

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2010-119525
(P2010-119525A)

(43) 公開日 平成22年6月3日(2010.6.3)

(51) Int.Cl. F I テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

審査請求 未請求 請求項の数 5 O L (全 69 頁)

(21) 出願番号 特願2008-294863 (P2008-294863)
 (22) 出願日 平成20年11月18日 (2008.11.18)

(71) 出願人 000135210
 株式会社ニューギン
 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
 (74) 代理人 100068755
 弁理士 恩田 博宣
 (74) 代理人 100105957
 弁理士 恩田 誠
 (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

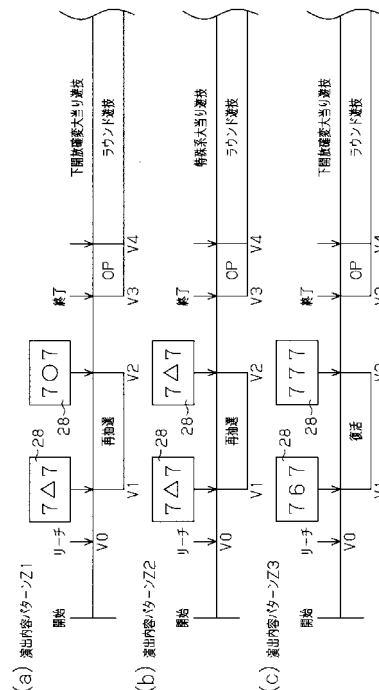
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】 特殊大当り遊技が付与されることを示唆する演出が図柄変動ゲーム中に行われたとしても、通常大当り遊技が付与される期待を持たせること。

【解決手段】 下開放確変大当り遊技に当選している場合の図柄変動ゲーム、及び特殊系大当り遊技に当選している場合の図柄変動ゲームにおいて、再抽選演出を実行させる。具体的に言えば、下開放確変大当り遊技に当選している場合には、特殊系大当り遊技を認識し得る大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止表示させた後、再抽選演出を経て、下開放確変大当り遊技を認識し得る大当り図柄を導出する。一方、特殊系大当り遊技に当選している場合には、特殊系大当り遊技を認識し得る大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止表示させた後、再抽選演出を経て、特殊系大当り遊技を認識し得る大当り図柄を導出する。

【選択図】 図 2 0



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示装置と、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、を備え、前記大当たり抽選に当選した場合には前記
図柄変動ゲームで大当たりを認識し得る大当たり図柄が導出された後、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、

前記大当たり遊技には通常大当たり遊技と特殊大当たり遊技を含み、前記通常大当たり遊技と前
記特殊大当たり遊技は、大当たり遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が同一回数に設定さ
れている一方で、前記特殊大当たり遊技は複数種類用意され、各特殊大当たり遊技は、少なく
とも1回のラウンド遊技において、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が
、前記通常大当たりを構成する各ラウンド遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係
る上限動作時間よりも短く設定され、少なくとも1つの特殊大当たり遊技は前記通常大当
り遊技に比して賞球獲得数が少なくなるように構成されており、

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、

前記大当たり種決定手段が前記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前記特殊大当たりを決定した場合には何れか1つの特殊大当
り遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

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で導出する図柄を決定し、大当
りに当選している場合には前記大当たり種決定手段が決定した大当たり種をもとに、遊技者に
大当たりを当選したことを認識させるための大当たり図柄を決定する図柄決定手段と、

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する演出内容
決定手段と、

前記演出内容決定手段が決定した演出内容をもとに、前記図柄決定手段が決定した大当
り図柄を含む図柄を導出させる図柄変動ゲームを前記表示装置に実行させる演出実行制御
手段と、を備え、

前記大当たり図柄には、前記通常大当たりを認識可能な通常大当たり図柄と、前記特殊大当
りを認識可能な特殊大当たり図柄を含み、

前記図柄変動ゲームの演出内容には、仮の大当たり図柄を一旦停止させた後、最終的な大
当たり種を遊技者に認識させるための最終大当たり図柄を導出する再変動演出を含み、前記再
変動演出には、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実行可能な
通常大当たり時再変動演出と、前記大当たり種決定手段が前記特殊大当たりを決定している場合
に実行可能な特殊大当たり時再変動演出を含み、

前記図柄決定手段は、前記通常大当たり時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当
り図柄として前記特殊大当たり図柄を決定するとともに前記最終大当たり図柄として前記通常大
当たり図柄を決定し、前記特殊大当たり時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当たり図柄
として前記特殊大当たり図柄を決定するとともに前記最終大当たり図柄として前記特殊大当
り図柄を決定し、

前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が再変動演出を含む演出内容を決定し
ている場合には前記図柄決定手段が決定している仮の大当たり図柄及び最終大当たり図柄にし
たがって再変動演出を実行させ、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
ときには前記特殊大当たり図柄を仮の大当たり図柄として一旦停止させた後、最終大当たり図柄
として前記通常大当たり図柄を導出する前記通常大当たり時再変動演出を実行させ、前記大当
り種決定手段が前記特殊大当たりを決定しているときには前記特殊大当たり図柄を仮の大当
り図柄として一旦停止させた後、最終大当たり図柄として前記特殊大当たり図柄を導出する特殊
大当たり時再変動演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記複数種類の特殊大当たり遊技には、それぞれの大当たり遊技を構成する前記ラウンド遊
技の上限回数と前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が同一に設定されてい
る一方で、1回のラウンド遊技における前記大入賞口の開閉動作回数とラウンド遊技時間

10

20

30

40

50

が異なるように設定された複数種類の第1特殊大当り遊技を含み、

前記大当り遊技付与手段は、前記第1特殊大当り遊技を付与する場合、1回のラウンド遊技を終了させてからラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技を開始させ、1回のラウンド遊技中に2回以上、前記大入賞口を開閉動作させる場合には1回の開閉動作を終了させてからラウンド内インターバルの経過後に次の開閉動作を開始させ、前記ラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間とラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間を同一に設定することを特徴とする請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記特殊大当り遊技には、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が少なくとも2種類あり、各第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の合計開閉時間よりも前記大入賞口の合計開放時間を長く設定した第2特殊大当り遊技をさらに含み、前記第2特殊大当り遊技は、前記第1特殊大当り遊技に比して賞球獲得数が多くなるように構成されており、前記第1特殊大当り遊技と前記第2特殊大当り遊技は、大当り遊技を構成する最初のラウンド遊技における前記大入賞口の開放態様が異なることによって前記通常大当り遊技とは区別可能とされ、

前記大当り遊技付与手段は、前記第2特殊大当り遊技を付与する場合、前記大入賞口を前記第2特殊大当り遊技の開始から予め決められた設定回数分開閉動作させるまで前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間を、前記第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間と同一時間に設定し、前記大入賞口を前記設定回数分開閉動作させた後は、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間を、前記第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも長い時間に設定し、

前記図柄変動ゲームの終了後、前記大当り種決定手段によって前記第1特殊大当りが決定されている場合には前記第1特殊大当り遊技を付与し、前記第2特殊大当りが決定されている場合には前記第2特殊大当り遊技を付与することを特徴とする請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

遊技盤には複数の大入賞口が配設されており、前記通常大当り遊技と前記特殊大当り遊技は、異なる大入賞口を開放させることによって前記開放態様の相違を認識可能とする一方で、前記第1特殊大当り遊技と前記第2特殊大当り遊技は、同一の大入賞口を開放させることによって前記大入賞口が予め決められた設定回数分開閉動作するまで何れの特大当り遊技が付与されているかを認識不能としたことを特徴とする請求項3に記載の遊技機。

【請求項5】

前記図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定し、その決定した変動パターンを前記演出内容決定手段に指示する変動パターン決定手段を備え、

前記図柄変動ゲームの演出内容には、前記図柄変動ゲームの開始後にリーチを形成してリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを認識させるためのはずれ図柄を一旦停止させた後、前記大当り図柄を導出する復活演出を含み、

前記演出内容決定手段は、前記大当り抽選に当選した場合に前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンをもとに、前記再変動演出を含む演出内容、及び前記復活演出を含む演出内容の何れかを決定し、

前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が前記復活演出を含む演出内容を決定している場合、当該演出内容にしたがって前記図柄変動ゲームを開始させ、前記図柄変動ゲームの開始後、前記再変動演出が開始される迄の時間と同一時間の経過時に前記復活演出を開始させるとともに前記復活演出を前記再変動演出の時間と同一時間だけ実行させ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。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 1 】

本発明は、大当り抽選で大当りに当選した場合に、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 】

【 0 0 0 2 】

従来、遊技機の種類であるパチンコ遊技機では、遊技盤に配設した始動入賞口への遊技球の入球を契機に大当りか否かの大当り抽選が行われている。そして、大当り抽選の抽選結果は、遊技盤に配設した表示装置（例えば、液晶式の表示装置）に図柄組み合わせゲームを表示させ、その図柄組み合わせゲームで導出された図柄組み合わせから認識し得るようになっている。具体的には、大当り抽選に当選した場合には、図柄組み合わせゲームにて大当り図柄（例えば、[1 1 1] などの全列が同一図柄からなる組み合わせ）が導出されるとともに、大当り抽選に当選していない場合には、図柄組み合わせゲームにてはずれ図柄（例えば、[1 1 2] などの全列が同一図柄ではない組み合わせ）が導出される。そして、大当り抽選に当選した場合には、図柄組み合わせゲームで大当り図柄が導出された後、大当り遊技が付与される。大当り遊技では、遊技盤に配設した大入賞口の開放動作によって遊技球の入球が許容されるため、遊技者は短時間で多数の賞球を獲得できるチャンスを得られる。

10

【 0 0 0 3 】

大当り遊技は、通常、大入賞口が開放してから所定条件の成立によって閉鎖するまでを1回とする複数回のラウンド遊技にて構成されている。前記所定条件としては、大入賞口が開放してからの経過時間が所定時間（例えば30秒）に達した場合、及び1回のラウンド遊技中に大入賞口へ入球した遊技球の個数が所定個数（例えば9球）に達した場合が一般的である。このため、遊技者は、大当り遊技が付与されることによって多数の賞球獲得のチャンスを得る一方で、複数回のラウンド遊技を消化するという単調な遊技を繰り返すことになる。

20

【 0 0 0 4 】

そこで、従来、大当り遊技に変化を持たせたパチンコ遊技機が提案されている（例えば、特許文献1）。特許文献1のパチンコ遊技機では、1回のラウンド遊技における大入賞口の開放中に大入賞口を一旦閉口する閉口時間を設けることにより、1回のラウンド遊技中における大入賞口の開放回数を2回以上とすることで大当り遊技に変化を持たせている。また、特許文献1には、大当り図柄の種類により、1回のラウンド遊技中に、例えば30秒間、大入賞口が連続開放する場合と5秒開放・3秒閉口の開閉を繰り返す場合を作り出すことも開示されている。

30

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 1 - 6 8 4 号 公 報

【 発明の開示 】

【 発明が解決しようとする課題 】

【 0 0 0 5 】

ところで、前述したような1回のラウンド遊技中に複数回、大入賞口を開放させる大当り遊技は、1回のラウンド遊技中に大入賞口を所定時間（例えば30秒）、連続開放させる大当り遊技とは大入賞口の開放態様が異なり、大当り遊技に変化がもたらされる。しかしながら、1回のラウンド遊技中に複数回、大入賞口を開放させる大当り遊技は、ラウンド遊技中に大入賞口が閉口する影響を受けて、大入賞口を所定時間（例えば30秒）、連続開放させる大当り遊技に比して大入賞口へ遊技球が入球させ難くなる。その結果、大当り遊技中に遊技者が獲得し得る賞球獲得数が、大入賞口を連続開放させる大当り遊技に比して減少する可能性が生じ得る。このため、1回のラウンド遊技中に複数回、大入賞口を開放させる大当り遊技と、1回のラウンド遊技中に大入賞口を所定時間、連続開放させる大当り遊技の両方を設けた場合、遊技者は、連続開放させる大当り遊技を望む可能性が高い。したがって、図柄変動ゲームにおいて、1回のラウンド遊技中に複数回、大入賞口を開放させる大当り遊技に当選していることが分かると、遊技者の遊技意欲を低下させてしまう虞がある。

40

50

【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、特殊大当り遊技が付与されることを示唆する演出が図柄変動ゲーム中に行われたとしても、通常大当り遊技が付与される期待を持たせ得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、複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示装置と、大当りか否かの大当り抽選を行う大当り抽選手段と、を備え、前記大当り抽選に当選した場合には前記図柄変動ゲームで大当りを認識し得る大当り図柄が導出された後、前記図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われ、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、前記大当り遊技には通常大当り遊技と特殊大当り遊技を含み、前記通常大当り遊技と前記特殊大当り遊技は、大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数が同一回数に設定されている一方で、前記特殊大当り遊技は複数種類用意され、各特殊大当り遊技は、少なくとも1回のラウンド遊技において、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が、前記通常大当りを構成する各ラウンド遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも短く設定され、少なくとも1つの特殊大当り遊技は前記通常大当り遊技に比して賞球獲得数が少なくなるように構成されており、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、前記大当り種決定手段が前記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前記特殊大当りを決定した場合には何れか1つの特殊大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、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で導出する図柄を決定し、大当りに当選している場合には前記大当り種決定手段が決定した大当り種をもとに、遊技者に大当りに当選したことを認識させるための大当り図柄を決定する図柄決定手段と、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する演出内容決定手段と、前記演出内容決定手段が決定した演出内容をもとに、前記図柄決定手段が決定した大当り図柄を含む図柄を導出させる図柄変動ゲームを前記表示装置に実行させる演出実行制御手段と、を備え、前記大当り図柄には、前記通常大当りを認識可能な通常大当り図柄と、前記特殊大当りを認識可能な特殊大当り図柄を含み、前記図柄変動ゲームの演出内容には、仮の大当り図柄を一旦停止させた後、最終的な大当り種を遊技者に認識させるための最終大当り図柄を導出する再変動演出を含み、前記再変動演出には、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実行可能な通常大当り時再変動演出と、前記大当り種決定手段が前記特殊大当りを決定している場合に実行可能な特殊大当り時再変動演出を含み、前記図柄決定手段は、前記通常大当り時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当り図柄として前記特殊大当り図柄を決定するとともに前記最終大当り図柄として前記通常大当り図柄を決定し、前記特殊大当り時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当り図柄として前記特殊大当り図柄を決定するとともに前記最終大当り図柄として前記特殊大当り図柄を決定し、前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が再変動演出を含む演出内容を決定している場合には前記図柄決定手段が決定している仮の大当り図柄及び最終大当り図柄にしたがって再変動演出を実行させ、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ときには前記特殊大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止させた後、最終大当り図柄として前記通常大当り図柄を導出する前記通常大当り時再変動演出を実行させ、前記大当り種決定手段が前記特殊大当りを決定しているときには前記特殊大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止させた後、最終大当り図柄として前記特殊大当り図柄を導出する特殊大当り時再変動演出を実行させることを要旨とする。

【0008】

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、前記複数種類の特殊大当り遊技には、それぞれの大当り遊技を構成する前記ラウンド遊技の上限回数と前記大入賞

10

20

30

40

50

口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が同一に設定されている一方で、1回のラウンド遊技における前記大入賞口の開閉動作回数とラウンド遊技時間が異なるように設定された複数種類の第1特殊大当り遊技を含み、前記大当り遊技付与手段は、前記第1特殊大当り遊技を付与する場合、1回のラウンド遊技を終了させてからラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技を開始させ、1回のラウンド遊技中に2回以上、前記大入賞口を開閉動作させる場合には1回の開閉動作を終了させてからラウンド内インターバルの経過後に次の開閉動作を開始させ、前記ラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間とラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間を同一に設定することを要旨とする。

【0009】

10

請求項3に記載の発明は、請求項2に記載の遊技機において、前記特殊大当り遊技には、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が少なくとも2種類あり、各第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の合計開閉時間よりも前記大入賞口の合計開放時間を長く設定した第2特殊大当り遊技をさらに含み、前記第2特殊大当り遊技は、前記第1特殊大当り遊技に比して賞球獲得数が多くなるように構成されており、前記第1特殊大当り遊技と前記第2特殊大当り遊技は、大当り遊技を構成する最初のラウンド遊技における前記大入賞口の開放態様が異なることによって前記通常大当り遊技とは区別可能とされ、前記大当り遊技付与手段は、前記第2特殊大当り遊技を付与する場合、前記大入賞口を前記第2特殊大当り遊技の開始から予め決められた設定回数分開閉動作させるまで前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間を、前記第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間と同一時間に設定し、前記大入賞口を前記設定回数分開閉動作させた後は、前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間を、前記第1特殊大当り遊技における前記大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも長い時間に設定し、前記図柄変動ゲームの終了後、前記大当り種決定手段によって前記第1特殊大当りが決定されている場合には前記第1特殊大当り遊技を付与し、前記第2特殊大当りが決定されている場合には前記第2特殊大当り遊技を付与することを要旨とする。

20

【0010】

請求項4に記載の発明は、請求項3に記載の遊技機において、遊技盤には複数の大入賞口が配設されており、前記通常大当り遊技と前記特殊大当り遊技は、異なる大入賞口を開放させることによって前記開放態様の相違を認識可能とする一方で、前記第1特殊大当り遊技と前記第2特殊大当り遊技は、同一の大入賞口を開放させることによって前記大入賞口が予め決められた設定回数分開閉動作するまで何れの特殊大当り遊技が付与されているかを認識不能としたことを要旨とする。

30

【0011】

請求項5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうちいずれか一項に記載の遊技機において、前記図柄変動ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンを決定し、その決定した変動パターンを前記演出内容決定手段に指示する変動パターン決定手段を備え、前記図柄変動ゲームの演出内容には、前記図柄変動ゲームの開始後にリーチを形成してリーチ演出を行い、そのリーチ演出の結果として遊技者にはずれを認識させるためのはずれ図柄を一旦停止させた後、前記大当り図柄を導出する復活演出を含み、前記演出内容決定手段は、前記大当り抽選に当選した場合に前記変動パターン決定手段が決定した変動パターンをもとに、前記再変動演出を含む演出内容、及び前記復活演出を含む演出内容の何れかを決定し、前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が前記復活演出を含む演出内容を決定している場合、当該演出内容にしたがって前記図柄変動ゲームを開始させ、前記図柄変動ゲームの開始後、前記再変動演出が開始される迄の時間と同一時間の経過時に前記復活演出を開始させるとともに前記復活演出を前記再変動演出の時間と同一時間だけ実行させることを要旨とする。

40

【発明の効果】

【0012】

本発明によれば、特殊大当り遊技が付与されることを示唆する演出が図柄変動ゲーム中

50

に行われたとしても、通常大当たり遊技が付与される期待を持たせ得ることができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0013】

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20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。

10

【0014】

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YB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YB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。

20

30

【0015】

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。

【0016】

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YB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。

40

【0017】

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YBに向けて発射される。遊技盤YB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

50

遊技球の出口 2 3 a 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 2 3 b が遊技球の出口 2 3 a に連設されている。

【 0 0 1 8 】

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 2 4 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 H 1 を形成する誘導レール 2 6 が円形渦巻き状に敷設されている。この誘導レール 2 6 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延びる遊技球の誘導路 2 6 a が形成されるとともに、誘導レール 2 6 の内側に遊技領域 H 1 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 2 6 の外側となる遊技領域 H 1 外は、パチンコ遊技に直接関与しない非遊技領域 H 2 とされている。

10

【 0 0 1 9 】

遊技盤 Y B の遊技領域 H 1 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）2 7 が装着されている。表示枠体 2 7 の略中央には、正面視横長矩形に開口するセット口 2 7 a が形成されており、当該セット口 2 7 a に整合して表示枠体 2 7 には液晶ディスプレイ型の画像表示部 G H を有する表示装置としての演出表示装置 2 8 が装着されている。演出表示装置 2 8 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 2 8 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 2 8 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（演出図柄）を用いて行われる。また、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部 2 7 b が装着されている。

20

【 0 0 2 0 】

また、表示枠体 2 7 の左下方には、特別図柄表示装置 3 0 が設けられている。特別図柄表示装置 3 0 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。そして、本実施形態では、特別図柄として、図 3 に示す 1 0 0 種類の大当たり図柄と、1 種類のはずれ図柄が用意されている。

【 0 0 2 1 】

演出表示装置 2 8 と特別図柄表示装置 3 0 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 3 0 では特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置 2 8 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 2 8 と特別図柄表示装置 3 0 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 3 0 と演出表示装置 2 8 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。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。

30

40

【 0 0 2 2 】

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た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、大当た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 2 8 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。また、本実施形態の演出表示装置 2 8 において、3 列のうち、中列には、左右 2 列

50

に表示された同一の数字図柄との組み合わせにより、大当り図柄を構成する3種類の符号図柄（〔 丸 〕、〔 三角 〕、〔 星 〕）が飾り図柄として表示されるようになっている。なお、3種類の符号図柄の詳細は、後述する。

【0023】

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。

10

【0024】

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、大当りか否かの大当り抽選とは別に行う当りか否か（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。

【0025】

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30a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RAM45c）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。

20

【0026】

特別図柄保留記憶表示装置30a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30aは、保留ランプの点灯回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。

30

【0027】

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30a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31a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RAM45c）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。

40

【0028】

50

普通図柄保留記憶表示装置 3 1 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 3 1 a は、保留ランプの点灯回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。

【0029】

また、表示枠体 2 7 の下方の遊技領域 H 1 には、遊技球の入球口 3 3 a を有する上始動入賞口 3 3 と遊技球の入球口 3 4 a を有する下始動入賞口 3 4 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 3 3 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 3 3 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 3 4 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機構としての開閉羽根 3 5 を備えており、開閉羽根 3 5 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 3 4 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 3 4 は、開閉羽根 3 5 が開動作して入球口 3 4 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 3 5 は、下始動入賞口 3 4 における遊技球の入球口 3 4 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。そして、本実施形態では、遊技盤に配設した上始動入賞口 3 3 と開閉羽根 3 5 を有する下始動入賞口 3 4 によって、始動領域が形成される。

【0030】

上始動入賞口 3 3 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 1 3 に示す）が配設されているとともに、下始動入賞口 3 4 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 1 3 に示す）が配設されている。上始動入賞口 3 3 と下始動入賞口 3 4 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 3 4 は開閉羽根 3 5 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 3 5 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。

【0031】

また、表示枠体 2 7 であって、演出表示装置 2 8（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 3 8 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）3 9 が配設されている。上大入賞口 3 9 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 1 3 に示す）が配設されている。上大入賞口 3 9 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 3 4 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 4 0 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）4 1 が配設されている。下大入賞口 4 1 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 1 3 に示す）が配設されている。下大入賞口 4 1 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 1 0 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。

【0032】

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 3 8 又は下大入賞口扉 4 0）が開動作して大入賞口（上大入賞口 3 9 又は下大入賞口 4 1）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 3 】

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。

10

20

【 0 0 3 4 】

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 13 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。

【 0 0 3 5 】

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。

30

【 0 0 3 6 】

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。

40

【 0 0 3 7 】

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。

【 0 0 3 8 】

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

50

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、300ms)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、1400ms)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

20

【0039】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機10で付与される大当たり遊技の種類について、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10では、大当たり抽選に当選した場合、7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、7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。本実施形態において100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、特別図柄C、特別図柄D、特別図柄E、特別図柄F、及び特別図柄Gの7種類に分類されている。

30

【0040】

そして、特別図柄Aには47種類の大当たり図柄が、特別図柄Bには2種類の大当たり図柄が、特別図柄Cには3種類の大当たり図柄が、特別図柄Dには3種類の大当たり図柄が、特別図柄Eには15種類の大当たり図柄がそれぞれ属している。また、特別図柄Fには10種類の大当たり図柄が、特別図柄Gには20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47%(100分の47)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2%(100分の2)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3%(100分の3)となる。また、特別図柄Dに基づく大当たり遊技は大当たり全体の3%(100分の3)となり、特別図柄Eに基づく大当たり遊技は大当たり全体の15%(100分の15)となる。また、特別図柄Fに基づく大当たり遊技は大当たり全体の10%(100分の10)となり、特別図柄Gに基づく大当たり遊技は大当たり全体の20%(100分の20)となる。

40

【0041】

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「16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41)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41を「16回(16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「下開放確変大当たり遊技」と示す。そして、下開放確変大当たり遊技は、オープニング演出時間として「8000(ms)」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25000(ms)」が、エンディング演出時間として「11000(ms)」が設定されている。また、

50

下開放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「8球」に設定されている。そして、下開放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関係なく、確変状態（次回大当りまで）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場合を「次回」と表記している。

【0042】

特別図柄Bに基づく大当り遊技（特殊大当り遊技）は、規定ラウンド数を「16回」とし、1回目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「3回」開放させるとともに、2回目以降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）をそれぞれ「1回」開放させることにより、大当り遊技中に上大入賞口39を「18回（1ラウンド×3回+15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Bに基づく大当り遊技を「特別開放大当り遊技」と示す。そして、特別開放大当り遊技は、オープニング演出時間として「8000（ms）」が、1回目のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「27000（ms）」が、2回目からのラウンド遊技のラウンド遊技時間として「25000（ms）」が、エンディング演出時間として「11000（ms）」が設定されている。また、特別開放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。なお、大当り遊技の各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、特別開放大当り遊技では、1回目のラウンド遊技中における上大入賞口39の開放回数「3回」は上限数である。また、1回目のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「27000（ms）」は最大時間となる。

10

20

【0043】

そして、特別開放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関係なく、確変状態（次回大当りまで）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。

【0044】

特別図柄Cに基づく大当り遊技（特殊大当り遊技）は、規定ラウンド数を「16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「3回」開放させることにより、大当り遊技中に上大入賞口39を「48回（16ラウンド×3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「48回開放大当り遊技」と示す。そして、48回開放大当り遊技は、オープニング演出時間として「8000（ms）」が、エンディング演出時間として「11000（ms）」が設定されている。また、48回開放大当り遊技は、3回目、6回目、8回目及び11回目のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「17900（ms）」が、それ以外のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「9800（ms）」が設定されている。また、48回開放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。なお、大当り遊技の各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、48回開放大当り遊技では、1回のラウンド遊技中における上大入賞口39の開放回数「3回」は上限数であって、大当り遊技全体において最大「48回」開放することになる。また、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「9800（ms）」又は「17900（ms）」は最大時間となる。

30

40

【0045】

そして、48回開放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関係なく、確変状態（次回大当りまで）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。

【0046】

特別図柄Dに基づく大当り遊技（特殊大当り遊技）は、規定ラウンド数を「16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、大当り遊技中に上大入賞口39を「32回（16ラウンド×2回）」開放させる大当り遊技となっている。以下、特別図柄Dに基づく大当り遊技を「32回開

50

放大当り遊技」と示す。そして、32回開放大当り遊技は、オープニング演出時間として「8000(ms)」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「6200(ms)」が、エンディング演出時間として「11000(ms)」が設定されている。また、32回開放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。なお、32回開放大当り遊技では、1回のラウンド遊技中における上大入賞口39の開放回数「2回」は上限数であって、大当り遊技全体において最大「32回」開放することになる。また、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「6200(ms)」は最大時間となる。

【0047】

そして、32回開放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関係なく、確変状態(次回大当りまで)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。

10

【0048】

特別図柄Eに基づく大当り遊技(特殊大当り遊技)は、規定ラウンド数を「16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「16回(16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Eに基づく大当り遊技を「16回開放大当り遊技」と示す。そして、16回開放大当り遊技は、オープニング演出時間として「8000(ms)」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「2600(ms)」が、エンディング演出時間として「11000(ms)」が設定されている。また、16回開放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「2600(ms)」は最大時間となる。

20

【0049】

そして、16回開放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関係なく、確変状態(次回大当りまで)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。

【0050】

特別図柄F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Fに基づく大当り遊技を「2R確変大当り遊技」と示す。そして、2R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。

30

【0051】

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。

40

【0052】

特別図柄G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G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

50

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。

【0053】

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。

【0054】

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、2R確変大当り遊技と2R非確変大当り遊技は、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確変大当り遊技と2R非確変大当り遊技は、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確変大当り遊技及び2R非確変大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。

10

【0055】

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」と示す場合もある。また、以下の説明では、「48回開放大当り遊技」、「32回開放大当り遊技」及び「16回開放大当り遊技」を纏めて、「複数回開放大当り遊技」と示す場合もある。また、以下の説明では、「複数回開放大当り遊技」と「特別開放大当り遊技」を纏めて、「特殊系大当り遊技」と示す場合もある。

20

【0056】

また、本実施形態では、下開放確変大当り遊技と、その下開放確変大当り遊技を除く6種類の大当り遊技(特殊系大当り遊技と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、下開放確変大当り遊技では、当該下開放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、特殊系大当り遊技と2R系大当り遊技では、これらの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、下開放確変大当り遊技と、その下開放確変大当り遊技を除く6種類の大当り遊技は、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。

30

【0057】

また、本実施形態において、2R系大当り遊技と、2R系大当り遊技を除く5種類の大当り遊技(下開放確変大当り遊技と特殊系大当り遊技)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下開放確変大当り遊技と特殊系大当り遊技は、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。

40

【0058】

また、本実施形態において、下開放確変大当り遊技と特殊系大当り遊技は、大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数(16回)が同一回数に設定されている。また、特殊系大当り遊技は、少なくとも1回のラウンド遊技において、大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間が、下開放確変大当り遊技を構成する各ラウンド遊技における大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも短く設定されている。詳しく言えば、下開放確変大当り遊技は、全てのラウンド遊技における下大入賞口41の1回の開放動作に係る上限動作時間(この場合はラウンド遊技時間に等しい)が、「25000 (ms)」に設定されている。一方、特別開放大当り遊技は、1回目のラウンド遊技において下大入賞口41が3回開放し、これら3回について上大入賞口39の1回の開放動作に係る上限動作

50

時間（この場合はラウンド遊技時間に等しくない）が、後述するように、1回目「2600（ms）」、2回目「2600（ms）」、3回目「19800（ms）」に設定されている。また、特別開放大当り遊技は、2回目からの各ラウンド遊技における上大入賞口39の1回の開放動作に係る上限動作時間（この場合はラウンド遊技時間に等しい）が、「25000（ms）」に設定されている。これにより、特別開放大当り遊技には、下開放確変大当り遊技における大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも上限動作時間が短く設定されたラウンド遊技（1回目）が存在することになる。そして、本実施形態において特別開放大当り遊技は、下開放確変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。

【0059】

また、複数回開放大当り遊技は、1回のラウンド遊技において、下大入賞口41を1回開放する場合と、下大入賞口41を2回開放する場合と、下大入賞口41を3回開放する場合がある。そして、複数回開放大当り遊技では、各ラウンド遊技における上大入賞口39の1回の開放動作に係る上限動作時間（この場合はラウンド遊技時間に等しくない）が、後述するように、何れも「2600（ms）」に設定されている。これにより、複数回開放大当り遊技には、下開放確変大当り遊技における大入賞口の1回の開閉動作に係る上限動作時間よりも上限動作時間が短く設定されたラウンド遊技（全てのラウンド遊技）が存在することになる。そして、本実施形態において複数回開放大当り遊技のうち、「48回開放大当り遊技」は、下開放確変大当り遊技に対して同等以上の賞球を獲得可能な大当り遊技とされている。その一方、本実施形態において複数回開放大当り遊技のうち、「16回開放大当り遊技」と「32回開放大当り遊技」は、下開放確変大当り遊技よりも少量の賞球を獲得可能な大当り遊技とされている。

【0060】

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、前述した下開放確変大当り遊技との比較において賞球の獲得数が少量又は多量とは、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又は多量である。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。

【0061】

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、下開放確変大当り遊技、又は特殊系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。

【0062】

以下、本実施形態の各大当り遊技（下開放確変大当り遊技、特殊系大当り遊技、及び2R系大当り遊技）について、図4～図11にしたがってさらに詳しく説明する。なお、図

10

20

30

40

50

4～図11において、「OP」は「オープニング」を示すとともに、「ED」は「エンディング」を示し、「1R」、「2R」などの「R」は「ラウンド」を示す。このため、「1R」は1回目のラウンド遊技を、「2R」は2回目のラウンド遊技をそれぞれ示す。また、図4～図6の図中に示す「1」～「48」の数字は、1回の大当り遊技中における大入賞口の開放回数を示す。

【0063】

図4(a)は、下開放確変大当り遊技の詳細を示す。

下開放確変大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出（オープニング演出時間 $T_0 = 「8000 (ms)」$ ）が行われるとともに、オープニング演出の終了後に1回目～16回目までの各ラウンド遊技（「1R」～「16R」）が順に行われる。そして、下開放確変大当り遊技では、最後にエンディング演出（エンディング演出時間 $T_3 = 「11000 (ms)」$ ）が行われる。下開放確変大当り遊技の各ラウンド遊技では、下大入賞口41の開閉動作回数（規定開放回数）が「1回」に設定されており、下大入賞口41が開放してから閉鎖するまでの1回の開閉動作に係る開放時間 T_1 は「25000 (ms)」に設定されている。また、下開放確変大当り遊技では、1回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。そして、各ラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間 T_2 は、「2000 (ms)」に設定されている。

【0064】

このため、下開放確変大当り遊技では、ラウンド遊技が開始すると、最大「25000 (ms)」の間、下大入賞口41が開放し、その開放時間 T_1 の経過に伴って下大入賞口41が閉鎖して1回のラウンド遊技が終了し、「2000 (ms)」のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する動作を、16回のラウンド遊技分繰り返す。なお、下開放確変大当り遊技では、下大入賞口41の開放時間 T_1 がラウンド遊技時間となる。また、図4(a)において、時間 T_4 は、下開放確変大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間（「451000 (ms)」）を示す。

【0065】

図4(b)及び図7は、16回開放大当り遊技の詳細を示す。

16回開放大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出（オープニング演出時間 $T_0 = 「8000 (ms)」$ ）が行われるとともに、オープニング演出の終了後に1回目～16回目までの各ラウンド遊技（「1R」～「16R」）が順に行われる。そして、16回開放大当り遊技では、最後にエンディング演出（エンディング演出時間 $T_3 = 「11000 (ms)」$ ）が行われる。16回開放大当り遊技の各ラウンド遊技では、上大入賞口39の開閉動作回数（規定開放回数）が「1回」に設定されており、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの1回の開閉動作に係る開放時間 T_5 は「2600 (ms)」に設定されている。また、16回開放大当り遊技では、1回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。

【0066】

そして、1～7回目、9～15回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間 T_6 は、「1000 (ms)」に設定されている。また、特定（本実施形態では8回目及び16回目）のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1特別インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間 T_8 は、「9100 (ms)」に設定されている。

【0067】

このため、16回開放大当り遊技では、ラウンド遊技が開始すると、「2600 (ms)」の間、上大入賞口39が開放し、その開放時間 T_5 の経過に伴って上大入賞口39が閉鎖して1回のラウンド遊技が終了し、「1000 (ms)」（ラウンド遊技中にラウン

10

20

30

40

50

ド終了条件が終了しない場合の上大入賞口39の閉鎖回数が8回、16回の場合には「9100(ms)」のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する動作を、16回のラウンド遊技分繰り返す。なお、16回開放大当り遊技では、上大入賞口39の開放時間T5がラウンド遊技時間に相当する。また、図4(b)において、時間T7は、後述する継続演出が開始するまでの時間(「27800(ms)」)を示す。また、時間T9は、16回開放大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間(「92800(ms)」)を示す。

【0068】

図5(a)及び図8は、32回開放大当り遊技の詳細を示す。

32回開放大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出(オープニング演出時間T0=「8000(ms)」)が行われるとともに、オープニング演出の終了後に1回目~16回目までの各ラウンド遊技(「1R」~「16R」)が順に行われる。そして、32回開放大当り遊技では、最後にエンディング演出(エンディング演出時間T3=「11000(ms)」)が行われる。32回開放大当り遊技の各ラウンド遊技では、上大入賞口39の開閉動作回数(規定開放回数)が「2回」に設定されており、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの1回の開閉動作に係る開放時間T5は「2600(ms)」に設定されている。この開放時間T5は、16回開放大当り遊技で設定される開放時間T5と同一時間に設定されている。

【0069】

また、32回開放大当り遊技では、1回のラウンド遊技において上大入賞口39が2回開放する場合、上大入賞口39の1回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に2回目の開放が開始するようになっている。そして、ラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間T10は、「1000(ms)」に設定されている。また、32回開放大当り遊技では、1回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。

【0070】

そして、1~3回目、5~7回目、9~11回目、13~15回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間T6は、「1000(ms)」に設定されている。このラウンド間インターバル時間T6は、16回開放大当り遊技の1~7回目、9~15回目のラウンド遊技後に設定される設定されるラウンド間インターバル時間T6と同一時間に設定されている。また、特定(本実施形態では4回目、8回目、12回目及び16回目)のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1特別インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間T8は、「9100(ms)」に設定されている。このラウンド間インターバル時間T8は、16回開放大当り遊技の8回目及び16回目のラウンド遊技後に設定される設定されるラウンド間インターバル時間T8と同一時間に設定されている。

【0071】

このため、32回開放大当り遊技では、ラウンド遊技が開始すると、「2600(ms)」の間、上大入賞口39が1回目の開放を行い、その開放時間T5の経過に伴って上大入賞口39が閉鎖し、「1000(ms)」のラウンド内インターバルを経て上大入賞口39が2回目の開放を行う。そして、2回目の開放に基づく開放時間T5の経過に伴って上大入賞口39が再び閉鎖して1回のラウンド遊技が終了し、「1000(ms)」(ラウンド遊技中にラウンド終了条件が終了しない場合における上大入賞口39の閉鎖回数が8回、16回、24回、32回の場合には「9100(ms)」)のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する。この動作を16回のラウンド遊技分繰り返すことにより、32回開放大当り遊技では、上大入賞口39が最大「32回」開放することになる。なお、32回開放大当り遊技では、上大入賞口39の2回分の開放時間T5(T5×2)と1回分のラウンド内インターバル時間T10を加算した時間(「6200(ms)

10

20

30

40

50

）」がラウンド遊技時間 T_{11} となる。また、図5(a)において、時間 T_7 は、後述する継続演出が開始するまでの時間(「27800(ms)」)を示す。また、時間 T_{12} は、32回開放大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間(「166600(ms)」)を示す。

【0072】

図5(b)、図9及び図10は、48回開放大当り遊技の詳細を示す。

48回開放大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出(オープニング演出時間 T_0 = 「8000(ms)」)が行われるとともに、オープニング演出の終了後に1回目~16回目までの各ラウンド遊技(「1R」~「16R」)が順に行われる。そして、48回開放大当り遊技では、最後にエンディング演出(エンディング演出時間 T_3 = 「11000(ms)」)が行われる。48回開放大当り遊技の各ラウンド遊技では、上大入賞口39の開閉動作回数(規定開放回数)が「3回」に設定されており、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの1回の開閉動作に係る開放時間 T_5 は「2600(ms)」に設定されている。この開放時間 T_5 は、16回開放大当り遊技及び32回開放大当り遊技で設定される開放時間 T_5 と同一時間に設定されている。

【0073】

また、48回開放大当り遊技では、1, 2, 4, 5, 7~10, 12~16回目のラウンド遊技において上大入賞口39が3回開放する場合、上大入賞口39の1回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に2回目の開放が開始するとともに、2回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に3回目の開放が開始するようになっている。そして、1, 2, 4, 5, 7~10, 12~16回目のラウンド遊技において、1回目及び2回目のラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間 T_{10} は、「1000(ms)」に設定されている。1, 2, 4, 5, 7~10, 12~16回目のラウンド遊技におけるラウンド内インターバル時間 T_{10} は、32回開放大当り遊技で設定されるラウンド内インターバル時間 T_{10} と同一時間に設定されている。

【0074】

また、48回開放大当り遊技では、3回目及び11回目のラウンド遊技において上大入賞口39が3回開放する場合、上大入賞口39の1回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に2回目の開放が開始するとともに、2回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に3回目の開放が開始するようになっている。そして、3回目及び11回目のラウンド遊技において、1回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間 T_{10} は、「1000(ms)」が設定されている。3回目及び11回目のラウンド遊技における1回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバル時間は、32回開放大当り遊技で設定されるラウンド内インターバル時間 T_{10} と同一時間に設定されている。また、3回目及び11回目のラウンド遊技において、2回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバルの期間を示す第2特別インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間 T_{13} は、「9100(ms)」が設定されている。3回目及び11回目のラウンド遊技における2回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバル時間 T_{13} は、16回開放大当り遊技の8回目及び16回目のラウンド遊技後、及び32回開放大当り遊技の4回目、8回目、12回目及び16回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間 T_8 と同一時間に設定されている。

【0075】

また、48回開放大当り遊技では、6回目のラウンド遊技において上大入賞口39が3回開放する場合、上大入賞口39の1回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に2回目の開放が開始するとともに、2回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に3回目の開放が開始するようになっている。そして、6回目のラウンド遊技において、1回目の上大入賞口39が開放した後のラウン

10

20

30

40

50

ド内インターバルの期間を示す第2特別インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間T13は、「9100(ms)」が設定されている。6回目のラウンド遊技における1回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバル時間T13は、16回開放大当り遊技の8回目及び16回目のラウンド遊技後、及び32回開放大当り遊技の4回目、8回目、12回目及び16回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間T8と同一時間に設定されている。また、6回目のラウンド遊技において、2回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバルの期間を示す第2インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間T10は、「1000(ms)」が設定されている。6回目のラウンド遊技における2回目の上大入賞口39が開放した後のラウンド内インターバル時間T10は、32回開放大当り遊技で設定されるラウンド内インターバル時間T10と同一時間に設定されている。

10

【0076】

また、48回開放大当り遊技では、1~7、9~16回目のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。そして、48回開放大当り遊技における1~7、9~16回目のラウンド遊技終了後のラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間T6は、「1000(ms)」に設定されている。このラウンド間インターバル時間T6は、16回開放大当り遊技における1~7回目、9~15回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間T6、又は32回開放大当り遊技における1~3回目、5~7回目、9~11回目及び13~15回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間T6と同一時間に設定されている。また、48回開放大当り遊技では、8回目のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。そして、48回開放大当り遊技における8回目のラウンド遊技終了後のラウンド間インターバルの期間を示す第1特別インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間T8は、「9100(ms)」に設定されている。このラウンド間インターバル時間T8は、16回開放大当り遊技における8回目、16回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間T8、又は32回開放大当り遊技における4回目、8回目、12回目及び16回目のラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバル時間T8と同一時間に設定されている。

20

【0077】

このため、48回開放大当り遊技では、ラウンド遊技が開始すると、「2600(ms)」の間、上大入賞口39が1回目の開放を行い、その開放時間T5の経過に伴って上大入賞口39が閉鎖し、「1000(ms)」(ラウンド遊技中にラウンド終了条件が終了しない場合における上大入賞口39の閉鎖回数が8回、16回、32回の場合には「9100(ms)」)のラウンド内インターバルを経て上大入賞口39が2回目の開放を行う。また、2回目の開放に基づく開放時間T5の経過に伴って上大入賞口39が再び閉鎖し、「1000(ms)」(ラウンド遊技中にラウンド終了条件が終了しない場合における上大入賞口39の閉鎖回数が8回、16回、32回の場合には「9100(ms)」)のラウンド内インターバルを経て上大入賞口39が3回目の開放を行う。そして、3回目の開放に基づく開放時間T5の経過に伴って上大入賞口39が再び閉鎖して1回のラウンド遊技が終了し、「1000(ms)」(ラウンド遊技中にラウンド終了条件が終了しない場合における上大入賞口39の閉鎖回数が24回の場合には「9100(ms)」)のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する。この動作を16回のラウンド遊技分繰り返すことにより、48回開放大当り遊技では、上大入賞口39が最大「48回」開放することになる。

30

40

【0078】

なお、48回開放大当り遊技では、上大入賞口39の3回分の開放時間T5($T5 \times 3$)と2回分のラウンド内インターバル時間T10を加算した時間(「9800(ms)」又は「17900(ms)」)がラウンド遊技時間T14となる。また、図5(b)において、時間T7は、後述する継続演出が開始するまでの時間(「27800(ms)」)

50

を示す。また、時間 T 1 5 は、4 回目の継続演出が終了してから 1 6 ラウンド目のラウンド遊技が終了するまでの時間（「5 6 6 0 0 (ms)」）を示す。また、時間 T 1 6 は、4 8 回開放大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間（「2 2 4 2 0 0 (ms)」）を示す。

【0 0 7 9】

図 6 (a) 及び図 1 1 は、特別開放大当り遊技の詳細を示す。

特別開放大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出（オープニング演出時間 T 0 = 「8 0 0 0 (ms)」）が行われるとともに、オープニング演出の終了後に 1 回目～1 6 回目までの各ラウンド遊技（「1 R」～「1 6 R」）が順に行われる。そして、特別開放大当り遊技では、最後にエンディング演出（エンディング演出時間 T 5 = 「1 1 0 0 0 (ms)」）が行われる。特別開放大当り遊技の 1 回目のラウンド遊技では、上大入賞口 3 9 の開閉動作回数が「3 回」に設定され、2 回目からのラウンド遊技では、上大入賞口 3 9 の開閉動作回数が「1 回」に設定されている。

10

【0 0 8 0】

そして、1 回目のラウンド遊技では、上大入賞口 3 9 が 1 回目及び 2 回目に開放する際、上大入賞口 3 9 が開放してから閉鎖するまでの開閉動作に係る開放時間 T 5 は「2 6 0 0 (ms)」に設定されている。この開放時間 T 5 は、1 6 回開放大当り遊技、3 2 回開放大当り遊技及び 4 8 回開放大当り遊技で設定される開放時間 T 5 と同一時間に設定されている。そして、1 回目のラウンド遊技では、上大入賞口 3 9 が 3 回目に開放する際、上大入賞口 3 9 が開放してから閉鎖するまでの開閉動作に係る開放時間 T 1 7 は「1 9 8 0 0 (ms)」に設定されている。この開放時間 T 1 7 は、1 6 回開放大当り遊技、3 2 回開放大当り遊技及び 4 8 回開放大当り遊技で設定される開放時間 T 5 よりも長い時間に設定されている。そして、2 回目からのラウンド遊技では、上大入賞口 3 9 が開放してから閉鎖するまでの開閉動作に係る開放時間 T 2 0 は「2 5 0 0 0 (ms)」に設定されている。この開放時間 T 2 0 は、1 6 回開放大当り遊技、3 2 回開放大当り遊技及び 4 8 回開放大当り遊技で設定される開放時間 T 5 よりも遙かに長く、ラウンド遊技が開始してから終了するまで設定される。なお、特別開放大当り遊技の 2 ラウンド目からの開放時間 T 2 0 は、下開放確変大当り遊技の各ラウンドの開放時間 T 1 と同一時間に設定されている。

20

【0 0 8 1】

また、特別開放大当り遊技では、1 回目のラウンド遊技において上大入賞口 3 9 が 3 回開放する場合、上大入賞口 3 9 の 1 回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に 2 回目の開放が開始するとともに、2 回目の開放が終了すると、予め定めたラウンド内インターバルの経過後に 3 回目の開放が開始するようになっている。そして、ラウンド内インターバルの期間を示す第 2 インターバル時間としてのラウンド内インターバル時間 T 1 0 は、「1 0 0 0 (ms)」に設定されている。このラウンド内インターバル時間 T 1 0 は、1 6 回開放大当り遊技、3 2 回開放大当り遊技及び 4 8 回開放大当り遊技において、1 回目の上大入賞口 3 9 の開放後又は 2 回目の上大入賞口 3 9 の開放後に設定されるラウンド内インターバル時間 T 1 0 又はラウンド間インターバル時間 T 6 と同一時間に設定されている。

30

【0 0 8 2】

また、特別開放大当り遊技では、1 回のラウンド遊技が終了すると、予め定めたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。そして、特別開放大当り遊技におけるラウンド間インターバル時間 T 1 8 は、「2 1 0 0 (ms)」に設定されている。

40

【0 0 8 3】

このため、特別開放大当り遊技では、1 回目のラウンド遊技が開始すると、「2 6 0 0 (ms)」の間、上大入賞口 3 9 が 1 回目の開放を行い、その開放時間 T 5 の経過に伴って上大入賞口 3 9 が閉鎖し、「1 0 0 0 (ms)」のラウンド内インターバルを経て上大入賞口 3 9 が 2 回目の開放を行う。また、2 回目の開放に基づく開放時間 T 5 の経過に伴って上大入賞口 3 9 が再び閉鎖し、「1 0 0 0 (ms)」のラウンド内インターバルを経

50

て上大入賞口39が3回目の開放を行う。そして、3回目の開放に基づく開放時間T17(「19800(ms)」)の経過に伴って上大入賞口39が再び閉鎖して1回目のラウンド遊技が終了し、「2100(ms)」のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する。そして、2回目からのラウンド遊技が開始すると、「25000(ms)」の間、上大入賞口39の開放を行い、その開放時間T20の経過に伴って上大入賞口39が閉鎖してラウンド遊技が終了し、「2100(ms)」のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する。

【0084】

なお、特別開放大当り遊技では、上大入賞口39の2回分の開放時間T5(T5×2)と、1回分の開放時間T17と、2回分のラウンド内インターバル時間T10を加算した時間が1ラウンド目のラウンド遊技時間T19(「27000(ms)」)となる。その一方で、特別開放大当り遊技では、2ラウンド目~16ラウンド目において、上大入賞口39の開放時間T20がラウンド遊技時間となる。また、図6(a)において、時間T21は、特別開放大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間(「454600(ms)」)を示す。

10

【0085】

図6(b)は、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)の詳細を示す。

2R系大当り遊技では、大当り遊技の開始に伴って最初にオープニング演出(オープニング演出時間T22=「40(ms)」)が行われるとともに、オープニング演出の終了後に1回目と2回目の各ラウンド遊技(「1R」と「2R」)が順に行われる。そして、2R系大当り遊技では、最後にエンディング演出(エンディング演出時間T24=「2092(ms)」)が行われる。2R系大当り遊技の各ラウンド遊技では、上大入賞口39の開閉動作回数(規定開放回数)が「2回」に設定されており、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの1回の開閉動作に係る開放時間T23は「600(ms)」に設定されている。また、2R系大当り遊技では、1回のラウンド遊技が終了すると、予め定められたラウンド間インターバルの経過後に次のラウンド遊技が開始するようになっている。そして、各ラウンド遊技後に設定されるラウンド間インターバルの期間を示す第1インターバル時間としてのラウンド間インターバル時間T25は、「1000(ms)」に設定されている。

20

30

【0086】

このため、2R系大当り遊技では、ラウンド遊技が開始すると、最大「600(ms)」の間、上大入賞口39が開放し、その開放時間T23の経過に伴って上大入賞口39が閉鎖して1回のラウンド遊技が終了し、「1000(ms)」のラウンド間インターバルを経て次のラウンド遊技が開始する動作を、2回のラウンド遊技分繰り返す。なお、2R系大当り遊技では、上大入賞口39の開放時間T23がラウンド遊技時間となる。また、図6(b)において、時間T26は、2R系大当り遊技が開始してから終了するまでの最大時間(「5332(ms)」)を示す。

【0087】

本実施形態において、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技は、それぞれの大当り遊技を構成するラウンド遊技の上限回数(規定ラウンド数)が何れも「16回」で同一回数に設定されているとともに、上大入賞口39の1回の開閉動作に係る開放時間が何れも「2600(ms)」で同一時間に設定されている。その一方で、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の開閉動作回数(規定開放回数)は「1回」、「2回」又は「3回」というように異なる回数に設定されているとともに、1回のラウンド遊技におけるラウンド遊技時間も異なる時間に設定されている。なお、16回開放大当り遊技のラウンド遊技時間は、ラウンド遊技中に1回のみ上大入賞口39が開放することから、「2600(ms)」となる。また、32回開放大当り遊技のラウンド遊技時間は、1回のラウンド遊技中に2回、上大入賞口39が開放することから、2回の開放時間(2600(ms)×2)と1回のラウンド内インターバル時間(1000(m

40

50

s))を加算した「6200(ms)」となる。また、48回開放大当り遊技のラウンド遊技時間は、1回のラウンド中に3回、上大入賞口39が開放することから、3回の開放時間(2600(ms)×3)と2回のラウンド内インターバル時間(1000(ms)×2)を加算した「9800(ms)」、又は3回の開放時間(2600(ms)×3)と2回の異なるラウンド内インターバル時間(1000(ms)と9100(ms))を加算した「17900(ms)」となる。

【0088】

また、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が7回開放するまで、上大入賞口39開放後のインターバル時間は、全て同一(1000ms)となっている。また、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が8回開放した後のインターバル時間は、全て同一(9100ms)となっている。同様に、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が9回開放してから15回開放するまで、上大入賞口39開放後のインターバル時間は、全て同一(1000ms)となっている。同様に、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が16回開放した後のインターバル時間は、全て同一(9100ms)となっている。

【0089】

そして、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が17回開放してから23回開放するまで、上大入賞口39開放後のインターバル時間は、全て同一(1000ms)となっている。また、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が24回開放した後のインターバル時間は、全て同一(9100ms)となっている。同様に、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が25回開放してから31回開放するまで、上大入賞口39開放後のインターバル時間は、全て同一(1000ms)となっている。また、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技において、大当り遊技開始から上大入賞口39が32回開放した後のインターバル時間は、全て同一(9100ms)となっている。

【0090】

以上のように、これらの3種類の大当り遊技は、1回のラウンド遊技中の上大入賞口39の開閉動作回数及びラウンド遊技時間を相違させている。その一方、これらの3種類の大当り遊技は、同じラウンド回数(16回)の大当り遊技であり、上大入賞口39の1回あたりの開放時間が同一時間に設定されている。さらに、上大入賞口39の各回の開放後のインターバル時間(閉鎖時間)が同一時間に設定されている。つまり、上大入賞口39の開鎖回数が特定閉鎖回数に達した場合には、9100msが設定される一方、それ以外の閉鎖回数の場合には、1000msが設定されるようになっている。これにより、遊技者は、上大入賞口39の開閉態様及びラウンド遊技数に基づき、大当り遊技の種類を判別できず、いつ大当り遊技が終了するのか分からなくなる。また、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技は、何れもラウンド遊技の上限回数が「16回」の大当り遊技であるため、ラウンド遊技回数報知装置RHの報知内容からは何れの大当り遊技であるか判別できない。すなわち、ラウンド遊技回数報知装置RHは、「16回」の大当り遊技であることのみを報知し、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の開閉動作回数までは報知しない。

【0091】

また、本実施形態の16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技では、上大入賞口39の開鎖回数が特定閉鎖回数に達する毎に、大当り遊技が継続するか否かの継続演出を実行させるようになっている。この継続演出は、演出表示装置28の画像表示部GHに演出用キャラクタを画像表示させ、その演出用キャラクタの動作によって「継続」又は「終了」を報知させる態様で行われる。本実施形態において継続演出

は、上大入賞口39の閉鎖回数が「8回」、「16回」、「24回」、「32回」に達する毎に、継続演出が行われるように設定されている。

【0092】

本実施形態では、3種類の大当り遊技において1回のラウンド遊技中の上大入賞口39の開閉動作回数を異ならせているので、継続演出の実行契機となる上大入賞口39の閉鎖回数(8回、16回、24回、32回)は、大当り遊技の種類により異なるラウンド数のラウンド遊技で到達することになる。具体的に言えば、16回開放大当り遊技では、2回の継続演出の実行契機が到来し、閉鎖回数「8回」は8回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「16回」は16回目のラウンド遊技時に到達する。また、32回開放大当り遊技では、4回の継続演出の実行契機が到来し、閉鎖回数「8回」は4回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「16回」は8回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「24回」は12回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「32回」は16回目のラウンド遊技時に到達する。また、48回開放大当り遊技では、4回の継続演出の実行契機が到来し、閉鎖回数「8回」は3回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「16回」は6回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「24回」は8回目のラウンド遊技時に到達し、閉鎖回数「32回」は11回目のラウンド遊技時に到達する。

10

【0093】

そして、本実施形態の特別開放大当り遊技では、1回目のラウンド遊技において、上大入賞口39が2回開閉動作するまでの間、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技では、上大入賞口39が同じ態様で開閉動作する。このため、遊技者は、1回目のラウンド遊技において、上大入賞口39が2回開閉動作するまでの間、上大入賞口39の動作態様から、特別開放大当り遊技、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技のうちいずれの大当り遊技が付与されたのかを判別することができない。その一方、1回目のラウンド遊技において、上大入賞口39が3回目に開放すると、それ以降、ラウンド遊技が終了するまで開放し続ける。そして、2回目以降のラウンド遊技においては、ラウンド遊技中、常に上大入賞口39が開放し続けるようになっている。また、特別開放大当り遊技の各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技の各ラウンド遊技のラウンド遊技時間よりも長く設定されている。すなわち、特別開放大当り遊技における上大入賞口39の合計開放時間は、終了条件が達成されない限り、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技のうちいずれの上大入賞口39の合計開放時間よりも長く設定されている。このため、特別開放大当り遊技は、16回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技及び48回開放大当り遊技よりも遊技球を上大入賞口39に入賞させやすく、遊技者にとって有利な大当り遊技となっている。

20

30

【0094】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10は、各大当り遊技の終了後、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12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に当選したこととし、その当選した大当り種に応じて移行す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。

40

【0095】

以下、本実施形態の演出モードについて、図12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、

50

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。

【0096】

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、大当り種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。

【0097】

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。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。

【0098】

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+変短あり」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。

【0099】

低期待度モードは、「低確+変短なし」と「高確+変短なし」の時に滞在する可能性があ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、下開放確変大当り遊技及び特殊系大当り遊技（特別開放大当り遊技、16回/32回/48回開放大当り遊技）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）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」の時にも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ていない。

【0100】

中期待度モードは、前述した4つの遊技状態（「低確+変短なし」、「低確+変短あり」、「高確+変短なし」、「高確+変短あり」）の全てで滞在する可能性があ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、下開放確変大当り遊技及び特殊系大当り遊技（特別開放大当り遊技、16回/32回/48回開放大当り遊技）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）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」の継続、又は「高期待度モード」へ移

10

20

30

40

50

行する。本実施形態では、中期待度モードの滞在中に、2R確変大当り遊技に当選した場合、2R非確変大当り遊技に当選したときよりも、「高期待度モード」へ昇格する可能性が高くなっている。一方、本実施形態では、中期待度モードの滞在中に、2R非確変大当りに当選した場合、2R確変大当り遊技に当選したときよりも、「中期待度モード」を継続する可能性が高くなっている。

【0101】

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、変短状態の終了条件が成立すること、及び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。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。一方、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。そして、本実施形態では、中期待度モードに滞在している時の遊技状態が、「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」の場合、変短状態の終了条件が成立することで「低期待度モード」へ移行する。一方、本実施形態では、中期待度モードに滞在している時の遊技状態が、「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」の場合、中期待度モードの終了条件が成立することで「低期待度モード」へ移行する。

10

【0102】

高期待度モードは、前述した4つの遊技状態（「低確+変短なし」、「低確+変短あり」、「高確+変短なし」、「高確+変短あり」）の全てで滞在する可能性があ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、下開放確変大当り遊技及び特殊系大当り遊技（特別開放大当り遊技、16回/32回/48回開放大当り遊技）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）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」の継続、又は「中期待度モード」へ移行する。本実施形態では、高期待度モードの滞在中に、2R確変大当り遊技に当選した場合、2R非確変大当り遊技に当選したときよりも、「高期待度モード」を継続する可能性が高くなっている。一方、本実施形態では、高期待度モードの滞在中に、2R非確変大当りに当選した場合、2R確変大当り遊技に当選したときよりも、「中期待度モード」へ移行する可能性が高くなっている。

20

30

【0103】

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、及び予め定めた高期待度モードの終了条件が成立したこととしている。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。また、高期待度モードの終了条件は、「高期待度モードの継続」、「中期待度モードへ移行」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「中期待度モードへ移行」及び「低期待度モードへ移行」の何れかに当選することに設定されている。そして、本実施形態においては、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、「高期待度モードの継続」及び「中期待度モードへ移行」の何れかに当選し易くなっている。その一方、本実施形態においては、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」に当選し易くなっている。本実施形態では、高期待度モードに滞在している時の遊技状態が、「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」の場合、変

40

50

短状態の終了条件が成立することで「中期待度モード」及び「低期待度モード」の何れかへ移行する。一方、本実施形態では、高期待度モードに滞在している時の遊技状態が、「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」の場合、高期待度モードの終了条件が成立することで「中期待度モード」及び「低期待度モード」の何れかへ移行する。

【0104】

なお、中期待度モードの終了条件、及び高期待度モードの終了条件は、これらの演出モードへ移行後、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、及び高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。

10

【0105】

高確確定モードは、他の演出モードに滞在中に、下開放確変大当り遊技及び特殊系大当り遊技（特別開放大当り遊技、16回/32回/48回開放大当り遊技）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、下開放確変大当り遊技及び特殊系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。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。

20

【0106】

次に、パチンコ遊技機10の構成について図13にしたがって説明する。

パチンコ遊技機10の機裏側には、パチンコ遊技機10全体を制御する主制御装置としての主制御基板45が装着されている。主制御基板45は、パチンコ遊技機10全体を制御するための各種処理を実行し、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46と、演出表示制御基板47と、音声・ランプ制御基板48が装着されている。本実施形態では、サブ統括制御基板46と、演出表示制御基板47と、音声・ランプ制御基板48によって副制御装置が構成されている。

30

【0107】

サブ統括制御基板46は、主制御基板45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47、及び音声・ランプ制御基板48を統括的に制御する。演出表示制御基板47は、主制御基板45とサブ統括制御基板46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28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48は、主制御基板45とサブ統括制御基板46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17~19、27b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20、21、25の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

40

【0108】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板45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CPU45aと、主制御用CPU45aの制御プログラムを格納する主制御用ROM45b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RAM45cが設けられている。主制御用CPU45aには、主制御用ROM45bと主制御用RAM45cが接続されている。また、主制御用CPU45aには、上始動入賞口33に入球した遊技球を検知する上始動口スイッチSW1と、下始動入賞口34に入球した遊技球を検知する下始動口スイッチSW2が接続されている。また、主制御用CPU45aには、上大入賞口39に入球し

50

た遊技球を検知するカウントスイッチSW3と、下大入賞口41に入球した遊技球を検知するカウントスイッチSW4と、普通図柄作動ゲート42を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチSW5が接続されている。また、主制御用CPU45aには、図柄表示基板49を介して、特別図柄表示装置30、特別図柄保留記憶表示装置30a、普通図柄表示装置31、及び普通図柄保留記憶表示装置31aが接続されている。

【0109】

主制御用CPU45aは、特別図柄用の大当たり判定用乱数、大当たり図柄用乱数、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RAM45c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。特別図柄用の大当たり判定用乱数は、大当たりとするか否か(大当たりか否か)の大当たり抽選(大当たり判定)で用いる乱数である。大当たり図柄用乱数は、大当たりとなる場合に特別図柄表示装置30に確定停止表示させる特別図柄としての大当た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。

10

20

【0110】

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と各種判定値(大当たり判定値、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、大当た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、大当た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、大当たり演出用、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。

30

【0111】

大当たり演出では、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たり図柄(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たり図柄(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。

40

【0112】

大当たり判定値は、大当たり抽選で用いる判定値であり、特別図柄用の大当たり判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。大当たり判定値は、遊技状態が非確変状態(低確率

50

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、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。

【0113】

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CPU46aと、統括制御用CPU46aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM46b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RAM46cが設けられている。統括制御用CPU46aには、統括制御用ROM46bと統括制御用RAM46cが接続されている。そして、統括制御用CPU46a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。

【0114】

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(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。表示制御用ROM47b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。

【0115】

以下、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47が実行する制御内容を説明する。

最初に、主制御基板45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。

【0116】

主制御基板45の主制御用CPU45aは、上始動入賞口33又は下始動入賞口34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(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CPU45a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CPU45aは、保留判定を肯定判定している場合、大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RAM45cから取得し、その取得した大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、大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。

【0117】

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

10

20

30

40

50

りか否かの大当り判定（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CPU45aが、大当り抽選手段となる。なお、大当り判定において主制御用CPU45a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大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大当り判定用乱数の値を比較する。

【0118】

大当り判定の判定結果が肯定（大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を決定することは下開放確変大当り遊技を付与する下開放確変大当りを決定することになり、特別図柄Bを決定することは特別開放大当り遊技を付与する特別開放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48回開放大当り遊技を付与する48回開放大当りを決定することになり、特別図柄Dを決定することは32回開放大当り遊技を付与する32回開放大当りを決定することになる。また、特別図柄Eを決定することは16回開放大当り遊技を付与する16回開放大当りを決定することになり、特別図柄F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り、特別図柄G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

20

【0119】

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、該値に対応する変動パターンを大当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。

30

【0120】

一方、主制御用CPU45aは、大当り判定の判定結果が否定（大当り判定用乱数の値と大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、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。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、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

【0121】

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

50

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。

【0122】

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。

10

20

【0123】

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。

30

【0124】

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。

40

【0125】

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基板47、及び音声・ランプ制御基板48に出力する。

【0126】

50

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。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。

10

【0127】

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。

20

【0128】

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。

30

【0129】

次に、主制御基板45、サブ統括制御基板46及び演出表示制御基板47が実行する制御内容として、大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、大当り演出となる図柄変動ゲームの終了後、大当り遊技を付与する。このとき、主制御用CPU45aは、大当り演出となる図柄変動ゲームの開始直前に決定した特別図柄（大当り図柄）の種類から、付与する大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に応じた制御を実行する。そして、主制御用CPU45aは、図柄変動ゲームの開始直前に特別図柄として、48回開放大当り遊技に対応する特別図柄C、32回開放大当り遊技に対応する特別図柄D、又は16回開放大当り遊技に対応する特別図柄Eの何れかを決定している場合、図14に示すランクアップボーナス処理を実行する。なお、主制御用CPU45aは、複数回開放大当り遊技（特別図柄C～E）に係る大当り遊技の場合、これらの大当り遊技中に上大入賞口39へ遊技球が入球する毎に、1球の入球を示す入球コマンドをサブ統括制御基板46に出力する。

40

【0130】

以下、図14に示すランクアップボーナス処理について具体的に説明する。

ランクアップボーナス処理において主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに設定されるタイマの値に、特別図柄C～Eに基づき特定されるオープニング時間（本実施形態では「8000（ms）」）をセットし、オープニング処理を実行する（ステップS11）。主制御用CPU45aは、タイマの値をセットすると、予め定めた制御周期毎（例えば、4ms毎）に、その制御周期分の時間を減算するとともに減算後の値をタイマに

50

セットし、この処理をタイマの値が「0（零）」になるまで繰り返すことにより、時間をカウントする。また、主制御用CPU45aは、オープニング処理において、大当り遊技の開始に伴ってオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを、統括制御用CPU46aに出力する。オープニングコマンドは、大当り遊技の開始を指示する大当り開始コマンドとなる。そして、主制御用CPU45aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわちオープニング時間が経過したならばラウンド遊技に係る各種処理を実行する。

【0131】

まず、主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに記憶されている現在のラウンド遊技数に1加算して値を更新し、更新後のラウンド遊技数を指定するラウンド開放指定コマンドを出力する（ステップS12）。なお、大当り遊技の開始時のラウンド遊技数には「0」が設定されており、本実施形態ではラウンド遊技数に設定された値が何回目のラウンド遊技数であるかを示すようになっている。

10

【0132】

続いて、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号（ON信号）を出力する（ステップS13）。これにより、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させて、上大入賞口39を開放させる。このとき、主制御用CPU45aは、特別図柄の種類に応じて、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの時間である開放時間を主制御用RAM45cに設定されるタイマの値にセットする。本実施形態では、図4～図10に示すように、何れの大当り遊技においても、上大入賞口39の開放時間を「2600（ms）」に設定しているため、ステップS13にて主制御用CPU45aは、タイマの値に「2600（ms）」をセットする。主制御用CPU45aは、タイマの値をセットすると、予め定めた制御周期毎（例えば、4ms毎）に、その制御周期分の時間を減算するとともに減算後の値をタイマにセットし、この処理をタイマの値が「0（零）」になるまで繰り返すことにより、時間をカウントする。本実施形態では、上大入賞口39の開放を制御する主制御用CPU45aが、開放制御手段として機能する。

20

【0133】

次に、主制御用CPU45aは、1回のラウンド遊技における上大入賞口39への入球個数（実際に入球した個数）が、予め定めた入球上限個数に達したか否かを判定する（ステップS14）。この入球個数は、主制御用RAM45cに記憶されており、主制御用CPU45aは、カウントスイッチSW3からの検知信号を入力する毎に入球個数を1加算し、累積している。また、この入球個数は、1回のラウンド遊技の終了時に「0（零）」にリセットされている。

30

【0134】

前記ステップS14の判定結果が否定（入球上限個数 > 入球個数）の場合、主制御用CPU45aは、上大入賞口39の開放時間が予め決められた時間（2600ms）を経過したか否かを判定する（ステップS15）。主制御用CPU45aは、タイマの値が「0」であるか否かにより、開放時間が経過したか否かを判定し、タイマの値が「0」の場合には開放時間が経過しているため肯定判定し、タイマの値が「0」でない場合には開放時間が経過していないため否定判定する。この判定結果が否定（開放時間が経過していない）の場合、主制御用CPU45aは、ステップS14に戻り、ステップS14からの処理を繰り返す。

40

【0135】

一方、ステップS15の判定結果が肯定の場合（開放時間が経過した場合）及びステップS14の判定結果が肯定の場合（入球上限個数 = 入球個数の場合）、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号（OFF信号）を出力する（ステップS16）。これにより、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させ、上大入賞口39を閉鎖させる。また、ステップS16において、主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに記憶されているラウンド中閉鎖回数

50

の値に1加算して、更新する。前記ラウンド中閉鎖回数は、1回のラウンド遊技において上大入賞口39が閉鎖した回数を示し、1回のラウンド遊技終了時に「0」が設定されるようになっている。

【0136】

次に、主制御用CPU45aは、上大入賞口39への入球個数（実際に入球した個数）が、予め定めた入球上限個数に達したか否かを判定する（ステップS17）。ステップS17の判定結果が否定の場合（入球上限個数>入球個数の場合）、主制御用CPU45aは、ラウンド中閉鎖回数が、確定停止表示させる大当り図柄（特別図柄）に基づき特定される規定閉鎖回数に達したか否かを判定する（ステップS18）。前記規定閉鎖回数は、特別図柄毎に設定されており、特別図柄Cの場合には「3」が、特別図柄Dの場合には「2」が、特別図柄Eの場合には「1」が、設定されている。すなわち、48回開放大当り遊技が付与される場合には、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の規定閉鎖回数は、3回に設定されている。同様に、32回開放大当り遊技が付与される場合には、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の規定閉鎖回数は、2回に設定されている。そして、16回開放大当り遊技が付与される場合には、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の規定閉鎖回数は、1回に設定されている。

10

【0137】

ステップS18の判定結果が否定の場合（ラウンド中閉鎖回数が規定閉鎖回数に達していない場合）、主制御用CPU45aは、特別図柄と、ラウンド中閉鎖回数と、ラウンド遊技数に基づき、大当り中閉鎖回数（合計閉鎖回数）を算出し、当該大当り中閉鎖回数に基づき、ラウンド内インターバル時間をタイマにセットする（ステップS19）。前記大当り中閉鎖回数は、ラウンド終了条件が成立していない場合において、大当り遊技中に上大入賞口39が閉鎖した回数を、特別図柄と、ラウンド中閉鎖回数と、ラウンド遊技数に基づき算出したものである。つまり、ラウンド終了条件が成立した場合には、実際の上大入賞口39が閉鎖した回数とずれることとなる。具体的には、主制御用CPU45aは、特別図柄Cの場合（48回開放大当り遊技の場合）、大当り中閉鎖回数として、すでに終了したラウンド遊技数に3を乗算した値にラウンド中閉鎖回数を加算した値（すなわち、（現在のラウンド遊技数-1）×3+ラウンド中閉鎖回数）を設定する。例えば、現在が4回目のラウンド遊技中であり、ラウンド中閉鎖回数の値が「2」である場合、大当り中閉鎖回数の値は、11回（3×3+2）となる。また、主制御用CPU45aは、特別図柄Dの場合（32回開放大当り遊技の場合）、大当り中閉鎖回数として、終了したラウンド遊技数に2を乗算した値にラウンド中閉鎖回数を加算した値（すなわち、（現在のラウンド遊技数-1）×2+ラウンド中閉鎖回数）を設定する。例えば、現在が4回目のラウンド遊技中であり、ラウンド中閉鎖回数の値が「1」である場合、大当り中閉鎖回数の値は、7回（3×2+1）となる。なお、16回開放大当り遊技が付与される場合、ステップS18においてラウンド中閉鎖回数と規定閉鎖回数とは常に一致して、ステップS18の判定結果が肯定となるため、ステップS19の処理が実行されない。

20

30

【0138】

そして、ステップS19において、主制御用CPU45aは、大当り中閉鎖回数が特定閉鎖回数である場合（すなわち、8回、16回、24回、32回である場合）、継続演出を実行させるために、タイマにラウンド内インターバル時間として9100msを設定する。その一方、主制御用CPU45aは、ステップS19において、大当り中閉鎖回数が特定閉鎖回数でない場合（すなわち、8回、16回、24回、32回でない場合）、タイマにラウンド内インターバル時間として1000msを設定する。その後、主制御用CPU45aは、タイマの値が0となった場合（ラウンド内インターバルが終了した場合）、再びステップS13の処理を実行する。

40

【0139】

一方、ステップS17の判定結果が肯定の場合（入球上限個数=入球個数の場合）、又はステップS18の判定結果が肯定の場合（ラウンド中閉鎖回数が規定閉鎖回数に達している場合）、主制御用CPU45aは、終了するラウンド遊技数を指定し、ラウンド遊技

50

が終了することを示すラウンド閉鎖指定コマンドを出力する（ステップS20）。そして、主制御用CPU45aは、特別図柄と、ラウンド遊技数に基づき、大当たり中閉鎖回数を算出し、当該大当たり中閉鎖回数に基づき、ラウンド間インターバル時間をタイマにセットする（ステップS21）。

【0140】

具体的に説明すると、ステップS21では、ラウンド遊技が終了し、ラウンド中閉鎖回数に0が設定されることから、主制御用CPU45aは、確定停止表示させる大当たり図柄が特別図柄Cである場合には、ラウンド遊技数に3（規定閉鎖回数）を乗じた値を大当たり中閉鎖回数とする。同様に、主制御用CPU45aは、確定停止表示させる大当たり図柄が特別図柄Dである場合には、ラウンド遊技数に2（規定閉鎖回数）を乗じた値を大当たり中閉鎖回数とし、特別図柄Eである場合には、ラウンド遊技数を大当たり中閉鎖回数とする。そして、ステップS21において、主制御用CPU45aは、大当たり中閉鎖回数が特定閉鎖回数である場合（すなわち、8回、16回、24回、32回である場合）、継続演出を実行させるために、タイマにラウンド間インターバル時間として9100msを設定する。その一方、主制御用CPU45aは、ステップS19において、大当たり中閉鎖回数が特定閉鎖回数でない場合（すなわち、8回、16回、24回、32回でない場合）、タイマにラウンド間インターバル時間として1000msを設定する。

10

【0141】

その後、主制御用CPU45aは、タイマの値が0となった場合（ラウンド間インターバルが終了した場合）、ラウンド遊技数が16回（規定ラウンド遊技数）に達したか否かを判定する（ステップS22）。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU45aは、ステップS12に移行し、次のラウンド遊技に関する処理を実行する。一方、ステップS22の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU45aは、タイマの値に、特別図柄C～Eに基づき特定されるエンディング時間（本実施形態では「11000（ms）」）をセットし、エンディング処理を実行する（ステップS23）。主制御用CPU45aは、エンディング処理において、大当たり遊技の開始に伴ってエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、統括制御用CPU46aに出力する。エンディングコマンドは、大当たり遊技の終了を指示する大当たり終了コマンドとなる。そして、主制御用CPU45aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわちエンディング時間が経過したならば大当たり遊技に係る各種処理を終了する。

20

30

【0142】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄C～Eに基づく大当たり遊技が付与された場合には、ステップS23のエンディング処理において確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態（変短状態）を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。なお、確変フラグに「1」が設定されている場合には、確変状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、確変状態が付与されていないことを示している。同様に、作動フラグに「1」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていることを示し、「0」が設定されている場合には、入球率向上状態が付与されていないことを示している。なお、各フラグは、主制御用RAM45cの所定の記憶領域に記憶されるようになっている。また、各フラグは、大当たり遊技が付与された場合にクリアされる（「0」が設定される）ようになっている。

40

【0143】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄C～Eに基づく大当たり遊技が付与された場合には、ステップS23のエンディング処理において、作動フラグに「1」を設定するとともに、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に10000回を設定する。この作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が0になると、作動フラグがクリアされる（「0」が設定される）。作動回数に10000回を設定することにより、実質的には次の大当たりまで入球率向上状態が付与されることとなる。

【0144】

次に、特別開放大当たり遊技に関する特別大当たり遊技処理について図15に基づき説明す

50

る。

主制御用CPU45aは、特別大当り遊技処理を実行すると、主制御用RAM45cに設定されるタイマの値に、特別図柄Bに基づき特定されるオープニング時間（本実施形態では「8000（ms）」）をセットし、オープニング処理を実行する（ステップS31）。また、主制御用CPU45aは、オープニング処理において、大当り遊技の開始に伴ってオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを、統括制御用CPU46aに出力する。そして、主制御用CPU45aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわちオープニング時間が経過したならばラウンド遊技に係る各種処理を実行する。

【0145】

10

まず、主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに記憶されている現在のラウンド遊技数に1加算して値を更新し、更新後のラウンド遊技数を指定するラウンド開放指定コマンドを出力する（ステップS32）。なお、大当り遊技の開始時のラウンド遊技数には「0」が設定されており、本実施形態ではラウンド遊技数に設定された値が何回目のラウンド遊技数であるかを示すようになっている。

【0146】

続いて、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号（ON信号）を出力する（ステップS33）。これにより、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を開動作させて、上大入賞口39を開放させる。このとき、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技数と、ラウンド中閉鎖回数に基づき、上大入賞口39が開放してから閉鎖するまでの時間である開放時間を主制御用RAM45cに設定されるタイマの値にセットする。具体的には、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技数が「1」である場合であって、ラウンド中閉鎖回数が「0」又は「1」である場合には、タイマの値に「2600（ms）」をセットする。一方、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技数が「1」である場合であってラウンド中閉鎖回数が「2」である場合には、タイマの値に「19800（ms）」をセットする。また、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技数が「2」～「16」である場合には、タイマの値に「25000（ms）」をセットする。

20

【0147】

次に、主制御用CPU45aは、上大入賞口39への入球個数（実際に入球した個数）が、予め定めた入球上限個数に達したか否かを判定する（ステップS34）。この入球個数は、1回のラウンド遊技の終了時に「0（零）」にリセットされている。前記ステップS34の判定結果が否定（入球上限個数>入球個数）の場合、主制御用CPU45aは、上大入賞口39の開放時間が予め決められた時間を経過したか否かを判定する（ステップS35）。すなわち、主制御用CPU45aは、タイマの値が「0」であるか否かにより、開放時間が経過したか否かを判定し、タイマの値が「0」の場合には開放時間が経過しているので肯定判定し、タイマの値が「0」でない場合には開放時間が経過していないので否定判定する。この判定結果が否定（開放時間が経過していない）の場合、主制御用CPU45aは、ステップS34に戻り、ステップS34からの処理を繰り返す。

30

【0148】

40

一方、ステップS35の判定結果が肯定の場合（開放時間が経過した場合）及びステップS34の判定結果が肯定の場合（入球上限個数＝入球個数の場合）、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を閉動作させるように作動用アクチュエータに電気信号（OFF信号）を出力する（ステップS36）。これにより、主制御用CPU45aは、上大入賞口扉38を閉動作させ、上大入賞口39を閉鎖させる。また、ステップS36において、主制御用CPU45aは、主制御用RAM45cに記憶されているラウンド中閉鎖回数の値に1加算して、更新する。前記ラウンド中閉鎖回数は、1回のラウンド遊技において上大入賞口39が閉鎖した回数を示し、1回のラウンド遊技終了時に「0」が設定されるようになっている。

【0149】

50

次に、主制御用CPU45aは、上大入賞口39への入球個数（実際に入球した個数）が、予め定めた入球上限個数に達したか否かを判定する（ステップS37）。ステップS37の判定結果が否定の場合（入球上限個数>入球個数の場合）、主制御用CPU45aは、ラウンド中閉鎖回数が、確定停止表示させる大当り図柄（特別図柄）に基づき特定される規定閉鎖回数に達したか否かを判定する（ステップS38）。前記規定閉鎖回数は、ラウンド遊技数毎に設定されており、ラウンド遊技数が「1」の場合には「3」が、ラウンド遊技数が「2」～「16」の場合には「1」が設定されている。すなわち、特別開放大当り遊技が付与される場合には、1回目のラウンド遊技における上大入賞口39の規定閉鎖回数は、3回に設定されており、2回目～16回目のラウンド遊技における上大入賞口39の規定閉鎖回数は、1回に設定されている。

10

【0150】

ステップS38の判定結果が否定の場合（ラウンド中閉鎖回数が規定閉鎖回数に達していない場合）、主制御用CPU45aは、ラウンド内インターバル時間として、1000msをタイマにセットする（ステップS39）。その後、主制御用CPU45aは、タイマの値が0となった場合（ラウンド内インターバルが終了した場合）、再びステップS33の処理を実行する。

【0151】

一方、ステップS37の判定結果が肯定の場合（入球上限個数＝入球個数の場合）、又はステップS38の判定結果が肯定の場合（ラウンド中閉鎖回数が規定閉鎖回数に達している場合）、主制御用CPU45aは、終了するラウンド遊技数を指定し、ラウンド遊技が終了することを示すラウンド閉鎖指定コマンドを出力する（ステップS40）。そして、主制御用CPU45aは、特別図柄と、ラウンド遊技数に基づき、ラウンド間インターバル時間として2100msをタイマにセットする（ステップS41）。

20

【0152】

その後、主制御用CPU45aは、タイマの値が0となった場合（ラウンド間インターバルが終了した場合）、ラウンド遊技数が16回（規定ラウンド遊技数）に達したか否かを判定する（ステップS42）。この判定結果が否定の場合、主制御用CPU45aは、ステップS32に移行し、次のラウンド遊技に関する処理を実行する。一方、ステップS42の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU45aは、タイマの値に、特別図柄Bに基づき特定されるエンディング時間（本実施形態では「11000（ms）」）をセットし、エンディング処理を実行する（ステップS43）。主制御用CPU45aは、エンディング処理において、大当り遊技の開始に伴ってエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、統括制御用CPU46aに出力する。エンディングコマンドは、大当り遊技の終了を指示する大当り終了コマンドとなる。そして、主制御用CPU45aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわちエンディング時間が経過したならば大当り遊技に係る各種処理を終了する。

30

【0153】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄Bに基づく大当り遊技が付与された場合には、ステップS23のエンディング処理において確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態（変短状態）を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。また、主制御用CPU45aは、特別図柄Bに基づく大当り遊技が付与された場合には、ステップS23のエンディング処理において、作動フラグに「1」を設定するとともに、入球率向上状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に10000回を設定する。

40

【0154】

また、主制御用CPU45aは、下開放確変大当り遊技に対応する特別図柄Aの場合、最初にオープニング演出を実行させる。オープニング演出は、図14のステップS11と同様に行う。そして、オープニング演出の終了後、主制御用CPU45aは、16回のラウンド遊技を実行させる。これらの大当り遊技では、1回のラウンド遊技において大入賞口（本実施形態では下大入賞口41）が1回開放する。そして、1回のラウンド遊技のラ

50

ウンド遊技時間、すなわち下大入賞口41の開放時間は、図3に示すように、「25000(ms)」に設定されている。このため、主制御用CPU45aは、下大入賞口41を開放させてラウンド遊技を開始させると、ラウンド遊技時間が経過したか否かの判定と規定入球個数(本実施形態では8球)の遊技球が入球したか否かの判定を行う。また、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技の開始時に、開始させたラウンド遊技の回数を示すラウンド開放指定コマンドをサブ統括制御基板46に出力する。そして、主制御用CPU45aは、何れか一方を肯定判定すると、ラウンド遊技の終了条件が成立したことにより、下大入賞口41を閉鎖してラウンド遊技を終了させる。また、このとき、主制御用CPU45aは、ラウンド閉鎖指定コマンドを出力する。なお、主制御用CPU45aは、下大入賞口41を開放させる場合には下大入賞口扉40を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号(ON信号)を出力するとともに、下大入賞口41を閉鎖させる場合には下大入賞口扉40を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号(ON信号)を出力する。

10

【0155】

1回のラウンド遊技を終了させた主制御用CPU45aは、ラウンド間インターバル時間(本実施形態では2100(ms))の経過後に、次のラウンド遊技を開始させるべく下大入賞口41を開放させる。そして、16回のラウンド遊技が終了したならば、主制御用CPU45aは、エンディング処理を実行して、エンディング演出を実行させる。エンディング処理は、図14のステップS23と同様に行う。

20

【0156】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄Aに基づく大当たり遊技が付与された場合には、エンディング処理において確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態(変短状態)を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。また、主制御用CPU45aは、特別図柄Aに基づく大当たり遊技が付与された場合には、エンディング処理において、作動フラグに「1」を設定する。

30

【0157】

また、主制御用CPU45aは、2R確変大当たり遊技に対応する特別図柄F、及び2R非確変大当たり遊技に対応する特別図柄Gの場合、最初にオープニング演出を実行させる。オープニング演出は、図14のステップS11と同様に行う。そして、オープニング演出の終了後、主制御用CPU45aは、2回のラウンド遊技を実行させる。これらの大当たり遊技では、1回のラウンド遊技において大入賞口(本実施形態では上大入賞口39)が1回開放する。そして、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間、すなわち上大入賞口39の開放時間は、図3に示すように、「40(ms)」に設定されている。このため、主制御用CPU45aは、上大入賞口39を開放させてラウンド遊技を開始させると、ラウンド遊技時間が経過したか否かの判定と規定入球個数(本実施形態では9球)の遊技球が入球したか否かの判定を行う。また、主制御用CPU45aは、ラウンド遊技の開始時に、開始させたラウンド遊技の回数を示すラウンド開放指定コマンドをサブ統括制御基板46に出力する。そして、主制御用CPU45aは、何れか一方を肯定判定すると、ラウンド遊技の終了条件が成立したことにより、上大入賞口39を閉鎖してラウンド遊技を終了させる。また、このとき、主制御用CPU45aは、ラウンド閉鎖指定コマンドを出力する。なお、主制御用CPU45aは、上大入賞口39を開放させる場合には上大入賞口扉38を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号(ON信号)を出力するとともに、上大入賞口39を閉鎖させる場合には上大入賞口扉38を開動作させるように作動用アクチュエータに電気信号(ON信号)を出力する。

40

50

【0158】

1回のラウンド遊技を終了させた主制御用CPU45aは、ラウンド間インターバル時間(本実施形態では1000(ms))の経過後に、次のラウンド遊技を開始させるべく上大入賞口39を開放させる。そして、2回のラウンド遊技が終了したならば、主制御用CPU45aは、エンディング処理を実行して、エンディング演出を実行させる。エンディング処理は、図14のステップS23と同様に行う。

60

【 0 1 5 9 】

また、主制御用CPU45aは、特別図柄Fに基づく大当り遊技が付与された場合には、エンディング処理において確変状態を付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、当選時の遊技状態に応じて入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。また、主制御用CPU45aは、特別図柄Fに基づく大当り遊技が付与された場合には、エンディング処理において、作動フラグに「1」を設定するとともに、入球率向上状態を付与する場合は残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に100回を設定する。

【 0 1 6 0 】

一方、主制御用CPU45aは、特別図柄Gに基づく大当り遊技が付与された場合には、エンディング処理において確変状態を付与することを示す確変フラグに「0」を設定すると共に、当選時の遊技状態に応じて入球率向上状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。また、主制御用CPU45aは、特別図柄Gに基づく大当り遊技が付与された場合には、エンディング処理において、作動フラグに「1」を設定するとともに、入球率向上状態を付与する場合は残り図柄変動ゲーム数を示す作動回数に100回を設定する。

10

【 0 1 6 1 】

そして、大当り遊技を終了させた主制御用CPU45aは、大当り終了時点における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、図柄変動ゲームに係る処理を実行し、図柄変動ゲームを行わせる。一方、主制御用CPU45aは、大当り終了時点における特別図柄用の保留記憶数が「0」の場合、上始動入賞口33又は下始動入賞口34に遊技球が入球する迄の間、図柄変動ゲームを実行させることなく、待機する。

20

【 0 1 6 2 】

次に、サブ統括制御基板46の大当り遊技の実行に係る制御内容を説明する。まず、16回開放大当り遊技の実行にかかる制御内容を説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、主制御基板45の主制御用CPU45aが出力するオープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を決し、オープニング演出の演出内容を指示するオープニング演出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。

30

【 0 1 6 3 】

そして、統括制御用CPU46aは、確定停止表示させた大当り図柄が特別図柄Eである場合、主制御用CPU45aが出力するラウンド開放指定コマンドを入力すると、16回開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理を実行する。統括制御用CPU46aは、このラウンド遊技に関する処理を開始すると、まず、上大入賞口39のサブ側開放回数を設定する。前記サブ側開放回数は、ラウンド終了条件が成立しないときに、上大入賞口39がそれまでに開放した回数を示すものである。つまり、サブ側開放回数は、サブ統括制御基板46側で、ラウンド遊技数、大当り図柄としての特別図柄、規定開放回数等に基づき、設定し、管理するものであり、ラウンド終了条件が成立した場合における実際の上大入賞口39の開放回数と異なる場合がある。具体的には、統括制御用CPU46aは、統括制御用RAM46cに記憶した大当り図柄が特別図柄Eである場合(16回開放大当り遊技が付与された場合)、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数から1減算した値を、サブ側開放回数とする。例えば、指定されたラウンド遊技数が4回である場合であって特別図柄Eが記憶されていた場合、統括制御用CPU46aは、サブ側開放回数として3回とする。

40

【 0 1 6 4 】

そして、統括制御用CPU46aは、設定したサブ側開放回数に1加算して値を更新し、当該更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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、それと共に、統括制御用CPU4

50

6 a は、タイマに上大入賞口 3 9 の開放時間として 2 6 0 0 m s をセットする。なお、開放演出コマンドは、サブ側開放回数の値毎に異なるコマンドが用意されている。

【 0 1 6 5 】

そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、統括制御用 R A M 4 6 c に記憶した大当り図柄が特別図柄 E である場合、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数をサブ側閉鎖回数として設定する。前記サブ側閉鎖回数は、ラウンド終了条件が成立しないときに、上大入賞口 3 9 がそれまでに閉鎖した回数を示すものである。つまり、サブ側閉鎖回数は、サブ統括制御基板 4 6 側で、ラウンド遊技数、大当り図柄としての特別図柄、規定開放回数に基づき、設定し、管理するものであり、ラウンド終了条件が成立した場合における実際の上大入賞口 3 9 の閉鎖回数と異なる場合がある。

10

【 0 1 6 6 】

サブ側閉鎖回数を設定した後、統括制御用 C P U 4 6 a は、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、又は16回）である場合には、タイマに 9 1 0 0 m s を設定する一方、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、又は16回）でない場合には、タイマに 1 0 0 0 m s を設定する。それと共に、統括制御用 C P U 4 6 a は、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口 3 9 がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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 に出力してラウンド遊技に関する処理を終了する。

【 0 1 6 7 】

20

その後、統括制御用 C P U 4 6 a は、再びラウンド開放指定コマンドを入力すると、ラウンド遊技に関する処理を再び実行する。すなわち、統括制御用 C P U 4 6 a は、上大入賞口 3 9 のサブ側開放回数を設定し、設定したサブ側開放回数に 1 加算して値を更新すると共に、開放演出コマンドを再び出力する。以降、統括制御用 C P U 4 6 a は、エンディングコマンドが入力されるまで、これら一連のラウンド遊技に関する処理を繰り返し実行する。そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を決定し、エンディング演出の演出内容を指示するエンディング演出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 に出力し、16回開放大当り遊技の実行にかかる制御を終了する。

【 0 1 6 8 】

30

次に、32回開放大当り遊技の実行にかかる制御内容を説明する。

サブ統括制御基板 4 6 の統括制御用 C P U 4 6 a は、主制御基板 4 5 の主制御用 C P U 4 5 a が出力するオープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を決定し、オープニング演出の演出内容を指示するオープニング演出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。

【 0 1 6 9 】

そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、確定停止表示させた大当り図柄が特別図柄 D である場合に、主制御用 C P U 4 5 a が出力するラウンド開放指定コマンドを入力すると、32回開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理を実行する。統括制御用 C P U 4 6 a は、このラウンド遊技に関する処理を開始すると、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数に基づき、上大入賞口 3 9 のサブ側開放回数を設定する。具体的には、統括制御用 C P U 4 6 a は、統括制御用 R A M 4 6 c に記憶した特別図柄が特別図柄 D である場合（32回開放大当り遊技が付与された場合）、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数から 1 減算した値に、2（規定開放回数）を乗じて算出した値を、サブ側開放回数とする。例えば、指定されたラウンド遊技数が 4 回である場合であって特別図柄 D が記憶されていた場合、統括制御用 C P U 4 6 a は、サブ側開放回数として 6 回とする。

40

【 0 1 7 0 】

そして、統括制御用 C P U 4 6 a は、設定したサブ側開放回数に 1 加算して値を更新し、当該更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口 3 9 がサブ側開放回数によ

50

り指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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、それと共に、統括制御用 CPU 46 a は、タイマに 1 回のラウンド遊技において最初の上大入賞口 39 の開放時間として 2600ms をセットする。統括制御用 CPU 46 a は、タイマの値をセットすると、予め定めた制御周期毎（例えば、4ms 毎）に、その制御周期分の時間を減算するとともに減算後の値をタイマにセットし、この処理をタイマの値が「0（零）」になるまで繰り返すことにより、時間をカウントする。

【0171】

次に、統括制御用 CPU 46 a は、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち上大入賞口 39 の開放時間が経過した場合、サブ側開放回数の値をサブ側閉鎖回数として設定する。そして、統括制御用 CPU 46 a は、タイマにラウンド内インターバル時間を設定する。本実施形態において、32 回開放大当り遊技が付与される場合、ラウンド内インターバル時間は、継続演出は実行されず、必ず 1000ms となるため、ここでは、統括制御用 CPU 46 a は、タイマにラウンド内インターバル時間として 1000ms を設定することとなる。また、それと共に、統括制御用 CPU 46 a は、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口 39 がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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。

【0172】

次に、統括制御用 CPU 46 a は、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわちラウンド内インターバル時間が経過した場合、サブ側開放回数の値に 1 加算して、サブ側開放回数の値を更新する。統括制御用 CPU 46 a は、更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口 39 がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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。それと共に、統括制御用 CPU 46 a は、タイマに 1 回のラウンド遊技において 2 回目の上大入賞口 39 の開放時間として 2600ms をセットする。

【0173】

その後、統括制御用 CPU 46 a は、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数に基づき、サブ側閉鎖回数を算出し、設定する。具体的には、統括制御用 CPU 46 a は、統括制御用 RAM 46 c に記憶した特別図柄が特別図柄 D である場合、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数の値に、2（規定開放回数）を乗じて算出した値を、サブ側閉鎖回数とする。例えば、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数が 4 回である場合であって特別図柄 D が記憶されていた場合、統括制御用 CPU 46 a は、サブ側閉鎖回数として 8 回を設定する。そして、統括制御用 CPU 46 a は、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8 回、16 回、24 回又は 32 回）である場合には、タイマにラウンド間インターバル時間として 9100ms を設定する。その一方、統括制御用 CPU 46 a は、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8 回、16 回、24 回又は 32 回）でない場合には、タイマにラウンド間インターバル時間として 1000ms を設定する。それと共に、統括制御用 CPU 46 a は、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口 39 がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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 に出力してラウンド遊技に関する処理を終了する。

【0174】

なお、本実施形態において、32 回開放大当り遊技が付与される場合、ラウンド遊技時間が経過しなくても、上大入賞口 39 への遊技球の入球個数が上限入球個数に達し、ラウンド閉鎖指定コマンドが出力される場合がある。このため、統括制御用 CPU 46 a は、32 回開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理の途中であっても、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力した場合には、上述したように、当該ラウンド閉鎖指定コマンドに基づくサブ側閉鎖回数の設定、閉鎖演出コマンドの出力、タイマの設定を行い、ラウン

10

20

30

40

50

ド遊技に関する処理を終了する。

【0175】

その後、統括制御用CPU46aは、再びラウンド開放指定コマンドを入力すると、ラウンド遊技に関する処理を再び実行する。すなわち、統括制御用CPU46aは、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数などに基づき、上大入賞口39のサブ側開放回数を設定し、設定したサブ側開放回数に1加算して値を更新すると共に、開放演出コマンドを再び出力する。以降、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドが入力されるまで、これら一連のラウンド遊技に関する処理を繰り返し実行する。そして、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を決定し、エンディング演出の演出内容を指示するエンディング演出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に出力し、32回開放大当り遊技の実行にかかる制御を終了する。

10

【0176】

次に、48回開放大当り遊技の実行にかかる制御内容を説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を決定し、オープニング演出の演出内容を指示するオープニング演出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。

【0177】

そして、統括制御用CPU46aは、確定停止表示させた大当り図柄が特別図柄Cである場合に、主制御用CPU45aが出力するラウンド開放指定コマンドを入力すると、48回開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理を開始する。統括制御用CPU46aは、ラウンド遊技に関する処理を開始すると、まず、ラウンド開放指定コマンドにより指定されるラウンド遊技数や大当り図柄により特定される規定開放回数などに基づき、上大入賞口39のサブ側開放回数を設定する。具体的には、統括制御用CPU46aは、統括制御用RAM46cに記憶した特別図柄が特別図柄Cである場合(48回開放大当り遊技が付与された場合)、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数から1減算した値に、3(規定開放回数)を乗じて算出した値を、サブ側開放回数とする。例えば、ラウンド開放指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数が4回である場合であって特別図柄Cが記憶されていた場合、統括制御用CPU46aは、サブ側開放回数として9回とする。

20

30

【0178】

そして、統括制御用CPU46aは、設定したサブ側開放回数に1加算して値を更新し、当該更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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、それと共に、統括制御用CPU46aは、タイマに1回のラウンド遊技において1回目の上大入賞口39の開放時間として2600msをセットする。

【0179】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0(零)」になったならば、すなわち、1回のラウンド遊技において最初の上大入賞口39の開放時間が経過した場合、サブ側開放回数の値をサブ側閉鎖回数として設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数(8回、16回、24回又は32回)である場合には、タイマに1回のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間として9100msを設定する。その一方、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数(8回、16回、24回又は32回)でない場合には、タイマに1回のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間として1000msを設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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

50

【0180】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち1回のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間が経過した場合、サブ側開放回数の値に1加算して、サブ側開放回数の値を更新する。統括制御用CPU46aは、更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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。それと共に、統括制御用CPU46aは、タイマに1回のラウンド遊技において2回目の上大入賞口39の開放時間として2600msをセットする。

【0181】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち1回のラウンド遊技において2回目の上大入賞口39の開放時間が経過した場合、サブ側開放回数の値をサブ側閉鎖回数として設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、16回、24回又は32回）である場合には、タイマに1回のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間として9100msを設定する。その一方、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、16回、24回又は32回）でない場合には、タイマに1回のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間として1000msを設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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。

【0182】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち1回のラウンド遊技において2回目のラウンド内インターバル時間が経過した場合、サブ側開放回数の値に1加算して、サブ側開放回数の値を更新する。統括制御用CPU46aは、更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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。それと共に、統括制御用CPU46aは、タイマに1回のラウンド遊技において3回目の上大入賞口39の開放時間として2600msをセットする。

【0183】

その後、統括制御用CPU46aは、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数及び大当り図柄としての特別図柄Cに応じた規定開放回数などに基づき、サブ側閉鎖回数を算出し、設定する。具体的には、統括制御用CPU46aは、統括制御用RAM46cに記憶した特別図柄が特別図柄Cである場合、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数の値に、3（規定開放回数）を乗じて算出した値を、サブ側閉鎖回数とする。例えば、ラウンド閉鎖指定コマンドにより指定されたラウンド遊技数が4回である場合であって特別図柄Cが記憶されていた場合、統括制御用CPU46aは、サブ側閉鎖回数として12回を設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、16回、24回又は32回）である場合には、タイマにラウンド間インターバル時間として9100msを設定する。その一方、統括制御用CPU46aは、当該サブ側閉鎖回数が特定閉鎖回数（8回、16回、24回又は32回）でない場合には、タイマにラウンド間インターバル時間として1000msを設定する。そして、統括制御用CPU46aは、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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に出力してラウンド遊技を終了する。

【0184】

なお、本実施形態において、48回開放大当り遊技が付与される場合、ラウンド遊技時間が経過しなくても、上大入賞口39への遊技球の入球個数が上限入球個数に達し、ラウ

10

20

30

40

50

ンド閉鎖指定コマンドが出力される場合がある。このため、統括制御用CPU46aは、48回開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理の途中であっても、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力した場合には、上述したように、当該ラウンド閉鎖指定コマンドに基づくサブ側閉鎖回数の設定、閉鎖演出コマンドの出力、タイマの設定を行い、ラウンド遊技に関する処理を終了する。

【0185】

その後、統括制御用CPU46aは、再びラウンド開放指定コマンドを入力すると、次のラウンド遊技に関する処理を開始する。すなわち、統括制御用CPU46aは、上大入賞口39のサブ側開放回数を設定し、設定したサブ側開放回数に1加算して値を更新すると共に、開放演出コマンドを再び出力する。以降、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドが入力されるまで、これら一連の処理を繰り返し実行する。そして、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を決定し、エンディング演出の演出内容を指示するエンディング演出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に出力し、48回開放大当り遊技の実行にかかる制御を終了する。

10

【0186】

次に、特別開放大当り遊技の実行にかかる制御内容を説明する。

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を決定し、オープニング演出の演出内容を指示するオープニング演出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。

20

【0187】

そして、統括制御用CPU46aは、確定停止表示させる大当り図柄が特別図柄Bである場合に、主制御用CPU45aが出力するラウンド開放指定コマンドを入力すると、特別開放大当り遊技を構成するラウンド遊技に関する処理を開始する。統括制御用CPU46aは、ラウンド遊技に関する処理を開始すると、まず、ラウンド開放指定コマンドにより指定されるラウンド遊技数が1回目であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（ラウンド遊技数が1回目である場合）、統括制御用CPU46aは、サブ側開放回数に1を設定し、当該サブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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、それと共に、統括制御用CPU46aは、タイマに1回目のラウンド遊技において1回目の上大入賞口39の開放時間として2600msをセットする。

30

【0188】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち、1回目のラウンド遊技において最初の上大入賞口39の開放時間が経過した場合、サブ側開放回数の値をサブ側閉鎖回数として設定する。そして、統括制御用CPU46aは、タイマに1回目のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間として1000msを設定する。それと共に、統括制御用CPU46aは、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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

【0189】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0（零）」になったならば、すなわち1回目のラウンド遊技において最初のラウンド内インターバル時間が経過した場合、サブ側開放回数の値に1加算して、サブ側開放回数の値を更新する。統括制御用CPU46aは、更新後のサブ側開放回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側開放回数により指定された回数開放するときの演出を実行させる開放演出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。それと共に、統括制御用CPU46aは、タイマに1回目のラウンド遊技において2回目の上大入賞口39の開放時間

50

として2600msをセットする。

【0190】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0(零)」になったならば、すなわち1回目のラウンド遊技において2回目の上大入賞口39の開放時間が経過した場合、サブ側開放回数の値をサブ側閉鎖回数として設定する。そして、統括制御用CPU46aは、タイマに1回目のラウンド遊技において2回目のラウンド内インターバル時間として1000msを設定する。それと共に、統括制御用CPU46aは、当該設定されたサブ側閉鎖回数を指定すると共に、上大入賞口39がサブ側閉鎖回数により指定された回数閉鎖するときの演出を実行させる閉鎖演出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。

10

【0191】

次に、統括制御用CPU46aは、セットしたタイマの値が「0(零)」になったならば、すなわち1回目のラウンド遊技において2回目のラウンド内インターバル時間が経過した場合、サブ側開放回数の値に1加算して、サブ側開放回数の値を更新する。そして、統括制御用CPU46aは、特別開放大当り遊技が付与される場合に、更新後のサブ側開放回数が3回となった場合、タイマに1回目のラウンド遊技において3回目の上大入賞口39の開放時間として19800msをセットする。それと共に、統括制御用CPU46aは、3回目の上大入賞口39の開放中に、特別開放大当り遊技が付与されることを示す特別開放演出を実行させるための特別開放演出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。

20

【0192】

そして、統括制御用CPU46aは、1回目のラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、タイマにラウンド間インターバル時間として2100msを設定すると共に、入力したラウンド閉鎖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に出力してラウンド遊技を終了させる。そして、2回目以降のラウンド遊技において、ラウンド開放指定コマンドを入力すると、統括制御用CPU46aは、当該ラウンド遊技数を指定すると共にラウンド演出の演出内容を指定する特別ラウンド演出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に出力してラウンド遊技に関する処理を実行する。そして、統括制御用CPU46aは、ラウンド遊技中、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、当該ラウンド閉鎖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に出力してラウンド遊技を終了する。

30

【0193】

以降、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドが入力されるまで、これら一連の処理を繰り返し実行する。そして、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を決定し、エンディング演出の演出内容を指示するエンディング演出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に出力し、特別開放大当り遊技の実行にかかる制御を終了する。

【0194】

次に、2R確変大当り遊技、2R非確変大当り遊技、及び下開放確変大当り遊技の実行にかかる制御内容を説明する。

40

サブ統括制御基板46の統括制御用CPU46aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の演出内容を決定し、オープニング演出の演出内容を指示するオープニング演出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、ラウンド開放指定コマンドを入力すると、ラウンド遊技中の演出を指示するために、ラウンド演出コマンドを演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板に出力する。また、統括制御用CPU46aは、ラウンド閉鎖指定コマンドを入力すると、ラウンド閉鎖指定コマンドを演出表示制御基板47及び音声・ランプ制御基板に出力する。そして、統括制御用CPU46aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の演出内容を決定し、エンディング演出の演出内容を指示するエンディング演出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

50

し、大当り遊技の実行にかかる制御を終了する。

【0195】

次に、主制御基板45が実行する制御内容として、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が閉動作される。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。

10

【0196】

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を閉動作させ、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。

20

【0197】

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。そして、決定した抽選確率状態を設定する主制御用CPU45aが、抽選確率設定手段となる。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率状態、及び開閉羽根35の動作状態を制御する主制御用CPU45aが、状態制御手段(開閉羽根35の開閉動作を制御する開閉制御手段を含む)となる。

30

【0198】

次に、演出モードに係る制御内容を説明する。

主制御用CPU45aは、大当り遊技の終了時(エンディング演出の終了時)に、当該大当り遊技の終了後、変短状態を付与する場合、変短状態の開始を指示する変短作動指定コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。また、主制御用CPU45aは、大当り遊技の終了時(エンディング演出の終了時)に、当該大当り遊技の終了後、非変短状態を付与する場合、非変短状態の開始を指示する変短未作動指定コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。なお、変短未作動指定コマンドは、変短状態を付与しないことを指示するコマンドでもある。また、主制御用CPU45aは、変短状態を付与する場合、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、計数した回数が所定回数(本実施形態では100回)に達すると、所定回数目

40

50

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指定コマンドを統括制御用CPU46aに出力する。

【0199】

そして、統括制御用CPU46aは、主制御用CPU45a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RAM46cに設定される。

【0200】

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～Gにしたがっている。

「低期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄A（下開放確変大当り遊技）、及び特別図柄B～E（特殊系大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、これら的大当り遊技終了後、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CPU46aは、特別図柄F，G（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、これら的大当り遊技終了後、演出モードを「中期待度モード」に設定し、移行させる。

【0201】

「中期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄A（下開放確変大当り遊技）、及び特別図柄B～E（特殊系大当り遊技）を指示する停止図柄指定コマンドを入力すると、これら的大当り遊技終了後、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CPU46aは、特別図柄F，G（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、「中期待度モードの継続」及び「高期待度モードへ移行」の何れかに当選する高期待度モード移行抽選を行う。この高期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「中期待度モードの継続」に当選した場合、これら的大当り遊技終了後、演出モードを「中期待度モード」に設定し、継続させる。一方、高期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「高期待度モードへ移行」に当選した場合、これら的大当り遊技終了後、演出モードを「高期待度モード」に設定し、移行させる。本実施形態の高期待度モード移行抽選は、2R確変大当り遊技に当選している場合、2R非確変大当りに当選しているときよりも「高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、本実施形態の高期待度モード移行抽選は、2R非確変大当り遊技に当選している場合、2R確変大当りに当選しているときよりも「中期待度モードの継続」に当選し易くなるように抽選確率が定められている。

【0202】

また、「中期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、遊技状態が「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」であれば、主制御用CPU45a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」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CPU46aは、遊技状態が「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」であれば、主制御用CPU45a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CPU46a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CPU46a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。

【0203】

「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、特別図柄A（下

10

20

30

40

50

開放確変大当り遊技)、及び特別図柄B~E(特殊系大当り遊技)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CPU46aは、特別図柄F,G(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、「高期待度モードの継続」及び「中期待度モードへ移行」の何れかに当選する中期待度モード移行抽選を行う。この中期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「高期待度モードの継続」に当選した場合、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。一方、中期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「中期待度モードへ移行」に当選した場合、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。本実施形態の中期待度モード移行抽選は、2R確変大当り遊技に当選している場合、2R非確変大当りに当選しているときよりも「高期待度モードの継続」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、本実施形態の中期待度モード移行抽選は、2R非確変大当り遊技に当選している場合、2R確変大当りに当選しているときよりも「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。

10

【0204】

また、「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、遊技状態が「低確+変短あり」及び「高確+変短あり」であれば、主制御用CPU45a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CPU46a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CPU46a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。

20

30

【0205】

また、「高期待度モード」に滞在している場合、統括制御用CPU46aは、遊技状態が「低確+変短なし」及び「高確+変短なし」であれば、主制御用CPU45aが出力する変動パターン指定コマンドの入力を契機に、「高期待度モードの継続」、「中期待度モードへ移行」及び「低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。この図柄変動ゲームの開始時に行う低/中期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「高期待度モードの継続」に当選した場合、演出モードを「高期待度モード」に設定し、継続させる。また、図柄変動ゲームの開始時に行う低/中期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46aは、「中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「中期待度モード」に設定し、移行させる。また、図柄変動ゲームの開始時に行う低/中期待度モード移行抽選において統括制御用CPU46a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。

40

【0206】

本実施形態において図柄変動ゲームの開始時に行う低/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、「高期待度モードの継続」及び「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図柄変動ゲームの開始時に行う低/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

50

なるように抽選確率が定められている。

【0207】

「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（下開放確変大当り遊技）、及び特別図柄B～E（特殊系大当り遊技）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F，G（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「中期待度モード」に設定し、移行させる。

【0208】

以下、前述のように構成された本実施形態のパチンコ遊技機10で実行される図柄変動ゲームの演出内容について説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10では、図柄変動ゲームで導出する飾り図柄の大当り図柄として、図16(a)～(c)に示すように、4つの大当り図柄パターンY1～Y4が用意されている。そして、各大当り図柄パターンY1～Y4には、その大当り図柄の種類から大当り遊技の種類が認識し得るように対応付けされている。

【0209】

図16(a)に示す大当り図柄パターンY1，Y2の大当り図柄は、下開放確変大当り遊技に対応付けられており、本実施形態では2つのパターンが用意されている。大当り図柄パターンY1は、全列（左中右の3列）が同一の数字図柄からなる大当り図柄である。また、大当り図柄パターンY2は、左右2列が同一の数字図柄で、中列が符号図柄[]からなる大当り図柄（以下、「16R大当り図柄」と示す）である。本実施形態では、この16R大当り図柄が、通常大当り図柄となる。

【0210】

また、図16(b)に示す大当り図柄パターンY3の大当り図柄は、特殊系大当り遊技に対応付けられており、左右2列が同一の数字図柄で、中列が符号図柄[]からなる大当り図柄（以下、「特殊系大当り図柄」と示す）である。この大当り図柄パターンY3の大当り図柄は、特殊開放大当り遊技、48回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技、及び16回開放大当り遊技の何れかに当選している場合に、図柄変動ゲームで導出される大当り図柄とされている。このため、特殊系大当り図柄が導出された場合、特殊系大当り遊技に当選したことは認識し得るが、特殊開放大当り遊技、48回開放大当り遊技、32回開放大当り遊技、及び16回開放大当り遊技の何れに当選したかは認識し得ないようになっている。本実施形態では、この特殊系大当り図柄が、特殊大当り図柄となる。

【0211】

また、図16(c)に示す大当り図柄パターンY4の大当り図柄は、2R系大当り遊技に対応付けられており、左右2列が同一の数字図柄で、中列が符号図柄[]からなる大当り図柄（以下、「2R系大当り図柄」と示す）である。この大当り図柄パターンY4の大当り図柄は、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ている場合に、図柄変動ゲームで導出される大当り図柄（以下、「2R系大当り図柄」と示す）とされている。このため、2R系大当り図柄が導出された場合、2R系大当り遊技に当選したことは認識し得るが、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は認識し得ないようになっている。本実施形態では、この2R系大当り図柄が、特定大当り図柄となる。

【0212】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機10は、大当り図柄パターンY1～Y4の大当り図柄を用いて、再抽選演出（再変動演出）及び復活演出を行うように構成されている。再抽選演出は、図柄変動ゲームにおいて仮の大当り図柄を一旦停止表示させた後、図柄を再変動させて最終的な大当り図柄を導出する演出である。この再抽選演出は、大当り遊技の種類が、遊技者にとってより有利な大当り遊技へ昇格したかのように感じさせる演出である。また、復活演出は、図柄変動ゲームにおいてはずれを認識し得るはずれ図柄を一旦停

10

20

30

40

50

止表示させた後、大当り図柄を導出する演出である。本実施形態では、リーチを形成した後、当該リーチ演出の結果としてはずれ図柄（例えば、[7 6 7]）を一旦停止表示させた後、復活演出を経て、中列の図柄を左右 2 列の図柄と同一図柄とし、大当り図柄（例えば、[7 7 7]）を導出するようになっている。この復活演出は、遊技者にはずれを一旦認識させてから、大当り図柄を導出することで、はずれが大当りに変化する復活的な印象を与える演出である。

【 0 2 1 3 】

図 1 8 (a) , (b) は、再抽選演出の演出態様を示す。

図 1 8 (a) は、仮の大当り図柄が「 2 R 系大当り図柄（図中は [5 5] ）」の場合における再抽選演出の演出態様を示す。この場合の再抽選演出は、「 2 R 系大当り図柄」が演出表示装置 2 8 に一旦停止表示された後、中列が再変動（図中は [5 5] ）する。そして、演出表示装置 2 8 では、中列の再変動後、所定時間の経過時に、最終的な大当り図柄として、「 1 6 R 大当り図柄（図中は [5 5] ）」、「特殊系大当り図柄（図中は [5 5] ）」、及び「 2 R 系大当り図柄（図中は [5 5] ）」の何れかが導出され、その後導出された大当り図柄が確定停止表示される。なお、図 1 8 (a) に示す仮の大当り図柄を「 2 R 系大当り図柄」とした再抽選演出は、主制御用 CPU 4 5 a が、大当り演出の変動パターンの中から「第 1 の特定変動パターン」を選択し、決定した場合に実行される。そして、第 1 の特定変動パターンに基づく図柄変動ゲームの具体的な演出内容は、後述するように統括制御用 CPU 4 6 a が選択し、決定する。

10

【 0 2 1 4 】

図 1 8 (b) は、仮の大当り図柄が「特殊系大当り図柄（図中は [5 5] ）」の場合における再抽選演出の演出態様を示す。この場合の再抽選演出は、「特殊系大当り図柄」が演出表示装置 2 8 に一旦停止表示された後、中列が再変動（図中は [5 5] ）する。そして、演出表示装置 2 8 では、中列の再変動後、所定時間の経過時に、最終的な大当り図柄として、「 1 6 R 大当り図柄（図中は [5 5] ）」、及び「特殊系大当り図柄（図中は [5 5] ）」の何れかが導出され、その後導出された大当り図柄が確定停止表示される。なお、図 1 8 (b) に示す仮の大当り図柄を「特殊系大当り図柄」とした再抽選演出は、主制御用 CPU 4 5 a が、大当り演出の変動パターンの中から「第 2 の特定変動パターン」を選択し、決定した場合に実行される。そして、第 2 の特定変動パターンに基づく図柄変動ゲームの具体的な演出内容は、後述するように統括制御用 CPU 4 6 a が選

20

30

【 0 2 1 5 】

以下、再抽選演出、及び復活演出を実行させるための具体的な制御内容を、図 1 7、図 1 9 及び図 2 0 にしたがって説明する。

最初に、図 1 7 及び図 1 9 にしたがって、第 1 の特定変動パターンに基づく図柄変動ゲームで行われる再抽選演出について説明する。

【 0 2 1 6 】

主制御用 CPU 4 5 a は、大当り抽選で大当りに当選した場合、前述した「第 1 の特定変動パターン」を含む複数種類の変動パターンの中から 1 つの変動パターンを決定する。なお、「第 1 の特定変動パターン」は、当選した大当り種に関係なく、選択可能な変動パターンとされている。そして、主制御用 CPU 4 5 a は、決定した変動パターンを指示する変動パターン指定コマンドと、決定した大当り種に対応する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、統括制御用 CPU 4 6 a に出力する。

40

【 0 2 1 7 】

統括制御用 CPU 4 6 a は、「第 1 の特定変動パターン」を指示する変動パターン指定コマンドを入力すると、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示されている特別図柄の種類をもとに、図 1 9 に示す複数種類（本実施形態では 4 つ）の演出内容パターン X 1 ~ X 4 の中から 1 つの演出内容パターンを選択し、決定する。なお、演出内容パターン X 1 ~ X 4 は、同一の変動パターンである第 1 の特定変動パターンをもとに決定されることから、演出内容パターン X 1 ~ X 4 に基づく図柄変動ゲームの変動時間、すなわち図柄変動

50

ゲームが開始してから終了する迄の時間は同一時間となっている。

【0218】

統括制御用CPU46aは、停止図柄指定コマンドで「特別図柄A（下開放確変大当り遊技）」が指示されている場合、図19（a）の演出内容パターンX1、及び図19（d）の演出内容パターンX4の何れか一方の演出内容パターンを選択し、決定する。また、統括制御用CPU46aは、停止図柄指定コマンドで「特別図柄B～E（特殊系大当り遊技）」が指示されている場合、図19（b）の演出内容パターンX2を選択し、決定する。また、統括制御用CPU46aは、停止図柄指定コマンドで「特別図柄F，G（2R系大当り遊技）」が指示されている場合、図19（c）の演出内容パターンX3を選択し、決定する。演出内容パターンを決定した統括制御用CPU46aは、演出内容パターンを指示する演出内容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にそれぞれ出力する。本実施形態では、演出内容パターンX1～X4を選択し、決定する統括制御用CPU46aが、演出内容決定手段となる。

10

【0219】

次に、統括制御用CPU46aは、決定した演出内容パターンをもとに、飾り図柄からなる仮の大当り図柄と最終的に停止表示させる最終大当り図柄を決定し、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを表示制御用CPU47aに出力する。なお、仮の大当り図柄を構成する左右2列の数字図柄は、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時にリーチを形成する場合、そのリーチ形成図柄にも流用される。本実施形態では、統括制御用CPU46aが、大当り図柄を決定する図柄決定手段となる。

20

【0220】

統括制御用CPU46aは、演出内容パターンX1を決定している場合、仮の大当り図柄として「2R系大当り図柄」を決定するとともに、最終大当り図柄として「16R大当り図柄」を決定する。また、統括制御用CPU46aは、演出内容パターンX2を決定している場合、仮の大当り図柄として「2R系大当り図柄」を決定するとともに、最終大当り図柄として「特殊系大当り図柄」を決定する。また、統括制御用CPU46aは、演出内容パターンX3及び演出内容パターンX4を決定している場合、仮の大当り図柄として「2R系大当り図柄」を決定するとともに、最終大当り図柄として「2R系大当り図柄」を決定する。

30

【0221】

そして、最終大当り図柄として「2R系大当り図柄」を決定する際、統括制御用CPU46aは、図17（a）～（c）に示す振分け表にしたがって2R系大当り図柄を構成する中列の符号図柄の種類を決定する。本実施形態において符号図柄は、主となる色を異ならせて複数種類（本実施形態では3種類）用意されている。具体的に言えば、主となる色を「白」とした符号図柄と、主となる色を「赤」とした符号図柄と、主となる色を「金」とした符号図柄の3種類が用意されている。そして、これらの符号図柄は、大当り抽選で当選している大当り種に応じて決定されるようになっている。

【0222】

図17（a）に示す振分け表は、「特別図柄G（2R非確変大当り遊技）」に当選している場合の振分け表である。この振分け表では、「白」に「54」個の乱数値が、「赤」に「36」個の乱数値が、金に「10」個の乱数値が、それぞれ振分けられている。図17（b）に示す振分け表は、「特別図柄F（2R確変大当り遊技）」に当選している場合の振分け表である。この振分け表では、「白」に「28」個の乱数値が、「赤」に「36」個の乱数値が、金に「36」個の乱数値が、それぞれ振分けられている。図17（c）に示す振分け表は、「特別図柄A（下開放確変大当り遊技）」に当選している場合の振分け表である。この振分け表では、「白」に「20」個の乱数値が、「赤」に「50」個の乱数値が、金に「30」個の乱数値が、それぞれ振分けられている。

40

【0223】

これらの振分け表によれば、「白」の符号図柄は、2R非確変大当り遊技に当選している場合に最も選択され易くなっている。また、この振分けによれば、「赤」又は「金」

50

の符号図柄を含む2R系大当り図柄が再抽選演出で導出された場合は、2R非確変大当り遊技に当選している割合よりも、2R確変大当り遊技及び下開放確変大当り遊技に当選している割合が高いことが分かる。また、「赤」の符号図柄は、下開放確変大当り遊技に当選している場合に最も選択され易くなっている。そして、「赤」と「金」の符号図柄が選択される割合（合算値）は、2R非確変大当り遊技に当選している場合が「46%」で最も低く、下開放確変大当り遊技に当選している場合が「80%」で最も高くなっている。なお、2R確変大当り遊技に当選している場合に、「赤」と「金」の符号図柄が選択される割合は、「72%」である。この振分けによれば、「赤」又は「金」の符号図柄を含む2R系大当り図柄が再抽選演出で導出された場合は、2R非確変大当り遊技よりも2R確変大当り遊技に当選している割合が高く、2R確変大当り遊技よりも下開放確変大当り遊技に当選している割合が高いことが分かる。

10

【0224】

次に、表示制御用CPU47aの制御によって行われる図柄変動ゲームの流れを図19(a)~(d)にしたがって説明する。本実施形態では、図19(a)~(d)に示す流れで図柄変動ゲームを演出表示装置28に実行させる表示制御用CPU47aが、演出実行制御手段となる。

【0225】

表示制御用CPU47aは、演出内容パターンX1~X4を指示する演出内容パターン指定コマンド、及び飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、演出表示装置28で図柄変動ゲームを開始させる。

20

【0226】

図19(a)は、演出内容パターンX1に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置28では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間W0時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として2R系大当り図柄（この例では[5 5]）が一旦停止表示される（時間W1時点）。演出表示装置28に一旦停止表示された2R系大当り図柄[5 5]から、遊技者は、少なくとも2R系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

【0227】

次に、演出表示装置28では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として16R大当り図柄（この例では[5 5]）が導出される（時間W2時点）。その後、演出表示装置28では、第1の特定変動パターンの変動時間の経過時に、16R大当り図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了する（時間W3時点）。これにより、遊技者は、2R系大当り遊技が、下開放確変大当り遊技に昇格したことを認識し得る。その後、演出表示装置28では、大当り遊技の開始に伴って、オープニング演出が行われる。そして、オープニング演出の終了後（時間W4時点）、下大入賞口41が開放され、下開放確変大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

30

【0228】

図19(b)は、演出内容パターンX2に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置28では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間W0時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として2R系大当り図柄（この例では[5 5]）が一旦停止表示される（時間W1時点）。演出表示装置28に一旦停止表示された2R系大当り図柄[5 5]から、遊技者は、少なくとも2R系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

40

【0229】

次に、演出表示装置28では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として特殊系大当り図柄（この例では[5 5]）が導出される（時間W2時点）。その後、演出表示装置28では、第1の特定変動パターンの変動時間の経過時に、特殊系大当り図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了する（時間W3時点）。これにより、遊技者は、2R系大当り遊技が、特殊系大当り遊技に昇格したことを認識し得る。その後、演出表示装置28では、大当り遊技の開始に伴ってオープニング演出が行われる。

50

そして、オープニング演出の終了後（時間W 4 時点）、上大入賞口 3 9 が開放され、特殊系大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

【 0 2 3 0 】

なお、何れの特殊系大当り遊技が開始するかは、大当り抽選で当選した大当り種にしたがうことになる。そして、特別開放大当り遊技と複数回開放大当り遊技については、大当り遊技の開始後、1 回目及び 2 回目の上大入賞口 3 9 の開放動作から遊技者は区別することができず、3 回目の上大入賞口 3 9 の開放動作で区別可能となる。また、複数回開放大当り遊技については、1 7 回目の上大入賞口 3 9 の開放動作によって 1 6 回開放大当り遊技とその他の複数回開放大当り遊技が区別可能となり、3 3 回目の上大入賞口 3 9 の開放動作によって 3 2 回開放大当り遊技と 4 8 回開放大当り遊技が区別可能となる。

10

【 0 2 3 1 】

図 1 9 (c) は、演出内容パターン X 3 に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置 2 8 では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間 W 0 時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として 2 R 系大当り図柄（この例では [5 5] ）が一旦停止表示される（時間 W 1 時点）。演出表示装置 2 8 に一旦停止表示された 2 R 系大当り図柄 [5 5] から、遊技者は、少なくとも 2 R 系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

【 0 2 3 2 】

次に、演出表示装置 2 8 では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として 2 R 系大当り図柄（この例では [5 5] ）が導出される（時間 W 2 時点）。これにより、遊技者は、2 R 系大当り遊技が、昇格しなかったことを認識し得る。そして、演出表示装置 2 8 では、2 R 系大当り遊技への当選によって図 1 2 に示すように演出モードが移行又は継続されることに伴って、モード移行演出が開始する（時間 W 2 時点）。

20

【 0 2 3 3 】

モード移行演出は、移行先の演出モードを示唆する情報を演出表示装置 2 8 に画像表示して行われる。例えば、モード移行演出は、滞在モードが「低期待度モード」の場合、演出表示装置 2 8 に「中期待度モードへ移行」からなる文字画像を画像表示して行われる。また、モード移行演出は、滞在モードが「中期待度モード」の場合、演出表示装置 2 8 に「中期待度モード 継続」からなる文字画像を画像表示して行われる。なお、表示制御用 CPU 4 7 a は、統括制御用 CPU 4 6 a が出力するモード移行演出指定コマンドからモード移行演出の演出内容を把握して行う。統括制御用 CPU 4 6 a は、大当り遊技への当選に伴って移行先の演出モードを決定し、その決定結果をもとにモード移行演出指定コマンドを表示制御用 CPU 4 7 a に出力する。

30

【 0 2 3 4 】

このモード移行演出は、2 R 系大当り遊技に当選している場合、その 2 R 系大当り遊技が終了、すなわち 2 R 系大当り遊技のエンディング演出が終了する迄の間、演出表示装置 2 8 で継続して行われる。すなわち、演出表示装置 2 8 では、第 1 の特定変動パターンの変動時間の経過時（時間 W 3 時点）に図柄変動ゲームが終了しても、モード移行演出が継続して行われる。また、演出表示装置 2 8 では、大当り遊技の開始に伴って行われるオープニング演出としてモード移行演出が継続して行われるとともに、2 R 系大当り遊技の 1 ラウンド目が開始し、2 R 系大当り遊技が終了する迄の間、モード移行演出が継続して行われる。すなわち、2 R 系大当り遊技に当選していた場合は、モード移行演出と大当り遊技（ラウンド遊技）が並行して行われる。

40

【 0 2 3 5 】

図 1 9 (d) は、演出内容パターン X 4 に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置 2 8 では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間 W 0 時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として 2 R 系大当り図柄（この例では [5 5] ）が一旦停止表示される（時間 W 1 時点）。演出表示装置 2 8 に一旦停止表示された 2 R 系大当り図柄 [5 5] から、遊技者は、少なくとも 2 R 系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

50

【 0 2 3 6 】

次に、演出表示装置 2 8 では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として 2 R 系大当り図柄（この例では [5 5] ）が導出される（時間 W 2 時点）。そして、演出表示装置 2 8 では、再抽選演出を経て 2 R 系大当り図柄が導出されたことに伴って、演出内容パターン X 3 と同一態様のモード移行演出が開始する（時間 W 2 時点）。これにより、遊技者は、2 R 系大当り遊技が、昇格しなかったことを認識し得る。すなわち、遊技者は、演出表示装置 2 8 において 2 R 系大当り遊技に当選している時と同一態様のモード移行演出が行われることで、演出表示装置 2 8 の演出からは大当り抽選で下開放確変大当り遊技に当選していることを認識し得ない。この演出内容パターン X 4 に基づく図柄変動ゲームにおいてモード移行演出は、第 1 の変動パターンの変動時間の経過時（時間 W 3 時点）まで継続して行われる。

10

【 0 2 3 7 】

統括制御用 CPU 4 6 a は、演出内容パターン X 4 に基づき図柄変動ゲームを行わせる場合、制的には下開放確変大当り遊技に当選しているが、演出内容パターン X 3 に基づく図柄変動ゲームを行わせる時と同様にモード移行演出の内容を決定する。すなわち、統括制御用 CPU 4 6 a は、下開放確変大当り遊技の当選時における滞在中の演出モードを確認し、その確認した滞在中の演出モードにおいて 2 R 系大当り遊技に当選した場合を仮定してモード移行演出の内容を決定する。例えば、滞在中の演出モードが高確確定モードの場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、モード移行演出の内容として「高期待度モード」を示唆する内容を決定する。また、滞在中の演出モードが高期待度モード及び中期待度モードの何れかの場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、モード移行演出の内容として「高期待度モード」又は「中期待度モード」を示唆する内容を決定する。また、滞在中の演出モードが低期待度モードの場合、統括制御用 CPU 4 6 a は、モード移行演出の内容として「中期待度モード」を示唆する内容を決定する。

20

【 0 2 3 8 】

そして、第 1 の変動パターンの変動時間が経過すると、演出表示装置 2 8 では、下開放大当り遊技の開始に伴って、モード移行演出が終了し、そのモード移行演出に代えてオープニング演出として昇格演出が開始する（時間 W 3 時点）。昇格演出は、「下開放確変大当り遊技 おめでとう」からなる文字画像を画像表示して行われる。これにより、遊技者は、2 R 系大当り遊技ではなく、下開放確変大当り遊技に当選していたことを把握し得る。そして、オープニング演出の終了後（時間 W 4 時点）、下大入賞口 4 1 が開放され、下開放確変大当り遊技の 1 ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

30

【 0 2 3 9 】

2 R 系大当り遊技は、大当り遊技終了後の大当り抽選の抽選確率状態が低確率抽選状態となり得る非確変大当りを含んでいる。このため、遊技者にとっては、図柄変動ゲームにおいて 2 R 系大当り図柄が導出されることは非確変大当りを覚悟する必要がある、確変大当りである下開放確変大当り遊技や特殊系大当り遊技に比して不利な態様となる。そして、高確率抽選状態が確定している高確確定モードや、高確率抽選状態の期待が高い高期待度モードに滞在している時の 2 R 系大当り遊技への当選は、上位モードから下位モードへ転落する、又は転落する可能性が高く、特に不利な態様となる。また、2 R 系大当り遊技は、賞球獲得においても、下開放確変大当り遊技や特殊系大当り遊技に比して不利である。このため、図柄変動ゲームにおいて 2 R 系大当り図柄が一旦停止表示されても、再抽選演出により、特殊系大当り図柄や 1 6 R 大当り図柄が導出される可能性を持たせることで、図柄変動ゲームが終了するまで遊技者の期待感を持続させることができる。また、再抽選演出で 2 R 系大当り図柄が導出されても、大当り遊技の開始に伴って下開放確変大当り遊技が開始される可能性が残されており、大当り遊技が開始するまで遊技者の期待感を持続させることができる。

40

【 0 2 4 0 】

本実施形態では、図 1 9 (a) に示すように、仮の大当り図柄が「2 R 系大当り図柄」であって、最終大当り図柄として「1 6 R 大当り図柄」を導出する再抽選演出が、通常大

50

当り時再変動演出となる。また、本実施形態では、図19(c)に示すように、仮の大当り図柄が「2R系大当り図柄」であって、最終大当り図柄として「2R系大当り図柄」を導出する再抽選演出が、特定大当り時再変動演出となる。また、本実施形態では、図19(d)に示すように、仮の大当り図柄が「2R系大当り図柄」であって、最終大当り図柄として「2R系大当り図柄」を導出する再抽選演出が、特別再変動演出となる。そして、本実施形態では、図19(c)及び図19(d)に示すように、図柄変動ゲームの開始後、同一時間の経過時(時間W2時点)に開始するモード移行演出が、共通演出(報知演出)となる。また、本実施形態では、モード移行演出によって移行先の演出モード、すなわち高確率確定モードを除く高確率潜伏演出が行われる演出モード(低期待度モード、中期期待度モード、高期待度モード)が示唆される。

10

【0241】

次に、図20にしたがって、第2の特定変動パターンに基づく図柄変動ゲームで行われる再抽選演出及び復活演出について説明する。

主制御用CPU45aは、大当り抽選で大当りに当選し、大当り種として下開放確変大当り遊技及び特殊系大当り遊技を決定した場合、前述した「第2の特定変動パターン」を含む複数種類の変動パターンの中から1つの変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU45aは、決定した変動パターンを指示する変動パターン指定コマンドと、決定した大当り種に対応する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、統括制御用CPU46aに出力する。

【0242】

統括制御用CPU46aは、「第2の特定変動パターン」を指示する変動パターン指定コマンドを入力すると、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指示されている特別図柄の種類をもとに、図20に示す複数種類(本実施形態では3つ)の演出内容パターンZ1~Z3の中から1つの演出内容パターンを選択し、決定する。なお、演出内容パターンZ1~Z3は、同一の変動パターンである第2の特定変動パターンをもとに決定されることから、演出内容パターンZ1~Z3に基づく図柄変動ゲームの変動時間、すなわち図柄変動ゲームが開始してから終了する迄の時間は同一時間となっている。

20

【0243】

統括制御用CPU46aは、停止図柄指定コマンドで「特別図柄A(下開放確変大当り遊技)」が指示されている場合、図20(a)の演出内容パターンZ1、及び図20(c)の演出内容パターンZ3の何れか一方の演出内容パターンを選択し、決定する。また、統括制御用CPU46aは、停止図柄指定コマンドで「特別図柄B~E(特殊系大当り遊技)」が指示されている場合、図20(b)の演出内容パターンZ2を選択し、決定する。演出内容パターンを決定した統括制御用CPU46aは、演出内容パターンを指示する演出内容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にそれぞれ出力する。本実施形態では、演出内容パターンZ1~Z3を選択し、決定する統括制御用CPU46aが、演出内容決定手段となる。

30

【0244】

次に、統括制御用CPU46aは、決定した演出内容パターンをもとに、飾り図柄を決定し、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを表示制御用CPU47aに出力する。飾り図柄の決定に際して統括制御用CPU46aは、演出内容パターンZ1、Z2を決定している場合、仮の大当り図柄と最終的に停止表示させる最終大当り図柄を決定する。なお、仮の大当り図柄を構成する左右2列の数字図柄は、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時にリーチを形成する場合、そのリーチ形成図柄にも流用される。一方、統括制御用CPU46aは、演出内容パターンZ3を決定している場合、復活演出の前に一旦停止表示させる仮の停止図柄と、復活演出を経て導出する最終の停止図柄(大当り図柄)を決定する。

40

【0245】

統括制御用CPU46aは、演出内容パターンZ1を決定している場合、仮の大当り図柄として「特殊系大当り図柄」を決定するとともに、最終大当り図柄として「16R大当

50

り図柄」を決定する。また、統括制御用CPU46aは、演出内容パターンZ2を決定している場合、仮の大当り図柄として「特殊系大当り図柄」を決定するとともに、最終大当り図柄として「特殊系大当り図柄」を決定する。また、統括制御用CPU46aは、演出内容パターンZ3を決定している場合、仮の停止図柄としてはずれを認識し得るはずれ図柄（例えば、[767]）を決定するとともに、最終大当り図柄として下開放確変大当り遊技を認識し得る数字図柄からなる大当り図柄（例えば、[777]）を決定する。

【0246】

次に、表示制御用CPU47aの制御によって行われる図柄変動ゲームの流れを図20(a)~(c)にしたがって説明する。本実施形態では、図20(a)~(c)に示す流れで図柄変動ゲームを演出表示装置28に実行させる表示制御用CPU47aが、演出実行制御手段となる。

10

【0247】

表示制御用CPU47aは、演出内容パターンZ1~Z3を指示する演出内容パターン指定コマンド、及び飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを入力すると、演出表示装置28で図柄変動ゲームを開始させる。

【0248】

図20(a)は、演出内容パターンZ1に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置28では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間V0時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として特殊系大当り図柄（この例では[7 7]）が一旦停止表示される（時間V1時点）。演出表示装置28に一旦停止表示された特殊系大当り図柄[7 7]から、遊技者は、少なくとも特殊系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

20

【0249】

次に、演出表示装置28では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として16R大当り図柄（この例では[7 7]）が導出される（時間V2時点）。その後、演出表示装置28では、第2の特定変動パターンの変動時間の経過時に、16R大当り図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了する（時間V3時点）。これにより、遊技者は、特殊系大当り遊技が、下開放確変大当り遊技に昇格したことを認識し得る。その後、演出表示装置28では、大当り遊技の開始に伴って、オープニング演出が行われる。そして、オープニング演出の終了後（時間V4時点）、下大入賞口41が開放され、下開放確変大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

30

【0250】

図20(b)は、演出内容パターンZ2に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置28では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の大当り図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間V0時点）、リーチ演出を経て、仮の大当り図柄として特殊系大当り図柄（この例では[7 7]）が一旦停止表示される（時間V1時点）。演出表示装置28に一旦停止表示された特殊系大当り図柄[7 7]から、遊技者は、少なくとも特殊系大当り遊技には当選していることを認識し得る。

【0251】

次に、演出表示装置28では、再抽選演出が開始され、所定時間の経過時に最終大当り図柄として特殊系大当り図柄（この例では[7 7]）が導出される（時間V2時点）。その後、演出表示装置28では、第2の特定変動パターンの変動時間の経過時に、特殊系大当り図柄が確定停止表示されて図柄変動ゲームが終了する（時間V3時点）。これにより、遊技者は、特殊系大当り遊技が、16R大当り遊技に昇格しなかったことを認識し得る。その後、演出表示装置28では、大当り遊技の開始に伴ってオープニング演出が行われる。そして、オープニング演出の終了後（時間V4時点）、上大入賞口39が開放され、特殊系大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

40

【0252】

なお、何れの特殊系大当り遊技が開始するかは、大当り抽選で当選した大当り種にしたがうことになる。そして、特別開放大当り遊技と複数回開放大当り遊技については、大当

50

り遊技の開始後、1回目及び2回目の上大入賞口39の開放動作から遊技者は区別することができず、3回目の上大入賞口39の開放動作で区別可能となる。また、複数回開放大当り遊技については、17回目の上大入賞口39の開放動作によって16回開放大当り遊技とその他の複数回開放大当り遊技が区別可能となり、33回目の上大入賞口39の開放動作によって32回開放大当り遊技と48回開放大当り遊技が区別可能となる。

【0253】

特殊系大当り遊技は、遊技者が獲得し得る賞球獲得数に差が生じ得る大当り遊技であり、当選した大当り種に応じて賞球獲得数が少なくなる場合（例えば、16回開放大当り遊技）も存在する。これに対し、下開放確変大当り遊技は、遊技者にとって安定した賞球を獲得し得る大当り遊技である。このため、図柄変動ゲームにおいて特殊大当り図柄が一旦停止表示されても、再抽選演出により、16R大当り図柄が導出される可能性を持たせることで、図柄変動ゲームが終了するまで遊技者の期待感を持続させることができる。なお、特殊大当り遊技については、特別開放大当り遊技を備えることで、再抽選演出の結果、特殊大当り図柄が導出されても、遊技者にとっては有利な状態で賞球を獲得できるチャンスが残されている。

10

【0254】

本実施形態では、図20(a)に示すように、仮の大当り図柄が「特殊系大当り図柄」であって、最終大当り図柄として「16R大当り図柄」を導出する再抽選演出が、通常大当り時再変動演出となる。また、本実施形態では、図20(b)に示すように、仮の大当り図柄が「特殊系大当り図柄」であって、最終大当り図柄として「特殊系大当り図柄」を導出する再抽選演出が、特殊大当り時再変動演出となる。

20

【0255】

図20(c)は、演出内容パターンZ3に基づく図柄変動ゲームの流れを示す。演出表示装置28では、図柄変動ゲームの開始後、所定時間の経過時に仮の停止図柄を構成する数字図柄によってリーチが形成され（時間V0時点）、リーチ演出を経て、仮の停止図柄として決定されたはずれ図柄（この例では[767]）が一旦停止表示される（時間V1時点）。演出表示装置28に一旦停止表示されたはずれ図柄[767]から、遊技者は、はずれを認識し得る。

【0256】

次に、演出表示装置28では、復活演出が開始され、所定時間の経過時に最終の停止図柄として決定された大当り図柄（この例では[777]）が導出される（時間V2時点）。これにより、遊技者は、はずれ図柄が大当り図柄に代わることで、大当りになることを認識し得る。その後、演出表示装置28では、大当り遊技の開始に伴って、オープニング演出が行われる。そして、オープニング演出の終了後（時間V4時点）、下大入賞口41が開放され、下開放確変大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技が開始する。

30

【0257】

本実施形態では、図柄変動ゲームにおいてははずれ図柄が一旦停止表示されても、復活演出により、大当り図柄が導出される可能性を持たせることで、図柄変動ゲームが終了するまで遊技者の期待感を持続させることができる。そして、復活演出を経て導出される大当り図柄は、遊技者にとって安定した賞球を獲得し得る下開放確変大当り遊技を認識し得る大当り図柄であることから、復活演出への期待感を向上させることができる。

40

【0258】

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) 下開放確変大当り遊技及び2R系大当り遊技の何れが決定されている場合でも、図19(c), (d)に示すように、図柄変動ゲームにおいてモード移行演出が行われることで、当該図柄変動ゲームが終了する迄、すなわち大当り遊技が開始する迄、如何なる大当り遊技が付与されるのかという点に遊技者を注目させることができる。このため、大当り遊技に対する遊技者の期待感を持続させることができる。

【0259】

(2) また、図柄変動ゲーム中のモード移行演出によって如何なる大当り遊技（下開放

50

確変大当り遊技又は2R系大当り遊技)が付与されるのかという点に遊技者を注目させるので、大当り遊技中の大入賞口の開放態様を下開放確変大当り遊技と2R系大当り遊技で同一態様に設定する必要がない。このため、下開放確変大当り遊技に当選している場合には、当該大当り遊技において最大限の出球を獲得することができる。

【0260】

(3)図19(c), (d)に示すモード移行演出において、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状態もあり得る高確率確定モードを除く他の演出モード(高確率潜伏演出)へ移行することが報知される。このため、図柄変動ゲームの終了後に下開放確変大当り遊技が付与されたならば、多量の出球を獲得し得るチャンスを得たことによる喜びとともに、大当り遊技終了後の抽選確率状態が高確率抽選状態(確変状態)へ移行することを認識でき、遊技者の遊技意欲を一気に高めることができる。すなわち、低確率抽選状態へ移行する可能性があることを一旦認識させた状態から、高確率抽選状態になることを認識させることで、遊技者の遊技意欲が高揚する。

10

【0261】

(4)下開放確変大当り遊技は下大入賞口41を開放させる一方で、2R系大当り遊技は上大入賞口39を開放させる。このため、付与された大当り遊技の種類が、下開放確変大当り遊技であるのか、2R系大当り遊技であるのかを、遊技者は確実に認識し得る。このため、図柄変動ゲームにおいてモード移行演出を実行させることで、大当り遊技が開始する迄、すなわち大当り遊技における最初のラウンド遊技において大入賞口が開放する迄、遊技者にどちらの大当り遊技が付与されるのかを期待させることができる。

20

【0262】

(5)2R確変大当り遊技に当選した場合、及び2R非確変大当り遊技に当選した場合は、図柄変動ゲームの演出内容、下大入賞口41の開放態様、及び開閉羽根35の開閉態様を同一設定とした。このため、これらの態様からは、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のかを遊技者に分からなくすることができる。このため、高確率確定モードを除く他の演出モードにおいて、抽選確率状態が、高確率抽選状態であるのか、低確率抽選状態であるのかを、遊技者に推測する楽しみを付与することができる。

【0263】

(6)図19(a)~(d)では、図柄変動ゲームにおいて2R系大当り図柄が導出された状態、すなわち大当り遊技終了後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状態もあり得る高確率潜伏演出(高確率確定演出モードを除く他の演出モード)へ移行することが報知される。このような状態であっても、再抽選演出を経て16R大当り図柄(及び特殊系大当り図柄)が導出される可能性があることから、図柄変動ゲームが終了する迄の間、高確率抽選状態である期待を持たせることができる。

30

【0264】

(7)そして、図19(a), (b)に示すように、再抽選演出を経て16R大当り図柄が導出されたならば、大当り遊技終了後の抽選確率状態が高確率抽選状態へ移行することを認識でき、遊技者の遊技意欲を一気に高めることができる。すなわち、低確率抽選状態へ移行する可能性があることを一旦認識させた状態から、高確率抽選状態になることを認識させることで、遊技者の遊技意欲が高揚する。

40

【0265】

(8)図19(c), (d)に示すように、再抽選演出で最終的に2R系大当り図柄が導出されることにより、モード移行演出において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状態もあり得る高確率潜伏演出へ移行することが報知される。しかし、このような状況であっても、下開放確変大当り遊技が決定されている場合には、図柄変動ゲームの終了後に下開放確変大当り遊技が付与される。このため、再抽選演出で最終的に2R系大当り図柄が導出された場合でも、下開放確変大当り遊技が開始する可能性があることから、大当り遊技が開始する迄の間、如何なる大当り遊技が付与されるのかという点に遊技者を注目させることができ、大当り遊技に対する遊技者の期待感を持続させることができる。そして、意外性がある演出を実現でき、遊技の興趣をさらに向上させること

50

ができる。

【0266】

(9)そして、図19(d)に示すように、下開放確変大当り遊技が付与されたならば、大当り遊技終了後の抽選確率状態が高確率抽選状態へ移行することを認識できるとともに、多量の賞球を獲得し得るチャンスを得たことによる喜びを感じさせることもできる。

【0267】

(10)図20(a),(b)では、図柄変動ゲームにおいて特殊系大当り図柄が導出された状態、すなわち賞球獲得数が少なくなるように構成された特殊系大当り遊技(本実施形態では16回開放大当り遊技や32回開放大当り遊技)を含む特殊系大当り遊技の中から1つの大当り遊技が付与されることが報知される。このような状態でも、本実施形態では、再抽選演出を経て16R大当り図柄が導出される可能性があることから、図柄変動ゲームが終了する迄の間、下開放確変大当り遊技が付与されることに期待を持たせることができる。

10

【0268】

(11)そして、再抽選演出を経て16R大当り図柄が導出されたならば、図柄変動ゲームの終了後、下開放確変大当り遊技が付与されることを認識でき、遊技者の遊技意欲を一気に高めることができる。すなわち、特殊系大当り遊技が付与される可能性があることを一旦認識させた状態から、下開放確変大当り遊技が付与されることを認識させることで、遊技者の遊技意欲が高揚する。

【0269】

(12)複数回開放大当り遊技は、ラウンド遊技の上限回数と上大入賞口39の1回の開閉動作に係る上限動作時間、及び第1,第2インターバル時間が同一に設定されている一方で、1回のラウンド遊技における上大入賞口39の開閉動作回数とラウンド遊技時間が異なるように設定されている。これにより、見た目からは、1回のラウンド遊技の区切りが判断し得ないことから、現在のラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるか分かり難く、その結果として何時まで大当り遊技が継続されるのかが分かり難くなる。したがって、下開放確変大当り遊技とは異なる態様の複数回開放大当り遊技を具備することで、大当り遊技中の興趣の向上を図ることができる。

20

【0270】

(13)再抽選演出で最終的に特殊系大当り図柄が導出されても、特別開放大当り遊技が決定されている場合には、複数回開放大当り遊技よりも遊技者に有利な特別開放大当り遊技が付与される。このため、再抽選演出で最終的に特殊系大当り図柄が導出された場合でも、特別開放大当り遊技が付与される可能性があることから、上大入賞口39が予め決められた設定回数分開閉動作するまで、如何なる大当り遊技が付与されるのかという点に遊技者を注目させることができ、大当り遊技に対する遊技者の期待感を持続させることができる。そして、意外性がある演出を実現でき、遊技の興趣をさらに向上させることができる。

30

【0271】

(14)下開放確変大当り遊技と特殊系大当り遊技では、異なる大入賞口を開放させるので、付与された大当り遊技の種類が、下開放確変大当り遊技であるのか、特殊系大当り遊技であるのかを、遊技者に確実に認識させることができる。一方で、特殊系大当り遊技については、同一の上大入賞口39を開放させることにより、複数回開放大当り遊技及び特別開放大当り遊技の何れが付与されたのかを判別できず、遊技者にどちらの大当り遊技が付与されたのかを期待させることができる。

40

【0272】

(15)図20(a)~(c)に基づく図柄変動ゲームは、同一の変動パターンをもとに実行させている。このため、主制御用CPU45aが決定した変動パターンをもとに、再抽選演出及び復活演出の何れか一方の演出内容であって、異なる演出内容を決定ことができ、変動パターンを共通化できる。したがって、再抽選演出を含む演出内容と復活演出を含む演出内容のそれぞれを1対1の関係で変動パターンと対応付ける場合に比して

50

、変動パターン数を削減できる。

【0273】

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、小当り遊技を設けても良い。小当り遊技は、大当り抽選で大当りに当選しなかった場合に小当り抽選手段（主制御用CPU45a）が小当り遊技を付与するか否かの小当り抽選を行い、その小当り抽選で小当りに当選した場合に付与される。そして、小当り遊技は、その小当り遊技中に遊技球の入球が許容される大入賞口（上大入賞口39）を開放するラウンド遊技から構成され、小当り遊技におけるラウンド遊技では大入賞口の開閉動作が2R系大当り遊技に設定した上限ラウンド回数と同一回数（2回）分行われる。また、小当り遊技の終了後は、状態制御手段（主制御用CPU45a）により、大当り抽選の抽選確率状態及び開閉羽根35の動作状態が、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される。具体的に言えば、小当り抽選に当選した時の遊技状態が「低確+変短なし」であれば、小当り遊技終了後の遊技状態は「低確+変短なし」に制御される。また、小当り抽選に当選した時の遊技状態が「高確+変短あり」であれば、小当り遊技終了後の遊技状態は「高確+変短あり」に制御される。なお、小当り抽選に当選した時の変動パターンは、2R系大当り遊技に当選した時に選択可能な変動パターンと同一に設定される。これにより、図柄変動ゲームの演出内容及び大入賞口の開放態様からは、2R系大当り遊技に当選したのか、小当り遊技に当選したのかを、遊技者は判別できない。また、各演出モード中に小当り遊技に当選した場合は、その当選時の演出モードを継続させても良いし、他の演出モードへ移行させるようにしても良い。

10

20

【0274】

実施形態において、演出モードの数を増減させても良い。この場合、高確確定モードは、必ず含むように演出モードを設定することが好ましい。また、低期待度モードは、低確率抽選状態が確定する演出モードとして設定しても良い。

【0275】

実施形態において、大当り図柄の態様を変更しても良い。すなわち、大当り図柄は、その大当り図柄から当選した大当り遊技の種類が認識可能であれば、図柄の態様自体は変更しても良い。

【0276】

実施形態において、下開放確変大当り遊技よりも、特殊系大当り遊技の方が、賞球獲得において遊技者に有利な大当り遊技となるように構成しても良い。この場合、図20(a)、(b)の演出内容パターンZ1、Z2では、仮の大当り図柄を「16R大当り図柄」とし、最終大当り図柄を「16R大当り図柄」及び「特殊系大当り図柄」の何れかとする。

30

【0277】

実施形態において、開放演出コマンドによって、上大入賞口39の開放～閉鎖までの演出とインターバル中の演出の両方を決定し、実行させるようにしても良い。

実施形態において、閉鎖演出コマンドによって、上大入賞口39の開放～閉鎖までの演出とインターバル中の演出の両方を決定し、実行させるようにしても良い。

【0278】

実施形態において、大当り遊技の種類を増減させても良い。また、上大入賞口39の開閉動作回数を変更しても良い。例えば、1回のラウンド遊技中に上大入賞口39を4回、開閉動作させるようにしても良い。

40

【0279】

実施形態において、ラウンド遊技の規定ラウンド数、上大入賞口39の1回の開閉動作に係る時間、ラウンド遊技時間を変更しても良い。また、継続演出が実行されないインターバルにおいて、ラウンド間インターバル時間とラウンド内インターバル時間は、同一時間であれば、その時間を変更しても良い。

【0280】

実施形態において、統括制御用CPU46aは、1回目のラウンド遊技においてラ

50

ウンド開放指定コマンド及び大当り遊技の種類等に基づき、開閉タイミングを特定して、開放演出コマンド及び閉鎖演出コマンドを出力していたが、出力しなくても良い。

【0281】

実施形態において、統括制御用CPU46aは、開閉タイミングを特定して、開放演出コマンド及び閉鎖演出コマンドを出力していたが、出力しなくても良い。この場合、例えば、統括制御用CPU46aは、1回目のラウンド遊技開始時及び継続演出終了する毎に、次の継続演出が開始するまでの遊技演出の演出内容を特定する制御コマンドを出力するようにしても良い。

【0282】

実施形態において、継続演出の演出時間は、9100msとしていたが、任意に変更しても良い。例えば、継続演出が実行されないラウンド間インターバル又はラウンド内インターバルにて設定されるインターバル時間(1000ms)と同一にしてもよい。このようにすれば、主制御用CPU45aは、継続演出が実行されるか否かを閉鎖回数に基づき判定する必要がなくなるため、制御が簡単となる。

【0283】

実施形態において、継続演出を実行させるタイミングは各大当り遊技において同一タイミングであれば、そのタイミングを変更しても良い。例えば、上大入賞口39の開放中に実行しても良い。また、実施形態において、継続演出を実行させないようにしても良い。

【0284】

実施形態において、継続演出の演出内容や上大入賞口39の開放中の演出内容を変更しても良い。

実施形態において、遊技盤YB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YBに設ける始動入賞口の数を1つとしても良い。

【0285】

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。

【0286】

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に具体化した但、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化したても良い。また、複数の特別図柄を用いるパチンコ遊技機10に具体化したても良い。

【0287】

実施形態において、サブ統括制御基板46を省略し、主制御基板45から直接、開放コマンドや閉鎖コマンドなどの大当り遊技に係る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に出力するようにしても良い。

【0288】

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)複数種類の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームを表示する表示装置と、大当りか否かの大当り抽選を行う大当り抽選手段と、を備え、前記大当り抽選に当選した場合には前記図柄変動ゲームで大当りを認識し得る大当り図柄が導出された後、前記図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技が行われ、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、前記大当り遊技には、遊技者に付与する利益に差が生じ得る第1大当り遊技と第2大当り遊技を含み、前記第1大当り遊技と前記第2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が同一回数に設定されている一方で、前記大入賞口の開放態様が異なっており、前記第2大当り遊技は前記第1大当り遊技に比して賞球獲得数が少なくなるように構成されており、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、前記大当り種決定手段が前記第1大当りを決定した場合には前記第1大当り遊技を付与し、前記大当り種決定手段が前記第2大当りを決定した場合には前記第2大当り遊技を付与

10

20

30

40

50

する大当り遊技付与手段と、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で導出する図柄を決定し、大当りに当選している場合には前記大当り種決定手段が決定した大当り種をもとに、遊技者に大当りに当選したことを認識させるための大当り図柄を決定する図柄決定手段と、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する演出内容決定手段と、前記演出内容決定手段が決定した演出内容をもとに、前記図柄決定手段が決定した大当り図柄を含む図柄を導出させる図柄変動ゲームを前記表示装置に実行させる演出実行制御手段と、を備え、前記大当り図柄には、前記第1大当りを認識可能な第1大当り図柄と、前記第2大当りを認識可能な第2大当り図柄を含み、前記図柄変動ゲームの演出内容には、仮の大当り図柄を一旦停止させた後、最終的な大当り種を遊技者に認識させるための最終大当り図柄を導出する再変動演出を含み、前記再変動演出には、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実行可能な第1大当り時再変動演出と、前記大当り種決定手段が前記第2大当りを決定している場合に実行可能な第2大当り時再変動演出を含み、前記図柄決定手段は、前記第1大当り時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当り図柄として前記第2大当り図柄を決定するとともに前記最終大当り図柄として前記第1大当り図柄を決定し、前記第2大当り時再変動演出が実行される場合、前記仮の大当り図柄として前記第2大当り図柄を決定するとともに前記最終大当り図柄として前記第2大当り図柄を決定し、前記演出実行制御手段は、前記演出内容決定手段が再変動演出を含む演出内容を決定している場合には前記図柄決定手段が決定している仮の大当り図柄及び最終大当り図柄にしたがって再変動演出を実行させ、前記大当り種決定手段が前記第1大当りを決定しているときには前記第2大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止させた後、最終大当り図柄として前記第1大当り図柄を導出する前記第1大当り時再変動演出を実行させ、前記大当り種決定手段が前記第2大当りを決定しているときには前記第2大当り図柄を仮の大当り図柄として一旦停止させた後、最終大当り図柄として前記第2大当り図柄を導出する第2大当り時再変動演出を実行させることを特徴とする遊技機。本実施形態では、第1大当り遊技が下開放確変大当り遊技であり、第2大当り遊技が特殊系大当り遊技となる。また、本実施形態では第1大当り図柄が16R大当り図柄となり、第2大当り図柄が特殊系大当り図柄となる。また、本実施形態では第1大当り時再変動演出が図20(a)に基づく再抽選演出であり、第2大当り時再変動演出が図20(b)に基づく再抽選演出となる。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】

【0289】

【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】大当り遊技の種類を説明する説明図。

【図4】(a)は、特別図柄Aに基づく大当り遊技(下開放確変大当り遊技)中の下大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート、(b)は、特別図柄Eに基づく大当り遊技(16回開放大当り遊技)中の上大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート。

【図5】(a)は、特別図柄Dに基づく大当り遊技(32回開放大当り遊技)中の上大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート、(b)は、特別図柄Cに基づく大当り遊技(48回開放大当り遊技)中の上大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート。

【図6】(a)は、特別図柄Bに基づく大当り遊技(特別開放大当り遊技)中の上大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート、(b)は、特別図柄F、Gに基づく大当り遊技(2R確変大当り遊技と2R非確変大当り遊技)の上大入賞口の開放態様を示すタイミングチャート。

【図7】特別図柄Eに基づく大当り遊技(16回開放大当り遊技)における上大入賞口の開放時間及びインターバル時間を説明する説明図。

【図8】特別図柄Dに基づく大当り遊技(32回開放大当り遊技)における上大入賞口の開放時間及びインターバル時間を説明する説明図。

【図9】特別図柄Cに基づく大当り遊技(48回開放大当り遊技)における上大入賞口の開放時間及びインターバル時間を説明する説明図。

【図10】同じく、特別図柄Cに基づく大当り遊技（48回開放大当り遊技）における上大入賞口の開放時間及びインターバル時間を説明する説明図。

【図11】特別図柄Bに基づく大当り遊技（特別開放大当り遊技）における上大入賞口の開放時間及びインターバル時間を説明する説明図。

【図12】演出モードの移行態様を示す模式図。

【図13】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図14】ランクアップボーナス処理を示すフローチャート。

【図15】特別大当り遊技処理を示すフローチャート。

【図16】（a）は、特別図柄Aに基づく大当り遊技（下開放確変大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を示す模式図、（b）は、特別図柄B～Eに基づく大当り遊技（特殊系大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を示す模式図、（c）は、特別図柄F，Gに基づく大当り遊技（2R系大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を示す模式図。

【図17】（a）～（c）は、最終的に停止表示される特別図柄F，Gに基づく大当り遊技（2R系大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を決定するための振分表。

【図18】（a），（b）は、再抽選演出の演出態様を示す模式図。

【図19】（a）～（d）は、仮の大当り図柄として特別図柄F，Gに基づく大当り遊技（2R系大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を一旦停止表示して行う再抽選演出を含む図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【図20】（a）～（c）は、仮の大当り図柄として特別図柄B～Eに基づく大当り遊技（特殊系大当り遊技）を認識可能な大当り図柄を一旦停止表示して行う再最抽選演出を含む図柄変動ゲームの流れ、及び復活演出を含む図柄変動ゲームの流れを示す模式図。

【符号の説明】

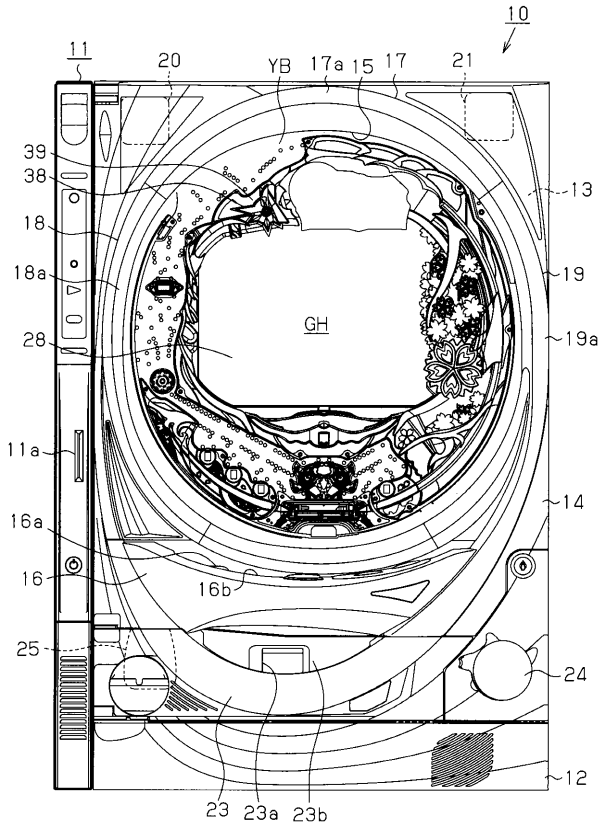
【0290】

10 ... パチンコ遊技機、28 ... 演出表示装置、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、YB ... 遊技盤。

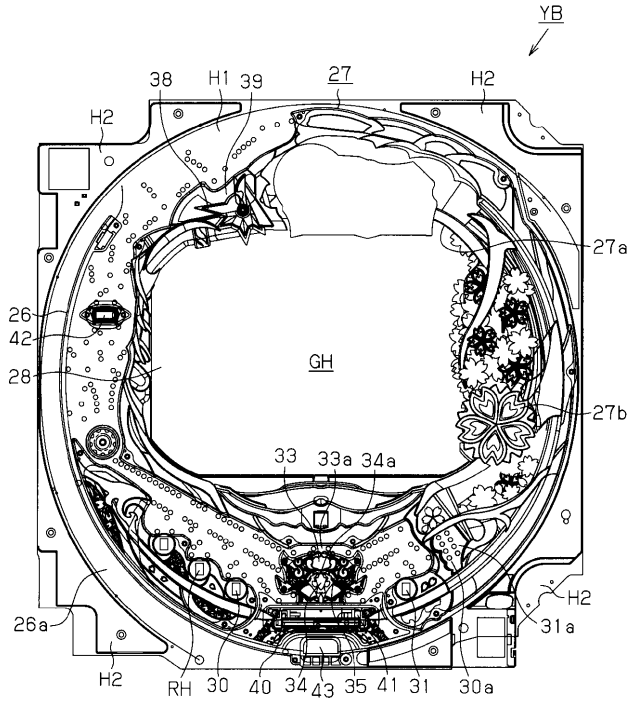
10

20

【図1】



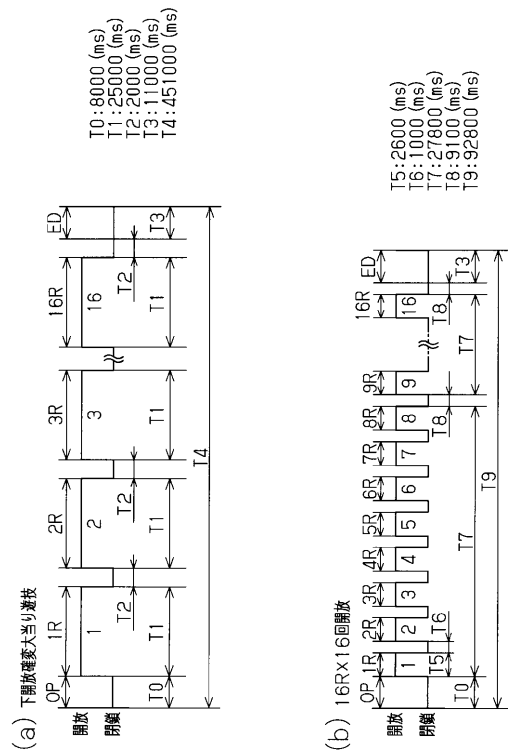
【図2】



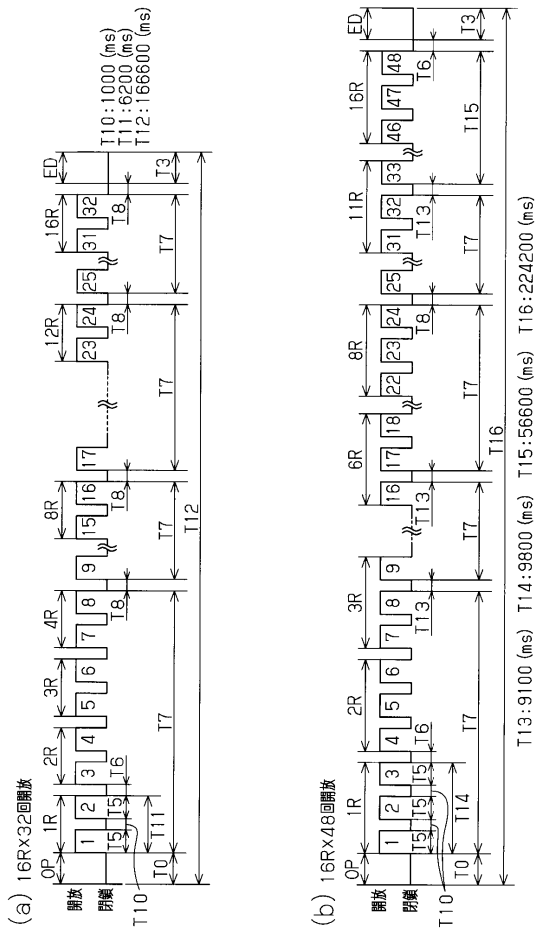
【図3】

特別箇所 種類	当選時の状態 当選+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	ラウンド数 (開放回数) カギ回数	当り後の 確率	当り後の 変動	オープニング (ms)	ラウンド (ms)	エンディング (ms)	大人開口
A	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	16 (16回開放) 8	高確	次回	8000	25000	11000	下
B	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	16 (16回開放) 9	高確	次回	8000	1回目 27000 2回目~25000	11000	上
C	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	16 (45回開放) 9	高確	次回	8000	特定回 17900 それ以外 9800	11000	上
D	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	16 (32回開放) 9	高確	次回	8000	6200	11000	上
E	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	16 (16回開放) 9	高確	次回	8000	2600	11000	上
F	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	2 (2回開放) 9	高確	0回 100回 0回 100回	40	600	2092	上
G	低確+変動なし 低確+変動あり 高確+変動なし 高確+変動あり	2 (2回開放) 9	低確	0回 100回 0回 100回	40	600	2092	上

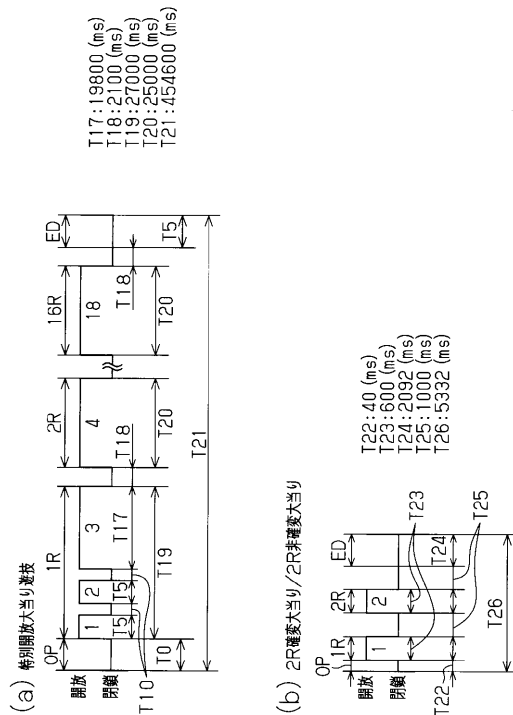
【図4】



【 図 5 】



【 図 6 】



【 図 7 】

R	回数	大入賞口	時間 (ms)	合計時間 (ms)	演出		
OP	---	---	8000	8000	OP演出		
1R	1	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600	27800	ラウンド演出		
2R	2	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
3R	3	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
4R	4	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
5R	5	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
6R	6	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
7R	7	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
8R	8	開放→閉鎖 インターバル (特)	9100			継続演出	
9R	9	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600			27800	ラウンド演出
10R	10	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
11R	11	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
12R	12	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
13R	13	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
14R	14	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
15R	15	開放→閉鎖 インターバル (特)	2600				
16R	16	開放→閉鎖 インターバル (特)	9100				
ED	---	---	11000	11000	ED演出		

【 図 8 】

R	回数	大入賞口	時間 (ms)	合計時間 (ms)	演出		
OP	---	---	8000	8000	OP演出		
1R	1	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600	27800	ラウンド演出		
2R	2	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
3R	3	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
4R	4	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
5R	5	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
6R	6	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
7R	7	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
8R	8	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
9R	9	開放→閉鎖 インターバル (内)	9100			継続演出	
10R	10	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600			27800	ラウンド演出
11R	11	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
12R	12	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
13R	13	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
14R	14	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
15R	15	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
16R	16	開放→閉鎖 インターバル (内)	9100				
17R	17	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600	27800	ラウンド演出		
18R	18	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
19R	19	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
20R	20	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
21R	21	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
22R	22	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
23R	23	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
24R	24	開放→閉鎖 インターバル (内)	9100			継続演出	
25R	25	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600	27800	ラウンド演出		
26R	26	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
27R	27	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
28R	28	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
29R	29	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
30R	30	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
31R	31	開放→閉鎖 インターバル (内)	2600				
32R	32	開放→閉鎖 インターバル (内)	9100			継続演出	
ED	---	---	11000	11000	ED演出		

【 図 9 】

R	回数	大人賃口	時間 (ms)	合計時間 (ms)	演出
OP	---	---	8000	8000	OP演出
1R	1	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	2	開演→開演	2800		
2R	3	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	4	開演→開演	2800		
3R	5	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	6	開演→開演	2800		
4R	7	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	8	開演→開演	2800		
5R	9	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	10	開演→開演	2800		
6R	11	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	12	開演→開演	2800		
7R	13	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	14	開演→開演	2800		
8R	15	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	16	開演→開演	2800		
9R	17	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	18	開演→開演	2800		
10R	19	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	20	開演→開演	2800		
11R	21	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	22	開演→開演	2800		
12R	23	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	24	開演→開演	2800		
ED	---	---	9100	9100	継続演出

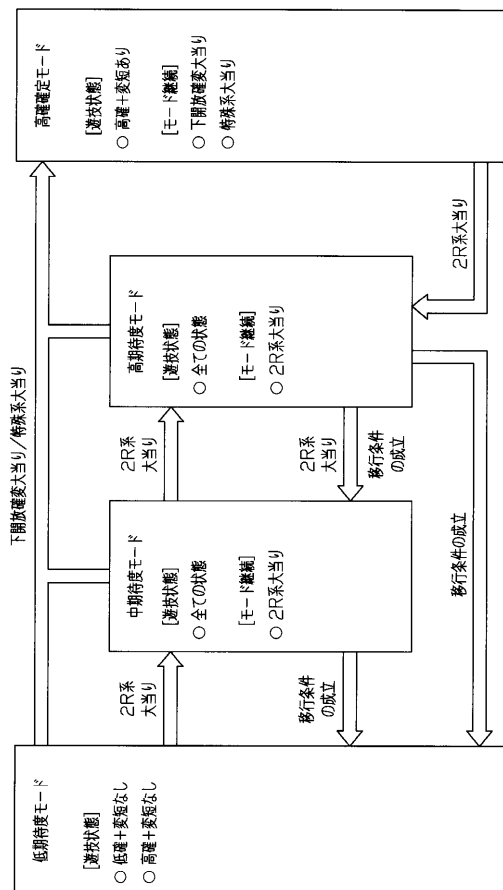
【 図 1 0 】

9R	25	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	26	開演→開演	2800		
10R	27	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	28	開演→開演	2800		
11R	29	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	30	開演→開演	2800		
12R	31	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	32	開演→開演	2800		
13R	33	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	34	開演→開演	2800		
14R	35	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	36	開演→開演	2800		
15R	37	開演→開演	2800	9100	継続演出
		インターバル (内)	1000		
	38	開演→開演	2800		
16R	39	開演→開演	2800	27800	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	40	開演→開演	2800		
ED	41	開演→開演	2800	11000	ED演出
		インターバル (内)	1000		
	42	開演→開演	2800		
	43	開演→開演	2800	57600	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	44	開演→開演	2800		
	45	開演→開演	2800	57600	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	46	開演→開演	2800		
	47	開演→開演	2800	11000	ED演出
		インターバル (内)	1000		
	48	開演→開演	2800		
ED	---	---	11000	11000	ED演出

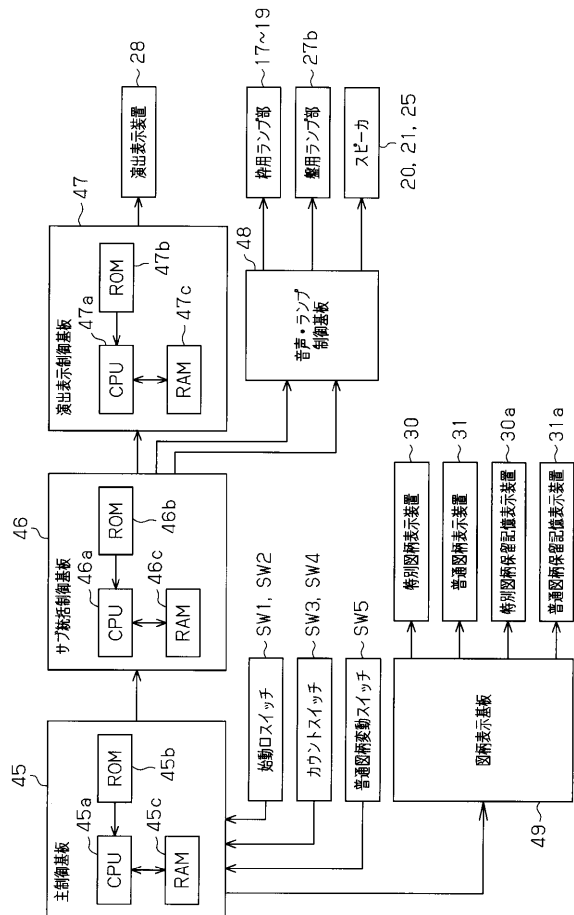
【 図 1 1 】

R	回数	大人賃口	時間 (ms)	合計時間 (ms)	演出
OP	---	---	8000	8000	OP演出
1R	1	開演→開演	2800	27000	ラウンド演出
		インターバル (内)	1000		
	2	開演→開演	2800		
2R	3	開演→開演	19800	21000	インターバル演出
		インターバル (内)	2100		
	4	開演→開演	25000		
3R	5	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	6	開演→開演	25000		
4R	7	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	8	開演→開演	25000		
5R	9	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	10	開演→開演	25000		
6R	11	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	12	開演→開演	25000		
7R	13	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	14	開演→開演	25000		
8R	15	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	16	開演→開演	25000		
9R	17	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	18	開演→開演	25000		
10R	19	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	20	開演→開演	25000		
11R	21	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	22	開演→開演	25000		
12R	23	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	24	開演→開演	25000		
13R	25	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	26	開演→開演	25000		
14R	27	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	28	開演→開演	25000		
15R	29	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	30	開演→開演	25000		
16R	31	開演→開演	25000	25000	ラウンド演出
		インターバル (内)	2100		
	32	開演→開演	25000		
ED	---	---	11000	11000	ED演出

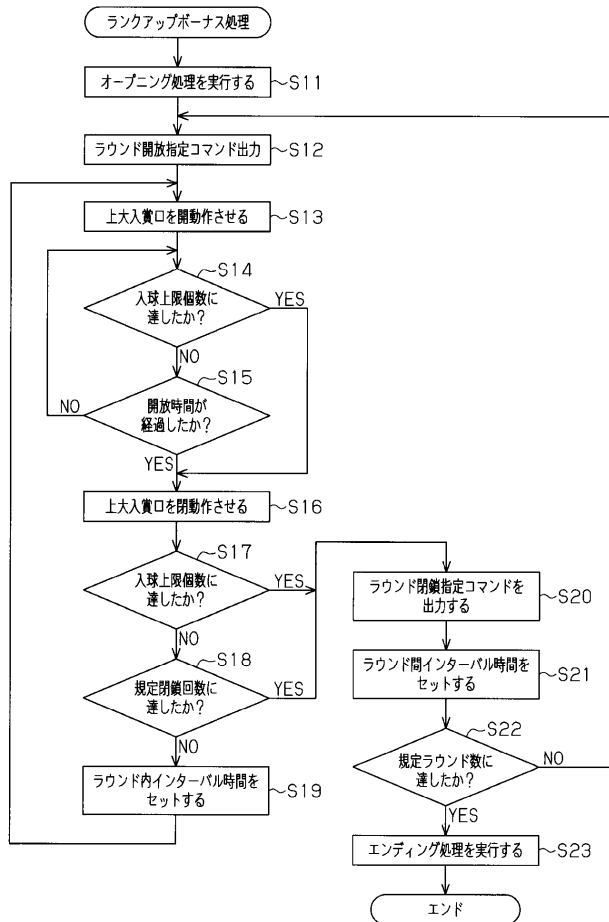
【 図 1 2 】



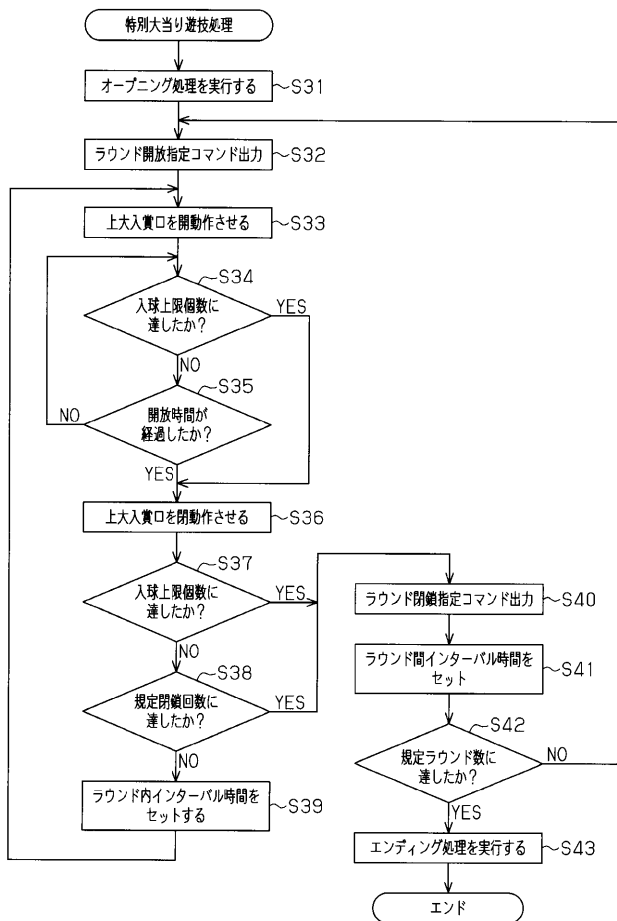
【 図 1 3 】



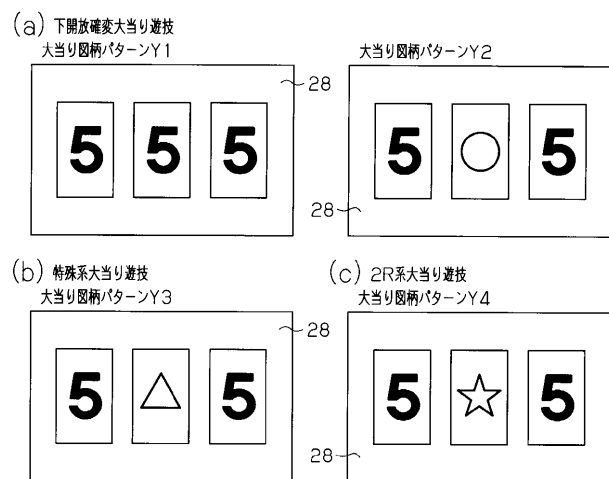
【 図 1 4 】



【 図 1 5 】



【 図 1 6 】



【 図 1 7 】

(a) 特別図柄Gに当選

図柄種	乱数値
白	54
赤	36
金	10
	100

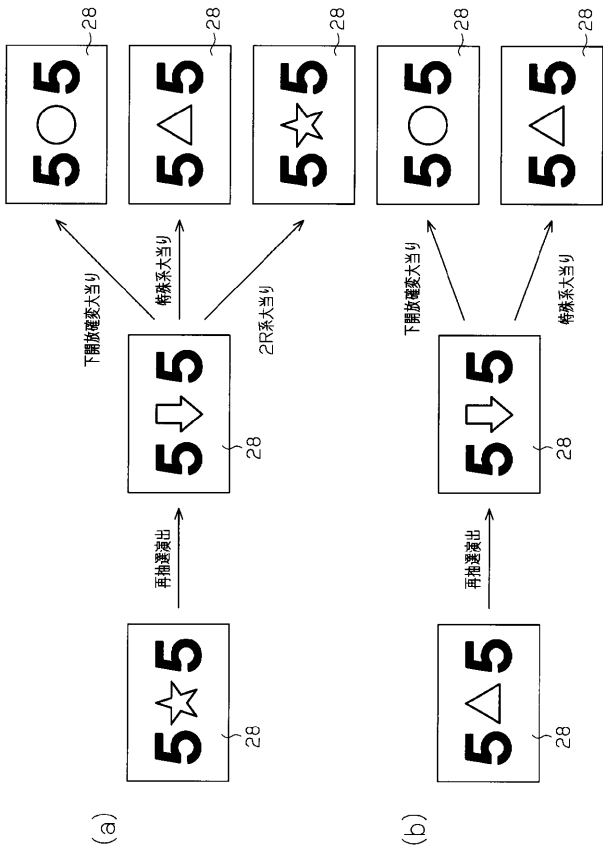
(b) 特別図柄Fに当選

図柄種	乱数値
白	28
赤	36
金	36
	100

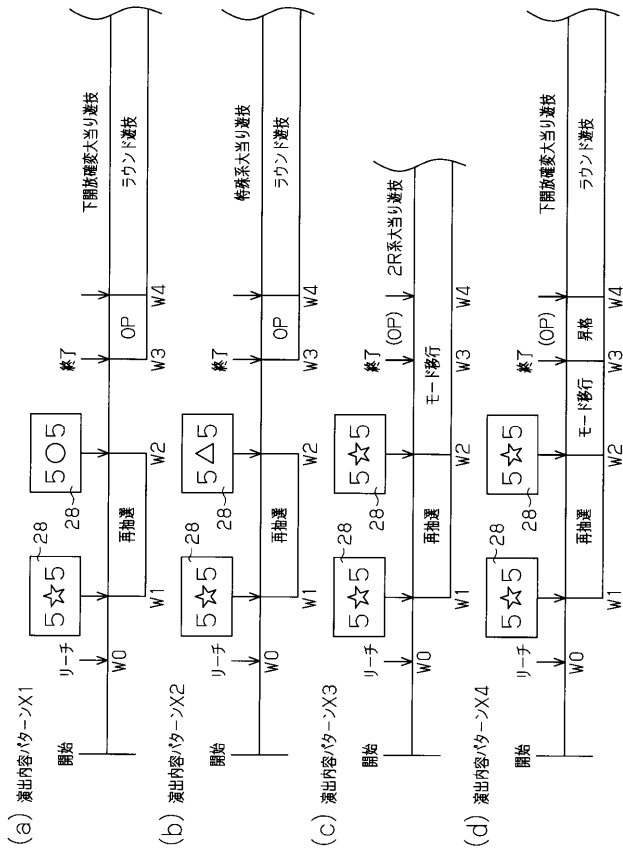
(c) 特別図柄Aに当選

図柄種	乱数値
白	20
赤	50
金	30
	100

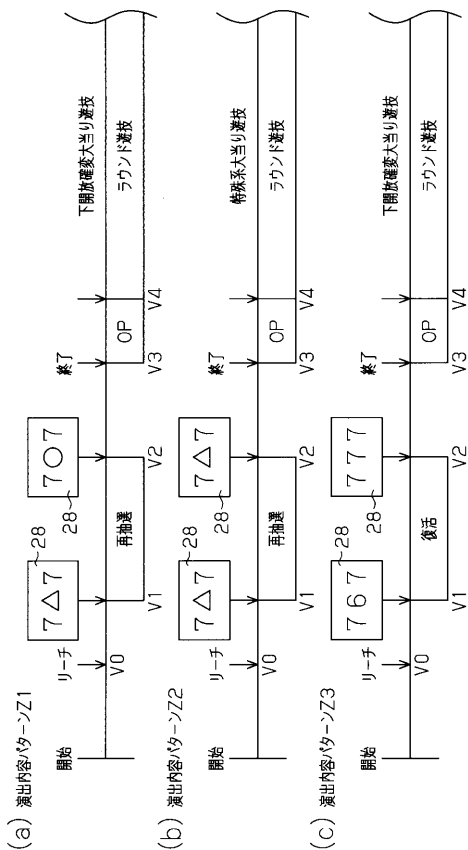
【 図 1 8 】



【 図 1 9 】



【 図 2 0 】



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
- Fターム(参考) 2C088 AA35 AA36 AA39 AA44 BC22 EA10