

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第5084450号
(P5084450)

(45) 発行日 平成24年11月28日(2012.11.28)

(24) 登録日 平成24年9月14日(2012.9.14)

(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 3
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 4 (全 40 頁)

(21) 出願番号	特願2007-285313 (P2007-285313)	(73) 特許権者	000135210 株式会社ニューギン
(22) 出願日	平成19年11月1日(2007.11.1)		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2009-112335 (P2009-112335A)	(74) 代理人	100068755 弁理士 恩田 博宣
(43) 公開日	平成21年5月28日(2009.5.28)	(74) 代理人	100105957 弁理士 恩田 誠
審査請求日	平成22年4月12日(2010.4.12)	(72) 発明者	岩佐 浩二 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	安保 慎吾 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

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】

始動入賞装置への遊技球の入球を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽選手段と

、
前記乱数抽選手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、

前記当り判定手段が当りを判定した場合には、前記特別遊技の終了後に付与する特典内容を決定する特典内容決定手段と、

前記当り判定手段の判定結果に基づいて、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行する表示装置と、

前記図柄変動ゲームに係る遊技演出のパターンを決定する変動パターン決定手段と、を備え、

前記特別遊技の終了後に、前記特典内容決定手段の決定した特典内容を秘匿する秘匿モードを設定し、その秘匿モードでは、前記図柄変動ゲーム中に前記特典内容を示唆する示唆演出が実行される遊技機において、

前記示唆演出を実行するための示唆演出パターンには、

前記特典内容として遊技者に最も有利な所定の特典内容が決定されている場合にしか選択されない特定の示唆演出パターンと、

前記特定の示唆演出パターンとは異なり、前記所定の特典内容が決定されているか否か

10

20

を問わずに選択される可能性のある特別の示唆演出パターンと、

前記特定の示唆演出パターンとは異なり、前記所定の特典内容が決定されているか否かを問わずに選択され、かつ前記特定の示唆演出パターン及び前記特別の示唆演出パターンに比して選択される可能性の高い通常の示唆演出パターンと、があり、

各示唆演出パターンは、複数のテーブルに対応付けられており、

前記複数のテーブルには、

前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン、及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第1のテーブルと、

前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン、及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられているとともに、前記第1のテーブルに比して前記特定の示唆演出パターンが選択される割合を高めた第2のテーブルと、

前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第3のテーブルと、があり、

前記図柄変動ゲームの実行時に、前記特典内容決定手段の決定結果に基づいて、前記第1～第3のテーブルの中から何れか1つのテーブルを選択するとともに、その選択したテーブルの中から1つの示唆演出パターンを選択する示唆演出パターン選択手段と、を備え、

前記示唆演出パターン選択手段は、

前記特典内容決定手段によって前記所定の特典内容が決定されている場合には、前記第1のテーブルを選択し、その第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、

前記第1のテーブルから選択した前記示唆演出パターンが、前記特定の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンの何れかであった場合には、次の図柄変動ゲームの実行時にも前記第1のテーブルを選択し、その第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択する一方で、前記第1のテーブルから選択した前記示唆演出パターンが、前記特別の示唆演出パターンであった場合には、次の図柄変動ゲームの実行時には前記第2のテーブルを選択し、その第2のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、

前記特典内容決定手段によって前記所定の特典内容が決定されていない場合には、前記第3のテーブルを選択し、その第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、選択した示唆演出パターンの種類に拘わらず次の図柄変動ゲームの実行時には前記第3のテーブルを選択し、その第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択すること特徴する遊技機。

【請求項2】

前記示唆演出パターン選択手段は、前記第2のテーブルから前記特別の示唆演出パターンを選択した場合、次の図柄変動ゲームの実行時においても前記第2のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、

前記第2のテーブルは、前記第1のテーブルに比して前記特別の示唆演出パターンが選択される割合が高め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】

前記変動パターン決定手段は、前記当り判定手段が当りを判定している場合には前記図柄変動ゲームで当り表示結果を導出する当り変動用の変動パターンを決定し、前記当り判定手段がはずれを判定している場合には前記図柄変動ゲームではずれ表示結果を導出するはずれ変動用の変動パターンを決定し、

前記第1のテーブルでは、前記変動パターン決定手段で決定される変動パターンの種類毎に、前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンの選択割合が設定されており、前記当り変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特定の示唆演出パターンの選択割合が、前記はずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特定の示唆演出パターンの選択割合に比して高く設定されていることを特徴とする請求項1または請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

前記変動パターン決定手段は、前記当り判定手段が当りを判定している場合には前記図

10

20

30

40

50

柄変動ゲームで当り表示結果を導出する当り変動用の変動パターンを決定し、前記当り判定手段がはずれを判定している場合には前記図柄変動ゲームでははずれ表示結果を導出するはずれ変動用の変動パターンを決定し、前記はずれ変動用の変動パターンは、前記図柄変動ゲームにおいてリーチを形成し、最終的にははずれ表示結果を導出するリーチありのはずれ変動用の変動パターンと、前記図柄変動ゲームにおいてリーチを形成することなく、最終的にははずれ表示結果を導出するリーチなしのはずれ変動用の変動パターンに分類され、

前記第1のテーブル及び第3のテーブルでは、前記変動パターン決定手段で決定される変動パターンの種類毎に、各テーブルに対応付けられた示唆演出パターンの選択割合が設定されており、

前記第1のテーブルでは、前記リーチありのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特別の示唆演出パターンの選択割合が、前記リーチなしのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して高く設定されている一方で、

前記第3のテーブルでは、前記リーチありのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特別の示唆演出パターンの選択割合が、前記リーチなしのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して低く設定されてい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、特別遊技終了後に付与される特典内容を秘匿する秘匿モードが設定される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の種類であるパチンコ遊技機の中には、特定条件の成立により、確率変動（以下、「確変」と示す）状態や変動時間短縮（以下、「時短」と示す）状態など遊技者にとって有利な特典を付与するものがある。確変状態は、大当りの当選確率が低確率である通常確率から高確率に変動した状態である。時短状態は、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率（当選確率）を低確率（通常状態）として、入球率向上状態を特典として付与した状態である。確変状態は、遊技者にとって大当りの当選確率が高確率であるため、通常確率で大当り抽選が行われる場合に比べて有利な遊技状態である。また、時短状態は、遊技者にとって入球率向上状態が付与されるため、入球率向上状態が付与されていない場合に比べて有利な遊技状態である。このため、このようなパチンコ遊技機においては、大当り遊技終了後、確変状態や時短状態などの特典が付与されていない場合、遊技者が特典を付与されていないことを認識すると、遊技者の興味を低下させる虞があった。したがって、特典が付与されているのか否かを遊技者にわからないように秘匿することで遊技の興味の低下を防止しているものがある（例えば、特許文献1及び非特許文献1）。特許文献1では、大当り遊技終了後、確変状態が付与されている場合であっても、確変状態が付与されていることを報知する確変報知演出とは異なる確変潜伏演出を実行する確変潜伏演出期間が付与されるようになっている。この確変潜伏演出期間は、前記確変報知演出とは異なる演出が実行され、確変状態が付与されているか否かが遊技者に認識され難い秘匿状態（秘匿モード）となっている。また、非特許文献1では、大当り遊技終了後に遊技状態を遊技者に秘匿する秘匿モードに突入し、当該秘匿モード中に特定の演出の出現率が遊技状態に基づいて異なるようになっている。このため、確変状態の秘匿モード中において特定の演出の出現率は、非確変状態の秘匿モード中に比べて高くなるようになっている。

【特許文献1】特開2004-065388号公報

【非特許文献1】「大判アタック予告」、パチンコ必勝ガイド、株式会社白夜書房、平成18年5月20日、2006-5-20号、p.28

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0003】

10

20

30

40

50

ところで、特許文献1や非特許文献1では、確変状態を秘匿していることを遊技者に報知した上で、確変報知演出や特定の演出が実行されるか否かで遊技状態が確変状態であることを遊技者に報知するようになっている。すなわち、大当たり遊技終了後、確変報知演出や特定の演出が実行されれば、確変状態であることが確定する又は確変状態である期待を高めさせることができるようになっている。

【0004】

しかしながら、特許文献1や非特許文献1において遊技者は、確変報知演出や特定の演出の1種類の演出が実行されるか否かにより確変状態への期待を持つか持たないかであった。すなわち、大当たり遊技終了後の秘匿モード中の遊技においては、前記1種類の演出が出現するか否かの遊技性となっていた。このため、前記1種類の演出の出現後では遊技者にとって秘匿モードを設けないパチンコ遊技機となんら変わらない遊技性となる可能性があった。

10

【0005】

本発明は、このような実情に鑑みてなされたものであり、その目的は、単に1種類の演出(特定の演出)が出現するか否かではなく、特定の演出が実行されるまでにゲーム性を持たせることで、秘匿モード中の興趣を向上させ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】

【0006】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、始動入賞装置への遊技球の入球を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽選手段と、前記乱数抽選手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段が当りを判定した場合には、前記特別遊技の終了後に付与する特典内容を決定する特典内容決定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行する表示装置と、前記図柄変動ゲームに係る遊技演出のパターンを決定する変動パターン決定手段と、を備え、前記特別遊技の終了後に、前記特典内容決定手段の決定した特典内容を秘匿する秘匿モードを設定し、その秘匿モードでは、前記図柄変動ゲーム中に前記特典内容を示唆する示唆演出が実行される遊技機において、前記示唆演出を実行するための示唆演出パターンには、前記特典内容として遊技者に最も有利な所定の特典内容が決定されている場合にしか選択されない特定の示唆演出パターンと、前記特定の示唆演出パターンとは異なり、前記所定の特典内容が決定されているか否かを問わずに選択される可能性のある特別の示唆演出パターンと、前記特定の示唆演出パターンとは異なり、前記所定の特典内容が決定されているか否かを問わずに選択され、かつ前記特定の示唆演出パターン及び前記特別の示唆演出パターンに比して選択される可能性の高い通常の示唆演出パターンと、があり、各示唆演出パターンは、複数のテーブルに対応付けられており、前記複数のテーブルには、前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン、及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第1のテーブルと、前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン、及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられているとともに、前記第1のテーブルに比して前記特定の示唆演出パターンが選択される割合を高めた第2のテーブルと、前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第3のテーブルと、があり、前記図柄変動ゲームの実行時に、前記特典内容決定手段の決定結果に基づいて、前記第1～第3のテーブルの中から何れか1つのテーブルを選択するとともに、その選択したテーブルの中から1つの示唆演出パターンを選択する示唆演出パターン選択手段と、を備え、前記示唆演出パターン選択手段は、前記特典内容決定手段によって前記所定の特典内容が決定されている場合には、前記第1のテーブルを選択し、その第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、前記第1のテーブルから選択した前記示唆演出パターンが、前記特定の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンの何れかであった場合には、次の図柄変動ゲームの実行時にも前記第1のテーブルを選択し、その第1のテーブルから前記示唆演出

20

30

40

50

パターンを選択する一方で、前記第1のテーブルから選択した前記示唆演出パターンが、前記特別の示唆演出パターンであった場合には、次の図柄変動ゲームの実行時には前記第2のテーブルを選択し、その第2のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、前記特典内容決定手段によって前記所定の特典内容が決定されていない場合には、前記第3のテーブルを選択し、その第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、選択した示唆演出パターンの種類に拘わらず次の図柄変動ゲームの実行時には前記第3のテーブルを選択し、その第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択することを要旨とする。

【0007】

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、前記示唆演出パターン選択手段は、前記第2のテーブルから前記特別の示唆演出パターンを選択した場合、次の図柄変動ゲームの実行時においても前記第2のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、前記第2のテーブルは、前記第1のテーブルに比して前記特別の示唆演出パターンが選択される割合が高められていることを要旨とする。

10

【0008】

請求項3に記載の発明は、請求項1または請求項2に記載の遊技機において、前記変動パターン決定手段は、前記当り判定手段が当りを判定している場合には前記図柄変動ゲームで当り表示結果を導出する当り変動用の変動パターンを決定し、前記当り判定手段がはずれを判定している場合には前記図柄変動ゲームでははずれ表示結果を導出するはずれ変動用の変動パターンを決定し、前記第1のテーブルでは、前記変動パターン決定手段で決定される変動パターンの種類毎に、前記特定の前記示唆演出パターン、前記特別の前記示唆演出パターン及び前記通常の前記示唆演出パターンの選択割合が設定されており、前記当り変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特定の前記示唆演出パターンの選択割合が、前記はずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特定の前記示唆演出パターンの選択割合に比して高く設定されていることを要旨とする。

20

【0009】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のいずれか一項に記載の遊技機において、前記変動パターン決定手段は、前記当り判定手段が当りを判定している場合には前記図柄変動ゲームで当り表示結果を導出する当り変動用の変動パターンを決定し、前記当り判定手段がはずれを判定している場合には前記図柄変動ゲームでははずれ表示結果を導出するはずれ変動用の変動パターンを決定し、前記はずれ変動用の変動パターンは、前記図柄変動ゲームにおいてリーチを形成し、最終的にははずれ表示結果を導出するリーチありのはずれ変動用の変動パターンと、前記図柄変動ゲームにおいてリーチを形成することなく、最終的にははずれ表示結果を導出するリーチなしのはずれ変動用の変動パターンに分類され、前記第1のテーブル及び第3のテーブルでは、前記変動パターン決定手段で決定される変動パターンの種類毎に、各テーブルに対応付けられた前記示唆演出パターンの選択割合が設定されており、前記第1のテーブルでは、前記リーチありのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特別の前記示唆演出パターンの選択割合が、前記リーチなしのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して高く設定されている一方で、前記第3のテーブルでは、前記リーチありのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の前記特別の前記示唆演出パターンの選択割合が、前記リーチなしのはずれ変動用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して低く設定されていることを要旨とする。

30

40

【発明の効果】

【0010】

本発明によれば、単に1種類の演出(特定の演出)が出現するか否かではなく、特定の演出が実行されるまでにゲーム性を持たせることで、秘匿モード中の興趣を向上させることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0011】

(第1の実施形態)

50

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第1の実施形態を図1～図14にしたがって説明する。

【0012】

図1には、パチンコ遊技機10の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠11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12が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠12の前面側には、機内部に配置された遊技盤13を保護するための保護ガラスが装着されるガラス枠を備えた前枠14と、上球皿15がそれぞれ横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠14の前面側には、発光体(LED、ランプなど)の発光(点灯又は点滅)により、発光演出を実行する枠用ランプ16が設けられている。外枠11の下部には、各種音声を出力し、音声出力に基づく音声演出を実行するスピーカ17が配置されている。中枠12の下部には、下球皿18及び発射装置19が装着されている。そして、遊技者が発射装置19を操作することにより、上球皿15に貯留されている遊技球が遊技盤13の遊技領域13aに発射されるようになっている。

10

【0013】

次に、遊技盤13の構成について図2及び図3にしたがって詳しく説明する。

遊技盤13の遊技領域13aの略中央には、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が装着されており、さらに、表示枠体27の略中央には、図柄の可視表示部Hが設けられた演出表示装置28が配置されている。演出表示装置28は、その外周面に沿って図柄(1～5までの図柄とブランク図柄)が所定の間隔で表示されたドラム型の回転部材(第1ドラム28a、第2ドラム28b、第3ドラム28c、及び第4ドラム28d)を、左側から順に同一軸線上に4列配設した機械式となっている。また、演出表示装置28では、複数の図柄列(本実施形態では4列)を変動させて行う図柄変動ゲームが実行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4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ための飾り図柄(演出用図柄)を用いて行われる。本実施形態では、1～5までの図柄とブランク図柄が飾り図柄となる。なお、ブランク図柄とは、各図柄の間に配置される図柄であって、ブランク図柄を含んで構成される図柄組み合わせははずれとなる。

20

【0014】

また、表示枠体27の略中央であって、演出表示装置28の左上方には、特別図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する特別図柄表示部としての特別図柄表示装置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、大当たりか否かの内部抽選(大当たり抽選)の結果を示す報知用の図柄である。

30

【0015】

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では第1～第4ドラム28a～28dの回転によって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、大当た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たり図柄(大当たり表示結果)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、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には何れの表示装置にも大当たり図柄が確定的に停止表示(確定停止表示)され、大当た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。すなわち、演出表示装置28の図柄変動ゲームは、特別図柄表示装置30の図柄変動ゲームの変動表示結果に対応付けて行われ、特別図柄の変動表示結果に対応する飾り図柄の変動表示結果を導出する。大当たり図柄は、大当たり抽選の抽選結果が大当た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、大当た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。

40

50

【 0 0 1 6 】

本実施形態において演出表示装置 2 8 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。また、本実施形態において特別図柄表示装置 3 0 には、[1] ~ [5] までの数字と [- (バー)] が特別図柄として表示されるようになっていいる。そして、6 種類の特別図柄のうち、特別図柄 [1] ~ [5] が大当り図柄となり、特別図柄 [-] がはずれ図柄となる。

【 0 0 1 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、演出表示装置 2 8 の表示領域 (画像表示面) を特別図柄表示装置 3 0 の表示領域よりも大きく形成し、演出表示装置 2 8 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 3 0 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 2 8 の表示内容に注目し、該演出表示装置 2 8 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。

【 0 0 1 8 】

リーチ演出とは、演出表示装置 2 8 で行われる図柄変動ゲームにおいて予め定めた特定列の飾り図柄が同一種類の図柄で、かつ特定列以外の列が変動する組み合わせで構成されるリーチ図柄が停止表示されることによって行われる演出である。リーチ図柄とは、例えば、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 のように 4 列の飾り図柄を表示させる場合であって図柄停止順序が第 1 図柄列 R 1 第 2 図柄列 R 2 第 3 図柄列 R 3 第 4 図柄列 R 4 の場合、第 1 ~ 第 3 図柄列 R 1 ~ R 3 の飾り図柄が同一種類となる組み合わせで構成される。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、第 1 図柄列 R 1 が第 1 ドラム 2 8 a に対応し、第 2 図柄列 R 2 が第 2 ドラム 2 8 b に対応し、第 3 図柄列 R 3 が第 3 ドラム 2 8 c に対応し、第 4 図柄列 R 4 が第 4 ドラム 2 8 d に対応する。予告演出は、1 回の図柄変動ゲームにおいて該ゲームにおける大当りか否かの可能性 (すなわち、大当りの期待度) を示唆する演出である。この予告演出は、内部抽選で大当りが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されて大当りとなる。その一方で、予告演出は、内部抽選でははずれが決定されている場合の図柄変動ゲームで出現すると、その予告が該ゲームで現実化されずにはずれとなる。

【 0 0 1 9 】

図 1 及び図 2 の説明に戻り、表示枠体 2 7 の下方の遊技領域 1 3 a には、遊技球の入球口 N a を有する上始動入賞口 2 1 a と遊技球の入球口 N b を有する下始動入賞口 2 1 b が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 2 1 a は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 N 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 2 1 b は普通電動役物とされ、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羽根 2 2 を備えており、開閉羽根 2 2 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 N b 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 2 1 b は、開閉羽根 2 2 が開動作して入球口 N b 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。本実施形態では、上始動入賞口 2 1 a と下始動入賞口 2 1 b により、始動入賞装置が構成される。本実施形態では、開閉羽根 2 2 とアクチュエータによって下始動入賞口 2 1 b の開閉機構が構成される。

【 0 0 2 0 】

上始動入賞口 2 1 a 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 8 に示す) が配設されているとともに、下始動入賞口 2 1 b 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 8 に示す) が配設されている。上始動入賞口 2 1 a と下始動入賞口 2 1 b 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 2 1 b は開閉羽根 2 2 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 2 2 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。また、始動入賞装置の下方には、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特別入賞装置としての大入賞口扉 2 4 を備え

10

20

30

40

50

た大入賞口 2 3 が配設されている。そして、大当り遊技が付与されると、大入賞口扉 2 4 の開動作によって大入賞口 2 3 が開放されて遊技球の入球が許容されるため、遊技者は、多数の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、多数の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）が停止表示されることを契機に付与される。また、本実施形態では大当り遊技が特別遊技となる。

【 0 0 2 1 】

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的に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 2 4 の開動作により大入賞口 2 3 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を上限（本実施形態では 1 0 回または 5 回）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、大入賞口扉 2 4 の開動作により大入賞口 2 3 が開放されてから大入賞口扉 2 4 の開動作により大入賞口 2 3 が閉鎖される迄であり、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 2 3 は、規定入球個数（例えば、9 球）の遊技球が入球するまでの間、又は規定時間（例えば、2 5 秒）が経過するまでの間、開放される。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。

【 0 0 2 2 】

始動入賞装置（上始動入賞口 2 1 a と下始動入賞口 2 1 b）の左方には普通図柄作動ゲート 2 5 が配設されている。普通図柄作動ゲート 2 5 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 2 5 を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ S W 4（図 8 に示す）が設けられている。普通図柄作動ゲート 2 5 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲーム（抽選ゲーム）の始動条件を付与し得る。普通図柄変動ゲームは、下始動入賞口 2 1 b の開閉羽根 2 2 を開動作させるか否か（下始動入賞口 2 1 b に遊技球を入賞し易くするか否か）の抽選結果を導出するために行われる演出である。

【 0 0 2 3 】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 には、図 2 及び図 3 に示すように表示枠体 2 7 の略中央であって、演出表示装置 2 8 の右上方に、普通図柄変動ゲームを行う普通図柄表示装置 3 1 が配置されている。本実施形態の普通図柄表示装置 3 1 は、図示しない発光体（LED やランプなど）を内蔵し、その発光体をレンズカバー（図 2 及び図 3 では表面に「（丸）」と「×（ばつ）」を装飾したもので覆って構成した複数個（本実施形態では 2 個）の普通図柄発光部を備えている。普通図柄表示装置 3 1 では、前述した大当りか否かの当り抽選とは別に行う当りか否か（開閉羽根 2 2 の開動作により下始動入賞口 2 1 b 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普通図柄変動ゲームが行われる。そして、本実施形態においては、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として「（丸）」側の普通図柄発光部を点灯させるとともに、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「×（ばつ）」側の普通図柄発光部を点灯させる。このため、遊技者は、普通図柄表示装置 3 1 の普通図柄変動ゲームで確定的に「（丸）」側の普通図柄発光部が点灯することにより当りを認識できるとともに、前記普通図柄変動ゲームで確定的に「×（ばつ）」側の普通図柄発光部が点灯することによりはずれを認識できる。本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、普通図柄変動ゲームで点灯及び消灯する普通図柄発光部を普通図柄として扱っている。

【 0 0 2 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、上始動入賞口 2 1 a 又は下始動入賞口 2 1 b 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 4 5 の主制御用 R A M 4 5 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、上始動入賞口 2 1 a 又は下始動入賞口 2 1 b に遊技球が入賞することで 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

10

20

30

40

50

なっている。したがって、図柄変動ゲーム中に上始動入賞口 2 1 a 又は下始動入賞口 2 1 b へ遊技球が入賞すると、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。そして、機内部で記憶した特別図柄用の保留記憶数は、図 2 及び図 3 において演出表示装置 2 8 の上方に配置した特別図柄用の保留記憶表示装置（菱形の保留ランプ）T R により、遊技者に報知される。

【 0 0 2 5 】

特別図柄用の保留記憶表示装置 T R は、4 つの保留ランプからなる発光手段によって構成されている。そして、特別図柄用の保留記憶表示装置 T R 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。

10

【 0 0 2 6 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、普通図柄作動ゲート 2 5 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 4 5 の主制御用 R A M 4 5 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（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 2 5 に遊技球が入賞することで 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 2 5 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。そして、機内部で記憶した普通図柄用の保留記憶数は、図 2 及び図 3 において演出表示装置 2 8 の右上方に配置した普通図柄用の保留記憶表示装置 H R により、遊技者に報知される。

20

【 0 0 2 7 】

普通図柄用の保留記憶表示装置 H R は、4 つの保留ランプからなる発光手段によって構成されている。そして、普通図柄用の保留記憶表示装置 H R 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。

30

【 0 0 2 8 】

表示枠体 2 7 には、発光により発光演出を行う盤用ランプ 3 2 が配設されている。そして、演出表示装置 2 8 の上方には、発光により発光演出を行う発光ランプ 3 3 が配設されているとともに、表示枠体 2 7 の上方を囲うように円周型発光ランプ 3 4（第 1 の演出ランプ）が配設されている。円周型発光ランプ 3 4 は、図 3 にて詳細に示すように、左円周型発光ランプ 3 4 L と右円周型発光ランプ 3 4 R にて構成されている。左円周型発光ランプ 3 4 L は、発光面積の異なる複数（本実施形態では 6 つ）のランプ部材 3 4 L a ~ 3 4 L f を、表示枠体 2 7 の下方から上方に向かって順に発光面積が小さくなるランプを弧状に配置して構成されている。右円周型発光ランプ 3 4 R は、発光面積の異なる複数（本実施形態では 6 つ）のランプ部材 3 4 R a ~ 3 4 R f を、表示枠体 2 7 の下方から上方に向かって順に発光面積が小さくなるランプを弧状に配置して構成されている。そして、左円周型発光ランプ 3 4 L と右円周型発光ランプ 3 4 R は、左右対称に配置されており、左右で対応する位置には発光面積を同一面積とした各左円周型発光ランプ 3 4 L、右円周型発光ランプ 3 4 R のランプが配置されている。演出表示装置 2 8 の上方には、左円周型発光ランプ 3 4 L 及び右円周型発光ランプ 3 4 R に両側から挟まれる態様で、コインの形を模したコイン型発光ランプ C O（第 2 の演出ランプ）が配設されている。

40

【 0 0 2 9 】

また、図柄が印刷された投光性を有する帯状のリールシートを外周に巻装してなる第 1 ~ 第 4 ドラム 2 8 a ~ 2 8 d には、ドラム表面を後方から照らすバックライトとして機能

50

する発光演出用のドラムランプ（第3の演出ランプ）35が配設されている。ドラムランプ35は、第1～第4ドラム28a～28dの回転時や大当たり時などに発光する。本実施形態においてドラムランプ35は、複数色を発光する。

【0030】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10には、その機前面側に遊技者が操作可能な演出用操作手段としての操作ボタン26が配置されている。本実施形態において操作ボタン26は、押しボタン式とされており、上球皿15に配置されている。本実施形態において操作ボタン26は、図柄変動ゲーム中に操作ボタン26の操作が有効となる操作有効期間が設定されることにより、当該期間の間の操作が有効とされる。本実施形態はドラムを採用した機械式の演出表示装置28を備えているので、例えば、操作ボタン26の操作有効期間を設定し、その期間中に操作ボタン26を押すことで、図柄の停止位置を遊技者のタイミングで決定することができるため、スロットマシンのような遊技演出を行うことができる。

10

【0031】

次に、第1～第4図柄列R1～R4（第1～第4ドラム28a～28d）で表示可能な図柄の種類を図4にしたがって説明する。

第1図柄列R1及び第4図柄列R4は、色彩及び大きさが同一である図柄（「1」「2」「3」「4」「5」と、7個のblank図柄（図4では「（丸印）」で示す）を表示可能とされている。前記blank図柄を含んで構成される図柄組み合わせは、はずれとなる。また、第2図柄列R2及び第3図柄列R3には、色彩及び大きさが同一の図柄（「1」「2」「4」と、前述した図柄（「1」「2」「4」とは色彩及び大きさが異なる図柄（「3」「5」と、5個のblank図柄を表示可能としている。また、第1～第4図柄列R1～R4では、演出表示装置28において変動表示される場合の図柄の表示順序が、予め定められている。具体的に言えば、第1図柄列R1及び第4図柄列R4では、図柄「1」 blank図柄 図柄「2」 blank図柄 図柄「3」 blank図柄 blank図柄 図柄「4」 blank図柄 図柄「5」 blank図柄 blank図柄 ...

20

という表示順序で変動表示される。また、第2図柄列R2及び第3図柄列R3では、図柄「1」 blank図柄 図柄「2」 blank図柄 図柄「3」 blank図柄 図柄「4」 blank図柄 図柄「5」 blank図柄 ... という表示順序で変動表示される。また、図柄変動ゲームが開始すると演出表示装置28では、第1～第4図柄列R1～R4の図柄は、図4で矢示する方向に変動表示されるようになっている。そして、本実施形態では、第1図柄列R1 第2図柄列R2 第3図柄列R3 第4図柄列R4の順に変動表示が停止する。また、第2図柄列R2及び第3図柄列R3に表示される図柄「3」及び「5」は、第1図柄列R1及び第4図柄列R4に表示される図柄「3」及び「5」よりも大きく形成されている。具体的には、第2図柄列R2及び第3図柄列R3に表示される図柄「3」及び「5」は、図柄「1」、「2」、または「4」などの2図柄分の大きさである。

30

【0032】

なお、本実施形態では、大当たり抽選に当選した場合に付与される大当たりには、大当たり遊技を構成するラウンド数が5ラウンドである5ラウンド大当たりと、大当たり遊技を構成するラウンド数が10ラウンドである10ラウンド大当たりとがある。本実施形態では、10ラウンド大当たりが第1当たりとなり、5ラウンド大当たりが第2当たりとなる。

40

【0033】

以下、本実施形態における大当たり表示結果を導出する図柄組み合わせについて図5及び図6にしたがって説明する。

最初に10ラウンド大当たり表示結果を導出する図柄組み合わせについて図5(a)～図5(e)にしたがって説明する。

【0034】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、10ラウンド大当たりを決定した場合に、可視表示部Hに確定停止表示される大当たりの図柄組み合わせを図柄[3]の4つ並びの組み合わ

50

せ [3 3 3 3] と図柄 [5] の 4 つ並びの組み合わせ [5 5 5 5] の 2 種類としている。そして、可視表示部 H には、大当りの図柄組み合わせ [3 3 3 3] 及び [5 5 5 5] を有効とする複数（本実施形態では 4 本）の大当りライン L が形成されるようになっている。具体的に言えば、4 本の大当りライン L は、図 5 (a) に示すように、第 1 図柄列 R 1 の停止図柄 a 1 及び停止図柄 a 2 の何れかと、第 2 図柄列 R 2 の停止図柄 B と、第 3 図柄列の停止図柄 C と、第 4 図柄列 R 4 の停止図柄 d 1 及び停止図柄 d 2 の何れかとの組み合わせによって形成される。

【 0 0 3 5 】

例えば、図 5 (b) は、停止図柄 a 1 , B , C , d 1 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [3 3 3 3] が確定停止表示された状態を示す。図 5 (c) は、停止図柄 a 1 , B , C , d 2 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [3 3 3 3] が確定停止表示された状態を示す。図 5 (d) は、停止図柄 a 2 , B , C , d 1 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [5 5 5 5] が確定停止表示された状態を示す。図 5 (e) は、停止図柄 a 2 , B , C , d 2 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [5 5 5 5] が確定停止表示された状態を示す。

【 0 0 3 6 】

次に、本実施形態における 5 ラウンド大当り表示結果を導出する図柄組み合わせについて図 6 (a) ~ (i) にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、5 ラウンド大当りを決定した場合に、可視表示部 H に確定停止表示される大当りの図柄組み合わせを、次に説明する 5 種類としている。具体的には、図柄 [1] の 4 つ並びの図柄組み合わせ [1 1 1 1]、図柄 [2] の 4 つ並びの図柄組み合わせ [2 2 2 2]、図柄 [4] の 4 つ並びの図柄組み合わせ [4 4 4 4]、図柄 [3] の 3 つ並びの組み合わせ [3 3 3]、及び図柄 [5] の 3 つ並びの組み合わせ [5 5 5] としている。そして、可視表示部 H には、大当りの図柄組み合わせ [1 1 1 1]、[2 2 2 2] 及び [4 4 4] を有効とする複数（本実施形態では 2 本）の大当りライン L と、大当りの図柄組み合わせ [3 3 3] 及び [5 5 5] を有効とする複数（本実施形態では 1 2 本）の大当りライン L が形成されるようになっている。

【 0 0 3 7 】

具体的に言えば、大当りの図柄組み合わせ [1 1 1 1]、[2 2 2 2] 及び [4 4 4 4] を有効とする 2 本の大当りライン L のうち 1 本の大当りライン L は、図 6 (a) に示すように、第 1 ~ 第 4 図柄列 R 1 ~ R 4 の各停止図柄 a 1 , b 1 , c 1 , d 1 の組み合わせによって形成される。また、大当りの図柄組み合わせ [1 1 1 1]、[2 2 2 2] 及び [4 4 4 4] を有効とする 2 本の大当りライン L のうち残りの 1 本の大当りライン L は、第 1 ~ 第 4 図柄列 R 1 ~ R 4 の各停止図柄 a 2 , b 2 , c 2 , d 2 の組み合わせによって形成される。

【 0 0 3 8 】

例えば、図 6 (b) は、停止図柄 a 1 , b 1 , c 1 , d 1 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [1 1 1 1] が確定停止表示された状態を示す。図 6 (c) は、停止図柄 a 2 , b 2 , c 2 , d 2 の組み合わせで大当りライン L が形成され、その大当りライン L に大当りの図柄組み合わせ [4 4 4 4] が確定停止表示された状態を示す。

【 0 0 3 9 】

また、大当りの図柄組み合わせ [3 3 3] 及び [5 5 5] を有効とする 1 2 本の大当りライン L は、図 6 (d) に示すように、第 1 ~ 第 4 図柄列 R 1 ~ R 4 のうち、3 つの図柄列の停止図柄の組み合わせによって形成される。具体的に言えば、1 2 本の大当りライン L のうち 6 本の大当りライン L は、停止図柄 a 1 , B , d 1 の組み合わせ、停止図柄 a 1 , B , d 2 の組み合わせ、停止図柄 a 1 , C , d 1 の組み合わせ、停止図柄 a 1 , C , d 2 の組み合わせ、停止図柄 a 2 , B , d 1 の組み合わせ、及び停止図柄 a 2 , B , d 2 の

10

20

30

40

50

組み合わせによって形成される。また、12本の大当りラインLのうち残りの6本の大当りラインLは、停止図柄a2, C, d1の組み合わせ、停止図柄a2, C, d2の組み合わせ、停止図柄a1, B, Cの組み合わせ、停止図柄a2, B, Cの組み合わせ、停止図柄B, C, d1の組み合わせ、及び停止図柄B, C, d2の組み合わせによって形成される。

【0040】

例えば、図6(e)は、停止図柄a1, B, d1の組み合わせで大当りラインLが形成され、その大当りラインLに大当りの図柄組み合わせ[333]が確定停止表示された状態を示す。図6(f)は、停止図柄a1, B, d2の組み合わせで大当りラインLが形成され、その大当りラインLに大当りの図柄組み合わせ[333]が確定停止表示された状態を示す。図6(g)は、停止図柄B, C, d1の組み合わせで大当りラインLが形成され、その大当りラインLに大当りの図柄組み合わせ[333]が確定停止表示された状態を示す。図6(h)は、停止図柄a2, B, d1の組み合わせで大当りラインLが形成され、その大当りラインLに大当りの図柄組み合わせ[555]が確定停止表示された状態を示す。図6(i)は、停止図柄a1, B, Cの組み合わせで大当りラインLが形成され、その大当りラインLに大当りの図柄組み合わせ[555]が確定停止表示された状態を示す。

【0041】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、4つの図柄列(第1~第4図柄列R1~R4)を有することで、4つの停止図柄からなる大当りラインLや3つの停止図柄からなる大当りラインLが形成され、大当りの図柄組み合わせの形成パターンが多彩となる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、可視表示部Hに停止した停止図柄が、前述した大当りラインLを形成しなかった場合に、はずれを認識し得ようになっている。

【0042】

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、「時短」と示す)機能を備えている。時短機能は、下始動入賞口21bの開閉羽根22の作動率(開状態から閉状態に移行し、入球口Nbを開放する率)を向上させる入球率向上状態としての時短状態を付与する機能である。時短状態中は、普通図柄変動ゲームの変動時間が、時短状態が付与されていない通常状態時の第1変動時間(例えば、29.2(秒))から第2変動時間(例えば、1.0(秒))に短縮される。また、時短状態中は、当り抽選に当選した際に開閉羽根22が、通常状態時に当り抽選に当選した時に比して有利な動作パターンで開閉動作する。具体的に言えば、開閉羽根22は、通常状態時、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、0.3(秒))経過するまで開放状態を維持する。一方、開閉羽根22は、時短状態時、開放回数が増加(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、1.2(秒))が経過するまで開放状態を維持する。これにより、時短状態時の開閉羽根22は、通常状態時に比較して、遊技者にとって有利に動作することになる。

【0043】

時短状態は、予め定めた回数(以下、「時短回数」と示す)の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りが生起される迄の間、付与される。そして、時短状態は、大当りの種類(10ラウンド大当りと5ラウンド大当り)、及び大当り抽選に当選した時の遊技状態に応じて、異なる時短回数が付与されるようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機10では、時短回数として「100回」、「50回」、「20回」の3種類が用意されている。このような時短回数を設定することにより、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技終了後に必ず時短状態が付与されることになる。なお、本実施形態のパチンコ遊技機10では、通常状態時及び時短状態時の当り抽選の当選確率が一定確率(例えば、107分の106)に設定されている。本実施形態では、時短回数が特典内容となり、時短回数「100回」が遊技者に最も有利な特典内容となる。

【0044】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 のゲーム性について図 7 にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、大当りの抽選確率を、常時、一定確率（84.25分の1）とし、大当り抽選を行っている。また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、大当り抽選に当選した場合、予め定めた所定の確率のもとで10ラウンド大当りとするか、又は5ラウンド大当りとするかを決定する大当り振分け抽選を行っている。なお、本実施形態では、図 7 に示すように、10ラウンド大当りとなる確率を100分の10に設定し、5ラウンド大当りとなる確率を100分の90に設定している。そして、時短状態が付与されていない通常状態において（図 7（a））、5ラウンド大当りに当選すると（図 7（b））、大当り遊技終了後に100回、50回、及び20回のいずれかの時短回数の時短状態が付与される（図 7（c）、（d）、（e））。なお、本実施形態において5ラウンド大当りに当選した時の時短回数の振分け率は、「20回」が90分の58、「50回」が90分の24、「100回」が90分の8に設定されている。

【0045】

通常状態において（図 7（a））、10ラウンド大当りに当選すると（図 7（f））、大当り遊技終了後に時短回数が100回の時短状態が付与される（図 7（g））。そして、時短状態が付与されている間（図 7（c）～（e）、（g））において、5ラウンド大当り及び10ラウンド大当りのいずれかに当選すると（図 7（h））、当選した大当りの種類に関係なく、時短回数が100回の時短状態が付与される（図 7（g））。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、時短状態中に大当りに当選すると、必ず100回の時短状態が付与されるようになっている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、大当りの抽選確率を高い確率に設定することで、時短状態中に大当りに当選する可能性を高め、「100回」の時短状態と大当りをループさせるゲーム性を作り出している。そして、時短状態中は、前述のように始動入賞口への入球率が向上されるので、遊技者は持ち玉の減少を抑えつつ、大当り抽選を行うことができる。したがって、「100回」の時短状態と大当りのループにより、遊技者は、多量の賞球を獲得し得るチャンスが得られることになる。

【0046】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、予め定めた特定条件が成立する時短状態中に、大当りの当選に伴って付与された時短回数を秘匿し、時短回数を遊技者に分かり難くする「秘匿モード」を設定するようになっている。本実施形態において特定条件は、通常状態時に5ラウンド大当りに当選することに設定されており、前記5ラウンド大当りに基づく大当り遊技の終了後に秘匿モードが設定される。そして、秘匿モード中には、大当りの当選に伴って付与された時短回数を示唆する「示唆演出」が行われるようになっている。したがって、秘匿モード中は、どの回数の時短状態が付与されているか分からないので、示唆演出の演出態様によって100回の時短状態が付与されていることに対して期待を持たせることができる。

【0047】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機 10 で行われる示唆演出について説明する。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、大当り遊技終了後の時短状態が付与されている期間を秘匿モードの期間とし、秘匿モード中に、円周型発光ランプ 34 及びコイン型発光ランプ C0 を組み合わせて発光させる演出を示唆演出として実行する。また、示唆演出には、円周型発光ランプ 34 及びコイン型発光ランプ C0 の組み合わせにより、複数種類の発光パターンが設定されている。そして、示唆演出は、予め定めた回数の図柄変動ゲームが終了すること（本実施形態では50回または20回）、及び前記回数の図柄変動ゲームが終了するまでの間に大当りが生起されることを契機として終了する。なお、51回目からの図柄変動ゲームにおいて開閉羽根 22 が入球率向上状態で作動すると、その作動態様から遊技者は時短回数「100（回）」の時短状態が付与されていることを認識し得るので、秘匿モードは最大50回の図柄変動ゲームに亘って付与するようになっている。すなわち、秘匿モードは最大50回の図柄変動ゲームが行われたことにより、当該ゲームの終了によって

終了される。

【 0 0 4 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の電氣的構成について図 8 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部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。

【 0 0 4 9 】

10

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 1 6、3 2 ~ 3 5、C O 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 1 7 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 5 0 】

20

以下、主制御基板 4 5、サブ統括制御基板 4 6、演出表示制御基板 4 7、及び音声・ランプ制御基板 4 8 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 C P U 4 5 a と、主制御用 C P U 4 5 a の制御プログラムを格納する主制御用 R O M 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 R A M 4 5 c が設けられている。主制御用 C P U 4 5 a には、主制御用 R O M 4 5 b と主制御用 R A M 4 5 c が接続されている。また、主制御用 C P U 4 5 a には、上始動入賞口 2 1 a に入球した遊技球を検知する上始動口スイッチ S W 1 と、下始動入賞口 2 1 b に入球した遊技球を検知する下始動口スイッチ S W 2 が接続されている。また、主制御用 C P U 4 5 a には、大入賞口 2 3 に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ S W 3 と、普通図柄作動ゲート 2 5 を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ S W 4 が接続されている。また、主制御用 C P U 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 と、普通図柄表示装置 3 1 と、特別図柄用の保留記憶表示装置 T R と、普通図柄用の保留記憶表示装置 H R が接続されている。図柄表示基板 4 9 は、特別図柄表示装置 3 0、普通図柄表示装置 3 1、特別図柄用の保留記憶表示装置 T R、及び普通図柄用の保留記憶表示装置 H R と対応する位置にそれぞれ装着されている。

30

【 0 0 5 1 】

主制御用 C P U 4 5 a は、大当り判定用乱数、大当り図柄用乱数、普通図柄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 R A M 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。大当り判定用乱数は、大当りとするか否かの大当り抽選（大当り判定）で用いる乱数である。大当り図柄用乱数は、大当りとす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。普通図柄当り判定用乱数は、普通図柄の当りとするか否かの当り抽選で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、図柄変動ゲームの変動時間と演出内容（大当り演出、はずれ演出など）を決定する際に用いる乱数である。また、本実施形態の主制御用 C P U 4 5 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。

40

【 0 0 5 2 】

主制御用 R O M 4 5 b には、前記制御プログラムに加え、複数種類の変動パターンと各種判定値（大当り判定値、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

50

、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と演出内容を特定するためのパターンである。すなわち、変動パターンの決定により、演出表示装置 28 及び特別図柄表示装置 30 で行われる図柄変動ゲームの演出態様が決定される。

【0053】

そして、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。そして、変動パターンは、大当り演出用（当り変動用）、はずれリーチ演出用（リーチありのはずれ変動用）及びはずれ演出用（リーチなしのはずれ変動用）からなる演出内容毎に分類されている。

10

【0054】

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。

20

【0055】

大当り判定値は、大当り判定で用いる判定値であり、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。例えば、大当り判定用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「336」までの全 337 通りの整数に設定し、その値の中から大当り判定値として 4 つの値を設定した場合、大当り判定が肯定判定される割合、すなわち大当りの当選確率は 337 分の 4（84.25 分の 1）となる。

30

【0056】

普通図柄当り判定値は、当り判定で用いる判定値であり、普通図柄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。例えば、普通図柄用の当り判定用乱数の取り得る数値を「0（零）」～「106」までの全 107 通りの整数に設定し、その値の中から、普通図柄当り判定値として 106 個の値を設定した場合、当り判定が肯定判定される割合、すなわち当りの当選確率は 107 分の 106 となる。

40

【0057】

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 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 46 a と、統括制御用 CPU 46 a の制御プログラムを格納する統括制御用 ROM 46 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 46 c が設けられている。統括制御用 CPU 46 a には、統括制御用 ROM 46 b と統括制御用 RAM 46 c が接続されている。また、統括制御用 CPU 46 a には、操作ボタン 26 が接続されており、該操作ボタン 26 からの操作信号を入力するようになっている。操作信号は、操作ボタン 26 を操作する毎に当該操作ボタン 26 が出力する信号である。また、本実施形態の統括制御用 CPU 46 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

50

、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。

【0058】

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CPU47aと、表示制御用CPU47aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM47b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RAM47cが設けられている。表示制御用CPU47aには、演出表示装置28が接続されている。また、本実施形態の表示制御用CPU47a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。また、演出表示制御基板47には、第1~第4ドラム28a~28dを制御するための第1ドラム基板50a、第2ドラム基板50b、第3ドラム基板50c、及び第4ドラム基板50dが接続されている。第1~第4ドラム基板50a~50dは、駆動源としてのモータMがそれぞれ接続されており、第1~第4ドラム基板50a~50dとモータMが駆動ユニット50として機能している。そして、各駆動ユニット50にはそれぞれ図示しない動力伝達機構を介して、第1ドラム28a、第2ドラム28b、第3ドラム28c及び第4ドラム28dが接続されている。演出表示装置28では、各駆動ユニット50の回転制御されることにより、第1~第4ドラム28a~28dの回転開始によって各列の図柄の変動が開始し、第1~第4ドラム28a~28dの回転停止によって各列の変動が停止して図柄が表示される。

10

【0059】

次に、音声・ランプ制御基板48について説明する。

音声・ランプ制御基板48には、制御動作を所定の手順で実行することができる音声ランプ制御用CPU48aと、音声ランプ制御用CPU48aの制御プログラムを格納する音声ランプ制御用ROM48bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる音声ランプ制御用RAM48cが設けられている。音声ランプ制御用CPU48aには、各ランプ16, 32~35, CO、及びスピーカ17が接続されている。また、本実施形態の音声ランプ制御用CPU48a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。音声ランプ制御用ROM48bには、音声演出用の音声データ(音楽用データ)や発光演出用の発光データが記憶されている。

20

30

【0060】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46、演出表示制御基板47、及び音声・ランプ制御基板48が実行する制御内容を説明する。

主制御基板45の主制御用CPU45aは、上始動入賞口21a又は下始動入賞口21bへ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1, SW2が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM45cに記憶されている特別図柄用の保留記憶数が上限数未満であるか否かの保留判定を行う。本実施形態において特別図柄用の保留記憶数の上限数は、「4」に設定されている。保留判定の判定結果が肯定(始動保留球の記憶数<4)の場合、主制御用CPU45aは、始動保留球の記憶数を1加算(+1)し、前記憶数を書き換える。また、主制御用CPU45aは、保留判定を肯定判定している場合、大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値を主制御用RAM45cから取得し、その取得した大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値を始動保留球の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(始動保留球の記憶数=4)の場合、上限数を超える始動保留球の記憶数の書き換えを行わないとともに、大当たり判定用乱数の値と大当たり図柄用乱数の値を取得しない。

40

【0061】

そして、主制御用CPU45aは、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大当たり判定用乱数の値を読み出し、その読み出した大当たり判定用乱数の値と主制御用ROM45bに記憶されている大当たり判定値とを比較し、大当

50

りか否かの大当たり判定を行う。

【 0 0 6 2 】

大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、主制御用CPU45aは、大当たりを決定する。大当たりを決定した主制御用CPU45aは、大当た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たり図柄（特別図柄）を決定する。本実施形態では、大当たり図柄（特別図柄）毎に、大当たりの種類（10ラウンド大当たりか、5ラウンド大当たりか）と、時短回数（100回、50回、20回）が対応付けられている。このため、主制御用CPU45aは、大当たり判定で大当たりを決定した場合、大当たり図柄用乱数の値をもとに大当たり図柄（特別図柄）を決定することで、大当たりの種類と時短回数を決定することになる。このとき、本実施形態において主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに設定される遊技状態フラグから大当たり当選時の遊技状態を確認し、その確認結果をもとに大当たり遊技終了後に付与する時短状態の時短回数を最終的に決定する。具体的に言えば、主制御用CPU45aは、大当たり図柄が「10ラウンド大当たり」に対応する場合、遊技状態が「通常状態」及び「時短状態」の何れであっても、時短回数として「100回」を決定する。また、主制御用CPU45aは、大当たり図柄が「5ラウンド大当たり」に対応する場合、遊技状態が「通常状態」であれば、時短回数として大当たり図柄に対応する時短回数を決定する。例えば、通常状態時の大当たり図柄に対応する時短回数が「50回」であれば、時短回数「50回」を決定する。一方で、主制御用CPU45aは、大当たり図柄が「5ラウンド大当たり」に対応する場合、遊技状態が「時短状態」であれば、時短回数として一律「100回」を決定する。

10

20

【 0 0 6 3 】

また、大当た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、該値に対応する変動パターンを大当たり演出用の変動パターンの中から選択して決定する。本実施形態の大当たり演出用の変動パターンは、10ラウンド大当たり時の変動パターンと5ラウンド大当たり時の変動パターンに区別されているとともに、5ラウンド大当たり時の変動パターンについては3つの図柄並びの大当たりの場合と4つの図柄並びの大当たりの場合に区別されている。このため、変動パターンを決定する際、主制御用CPU45aは、大当たり図柄を確認し、10ラウンド大当たりに対応する大当たり図柄を決定している場合には10ラウンド大当たり時の変動パターンから変動パターンを決定し、5ラウンド大当たりに対応する大当たり図柄を決定している場合には5ラウンド大当たり時の変動パターンから変動パターンを決定する。

30

【 0 0 6 4 】

一方、主制御用CPU45aは、大当たり判定の判定結果が否定（大当たり判定用乱数の値と大当た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、該値に対応する変動パターンをはずれリーチ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。また、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、該値に対応する変動パターンをはずれ演出用の変動パターンの中から選択して決定する。

40

【 0 0 6 5 】

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。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

50

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。

【 0 0 6 6 】

また、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始時に始動保留球の記憶数を1減算（-1）し、始動保留球の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。

【 0 0 6 7 】

また、主制御用CPU45aは、普通図柄作動ゲート25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SW4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、保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU45a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を主制御用RAM45cから取得し、その取得した当り判定用乱数の値を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（保留記憶数=4）の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、当り判定用乱数の値を取得しない。

【 0 0 6 8 】

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ROM45bに記憶されている普通図柄当り判定値とを比較し、当りか否かの当り判定を行う。当り判定の判定結果が肯定（当り判定用乱数の値と普通図柄当り判定値とが一致）の場合、主制御用CPU45aは、当りを決定する。当りを決定した主制御用CPU45aは、普通図柄表示装置31で行われる普通図柄変動ゲームで確定停止表示させる当り図柄（普通図柄）を決定する。一方、当り判定の判定結果が否定（当り判定用乱数の値と普通図柄当り判定値とが不一致）の場合、主制御用CPU45aは、はずれを決定する。はずれを決定した主制御用CPU45aは、普通図柄表示装置31で行われる普通図柄変動ゲームで確定停止表示させるはずれ図柄（普通図柄）を決定する。

【 0 0 6 9 】

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、通常状態（非時短状態）の場合には変動時間として第1変動時間（例えば、29.2（秒））を設定し、時短状態の場合には変動時間として第2変動時間（例えば、1.0（秒））を設定する。これにより、時短状態時に行われる普通図柄変動ゲームの変動時間は、通常状態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。

【 0 0 7 0 】

次に、主制御用CPU45aが実行する制御内容として、大当り遊技時の制御内容を説明する。

主制御用CPU45aは、大当り遊技において、大当り遊技の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、さらに大当り遊技の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、大当り遊

10

20

30

40

50

技において、各ラウンド遊技の開始時に、大入賞口 2 3 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 2 4 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 2 4 が開動作される。また、主制御用 CPU 4 5 a は、大当り遊技において、ラウンド遊技毎に予め定められたラウンド遊技時間を計測するとともに、カウントスイッチ SW 3 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 CPU 4 5 a は、大当り遊技において、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 2 3 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 2 4 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 2 4 が閉動作される。

10

【 0 0 7 1 】

また、大当り遊技の終了後、主制御用 CPU 4 5 a は、サブ統括制御基板 4 6 に時短作動コマンドを出力するとともに、遊技状態を時短状態で制御する。時短状態中、主制御用 CPU 4 5 a は、図柄変動ゲームの実行回数を計数し、その計数した回数が決定した時短回数に達した場合、時短回数に達する図柄変動ゲームの終了によって時短状態を終了させる。時短状態の終了時、主制御用 CPU 4 5 a は、サブ統括制御基板 4 6 に時短終了コマンドを出力する。なお、主制御用 CPU 4 5 a は、時短状態中に大当り判定を肯定判定した場合、大当り遊技の開始時に、遊技状態を通常状態に戻すために時短終了コマンドを出力する。

【 0 0 7 2 】

20

次に、主制御用 CPU 4 5 a が実行する制御内容として、当り時の制御内容を説明する。

主制御用 CPU 4 5 a は、当りとなる普通図柄変動ゲームの終了後、開閉羽根 2 2 を開放させるための開放信号と開閉羽根 2 2 を閉鎖させるための閉鎖信号を出力し、開閉羽根 2 2 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 2 2 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 2 2 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 2 2 が閉動作される。そして、主制御用 CPU 4 5 a は、当り時の遊技状態に応じて、開閉羽根 2 2 の開放態様を制御する。具体的に言えば、通常状態時において主制御用 CPU 4 5 a は、開閉羽根 2 2 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、時短状態時において主制御用 CPU 4 5 a は、開閉羽根 2 2 を第 2 開放時間（例えば、1 . 2（秒））で第 2 回数（例えば、3（回））分、開放させるように制御する。

30

【 0 0 7 3 】

本実施形態では、始動入賞装置（上始動入賞口 2 1 a と下始動入賞口 2 1 b）への遊技球の入球を契機に大当り判定用乱数の値を抽選する主制御用 CPU 4 5 a が、乱数抽選手段として機能する。そして、大当り判定を実行して大当りか否かを判定する主制御用 CPU 4 5 a が、当り判定手段として機能する。また、大当り判定を肯定判定した場合に時短回数を決定する主制御用 CPU 4 5 a が、特典内容決定手段として機能する。また、図柄変動ゲームに係る遊技演出のパターンを決定する主制御用 CPU 4 5 a が、変動パターン決定手段となる。また、本実施形態では、開閉羽根 2 2 の動作を制御する主制御用 CPU 4 5 a が、開閉制御手段となる。また、遊技状態を制御する主制御用 CPU 4 5 a が、遊技状態制御手段となる。

40

【 0 0 7 4 】

次に、サブ統括制御基板 4 6 について説明する。

サブ統括制御基板 4 6 の統括制御用 CPU 4 6 a 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 4 7、及び音声・ランプ制御基板 4 8 に出力する。また、統括制御用 CPU 4 6 a は、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、その停止図柄指定コマンドに対応する特別図柄の停止図柄指定に応じて演出表示装置 2 8 に確定停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄を決定する

50

。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、特別図柄の停止図柄指定として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、主制御基板45からオープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、付与される大当り遊技に応じて予め定めた演出内容を指示する演出指示コマンドを、演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板48にそれぞれ出力する。

【0075】

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、かつ停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、10ラウンド大当りを指定する場合、最終的に確定停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄として10ラウンド大当りを認識し得る図柄を決定する。また、統括制御用CPU46aは、決定した10ラウンド大当りを認識し得る図柄を停止させる大当りラインLを決定する。

10

【0076】

一方、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、かつ停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、5ラウンド大当りを指定する場合、最終的に確定停止表示させる図柄組み合わせを構成する飾り図柄として5ラウンド大当りを認識し得る図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、3つの図柄並びの5ラウンド大当りを示す変動パターンが指定されている場合、3つ並びの組み合わせを構成する飾り図柄を決定する。また、統括制御用CPU46aは、4つの図柄並びの5ラウンド大当りを示す変動パターンが指定されている場合、4つ並びの組み合わせを構成する飾り図柄を決定する。また、統括制御用CPU46aは、決定した5ラウンド大当りを認識し得る図柄を停止させる大当りラインLを決定する。

20

【0077】

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図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄のはずれ図柄としてリーチ図柄を含めずに決定する。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図柄組み合わせを構成する飾り図柄としてはずれ図柄を決定する。このとき、統括制御用CPU46aは、飾り図柄のはずれ図柄としてリーチ図柄を含めて決定する。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統括制御用RAM46cに一時記憶し、所定のタイミングで演出表示制御基板47に出力する。

30

【0078】

また、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出内容を決定し、その決定したエンディング演出の演出内容を指示する演出指示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にそれぞれ出力する。

40

【0079】

本実施形態においてエンディング演出は、スピーカ17からエンディングメッセージを出力する形態で行われ、2種類のエンディングメッセージが用意されている。具体的には、図14に示すように、「第1チャンスタイム突入」というエンディングメッセージ（以下、「第1メッセージ」と示す）と、「第2チャンスタイム突入」というエンディングメッセージ（以下、「第2メッセージ」と示す）の2種類が用意されている。

【0080】

「第1チャンスタイム」は、10ラウンド大当り、及び5ラウンド大当りの終了後に時短回数「100（回）」の時短状態が付与されていることを、遊技者が認識している状態のチャンスタイムである。本実施形態において第1チャンスタイムは、通常状態時に当選

50

した10ラウンド大当りの終了後の時短状態、及び時短状態時に当選した10ラウンド大当り及び5ラウンド大当りの終了後の時短状態が該当する。また、本実施形態において第1チャンスタイムは、通常状態時に当選した5ラウンド大当りの終了後の時短回数「100(回)」の時短状態であって、特定条件(後述する図14に示すエンディング演出抽選に当選した場合)が成立する際の時短状態が該当する。

【0081】

「第2チャンスタイム」は、5ラウンド大当りの終了後に付与される時短状態の時短回数を秘匿する秘匿モードを設定した状態のチャンスタイムである。本実施形態において第2チャンスタイムは、通常状態時に当選した5ラウンド大当りの終了後の時短回数「50(回)」の時短状態、及び通常状態時に当選した5ラウンド大当りの終了後の時短回数「20(回)」の時短状態が該当する。また、本実施形態において第2チャンスタイムは、通常状態時に当選した5ラウンド大当りの終了後の時短回数「100(回)」の時短状態であって、特定条件(後述する図14に示すエンディング演出抽選に当選した場合)が成立する際の時短状態が該当する。

10

【0082】

このような構成において統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、当選した大当りの種類と、その大当りに当選した時の遊技状態をもとに、2種類のエンディングメッセージの何れかを選択し、エンディング演出の演出内容を決定する。なお、統括制御用CPU46aは、当選した大当りの種類と、その大当りに当選した時の遊技状態については主制御用CPU45aが出力し、統括制御用RAM46cに記憶した各種制御コマンドをもとに認識する。

20

【0083】

統括制御用CPU46aは、10ラウンド大当りに当選している場合、その当選時の遊技状態に関係なく、すなわち通常状態及び時短状態の何れの遊技状態で当選しても、図14に示すように、「第1メッセージ」を選択する。また、統括制御用CPU46aは、時短状態時に5ラウンド大当りに当選している場合、大当り遊技終了後に必ず時短回数「100(回)」の時短状態が付与されるので、「第1メッセージ」を選択する。

【0084】

また、統括制御用CPU46aは、通常状態時に、時短回数「100(回)」の時短状態を付与する5ラウンド大当りに当選している場合、図14に示す振分けにしたがって、「第1メッセージ」及び「第2メッセージ」の何れを選択するかをエンディング演出抽選を行う。そして、統括制御用CPU46aは、エンディング演出抽選において「第1メッセージ」に当選した場合(当選確率:79分の10)、「第1メッセージ」を選択する。一方、統括制御用CPU46aは、エンディング演出抽選において「第2メッセージ」に当選した場合(当選確率:79分の69)、「第2メッセージ」を選択する。また、統括制御用CPU46aは、通常状態時に、時短回数「50(回)」及び「20(回)」の時短状態を付与する5ラウンド大当りに当選している場合、図14に示すように、「第2メッセージ」を選択する。そして、「第2メッセージ」を選択した統括制御用CPU46aは、示唆演出を実行させるための秘匿モードを統括制御用RAM46cに設定する。

30

【0085】

統括制御用CPU46aは、時短作動コマンドを入力すると、遊技状態を時短状態で制御し、時短状態中は図柄変動ゲームの実行回数を計数する。統括制御用CPU46aは、大当り遊技の終了後、すなわち時短状態中、変動パターン指定コマンドを入力する毎に、前記実行回数を計数する。そして、統括制御用CPU46aは、時短終了コマンドを入力すると、遊技状態が時短状態から通常状態へ移行されるので、前記実行回数の計数を終了し、計数した実行回数を「0(零)」クリアする。統括制御用CPU46aは、時短作動コマンド及び時短終了コマンドを、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。

40

【0086】

また、統括制御用CPU46aは、秘匿モードを設定した場合、時短状態中の図柄変動

50

ゲームの実行回数に応じて、バックライトとして機能するドラムランプ35の発光色を変化させる制御を音声・ランプ制御基板48に指示する回数指定コマンドを出力する。本実施形態では、図14に示すように、1回~20回の図柄変動ゲームにおいてドラムランプ35の発光色を「イエロー」とし、21回~50回の図柄変動ゲームにおいてドラムランプ35の発光色を「オレンジ」とし、51回~100回の図柄変動ゲームにおいてドラムランプ35の発光色を「ピンク」とする。このため、統括制御用CPU46aは、発光色を変化させる回数(21回目、51回目)のゲーム開始時に、回数指定コマンド(21回目のゲームを示すコマンドと51回目のゲームを示すコマンド)をそれぞれ出力する。なお、統括制御用CPU46aは、時短終了コマンドを入力した時点で回数指定コマンドの出力を行わない。例えば、時短回数「20(回)」の時短状態が付与されている場合、統括制御用CPU46aは、20回目の図柄変動ゲームの終了後に時短終了コマンドを入力することから、21回目の図柄変動ゲームを指示する回数指定コマンドを出力しない。

10

【0087】

次に、サブ統括制御基板46が実行する制御内容として、「秘匿モード」時において示唆演出を実行させるための制御内容を説明する。

本実施形態において示唆演出は、表示枠体27に配設した左円周型発光ランプ34Lと、右円周型発光ランプ34Rと、コイン型発光ランプCOを、予め定めた複数(本実施形態では3種類)の発光パターン(示唆演出パターンM1~M3)の何れかで発光させることによって行われる。図9は、3種類の示唆演出パターンM1~M3の内容と、統括制御用CPU46aが示唆演出パターンM1~M3を指示する際の制御コマンド(示唆演出指定コマンド)を示す。示唆演出指定コマンドは、2バイトの制御データから構成され、1バイト目(上位バイト)が各示唆演出パターンM1~M3で共通な「B3H」で構成されるとともに、2バイト目(下位バイト)が「00H」~「02H」の範囲で異なる3種類のデータで構成される。

20

【0088】

示唆演出パターンM1は、秘匿モード時に限らず、通常状態時や秘匿モードが設定されない時短状態時においても出現する「通常用の電飾演出(発光演出)」を実行させるパターンとなっている。示唆演出パターンM2は、秘匿モード時に出現し、「時短回数100回の期待度を向上させる演出として位置付けた電飾演出(発光演出)」を実行させるパターンとなっている。示唆演出パターンM3は、秘匿モード時に出現し、「時短回数100回を示唆する演出として位置付けた電飾演出(発光演出)」を実行させるパターンとなっている。図13には、示唆演出パターンM1~M3によって実行される発光演出の形態を示しており、詳細は後述する。

30

【0089】

次に、統括制御用CPU46aが、秘匿モード時に実行される図柄変動ゲームの開始毎に示唆演出パターンM1~M3を選択する際に用いる示唆演出パターン振分テーブルについて図10~図12にしたがって説明する。

【0090】

図10は、時短回数「100(回)」の時短状態を付与する5ラウンド大当りの終了後に秘匿モードを設定した場合に示唆演出パターンを選択する第1の示唆演出パターン振分テーブル(以下、「第1のテーブル」と示す)である。

40

【0091】

第1のテーブルには、示唆演出パターンM1と、示唆演出パターンM2と、示唆演出パターンM3の3種類の示唆演出パターンが対応付けられている。そして、第1のテーブルでは、変動パターンの種類毎に、各示唆演出パターンM1~M3に対してパターン選択用乱数の値が所定個数ずつ振分けられており、その乱数値の振分けによって各示唆演出パターンM1~M3の選択割合が設定されている。パターン選択用乱数は、統括制御用CPU46aが所定の周期毎に更新する乱数であって、更新後の値は統括制御用RAM46cに設定領域に記憶(設定)される。本実施形態では、パターン選択用乱数の取り得る数値を「0(零)」~「180」までの全181通りの整数としている。また、図10~図12

50

において、はずれ演出用の変動パターンを「通常」と示し、はずれリーチ演出用の変動パターンを「はずれリーチ」と示し、大当り演出用の変動パターンを「大当り」と示す。

【0092】

第1のテーブルでは、はずれ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合が「181分の135」に、示唆演出パターンM2の選択割合が「181分の44」に、示唆演出パターンM3の選択割合が「181分の2」になるように乱数値が振分けられている。また、第1のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合が「181分の119」に、示唆演出パターンM2の選択割合が「181分の60」に、示唆演出パターンM3の選択割合が「181分の2」になるように乱数値が振分けられている。また、第1のテーブルでは、大当り演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合を「181分の118」に、示唆演出パターンM2の選択割合を「181分の55」に、示唆演出パターンM3の選択割合が「181分の8」になるように乱数値が振分けられている。

10

【0093】

本実施形態の第1のテーブルでは、変動パターン毎の示唆演出パターンM1～M3の選択割合を全て異ならせている。また、第1のテーブルでは、大当り演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM3の選択割合が、はずれ演出用の変動パターン及びはずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM3の選択割合よりも高く設定されている。これは、統括制御用CPU46aが第1のテーブルから示唆演出パターンを選択する場合、大当り演出用の変動パターンが決定されている場合に示唆演出パターンM3を選択し易いことを意味している。換言すれば、示唆演出パターンM3に基づく示唆演出（発光演出）が実行される場合には、時短回数「100（回）」の時短状態が付与されていることの示唆に加え、示唆演出パターンM3に基づく示唆演出を伴って実行される図柄変動ゲームで大当りとなる可能性が高いことを示唆していることになる。したがって、示唆演出パターンM3に基づく示唆演出は、大当りか否かを示唆する大当り予告演出としても機能する。

20

【0094】

図11は、第1のテーブルから示唆演出パターンM2を選択した場合に次回の図柄変動ゲームから示唆演出パターンを選択する第2の示唆演出パターン振分テーブル（以下、「第2のテーブル」と示す）である。

30

【0095】

第2のテーブルには、示唆演出パターンM1と、示唆演出パターンM2と、示唆演出パターンM3の3種類の示唆演出パターンが対応付けられている。そして、第2のテーブルでは、各示唆演出パターンM1～M3に対してパターン選択用乱数の値が所定個数ずつ振分けられており、その乱数値の振分けによって各示唆演出パターンM1～M3の選択割合が設定されている。なお、第2のテーブルでは、変動パターンに対しての各示唆演出パターンの対応付けがなされていない。すなわち、統括制御用CPU46aは、第2のテーブルから変動パターンを選択する場合は、変動パターンの種類に関係なく、同じ選択割合で示唆演出パターンを選択する。

【0096】

第2のテーブルでは、示唆演出パターンM1の選択割合が「181分の100」に、示唆演出パターンM2の選択割合が「181分の71」に、示唆演出パターンM3の選択割合が「181分の10」になるように乱数値が振分けられている。

40

【0097】

第2のテーブルでは、示唆演出パターンM1の選択割合が、第1のテーブルにおける示唆演出パターンM1の選択割合よりも低く設定されている。その一方で、第2のテーブルでは、示唆演出パターンM2の選択割合が、第1のテーブルにおける示唆演出パターンM2の選択割合よりも高く設定されている。これは、統括制御用CPU46aが第2のテーブルから示唆演出パターンを選択する場合、連続する複数回の図柄変動ゲームに亘って示唆演出パターンM2を選択する可能性が第1のテーブルを用いる場合よりも高くなってい

50

ることを意味している。また、第2のテーブルでは、示唆演出パターンM3の選択割合が、第1のテーブルにおける示唆演出パターンM3の選択割合よりも高く設定されている。したがって、第2のテーブルを用いて示唆演出パターンを選択する場合には、示唆演出パターンM2に基づく示唆演出が複数回の図柄変動ゲームに亘って実行された後、示唆演出パターンM3に基づく示唆演出が実行されるという演出形態が実現される可能性が高くなっている。

【0098】

図12は、時短回数「50(回)」及び「20(回)」の時短状態を付与する5ラウンド大当りの終了後に秘匿モードを設定した場合に示唆演出パターンを選択する第3の示唆演出パターン振分テーブル(以下、「第3のテーブル」と示す)である。

10

【0099】

第3のテーブルには、示唆演出パターンM1と示唆演出パターンM2の2種類の示唆演出パターンが対応付けられている。そして、第2のテーブルでは、変動パターンの種類毎に、各示唆演出パターンM1, M2に対してパターン選択用乱数の値が所定個数ずつ振分けられており、その乱数値の振分けによって示唆演出パターンM1, M2の選択割合が設定されている。

【0100】

第3のテーブルでは、はずれ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合が「181分の137」に、示唆演出パターンM2の選択割合が「181分の44」になるように乱数値が振分けられている。また、第3のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合が「181分の145」に、示唆演出パターンM2の選択割合が「181分の36」になるように乱数値が振分けられている。また、第3のテーブルでは、大当り演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM1の選択割合を「181分の130」に、示唆演出パターンM2の選択割合を「181分の51」になるように乱数値が振分けられている。

20

【0101】

本実施形態の第3のテーブルでは、変動パターン毎の示唆演出パターンM1, M2の選択割合を全て異ならせている。また、第3のテーブルには、示唆演出パターンM3が対応付けられていないことから、示唆演出パターンM3は時短回数「50(回)」及び「20(回)」の時短状態が付与されている場合に選択されない示唆演出パターンとなっている。

30

【0102】

また、第3のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM2の選択割合が、はずれ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM2の選択割合よりも低く設定されている。その一方で、第1のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM2の選択割合が、はずれ演出用の変動パターンが決定された場合の示唆演出パターンM2の選択割合よりも高く設定されている。これは、統括制御用CPU46aがはずれリーチ演出用の変動パターンが決定されている場合に示唆演出パターンを選択する場合、第3のテーブルから示唆演出パターンを選択するよりも第1のテーブルから示唆演出パターンを選択するときの方が示唆演出パターンM2を選択し易いことを意味している。したがって、はずれリーチ演出となる図柄変動ゲームに伴って示唆演出パターンM2に基づく示唆演出が実行されることにより、時短回数「100(回)」の時短状態が付与されているかもしれないという期待感を高めさせることが可能となる。

40

【0103】

本実施形態において示唆演出パターンM3は、第1, 第2のテーブルに振分けられ、時短回数「100(回)」の時短状態(遊技者に最も有利な特典内容)が付与された場合にしか選択されないことから、特定の示唆演出パターンとなる。また、本実施形態において示唆演出パターンM2は、第1~第3のテーブルに振分けられ、時短回数「100(回)」

50

」、 「50(回)」及び「20(回)」の時短状態が付与された場合に選択される可能性があることから、特別の示唆演出パターンとなる。また、本実施形態において示唆演出パターンM1は、第1～第3のテーブルに振分けられ、時短回数「100(回)」、「50(回)」及び「20(回)」の時短状態が付与された場合に選択される可能性があり、最も選択される可能性が高く設定されていることから、通常の示唆演出パターンとなる。

【0104】

このような第1～第3のテーブルを用いて統括制御用CPU46aは、以下に説明するように、示唆演出パターンを選択する。

統括制御用CPU46aは、秘匿モード中、変動パターン指定コマンドを入力する毎に、示唆演出パターンを選択するテーブルを大当り遊技の終了時に付与された時短回数をもとに選択する。具体的に言えば、統括制御用CPU46aは、時短回数「100(回)」の場合、示唆演出パターンを選択するテーブルとして第1のテーブル及び第2のテーブルの何れかを選択する。このとき、統括制御用CPU46aは、大当り遊技の終了後、最初の図柄変動ゲームの開始時には第1のテーブルを選択し、次回からの図柄変動ゲームの開始時には前回の図柄変動ゲームの開始時に選択したテーブルの種類、及び当該テーブルから選択した示唆演出パターンの種類をもとに第1のテーブル及び第2のテーブルの何れかを選択する。

10

【0105】

すなわち、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで第1のテーブルから示唆演出パターンM1及び示唆演出パターンM3の何れかを選択している場合には、今回の図柄変動ゲームの示唆演出パターンを前回の図柄変動ゲームと同様に第1のテーブルから選択する。一方、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで第1のテーブルから示唆演出パターンM2を選択している場合には、今回の図柄変動ゲームの示唆演出パターンを第2のテーブルから選択する。

20

【0106】

また、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで第2のテーブルから示唆演出パターンM2及び示唆演出パターンM3の何れかを選択している場合には、今回の図柄変動ゲームの示唆演出パターンを前回の図柄変動ゲームと同様に第2のテーブルから選択する。その一方で、統括制御用CPU46aは、前回の図柄変動ゲームで第2のテーブルから示唆演出パターンM1を選択している場合には、今回の図柄変動ゲームの示唆演出パターンを第1のテーブルから選択する。

30

【0107】

本実施形態では、第1のテーブルから示唆演出パターンM2を選択することを、次回の図柄変動ゲームで示唆演出パターンを選択するテーブルを第2のテーブルへ移行させる移行契機としている。また、本実施形態では、第2のテーブルから示唆演出パターンM2、M3を選択することを、次回の図柄変動ゲームで示唆演出パターンを選択するテーブルを第2のテーブルとして継続させる継続契機としている。また、本実施形態では、第2のテーブルから示唆演出パターンM1を選択することを、次回の図柄変動ゲームで示唆演出パターンを選択するテーブルを第1のテーブルへ移行させる移行契機としている。

40

【0108】

一方、統括制御用CPU46aは、時短回数「50(回)」及び「20(回)」の場合、示唆演出パターンを選択するテーブルとして第3のテーブルを選択する。そして、統括制御用CPU46aは、大当り遊技の終了後、最初の図柄変動ゲームから毎回の図柄変動ゲームにおいて、第3のテーブルを選択する。すなわち、統括制御用CPU46aは、示唆演出パターンを選択するテーブルを変更することなく、前回の図柄変動ゲームの開始時に選択した示唆演出パターンの種類に拘らず、常に第3のテーブルを選択する。

【0109】

第1のテーブルを選択した統括制御用CPU46aは、変動パターンの種類と、取得したパターン選択用乱数の値をもとに、第1のテーブルに定める示唆演出パターンM1～M3の選択割合にしたがって1つの示唆演出パターンを選択する。また、第2のテーブルを

50

選択した統括制御用CPU46aは、取得したパターン選択用乱数の値をもとに、第2のテーブルに定める示唆演出パターンM1～M3の選択割合にしたがって1つの示唆演出パターンを選択する。また、第3のテーブルを選択した統括制御用CPU46aは、変動パターンの種類と、取得したパターン選択用乱数の値をもとに、第3のテーブルに定める示唆演出パターンM1～M3の選択割合にしたがって1つの示唆演出パターンを選択する。

【0110】

そして、示唆演出パターンを選択した統括制御用CPU46aは、示唆演出パターンを指示する制御コマンド(示唆演出指定コマンド)を統括制御用RAM46cに記憶する。示唆演出指定コマンドは、統括制御用CPU46aの制御プログラムに示されているコマンド出力処理にて、次周期以降の制御周期で出力される。

10

【0111】

本実施形態では、秘匿モード中(時短状態が付与されている期間)の図柄変動ゲームの開始時(実行時)に、第1～第3のテーブルを選択し、その選択したテーブルの中から示唆演出パターンを選択する統括制御用CPU46aが、示唆演出パターン選択手段となる。また、秘匿モード中に大当り遊技の終了後の遊技状態を示唆する示唆演出を、大当り遊技の終了後に行われる図柄変動ゲームとは別の演出として実行させる統括制御用CPU46aが、示唆演出実行手段及び示唆演出制御手段となる。また、本実施形態では、第1～第3のテーブルを記憶する統括制御用ROM46bが、テーブル記憶手段となる。

【0112】

次に、演出表示制御基板47について説明する。

20

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可視表示部Hの表示内容を制御する。つまり、第1～第4ドラム28a～28dの駆動を制御する。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制御用データをもとに第1～第4図柄列R1～R4が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表示するように、第1～第4ドラム28a～28dの回転及び停止を制御する。そして、表示制御用CPU47aは、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第1～第4図柄列R1～R4に確定停止表示させるように制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

30

【0113】

次に、音声・ランプ制御基板48について説明する。

音声・ランプ制御基板48の音声ランプ制御用CPU48a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もとに、音声データ及び発光データを選択する。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、選択した音声データ及び発光データで音声演出及び発光演出を行わせるように各スピーカ17及び各ランプ部16, 32～35, C0を制御する。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、図柄停止コマンドを入力すると、図柄変動ゲームの終了に伴って音声演出及び発光演出を終了させる。

【0114】

40

また、音声ランプ制御用CPU48aは、オープニング演出、ラウンド演出及びエンディング演出に係る演出指示コマンドを入力すると、当該コマンドで指示された演出内容に対応する音声データ及び発光データを選択する。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、選択した音声データ及び発光データで音声演出及び発光演出を行わせるように各スピーカ17及び各ランプ部16, 32～35, C0を制御する。

【0115】

そして、音声ランプ制御用CPU48aは、エンディング演出に係る演出指示コマンドとして「第1メッセージ」を指示するコマンドを入力すると、「第1チャンスタイム突入」を音声出力するための音声データを選択し、スピーカ17から音声出力させる。また、音声ランプ制御用CPU48aは、ドラムランプ35を時短状態の終了時(時短終了コマ

50

ンドの入力時)まで、図14に示すように「ピンク」に発光させるように制御する。

【0116】

一方、音声ランプ制御用CPU48aは、エンディング演出に係る演出指示コマンドとして「第2メッセージ」を指示するコマンドを入力すると、「第2チャンスタイム突入」を音声出力するための音声データを選択し、スピーカ17から音声出力させる。また、音声ランプ制御用CPU48aは、ドラムランプ35を時短状態の終了時(時短終了コマンドの入力時)まで、図14に示すように、図柄変動ゲームの回数に応じた発光色で発光させるように制御する。すなわち、音声ランプ制御用CPU48aは、1~20回までの図柄変動ゲームにおいてドラムランプ35を「イエロー」で発光させるように制御し、21回目を指示する回数指定コマンドを入力すると、ドラムランプ35を「イエロー」から「オレンジ」に発光させるように制御する。また、音声ランプ制御用CPU48aは、21~50回までの図柄変動ゲームにおいてドラムランプ35を「オレンジ」で発光させるように制御し、51回目を指示する回数指定コマンドを入力すると、ドラムランプ35を「オレンジ」から「ピンク」に発光させるように制御する。

10

【0117】

また、音声ランプ制御用CPU48aは、示唆演出指定コマンドを入力すると、該コマンドで指示された演出内容をもとに発光データを選択する。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、選択した示唆演出用の発光データにしたがって円周型発光ランプ34、及びコイン型発光ランプCOを点灯及び消灯させる発光制御を実行する。

【0118】

音声ランプ制御用CPU48aは、示唆演出パターンM1を指示する示唆演出指定コマンドを入力すると、図13の左列に「通常」と示した発光演出を実行させる。すなわち、音声ランプ制御用CPU48aは、図柄変動ゲームの開始に伴って(1)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの点灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最下部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOへ向かう方向に点灯させる。次に、音声ランプ制御用CPU48aは、(2)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの全てのランプ部材34Ra~34Rf, 34La~34Lfが点灯したならば、(3)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの消灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最下部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOへ向かう方向に消灯させる。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、各変動パターンに設定される変動時間が経過するまでの間、図13の左列に示す(1)~(3)の発光パターンを繰り返すように制御する。

20

30

【0119】

また、音声ランプ制御用CPU48aは、示唆演出パターンM2を指示する示唆演出指定コマンドを入力すると、図13の中列に「パターン1」と示した発光演出を実行させる。すなわち、音声ランプ制御用CPU48aは、図柄変動ゲームの開始に伴って(1)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの点灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最上部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOから離間する方向に点灯させる。次に、音声ランプ制御用CPU48aは、(2)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの全てのランプ部材34Ra~34Rf, 34La~34Lfが点灯したならば、(3)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの消灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最上部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOから離間する方向に消灯させる。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、各変動パターンに設定される変動時間が経過するまでの間、図13の中列に示す(1)~(3)の発光パターンを繰り返すように制御する。そして、示唆演出パターンM2に基づく制御において音声ランプ制御用CPU48aは、各円周型発光ランプ34R, 34Lの点灯及び消灯の3回分を1サイクルとし、3回目の点灯を開始させる際にコイン型発光ランプCOを点灯させる。

40

50

【 0 1 2 0 】

また、音声ランプ制御用CPU48aは、示唆演出パターンM3を指示する示唆演出指定コマンドを入力すると、図13の右列に「パターン2」と示した発光演出を実行させる。すなわち、音声ランプ制御用CPU48aは、図柄変動ゲームの開始に伴って(1)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの点灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最下部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOに向かう方向に点灯させる。次に、音声ランプ制御用CPU48aは、(2)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの全てのランプ部材34Ra~34Rf, 34La~34Lfが点灯したならば、コイン型発光ランプCOを点滅させる。そして、音声ランプ制御用CPU48aは、(3)に示すように、各円周型発光ランプ34R, 34Lの消灯を開始させる。具体的には、各円周型発光ランプ34R, 34Lの最下部から順に1つずつランプ部材を矢印に示す方向、すなわちコイン型発光ランプCOに向かう方向に消灯させる。音声ランプ制御用CPU48aは、各変動パターンに設定される変動時間が経過するまでの間、図13の右列に示す(1)~(3)の発光パターンを繰り返すように制御する。

10

【 0 1 2 1 】

なお、図13に示す各発光パターンは、1回の図柄変動ゲームにおいて、いずれの変動パターンが選択された場合であっても、全ての発光演出が視認し得るように発光に係る時間の調整がなされている。すなわち、コイン型発光ランプCOが点灯したか否かを確認し得るように時間の調整がなされている。これにより、遊技者は、示唆演出の演出内容から、付与された時短状態の時短回数を推測し得るようになっている。また、各発光演出は、図13に示す(1)~(3)の発光パターンを繰り返すが、図柄変動ゲームの変動時間の経過とともに終了するため、例えば、図13の右列(3)のように、各円周型発光ランプ34R, 34Lが全消灯する前に変動時間が経過すると、その時点で発光演出は終了する。そして、次の図柄変動ゲームでは、各円周型発光ランプ34R, 34L及びコイン型発光ランプCOが消灯している状態から発光演出が開始する。

20

【 0 1 2 2 】

したがって、本実施形態では以下に示す効果を得ることができる。

(1) 統括制御用CPU46aは、時短状態が付与されていない通常状態において、主制御用CPU45aによって5ラウンド大当たりが決定され、かつ100回の時短状態が付与する決定がなされた場合には、第1のテーブルの中から示唆演出パターンを選択する。そして、示唆演出パターンM1及び示唆演出パターンM3が選択された場合には、次の図柄変動ゲームの実行時にも第1のテーブルの中から示唆演出パターンを選択する。その一方で、第1のテーブルの中から示唆演出パターンM2が選択された場合、次の図柄変動ゲームの実行時には、示唆演出パターンM3の選択割合を高めた第2のテーブルの中から示唆演出パターンを選択する。また、統括制御用CPU46aは、時短状態が付与されていない通常状態において、主制御用CPU45aによって20回及び50回の時短状態のいずれかを付与する決定がなされている場合、第3のテーブルの中から示唆演出パターンを選択する。そして、そのとき選択した示唆演出パターンがいずれの示唆演出パターンであっても、次の図柄変動ゲームの実行時には第3のテーブルの中から示唆演出パターンを選択する。示唆演出パターンM3に基づく示唆演出は、示唆演出パターンM2に基づく示唆演出が発生した次の図柄変動ゲームの実行時に発生しやすくなっているため、示唆演出パターンM2に基づく示唆演出が発生した際には、遊技者に対して、次の図柄変動ゲームにおいて示唆演出パターンM3に基づく示唆演出が実行される期待感を持たせることができる。その結果、遊技者に、100回の時短状態が付与されているかもしれないという期待感を持たせることができる。

30

40

【 0 1 2 3 】

(2) また、大当たり遊技の終了後に、いずれの回数の時短状態が付与されているかわからないように秘匿したことで、時短状態の付与期間中の遊技者の期待感を高めることができる。

50

【 0 1 2 4 】

(3) また、第 3 のテーブルには、示唆演出パターン M 1 , M 2 を対応付けたので、50 回及び 20 回の時短状態が付与されている場合に示唆演出パターン M 3 に基づく示唆演出の実行が規制される。これにより、示唆演出パターン M 3 に基づく示唆演出を、100 回の時短状態が付与されていることを報知する確定演出として位置付けることができる。また、50 回及び 20 回の時短状態が付与されている場合であっても、示唆演出パターン M 2 に基づく示唆演出が実行されるので、前述した効果 (1) と同様に、次の図柄変動ゲームにおいて示唆演出パターン M 3 に基づく示唆演出が実行される期待感を持たせることができる。

(4) 統括制御用 CPU 46 a が、第 1 のテーブルから示唆演出パターン M 2 を選択した場合、次の図柄変動ゲームの実行時には第 2 のテーブルから示唆演出パターンを選択する。そして、第 2 のテーブルでは、第 1 のテーブルと比較して示唆演出パターン M 2 の選択割合を高めている。このため、第 2 のテーブルから示唆演出パターン M 2 が選択された場合には、次の図柄変動ゲームの実行時においても第 2 のテーブルから示唆演出パターン M 2 が選択されやすくなるため、示唆演出パターン M 2 に基づく示唆演出が連続して実行される可能性が高くなる。このことより、複数回の図柄変動ゲームに跨って示唆演出パターン M 2 に基づく示唆演出が連続して実行される可能性が高くなるため、遊技者に対して、100 回の時短状態が付与されていることに期待を持たせることができるとともに、100 回の時短状態が付与されていることへの期待感を持続させることができる。

【 0 1 2 5 】

(5) 第 1 のテーブルでは、主制御用 CPU 45 a で決定される変動パターンの種類毎に、3 種類の示唆演出パターン M 1 ~ M 3 の選択割合が設定されている。加えて、第 1 のテーブルでは、大当り演出用の変動パターンが決定されている場合の示唆演出パターン M 3 の選択割合が、はずれ演出用及びはずれリーチ演出の変動パターンが決定されている場合の示唆演出パターン M 3 の選択割合と比して高く設定されている。このことにより、示唆演出パターン M 3 は、100 回の時短状態が付与されることを報知することに加えて、大当り予告としての機能を持つことになる。そして、示唆演出パターン M 3 に基づく示唆演出が実行されると、当該図柄変動ゲームが大当りとなる可能性、すなわち大当り期待度が高くなることから、大当りに対する期待感も高めさせることができる。

【 0 1 2 6 】

(6) 第 1 のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定されている場合の示唆演出パターン M 2 の選択割合が、はずれ演出用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して高く設定されている。その一方で、第 3 のテーブルでは、はずれリーチ演出用の変動パターンが決定されている場合の示唆演出パターン M 2 の選択割合が、はずれ演出用の変動パターンが決定されている場合の選択割合に比して低く設定されている。このことより、はずれリーチ演出用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームが実行された場合は、100 回の時短状態が付与されているかもしれないという期待を持たせることができる。

【 0 1 2 7 】

(7) また、第 1 のテーブル及び第 3 のテーブルでは、主制御用 CPU 45 a で決定される変動パターンの種類毎に、各テーブルに対応付けられた示唆演出パターンの選択割合が設定されていることで、出現した示唆演出パターンの種類から当該図柄変動ゲーム (図柄変動) の変動内容 (はずれ変動、はずれリーチ変動、及び当り変動) を予測させることもできる。

【 0 1 2 8 】

(8) 時短状態が付与されていない通常状態時に主制御用 CPU 45 a が 5 ラウンド大当りを決定した場合には、100 回、50 回、及び 20 回のいずれかの時短回数の時短状態を決定する。そして、時短状態が付与されているときに主制御用 CPU 45 a が大当りを決定した場合には、10 ラウンド大当り及び 5 ラウンド大当りの何れを決定しているかを問わずに、100 回の時短状態を付与する決定を行う。このことにより、通常状態にお

10

20

30

40

50

いて5ラウンド大当りに当選した場合、100回の時短状態が付与されているかもしれないという期待を持たせることができる。そして、通常状態時に5ラウンド大当りが決定され、当該5ラウンド大当りに基づく大当り遊技の終了後の時短状態時に設定される秘匿モード中に10ラウンド大当り及び5ラウンド大当りの何れに当選した場合においても、必ず100回の時短状態が付与される。したがって、遊技者にとって飽きのこないゲーム性とする事ができる。

【0129】

(9)第2のテーブルでは、変動パターンの種類毎に示唆演出パターンの選択割合を設定するのではなく、すべての変動パターン(はずれ演出用、はずれリーチ演出用、大当り演出用)を共通として、示唆演出パターンを対応付けた。このことにより、第2のテーブルの使用容量を小さくすることができるので、統括制御用CPU46aの負担が小さくなる。

10

【0130】

(10)本実施形態では、4列の図柄組み合わせゲームを行い、4列全て同一の図柄が揃った場合と、特定の図柄に関しては(図柄「3」または「5」)4列中3列が同一の図柄である場合に、大当りラインLを形成するようにした。このことにより、大当りを認識し得る図柄組み合わせが複数種類存在することになるため、遊技者に対して複数の大当りを認識し得る図柄組み合わせを視認させることができる。

【0131】

(第2の実施形態)

20

次に、本発明をパチンコ遊技機に具体化した第2の実施形態を図15にしたがって説明する。なお、以下に説明する実施形態において、既に説明した実施形態と同一構成については同一符号を付すなどして、その重複する説明を省略及び簡略する。

【0132】

本実施形態のパチンコ遊技機10は、時短機能と確率変動(以下、確変と示す)機能を備えている。確変機能は、大当り遊技の終了後に大当りの抽選確率(当選確率)が低確率(通常状態)である通常確率から高確率に変動する確変状態を付与する機能である。また、確変状態は、予め定めた回数(本実施形態では10000回)の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りが生起される迄の間、付与される。すなわち、確変状態は、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。本実施形態において確変状態は、予め定めた回数として10000回を定めているため、実質的に次回の大当りが生起される迄の間付与されることと同等となっている。確変状態が付与されると、大当りの抽選確率が高確率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。

30

【0133】

次に、本実施形態におけるパチンコ遊技機10のゲーム性について図15にしたがって説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当りの当選確率を、低確率(低確率抽選状態)及び高確率(高確率抽選状態)の何れかに設定し、大当り抽選を行っている。本実施形態では、低確率時の当選確率を「99.25分の1」に設定し、高確率時の当選確率を「18.9分の1」に設定している。また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当り抽選に当選した場合、予め定めた所定の確率のもとで、10ラウンド大当りとするか、又は5ラウンド大当りとするかの抽選と、確変状態を付与するか否かの抽選を行っている。本実施形態では、特別図柄毎に大当りの種類と確変状態の有無が対応付けられており、大当り抽選の当選時に特別図柄を決定することで大当りの種類の抽選と確変状態の有無の抽選を行っている。具体的に言えば、主制御用CPU45aは、特別図柄が「10ラウンド大当り」に対する図柄の場合は確変状態を付与することを決定し、特別図柄が「5ラウンド大当り」に対応する図柄の場合は特別図柄の種類に応じて確変状態を付与するか否かを決定

40

50

する。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、10 ラウンド大当りに当選した場合は必ず確変状態が付与される一方で、5 ラウンド大当りには確変状態が付与される 5 ラウンド確変大当りと、確変状態が付与されない 5 ラウンド非確変大当りの 2 種類がある。また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大当り遊技の終了後の遊技状態に応じて所定回数の時短状態が付与される。

【0134】

確変状態及び時短状態が付与されていない通常状態において(図 15 (a))、5 ラウンド大当りに当選した場合(図 15 (b))、その大当り遊技の終了後に確変状態が付与されているか否かに拘わらず、時短回数「10 (回)」の時短状態を伴うチャレンジタイムに突入する(図 15 (c))。本実施形態では、このチャレンジタイムの期間に「第 1 の秘匿モード」を設定され、示唆演出パターン M1 ~ M3 に基づく示唆演出が実行される。第 1 の秘匿モード(チャレンジタイム)は、時短回数「10 (回)」分の図柄変動ゲームを最大期間として設定される。なお、本実施形態においても秘匿モード中に大当りに当選した場合は、大当り遊技の開始に伴って秘匿モードが終了する。また、「チャレンジタイム」中に、いずれの大当りにも当選しなかった場合は、「チャレンジタイム」が終了することになるが、確変状態か否かの遊技状態は遊技者に秘匿した状態で継続され、「チャレンジタイム」が終了しても確変状態が付与されているか否かが分からないようになっている。「チャレンジタイム」が終了すると、時短状態が付与されなくなるので、開閉羽根 22 は入球率向上状態時よりも作動率が低下する通常の作動状態で作動する。

【0135】

また、確変状態及び時短状態が付与されていない通常状態(図 15 (a))、及び「チャレンジタイム」(図 15 (c))で、10 ラウンド大当りに当選すると(図 15 (d))、大当り遊技の終了後に「第 1 チャンスタイム」に突入する。「第 1 チャンスタイム」では、確変状態とともに時短回数「10000 (回)」の時短状態が付与される(図 15 (e))。本実施形態において「第 1 チャンスタイム」中は、秘匿モードを設定せずに、確変状態であることが遊技者に報知される。なお、「第 1 チャンスタイム」は、いずれの大当りにも当選しなかった場合、及び大当りに当選した場合に終了する。

【0136】

「チャレンジタイム」中において(図 15 (c))、5 ラウンド大当りに当選した場合(図 15 (f))、その大当り遊技の終了後に確変状態が付与されているか否かに拘わらず、時短回数「100 (回)」の時短状態を伴う第 2 チャンスタイムに突入する(図 15 (g))。本実施形態では、この第 2 チャンスタイムの期間に「第 2 の秘匿モード」を設定され、示唆演出パターン M1 ~ M3 に基づく示唆演出が実行される。第 2 の秘匿モード(第 2 チャンスタイム)は、時短回数「100 (回)」分の図柄変動ゲームを最大期間として設定される。なお、本実施形態においても秘匿モード中に大当りに当選した場合は、大当り遊技の開始に伴って秘匿モードが終了する。また、「第 2 チャンスタイム」中に、いずれかの当りにも当選しなかった場合は、「第 2 チャンスタイム」が終了することになるが、確変状態か否かの遊技状態は遊技者に秘匿した状態で継続され、「第 2 チャンスタイム」が終了しても確変状態が付与されているか否かが分からないようになっている。「第 2 チャンスタイム」が終了すると、時短状態が付与されなくなるので、開閉羽根 22 は入球率向上状態時よりも作動率が低下する通常の作動状態で作動する。

【0137】

「第 1 チャンスタイム」及び「第 2 チャンスタイム」中において、10 ラウンド大当りに当選した場合には、10 ラウンド大当りの終了後に「第 1 チャンスタイム」に突入する。また、「第 1 チャンスタイム」及び「第 2 チャンスタイム」中において、5 ラウンド大当りに当選した場合(図 15 (h))には、5 ラウンド大当りの終了後に「第 2 チャンスタイム」に突入する。

【0138】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、「チャレンジタイム」中の大当り当選、及び通常状態時の 10 ラウンド大当りの当選を經由し、「第 1 チャンスタイム」及び「第 2 チャン

10

20

30

40

50

ンスタイム」に突入する。そして、「第1チャンスタイム」の大当たり当選、及び「第2チャンスタイム」の大当たり当選を経由し、再び「第1チャンスタイム」及び「第2チャンスタイム」の何れかに突入する。

【0139】

本実施形態で実行される秘匿モード中の示唆演出は、第1の実施形態とほぼ同様であるが、確変状態が付与されているか否かを秘匿するために実行され、示唆演出パターンM3に基づく示唆演出によって確変状態が付与されていることを示唆する。そして、統括制御用CPU46aは、図10～図12に示す第1～第3のテーブルを用いて、変動パターン指定コマンドの入力時(図柄変動ゲームの実行時)に示唆演出パターンを選択する。本実施形態において第1,第2のテーブルは、確変状態が付与されている場合に示唆演出パターンを選択するテーブルとなり、第3のテーブルは、確変状態が付与されていない場合に示唆演出パターンを選択するテーブルとなる。

10

【0140】

本実施形態と第1の実施形態は、パチンコ遊技機10としてのゲーム性は異なるが、何れも秘匿モードを設定し、その秘匿モード中に示唆演出を選択し、実行する制御内容は同一である。なお、本実施形態において統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、通常状態時の5ラウンド大当たりであれば「チャレンジタイム突入」というエンディングメッセージを選択する。また、本実施形態において統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、「チャレンジタイム」、「第1チャンスタイム」及び「第2チャンスタイム」時の5ラウンド大当たりであれば「第2チャンスタイム突入」というエンディングメッセージを選択する。また、本実施形態において統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、10ラウンド大当たりであれば「第1チャンスタイム突入」というエンディングメッセージを選択する。

20

【0141】

従って、第2の実施形態によれば、第1の実施形態に記載の効果に加えて以下の効果を得ることができる。

(11)5ラウンド大当たりに基づく大当たり遊技の終了後には、必ず、秘匿モードが設定されるので(チャレンジタイムまたは第2チャンスタイム)、特典として確変状態が付与されていることを期待しつつ、遊技を行うことができる。また、秘匿モード中は、時短状態(入球率向上状態)が付与されるので、遊技者は、持ち球の減少を抑制しつつ、大当たり抽選を受けるチャンスが得られる。そして、10ラウンド大当たりは、大当たり遊技の終了後に確変状態となることが確定した大当たりであるので、秘匿モードの設定と確変状態が確定する10ラウンド大当たりの存在によって、大当たりの連続(所謂、連チャン)に対する期待感を高めさせることができる。すなわち、秘匿モード中に当たった場合、その大当たりが高確率抽選状態での大当たりであるか、又は低確率抽選状態での大当たりであるのか、遊技者は判断が付かないことから、確変状態が連続していることを期待させ、その結果、大当たりの連続に対する期待感を高めさせることができる。

30

【0142】

なお、本実施形態は以下のように変更してもよい。

各実施形態において、第1～第3のテーブルにおける示唆演出パターンM1～M3に対する乱数値の振分けを変更しても良い。例えば、同じテーブル内で同一の選択割合とした示唆演出パターンを設定しても良いし、別のテーブルにおいて同一の選択割合とした示唆演出パターンを選択しても良い。

40

【0143】

各実施形態において、示唆演出パターンの種類を、4種類以上に増加させても良い。この場合、各実施形態と同様に示唆演出が示唆する内容を全て異ならせても良いし、示唆演出が示唆する内容を同一内容として示唆演出パターンを複数設定しても良い。例えば、第1の実施形態において、時短回数「100回」を示唆する示唆演出の示唆演出パターンを2種類設定しても良い。

【0144】

50

各実施形態において、示唆演出を実行する装置を変更しても良い。例えば、スピーカを用いて音声による示唆演出を実行しても良いし、画像表示器を用いて画像による示唆演出を実行しても良い。

【 0 1 4 5 】

各実施形態において、第 1 のテーブルから示唆演出パターン M 2 を選択した場合、次の図柄変動ゲームに限定して第 2 のテーブルから示唆演出パターンを選択するようにしても良い。また、各実施形態において、第 2 のテーブルから所定回数（例えば、5 回）、示唆演出パターンを選択したことを第 1 のテーブルへの移行契機としても良い。

【 0 1 4 6 】

各実施形態において、第 2 のテーブルを変動パターン毎に細分化しても良い。

10

各実施形態において、サブ統括制御基板 4 6 と演出表示制御基板 4 7 を単一の基板構成にしても良い。また、サブ統括制御基板 4 6 と音声・ランプ制御基板 4 8 を単一の基板構成にしても良い。また、音声・ランプ制御基板 4 8 を別々の基板としても良い。

【 0 1 4 7 】

各実施形態において、統括制御用 CPU 4 6 a は、図柄変動ゲーム中に遊技者によって操作ボタン 2 6 の操作が行われた場合に、該操作ボタン 2 6 が操作された時に示唆演出パターンを選択するように制御を行っても良い。このように構成すれば、遊技者が、示唆演出パターンを選択しているかのような演出を実現でき、示唆演出パターン M 3 に基づく示唆演出が実行された場合には、自らの操作によって特典（100 回の時短状態や確変状態）を当てたような感覚を持たせることができる。

20

【 0 1 4 8 】

各実施形態において、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。また、液晶式の演出表示装置としても良い。

各実施形態は、3 列の図柄を変動させて、3 列の図柄組み合わせのみを構成する演出表示装置を搭載したパチンコ遊技機に具体化しても良い。

【 0 1 4 9 】

各実施形態において、大当りの種類を変更しても良い。例えば、ラウンド数を変更しても良い。また、大当りの種類を 3 種類以上としても良い。また、ラウンド数を同一回数に設定した大当りを複数設定し、秘匿モードを設定する大当りと秘匿モードを設定しない大当りとに分けても良い。また、1 種類の大当りのみを用意し、大当り遊技の終了後に秘匿モードを設定しても良い。

30

【 0 1 5 0 】

第 1 の実施形態において、5 ラウンド大当りの終了後、必ず秘匿モードを設定しても良い。

第 1 の実施形態において、大当り遊技の終了後に時短状態を付与しない、すなわち時短回数を「0（回）」とする遊技状態を含め、主制御用 CPU 4 5 a が特別図柄の抽選によって時短状態（付与の有無、及び回数）を決定するようにしても良い。この場合、時短回数を付与しない遊技状態も、大当り遊技終了後の特典内容の 1 つとなる。

【 0 1 5 1 】

第 1 の実施形態において、大当り遊技終了後に付与する特典としての時短状態の時短回数を変更しても良い。また、第 2 の実施形態において、「チャレンジタイム」、「第 1 チャンスタイム」及び「第 2 チャンスタイム」中に付与する時短回数を変更しても良い。

40

【 0 1 5 2 】

第 1 の実施形態において、示唆演出パターン振分テーブルを、20 回の時短状態が付与される場合と、50 回の時短状態が付与される場合とで分割して構成しても良い。

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。

【 0 1 5 3 】

（イ）前記特典内容決定手段は、前記特典内容として、遊技者にとって有利な特典状態を付与するか否かを決定する、又は遊技者にとって有利な度合いが異なる複数の特典から

50

1つの特典を決定することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0154】

(ロ)遊技機本体の前面側に設けられ、かつ、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備え、前記示唆演出パターン選択手段は、前記図柄変動ゲーム中に遊技者によって前記演出用操作手段の操作が行われた場合には、該演出用操作手段の操作に基づいて前記示唆演出パターンの選択を行うことを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0155】

(ハ)前記始動入賞装置は、前記遊技球の入球口を開閉させる開閉機構を有し、前記開閉機構が閉状態から開状態へ動作した場合には前記遊技球が入球し易くなる第1状態となり、前記開状態から前記閉状態へ動作した場合には前記遊技球が入球し難い第2状態となり、前記特別遊技の終了後、予め定めた回数の前記図柄変動ゲームが終了する迄の期間を、前記開閉機構の作動率を向上させる入球率向上状態の付与期間として設定し、前記開閉機構の動作を制御する開閉制御手段とを備え、前記当り判定手段は、常時、当りの当選確率を一定確率として当り判定を行い、当りを判定した場合には前記特別遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が第1のラウンド回数となる第1当り、及び前記第1のラウンド回数よりも少ない第2のラウンド回数となる第2当りの何れとするかを決定し、前記特典内容決定手段は、前記特典内容として、前記特別遊技の終了後に遊技者にとって有利な度合いが異なる複数の特典の中から1つの特典を決定し、前記複数の特典は前記付与期間となる前記図柄組み合わせゲームの回数が異なる前記入球率向上状態であって、前記入球率向上状態が付与されていない通常状態時に前記当り判定手段が前記第1当りを決定した場合には前記特典内容として前記付与期間が最も長くなる第1のゲーム回数の入球率向上状態を決定し、前記通常状態時に前記当り判定手段が前記第2当りを決定した場合には前記特典内容として前記第1のゲーム回数及び前記第1のゲーム回数よりも少ない第2のゲーム回数の何れかからなる入球率向上状態を決定し、前記入球率向上状態が付与されている時に前記当り判定手段が当りを判定した場合には前記第1当り及び前記第2当りの何れを決定しているかを問わずに前記特典内容として前記第1のゲーム回数の入球率向上状態を決定し、前記秘匿モードは、前記通常状態時に前記第2当りが決定され、当該第2当りに基づく特別遊技の終了後の入球率向上状態時に設定され、前記示唆演出パターン選択手段は、前記通常状態時に前記第2当りが決定され、かつ前記特典内容決定手段が特典内容として前記第1のゲーム回数の入球率向上状態を決定している場合に、前記第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

【0156】

(ニ)前記始動入賞装置は、前記遊技球の入球口を開閉させる開閉機構を有し、前記開閉機構が閉状態から開状態へ動作した場合には前記遊技球が入球し易くなる第1状態となり、前記開状態から前記閉状態へ動作した場合には前記遊技球が入球し難い第2状態となり、前記特別遊技の終了後、予め定めた回数の前記図柄変動ゲームが終了する迄の期間を、前記開閉機構の作動率を向上させる入球率向上状態の付与期間として設定し、前記開閉機構の動作を制御する開閉制御手段とを備え、前記当り判定手段は、当りを判定した場合には前記特別遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が第1のラウンド回数となる第1当り、及び前記第1のラウンド回数よりも少ない第2のラウンド回数となる第2当りの何れとするかを決定し、前記特典内容決定手段は、前記特典内容として、特別遊技の終了後に当りの当選確率を低確率抽選状態から高確率抽選状態に移行させる確率変動状態を付与するか否かを決定し、前記当り判定手段が前記第1当りを決定した場合には前記特典内容として前記確率変動状態を付与することを決定し、前記当り判定手段が前記第2当りを決定した場合には前記特典内容として前記確率変動状態を付与すること、及び前記確率変動状態を付与しないことの何れか一方を決定し、前記秘匿モードは、前記入球率向上状態が付与されていないときに前記第2当りが決定された場合に当該第2当りに基づく特別遊技の

10

20

30

40

50

終了後、前記付与期間が第1のゲーム回数となる入球率向上状態を伴って前記第1のゲーム回数分の図柄変動ゲームの終了時までを最大期間とした第1の秘匿モードとして設定されるとともに、前記第1の秘匿モード中に前記第2当りが決定された場合に当該第2当りに基づく特別遊技の終了後、前記付与期間が前記第1のゲーム回数よりも多い第2のゲーム回数となる入球率向上状態を伴って前記第2のゲーム回数分の図柄変動ゲームの終了時までを最大期間とした第2の秘匿モードとして設定され、前記第2の秘匿モードは、当該第2の秘匿モード中に前記第2当りが再び決定された場合にも設定され、前記示唆演出パターン選択手段は、前記第1の秘匿モード中及び前記第2の秘匿モード中において、前記特典内容決定手段が特典内容として前記確率変動状態を付与することを決定している場合に、前記第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択することを特徴とする請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機。

10

【0157】

(ホ) 始動入賞装置への遊技球の入球を契機に当り判定用乱数の値を抽出する乱数抽選手段と、前記乱数抽選手段が抽出した前記当り判定用乱数の値と予め定めた当り判定値とを比較して特別入賞装置を開放させる特別遊技を生起させる当りとするか否かを判定する当り判定手段と、前記当り判定手段の判定結果に基づいて、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行する表示装置と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、を備え、前記遊技状態制御手段は、前記当り判定手段が当りを判定した場合には、前記図柄変動ゲームで当り表示結果が導出された後に、前記遊技状態を特別遊技状態に移行させて前記特別遊技を付与するとともに、前記特別遊技の終了後に移行させる遊技状態を前記特別遊技状態とは別の遊技状態から決定し、その決定した遊技状態へ移行させ、前記特別遊技とは別の遊技状態として、前記特別遊技とは異なる遊技者に有利な特典が付与される特典遊技状態と、前記特典が付与されない非特典遊技状態が設けられている遊技機において、前記特別遊技の終了後に、前記遊技状態制御手段が決定した前記特別遊技の終了後の遊技状態を秘匿する秘匿期間を設定し、その秘匿期間中に前記特別遊技の終了後の遊技状態を示唆する示唆演出を、前記特別遊技の終了後に行われる前記図柄変動ゲームとは別の演出として実行させる示唆演出制御手段と、前記示唆演出を実行する示唆演出実行手段と、前記示唆演出の演出内容を特定する複数種類の示唆演出パターンを対応付けた複数の示唆演出パターンテーブルを記憶するテーブル記憶手段と、前記秘匿期間中の前記図柄変動ゲームの実行時に、前記テーブル記憶手段に記憶される1つの示唆演出パターンテーブルを選択するとともにその選択した示唆演出パターンテーブルから1つの示唆演出パターンを選択し、前記示唆演出制御手段が前記示唆演出実行手段に実行させる前記示唆演出の演出内容を特定する示唆演出パターン選択手段と、を備え、前記示唆演出パターンには、前記特別遊技の終了後の遊技状態として遊技者に最も有利な特典遊技状態が決定されている場合のみに選択される特定の示唆演出パターンと、前記特別遊技の終了後の遊技状態として決定された遊技状態の種類を問わずに選択される特別の示唆演出パターンと、前記特別遊技の終了後の遊技状態として決定された遊技状態の種類を問わずに選択され、かつ前記特定の示唆演出パターン及び前記特別の示唆演出パターンに比して前記示唆演出パターン選択手段によって選択される割合が高い通常の示唆演出パターンと、があり、前記複数の示唆演出パターンテーブルには、前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第1のテーブルと、前記特定の示唆演出パターン、前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられているとともに、前記第1のテーブルに比して前記特定の示唆演出パターンの選択割合が高められた第2のテーブルと、前記特別の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンが対応付けられた第3のテーブルと、があり、前記示唆演出パターン選択手段は、前記遊技状態制御手段が最も有利な特典遊技状態を決定している場合には、今回の図柄変動ゲームで実行させる示唆演出の示唆演出パターンを選択する示唆演出テーブルとして前記第1のテーブルを選択し、その選択した第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、その選択した前記示唆演出パターンが前記特定の示唆演出パターン及び前記通常の示唆演出パターンの何れかであるときには次回の図柄変動ゲームの実行時にも前記

20

30

40

50

第1のテーブルを選択し、その第1のテーブルから前記示唆演出パターンを選択する一方で、前記第1のテーブルから選択した前記示唆演出パターンが前記特別の示唆演出パターンであるときには、次の図柄変動ゲームの実行時に前記第2のテーブルを選択し、その第2のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、前記遊技状態制御手段が最も有利な特典遊技状態を決定していない場合には、今回の図柄変動ゲームで実行させる示唆演出の示唆演出パターンを選択する示唆演出テーブルとして前記第3のテーブルを選択し、その選択した第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択し、その選択した示唆演出パターンの種類を問わずに次回からの図柄変動ゲームの実行時にも前記第3のテーブルを選択し、その第3のテーブルから前記示唆演出パターンを選択すること特徴する遊技機。

【図面の簡単な説明】

10

【0158】

【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。

【図3】表示枠体を示す拡大図。

【図4】各図柄列の図柄の表示順序と図柄の配列を示す模式図。

【図5】(a)～(e)は10ラウンド大当りの組み合わせを示す模式図。

【図6】(a)～(i)は5ラウンド大当りの組み合わせを示す模式図。

【図7】(a)～(h)は、第1の実施形態のパチンコ遊技機のゲーム性を示す模式図。

【図8】パチンコ遊技機の電気的構成を示すブロック図。

【図9】示唆演出パターンを説明する説明図。

20

【図10】示唆演出パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図11】示唆演出パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図12】示唆演出パターン振分テーブルを説明する説明図。

【図13】示唆演出を示す模式図。

【図14】ドラムランプの発光態様を示す説明図。

【図15】(a)～(h)は、第2の実施形態のパチンコ遊技機のゲーム性を示す模式図。

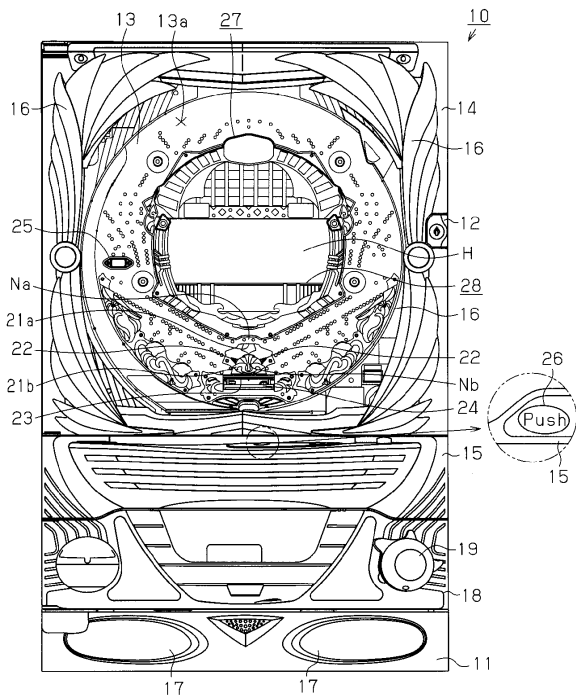
【符号の説明】

【0159】

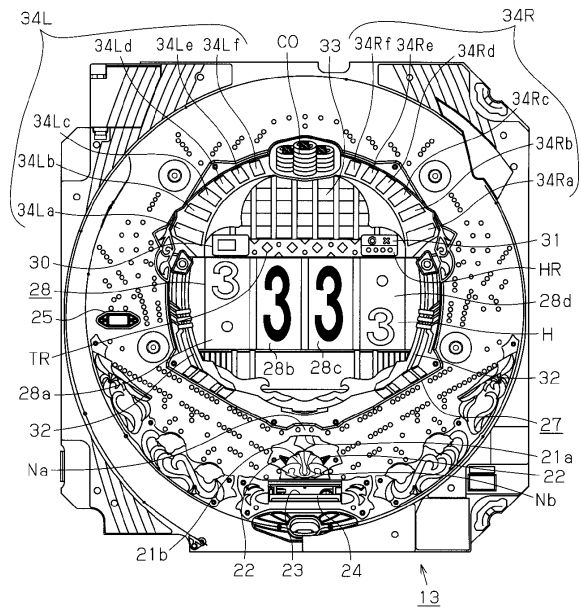
10...パチンコ遊技機、21a...上始動入賞口、21b...下始動入賞口、28...演出表示装置、28a～28d...第1～第4ドラム、30...特別図柄表示装置、34...円周型発光ランプ、35...ドラムランプ、45...主制御基板、45a...主制御用CPU、45b...主制御用ROM、45c...主制御用RAM、46...サブ統括制御基板、46a...統括制御用CPU、46b...統括制御用ROM、46c...統括制御用RAM、47...演出表示制御基板、47a...表示制御用CPU、47b...表示制御用ROM、47c...表示制御用RAM、48...音声・ランプ制御基板、48a...音声ランプ制御用CPU、48b...音声ランプ制御用ROM、48c...音声ランプ制御用RAM、CO...コイン型発光ランプ。

30

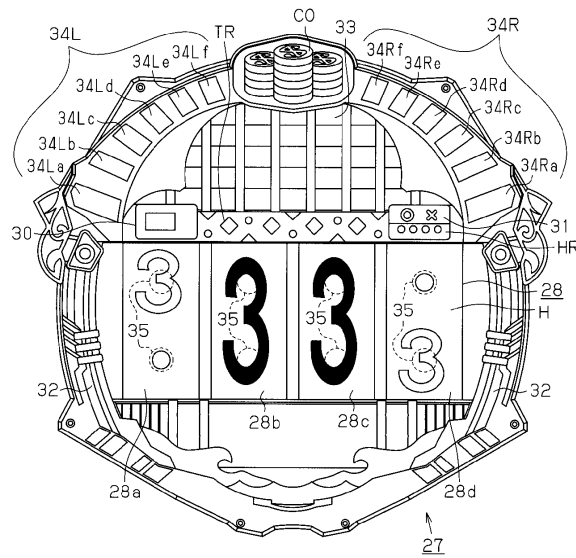
【図1】



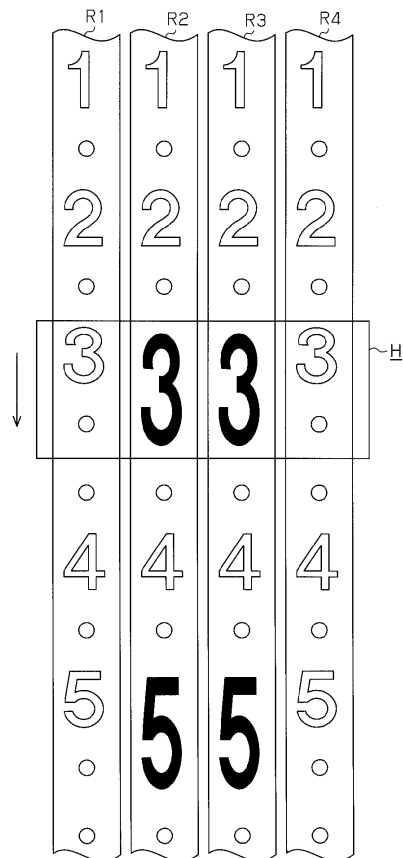
【図2】



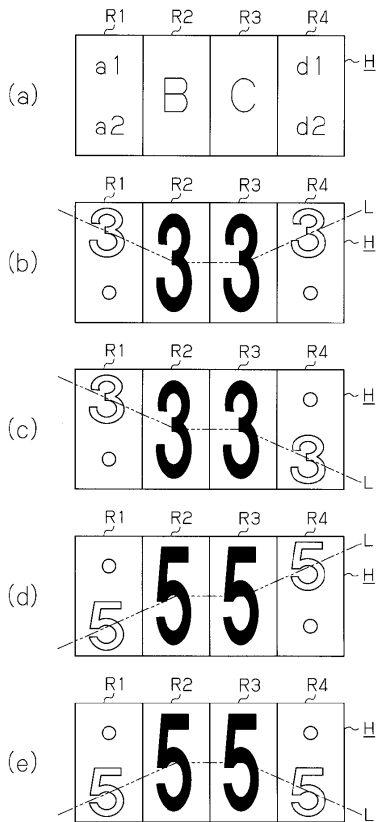
【図3】



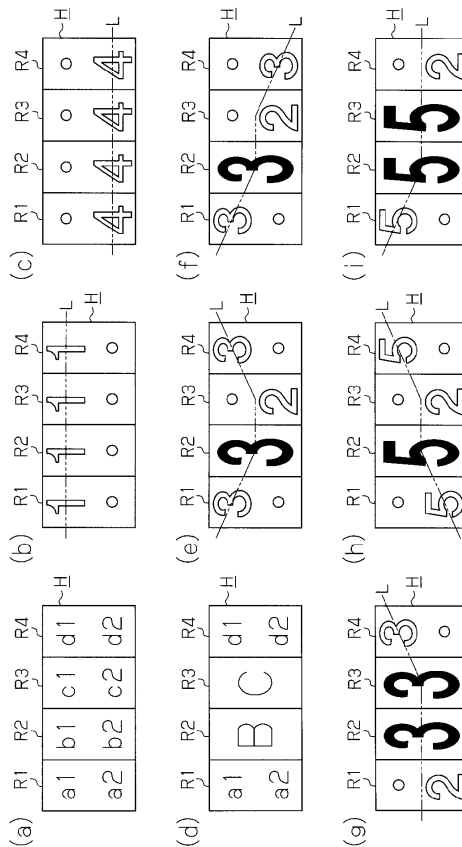
【図4】



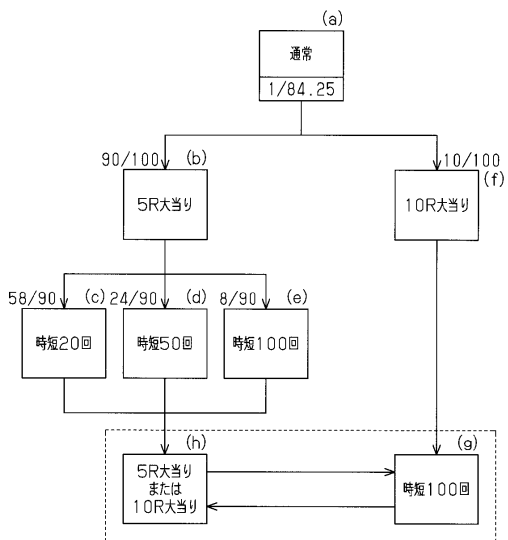
【 図 5 】



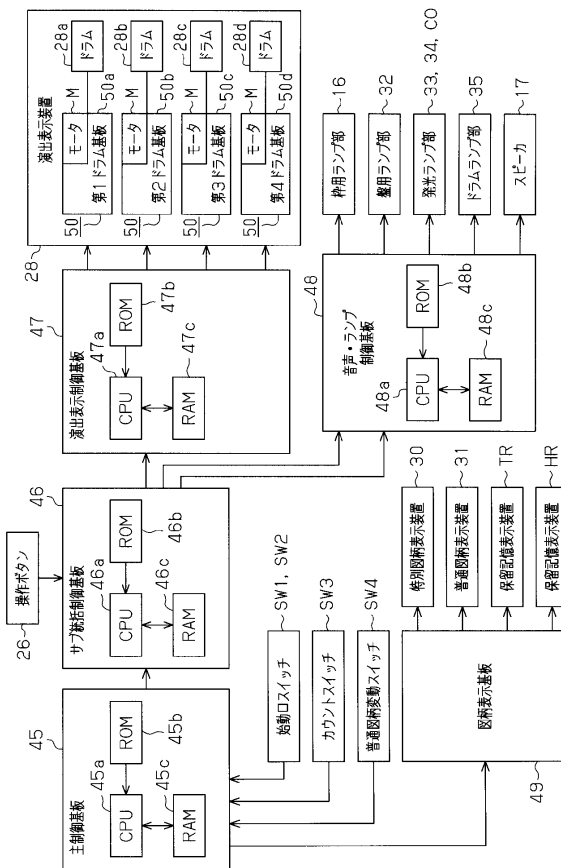
【 図 6 】



【 図 7 】



【 図 8 】



【図 9】

示唆演出パターン	演出	B3H	内容
M1	通常	00H	通常用電飾演出
M2	パターン1	01H	時短100回期待度UP
M3	パターン2	02H	時短100回確定

【図 10】

示唆演出パターン	演出	時短回数		
		100回		
		通常	はずれリーチ	大当り
M1	通常	135	119	118
M2	パターン1	44	60	55
M3	パターン2	2	2	8

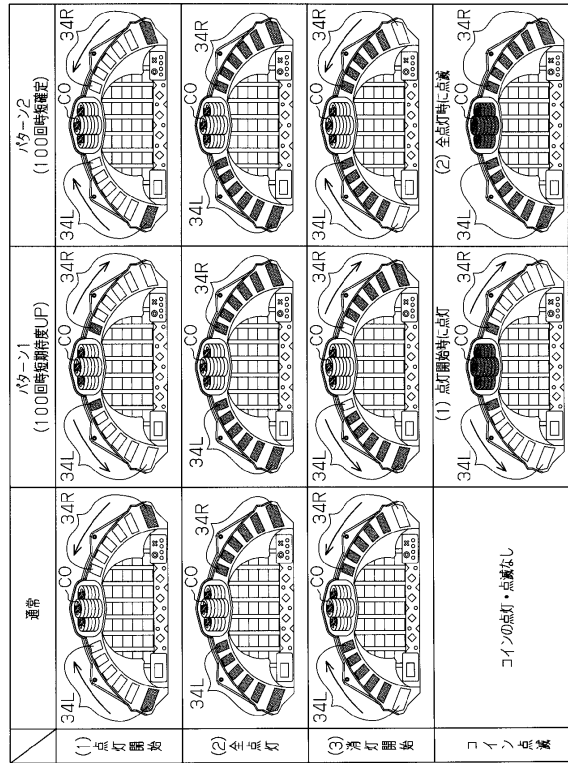
【図 11】

示唆演出パターン	演出	通常、はずれリーチ、大当り共通
M1	通常 (転落)	100
M2	パターン1	71
M3	パターン2	10

【図 12】

示唆演出パターン	演出	時短回数		
		50回または20回		
		通常	はずれリーチ	大当り
M1	通常	137	145	130
M2	パターン1	44	36	51

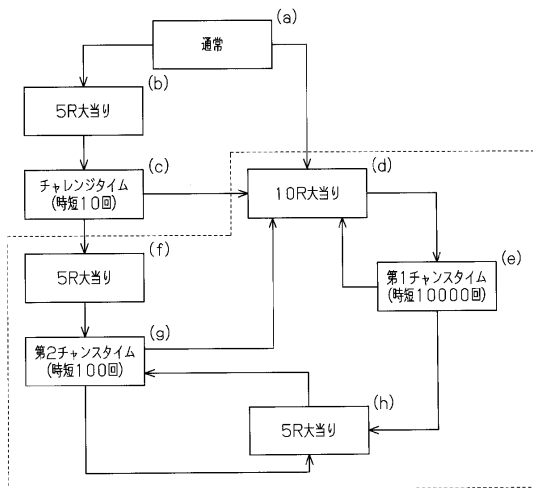
【図 13】



【図 14】

	エンディングメッセージ		時短中バックライト		
	第1チャンスタイム突入	第2チャンスタイム突入	ピンク	オレンジ	イエロー
10R (時短100回)	○	-	1~100回	-	-
5R (時短100回)	10	69	51~100回	21~50回	1~20回
5R (時短50回)	-	○	-	21~50回	1~20回
5R (時短20回)	-	○	-	-	1~20回

【図 15】



フロントページの続き

(72)発明者 神 光太郎
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 阿南 進一

(56)参考文献 特開2007-135700(JP,A)
特開2007-000200(JP,A)
特開2003-251008(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02