

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5577153号
(P5577153)

(45) 発行日 平成26年8月20日 (2014. 8. 20)

(24) 登録日 平成26年7月11日 (2014. 7. 11)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006. 01)

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

請求項の数 6 (全 85 頁)

(21) 出願番号	特願2010-123571 (P2010-123571)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成22年5月28日 (2010. 5. 28)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2011-245172 (P2011-245172A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成23年12月8日 (2011. 12. 8)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成24年7月30日 (2012. 7. 30)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	土谷 賢二
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内
		(72) 発明者	鈴木 淳之介
			名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームを開始する際に、大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記変動内容決定手段が決定した変動内容に基づいて前記図柄変動ゲームを表示する表示手段と、を備え、前記図柄変動ゲームの変動内容には、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回連続して実行可能な特殊の変動内容が含まれた遊技機において、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に大当たり判定の当選確率を通常状態よりも高確率に変更する確変状態を付与する確変付与手段と、

現在の遊技状態として確変状態が付与されている確変期待度が異なる複数種類の演出モードのうち何れかの実行を制御するモード制御手段と、

遊技球が入球可能であって遊技球の入球により図柄変動ゲームの始動条件が付与される始動手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、前記大当たり種類決定手段によって決定された大当たり遊技の種類に基づいて、前記大当たり遊技の終了後に、前記始動手段への遊技球の入球確率を向上させる入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、を備え、

前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合において、該今回の図柄変動ゲームの直前

10

20

に実行された前回の図柄変動ゲームにおいて確変期待度が相対的に低い第1演出モードが設定されていたときには、今回の図柄変動ゲームにおける複数の変動サイクルのうち、先に実行される先の変動サイクルで該第1演出モードよりも確変期待度が高い第2演出モードに移行させると共に、最後に実行される最後の変動サイクルで該第2演出モードよりも確変期待度が高い第3演出モードに移行させると設定し、該今回の図柄変動ゲームの最後の変動サイクルで該第3演出モードが設定された場合には、該今回の図柄変動ゲームの終了後に該第3演出モードよりも確変期待度が高い第4演出モードに移行させると設定し得る、

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後、特別入賞口が開放される第1の大当たり遊技と、前記第1の大当たり遊技よりも前記特別入賞口の開放時間が短い第2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を決定する大当たり種類決定手段と、

10

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、前記大当たり種類決定手段が決定した内容で、図柄変動ゲーム終了後、前記大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

前記大当たり判定手段の判定結果が否定の場合、小当たりか否かを判定する小当たり判定手段と、

前記小当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後、前記第2の大当たり遊技における前記特別入賞口の開放態様と同じ態様にて前記特別入賞口を開放させる小当たり遊技を付与する小当たり遊技付与手段と、を備え、

前記確変付与手段は、前記大当たり種類決定手段によって前記第2の大当たり遊技が付与されると決定された場合には、該第2の大当たり遊技の終了後に確変状態を付与し、

20

前記変動内容決定手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当たり種類決定手段によって前記第2の大当たり遊技が付与されると決定されたとき、又は、前記小当たり判定手段の判定結果が肯定の場合に、今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容を決定し得る構成であり、

前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームの終了後に、前記第2の大当たり遊技又は前記小当たり遊技が付与され、

前記入球率向上状態付与手段は、現在の遊技状態が前記入球率向上状態ではない場合において、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定であって前記大当たり種類決定手段によって前記第2の大当たり遊技が付与されると決定されたときに、前記第2の大当たり遊技の終了後に前記入球率向上状態を付与せず、前記小当たり判定手段の判定結果が肯定のときに、前記入球率向上状態が付与されていないことを維持し、

30

前記入球率向上状態が付与されていない場合における演出モードに、前記第1演出モード、前記第2演出モード、前記第3演出モード及び前記第4演出モードが含まれており、

前記モード制御手段は、現在の遊技状態が前記入球率向上状態ではない場合において、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当たり種類決定手段によって前記第2の大当たり遊技が付与されると決定されたとき、及び前記小当たり判定手段の判定結果が肯定のときに、前記第2の大当たり遊技及び前記小当たり遊技の終了後に、前記第4演出モードに移行させ得る制御を行うことを特徴とする遊技機。

40

【請求項2】

前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合に限り、該今回の図柄変動ゲームにおける最後の変動サイクルで前記第3演出モードに移行させると設定し、該第3演出モードが設定されている場合には、今回の図柄変動ゲームの終了後に、該第3演出モードを維持することなく、該第3演出モードよりも確変期待度が高い演出モード、又は該第3演出モードよりも確変期待度が低い演出モードに移行させると設定する請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって複数回連続する図柄変動ゲームの変動内容として、前記特殊の変動内容とは異なる変動内容が決定された場合に、前記第

50

1 演出モード、前記第 2 演出モード及び前記第 4 の演出モードのそれぞれを継続して設定し得る請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合には、該今回の図柄変動ゲームにおける最初の変動サイクルで前記第 2 演出モードに移行させる設定を行い、

所定の演出を実行する演出実行手段と、

前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームで前記最後の変動サイクルの前に連続して実行される最後直前の変動サイクルでは、前記変動内容決定手段によって、最も決定確率の高い通常変動内容が決定された場合とは異なる特殊演出を前記演出実行手段に実行させると共に、該今回の図柄変動ゲームにおいて前記最後の変動サイクルと前記最後直前の変動サイクルを除く変動サイクルでは、前記変動内容決定手段によって通常変動内容が決定された場合と同じ通常演出を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備えた請求項 1～請求項 3 のうち何れか一項に記載の遊技機。

10

【請求項 5】

前記大当たり遊技付与手段は、前記大当たり種類決定手段によって前記第 1 の大当たり遊技に含まれる特殊の大当たり遊技を付与すると決定された場合、図柄変動ゲーム終了後に前記第 2 の大当たり遊技における前記特別入賞口の開放態様と同じ態様にて前記特別入賞口を開放させて、その後に更に前記特別入賞口を開放させる特殊の大当たり遊技を付与し、

20

前記変動内容決定手段は、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当たり種類決定手段によって前記第 2 の大当たり遊技若しくは前記特殊の大当たり遊技が付与されると決定されたとき、又は、前記小当たり判定手段の判定結果が肯定の場合に、今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容を決定し、

前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームの終了後に、前記第 2 の大当たり遊技、前記小当たり遊技又は前記特殊の大当たり遊技が付与される請求項 1～請求項 4 のうち何れか一項に記載の遊技機。

【請求項 6】

前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、現在の状態として確変状態が付与されているか否かを判定すると共に、現在の状態として入球率向上状態が付与されているか否かを判定する遊技状態判定手段を備えた請求項 1～請求項 5 のうち何れか一項に記載の遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、1 回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始から図柄の変動停止までを 1 回とする変動サイクルを複数回連続して実行可能な遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

40

従来、遊技機的一种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たりか否かの大当たり抽選を行い、その大当たり抽選の抽選結果を複数回の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームを実行させることにより導出させている。図柄変動ゲームでは、最終的に確定停止表示された図柄が大当たり図柄である場合、遊技者は大当たりを認識し得るようになっている。また、大当たり遊技の終了後、大当たり抽選で大当たり当選する当選確率状態を、低確率状態から高確率状態（以下、「確変状態」と示す）へ変動させる確率変動機能を備えたものがある。

【0003】

この種の図柄変動ゲームでは、近時では、遊技状態が確変状態であるか否かを秘匿した上で、遊技状態として確変状態が付与されているのか否かを示唆するパチンコ遊技機が提

50

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、確変状態が付与されていることへの期待度を異ならせた複数の演出モードが設定されている。

【0004】

ところで、遊技者の興趣を向上させるために、1回の図柄変動ゲームにおいて、複数回の図柄変動ゲームが実行されているかのように演出を行う連続予告演出がある（例えば、特許文献2参照）。この連続予告演出では、1回の図柄変動ゲーム中に擬似的に実行される図柄変動（以下、変動サイクルと示す場合がある）の回数が多いほど、「大当たり」となる可能性、すなわち大当たり期待度が高くなるように設定されているのが一般的である。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0005】

【特許文献1】特開2007-135700号公報

【特許文献2】特開2005-261711号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0006】

しかしながら、特許文献2に開示されるようなパチンコ機では、変動サイクルの回数に応じて大当たり期待度が高くなるが、それ以外に、現在の遊技状態や大当たり遊技の終了後における遊技状態などが認識できるわけではない。また、複数回の変動サイクルが実行される図柄変動ゲーム内では関連性を有する演出が実行可能であるが、その図柄変動ゲームの前後における関連性を有するわけではなく、更なる演出効果の向上が望まれている。

20

【0007】

この発明は、このような従来の技術に存在する問題点に着目してなされたものであり、その目的は、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが可能な場合において、遊技に対する興趣の向上を図ることができる遊技機を提供する。

【課題を解決するための手段】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行う図柄変動ゲームを開始する際に、大当たりとなるか否かを判定する大当たり判定手段と、前記大当たり判定手段の判定結果に基づいて図柄変動ゲームの変動内容を決定する変動内容決定手段と、前記変動内容決定手段が決定した変動内容に基づいて前記図柄変動ゲームを表示する表示手段と、を備え、前記図柄変動ゲームの変動内容には、1回の図柄変動ゲームにおいて図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回連続して実行可能な前記特殊の変動内容が含まれた遊技機において、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、大当たり遊技終了後に大当たり判定の当選確率を通常状態よりも高確率に変更する確変状態を付与する確変付与手段と、現在の遊技状態として確変状態が付与されている確変期待度が異なる複数種類の演出モードのうち何れかの実行を制御するモード制御手段と、遊技球が入球可能であって遊技球の入球により図柄変動ゲームの始動条件が付与され得る始動手段と、前記大当たり判定手段の判定結果が肯定の場合、前記大当たり種類決定手段によって決定された大当たり遊技の種類に基づいて、前記大当たり遊技の終了後に、前記始動手段への遊技球の入球確率を向上させる入球率向上状態を付与する入球率向上状態付与手段と、を備え、前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合において、該今回の図柄変動ゲームの直前に実行された前回の図柄変動ゲームにおいて確変期待度が相対的に低い第1演出モードが設定されていたときには、今回の図柄変動ゲームにおける複数の変動サイクルのうち、先に実行される先の変動サイクルで該第1演出モードよりも確変期待度が高い第2演出モードに移行させると共に、最後に実行される最後の変動サイクルで該第2演出モードよりも確変期待度が高い第3演出モードに移行させると設定し、該今回の図柄変動ゲームの最後の変動サイクルで該第3演出モードが設定された場合には、該今回の図柄変動ゲームの終了後に該第3演出モードよりも確変

30

40

50

期待度が高い第4演出モードに移行させると設定し得、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後、特別入賞口が開放される第1の大当り遊技と、前記第1の大当り遊技よりも前記特別入賞口の開放時間が短い第2の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技を付与するかを決定する大当り種類決定手段と、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、前記大当り種類決定手段が決定した内容で、図柄変動ゲーム終了後、前記大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段と、前記大当り判定手段の判定結果が否定の場合、小当りか否かを判定する小当り判定手段と、前記小当り判定手段の判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲーム終了後、前記第2の大当り遊技における前記特別入賞口の開放態様と同じ態様にて前記特別入賞口を開放させる小当り遊技を付与する小当り遊技付与手段と、を備え、前記確変付与手段は、前記大当り種類決定手段によって前記第2の大当り遊技が付与されると決定された場合には、該第2の大当り遊技の終了後に確変状態を付与し、前記変動内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって前記第2の大当り遊技が付与されると決定されたとき、又は、前記小当り判定手段の判定結果が肯定の場合に、今回の図柄変動ゲームの変動内容として特殊の変動内容を決定し得る構成であり、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームの終了後に、前記第2の大当り遊技又は前記小当り遊技が付与され、前記入球率向上状態付与手段は、現在の遊技状態が前記入球率向上状態ではない場合において、前記大当り判定手段の判定結果が肯定であって前記大当り種類決定手段によって前記第2の大当り遊技が付与されると決定されたときに、前記第2の大当り遊技の終了後に前記入球率向上状態を付与せず、前記小当り判定手段の判定結果が肯定のときに、前記入球率向上状態が付与されていないことを維持し、前記入球率向上状態が付与されていない場合における演出モードに、前記第1演出モード、前記第2演出モード、前記第3演出モード及び前記第4演出モードが含まれており、前記モード制御手段は、現在の遊技状態が前記入球率向上状態ではない場合において、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって前記第2の大当り遊技が付与されると決定されたとき、及び前記小当り判定手段の判定結果が肯定のときに、前記第2の大当り遊技及び前記小当り遊技の終了後に、前記第4演出モードに移行させ得る制御を行うことを要旨とする。

【0009】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載の遊技機において、前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合に限り、該今回の図柄変動ゲームにおける最後の変動サイクルで前記第3演出モードに移行させると設定し、該第3演出モードが設定されている場合には、今回の図柄変動ゲームの終了後に、該第3演出モードを維持することなく、該第3演出モードよりも確変期待度が高い演出モード、又は該第3演出モードよりも確変期待度が低い演出モードに移行させると設定することを要旨とする。

【0010】

請求項3に記載の発明は、請求項1又は2に記載の遊技機において、前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって複数回連続する図柄変動ゲームの変動内容として、前記特殊の変動内容とは異なる変動内容が決定された場合に、前記第1演出モード、前記第2演出モード及び前記第4の演出モードのそれぞれを継続して設定し得ることを要旨とする。

【0011】

請求項4に記載の発明は、請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機において、前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合には、該今回の図柄変動ゲームにおける最初の変動サイクルで前記第2演出モードに移行させる設定を行い、所定の演出を実行する演出実行手段と、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームで前記最後の変動サイクルの前に連続して実行される最後直前の変動サイクルでは、前記変動内容決定手段によ

って、最も決定確率の高い通常変動内容が決定された場合とは異なる特殊演出を前記演出実行手段に実行させると共に、該今回の図柄変動ゲームにおいて前記最後の変動サイクルと前記最後直前の変動サイクルを除く変動サイクルでは、前記変動内容決定手段によって通常変動内容が決定された場合と同じ通常演出を前記演出実行手段に実行させる演出制御手段と、を備えたことを要旨とする。

【0013】

請求項5に記載の発明は、請求項1～請求項4のうち何れか一項に記載の遊技機において、前記大当り遊技付与手段は、前記大当り種類決定手段によって前記第1の大当り遊技に含まれる特殊の大当り遊技を付与すると決定された場合、図柄変動ゲーム終了後に前記第2の大当り遊技における前記特別入賞口の開放態様と同じ態様にて前記特別入賞口を開放させて、その後に更に前記特別入賞口を開放させる特殊の大当り遊技を付与し、前記変動内容決定手段は、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合において前記大当り種類決定手段によって前記第2の大当り遊技若しくは前記特殊の大当り遊技が付与されると決定されたとき、又は、前記小当り判定手段の判定結果が肯定の場合に、今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容を決定し、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として前記特殊の変動内容が決定された場合、該今回の図柄変動ゲームの終了後に、前記第2の大当り遊技、前記小当り遊技又は前記特殊の大当り遊技が付与されることを要旨とする。

10

請求項6に記載の発明は、請求項1～請求項5のうち何れか一項に記載の遊技機において、前記大当り判定手段の判定結果が肯定の場合、現在の状態として確変状態が付与されているか否かを判定すると共に、現在の状態として入球率向上状態が付与されているか否かを判定する遊技状態判定手段を備えたことを要旨とする。

20

【発明の効果】

【0014】

本発明によれば、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが可能な場合において、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0015】

【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。

30

【図3】大当り遊技及び小当り遊技の種類を説明する説明図。

【図4】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図5】遊技状態の移行遷移を説明する説明図。

【図6】演出モードを説明する説明図。

【図7】演出モードの移行遷移を説明する説明図。

【図8】演出モードの移行遷移を説明する説明図。

【図9】1回の変動サイクルからなる図柄変動ゲーム、及び複数回の変動サイクルからなる図柄変動ゲームの流れを示す説明図。

【図10】(a)及び(b)は移行レベル決定テーブルを説明する説明図。

【図11】通常演出モード移行テーブルを説明する説明図。

40

【図12】第1表示個数決定テーブルを説明する説明図。

【図13】第2表示個数決定テーブルを説明する説明図。

【図14】表示色決定テーブルを説明する説明図。

【図15】操作条件振分テーブルを説明する説明図。

【図16】操作条件テーブルを説明する説明図。

【図17】移行モード決定テーブルを説明する説明図。

【図18】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図19】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図20】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図21】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

50

【図 2 2】 (a) ~ (c) は、大入賞口扉の開放及び閉鎖の実行態様を示すタイミングチャート。

【図 2 3】 移行レベル決定処理を示すフローチャート。

【図 2 4】 通常時演出モード移行処理を示すフローチャート。

【図 2 5】 表示個数決定処理を示すフローチャート。

【図 2 6】 特別時演出モード移行処理を示すフローチャート。

【図 2 7】 移行演出モード決定処理を示すフローチャート。

【図 2 8】 (a) ~ (h) は演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【図 2 9】 (a) ~ (g) は演出表示装置における表示態様を説明する模式図。

【発明を実施するための形態】

10

【0016】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下「パチンコ機」と示す）に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 2 9 に基づいて説明する。

図 1 には、パチンコ機 10 の機表側が略示されており、機体の外郭をなす外枠 11 の開口前面側には、各種の遊技用構成部材をセットする縦長方形の中枠 12 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。中枠 12 の前面側には、機内部に配置された遊技盤 13 を保護するための保護ガラスが装着されるガラス枠を備えた前枠 14 と、上球皿 15 がそれぞれ横開き状態で開閉可能に組み付けられている。前枠 14 の前面側及び遊技盤 13 の遊技領域 13a には、発光体（LED、ランプなど）の発光（点灯（点滅））により、発光演出を実行する装飾ランプ 16 が設けられている。外枠 11 の下部には、各種音声を出し、音声出力に基づく遊技演出を行うスピーカ 17 が配置されている。中枠 12 の下部には、下球皿 18 及び発射装置 19 が装着されている。そして、遊技者が発射装置 19 を操作して、該発射装置 19 を駆動させることにより、上球皿 15 内の遊技球が遊技盤 13 の遊技領域 13a へ発射されるようになっている。また、上球皿 15 には、遊技者により操作可能な演出用操作手段として押しボタン式の演出ボタン 70 が配設されている。この演出ボタン 70 が押下操作されると、演出ボタン 70 に接続されている統括制御基板 31（図 4 に示す）に操作信号が出力される。

20

【0017】

図 2 において、遊技盤 13 の遊技領域 13a の右下方には、7 セグメント型の表示手段としての第 1 特図表示器 H0 と、7 セグメント型の表示手段としての第 2 特図表示器 H1 が設けられている。また、遊技盤 13 の遊技領域 13a には、液晶ディスプレイ型の表示手段としての可変表示器 H2 が配設されている。また、遊技盤 13 の遊技領域 13a には、装飾部材としてのセンター役物 20 が設けられている。第 1 特図表示器 H0 及び第 2 特図表示器 H1 では、複数種類の図柄を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。可変表示器 H2 では、第 1 特図表示器 H0 又は第 2 特図表示器 H1 で行われる図柄変動ゲームに係わる表示演出が行われるようになっている。具体的には、可変表示器 H2 では、変動画像（又は画像表示）に基づく表示演出が行われるとともに、複数種類の図柄を複数列で変動させて図柄組み合わせを表示させる行う図柄変動ゲーム（以下、図柄組み合わせゲームと示す場合がある）が行われる。

30

【0018】

そして、図柄変動ゲームにおいて第 1 特図表示器 H0 又は第 2 特図表示器 H1 では、複数種類の特別図柄（以下、「特図」と示す場合がある）を 1 列で変動させて特図を表示する。この特図は、大当たりか否かなどの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。以下、第 1 特図表示器 H0 で行われる図柄変動ゲームを「第 1 の変動ゲーム（第 1 図柄変動ゲーム）」と示し、第 2 特図表示器 H1 で行われる図柄変動ゲームを「第 2 の変動ゲーム（第 2 図柄変動ゲーム）」と示す場合がある。一方、図柄変動ゲームに係わる表示演出において可変表示器 H2 では、複数種類の飾り図柄（以下、「飾図」と示す場合がある）を複数列（本実施形態では 3 列）で変動させて各列毎に飾図を表示する。この飾図は、表示演出を多様化するために用いられる演出用の図柄である。

40

【0019】

50

そして、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄の変動表示が開始され、該ゲームの終了と同時に特図が確定停止表示される。つまり、図柄変動ゲームは、図柄の変動開始から図柄の確定停止表示までを1回として行われる。また、可変表示器H2では、図柄変動ゲームの開始により同時に飾図の変動表示が開始され、該ゲーム終了前に飾図がゆれ変動状態で一旦停止表示され、該ゲームの終了と同時に各列の飾図が確定停止表示される。「変動表示」とは、図柄を表示する表示器に定める表示領域内において表示される図柄の種類が変化している状態であり、「一旦停止表示」とは、前記表示領域内において図柄がゆれ変動状態で表示されている状態である。また、「確定停止表示」とは、前記表示領域内において図柄が確定停止している状態である。なお、第1特図表示器H0と可変表示器H2では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。同様に、第2特図表示器H1と可変表示器H2では、同時に図柄変動ゲームと図柄変動ゲームに係わる表示演出が開始され、同時に終了する（すなわち、同時に特図と飾図が確定停止表示される）。その一方、第1特図表示器H0と、第2特図表示器H1では、並行して図柄変動ゲームが行われることがない。すなわち、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームのうち、どちらか一方のみが実行されるようになっている。

【0020】

本実施形態において第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1には、複数種類（本実施形態では105種類）の特図の中から、大当たり抽選及び小当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が図柄変動ゲームの終了によって個別に確定停止表示される。105種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる100種類の大当たり図柄（大当たり表示結果に相当する）と、小当たりを認識し得る図柄となる4種類の小当たり図柄（小当たり表示結果に相当する）と、はずれを認識し得る図柄となる1種類のはずれ図柄とに分類される。なお、小当たり抽選は、大当たり抽選に当選しなかった場合に行うようになっている。また、大当たり図柄が表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。また、小当たり図柄が表示された場合、遊技者には、小当たり遊技が付与される。なお、第2の変動ゲームにおいては小当たりとならないように定められているため、第2特図表示器H1には、小当たり図柄が表示されることはない。本実施形態の大当たり遊技及び小当たり遊技については後で詳細に説明する。

【0021】

また、本実施形態において可変表示器H2には、各列毎に[0]、[1]、[2]、[3]、[4]、[5]、[6]、[7]の8種類の数字が飾図として表示されるようになっている。そして、本実施形態において可変表示器H2は、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1に比較して大きい表示領域で構成されるとともに、飾図は特図に比較して遥かに大きく表示されるようになっている。このため、遊技者は、可変表示器H2に停止表示された図柄組み合わせから大当たり又ははずれを認識できる。可変表示器H2に停止表示された全列の図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[222][777]など）から大当たり遊技が付与される大当たりを認識できる。この大当たりを認識できる図柄組み合わせが飾図による大当たりの図柄組み合わせ（大当たり表示結果）となる。大当たりの図柄組み合わせが確定停止表示されると、遊技者には、図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が付与される。なお、大当たりの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[232]）が表示された場合には、小当たり遊技又は大当たり遊技のいずれかが付与されることを認識できる。一方、可変表示器H2に確定停止表示された全列の図柄が異なる種類の場合、又は1列の図柄が他の2列の図柄とは異なる種類の場合には、原則として、その図柄組み合わせ（[123][122][767]など）からはずれを認識できる。このはずれを認識できる図柄組み合わせが飾図によるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）となる。なお、はずれの図柄組み合わせの中でも所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[232]）が表示された場合には、小当たり遊技又は大当たり遊技のいずれかが付与されることを認識できる。この小当たり遊技又は大当たり遊技を認識できる図柄組み合わせが大当たり判定の確率が低確率から高確率となる確率変動状態が付与される可能性を

示唆する確変示唆の図柄組み合わせとなる。

【0022】

また、本実施形態において、可変表示器H2における各列は、図柄変動ゲームが開始すると、予め定めた変動方向（縦スクロール方向）に沿って飾図が変動表示されるようになっている。そして、図柄変動ゲームが開始すると（各列の飾図が変動を開始すると）、可変表示器H2において遊技者側から見て左列（左図柄）→右列（右図柄）→中列（中図柄）の順に飾図が停止表示されるようになっている。そして、停止表示された左図柄と右図柄が同一種類の場合には、その図柄組み合わせ（[1↓1]など、「↓」は変動中を示す）からリーチ状態を認識できる。リーチ状態は、複数列のうち、特定列（本実施形態では左列と右列）の飾図が同一種類となって停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では中列）の飾図が変動表示されている状態である。このリーチ状態を認識できる図柄組み合わせが飾図によるリーチの図柄組み合わせとなる。また、本実施形態のパチンコ機10では、図柄変動ゲームの開始後、最初に飾図を停止表示させる左列が第1停止表示列になるとともに、次に飾図を停止表示させる右列が第2停止表示列になり、さらに最後に飾図を停止表示させる中列が第3停止表示列となる。

10

【0023】

また、可変表示器H2には、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1の表示結果に応じた図柄組み合わせが表示されるようになっている。より詳しくは、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に表示される特図と、可変表示器H2に表示される飾図による図柄組み合わせが対応されており、図柄変動ゲームが終了すると、特図と飾図による図柄組み合わせが対応して確定停止表示されるようになっている。例えば、第1特図表示器H0又は第2特図表示器H1に大当り図柄が確定停止表示される場合には、原則として可変表示器H2にも[222]や[444]などの大当りの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第1特図表示器H0又は第2特図表示領域H1にはずれ図柄が停止表示される場合には、可変表示器H2にも[121]や[345]などのはずれの図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。また、第1特図表示器H0に小当り図柄が停止表示される場合には、可変表示器H2にも[232]の確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示されるようになっている。なお、特図に対する飾図の図柄組み合わせは一對一とは限らず、1つの特図に対して複数の飾図による図柄組み合わせの中から1つの飾図による図柄組み合わせが選択されるようになっている。以上のように、本実施形態の可変表示器H2では、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームに係わる表示演出（3列の図柄を変動表示させて図柄の組み合わせを表示させる図柄変動ゲーム）が行われ、予め定めた大当り表示結果が表示された場合には、遊技者に有利となる大当り遊技が生じられるようになっている。

20

30

【0024】

また、遊技盤13の右下方には、第1特図表示器H0及び第2特図表示器H1を挟むように、2つのLEDから構成される普通図柄表示器H10が配設されている。この普通図柄表示器H10では、複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す場合がある）を変動させて1つの普図を導出する普通図柄による図柄組み合わせゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す場合がある）が行われるようになっている。本実施形態では、普図を2つのLEDの発光態様にて3種類示しており、具体的には、2つのLEDが共に点灯する、右側LEDだけが点灯する、左側LEDだけが点灯することにより、複数種類の普図を示している。なお、以下では、説明の都合上、右側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「1」とし、左側LEDだけが点灯することにより示す普図を普図「2」とする。

40

【0025】

遊技者は、普図ゲームで最終的に表示された図柄組み合わせ（普図ゲームで導出された表示結果）から普通当り又ははずれを認識できる。普通図柄表示器H10に表示された普図が「1」の場合には、普通当りを認識できる。この普通当りを認識できる普図が普通当りの表示結果となる。普通当りの表示結果が表示された場合、遊技者には、普通当り遊技が付与される。また、普通図柄表示器H10に表示された普図が「2」である場合には、

50

その普図からはずれを認識できる。このはずれを認識できる普図がはずれの表示結果となる。

【0026】

また、図2に示すように、センター役物20の下方には、常時遊技球が入球可能な第1始動入賞口を有する第1始動入賞口25が配設されている。第1始動入賞口25の奥方には、入球した遊技球を検知する第1始動口センサSE1（図4に示す）が設けられている。第1始動入賞口25は、遊技球の入球を契機に、第1の変動ゲームの始動条件を付与し得る。なお、本実施形態において、このような第1始動入賞口25は、遊技球が入球可能な第1始動手段として機能する。

【0027】

また、第1始動入賞口25の下方には、遊技球が入球可能な第2始動入賞口と、普通電動役物ソレノイドSOL2（図4に示す）の作動により開閉動作を行う開閉羽根（普通電動役物）26とを備えた第2始動入賞口27が配設されている。図2では、開状態とされた開閉羽根26を実線で示す。なお、本実施形態において、このような開閉羽根は、遊技球が入球可能な第2始動入賞口27（入球口）が開放状態と閉鎖状態を取り得るように動作する開閉手段として機能し、このような第2始動入賞口27は、開閉手段を有する第2始動手段として機能する。

【0028】

第2始動入賞口27の奥方には、入球した遊技球を検知する第2始動口センサSE2（図4に示す）が設けられている。第2始動入賞口27は、遊技球の入球を契機に、第2の変動ゲームの始動条件を付与し得る。第2始動入賞口27の第2始動入賞口は、常には開閉羽根26が閉状態とされて閉鎖されている。第2始動入賞口が閉鎖されている状態において第2始動入賞口27は、入球不能な状態（入球が規制された状態）とされる。そして、第2始動入賞口は、予め定めた開放条件が成立すると、開閉羽根26が閉状態から開状態に作動することにより、1回又は複数回だけ予め定めた開放時間の間、開放される。第2始動入賞口が開放されている状態において第2始動入賞口27は、入球可能な状態（入球が許容された状態）とされる。第1始動入賞口25と第2始動入賞口27は、遊技盤13の遊技領域13aに発射される遊技球の流下方向（上下方向）に沿って並設されており、本実施形態の遊技盤13には始動条件を付与し得る始動条件装置（始動手段）が複数設けられていることとなる。なお、本実施形態の第1始動入賞口25及び第2始動入賞口27は、遊技球の入球を契機に、3球の賞球を払い出させるようになっている。

【0029】

また、図1に示すように、第2始動入賞口27の下方には、大入賞口ソレノイドSOL1（図4に示す）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉28を備えた大入賞口装置29（特別入賞口）が配設されている。大入賞口装置29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SE3が設けられている。そして、大当たり遊技又は小当たり遊技が生起されると、大入賞口扉28の開動作によって大入賞口装置29が開放されて遊技球が入球可能となるため、遊技者は、多数の賞球が獲得できるチャンスを得ることができる。なお、本実施形態の大入賞口装置29は、遊技球の入球を契機に、15球の賞球を払い出させるようになっている。

【0030】

また、図2に示すように、センター役物20において左側下部には、第1保留表示器Raが配設されている。第1保留表示器Raは、第1始動入賞口25に入球し、始動保留球（以下、「第1始動保留球」と示す場合がある）となって機内部（RAM30c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「第1特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第1保留表示器Raの表示内容によって保留されている第1の変動ゲームの回数が報知される。

【0031】

第1特図始動保留記憶数は、第1始動入賞口25へ遊技球が入球すると1加算（+1）され、第1の変動ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、第1の

10

20

30

40

50

変動ゲーム（又は第2の変動ゲーム）中に第1始動入賞口25へ遊技球が入球すると第1特図始動保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。そして、第1保留表示器Raは、複数（4個）の発光手段で構成されている。例えば、1個の発光手段が点灯している場合には1回の第1の変動ゲームが保留中であることを報知している。従って、遊技者は、第1保留表示器Raの表示内容を見て、保留されている第1の変動ゲームの回数が減ったときには、現在第1の変動ゲームが実行されていることを認識することができる。

【0032】

また、図2に示すように、センター役物20において右側下部には、第2保留表示器Rbが配設されている。第2保留表示器Rbは、第2始動入賞口27に入球し、始動保留球（以下、「第2始動保留球」と示す場合がある）となって機内部（RAM30c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「第2特図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、第2保留表示器Rbの表示内容によって保留されている第2の変動ゲームの回数が報知される。

10

【0033】

第2特図始動保留記憶数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入球すると1加算（+1）され、第2の変動ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、第2の変動ゲーム（又は第1の変動ゲーム）中に第2始動入賞口27へ遊技球が入球すると第2特図始動保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。そして、第2保留表示器Rbは、複数（4個）の発光手段で構成されている。例えば、2個の発光手段が点灯している場合には2回の第2の変動ゲームが保留中であることを報知している。従って、遊技者は、第2保留表示器Rbの表示内容を見て、保留されている第2の変動ゲームの回数が減ったときには、現在第2の変動ゲームが実行されていることを認識することができる。

20

【0034】

また、センター役物20の左方には、作動ゲート23が配設されている。作動ゲート23の奥方には、入賞（通過）した遊技球を検知するゲートセンサSE4（図4に示す）が設けられている。作動ゲート23は、遊技球の入賞検知（通過検知）を契機に、普図ゲームの始動条件を付与し得る。普図ゲームは、第2始動入賞口27を開状態とするか否か（第2始動入賞口27に遊技球を入賞可能とするか）の抽選結果を導出するために行われる演出である。第2始動入賞口27は、開閉羽根26により常には入り口が閉鎖された閉状態となっており、この閉状態では遊技球を入賞させることができない。その一方で、第2始動入賞口27は、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根26が開放されることにより第2始動入賞口27が開状態となり、遊技球を入賞させることができる。即ち、普図当り遊技が付与されると、開閉羽根26の開放によって第2始動入賞口27に遊技球を入賞させることができるため、第2始動入賞口27に遊技球を入賞させやすくなり、遊技者は、第2の変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できるチャンスを得ることができる。なお、第1始動入賞口25へは常に同じ条件で遊技球を入賞させることができるようになっている。

30

【0035】

また、図2に示すように、普通図柄表示器H10の上部には、普通図柄保留表示器Mが配設されている。普通図柄保留表示器Mは、作動ゲート23を遊技球が通過し、始動保留球となって機内部（RAM30c）で記憶された始動保留球の記憶数（以下、「普通図始動保留記憶数」と示す）を表示する表示器であり、普通図柄保留表示器Mの表示内容によって保留されている普図ゲームの回数が報知される。

40

【0036】

普通図始動保留記憶数は、作動ゲート23を遊技球が通過すると1加算（+1）され、普図ゲームが開始されることにより1減算（-1）される。そして、普図ゲーム中に作動ゲート23を遊技球が通過すると普通図始動保留記憶数は更に加算（+1）されて所定の上限数（本実施形態では4）まで累積される。そして、普通図柄保留表示器Mは、複数（4個

50

）の発光手段で構成されている。1個の発光手段が点灯している場合には1回の普図ゲームが保留中であることを報知している。

【0037】

また、本実施形態のパチンコ機10は、大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確定停止表示された大当り図柄（特図）の種類が予め定めた確変図柄であることを条件として、大当り遊技終了後に大当りの抽選確率（当選確率）を低確率（通常状態）である通常確率（本実施形態では5/1987）から高確率（本実施形態では49/1987）に変動させる確変状態（確率変動状態）を付与する機能である。本実施形態では、大当り遊技終了後に確変状態が付与される大当りが確変大当りであり、確変状態が付与されない大当りが非確変大当りとなる。

10

【0038】

また、確変状態は、大当り遊技が終了した後に、次回の大当りが生起される迄の間、付与される。このように、確変状態が付与されると、大当りの抽選確率が高確率に変動して大当りが生起され易くなるため、確変状態は遊技者にとって有利であり、遊技者は確変大当りになることを期待しつつ遊技を行っている。

【0039】

また、確変状態が付与されると、開閉羽根26を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの普通当り確率が通常確率（本実施形態では5/251）から高確率（本実施形態では250/251）に変動する入球率向上状態が特典として付与される場合がある。また、入球率向上状態は、予め定めた回数（本実施形態では4回）の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は大当りが生起される迄の間、付与される。この入球率向上状態において、開閉羽根26は、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態（非入球率向上状態）である場合とは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、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が1回開放し、開放してから300ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が3回開放するとともに、1回の開放において開放してから1480msが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根26は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。

20

30

【0040】

なお、開放してから規定時間経過する前であっても、入球上限個数（例えば、10球）の遊技球が入球したときには、開閉羽根26は閉鎖するようになっている。同様に、所定回数開放していなくても、入球上限個数の遊技球が入球したときには、開閉羽根26は閉鎖するようになっている。また、本実施形態においては、大当り遊技の種類及び大当りとなる図柄変動ゲームがどのような遊技状態で行われたかによって、入球率向上状態が付与されるか否かと、その付与が継続する図柄変動ゲームの回数とが決定されることとなる。

【0041】

また、本実施形態のパチンコ機10は、非確変状態となる大当り遊技終了後に遊技者に有利な特別遊技状態として変動時間短縮（以下、「時短」と示す）状態を付与する時短機能を備えている。時短状態が付与されると、開閉羽根26を開動作させるか否かの抽選結果を導出する普図ゲームの変動時間が短縮される、及び普図ゲームの当り確率が通常確率から高確率に変動する入球率向上状態が特典として付与されるようになっている。入球率向上状態において、開閉羽根26は、前述同様、普図ゲームにおいて当選した際、通常状態である場合と異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。

40

【0042】

すなわち、通常状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が1回開放し、開放してから300ms経過するまで開放状態を維持するようになっている。その一方で、入球率向上状態時に普図ゲームに当選する場合には、開閉羽根26が3回開放すると

50

もに、1回の開放において開放してから1480msが経過するまで開放状態を維持するようになっている。つまり、開閉羽根26は、入球率向上状態が付与されている場合、通常状態が付与されている状態に比較して、合計開放時間が長く、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。また、時短状態は、予め定めた回数（本実施形態では4回）の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。本実施形態では、非確変大当たりとなる時、大当たり遊技終了後、時短状態が付与されるようになっている。なお、この予め定めた回数は、本実施形態では4回としたが、これは、第2特図始動保留記憶数の上限となる数（第2上限始動保留球数）のゲーム回数が該当する。

【0043】

次に、本実施形態のパチンコ機10に規定する大当たり遊技及び小当たり遊技について、図3に基づき詳しく説明する。

大当たり遊技は、図柄変動ゲームにて各表示器H0～H2に大当たり図柄（及び大当たりの図柄組み合わせ）が停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当たり遊技が開始すると、最初に大当た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、大入賞口装置29（の大入賞口扉28）が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では7ラウンド又は2ラウンド）として複数回行われる。1回のラウンド遊技は、大入賞口装置29の大入賞口扉28の開閉が所定回数行われるまでであり、1回のラウンド遊技中に大入賞口装置29は、規定個数（入球上限個数）の遊技球が入賞するまでの間、又は規定時間（ラウンド遊技時間）が経過するまでの間、開放される。また、ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当たり遊技は終了される。

【0044】

そして、本実施形態のパチンコ機10では、大当たり抽選に当選した場合、図3に示す5種類の大当たり遊技の中から1つの大当たり遊技が決定され、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、5種類の大当たり遊技のうち、何れの大当たり遊技が付与されるかは、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第1特図表示器H0に表示される100種類の特別図柄の大当たり図柄は、図3に示すように、図柄A、図柄B、図柄C、図柄D及び図柄Eの5つのグループに分類される。

【0045】

そして、図柄Aには第1特図表示器H0に表示される大当たり図柄のうち1種類の大当たり図柄が振り分けられている。同様に、図柄Bには第1特図表示器H0に表示される大当たり図柄のうち14種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄Cには第1特図表示器H0に表示される大当たり図柄のうち1種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄Dには第1特図表示器H0に表示される大当たり図柄のうち74種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄Eには第1特図表示器H0に表示される大当たり図柄のうち10種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図3に示す図柄Fには、小当たり遊技に対応する4種類の特別図柄（小当たり図柄）が振り分けられている。

【0046】

また、本実施形態において第2特図表示器H1に表示される100種類の特別図柄の大当たり図柄は、図3に示すように、図柄a～図柄eの5つのグループに分類される。そして、図柄aには第2特図表示器H1に表示される大当たり図柄のうち70種類の大当たり図柄が振り分けられている。同様に、図柄bには第2特図表示器H1に表示される大当たり図柄のうち10種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄cには第2特図表示器H1に表示される大当たり図柄のうち2種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄dには第2特図表示器H1に表示される大当たり図柄のうち8種類の大当たり図柄が振り分けられている。図柄eには第2特図表示器H1に表示される大当たり図柄のうち10種類の大当たり図柄が振り分けられている。なお、第2の変動ゲームにおいては、小当たりとならないように定められているため、第2特図表示器H1には、第1特図表示器H0とは異なり、小当たり図柄が振

り分けられていない。

【0047】

図柄Aに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄aに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「7回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する7ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Aに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄aに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技を「7R特別確変大当り遊技」と示す。7R特別確変大当り遊技では、1回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「10球」に設定されている。また、7R特別確変大当り遊技における7回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置29の大入賞口扉28を「1回」開放させるように設定されている。また、7R特別確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起される迄の間、確変状態と入球率向上状態とが付与されるようになっている。

10

【0048】

なお、図3では、次回の大当り遊技が生起される迄の間、入球率向上状態が付与される場合には、「次回まで」と表記する。また、予め定めた回数（本実施形態では4回）を上限回数として入球率向上状態が付与される場合には、その回数表記する。また、図3では、入球率向上状態が付与されない場合には、「0回」と表記する。

【0049】

また、7R特別確変大当り遊技では、オープニング時間として「9.0（秒）」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「25（秒）」が、エンディング時間として「10.6（秒）」がそれぞれ設定されている。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、7R特別確変大当り遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25（秒）」は最大時間となる。なお、図3には図示しないが、7R特別確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、最終ラウンドを除くラウンドでは「2.0（秒）」に、最終ラウンドでは「1.996（秒）」にそれぞれ設定されている。

20

【0050】

図柄Bに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄bに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「7回」に設定されているとともに、大当り遊技終了後に確変状態を付与する7ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Bに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄bに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技を「7R通常確変大当り遊技」と示す。7R通常確変大当り遊技では、1回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「10球」に設定されている。また、7R通常確変大当り遊技における7回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置29の大入賞口扉28を「1回」開放させるように設定されている。また、7R通常確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるようになっている。また、7R通常確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に応じて、大当り遊技終了後に入球率向上状態が付与されるが、その上限となる回数が異なる。具体的には、大当り抽選の当選時において確変状態が付与されているが入球率向上状態が付与されていなければ、大当り遊技終了後に、次回の大当りが生起される迄の間、付与される。その一方、大当り抽選の当選時において、確変状態が付与されていないか、入球率向上状態が付与されているかの何れか一方であれば、大当り遊技終了後に予め定めた回数（本実施形態では4回）を上限回数として入球率向上状態が付与される。

30

40

【0051】

また、7R通常確変大当り遊技では、オープニング時間として「9.0（秒）」が、1

50

回のラウンド遊技のラウンド遊技時間（規定時間）として「25（秒）」が、エンディング時間として「10.6（秒）」がそれぞれ設定されている。また、7R通常確変大当り遊技において、各ラウンド遊技の大入賞口装置29の大入賞口扉28の開放態様は、7R特別確変大当り遊技と同じとなっている。

【0052】

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、7R通常確変大当り遊技において、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間である「25（秒）」は最大時間となる。なお、図3には図示しないが、7R通常確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、最終ラウンドを除くラウンドでは「2.0（秒）」に、最終ラウンドでは「1.996（秒）」にそれぞれ設定されている。

10

【0053】

図柄Cに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄cに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技は、規定ラウンド数が「7回」に設定されている。また、当該大当り遊技は、大当り遊技終了後に確変状態が付与され、最初のラウンド遊技における大入賞口装置29の開放態様を、7R特別確変大当り遊技の開放態様と異ならせた7ラウンド大当り遊技である。以下、図柄Cに分類される大当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄cに分類される大当り図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当り遊技を「ジャンプアップ大当り遊技」と示す。ジャンプアップ大当り遊技では、1回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「10球」に設定されている。また、ジャンプアップ大当り遊技では、1ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口装置29の大入賞口扉28を複数回（本実施形態では3回）開放させるとともに、2ラウンド目からのラウンド遊技において大入賞口装置29の大入賞口扉28を「1回」開放させるように設定されている。また、ジャンプアップ大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後に、次回の大当り遊技が生起される迄の間、確変状態と入球率向上状態とが付与されるようになっている。

20

【0054】

また、ジャンプアップ大当り遊技では、オープニング時間として「0.04（秒）」が、エンディング時間として「10.6（秒）」がそれぞれ設定されている。そして、ジャンプアップ大当り遊技において1ラウンド目の大入賞口装置29（の大入賞口扉28）の開放態様として、開放1回目と開放2回目の開放時間が「0.6（秒）」に、開放3回目の開放時間が「23.8（秒）」に、それぞれ設定されている。また、開放1回目と開放2回目の間にはインターバル時間として「2.0（秒）」が、開放2回目と開放3回目の間にはインターバル時間として「2.1（秒）」が、それぞれ設定されている。これにより、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目のラウンド遊技時間は、「0.6（秒）+2.0（秒）+0.6（秒）+2.1（秒）+23.8（秒）」からなる「25（秒）」に設定されていることになる。

30

【0055】

その一方で、ジャンプアップ大当り遊技において2ラウンド目～15ラウンド目では、大入賞口装置29（の大入賞口扉28）の開放回数がそれぞれ「1回」とされ、ラウンド遊技時間として「25（秒）」がそれぞれ設定されている。2ラウンド目～15ラウンド目の各ラウンド遊技時間（25（秒））は、1ラウンド目の大入賞口装置29の合計開放時間（0.6（秒）+0.6（秒）+23.8（秒）=25（秒））と同一時間に設定されている。各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が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とから、それぞれ最大時間となる。なお、図3には図示しないが、7R特別確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、最終ラウンドのインターバルを除き「2.0（秒）」、最終ラウンドのインターバルが「1.996（秒）」に設定されている。

40

【0056】

50

図柄Dに分類される大当たり図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄dに分類される大当たり図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「2回」に設定されているとともに、大当たり遊技終了後に確変状態が付与される2ラウンド大当たり遊技である。以下、図柄Dに分類される大当たり図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄dに分類される大当たり図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当たり遊技を「2R確変大当たり遊技」と示す。2R確変大当たり遊技では、1回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「10球」に設定されている。また、2R確変大当たり遊技における2回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置29（の大入賞口扉28）をそれぞれ「1回」ずつ開放させるように設定されている。また、2R確変大当たり遊技では、大当たり抽選の当選時における遊技状態に係わらず、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されるようになっている。また、2R確変大当たり遊技では、大当たり抽選の当選時における遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に入球率向上状態が付与される場合と、大当たり遊技終了後に入球率向上状態が付与されない場合とがある。具体的には、大当たり抽選の当選時において、確変状態と入球率向上状態との両方が付与されていないならば、大当たり遊技終了後に入球率向上状態が付与されない。その一方、大当たり抽選の当選時において、確変状態か入球率向上状態かの何れか一方が少なくとも付与されているならば、大当たり遊技終了後に、予め定めた回数（本実施形態では4回）を上限回数として入球率向上状態が付与される。

【0057】

また、2R確変大当たり遊技では、オープニング時間として「0.04（秒）」が、1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間として「0.6（秒）」が、エンディング時間として「5.164（秒）」がそれぞれ設定されている。つまり、2R確変大当たり遊技におけるオープニング時間及びラウンド遊技時間は、ジャンプアップ大当たり遊技のオープニング時間、及び1ラウンド目における1回目と2回目の大入賞口装置29（の大入賞口扉28）の開放時間と同一時間に設定されている。また、図3には図示しないが、2R確変大当たり遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、最終ラウンドを除くラウンドでは「2.0（秒）」に、最終ラウンドでは「1.996（秒）」にそれぞれ設定されている。これにより、2R確変大当たり遊技において、1ラウンド目で大入賞口装置29の大入賞口扉28が開放してから2ラウンド目で閉鎖するまでの時間（「3.2（秒）」）は、ジャンプアップ大当たり遊技の1ラウンド目において大入賞口装置29の大入賞口扉28が1回目の開放を行ってから2回目の開放を終了するまでの時間と同一時間とされる。

【0058】

なお、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が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とから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、2R確変大当たり遊技のラウンド遊技時間（0.6（秒））は、1回のラウンド遊技において、大入賞口装置29に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。因みに、パチンコ機10では、1分間あたりの遊技球の発射個数がおおよそ「100球」に設定されているので、遊技球を1球発射させるために要する時間は「0.6（秒）」となる。すなわち、2R確変大当たり遊技の各ラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（0.6（秒））内に、入球上限個数となる「10球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【0059】

図柄Eに分類される大当たり図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄eに分類される大当たり図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当たり遊技は、規定ラウンド数が「7回」に設定されているとともに、大当たり遊技終了後に確変状態を付与しない（非確変状態を付与する）15ラウンド大当たり遊技である。以下、図柄Eに分類される大当たり図柄が第1特図表示器H0に表示されたとき、又は図柄eに分類される大当たり図柄が第2特図表示器H1に表示されたときに付与される大当たり遊技を「7R非確変大当たり遊技」と示す。また、7R非確変大当たり遊技では、1回のラウンド遊技の入球上限

個数（規定個数）が「10球」に設定されている。また、7R非確変大当り遊技における7回のラウンド遊技では、各ラウンド遊技において大入賞口装置29（の大入賞口扉28）を「1回」開放させるように設定されている。また、7R非確変大当り遊技では、大当り抽選の当選時における遊技状態に関係なく、大当り遊技終了後には確変状態が付与されずに、予め定めた回数（本実施形態では4回）を上限回数として時短状態（入球率向上状態）が付与されるようになっている。

【0060】

また、7R非確変大当り遊技では、オープニング時間として「9.0（秒）」が、エンディング時間として「10.6（秒）」がそれぞれ設定されている。また、7R非確変大当り遊技において、各ラウンド遊技の大入賞口装置29の大入賞口扉28の開放態様は、

10

【0061】

なお、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が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とから、それぞれ最大時間となる。なお、図3には図示しないが、7R非確変大当り遊技における各ラウンド間のインターバル時間（ラウンド間インターバル）は、最終ラウンドを除くラウンドでは「2.0（秒）」に、最終ラウンドでは「1.996（秒）」にそれぞれ設定されている。

【0062】

図柄Fに分類される小当り図柄が第1特図表示器H0に表示されたときに付与される小当り遊技は、規定ラウンド数が「1回」に設定されているとともに、1回のラウンド遊技の入球上限個数（カウント数）が「10球」に設定されている。また、小当り遊技の1回のラウンド遊技では、大入賞口装置29（の大入賞口扉28）を「2回」開放させるように設定されている。また、小当り遊技では、当該小当り遊技終了後の遊技状態を、小当り抽選の当選時における遊技状態で継続させるようになっている。すなわち、小当り遊技では、小当り抽選の当選時に確変状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも確変状態を継続して付与させるとともに、小当り抽選の当選時に入球率向上状態が付与されていれば小当り遊技終了後にも入球率向上状態を継続して付与させる。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時に入球率向上状態が付与されていれば小当り遊技終了後に入球率向上状態を継続して付与させる。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時の遊技状態が通常状態であれば小当り遊技終了後も通常状態を継続させる。

20

30

【0063】

また、小当り遊技では、オープニング時間として「0（秒）」が、エンディング時間として「5.212（秒）」がそれぞれ設定されている。そして、小当り遊技におけるラウンド遊技の大入賞口装置29（大入賞口扉28）の開放態様として、開放1回目と開放2回目の開放時間が「0.6（秒）」に設定されているとともに、開放1回目と開放2回目の間にはインターバル時間として「2.0（秒）」が、開放2回目後にはインターバル時間として「1.988（秒）」が設定されている。これにより、小当り遊技における1回のラウンド遊技のラウンド遊技時間は、「0.6（秒）+2.0（秒）+0.6（秒）」からなる「3.2（秒）」に設定されていることになる。このため、小当り遊技のラウンド遊技時間は、2R確変大当り遊技の1ラウンド目で大入賞口装置29（の大入賞口扉28）が開放してから2ラウンド目で大入賞口装置29が閉鎖するまでの時間と同一時間とされる。さらに、小当り遊技のラウンド遊技時間は、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目において大入賞口装置29が1回目の開放を行ってから2回目の開放を終了するまでの時間と同一時間とされる。

40

【0064】

なお、小当り遊技におけるラウンド遊技のラウンド遊技時間は、ラウンド遊技が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とから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、小当り遊技のラウンド遊技時間（3.2（秒））は、1回のラウンド遊技において、大入賞口装置29に入球する遊技球の入球個数が、入球上限個数を満たさないような時間に設定されている。すなわち、小当り遊技のラウンド遊技において、

50

ラウンド遊技時間（3.2（秒））内に、入球上限個数となる「10球」の遊技球を発射して、入球させるのは実質的に無理である。

【0065】

このように、第1の変動ゲームにおいて小当り遊技があるものの、図柄Aと図柄a、図柄Bと図柄b、図柄Cと図柄c、図柄Dと図柄d、図柄Eと図柄eというように、第1の変動ゲームにおける大当り遊技の種類と第2の変動ゲームにおける大当り遊技の種類とがそれぞれ同じ大当り価値として規定されている。ここでいう大当り価値とは、大当り遊技の終了後に確変状態を付与するか否か、大当り遊技の終了後に入球率向上状態を付与するか否か、入球率向上状態が付与された場合における入球率向上状態の終了条件、大入賞口装置29の開放態様、大入賞口装置29への遊技球の入球毎に払い出される遊技媒体の個数である。

10

【0066】

なお、本実施形態において、7R特別確変大当り遊技、7R通常確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技、7R非確変大当り遊技を、大入賞口装置29が開放される第1の大当り遊技とすると、2R確変大当り遊技は、第1の大当り遊技よりも大入賞口装置29の開放時間が短い第2の大当り遊技といえる。また、本実施形態において、ジャンプアップ大当り遊技が、第1の大当り遊技に含まれる特殊の大当り遊技に相当する。また、本実施形態において、7R特別確変大当り遊技が、相対的に大当り価値が高い特定の大当り遊技に相当し、7R通常確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技、7R非確変大当り遊技及び2R確変大当り遊技が、特定の大当り遊技よりも相対的に大当り価値が低い非特定の大当り遊技に相当する。

20

【0067】

また、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとで異なる確率で大当り遊技の種類が決定されることとなる。特に、第1の変動ゲームにおいて図柄A～図柄Dのうち何れか一つの図柄を決定する確率と、第2の変動ゲームにおいて図柄a～図柄dのうち何れか一つの図柄を決定する確率とは異なるように規定されている。具体的には、第1の変動ゲームでは、7R通常確変大当り遊技、2R確変大当り遊技が付与される確率が第2の変動ゲームよりも高く規定されている一方、第2の変動ゲームでは、7R特別確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技が付与される確率が第1の変動ゲームよりも高く規定されている。つまり、第2の変動ゲームでは、第1の変動ゲームよりも高い確率で、7R特別確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技という大当り価値が高い大当りの種類が決定されることとなる。

30

【0068】

一方、第1の変動ゲームにおいて大当り遊技の終了後に確変状態が付与される図柄A～図柄Dを選択する確率と、第2の変動ゲームにおいて大当り遊技の終了後に確変状態が付与される図柄a～図柄dを選択する確率とは、同じ確率（本実施形態においては90/100の確率）が規定されている。つまり、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとでは、大当り判定が肯定のときには、同じ確率で大当り遊技の終了後に確変状態が付与される。

【0069】

次に、パチンコ機10の制御構成について図4に基づき説明する。

40

パチンコ機10の機裏側には、パチンコ機10全体を制御する主制御基板30が装着されている。主制御基板30は、パチンコ機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、統括制御基板31と、表示制御基板32と、ランプ制御基板33と、音声制御基板34とが装着されている。統括制御基板31は、主制御基板30が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、表示制御基板32、ランプ制御基板33及び音声制御基板34を統括的に制御する。表示制御基板32は、主制御基板30と統括制御基板31が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、可変表示器H2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、ランプ制御基板33は主制御基板30と統括制御基板31が出力した制御信号（制

50

御コマンド)に基づき、装飾ランプ16の発光態様(点灯(点滅)/消灯のタイミングなど)を制御する。また、音声制御基板34は、主制御基板30と統括制御基板31が出力した制御信号(制御コマンド)に基づき、スピーカ17の音声出力態様(音声出力のタイミングなど)を制御する。

【0070】

以下、主制御基板30、統括制御基板31及び表示制御基板32について、その具体的な構成を説明する。

前記主制御基板30には、メインCPU30aが備えられている。該メインCPU30aには、ROM30b及びRAM30cが接続されている。メインCPU30aには、第1始動口センサSE1と、第2始動口センサSE2と、カウントスイッチSE3等が接続されている。また、メインCPU30aには、第1特図表示器H0と、第2特図表示器H1と、第1保留表示器Raと、第2保留表示器Rbと、普通図柄保留表示器Mが接続されている。また、メインCPU30aには、大入賞口ソレノイドSOL1と、普通電動役物ソレノイドSOL2が接続されている。また、メインCPU30aは、普通図柄表示器H10と、ゲートセンサSE4が接続されている。また、メインCPU30aは、当り判定用乱数(大当り判定用乱数)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RAM30cの設定領域に記憶(設定)して更新前の値を書き換えている。

【0071】

ROM30bには、パチンコ機10全体を制御するためのメイン制御プログラムが記憶されている。また、ROM30bには、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、図柄(特図及び飾図)が変動を開始(図柄変動ゲームが開始)してから図柄が停止表示(図柄変動ゲームが終了)される迄の間の遊技演出(表示演出、発光演出、音声演出)のベースとなるパターンを示すものである。すなわち、変動パターンは、特図が変動開始してから特図が確定停止表示されるまでの間の図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間(変動時間)を特定することができる。

【0072】

また、ROM30bには、大当り判定値が記憶されている。大当り判定値は、大当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値(0~1986までの全1987通りの整数)の中から定められている。なお、大当り判定値は、確変状態が付与されているか否かでその数が異なり、確変状態時の大当り判定値の数(本実施形態では49個)は、通常状態時の大当り判定値の数(本実施形態では5個)よりも多く設定されている。また、RAM30cには、大当り判定時に使用する当り判定用乱数が記憶されている。この当り判定用乱数は、予め定められた数値範囲内(本実施形態では、「0」~「1986」)の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎(4ms毎)に数値を1加算して更新するようになっている。

【0073】

本実施形態において、当り判定用乱数は、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになっており、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第1始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する当り判定用乱数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得する当り判定用乱数と同一のものである。また、大当り判定値も、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第1特図始動保留記憶数に基づく大当り判定のときに使用する大当り判定値は、第2特図始動保留記憶数に基づく大当り判定のときに使用する大当り判定値と同じものである。つまり、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて、同じ確率で大当りとなるか否かが判定されることとなる。

【0074】

また、ROM30bには、小当り判定値が記憶されている。小当り判定値は、小当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、当り判定用乱数の取り得る数値(0~1986までの全1987通りの整数)の中から定められている。また、この小当り判定値は、第1

の変動ゲームにおいてのみ参照され、所定数（本実施形態では14個）設定されている。なお、当り判定用乱数は、大当り判定において使用した乱数をそのまま使用するようになっている。また、小当り判定値は、確変状態が付与されているか否か、及び入球率向上状態が付与されているか否かによってその数が異なることはない（同じ値が定められている）。

【0075】

また、RAM30cには、大当り決定時に大当り図柄となる特図の種類を決定する際に用いる特図振分乱数が記憶されている。なお、この特図振分乱数は、大当り決定時に大当り図柄となる特図の種類を決定するが、その特図の種類で大当り遊技の種類を決定することとなるため、大当り遊技の種類を決定するための大当り種類決定用乱数の値ともいえる。各特図には、この特図振分乱数が所定個数（本実施形態では1個）ずつ振り分けられており、メインCPU30aは、大当りの決定時（大当り判定が肯定となった場合）、取得した特図振分乱数に基づき大当り図柄を決定する。この特図振分乱数は、予め定められた数値範囲内（本実施形態では、「0」～「99」の全100通りの整数）の数値を取り得るように、メインCPU30aが所定の周期毎（4ms毎）に数値を1加算して更新するようになっている。そして、メインCPU30aは、更新後の値を特図振分乱数の値としてRAM30cに記憶し、既に記憶されている特図振分乱数の値を書き換えることで特図振分乱数の値を順次更新するようになっている。本実施形態において、特図振分乱数は、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得するようになり、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームにおいて共通使用している。すなわち、第1始動入賞口25へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数は、第2始動入賞口27へ遊技球が入賞したことを契機に取得する特図振分乱数と同一のものである。

【0076】

なお、第1の変動ゲーム及び第2の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させるかにより決定された大当り図柄が図柄A～図柄Eのうち（第2の変動ゲームの場合、図柄a～図柄eのうち）どのグループに分類されるか異なっている。

【0077】

具体的には、第1の変動ゲーム又は第2の変動ゲームのいずれの図柄変動ゲームを実行させることを示す特別図柄変動処理フラグに、第1の変動ゲームを行うことを示す「0」が設定されている場合、図柄A～図柄Eのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。このため、第1の変動ゲームで大当りとなる場合、大当り図柄として図柄Aに分類される図柄は1/100の確率で表示される。また、第1の変動ゲームで大当りとなる場合、図柄Bに分類される図柄は14/100の確率で表示される。また、第1の変動ゲームで大当りとなる場合、図柄Cに分類される図柄は1/100の確率で表示される。また、第1の変動ゲームで大当りとなる場合、図柄Dに分類される図柄は74/100の確率で表示される。また、第1の変動ゲームで大当りとなる場合、図柄Eに分類される図柄は10/100の確率で表示される。他方、小当りの決定時（大当り判定が否定となって小当り判定で肯定となった場合）には、4種類の小当り図柄の中から図柄が決定され、はずれの決定時（大当り判定及び小当り判定が否定となった場合）、1種類のはずれ図柄の中から図柄が決定される。

【0078】

また、特別図柄変動処理フラグに、第2の変動ゲームを行うことを示す「1」が設定されている場合、図柄a～図柄eのうちいずれかのグループに分類されるようになっている。このため、第2の変動ゲームで大当りとなる場合、大当り図柄として図柄aに分類される図柄は70/100の確率で表示され、図柄bに分類される図柄は10/100の確率で表示され、図柄cに分類される図柄は2/100の確率で表示され、図柄dに分類される図柄は8/100の確率で表示されることとなる。また、大当り図柄として図柄eに分類される図柄は10/100の確率で表示されることとなる。他方、はずれの決定時（大当り判定が否定となった場合）、1種類のはずれ図柄の中から図柄が決定される。なお、

第2の変動ゲームにおいては、小当たりとならないように定められている。

【0079】

また、RAM30cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種情報（各種乱数の値など）が記憶されるようになっている。例えば、RAM30cには、小当たり決定時に小当たり図柄となる特図の種類を決定する際に用いる小当たり図柄振分乱数が記憶されている。

【0080】

また、ROM30bには、普通当り判定値が記憶されている。普通当り判定値は、普通当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、普通当り判定用乱数の取り得る数値（0～250までの全251通りの整数）の中から定められている。なお、普通当り判定値は、入球率向上状態が付与されているか否かでその数が異なり、入球率向上状態が付与されている時の普通当り判定値の数（本実施形態では250個）は、通常状態時の普通当り判定値の数（本実施形態では5個）よりも多く設定されている。また、RAM30cには、普通当り判定時に使用する普通当り判定用乱数が記憶されている。本実施形態において、普通当り判定用乱数は、作動ゲート23を遊技球が通過したことを契機に取得するようになっている。

【0081】

次に、図4に基づき統括制御基板31について説明する。

統括制御基板31には、統括CPU31aが備えられている。該統括CPU31aには、ROM31b及びRAM31cが接続されている。また、統括CPU31aは、各種乱数の値を所定の周期毎に更新し、更新後の値をRAM31cの設定領域に記憶（設定）して更新前の値を書き換えている。

【0082】

また、ROM31bには、表示制御基板32、ランプ制御基板33及び音声制御基板34を統括的に制御するための統括制御プログラムが記憶されている。統括CPU31aは、各種制御コマンドを入力すると、当該統括制御プログラムに基づき各種制御を実行する。

【0083】

また、このROM31bには、図10に示す移行レベル決定テーブル、図11に示す通常演出モード移行テーブル、図12及び図13に示す表示個数決定テーブル、図14に示す表示色決定テーブル、図15に示す操作条件振分テーブル、図16に示す操作条件テーブル、図17に示す移行モード決定テーブルが記憶されている。

【0084】

これらテーブルについて詳しく後述するが、この移行レベル決定テーブルは、移行レベルを決定するためのテーブルである。移行レベルとは、図柄変動ゲームにおいて移行させる演出モードの種類を決定する場合に参照されるデータである。また、演出モードとは、現在の遊技状態として確変状態が付与されている可能性を示唆する確変期待度を示し、主に背景画像などによって遊技者によって認識可能となる。また、通常演出モード移行テーブルは、大当り遊技等に拘わらない通常時において移行する演出モードを決定するためのテーブルである。

【0085】

表示個数決定テーブルは、可変表示器H2に表示される炎メーターにおける炎画像の表示個数を決定するためのテーブルである。なお、この炎メーターとは、図28を用いて詳しく後述するが、その炎画像の表示個数によって、前述した移行レベルを示唆することができる。また、表示色決定テーブルは、可変表示器H2に表示される炎画像の表示色を決定するためのテーブルである。

【0086】

操作条件振分テーブルは、操作条件を振り分けるためのテーブルであり、操作条件テーブルは、操作条件を示すテーブルである。この操作条件とは、演出ボタン70の操作態様に応じて、モード移行用ゲージにおける数値を変化させるための条件である。なお、モー

10

20

30

40

50

ド移行用ゲージにおける数値とは、移行する演出モードを決定するためのデータであり、単に「数値」と称することがある。また、移行モード決定テーブルは、操作された結果に基づいて、移行させる演出モードを決定するためのテーブルである。

【0087】

また、統括CPU31aには、演出ボタン70が接続されており、演出ボタン70から操作信号を入力することができるようになっている。すなわち、統括CPU31aは、演出ボタン70が操作されたことを検知することができる。

【0088】

次に、図4に基づき表示制御基板32について説明する。

表示制御基板32には、サブCPU32aが備えられている。該サブCPU32aには、ROM32b及びRAM32cが接続されている。また、表示制御基板32（サブCPU32a）には、可変表示器H2が接続されている。ROM32bには、可変表示器H2の表示内容を制御するための表示制御プログラムが記憶されている。また、ROM32bには、各種の画像データ（図柄、各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、RAM32cには、パチンコ機10の動作中に適宜書き換えられる各種の情報が記憶（設定）されるようになっている。

【0089】

また、本実施形態においては、可変表示器H2で行われる通常系の変動内容からなる図柄変動ゲームの態様と擬似連変動系の変動内容からなる図柄変動ゲームの態様について図9を用いて説明する。なお、図9においては、主に第1の変動ゲームについて説明し、発明の理解を容易とするために第2の変動ゲームについての説明を省略する。

【0090】

前述の擬似連変動系の変動内容は、1回の図柄変動ゲームにおいて、図柄の変動開始から図柄の変動停止までを1回とする変動サイクルを複数回（本実施形態においては、2～5回）連続して実行することによって、複数回の図柄変動ゲームを擬似的に実行させる内容である。一方、通常系の変動内容は、擬似連変動系の変動内容ではない変動内容であり、1回の図柄変動ゲームにおいて1回の変動サイクルを実行する内容である。

【0091】

図9に示すように、図柄変動ゲームの終了時における特別図柄用の始動保留記憶数（単に「保留記憶数」とも称することもある）が「4」の状態において、次の図柄変動ゲームが通常系の変動内容で行われる場合には、当該ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数が1減算されて「3」となり、画像表示領域GHにおいて各列の図柄の変動が開始する。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止し、変動開始から所定時間が経過することにより図柄が確定停止表示されて終了する。このように通常系の変動内容からなる図柄変動ゲームは、1回の変動サイクルで構成されている。

【0092】

次に、図柄変動ゲームの終了時における特別図柄用の保留記憶数が「3」の状態において、次の図柄変動ゲームが擬似連変動系の変動内容で行われる場合には、当該ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数が1減算されて「2」となり、画像表示領域GHにおいて各列の図柄の変動が開始する。図9には、擬似連変動系の変動内容の図柄変動ゲームとして、3回の変動サイクルで構成した図柄変動ゲームを示している。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止して図柄が一旦停止表示され、その状態から2回目の変動サイクルの開始に伴って図柄が再び変動を開始する。そして、2回目の変動サイクルにおいて各列の図柄の変動が停止して図柄が一旦停止表示され、その状態から3回目の変動サイクルの開始に伴って図柄が再び変動を開始する。その後、3回目の変動サイクルでは、左列と右列の図柄が同一図柄となって一旦停止表示されることによりリーチ状態が形成され、リーチ演出が行われる。そして、図柄変動ゲームは、リーチ演出により中列の図柄が導出されることにより各列の図柄の変動が停止した後、図柄が確定停止表示されて終了する。この図柄変動ゲームが行われている間、特別図柄用の保留記憶数は、始動入賞口に新たな入球が無い場合、図柄変動ゲームの開始時の「2」を維持し、変動サイクル

の開始に伴って特別図柄用の保留記憶数が減算されるようには変化しない。なお、始動入賞口に新たな入球があった場合には、特別図柄用の保留記憶数が1加算されて増加する。このような擬似連変動系の変動内容からなる図柄変動ゲームでは、3回目の変動サイクル、すなわち最終回の変動サイクルにて最終的な表示結果（大当り図柄又ははずれ図柄）が導出され、最終回の変動サイクルよりも前の全ての回の変動サイクルにてはずれ図柄が導出される。

【0093】

次に、図柄変動ゲームの終了時における特別図柄用の保留記憶数が「2」の状態において、次の図柄変動ゲームが通常系の変動内容で行われる場合には、当該ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数が1減算されて「1」となり、画像表示領域GHにおいて各列の図柄の変動が開始する。そして、開始した図柄変動ゲームは、各列の図柄の変動が停止し、変動開始から所定時間が経過することにより図柄が確定停止表示されて終了する。

10

【0094】

次に、前述したように構成されるパチンコ機10における遊技状態について図5を用いて簡単に説明する。なお、具体的な遊技状態の移行遷移について、各種の遊技状態の統括CPU31aの制御内容については詳しく後述する。

【0095】

本実施形態における遊技状態として確変状態及び入球率向上状態が含まれている。このため、確変状態及び入球率向上状態が付与されていない状態、確変状態が付与されているが入球率向上状態が付与されていない状態、確変状態及び入球率向上状態が付与されている状態、確変状態が付与されていないが入球率向上状態が付与されている状態の4種類に分けることができる。なお、確変状態及び入球率向上状態が付与されていない状態を「第1の遊技状態」と以下に称することがある。同じように、確変状態が付与されているが入球率向上状態が付与されていない状態を「第2の遊技状態」、確変状態及び入球率向上状態が付与されている状態を「第3の遊技状態」、確変状態が付与されていないが入球率向上状態が付与されている状態を「第4の遊技状態」と称することがある。

20

【0096】

図3及び図5に示すように、大当り遊技が付与された場合か、大当り遊技の終了後に4回の図柄変動ゲームが終了した場合に遊技状態が移行することがある。

具体的には、第1の遊技状態では、大当り遊技が付与された場合、大当り遊技の終了後に第2の遊技状態に移行する可能性が高く規定されている。また、第2の状態や第4の遊技状態では、大当り遊技が付与された場合、大当り遊技の終了後に第3の遊技状態に移行する可能性が高く規定されている。また、第3の遊技状態では、大当り遊技が付与された場合、大当り遊技の終了後にその状態を維持する可能性が高く規定されている。

30

【0097】

また、第3の遊技状態では、大当り遊技の終了後に4回の図柄変動ゲームが終了した場合に入球率向上状態の付与が終了することがあり、この場合には、第2の遊技状態に移行する。また、第4の遊技状態では、大当り遊技の終了後に4回の図柄変動ゲームが終了した場合に必ず入球率向上状態の付与が終了し、この場合には、第1の遊技状態に移行する。

40

【0098】

このように、大当り遊技が付与された場合に、第1の遊技状態、第2の遊技状態、第3の遊技状態という順に移行し易く、第1の遊技状態から、一旦第2の遊技状態に移行させて、遊技者にとって最も有利な第3の遊技状態に移行させることが、遊技を有利に進めることができる遊技性を提供することとなる。

【0099】

また、本実施形態のパチンコ機10においては、各大当り遊技及び小当り遊技の終了後を主な条件として、確変状態が付与されている可能性を示唆する複数の演出モードを備えている。この演出モードは、一回又は複数回の変動サイクルを跨って設定可能であり、図柄変動ゲームにおける可変表示器H2の背景画像の種類に対応し、遊技者によって容易に

50

認識可能である。本実施形態における複数の演出モードについて図6を用いて以下に説明する。

【0100】

本実施形態における複数の演出モードには、図6に示すように、大きく分けて、通常演出モード、通常時確変秘匿演出モード、確変秘匿演出モード、確変演出モードの4種類が含まれている。更に、この通常演出モードには、3つの演出モードA1～A3が含まれている。また、この通常時確変秘匿演出モードには、3つの演出モードB1～B3が含まれている。また、この確変秘匿演出モードには、3つの演出モードC1～C3が含まれている。また、この確変演出モードには、1つの確変演出モード（図中においては「演出モードD1」と示す）が含まれている。

10

【0101】

通常演出モード、通常時確変秘匿演出モード及び確変秘匿演出モードは、確変状態が付与されている可能性がある演出モードであり、確変演出モードは、確変状態が付与されていることが確定している演出モードである。また、通常演出モード及び通常時確変秘匿演出モードは、入球率向上状態が付与されていないときの演出モードであり、確変秘匿演出モード及び確変演出モードは、入球率向上状態が付与されているときの演出モードである。

【0102】

また、これら複数の演出モードには、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変期待度を示す機能がある。入球率向上状態が付与されていない通常時においては、演出モードA1～A3（最低）、演出モードB1（低）、演出モードB2（中）、演出モードB3（高）の順番で確変期待度が高くなるように設定されている。また、入球率向上状態が付与されているが、確変演出モードは、確変状態が必ず付与されているため、演出モードB3（高）よりも高い確変期待度（最高）である。なお、演出モードA1～A3では同じ確変期待度である。一方、入球率向上状態が付与されている場合には、演出モードC1（低）、演出モードC2（中）、演出モードC3（高）、確変演出モード（最高）の順番で確変期待度が高くなるように設定されている。このように、演出モードには、確変期待度が異なる複数種類の演出モードが含まれている。

20

【0103】

次に、遊技の進行に伴う各種演出モードの移行遷移について図7を用いて説明する。なお、具体的な演出モード中の統括CPU31aの制御内容については詳しく後述する。また、図7では、複数の演出モードをまとめるために破線を用いて示している。また、図7では、入球率向上状態が付与されていない通常演出モード及び通常時確変秘匿演出モードにおいては、第1の変動ゲームが実行され易いので、図柄の種類を図柄A～図柄Eとして表記する。また、入球率向上状態が付与されている確変演出モード及び確変秘匿演出モードにおいては、第2の変動ゲームが実行され易いので、図柄の種類を図柄a～図柄eとして表記する。

30

【0104】

7R特別確変大当り遊技（図柄A又は図柄a）、ジャンプアップ大当り遊技（図柄C又は図柄c）に当選した場合には、何れの演出モード（通常演出モード、通常時確変秘匿演出モード、確変秘匿演出モード又は確変演出モード）に滞在していたとしても確変演出モードに移行するようになっている。すなわち、7R特別確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技のように、当選時の遊技状態に拘わらず次回の大当り遊技が付与されるまで（「次回まで」）確変状態と共に入球率向上状態が付与される。この場合、これら大当り遊技の終了後の遊技状態が確変状態であることを報知する確変報知状態となるように、可変表示器H2で確変演出モードを実行させるようになっている。なお、この場合においては、確変演出モードが大当り遊技の終了後、次の図柄変動ゲームの開始とともに付与されるようになっている。

40

【0105】

また、7R通常確変大当り遊技（図柄B又は図柄b）、7R非確変大当り遊技（図柄E

50

又は図柄 e) に当選した場合には、何れの演出モードに滞在していたとしても確変秘匿演出モードに移行するようになっている。また、7 R 通常確変大当り遊技又は 7 R 非確変大当り遊技の終了後、少なくとも 4 回の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態が付与されるようになっているため、その間では開閉羽根 26 の動作態様から遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ないようになっている。すなわち、7 R 通常確変大当り遊技又は 7 R 非確変大当り遊技のように、遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ない場合、これら大当り遊技の終了後の遊技状態が確変状態であることに期待を持つことができることを報知する確変秘匿状態となるように、可変表示器 H 2 で確変秘匿演出モードを実行させるようになっている。なお、確変秘匿演出モードは、7 R 通常確変大当り遊技又は 7 R 非確変大当り遊技の終了後、次の図柄変動ゲームの開始とともに付与されるようになっている。

10

【0106】

また、確変秘匿演出モード滞在中で、大当り遊技の終了後、4 回の図柄変動ゲームにおいて大当り遊技が付与されなかった場合において、次回の大当り遊技まで入球率向上状態を付与させるときには、入球率向上状態の付与が継続され、確変状態が付与されていることが確定することとなる。このため、確変報知状態となるように、可変表示器 H 2 で確変演出モードを実行させるようになっている。

【0107】

一方、確変秘匿演出モード滞在中で、大当り遊技の終了後、4 回の図柄変動ゲームにおいて大当り遊技が付与されなかった場合において、入球率向上状態の付与を終了させるときには、確変秘匿状態となるように可変表示器 H 2 で通常時確変秘匿演出モードに含まれる演出モード B 1 又は B 3 を実行させるようになっている。

20

【0108】

また、確変演出モード又は確変秘匿演出モード滞在中で、2 R 確変大当り遊技（図柄 D 又は図柄 d）に当選した場合には、確変状態が付与されているか否かに拘わらないが入球率向上状態が付与された状態で当選することとなる。このため、その大当り遊技の終了後、必ず確変状態を付与することとなり、確変演出モードに移行するようになっている。すなわち、2 R 確変大当り遊技のように、当選時の遊技状態として、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、入球率向上状態が付与された状態では、次回の大当り遊技が付与されるまで確変状態及び入球率向上状態が付与され、確変報知状態となるように可変表示器 H 2 で確変演出モードを実行させるようになっている。なお、この場合においては、確変演出モードが、大当り遊技の終了後、次の図柄変動ゲームの開始とともに付与されるようになっている。

30

【0109】

また、確変演出モード又は確変秘匿演出モード滞在中で、小当り遊技に当選した場合には、その演出モードを継続させるようになっている。確変演出モード滞在中では、必ず確変状態及び入球率向上状態が付与されており、小当り遊技の終了後、確変状態及び入球率向上状態が必ず継続して付与されるようになっている。すなわち、小当り遊技が付与された場合、確変報知状態を継続させるように、可変表示器 H 2 で確変演出モードを継続して実行させるようになっている。一方、入球率向上状態が付与されている確変秘匿演出モード滞在中では、小当り遊技の終了後、入球率向上状態が必ず継続して付与されるようになっている。このため、確変秘匿演出モードに移行してから少なくとも 4 回の図柄変動ゲームが経過するまでの間では、開閉羽根 26 の動作態様から遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ないようになっている。すなわち、小当り遊技のように、遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ない場合、確変秘匿状態を継続させるように、可変表示器 H 2 で確変秘匿演出モードを継続して実行させるようになっている。

40

【0110】

また、通常時確変秘匿モードに含まれる演出モード B 1 又は B 3 滞在中は、必ず入球率向上状態が付与されていない。また、演出モード B 1 又は B 3 滞在中であり、確変状態が付与されている状態で、2 R 確変大当り遊技（図柄 D 又は図柄 d）に当選した場合、その

50

大当り遊技の終了後、必ず確変状態及び入球率向上状態を付与することとなり、確変演出モードに移行するようになっている。すなわち、2 R 確変大当り遊技のように、当選時の遊技状態として入球率向上状態が付与されていないが確変状態が付与された状態では、次の大当り遊技が付与されるまで確変状態及び入球率向上状態が付与される。この場合、確変報知状態となるように可変表示器H 2で確変演出モードを実行させるようになっている。なお、この場合においては、確変演出モードが大当り遊技の終了後、次の図柄変動ゲームの開始とともに付与されるようになっている。

【0 1 1 1】

また、演出モードB 3滞在中で、小当り遊技に当選したとき、又は、確変状態が付与されていない状態で2 R 確変大当り遊技に当選したときには、その大当り遊技の終了後、必ず、確変状態を付与するが入球率向上状態を付与しないこととなり、引き続き演出モードB 3を継続するようになっている。前述したように、2 R 確変大当り遊技と小当り遊技とで大入賞口装置2 9の開放態様が同じであり、演出モードB 3に移行してからは、入球率向上状態が付与されないため、2 R 確変大当り遊技が当選したか小当り遊技に当選したかが認識し得ない。このため、大入賞口装置2 9や開閉羽根2 6の動作態様から遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ないようになっている。すなわち、2 R 確変大当り遊技のように、当選時の遊技状態として確変状態及び入球率向上状態が付与されていない状態では、遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ない。また、小当り遊技のように、当選時の遊技状態として、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、入球率向上状態が付与されていない状態では、小当り遊技の終了後、遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ない。この場合、確変秘匿状態を継続させるように、可変表示器H 2で演出モードB 3を継続して実行させるようになっている。

【0 1 1 2】

また、演出モードB 1滞在中において、小当り遊技に当選したとき、又は、確変状態が付与されていない状態で2 R 確変大当り遊技に当選したときには、変動パターンの種類に基づいて、引き続き演出モードB 1を継続するか、演出モードB 3に移行するようになっている。この場合も同じように、大入賞口装置2 9や開閉羽根2 6の動作態様から遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ないようになっている。このため、確変秘匿状態を継続させるように、変動パターンの種類に基づいて、引き続き演出モードB 1を継続するか、演出モードB 3に移行するようになっている。

【0 1 1 3】

また、通常演出モード（演出モードA 1～A 3）滞在中において、小当り遊技に当選したとき、又は、確変状態が付与されていない状態で2 R 確変大当り遊技に当選したときには、変動パターンの種類に基づいて、演出モードB 1又は演出モードB 3に移行するようになっている。この場合も同じように、大入賞口装置2 9や開閉羽根2 6の動作態様から遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者が認識し得ないようになっている。このため、確変秘匿状態を継続させるように、変動パターンの種類に基づいて、引き続き演出モードB 1に移行するか、演出モードB 3に移行するようになっている。

【0 1 1 4】

また、演出モードB 3滞在中において、特定の変動パターンが決定されたことを主な条件として、演出モードB 1に移行するようになっている（図中において「通常」と表記する）。なお、特定の変動パターンには、最も選択される確率が高い通常変動となる通常変動パターンが少なくとも含まれている。また、演出モードB 1滞在中においても、特定の変動パターンが決定されたことを主な条件として、通常演出モード（演出モードA 1～A 3）、演出モードB 3に移行するようになっている。また、通常演出モード（演出モードA 1～A 3）滞在中においても、特定の変動パターンが決定されたことを主な条件として、他の通常演出モード（演出モードA 1の場合、演出モードA 2又はA 3）、演出モードB 1又はB 3に移行するようになっている。この場合において、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かによって、移行する演出モードが異なる。具体的には、確変状態が付与されている場合には、演出モードB 1又はB 3に移行し易く、確変状態が付

与されていない場合には、演出モード A 1 ～ A 3 に移行し易い。

【0115】

また、特定の変動パターンではない特殊の変動パターンが決定された場合、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードに対応して演出モードが移行するようになっている（図中において「特別」と表記する）。この特殊の変動パターンは、演出モードを移行させるための専用変動パターンであり、ジャンプアップ大当り遊技、2 R 確変大当り遊技又は小当り遊技が付与される場合に決定されることがある。また、この特殊の変動パターンは、1 回の図柄変動ゲームにおいて 3 回の変動サイクルを有する変動パターンである。また、特殊の変動パターンにおける 1、2 回目の変動サイクルは、通常変動パターンと同じ変動時間として規定されている。また、この特殊の変動パターンが決定された場合、今回の図柄変動ゲームにおける 1、2 回目の変動サイクルでは、演出モード B 1 又は B 3 に移行し、3 回目の変動サイクルでは演出モード B 2 に移行するようになっている。このように、特殊の変動パターンが決定された場合、3 回目の変動サイクルでは演出モード B 2 に移行するようになっている。

10

【0116】

また、特殊の変動パターンが決定された場合には、3 回目の変動サイクルに演出ボタン 70 の操作有効期間が設定されており、その演出ボタン 70 の操作態様に応じて、今回の図柄変動ゲームの終了後における演出モードが、確変演出モード、演出モード B 1 又は B 3 の何れかに移行するようになっている。

【0117】

20

また、入球率向上状態が付与されており、演出モード C 1 ～ C 3 のうち何れかが設定されている場合において、大当り遊技が終了してから 4 回の図柄変動ゲームが終了して入球率向上状態の付与が継続するときには、確変演出モードに移行する。一方、入球率向上状態が付与されており、演出モード C 1 ～ C 3 のうち何れかが設定されている場合において、大当り遊技が終了してから 4 回の図柄変動ゲームが終了して入球率向上状態の付与が終了する場合には、演出モード B 1 又は B 3 に移行することとなる。

【0118】

このように、次回の大当り遊技が付与されるまで入球率向上状態が付与された場合には、遅くとも大当り遊技が終了して 4 回の図柄変動ゲームが終了した後は確変演出モードに移行し、確変状態が付与されたことが確定することとなる。一方、次回の大当り遊技が付与されるまでではなく、大当り遊技の終了後における 4 回の図柄変動ゲームに限り入球率向上状態が付与された場合には、確変状態が付与されたか否かに拘わらず、一旦、演出モード C 1 ～ C 3 の何れかに移行し、入球率向上状態の付与が終了した場合には、演出モード B 1 又は B 3 に移行することとなる。

30

【0119】

また、演出モード C 1 ～ C 3 の何れかに移行した場合、確変状態が付与されているか否かが認識困難である。そして、4 回の図柄変動ゲームが終了した後に、入球率向上状態の付与が継続し、確変演出モードに移行したときには、確変状態の付与が確定する。一方、4 回の図柄変動ゲームが終了した後に、入球率向上状態の付与が終了し、演出モード B 1 又は B 3 に移行したときには、確変状態が付与されているか否かが引き続き認識困難となる。

40

【0120】

なお、演出モード B 2 以外の演出モードは、大当り遊技又は小当り遊技が付与された場合を除き、必ず、複数回連続する図柄変動ゲームにおいて継続することとなる。一方、演出モード B 2 は、特殊の変動パターンが決定された場合に、3 回目の変動サイクルに限り移行することとなる。

【0121】

また、本実施形態において、通常演出モードは、確変期待度が相対的に低い第 1 演出モードに相当する。演出モード B 1 は、第 1 演出モードよりも確変期待度が高い第 2 演出モードに相当する。演出モード B 2 は、第 2 演出モードよりも確変期待度が高い第 3 演出モ

50

ードに相当する。演出モード B 3 又は確変演出モードは、該第 3 演出モードよりも確変期待度が高い第 4 演出モードに相当する。

【0122】

前述したように今回の図柄変動ゲームにおいて特殊の変動パターンが決定された場合における演出モードの移行遷移について図 8 を用いて以下に説明する。

今回の図柄変動ゲームにおいて特殊の変動パターンが決定された場合には、図 8 に示すように演出モードが移行する。特に、前回の図柄変動ゲームにおいて滞在している演出モードによって、今回の図柄変動ゲームにおける 1 回目～3 回目の変動サイクルにおいて滞在する演出モードが異なる。また、今回の図柄変動ゲームの終了後において移行する演出モードは、主に演出ボタン 70 の操作態様に応じて決定される。

10

【0123】

具体的には、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード A 1～A 3（図中においては「演出モード A X」と示す）であった場合に特殊の変動パターンが決定されたときには、今回の図柄変動ゲームで 1、2 回目の変動サイクルにおいて演出モード B 1、3 回目の変動サイクルにおいて演出モード B 2 となる（符号 a 1～a 3 に示す）。

【0124】

また、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 1 であった場合に特殊の変動パターンが決定されたときも同じように、今回の図柄変動ゲームで 1、2 回目の変動サイクルにおいて演出モード B 1、3 回目の変動サイクルにおいて演出モード B 2 となる（符号 b 1 1～b 1 3 に示す）。

20

【0125】

また、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 3 であった場合には、今回の図柄変動ゲームで 1、2 回目の変動サイクルにおける演出モードが演出モード B 3、3 回目の変動サイクルにおける演出モードが演出モード B 2 となる（符号 b 3 1～b 3 3 に示す）。

【0126】

また、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード C 1～C 3（図中においては「演出モード C X」と示す）であった場合には、今回の図柄変動ゲームで 1、2 回目の変動サイクルにおける演出モードが演出モード B 1 又は演出モード B 3、3 回目の変動サイクルにおける演出モードが演出モード B 2 となる（符号 c 1～c 6 に示す）。

30

【0127】

なお、この特殊の変動パターンは、入球率向上状態が付与されていない場合に選択される変動パターンであり、前回の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態が付与されていたが、今回の図柄変動ゲームにおいて入球率向上状態が付与されなくなった場合に限り、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード C 1～C 3 となる。

【0128】

また、今回の図柄変動ゲームの終了後における演出モードは、今回の図柄変動ゲームにおける大当り遊技の種類や小当り遊技、今回の図柄変動ゲームにおける遊技状態、3 回目の変動サイクルにおける演出ボタン 70 の操作態様に基づいて、確変演出モード、演出モード B 1 又は B 3 のうち何れかの演出モードが決定される。また、符号 a 1 及び a 2 に示すパターンは、順に、演出モード A 1～A 3、演出モード B 1、演出モード B 2、演出モード B 3 又は確変演出モードとなり、確変状態が付与されている可能性を示唆する確変期待度が順に高まるようになる。

40

【0129】

このように、演出モード B 2 は、特殊の変動パターンが決定された場合に限り、その図柄変動ゲームにおける 3 回目の変動サイクルに移行し、その図柄変動ゲームの終了後には、維持することなく、確変演出モード、演出モード B 1 又は B 3 等の他の演出モードに移行することとなる。

【0130】

なお、本実施形態において、前回の図柄変動ゲームは、今回の図柄変動ゲームの直前に

50

実行された図柄変動ゲームといえる。また、今回の図柄変動ゲームにおける1、2回目の変動サイクルは、今回の図柄変動ゲームにおいて先に実行される先の変動サイクルといえる。また、今回の図柄変動ゲームにおける3回目の変動サイクルは、今回の図柄変動ゲームにおいて最後に実行される最後の変動サイクルといえる。また、今回の図柄変動ゲームにおける2回目の変動サイクルは、今回の図柄変動ゲームにおいて最後の変動サイクルの前に連続して実行される最後直前の変動サイクルといえる。

【0131】

次に、メインCPU30aが、メイン制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。最初に、特別図柄入力処理を図18に従って説明する。

メインCPU30aは、第1始動入賞口25に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS1）。すなわち、ステップS1においてメインCPU30aは、第1始動口センサSE1が遊技球を検知した時に出力する第1検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS1の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、ステップS5へ移行する。ステップS1の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている第1特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS2）。ステップS2の判定結果が否定（第1特図始動保留記憶数=4）の場合、メインCPU30aは、ステップ5へ移行する。

【0132】

ステップS2の判定結果が肯定（第1特図始動保留記憶数<4）の場合、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を+1（1加算）し、第1特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS3）。続いて、メインCPU30aは、当り判定用乱数の値と、特図振分乱数の値と、小当り図柄振分乱数の値をRAM30cから読み出して取得し、該値を第1特図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定する（ステップS4）。

【0133】

このように、メインCPU30aは、第1始動入賞口25に入球した遊技球を検知したときに（第1始動入賞口25による遊技球の入球を契機に）、前述した乱数の値を取得し、その取得した乱数を第2始動保留球として所定数を上限に記憶することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、乱数取得手段として機能し、RAM30cは、第1保留記憶手段として機能する。

【0134】

次に、メインCPU30aは、第2始動入賞口27に遊技球が入球したか否かを判定する（ステップS5）。すなわち、ステップS5においてメインCPU30aは、第2始動口センサSE2が遊技球を検知した時に出力する第2検知信号を入力したか否かを判定する。ステップS5の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。ステップS5の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている第2特図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する（ステップS6）。ステップS6の判定結果が否定（第2特図始動保留記憶数=4）の場合、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0135】

ステップS6の判定結果が肯定（第2特図始動保留記憶数<4）の場合、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数を+1（1加算）し、第2特図始動保留記憶数を書き換える（ステップS7）。続いて、メインCPU30aは、当り判定用乱数の値と、特図振分乱数の値と、小当り図柄振分乱数の値をRAM30cから読み出して取得し、該値を第2特図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定する（ステップS8）。その後、メインCPU30aは、特別図柄入力処理を終了する。なお、第2の変動ゲームにおいては小当り遊技が付与されないように規定されているため、ステップS8において取得された小当り図柄振分乱数の値は参照されない。

【0136】

このように、メインCPU30aは、第2始動手段としての第2始動入賞口27に入球

10

20

30

40

50

した遊技球を検知したときに（第2始動入賞口27による遊技球の入球を契機に）、前述した乱数の値を取得し、その取得した乱数を第2始動保留球として所定数を上限に記憶することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、乱数取得手段として機能し、RAM30cは、第2保留記憶手段として機能する。

【0137】

次に、特別図柄開始処理について図19～図21に基づき説明する。メインCPU30aは、特別図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メインCPU30aは、まず、図19に示すように、図柄（特図及び飾図）が変動表示中であるか否か、及び大当り遊技（或いは小当り遊技）中であるか否か判定する（ステップS11）。ステップS11の判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、ステップS11の判定結果が否定の場合、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数を読み出し（ステップS12）、第2特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいと判定する（ステップS13）。 10

【0138】

ステップS13の判定結果が否定の場合（第2特図始動保留記憶数＝0の場合）、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数を読み出し（ステップS14）、第1特図始動保留記憶数が「0」よりも大きいと判定する（ステップS15）。ステップS15の判定結果が否定の場合（第1特図始動保留記憶数＝0の場合）、メインCPU30aは、デモ演出の実行を開始させるデモンストレーション指定コマンドを既に出したか否かを判定する（ステップS16）。この判定結果が否定の場合（デモンストレーション指定コマンドを出力していない場合）、メインCPU30aは、デモンストレーション指定コマンドを出力する（ステップS17）。そして、特別図柄開始処理を終了する。また、ステップS16の判定結果が肯定の場合（デモンストレーション指定コマンドを出力していた場合）、メインCPU30aは、そのまま特別図柄開始処理を終了する。 20

【0139】

一方、ステップS15の判定結果が肯定の場合（第1特図始動保留記憶数＞0の場合）、メインCPU30aは、RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第1の変動ゲームを実行することを示す値「0」を設定する（ステップS18）。次に、メインCPU30aは、第1特図始動保留記憶数の数を「1」減算（－1）し（ステップS19）、当該第1特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数、特図振分乱数及び小当り図柄振分乱数の値を取得する（ステップS20）。 30

【0140】

次に、メインCPU30aは、図20に示すように、取得した当り判定用乱数の値がROM30bに記憶されている大当り判定値と一致するかどうかを判定して大当り判定（大当り抽選）を行う（ステップS21）。なお、本実施形態において、大当り判定値は、確変状態が付与されているかどうかで変更されるようになっている。そして、通常状態の時（低確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、 $5/1987$ としており、確変状態の時（高確率の時）、大当り判定の判定結果が肯定となる確率（大当り確率）は、 $49/1987$ としている。このように、メインCPU30aは、第1の変動ゲームの開始時に、第1始動保留球と対応付けて記憶された当り判定用乱数の値に基づいて、第1の変動ゲームが大当りとなるかどうかを判定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、大当り判定手段として機能する。 40

【0141】

ステップS21の判定結果が肯定の場合（大当りの場合）、メインCPU30aは、大当りの変動であることを示す大当りフラグに「1」を設定する（ステップS22）。そして、メインCPU30aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当り図柄の中から第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS23）。 50

【0142】

なお、第1特図表示器H0に表示される特図の大当り図柄は、図柄A～図柄Eのいずれかに分類されている。具体的には、メインCPU30aは、図3に示すように、第1特図表示器H0に表示される場合、すなわち、特別図柄変動処理フラグに「0」が設定されている場合、大当り図柄として図柄Aに分類される図柄を1/100の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「0」が設定されている場合、大当り図柄として図柄Bに分類される図柄を14/100の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「0」が設定されている場合、大当り図柄として図柄Cに分類される図柄を1/100の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「0」が設定されている場合、大当り図柄として図柄Dに分類される図柄を74/100の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「0」が設定されている場合、大当り図柄として図柄Eに分類される図柄を10/100の確率で決定する。

10

【0143】

このように、メインCPU30aは、第1の変動ゲームにおける大当り判定の結果が肯定の場合、特図振分乱数の値に基づいて、大当り図柄の種類を決定することによって、この変動ゲームの終了後、大当り価値が異なる大当り遊技の種類を決定することとなる。言い換えると、メインCPU30aは、前述した第1の大当り遊技及び第2の大当り遊技のうち何れの大当り遊技を付与するかを決定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、大当り種類決定手段として機能する。

20

【0144】

その後、メインCPU30aは、図20に示すように、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンを決定する（ステップS24）。このように、メインCPU30aは、第1の変動ゲームにおける大当り判定の結果に基づいて図柄変動ゲームの変動内容を決定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、変動内容決定手段として機能する。

【0145】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS25）。具体的に言えば、メインCPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動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。同時に、メインCPU30aは、特図を変動開始させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30aは、最終停止図柄を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

30

40

【0146】

一方、ステップS21の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインCPU30aは、取得した当り判定用乱数の値がROM30bに記憶されている小当り判定値と一致するか否かを判定して小当り判定（小当り抽選）を行う（ステップS26）。なお、本実施形態において、第1の変動ゲームである場合には、小当り判定の判定結果が肯定となる確率（小当り確率）は、14/1987としており、第2の変動ゲームである場合には、小当り判定が行われない。このように、メインCPU30aは、第1の変動ゲームの開始時に、大当り判定の結果が否定の場合、小当りか否かを判定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、小当り判定手

50

段として機能する。

【0147】

ステップS26の判定結果が肯定の場合（小当りの場合）、メインCPU30aは、小当りの変動であることを示す小当りフラグに「1」を設定する（ステップS27）。そして、メインCPU30aは、取得した小当り図柄振分乱数に基づき、特図による小当り図柄（図柄F）の中から第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS28）。その後、メインCPU30aは、小当り遊技に対応する小当り演出用の変動パターンを決定する（ステップS29）。変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS25の処理に移行し、前述同様、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行し、特別図柄開始処理を終了する。なお、その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

10

【0148】

一方、ステップS26の小当り判定の判定結果が否定の場合（小当りでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS30）。本実施形態では、メインCPU30aは、ステップS30の処理時においてRAM30cから取得したリーチ判定用乱数が、リーチ判定値に一致するか否かにより当選判定を行う。なお、リーチ判定値は、リーチ演出を行うか否かの内部抽選で用いる判定値であり、リーチ判定用乱数の取り得る数値（0～240までの全241通りの整数）の中から定められている。また、リーチ判定値は、遊技状態、保留記憶数及び特別図柄変動処理フラグの値によって異なるようになっている。

20

【0149】

そして、ステップS30の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS31）。次に、メインCPU30aは、はずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS32）。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS25の処理に移行し、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

30

【0150】

一方、ステップS30の判定結果が否定の場合（リーチ演出を行わない場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第1特図表示器H0にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS33）。次に、メインCPU30aは、はずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS34）。このとき、保留記憶数及び入球率向上状態の有無により、メインCPU30aにより決定される変動パターンが異なるようになっている。

40

【0151】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS25の処理に移行し、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第1の変動ゲームに関する各種処理を実行する。そ

50

の後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第1特図表示器H0の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0152】

一方、ステップS13の判定結果が肯定の場合（第2特図始動保留記憶数>0の場合）、メインCPU30aは、図19に示すように、RAM30cの所定の記憶領域に記憶される特別図柄変動処理フラグに第2の変動ゲームを実行することを示す値「1」を設定する（ステップS35）。次に、メインCPU30aは、第2特図始動保留記憶数の数を「1」減算（-1）し（ステップS36）、当該第2特図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている当たり判定用乱数及び特図振分乱数の値を取得する（ステップS37）。

【0153】

次に、メインCPU30aは、図21に示すように、取得した当たり判定用乱数の値がROM30bに記憶されている大当たり判定値と一致するか否かを判定して大当たり判定（大当たり抽選）を行う（ステップS38）。なお、本実施形態において、通常状態の時（低確率の時）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $5/1987$ としており、確変状態の時（高確率の時）、大当たり判定の判定結果が肯定となる確率（大当たり確率）は、 $49/1987$ としている。このように、メインCPU30aは、第2の変動ゲームの開始時に、第2始動保留球と対応付けて記憶された当たり判定用乱数の値に基づいて、第2の変動ゲームが大当たりとなるか否かを判定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、大当たり判定手段として機能する。

【0154】

ステップS38の判定結果が肯定の場合（大当たりの場合）、メインCPU30aは、大当たりの変動であることを示す大当たりフラグに「1」を設定する（ステップS39）。そして、メインCPU30aは、取得した特図振分乱数の値に基づき、特図による大当たり図柄の中から第2特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄を決定する（ステップS40）。

【0155】

なお、第2特図表示器H1に表示される特図の大当たり図柄は、図柄a～図柄eのいずれかに分類されている。具体的には、メインCPU30aは、図3に示すように、第2特図表示器H1に表示される場合、すなわち、特別図柄変動処理フラグに「1」が設定されている場合、大当たり図柄として図柄aに分類される図柄を $70/100$ の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「1」が設定されている場合、大当たり図柄として図柄bに分類される図柄を $10/100$ の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「1」が設定されている場合、大当たり図柄として図柄cに分類される図柄を $2/100$ の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「1」が設定されている場合、大当たり図柄として図柄dに分類される図柄を $8/100$ の確率で決定する。また、メインCPU30aは、同様に、特別図柄変動処理フラグに「1」が設定されている場合、大当たり図柄として図柄eに分類される図柄を $10/100$ の確率で決定する。

【0156】

このように、メインCPU30aは、第2の変動ゲームにおける大当たり判定の結果が肯定の場合、特図振分乱数の値に基づいて、大当たり図柄の種類を決定することによって、この変動ゲームの終了後、大当たり価値が異なる大当たり遊技の種類を決定することとなる。言い換えると、メインCPU30aは、前述した第1の大当たり遊技及び第2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を決定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、大当たり種類決定手段として機能する。

【0157】

ステップS40の処理後、メインCPU30aは、図21に示すように、決定した最終停止図柄から大当り遊技の種類を特定し、その特定した大当り遊技に対応する大当り演出用の変動パターンを決定する（ステップS41）。このように、メインCPU30aは、第2の変動ゲームにおける大当り判定の結果に基づいて図柄変動ゲームの変動内容を決定することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、変動内容決定手段として機能する。

【0158】

変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する（ステップS42）。具体的に言えば、メインCPU30aは、変動パターンを指定すると共に図柄変動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。同時に、メインCPU30aは、特図を変動開始させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、図柄変動ゲームの演出時間の計測を開始する。また、メインCPU30aは、最終停止図柄を指定するための特別図柄指定コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。その後、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0159】

一方、ステップS38の大当り判定の判定結果が否定の場合（大当りでない場合）、メインCPU30aは、リーチ演出を実行させるか否かを判定するリーチ判定を行う（ステップS47）。なお、リーチ判定値は、遊技状態、保留記憶数及び特別図柄変動処理フラグの値によって異なるようになっている。

【0160】

そして、ステップS47の判定結果が肯定の場合（リーチ演出を行う場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第2特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS48）。次に、メインCPU30aは、はずれリーチ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS49）。そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS42の処理に移行し、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0161】

一方、ステップS47の判定結果が否定の場合（リーチ判定を行わない場合）、メインCPU30aは、はずれ図柄を第2特図表示器H1にて確定停止表示される最終停止図柄として決定する（ステップS50）。次に、メインCPU30aは、はずれ演出用の変動パターンの中から変動パターンを決定する（ステップS51）。このとき、保留記憶数及び入球率向上状態の有無により、決定されるはずれ演出用の変動パターンが異なるようになっている。

【0162】

そして、変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、ステップS

42の処理に移行し、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する等、第2の変動ゲームに関する各種処理を実行する。その後、メインCPU30aは、特別図柄開始処理を終了する。なお、特別図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように第2特図表示器H1の表示内容を制御する。また、メインCPU30aは、前記指定した変動パターンに定められている演出時間に基づいて、飾図の変動停止を指示し、図柄組み合わせを確定停止表示させるための全図柄停止コマンドを出力する。

【0163】

このような特別図柄開始処理を実行することにより、第1始動保留球と、第2始動保留球とがいずれも記憶されている場合、メインCPU30aは、第2始動保留球として記憶された当り判定用乱数の値に基づいて第2の変動ゲームを優先的に実行するように構成されている。そして、入球率向上状態が付与されているとき、特別図柄の変動時間が短くなっているため、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は時短状態においては第2の変動ゲームが迅速に実行されるようになっている。また、第2始動入賞口27は、入球率向上状態が付与されているとき、開閉羽根26が開状態となり遊技球が入賞しやすくなっているため、結果的に入球率向上状態が付与されている確変状態又は時短状態においては第2の変動ゲームが連続して実行されやすくなっている。そして、第2の変動ゲームで大当たりとなる場合、確変状態が付与されるか否かの割合は第1の変動ゲームと同じ90/100の確率であるが、特図振分乱数の振り分けが異なっており、7ラウンドの大当たり遊技が付与されるか否かの割合は異なっている。このため、2ラウンドの大当たり遊技と比較して多くの遊技球を獲得することが期待できる7ラウンドの大当たり遊技が遊技者に有利な遊技内容の大当たり遊技であり、第2の変動ゲームが大当たりとなる場合、この7ラウンドの大当たり遊技が付与される確率が第1の変動ゲームと比較して高くなっている。このように、確変状態においては第2の変動ゲームが連続実行されやすくなっており、その第2の変動ゲームにて大当たりとなる場合、第1の変動ゲームと比較して7ラウンドの大当たり遊技が付与される確率が高くなっている。このことから、入球率向上状態が付与される確変状態又は時短状態において大当たりが連続するときには、規定ラウンド遊技数が7ラウンドになる確率が高くなっている。

【0164】

また、メインCPU30aは、第1始動保留球として記憶された当り判定用乱数に基づき判定を行う場合（第1の変動ゲームの場合）、小当たり判定を行ったが、第2始動保留球として記憶された当り判定用乱数に基づき判定を行う場合（第2の変動ゲームの場合）は、小当たり判定を行わないようにした。このため、入球率向上状態が付与されており、第2の変動ゲームが行われやすい状況において、遊技者にとって利益が期待できない小当たり遊技が付与されることはなくなる。すなわち、入球率向上状態が付与された状態において、遊技者にストレスを感じさせることなく、遊技の興趣を向上させることができる。また、図柄変動ゲームが実行された後、大入賞口扉28が0.6秒間開放した場合、第1の変動ゲームよりも第2の変動ゲームの後の方が、遊技者に、ジャンプアップ大当たり遊技が付与されたのではないかと期待させることができる。

【0165】

そして、メインCPU30aは、大当たりを決定した場合（大当たりフラグに「1」が設定された場合）、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、最終停止図柄に基づき特定された種類の大当たり遊技の制御を開始し、統括制御基板31（統括CPU31a）に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。

【0166】

以下、メインCPU30aが実行する制御内容について、7R特別確変大当たり遊技、7R通常確変大当たり遊技、7R非確変大当たり遊技、ジャンプアップ大当たり遊技及び2R確変大当たり遊技の大当たり遊技毎に説明する。

【0167】

最初に、7R特別確変大当たり遊技が付与されるとき制御について説明する。メインCPU30aは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間(9.0秒)の計測を開始する。次に、メインCPU30aは、オープニング時間が経過すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、ラウンド遊技時間(max25秒)の計測を開始し、さらに開放信号を出力する。これにより、パチンコ機10では、1ラウンド目のラウンド遊技の開始に伴って大入賞口装置29の大入賞口扉28が開放される。そして、メインCPU30aは、1ラウンド目のラウンド遊技において終了条件が満たされると、閉鎖信号を出力する。これにより、パチンコ機10では、1ラウンド目のラウンド遊技の終了に伴って大入賞口装置29の大入賞口扉28が閉鎖される。

10

【0168】

1ラウンド目のラウンド遊技を終了させたメインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技を開始させるために、1ラウンド目と2ラウンド目の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間(2.0秒)の経過後に、2ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技で終了条件が満たされると、同様に2ラウンド目のラウンド遊技を終了する。以降同様に、メインCPU30aは、3ラウンド目~15ラウンド目のラウンド遊技を制御する。そして、メインCPU30aは、15ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間(1.996秒)の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間(10.6秒)の計測を開始する。そして、メインCPU30aは、エンディング時間の経過後、大当たり遊技を終了させる。

20

【0169】

その際、メインCPU30aは、7R特別確変大当たり遊技が付与された場合には、確変状態が付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態が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。

【0170】

30

また、メインCPU30aは、確変状態が付与される残り図柄変動ゲーム数を示す確変状態付与回数に次回の大当たり遊技が付与されるまで確変状態を継続させるための値(「次回まで」を示す値)を設定する。また、メインCPU30aは、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次回の大当たり遊技が付与されるまで入球率向上状態を継続させるための値(「次回まで」を示す値)を設定する。なお、各フラグ、確変状態付与回数及び作動回数は、RAM30c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、確変状態付与回数及び作動回数は、大当たり遊技が付与された場合にもクリアされる(「0」が設定される)ようになっている。

【0171】

次に、7R通常確変大当たり遊技が付与されるとき制御について説明する。なお、7R通常確変大当たり遊技における大入賞口扉28の開閉態様は、前述した7R特別確変大当たり遊技と同じであるため説明を省略する。

40

【0172】

エンディング時間の経過後、大当たり遊技を終了させる場合、メインCPU30aは、確変状態が付与することを示す確変フラグに「1」を設定すると共に、入球率向上状態が付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。また、メインCPU30aは、確変状態付与回数に「次回まで」を示す値を設定する。

【0173】

また、メインCPU30aは、7R通常確変大当たり遊技が付与される場合、当該7R通常確変大当たり遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において、作動フラグに「0」が設

50

定され、かつ、確変フラグに「1」が設定されていれば、作動回数に「次回まで」を示す値を設定する。一方、メインCPU30aは、7R通常確変大当り遊技が付与される場合、当該7R通常確変大当り遊技が付与される図柄変動ゲーム開始時において、作動フラグに「1」が設定され、又は、確変フラグに「0」が設定されていれば、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4回を設定する。この入球率向上状態付与回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算され、値が0となると、作動フラグがクリアされる（「0」が設定される）。

【0174】

次に、7R非確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。なお、7R非確変大当り遊技における大入賞口扉28の開閉態様は、前述した7R特別確変大当り遊技及び7R通常確変大当り遊技と同じであるため説明を省略する。

10

【0175】

エンディング時間の経過後、大当り遊技を終了させる場合、メインCPU30aは、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、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、メインCPU30aは、また、メインCPU30aは、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4回を設定する。

【0176】

このように、7R特別確変大当り遊技と、7R通常確変大当り遊技と、7R非確変大当り遊技とでは、大入賞口扉28の開放態様は同じである。このため、大入賞口扉28の開放態様からは、7R特別確変大当り遊技と、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技のうちいずれの大当り遊技であるか認識できない。

20

【0177】

次に、ジャンプアップ大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。

メインCPU30aは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間（0.04秒）の計測を開始する。次に、メインCPU30aは、オープニング時間が経過すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、図22（a）に示すラウンド遊技時間T4（max25秒）の計測を開始する。そして、本実施形態においてメインCPU30aは、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目を、7R特別確変大当り遊技、7R通常確変大当り遊技及び7R非確変大当り遊技の各1ラウンド目とは異なる遊技内容で制御を実行する。

30

【0178】

具体的に言えば、メインCPU30aは、図22（a）に示すように、大入賞口装置29の大入賞口扉28を、入球上限個数の遊技球が入球していないことを条件に、最大3回開放させる。図22（a）中の「1」～「3」の数字は、開放回数を示す。1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるメインCPU30aは、まず、1回目の大入賞口装置29の大入賞口扉28を開放させるため、開放信号を出力するとともに、統括制御基板31に対し、大入賞口装置29の大入賞口扉28の開放回数を指示する開放コマンドを出力する。1回目の開放時においてメインCPU30aは、開放回数「1（回目）」を指示する開放コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口装置29の大入賞口扉28を開放（1回目の開放）させてからの時間を計測し、開放時間T1（0.6秒）が経過したならば、1回目の大入賞口装置29の大入賞口扉28の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。それとともに、メインCPU30aは、統括制御基板31に対し、大入賞口扉28の閉鎖回数を指示する閉鎖コマンドを出力する。1回目の閉鎖時においてメインCPU30aは、閉鎖回数「1（回目）」を指示する閉鎖コマンドを出力する。

40

【0179】

次に、メインCPU30aは、大入賞口扉28を閉鎖（1回目の閉鎖）させてからの時間を計測する。このとき、メインCPU30aは、大入賞口扉28の1回目と2回目の開放間に設定されるラウンド内インターバルのインターバル時間INa（2.0秒）を計測

50

する。次に、メインCPU30aは、インターバル時間INaが経過したならば、2回目の大入賞口扉28の開放として、開放信号を出力するとともに、統括制御基板31に対し、大入賞口扉28の開放回数「2（回目）」を指示する開放コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放（2回目の開放）させてからの時間を計測し、開放時間T1（0.6秒）が経過したならば、2回目の大入賞口扉28の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力するとともに、統括制御基板31に対し、大入賞口扉28の閉鎖回数（2回目の閉鎖）を指示する閉鎖コマンドを出力する。

【0180】

次に、メインCPU30aは、大入賞口扉28を閉鎖（2回目の閉鎖）させてからの時間を計測する。このとき、メインCPU30aは、大入賞口扉28の2回目と3回目の開放間に設定されるラウンド内インターバルのインターバル時間INb（2.1秒）を計測する。次に、メインCPU30aは、インターバル時間INbが経過したならば、3回目の大入賞口扉28の開放として、開放信号を出力するとともに、統括制御基板31に対し、大入賞口扉28の開放回数「3（回目）」を指示する開放コマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放（3回目の開放）させてからの時間を計測し、開放時間T2（max23.8秒）が経過したならば、3回目の大入賞口扉28の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力するとともに、統括制御基板31に対し、大入賞口扉28の閉鎖回数（3回目の閉鎖）を指示する閉鎖コマンドを出力する。

【0181】

なお、メインCPU30aは、ラウンド遊技中に大入賞口扉28へ入球した遊技球の入球個数が入球上限個数（規定個数）に達すると、ラウンド遊技を終了させるようになっている。このため、ジャンプアップ大当り遊技においてもメインCPU30aは、1ラウンド目のラウンド遊技中に入球上限個数の遊技球の入球がなされた場合には、その時点でラウンド遊技を終了させる。例えば、3回目の開放時に、開放時間T2の経過前に入球上限個数の遊技球の入球がなされた場合には、その時点でラウンド遊技を終了させる。

【0182】

そして、1ラウンド目のラウンド遊技を終了させたメインCPU30aは、7R特別確変大当り遊技と同様に、2ラウンド目からの各ラウンド遊技を実行させ、その後エンディングを実行させるように制御する。すなわち、メインCPU30aは、図22（a）に示すように、2ラウンド目のラウンド遊技を開始させるために、1ラウンド目と2ラウンド目の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間INa（2.0秒）の経過後に、2ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力する。そして、メインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技で終了条件（ラウンド遊技時間T3（25秒）の経過又は入球上限個数の入球）が満たされると、2ラウンド目のラウンド遊技を終了する。以降同様に、メインCPU30aは、3ラウンド目～15ラウンド目のラウンド遊技を制御する。そして、メインCPU30aは、15ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間INc（1.996秒）の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間EDa（10.6秒）の計測を開始する。エンディング時間の経過後、メインCPU30aは、大当り遊技を終了させるとともに、確変フラグ及び作動フラグに「1」を設定する。また、メインCPU30aは、確変状態付与回数に「次回まで」を示す値を、作動回数に「次回まで」を示す値を設定する。そして、メインCPU30aは、大当りフラグに「0」を設定する（クリアする）。

【0183】

次に、2R確変大当り遊技が付与されるとき制御について説明する。

メインCPU30aは、図柄変動ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力するとともに、オープニング時間（0.04秒）の計測を開始する。次に、メインCPU30aは、オープニング時間が経過すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、図22（b）に示すラウンド遊技時間T11（max0.6秒）の計測を開始する。また、メインCPU30aは、開放信号を出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放（1回目

の開放)させてからの時間を計測し、ラウンド遊技時間T11(0.6秒)が経過したならば、1ラウンド目のラウンド遊技を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

【0184】

次に、メインCPU30aは、1ラウンド目のラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。このとき、メインCPU30aは、1ラウンド目のラウンド遊技と2ラウンド目のラウンド遊技の間に設定されるラウンド間インターバルのインターバル時間INa(2.0秒)を計測する。次に、メインCPU30aは、インターバル時間INaが経過したならば、2ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく2ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、図22(b)に示すラウンド遊技時間T11(max0.6秒)の計測を開始する。また、メインCPU30aは、開放信号を出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放(2回目の開放)させてからの時間を計測し、ラウンド遊技時間T11(0.6秒)が経過したならば、2ラウンド目のラウンド遊技を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

10

【0185】

次に、メインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。そして、メインCPU30aは、2ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、インターバル時間INc(1.996秒)の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間EDb(5.164秒)の計測を開始する。エンディング時間の経過後、メインCPU30aは、大当たり遊技を終了させる。その際、メインCPU30aは、2R確変大当たり遊技が付与される場合、確変フラグに「1」を設定する。また、メインCPU30aは、2R確変大当たり遊技が付与される場合において、確変フラグ及び作動フラグに「0」が設定されているときに、作動フラグに「0」を設定し、確変フラグ又は作動フラグに「1」が設定されているときに、作動フラグに「1」を設定する。また、メインCPU30aは、作動フラグに「1」を設定した場合、作動回数に4回を設定する。そして、メインCPU30aは、大当たりフラグに「0」を設定する(クリアする)。

20

【0186】

また、メインCPU30aは、小当たりを決定した場合(小当たりフラグに「1」が設定された場合)、決定した変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、小当たり遊技の制御を開始し、統括制御基板31(統括CPU31a)に対し、所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。以下、小当たり遊技が付与されときの制御について詳しく説明する。

30

【0187】

メインCPU30aは、図柄変動ゲームが終了すると、1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるべく1ラウンド目に対応するラウンドコマンドを出力するとともに、図22(c)に示すラウンド遊技時間T21(max3.2秒)の計測を開始する。そして、本実施形態においてメインCPU30aは、図22(c)に示すように、大入賞口扉28を、入球上限個数の遊技球が入球していないことを条件に、最大2回開放させる。図22(c)中の「1」、「2」の数字は、開放回数を示す。1ラウンド目のラウンド遊技を開始させるメインCPU30aは、まず、1回目の大入賞口扉28の開放として、開放信号を出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放(1回目の開放)させてからの時間を計測し、開放時間T22(0.6秒)が経過したならば、1回目の大入賞口扉28の開放を終了させるべく、閉鎖信号を出力する。

40

【0188】

次に、メインCPU30aは、大入賞口扉28を閉鎖(1回目の閉鎖)させてからの時間を計測する。このとき、メインCPU30aは、大入賞口扉28の1回目と2回目の開放間に設定されるラウンド内インターバルのインターバル時間INa(2.0(秒))を計測する。次に、メインCPU30aは、インターバル時間INaが経過したならば、2回目の大入賞口扉28の開放として、開放信号を出力する。そして、メインCPU30aは、大入賞口扉28を開放(2回目の開放)させてからの時間を計測し、開放時間T22(0.6(秒))が経過したならば、2回目の大入賞口扉28の開放を終了させるべく、

50

閉鎖信号を出力する。これにより、小当り遊技におけるラウンド遊技が終了する。

【0189】

次に、メインCPU30aは、ラウンド遊技を終了させてからの時間を計測する。そして、メインCPU30aは、インターバル時間Ind（1.988秒）の経過後にエンディングコマンドを出力するとともに、エンディング時間Edc（5.212秒）の計測を開始する。エンディング時間の経過後、メインCPU30aは、小当り遊技を終了させる。そして、メインCPU30aは、小当りフラグに[0]を設定する（クリアする）。なお、小当り遊技の場合、小当り当選時の遊技状態が維持されることから、メインCPU30aは、確変フラグ及び作動フラグのいずれも現状を維持する（新たな値を設定しない）。

10

【0190】

このように大当り遊技及び小当り遊技を実行させることにより、本実施形態では、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目において、2R確変大当り遊技及び小当り遊技と大入賞口扉28の開放態様が同一態様となる状態が作り出される。具体的に言えば、図22(a)に示すように、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目において、1回目の開放時間T1（0.6秒）＋インターバル時間Ina（2.0秒）＋2回目の開放時間T1（0.6秒）＝3.2（秒）を掛けて、大入賞口扉28の開放が2回行われる。また、図22(b)に示すように、2R確変大当り遊技において、1ラウンド目のラウンド遊技時間T11（0.6秒）＋インターバル時間Ina（2.0秒）＋2ラウンド目のラウンド遊技時間T11（0.6秒）＝3.2（秒）を掛けて、大入賞口扉28の開放が2回行われる。さらに、図22(c)に示すように、小当り遊技において、1回目の開放時間T22（0.6秒）＋インターバル時間Ina（2.0秒）＋2回目の開放時間T22（0.6秒）＝ラウンド遊技時間T21（3.2秒）を掛けて、大入賞口扉28の開放が2回行われる。すなわち、ジャンプアップ大当り遊技における1ラウンド目の大入賞口扉28の1回目の開放が開始してから2回目の開放が終了するまでの時間と、2R確変大当り遊技及び小当り遊技における大入賞口扉28の1回目の開放が開始してから2回目の開放が終了するまでの時間が何れも「3.2（秒）」に設定されている。つまり、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技及び小当り遊技では、「3.2（秒）」の間、同一開放態様にて大入賞口扉28が開放されることになる。このことから、本実施形態のパチンコ機10では、大入賞口扉28の開放態様を視認しても2R確変大当り遊技と小当り遊技との区別が付かない。また、本実施形態のパチンコ機10では、ジャンプアップ大当り遊技においても、1ラウンド目の開始後、3回目の開放が行われる迄の間、2R確変大当り遊技及び小当り遊技とは区別が付かない。これにより、遊技者は、大入賞口扉28が短い時間（0.6秒）で2回開放しても、その開放態様からはジャンプアップ大当り遊技であるか、確変2ラウンド大当り遊技であるか、又は小当り遊技であるかを区別し得ない。

20

30

【0191】

このように、メインCPU30aは、大当り判定の結果が肯定の場合、決定した大当り遊技の種類で、図柄変動ゲームの終了後に大当り遊技を付与する。また、メインCPU30aは、大当り判定の結果が否定であり、小当り判定の結果が肯定である場合、図柄変動ゲームの終了後に、2R確変大当り遊技における大入賞口装置29の開放態様と同じ態様にて大入賞口装置29を開放させる小当り遊技を付与する。また、メインCPU30aは、ジャンプアップ大当り遊技を付与すると決定された場合、図柄変動ゲームの終了後に、2R確変大当り遊技及び小当り遊技における大入賞口装置29の開放態様と同じ態様にて大入賞口装置29を開放させて、その後に更に大入賞口装置29を開放させる特殊の大当り遊技を付与する。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、大当り遊技付与手段、小当り遊技付与手段として機能する。

40

【0192】

次に、普通図柄入力処理を説明する。メインCPU30aは、普通図柄入力処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メインCPU30aは、遊技球が作動ゲート23を通過したか否かを判定する。その判

50

定結果が否定の場合、メインCPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。一方、その判定結果が肯定の場合、メインCPU30aは、RAM30cに記憶されている普図始動保留記憶数が上限数の4未満であるか否かを判定する。その判定結果が否定（普図始動保留記憶数＝4）の場合、メインCPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。一方、その判定結果が肯定（普図始動保留記憶数＜4）の場合、メインCPU30aは、普図始動保留記憶数を＋1（1加算）し、普図始動保留記憶数を書き換える。続いて、メインCPU30aは、普通当り判定用乱数の値をRAM30cから読み出して取得し、該値を普図始動保留記憶数に対応付けられたRAM30cの所定の記憶領域に設定する。その後、メインCPU30aは、普通図柄入力処理を終了する。

【0193】

10

次に、普通図柄開始処理について説明する。メインCPU30aは、普通図柄開始処理を所定周期毎に実行するようになっている。

メインCPU30aは、まず、普図が変動表示中であるか否か及び普通当り遊技中であるか否かを判定する。その判定結果が肯定の場合（普図ゲーム中である又は普通当り遊技中である場合）、メインCPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。一方、その判定結果が否定の場合（普図ゲーム中でなく、普通当り遊技中でない場合）、メインCPU30aは、普図始動保留記憶数を読み出し、普図始動保留記憶数が「0」よりも大きいのか否かを判定する。

【0194】

その判定結果が否定の場合（普図始動保留記憶数＝0の場合）、メインCPU30aは、普通図柄開始処理を終了する。一方、その判定結果が肯定の場合（普図始動保留記憶数＞0の場合）、メインCPU30aは、普図始動保留記憶数の数を「1」減算（－1）し、当該普図始動保留記憶数に対応付けられてRAM30cの所定の記憶領域に記憶されている普通当り判定用乱数の値を取得する。

20

【0195】

次に、メインCPU30aは、取得した普通当り判定用乱数の値がROM30bに記憶されている普通当り判定値と一致するか否かを判定して普通当り判定を行う。なお、本実施形態において、普通当り判定値は、入球率向上状態が付与されているか否かで変更されるようになっている。そして、通常状態の時（入球率向上状態が付与されていない時）、普通当り判定の判定結果が肯定となる確率（普通当り確率）は、 $5/251$ としており、入球率向上状態が付与されている時、普通当り判定の判定結果が肯定となる確率（普通当り確率）は、 $250/251$ としている。

30

【0196】

その判定結果が肯定の場合（普通当りの場合）、メインCPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄の当り図柄の中から決定する。一方、その判定結果が否定の場合（はずれの場合）、メインCPU30aは、普通図柄表示器H10にて確定停止表示される最終停止図柄を、普通図柄のはずれ図柄に決定する。

【0197】

その後、メインCPU30aは、複数種類の普図変動パターンの中から普図変動パターンを決定する。普図変動パターンは、入球率向上状態が付与されていない通常状態時に決定される通常状態時用の普図変動パターンと、入球率向上状態が付与されているときに決定される入球率向上状態時用の普図変動パターンに分類される。そして、メインCPU30aは、入球率向上状態が付与されているか否かに対応して、普図変動パターンを決定する。

40

【0198】

普図変動パターン及び最終停止図柄を決定したメインCPU30aは、普図ゲームに関する各種処理を実行する。具体的に言えば、メインCPU30aは、普通図柄を変動開始させるように普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。また、同時に、メインCPU30aは、普図変動ゲームの変動時間の計測を開始する。そして、メインCPU30aは

50

、普通図柄開始処理を終了する。その後、普通図柄開始処理とは別の処理で、メインCPU 30aは、決定した普図変動パターンに定められている変動時間に基づいて、決定した最終停止図柄を表示させるように普通図柄表示器H10の表示内容を制御する。

【0199】

そして、メインCPU 30aは、普通当りを決定した場合、決定した普図変動パターンに基づく普図ゲームの終了後、普通当り遊技に関する制御を実行する。

メインCPU 30aは、普図ゲームが終了したとき、入球率向上状態が付与されている場合には、開閉羽根26を3回開放させるとともに、各回の開放において開放してから1480msが経過するまで開放状態を維持するよう普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。一方、メインCPU 30aは、普図ゲームが終了したとき、入球率向上状態が付与されていない場合には、開閉羽根26を1回開放させ、開放してから300ms経過するまで開放状態を維持するよう普通電動役物ソレノイドSOL2を制御する。

10

【0200】

なお、メインCPU 30aは、開放してから規定時間経過する前であっても、入球上限個数（例えば、10球）の遊技球が入球したときには、開閉羽根26を閉鎖させるように制御する。同様に、メインCPU 30aは、所定回数開放していなくても、入球上限個数（例えば、10球）の遊技球が入球したときには、開閉羽根26を閉鎖させるように制御する。

【0201】

このように、メインCPU 30aは、開閉羽根26（第2始動入賞口27）の開放及び閉鎖を制御することとなるが、確変状態が付与されているか否かに拘わらず同じ態様にて、開閉羽根26を制御する。つまり、メインCPU 30aは、大当り遊技の終了後に、第2の遊技状態に移行すると決定したときには、第1の遊技状態に移行すると決定したときと同じ態様にて、大当り遊技の終了後に開閉羽根26を制御することとなる。もちろん、メインCPU 30aは、第3の遊技状態に移行すると決定したときには、第4の遊技状態に移行すると決定したときと同じ態様にて、大当り遊技の終了後に開閉羽根26を制御することとなる。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU 30aは、開放制御手段として機能する。

20

【0202】

ここで、本実施形態における遊技状態の移行遷移について図3及び図5を用いて以下に説明する。

30

最初に、確変状態及び入球率向上状態が付与されていない第1の遊技状態について説明する。なお、この第1の遊技状態においては、入球率向上状態が付与されていないので、第2始動入賞口27に遊技球が入球し難く、それ以外では第2始動保留球が保留されている場合に限り第2の変動ゲームが優先して実行されることとなるが、頻度が低いため、主に第1の変動ゲームについて説明し、第2の変動ゲームについての説明を省略する。

【0203】

メインCPU 30aは、第1の遊技状態において大当り判定が肯定となったときには、大当り図柄として、74/100（図5においては%で表記する）の確率で図柄Dを決定し、14/100の確率で図柄Bを決定し、10/100の確率で図柄Eを決定し、2/100の確率で図柄A又は図柄Cを決定する。なお、大当り判定が肯定となったときの遊技状態が第1の遊技状態であるため、メインCPU 30aは、図柄B又は図柄Eを決定した場合には、4回の図柄変動ゲーム中に限り入球率向上状態を付与する一方、図柄A又は図柄Cを決定した場合には、次回の大当り遊技が付与されるまで入球率向上状態を付与する。なお、第1の遊技状態への移行条件としては、第4の遊技状態において4回の図柄変動ゲーム中に大当り遊技が付与されない場合である。

40

【0204】

このように、図柄Dが停止表示する2R確変大当り遊技となる確率が顕著に高く規定されており、その2R確変大当り遊技の終了後に、メインCPU 30aは、入球率向上状態を付与しないが確変状態を付与し、遊技状態を第2の遊技状態に移行させる。また、図柄

50

Bが停止表示する7R通常確変大当り遊技となる確率が次に高く規定されており、7R通常確変大当り遊技の終了後に、メインCPU30aは、確変状態及び入球率向上状態を付与し、遊技状態を第3の遊技状態に移行させる。しかし、7R通常確変大当り遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当り遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、入球率向上状態の付与を終了させることとなり、遊技状態を第2の遊技状態に移行させる。

【0205】

従って、第1の遊技状態では、第3の遊技状態を経由することもあるが、第2の遊技状態に移行し易く規定されている。また、言い換えると、図柄A又は図柄Cが停止表示する、又は、図柄Bが停止表示した後に4回の図柄変動ゲーム中に大当り遊技が実行される等、第3の遊技状態を次回の大当り遊技が付与されるまで維持する可能性が低い。

10

【0206】

なお、図柄Eが停止表示する7R非確変大当り遊技となった場合、メインCPU30aは、遊技状態を第4の遊技状態に移行させる。しかし、大当り遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当り遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、入球率向上状態の付与を終了させることとなり、遊技状態を第1の遊技状態に戻すこととなる。また、小当り遊技が付与された場合には、メインCPU30aは、小当り遊技の終了後に、現在の状態である第1の遊技状態を維持する。

【0207】

次に、確変状態が付与されているが入球率向上状態が付与されていない第2の遊技状態について説明する。なお、この第2の遊技状態においては、入球率向上状態が付与されていないので、第1の遊技状態と同じように、主に第1の変動ゲームについて説明し、第2の変動ゲームについての説明を省略する。

20

【0208】

メインCPU30aは、第2の遊技状態において大当り判定が肯定となったときには、大当り図柄として、90/100の確率で図柄A～図柄Dを決定し、10/100の確率で図柄Eを決定する。なお、大当り判定が肯定となったときの遊技状態が第2の遊技状態であるため、メインCPU30aは、図柄Eを決定した場合には、4回の図柄変動ゲーム中に限り入球率向上状態を付与する一方、図柄A～図柄Dを決定した場合には、次回の大当り遊技が付与されるまで入球率向上状態を付与する。言い換えると、メインCPU30aは、第2の遊技状態において図柄A～図柄Dが停止表示する確変大当りとなった場合、必ず次回の大当り遊技が付与まで第3の遊技状態を継続させる。なお、第2の遊技状態への移行条件としては、第1の遊技状態において図柄Dが停止表示する2R確変大当り遊技となった場合か、第3の遊技状態において4回の図柄変動ゲームの終了後に入球率向上状態の付与が終了した場合である。

30

【0209】

このように、図柄A～図柄Dが停止表示する7R特別確変大当り遊技、7R通常確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技又は2R確変大当り遊技となる確率が顕著に高く規定されており、それら大当り遊技の終了後には、メインCPU30aは、次回の大当り遊技が付与されるまで、確変状態及び入球率向上状態を付与し、第3の遊技状態を継続させる。

40

【0210】

従って、第2の遊技状態では、第3の遊技状態に移行し易く規定されている。特に、第3の遊技状態において4回の図柄変動ゲーム中に大当り遊技が付与されず、入球率向上状態の付与が終了し、第2の遊技状態に移行した場合であっても、第3の遊技状態に移行し易く規定されているといえる。

【0211】

なお、図柄Eが停止表示する7R非確変大当り遊技となった場合、メインCPU30aは、遊技状態を第4の遊技状態に移行させる。しかし、大当り遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当り遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、入球率向

50

上状態の付与を終了させることとなり、遊技状態を第1の遊技状態に移行させることとなる。また、小当たり遊技が付与された場合には、メインCPU30aは、小当たり遊技の終了後に、現在の状態である第2の遊技状態を維持する。

【0212】

次に、確変状態及び入球率向上状態が付与されている第3の遊技状態について説明する。なお、この第3の遊技状態においては、入球率向上状態が付与されているので、第2始動入賞口27に遊技球が入球容易である。このため、第2始動保留球が保留されていない場合に限り第1の変動ゲームが実行されるが、頻度が低いため、主に第2の変動ゲームについて説明し、第1の変動ゲームについての説明を省略する。

【0213】

メインCPU30aは、第3の遊技状態において大当たり判定が肯定となったときには、大当たり図柄として、80/100の確率で図柄a、図柄c又は図柄dを決定し、10/100の確率で図柄bを決定し、10/100の確率で図柄eを決定する。なお、大当たり判定が肯定となったときの遊技状態が第3の遊技状態であるため、メインCPU30aは、図柄b又は図柄eを決定した場合には、4回の図柄変動ゲーム中に限り入球率向上状態を付与する一方、図柄a、図柄c又は図柄dを決定した場合には、次回の大当たり遊技が付与されるまで入球率向上状態を付与する。なお、第3の遊技状態への移行条件としては、第1の遊技状態において図柄Dが停止表示する2R確変大当たり遊技となる場合を除き、各遊技状態において図柄A～図柄D又は図柄a～図柄dが停止表示する大当たり遊技となった場合である。

【0214】

このように、図柄a、図柄c又は図柄dが停止表示する7R特別確変大当たり遊技、ジャンプアップ大当たり遊技又は2R確変大当たり遊技となる確率が顕著に高く規定されており、それら大当たり遊技の終了後には、メインCPU30aは、確変状態及び入球率向上状態を付与し、遊技状態を第3の遊技状態に移行させる。また、図柄bが停止表示する7R通常確変大当たり遊技の終了後に、メインCPU30aは、確変状態及び入球率向上状態を付与し、遊技状態を第3の遊技状態に移行させる。しかし、大当たり遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当たり遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、入球率向上状態の付与を終了させることとなり、遊技状態を第2の遊技状態に移行させることとなる。

【0215】

従って、第3の遊技状態では、再度、第3の遊技状態に移行し易く規定されている。また、図柄bが停止表示した後に4回の図柄変動ゲーム中に大当たり遊技が実行されなかった場合等、第3の遊技状態から第2の遊技状態に移行することがある。しかし、前述したように第2の遊技状態では、第3の遊技状態に移行し易く規定されており、入球率向上状態の付与が終了しても、遊技に対する興趣の減退を抑制することができる。

【0216】

なお、図柄eが停止表示する7R非確変大当たり遊技となった場合、メインCPU30aは、遊技状態を第4の遊技状態に移行させる。しかし、大当たり遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当たり遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、入球率向上状態の付与を終了させることとなり、遊技状態を第1の遊技状態に移行させることとなる。

【0217】

最後に、確変状態が付与されていないが入球率向上状態が付与されている第4の遊技状態について説明する。なお、この第4の遊技状態においても、入球率向上状態が付与されているので、第3の遊技状態と同じように、主に第2の変動ゲームについて説明し、第1の変動ゲームについての説明を省略する。

【0218】

メインCPU30aは、第4の遊技状態において大当たり判定が肯定となったときには、大当たり図柄として、80/100の確率で図柄a～図柄dを決定し、10/100の確率

10

20

30

40

50

で図柄bを決定し、10/100の確率で図柄eを決定する。なお、大当たり判定が肯定となったときの遊技状態が第4の遊技状態であるため、メインCPU30aは、図柄b又は図柄eを決定した場合には、4回の図柄変動ゲーム中に限り入球率向上状態を付与する一方、図柄a、図柄c又は図柄dを決定した場合には、次回の大当たり遊技が付与されるまで入球率向上状態を付与する。なお、第4の遊技状態への移行条件としては、各状態において図柄E又は図柄eが停止表示する7R非確変大当たり遊技となった場合である。

【0219】

このように、図柄a、図柄c又は図柄dが停止表示する7R特別確変大当たり遊技、ジャンプアップ大当たり遊技又は2R確変大当たり遊技となる確率が顕著に高く規定されており、それら大当たり遊技の終了後には、メインCPU30aは、確変状態及び入球率向上状態を付与し、遊技状態を第3の遊技状態に移行させる。一方、図柄bが停止表示する7R通常確変大当たり遊技の終了後に、メインCPU30aは、同じように、確変状態及び入球率向上状態が付与し、遊技状態を第3の遊技状態に移行させる。しかし、大当たり遊技の終了後において4回の図柄変動ゲーム中で大当たり遊技が付与されない場合、メインCPU30aは、必ず入球率向上状態の付与を終了させ、遊技状態を第2の遊技状態に移行させる。

10

【0220】

従って、第4の遊技状態では、第3の遊技状態に移行し易く規定されているが、第4の遊技状態に移行してから4回の図柄変動ゲーム中に大当たり遊技が付与されないと必ず第1の遊技状態に移行してしまう。なお、図柄eが停止表示する7R非確変大当たり遊技となった場合、メインCPU30aは、再度、第4の遊技状態に移行させる。

20

【0221】

このように、メインCPU30aは、大当たり判定の結果が肯定の場合、現在の状態として確変状態、入球率向上状態が付与されているか否かを判定する。そして、メインCPU30aは、大当たり遊技の種類と、現在の遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に確変状態を付与するか否か、入球率向上状態を付与するか否かを決定すると共に、入球率向上状態を付与すると決定した場合に入球率向上状態の付与が終了する終了条件を決定する。

【0222】

特に、第2の遊技状態である場合において確変大当たりとなることが決定されたとき、メインCPU30aは、予め定められたゲーム回数（本実施形態においては4回）ではなく、次回に大当たり遊技が付与される迄、大当たり遊技の終了後に継続して入球率向上状態を付与すると決定する。一方、第1の遊技状態、第3の遊技状態又は第4の遊技状態（以下、第2の遊技状態以外と称することがある）である場合において確変大当たりとなることが決定されたとき、メインCPU30aは、次回に大当たり遊技が付与される迄、又は、予め定められたゲーム回数、大当たり遊技の終了後に継続して入球率向上状態を付与すると決定する。

30

【0223】

つまり、メインCPU30aは、第2の遊技状態である場合において確変大当たりとなることが決定されたときには、第2の遊技状態以外である場合において確変大当たりとなることが決定されたときよりも、多くのゲーム回数、大当たり遊技の終了後に継続可能な入球率向上状態を付与すると決定することとなる。

40

【0224】

また、メインCPU30aは、第2の遊技状態において確変大当たりとなったときには、第2の遊技状態において非確変大当たりとなったときよりも多くのゲーム回数、入球率向上状態を付与すると決定する。なお、本実施形態において、本処理を実行するメインCPU30aは、確変決定手段及び入球率向上状態決定手段として機能する。

【0225】

次に、統括制御基板31の統括CPU31aが統括制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。なお、本実施形態において、統括CPU31aは、演出制御手段として機能する。

【0226】

50

メインCPU30aから所定の制御コマンドを所定のタイミングで入力すると、統括CPU31aは、それに応じて所定の制御コマンドを所定のタイミングで出力する。具体的に言えば、統括CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドを各制御基板32～34に出力する。同様に、統括CPU31aは、オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを入力すると、当該オープニングコマンド、ラウンドコマンド及びエンディングコマンドを各制御基板32～34にそれぞれ出力する。

【0227】

また、統括CPU31aは、変動パターン指定コマンド及び特別図柄指定コマンドを入力すると、当該変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターン及び特別図柄指定コマンドにより指定された最終停止図柄に基づき、可変表示器H2に表示させる飾り図柄による図柄組み合わせを決定する。

10

【0228】

より詳しくは、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、7R特別確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、特定図柄による図柄組み合わせ又はチャンスの図柄組み合わせを決定する。なお、特定図柄による図柄組み合わせとは、7R特別確変大当り遊技が付与されること及び大当りを認識し得る図柄組み合わせであり、本実施形態においては、[333][777]が一例に相当する。また、チャンスの図柄組み合わせとは、多数の賞球獲得のチャンスを期待させると共に、確変状態が付与される可能性があることを示唆すると共に大当りを認識し得る図柄組み合わせであり、本実施形態においては、[000][111][222][444][555][666]が一例に相当する。

20

【0229】

また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、チャンスの図柄組み合わせを決定する。また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。なお、本実施形態において、確変示唆の図柄組み合わせとしては、[232]が一例に相当する。また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、小当り図柄の場合には、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技の時と同様に、確変示唆の図柄組み合わせを決定する。

30

【0230】

また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、はずれリーチの図柄組み合わせを決定する。また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、はずれ図柄の場合であって、はずれ演出用の変動パターンが指定された場合、はずれの図柄組み合わせを決定する。そして、統括CPU31aは、決定した各列の飾り図柄を指定する飾り図柄指定コマンドを表示制御基板32に出力する。また、統括CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、当該コマンドを表示制御基板32に出力する。

40

【0231】

なお、本実施形態における変動パターンには、特定図柄による図柄組み合わせを停止表示させるための変動パターン、チャンスの図柄組み合わせを停止表示させるための変動パターン、確変示唆の図柄組み合わせを停止表示させるための変動パターンが含まれている。このため、停止表示された最終停止図柄の種類と同じように、変動パターンから、確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる場合がある。

【0232】

また、統括CPU31aは、大当り遊技が付与される場合、指定された最終停止図柄と、決定した飾り図柄による大当りの図柄組み合わせにより、大当り遊技の具体的な演出内容を特定し得る演出パターンを決定し、当該演出パターンを出力するようになっている。

50

【0233】

詳しく説明すると、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、7R特別確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合であって、飾り図柄として特定図柄による図柄組み合わせを決定した場合、7R特別確変大当り遊技が付与されたことを示す遊技演出を大当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、7R特別確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合であって、飾り図柄として、チャンスの図柄組み合わせを決定した場合、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否かを示唆する遊技演出を大当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。

【0234】

10

また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合、大当り遊技終了後に確変状態が付与されるか否かを示唆する遊技演出を大当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。

【0235】

また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、2R確変大当り遊技に対応する大当り図柄の場合には、確変状態が付与される可能性があることを示唆する遊技演出を大当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が、ジャンプアップ大当り遊技に対応する大当り図柄の場合には、2R確変大当り遊技の演出内容と同一内容の遊技演出が実行された後、ジャンプアップ大当り遊技が付与されたことを示す遊技演出を大当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。

20

【0236】

また、統括CPU31aは、指定された最終停止図柄が小当り図柄の場合には、2R特別確変大当り遊技の演出内容と同一内容の遊技演出を小当り遊技の演出内容とする演出パターンを出力する。

【0237】

また、統括CPU31aは、擬似連系の変動パターン指定コマンドを入力した場合には、その変動パターン指定コマンドと共に入力した特別図柄指定コマンドに基づいて、最後の変動サイクルにおいて停止表示させる飾り図柄を決定する。なお、最後の変動サイクル以外の変動サイクルで仮停止表示される飾り図柄は、統括CPU31aによって決定されず、サブCPU32aによって決定される。

30

【0238】

次に、統括CPU31aが各演出モード滞在中に実行する処理について図7を用いて以下に説明する。なお、本実施形態において、統括CPU31aは、モード制御手段として機能する。

【0239】

本実施形態において統括CPU31aは、滞在中の演出モードの種類を示す情報（フラグなど）をRAM31cに記憶しており、その情報により滞在中の演出モードの種類を特定可能となっている。また、統括CPU31aは、各当り遊技の終了後や、滞在中の演出モードから他の演出モードへの移行を決定する場合、決定した演出モードの種類を示す情報（フラグなど）をRAM31cに記憶するようになっている。また、統括CPU31aは、各当り遊技の終了後や、滞在中の演出モードから他の演出モードへの移行を決定する場合、決定した演出モードの種類を特定可能な演出モードコマンドを各制御基板32～34に出力する。そして、統括CPU31aは、演出モードコマンドを出力することで決定した演出モードの開始を指示し、当該演出モードを開始させるようになっている。また、統括CPU31aは、各演出モード滞在中の制御において、各種演出に係る処理の結果、各種演出の実行や各種決定内容を指示する内容を個々に特定可能な演出態様コマンドを所定のタイミングで各制御基板32～34に出力するようになっている。そして、統括CPU31aは、演出態様コマンドの出力に際してはコマンドで指示する内容をRAM31cにもその都度設定する（記憶させる）ようになっており、各制御基板32～34に指示し

40

50

た内容や可変表示器H 2などで実行されている各種遊技演出の演出内容を自由にRAM 31 cから読み出して把握（確認）することが可能となっている。

【0240】

まず、通常演出モード（演出モードA 1～A 3）滞在中の処理について説明する。

統括CPU 31 aは、通常演出モードにおいて、7 R特別確変大当り遊技若しくはジャンプアップ大当り遊技が付与される場合又は確変状態が付与された状態で2 R確変大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技の終了後、通常演出モードから確変演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU 31 aは、7 R通常確変大当り遊技又は7 R非確変大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、通常演出モードから確変秘匿演出モード（演出モードC 1～C 3の何れか）への移行を決定する。また、統括CPU 31 aは、小当り遊技が付与された場合又は確変状態が付与されていない状態で2 R確変大当り遊技が付与された場合には、変動パターンの種類に基づいて、その大当り遊技又は小当り遊技の終了後、演出モードB 1又はB 3の何れかへの移行を決定する。

10

【0241】

なお、統括CPU 31 aは、通常演出モードにおいて、ジャンプアップ大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技における1 ラウンド目において、2 R確変大当り遊技が付与される場合と同じ演出モードとなるように移行させる演出モードを決定する。具体的に、統括CPU 31 aは、確変状態が付与されている状態でジャンプアップ大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技における1 ラウンド目において、通常演出モードから確変演出モードへの移行を決定する。一方、この場合において、統括CPU 31 aは、確変状態が付与されていない状態でジャンプアップ大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技における1 ラウンド目において、通常演出モードから演出モードB 1又はB 3の何れかへの移行を決定する。そして、統括CPU 31 aは、1 ラウンド目の途中（3 回目の開放）から大当り遊技の終了後も継続して確変演出モードに移行すると決定する。

20

【0242】

また、統括CPU 31 aは、通常演出モードにおいて、特定の変動パターンを入力したことを主な条件として、別の通常演出モード（演出モードA 1の場合、演出モードA 2又はA 3）、演出モードB 1又はB 3の何れかに移行させると決定する。また、統括CPU 31 aは、確変状態が付与されているか否か以外に、移行レベルにも基づいて移行する演出モードを決定することとなる。この移行レベルは、通常演出モードにおいては認識困難である。また、統括CPU 31 aは、確変状態が付与されている場合には、演出モードB 1又はB 3に移行し易く、別の通常演出モードには移行し難い。また、統括CPU 31 aは、確変状態が付与されていない場合には、別の通常演出モードに移行し易く、演出モードB 1又はB 3には移行し難い。このような通常時演出モード移行処理については図2 4を用いて詳しく後述する。

30

【0243】

また、統括CPU 31 aは、通常演出モードにおいて、特殊の変動パターンを入力した場合、3 回の変動サイクルを含む1 回の図柄変動ゲームを実行することとなる。そして、統括CPU 31 aは、1 回目の変動サイクルにおいて通常演出モードから演出モードB 1に移行し、2 回目の変動サイクルにおいて演出モードB 1に滞在すると決定する。そして、統括CPU 31 aは、3 回目の変動サイクルにおいて演出モードB 1から演出モードB 2に移行させると決定する。このような特別時演出モード移行処理については図2 6を用いて詳しく後述する。

40

【0244】

そして、統括CPU 31 aは、通常演出モードにおいて、特殊の変動パターンを入力した場合、3 回目の変動サイクルにおいて演出ボタン7 0の有効操作期間を設定する。そして、統括CPU 31 aは、有効操作期間内における演出ボタン7 0の操作態様に基づいて、今回の図柄変動ゲームの終了後に、演出モードB 2から、確変演出モード、演出モードB 1又はB 3の何れかに移行させると決定する。このような移行演出モード決定処理につ

50

いては図 2 7 を用いて詳しく後述する。

【0 2 4 5】

次に、通常時確変秘匿演出モードに含まれる演出モード B 1 の滞在中の処理について説明する。

統括CPU31aは、演出モードB1において、7R特別確変大当り遊技若しくはジャンプアップ大当り遊技が付与される場合又は確変状態が付与された状態で2R確変大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB1から確変演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU31aは、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB1から確変秘匿演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU31aは、小当り遊技が付与された場合又は確変状態が付与されていない状態で2R確変大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB1又はB3の何れかへの移行を決定する。この場合において、統括CPU31aは、変動パターンの種類に基づいて、演出モードB1への移行か、演出モードB3への移行かを決定する。なお、統括CPU31aは、演出モードB1において、ジャンプアップ大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技における1ラウンド目において、2R確変大当り遊技が付与される場合と同じ演出モードとなるように移行させる演出モードを決定する。そして、統括CPU31aは、1ラウンド目の途中（3回目の開放）から大当り遊技の終了後も継続して確変演出モードに移行すると決定する。

10

【0 2 4 6】

20

また、統括CPU31aは、演出モードB1において、特定の変動パターンを入力したことを主な条件として、通常演出モード、演出モードB3の何れかに移行させると決定する。また、統括CPU31aは、確変状態が付与されているか否か以外に、移行レベルにも基づいて移行する演出モードを決定することとなる。この移行レベルは、演出モードB1においては炎画像の表示個数で示唆される。また、統括CPU31aは、確変状態が付与されている場合には、演出モードB3に移行し易く、通常演出モードには移行し難い。また、統括CPU31aは、確変状態が付与されていない場合には、通常演出モードに移行し易く、演出モードB3には移行し難い。このような通常時演出モード移行処理については図 2 4 を用いて詳しく後述する。

【0 2 4 7】

30

また、統括CPU31aは、演出モードB1において、特殊の変動パターンを入力した場合、1、2回目の変動サイクルにおいて、演出モードB1に滞在すると決定する。そして、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルにおいて、演出モードB1から演出モードB2に移行させると決定する。このような特別時演出モード移行処理については図 2 6 を用いて詳しく後述する。

【0 2 4 8】

また、統括CPU31aは、演出モードB1において、特殊の変動パターンを入力した場合、同じように、有効操作期間内における演出ボタン70の操作態様に基づいて、今回の図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして、演出モードB2から、確変演出モード、演出モードB1又はB3の何れかに移行させると決定する。このような移行演出モード決定処理については図 2 7 を用いて詳しく後述する。

40

【0 2 4 9】

次に、通常時確変秘匿演出モードに含まれる演出モードB3の滞在中の処理について説明する。

統括CPU31aは、演出モードB3において、7R特別確変大当り遊技若しくはジャンプアップ大当り遊技が付与される場合又は確変状態が付与された状態で2R確変大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB3から確変演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU31aは、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB3から確変秘匿演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU31aは、小当り遊技又は確変

50

状態が付与されていない状態で2R確変大当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、演出モードB3に滞在すると決定する。なお、統括CPU31aは、演出モードB3において、ジャンプアップ大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技における1ラウンド目において、2R確変大当り遊技が付与される場合と同じ演出モードとなるように移行させる演出モードを決定する。そして、統括CPU31aは、1ラウンド目の途中(3回目の開放)から大当り遊技の終了後も継続して確変演出モードに移行すると決定する。

【0250】

また、統括CPU31aは、演出モードB3において、特定の変動パターンを入力したことを主な条件として、演出モードB1に移行させると決定する。また、統括CPU31aは、確変状態が付与されているか否か以外に、移行レベルにも基づいて移行する演出モードを決定することとなる。この移行レベルは、演出モードB3においては認識困難である。また、統括CPU31aは、確変状態が付与されている場合には、通常演出モードには移行すると決定しない。このような通常時演出モード移行処理については図24を用いて詳しく後述する。

10

【0251】

また、統括CPU31aは、演出モードB3において、特殊の変動パターンを入力した場合、1、2回目の変動サイクルにおいて、演出モードB3に滞在すると決定する。そして、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルにおいて、演出モードB3から演出モードB2に移行させると決定する。このような特別時演出モード移行処理については図26を用いて詳しく後述する。

20

【0252】

また、統括CPU31aは、演出モードB3において、特殊の変動パターンを入力した場合、同じように、有効操作期間内における演出ボタン70の操作態様に基づいて、今回の図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして、演出モードB2から、確変演出モード、演出モードB1又はB3の何れかに移行させると決定する。このような移行演出モード決定処理については図27を用いて詳しく後述する。

【0253】

次に、通常時確変秘匿演出モードに含まれる演出モードB2の滞在中の処理について説明する。

30

統括CPU31aは、特殊の変動パターンを入力した場合において、その図柄変動ゲームにおける3回目の変動サイクルに限り、演出モードB2に移行すると決定することとなる。そして、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルにおいて、演出モードB3から演出モードB2に移行させると決定する。このような特別時演出モード移行処理については図26を用いて詳しく後述する。

【0254】

次に、確変秘匿演出モード(演出モードC1～C3)の滞在中の処理について説明する。

統括CPU31aは、確変秘匿演出モードにおいて、7R特別確変大当り遊技、ジャンプアップ大当り遊技又は2R確変大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技の終了後、確変秘匿演出モードから確変演出モードへの移行を決定する。なお、統括CPU31aは、確変秘匿演出モードにおいて、ジャンプアップ大当り遊技が付与される場合には、その大当り遊技における1ラウンド目から確変演出モードへの移行を決定する。また、統括CPU31aは、確変秘匿演出モードにおいて、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技又は小当り遊技が付与された場合には、その大当り遊技の終了後、確変秘匿演出モードに滞在すると決定する。

40

【0255】

統括CPU31aは、確変秘匿演出モードに移行してから4回の図柄変動ゲームが終了するまでに大当り遊技が付与されなかった場合において、次回の大当り遊技が付与されるまで入球率向上状態の付与が継続するときには、確変秘匿演出モードから確変演出モード

50

への移行を決定する。一方、統括CPU31aは、確変秘匿演出モードに移行してから4回の図柄変動ゲームが終了するまでに大当たり遊技が付与されなかった場合において、入球率向上状態の付与が終了するときには、確変秘匿演出モードから演出モードB1又はB3の何れかに移行すると決定する。

【0256】

なお、特定の変動パターン、特殊の変動パターンは、入球率向上状態が付与されていない場合に決定され、入球率向上状態が付与されている場合には決定されることがない。このように、統括CPU31aは、確変秘匿演出モード滞在中においては、入球率向上状態が付与されているため、特定の変動パターン、特殊の変動パターンを入力することがない。しかし、統括CPU31aは、確変秘匿演出モードに移行してから4回の図柄変動ゲームが終了し、入球率向上状態の付与が終了した直後の5回目の図柄変動ゲームにおいては、演出モードB1又はB3の何れかに滞在することとなるため、特殊の変動パターンを入力することがある。このように、統括CPU31aは、前回の図柄変動ゲームにおいて確変秘匿演出モードに滞在していた後、今回の図柄変動ゲームにおいて特殊の変動パターンを入力した場合、1回目の変動サイクルにおいて演出モードB1又はB3に移行し、2回目の変動サイクルにおいて演出モードB1又はB3に滞在すると決定する。そして、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルにおいて、演出モードB1又はB3から演出モードB2に移行させると決定する。このような特別時演出モード移行処理については図26を用いて詳しく後述する。

【0257】

また、統括CPU31aは、確変秘匿演出モードにおいて、特殊の変動パターンを入力した場合、同じように、有効操作期間内における演出ボタン70の操作態様に基づいて、今回の図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして、演出モードB2から、確変演出モード、演出モードB1又はB3の何れかに移行させると決定する。このような移行演出モード決定処理については図27を用いて詳しく後述する。

【0258】

最後に、確変演出モードの滞在中の処理について説明する。

統括CPU31aは、確変演出モードにおいて、7R特別確変大当たり遊技、ジャンプアップ大当たり遊技、2R確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与される場合には、その大当たり遊技又は小当たり遊技の終了後、確変演出モードに滞在すると決定する。なお、統括CPU31aは、確変演出モードにおいて、ジャンプアップ大当たり遊技が付与される場合には、その大当たり遊技における1ラウンド目から確変演出モードに滞在すると決定する。また、統括CPU31aは、7R通常確変大当たり遊技又は7R非確変大当たり遊技が付与された場合には、その大当たり遊技の終了後、確変秘匿演出モードに滞在すると決定する。

【0259】

また、統括CPU31aは、確変演出モード滞在中においては、入球率向上状態が付与されているため、特定の変動パターン、特殊の変動パターンを入力することがない。

次に、移行レベル決定処理について図23に基づき説明する。統括CPU31aは、移行レベル決定処理を所定周期毎に実行するようになっている。なお、本実施形態において、統括CPU31aは、移行レベル設定手段として機能する。

【0260】

まず、図23に示すように、統括CPU31aは、第1の変動ゲームにおいて、図柄Dが停止表示する2R確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されたか否かを判定する（ステップS101）。この判定結果が肯定の場合（付与された）、統括CPU31aは、ステップS102に移行する。一方、この判定結果が否定の場合（付与されていない）、統括CPU31aは、ステップS102を実行することなく、ステップS103に移行する。

【0261】

ステップS102において、統括CPU31aは、図10(a)に示す第1移行レベル決定テーブルを参照し、大当たり遊技の種類に基づいて、移行レベルを決定する。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、ステップS103に移行する。

【0262】

ステップS103において、統括CPU31aは、変動回数条件が成立したか否かを判定する。本実施形態において、この変動回数条件とは、10回の図柄変動ゲームが実行されたことを条件としている。このように、統括CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力した場合、図柄変動ゲームの実行回数を計数し、その結果、10回の図柄変動ゲームが実行されたときに、変動回数条件が成立することとなる。この判定結果が肯定の場合（成立した）、統括CPU31aは、ステップS104に移行する。一方、この判定結果が否定の場合（成立していない）、統括CPU31aは、ステップS104を実行することなく、移行レベル決定処理を終了する。

【0263】

10

ステップS104において、統括CPU31aは、図10（b）に示す第2移行レベル決定テーブルを参照し、現在の移行レベル、現在の遊技状態に基づいて、移行レベルを決定する。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、移行レベル決定処理を終了する。

【0264】

ここで、ROM31bに記憶されている移行レベル決定テーブルについて図10を用いて以下に説明する。

移行レベル決定テーブルは、演出モードの移行に関する移行レベルを決定するためのテーブルである。この移行レベル決定テーブルには、図10（a）に示す第1移行レベル決定テーブルと、図10（b）に示す第2移行レベル決定テーブルとが含まれている。第1移行レベル決定テーブルは、ステップS102において、図柄Dが停止表示する2R確変大当り遊技又は図柄Fが停止表示する小当り遊技が付与される場合に参照される。また、第2移行レベル決定テーブルは、ステップS104において、10回の図柄変動ゲーム毎に参照される。

20

【0265】

この第1移行レベル決定テーブルは、図10（a）に示すように、付与される遊技と、移行レベルと、移行レベルを決定するための移行レベル決定用乱数の値とが対応付けられている。

【0266】

具体的には、小当り遊技が付与される場合には、70/251の確率で移行レベルが低となり、150/251の確率で移行レベルが中となり、31/251の確率で移行レベルが高となる。一方、2R確変大当り遊技が付与される場合には、10/251の確率で移行レベルが低となり、20/251の確率で移行レベルが中となり、221/251の確率で移行レベルが高となる。

30

【0267】

図23のステップS102において、統括CPU31aは、図10（a）の第1移行レベル決定テーブルを参照するため、2R確変大当り遊技が付与された場合には、小当り遊技が付与された場合よりも高い確率で高い移行レベル（高）を決定する。一方、統括CPU31aは、小当り遊技が付与された場合には、2R確変大当り遊技が付与された場合よりも高い確率で低い移行レベル（低及び中）を決定する。

40

【0268】

このように、統括CPU31aは、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される2R確変大当り遊技が付与された場合には、小当り遊技の終了後に確変状態が付与されないこともある小当り遊技が付与される場合よりも高い確率で高い移行レベルを設定することとなる。このため、移行レベルが高いほど、確変状態が付与される可能性を示す確変期待度が高いといえる。

【0269】

また、第2移行レベル決定テーブルについて図10（b）を用いて以下に説明する。

第2移行レベル決定テーブルは、図10（b）に示すように、現在の移行レベルと、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かと、移行させる移行レベルと、移行

50

レベル決定用乱数の値とが対応付けられている。

【0270】

具体的には、現在の遊技状態として確変状態が付与されている場合において、現在の移行レベルが低であるときには、201/251の確率で移行レベルが低となり、40/251の確率で移行レベルが中となり、10/251の確率で移行レベルが高となる。また、現在の遊技状態として確変状態が付与されている場合において、現在の移行レベルが中であるときには、84/251の確率で移行レベルが低となり、84/251の確率で移行レベルが中となり、83/251の確率で移行レベルが高となる。また、現在の遊技状態として確変状態が付与されている場合において、現在の移行レベルが高であるときには、25/251の確率で移行レベルが低となり、75/251の確率で移行レベルが中となり、151/251の確率で移行レベルが高となる。

10

【0271】

一方、現在の遊技状態として確変状態が付与されていない場合において（図中においては「非確変状態」と表示する）、現在の移行レベルが低であるときには、221/251の確率で移行レベルが低となり、20/251の確率で移行レベルが中となり、10/251の確率で移行レベルが高となる。また、現在の遊技状態として確変状態が付与されていない場合において、現在の移行レベルが中であるときには、120/251の確率で移行レベルが低となり、100/251の確率で移行レベルが中となり、31/251の確率で移行レベルが高となる。また、現在の遊技状態として確変状態が付与されていない場合において、現在の移行レベルが高であるときには、100/251の確率で移行レベルが低となり、100/251の確率で移行レベルが中となり、51/251の確率で移行レベルが高となる。

20

【0272】

図23のステップS104において、統括CPU31aは、図10(b)の第2移行レベル決定テーブルを参照するため、現在の移行レベルが低である場合において、確変状態が付与されているときには、付与されていないときよりも高い確率で、移行レベルとして中を決定する。一方、統括CPU31aは、現在の移行レベルが低である場合において、確変状態が付与されていないときには、付与されているときよりも高い確率で、移行レベルとして低を決定する。また、統括CPU31aは、現在の移行レベルが中又は高である場合において、確変状態が付与されているときには、付与されていないときよりも高い確率で、移行レベルとして高を決定する。一方、統括CPU31aは、現在の移行レベルが中又は高である場合において、確変状態が付与されていないときには、付与されているときよりも高い確率で、移行レベルとして低又は中を決定する。このように、統括CPU31aは、確変状態が付与されているときには、付与されていないときよりも高い確率で高い移行レベルを決定することとなる。

30

【0273】

このように、統括CPU31aは、現在の遊技状態が確変状態であるか否かに基づいて、複数種類の移行レベルのうち何れか一つの移行レベルを設定することとなる。特に、統括CPU31aは、現在の遊技状態が確変状態である場合には確変状態ではない場合よりも高い確率で高い移行レベルを設定する。このため、移行レベルが高いほど、確変状態が付与される可能性を示す確変期待度が高いといえる。

40

【0274】

また、統括CPU31aは、予め定められた回数（第2ゲーム回数）の図柄変動ゲーム毎に、設定する移行レベルを変更可能に決定することとなる。このため、大当り遊技や小当り遊技が付与されることを契機にしなくても、予め定められた回数の図柄変動ゲーム毎に移行レベルの設定が変更可能となり、設計者の意図する頻度で移行レベルを変更させる機会を与えることができる。

【0275】

次に、通常時演出モード移行処理について図24に基づき説明する。統括CPU31aは、通常時演出モード移行処理を所定周期毎に実行するようになっている。

50

まず、図24に示すように、統括CPU31aは、通常時演出モード移行条件が成立したか否かを判定する（ステップS111）。この通常時演出モード移行条件とは、特定の変動パターンを入力した場合において、演出モードを変化させ得ると決定されたことが主な条件である。ただし、統括CPU31aは、特定の変動パターンが決定された場合であっても、所定の確率で演出モードを移行させ、それ以外で演出モードを移行させない。なお、この所定の確率とは、特定の変動パターンの種類に応じて異なり得る。また、この特定の変動パターンは、入球率向上状態が付与されていない場合、すなわち、通常モード（演出モードA1～A3）又は通常時確変秘匿モード（演出モードB1又はB3）である場合に決定されることがあり、確変秘匿演出モード（演出モードC1～C3）及び確変演出モードにおいては決定されない。また、本実施形態における特定の変動パターンとは、大当たり遊技が付与されるか否か、大当たり遊技の種類に拘わらない変動パターンであり、最も選択される確率が高い通常変動となる通常変動パターンも含まれている。

10

【0276】

また、これ以外にも、特定の変動パターンの入力を契機に演出モードを変化させ得ると決定された場合であっても、前回、特定の変動パターンに基づいて演出モードを移行させてから10回の図柄変動ゲーム中であるときには、統括CPU31aは、通常時演出モード移行条件が成立しないと判定することとなる。また、図柄Dが停止表示する2R確変大当たり遊技又は小当たり遊技が終了してから10回の図柄変動ゲーム中の場合も同じように、統括CPU31aは、通常時演出モード移行条件が成立しないと判定する。また、図柄Bが停止表示する7R通常確変大当たり遊技又は図柄Eが停止表示する7R非確変大当たり遊技が終了してから6～15回の図柄変動ゲーム中である場合も同じように、統括CPU31aは、通常時演出モード移行条件が成立しないと判定する。

20

【0277】

この判定結果が否定の場合（成立していない）、統括CPU31aは、通常時演出モード移行処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合（成立した）、統括CPU31aは、図11に示す通常演出モード移行テーブルを参照し、現在の演出モード、移行レベルに基づいて、移行する演出モードを決定する（ステップS112）。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、通常時演出モード移行処理を終了する。

【0278】

ここで、ROM31bに記憶されている通常演出モード移行テーブルについて図11を用いて以下に説明する。

30

通常演出モード移行テーブルは、大当たり遊技や小当たり遊技等の遊技の終了に拘わらない通常時において移行する演出モードを決定するためのテーブルである。また、この通常演出モード移行テーブルは、図24のステップS112において参照される。

【0279】

通常演出モード移行テーブルは、図11に示すように、現在の演出モードと、現在の移行レベルと、選択条件と、移行させる演出モードと、移行させる演出モードを決定するための演出モード決定用乱数とが対応付けられている。つまり、複数種類の演出モード（演出モードA1～A3、演出モードB1又はB3）のそれぞれに対応して、別の演出モードに移行させる可能性が異なり得る複数種類の移行レベルが規定されている。また、この選択条件としては、条件Xと条件Yとがある。条件Xとしては、現在の遊技状態として確変状態が付与されていなくても、2R確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲーム中である場合も含まれる。更に、条件Xとしては、現在の遊技状態として確変状態が付与されている場合が含まれる。一方、条件Yとしては、現在の遊技状態として確変状態が付与されておらず、2R確変大当たり遊技又は小当たり遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲームが終了した後の場合である。

40

【0280】

具体的な通常演出モード移行テーブルとしては、条件Xである場合において、演出モードが通常演出モード（演出モードA1～A3）、移行レベルが低であるときには、115/251の確率で異なる通常演出モード（演出モードA1の場合には、演出モードA2、

50

A 3)に移行する。また、同じ場合には、20/251の確率で演出モードB 1に移行し、1/251の確率で演出モードB 3に移行する。また、条件Xである場合において、演出モードが通常演出モード、移行レベルが中であるときには、95/251の確率で異なる通常演出モードに移行し、50/251の確率で演出モードB 1に移行し、11/251の確率で演出モードB 3に移行する。また、条件Xである場合において、演出モードが通常演出モード、移行レベルが高であるときには、60/251の確率で異なる通常演出モードに移行し、100/251の確率で演出モードB 1に移行し、31/251の確率で演出モードB 3に移行する。また、他の場合においても、図11に示す確率で演出モードが移行されることとなる。

【0281】

10

このように、図24のステップS112において、統括CPU31aは、図11に示す通常演出モード移行テーブルを参照するため、移行レベル、条件Xであるか条件Yであるかに基づいて演出モードを移行させることとなる。

【0282】

具体的には、統括CPU31aは、相対的に高いレベルの移行レベルが設定された場合、相対的に低いレベルの移行レベルが設定された場合よりも高い確率で、確変期待度の高い演出モード（演出モードB 1又はB 3）に移行させると決定する。一方、統括CPU31aは、相対的に低いレベルの移行レベルが設定された場合、相対的に高いレベルの移行レベルが設定された場合よりも高い確率で、確変期待度の低い演出モード（演出モードA 1～A 3）に移行させると決定する。

20

【0283】

また、統括CPU31aは、条件Xである場合には、条件Yである場合よりも高い確率で演出モードB 1又はB 3に移行させ、条件Yである場合には、条件Xである場合よりも高い確率で通常演出モードに移行させる。ただし、演出モードがB 3の場合、統括CPU31aは、必ず、演出モードがB 1に移行させることとなる。また、条件Yにおいて、統括CPU31aは、演出モードB 3に移行させない。このため、条件Yであり、現在の演出モードがB 1の場合には、移行レベルに拘わらず、必ず、通常演出モードに移行させることとなる。

【0284】

前述したように、条件Xとしては、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲーム中である場合が含まれる。このため、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲーム中である場合、統括CPU31aは、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かに拘わらず、移行レベルに基づいて演出モードを移行させることとなる。

30

【0285】

従って、図24のステップS112において、統括CPU31aは、2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技の終了後から予め定められた50回（第1ゲーム回数）以内の図柄変動ゲームである場合において、現在の遊技状態として確変状態が付与されているときと付与されていないときとで同じ確率で移行させる演出モードを決定することとなる。

【0286】

40

また、統括CPU31aは、確変状態が付与されておらず、2R確変大当り遊技又は小当り遊技の終了後から50回以内の図柄変動ゲームである場合には、確変状態が付与されているが2R確変大当り遊技又は小当り遊技の終了後に50回の図柄変動ゲームが実行された後の図柄変動ゲームである場合とも同じ確率で移行させる演出モードを決定する。

【0287】

このため、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲーム中である場合、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かが認識し難くなる。

【0288】

一方、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲームが

50

終了した後において、現在の遊技状態として確変状態が付与されている場合には条件Xとなり、現在の遊技状態として確変状態が付与されていない場合には条件Yとなる。このため、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲームが終了した後に、統括CPU31aは、確変状態が付与されているときには付与されていないときよりも高い確率で、演出モードB1又はB3に移行させる。一方、統括CPU31aは、確変状態が付与されていないときには付与されているときよりも高い確率で、通常演出モード（演出モードA1～A3）に移行させる。このように、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲームが終了した後では、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かと、移行レベルとに基づいて演出モードが決定されることとなる。

10

【0289】

従って、統括CPU31aは、その50回以内の図柄変動ゲームが実行された後の図柄変動ゲームである場合において、現在の遊技状態として確変状態が付与されているときは、確変状態が付与されていないときよりも高い確率で、確変期待度が高い演出モード（演出モードB1又はB3）に移行させると決定することとなる。

【0290】

このため、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲームが終了した後では、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されてから50回の図柄変動ゲーム中である場合よりも、現在の遊技状態として確変状態が付与されているか否かが認識し易くなる。

20

【0291】

次に、表示個数決定処理について図25に基づき説明する。統括CPU31aは、表示個数決定処理を所定周期毎に実行するようになっている。

まず、図25に示すように、統括CPU31aは、特殊の変動パターン又は通常変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する（ステップS121）。なお、通常変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力した場合には、演出モードB1であるときに限り肯定と判定し、それ以外の演出モードであるときには否定と判定する。この判定結果が否定の場合（入力していない）、統括CPU31aは、表示個数決定処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合（入力した）、統括CPU31aは、ステップS122に移行する。

30

【0292】

ステップS122において、統括CPU31aは、図12に示す第1表示個数決定テーブルを参照し、現在の移行レベル、現在の表示個数に基づいて、表示個数とオフセット値とを決定する。そして、統括CPU31aは、図14に示す表示色決定テーブルを参照し、オフセット値に基づいて表示色を決定する（ステップS123）。また、統括CPU31aは、決定した炎画像の表示個数及び表示色を指定する炎画像指定コマンドを表示制御基板32に出力する。これによって、可変表示器H2において、炎画像指定コマンドに対応する表示個数及び表示色で炎画像を表示させることができる。なお、この炎画像は、その表示個数の変化に応じて移行レベルが示唆され、更には、表示個数が最大個数となった場合には、次の変動サイクルで演出モードB2に移行することが確定する。つまり、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの変動パターンとして、最も決定確率の高い通常変動となる通常変動パターンが決定された場合、炎画像の表示個数が0～4個となる通常演出を可変表示器H2に実行させることとなる。また、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの変動パターンとして特殊の変動パターンが決定された場合、1回目の変動サイクルにおいては、通常変動パターンが決定された場合と同じ通常演出を可変表示器H2に実行させることとなる。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、ステップS124に移行する。

40

【0293】

ステップS124において、統括CPU31aは、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（入力し

50

ていない)、統括CPU31aは、表示個数決定処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合(入力した)、統括CPU31aは、ステップS125に移行する。

【0294】

ステップS125において、統括CPU31aは、図13に示す第2表示個数決定テーブルを参照し、当選時の遊技状態、大当り遊技の種類に基づいて、2回目の変動サイクルにおける表示個数とオフセット値とを決定する。そして、統括CPU31aは、図14に示す表示色決定テーブルを参照し、オフセット値に基づいて表示色を決定する(ステップS126)。具体的に、統括CPU31aは、表示個数として5個を決定すると共に、当選時の遊技状態、大当り遊技の種類に基づいて、オフセット値を決定し、その決定したオフセット値に基づいて、表示色を決定する。また、統括CPU31aは、決定した炎画像の表示個数及び表示色を指定する炎画像指定コマンドを表示制御基板32に出力する。これによって、可変表示器H2において、炎画像指定コマンドに対応する表示個数及び表示色で炎画像を表示させることができる。

10

【0295】

このように、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの変動パターンとして特殊の変動パターンが決定された場合、2回目の変動サイクルにおいて、炎画像の表示個数が5個となる特殊演出を可変表示器H2に実行させることとなる。また、この特殊演出とは、通常変動となる変動パターンや今回の図柄変動ゲームにおける1回目の変動サイクルにおいて実行される通常演出とは異なる演出である。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、表示個数決定処理を終了する。

20

【0296】

ここで、ROM31bに記憶されている表示個数決定テーブルについて図12及び図13を用いて以下に説明する。

表示個数決定テーブルは、可変表示器H2に表示される炎メーターにおける炎画像の表示個数を決定するためのテーブルである。なお、この炎メーターとは、図28を用いて詳しく説明するが、演出モードB1に限り炎画像を表示可能なメーターであり、その炎画像の表示個数によって、前述した移行レベルを示唆することができる。炎画像の表示個数は、0~5個であり、5個となると演出モードB1から演出モードB2に移行することとなる。

【0297】

30

この表示個数決定テーブルには、図12に示すように、炎画像の表示個数が0~4個となる第1表示個数決定テーブルと、図13に示すように、炎画像の表示個数が必ず5個となる第2表示個数決定テーブルとが含まれている。

【0298】

第1表示個数決定テーブルは、通常変動となる通常変動パターンが決定された図柄変動ゲームや、特殊の変動パターンが決定された場合において1回目の変動サイクルで図25のステップS122において参照される。一方、第2表示個数決定テーブルは、特殊の変動パターンが決定された場合において2回目の変動サイクルに限り後述する図25のステップS125において参照される。

【0299】

40

第1表示個数決定テーブルは、図12に示すように、現在の移行レベルと、現在の炎画像の表示個数と、変化させる表示個数と、変化させる表示個数を決定するための表示個数決定用乱数と、オフセット値とが対応付けられている。なお、オフセット値は、後述する表示色決定テーブル(図14に示す)でも用いられ、オフセット値に基づいて、炎画像の表示色が決定されることとなる。

【0300】

具体的には、現在の移行レベルが低である場合で、現在の炎画像が0であるとき、1/251の確率で炎画像の表示個数が0となり、110/251の確率で炎画像の表示個数が1となり、110/251の確率で炎画像の表示個数が2となり、20/251の確率で炎画像の表示個数が3となり、10/251の確率で炎画像の表示個数が4となる。ま

50

た、他の場合においても、図12に示す確率で、変化させる炎画像の表示個数とオフセット値とが決定されることとなる。

【0301】

このように、統括CPU31aは、ステップS122において、通常変動パターンが決定された場合、又は、特殊変動パターンが決定された図柄変動ゲームにおける1回目の変動サイクルの場合には、移行レベルに基づいて、炎画像の表示個数を0～4個として決定する。特に、移行レベルが高い場合には、低い場合よりも多くの表示個数となる確率が高く規定されている。このため、炎画像の変化によって移行レベルを示唆することとなり、炎画像の個数の変化が大きい場合には、移行レベルが高いと予測ができ、炎画像の変化が小さい場合には、移行レベルが低いと予測ができる。このように、炎画像の表示個数によって、移行レベルが予測可能であり、それに伴って確変状態が付与されているか否かも予測可能である。なお、移行レベルは、演出モードB1で示唆されるが、それ以外の演出モードでは示唆されない。

10

【0302】

一方、第2表示個数決定テーブルには、図13に示すように、特殊の変動パターンが決定されたときの遊技状態と、大当り遊技の種類と、現在の炎画像の表示個数と、変化させる表示個数と、オフセット値とが対応付けられている。また、このオフセット値も、後述する表示色決定テーブル（図14に示す）でも用いられ、オフセット値に基づいて、炎画像の表示色が決定されることとなる。

【0303】

20

具体的には、遊技状態、現在の炎画像の表示個数に拘わらず、変化させる表示個数として5個が決定される。また、現在の遊技状態として確変状態が付与されておらず（図中において非確変状態時）、小当り遊技が付与される場合において、現在の炎画像の表示個数が0であるときには、オフセット値が9となる。また、非確変状態時に小当り遊技が付与された場合、現在の炎画像の表示個数が1～4のときには、それぞれ、オフセット値が8～5となる。また、他の場合においても、図13に示すように、オフセット値が決定されることとなる。

【0304】

このように、統括CPU31aは、ステップS125において、特殊変動パターンが決定された図柄変動ゲームにおける2回目の変動サイクルの場合には、炎画像の表示個数を必ず5個として決定する。そして、この場合、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルで演出モードB1から演出モードB2に移行させ、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技又は小当り遊技の何れかを必ず付与することとなる。

30

【0305】

また、ROM31bに記憶されている表示色決定テーブルについて図14を用いて以下に説明する。

表示色決定テーブルは、可変表示器H2に表示される炎メーターにおける炎画像の表示色を決定するためのテーブルである。この表示色決定テーブルには、図14に示すように、オフセット値と、実質増減と、炎画像の表示色と、炎画像の表示色を決定するための表示色決定用乱数とが対応付けられている。

40

【0306】

具体的には、オフセット値が0である場合には、±0～－4個の実質増減となり、251／251の確率で炎画像が炎消灯となる。また、オフセット値が1である場合には、＋1個の実質増減となり、200／251の確率で炎画像が青色となり、51／251の確率で炎画像が緑色となる。また、他の場合においても、図14に示す確率で、炎画像の表示色が決定されることとなる。

【0307】

なお、オフセット値が0～4の場合には、大当り遊技又は小当り遊技が付与されず、遊技状態が維持されることとなる。また、オフセット値が5～9の場合には、非確変状態時に小当り遊技が付与されるが、非確変状態が維持されることとなる。また、オフセット値

50

が10～14の場合には、確変時に小当り遊技が付与されるか、非確変状態時に2R確変大当り遊技が付与されるため、その大当り遊技の終了後に、次回の大当り遊技迄、確変状態が付与されると共に、入球率向上状態が付与されないこととなる。また、オフセット値が15～19の場合には、ジャンプアップ大当り遊技が付与されるか、確変状態時に2R確変大当り遊技が付与されるため、その大当り遊技の終了後に、次回の大当り遊技迄、確変状態及び入球率向上状態が付与されることとなる。

【0308】

このように、統括CPU31aは、ステップS123又はステップS126において、オフセット値に基づいて、炎画像の表示色を決定する。なお、オフセット値が0～4の場合には、炎画像の表示個数が4個以下となり、前述した確率で炎画像の表示色を決定する。一方、オフセット値が5～19の場合には、炎画像の表示個数が5個となり、前述した確率で炎画像の表示色を決定する。

10

【0309】

特に、統括CPU31aは、オフセット値が5～9の場合には、オフセット値が10～19の場合よりも高い確率で炎画像を青色として決定する。また、統括CPU31aは、オフセット値が10～19の場合には、オフセット値が5～9の場合よりも高い確率で炎画像を赤色として決定する。このため、炎画像の表示色が青色となった場合には、非確変状態時において小当り遊技が付与される可能性が高い。そして、この場合には、小当り遊技の終了後に確変状態が付与されない可能性が高いこととなる。また、炎画像の表示色が赤色となった場合には、確変状態時において小当り遊技が付与されるか非確変状態時において2R確変大当り遊技が付与される可能性が高い。そして、この場合には、その遊技の終了後、確変状態が付与されるが入球率向上状態が付与されない可能性が高いこととなる。また、統括CPU31aは、オフセット値が15～19の場合には、炎画像を虹色として決定することがあるが、オフセット値が5～14の場合には、炎画像を虹色として決定することはない。このため、炎画像の表示色が虹色となった場合には、確変状態時であるか否かに拘わらずジャンプアップ大当り遊技が付与されるか、確変状態時において2R確変大当り遊技が付与されることが確定する。そして、この場合には、その大当り遊技の終了後、確変状態が付与されると共に、次回の大当り遊技迄、入球率向上状態が付与されることが確定することとなる。

20

【0310】

次に、特別時演出モード移行処理について図26に基づき説明する。統括CPU31aは、特別時演出モード移行処理を所定周期毎に実行するようになっている。

30

まず、図26に示すように、統括CPU31aは、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力したか否かを判定する(ステップS131)。この判定結果が否定の場合(入力していない)、統括CPU31aは、特別時演出モード移行処理を終了する。一方、この判定結果が肯定の場合(入力した)、統括CPU31aは、ステップS132に移行する。

【0311】

ステップS132において、統括CPU31aは、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モードB3であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合(演出モードB3である)、統括CPU31aは、ステップS135に移行する。一方、この判定結果が否定の場合(演出モードB3ではない)、統括CPU31aは、ステップS133に移行する。

40

【0312】

ステップS135において、統括CPU31aは、1回目の変動サイクルで演出モードB3を設定すると共に、更に2回目の変動サイクルで演出モードB3を設定する(ステップS136)。続いて、統括CPU31aは、3回目の変動サイクルで、演出モードB3から演出モードB2に移行させる(ステップS141)。

【0313】

このように、統括CPU31aは、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コ

50

マンドを入力した場合において、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 3 のときには、今回の図柄変動ゲームにおいて、1～3 回目の変動サイクルの順に、演出モード B 3、演出モード B 3、演出モード B 2 に移行させることとなる。これは、図 8 における符号 b 3 1～b 3 3 の何れかに該当する。この処理が終了した場合、統括 CPU 3 1 a は、図 2 6 に示すように、特別時演出モード移行処理を終了する。

【0 3 1 4】

一方、ステップ S 1 3 3 において、統括 CPU 3 1 a は、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 1 であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（演出モード B 1 である）、統括 CPU 3 1 a は、ステップ S 1 3 7 に移行する。一方、この判定結果が否定の場合（演出モード B 1 ではない）、統括 CPU 3 1 a は、ステップ S 1 3 4 に移行する。

10

【0 3 1 5】

ステップ S 1 3 7 において、統括 CPU 3 1 a は、1 回目の変動サイクルで演出モード B 1 を設定すると共に、更に 2 回目の変動サイクルで演出モード B 1 を設定する（ステップ S 1 3 8）。続いて、統括 CPU 3 1 a は、3 回目の変動サイクルで、演出モード B 1 から演出モード B 2 に移行させる（ステップ S 1 4 1）。

【0 3 1 6】

このように、統括 CPU 3 1 a は、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力した場合において、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 1 のときには、今回の図柄変動ゲームにおいて、1～3 回目の変動サイクルの順に、演出モード B 1、演出モード B 1、演出モード B 2 に移行することとなる。これは、図 8 における符号 b 1 1～b 1 3 の何れかに該当する。

20

【0 3 1 7】

また、ステップ S 1 3 4 において、統括 CPU 3 1 a は、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが、通常演出モード（演出モード A 1～A 3）であるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（通常演出モードである）、統括 CPU 3 1 a は、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが演出モード B 1 である場合と同じように、ステップ S 1 3 7 に移行する。一方、この判定結果が否定の場合（通常演出モードではない）、統括 CPU 3 1 a は、ステップ S 1 3 9 に移行する。なお、この判定が否定の場合には、確変秘匿演出モード（演出モード C 1～C 3）であると判定することとなる。

30

【0 3 1 8】

このように、統括 CPU 3 1 a は、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力した場合において、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが通常演出モードのときには、今回の図柄変動ゲームにおいて、1～3 回目の変動サイクルの順に、通常演出モード、演出モード B 1、演出モード B 2 に移行することとなる。これは、図 8 における符号 a 1～a 3 の何れかに該当する。この処理が終了した場合、統括 CPU 3 1 a は、特別時演出モード移行処理を終了する。

【0 3 1 9】

最後に、ステップ S 1 3 9 において、統括 CPU 3 1 a は、1 回目の変動サイクルで演出モード B 1 又は B 3 に設定する。この場合において、統括 CPU 3 1 a は、確変状態が付与されているときには、1 7 5 / 2 5 1 の確率で演出モード B 1 に移行させ、7 6 / 2 5 1 の確率で演出モード B 3 に移行させる。一方、統括 CPU 3 1 a は、確変状態が付与されていないときには、2 2 0 / 2 5 1 の確率で演出モード B 1 に移行させ、3 1 / 2 5 1 の確率で演出モード B 3 に移行させる。つまり、この場合、統括 CPU 3 1 a は、確変状態が付与されているときには、付与されていないときよりも高い確率で演出モード B 3 に移行させ、確変状態が付与されていないときには、付与されているときよりも高い確率で演出モード B 1 に移行させることとなる。そして、統括 CPU 3 1 a は、2 回目の変動サイクルで演出モード B 1 又は B 3 を設定する（ステップ S 1 4 0）。この 2 回目の変動サイクルの演出モードとして、統括 CPU 3 1 a は、1 回目の変動サイクルと同じ演出モードに設定することとなる。続いて、統括 CPU 3 1 a は、3 回目の変動サイクルで、演

40

50

出モードB1やB3から演出モードB2に移行させる（ステップS141）。このように、統括CPU31aは、特殊の変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを入力した場合で、前回の図柄変動ゲームにおける演出モードが確変秘匿演出モードであるときに、今回の図柄変動ゲームにおいて、1～3回目の変動サイクルの順に、演出モードB1又はB3、演出モードB1又はB3、演出モードB2に移行することとなる。これは、図8における符号c1～c6の何れかに該当する。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、特別時演出モード移行処理を終了する。

【0320】

次に、移行演出モード決定処理について図27に基づき説明する。統括CPU31aは、移行演出モード決定処理を所定周期毎に実行するようになっている。なお、本実施形態において、統括CPU31aは、遊技状態判定手段、操作条件選択手段、数値変化手段として機能する。

10

【0321】

まず、図27に示すように、統括CPU31aは、操作開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS201）。なお、本実施形態において、操作開始タイミングは、操作有効期間が開始するタイミングである。また、操作有効期間は、特殊の変動パターンを入力した図柄変動ゲーム中における最後（3回目）の変動サイクル内に設定されており、操作開始タイミングから5.9秒間となる。この判定結果が否定の場合（操作開始タイミングではない）、統括CPU31aは、ステップS205に移行する。一方、この判定結果が肯定の場合（操作開始タイミングである）、統括CPU31aは、ステップS202

20

【0322】

ステップS202において、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作を有効化する操作有効化処理を実行する。そして、統括CPU31aは、当選時における遊技状態、大当たり遊技の種類を判定する（ステップS203）。続いて、統括CPU31aは、図15に示す操作条件振分テーブルを参照し、操作条件フラグを決定する（ステップS204）。この操作条件フラグとは、操作条件を指定するフラグである。また、操作条件とは、操作有効期間内において演出ボタン70が操作された操作態様に応じて数値を変化させるための条件である。そして、統括CPU31aは、数値が0であることを指定する数値指定コマンドを表示制御基板32に出力する。これによって、可変表示器H2において、数値指定コマンドに対応する数値を初期化することができる。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、ステップS205に移行する。なお、操作条件振分テーブルについては詳しく後述する。

30

【0323】

ステップS205において、統括CPU31aは、操作が有効化されているか否かを判定する。この判定結果が否定の場合（有効化されていない）、統括CPU31aは、ステップS209に移行する。一方、この判定結果が肯定の場合（有効化されている）、統括CPU31aは、ステップS206に移行する。

【0324】

ステップS206において、統括CPU31aは、演出ボタン70からの操作入力を受け付ける操作入力受付処理を実行する。そして、統括CPU31aは、操作条件が成立したか否かを判定する（ステップS207）。この操作条件とは、ステップS204において選択された操作条件フラグに基づいて選択される条件である。この判定結果が肯定の場合（操作条件が成立した）、統括CPU31aは、統括CPU31aは、操作態様に応じて数値を変化させる（ステップS208）。そして、統括CPU31aは、変化させた数値を指定する数値指定コマンドを表示制御基板32に出力する。これによって、可変表示器H2において、数値指定コマンドに対応する数値を表示させることができる。この処理が終了した場合には、統括CPU31aは、ステップS209に処理を移す。一方、この判定結果が否定の場合（操作条件が成立していない）、統括CPU31aは、ステップS209に移行する。なお、操作条件テーブルについては、操作条件振分テーブルと共に詳

40

50

しく後述する。

【0325】

ステップS209において、統括CPU31aは、操作終了タイミングであるか否かを判定する。この判定結果が肯定の場合（操作終了タイミングである）、統括CPU31aは、ステップS210に移行する。一方、この判定結果が否定の場合（操作終了タイミングではない）、統括CPU31aは、移行演出モード決定処理を終了する。

【0326】

ステップS210において、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作を無効化する操作無効化処理を実行する。そして、統括CPU31aは、図17に示す移行モード決定テーブルを参照し、当選時における遊技状態、大当り遊技の種類、数値に基づいて、移行させる演出モードを決定する（ステップS211）。この処理が終了した場合、統括CPU31aは、移行演出モード決定処理を終了する。また、移行モード決定テーブルについては、操作条件振分テーブル、操作条件テーブルと共に詳しく後述する。

【0327】

ここで、ROM31bに記憶されている操作条件振分テーブルについて図15を用いて以下に説明する。

操作条件振分テーブルは、操作条件を振り分けるためのテーブルである。この操作条件振分テーブルは、特殊の変動パターンが決定された場合に、図27のステップS204において参照される。操作条件振分テーブルには、図15に示すように、当選時における遊技状態と、大当り遊技の種類又は小当り遊技（図中において大当り遊技と表記する）と、操作条件フラグと、操作条件を決定するための操作条件決定用乱数と、が対応付けられている。

【0328】

具体的な操作条件振分テーブルについて以下に説明する。なお、前述したように、操作条件振分テーブルは入球率向上状態が付与されていないことを前提に参照されるため、入球率向上状態が付与されていないことについての説明を省略する。

【0329】

確変状態が付与されておらず、図柄Cが停止表示するジャンプアップ大当り遊技が付与されるときは、操作条件フラグが0～5となる確率がそれぞれ1/251として規定されている。また、この場合において、操作条件フラグが6又は7となる確率がそれぞれ50/251、操作条件フラグが8となる確率が70/251、操作条件フラグが9となる確率が75/251として規定されている。また、他の場合においても、図15に示す確率で、操作条件フラグが決定されることとなる。

【0330】

このように、統括CPU31aは、ステップS204において操作条件振分テーブルを参照することによって、現在の遊技状態と、付与される大当り遊技の種類又は小当り遊技とに基づいて、操作条件フラグを決定する。すなわち、統括CPU31aは、数値を特定値に変化させ得る第1操作条件、数値を特定値に変化させない第2操作条件を含む複数種類の操作条件のうち何れか一つを選択することとなる。

【0331】

次に、ROM31bに記憶されている操作条件テーブルについて図16を用いて以下に説明する。

操作条件テーブルは、操作条件を示すテーブルである。この操作条件テーブルは、特殊の変動パターンが決定された場合に、ステップS207において参照される。操作条件テーブルには、図16に示すように、操作条件フラグと、数値と、操作態様とが対応付けられている。また、操作結果フラグに数値が対応している。

【0332】

具体的な操作条件テーブルについて以下に説明する。なお、数値が0～14であるとき操作結果フラグとしてAが、数値が15～21であるとき操作結果フラグとしてBが、数値が22であるとき操作結果フラグとしてCが、それぞれ対応付けられている。

【0333】

まず、操作有効期間内に操作されていない操作態様である場合には、操作条件フラグに拘わらず、数値が0となる。言い換えると、操作有効期間の初期値として数値が0に設定されている。

【0334】

操作条件フラグが0の場合、2回の操作毎に数値が1増加する。そして、数値が10になったら、3回の操作毎に1増加する。そして、数値が12になったら、4回の操作毎に1増加する。最後に、数値が14になったら、操作に拘わらず数値が維持される。また、操作条件フラグが3の場合、数値が14となるまでは、操作条件フラグが0の場合と同じように増加する。そして、数値が14になったら、4回の操作で1増加する。最後に、数値が15になったら、操作に拘わらず数値が維持される。また、操作条件フラグが6の場合、数値が15となるまでは、操作条件フラグが3の場合と同じように増加する。そして、数値が15になったら、5回の操作で7増加する。最後に、数値が22になったら、操作に拘わらず数値が維持される。また、他の場合においても、図16に示すように、操作条件と数値とが対応付けられている。

【0335】

このように、統括CPU31aは、ステップS207において操作条件振分テーブルを参照することによって、操作条件フラグと、演出ボタン70の操作態様とに基づいて、数値を変化させるか否かを判定することとなる。つまり、演出ボタン70による操作態様がステップS204において選択された操作条件を満たした場合、ステップS208において、統括CPU31aは、数値を変化させることとなる。そして、操作有効期間の操作終了タイミングであるステップS211において、統括CPU31aは、その時点における数値に対応する操作結果フラグを決定することとなる。

【0336】

次に、ROM31bに記憶されている移行モード決定テーブルについて図17を用いて以下に説明する。

移行モード決定テーブルは、前述したような操作された結果に基づいて、移行させる演出モードを決定するためのテーブルである。この移行モード決定テーブルは、前述した操作有効期間が終了した後に、ステップS211において参照される。移行モード決定テーブルには、図17に示すように、操作結果フラグと、当選時における遊技状態と、大当り遊技の種類又は小当り遊技等の遊技の種類と、移行する演出モードと、が対応付けられている。

【0337】

具体的な移行モード決定テーブルについて以下に説明する。なお、前述したように、移行モード決定テーブルは入球率向上状態が付与されていないことを前提に参照されるため、入球率向上状態が付与されていないことについての説明を省略する。

【0338】

確変状態が付与されていない場合に、図柄Dが停止表示する2R確変大当り遊技が付与されるときには、操作結果フラグがAであると、演出モードB1に移行し、操作結果フラグがBであると、演出モードB3に移行する。また、小当り遊技が付与されるときにも、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、操作結果フラグがAであると、演出モードB1に移行し、操作結果フラグがBであると、演出モードB3に移行する。

【0339】

また、確変状態が付与されている場合に、図柄Dが停止表示する2R確変大当り遊技が付与されるときには、操作結果フラグに拘わらず、確変演出モードに移行する。なお、操作結果フラグがA又はBであると、逆転演出が実行されてから、確変演出モードに移行し、操作結果フラグがCであると、逆転演出が実行されることなく、確変演出モードに移行する。この逆転演出とは、演出モードB1又はB3に移行するかもしれないけれども、確変演出モードに移行するという演出である。

【0340】

また、図柄Cが停止表示するジャンプアップ大当り遊技が付与されるときには、確変状態が付与されているか否かに拘わらず、操作結果フラグがAであると、演出モードB1に移行し、操作結果フラグがBであると、演出モードB3に移行し、操作結果フラグがCであると、確変演出モードに移行する。なお、この場合、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンドが開始する際にその演出モードに移行し、大入賞口扉28の3回目の開放後に、ジャンプアップ大当り遊技における大当り演出が実行されることとなる。

【0341】

このように、統括CPU31aは、操作結果フラグと、当選時における遊技状態と、大当り遊技の種類又は小当り遊技等の遊技の種類とに基づいて移行する演出モードを決定する。

10

【0342】

以上のように、統括CPU31aは、図15に示す操作条件振分テーブル、図16に示す操作条件テーブル、図17に示す移行モード決定テーブルを参照することによって、当選時における遊技状態と、付与される大当り遊技の種類又は小当り遊技等の遊技の種類と、演出ボタン70の操作態様とに基づいて、移行する演出モードを決定することとなる。

【0343】

特に、図15の操作条件振分テーブルに示すように、確変状態が付与されておらず2R確変大当り遊技が付与された場合、又は、確変状態が付与されているか否かに拘わらず小当り遊技が付与される場合には、統括CPU31aは、相対的に高い確率で操作条件フラグとして0～5を選択し、更には操作条件フラグとして6～9を選択しない。この場合、大当り遊技又は小当り遊技の終了後に、入球率向上状態が付与されない。

20

【0344】

一方、確変状態が付与されており2R確変大当り遊技が付与された場合、又は、確変状態が付与されているか否かに拘わらずジャンプアップ大当り遊技が付与される場合には、統括CPU31aは、相対的に低い確率で操作条件フラグとして0～5を選択し、更には操作条件フラグとして6～9を選択し得る。この場合、大当り遊技の終了後に、次回の大当り遊技迄、入球率向上状態が付与される。

【0345】

従って、操作条件フラグとして0～5が選択された場合には、大当り遊技の終了後に、次回の大当り遊技迄、入球率向上状態が付与されない可能性が高く、操作条件フラグとして6～9が選択された場合には、必ず、大当り遊技の終了後に、次回の大当り遊技迄、入球率向上状態が付与されることとなる。

30

【0346】

また、確変状態が付与されておらず2R確変大当り遊技が付与された場合、又は、確変状態が付与されており小当り遊技が付与される場合には、統括CPU31aは、相対的に高い確率で操作条件フラグとして0～2を選択し、相対的に低い確率で操作条件フラグとして3～5を選択する。この場合、大当り遊技又は小当り遊技の終了後に、確変状態が付与される。一方、確変状態が付与されておらず小当り遊技が付与された場合には、統括CPU31aは、相対的に低い確率で操作条件フラグとして0～2を選択し、相対的に高い確率で操作条件フラグとして3～5を選択する。この場合、小当り遊技の終了後に、確変状態が付与されない。

40

【0347】

従って、操作条件フラグとして0～2が選択された場合には、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されない可能性が高く、操作条件フラグとして3～5が選択された場合には、大当り遊技の終了後に確変状態が付与される可能性が高くなる。

【0348】

次に、図16の操作条件テーブルに示すように、操作条件フラグが0～2の場合には、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作態様に応じて、数値を0～14の何れかとして計数し、必ず操作結果フラグがAとなる。また、操作条件フラグが3～5の場合には、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作態様に応じて、数値を0～21の何れかとし

50

て計数し、操作結果フラグがA又はBとなる。また、操作条件フラグが6～9の場合には、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作態様に応じて、数値を0～22の何れかとして計数し、操作結果フラグがA～Cの何れかとなる。

【0349】

このように、演出ボタン70の操作態様に応じて操作結果フラグがAとなる場合には、操作条件フラグが0～2である可能性が高い、すなわち、大当り遊技の終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与されない可能性が高くなる。また、演出ボタン70の操作態様に応じて操作結果フラグがBとなる場合には、操作条件フラグが3～5である可能性が高い、すなわち、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるが入球率向上状態が付与されない可能性が高くなる。また、演出ボタン70の操作態様に応じて操作結果フラグがCとなる場合には、操作条件フラグが6～9であり、すなわち、大当り遊技の終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与されることが確定する。

10

【0350】

なお、操作条件フラグが0、3又は6の場合には、最大数値(22)よりも小さい途中の数値(具体的には14又は15)まで同じ操作態様の操作条件が規定されている。また、操作条件フラグが1、4又は7の場合も同じように、途中の数値(具体的には14又は21)まで同じ操作態様の操作条件が規定されている。また、操作条件フラグが2、5又は8の場合も同じように、途中の数値(具体的には14又は21)まで同じ操作態様の操作条件が規定されている。この途中の数値とは、操作結果フラグが変化する特定値(15又は22)となる前の数値(14、15又は21)である。このように、特定値となる前までの数値(0～14、0～15又は0～21)には同じ操作態様の操作条件が規定されている。このため、特定値となる前の数値とならないと、特定値となるか否かが認識不可能となり、移行する演出モードも認識不可能となる。

20

【0351】

なお、このような操作条件テーブルが記憶されたROM31bは、複数種類の操作条件が記憶された操作条件記憶手段として機能する。特に、操作条件テーブルにおいて、操作条件フラグが0及び3の組み合わせでは、特定値となる前までの数値には同じ操作態様の条件が規定されている。また、操作条件フラグが3及び6の組み合わせ、操作条件フラグが1及び4の組み合わせ、操作条件フラグが4及び7の組み合わせ、操作条件フラグが2及び5の組み合わせ、操作条件フラグが5及び8の組み合わせも同じことがいえる。なお、これら操作条件の組み合わせが、第1操作条件と第2操作条件に相当する。

30

【0352】

次に、図17の移行モード決定テーブルに示すように、確変状態が付与されていない場合において2R確変大当り遊技が付与されたとき又は確変状態が付与されているか否かに拘わらず小当り遊技が付与されたときに、統括CPU31aは、操作結果フラグがAであると演出モードB1に移行させる。また、同じ場合において、統括CPU31aは、操作結果フラグがBであると演出モードB3に移行させる。

【0353】

特に、前述したように、確変状態が付与されていないが小当り遊技が付与されたときには、操作条件フラグとして0～2が選択され易い。このため、操作結果フラグがAとなる可能性が高く、演出モードB1に移行し易い。このように、小当り遊技の終了後に確変状態及び入球率向上状態が付与されない場合には、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作態様に応じて演出モードB1に移行させ易い。

40

【0354】

一方、確変状態が付与されていないが2R確変大当り遊技が付与されたとき、又は、確変状態が付与されているが小当り遊技が付与されたときには、操作条件フラグとして3～5が選択され易い。このため、操作結果フラグがBとなる可能性が高く、演出モードB3に移行し易い。このように、大当り遊技又は小当り遊技の終了後に確変状態が付与されるが入球率向上状態が付与されない場合には、統括CPU31aは、演出ボタン70の操作態様に応じて演出モードB3に移行し易い。

50

【0355】

このように、演出モードB3となった場合、確変状態が付与されている可能性が相対的に高いことが認識可能となり、演出モードB1となった場合であっても、確変状態が付与される可能性が相対的に低いことが認識可能となる。このため、演出モードB1ではなく演出モードB3に移行させるように演出ボタン70の操作が行われることとなる。

【0356】

また、確変状態が付与されているか否かに拘わらずジャンプアップ大当り遊技が付与された場合には、統括CPU31aは、操作結果フラグがAであると演出モードB1に移行させ、操作結果フラグがBであると演出モードB3に移行させる。なお、確変状態が付与されているか否かに拘わらずジャンプアップ大当り遊技が付与された場合において、操作結果フラグがCとなったときには、統括CPU31aは、確変演出モードに移行させる。また、この場合には、ジャンプアップ大当り遊技の1ラウンド目の開始時に、統括CPU31aは、選択された演出モードに移行させた後、1ラウンド目の途中（3回目の開放）からはジャンプアップ大当り遊技演出が実行される。このように、ジャンプアップ大当り遊技においても、2R確変大当り遊技や小当り遊技と同じように、統括CPU31aは、操作結果フラグがAであると演出モードB1に移行させ、操作結果フラグがBであると演出モードB3に移行させる。このため、演出モードB1ではなく演出モードB3に移行させるように、演出ボタン70の操作が行われることとなる。また、確変演出モードに移行した場合には、ジャンプアップ大当り遊技が確定し、確変状態及び入球率向上状態が次回の大当り遊技まで付与されることが確定することとなるため、確変演出モードに移行させるように演出ボタン70の操作が行われることとなる。

【0357】

また、確変状態が付与された場合において2R確変大当り遊技が付与されたときには、統括CPU31aは、操作結果フラグに拘わらず、確変演出モードに移行し、確変状態及び入球率向上状態が次回の大当り遊技まで付与されることが確定することとなる。特に、演出ボタン70の操作態様に応じて操作結果フラグがA又はBとなったときには、逆転演出が実行されてから、確変演出モードに移行することとなる。

【0358】

このように、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの変動パターンとして特殊の変動パターンが決定された場合において、前回の図柄変動ゲームにおいて通常演出モードが設定されたときには、今回の図柄変動ゲームにおける1、2回目の変動サイクルで、演出モードB1に移行させ、3回目の変動サイクルで、演出モードB2に移行させる。そして、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの終了後に、演出モードB3や確変演出モードに移行させると設定する場合がある。

【0359】

特に、統括CPU31aは、今回の図柄変動ゲームの変動パターンとして特殊の変動パターンが決定された場合に限り、3回目の変動サイクルで演出モードB2に移行させる。そして、統括CPU31aは、演出モードB2が設定されている場合には、今回の図柄変動ゲームの終了後に、演出モードB2よりも確変期待度が高い演出モードB3若しくは確変演出モードに移行させるか、演出モードB2よりも確変期待度が低い演出モードB1に移行させることとなる。言い換えると、統括CPU31aは、演出モードB2が設定されている場合には、今回の図柄変動ゲームの終了後に演出モードB2を維持することはない。

【0360】

また、統括CPU31aは、特殊の変動パターンを入力した場合、操作有効期間内において演出ボタン70が操作された操作態様と、大当り遊技又は小当り遊技の種類と、当選時における遊技状態の判定結果とに対応する演出モードを、図柄変動ゲームの終了後において移行させる演出モードとして決定する。なお、この決定は、操作有効期間が終了してから行われる。また、本実施形態において、この特殊の変動パターンは、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が当選したとき入力される場合があり、

他の7R特別確変大当り遊技、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技、はずれとなる場合には入力されない。また、この演出モードB3及び確変演出モードは、演出モードB1又はB2と比べて確変期待度が相対的に高い高確率演出モードに相当し、演出モードB1は、演出モードB2又はB3と比べて確変期待度が相対的に低い低確率演出モードに相当する。

【0361】

特に、統括CPU31aは、現在の遊技状態が確変状態ではない場合において、2R確変大当り遊技に当選したときは、小当り遊技に当選したときよりも、図柄変動ゲームの終了後、確変期待度が相対的に高い演出モードB3及び確変演出モードに移行させ易くなる。

10

【0362】

また、統括CPU31aは、数値が特定値に変化されて操作結果フラグが昇格した場合には、図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして、確変期待度が相対的に高い高確率演出モード（演出モードB3及び確変演出モード）を決定する。その一方で、統括CPU31aは、数値が特定値に変化されずに操作結果フラグが昇格しなかった場合には、図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして、確変期待度が相対的に低い低確率演出モード（演出モードB1）を決定することとなる。

【0363】

次に、表示制御基板32のサブCPU32aが表示制御プログラムに基づき実行する各種処理について説明する。

20

サブCPU32aは、統括制御基板31（統括CPU31a）から制御コマンドを入力すると、表示制御プログラムに基づき、入力した制御コマンドに応じた制御を行う。具体的には、サブCPU32aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、変動パターン指定コマンドにて指定された変動パターンで飾り図柄を変動表示させて図柄組み合わせゲームを開始させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。そして、サブCPU32aは、全図柄停止コマンドを入力すると、入力した飾り図柄指定コマンドで指定された図柄組み合わせを可変表示器H2に表示させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。この制御により、可変表示器H2では図柄変動ゲームが行われる。

【0364】

なお、サブCPU32aは、擬似連変動系の変動パターン指定コマンドと共に飾り図柄指定コマンドを入力した場合には、一旦停止表示する飾り図柄を決定する。この場合に決定される飾り図柄は、大当りを認識できる大当り図柄組み合わせや、リーチ状態を認識できる図柄組み合わせを除く、はずれを認識できるはずれの図柄組み合わせ（はずれ表示結果）である。

30

【0365】

また、サブCPU32aは、擬似連変動系の変動パターン指定コマンドと共に飾り図柄指定コマンドを入力した場合には、最後から2番目に停止表示される右列における飾り図柄が特殊停止表示することとなる。この特殊停止表示とは、飾り図柄が停止表示される停止表示位置に至る前に減速した後に、同じ方向に変動し、停止するような変動態様や、飾り図柄が停止表示される停止表示位置を乗り越して変動した後に、逆方向に変動し、停止

40

【0366】

なお、サブCPU32aは、擬似連変動系の飾り図柄指定コマンドを入力した場合であっても、特殊の変動パターンを示す変動パターン指定コマンドを入力した場合には、飾り図柄を通常変動パターンと同じように停止表示することとなり、前述の特殊停止表示をしない。

【0367】

つまり、サブCPU32aは、特殊の変動パターンとなる場合を除き、擬似連変動系の変動パターンとなる場合には、特殊停止表示を行うことによって擬似連変動が行われる旨を遊技者に認識可能とした。その一方で、サブCPU32aは、特殊の変動パターンとな

50

る場合には、特殊停止表示を行わず、通常変動パターンと同じように停止表示することによって、擬似連変動が行われる旨を認識し難くした。

【0368】

このように、特殊の変動パターンとなる場合、その1、2回目の変動サイクルにおいて、擬似連変動系の変動パターンとは異なり、通常変動パターンと同じように飾り図柄が変動される。そして、2回目の変動サイクルにおいて、前述した炎メーターの炎画像の表示個数が5個になることによって初めて特殊の変動パターンであることが遊技者に認識し易くなる。

【0369】

また、サブCPU32aは、オープニングコマンドを入力すると、統括CPU31aが決定した大当り遊技の演出内容を特定する演出パターンに基づき、オープニング演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。また、サブCPU32aは、ラウンドコマンドを入力すると、統括CPU31aが決定した大当り遊技の演出内容を特定する演出パターンに基づき、各ラウンド演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。

【0370】

また、サブCPU32aは、エンディングコマンドを入力すると、統括CPU31aが決定した大当り遊技の演出内容を特定する演出パターンに基づき、エンディング演出を実行させるように可変表示器H2の表示内容を制御する。このとき、サブCPU32aは、7R特別確変大当り遊技が付与されていた場合には、確変状態が付与されることを報知させるようになっている。また、サブCPU32aは、7R通常確変大当り遊技、7R非確変大当り遊技が付与されていた場合には、確変状態が付与される可能性があることを報知させるようになっている。これにより、可変表示器H2では、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出がそれぞれ実行される。

【0371】

このように、特定図柄による図柄組み合わせが停止表示され、7R特別確変大当り遊技が付与されること等によって、その大当り遊技の終了後の遊技状態が確変状態であることを遊技者に対して認識可能となることもある。しかしながら、それ以外の場合において、予め定めた条件の成立を契機に、大当り遊技の終了後の遊技状態が確変状態であるか否かを遊技者に認識困難とすることができる。

【0372】

具体的には、確変状態が付与されたか否かに拘わらず、大当り遊技の終了後において開閉羽根26の開放態様が同じである。このため、開閉羽根26の開放態様から、確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。

【0373】

また、第1の変動ゲームにおいて、2R確変大当り遊技と小当り遊技とで大入賞口装置29の開放態様が同じである。このため、大入賞口装置29の開放態様から、2R確変大当り遊技が付与されたか小当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。更に、第1の変動ゲームにおいて、大当り判定の結果が肯定のとき又は小当り判定の結果が肯定のときの遊技状態が第1の遊技状態である場合、2R確変大当り遊技又は小当り遊技の終了後に入球率向上状態が付与されない。このため、開閉羽根26の開放態様から、2R確変大当り遊技が付与されたか小当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。もちろん、大当り判定の結果が肯定のとき又は小当り判定の結果が肯定のときの遊技状態が認識できていない場合も、2R確変大当り遊技が付与されたか小当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。

【0374】

また、7R通常確変大当り遊技と7R非確変大当り遊技とで大入賞口装置29の開放態様が同じである。このため、大入賞口装置29の開放態様から、7R通常確変大当り遊技

が付与されたか7R非確変大当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。更に、大当り判定の結果が肯定のときの遊技状態が、第2の遊技状態以外である場合、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技の終了後に、4回の図柄変動ゲームに限って入球率向上状態が付与される。このため、開閉羽根26の開放態様から、7R通常確変大当り遊技が付与されたか7R非確変大当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。もちろん、大当り判定の結果が肯定のときの遊技状態が認識できていない場合も、7R通常確変大当り遊技が付与されたか7R非確変大当り遊技が付与されたかが認識困難となり、大当り遊技の終了後に確変状態であるか否かが遊技者に認識困難となる。

10

【0375】

また、サブCPU32aは、演出モードの種類を特定可能な演出モードコマンドを入力すると、該コマンドに指示される演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように可変表示器H2の表示内容を制御する。また、サブCPU32aは、各種演出の実行や各種決定内容を指示する内容を個々に特定可能な演出態様コマンドを入力すると、該コマンドに指定される演出態様で可変表示器H2の表示内容を制御する。

【0376】

本実施形態においてサブCPU32aは、演出モードコマンドを入力すると、図柄変動ゲームの開始に伴って該コマンドに指示される種類の演出モードに対応する表示演出を行うように可変表示器H2の表示内容を制御する。サブCPU32aは、各演出モードを実行させるにあたって、表示内容から遊技者が実行中の演出モードの種類を認識できるようにそれぞれに異なる表示演出を可変表示器H2で行わせる。

20

【0377】

特に、サブCPU32aは、演出モードB1を指定する演出モードコマンドを入力すると、図28(b)～図28(e)に示すように、炎画像を表示可能な炎メーターを可変表示器H2に表示させる。そして、サブCPU32aは、炎画像の表示個数及び表示色を指定する炎画像指定コマンドを入力した場合には、その炎画像指定コマンドに対応する表示個数及び表示色で炎画像を可変表示器H2に表示させる。

【0378】

また、サブCPU32aは、特殊の変動パターンを入力し、3回目の変動サイクルが実行される場合には、演出モードB2を指定する演出モードコマンドを入力し、図28(g)、図28(h)及び図29に示すように、数値を報知するためのモード移行用ゲージを可変表示器H2に表示させる。そして、サブCPU32aは、モード移行用ゲージにおける数値を指定する数値指定コマンドを入力した場合には、その数値指定コマンドに対応する数値を可変表示器H2に表示させる。

30

【0379】

また、このようなパチンコ機10で表示態様について図28及び図29に基づき以下に説明する。

最初に、可変表示器H2の画像表示領域GHには、図28(a)に示すように、飾り図柄を変動させる図柄表示領域GH1L、GH1C、GH1Rと、それ以外の演出画像表示領域GH2とが含まれている。

40

【0380】

図28(a)に示すように、図柄表示領域GH1L、GH1C、GH1Rには、それぞれ飾り図柄が表示される。このような状態において、第1始動入賞口25又は第2始動入賞口27に遊技球が入球すると、その入球を契機として、図柄表示領域GH1L、GH1C、GH1Rでそれぞれ飾り図柄が変動し、変動時間が経過すると停止表示される。

【0381】

また、演出画像表示領域GH2には、演出モードの種類に対応する各種背景画像、文字、キャラクタなどの画像が表示される。具体的には、図28(a)に示すように、演出モードA1であることが遊技者に認識可能となる。

50

【0382】

このような場合において、前述した特殊の変動パターンが決定された場合には、3回の変動サイクルを含む図柄変動ゲームが実行される。この場合、図28(b)に示すように、1回目の変動サイクルが開始され、飾り図柄の変動が開始される。また、この1回目の変動サイクルが開始されるタイミングで、演出モードが、演出モードA1から演出モードB1に移行され、演出モードB1であることが遊技者に認識可能となる。そして、図28(c)に示すように、飾り図柄が停止表示され、1回目の変動サイクルが終了する。

【0383】

続いて、図28(d)に示すように、2回目の変動サイクルが開始され、飾り図柄の変動が開始される。また、この2回目の変動サイクルが開始されるタイミングで、演出モードとして演出モードB1が維持され、演出モードB1であることが遊技者に認識可能となる。そして、図28(e)に示すように、飾り図柄が停止表示され、2回目の変動サイクルが終了する。

10

【0384】

また、この演出モードB1においては、図28(b)に示すように、演出画像表示領域GH2に5個の炎画像が表示可能な炎メーターGH3が表示される。この炎メーターは、前述したように、特殊の変動パターンか通常変動パターンが決定された場合に変化することがあり、この炎画像の個数によって、前述した演出モードの移行レベルが示唆される。例えば、移行レベルが高い場合には、移行レベルが低い場合よりも高い確率で、炎画像の個数が多くなり、増減が大きくなる。また、最大5個の炎画像が表示可能であるが、図28(e)に示すように、5個の炎画像が表示されることによって、演出モードが、演出モードB1から演出モードB2に移行することとなる。

20

【0385】

具体的な一例としては、図28(b)に示すように、演出モードが演出モードA1から演出モードB1に移行した場合、炎画像が表示可能となる。また、この場合には、炎画像自体が表示されていない(炎画像が0個)。そして、1回目の変動サイクルが開始されると、図28(c)に示すように、炎画像が増加して表示され、2個の炎画像が表示され、1回目の変動サイクルが終了する。更に、2回目の変動サイクルが開始されると、炎画像が増加して表示され、図28(e)に示すように、5個の炎画像が表示され、2回目の変動サイクルが終了する。これによって、次に飾り図柄が変動されると演出モードB2に移行することが認識可能となる。

30

【0386】

続いて、図28(f)に示すように、3回目の変動サイクルが開始され、飾り図柄の変動が開始される。また、この3回目の変動サイクルが開始されるタイミングで、演出モードが演出モードB1から演出モードB2に移行され、演出モードB2であることが遊技者に認識可能となる。また、図28(g)に示すように、「ボタンを連打してゲージをためろ!」という演出ボタン70の操作を促進する画像が表示される。また、演出画像表示領域GH2には、モード移行用ゲージGH4が表示される。このモード移行用ゲージGH4は、数値を示す数値画像が上昇し、その数値画像が表示される位置によって、前述したモード移行用ゲージの数値が遊技者に認識可能に表示される。そして、図28(h)に示すように、演出ボタン70の操作が受付可能な操作有効期間である旨を報知するために、演出ボタン70を模した演出ボタン画像が表示される。このような操作有効期間において演出ボタン70が操作されると、図29(a)に示すように、その操作態様に応じて数値画像が上昇する。

40

【0387】

そして、図29(b)に示すように、大当り遊技又は小当り遊技が付与される場合における確変示唆の図柄組み合わせが表示されることがある。この場合において、図29(b)に示すように、演出ボタン70の操作態様に応じて数値画像が一番上まで上昇した場合には、確変演出モードに移行する旨の画像が表示され、図29(c)に示すように、演出モードが演出モードB2から確変演出モードに移行することとなる。

50

【0388】

また、図29(d)に示すように、演出ボタン70の操作態様に応じて数値画像が最上段までは上昇しないが中間よりも上方まで上昇した場合には、演出モードB3に移行する旨の画像が表示され、図29(e)に示すように、演出モードが演出モードB2から演出モードB3に移行することとなる。

【0389】

また、図29(f)に示すように、演出ボタン70の操作態様に応じて数値画像が中間よりも上方までは上昇しないが中間まで上昇した場合には、演出モードB1に移行する旨の画像が表示され、図29(g)に示すように、演出モードが演出モードB2から演出モードB1に移行することとなる。

10

【0390】

このように、演出モードB1において、炎画像の個数によって移行レベルを示唆することができる。また、演出モードB1において、炎画像の個数が最大個数となった場合、演出モードB2に移行することが認識できる。また、今回の図柄変動ゲームにおける最後の変動サイクルで、演出ボタン70の操作態様に応じて数値画像が上昇し、その数値画像によって、今回の図柄変動ゲームの終了後において移行する演出モードが決定されることとなる。更に、前回の図柄変動ゲームが通常演出モードである場合において、特殊の変動パターンが決定されると、今回の図柄変動ゲームにおいて、演出モードB1に移行し、その最後の変動サイクルで演出モードB2に移行する。そして、演出モードB3や確変演出モードに移行することがある。なお、本実施形態において、可変表示器H2は、所定の演出を実行する演出実行手段に相当し、数値を示唆する報知を行う数値報知手段に相当する。

20

【0391】

以上詳述したように、本実施形態は、以下の効果を有する。

(1) 特殊の変動パターンが決定された場合において、前回の図柄変動ゲームで通常演出モードが設定されていたときには、前回の図柄変動ゲーム、今回の図柄変動ゲームにおける先の変動サイクル、今回の図柄変動ゲームにおける最後の変動サイクルで確変期待度が段階的に高くなるように演出モードが設定される。そして、今回の図柄変動ゲームの終了後で確変期待度が更に高くなるように演出モードが設定可能である。このため、設定される演出モードによって確変期待度が段階的に高まることが認識可能となると共に、今回の図柄変動ゲームの前後との関連性を有する演出が可能となり、1回の図柄変動ゲームにおいて複数回の変動サイクルが可能な場合において、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

30

【0392】

(2) 特殊の変動パターンが決定された場合に限り移行可能であり、今回の図柄変動ゲームの終了後に維持することがない演出モードB2が設定されることによって、今回の図柄変動ゲームの終了後に演出モードが必ず移行することも認識可能となる。このため、演出モードB3や確変演出モードへの移行に対する期待感を高揚させることができる。

【0393】

(3) 特殊の変動パターンが決定された場合、今回の図柄変動ゲームにおける複数回の変動サイクルのうち、最後直前となる2回目の変動サイクルでは、炎画像の表示個数が5個となる特殊演出が実行されると共に、1回目の変動サイクルでは通常変動パターンと同じように、炎画像の表示個数が0～4個となる通常演出が実行される。このため、特殊演出が実行されることによって、演出モードB2への移行に対する期待感を高揚させることができる。

40

【0394】

(4) 演出モードB2が設定されることによって、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技や小当り遊技のうちの何れかが付与されることが予測できる。このため、7R大当り遊技の付与に対する期待感や、確変状態の付与に対する期待感を高揚させることができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0395】

50

(5) 大当りの判定結果が肯定の場合、図柄変動ゲームの終了後における演出モードは予め決定されていない。そして、操作有効期間が終了してから、演出ボタン70が操作された操作態様と、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるか否かに関わる大当り遊技の種類と、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの判定結果と、に対応する演出モードを、図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして決定する。このため、図柄変動ゲームにおいて演出ボタン70が操作されてから、その操作の操作態様によって演出モードが決定されるので、操作の意義を高めることができ、操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0396】

(6) また、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるか否かに関わる大当り遊技の種類及び現在の遊技状態が確変状態であるか否かの判定結果にも対応する演出モードを決定することができ、決定する演出モードの確変期待度の信頼度を保つこともできる。

【0397】

(7) 大入賞口装置29の開放態様が同じとなるが確変状態が付与されるか否かが認識困難である2R確変大当り遊技と小当り遊技との何れかが付与されると決定された場合、演出ボタン70の操作態様、現在の遊技状態が確変状態であるか否か、付与される遊技に対応する演出モードを、図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして決定する。このため、確変状態が付与されるか否かが認識困難である場合において、操作態様に対応して演出モードを決定することができ、操作の意義を高めることができ、操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0398】

(8) 特に、現在の遊技状態が確変状態ではない場合、付与される遊技が2R確変大当り遊技であるときには該2R確変大当り遊技の終了後に確変状態が付与され、付与される遊技が小当り遊技であるときには該小当り遊技の終了後に確変状態が付与されない。そして、現在の遊技状態が確変状態ではない場合、2R確変大当り遊技が付与されるとき、小当り遊技が付与される場合よりも、現在の図柄変動ゲームにおける演出モードと比べて確変期待度が相対的に高い高確率演出モード（演出モードB3及び確変演出モード）を決定し易い。このため、大当り遊技の終了後に確変状態が付与されるか否かが対応する演出モードを決定することができ、決定する演出モードの確変期待度の信頼度を保つこともできる。

【0399】

(9) 大入賞口装置29の開放態様が2R確変大当り遊技及び小当り遊技と途中まで同じとなるジャンプアップ大当り遊技が付与される場合も、演出ボタン70が操作された操作態様、現在の遊技状態が確変状態であるか否か、付与される遊技に対応する演出モードを、図柄変動ゲームの終了後における演出モードとして決定する。このため、ジャンプアップ大当り遊技が実行されるか否かが途中まで認識不可能であるが、演出モードによって付与される遊技を予測することができる。したがって、図柄変動ゲームの終了後において移行させる演出モードに対する期待感を持たせることができ、操作の意義を高めることができ、操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0400】

(10) 数値を操作態様に応じて変化させ、その数値が特定値となった場合には、高確率演出モード（演出モードB3及び確変演出モード）を決定する一方、数値が特定値とならなかった場合には、低確率演出モード（演出モードB1）を決定する。また、数値が特定値に変化させ得る第1操作条件と、数値が特定値に変化させない第2操作条件とは、大当りの種類と、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの判定結果とに基づいて選択される。このため、演出モードを決定するために数値を特定値に変化させるといった操作の意義を高めることができ、操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0401】

(11) 第1操作条件と第2操作条件とで、特定値となる前までの数値に同じ操作態様

10

20

30

40

50

の条件が規定されている。このため、特定値となる前まで操作しないと、特定値となるか否かが認識困難であり、特定値となる前までの操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0402】

(12) 複数の変動サイクルが連続して実行可能な特殊の変動パターンが決定された図柄変動ゲームにおいて、操作の機会を与えることができ、操作に対する意欲を高揚させ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。また、最後の変動サイクルで実行されることによって、演出の進行が円滑となり、遊技に対する興趣の減退を防止することができる。

【0403】

(13) 確変状態が付与されていると移行レベルが高く設定され易くなり、移行レベルが高く設定されると、確変期待度の高い演出モードに移行し易くなる。また、演出モードに対応する態様で演出が実行されるが、移行レベルについては遊技者に認識困難である。このため、遊技者によって容易に認識可能な演出モードを複雑化することなく、遊技者に認識困難な移行レベルを設定することによって、確変状態が付与されているか否かについて緻密に制御することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0404】

(14) 大入賞口装置29の開放態様が同じであり、確変状態が付与される2R確変大当り遊技(第2の大当り遊技)が付与されたか、状態が維持される小当り遊技が付与されたかが遊技者には容易に認識できず、更にその遊技の終了後に確変状態が付与されたか否かも容易に認識できない。このような場合に、2R確変大当り遊技が付与される場合には、小当り遊技が付与される場合よりも高い確率で高いレベルの移行レベルを設定し、その設定に伴い確変期待度の高い演出モードに移行し易くなる。このように、演出モードによって2R確変大当り遊技が付与されたか小当り遊技が付与されたかが予測することができる。このため、遊技者によって容易には認識できない2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技が付与された場合であっても、遊技者に認識困難な移行レベルを設定することによって、遊技者によって容易に認識可能な演出モードを複雑化することはない。また、確変状態が付与されているか否かや付与された遊技について緻密に制御することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0405】

(15) 2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技の終了後から第1ゲーム回数(例えば、50回)以内の図柄変動ゲームである場合には、確変状態が付与されているときと付与されていないときとは、同じ確率で移行させる演出モードを決定する。このため、遊技者によって認識困難な移行レベルに基づいて移行させる演出モードを決定することとなり、確変状態が付与されているか否かがより一層認識し難くなる。

【0406】

(16) その一方、第1ゲーム回数の図柄変動ゲームが実行された後である場合には、確変状態が付与されているときは付与されていないときよりも高い確率で確変期待度が高い演出モードに移行させると決定する。このため、第1ゲーム回数の図柄変動ゲームが実行された後では、移行レベル以外に、実際に確変状態が付与されているときには付与されていないときよりも高い確率で確変期待度が高い演出モードに移行させることとなり、確変状態が付与されているか否かが認識し易く難くなる。

【0407】

(17) 2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技の終了後には、第1ゲーム回数以内の図柄変動ゲームであるか否かで、確変状態が付与されているか否かの認識度合いが異なることとなる。従って、遊技者によって容易に認識可能な演出モードを複雑化することなく、確変状態が付与されているか否かについて緻密に制御することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0408】

(18) 確変状態が付与されていないが2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技の終了

10

20

30

40

50

後から第1ゲーム回数以内の図柄変動ゲームである場合と、確変状態が付与されているときとで、同じ確率で移行させる演出モードを決定する。また、この場合は、その第1ゲーム回数の図柄変動ゲームが実行された後である場合よりも高い確率で、確変期待度が高い演出モードに移行させると決定する。このため、2R確変大当り遊技若しくは小当り遊技の終了後から第1ゲーム回数以内の図柄変動ゲームでは、その第1ゲーム回数の図柄変動ゲームが実行された後よりも、確変状態が付与されていると予測する可能性が高く、遊技の継続意欲を高揚させることができる。従って、遊技者によって容易に認識可能な演出モードを複雑化することなく、確変状態が付与されているか否かについて緻密に制御することができ、遊技に対する興趣の向上を図ることができる。

【0409】

10

(19) 予め定められた第2ゲーム回数（例えば、10回）の図柄変動ゲーム毎に移行レベルが変更可能となる。このように、一定回数の図柄変動ゲーム毎に移行レベルを変更させる機会が与えられるため、遊技機の設計者等の意図する範疇で移行レベルを変更させることができる。

【0410】

(20) 特定の変動パターンが決定された場合であっても、大当り遊技又は小当り遊技が付与されてからの図柄変動ゲームの回数に応じて演出モードを変更させない。このため、設計者等の意図する頻度で演出モードを変更させることができる。

【0411】

尚、上記実施形態は、次のような別の実施形態（別例）にて具体化できる。

20

・上記実施形態では、特殊の変動パターンを決定した場合、1回目の変動サイクルで、通常変動パターンが決定された場合と同じ通常演出（炎画像の表示個数が0～4個）を実行させると共に、2回目の変動サイクルで、通常変動パターンが決定された場合とは異なる特殊演出（炎画像の表示個数が5個）を実行させた。しかし、1回目の変動サイクルでも特殊演出を実行させてもよく、2回目の変動サイクルでも通常演出を実行させてもよい。また、これらの組み合わせであってもよい。

【0412】

・上記実施形態では、演出モードB1（特定の演出モード）に移行させた場合に限り、設定されている移行レベルを示唆する演出（例えば、炎画像の個数）を実行させた。しかし、演出モードB1に限らず、他の演出モードでも移行レベルを示唆する演出を実行させてもよい。また、移行レベルを示唆する演出を実行させずに認識不可能としてもよい。

30

【0413】

・上記実施形態では、特殊の変動パターンが決定された場合に限り、その最後の変動サイクルで演出モードB2に移行させ、その図柄変動ゲームの終了後に、他の演出モードに移行させた。しかし、特殊の変動パターンが決定された場合以外でも演出モードB2に移行させてもよい。また、演出モードB2を、複数回の変動サイクルを跨いで継続させてもよいし、複数回の図柄変動ゲームを跨いで継続させてもよい。

【0414】

・上記実施形態では、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技又は小当り遊技に当選した場合に、特殊の変動パターンを決定することがあったが、例えば、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技に当選した場合など、それ以外においても、特殊の変動パターンを決定してもよい。また、入球率向上状態が付与されていないときに特殊の変動パターンを決定したが、入球率向上状態が付与されているときに特殊の変動パターンを決定してもよい。もちろん、入球率向上状態が付与されているか否かに拘わらず、特殊の変動パターンを決定してもよい。

40

【0415】

・上記実施形態では、特殊の変動パターンが決定された今回の図柄変動ゲームにおいて、先の変動サイクルと、最後の変動サイクルとで演出モードを2回移行させたが、今回の図柄変動ゲームにおいて、演出モードを3回以上移行させてもよい。つまり、今回の図柄変動ゲームにおいて、複数回移行させればよい。

50

【0416】

・上記実施形態では、特殊の変動パターンが決定された場合、3回の変動サイクルを含む図柄変動ゲームが実行されたが、2回又は4回以上の変動サイクルを含む図柄変動ゲームが実行されてもよい。

【0417】

・上記実施形態では、複数種類の操作条件が規定されており、特定値となる前までの数値には同じ操作態様の操作条件が規定されているが、異なる操作態様の操作条件が規定されていてもよい。

【0418】

・上記実施形態では、操作有効期間内において操作された操作態様に応じて数値を変化させ、その数値が、2段階に規定された特定値に変化されたか否かによって、図柄変動ゲームの終了後における演出モードを変更可能に決定した。しかし、3段階以上に特定値を規定してもよく、もちろん、複数段階に特定値を規定しなくてもよい。また、このような数値を用いることなく、演出ボタン70の操作態様に对应する演出モードを決定してもよい。

10

【0419】

・上記実施形態では、特殊の変動パターンが決定された図柄変動ゲームにおける最後の変動サイクル内に操作有効期間が設定されたが、最後の変動サイクル内ではなくてもよい。また、操作有効期間が終了したタイミングで移行させる演出モードを決定したが、操作有効期間が終了してから演出モードを決定できればよく、例えば、操作有効期間が終了した後で、大当り遊技や小当り遊技が開始する前までに演出モードを決定してもよい。

20

【0420】

・上記実施形態では、ジャンプアップ大当り遊技、2R確変大当り遊技又は小当り遊技に当選した場合に、操作有効期間が設定されることがあり、他の大当り遊技においては、操作有効期間が一切設定されない。しかし、少なくとも大当り判定の結果が肯定の場合であればよく、例えば、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技に当選した場合に操作有効期間が設定されてもよい。

【0421】

・上記実施形態では、現在の遊技状態として入球率向上状態が付与されているか否かに拘わらず、移行レベルを変更可能としたが、これに限らず、入球率向上状態が付与されていない場合に限り、移行レベルを変更可能としてもよい。もちろん、入球率向上状態が付与されている場合に限り、移行レベルを変更可能としてもよい。

30

【0422】

・上記実施形態では、2R確変大当り遊技又は小当り遊技となった場合、移行レベルを変更可能としたが、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技となった場合など、他の大当り遊技となった場合、移行レベルを変更可能としてもよい。特に、確変状態が付与されるか否かが容易には認識できない場合に、移行レベルを変更可能としてもよい。また、大当り遊技となったことを契機としなくてもよい。

【0423】

・上記実施形態では、10回の図柄変動ゲーム毎に移行レベルを変更可能としたが、予め定められた回数であれば、9回以下又は11回以上の図柄変動ゲーム毎であってもよい。もちろん、1回の図柄変動ゲーム毎であってもよい。また、予め定められた回数でなくとも、所定範囲内でランダムに決定されてもよい。また、図柄変動ゲームの回数毎に移行レベルを変更しなくてもよい。

40

【0424】

・上記実施形態では、演出モードを移行させる場合において、条件Xと条件Yとの2つの条件を設け、それぞれで移行させる演出モードの種類を異ならせるように規定した。条件Xは、確変状態が付与されているときと、確変状態が付与されていないが、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与された後、50回の図柄変動ゲームが終了していないときとである。一方、条件Yは、確変状態が付与されておらず、2R確変大当り遊技又は小当

50

り遊技が付与された後、50回の図柄変動ゲームが終了した後である。しかし、条件Xと条件Yとはこれに限らない。例えば、50回の図柄変動ゲームでなくてもよく、49回以下又は51回以上など、予め定められた第1ゲーム回数以内の図柄変動ゲームであればよい。また、2R確変大当り遊技又は小当り遊技が付与されたことに起因しなくても、例えば、7R通常確変大当り遊技又は7R非確変大当り遊技が付与されたことに起因してもよい。予め定められた第1ゲーム回数以内の図柄変動ゲームが終了したか否かではなく、第1ゲーム回数を所定範囲内でランダムに決定してもよい。また、前述の条件を3つ以上設けてもよい。

【0425】

・また、上記実施形態では、図3に示す大当り遊技の種類が規定されているが、図3に示す態様のみに限定されるものではない。また、小当り遊技についても、第2の変動ゲームで付与されてもよいし、第1の変動ゲームで付与されなくてもよい。

10

【0426】

・また、上記実施形態では、第1の変動ゲームよりも第2の変動ゲームを優先的に実行したが、第1の変動ゲームを優先してもよい。また、何れかの変動ゲームを優先的に行うことなく、入球した契機が早い順に変動ゲームを実行してもよい。

【0427】

・また、上記実施形態では、第1の変動ゲームと第2の変動ゲームとの2系統の図柄変動ゲームを実行可能としたが、1系統又は3系統以上の図柄変動ゲームを実行可能としてもよい。

20

【0428】

・上記実施形態で統括CPU31aが実行する処理を、サブCPU32aに実行させてもよい。この場合、統括制御基板31を省略してもよいし、本実施形態の構成であってもよい。

【0429】

・上記実施形態では、可変表示器H2において背景画像を用いて演出モードを報知したが、背景画像ではない、図柄やその図柄を除く他の画像（例えば、各種文字、キャラクタなど）を表示させることによって演出モードを報知してもよい。また、例えば、光を発する装飾ランプ16、音を出力するスピーカ17、所定の動作が可能な可動体、振動を発生する振動発生装置の何れであってもよく、これらの組み合わせであってもよい。

30

【0430】

・上記実施形態では、可変表示器H2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式の可変表示器としてもよいし、ドラム式などの機械式の可変表示器としてもよい。

【0431】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ) 前記モード制御手段は、前記変動内容決定手段によって今回の図柄変動ゲームの変動内容として特殊の変動内容が決定された場合において、該今回の図柄変動ゲームの直前に実行された前回の図柄変動ゲームにおいて確変期待度が相対的に低い第1演出モードが設定されていたときには、該今回の図柄変動ゲームにおいて、該第1演出モードとは異なる第2の演出モードに移行させ、更に該第2の演出モードから第3の演出モードに移行させることによって、今回の図柄変動ゲーム中において、演出モードを複数回移行させると設定し得ることを特徴とする遊技機。

40

【符号の説明】

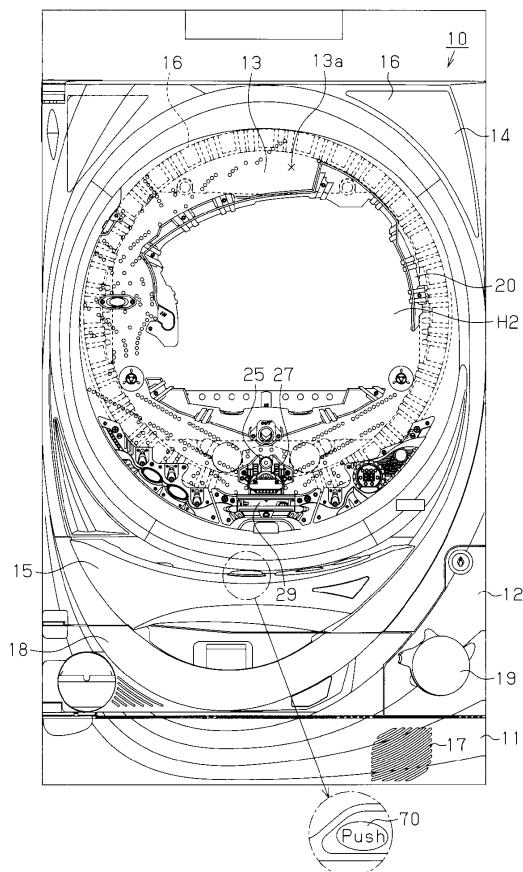
【0432】

H0…第1特図表示器、H1…第2特図表示器、H2…可変表示器（表示手段、演出実行手段）、SE1…第1始動口センサ、SE2…第2始動口センサ、10…パチンコ機、25…第1始動入賞口、26…開閉羽根、27…第2始動入賞口、28…大入賞口扉、29…大入賞口装置、30…主制御基板、30a…メインCPU（大当り判定手段、小当り判定手段、大当り種類決定手段、変動内容決定手段、大当り遊技付与手段、小当り遊技付

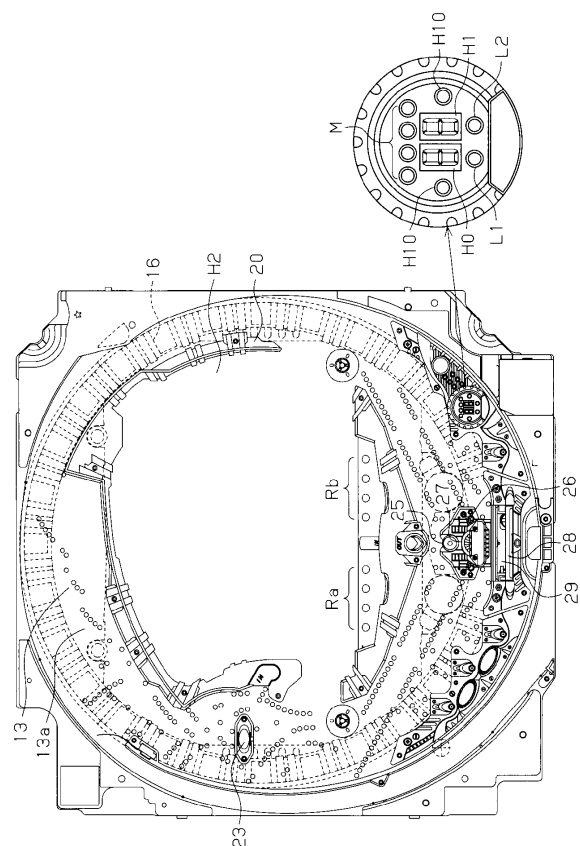
50

与手段、確変決定手段)、30c…RAM、31…統括制御基板、31a…統括CPU(モード制御手段、演出制御手段)、31b…ROM、31c…RAM、32…表示制御基板、70…演出ボタン。

【図1】



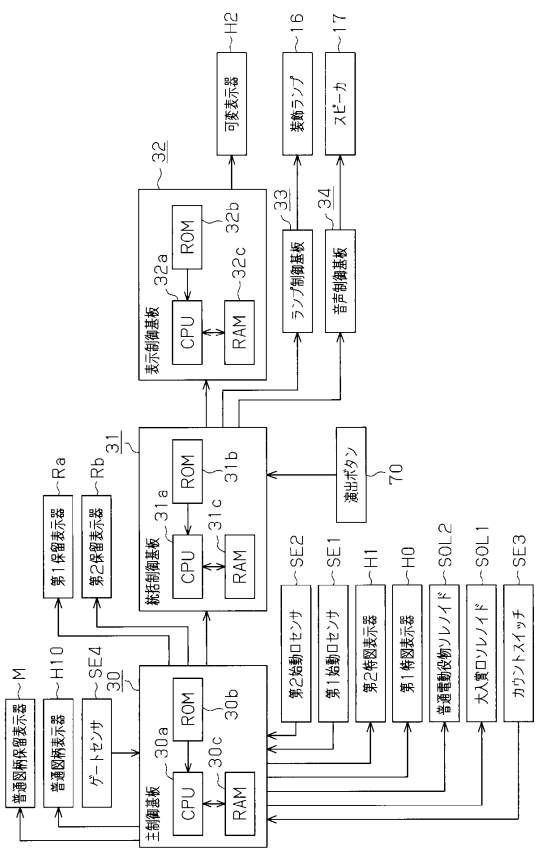
【図2】



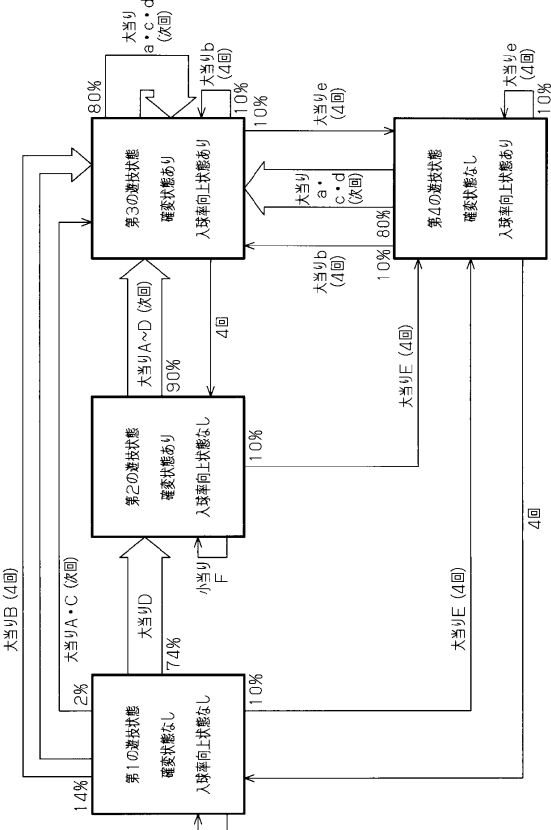
【図 3】

大当り遊技の種類		図柄		当選時の 増量状態	当選時の 入球率向上状態	ラウンド数、 入球率増倍数	当選後 の増量状態	当選後の入球率 向上状態付与	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
種類	特図 1	特図 2	特図 3	増量状態	入球率向上状態	ラウンド数、 入球率増倍数	当選後 の増量状態	当選後の入球率 向上状態付与	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
大当り	A (1)	a (70)		無	無	7回、10球	有	次回まで	9.0秒	25秒	10.6秒
	B (14)	b (10)		無	無	7回、10球	有	4回 4回 4回	9.0秒	25秒	10.6秒
	C (1)	c (2)		無	無	7回、10球	有	1R→開0.6秒 (開2.0秒) +開0.6秒 (開2.1秒) +開23.8秒 2R→7R→25秒	0.04秒		
	D (74)	d (8)		無	無	2回、10球	有	0回 次回まで 次回まで 次回まで	0.04秒	0.5秒	5.164秒
	E (10)	e (10)		無	無	7回、10球	無	4回	9.0秒	25秒	10.6秒
小当り	F (4)	-		無	無	2回増量、 10球	現状維持	現状維持	0秒	1回目:0.6秒 2回目:0.6秒	5.212秒

【図 4】



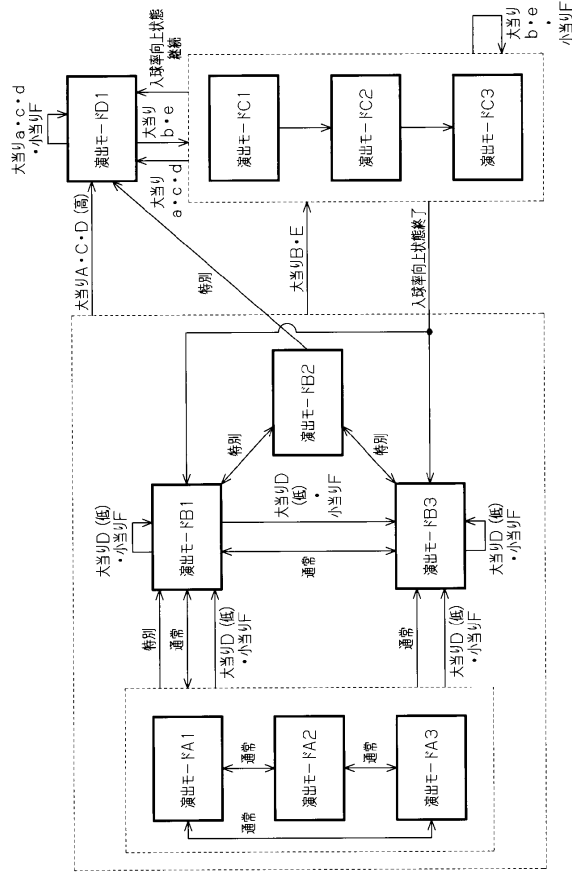
【図 5】



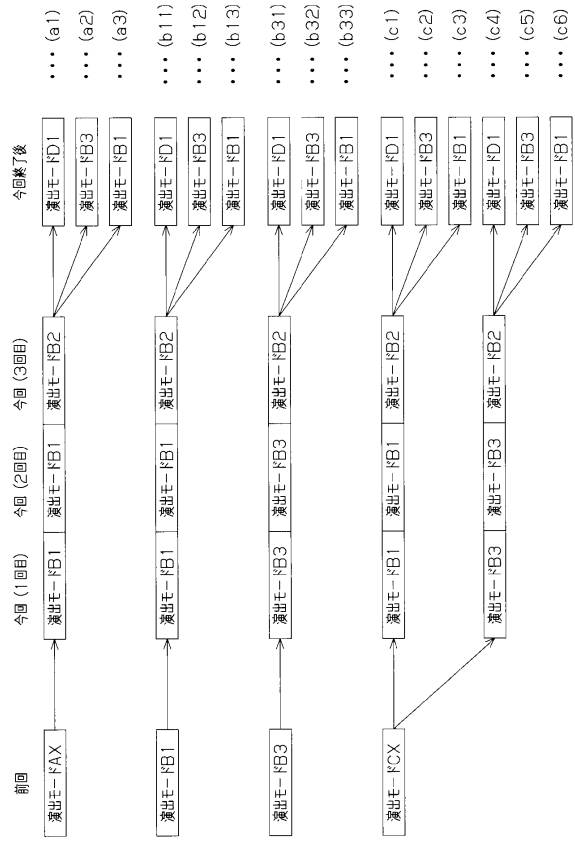
【図 6】

演出モードテーブル		演出モード		演出モード		演出モード		演出モード		演出モード	
演出モード		演出モード		演出モード		演出モード		演出モード		演出モード	
通常演出モード	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
通常演出モード	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
通常演出モード	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
通常演出モード	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2
	演出モード FA1	演出モード FA2	演出モード FA3	演出モード FB1	演出モード FB2	演出モード FB3	演出モード FC1	演出モード FC2	演出モード FC3	演出モード FD1	演出モード FD2

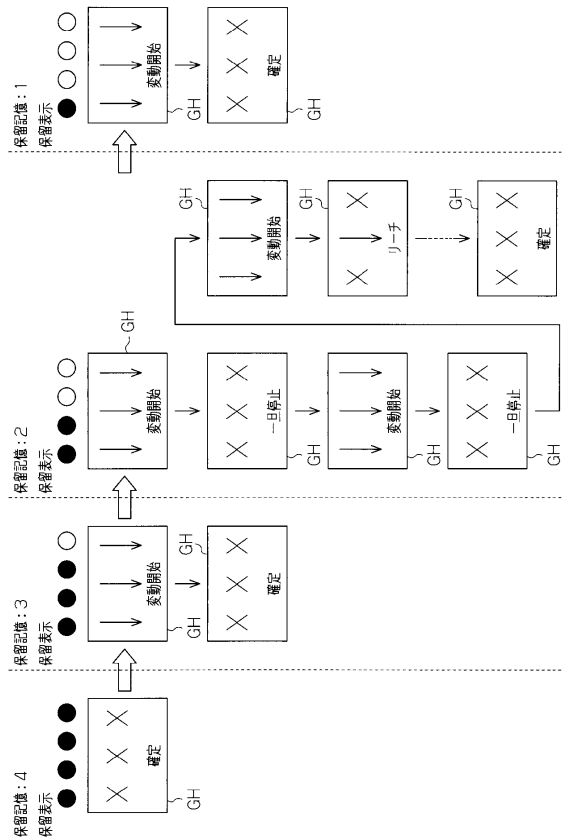
【図 7】



【図 8】



【図 9】



【図 10】

(a) 第1移行レベル決定テーブル (図例D・小当り時)

大当り種類	移行レベル		
	低	中	高
小当り	70	150	31
図例D	10	20	221

(b) 第2移行レベル決定テーブル (10ゲーム毎)

現在の移行レベル	移行レベル			非遷移状態		
	低	中	高	低	中	高
低	201	40	10	221	20	10
中	84	84	83	120	100	31
高	25	75	151	100	100	51

【図 1 1】

通常演出モード移行テーブル									
現在の演出モード	移行レベル	条件X				条件Y			
		演出モード A1	演出モード A2	演出モード A3	演出モード B1	演出モード B3	演出モード A1	演出モード A2	演出モード A3
演出モード A1	低	0	115	115	20	1	0	120	120
	中	0	95	95	50	11	0	115	115
	高	0	60	60	100	31	0	105	105
	低	115	0	115	20	1	120	0	120
	中	95	0	95	50	11	115	0	115
演出モード A2	高	60	0	60	100	31	105	0	105
	低	115	115	0	20	1	120	120	0
	中	95	95	0	50	11	115	115	0
	高	60	60	0	100	31	105	105	0
	低	73	73	73	0	32	84	84	83
演出モード B1	中	55	55	55	0	86	84	84	83
	高	33	33	33	0	152	84	84	83
	低	0	0	0	251	0	0	0	251
	中	0	0	0	251	0	0	0	251
	高	0	0	0	251	0	0	0	251
演出モード B3									

【図 1 2】

第1表示個数決定テーブル (表示個数4個以下)							
移行レベル	現在の表示個数	表示個数	0	1	2	3	4
低	0	乱数	1	110	110	20	10
		オフセット値	0	1	2	3	4
	1	乱数	31	0	100	100	20
		オフセット値	0	-	1	2	3
	2	乱数	76	0	0	100	75
		オフセット値	0	-	-	1	2
	3	乱数	126	0	0	0	125
		オフセット値	0	-	-	-	1
	4	乱数	251	0	0	0	0
		オフセット値	0	-	-	-	-
中	0	乱数	1	25	105	105	15
		オフセット値	0	1	2	3	4
	1	乱数	21	0	55	100	75
		オフセット値	0	-	1	2	3
	2	乱数	51	0	0	75	125
		オフセット値	0	-	-	1	2
	3	乱数	75	0	0	0	176
		オフセット値	0	-	-	-	1
	4	乱数	251	0	0	0	0
		オフセット値	0	-	-	-	-
高	0	乱数	1	15	35	150	50
		オフセット値	0	1	2	3	4
	1	乱数	16	0	35	85	115
		オフセット値	0	-	1	2	3
	2	乱数	26	0	0	25	200
		オフセット値	0	-	-	1	2
	3	乱数	50	0	0	0	201
		オフセット値	0	-	-	-	1
	4	乱数	251	0	0	0	0
		オフセット値	0	-	-	-	-

【図 1 3】

第2表示個数決定テーブル (表示個数5個)

大当り種類	現在の表示個数	表示個数	オフセット値
非確変状態時・小当り	0	5	9
	1		8
	2		7
	3		6
	4		5
非確変状態時・図柄D 確変状態時・小当り	0		14
	1		13
	2		12
	3		11
	4		10
非確変状態時・図柄C 確変状態時・図柄C 確変状態時・図柄D	0		19
	1		18
	2		17
	3		16
	4		15

【図 1 4】

表示色決定テーブル

オフセット値	実質増減	消灯	青	緑	赤	虹
0	±0〜4個	251	0	0	0	0
1	+1個	0	200	51	0	0
2	+2個	0	51	200	0	0
3	+3個	0	0	200	51	0
4	+4個	0	0	51	200	0
5	+1個	0	175	60	16	0
6	+2個	0	55	175	21	0
7	+3個	0	0	200	51	0
8	+4個	0	0	76	175	0
9	+5個	0	0	0	251	0
10	+1個	0	25	76	150	0
11	+2個	0	25	51	175	0
12	+3個	0	0	51	200	0
13	+4個	0	0	21	230	0
14	+5個	0	0	0	251	0
15	+1個	0	50	50	100	51
16	+2個	0	25	75	100	51
17	+3個	0	0	100	100	51
18	+4個	0	0	50	100	101
19	+5個	0	0	0	100	151

【図 1 5】

操作条件振分テーブル

当選時遊技状態	大当り種類	操作条件フラグ									
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
非確変状態 非入球率向上状態	図柄C	1	1	1	1	1	1	50	50	70	75
	図柄D	5	5	11	60	70	100	0	0	0	0
	小当り	58	48	20	58	47	20	0	0	0	0
確変状態 非入球率向上状態	図柄C	1	1	1	1	1	1	45	45	75	80
	図柄D	1	1	1	1	1	1	60	70	101	14
	小当り	5	5	11	60	70	100	0	0	0	0

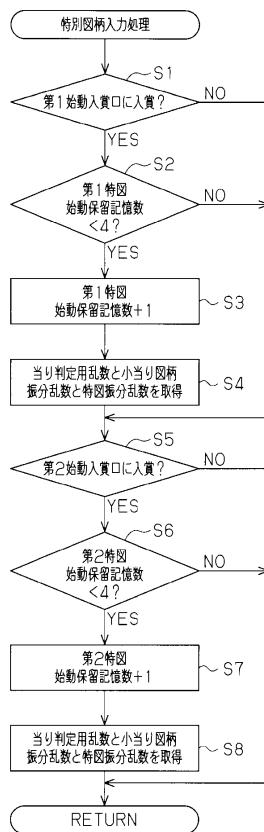
【図 16】

操作条件テーブル		A																B						C
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22
操作結果フラグ	数値	0	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	23	26	30	34	-	-	-	-	-	-	-
		1	0	2	4	6	8	10	→	→	→	→	20	→	→	25	-	-	-	-	-	-	-	-
		2	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	-	-	-	-	-	-	-
		3	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	23	26	30	34	38	-	-	-	-	-	-
操作条件フラグ		4	0	2	4	6	8	10	→	→	→	→	20	→	→	25	30	→	35	→	→	40	-	-
		5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
		6	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	23	26	30	34	38	→	→	→	→	→	43
		7	0	2	4	6	8	10	→	→	→	→	20	→	→	25	30	→	35	→	→	→	→	40
		8	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
		9	0	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→	→
																								1

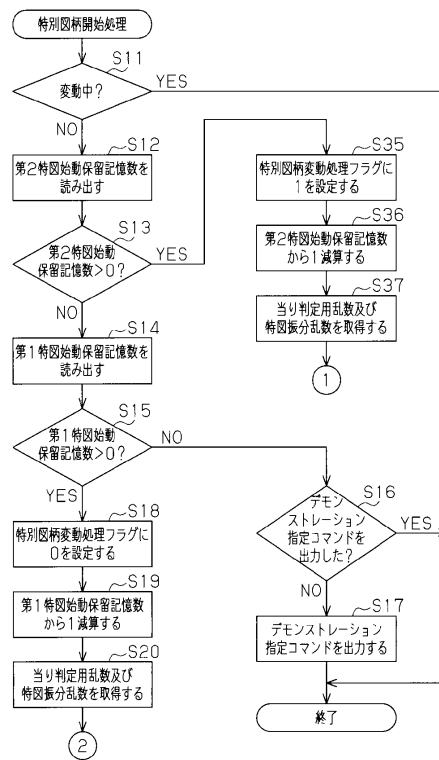
【図 17】

実行モード決定テーブル	非増設状態・非入球率向上状態				増設可能・非入球率向上状態			
	図柄C		図柄D		図柄C		図柄D	
操作結果フラグ	小当り		小当り		図柄C		図柄D	
	図柄C		図柄D		図柄C		図柄D	
A	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)
B	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)	演出モードFB3 (→JUB)
C	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	-	-	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	演出モードFB1 (→JUB)	-

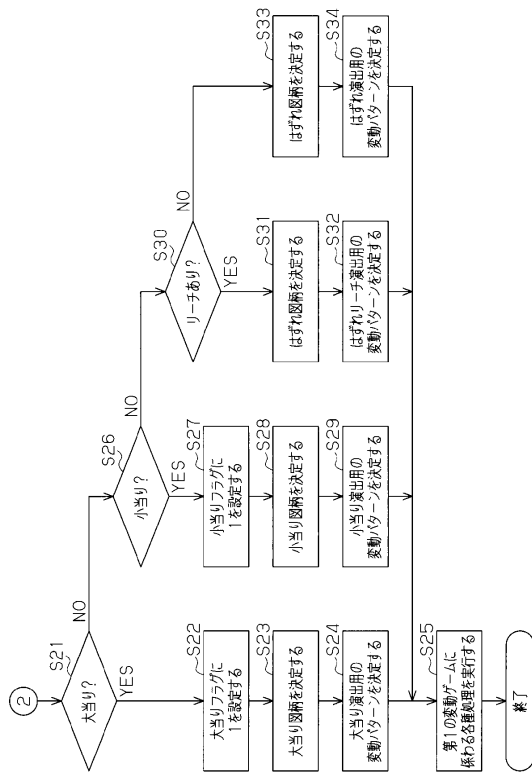
【図 18】



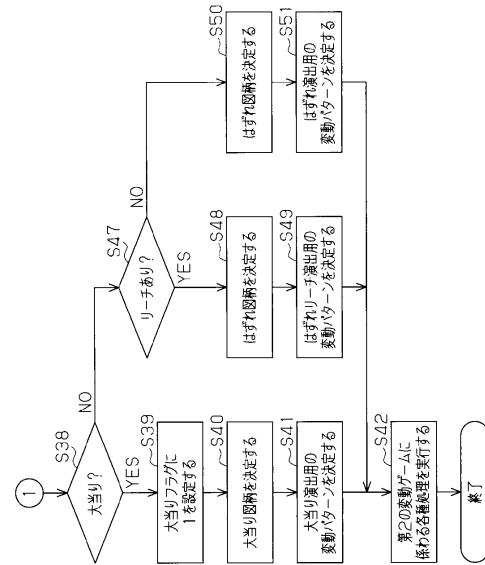
【図 19】



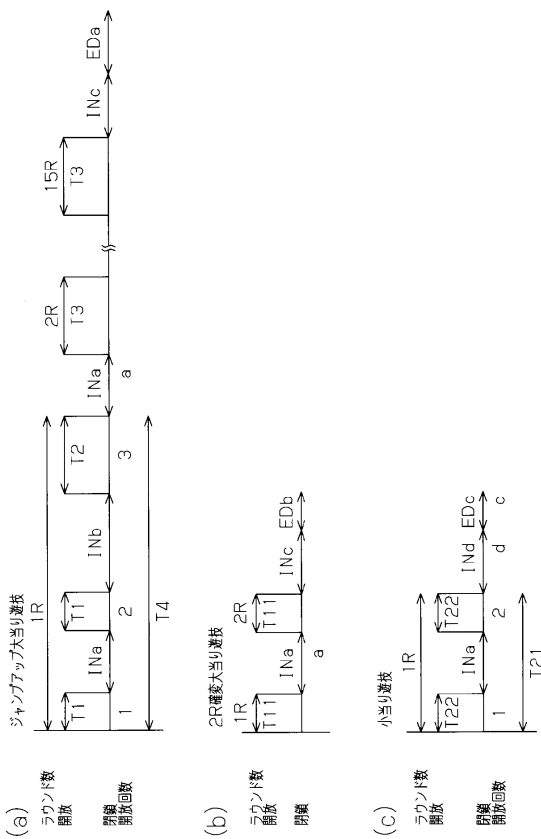
【図 20】



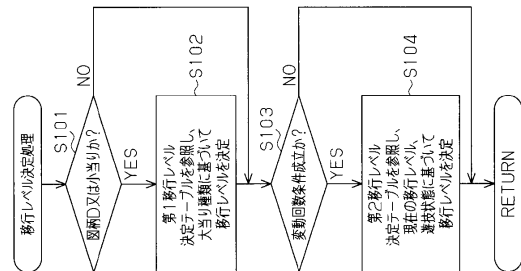
【図 21】



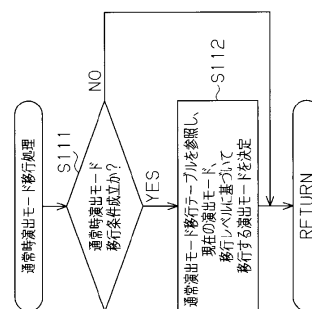
【図 22】



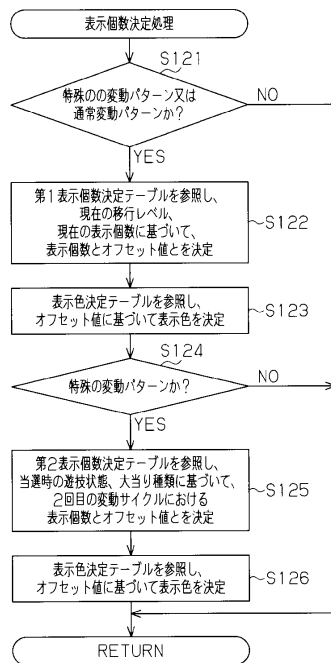
【図 23】



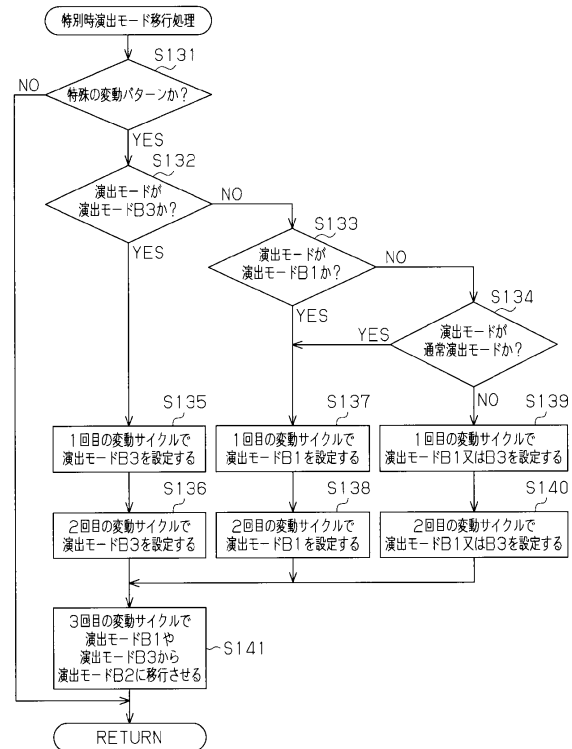
【図 24】



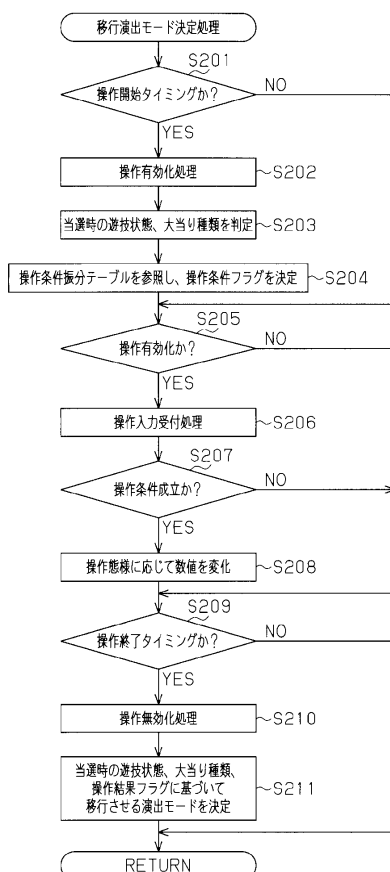
【図 25】



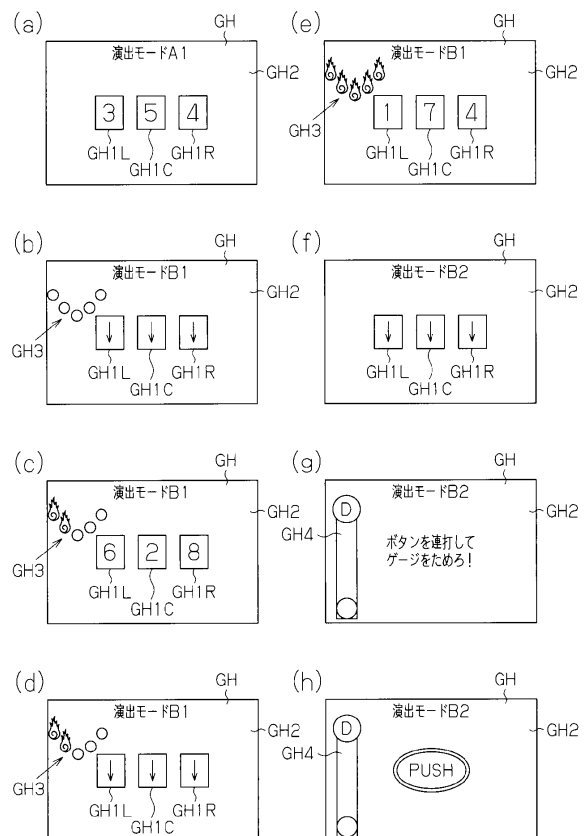
【図 26】



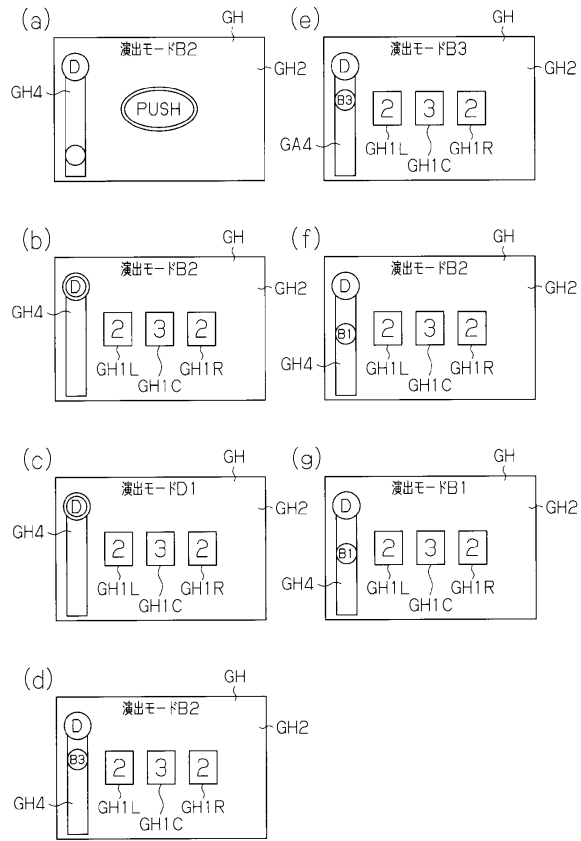
【図 27】



【図 28】



【図 29】



フロントページの続き

審査官 ▲吉▼川 康史

- (56)参考文献 特開2009-011610 (JP, A)
特開2009-285156 (JP, A)
特開2010-094316 (JP, A)
特開2009-213756 (JP, A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02