

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5244552号
(P5244552)

(45) 発行日 平成25年7月24日(2013.7.24)

(24) 登録日 平成25年4月12日(2013.4.12)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 4 (全 39 頁)

(21) 出願番号	特願2008-293517 (P2008-293517)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成20年11月17日(2008.11.17)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(65) 公開番号	特開2010-119450 (P2010-119450A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成22年6月3日(2010.6.3)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成23年10月21日(2011.10.21)	(72) 発明者	安田 幸永 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	鬼澤 敬士 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】

入球した遊技球を検知することにより複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、前記遊技球の入球口が開放状態及び閉鎖状態の何れかをとり得るように動作する開閉機構を有する始動手段と、前記始動条件の成立を契機として大当たりか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、前記大当たり抽選の抽選結果に基づく図柄変動ゲームを表示する表示手段と、を備え、前記大当たり抽選に当選した場合には前記図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が行われ、前記大当たり遊技は当該大当たり遊技中に遊技球の入球が許容される大入賞口を開放するラウンド遊技により構成される遊技機において、

前記大当たり遊技は複数種類用意されており、前記複数種類の大当たり遊技には、大当たり遊技毎に前記大当たり遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が設定されており、前記上限回数を第1のラウンド回数に設定した通常大当たり遊技と前記上限回数を前記第1のラウンド回数よりも少ない第2のラウンド回数に設定した特定大当たり遊技を含み、

前記大当たり抽選に当選した場合に大当たり種を決定する大当たり種決定手段と、

前記大当たり抽選に当選した場合に前記大当たり種決定手段の決定した前記大当たり種にしたがって、前記大当たり遊技の終了後における前記大当たり抽選の抽選確率状態を高確率抽選状態及び低確率抽選状態の何れとするかを決定する抽選確率状態決定手段と、

前記大当たり抽選に当選した場合に前記大当たり種決定手段の決定した前記大当たり種にしたがって、前記大当たり遊技の終了後における前記開閉機構の動作状態を、単位時間あたりの

開放時間が増加する開放時間増加状態及び前記単位時間あたりの開放時間が増加しない開放時間非増加状態の何れとするかを決定する動作状態決定手段と、

前記大当たり種決定手段が通常大当たりを決定した場合には前記通常大当たり遊技を付与し、前記大当たり種決定手段が特定大当たりを決定した場合には前記特定大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記抽選確率状態決定手段の決定結果、及び前記動作状態決定手段の決定結果にしたがって、前記大当たり遊技の終了後における前記大当たり抽選の抽選確率状態及び前記開閉機構の動作状態を制御する状態制御手段と、

前記大当たり抽選に当選したことを契機に、前記大当たり遊技の終了後に前記大当たり抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態であるか否かを遊技者に示唆する示唆演出を実行させる示唆演出実行手段と、

前記図柄変動ゲームの演出内容を特定可能な演出内容パターンを振分けた演出内容パターンテーブルを記憶する演出内容パターンテーブル記憶手段と、

前記図柄変動ゲームを開始させる際に、前記演出内容パターンテーブルにしたがって演出内容パターンを決定する演出内容パターン決定手段と、

前記演出内容パターン決定手段が決定した演出内容パターンにしたがう演出内容で前記図柄変動ゲームを前記表示手段に実行させるゲーム制御手段と、を備え、

前記抽選確率状態決定手段は、前記大当たり種決定手段が決定した大当たり種に応じて前記大当たり抽選の抽選確率状態として前記高確率抽選状態及び前記低確率抽選状態の何れか一方を決定し、前記大当たり種決定手段が前記通常大当たりを決定している場合には、前記特定大当たりを決定している場合に比して前記高確率抽選状態を決定し易く、

前記動作状態決定手段は、前記大当たり種決定手段が前記通常大当たりを決定している場合には前記開閉機構の動作状態として前記開放時間増加状態を決定し、前記大当たり種決定手段が前記特定大当たり遊技を決定している場合には前記大当たり抽選に当選した時の前記抽選確率状態及び前記動作状態をもとに、前記開閉機構の動作状態として前記開放時間増加状態及び前記開放時間非増加状態の何れか一方を決定し、

前記示唆演出実行手段は、前記大当たり遊技の終了後の前記開閉機構の動作状態が前記開放時間増加状態である場合には前記示唆演出として第1示唆演出を実行し、前記大当たり遊技の終了後の前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合には前記示唆演出として前記第1示唆演出とは演出態様が異なる第2示唆演出を実行し、前記第1示唆演出中は、前記第2示唆演出中と比べて、前記大当たり抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態である可能性が高く設定されており、

前記演出内容パターン決定手段は、前記演出内容パターンを決定する際に前記大当たり抽選の抽選確率状態と前記開閉機構の動作状態を確認し、その確認結果と前記大当たり抽選の抽選結果をもとに前記図柄変動ゲームの演出内容を決定し、

前記演出内容パターンテーブル記憶手段には、前記大当たり抽選の抽選確率状態と前記開閉機構の動作状態から区別される状態別の演出内容パターンテーブルが記憶されているとともに、各演出内容パターンテーブルからは大当たり種に応じて選択可能な演出内容パターンが特定されるようになっており、

前記特定大当たりには、前記抽選確率状態決定手段が前記高確率抽選状態を決定する高確率特定大当たりと、前記抽選確率状態決定手段が前記低確率抽選状態を決定する低確率特定大当たりとがあり、

前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる演出内容パターンテーブルには、前記大当たり種決定手段が高確率特定大当たりを決定しているときに用いる高確率特定大当たり用の非増加状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当たり種決定手段が低確率特定大当たりを決定しているときに用いる低確率特定大当たり用の非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、前記高確率特定大当たり用の非増加状態時演出内容パターンテーブルには前記低確率特定大当たり用の非増加状態時演出内容パターンテーブルからは選択不能な演出内容パターンが振分けられていることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【請求項 2】

前記高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルは、前記大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる高確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当り抽選の抽選確率状態が低確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる高確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、

前記低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルは、前記大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる低確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当り抽選の抽選確率状態が低確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる低確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、

前記低確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルには、前記高確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルに比して選択され易くした演出内容パターンが振分けられていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第 1 示唆演出には、前記大当り抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態である場合のみに実行される高確率確定演出と、前記大当り抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態及び前記低確率抽選状態の何れの場合でも実行される高確率潜伏演出とがあり、

前記示唆演出実行手段は、前記高確率確定演出中に前記大当り種決定手段が前記特定大当りを決定した場合、その大当り遊技の終了後は前記高確率潜伏演出を実行させ、前記高確率潜伏演出中に前記大当り種決定手段が前記通常大当りを決定した場合、その大当り遊技の終了後は前記高確率確定演出を実行させ、

前記演出内容パターンテーブル記憶手段には、前記開閉機構の動作状態が前記開放時間増加状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる演出内容パターンテーブルとして、前記大当り種決定手段が高確率特定大当り及び低確率特定大当りの何れを決定しているときにも用いる共通化された特定大当り用の増加状態時演出内容パターンテーブルが記憶されていることを特徴とする請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記大当り抽選に当選しなかった場合に、小当り遊技を付与するか否かの小当り抽選を行う小当り抽選手段を備え、

前記小当り遊技は、前記小当り遊技中に遊技球の入球が許容される大入賞口を開放するラウンド遊技から構成され、前記小当り遊技におけるラウンド遊技では前記大入賞口の開閉動作が前記特定大当り遊技に設定した前記上限回数と同一回数分行われ、

前記状態制御手段は、前記小当り遊技の終了後における前記大当り抽選の抽選確率状態及び前記開閉機構の動作状態を、前記小当り抽選に当選した時の抽選確率状態及び動作状態に維持し、

前記演出内容パターン決定手段は、前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合に前記小当り抽選に当選した場合、前記高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルを用いて前記演出内容パターンを決定することを特徴とする請求項 1 ~ 請求項 3 のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、大当り抽選に当選した場合、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われる遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

10

20

30

40

50

従来、遊技機の種類であるパチンコ遊技機には、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選の抽選確率状態を、低確率抽選状態から高確率抽選状態へ移行させる確率変動機能を備えたものがある。大当たり抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である場合は、大当たり抽選で大当たりになり当選し易くなることから、遊技者に有利な状態である。このため、通常、遊技者は、大当たり抽選で大当たりになり当選し、大当たり遊技を得たならば、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として高確率抽選状態が付与されることを望んでいる。

【0003】

そして、従来、このような確率変動機能を備えたパチンコ遊技機において、大当たり遊技の終了後の大当たり抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態となるのか否かを分かり難くしたものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。特許文献1では、大当たり抽選の抽選確率状態を高確率抽選状態にすることのみを目的とした大当たり（「突然確変」：大当たり4）と、その大当たりと区別が付かない小当たりを設けている。この小当たりは、大当たり4の所謂「ガセ」としての役割を有し、大当たり抽選の抽選確率状態は低確率抽選状態とされるから、遊技者には何ら有利な状態が付与されない当りとして位置付けられている。以下の説明では、「大当たり4」と「小当たり」を纏めて「当り」と示す。

【特許文献1】特開2006-116016号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

特許文献1では、「当り（大当たり4と小当たり）」に当選した時の演出図柄変動パターンを同一パターンとしていることから、遊技者は、演出図柄の変動から何れの当りに当選したか見分けが付かないようになっている。このため、遊技者は、「当り」を得たならば、その「当り」が「大当たり4」であることを期待しながら、遊技を継続することになる。しかしながら、パチンコ遊技機における高確率抽選状態は、低確率抽選状態に比して大当たりになり当選し易くなっているものの、高確率抽選状態での大当たり抽選に当選しなければ、「大当たり（当りを含む）」を得ることができない。また、例えば、高確率抽選状態であっても、直ぐに「大当たり」を得られるとは限らず、何時、「大当たり」を得られるかは全く想像することができない。

【0005】

このため、特許文献1のように「当り」を構成した場合、遊技者は、「当り」後、大当たり抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態であるのか、それとも低確率抽選状態であるのかを、何ら推測できず、「大当たり」を得るために遊技を継続するしかなかった。そして、前述のように高確率抽選状態であっても何時「大当たり」になり当選するか分からないパチンコ遊技機にあっては、「大当たり」になかなか当選できなくても、その理由が低確率抽選状態であるとは断言することができない。したがって、特許文献1の構成では、「当り」後に、「大当たり」になかなか当選しない場合、抽選確率状態が高確率抽選状態であるか否かを推測できないまま、遊技を必要以上に継続させ、遊技意欲を低下させてしまう虞があった。

【0006】

この発明は、このような従来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、大当たり抽選の抽選確率状態を推測可能とし、遊技を継続するか否かを遊技者に判断させ、遊技意欲の低下を抑制することが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】

【0007】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、入球した遊技球を検知することにより複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームの始動条件を付与するとともに、前記遊技球の入球口が開放状態及び閉鎖状態の何れかを取り得るように動作する開閉機構を有する始動手段と、前記始動条件の成立を契機として大当たりか否かの大当たり抽選を行う大当たり抽選手段と、前記大当たり抽選の抽選結果に基づく図柄変動ゲームを表示する表示手段と、を備え、前記大当たり抽選に当選した場合には前記図柄変動ゲームの終了後に大当

10

20

30

40

50

り遊技が行われ、前記大当り遊技は当該大当り遊技中に遊技球の入球が許容される大入賞口を開放するラウンド遊技により構成される遊技機において、前記大当り遊技は複数種類用意されており、前記複数種類の大当り遊技には、大当り遊技毎に前記大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が設定されており、前記上限回数を第1のラウンド回数に設定した通常大当り遊技と前記上限回数を前記第1のラウンド回数よりも少ない第2のラウンド回数に設定した特定大当り遊技を含み、前記大当り抽選に当選した場合に大当り種を決定する大当り種決定手段と、前記大当り抽選に当選した場合に前記大当り種決定手段の決定した前記大当り種にしたがって、前記大当り遊技の終了後における前記大当り抽選の抽選確率状態を高確率抽選状態及び低確率抽選状態の何れとするかを決定する抽選確率状態決定手段と、前記大当り抽選に当選した場合に前記大当り種決定手段の決定した前記大当り種にしたがって、前記大当り遊技の終了後における前記開閉機構の動作状態を、単位時間あたりの開放時間が増加する開放時間増加状態及び前記単位時間あたりの開放時間が増加しない開放時間非増加状態の何れとするかを決定する動作状態決定手段と、前記大当り種決定手段が通常大当りを決定した場合には前記通常大当り遊技を付与し、前記大当り種決定手段が特定大当りを決定した場合には前記特定大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記抽選確率状態決定手段の決定結果、及び前記動作状態決定手段の決定結果にしたがって、前記大当り遊技の終了後における前記大当り抽選の抽選確率状態及び前記開閉機構の動作状態を制御する状態制御手段と、前記大当り抽選に当選したことを契機に、前記大当り遊技の終了後に前記大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態であるか否かを遊技者に示唆する示唆演出を実行させる示唆演出実行手段と、前記図柄変動ゲームの演出内容を特定可能な演出内容パターンを振分けた演出内容パターンテーブルを記憶する演出内容パターンテーブル記憶手段と、前記図柄変動ゲームを開始させる際に、前記演出内容パターンテーブルにしたがって演出内容パターンを決定する演出内容パターン決定手段と、前記演出内容パターン決定手段が決定した演出内容パターンにしたがう演出内容で前記図柄変動ゲームを前記表示手段に実行させるゲーム制御手段と、を備え、前記抽選確率状態決定手段は、前記大当り種決定手段が決定した大当り種に応じて前記大当り抽選の抽選確率状態として前記高確率抽選状態及び前記低確率抽選状態の何れか一方を決定し、前記大当り種決定手段が前記通常大当りを決定している場合には、前記特定大当りを決定している場合に比して前記高確率抽選状態を決定し易く、前記動作状態決定手段は、前記大当り種決定手段が前記通常大当りを決定している場合には前記開閉機構の動作状態として前記開放時間増加状態を決定し、前記大当り種決定手段が前記特定大当り遊技を決定している場合には前記大当り抽選に当選した時の前記抽選確率状態及び前記動作状態をもとに、前記開閉機構の動作状態として前記開放時間増加状態及び前記開放時間非増加状態の何れか一方を決定し、前記示唆演出実行手段は、前記大当り遊技の終了後の前記開閉機構の動作状態が前記開放時間増加状態である場合には前記示唆演出として第1示唆演出を実行し、前記大当り遊技の終了後の前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合には前記示唆演出として前記第1示唆演出とは演出態様が異なる第2示唆演出を実行し、前記第1示唆演出中は、前記第2示唆演出中と比べて、前記大当り抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態である可能性が高く設定されており、前記演出内容パターン決定手段は、前記演出内容パターンを決定する際に前記大当り抽選の抽選確率状態と前記開閉機構の動作状態を確認し、その確認結果と前記大当り抽選の抽選結果をもとに前記図柄変動ゲームの演出内容を決定し、前記演出内容パターンテーブル記憶手段には、前記大当り抽選の抽選確率状態と前記開閉機構の動作状態から区別される状態別の演出内容パターンテーブルが記憶されているとともに、各演出内容パターンテーブルからは大当り種に応じて選択可能な演出内容パターンが特定されるようになっており、前記特定大当りには、前記抽選確率状態決定手段が前記高確率抽選状態を決定する高確率特定大当りと、前記抽選確率状態決定手段が前記低確率抽選状態を決定する低確率特定大当りとがあり、前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる演出内容パターンテーブルには、前記大当り種決定手段が高確率特定大当りを決定しているときに用いる高確率特定大当り用の非増加

10

20

30

40

50

状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当り種決定手段が低確率特定大当りを決定しているときに用いる低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、前記高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルには前記低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルからは選択不能な演出内容パターンが振分けられていることを要旨とする。

【0008】

この構成によれば、開放時間非増加状態中に特定大当りに当選した場合、その特定大当りが高確率特定大当りであることが、図柄変動ゲームの演出内容から推測しやくなる。このため、図柄変動ゲームの演出内容から、高確率大当りに当選したか否かを遊技者が図柄変動ゲームの演出内容をもとに高い精度で推測することができ、遊技を継続するか否かの判断を遊技者に行わせることができる。したがって、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

10

【0009】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルは、前記大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる高確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当り抽選の抽選確率状態が低確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる高確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、前記低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルは、前記大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる低確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルと、前記大当り抽選の抽選確率状態が低確率抽選状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる低確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとがあり、前記低確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルには、前記高確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルに比して選択され易くした演出内容パターンが振分けられていることを要旨とする。

20

【0010】

この構成によれば、開放時間非増加状態中に特定大当りに当選した場合、その特定大当りが低確率特定大当りであることが、図柄変動ゲームの演出内容から推測しやくなる。そして、請求項1の発明に記載するように、高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルには低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルからは選択不能な演出内容パターン、すなわち図柄変動ゲームの内容から高確率特定大当りへの当選を確定的に把握し得る演出内容パターンが振分けられている。このため、特に、抽選確率状態が高確率抽選状態である場合には、図柄変動ゲームの演出内容から、低確率大当りに当選したか否かを遊技者が図柄変動ゲームの演出内容をもとに高い精度で推測ことができ、遊技を継続するか否かの判断を遊技者に行わせることができる。

30

【0011】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は請求項2に記載の遊技機において、前記第1示唆演出には、前記大当り抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態である場合のみに実行される高確率確定演出と、前記大当り抽選の抽選確率状態が前記高確率抽選状態及び前記低確率抽選状態の何れの場合でも実行される高確率潜伏演出とがあり、前記示唆演出実行手段は、前記高確率確定演出中に前記大当り種決定手段が前記特定大当りを決定した場合、その大当り遊技の終了後は前記高確率潜伏演出を実行させ、前記高確率潜伏演出中に前記大当り種決定手段が前記通常大当りを決定した場合、その大当り遊技の終了後は前記高確率確定演出を実行させ、前記演出内容パターンテーブル記憶手段には、前記開閉機構の動作状態が前記開放時間増加状態である場合に前記演出内容パターン決定手段が前記演出内容パターンを決定する際に用いる演出内容パターンテーブルとして、前記大当り種決定手段が高確率特定大当り及び低確率特定大当りの何れを決定しているときにも用いる共通

40

50

化された特定大当り用の増加状態時演出内容パターンテーブルが記憶されていることを要旨とする。

【0012】

この構成によれば、高確率確定演出中に、高確率特定大当り及び低確率特定大当りに当選した場合は、何れの特定大当りに当選しても、大当り遊技の終了後は高確率潜伏演出が実行される。このため、遊技者は、高確率潜伏演出の内容から大当り抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態であるのか、又は低確率抽選状態であるのかを判断し難く、抽選確率状態を推測しながら遊技を楽しむことができる。

【0013】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記大当り抽選に当選しなかった場合に、小当り遊技を付与するか否かの小当り抽選を行う小当り抽選手段を備え、前記小当り遊技は、前記小当り遊技中に遊技球の入球が許容される大入賞口を開放するラウンド遊技から構成され、前記小当り遊技におけるラウンド遊技では前記大入賞口の開閉動作が前記特定大当り遊技に設定した前記上限回数と同一回数分行われ、前記状態制御手段は、前記小当り遊技の終了後における前記大当り抽選の抽選確率状態及び前記開閉機構の動作状態を、前記小当り抽選に当選した時の抽選確率状態及び動作状態に維持し、前記演出内容パターン決定手段は、前記開閉機構の動作状態が前記開放時間非増加状態である場合に前記小当り抽選に当選した場合、前記高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルを用いて前記演出内容パターンを決定することを要旨とする。

【0014】

この構成によれば、高確率特定大当りに当選した時、及び小当りに当選した時には、同一の演出内容パターンテーブル（高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブル）から演出内容パターンを決定する。このため、図柄変動ゲームにおける演出内容の出現態様を、見た目上、同程度になるようにテーブルの振分けを設定することができる。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、大当り抽選の抽選確率状態を推測可能とし、遊技を継続するか否かを遊技者に判断させ、遊技意欲の低下を抑制することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0016】

以下、本発明をその一種であるパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図6にしたがって説明する。

図1には、パチンコ遊技機10と該パチンコ遊技機10が遊技場の遊技機設置設備（遊技島）に設置された際に並設される遊技媒体貸出用ユニットとしてのカードユニット装置11が略示されている。カードユニット装置11には、遊技者に貸し出される貸出用遊技媒体としての遊技球（貸し球）と交換可能な交換媒体としてのプリペイドカードを投入するための投入口11aが設けられている。カードユニット装置11は、投入されたプリペイドカードの価値を読み書き可能な構成となっている。具体的に言えば、カードユニット装置11は、投入時にプリペイドカードの残金（価値）を読み込むとともに、貸し球の払出しに伴ってプリペイドカードの残金（価値）を書き替える。

【0017】

パチンコ遊技機10の機体の外郭をなす外枠12の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠13が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠13の前面側には前枠14が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠14は、図1に示すようにパチンコ遊技機10を機正面側から見た場合において、中枠13に重なるように組み付けられている。このため、中枠13は、前枠14の後側に配置されており、機正面側からは視認し得ないようになっている。前枠14は、中央部に窓口15を有するとともに、該窓口15の下方にパチンコ遊技機10の遊技媒体となる遊技球を貯留可

10

20

30

40

50

能な第1貯留皿としての上皿(貯留皿)16を一体成形した構成とされている。前枠14の裏面側には、機内部に配置された遊技盤Y Bを保護し、かつ窓口15を覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤Y Bは、中枠13に装着される。また、前枠14には、窓口15のほぼ全周を囲むように、図示しない発光体(ランプ、LEDなど)の発光(点灯や点滅)により発光演出を行う電飾表示部を構成する上側枠用ランプ部17と、左側枠用ランプ部18と、右側枠用ランプ部19とが配置されている。各枠用ランプ部17, 18, 19は、前枠14の前面に装着される複数の発光体を、該各発光体の発する光を透過可能に成形したランプレンズ17a, 18a, 19aで覆って構成されている。

【0018】

前枠14には、窓口15の左右上部に、各種音声を出力して音声演出を行う左スピーカ20と、右スピーカ21とが配置されている。左スピーカ20と右スピーカ21は、前枠14の裏面に装着されており、該前枠14の前面であって左スピーカ20及び右スピーカ21の装着部位に対応する部位には図示しない放音孔が複数形成されている。

【0019】

中枠13の前面側であって前枠14の下部には、上皿16から溢れ出た遊技球を貯留する第2貯留皿としての下皿(貯留皿)23が装着されている。また、中枠13の前面側であって下皿23の右方には、遊技球を遊技盤Y Bに発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル24が装着されている。また、前枠14には、下皿23の左方に、各種音声を出力して音声演出を行う下スピーカ25が配置されている。下スピーカ25は、中枠13に装着されている。

【0020】

上皿16には、その左方側に機内部から払出される遊技球の払出口16aが設けられているとともに、遊技者の保有する遊技球を貯留する凹状の貯留通路16bが連設されており、さらに右方側に貯留通路16b内の遊技球を機内部に取り込む図示しない上皿取込口が設けられている。上皿16に貯留された遊技球は、貯留通路16bにより前記上皿取込口へ案内されるとともに該上皿取込口を介して1球ずつ機内に取り込まれ、遊技盤Y Bに向けて発射される。遊技盤Y Bに向けて発射される遊技球は、発射ハンドル24の回動量に応じて発射の強弱が設定される。また、下皿23には、上皿16から溢れ出て流下した遊技球の出口23aが設けられているとともに、遊技球を貯留する凹状の貯留部23bが遊技球の出口23aに連設されている。

【0021】

次に、遊技盤Y Bの構成について図2にしたがって詳しく説明する。

遊技盤Y Bの前面には、発射ハンドル24の操作によって発射された遊技球を誘導し、かつパチンコ遊技の主体となるほぼ円形の遊技領域H1を形成する誘導レール26が円形渦巻き状に敷設されている。この誘導レール26によって遊技盤Y Bには、該遊技盤Y Bの左下方から左上方に向かって伸びる遊技球の誘導路26aが形成されるとともに、誘導レール26の内側に遊技領域H1が形成される。また、遊技盤Y Bの前面であって誘導レール26の外側となる遊技領域H1外は、パチンコ遊技に直接関与しない非遊技領域H2とされている。

【0022】

遊技盤Y Bの遊技領域H1のほぼ中央(センター)には、各種の表示器や各種の飾りを施した表示枠体(センター役物)27が装着されている。表示枠体27の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口27aが形成されており、当該セット口27aに整合して表示枠体27には液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示手段としての演出表示装置28が装着されている。演出表示装置28には、複数列(本実施形態では3列)の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出(遊技演出)が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置28の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置28の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化する

10

20

30

40

50

ための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。また、表示枠体 27 には、発光により発光演出を行う盤用ランプ部 27b が装着されている。

【0023】

また、表示枠体 27 の左下方には、特別図柄表示装置 30 が設けられている。特別図柄表示装置 30 は、例えば 7 セグメント LED 型の発光装置から構成されている。特別図柄は、大当りか否かの内部抽選（大当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。本実施形態において特別図柄表示装置 30 には、複数種類の特別図柄の中から 1 つの特別図柄が表示されるようになっている。本実施形態における複数種類の特別図柄は、大当りを認識し得る大当り図柄と、はずれを認識し得るはずれ図柄とに分類される。また、本実施形態において大当り図柄は、大別して 2 種類に分類される。具体的に言えば、大当り図柄には、大当り抽選に当選し、大当り遊技を構成する規定ラウンド数（上限回数）が第 1 のラウンド回数（本実施形態では 16 回）に設定されている 16 ラウンド大当り遊技の付与が決定された場合に選択される大当り図柄がある。また、大当り図柄には、大当り抽選に当選し、大当り遊技を構成する規定ラウンド数（上限回数）が第 2 のラウンド回数（本実施形態では 2 回）に設定されている 2 ラウンド大当り遊技の付与が決定された場合に選択される大当り図柄がある。また、はずれ図柄には、大当り抽選に当選しなかったときに行う小当り抽選に当選した場合に選択されるはずれ図柄と、前記小当り抽選に当選しなかったときに選択されるはずれ図柄とがある。なお、以下の説明においては、はずれ図柄のうち、小当り抽選に当選した場合に選択されるはずれ図柄（特別図柄）を「小当り図柄」と示す場合もある。

10

20

【0024】

演出表示装置 28 と特別図柄表示装置 30 では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄（特別図柄と飾り図柄）の変動が開始される。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置 30 では特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置 28 では各列の飾り図柄の変動が開始する。そして、演出表示装置 28 と特別図柄表示装置 30 には、大当り抽選の抽選結果に基づき、図柄変動ゲームの終了によって同時に大当り図柄（大当り表示結果）又ははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定的に停止表示される。このとき、特別図柄表示装置 30 と演出表示装置 28 では、大当り抽選の抽選結果が大当りである場合には何れの表示装置にも大当り図柄が確定的に停止表示（確定停止表示）され、大当り抽選の抽選結果がはずれである場合には何れの表示装置にもはずれ図柄が確定停止表示される。大当り図柄は、大当り抽選の抽選結果が大当りである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものであり、はずれ図柄は、大当り抽選の抽選結果がはずれである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものである。

30

【0025】

本実施形態において演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出される大当り図柄とはずれ図柄は、各列に導出された飾り図柄の組み合わせによって構成されるとともに、例えば、大当り図柄は全列が同一の飾り図柄からなる組み合わせで構成される一方で、はずれ図柄は全列が同一の飾り図柄にならない組み合わせで構成される。本実施形態において演出表示装置 28 には、左列、中列及び右列からなる 3 列の図柄が表示されるようになっており、各列毎に、「1」～「8」までの数字図柄が飾り図柄として表示されるようになっている。

40

【0026】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 28 の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置 30 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 28 を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置 30 よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出（例えば、リーチ演出や予告演出）が行われる演出表示装置 28 の表示内容に注目し、該演出表示装置 28 の図柄変動ゲームで導出されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識することになる。

【0027】

また、表示枠体 27 の右下方には、普通図柄表示装置 31 が設けられている。普通図柄

50

表示装置 31 は、例えば 7 セグメント LED 型の発光装置から構成されている。普通図柄表示装置 31 では、大当たりか否かの大当たり抽選とは別に行う当たりか否か（開閉羽根 35 の開動作により下始動入賞口 34 を開放するか否か）の内部抽選（当り抽選）の抽選結果を表示する。そして、本実施形態の普通図柄表示装置 31 では、当り抽選で当りを決定している場合には普通図柄変動ゲームで当り図柄が確定停止表示される一方で、当り抽選ではずれを決定している場合には普通図柄変動ゲームではずれ図柄が確定停止表示される。

【 0 0 2 8 】

また、表示枠体 27 の右下方には、機内部で記憶した特別図柄用の保留記憶数を遊技者に報知する特別図柄保留記憶表示装置 30 a が配置されている。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、表示枠体 27 の下方に配置される始動入賞口（上始動入賞口 33 と下始動入賞口 34）へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球の個数を記憶し、特別図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 45 の主制御用 RAM 45 c）で記憶するようになっている。特別図柄用の保留記憶数は、保留中（図柄変動ゲーム待機中）の図柄変動ゲームの回数を示している。特別図柄用の保留記憶数は、始動入賞口に遊技球が入球することで 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口へ遊技球が入球すると、特別図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

【 0 0 2 9 】

特別図柄保留記憶表示装置 30 a は、複数個（本実施形態では 4 つ）の保留ランプによって構成されている。そして、特別図柄保留記憶表示装置 30 a は、保留ランプの点灯個数により保留中の図柄変動ゲームの回数を遊技者に報知する構成となっている。例えば、1 つの保留ランプのみが点灯している場合には 1 回の図柄変動ゲームが保留中であることを示し、全ての保留ランプが点灯している場合には 4 回の図柄変動ゲームが保留中であることを示している。なお、特別図柄用の保留記憶数が「0（零）」の場合は、全ての保留ランプが消灯している。

【 0 0 3 0 】

また、表示枠体 27 の右下方であって、特別図柄保留記憶表示装置 30 a の右横には、機内部で記憶した普通図柄用の保留記憶数を遊技者に報知する普通図柄保留記憶表示装置 31 a が配置されている。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、表示枠体 27 の左方に配置される普通図柄作動ゲート 42 へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球の個数を記憶し、普通図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 45 の主制御用 RAM 45 c）で記憶するようになっている。普通図柄用の保留記憶数は、保留中（普通図柄変動ゲーム待機中）の普通図柄変動ゲームの回数を示している。普通図柄用の保留記憶数は、普通図柄作動ゲート 42 に遊技球が入球することで 1 加算され、普通図柄変動ゲームの開始により 1 減算されるようになっている。したがって、普通図柄変動ゲーム中に普通図柄作動ゲート 42 へ遊技球が入球すると、普通図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

【 0 0 3 1 】

普通図柄保留記憶表示装置 31 a は、複数個（本実施形態では 4 つ）の保留ランプによって構成されている。そして、普通図柄保留記憶表示装置 31 a は、保留ランプの点灯個数により保留中の普通図柄変動ゲームの回数を遊技者に報知する構成となっている。例えば、1 つの保留ランプのみが点灯している場合には 1 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを示し、全ての保留ランプが点灯している場合には 4 回の普通図柄変動ゲームが保留中であることを示している。なお、普通図柄用の保留記憶数が「0（零）」の場合は、全ての保留ランプが消灯している。

【 0 0 3 2 】

また、表示枠体 27 の下方の遊技領域 H1 には、遊技球の入球口 33 a を有する上始動入賞口 33 と遊技球の入球口 34 a を有する始動手段としての下始動入賞口 34 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 33 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 33 a を常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口 34 は普通

10

20

30

40

50

電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉機構としての開閉羽根 35 を備えており、開閉羽根 35 が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口 34 a を開放させる構成とされている。換言すれば、下始動入賞口 34 は、開閉羽根 35 が開動作して入球口 34 a が開放されない限り、遊技球の入球を不能とする構成とされている。本実施形態において、開閉羽根 35 は、下始動入賞口 34 における遊技球の入球口 34 a が、開放状態及び閉鎖状態の何れかを取り得るように動作する。

【 0 0 3 3 】

上始動入賞口 33 の奥方には、入球した遊技球を検知する上始動口スイッチ S W 1（図 5 に示す）が配設されているとともに、下始動入賞口 34 の奥方には、入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ S W 2（図 5 に示す）が配設されている。上始動入賞口 33 と下始動入賞口 34 は、入球した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。下始動入賞口 34 は開閉羽根 35 が開動作すると、入口が拡大されて遊技球が入球し易い状態とされる一方で、開閉羽根 35 が閉動作すると、入口が拡大されずに遊技球の入球が不能となる状態とされる。

【 0 0 3 4 】

また、表示枠体 27 であって、演出表示装置 28（画像表示部 G H）の上方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う上大入賞口扉 38 を備えた大入賞口（入賞手段）としての上大入賞口（特別電動役物）39 が配設されている。上大入賞口 39 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3（図 5 に示す）が配設されている。上大入賞口 39 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。また、下始動入賞口 34 の下方の遊技領域 H 1 には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う下大入賞口扉 40 を備えた大入賞口（入賞手段）としての下大入賞口（特別電動役物）41 が配設されている。下大入賞口 41 の奥方には、入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 4（図 5 に示す）が配設されている。下大入賞口 41 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、複数（2つ）の大入賞口を有し、遊技盤 Y B の上側と下側のそれぞれに各 1 つの大入賞口が配設されている。

【 0 0 3 5 】

そして、大当り遊技が付与されると、付与された大当り遊技の種類に応じて大入賞口扉（上大入賞口扉 38 又は下大入賞口扉 40）が開動作して大入賞口（上大入賞口 39 又は下大入賞口 41）が開放され、その開放により遊技球の入球が許容される。このため、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、図柄変動ゲームにて大当り図柄（大当り表示結果）が確定停止表示されることを契機に付与される。

【 0 0 3 6 】

大当り遊技は、内部抽選で大当りを決定し、図柄変動ゲームで大当り図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊技の開始を示すオープニング演出が行われる。オープニング演出終了後には、大入賞口扉の開動作により大入賞口が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数（ラウンド遊技の上限回数）を上限として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、ラウンド遊技が開始してから予め定めたラウンド遊技時間が経過する、又は予め定めた入球上限個数の遊技球が入球する、の何れか一方の条件を満たすことにより終了する。そして、大当り遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。本実施形態において、表示枠体 27 の左下方であって、特別図柄表示装置 30 の左方には、今回付与される大当り遊技の規定ラウンド数、すなわち今回の大当り遊技で行われるラウンド遊技の上限回数を報知するラウンド遊技回数報知装置 R H が設

10

20

30

40

50

けられている。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、図 3 に示すように、規定ラウンド数を「16 回」又は「2 回」に設定した大当り遊技が付与されるようになっている。このため、ラウンド遊技回数報知装置 R H では、規定ラウンド数を「16 回」に設定した大当り遊技が付与されること又は規定ラウンド数を「2 回」に設定した大当り遊技が付与されることが報知される。なお、ラウンド遊技回数報知装置 R H は、今回付与される大当り遊技の規定ラウンド数を、ランプの発光によって報知する。

【0037】

また、表示枠体 27 の左方の遊技領域 H 1 には、普通図柄作動ゲート 42 が配設されている。普通図柄作動ゲート 42 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 42 へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ S W 5 (図 5 に示す) が設けられている。普通図柄作動ゲート 42 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件のみを付与し得る。

10

【0038】

また、遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 の最下方(下大入賞口 41 よりも下方)には、遊技領域 H 1 に発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口 43 が形成されている。アウト球口 43 を通過した遊技球は、パチンコ遊技機 10 の設置設備(遊技島)に配設されたアウト球タンク(図示しない)に排出される。

【0039】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、確率変動(以下、「確変」と示す)機能を備えている。確変機能は、大当り遊技終了後に大当り抽選の抽選確率状態(当選確率状態)が低確率抽選状態から高確率抽選状態に変動する確変状態を付与する機能である。確変状態は、次回の大当りが生起される迄の間、付与される。確変状態が付与されると、大当りの抽選確率状態が高確率抽選状態に変動して大当りが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

20

【0040】

本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態を付与する大当りが確変大当りとなり、大当り遊技終了後に確変状態が付与されない(非確変状態が付与される)大当りが非確変大当りとなる。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、100 種類の特別図柄の大当り図柄のうち、80 種類の特別図柄が確変大当りとなる特別図柄(特定図柄)に設定されているとともに、20 種類の特別図柄が非確変大当りとなる特別図柄(非特定図柄)に設定されている。

30

【0041】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、変動時間短縮(以下、「変短」と示す)機能を備えている。変短機能は、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート 42 の通過に基づく普通図柄変動ゲームの抽選確率状態(当りの当選確率)が低確率抽選状態から高確率抽選状態に変動する変短状態(変短状態)を特典として付与する機能である。また、変短状態が付与されている場合と変短状態が付与されていない場合とで下始動入賞口 34 の開閉羽根 35 は、普通図柄変動ゲームにおいて当選した際、異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、変短状態が付与されていない時に普通図柄変動ゲームに当選する場合には、開閉羽根 35 が第 1 回数(例えば 1 回)分開放し、開放してから第 1 開放時間(例えば、300 ms)経過するまで開放状態を維持するようになっている。一方、変短状態が付与されている時に普通図柄変動ゲームに当選する場合には、開閉羽根 35 が開放する回数が増加(例えば、3 回)して第 1 回数よりも多い第 2 回数となり、1 回の開放において開放してから第 1 開放時間よりも長い第 2 開放時間(例えば、1400 ms)が経過するまで開放状態を維持するようになっている。すなわち、開閉羽根 35 は、変短状態が付与されている場合、変短状態が付与されていない状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。変短状態中は、開閉羽根 35 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当りの下始動入賞口 34

40

50

への遊技球の入球率が向上するので、変短状態は入球率向上状態となる。そして、変短状態は、予め定めた回数 of 図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。すなわち、変短状態は、予め定めた回数に相当する図柄変動ゲームの終了時迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される図柄変動ゲームの終了時迄の間、付与される。なお、変短状態が付与される前記回数は、大当たり
10

【 0 0 4 2 】

本実施形態では、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 3 5 の単位時間あたりの開放時間を増加させる変短状態が、開放時間増加状態となる。一方、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 3 5 の単位時間あたりの開放時間を増加させない非変短状態が、開放時間非増加状態となる。

【 0 0 4 3 】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 に規定する大当たり遊技（1 6 ラウンド大当たり遊技と 2 ラウンド大当たり遊技）、及び小当たり遊技について、図 3 をもとに詳しく説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、大当たり抽選に当選した場合、3 種類の大当たり遊技の中から 1 つの大当たり遊技の種類が決定され、その決定された大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、3 種類の大当たり遊技のうち、何れの大当たり遊技を付与するかは、大当たり抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当たり図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。本実施形態では、大当たり図柄として 1 0 0 種類の特別図柄が用意されており、この 1 0 0 種類の特別図柄の大当たり図柄は、図 3 に示すように、特別図柄 A、特別図柄 B、及び特別図柄 C の 3 種類に分類されている。また、図 3 に示す特別図柄 D には、小当たりに対応する 5 種類の特別図柄（はずれ図柄）が振分けられている。
20

【 0 0 4 4 】

そして、特別図柄 A には 7 0 種類の大当たり図柄が、特別図柄 B には 1 0 種類の大当たり図柄が、特別図柄 C には 2 0 種類の大当たり図柄が、それぞれ属している。このように特別図柄を振分けた場合、特別図柄 A に基づく大当たり遊技は大当たり全体の 7 0 %（1 0 0 分の 7 0）となり、特別図柄 B に基づく大当たり遊技は大当たり全体の 1 0 %（1 0 0 分の 1 0）となり、特別図柄 C に基づく大当たり遊技は大当たり全体の 2 0 %（1 0 0 分の 2 0）となる。

【 0 0 4 5 】

特別図柄 A に基づく大当たり遊技（通常大当たり遊技）は、規定ラウンド数を「1 6 回」とし、1 回のラウンド遊技中に大入賞口（本実施形態では下大入賞口 4 1）を「1 回」開放させることにより、大当たり遊技中に下大入賞口 4 1 を「1 6 回（1 6 ラウンド×1 回）」開放させる大当たり遊技となっている。以下、特別図柄 A に基づく大当たり遊技を「1 6 R 確変大当たり遊技」と示す。そして、1 6 R 確変大当たり遊技は、オープニング演出時間として「8 0 0 0（ms）」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「2 5 0 0 0（ms）」が、エンディング演出時間として「1 1 0 0 0（ms）」が設定されている。また、1 6 R 確変大当たり遊技における 1 回のラウンド遊技の入球上限個数は「8 球」に設定されている。そして、1 6 R 確変大当たり遊技の終了後には、大当たり抽選の当選時における遊技状態に関係なく、確変状態（次回大当たりまで）と、その確変状態の終了時まで変短状態が付与されるようになっている。なお、図 3 では、確変状態の終了時まで変短状態を付与する
30
40

【 0 0 4 6 】

特別図柄 B に基づく大当たり遊技（特定大当たり遊技）は、規定ラウンド数を「2 回」とし、1 回のラウンド遊技中に大入賞口（本実施形態上大入賞口 3 9）を「1 回」開放させることにより、大当たり遊技中に大入賞口を「2 回（2 ラウンド×1 回）」開放させる大当たり遊技となっている。以下、特別図柄 B に基づく大当たり遊技を「2 R 確変大当たり遊技」と示す。そして、2 R 確変大当たり遊技は、オープニング演出時間として「4 0（ms）」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「6 0 0（ms）」が、エンディング演出時間として「2 9 0 2（ms）」が設定されている。また、2 R 確変大当たり遊技における 1 回のラウンド遊技の入球上限個数は「9 球」に設定されている。また、1 回のラウンド遊技
50

のラウンド遊技時間である「600 (ms)」は最大時間となる。

【0047】

そして、2R確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、確変状態(次回大当りまで)と変短状態(100回)が付与される場合と、確変状態(次回大当りまで)のみが付与される場合とがある。

【0048】

特別図柄Cに基づく大当り遊技(特定大当り遊技)は、規定ラウンド数を「2回」とし、1回のラウンド遊技中に大入賞口(本実施形態では上大入賞口39)を「1回」開放させることにより、大当り遊技中に大入賞口を「2回(2ラウンド×1回)」開放させる大当り遊技となっている。以下、特別図柄Cに基づく大当り遊技を「2R非確変大当り遊技」と示す。そして、2R非確変大当り遊技は、オープニング演出時間として「40(ms)」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「600(ms)」が、エンディング演出時間として「2902(ms)」が設定されている。また、2R非確変大当り遊技における1回のラウンド遊技の入球上限個数は「9球」に設定されている。また、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「600(ms)」は最大時間となる。

【0049】

そして、2R非確変大当り遊技の終了後には、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、非確変状態と変短状態(100回)が付与される場合と、非確変状態のみが付与される場合とがある。

【0050】

特別図柄Dに基づく小当り遊技は、規定ラウンド数を「1回」とし、1回のラウンド遊技中に大入賞口(本実施形態では上大入賞口39)を「2回」開放させることにより、小当り遊技中に大入賞口を「2回(1ラウンド×2回)」開放させるようになっている。そして、小当り遊技は、オープニング演出時間として「40(ms)」が、1回のラウンド遊技中における各開閉羽根35の開放時間として「600(ms)」が、エンディング演出時間として「2902(ms)」が設定されている。また、小当り遊技における1回のラウンド遊技の入球上限個数は「9球」に設定されている。

【0051】

また、小当り遊技では、当該小当り遊技の終了後における遊技状態を、小当り抽選の当選時における遊技状態で継続させるようになっている。すなわち、小当り遊技では、小当り抽選の当選時の遊技状態が確変状態であれば小当り遊技終了後の遊技状態を確変状態に継続させるとともに、小当り抽選の当選時の遊技状態が変短状態であれば小当り遊技終了後の遊技状態を変短状態に継続させる。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時の遊技状態が非確変状態であれば小当り遊技終了後の遊技状態を非確変状態に継続させるとともに、小当り抽選の当選時の遊技状態が非変短状態であれば小当り遊技終了後の遊技状態を非変短状態に継続させる。

【0052】

本実施形態では、2R確変大当り遊技を付与する図柄変動ゲームの変動停止から2R確変大当り遊技を経て次の図柄変動ゲームが開始する迄の時間と、2R非確変大当り遊技を付与する図柄変動ゲームの変動停止から2R非確変大当り遊技を経て次の図柄変動ゲームが開始する迄の時間が、同一時間に設定されている。また、本実施形態では、小当り遊技についても、2R確変大当り遊技と2R非確変大当り遊技と同様に、小当り遊技を付与する図柄変動ゲームの変動停止から小当り遊技を経て次の図柄変動ゲームが開始する迄の時間が、同一時間に設定されている。そして、2R確変大当り遊技、2R非確変大当り遊技、及び小当り遊技は、同一の上大入賞口39を開放させて行われる。したがって、本実施形態において、2R確変大当り遊技、2R非確変大当り遊技、及び小当り遊技は、上大入賞口39の開閉動作態様や時間からその差異を遊技者が判別不能となっている。すなわち、遊技者は、2R確変大当り遊技、2R非確変大当り遊技及び小当り遊技の何れが付与されたのかを上大入賞口39の開閉動作や時間からは判別し得ない。以下の説明では、「2R確変大当り遊技」と「2R非確変大当り」を纏めて、「2R系大当り遊技」と示す場合

10

20

30

40

50

もある。

【 0 0 5 3 】

また、本実施形態では、16R確変大当り遊技と、その16R確変大当り遊技を除く2種類の大当り遊技(2R系大当り遊技)は、大当り遊技の開始に伴って開放される大入賞口の種類(上大入賞口39か、下大入賞口41か)から、区別可能とされている。より詳しく言えば、16R確変大当り遊技では、当該16R確変大当り遊技が開始すると、最初のラウンド遊技において下大入賞口41が開放し、以降、最終のラウンド遊技まで下大入賞口41が開放する。その一方、2R系大当り遊技では、当該2R系大当り遊技が開始すると、最初のラウンド遊技において上大入賞口39が開放し、以降、最終のラウンド遊技まで上大入賞口39が開放する。これにより、16R確変大当り遊技と、その16R確変大当り遊技を除く2種類の大当り遊技(2R系大当り遊技)は、大当り遊技を構成する最初のラウンド遊技における大入賞口の開放態様が異なることによって区別可能とされている。

10

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態において、2R系大当り遊技と16R確変大当り遊技は、大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数(16回と2回)が異なるとともに1回のラウンド遊技時間の長短により、1回の大当り遊技で遊技者が獲得し得る賞球獲得数に差が生じ得る。具体的に言えば、本実施形態において16R確変大当り遊技は、2R系大当り遊技よりも多量の賞球を獲得可能な大当り遊技とされている。

20

【 0 0 5 5 】

なお、賞球とは、大入賞口への1球の入球に対して遊技者に賞として付与される遊技球である。そして、前述した16R確変大当り遊技との比較において賞球の獲得数が少量とは、大当り遊技の終了までに得られる総賞球獲得数を比較した場合の少量である。パチンコ遊技機10では、大入賞口への1球の入球に対して、例えば「14球」の遊技球を賞球として払出すような設定がなされており、1回のラウンド遊技における入球上限個数を「8球」に設定し、「8球」の遊技球が大入賞口へ入球したならば遊技者には「112球」の遊技球が賞球として払出されていることになる。

【 0 0 5 6 】

なお、図3の「当選時の状態」欄に示す「低確+変短なし」、「低確+変短あり」、「高確+変短なし」、「高確+変短あり」の4つの状態は、それぞれ次のような状態を示す。「低確+変短なし」は、非確変状態で、かつ非変短状態を示し、本実施形態のパチンコ遊技機10においては「通常状態」となる。「低確+変短あり」は、非確変状態で、かつ変短状態を示し、本実施形態のパチンコ遊技機10において「低確+変短あり」の状態は、「低確+変短あり」の状態、又は「高確+変短あり」の状態で2R非確変大当り遊技に当選することによって作り出される。「高確+変短なし」は、確変状態で、かつ非変短状態を示し、本実施形態のパチンコ遊技機10において「高確+変短なし」の状態は、「低確+変短なし」の状態で2R確変大当り遊技に当選することによって作り出される。また、「高確+変短なし」の状態は、「高確+変短なし」の状態で2R確変大当り遊技に当選することによっても作り出される。「高確+変短あり」は、確変状態で、かつ変短状態を示し、本実施形態のパチンコ遊技機10において「高確+変短あり」の状態は、16R確変大当り遊技に当選することによって作り出される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10において「高確+変短あり」の状態は、「低確+変短あり」の状態、又は「高確+変短あり」の状態で2R確変大当り遊技に当選することによっても作り出される。

30

40

【 0 0 5 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、各大当り遊技及び小当り遊技の終了後、大当り抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態(確変状態)であるのか、低確率抽選状態(非確変状態)であるのかを遊技者に示唆する示唆演出を実行させる複数(本実施形態では4つ)の演出モードを備えている。図4は、本実施形態のパチンコ遊技機10における演出モードの移行態様を示す。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、演出モードの移行契機を大当り及び小当りに当選したこととし、その当選した当り種に応じて移行す

50

る演出モードが異なるようになっている。この演出モードの移行により、遊技者は、滞在中の演出モード、すなわち当該演出モードで実行される示唆演出から大当り抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態であるか否かを推測するようになっている。

【0058】

以下、本実施形態の演出モードについて、図4を用いて詳しく説明する。

本実施形態において、4つの演出モードは、大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態である期待度が異なるように設定されている。具体的には、低期待度示唆演出が実行される低期待度モードと、中期待度示唆演出が実行される中期待度モードと、高期待度示唆演出が実行される高期待度モードと、高確確定示唆演出が実行される高確確定モードと、を備えている。高確確定示唆演出（高確確定モード）は、大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態、すなわちパチンコ遊技機10の遊技状態が確変状態であることを、遊技者に対して確定的に示唆（報知）する高確率確定演出とされている。その一方、低期待度示唆演出（低期待度モード）、中期待度示唆演出（中期待度モード）、及び高期待度示唆演出（高期待度モード）は、大当り抽選の抽選確率状態が高確率抽選状態及び低確率抽選状態の何れの場合でも実行される演出とされている。すなわち、低期待度示唆演出、中期待度示唆演出、及び高期待度示唆演出は、パチンコ遊技機10の遊技状態が、確変状態及び非確変状態の何れの状態であるかを遊技者に対して非確定的に示唆（報知）する高確率潜伏演出とされ、これらの3つの示唆演出は確変状態である可能性を示唆する。

【0059】

そして、前述した4つの示唆演出（演出モード）は、確変状態であることの期待度の高低（確変状態である可能性の大小）を示唆し、その高低によって区別される演出となっている。このような示唆演出による期待度の変化は、当り種（16R確変大当り遊技、2R系大当り遊技、小当り遊技）に応じた演出モードの移行先を定めることによって作り出される。本実施形態においては、低期待度モード<中期待度モード<高期待度モード<高確確定モードの順に、確変状態である期待度が高い演出モードとして位置付けられている。

【0060】

また、各演出モードの滞在中は、その滞在中の演出モードに対応する遊技状態報知画像が演出表示装置28に画像表示されるようになっている。具体的に言えば、本実施形態の遊技状態報知画像は、図柄の背面に映し出される背景画像と、演出モードの種類を示す文字画像（テロップなど）から構成される。そして、各演出モードに対応する背景画像は、演出モード毎に画像内容が異なるように個別設定されており、遊技者は、背景画像の種類や文字画像から滞在中の演出モードを認識し得るようになっている。すなわち、各演出モードでは、異なる示唆演出が実行される。本実施形態では、演出表示装置28が、示唆演出を実行する示唆演出実行手段となる。

【0061】

以下、演出モードの移行態様を説明する。

なお、以下の説明においてパチンコ遊技機10の遊技状態として、非確変状態かつ非変短状態を「低確+変短なし」と、非確変状態かつ変短状態を「低確+変短あり」と、確変状態かつ非変短状態を「高確+変短なし」と、確変状態かつ変短状態を「高確+変短あり」と、それぞれ示す。

【0062】

低期待度モードは、「低確+変短なし」と「高確+変短なし」の時に滞在する演出モードとされている。そして、低期待度モードの滞在中に、16R確変大当り遊技に当選した場合、その大当り遊技終了後は「高確確定モード」へ移行する。その一方、低期待度モードの滞在中に、2R系大当り遊技（2R確変大当り遊技、2R非確変大当り遊技）及び小当り遊技に当選した場合、その大当り遊技終了後は「中期待度モード」へ移行する。本実施形態において低期待度モードは、「低確+変短なし」の時に最も滞在する可能性の高い演出モードとされている。そして、低期待度モードは、後述する他の演出モード（中期待度モード、高期待度モード）からの移行態様から理解できるように、「高確+変短なし」の時に滞在する可能性があり、非確変状態が確定する演出モードとしては位置付けられ

10

20

30

40

50

ていない。

【 0 0 6 3 】

中期待度モードは、「低確 + 変短なし」と「高確 + 変短なし」の時に滞在する演出モードとされている。そして、中期待度モードの滞在中に、16R 確変大当り遊技に当選した場合、その大当り遊技終了後は「高確確定モード」へ移行する。また、中期待度モードの滞在中に、2R 系大当り遊技（2R 確変大当り遊技、2R 非確変大当り遊技）及び小当り遊技に当選した場合、これらの当り遊技（大当り遊技及び小当り遊技）終了後は「中期待度モード」を継続する。

【 0 0 6 4 】

また、中期待度モードの滞在中に、「低期待度モード」への移行条件が成立した場合、
「低期待度モード」へ移行する。本実施形態において「低期待度モード」への移行条件は、
予め定めた中期待度モードの終了条件が成立したこととしている。中期待度モードの終了条件は、「中期待度モードの継続」及び「低期待度モードへ移行」の何れかを抽選で決定し、その抽選で「低期待度モードへ移行」に当選することに設定されている。本実施形態では、抽選確率状態が高確率抽選状態であれば「中期待度モードの継続」に当選し易く、抽選確率状態が低確率抽選状態であれば「低期待度モードへ移行」に当選し易くなっている。

10

【 0 0 6 5 】

なお、中期待度モードの終了条件は、中期待度モードへ移行後、予め定めた回数の図柄変動ゲームが終了する迄としても良い。また、中期待度モードの終了条件は、予め定めた
特定の演出内容（例えば、特定内容のリーチ演出）で図柄変動ゲームが行われた場合としても良い。また、移行抽選を行う場合、その移行抽選は、これらの演出モードへ移行後、
図柄変動ゲーム毎に行っても良いし、予め定めた回数（例えば5回）の図柄変動ゲームが終了した後、図柄変動ゲーム毎に行っても良い。

20

【 0 0 6 6 】

高期待度モードは、「低確 + 変短あり」と「高確 + 変短あり」の時に滞在する演出モードとされている。そして、高期待度モードの滞在中に、16R 確変大当り遊技に当選した場合、その大当り遊技終了後は「高確確定モード」へ移行する。また、高期待度モードの滞在中に、2R 系大当り遊技（2R 確変大当り遊技、2R 非確変大当り遊技）及び小当り遊技に当選した場合、これらの当り遊技（大当り遊技及び小当り遊技）終了後は「高期待度モード」を継続する。

30

【 0 0 6 7 】

また、高期待度モードの滞在中に、「低期待度モード」及び「中期待度モード」の何れか一方への移行条件が成立した場合、その移行条件が成立した演出モードへ移行する。本実施形態において「低期待度モード」及び「中期待度モード」の何れか一方への移行条件は、変短状態の終了条件が成立することとしている。変短状態の終了条件は、変短状態が付与されてから、所定回数（本実施形態では100回）の図柄変動ゲームが終了することに設定されている。そして、本実施形態では、高期待度モードの滞在中、変短状態の終了条件が成立した際、その時の抽選確率状態が高確率抽選状態（確変状態）であれば「中期待度モード」へ移行し易く、低確率抽選状態（非確変状態）であれば「低期待度モード」へ移行し易くなっている。

40

【 0 0 6 8 】

高確確定モードは、他の演出モードに滞在中に、16R 確変大当り遊技に当選した場合に移行可能であるから、「高確 + 変短あり」の時のみに滞在する演出モードとされている。そして、高確確定モードの滞在中に、16R 確変大当り遊技に当選した場合、その大当り遊技終了後は「高確確定モード」を継続する。また、高確確定モードの滞在中に、小当り遊技に当選した場合、その小当り遊技終了後は「高確確定モード」を継続する。その一方、高確確定モードの滞在中に、2R 系大当り遊技（2R 確変大当り遊技、2R 非確変大当り遊技）に当選した場合、その大当り遊技終了後は「高期待度モード」へ移行する。すなわち、「高確確定モード」から「高期待度モード」へ移行すると、抽選確率状態が低確

50

率抽選状態（非確変状態）である可能性が生じ得ることになる。

【 0 0 6 9 】

本実施形態では、変短状態が付与されている「高確確定モード」及び「高期待度モード」のそれぞれにおいて実行される演出（高確確定示唆演出と高期待度示唆演出）が、第1示唆演出なる。一方、本実施形態では、変短状態が付与されていない「低期待度モード」及び「中期待度モード」のそれぞれにおいて実行される演出（低期待度示唆演出と中期待度示唆演出）が、第2示唆演出となる。

【 0 0 7 0 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の構成について図 5 にしたがって説明する。

パチンコ遊技機 1 0 の機裏側には、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御する主制御装置としての主制御基板 4 5 が装着されている。主制御基板 4 5 は、パチンコ遊技機 1 0 全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、サブ統括制御基板 4 6 と、演出表示制御基板 4 7 と、音声・ランプ制御基板 4 8 が装着されている。本実施形態では、サブ統括制御基板 4 6 と、演出表示制御基板 4 7 と、音声・ランプ制御基板 4 8 によって副制御装置が構成されている。

【 0 0 7 1 】

サブ統括制御基板 4 6 は、主制御基板 4 5 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板 4 7、及び音声・ランプ制御基板 4 8 を統括的に制御する。演出表示制御基板 4 7 は、主制御基板 4 5 とサブ統括制御基板 4 6 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 2 8 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、音声・ランプ制御基板 4 8 は、主制御基板 4 5 とサブ統括制御基板 4 6 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各種ランプ部 1 7 ~ 1 9、2 7 b の発光態様（点灯（点滅）/消灯のタイミングなど）及びスピーカ 2 0、2 1、2 5 の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

【 0 0 7 2 】

以下、主制御基板 4 5、サブ統括制御基板 4 6 及び演出表示制御基板 4 7 について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板 4 5 には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 CPU 4 5 a と、主制御用 CPU 4 5 a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 4 5 b と、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 4 5 c が設けられている。主制御用 CPU 4 5 a には、主制御用 ROM 4 5 b と主制御用 RAM 4 5 c が接続されている。また、主制御用 CPU 4 5 a には、上始動入賞口 3 3 に入球した遊技球を検知する上始動口スイッチ SW 1 と、下始動入賞口 3 4 に入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ SW 2 が接続されている。また、主制御用 CPU 4 5 a には、上大入賞口 3 9 に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW 3 と、下大入賞口 4 1 に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW 4 と、普通図柄作動ゲート 4 2 を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW 5 が接続されている。また、主制御用 CPU 4 5 a には、図柄表示基板 4 9 を介して、特別図柄表示装置 3 0、特別図柄保留記憶表示装置 3 0 a、普通図柄表示装置 3 1、及び普通図柄保留記憶表示装置 3 1 a が接続されている。

【 0 0 7 3 】

主制御用 CPU 4 5 a は、特別図柄用の当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、普通図柄用の当り判定用乱数や変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値を主制御用 RAM 4 5 c の設定領域に記憶（設定）することで更新前の値を書き換えており、乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。特別図柄用の当り判定用乱数は、大当りとするか否か（大当りか否か）の大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数であるとともに、大当り抽選に当選しなかった場合に小当りとするか否かの小当り抽選（小当り判定）で用いる乱数である。大当り図柄用乱数は、大当りとなる場合に特別図柄表示装置 3 0 に確定停止表示させる特別図柄としての大当り図柄を決定する際に用いる乱数である。普通図柄用の当り判定用乱数は、普通図柄の当りとするか否かの普通図柄当り抽

10

20

30

40

50

選（普通図柄当り判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用CPU45aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測するタイマを更新する。主制御用RAM45c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、フラグなど）が記憶（設定）されるようになっている。

【0074】

主制御用ROM45bには、メイン制御プログラムに加え、複数種類の変動パターン（演出内容パターン）と各種判定値（大当り判定値、小当り判定値、普通図柄当り判定値など）が記憶されている。変動パターンは、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30において図柄の変動開始による図柄変動ゲームが開始してから、演出表示装置28及び特別図柄表示装置30において図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了するまでの変動時間を特定するためのパターンである。この変動パターンに基づき特別図柄表示装置30では、特別図柄の変動が開始してから、変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当り図柄又ははずれ図柄が確定停止表示される図柄変動ゲームが実行される。一方、変動パターンに基づき演出表示装置28では、飾り図柄の変動が開始してから、変動パターンで特定される演出内容で各種遊技演出が行われるとともに変動パターンに定める変動時間の経過時に変動が停止し、大当り図柄又ははずれ図柄を確定停止表示させる図柄変動ゲームが実行される。また、変動パターンは、図柄変動ゲームの演出内容も特定可能であって、大当り演出用、はずれリーチ演出用、及びはずれ演出用からなる演出内容毎に分類されている。

【0075】

大当り演出では、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的に大当り図柄（飾り図柄）を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームが大当り図柄（特別図柄）を確定停止表示させるように展開される。はずれリーチ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経て最終的にはずれ図柄（飾り図柄）を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄（特別図柄）を確定停止表示させるように展開される。はずれ演出は、演出表示装置28において図柄変動ゲームがリーチ演出を経ることなく最終的にはずれ図柄（飾り図柄）を確定停止表示させるように展開されるとともに、特別図柄表示装置30において図柄変動ゲームがはずれ図柄（特別図柄）を確定停止表示させるように展開される。なお、特別図柄表示装置30では、図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

【0076】

大当り判定値は、大当り抽選で用いる判定値であり、特別図柄用の大当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。大当り判定値は、遊技状態が非確変状態（低確率抽選状態）の時の大当り抽選で用いる低確率用の大当り判定値と、遊技状態が確変状態（高確率抽選状態）の時の大当り抽選で用いる高確率用の大当り判定値とがあり、確変状態時の大当り判定値の数は、非確変状態時の大当り判定値の数よりも多く設定されている。また、小当り判定値は、小当り抽選で用いる判定値であり、特別図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値の中から定めている。なお、小当り判定値は、大当り判定値とは異なる数値に定められている。また、普通図柄の当り判定値は、普通図柄当り抽選で用いる判定値であり、普通図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。普通図柄当り判定値は、遊技状態が非変短状態の時の普通図柄当り抽選で用いる低確率用の普通図柄当り判定値と、遊技状態が変短状態の時の普通図柄当り抽選で用いる高確率用の普通図柄当り判定値とがあり、変短状態時の普通図柄当り判定値の数は非変短状態時の普通図柄当り判定値の数よりも多く設定されている。

【0077】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板 4 6 には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用 CPU 4 6 a と、統括制御用 CPU 4 6 a の制御プログラムを格納する統括制御用 ROM 4 6 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用 RAM 4 6 c が設けられている。統括制御用 CPU 4 6 a には、統括制御用 ROM 4 6 b と統括制御用 RAM 4 6 c が接続されている。そして、統括制御用 CPU 4 6 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。

【 0 0 7 8 】

次に、演出表示制御基板 4 7 について説明する。

演出表示制御基板 4 7 には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用 CPU 4 7 a と、表示制御用 CPU 4 7 a の制御プログラムを格納する表示制御用 ROM 4 7 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用 RAM 4 7 c が設けられている。表示制御用 CPU 4 7 a には、表示制御用 ROM 4 7 b と表示制御用 RAM 4 7 c が接続されている。表示制御用 CPU 4 7 a には、演出表示装置 2 8（画像表示部 GH）が接続されている。また、本実施形態の表示制御用 CPU 4 7 a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。表示制御用 ROM 4 7 b には、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。

【 0 0 7 9 】

以下、主制御基板 4 5、サブ統括制御基板 4 6 及び演出表示制御基板 4 7 が実行する制御内容を説明する。

最初に、主制御基板 4 5 が実行する制御内容として、図柄変動ゲーム及び普通図柄変動ゲームの実行に係る制御内容を説明する。

【 0 0 8 0 】

主制御基板 4 5 の主制御用 CPU 4 5 a は、上始動入賞口 3 3 又は下始動入賞口 3 4 へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチ SW 1、SW 2 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 RAM 4 5 c に記憶されている特別図柄用の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保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定（特別図柄用の保留記憶数 < 4）の場合、主制御用 CPU 4 5 a は、特別図柄用の保留記憶数を 1 加算（+ 1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用 CPU 4 5 a は、保留判定を肯定判定している場合、当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を主制御用 RAM 4 5 c から取得し、その取得した当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用 RAM 4 5 c の所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用 CPU 4 5 a は、保留判定の判定結果が否定（保留記憶数 = 4）の場合、上限数を超える特別図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、当り判定用乱数の値と大当り図柄用乱数の値を取得しない。

【 0 0 8 1 】

そして、主制御用 CPU 4 5 a は、図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用 RAM 4 5 c の所定の記憶領域に格納した当り判定用乱数の値を読み出し、その読み出した当り判定用乱数の値と主制御用 ROM 4 5 b に記憶されている大当り判定値とを比較し、大当りか否かの当り判定（大当り抽選）を行う。本実施形態では、大当り判定（大当り抽選）を行う主制御用 CPU 4 5 a が、大当り抽選手段となる。

【 0 0 8 2 】

なお、大当り判定において主制御用 CPU 4 5 a は、遊技状態が非確変状態である場合には、低確率用の大当り判定値と特別図柄用の当り判定用乱数の値を比較し、遊技状態が確変状態である場合には、高確率用の大当り判定値と特別図柄用の当り判定用乱数の値を比較する。本実施形態では、特別図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値が、「0」～「1596」の全 1597 通りの整数に設定されている。そして、低確率用の大当り判定値は、前記当り判定用乱数の取り得る数値の中から 4 個の数値を定めるとともに、高確率用の大当り判定値は、前記当り判定用乱数の取り得る数値の中から 40 個の数値を定め

10

20

30

40

50

ている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機10では、低確率抽選状態における大当り抽選で大当りに当選する確率が、1597分の4(=399.25分の1)となり、高確率抽選状態における大当り抽選で大当りに当選する確率が、1597分の40(=39.925分の1)となる。

【0083】

大当り判定の判定結果が肯定(特別図柄用の当り判定用乱数の値と大当り判定値とが一致)の場合、主制御用CPU45aは、大当りを決定する。大当りを決定した主制御用CPU45aは、大当り図柄用乱数の値をもとに、特別図柄表示装置30で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる大当り図柄(特別図柄)を決定する。特別図柄の大当り図柄は、図3に示すように、大当り遊技の種類毎に振り分けられていることから、大当り図柄を決定することによって遊技者に付与する大当り遊技の種類(大当り種)を決定したことになる。具体的に言えば、図3に示すように、特別図柄Aを決定することは16R確変大当り遊技を付与する16R確変大当りを決定することになり、特別図柄Bを決定することは2R確変大当り遊技を付与する2R確変大当りを決定することになる。また、特別図柄Cを決定することは2R非確変大当り遊技を付与する2R非確変大当りを決定することになる。本実施形態では、大当りに当選した際に大当り遊技の種類(大当り種)を決定する主制御用CPU45aが、大当り種決定手段となる。

10

【0084】

そして、大当り図柄を決定した主制御用CPU45aは、決定した大当り図柄を主制御用RAM45cに記憶する。また、大当りを決定した主制御用CPU45aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した値をもとに大当りに当選した時に選択可能な変動パターンの中から1つの変動パターンを選択し、決定する。本実施形態では、変動パターンを決定する主制御用CPU45aが、変動パターン決定手段(演出内容パターン決定手段)となる。

20

【0085】

一方、主制御用CPU45aは、大当り判定の判定結果が否定(特別図柄用の当り判定用乱数の値と大当り判定値とが不一致)の場合、特別図柄用の当り判定用乱数の値と主制御用ROM45bに記憶されている小当り判定値を比較して、小当り遊技を付与するか否かの小当り判定(小当り抽選)を行う。本実施形態では、小当り判定(小当り抽選)を行う主制御用CPU45aが、小当り抽選手段となる。本実施形態において、小当り判定値は、当り判定用乱数の取り得る数値の中から5個の数値を定めている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機10では、小当り抽選で小当りに当選する確率が、1597分の5(=319.4分の1)となる。なお、主制御用CPU45aは、大当り抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態及び低確率抽選状態の何れの場合でも、小当り抽選においては同じ小当り判定値を用いる。

30

【0086】

小当り判定の判定結果が肯定(特別図柄用の当り判定用乱数の値と小当り判定値とが一致)の場合、主制御用CPU45aは、小当りを決定する。小当りを決定した主制御用CPU45aは、特別図柄表示装置30で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる特別図柄として小当り図柄を決定する。また、小当りを決定した主制御用CPU45aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した値をもとに、小当りに当選した時に選択可能な変動パターンの中から1つの変動パターンを選択し、決定する。

40

【0087】

一方、主制御用CPU45aは、小当り判定の判定結果が否定(特別図柄用の当り判定用乱数の値と小当り判定値とが不一致)の場合、はずれを決定する。そして、はずれを決定した主制御用CPU45aは、はずれリーチ演出を実行するか否かを乱数抽選で決定する。はずれリーチ演出の実行を決定した場合、主制御用CPU45aは、特別図柄表示装置30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とともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した値をもとにはずれり

50

ーチ時に選択可能な変動パターンの中から1つの変動パターンを選択し、決定する。一方、はずれリーチ演出の非実行を決定した場合、主制御用CPU45aは、前述同様にはずれ図柄を決定するとともに、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した値をもとにはずれ時に選択可能な変動パターンの中から1つの変動パターンを選択し、決定する。

【0088】

特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用CPU45aは、所定の制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板46（統括制御用CPU46a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU45aは、変動パターンを指示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最初に出力する。次に、主制御用CPU45aは、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを出力する。本実施形態では、特別図柄として大当り図柄を指示する場合の停止図柄指定コマンドが、大当り図柄コマンドとなる。そして、主制御用CPU45a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（図柄の確定停止）を指示する図柄停止コマンドを出力する。また、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数を1減算（-1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。そして、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始に伴って特別図柄表示装置30の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始により特別図柄の変動を開始させ、決定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決定した特別図柄（大当り図柄又ははずれ図柄）を確定停止表示させる。

【0089】

また、主制御用CPU45aは、普通図柄作動ゲート42へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した普通図柄変動スイッチSW5が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM45cに記憶されている普通図柄用の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保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定（普通図柄用の保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU45aは、普通図柄用の保留記憶数を1加算（+1）し、普通図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU45aは、普通図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させる。例えば、主制御用CPU45aは、書き換え後の普通図柄用の保留記憶数が「3」の場合、3つの保留ランプを点灯させる。また、主制御用CPU45aは、保留判定を肯定判定している場合、普通図柄用の当り判定用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その値を普通図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU45aは、保留判定の判定結果が否定（普通図柄用の保留記憶数=4）の場合、上限数を超える普通図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普通図柄用の当り判定用乱数の値も取得しない。

【0090】

そして、主制御用CPU45aは、普通図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用RAM45cの所定の記憶領域に格納した普通図柄用の当り判定用乱数の値を読み出し、該値と主制御用ROM45bに記憶されている普通図柄当り判定値とを比較し、普通図柄当りか否かの普通図柄当り判定を行う。普通図柄当り判定において主制御用CPU45aは、遊技状態が非変短状態である場合には低確率用の普通図柄当り判定値と普通図柄用の当り判定用乱数の値を比較し、遊技状態が変短状態である場合には、高確率用の普通図柄当り判定値と普通図柄用の当り判定用乱数の値を比較する。

【0091】

本実施形態では、普通図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値が、「0」～「250」の全251通りの整数に設定されている。そして、低確率用の普通図柄当り判定値は、前記当り判定用乱数の取り得る数値の中から51個の数値を定めるとともに、高確率用の普通図柄当り判定値は、前記当り判定用乱数の取り得る数値の中から250個の数値を定めている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機10では、非変短状態における普通図柄当り判定で普通図柄当りに当選する確率が、251分の51となり、変短状態にお

10

20

30

40

50

る普通図柄当り判定で普通図柄当りに当選する確率が、251分の250となる。

【0092】

そして、主制御用CPU45aは、普通図柄変動ゲームの開始に伴って普通図柄表示装置31の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU45aは、普通図柄変動ゲームの開始により普通図柄の変動を開始させ、予め定めた変動時間の経過時に決定した普通図柄(当り図柄又ははずれ図柄)を確定停止表示させる。なお、主制御用CPU45aは、普通図柄変動ゲームの開始時の遊技状態に応じて、普通図柄変動ゲームの変動時間として異なる変動時間を設定し、普通図柄を確定停止表示させる。具体的に言えば、主制御用CPU45aは、非変短状態の場合には変動時間として「10000(m秒)」を設定し、変短状態の場合には変動時間として非変短状態よりも短い時間となる「1100(m秒)」を設定する。これにより、変短状態時に行われる普通図柄変動ゲームの変動時間は、非変短時に行われる図柄変動ゲームの変動時間よりも短縮される。

10

【0093】

次に、サブ統括制御基板46について説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、その変動パターン指定コマンドを演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。また、統括制御用CPU46aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力した際、当該停止図柄指定コマンドにより大当り図柄が指定されている場合には、その指定された特別図柄の大当り図柄を統括制御用RAM46cに記憶する。また、統括制御用CPU46aは、図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御

20

【0094】

また、統括制御用CPU46aは、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンの種類と停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄(特別図柄)の種類から、演出表示装置28で実行される図柄変動ゲームにおいて導出する飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、大当り演出用の変動パターンが指定され、かつ指示された特別図柄が大当り図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記飾り図柄の図柄組み合わせとして大当り図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、16R確変大当り遊技に対応する特別図柄が指示されている場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして同一の数字図柄からなる組み合わせ(例えば、[111])を決定する。また、統括制御用CPU46aは、2R系大当り遊技や小当り遊技に対応する特別図柄が指示されている場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、はずれを認識し得る図柄組み合わせのうち、予め定めた特定の図柄組み合わせ(チャンス目)を決定する。

30

【0095】

また、統括制御用CPU46aは、はずれ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記飾り図柄の図柄組み合わせとしてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄の図柄組み合わせとしてリーチ図柄を含めずに(左右列の図柄が同一図柄とならないように)決定する。一方、統括制御用CPU46aは、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定され、特別図柄の停止図柄指定がはずれ図柄の場合には、最終的に確定停止表示させる前記飾り図柄の図柄組み合わせとしてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄の図柄組み合わせとしてリーチ図柄を含めて(左右列の図柄が同一図柄となるように)決定する。そして、飾り図柄を決定した統括制御用CPU46aは、飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板47に出力する。

40

【0096】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

演出表示制御基板47の表示制御用CPU47aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部GHの表示内容を制御する。このとき、表

50

示制御用CPU47aは、選択した演出内容をもとに表示制御用ROM47bの画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

【0097】

そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部GHに映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4ms毎）に切り替える。そして、表示制御用CPU47aは、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を画像表示部GHに確定停止表示させるように画像表示部GHの表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。本実施形態では、表示制御用CPU47aが、ゲーム制御手段となる。

10

【0098】

次に、主制御基板45が実行する制御内容として、当り遊技（大当り遊技、小当り遊技、及び普通図柄当り時の当り遊技）の実行に係る制御内容を説明する。

主制御基板45の主制御用CPU45aは、大当り遊技及び小当り遊技の各開始時にオープニングコマンドを出力するとともに、各ラウンド遊技の開始時にラウンドコマンドを出力し、さらに終了時にエンディングコマンドを出力する。オープニングコマンドはオープニングの開始を指示し、ラウンドコマンドはラウンド遊技の開始を指示し、エンディングコマンドはエンディングの開始を指示する。また、主制御用CPU45aは、各大当り遊技及び小当り遊技において、各ラウンド遊技の開始時に、大入賞口（上大入賞口39又は下大入賞口41）を開放させるための開放信号を出力する。開放信号は、大入賞口扉（上大入賞口扉38又は下大入賞口扉40）のアクチュエータに対して出力され、前記開放信号によって前記アクチュエータが作動し、大入賞口扉が開動作される。また、主制御用CPU45aは、各大当り遊技及び小当り遊技において、ラウンド遊技毎に予め定めたラウンド遊技時間を計測するとともに、大入賞口に配設されたカウントスイッチSW3、SW4からの検知信号を入力してラウンド遊技中に入球した遊技球の入球個数をカウントする。そして、主制御用CPU45aは、各大当り遊技及び小当り遊技において、ラウンド遊技時間が経過したこと、及び入球上限個数の遊技球が入球したことの何れかの終了条件を満たすことにより、大入賞口を閉鎖させるための閉鎖信号を出力する。閉鎖信号は、大入賞口扉のアクチュエータに対して出力され、前記閉鎖信号によって前記アクチュエータが作動し、大入賞口扉が開動作される。

20

30

【0099】

なお、大当り遊技及び小当り遊技を終了させた主制御用CPU45aは、大当り遊技及び小当り遊技の終了時点の特別図柄用の保留記憶数が「1」以上の場合、その始動保留球をもとに、次の図柄変動ゲームを開始させる。一方、主制御用CPU45aは、大当り遊技及び小当り遊技の終了時点の特別図柄用の保留記憶数が「0」の場合、始動入賞口に遊技球が入球し、始動条件が成立するまで、図柄変動ゲームを実行させることなく、待機する。

【0100】

また、各大当り遊技を終了させた主制御用CPU45aは、大当り遊技終了後に確変状態を付与するか否かの確変付与判定の判定結果に基づき、前記判定結果が肯定の場合には確変状態を付与し、前記判定結果が否定の場合には確変状態を付与しない。本実施形態では、16R確変大当り遊技及び2R確変大当り遊技に当選している場合、前記確変付与判定が肯定判定される。一方、本実施形態では、2R非確変大当り遊技に当選している場合、前記確変付与判定が否定判定される。また、各大当り遊技を終了させた主制御用CPU45aは、大当り遊技終了後に変短状態を付与するか否かの変短付与判定の判定結果に基づき、前記判定結果が肯定の場合には変短状態を付与し、前記判定結果が否定の場合には変短状態を付与しない。本実施形態では、16R確変大当り遊技に当選している場合、前記変短付与判定が肯定判定される。また、本実施形態では、「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の何れかの遊技状態において2R系大当り遊技に当選している場合、前記変短付与判定が肯定判定される。一方、本実施形態では、「高確+変短なし」及び「低確

40

50

+ 変短なし」の何れかの遊技状態において2R系大当り遊技に当選している場合、前記変短付与判定が否定判定される。

【0101】

変短付与判定を肯定判定した主制御用CPU45aは、遊技状態を変短状態とすることを指示する変短作動コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。一方、変短付与判定を否定判定した主制御用CPU45aは、遊技状態を非変短状態とすることを指示する変短未作動コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。そして、変短状態を付与した主制御用CPU45aは、大当り遊技が終了してからの図柄変動ゲームの実行回数を計数する。そして、主制御用CPU45aは、計数した実行回数が予め定めた所定回数（本実施形態では100回）に達すると、所定回数目の図柄変動ゲームの終了時に、変短状態の終了を指示する変短終了コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。

10

【0102】

また、小当り遊技の場合、小当り当選時の遊技状態が維持されることから、主制御用CPU45aは、小当り遊技中も小当り当選時の遊技状態で制御し、かつ小当り遊技終了後には遊技状態を指定するコマンドを出力しない。すなわち、主制御用CPU45aは、小当り遊技に当選した場合、前記確変付与判定及び前記変短付与判定を行わない。

【0103】

次に、普通図柄当り時における開閉羽根35の制御について説明する。

主制御用CPU45aは、普通図柄当りとなる普通図柄変動ゲームの終了後、開閉羽根35を開放させるための開放信号と開閉羽根35を閉鎖させるための閉鎖信号を出力し、開閉羽根35の開放態様を制御する。開放信号及び閉鎖信号は、開閉羽根35のアクチュエータに対して出力され、前記開放信号によって前記アクチュエータが作動し、開閉羽根35が開動作されるとともに、前記閉鎖信号によって前記アクチュエータが作動し、開閉羽根35が開動作される。そして、主制御用CPU45aは、普通図柄当り時の遊技状態に応じて、開閉羽根35の開放態様を制御する。具体的に言えば、非変短状態において主制御用CPU45aは、開閉羽根35を第1開放時間（例えば、0.3（秒））で第1回数（例えば、1（回））分、開放させるように制御する。また、変短状態において主制御用CPU45aは、開閉羽根35を第2開放時間（例えば、1.4（秒））で第2回数（例えば、3（回））分、開放させるように制御する。

20

【0104】

また、主制御用CPU45aは、開閉羽根35の開放中に下始動入賞口34に入球した遊技球の数をカウントする。そして、主制御用CPU45aは、このカウントした遊技球の数が入球上限個数（本実施形態では8個）に達した場合、その時点で閉鎖信号を出力して開閉羽根35を開動作させ、普通図柄当りに基づく開閉羽根35の開放制御を終了する。普通図柄当りに基づく開閉羽根35の開放制御を終了した主制御用CPU45aは、その終了時点の普通図柄用の保留記憶数が「1」以上の場合、その始動保留球をもとに、次の普通図柄変動ゲームを開始させる。一方、主制御用CPU45aは、開閉羽根35の開放制御の終了時点の普通図柄用の保留記憶数が「0」の場合、普通図柄作動ゲート42に遊技球が入球し、始動条件が成立するまで、普通図柄変動ゲームを実行させることなく、待機する。

30

40

【0105】

本実施形態では、大入賞口（上大入賞口39及び下大入賞口41）の開閉動作を制御することで、決定した大当り種にしたがって大当り遊技を付与する主制御用CPU45aが、大当り遊技付与手段となる。また、本実施形態では、決定した大当り種にしたがって大当り遊技の終了後における大当り抽選の抽選確率状態を高確率抽選状態及び低確率抽選状態の何れとするかを決定する主制御用CPU45aが、抽選確率状態決定手段となる。また、本実施形態では、決定した大当り種にしたがって大当り遊技の終了後における開閉羽根35の動作状態を、変短状態及び非変短状態の何れとするかを決定する主制御用CPU45aが、動作状態決定手段となる。そして、抽選確率状態決定手段の決定結果、及び動作状態決定手段の決定結果にしたがって、大当り遊技終了後における大当り抽選の抽選確

50

率状態、及び開閉羽根 3 5 の動作状態を制御する主制御用 CPU 4 5 a が、状態制御手段（開閉羽根 3 5 の開閉動作を制御する開閉制御手段を含む）となる。

【 0 1 0 6 】

次に、サブ統括制御基板 4 6 が実行する演出モードに係る制御内容を説明する。

統括制御用 CPU 4 6 a は、主制御用 CPU 4 5 a が出力する特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された大当り図柄の種類と、変短状態の作動 / 未作動 / 終了に係る各指定コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、演出モードの移行態様を制御する。演出モードフラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、統括制御用 RAM 4 6 c に設定される。

【 0 1 0 7 】

以下、演出モードに係る制御内容について滞在モード別に説明する。なお、以下に説明する大当り遊技に対応する特別図柄は、図 3 に示す特別図柄 A ~ D にしたがつている。

「低期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 A（1 6 R 確変大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、1 6 R 確変大当り遊技終了後、演出モードを「高確確定モード」に設定し、移行させる。また、「低期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 B, C, D（2 R 系大当り遊技, 小当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、これらの大当り遊技終了後、演出モードを「中期待度モード」に設定し、移行させる。

【 0 1 0 8 】

「中期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 A（1 6 R 確変大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、1 6 R 確変大当り遊技終了後、演出モードを「高確確定モード」に設定し、移行させる。また、「中期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 B, C, D（2 R 系大当り遊技, 小当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、「中期待度モードの継続」を決定し、これらの大当り遊技終了後、演出モードを「中期待度モード」に設定し、継続させる。

【 0 1 0 9 】

また、「中期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、主制御用 CPU 4 5 a が出力する変動パターン指定コマンドの入力を契機に、「中期待度モードの継続」及び「低期待度モードへ移行」の何れかに当選する低期待度モード移行抽選を行う。この低期待度モード移行抽選において統括制御用 CPU 4 6 a は、「中期待度モードの継続」に当選した場合、演出モードを「中期待度モード」に設定し、継続させる。一方、低期待度モード移行抽選において統括制御用 CPU 4 6 a は、「低期待度モードへ移行」に当選した場合、図柄変動ゲームの開始に伴って演出モードを「低期待度モード」に設定し、移行させる。

【 0 1 1 0 】

「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 A（1 6 R 確変大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、1 6 R 確変大当り遊技終了後、演出モードを「高確確定モード」に設定し、移行させる。また、「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄 B, C, D（2 R 系大当り遊技, 小当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、「高期待度モードの継続」を決定し、これらの大当り遊技終了後、演出モードを「高期待度モード」に設定し、継続させる。

【 0 1 1 1 】

また、「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、主制御用 CPU 4 5 a が出力する変短終了指定コマンドの入力を契機に、演出モードを「低期待度モード」及び「中期待度モード」の何れかに設定し、移行させる。具体的に言えば、統括制御用 CPU 4 6 a は、「低期待度モードへ移行」及び「中期待度モードへ移行」の何れかに当選する低 / 中期待度モード移行抽選を行う。そして、統括制御用 CPU 4 6 a は、低 / 中期待度モード移行抽選において、「低期待度モードへ移行」に当選した場合は「低

10

20

30

40

50

期待度モード」を設定し、「中期待度モードへ移行」に当選した場合は「中期待度モード」を設定する。本実施形態において変短終了時に行う低/中期待度モード移行抽選は、抽選確率状態が高確率抽選状態（確変状態）の場合、低確率抽選状態（非確変状態）のときよりも、「中期待度モードへ移行」に当選し易くなるように抽選確率が定められている。その一方、本実施形態において変短終了時に行う低/中期待度モード移行抽選は、抽選確率状態が低確率抽選状態（非確変状態）の場合、高確率抽選状態（確変状態）のときよりも、「低期待度モードへ移行」に当選し易くなるように抽選確率が定められている。

【0112】

「高確確定モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄A（16R確変大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、16R確変大当り遊技終了後、演出モードを「高確確定モード」に設定し、継続させる。また、「高確確定モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄D（小当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、小当り遊技終了後、演出モードを「高確確定モード」に設定し、継続させる。また、「高確確定モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄B、C（2R系大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、これらの大当り遊技終了後、演出モードを「高期待度モード」に設定し、移行させる。

10

【0113】

そして、統括制御用CPU46aは、滞在中の演出モードを指示するモード指定コマンドを表示制御用CPU47aに出力する。モード指定コマンドを入力した表示制御用CPU47aは、モード指定コマンドにしたがって演出モードに応じた示唆演出を画像表示部GHに画像表示させるように演出表示装置28の表示内容を制御する。

20

【0114】

以下、図6(a)～(c)にしたがって、主制御基板45の主制御用CPU45aが実行する変動パターン決定処理について説明する。

主制御基板45の主制御用ROM45bには、図6(a)～(c)に示す変動パターン振分けテーブルが記憶されている。本実施形態では、演出内容パターンテーブルとしての変動パターン振分けテーブルを記憶する主制御用ROM45bが、演出内容パターンテーブル記憶手段となる。本実施形態の変動パターン振分けテーブルは、大当り抽選の抽選確率状態と変短状態の付与状態（開閉羽根35の動作状態）から区別される状態別に分類されており、本実施形態では大別して3種類に分類されている。具体的には、図6(a)に示す「高確+変短あり」/「低確+変短あり」の変動パターン振分けテーブルTAと、図6(b)に示す「高確+変短なし」時の変動パターン振分けテーブルTBと、図6(c)に示す「低確+変短なし」時の変動パターン振分けテーブルTCとに分類される。以下の説明では、図6(a)の「高確+変短なし」/「低確+変短あり」の変動パターン振分けテーブルを「高確/低確変短時テーブルTA」と、図6(b)の「高確+変短なし」時の変動パターン振分けテーブルを「高確非変短時テーブルTB」と示す。また、以下の説明では、図6(c)に示す「低確+変短なし」時の変動パターン振分けテーブルを「低確非変短時テーブルTC」と示す。

30

【0115】

本実施形態において高確/低確変短時テーブルTAは、図4に示す演出モードのうち、「高確確定モード」と「高期待度モード」の時に、主制御用CPU45aが変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。そして、図6(a)に示すように、高確/低確変短時テーブルTAは、大当り抽選の抽選結果、小当り抽選の抽選結果、及びはずり演出の抽選結果からなる選択種別に応じてさらに複数種類（本実施形態では5種類）の変動パターン振分けテーブルT1～T5に分類されている。

40

【0116】

変動パターン振分けテーブルT1は、遊技状態が「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ16R確変大当り遊技に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。

50

以下、変動パターン振分けテーブルT1を「高低変短時16RテーブルT1」と示す。高低変短時16RテーブルT1には、演出内容G1, G2を特定可能な変動パターンP1, P2を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値(本実施形態では「0」~「250」までの全251通りの整数)が振分けられている。

【0117】

変動パターン振分けテーブルT2は、遊技状態が「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ2R系大当り遊技(2R確変大当り遊技、及び2R非確変大当り遊技)に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT2を「高低変短時2RテーブルT2」と示す。高低変短時2RテーブルT2には、演出内容G3を特定可能な変動パターンP3を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

10

【0118】

変動パターン振分けテーブルT3は、遊技状態が「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選せずに、小当り抽選で当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT3を「高低変短時小当りテーブルT3」と示す。高低変短時小当りテーブルT3には、演出内容G4を特定可能な変動パターンP4を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【0119】

20

変動パターン振分けテーブルT4は、遊技状態が「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、はずれリーチ演出に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT4を「高低変短時はずれリーチテーブルT4」と示す。高低変短時はずれリーチテーブルT4には、演出内容G5を特定可能な変動パターンP5を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【0120】

変動パターン振分けテーブルT5は、遊技状態が「高確+変短あり」及び「低確+変短あり」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、かつはずれリーチ演出にも当選しなかった場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT5を「高低変短時はずれテーブルT5」と示す。高低変短時はずれテーブルT5には、演出内容G6を特定可能な変動パターンP6を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

30

【0121】

本実施形態において、高確非変短時テーブルTBは、図4に示す演出モードのうち、「中期待度モード」と「低期待度モード」の時に、主制御用CPU45aが変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。そして、図6(b)に示すように、高確非変短時テーブルTBは、大当り抽選の抽選結果、小当り抽選の抽選結果、及びはずれリーチ演出の抽選結果からなる選択種別に応じて複数種類(本実施形態では5種類)の変動パターン振分けテーブルT6~T10に分類されている。

40

【0122】

変動パターン振分けテーブルT6は、遊技状態が「高確+変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ16R確変大当り遊技に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT6を「高確非変短時16RテーブルT6」と示す。高確非変短時16RテーブルT6には、演出内容G7, G8, G11, G12, G14, G15を特定可能な変動パターンP7, P8, P11, P12, P14, P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

50

【 0 1 2 3 】

変動パターン振分けテーブルT7は、遊技状態が「高確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ2R確変大当り遊技に当選した場合、及び小当り抽選で小当りに当選した場合のそれぞれで変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT7を「高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7」と示す。高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7には、演出内容G7 ~ G15を特定可能な変動パターンP7 ~ P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【 0 1 2 4 】

変動パターン振分けテーブルT8は、遊技状態が「高確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ2R非確変大当り遊技に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT8を「高確非変短時2R非確変テーブルT8」と示す。高確非変短時2R非確変テーブルT8には、演出内容G9, G10, G13を特定可能な変動パターンP9, P10, P13を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

10

【 0 1 2 5 】

変動パターン振分けテーブルT9は、遊技状態が「高確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、はずれリーチ演出に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT9を「高確非変短時はずれリーチテーブルT9」と示す。高確非変短時はずれリーチテーブルT9には、演出内容G7, G8, G11 ~ G15を特定可能な変動パターンP7, P8, P11 ~ P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

20

【 0 1 2 6 】

変動パターン振分けテーブルT10は、遊技状態が「高確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、かつはずれリーチ演出にも当選しなかった場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT10を「高確非変短時はずれテーブルT10」と示す。高確非変短時はずれテーブルT10には、演出内容G9, G10を特定可能な変動パターンP9, P10を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

30

【 0 1 2 7 】

本実施形態において低確非変短時テーブルTCは、図4に示す演出モードのうち、「中期待度モード」と「低期待度モード」の時に、主制御用CPU45aが変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。そして、図6(c)に示すように、低確非変短時テーブルTCは、大当り抽選の抽選結果、小当り抽選の抽選結果、及びはずれリーチ演出の抽選結果からなる選択種別に応じて複数種類(本実施形態では5種類)の変動パターン振分けテーブルT11 ~ T15に分類されている。

【 0 1 2 8 】

変動パターン振分けテーブルT11は、遊技状態が「低確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ16R確変大当り遊技に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT11を「低確非変短時16RテーブルT11」と示す。低確非変短時16RテーブルT11には、演出内容G7, G8, G11, G12, G14, G15を特定可能な変動パターンP7, P8, P11, P12, P14, P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

40

【 0 1 2 9 】

変動パターン振分けテーブルT12は、遊技状態が「低確 + 変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ2R確変大当り遊技に当選した場合、及び小当り抽選で小当りに当選した場合のそれぞれで変動パターンを選択する際に用

50

いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT12を「低確非変短時2R確変/小当りテーブルT12」と示す。低確非変短時2R確変/小当りテーブルT12には、演出内容G7~G15を特定可能な変動パターンP7~P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【0130】

変動パターン振分けテーブルT13は、遊技状態が「低確+変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選で大当りに当選し、かつ2R非確変大当り遊技に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT13を「低確非変短時2R非確変テーブルT13」と示す。低確非変短時2R非確変テーブルT13には、演出内容G7~G10, G13~G15を特定可能な変動パターンP7~P10, P13~P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

10

【0131】

変動パターン振分けテーブルT14は、遊技状態が「低確+変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、はずれリーチ演出に当選した場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT14を「低確非変短時はずれリーチテーブルT14」と示す。低確非変短時はずれリーチテーブルT14には、演出内容G7, G8, G11~G15を特定可能な変動パターンP7, P8, P11~P15を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

20

【0132】

変動パターン振分けテーブルT15は、遊技状態が「低確+変短なし」の時に、主制御用CPU45aが、大当り抽選及び小当り抽選で大当り及び小当りにそれぞれ当選せず、かつはずれリーチ演出にも当選しなかった場合に変動パターンを選択する際に用いるテーブルとされている。以下、変動パターン振分けテーブルT15を「低確非変短時はずれテーブルT15」と示す。低確非変短時はずれテーブルT15には、演出内容G9, G10を特定可能な変動パターンP9, P10を選択可能なように変動パターン振分用乱数の値が振分けられている。

【0133】

本実施形態では、高確非変短時2R確変/小当りテーブルT7と低確非変短時2R確変/小当りテーブルT12によって、高確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルが構成される。そして、高確非変短時2R確変/小当りテーブルT7が高確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルとなり、低確非変短時2R確変/小当りテーブルT12が高確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとなる。また、本実施形態では、高確非変短時2R非確変テーブルT8と低確非変短時2R非確変テーブルT13によって、低確率特定大当り用の非増加状態時演出内容パターンテーブルが構成される。そして、高確非変短時2R非確変テーブルT8が低確率特定大当り用の高確非増加状態時演出内容パターンテーブルとなり、低確非変短時2R非確変テーブルT13が低確率特定大当り用の低確非増加状態時演出内容パターンテーブルとなる。また、本実施形態では、高低変短時2RテーブルT2が、特定大当り用の増加状態時演出内容テーブルとなる。

30

40

【0134】

このように構成した各変動パターン振分けテーブルを用いて、主制御用CPU45aは、変動パターン決定処理において、選択種別と遊技状態をもとに、1つの変動パターン振分けテーブルを選択し、その選択した変動パターン振分けテーブルの中から取得した変動パターン振分用乱数の値に対応する1つの変動パターンを選択し、決定する。

【0135】

以下、図4に示す演出モード別に、主制御用CPU45aが実行する変動パターン決定処理を具体的に説明する。

最初に、「低期待度モード」及び「中期待度モード」における変動パターン決定処理を

50

説明する。

【 0 1 3 6 】

「低期待度モード」及び「中期待度モード」は、遊技状態が、「低確 + 変短なし」及び「高確 + 変短なし」の何れかとなる。主制御用CPU45aは、16R確変大当り遊技に当選した時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であれば、高確非変短時16RテーブルT6を選択し、その高確非変短時16RテーブルT6から1つの変動パターンを選択する。一方、主制御用CPU45aは、16R確変大当り遊技に当選した時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であれば、低確非変短時16RテーブルT11を選択し、その選択した低確非変短時16RテーブルT11から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 3 7 】

また、主制御用CPU45aは、2R確変大当り遊技、及び小当り遊技の何れかに当選した時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であれば、高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7を選択し、その高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7から1つの変動パターンを選択する。一方、主制御用CPU45aは、2R確変大当り遊技、及び小当り遊技の何れかに当選した時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であれば、低確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT12を選択し、その低確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT12から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 3 8 】

また、主制御用CPU45aは、2R非確変大当り遊技に当選した時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であれば、高確非変短時2R非確変テーブルT8を選択し、その高確非変短時2R非確変テーブルT8から1つの変動パターンを選択する。一方、主制御用CPU45aは、2R非確変大当り遊技に当選した時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であれば、低確非変短時2R非確変テーブルT13を選択し、その低確非変短時2R非確変テーブルT13から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 3 9 】

また、主制御用CPU45aは、はずれリーチ演出に当選した時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であれば、高確非変短時はずれリーチテーブルT9を選択し、その高確非変短時はずれリーチテーブルT9から1つの変動パターンを選択する。また、主制御用CPU45aは、はずれリーチ演出に当選した時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であれば、低確非変短時はずれリーチテーブルT14を選択し、その低確非変短時はずれリーチテーブルT14から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 4 0 】

また、主制御用CPU45aは、はずれの時の遊技状態が「高確 + 変短なし」であれば、高確非変短時はずれテーブルT10を選択し、その高確非変短時はずれテーブルT10から1つの変動パターンを選択する。また、主制御用CPU45aは、はずれの時の遊技状態が「低確 + 変短なし」であれば、低確非変短時はずれテーブルT15を選択し、その低確非変短時はずれテーブルT15から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 4 1 】

「低期待度モード」の滞在中は、2R系大当り遊技、及び小当り遊技の何れかに当選すると、演出モードが「中期待度モード」へ移行する。この「低期待度モード」から「中期待度モード」へは、図柄変動ゲームの終了後に移行する。一方で、「中期待度モード」の滞在中は、2R系大当り遊技、及び小当り遊技の何れかに当選すると、「中期待度モード」を継続する。

【 0 1 4 2 】

そして、本実施形態では、高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7及び低確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT12に、高確非変短時2R非確変テーブルT8及び低確非変短時2R非確変テーブルT13からは選択不能な変動パターンを振分けることにより、モード移行後及びモード継続後の抽選確率状態が把握し易いようになっている。具体的に言えば、高確非変短時2R確変 / 小当りテーブルT7から選択可能な変動パターンP7, P8, P11, P12, P14, P15は、高確非変短時2R非確変テーブルT8からは

10

20

30

40

50

選択不能な変動パターンとされている。また、低確非変短時2R確変ノ小当りテーブルT12から選択可能な変動パターンP11、P12は、低確非変短時2R非確変テーブルT13からは選択不能な変動パターンとされている。

【0143】

このため、「低期待度モード」時の遊技状態として「高確+変短なし」を把握している場合は、変動パターンP7、P8、P11、P12、P14、P15に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、移行後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。同様に、「中期待度モード」時の遊技状態として「高確+変短なし」を把握している場合は、変動パターンP7、P8、P11、P12、P14、P15に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、継続後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。

10

【0144】

また、「低期待度モード」時の遊技状態として「低確+変短なし」を把握している場合は、変動パターンP11、P12に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、移行後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。同様に、「中期待度モード」時の遊技状態として「低確+変短なし」を把握している場合は、変動パターンP11、P12に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、継続後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。

【0145】

なお、「低期待度モード」時の遊技状態が、「高確+変短なし」及び「低確+変短なし」の何れであるのか把握していない場合であっても、変動パターンP11、P12に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、移行後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。同様に、「中期待度モード」時の遊技状態が、「高確+変短なし」及び「低確+変短なし」の何れであるのか把握していない場合であっても、変動パターンP11、P12に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、継続後の「中期待度モード」の遊技状態が「高確+変短なし」であることを把握し得る。

20

【0146】

また、本実施形態では、高確非変短時2R非確変テーブルT8に、高確非変短時2R確変ノ小当りテーブルT7からは選択し難い変動パターンを振分けることにより、モード移行後及びモード継続後の抽選確率状態が把握し易いようになっている。具体的に言えば、高確非変短時2R非確変テーブルT8から選択可能な変動パターンP9、P10、P13は、高確非変短時2R確変ノ小当りテーブルT7からは選択し難い変動パターンとされている。また、本実施形態では、同様に、低確非変短時2R非確変テーブルT13に、低確非変短時2R確変ノ小当りテーブルT12からは選択し難い変動パターンを振分けることにより、モード移行後及びモード継続後の抽選確率状態が把握し易いようになっている。具体的に言えば、高確非変短時2R非確変テーブルT13から選択可能な変動パターンP9、P10、P13は、高確非変短時2R確変ノ小当りテーブルT7からは選択し難い変動パターンとされている。

30

【0147】

このため、「低期待度モード」においては、変動パターンP9、P10、P13に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、移行後の「中期待度モード」の遊技状態が「低確+変短なし」である可能性が高いことを把握し得る。また、「中期待度モード」においては、変動パターンP9、P10、P13に基づく演出内容の図柄変動ゲームが行われることで、継続後の「中期待度モード」の遊技状態が「低確+変短なし」である可能性が高いことを把握し得る。

40

【0148】

また、高確非変短時16RテーブルT6、及び低確非変短時16RテーブルT11から選択可能な変動パターンP7、P8、P11、P12、P14、P15は、16R確変大当り遊技の当選時に選択される変動パターンである。そして、高確非変短時2R非確変テ

50

ーブルT 8において、これらの変動パターンP 7, P 8, P 1 1, P 1 2, P 1 4, P 1 5は、選択不能な変動パターンとされている。また、低確非変短時2 R非確変テーブルT 1 3において、これらの変動パターンP 7, P 8, P 1 1, P 1 2, P 1 4, P 1 5は、他の変動パターンに比して選択し難い変動パターンとされている。このため、「低期待度モード」及び「中期待度モード」において、変動パターンP 7, P 8, P 1 1, P 1 2, P 1 4, P 1 5に基づく図柄変動ゲームが行われた場合は、1 6 R確変大当り遊技への期待感を高めることができるようになっている。特に、変動パターンP 1 1, P 1 2については、高確非変短時2 R非確変テーブルT 8及び低確非変短時2 R非確変テーブルT 1 3からは選択不能な変動パターンとされている。したがって、変動パターンP 1 1, P 1 2に基づく図柄変動ゲームが行われた場合は、2 R非確変大当り遊技の当選はなく、大当り
10
となるときには1 6 R確変大当り遊技及び2 R確変大当り遊技の何れかとなる。

【 0 1 4 9 】

次に、「高期待度モード」及び「高確確定モード」における変動パターン決定処理を説明する。

「高期待度モード」は、遊技状態が、「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」の何れかとなる。また、「高確確定モード」は、遊技状態が、「高確+変短あり」となる。主制御用CPU 4 5 aは、1 6 R確変大当り遊技に当選した場合、高低変短時1 6 RテーブルT 1を選択し、その高低変短時1 6 RテーブルT 1から1つの変動パターンを選択する。また、主制御用CPU 4 5 aは、2 R確変大当り遊技及び2 R非確変大当り遊技の何れかに当選した場合、高低変短時2 RテーブルT 2を選択し、その高低変短時2 Rテーブル
20
T 2から1つの変動パターンを選択する。また、主制御用CPU 4 5 aは、小当り遊技に当選した場合、高低変短時小当りテーブルT 3を選択し、その高低変短時小当りテーブルT 3から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 5 0 】

また、主制御用CPU 4 5 aは、はずれリーチ演出に当選した場合、高低変短時はずれリーチテーブルT 4を選択し、その高低変短時はずれリーチテーブルT 4から1つの変動パターンを選択する。また、主制御用CPU 4 5 aは、はずれの場合、高低変短時はずれテーブルT 5を選択し、その高低変短時はずれテーブルT 5から1つの変動パターンを選択する。

【 0 1 5 1 】

「高期待度モード」の滞在中は、2 R系大当り遊技、及び小当り遊技の何れかに当選すると、「高期待度モード」を継続する。また、「高確確定モード」の滞在中は、2 R系大当り遊技に当選すると、演出モードが「高期待度モード」へ移行し、小当り遊技に当選すると、「高確確定モード」を継続する。そして、本実施形態では、2 R確変大当り遊技の当選時、及び2 R非確変大当り遊技の当選時、同一の高低変短時2 RテーブルT 2から変動パターンを選択するようになっている。このため、「高期待度モード」の滞在中に、変動パターンP 3に基づく図柄変動ゲームが行われた場合、その図柄変動ゲームの終了後も継続する「高期待度モード」の遊技状態が、「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」の何れであるのかは把握し得ない。また、「高確確定モード」の滞在中に、変動パターン
30
P 3に基づく図柄変動ゲームが行われた場合も同様に、その図柄変動ゲームの終了後に移行する「高期待度モード」の遊技状態が、「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」の何れであるのかは把握し得ない。
40

【 0 1 5 2 】

一方、小当り遊技は、その当選時の遊技状態を維持する。このため、「高期待度モード」滞在中に小当り遊技に当選した場合は、高低変短時小当りテーブルT 3から選択される変動パターンP 4に基づく図柄変動ゲームが行われることで、小当り遊技に当選したことは把握できるが、図柄変動ゲームの終了後に継続する「高期待度モード」の遊技状態は把握し得ない。

【 0 1 5 3 】

このように構成した本実施形態のパチンコ遊技機1 0によれば、変短状態が付与されて
50

いる時（「高確確定モード」時及び「高期待度モード」時）には、2R確変大当り遊技及び2R非確変大当り遊技の何れに当選したかを遊技者に推測させるゲーム性が付与される。このため、大当り遊技終了後の抽選確率状態が高確率抽選状態となる2R確変大当り遊技と、大当り遊技終了後の抽選確率状態が低確率抽選状態となる2R非確変大当り遊技の何れに当選したかが分からないドキドキ感を遊技者に付与し得る。そして、「高期待度モード」中に16R確変大当り遊技に当選した場合には、抽選確率状態が高確率抽選状態であるから当選したのか、抽選確率状態が低確率抽選状態であっても、遊技者自身の運の強さで当選したのかを、推測させることができる。

【0154】

一方、本実施形態のパチンコ遊技機10によれば、変短状態が付与されていない時（「低期待度モード」時及び「中期待度モード」時）には、2R確変大当り遊技及び2R非確変大当り遊技の何れに当選したかを、ある程度高い確率で推測可能なゲーム性が付与される。このため、2R確変大当り遊技に当選し、抽選確率状態が高確率状態であることが推測できれば、遊技を継続する動機を遊技者に付与し得るとともに、2R非確変大当り遊技に当選し、抽選確率状態が低確率状態であることが推測できれば、遊技を止めるなどの動機を遊技者に付与し得る。

【0155】

したがって、本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 変短状態が付与されていない時（「低期待度モード」と「中期待度モード」）に2R系大当り遊技に当選した場合、2R確変大当り遊技及び小当り遊技に当選したのか、2R非確変大当り遊技に当選したのかを遊技者に推測させることができる。すなわち、変短状態が付与されていない時には、2R非確変大当り遊技に当選したときに選択されない、又は選択され難い変動パターンを設けることで、2R確変大当り遊技及び小当り遊技に当選したか否かを図柄変動ゲームの演出内容から推測しやすくなる。このため、図柄変動ゲームの演出内容から、2R確変大当り遊技及び小当り遊技に当選したか否かを遊技者が高い精度で推測することができ、遊技を継続するか否かの判断を遊技者に行わせることができる。

【0156】

(2) また、変短状態が付与されていない時（「低期待度モード」と「中期待度モード」）であって、2R非確変大当り遊技に当選したときに選択されない、又は選択され難い変動パターンは、16R確変大当り遊技に当選したときに選択される変動パターンとされている。このため、16R確変大当り遊技を期待し得る図柄変動ゲームの演出内容から、2R非確変大当り遊技が付与されることを抑制している。したがって、遊技者の遊技意欲の低下を抑制し得る。

【0157】

(3) また、変短状態が付与されていない時（「低期待度モード」と「中期待度モード」）に、2R確変大当り遊技及び小当り遊技に当選したときに選択され難い変動パターンを設けることで、2R非確変大当りに当選したか否かを図柄変動ゲームの演出内容から推測しやすくなる。このため、図柄変動ゲームの演出内容から、2R非確変大当りに当選したか否かを遊技者が図柄変動ゲームの演出内容をもとに高い精度で推測することができ、遊技を継続するか否かの判断を遊技者に行わせることができる。

【0158】

(4) 「高確+変短あり」の状態（高確確定モード）で、2R確変大当り遊技及び2R非確変大当り遊技の何れかに当選した場合は、何れに当選しても、大当り遊技の終了後は高期待度モードに移行する。そして、「高確+変短あり」の状態では、2R確変大当り遊技及び2R非確変大当り遊技の何れに当選しても、共通の変動パターン振分けテーブル（高低変短時2RテーブルT2）から、変動パターンを選択する。このため、遊技者は、高期待度モードにおいて、大当り抽選の抽選確率状態が、高確率抽選状態であるのか、又は低確率抽選状態であるのかを判断し難く、抽選確率状態を推測しながら遊技を楽しむことができる。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 9 】

(5) 変短状態が付与されていない時(「低期待度モード」と「中期待度モード」)に、2 R 確変大当り遊技及び小当り遊技の何れかに当選した場合には、同一の変動パターン振分けテーブル(高確率非変短2 R 確変/小当りテーブルT 7、又は低確率非変短2 R 確変/小当りテーブルT 1 2)から変動パターンを選択する。そして、本実施形態において、2 R 確変大当り遊技の当選比率(高確率抽選状態の場合)は、3 9 . 9 2 5 分の1(大当りの抽選確率)×1 0 0 分の1 0(特別図柄Bの割合)となる。また、本実施形態において、2 R 非確変大当り遊技の当選比率(高確率抽選状態の場合)は、3 9 . 9 2 5 分の1(大当りの抽選確率)×1 0 0 分の2 0(特別図柄Cの割合)となる。また、本実施形態において、小当り遊技の当選確率は、3 1 9 . 4 分の1となる。そして、2 R 確変大当り遊技の当選比率+小当り遊技の当選確率の合算値と、2 R 非確変大当り遊技の当選比率を比較すると、その値はほぼ同じ値となる。これは、パチンコ遊技機1 0において当りが生じる場合において、2 R 確変大当り遊技と小当り遊技を合わせて得られる割合と、2 R 非確変大当り遊技の割合が、ほぼ等しいことを意味する。その結果、変短状態が付与されていない時の変動パターン振分けテーブルを上記のように構成することで、図柄変動ゲームにおける演出内容の出現態様を、見た目上、同程度になるように設定することができる。すなわち、図柄変動ゲームの演出内容から当り種を推測するにあたって、2 R 非確変大当り遊技に良く当たるといった印象を是正することができる。したがって、遊技者の遊技意欲の低下を抑制することができる。

10

【 0 1 6 0 】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

実施形態において、「高確+変短なし」時に2 R 確変大当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルと小当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルを別々に設定しても良い。同様に、「低確+変短なし」時に2 R 確変大当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルと小当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルを別々に設定しても良い。そして、2 R 確変大当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルには、実施形態と同様に、2 R 非確変大当り遊技に当選した場合の変動パターン振分けテーブルからは選択不能(又は選択し難い)に設定した変動パターンを設けることで、実施形態と同様の効果を得ることができる。

20

【 0 1 6 1 】

実施形態において、低確非変短時2 R 非確変テーブルT 1 3を、高確非変短時2 R 非確変テーブルT 8と同じ振分けに設定しても良い。すなわち、低確非変短時2 R 非確変テーブルT 1 3においては、変動パターンP 9, P 1 0, P 1 3のみを選択可能な変動パターンとして設定しても良い。

30

【 0 1 6 2 】

実施形態において、例えば、1 6 R 確変大当りと1 6 R 非確変大当りを設け(以下、纏めて1 6 R 系大当り遊技)、1 6 R 系大当り遊技に当選した場合は大当り遊技終了後の遊技状態が、2 R 系大当り遊技に比べて高確率抽選状態になる可能性が高くなるように設定しても良い。この場合、高確確定モードを省略し、高期待度モードを最も高確率抽選状態の可能性が高い第1の高期待度モードと、第1の高期待度モードよりも可能性は低い

40

【 0 1 6 3 】

実施形態において、演出モード数を変更しても良い。例えば、低期待度モードと高期待度モードの2つに設定しても良い。また、高期待度モードや中期待度モードとなり得る演出モードを増やしても良い。

【 0 1 6 4 】

実施形態において、1 6 R 確変大当り遊技として、例えば、各ラウンド遊技において複数回大入賞口を開放させるような大当り遊技を設けても良い。

実施形態において、小当り遊技を省略しても良い。

【 0 1 6 5 】

50

実施形態において、大当り遊技のラウンド数を変更しても良い。例えば、特別図柄 A に対応する大当り遊技を、15R 確変大当り遊技としても良い。また、特別図柄 B, C に対応する大当り遊技を、5R 確変大当り遊技、及び 5R 非確変大当り遊技としても良い。

【0166】

実施形態において、各演出モードの移行条件や継続条件を変更しても良い。例えば、「低期待度モード」において 2R 確変大当り遊技及び小当り遊技に当選した時は「中期待度モード」へ移行し易く。2R 非確変大当り遊技に当選した時は「低期待度モード」を継続し易くしても良い。また、「高期待度モード」から「中期待度モード」への移行条件として、所定回数の図柄変動ゲームが実行されることや、「中期待度モードへ移行」及び

10

【0167】

実施形態において、各変動パターン振分けテーブルに振分ける変動パターンの数や、変動パターン振分用乱数の振分個数を変更しても良い。

実施形態において、遊技盤 Y B に設ける大入賞口の数を 1 つとしても良い。また、実施形態において、遊技盤 Y B に設ける始動入賞口の数を 1 つとしても良い。

【0168】

実施形態において、変短状態時の開閉羽根 35 の動作態様を変更しても良い。例えば、1 回の開放時間を長く設定することで、単位時間あたりの開放時間を増加させるよう

20

【0169】

実施形態では、演出表示装置 28 を液晶式としたが、ドットマトリクス式や 7 セグメント LED 式の演出表示装置としても良いし、ドラム式などの機械式の演出表示装置としても良い。

【0170】

実施形態は、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機 10 に具体化した。特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化しても良い。また、複数の特別図柄を用いるパチンコ遊技機 10 に具体化しても良い。

【0171】

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) 前記抽選確率状態決定手段は、前記大当り種決定手段が前記通常大当りを決定している場合には前記大当り抽選の抽選確率状態として前記高確率抽選状態を決定し、前記大当り種決定手段が前記特定大当りを決定している場合には前記大当り抽選の抽選確率状態として前記高確率抽選状態及び前記低確率抽選状態の何れか一方を決定する請求項 1 に記載の遊技機。

30

【図面の簡単な説明】

【0172】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】遊技盤を示す拡大図。

40

【図 3】大当り遊技の種類を説明する説明図。

【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) ~ (c) は、遊技状態別の変動パターン振分けテーブル。

【符号の説明】

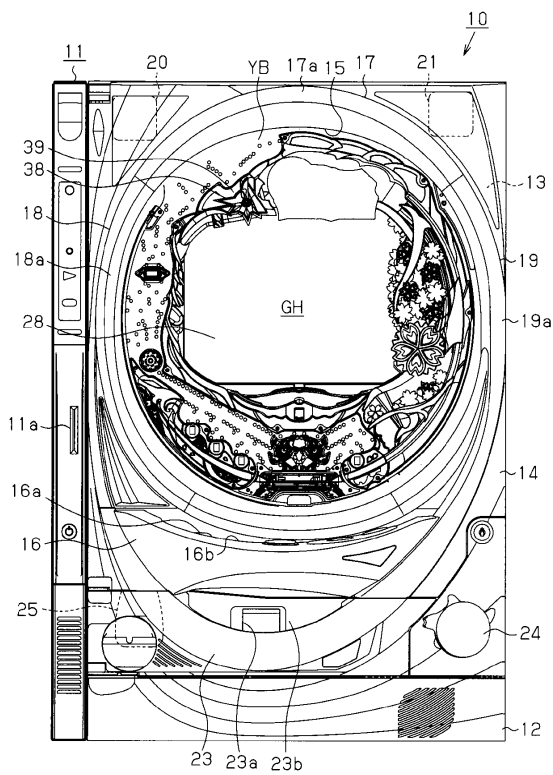
【0173】

10 ... パチンコ遊技機、28 ... 演出表示装置、33 ... 上始動入賞口、34 ... 下始動入賞口、33a, 34a ... 入球口、39 ... 上大入賞口、41 ... 下大入賞口、45 ... 主制御基板、45a ... 主制御用 CPU、45b ... 主制御用 ROM、45c ... 主制御用 RAM、46 ... サブ統括制御基板、46a ... 統括制御用 CPU、46b ... 統括制御用 ROM、46c ... 統

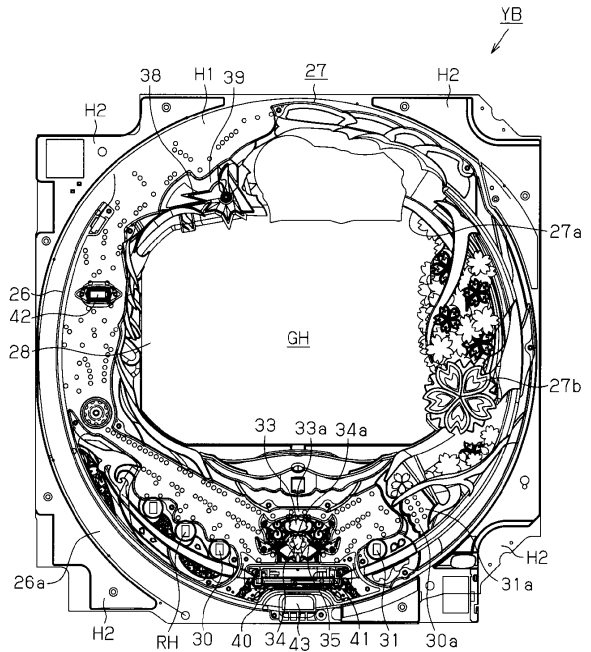
50

括制御用RAM、47...演出表示制御基板、47a...表示制御用CPU、47b...表示制御用ROM、47c...表示制御用RAM、P1~P15...変動パターン、G1~G15...演出内容。

【図1】



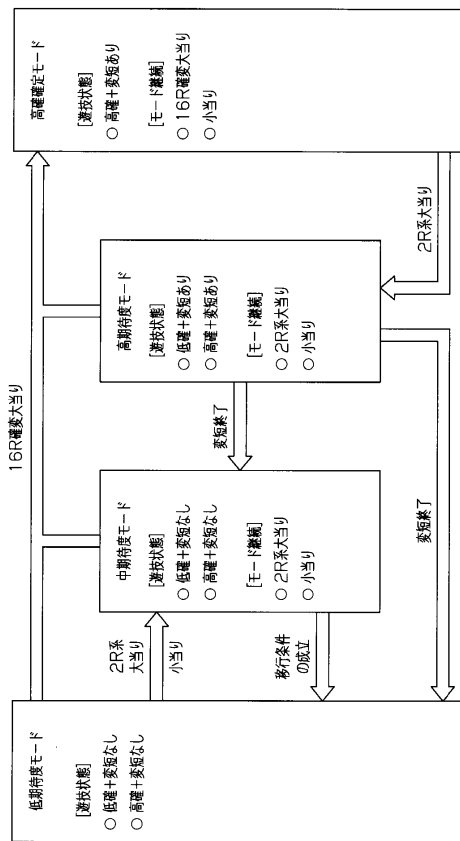
【図2】



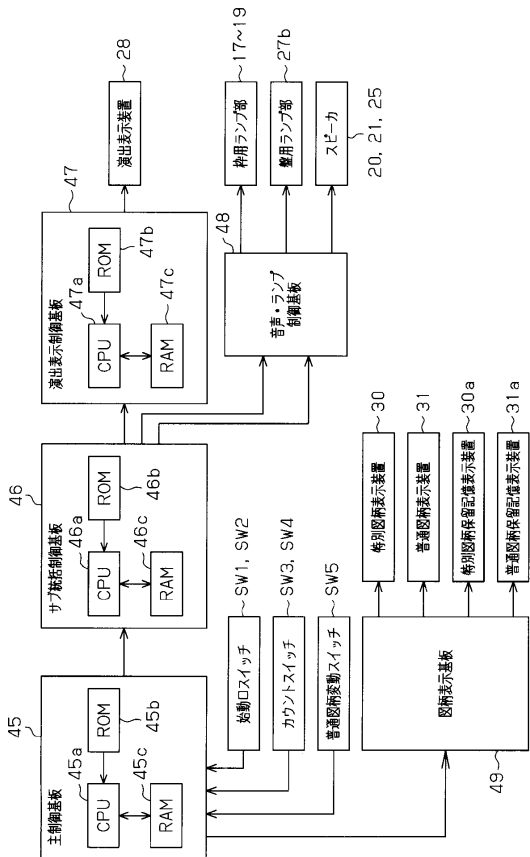
【図3】

特別図柄種類	当選時の状態	ラウンド数(開放回数)	当り後の確率	当り後の状態	オープンング(ms)	ラウンド(ms)	エンディング(ms)	大入賞口
A (70)	低確+変短なし	16 (16回開放)	高確	高確	8000	25000	11000	下
	低確+変短あり							
	高確+変短なし							
B (10)	低確+変短なし	2 (2回開放)	高確	高確	40	600	2092	上
	低確+変短あり							
	高確+変短あり							
C (20)	低確+変短なし	2 (2回開放)	低確	低確	40	600	2092	上
	低確+変短あり							
	高確+変短あり							
D (5)	低確+変短なし	1 (2回開放)	現状維持	現状維持	40	1回目:600 2回目:600	2092	上
	低確+変短あり							
	高確+変短あり							

【図4】



【図5】



【図6】

(a) 高確+変短あり/低確+変短あり時の変動パターン振分けテーブルA

テーブル		T1	T2	T3	T4	T5
No.	種別	16R	2R確変 2R非確変	小当り	はずれ リーチ	はずれ
P1	G1	125				
P2	G2	126				
P3	G3		251			
P4	G4			251		
P5	G5				251	
P6	G6					251
乱数値		251	251	251	251	251

(b) 高確+変短なし時の変動パターン振分けテーブルB

テーブル		T6	T7	T8	T9	T10
No.	種別	16R	2R確変 小当り	2R非確変	はずれ リーチ	はずれ
P7	G7	40	33		56	
P8	G8	30	23		55	
P9	G9		15	84		125
P10	G10		15	83		126
P11	G11	70	40		15	
P12	G12	70	50		15	
P13	G13		15	84	50	
P14	G14	21	35		30	
P15	G15	20	25		30	
乱数値		251	251	251	251	251

(c) 低確+変短なし時の変動パターン振分けテーブルC

テーブル		T11	T12	T13	T14	T15
No.	種別	16R	2R確変 小当り	2R非確変	はずれ リーチ	はずれ
P7	G7	40	33	20	56	
P8	G8	30	23	20	55	
P9	G9		15	71		125
P10	G10		15	70		126
P11	G11	70	40		15	
P12	G12	70	50		15	
P13	G13		15	50	50	
P14	G14	21	35	10	30	
P15	G15	20	25	10	30	
乱数値		251	251	251	251	251

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 美和 良亮
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 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 竹澤 勝彦
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 坂巻 達郎
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 小谷野 淳
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 松田 鉄平
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 飯田 裕介
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 山本 恵輝
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 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2008-264271(JP,A)
特開2008-068035(JP,A)
特開2005-137686(JP,A)
特開2007-000200(JP,A)
特開2008-237367(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02