばれる。

【0027】

打球供給皿(上皿)3を形成する部材には、操作手段として、プッシュボタン120が設けられている。プッシュボタン120に対する遊技者の操作行為がプッシュセンサ124(図2参照)により検出される。

10

【0028】

遊技領域7の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示(可変表示ともいう)可能な演出表示装置9が設けられている。遊技領域7における演出表示装置9の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第1特別図柄を変動表示する第1特別図柄表示器8aと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第2特別図柄を変動表示する第2特別図柄表示器8bとが設けられている。

【0029】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bのそれぞれは、数字および文字等を変動表示可能な表示器(7セグメントLED)で構成されている。演出表示装置9は、液晶表示装置(LCD)で構成され、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。この表示領域には、「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示領域が形成される。

20

【0030】

演出表示装置9は、液晶表示装置で構成され、表示画面において、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示等の各種画像を表示する表示領域が設けられる。表示領域には、たとえば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用(演出用)の演出図柄を変動表示する図柄表示領域が形成される。

【0031】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13が設けられている。第1始動入賞口13に進入(入賞)した遊技球は、第1始動口スイッチ13aによって検出される。第1始動入賞口13は、第1特別図柄の変動表示を開始するための始動入賞球として遊技球が入賞可能な入賞構造物である。第1始動入賞口13については、左遊技領域から遊技球が誘導されるように遊技釘が植設されている。これにより、第1始動入賞口13への遊技球の進入を狙うときは、遊技球を左打ちすればよい。

30

【0032】

パチンコ遊技機1では、遊技領域7のうちの右遊技領域において遊技球を進入させることが可能な構造物として、ゲート32、第1可変入賞装置20、および、第2可変入賞装置15が設けられている。ゲート32は、遊技球が進入(通過)可能なゲート構造物であり、普通図柄の変動表示等のために用いられる。第1可変入賞装置20は、遊技者にとって有利な特定遊技状態である大当り遊技状態に制御されたときに、遊技球が入賞可能な状態に制御される構造物であり、特別可変入賞装置とも呼ばれる。第2可変入賞装置15は、第2始動入賞口14を有し、後述する普通当り遊技状態に制御されたときに、遊技球が入賞可能な状態に制御され、第2特別図柄の変動表示を開始するための始動入賞球となる遊技球が進入(入賞)可能な入賞口構造物であり、電チューとも呼ばれる。

40

【0033】

このようなゲート32、第1可変入賞装置20、および、第2可変入賞装置15については、右遊技領域から遊技球が誘導されてくるように遊技釘が植設されている。これにより、ゲート32、第1可変入賞装置20、および、第2可変入賞装置15への遊技球の進入を狙うときには、遊技球を右打ちすればよい。

50

【0034】

第2可変入賞装置15は、上部に遊技球が流下可能な流路15cが設けられ、流路15cに設けられた底面部材15eが退進動作することにより遊技者にとって有利（第2始動入賞口14に遊技球が進入可能）な開状態（第1状態）と、遊技者にとって不利（第2始動入賞口14に遊技球が進入不可能）な閉状態（第2状態）とに変化可能な可変入賞装置である。第2可変入賞装置15の底面部材15eは、ソレノイド16によって駆動される。第2可変入賞装置15が開状態のときには、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になる（始動入賞し易くなり）。第2可変入賞装置15が閉状態のときには、遊技球が第2始動入賞口14に入賞不可能になる。なお、第2可変入賞装置15は、閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能な（遊技球が入賞しにくい）ように構成されてもよい。第2可変入賞装置15は、所定領域に遊技球が進入可能となる第1状態と、所定領域に遊技球が進入不可能または進入困難な第2状態とに変化可能となる可変入賞手段であればよい。第2可変入賞装置15内には、第2始動入賞口14に進入した遊技球を検出する第2始動口スイッチ14a（図2参照）が設けられている。

10

【0035】

第2可変入賞装置15が閉状態のときは、第2可変入賞装置15が遊技球を受入可能な領域がなくなるので、遊技球が第2始動入賞口14よりも第1始動入賞口13に入賞しやすい。一方、第2可変入賞装置15が開状態のときは、第1始動入賞口13よりも、第2可変入賞装置15が遊技球を受入可能な領域が広がるので、第1始動入賞口13よりも第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とは、総称で始動入賞口または始動口と呼ぶ。

20

【0036】

遊技領域7には、上記の構成以外に、入賞口を有する玉受部材で構成され、遊技球が進入して入賞可能な複数の一般入賞口（一般入賞領域）50A～50Dが設けられている。一般入賞口50A～50Dのそれぞれへの遊技球の入賞は、それぞれの入賞口に対応して設けられた一般入賞口スイッチ24A～24D（図2参照）により検出される。一般入賞口スイッチ24A～24Dのそれぞれにより遊技球が検出されると、所定個数の遊技球が賞球として払出される。

【0037】

演出表示装置9の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器10が設けられている。普通図柄表示器10は、0～9の数字を変動表示可能な表示器（たとえば7セグメントLED）で実現されている。

30

【0038】

ゲート32において進入して通過した遊技球は、ゲート32に設けられたゲートスイッチ32aにより検出される。ゲートスイッチ32aによりゲート32への遊技球の通過（進入）が検出されると、普通図柄表示器10の変動表示が開始される。普通図柄表示器10での変動表示結果による停止図柄が当り図柄となったときに、第2可変入賞装置15が所定回数および所定時間だけ開状態に制御される。普通図柄表示器10の近傍には、ゲート32を通過した入賞球数を表示する4つのLEDによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器41が設けられている。ゲートスイッチ32aによって遊技球が検出される毎に、普通図柄の変動表示が保留記憶され、普通図柄保留記憶表示器41は点灯するLEDを1増やす。普通図柄の保留記憶に基づいて普通図柄表示器10の変動表示が開始される毎に、普通図柄の保留記憶が消化され、点灯するLEDを1減らす。

40

【0039】

第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、遊技球が、始動入賞領域としての第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に進入（通過、入賞を含む）して第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aで検出されることにより変動表示の実行条件である第1始動条件（第1実行条件）または第2始動条件（第2実行条件）が成立する。その後、第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、か

50

つ、大当り遊技が実行されていない状態となる変動表示の開始条件が成立したことに基づいて開始される。第1特別図柄または第2特別図柄の変動表示は、変動表示時間が経過すると、当該変動表示の表示結果が導出表示されて終了する。また、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のような始動入賞領域に遊技球が進入したにもかかわらず未だ開始条件が成立していない変動表示について、所定の上限数の範囲内で情報を記憶することが保留記憶と呼ばれる。第1始動入賞口13についての保留記憶は、第1保留記憶と呼ばれる。第2始動入賞口14についての保留記憶は、第2保留記憶と呼ばれる。

【0040】

第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bの上方には、第1保留記憶の保留記憶数を表示する第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2保留記憶の保留記憶数を表示する第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bのそれぞれは、対応する有効な始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やし、対応する特別図柄表示器での変動表示の開始毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0041】

第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の変動表示中であるときには、その変動表示に対応して演出表示装置9で演出図柄の変動表示等の演出表示が実行される。第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の変動表示中であるときには、その変動表示に対応して演出表示装置9で演出図柄の変動表示等の演出表示が実行される。

【0042】

特別図柄および演出図柄の変動表示が実行され、第1特別図柄表示器8aに特定表示結果としての大当り表示結果(大当り図柄)が導出表示されたとき、または、第2特別図柄表示器8bに特定表示結果としての大当り表示結果(大当り図柄)が導出表示されたときには、演出表示装置9においても、特定表示結果としての大当り表示結果(大当り図柄の組合せ)が導出表示される。変動表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な有利状態としての大当り遊技状態に制御される。

【0043】

演出表示装置9において、最終停止図柄(たとえば左右中図柄のうち中図柄)となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄(たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ)と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入替わったりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続しているリーチ状態で行なわれる演出をリーチ演出という。リーチ演出としては、ノーマルリーチ演出と、ノーマルリーチ演出と比べて大当り表示結果となる時に選択される割合が高いスーパーリーチ演出とを含む。スーパーリーチ演出が実行されたときは、ノーマルリーチ演出が実行されたときと比べて、大当り表示結果となる期待度が高い。リーチ状態は、演出表示装置9の表示領域において停止表示された演出図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない演出図柄の変動が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【0044】

また、演出表示装置9の表示領域中における下端部には、発生した保留記憶情報を表示する画像(以下、保留画像または保留表示と呼ぶ)が保留記憶情報の数に対応して表示される保留表示エリアが形成される(図示省略)。

【0045】

第2可変入賞装置15の上方には、ソレノイド21によって駆動される底面部材22eにより開閉される大入賞口24を備えた第1可変入賞装置20が設けられている。第1可変入賞装置20は、上部に遊技球が流下可能な流路22cが設けられ、流路22cに設けられた底面部材22eが退進動作することにより遊技者にとって有利(大入賞口24に遊技球が進入可能)な開状態(第1状態)と、遊技者にとって不利(大入賞口24に遊技球

10

20

30

40

50

が進入不可能)な閉状態(第2状態)とに変化可能な可変入賞装置である。第1可変入賞装置20は、大当り遊技状態において底面部材22eが開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口24が開放状態に制御される。第1可変入賞装置20内には、大入賞口24に進入した遊技球を検出するカウントスイッチ23(図2参照)が設けられている。なお、第1可変入賞装置20は、閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である(遊技球が入賞しにくい)ように構成されてもよい。第1可変入賞装置20は、所定領域に遊技球が進入可能となる第1状態と、所定領域に遊技球が進入不可能または進入困難な第2状態とに変化可能となる可変入賞手段により構成されていけばよい。

【0046】

10

大当り遊技状態においては、第1可変入賞装置20が開放状態と閉鎖状態とを繰り返す繰り返し継続制御が行なわれる。繰り返し継続制御において、第1可変入賞装置20が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。ラウンドにおいて繰り返し継続制御により第1可変入賞装置20が開放される遊技は、ラウンド遊技と呼ばれる。ラウンド遊技間には、所定期間(たとえば数秒間)に亘り第1可変入賞装置20が閉鎖状態とされるインターバル期間が設けられている。大当り遊技状態において、ラウンド遊技は、インターバル期間を介して複数回繰り返し継続制御される。大当り遊技状態では、第1可変入賞装置20が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件(開放状態において所定期間(たとえば29秒間)が経過したこと、または、所定の上限個数(たとえば10個)の入賞球が発生したという開放終了条件)が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、第1可変入賞装置20の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる最終ラウンド(たとえば第15ラウンド等)に達するまで繰り返される。

20

【0047】

大当りについては、複数の種別が設けられており、大当りとするものが決定されたときには、いずれかの当り種別が選択される。「大当り」の種別のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態(確変状態でない通常の遊技状態)に比べて大当りとするものに決定される確率が高い状態である確変状態(確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう)に移行する大当りの種類(種別)は、「確変大当り」と呼ばれる。特別遊技状態としては、確変状態に付随し、特別図柄や演出図柄の変動時間(変動表示期間)が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、確変状態に移行しない大当りの種類(種別)は、「通常大当り」と呼ばれる。

30

【0048】

特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、第2可変入賞装置15が開状態になる頻度を高くすることにより第2可変入賞装置15に遊技球が進入する頻度を高くして第2可変入賞装置15への入賞を容易化(高進入化、高頻度化)する電チューサポート制御状態に制御される。

40

【0049】

パチンコ遊技機1では、遊技者による遊技状況の判断に基づいて、次のように左打ちと右打ちとがされる。大当り遊技状態および特別遊技状態以外の通常遊技状態において、遊技者が第1始動入賞口13を狙って左打ちをする。大当り遊技状態になると大当り遊技制御状態により第1可変入賞装置20が開放状態となるので、遊技者が第1可変入賞装置20を狙って左打ちをする。特別遊技状態になると電チューサポート制御状態により第2可変入賞装置15が開放しやすくなるので、遊技者がゲート32および第2可変入賞装置15を狙って右打ちをする。

【0050】

50

遊技盤 6 の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口 2 6 がある。遊技領域 7 の外側には、効果音や音声を発声する 4 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 LED 2 8 が設けられている。プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニットが、パチンコ遊技機 1 に隣接して設置される（図示せず）。

【 0 0 5 1 】

図 2 は、主基板（遊技制御基板）3 1 における回路構成の一例を示すブロック図である。図 2 には、払出制御基板 3 7 および演出制御基板 8 0 等も示されている。主基板 3 1 には、プログラムに従ってパチンコ遊技機 1 における遊技の進行等を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶する ROM 5 4、ワークメモリとして使用される記憶手段としての RAM 5 5、プログラムに従って制御動作を行なう CPU 5 6 および I/O ポート部 5 7 を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 には、特別図柄の変動表示の表示結果により大当たりとするか否かを判定するための判定用の乱数を発生させるハードウェア回路である乱数回路 5 0 3 が内蔵されている。

10

【 0 0 5 2 】

RAM 5 5 は、一部または全部が電源基板（図示省略）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップ RAM である。遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM 5 5 の一部または全部の内容は保存される。

20

【 0 0 5 3 】

ゲートスイッチ 3 2 a、第 1 始動口スイッチ 1 3 a、第 2 始動口スイッチ 1 4 a、カウントスイッチ 2 3、一般入賞口スイッチ 2 4 A ~ 2 4 D からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 に与える入力ドライバ回路 5 8 も主基板 3 1 に搭載されている。第 2 可変入賞装置 1 5 を開閉するソレノイド 1 6、および大入賞口を形成する第 1 可変入賞装置 2 0 を開閉するソレノイド 2 1 を遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 からの指令に従って駆動する出力回路 5 9 も主基板 3 1 に搭載されている。

【 0 0 5 4 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、特別図柄を変動表示する第 1 特別図柄表示器 8 a、第 2 特別図柄表示器 8 b、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器 1 0、第 1 特別図柄保留記憶表示器 1 8 a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 1 8 b および普通図柄保留記憶表示器 4 1 の表示制御を行なう。

30

【 0 0 5 5 】

演出制御基板 8 0 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0、ROM 1 0 2、RAM 1 0 3、VDP 1 0 9、および、I/O ポート部 1 0 5 等を搭載している。ROM 1 0 2 は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。RAM 1 0 3 は、ワークメモリとして使用される。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 は、演出制御用 CPU 1 0 1 を含む。VDP 1 0 9 は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行なう。演出制御用 CPU 1 0 1 は、プッシュセンサ 1 2 4 の検出信号が、入力ポート 1 0 6 を介して入力される。

40

【 0 0 5 6 】

遊技制御用マイクロコンピュータ 5 6 0 は、演出表示装置 9 等の各種演出装置の演出内容を指示する演出制御コマンドを、主基板 3 1 から演出制御基板 8 0 の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板 7 7 を介して送信する。演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 では、演出制御コマンドを受信し、演出表示装置 9 の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板 3 5 を介して、枠側に設けられている枠 LED 2 8 の表示制御を行ったり、音声出力基板 7 0 を介してスピーカ 2 7 からの音出力の制御を行ったりすることで、各種の演出制御を行なう。

【 0 0 5 7 】

50

遊技制御用マイクロコンピュータ560では、遊技制御用の予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。第1特別図柄と第2特別図柄とのような特別図柄の変動表示、および、大当り遊技制御等の特定の遊技制御が、タイマ割込処理が実行されるときに付随して実行される遊技制御プロセス処理により、所定のプロセスに従って実行される。

【0058】

遊技制御用マイクロコンピュータ560では、乱数回路503および各種のランダムカウンタからデータを抽出し、その抽出データを用いて、大当り判定、大当り種別（種類）判定、変動パターン種別判定、変動パターン判定、普通当り判定、および、ランダムカウンタの初期値決定等を行なう。大当り判定用のデータ、大当り種別判定用のデータ、変動パターン種別判定用のデータ、および、変動パターン判定用のデータ等の所定のデータは、乱数回路503および各種のランダムカウンタの更新条件成立等の特定条件で更新（変化）可能な数値変化データである。これらのデータは、第1始動口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aによる遊技球の検出時（始動入賞検出時）に抽出され、第1保留記憶情報または第2保留記憶情報としてRAM55に記憶される。遊技制御用マイクロコンピュータ560では、保留記憶情報に基づく変動表示の開始条件が成立したときに、RAM55に第1保留記憶情報または第2保留記憶情報として記憶された各種データが読出され、前述の各種判定に用いられ、その判定結果に基づいて、変動表示が実行される。大当り判定は、乱数回路503の抽出データを用いて行なわれる。大当り種別判定は、大当り種別判定用ランダムカウンタの抽出データを用いて行なわれる。変動パターン種別判定は、変動パターン種別判定用ランダムカウンタの抽出データを用いて行なわれる。変動パターン判定は、変動パターン判定用ランダムカウンタの抽出データを用いて行なわれる。普通当り判定は、普通当り判定用ランダムカウンタの抽出データを用いて行なわれる。遊技制御用マイクロコンピュータ560では、このような各種判定に基づいて、大当り遊技制御、第1特別図柄の変動表示、第2特別図柄の変動表示、および、普通図柄の変動表示等の各種遊技制御を実行する。

【0059】

遊技制御用マイクロコンピュータ560では、各種判定に基づいて、大当りの判定結果、大当り種類の判定結果、変動パターン種別の判定結果、および、変動パターンの判定結果等の予め定められた制御情報を、演出制御指示用のコマンドである演出制御コマンドとして、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。演出制御用マイクロコンピュータ100では、受信した演出制御コマンドに基づいて、第1特別図柄の変動表示、第2特別図柄の変動表示、および、大当り制御等の遊技制御に合せた演出を実行する。

【0060】

演出制御用マイクロコンピュータ100では、演出制御用の予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば2ms、4ms等）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の演出制御が実行可能となる。演出図柄の変動表示に関する演出、および、大当り遊技状態に関する演出等の特定の演出制御が、タイマ割込処理が実行されるときに付随して実行される演出制御プロセス処理により、所定のプロセスに従って実行される。

【0061】

遊技制御用マイクロコンピュータ560は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および、一般入賞口スイッチ24A～24Dのいずれかがオンしたことに基づく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数（入賞領域ごとに異なる賞球個数）を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

【0062】

〔第1、第2可変入賞装置の全体構成例〕

10

20

30

40

50

図3は、第1可変入賞装置20および第2可変入賞装置15の拡大正面図である。図4は、第1可変入賞装置20および第2可変入賞装置15のそれぞれに設けられた遊技球の流路構成の代表例として、第1可変入賞装置20の流路構成を示す拡大平面図である。

【0063】

図3に示すように、第1可変入賞装置20では、遊技球が流下可能な流路22cが上面側に設けられるとともに、流路22cの中途部に底面部材22eのスライド動作によって開閉可能な大入賞口24が設けられている。第2可変入賞装置15においては、遊技球が流下可能な流路15cが上面側に設けられるとともに、流路15cの中途部に底面部材15eのスライド動作によって開閉可能な第2始動入賞口14が設けられている。

【0064】

第1可変入賞装置20の流路22cは、正面側から見て左斜め下方向に傾斜した態様で形成されている。第1可変入賞装置20の流路22cにおける遊技球の流下方向は、正面から見て左斜め下方向である。一方、第2可変入賞装置15の流路15cは、正面側から見て右斜め下方向に傾斜した態様で形成されている。第2可変入賞装置15の流路15cにおける遊技球の流下方向は、正面から見て右斜め下方向である。このように、第1可変入賞装置20の流路22cにおける遊技球の流下方向と、第2可変入賞装置15の流路15cにおける遊技球の流下方向とは、左右逆方向というような異なる方向である。

【0065】

第2可変入賞装置15は、第1可変入賞装置20において流下する遊技球のうち、大入賞口24に進入せずに流下した遊技球を、受入れて流下可能とする設置態様で、第1可変入賞装置20の下方に設けられている。

【0066】

右打ちされた遊技球は、遊技領域7に植設された遊技釘により、第1可変入賞装置20における流路22cの最上流部まで誘導され、流路入口端部から流路22cに進入可能である。流路22cに進入した遊技球は、流路22c上を流下し、大入賞口24に進入するか、または、流路22cの最下流部にある流路出口端部まで誘導される。

【0067】

第2可変入賞装置15は、第1可変入賞装置20の流路出口端部の下方において、流路出口から第1可変入賞装置20外に落下した遊技球を、第2可変入賞装置15における流路15cの最上流部にある流路入口端部が受けることが可能となるような位置関係で設けられている。第2可変入賞装置15の流路入口端部で受けられた遊技球は、流路入口端部から流路15cに進入する。流路15cに進入した遊技球は、流路15c上を流下し、第2始動入賞口14に進入するか、または、流路15cの最下流部にある流路出口端部まで誘導される。流路出口端部まで誘導された遊技球は、第2始動入賞口14の外部に落下し、アウト口26に誘導可能される。

【0068】

以上に説明した構成により、右打ちされた遊技球は、次のような経路で流下可能である。右打ちされた遊技球は、第1可変入賞装置20まで誘導可能である。第1可変入賞装置20まで誘導されて第1可変入賞装置20の流路22c上を流下する遊技球は、大入賞口24に進入するか、または、第2可変入賞装置15に落下可能である。第2可変入賞装置15に落下した遊技球は、第2可変入賞装置15の流路15c上を流下し、第2始動入賞口14に進入するか、または、第2可変入賞装置15外に放出可能である。

【0069】

〔各可変入賞装置の流路構成例〕

図4(a)においては、1個の遊技球Pが、第1可変入賞装置20の上部で流下する様子が示されている。また、図4(b)は、複数個の遊技球Pが第1可変入賞装置20の上部で連なって流下する様子を示している。

【0070】

図4に示すように、第1可変入賞球装置20は、遊技領域7に固定される部材として、左右方向に長い矩形板状のベース板部22gを備えている。ベース板部22gの前部にお

10

20

30

40

50

いては、第1可変入賞球装置20の内部構造物の周囲を壁部で囲む態様で前方に向けて突出した流路形成台部22fが形成されている。流路形成台部22fの略中央領域においては、大入賞口24が形成され、底面部材22eが大入賞口上で前後方向にスライド動作可能に設けられている。流路形成台部22fの前面側には、流路形成台部22fを前面側から覆う被覆部22hが設けられている。

【0071】

第1可変入賞球装置20では、ベース板部22gと被覆部22hとの間において、流路形成台部22f上に遊技球の流路22cが形成される。流路22cは、ベース板部22gによる壁部と、被覆部22hによる壁部とに挟まれた態様の通路である。図3に示すように、被覆部22hは、流路22cの壁部および大入賞口24付近部が透明である。これにより、流路22c上における遊技球の流下態様、および、流路22cから大入賞口24への遊技球の進入態様が容易に視認可能である。

10

【0072】

底面部材22eは、ベース板部22gの背面側（後方）に設けられた開閉駆動機構を介して、駆動源としてのソレノイド21（図2）と連動連結されており、そのソレノイド21により駆動されることにより、前進方向または後退方向に動作させられ、大入賞口24を開閉可能である。

【0073】

大入賞口24の開口部の長さは、図4（b）のように、遊技球が複数個（たとえば、5、6個程度）連なった長さと同様の長さに設定されている。ベース板部22gおよび被覆部22hには、図3および図4に示すように、流路22cを流下する遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片22dが所定間隔を空けて並ぶ態様で、交互に形成されている。

20

【0074】

図4に示すように、規制片22dは、ベース板部22gおよび被覆部22hに一体形成され、ベース板部22gから前方に突出する、または被覆部22hから後方に突出するリブ状に形成され、遊技球に干渉して流下を邪魔することで、左方に向けて流下する遊技球を前後方向成分の動きをもって蛇行（所謂、ジグザグ動作、ゆらゆら動作等）するように、遊技球の流下方向を変更させて減速させ、その流下にかかる時間を、規制片22dがない場合よりも遅延させる。これら規制片22dは、流路22cにおける遊技球の流下方向で、所定間隔を空けて並ぶように形成され、かつベース板部22gおよび被覆部22hに交互に形成されている。また、規制片22dは、底面部材22eの前後方向幅の1/3～1/4程度の幅寸法に設定され、かつ隣接するもの同士の間には遊技球が通過可能な幅寸法に設定されている。なお、規制片22dの数およびサイズは、特段限定されるものではない。

30

【0075】

図4（a）に示すように、第1可変入賞球装置20では、流路22cを流下しようとする遊技球が、流路22c上を蛇行するようにして流下する。そして、このような流路22cが形成される第1可変入賞球装置20において、底面部材22eが前方に進出して流路22cが形成された閉状態では、遊技球が大入賞口24に入賞せずに、第1可変入賞球装置20上を通過する。一方、第1可変入賞球装置20において、底面部材22eが後退移動した開状態では、遊技球が大入賞口24に落下することが可能となり、遊技球が大入賞口24に入賞することが可能となる。

40

【0076】

第2可変入賞装置15は、遊技球の流下方向の相違、流路15cの長さ、第2始動入賞口を形成する開口部の長さ、底面部材15eの長さ、および、規制片15dの寸法等が異なるが、基本的な構造が第1可変入賞球装置20と同様である。たとえば、図3に示すように、第2可変入賞装置15は、ベース板部15gと被覆部15hとの間において、流路形成台部15f上に遊技球の流路15cが形成され、流路15cに、図4に示す規制片22dと同様の形成態様で遊技球の流下速度を低下させる複数の規制片15dが所定間隔を空けて並ぶ態様で交互に形成されている。これにより、第2可変入賞装置15では、第1

50

可変入賞球装置 20 と同様の態様で遊技球が流下可能である。

【0077】

第1可変入賞装置 20 と、第2可変入賞装置 15 とでは、規制片の突出量が異なることにより、規制片による遊技球の通過規制度合が異なる。たとえば、上流側の第1可変入賞装置 20 は、下流側の第2可変入賞球装置 15 と比べ得て、規制片の突出量が少ない。これにより、可変入賞装置別に遊技球の滞在期間が異なり得る。また、第1可変入賞装置 20 は、大入賞口 24 および底面部材 22 e の長さが、第2可変入賞装置 15 の第2始動入賞口 14 および底面部材 15 e の長さとは異なる（第1可変入賞装置 20 の方が長い）。これにより、可変入賞装置別に1回の開放状態における遊技球の入賞数が異なり得る。

【0078】

[第2実施形態]

次に、第2実施形態を説明する。第2実施形態では、一般入賞口に遊技球が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向、遊技者の意向を反映可能とする構成例を説明する。

【0079】

第2実施形態では、前述したようなパチンコ遊技機 1 において、演出制御用マイクロコンピュータ 100 に接続可能な操作手段として、モード切替スイッチと、表示切替スイッチと、所定の操作ボタンとを備え、これらスイッチを遊技者または遊技店員が操作することにより、演出表示装置 9 に表示する情報を切替え可能な構成の一例を列挙する。このような操作手段は、遊技者または遊技店員の操作に限らず、遊技者または遊技店員の動作を検出可能な手段であればよい。

【0080】

モード切替スイッチは、デモ表示画面等の遊技者向けの情報を表示する遊技モードと、各入賞口への入賞数等の遊技店員向けの情報を表示するメンテナンスモードとを切替え設定可能な操作手段である。各入賞口への入賞数は、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から送信される各種入賞数を指定する演出制御コマンドに基づいて、演出制御用マイクロコンピュータ 100 が、入賞数管理テーブルに記憶する。表示切替スイッチおよび所定の操作ボタンは、一般入賞口への入賞数を特定可能な情報を表示するか否かを切替え設定可能な操作手段である。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、モード切替スイッチおよび表示切替スイッチのそれぞれの操作状態に対応して、前述のような各種情報を表示する制御を実行可能である。演出表示装置 9 において、一般入賞口への入賞数は、たとえば、合計入賞数に応じた数のオブジェクト表示により行なわれる。

【0081】

以下に、一般入賞口に遊技球が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向、遊技者の意向を反映可能とする構成例を列挙する。

【0082】

(1) 第1実施形態に示したパチンコ遊技機 1 において、遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第1始動入賞口 13, 第2始動入賞口 14）と、遊技媒体（遊技球）が進入可能な一般入賞領域（第1～第4一般入賞口 50A～50D）と、前記始動入賞領域（第1始動入賞口 13, 第2始動入賞口 14）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第1特別図柄, 第2特別図柄, 演出図柄）の変動表示を行なう変動表示手段（第1特別図柄表示器 8a, 第2特別図柄表示器 8b, 演出表示装置 9）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球, 点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ 100）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定演出（モード切替スイッチの設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する, 表示切替スイッチの設定および操作ボタンによる設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる, 大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する, 特定演出 A: 変動結果予告演出, 特定演出 B: 先読み予告演出）を実行可能な報知手段（演出表示装置 9）と、前記特定演出実行手段により前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（モード切替スイッチ, 表示切替スイッ

10

20

30

40

50

チおよび操作ボタン)と、をさらに備える。これにより特定演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。

【0083】

(2) (1)の遊技機において、店員による設定操作を受け付ける店員操作受付手段(モード切替スイッチ、表示切替スイッチ)をさらに備え、前記設定手段は、前記店員操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行なう(モード切替スイッチの設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する、表示切替スイッチの設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる、大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する、特定演出A:変動結果予告演出を実行可能とする、特定演出B:先読み予告演出を実行可能とする)。これにより特定演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向を反映させることができる。

10

【0084】

(3) (1)または(2)の遊技機において、遊技者による設定操作を受け付ける遊技者操作受付手段をさらに備え、前記設定手段は、前記遊技者操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行なう(デモ画面表示中の操作ボタンによる設定に基づき、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる、デモ画面表示中の操作ボタンによる設定に基づいて、大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する、特定演出A:変動結果予告演出を実行可能とする、特定演出B:先読み予告演出を実行可能とする)。これにより特定演出を実行するか否かに関して遊技者の意向を反映できる。

20

【0085】

(4) (1)~(3)のいずれかの遊技機において、前記特定演出は、所定期間(大当り遊技状態に制御されている期間)における前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する(大入賞口への入賞玉数および該入賞玉数に応じた賞球数と一般入賞口への入賞玉数および該入賞玉数に応じた賞球数とを分けて表示する)演出である。これにより所定期間における遊技性を向上できる。

【0086】

(5) (1)~(4)のいずれかの遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数に達した場合に前記特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせられる。

30

【0087】

(6) (1)~(5)のいずれかの遊技機において、前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に応じて異なる特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【0088】

(7) (1)~(6)のいずれかの遊技機において、前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する演出であり(一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させ)、当該遊技機における遊技が行なわれていない場合に(演出図柄の変動表示が実行されておらず、かつ、遊技球の進入が検出された入賞口を指定するコマンドとしての始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、および大入賞口入賞コマンドを所定期間受信しなかったことに基づいて遊技終了判定を行なう)、前記特定演出において前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が0であることを特定可能に報知する(遊技終了判定が行なわれた場合に、演出表示装置9に表示している一般入賞口への入賞数相当のオブジェクトを全て消去する)。これにより他の遊技者が一般入賞領域への遊技媒体の進入数を把握してしまうことを防止することができる。

40

【0089】

(8) (1)~(7)のいずれかの遊技機において、前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に対応した表示情報(一般入賞口の入賞数相当のオブジェクト)を表示する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入数を容易に把握可能となる。

50

【 0 0 9 0 】

従来より、特開 2 0 1 4 - 2 0 0 5 号公報に示されるように、大当たり中に一般入賞口へ遊技球が入賞すると、始動記憶表示の 1 つの態様に変化して、始動記憶表示に対応する特別図柄変動表示ゲームが「当り」であるか「はずれ」であるかを報知する遊技機が提案されている。一般入賞口を有する遊技機においては、一般入賞口に遊技球が入賞した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。下記(9)～(21)の構成は、上記実情に基づくものであり、一般入賞口を有する遊技機における遊技の興趣を高めることを目的とする。

【 0 0 9 1 】

(9) 遊技媒体(遊技球)が進入可能な始動入賞領域(第1始動入賞口,第2始動入賞口)と遊技媒体(遊技球)が進入可能な一般入賞領域(第1～第4一般入賞口50A～50D)とを有する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記始動入賞領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入した場合に、識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の変動表示を行なう変動表示手段(第1特別図柄表示器8a,第2特別図柄表示器8b,演出表示装置9)と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値(賞球,点数)を付与する付与手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、特定演出(特定演出A:変動結果予告演出)を実行する特定演出実行手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、第1遊技状態(通常状態)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2遊技状態(確変または時短状態)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる(通常状態では確変または時短状態よりも高い割合で特定演出が実行される)。これにより遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上できる。

10

20

【 0 0 9 2 】

(10) 遊技媒体(遊技球)が進入可能な始動入賞領域(第1始動入賞口,第2始動入賞口)と遊技媒体(遊技球)が進入可能な一般入賞領域(第1～第4一般入賞口50A～50D)とを有する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記始動入賞領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入した場合に、識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の変動表示を行なう変動表示手段(第1特別図柄表示器8a,第2特別図柄表示器8b,演出表示装置9)と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値(賞球,点数)を付与する付与手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、特定演出(特定演出A:変動結果予告演出,特定演出B:先読み予告演出)を実行する特定演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、第1遊技状態(通常状態)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2遊技状態(確変または時短状態)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する(通常状態では特定演出Aを実行し、確変または時短状態では特定演出Bを実行する)。これにより遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上できる。

30

【 0 0 9 3 】

(11) (9)または(10)の遊技機において、前記第1遊技状態(通常状態)のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第1進入数となった場合に前記特定演出を実行し、前記第2遊技状態(確変または時短状態)のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第1進入数とは異なる第2進入数となった場合に前記特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせられる。

40

【 0 0 9 4 】

(12) 遊技媒体(遊技球)が進入可能な始動入賞領域(第1始動入賞口,第2始動入賞口)と遊技媒体(遊技球)が進入可能な一般入賞領域(第1～第4一般入賞口50A～50D)とを有する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記始動入賞領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入した場合に、識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の変動表示を行なう変動表示手段(第1特別図柄表示器8a,第2特別図柄表示器8b,演出表示装置9)と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値(賞球,点数)を付与する付与手段(遊技制御用マイクロコンピュ

50

ータ100)と、特定演出(特定演出A:変動結果予告演出)を実行する特定演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、第1期間(リーチ変動のリーチ状態成立以後)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2期間(リーチ変動以外の期間またはリーチ変動のリーチ状態成立前)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる(リーチ変動の状態成立以後は、リーチ変動以外の期間またはリーチ変動のリーチ状態成立前よりも高い割合で特定演出が実行される)。これにより遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【0095】

(13) 遊技媒体(遊技球)が進入可能な始動入賞領域(第1始動入賞口,第2始動入賞口)と遊技媒体(遊技球)が進入可能な一般入賞領域(第1~第4一般入賞口50A~50D)とを有する遊技機(パチンコ遊技機1)であって、前記始動入賞領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入した場合に、識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の変動表示を行なう変動表示手段(第1特別図柄表示器8a,第2特別図柄表示器8b,演出表示装置9)と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値(賞球,点数)を付与する付与手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、特定演出(特定演出A:変動結果予告演出,特定演出B:先読み予告演出)を実行する特定演出実行手段(演出制御用マイクロコンピュータ100)と、を備え、第1期間(リーチ変動のリーチ状態成立以後)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第2期間(リーチ変動以外の期間またはリーチ変動のリーチ状態成立前)のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する(リーチ状態成立以後は特定演出Aを実行し、リーチ状態成立前は特定演出Bを実行するリーチ変動の状態成立以後は特定演出Aを実行し、リーチ変動以外の期間またはリーチ変動のリーチ状態成立前は特定演出Bを実行する)。これにより遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【0096】

(14) (12)又は(13)の遊技機において、前記第1期間(リーチ変動のリーチ状態成立以後)のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第1進入数となった場合に前記特定演出を実行し、前記第2期間(リーチ変動以外の期間またはリーチ変動のリーチ状態成立前)のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第1進入数とは異なる第2進入数となった場合に前記特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせられる。

【0097】

(15) (9)~(14)のいずれかの遊技機において、複数の前記一般入賞領域(第1~第4一般入賞口50A~50D)を有し、複数の前記一般入賞領域それぞれに遊技媒体が進入した場合に前記特定演出を実行する。これにより複数の一般入賞領域うちのいずれに遊技媒体が進入するかについて興味を持たせられる。

【0098】

(16) (9)~(15)のいずれかの遊技機において、前記変動表示手段は、前記始動入賞領域(第1始動入賞口13,第2始動入賞口14)に遊技媒体が進入した後に開始条件(先の始動入賞に基づく変動表示が終了しておりかつ大当り遊技状態にも制御されていないこと)が成立したことに基づいて前記識別情報(第1特別図柄,第2特別図柄,演出図柄)の変動表示を行ない、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果(大当り図柄)となったときに、遊技者にとって有利な有利状態(大当り遊技状態)に制御可能な有利状態制御手段(遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、前記開始条件が成立する以前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定を行なう開始前判定手段(始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ100)と、をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記開始前判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出(先読み予告演出)を、対象となる前記変動表示の前記開始条件が成立する以前に前

10

20

30

40

50

記特定演出（特定演出B）として実行する。これにより変動表示の開始条件が成立する以前に有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。

【0099】

(17) (9)～(16)のいずれかの遊技機において、前記変動表示手段は、前記始動入賞領域（第1始動入賞口13，第2始動入賞口14）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく変動表示が終了しておりかつ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記識別情報（第1特別図柄，第2特別図柄，演出図柄）の変動表示を行ない、前記識別情報の変動表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、前記開始条件が成立するときに、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始時判定を行なう開始時判定手段（特別図柄の変動表示を開始するときに、記憶されている大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ100）と、をさらに備え、前記特定演出実行手段は、前記開始時判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出（変動結果予告演出）を前記特定演出として実行する。これにより有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。

10

【0100】

(18) (9)～(17)のいずれかの遊技機において、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から120秒以内の入賞回数）に応じて前記特定演出の実行割合が異なる。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。

20

【0101】

(19) (9)～(18)のいずれかの遊技機において、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から120秒以内の入賞回数）に応じて異なる特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。

【0102】

(20) (9)～(19)のいずれかの遊技機において、複数の前記一般入賞領域（第1～第4一般入賞口50A～50D）を有し、前記特定演出実行手段は、複数の前記一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序が所定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する。これにより一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせられる。

30

【0103】

(21) (9)～(20)のいずれかの遊技機において、前記一般入賞領域とは異なる他の入賞領域（第1始動入賞口，第2始動入賞口）を有し、前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入と前記他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序が特定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する。これにより一般入賞領域と他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせることができる。

【0104】

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

40

(1) 図3に示すように、第1可変入賞装置20において第1方向に流下した遊技球が、第2可変入賞装置15において第1方向とは異なる第2方向に流下可能な態様で、2つの可変入賞装置を配置することにより、可変入賞装置の設置場所を確保しやすくすることができる。

【0105】

(2) 図3に示すように、第1可変入賞装置20における遊技球の流下方向と、第2可変入賞装置15における遊技球の流下方向とが逆方向であることにより、遊技球の流下方向の逆方向への変更時に一旦流下速度が0になる等、流下方向の逆方向への変更に基づいて、第2可変入賞装置上を流下する遊技球を減速させることが可能となる。

50

【0106】

(3) 図4に示すように、規制片22dにより第1可変入賞装置20および第2可変入賞装置15のそれぞれを流下する遊技球が規制されることにより、底面部材22e, 15eが閉じているときの第1可変入賞装置20および第2可変入賞装置15における遊技球の滞在期間を長期化することができ、第1可変入賞装置20および第2可変入賞装置15のような可変入賞装置において遊技球をより一層入賞させやすくすることができる。

【0107】

(4) 図3に示すように、第2可変入賞装置15は、第1可変入賞装置20において流下した遊技球を、第2可変入賞装置15における遊技球の流路の上流側の端部に受けることが可能である。これにより、第2可変入賞装置15における遊技球の滞在期間をより一層長期化することができ、第2可変入賞装置15において遊技球をさらに入賞させやすくすることができる。

10

【0108】

(5) 前述したように、第1可変入賞装置20と、第2可変入賞装置15とは、規制片の突出量が異なることにより、規制片による遊技球の通過規制度合が異なる。これにより、可変入賞装置別に遊技球の滞在期間が異なるようになることにより、可変入賞装置における遊技媒体の流下態様および滞在時間のバリエーションが豊富になって遊技の興趣を向上させることができる。さらに、遊技球が第2可変入賞装置15に至るまでに減速させ過ぎないようにすることができ、遊技者が遊技球の流下態様から鬱陶しさを感じないようにすることができる。

20

【0109】

(6) 図3に示すように、第1可変入賞装置20と第2可変入賞装置15とは、底面部材22eと底面部材15eとで長さが異なる。これにより、可変入賞装置における遊技球の入賞態様のバリエーションが豊富になり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0110】

(7) 第2実施形態に示すように、一般入賞領域に遊技球が進入した場合に特定演出を実行可能であり、特定演出の実行を許可するか否かを設定可能としたことにより、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。

【0111】

[その他の変形例]

次に、その他の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

30

【0112】

(1) 図3の配置とは逆に、第2可変入賞装置15を第1可変入賞装置20の上方に設け、第2可変入賞装置15から遊技球が第1可変入賞装置20に流下するような配置としてもよい。上方に配置された可変入賞装置上での遊技球の流下方向を右斜め下方向とし、下方に配置された可変入賞装置上での遊技球の流下方向を左下方向としてもよい。上方に配置された可変入賞装置から下方に配置された可変入賞装置の間は、遊技釘により遊技球が誘導されるようにしてもよく、管状の部材により遊技球が誘導されるようにしてもよい。上方に配置された可変入賞装置から外部に流下する遊技球は、すべての遊技球が下方に配置された可変入賞装置に誘導されてもよく、一部の遊技球が下方に配置された可変入賞装置に誘導されてもよい。上方に配置された可変入賞装置には、所定の領域に進入した遊技球が管状の部材により誘導されようとしてもよい。上方に配置された可変入賞装置から下方に配置された可変入賞装置の間に、遊技球が衝突して下方の可変入賞装置に誘導可能な部材(壁部材等)を設けてもよい。遊技球が部材に衝突後に、下方に配置された可変入賞装置に誘導される構成では、衝突による遊技球の減速効果を向上できる。

40

【0113】

(2) 第1可変入賞装置20のみに規制片20dを設けてよく、第2可変入賞装置14のみに規制片20dを設けてよい。第1可変入賞装置20と第2可変入賞装置14との両方に規制片を設ける場合には、規制片の突出量を同じとしてもよく、規制片の突出量を異ならせてもよい(どちらの突出量を少なくしてもよい)。第1可変入賞装置20と第2

50

可変入賞装置 1 4 とで、規制片の数を同じ数としてもよく、異なる数としてもよい。第 1 可変入賞装置 2 0 と第 2 可変入賞装置 1 4 とで、規制片の間隔を同じ距離としてもよく、異なる距離としてもよい。

【0114】

(3) 第 1 可変入賞装置 2 0 および第 2 可変入賞装置 1 4 は、遊技領域における右側、左側、および、中央のいずれの部分に配置されてもよい。

【0115】

(4) 第 1 可変入賞装置 2 0 の大入賞口 2 4 および底面部材 2 2 e の長さ、第 2 可変入賞装置 1 5 の第 2 始動入賞口 1 4 および底面部材 1 5 e の長さは、同じ長さにしてもよく、異なる長さにしてもよい(どちらが長くてもよい)。

10

【0116】

(5) 図 4 に示すような遊技球の流路において、図中に二点鎖線で示されたような遊技球の流下経路に沿って遊技球を誘導可能な溝部を形成してもよい。

【0117】

(6) 前述の実施の形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機 1 を例示しているが、前述した実施形態はこれに限定されるものではなく、たとえば、予め定められた球数の遊技球が遊技機内部に循環可能に内封され、遊技者による貸出要求に応じて貸し出された貸出球や、入賞に応じて付与された賞球数が加算される一方、遊技に使用された遊技球数が減算されて記憶される、所謂、封入式遊技機にも本発明を適用可能である。

20

【0118】

(7) 遊技者にとって有利な有利状態としては、大当り遊技状態を一例として説明したが、これに限らず、前述した大当り遊技状態の他に、高確率状態(確変状態)、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【0119】

(8) なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。

【符号の説明】

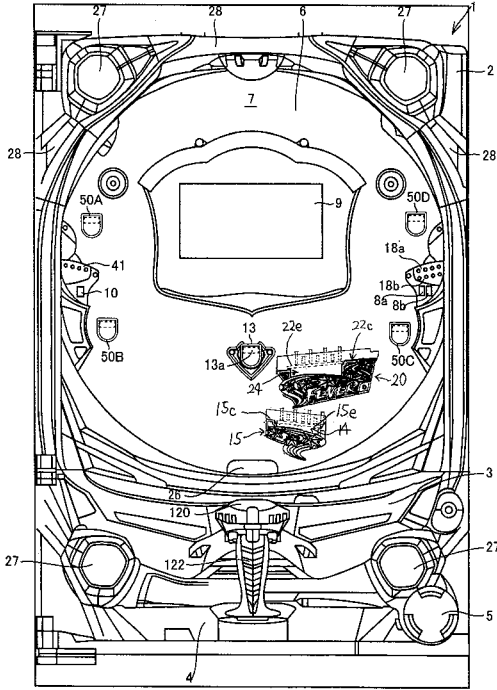
【0120】

1 パチンコ遊技機、2 2 e 底面部材、2 4 大入賞口、2 0 第 1 第 2 可変入賞装置 1 5 e 底面部材、1 5 第 2 可変入賞装置、1 5 c, 2 2 c 流路、1 5 d, 2 2 d 規制部、1 3 第 1 始動入賞口、1 4 第 2 始動入賞口、5 0 A ~ 5 0 D 第 1 ~ 第 4 一般入賞口、8 a 第 1 特別図柄表示器、8 b 第 2 特別図柄表示器、9 演出表示装置。

30

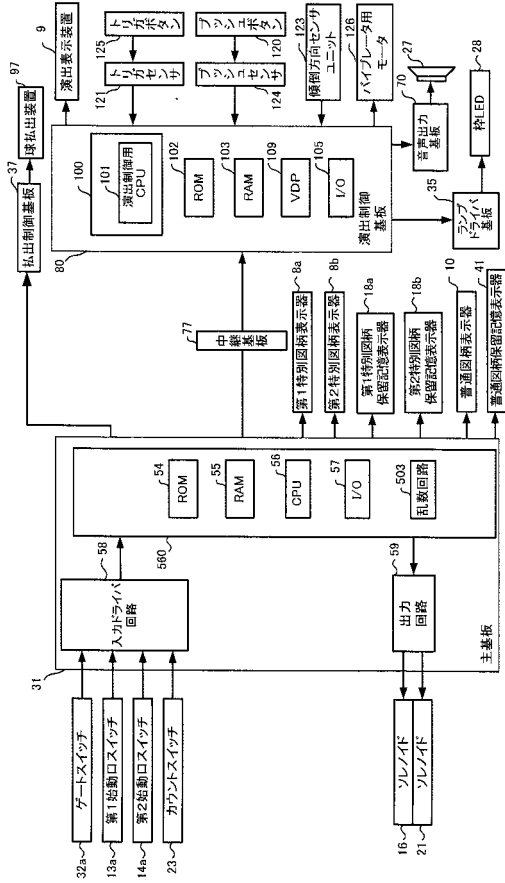
【図1】

図1



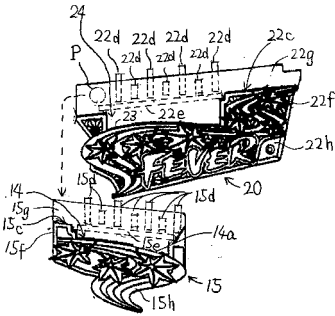
【図2】

図2



【図3】

図3



【図4】

図4

