

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第5690292号  
(P5690292)

(45) 発行日 平成27年3月25日 (2015. 3. 25)

(24) 登録日 平成27年2月6日 (2015. 2. 6)

(51) Int. Cl.

F 1

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 1 6 D

請求項の数 1 (全 47 頁)

(21) 出願番号	特願2012-24402 (P2012-24402)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成24年2月7日 (2012. 2. 7)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2013-158552 (P2013-158552A)		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25年8月19日 (2013. 8. 19)	(74) 代理人	100068755
審査請求日	平成26年2月28日 (2014. 2. 28)		弁理士 恩田 博宣
		(74) 代理人	100105957
			弁理士 恩田 誠
		(72) 発明者	山田 佳治
			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】

当り遊技中に開放される特別入賞手段を遊技盤に配置した遊技機において、  
前記当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段と、  
前記当り遊技が付与されているときに、遊技球を前記特別入賞手段へ入賞させるための  
遊技球の発射領域を指示する指示手段と、を備え、

前記当り遊技は複数種類あり、前記複数種類の当り遊技には、前記特別入賞手段の開放  
態様として、前記特別入賞手段を第1の開放時間で開放させる第1の開放態様と、前記特  
別入賞手段を前記第1の開放時間に比して長い第2の開放時間で開放させる第2の開放態  
様と、を有する当り遊技を含み、

前記当り遊技には、前記特別入賞手段の開放態様として前記第1の開放態様を有する第  
1の当り遊技と、前記特別入賞手段の開放態様として前記第1の開放態様と前記第2の開  
放態様とを有する第2の当り遊技と、を含み、

前記指示手段は、

前記第1の開放態様で前記特別入賞手段が開閉されているときと、前記第2の開放態様  
で前記特別入賞手段が開閉されているときと、で前記遊技球の発射領域を指示する指示態  
様を異ならせ、

前記第1の当り遊技と前記第2の当り遊技において同一の開放態様で前記特別入賞手段  
が開放されるときの前記指示態様を同一とすることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

10

20

## 【技術分野】

## 【0001】

本発明は、大入賞口を開閉させて行われる当り遊技が付与された際に、遊技球を大入賞口へ入賞させることにより、多くの遊技球を獲得可能な遊技機に関するものである。

## 【背景技術】

## 【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機では、図柄変動ゲームが大当たりとなった場合、大入賞口が開閉動作して行われる当り遊技が付与される。また、今日では、特許文献1に示されるように、遊技モードによって遊技球を発射させる遊技領域を異ならせた遊技機もある。遊技モードに応じて遊技球を発射させる遊技領域を異ならせることによって、遊技の面白味が高められるようになっている。

10

## 【先行技術文献】

## 【特許文献】

## 【0003】

【特許文献1】特開2011-259号公報

【特許文献2】特開2009-261613号公報

## 【発明の概要】

## 【発明が解決しようとする課題】

## 【0004】

ところで、当り遊技には、特許文献2における小当りや1ラウンドの通常当りのように、大入賞口の開放時間が非常に短い当り遊技もある。このように大入賞口の開放時間が非常に短い当り遊技中は、大入賞口に遊技球を入球されることができない可能性があるため、当り遊技中に遊技球を発射しない遊技者もいる。

20

## 【0005】

ただ、大入賞口の開放時間が非常に短い当り遊技を備えた遊技機では、特許文献1の「9R長開放」や特許文献2の「15ラウンドの大当り」のように、大入賞口の開放時間が長い当り遊技が付与されることもある。そのため、大入賞口の開放時間が長い当り遊技が付与されていても、遊技者が大入賞口の開放時間が非常に短い当り遊技が付与されていると思い込んでいて、大入賞口に遊技球を入賞させることが十分可能であるにもかかわらず遊技球を発射させない場合も考えられる。

30

## 【0006】

特に、特許文献1の遊技機のように通常は遊技球を発射させない遊技領域に大入賞口が配置されている場合などは、大入賞口の開放時間が長いことに遊技者が気付くのが遅れること等が考えられる。このような場合、遊技者に対して十分な利益(賞球)を与えることができない虞があった。

## 【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る。その目的は、付与された大当り遊技の種類に応じて、遊技者が遊技球を発射させるべき位置を指示することのできる遊技機を提供することにある。

## 【課題を解決するための手段】

40

## 【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、当り遊技中に開放される特別入賞手段を遊技盤に配置した遊技機において、前記当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段と、前記当り遊技が付与されているときに、遊技球を前記特別入賞手段へ入賞させるための遊技球の発射領域を指示する指示手段と、を備え、前記当り遊技は複数種類あり、前記複数種類の当り遊技には、前記特別入賞手段の開放態様として、前記特別入賞手段を第1の開放時間で開放させる第1の開放態様と、前記特別入賞手段を前記第1の開放時間に比して長い第2の開放時間で開放させる第2の開放態様と、を有する当り遊技を含み、前記当り遊技には、前記特別入賞手段の開放態様として前記第1の開放態様を有する第1の当り遊技と、前記特別入賞手段の開放態様として前記第1の開放態様と前記第2の開

50

放態様とを有する第2の当り遊技と、を含み、前記指示手段は、前記第1の開放態様で前記特別入賞手段が開閉されているときと、前記第2の開放態様で前記特別入賞手段が開閉されているときと、で前記遊技球の発射領域を指示する指示態様を異ならせ、前記第1の当り遊技と前記第2の当り遊技において同一の開放態様で前記特別入賞手段が開放される時の前記指示態様を同一とすることを要旨とする。

【発明の効果】

【0015】

本発明によれば、付与された大当り遊技の種類に応じて、遊技者が遊技球を発射させるべき位置を指示することができる。

【図面の簡単な説明】

10

【0016】

【図1】パチンコ遊技機の遊技盤を示す正面図。

【図2】大当り遊技の種類及び小当り遊技を示す説明図。

【図3】演出モードの移行態様を示す説明図。

【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】変動パターンの種類を示す説明図。

【図6】遊技状態に応じて決定される当り遊技演出の演出内容を示す説明図。

【図7】(a)は第1の指示態様で打出指示演出が行われたときの演出態様を示し、(b)は第2の指示態様で打出指示演出が行われたときの演出態様を示す説明図。

【図8】(a)はジャンプアップ大当りの1ラウンド目における打出指示演出の指示態様を示し、(b)は2R大当りや小当り遊技における打出指示演出の指示態様を示したタイミングチャート。

20

【図9】秘匿用2R大当りが付与された際に決定される当り遊技演出の演出内容と、ジャンプアップ大当りが付与された際に決定される当り遊技演出の演出内容と、を示す説明図。

【図10】別例における説明演出の演出態様を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0017】

以下、本発明をパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図1～図9にしたがって説明する。

30

図1に示すように、パチンコ遊技機の遊技盤10のほぼ中央には、液晶ディスプレイ型の画像表示部GHを有する表示手段としての演出表示装置11が配設されている。演出表示装置11では、複数列(本実施形態では、3列)の図柄を変動させて行う図柄変動ゲームと、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出が実行される。本実施形態の図柄変動ゲームでは、複数列(本実施形態では、3列)の図柄からなる図柄組み合わせを導出する。なお、演出表示装置11で実行される図柄変動ゲームでは、表示演出を多様化するための飾り図柄を用いて行われる。

【0018】

また、演出表示装置11の右下には、7セグメント型の特図表示装置12が配設されている。特図表示装置12では、複数種類の特別図柄(特図)を変動させて表示する図柄変動ゲームが行われる。特別図柄は、大当りか否か(大当り抽選)及び小当りか否か(小当り抽選)などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

40

【0019】

本実施形態において特図表示装置12には、複数種類(本実施形態では、106種類)の特図の中から、大当り抽選及び小当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確定停止表示される。106種類の特図は、大当りを認識し得る図柄となる100種類の大当り図柄と、小当りを認識し得る図柄となる5種類の小当り図柄と、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。また、大当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当り遊技が付与される。また、小当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当り遊技が付与される。

50

## 【 0 0 2 0 】

また、本実施形態において演出表示装置 1 1 には、各列に [ 1 ] ~ [ 8 ] の 8 種類の数字が飾り図柄として表示されるようになっている。そして、演出表示装置 1 1 には、特図表示装置 1 2 の表示結果に応じた表示結果が表示される。具体的には、特図表示装置 1 2 に大当り図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置 1 1 にも大当り図柄（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。本実施形態の大当りの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が同一の図柄組み合わせ（[ 2 2 2 ] [ 7 7 7 ] など）である。また、特図表示装置 1 2 にはずれ図柄が確定停止表示される場合、原則として、演出表示装置 1 1 にもはずれ図柄（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。本実施形態のはずれの図柄組み合わせは、全列の飾り図柄が異なる図柄組み合わせ（[ 1 2 3 ] など）、又は 1 列の飾り図柄が他の 2 列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせ（[ 1 2 2 ] [ 7 6 7 ] など）である。

10

## 【 0 0 2 1 】

また、特図表示装置 1 2 に小当り図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置 1 1 にも小当り図柄（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。また、特図表示装置 1 2 に大当り図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置 1 1 に確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示される場合がある。なお、この確変示唆の図柄組み合わせは、大当り抽選の抽選確率が低確率（通常状態）から高確率に変動する確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される可能性を示唆する図柄組み合わせである。本実施形態の確変示唆の図柄組み合わせは、1 列の飾り図柄が他の 2 列の飾り図柄と異なる図柄組み合わせの中の所定の図柄組み合わせ（本実施形態では、[ 1 2 1 ] [ 2 3 2 ] [ 3 4 3 ] [ 4 5 4 ] [ 5 6 5 ] [ 6 7 6 ] [ 7 8 7 ] [ 8 1 8 ]）である。

20

## 【 0 0 2 2 】

また、本実施形態において、演出表示装置 1 1 における各列の飾り図柄は、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（各列の飾り図柄が変動を開始すると）、演出表示装置 1 1 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、変動表示された飾り図柄が一旦停止表示されるようになっている。そして、一旦停止表示された左図柄と右図柄が同一の場合には、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）の飾り図柄が同一となって一旦停止表示され、かつ前記特定列以外の列（本実施形態では、中列）の飾り図柄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り図柄によるリーチの図柄組み合わせとなる。

30

## 【 0 0 2 3 】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置 1 1 と、特図表示装置 1 2 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る。一方で、「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。そして、特図表示装置 1 2 における図柄変動ゲームと、演出表示装置 1 1 における図柄変動ゲームは、その図柄変動ゲームに係る表示演出が同時に開始されるとともに、同時に終了する（すなわち、同時に特別図柄と飾り図柄が確定停止表示される）。

40

## 【 0 0 2 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機には、発射装置としての発射ハンドルが装備されている（図示しない）。この発射ハンドルは、パチンコ遊技機において遊技者が操作可能な位置に配置されている。そして、遊技者が発射ハンドルを操作することにより、遊技球が、遊技盤 1 0 の左側（演出表示装置 1 1 の左側）より遊技領域 1 6 に発射されるようになっている。

## 【 0 0 2 5 】

また、特図表示装置 1 2 の右方には、複数個（本実施形態では、2 個）の特図保留発光

50

部を備えた特図保留記憶表示装置 13 が配設されている。特図保留記憶表示装置 13 は、機内部で記憶した特別図柄用の始動保留球の記憶数（以下、「保留記憶数」と示す）を遊技者に報知する。保留記憶数は、遊技盤 10 に配設した始動入賞口 19, 21 に遊技球が入球（入賞）することで 1 加算される一方で、図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に始動入賞口 19, 21 へ遊技球が入球すると、保留記憶数は更に加算されるとともに、所定の上限数（本実施形態では、4 個）まで累積される。そして、本実施形態における 2 個の特図保留発光部は、保留記憶数に応じて点灯、点滅又は消灯する。具体的には、保留記憶数が「0」の場合、2 個の特図保留発光部は消灯し、保留記憶数が「1」の場合、左方の特図保留発光部が点灯して、右方の特図保留発光部が消灯するようになっている。また、保留記憶数が「2」の場合、2 個の特図保留発光部が点灯し、保留記憶数が「3」の場合、左方の特図保留発光部が点滅して、右方の特図保留発光部が点灯するようになっている。また、保留記憶数が「4」の場合、2 個の特図保留発光部が点滅するようになっている。なお、保留記憶数は、実行が保留されている図柄変動ゲームの数を示す。

10

#### 【0026】

また、特図保留記憶表示装置 13 の下方には、2 つの LED から構成される普通図柄表示装置 14 が配設されている。普通図柄表示装置 14 では、各 LED の点灯及び消灯によって構成される複数種類の普通図柄（以下、「普図」と示す）を変動させて表示する普通図柄変動ゲーム（以下、「普図ゲーム」と示す）が行われる。普図は、普図当りか否かの内部抽選（普図当り抽選）の結果を示す報知用の図柄である。普通図柄表示装置 14 には、普図当り抽選に当選した場合、普図当り抽選に当選したことを認識できる普通当り図柄が確定停止表示される。また、普通図柄表示装置 14 には、普図当り抽選に当選しなかった場合（非当選）、普図当り抽選に当選しなかったことを認識できる普通はずれ図柄が確定停止表示される。

20

#### 【0027】

また、演出表示装置 11 の下方には、遊技球の入賞口としての第 1 入賞口 18 を有する始動入賞手段としての第 1 始動入賞口 19 が配設されている。また、第 1 始動入賞口 19 の下方には、遊技球の入賞口としての第 2 入賞口 20 を有する第 2 始動入賞口 21 が配設されている。第 2 始動入賞口 21 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉部材としての開閉羽根 22 を備えている。第 2 始動入賞口 21 は、開閉羽根 22 の開動作により入口が拡大されて遊技球が入賞し易い開放状態とされる一方で、開閉羽根 22 の閉動作により入口が拡大されずに遊技球が入賞しない閉鎖状態とされる。すなわち、開閉羽根 22 は、第 2 始動入賞口 21 の第 2 入賞口 20 を、遊技球が入球しない閉鎖状態から遊技球が入球し易い開放状態に変させる。そして、第 1 始動入賞口 19 と第 2 始動入賞口 21 の奥方には、入賞した遊技球を検知する始動口スイッチ SW1 が配設されている。本実施形態では、始動口スイッチ SW1（図 4 に示す）で、第 1 始動入賞口 19 と第 2 始動入賞口 21 に入賞した遊技球を検知することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数（本実施形態では、3 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

30

#### 【0028】

なお、本実施形態において、遊技盤 10 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 10 の右側（演出表示装置 11 の右側）から転動するときには、遊技盤 10 の左側（演出表示装置 11 の左側）から転動するときよりも、第 1 始動入賞口 19 に遊技球が入賞し難くなるように、障害釘等が配設されている。その一方で、本実施形態において、遊技盤 10 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 10 の右側から転動するときには、遊技盤 10 の左側から転動するときよりも、第 2 始動入賞口 21 に遊技球が入賞し易くなるように障害釘等が配設されている。

40

#### 【0029】

また、演出表示装置 11 の右方には、ゲート 27 が配設されている。ゲート 27 の奥方には、通過（入賞）した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW2（図 4 に示す）が

50

配設されている。ゲート 27 は、通過した遊技球を普通図柄変動スイッチ SW2 で検知することにより、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 21 の開閉羽根 22 を開放状態とするか否かの抽選結果を導出するために行われる演出である。そして、普図当り抽選に当選すると（普通当り図柄が確定停止表示されると）、開閉羽根 22 を開放する普図当り遊技が付与される。また、普図当り遊技における開閉羽根 22 の開放によって、第 2 始動入賞口 21 に遊技球を入賞させ易くなり、遊技者は、図柄変動ゲームの始動条件と賞球を容易に獲得できる機会を得ることができる。

#### 【0030】

また、第 1 始動入賞口 19 の右方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 23 を備えた特別入賞手段としての大入賞口 24 が配設されている。大入賞口 24 の奥方には、入賞した遊技球を検知するカウントスイッチ SW3（図 4 に示す）が配設されている。大入賞口 24 は、入賞した遊技球を検知することにより、予め定めた個数（例えば、13 個）の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。大入賞口 24 は、大当り遊技中に大入賞口扉 23 の開動作によって開放されることで遊技球の入賞が許容される。このため、大当り遊技中、遊技者は、賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。なお、本実施形態において、遊技盤 10 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 10 の右側から転動するときには、遊技盤 10 の左側から転動するときよりも、大入賞口 24 に遊技球が入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。

#### 【0031】

このように、本実施形態におけるパチンコ遊技機では、遊技盤 10 の遊技領域 16 のうち、遊技盤 10 の右側へ遊技球を発射させた際には大入賞口 24 に遊技球が入賞し易くなっているため、本実施形態では、遊技盤 10 の右側（演出表示装置 11 の右側）が「第 2 遊技領域」となる。一方、遊技盤 10 の遊技領域 16 のうち、遊技盤 10 の左側へ遊技球を発射させた際には第 1 始動入賞口 19 に遊技球が入賞し易くなっているため、本実施形態では、遊技盤 10 の左側（演出表示装置 11 の左側）が「第 1 遊技領域」となる。以下、説明の都合上、「遊技盤 10 の右側」を「第 2 遊技領域」とし、「遊技盤 10 の左側」を「第 1 遊技領域」と示す場合がある。

#### 【0032】

本実施形態のパチンコ遊技機では、遊技者にとって有利な確率変動状態（以下、「確変状態」と示す）が付与される場合がある。確変状態が付与された場合、大当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。また、確変状態は、次に大当り遊技が付与されるまでの間、付与される。このように確変状態が付与された場合は、大当り抽選の当選確率が高確率に変動して大当り遊技が生起され易くなるため、遊技者にとって有利な状態となる。

#### 【0033】

また、本実施形態では、遊技者にとって有利な変動時間短縮（以下、「変短」と示す）状態が付与される場合がある。変短状態が付与された場合、普図ゲームの変動時間が短縮されるとともに、ゲート 27 の通過に基づく普図当り抽選の当選確率（抽選確率）を低確率（通常確率）から高確率へ変動（向上）させる。また、普図当り抽選に当選したとき、変短状態が付与されている場合は、変短状態が付与されていない場合と比較して、開閉羽根 22 を長い時間開放させる。このため、変短状態が付与されている場合、単位時間当りの開閉羽根 22 の開放時間が増加することになる。すなわち、変短状態が付与されている場合は、単位時間当りの第 2 始動入賞口 21 への遊技球の入球率が向上するため、遊技者にとって有利な状態となる。

#### 【0034】

次に、本実施形態のパチンコ遊技機に規定する大当り遊技及び小当り遊技について、図 2 に基づき説明する。

大当り遊技は、図柄変動ゲームにて、特図表示装置 12 に大当り図柄が確定停止表示され、該図柄変動ゲームの終了後に開始される。大当り遊技が開始すると、最初に大当り遊

10

20

30

40

50

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 2 4 が開放されるラウンド遊技が予め定めた規定ラウンド数を上限（本実施形態では、1 5 ラウンド又は 2 ラウンド）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技中に大入賞口 2 4 は、規定個数（入球上限個数（本実施形態では、8 個））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、予め定めた規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後には、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。

#### 【0035】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合、図 2 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場合に決定する特図（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。

#### 【0036】

本実施形態において特図表示装置 1 2 に確定停止表示される 1 0 0 種類の特図の大当たり図柄は、図柄 A、図柄 B、図柄 C、図柄 D 及び図柄 E に分類される。具体的には、図柄 A には特図表示装置 1 2 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 4 1 種類の大当たり図柄が振り分けられ、図柄 B には特図表示装置 1 2 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 3 7 種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄 C には特図表示装置 1 2 に確定停止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、図柄 D には特図表示装置 1 2 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 1 0 種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄 E には特図表示装置 1 2 に確定停止表示される大当たり図柄のうち 1 0 種類の大当たり図柄が振り分けられている。また、図柄 F には、小当たり遊技に対応する 5 種類の特図（小当たり図柄）が振り分けられている。

#### 【0037】

図柄 A に分類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 に確定停止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「1 5 回」に設定され、該遊技終了後から次に大当たり遊技が付与されるまでの間、確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「1 5 R 確変大当たり」と示す）である。また、図柄 B に分類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 に確定停止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「1 5 回」に設定され、該遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当たり遊技（以下、「1 5 R 非確変大当たり」と示す）である。なお、図 2 では、確変状態が付与される場合に「有」と示し、確変状態が付与されない場合に「無」と示す。

#### 【0038】

1 5 R 確変大当たり及び 1 5 R 非確変大当たりでは、オープニング時間として「1 0（秒）」が、エンディング時間として「1 1（秒）」がそれぞれ設定されている。また、1 5 R 確変大当たり及び 1 5 R 非確変大当たりでは、各ラウンド遊技時間として「2 5（秒）」がそれぞれ設定されている。また、図示しないが、1 5 R 確変大当たり及び 1 5 R 非確変大当たり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、「2（秒）」にそれぞれ設定されている。また、1 5 R 確変大当たり終了後は、当該 1 5 R 確変大当たり当選時の変短状態と確変状態の付与態様に関係なく、次に大当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与される。一方、1 5 R 非確変大当たり終了後は、当該 1 5 R 非確変大当たり当選時の変短状態と確変状態の付与態様に関係なく、「7 0 回」の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの間、変短状態が付与される。

#### 【0039】

図柄 C に分類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 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「1 5 回」に設定されている。また、当該大当たり遊技は、大当た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 2 4 の開放態様を、1 5 R 確変大当たりの開放態様と異ならせた大当たり遊技である。以下、図柄 C に分

類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 に表示されたときに付与される大当たり遊技を「ジャンプアップ大当たり」と示す。ジャンプアップ大当たりでは、1 回のラウンド遊技の入球上限個数（規定個数）が「8 球」に設定されている。また、ジャンプアップ大当たりでは、1 ラウンド目のラウンド遊技において大入賞口 2 4 の大入賞口扉 2 3 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 2 4 の大入賞口扉 2 3 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たり終了後は、当該ジャンプアップ大当たり当選時の変短状態と確変状態の付与態様に関係なく、次に大当たり遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与されるようになっている。

#### 【0040】

また、ジャンプアップ大当たりでは、オープニング時間として「0.02（秒）」が、エンディング時間として「1（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たりにおいて 1 ラウンド目の大入賞口 2 4（の大入賞口扉 2 3）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「0.06（秒）」に、開放 3 回目の開放時間が「24.88（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「1.5（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（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たりの 1 ラウンド目のラウンド遊技時間は、「0.06（秒）+ 1.5（秒）+ 0.06（秒）+ 2（秒）+ 24.88（秒）」からなる「28.5（秒）」に設定されていることになる。

#### 【0041】

その一方で、ジャンプアップ大当たり遊技において 2 ラウンド目～15 ラウンド目では、大入賞口 2 4（の大入賞口扉 2 3）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 2 4 の合計開放時間（0.06（秒）+ 0.06（秒）+ 24.88（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 2 には図示しないが、ジャンプアップ大当たり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、「2（秒）」に設定されている。

#### 【0042】

また、図柄 D に分類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 に確定停止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、該遊技終了後から次に大当たり遊技が付与されるまでの間、確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「変短用 2 R 大当たり」と示す）である。また、図柄 E に分類される大当たり図柄が特図表示装置 1 2 に確定停止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、該遊技終了後から次に大当たり遊技が付与されるまでの間、確変状態が付与される大当たり遊技（以下、「秘匿用 2 R 大当たり」と示す）である。

#### 【0043】

変短用 2 R 大当たりと秘匿用 2 R 大当たり（以下、纏めて「2 R 大当たり」と示す場合がある）では、オープニング時間として、「0.02（秒）」が、エンディング時間として「1（秒）」が設定されている。また、変短用 2 R 大当たりと秘匿用 2 R 大当たりでは、各ラウンド遊技時間として「0.06（秒）」がそれぞれ設定されている。また、変短用 2 R 大当たりと秘匿用 2 R 大当たりにおける各ラウンド間のインターバル時間は、「1.5（秒）」がそれぞれ設定されている。このように、変短用 2 R 大当たりと秘匿用 2 R 大当たりにおいて、1 ラウンド目で大入賞口 2 4 が開放してから 2 ラウンド目で閉鎖するまでと、ジャンプアップ大当たりの 1 ラウンド目において大入賞口 2 4 が 2 回目の開放を終了するまでと、では、大入賞口 2 4 の開放態様が同じとなっている。そのため、ジャンプアップ大当たりの 1 ラウンド目において大入賞口 2 4 が 3 回目の開放を開始するまでは、大入賞口 2 4 の開放態様及び演出時間からは、ジャンプアップ大当たり、変短用 2 R 大当たり及び秘匿用 2 R 大当たり

10

20

30

40

50



の何れが付与されたかを認識できない。

【 0 0 4 4 】

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、2 R 大当りにおけるラウンド遊技時間（0 . 0 6（秒））は、1 回のラウンド遊技において、大入賞口 2 4 に入球する遊技球の個数が、入球上限個数（8 個）を満たさないような時間に設定されている。因みに、パチンコ遊技機では、1 分間あたりの遊技球の発射個数が約「1 0 0 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、2 R 大当りのラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（0 . 0 6（秒））内に、入球上限個数となる「8 球」の遊技球を発射して、入球させるのは困難である。

10

【 0 0 4 5 】

このように、「0 . 0 6（秒）」という時間は、大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させ難い時間となる。よって、大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させ難い時間（本実施形態では、「0 . 0 6（秒）」）だけ大入賞口 2 4 を開放させる開放態様が「第 1 の開放態様」となる。また、2 R 大当りのラウンド遊技時間（0 . 0 6（秒））は、遊技球を遊技領域 1 6 に発射させてから、当該発射させた遊技球が大入賞口 2 4 に到達するまでの時間（本実施形態のパチンコ遊技機では、「2（秒）」）よりも短い時間を設定している。

【 0 0 4 6 】

一方、1 5 R 確変大当りや 1 5 R 非確変大当りの各ラウンド遊技時間（2 5（秒））は、第 1 の開放態様より長く、少なくとも大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために必要な時間といえる。同様に、ジャンプアップ大当りにおける 2 ラウンド目～1 5 ラウンド目のラウンド遊技時間（2 5（秒））も、第 1 の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために必要な時間といえる。また、ジャンプアップ大当りの 1 ラウンド目であっても、大入賞口 2 4 の 3 回目の開放時間（2 4 . 8 8（秒））も、第 1 の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために必要な時間といえる。よって、第 1 の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために必要な時間（本実施形態では、「2 5（秒）」や「2 4 . 8 8（秒）」）だけ大入賞口 2 4 を開放させる開放態様が「第 2 の開放態様」となる。また、第 2 の開放態様にて大入賞口 2 4 が開放される時間は、遊技球を遊技領域に発射させてから、当該発射させた遊技球が大入賞口 2 4 に到達するまでの時間以上の時間を設定している。

20

30

【 0 0 4 7 】

この結果、本実施形態において、1 5 R 確変大当りと 1 5 R 非確変大当りは、第 2 の開放態様でのみ構成された当り遊技となる。その一方で、2 R 大当りは、第 1 の開放態様でのみ構成された当り遊技となる。また、ジャンプアップ大当りは、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 を開閉させた後、第 2 の開放態様で大入賞口 2 4 を開閉させることから、第 1 の開放態様と第 2 の開放態様によって構成された当り遊技となる。

【 0 0 4 8 】

なお、「開放態様が同じ（同じ開放態様）」とは、大入賞口 2 4 の開放時間が同一であることや、大入賞口 2 4 の開放が終了してから再び開放するまでのインターバル時間が同一であることに限らない。大入賞口 2 4 の開放態様から複数種類の当り遊技のうちの何れの当り遊技が付与されているかについて、遊技者（人間の目など）で区別することが困難な態様であれば、大入賞口 2 4 の開放時間などが異なっても良い。例えば、「0 . 2（秒）」などという短い時間の違いであれば、人間の目などでは区別することが困難である。すなわち、本実施形態において、2 R 大当りにおいて 1 ラウンド目で大入賞口 2 4 が開放してから 2 ラウンド目で閉鎖するまでの時間と、ジャンプアップ大当りの 1 ラウンド目において大入賞口 2 4 が 2 回目の開放を終了するまでの時間と、を必ずしも同一にする必要はない。但し、大入賞口 2 4 の開放時間等が同一であれば、大入賞口 2 4 の開放態様からは、何れの当り遊技が付与されたかについて判別することは不可能であることから、大入賞口 2 4 の開放時間等を同一に設定することが望ましい。

40

50

## 【 0 0 4 9 】

また、変短用 2 R 大当りが付与されたとき、当該変短用 2 R 大当り当選時の変短状態と確変状態の付与態様に關係なく、次に大当り遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与される。また、秘匿用 2 R 大当りが付与されたとき、当該秘匿用 2 R 大当り当選時に確変状態と変短状態のうち少なくとも一方が付与されている場合、次に大当り遊技が付与されるまでの間、変短状態が付与される。一方で、秘匿用 2 R 大当りが付与されたとき、当該秘匿用 2 R 大当り当選時に確変状態と変短状態の何れもが付与されていない場合、変短状態が付与されない（図 2 では、「0 回」と示す）。

## 【 0 0 5 0 】

また、図柄 F に分類される小当り図柄が特図表示装置 1 2 に確定停止表示されたときに付与される小当り遊技では、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「0.06（秒）」がそれぞれ設定されている。また、小当り遊技では、大入賞口 2 4 の開放回数として「2 回」が設定されている。また、小当り遊技では、開放 1 回目～2 回目の開放時間が「0.06（秒）」に設定されているとともに、各開放の間（1 回目の開放から 2 回目の開放までの間）にはインターバル時間として「1.5（秒）」が設定されている。これにより、小当り遊技において 1 回目の開放から 2 回目の閉鎖までの開閉時間は、「0.06（秒）+ 1.5（秒）+ 0.06（秒）」からなる「1.62（秒）」に設定されていることになる。

## 【 0 0 5 1 】

このように、2 R 大当りにおける 1 ラウンド目の開放から 2 ラウンド目の閉鎖までと、小当り遊技における 1 回目の開放から 2 回目の閉鎖までと、では、大入賞口 2 4 の開放態様が同じとなっている。そのため、大入賞口 2 4 の開放態様及び演出時間からは、2 R 大当りと小当り遊技の何れが付与されたかを認識できない。更に、ジャンプアップ大当りの 1 ラウンド目において大入賞口 2 4 が 2 回目の開放を終了するまでと、小当り遊技における 1 回目の開放から 2 回目の閉鎖までと、では、大入賞口 2 4 の開放態様が同じとなっている。このため、ジャンプアップ大当りの 1 ラウンド目における大入賞口 2 4 が 3 回目の開放を開始するまでは、大入賞口 2 4 の開放態様及び演出時間からは、ジャンプアップ大当りと小当り遊技の何れが付与されたかを認識できない。また、小当り遊技は、第 1 の開放態様でのみ構成された当り遊技となる。

## 【 0 0 5 2 】

また、前述したように、「開放態様が同じ（同じ開放態様）」とは、大入賞口 2 4 の開放時間が同一であることや、大入賞口 2 4 の開放が終了してから再び開放するまでのインターバル時間が同一であることに限らない。すなわち、本実施形態において、小当り遊技における 1 回目の開放から 2 回目の閉鎖までと、2 R 大当りにおいて 1 ラウンド目で大入賞口 2 4 が開放してから 2 ラウンド目で閉鎖するまでの時間と、ジャンプアップ大当りの 1 ラウンド目において大入賞口 2 4 が 2 回目の開放を終了するまでの時間と、を必ずしも同一にする必要はない。

## 【 0 0 5 3 】

また、小当り遊技では、当該小当り遊技の終了後の遊技状態を、小当り抽選の当選時における変短状態と確変状態の付与態様を継続させるようになっている（図 2 では、「現状維持」と示す）。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の終了後も確変状態が継続して付与される一方、確変状態が付与されていなければ小当り遊技の終了後にも確変状態が付与されない（非確変状態を維持する）。また、小当り遊技では、小当り抽選の当選時に変短状態が付与されていれば小当り遊技の終了後も変短状態が継続して付与される一方、変短状態が付与されていなければ小当り遊技の終了後にも変短状態が付与されない。前述したように、本実施形態では、変短状態が付与されていないときに秘匿用 2 R 大当りが付与された際には当該大当り遊技の終了後に変短状態が付与されない場合もあり、変短状態が付与されているときに秘匿用 2 R 大当りが付与された際には当該大当り遊技の終了後に変短状態が付与される。このため、小当り遊技や秘匿用 2 R 大当りが付与された場合であっても、当り遊技終了後の変短状態の付

10

20

30

40

50

与態様からは、何れの当り遊技が付与されたかについて特定できない場合がある。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態では、図 3 に示すように、確変状態が付与されていることを遊技者に報知する「確変演出モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。また、本実施形態では、確変状態が付与されていることに対して期待できることを遊技者に報知する「秘匿演出モード」と「チャンス演出モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。なお、本実施形態では、秘匿演出モードとして、「低期待度の秘匿演出モード」と「高期待度の秘匿演出モード」を実行可能に構成されている。また、本実施形態では、確変状態が付与されていないことを遊技者に報知する「通常演出モード」を演出表示装置 1 1 で実行可能に構成されている。

10

【 0 0 5 5 】

また、本実施形態において、演出表示装置 1 1 では、背景画像に重なるように各列の飾り図柄が表示されて、これら飾り図柄が変動表示されることで図柄変動ゲームが実行されるようになっている。そして、本実施形態のパチンコ遊技機では、演出表示装置 1 1 に表示される背景画像の種類から遊技者に現在滞在している演出モードの種類を遊技者に把握させて確変状態が付与されていることに対して期待できるか否かを報知したり、確変状態が付与されていることを報知したりするようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機における背景画像は、図柄変動ゲームで表示される飾り図柄を除いて構成し得る画像である。

【 0 0 5 6 】

20

なお、本実施形態において実行中（滞在中）の演出モードが確変演出モードである場合には、確変演出モード専用の背景画像と、確変演出モードに滞在していることが認識できるように「確変演出モード」の文字が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードがチャンス演出モードである場合には、チャンス演出モード専用の背景画像と、チャンス演出モードに滞在していることが認識できるように「チャンス演出モード」の文字が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードが低期待度の秘匿演出モードである場合、低期待度の秘匿演出モード専用の背景画像と、低期待度の秘匿演出モードに滞在していることが認識できるように「低期待度の秘匿演出モード」の文字が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードが高期待度の秘匿演出モードである場合、高期待度の秘匿演出モード専用の背景画像と、高期待度の秘匿演出モードに滞在していることが認識できるように「高期待度の秘匿演出モード」の文字が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。また、本実施形態において実行中の演出モードが通常演出モードである場合には、通常演出モードに滞在していることが認識できるように「通常演出モード」の文字が画像表示部 G H の上部に表示されるようになっている。なお、図 3 では、破線部の内部を変短状態が付与されていない場合のモード移行態様を示しており、破線部の外部を変短状態が付与されている場合のモード移行態様を示している。

30

【 0 0 5 7 】

図 3 に示すように、通常演出モードは、変短状態が付与されていないときに実行される（滞在する）演出モードである。実行中（滞在中）の演出モードが通常演出モードである場合、1 5 R 確変大当り、ジャンプアップ大当り及び変短用 2 R 大当りのうち何れかの大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後、確変演出モードへ移行する。また、実行中の演出モードが通常演出モードである場合、1 5 R 非確変大当りが付与されると、当該大当り遊技終了後、チャンス演出モードへ移行する。また、実行中の演出モードが通常演出モードである場合、秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後、秘匿演出モード（低期待度の秘匿演出モード又は高期待度の秘匿演出モード）へ移行する。

40

【 0 0 5 8 】

また、秘匿演出モード（低期待度の秘匿演出モード又は高期待度の秘匿演出モード）は

50

、変短状態が付与されていないときに実行される演出モードである。実行中の演出モードが秘匿演出モードである場合、15R確変大当り、ジャンプアップ大当り及び変短用2R大当りのうち何れかの大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後、確変演出モードへ移行する。また、実行中の演出モードが秘匿演出モードである場合であって、確変状態が付与されているときに秘匿用2R大当りが付与されると、実行中の秘匿演出モードの種類（低期待度又は後期態度）に関係なく、当該大当り遊技終了後、確変演出モードへ移行する。

【0059】

また、実行中の演出モードが秘匿演出モードのうち低期待度の秘匿演出モードであって、確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当りが付与されると、当該大当り遊技終了後、高期待度の秘匿演出モードへ移行する。一方で、実行中の演出モードが高期待度の秘匿演出モードであって、確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当りが付与されると、当該大当り遊技終了後、高期待度の秘匿演出モードが引き続き実行される。また、実行中の演出モードが低期待度の秘匿演出モードである場合、小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、高期待度の秘匿演出モードへ移行する。一方で、実行中の演出モードが高期待度の秘匿演出モードである場合、小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、高期待度の秘匿演出モードが引き続き実行される。また、秘匿演出モードが実行されてから、秘匿演出モードのモード終了条件が成立すると、通常演出モードへ移行する。

【0060】

また、確変演出モードは、変短状態が付与されているときに実行され、確変状態が付与されていることを認識できる演出モードである。実行中の演出モードが確変演出モードである場合、15R確変大当り、ジャンプアップ大当り、2R大当り及び小当り遊技のうち何れかの当り遊技が付与されると、当該当り遊技終了後、確変演出モードが引き続き実行される。また、実行中の演出モードが確変演出モードである場合、15R非確変大当りが付与されると、当該大当り遊技終了後、チャンス演出モードへ移行する。

【0061】

また、チャンス演出モードは、変短状態が付与されているときに実行される演出モードである。実行中の演出モードがチャンス演出モードである場合、15R確変大当り、ジャンプアップ大当り及び変短用2R大当りのうち何れかの大当り遊技が付与されると、当該大当り遊技終了後、確変演出モードへ移行する。また、実行中の演出モードがチャンス演出モードである場合、15R非確変大当り、秘匿用2R大当り及び小当り遊技のうち何れかの当り遊技が付与されると、当該当り遊技終了後、チャンス演出モードが引き続き実行される。また、実行中の演出モードがチャンス演出モードである場合、変短状態の付与が終了すると、通常演出モードへ移行する。

【0062】

また、本実施形態では、秘匿演出モード（低期待度の秘匿演出モード及び高期待度の秘匿演出モード）へ移行してから10回目と20回目の図柄変動ゲームにて、次からの図柄変動ゲームでも現在滞在中の秘匿演出モードに滞在するか否かを報知する継続示唆演出が行われるようになっている。継続示唆演出では、第1演出結果、第2演出結果、第3演出結果及び第4演出結果のうち何れかの演出結果が導出されるようになっている。継続示唆演出にて導出される第1演出結果は、継続示唆演出が実行された図柄変動ゲーム終了後も滞在中の秘匿演出モードが引き続き実行されることを報知する演出結果である。また、継続示唆演出にて導出される第2演出結果は、継続示唆演出が実行された図柄変動ゲーム終了後に通常演出モードへ移行することを報知する演出結果である。また、継続示唆演出にて導出される第3演出結果は、継続示唆演出が実行された図柄変動ゲームの終了後にジャンプアップ大当り、2R大当り及び小当り遊技のうち何れかが付与されることを報知する演出結果である。また、継続示唆演出にて導出される第4演出結果は、継続示唆演出が実行された図柄変動ゲームの終了後に15R確変大当り又は15R非確変大当りが付与されることを報知する演出結果である。

## 【 0 0 6 3 】

すなわち、継続示唆演出を実行する図柄変動ゲームがはずれとなる場合には、第 1 演出結果と第 2 演出結果のうち何れか一方の演出結果が継続示唆演出にて導出される。また、継続示唆演出を実行する図柄変動ゲームが当り（図柄 C , D , E , F のうち何れか）となる場合には、第 3 演出結果が継続示唆演出にて導出される。また、継続示唆演出を実行する図柄変動ゲームが当り（図柄 A , B のうち何れか）となる場合には、第 4 演出結果が継続示唆演出にて導出される。以下、秘匿演出モードへ移行してから 10 回目に実行された図柄変動ゲームにて実行される継続示唆演出を「第 1 回目の継続示唆演出」と示し、秘匿演出モードへ移行してから 20 回目に実行された図柄変動ゲームにて実行される継続示唆演出を「第 2 回目の継続示唆演出」と示す場合がある。

10

## 【 0 0 6 4 】

なお、本実施形態では、はずれとなる図柄変動ゲームにて行われる第 1 回目の継続示唆演出では、確変状態が付与されているか否かに関係なく、第 1 演出結果が導出されるようになっている。また、はずれとなる図柄変動ゲームにて行われる第 2 回目の継続示唆演出では、確変状態が付与されているときには第 1 演出結果が導出される一方、確変状態が付与されていないときには第 2 演出結果が導出されるようになっている。このため、本実施形態では、秘匿演出モードに移行してから 21 回の図柄変動ゲームが実行されるときにも継続して秘匿演出モードに滞在している場合には、確変状態が付与されていることを認識できるようになっている。換言すると、秘匿演出モードに移行してから 21 回目の図柄変動ゲームが実行されるときに、通常演出モードに滞在している場合には、確変状態が付与

20

## 【 0 0 6 5 】

次に、パチンコ遊技機の制御構成を図 4 にしたがって説明する。

機裏側には、パチンコ遊技機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、パチンコ遊技機全体を制御するための各種処理を実行するとともに、該処理結果に応じた各種の制御指令（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、演出制御基板 31 が装着されている。演出制御基板 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、演出表示装置 11 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）や各種の演出装置を制御する。

## 【 0 0 6 6 】

以下、主制御基板 30 及び演出制御基板 31 の具体的構成を説明する。

主制御基板 30 には、制御動作を所定の手順で実行する主制御用 CPU 30a と、主制御用 CPU 30a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 30b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる主制御用 RAM 30c が設けられている。そして、主制御用 CPU 30a には、各種スイッチ SW1 ~ SW3 が遊技球を検知して出力する検知信号を入力可能に接続されている。また、主制御用 CPU 30a には、特図表示装置 12、特図保留記憶表示装置 13 及び普通図柄表示装置 14 が接続されている。

30

## 【 0 0 6 7 】

また、主制御用 CPU 30a は、当り判定用乱数、特図振分用乱数、リーチ判定用乱数、変動パターン振分用乱数及び普図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する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。当り判定用乱数は、大当り抽選（大当り判定）及び小当り抽選（小当り判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当り抽選に当選した場合に、付与する大当り遊技の種類を決定する際に用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当り抽選及び小当り抽選で非当選の場合に、図柄変動ゲームにてリーチ演出を実行するか否かを決定するためのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。変動パターン振分用乱数は、変動パターンを選択する際に用いる乱数である。また、普図当り判定用乱数は、普図当り抽選（普図当り判定）で用いる乱数である。また、主制御用 RAM 30c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

40

## 【 0 0 6 8 】

50

主制御用ROM30bには、メイン制御プログラム、各種の判定値（大当り判定値など）や、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、図柄変動ゲームが開始してから図柄変動ゲームが終了するまでの間の演出（表示演出、発光演出、音声演出）のベースとなるパターンであって、図柄変動ゲームの演出内容及び演出時間（変動時間）を特定し得る。また、変動パターンには、図5に示すように、継続示唆演出を実行する際に決定される継続示唆演出用の変動パターンと、継続示唆演出を実行しない際に決定される通常用の変動パターンと、がある。

【0069】

継続示唆演出用の変動パターンには、大当りのときに決定される継続示唆演出用の大当り変動パターンと、大当りのとき及び小当りのときに決定される継続示唆演出用の確変示唆変動パターンと、はずれのときに決定される継続示唆演出用のはずれ変動パターンと、がある。また、通常用の変動パターンには、大当りのときに決定される大当り演出用の変動パターンと、大当りのとき及び小当りのときに決定される確変示唆演出用の変動パターンと、はずれのときに決定されるはずれ演出用の変動パターンがある。また、はずれ演出用の変動パターンには、リーチ演出を演出内容に含むはずれリーチ演出用の変動パターンと、リーチ演出を演出内容に含まないはずれ通常演出用の変動パターンと、がある。

【0070】

また、リーチ演出は、演出表示装置11の飾り図柄による図柄変動ゲームにおいて、リーチの図柄組み合わせが表示されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当り、はずれ又は確変示唆の図柄組み合わせ）が導出されるまでの間に行われる演出である。なお、はずれ通常演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経ることなく最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、はずれリーチ演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、大当り演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、確変示唆演出用の変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、リーチ演出を経て、最終的に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展開される。

【0071】

因みに、継続示唆演出用の大当り変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、継続示唆演出を経て、最終的に大当りの図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、継続示唆演出用の確変示唆変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、継続示唆演出を経て、最終的に確変示唆の図柄組み合わせが確定停止表示させるように展開される。また、継続示唆演出用のはずれ変動パターンに基づいて行われる図柄変動ゲームでは、継続示唆演出を経て、最終的にはずれの図柄組み合わせが確定停止表示される。

【0072】

主制御用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の中から定められている。なお、確変状態が付与されているときの大当り判定値（確変状態時の大当り判定値）は、少なくとも確変状態が付与されていないときの大当り判定値（非確変状態時の大当り判定値）を含むように定められている。

【0073】

また、主制御用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の中から大当り判定値とは異なる値が定められている。また、主制御用ROM30bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、リーチ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の中から定められている。また、主制御用ROM30bには、普図当り判定値が記憶されている。普図当り判定値は、普図当りか否かの内部抽選で用いる判定値であり、普図当り判定用乱数の取り得る数値の中から定められている。

## 【 0 0 7 4 】

次に、図 4 に示す演出制御基板 3 1 について説明する。

演出制御基板 3 1 には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用 C P U 3 1 a と、演出制御用 C P U 3 1 a の制御プログラムを格納する演出制御用 R O M 3 1 b と、必要なデータの書き込み及び読み出しができる演出制御用 R A M 3 1 c が設けられている。演出制御用 C P U 3 1 a は、各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。また、演出制御用 C P U 3 1 a には、演出表示装置 1 1 が接続されている。また、演出制御用 R O M 3 1 b には、各種の画像表示用データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。また、演出制御用 R A M 3 1 c には、パチンコ遊技機の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）される。

10

## 【 0 0 7 5 】

以下、主制御基板 3 0 及び演出制御基板 3 1 が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板 3 0 の主制御用 C P U 3 0 a が、メイン制御プログラムに基づき実行する特別図柄入力処理や特別図柄開始処理、普図ゲーム処理などの各種処理について説明する。本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、所定の制御周期（例えば、4 m s）毎に特別図柄入力処理や特別図柄開始処理、普図ゲーム処理などの各種処理を実行する。

## 【 0 0 7 6 】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、始動入賞口 1 9 , 2 1 へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチ S W 1 が出力する検知信号を入力すると、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている保留記憶数が上限数（本実施形態では、「4」）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、保留記憶数を 1 加算（+ 1）し、保留記憶数を書き換える。また、保留判定を肯定判定した主制御用 C P U 3 0 a は、各種乱数の値を主制御用 R A M 3 0 c から取得し、その値を保留記憶数に対応付けて主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用 C P U 3 0 a は、保留判定の判定結果が否定の場合、上限数を超える保留記憶数の書き換えを行わないとともに、前述した各乱数の値も取得しない。

20

## 【 0 0 7 7 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用 C P U 3 0 a は、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中又は小当たり遊技中か否かの実行条件判定を実行する。この実行条件判定の判定結果が肯定の場合、つまり、図柄変動ゲームの実行中、大当たり遊技中又は小当たり遊技中である場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、実行条件判定の判定結果が否定（図柄変動ゲーム中ではなく、且つ大当たり遊技及び小当たり遊技中ではない）の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に特別図柄入力処理において取得された各種乱数の値が設定されているか否かを判定する。当該判定結果が否定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。一方、判定結果が肯定の場合、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶されている当り判定用乱数の値を読み出す。

30

40

## 【 0 0 7 8 】

続いて、主制御用 C P U 3 0 a は、当り判定用乱数の値が、主制御用 R O M 3 0 b に記憶されている大当たり判定値と一致するか否かの大当たり判定をする。このとき、確変状態が付与されている場合には確変状態時の大当たり判定値と、確変状態が付与されていない場合には非確変状態時の大当たり判定値と、取得した当り判定用乱数の値が一致するか否かの大当たり判定を行う。なお、確変状態時の大当たり判定値の個数は、非確変状態時の大当たり判定値の個数よりも多い個数が設定されている。この大当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当たりの場合、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当たり変動処理を実行する。大当たり変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄表示装置 1 2 に確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。この

50

とき主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている特図振分用乱数の値に基づいて、図柄A、図柄B、図柄C、図柄D及び図柄Eのうち何れか1つの図柄を決定する。

【0079】

また、大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出す。そして、主制御用CPU30aは、読み出した変動パターン振分用乱数の値と、付与する大当たり遊技の種類に基づいて、継続示唆演出を実行させないときには複数種類の大当たり演出用の変動パターン又は確変示唆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。

【0080】

本実施形態における主制御用CPU30aは、15R確変大当たり又は15R非確変大当たりを付与する際には、複数種類の大当たり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。一方、主制御用CPU30aは、ジャンプアップ大当たり又は2R大当たりを付与する際には、複数種類の確変示唆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。

【0081】

なお、本実施形態では、変動パターンが決定されるときの変短状態と確変状態の付与態様によって、各変動パターンに振り分けられた変動パターン振分用乱数の個数や値を異ならせている。そのため、取得された変動パターン振分用乱数の値が同じであったとしても、変動パターンを決定する時点における変短状態の付与態様と確変状態の付与態様に応じて、複数種類の大当たり演出用の変動パターンの中でも決定される大当たり演出用の変動パターンの種類が異なる場合がある。そして、本実施形態において主制御用CPU30aは、秘匿演出モードに滞在しているときには、確変状態が付与されていない場合であっても、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときに決定される大当たり演出用又は確変示唆演出用の変動パターンを決定する。なお、「秘匿演出モードに滞在しているとき」とは、確変状態と変短状態の何れもが付与されていないときに秘匿用2R大当たりが付与されてから次の大当たり遊技が付与されるまでの期間や、変短状態が付与されていないときに小当たり遊技が付与されてから次の大当たり遊技が付与されずに20回の図柄変動ゲームの実行が終了するまでの期間である。

【0082】

但し、大当たり変動処理において主制御用CPU30aは、継続示唆演出を実行させるとき、付与する大当たり遊技の種類に基づいて、継続示唆演出用の大当たり変動パターン又は継続示唆演出用の確変示唆変動パターンを決定する。なお、「継続示唆演出を実行させるとき」とは、変短状態が付与されていないときであって、秘匿用2R大当たり又は小当たり遊技の終了後（秘匿演出モードに移行してから）の10回目と20回目の図柄変動ゲームを実行する際の変動パターンを決定するときである。そして、本実施形態における主制御用CPU30aは、15R確変大当たり又は15R非確変大当たりを付与する際には、継続示唆演出用の大当たり変動パターンを決定する。一方、主制御用CPU30aは、ジャンプアップ大当たり又は2R大当たりを付与する際には、継続示唆演出用の確変示唆変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、大当たり変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0083】

一方、上記大当たり判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当たり判定において使用した当たり判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている小当たり判定値と一致するか否かの小当たり判定をする。この小当たり判定の判定結果が肯定の場合、つまり、小当たりの場合、主制御用CPU30aは、小当たりとなる図柄変動ゲームを実行させるための小当たり変動処理を実行する。小当たり変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄として小当たり図柄を決定する。小当たり変動処理において小当たり図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、継続示唆演出を実行させないときは複数種類の確

10

20

30

40

50



変示唆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。また、前述したように、本実施形態では、変動パターンが決定されるときの変動パターン振分用乱数の個数や値を異ならせている。そのため、取得された変動パターン振分用乱数の値が同じであったとしても、変短状態の付与態様や確変状態の付与態様に応じて、確変変示唆演出用の変動パターンの中でも決定される確変変示唆演出用の変動パターンの種類が異なる場合がある。

【0084】

そして、本実施形態において主制御用CPU30aは、秘匿演出モードに滞在しているときには、確変状態が付与されていない場合であっても、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときに決定される確変変示唆演出用の変動パターンを決定する。

10

【0085】

但し、小当り変動処理において主制御用CPU30aは、継続変示唆演出を実行させるとき、継続変示唆演出の確変変示唆変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、小当り変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。また、本実施形態において、大当り遊技の種類を決定したり、小当り遊技の付与を決定したりする主制御用CPU30aが、当り遊技決定手段として機能する。

【0086】

一方、上記小当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が大当り又は小当りとなる値ではないことからはずれを認識する。そして、主制御用CPU30aは、リーチ判定用乱数の値を読み出すとともに、リーチ判定用乱数の値とリーチ判定値を比較し、当該リーチ判定値と一致するか否かのリーチ判定（リーチ抽選）を行う。このリーチ判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ抽選に当選したことから、リーチ演出が行われてはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのリーチ変動処理を実行する。リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU30aは、主制御用RAM30cの所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、継続変示唆演出を実行させないときは複数種類の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。また、前述したように、本実施形態では、変動パターンが決定されるときの変動パターン振分用乱数の個数や値を異ならせている。そのため、取得された変動パターン振分用乱数の値が同じであったとしても、変短状態の付与態様や確変状態の付与態様に応じて、はずれリーチ演出用の変動パターンの中でも決定されるはずれリーチ演出用の変動パターンの種類が異なる場合がある。

20

30

【0087】

そして、本実施形態において主制御用CPU30aは、秘匿演出モードに滞在しているときには、確変状態が付与されていない場合であっても、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときに決定されるはずれリーチ演出用の変動パターンを決定する。

40

【0088】

但し、リーチ変動処理において主制御用CPU30aは、継続変示唆演出を実行させるとき、継続変示唆演出のはずれ変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30aは、リーチ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【0089】

一方、リーチ判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、リーチ演出が行われないはずれとなる図柄変動ゲームを実行させるためのはずれ変動処理を実行する。はずれ変動処理において主制御用CPU30aは、特別図柄表示装置12に確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれ図柄を決定した主制御用CPU

50

U 3 0 a は、主制御用 R A M 3 0 c の所定の記憶領域に記憶されている変動パターン振分用乱数の値を読み出し、当該変動パターン振分用乱数の値に基づいて、継続示唆演出を実行させないときは複数種類のはずれ通常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。また、前述したように、本実施形態では、変動パターンが決定されときの遊技状態（変短状態の付与有無と、確変状態の付与有無）によって、各変動パターンに振り分けられた変動パターン振分用乱数の個数や値を異ならせている。そのため、取得された変動パターン振分用乱数の値が同じであったとしても、変短状態の付与態様や確変状態の付与態様に応じて、はずれ通常演出用の変動パターンの中でも決定されるのはずれ通常演出用の変動パターンの種類が異なる場合がある。

【 0 0 9 0 】

10

そして、本実施形態において主制御用 C P U 3 0 a は、秘匿演出モードに滞在しているときには、確変状態が付与されていない場合であっても、変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときに決定されるのはずれ通常演出用の変動パターンを決定する。

【 0 0 9 1 】

但し、はずれ変動処理において主制御用 C P U 3 0 a は、継続示唆演出を実行させるとき、継続示唆演出用ののはずれ変動パターンを決定する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ変動処理において変動パターンを決定すると、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 9 2 】

また、特別図柄開始処理において特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用 C P U 3 0 a は、決定した内容にしたがって生成した制御コマンドを所定のタイミングで演出制御基板 3 1（演出制御用 C P U 3 1 a）に出力する。具体的に言えば、主制御用 C P U 3 0 a は、変動パターンを指示するとともに図柄変動ゲームの開始を指示する変動パターン指定コマンドを図柄変動ゲームの開始に際して最初に出力するとともに、特別図柄を変動表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。同時に、主制御用 C P U 3 0 a は、特別図柄開始処理にて決定した特別図柄を指定する特別図柄指定コマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、指示した変動パターンに定められている変動時間の経過時に図柄変動ゲームの終了（飾り図柄の確定停止表示）を指示する全図柄停止コマンドを前記変動時間の経過に伴って出力するとともに、決定した特別図柄を確定停止表示させるように特別図柄表示装置 1 2 の表示内容を制御する。

20

30

【 0 0 9 3 】

次に、大当たり抽選（又は小当たり抽選）に当選した場合に主制御用 C P U 3 0 a が実行する当り遊技処理を説明する。

当り遊技処理において主制御用 C P U 3 0 a は、最初にオープニング演出の実行を指示するオープニングコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。次に、主制御用 C P U 3 0 a は、大当たり抽選に当選した場合には、オープニング演出の終了後、各ラウンド遊技（小当たり遊技の場合には、大入賞口 2 4 の 1 回目～ 2 回目の開閉時間における演出）を制御する。すなわち、主制御用 C P U 3 0 a は、各ラウンド遊技の開始時にラウンド遊技の開始を指示するラウンドコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力するとともに、大入賞口 2 4 の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用 C P U 3 0 a は、最終回のラウンド遊技（小当たり遊技の場合には、2 回目の大入賞口 2 4 の開放）が終了すると、エンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを演出制御用 C P U 3 1 a に出力する。その後、主制御用 C P U 3 0 a は、エンディング演出の終了によって大当たり遊技又は小当たり遊技を終了させる。このように、本実施形態において、当り遊技（大当たり遊技と小当たり遊技）を付与する主制御用 C P U 3 0 a が、当り遊技付与手段として機能する。

40

【 0 0 9 4 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれの図柄変動ゲーム終了後、若しくは、当り遊技終了後、主制御用 R A M 3 0 c に記憶されている各種主制御用設定フラグや主制御用回数リミッタの値を設定する。主制御用回数リミッタには、変短状態の付与が終了するまでに

50

実行される図柄変動ゲームの回数が設定される。また、主制御用設定フラグには、確変状態の付与態様を特定するための主制御用確変フラグと、変短状態の付与態様を特定するための主制御用作動フラグと、主制御用回数リミッタの値を減算するか否かを特定するための主制御用減算フラグと、がある。

【 0 0 9 5 】

そして、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 A、図柄 C、図柄 D 又は図柄 E を決定した場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、主制御用確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「 1 」）を設定する。一方で、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 B を決定した場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、主制御用確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「 0 」）を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、はずれ図柄又は小当り図柄（図柄 F ）を決定した場合、主制御用確変フラグに新たな値を設定しない。

10

【 0 0 9 6 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 A、図柄 C 又は図柄 D を決定した場合、大当り遊技開始前に主制御用作動フラグや主制御用確変フラグに設定された値にかかわらず、大当り遊技終了後に主制御用作動フラグに変短状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「 1 」）を設定する。それとともに、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用減算フラグに主制御用回数リミッタの値を減算しないことを示す値（本実施形態では、「 1 」）を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 B を決定した場合、大当り遊技開始前に主制御用作動フラグや主制御用確変フラグに設定された値にかかわらず、大当り遊技終了後に主制御用作動フラグに「 1 」を設定する。それとともに、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用回数リミッタの値を減算することを示す値（本実施形態では、「 0 」）を設定するとともに、主制御用回数リミッタに「 7 0 」を設定する。

20

【 0 0 9 7 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 E を決定した場合、大当り遊技開始前に主制御用作動フラグと主制御用確変フラグのうち少なくとも何れか一方に「 1 」が設定されていたときには、大当り遊技終了後に主制御用作動フラグに「 1 」を設定する。それとともに、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用減算フラグに「 1 」を設定する。一方で、主制御用 C P U 3 0 a は、図柄 E を決定した場合、大当り遊技開始前に主制御用作動フラグと主制御用確変フラグの何れにも「 0 」が設定されていたときには、大当り遊技終了後に主制御用作動フラグに変短状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「 0 」）を設定する。それとともに、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用減算フラグに「 1 」を設定する。

30

【 0 0 9 8 】

また、主制御用 C P U 3 0 a は、小当り図柄（図柄 F ）又ははずれ図柄を決定したとき、主制御用減算フラグに「 0 」が設定されている場合には、小当り遊技終了時又ははずれの図柄変動ゲーム終了時、主制御用回数リミッタに設定された値から 1 減算する。なお、主制御用回数リミッタに設定された値を減算した際、減算後の値が「 0 」となったとき、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用減算フラグに「 1 」を設定するとともに、主制御用作動フラグに「 0 」を設定する。また、主制御用 C P U 3 0 a は、小当り図柄又ははずれ図柄を決定したとき、主制御用減算フラグに「 1 」が設定されている場合には、主制御用回数リミッタ及び主制御用作動フラグに新たな値を設定しない。また、主制御用 C P U 3 0 a は、大当り遊技中及び小当り遊技中は、主制御用確変フラグ及び主制御用作動フラグに、それぞれ「 0 」を設定する。

40

【 0 0 9 9 】

このように、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用確変フラグ及び主制御用作動フラグを参照することにより、現時点での確変状態及び変短状態の付与態様（遊技状態）を特定することができる。また、主制御用 C P U 3 0 a は、主制御用減算フラグと主制御用回数リミッタに設定された値を参照することにより、残り何回の図柄変動ゲームが実行されると変短状態の付与が終了するかについて特定することができる。

50

## 【 0 1 0 0 】

また、主制御用CPU30aは、秘匿用2R大当り又は小当り遊技の終了後、秘匿演出モードの滞在状況（滞在しているか否か）と、秘匿演出モードに移行してから何回の図柄変動ゲームを実行したかについて特定可能な情報を主制御用RAM30cに記憶させる。本実施形態において主制御用RAM30cには、秘匿演出モードに滞在中であるか否かを特定できる値が設定される秘匿フラグと、秘匿演出モードに移行してから（若しくは、秘匿演出モードが引き続き実行開始されてから）実行させた図柄変動ゲームの回数を示す値が設定される秘匿リミッタが記憶されている。

## 【 0 1 0 1 】

主制御用CPU30aは、主制御用確変フラグと主制御用作動フラグの何れにも「0」が設定されているときに図柄E（秘匿用2R大当り）を決定した場合、当該図柄に基づく当り遊技終了後、秘匿フラグに秘匿演出モードに滞在していることを示す値（本実施形態では、「1」）を設定する。それとともに、主制御用CPU30aは、秘匿リミッタに設定された値をリセットする（「0」を設定する）。また、主制御用CPU30aは、主制御用作動フラグに「0」が設定されているときに図柄F（小当り遊技）を決定した場合、当該図柄に基づく当り遊技終了後、秘匿フラグに「1」を設定する。それとともに、主制御用CPU30aは、秘匿リミッタに設定された値をリセットする。

## 【 0 1 0 2 】

また、主制御用CPU30aは、秘匿フラグに「1」が設定されているときにはずれ図柄を決定した場合、図柄変動ゲーム終了後に秘匿リミッタに「1」を加算する。そして、加算後の秘匿リミッタに設定された値が「20」に達したときに主制御用確変フラグに「0」が設定されている場合、主制御用CPU30aは、秘匿フラグに秘匿演出モードに滞在していないことを示す値（本実施形態では、「0」）を設定する。一方、加算後の秘匿リミッタに設定された値が「20」に達したときに主制御用確変フラグに「1」が設定されている場合、主制御用CPU30aは、秘匿フラグに新たな値を設定しない。また、主制御用CPU30aは、大当り図柄又は小当り図柄を決定した際、当該図柄に基づく当り遊技の開始時に、秘匿フラグに「0」を設定する。

## 【 0 1 0 3 】

このように、主制御用CPU30aは、秘匿フラグに設定された値を参照することによって、秘匿演出モードに滞在しているかについて特定することができるようになっている。また、主制御用CPU30aは、秘匿フラグに「1」が設定されているときに秘匿リミッタに設定された値を参照することによって、秘匿演出モードに滞在してから何回の図柄変動ゲームを実行させたかについて特定することができる。つまり、主制御用CPU30aは、変動パターンを決定する際に、秘匿リミッタに「9」又は「19」が設定されているときには、継続示唆演出用の変動パターンを決定することを特定する。

## 【 0 1 0 4 】

次に、普図ゲーム処理について説明する。

まず、普図ゲーム処理において主制御用CPU30aは、ゲート27へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した普通図柄変動スイッチSW2が出力する検知信号を入力したか否かの実行判定を行う。実行判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム処理を終了する。一方で、実行判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム中又は普図当り遊技中であるか否かを判定する。普図ゲーム中又は普図当り遊技中であると判定した場合、主制御用CPU30aは、普図ゲーム処理を終了する。

## 【 0 1 0 5 】

一方、普図ゲーム中でなく、且つ普図当り遊技中でないと判定した場合、主制御用CPU30aは、普図当り判定用乱数の値を主制御用RAM30cから取得する。そして、主制御用CPU30aは、取得した普図当り判定用乱数の値が普図当り判定値と一致するかどうかの普図当り判定を行う。普図当り判定の判定結果が肯定の場合、主制御用CPU30aは、普通図柄表示装置14に確定停止表示させる普通当り図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。一方、普図当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、

普通図柄表示装置 14 に確定停止表示させる普通はずれ図柄を決定し、普図ゲーム処理を終了する。

【0106】

普図ゲーム処理を終了すると、主制御用CPU30aは、普図を変動表示させるように普通図柄表示装置14の表示内容を制御する。また、主制御用CPU30aは、普図ゲームの変動時間が経過すると、普図ゲーム処理にて決定した普図を普通図柄表示装置14に確定停止表示させる。なお、本実施形態における普図ゲームの変動時間は、普図ゲーム開始時において、変短状態が付与されているときには「1(秒)」、変短状態が付与されていないときには「5(秒)」が設定されている。また、本実施形態において、図柄変動ゲームと普図ゲームは、同時に実行可能である。

10

【0107】

次に、普図当り抽選に当選した場合に主制御用CPU30aが実行する普図当り遊技に係る制御について説明する。

主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき(普通当り図柄が確定停止表示されたとき)、変短状態が付与されている場合には、開閉羽根22を5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「0.8(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根22の開放を制御する。一方、主制御用CPU30aは、普図ゲームが終了したとき(普通当り図柄が確定停止表示されたとき)、変短状態が付与されていない場合には、開閉羽根22を1回開放させ、開放してから「0.3(秒)」が経過するまで開放状態を維持するように開閉羽根22の開放を制御する。

20

【0108】

次に、演出制御基板31の演出制御用CPU31aが制御プログラムに基づき実行する各種の処理について説明する。

演出制御基板31の演出制御用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、当該コマンドの指示内容に応じて演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄を決定する。以下、演出表示装置11に確定停止表示させる飾り図柄の決定について説明する。

【0109】

演出制御用CPU31aは、図柄Aが指定された場合、奇数の数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ(「333」や「777」など)の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Bが指定された場合、偶数の数字図柄によって構成される大当りの図柄組み合わせ(「222」や「666」など)の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄C、図柄D、図柄E又は小当り図柄(図柄F)が指定された場合、確変示唆の図柄組み合わせ(「454」や「818」など)の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

30

【0110】

また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれリーチ演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含むはずれの図柄組み合わせ(例えば、「323」)の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、はずれ通常演出用の変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせ(例えば、「426」や「211」)の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。また、演出制御用CPU31aは、はずれ図柄が指定されるとともに、継続示唆演出用のはずれ変動パターンが指定された場合、リーチの図柄組み合わせを含まないはずれの図柄組み合わせの中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

40

【0111】

また、演出制御用CPU31aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、各列の飾り図柄を変動表示させて図柄変動ゲームを開始するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、全図柄停止コマンドを入力すると、確

50

定停止表示させると決定した飾り図柄の図柄組み合わせを演出表示装置 11 に確定停止表示させる。

【0112】

また、演出制御用 CPU 31a は、はずれの図柄変動ゲーム終了後、若しくは、当り遊技終了後、演出制御用 RAM 31c に記憶されている各種演出制御用設定フラグや演出制御用回数リミッタの値を設定する。演出制御用回数リミッタには、変短状態の付与が終了するまでに実行される図柄変動ゲームの回数が設定される。また、演出制御用設定フラグには、確変状態の付与態様を特定するための演出制御用確変フラグと、変短状態の付与態様を特定するための演出制御用作動フラグと、演出制御用回数リミッタの値を減算するかどうかを特定するための演出制御用減算フラグと、がある。

10

【0113】

そして、演出制御用 CPU 31a は、図柄 A、図柄 C、図柄 D 又は図柄 E が指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、演出制御用確変フラグに確変状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「1」）を設定する。一方で、演出制御用 CPU 31a は、図柄 B が指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に、演出制御用確変フラグに確変状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「0」）を設定する。また、演出制御用 CPU 31a は、はずれ図柄又は小当り図柄（図柄 F）が指定された場合、演出制御用確変フラグに新たな値を設定しない。

【0114】

また、演出制御用 CPU 31a は、図柄 A、図柄 C 又は図柄 D が指定された場合、大当り遊技開始前に演出制御用作動フラグや演出制御用確変フラグに設定された値にかかわらず、大当り遊技終了後に演出制御用作動フラグに変短状態が付与されていることを示す値（本実施形態では、「1」）を設定する。それとともに、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用減算フラグに演出制御用回数リミッタの値を減算しないことを示す値（本実施形態では、「1」）を設定する。また、演出制御用 CPU 31a は、図柄 B が指定された場合、大当り遊技開始前に演出制御用作動フラグや演出制御用確変フラグに設定された値にかかわらず、大当り遊技終了後に演出制御用作動フラグに「1」を設定する。それとともに、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用回数リミッタの値を減算することを示す値（本実施形態では、「0」）を設定するとともに、演出制御用回数リミッタに「70」を設定する。

20

30

【0115】

また、演出制御用 CPU 31a は、図柄 E が指定された場合、大当り遊技開始前に演出制御用作動フラグと演出制御用確変フラグのうち少なくとも何れか一方に「1」が設定されていたときには、大当り遊技終了後に演出制御用作動フラグに「1」を設定する。それとともに、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用減算フラグに「1」を設定する。一方で、演出制御用 CPU 31a は、図柄 E が指定された場合、大当り遊技開始前に演出制御用作動フラグと演出制御用確変フラグの何れにも「0」が設定されていたときには、大当り遊技終了後に演出制御用作動フラグに変短状態が付与されていないことを示す値（本実施形態では、「0」）を設定する。それとともに、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用減算フラグに「1」を設定する。

40

【0116】

また、演出制御用 CPU 31a は、小当り図柄（図柄 F）又ははずれ図柄が指定されたとき、演出制御用減算フラグに「0」が設定されている場合には、小当り遊技終了時又ははずれの図柄変動ゲーム終了時、演出制御用回数リミッタに設定された値から 1 減算する。なお、演出制御用回数リミッタに設定された値を減算した際、減算後の値が「0」となったとき、演出制御用 CPU 31a は、演出制御用減算フラグに「1」を設定するとともに、演出制御用作動フラグに「0」を設定する。また、演出制御用 CPU 31a は、小当り図柄又ははずれ図柄が指定されたとき、演出制御用減算フラグに「1」が設定されている場合には、演出制御用回数リミッタ及び演出制御用作動フラグに新たな値を設定しない。

50

## 【0117】

このように、演出制御用CPU31aは、演出制御用確変フラグ及び演出制御用作動フラグを参照することにより、現時点での確変状態の付与態様及び変短状態の付与態様を特定することができる。また、演出制御用CPU31aは、演出制御用回数リミッタに設定された値を参照することにより、残り何回の図柄変動ゲームが実行されると変短状態の付与が終了するかについて特定することができる。

## 【0118】

また、演出制御用CPU31aは、当り遊技終了後、演出モードの切り替えを行うモード切替処理を行う。演出制御用RAM31cには実行中（滞在中）の演出モードの種類を特定可能なモード特定フラグが記憶されている。モード特定フラグには、確変演出モード  
10  
を実行中であるか否かを特定できる確変モードフラグと、チャンス演出モードを実行中であるか否かを特定できるチャンスモードフラグと、秘匿演出モードを実行中であるか否かを特定できる秘匿モードフラグと、通常演出モードを実行中であるか否かを特定できる通常モードフラグと、がある。なお、各モード特定フラグのうち、実行中の演出モードに対応するモード特定フラグには実行中であることを示す値（本実施形態では、「1」）が設定され、実行中の演出モード以外の演出モードに対応するモード特定フラグには実行中ではないことを示す値（本実施形態では、「0」）が設定されるようになっている。

## 【0119】

また、演出制御用RAM31cには、秘匿演出モードに移行してから実行された図柄変動ゲームの回数を示す値が設定される滞在回数リミッタが記憶されている。なお、本実施  
20  
形態では、秘匿演出モードが設定されているときに小当り遊技などが付与された際には秘匿演出モードが引き続き実行される場合があり、滞在回数リミッタには、秘匿演出モードが引き続き実行されてから行われた図柄変動ゲームの回数を示す値が設定されることもある。そのため、滞在回数リミッタに設定される値が、必ずしも秘匿演出モードに移行してから実行された図柄変動ゲームの回数を示すわけではない。

## 【0120】

また、演出制御用RAM31cには、低期待度の秘匿演出モードと高期待度の秘匿演出モードのうち何れの秘匿演出モードを実行中であるか否かを特定できる秘匿種別フラグが記憶されている。なお、秘匿種別フラグには、実行中の秘匿演出モードが低期待度の秘匿  
30  
演出モードである場合に「0」が設定され、実行中の秘匿演出モードが高期待度の秘匿演出モードである場合に「1」が設定されるようになっている。

## 【0121】

そして、演出制御用CPU31aは、図柄A、図柄C又は図柄Dが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、確変モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Bが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、チャンスモードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。

## 【0122】

また、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグ又は秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄Eが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、秘匿モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。このとき、演出制御用CPU31aは、滞在回数リミッタをリセットする（「0」を設定する）。また、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄Eが指定された場合、秘匿演出モードの種類（低期待度又は高期待度）を決定するための期待度抽選を行う。そして、演出制御用CPU31aは、期待度抽選に当選の場合には秘匿種別フラグに「1」を設定する一方、期待度抽選に非当選の場合には秘匿種別フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄Eが指定された場合、秘匿種別フラグに「1」を設定する。  
40  
50

## 【 0 1 2 3 】

また、演出制御用CPU31aは、確変モードフラグに「1」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、確変モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、チャンスモードフラグに「1」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、チャンスモードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、確変状態が付与されているときに図柄Eが指定された場合、当該図柄に基づく大当り遊技の終了後、確変モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。

10

## 【 0 1 2 4 】

また、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグ又は秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄F（小当り図柄）が指定された場合、当該図柄に基づく小当り遊技の終了後、秘匿モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。このとき、演出制御用CPU31aは、滞在回数リミッタをリセットする（「0」を設定する）。また、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄Fが指定された場合、期待度抽選を行う。そして、演出制御用CPU31aは、期待度抽選に当選の場合には秘匿種別フラグに「1」を設定する一方、期待度抽選に非当選の場合には秘匿種別フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、確変状態が付与されていないときに図柄Fが指定された場合、秘匿種別フラグに「1」を設定する。

20

## 【 0 1 2 5 】

なお、本実施形態では、図柄Eが指定されたときに行う期待度抽選の当選確率は、図柄Fが指定されたときに行う期待度抽選の当選確率よりも高く設定している。このため、通常演出モードから低期待度の秘匿演出モードへ移行する場合よりも、通常演出モードから高期待度の秘匿演出モードへ移行する場合の方が、確変状態が付与されたことを期待できるようになっている。

## 【 0 1 2 6 】

また、演出制御用CPU31aは、確変モードフラグに「1」が設定されているときに図柄Fが指定された場合、当該図柄に基づく小当り遊技の終了後、確変モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。また、演出制御用CPU31aは、チャンスモードフラグに「1」が設定されているときに図柄Fが指定された場合、当該図柄に基づく小当り遊技の終了後、チャンスモードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。

30

## 【 0 1 2 7 】

また、演出制御用CPU31aは、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときにはずれ図柄が指定された場合、滞在回数リミッタに1を加算する。そして、演出制御用CPU31aは、加算後の滞在回数リミッタの値が「20」に達したとき、演出制御用確変フラグに「0」が設定されている場合には、通常モードフラグに「1」を設定するとともに、他のモード特定フラグに「0」を設定する。一方で、演出制御用CPU31aは、加算後の滞在回数リミッタの値が「20」に達したとき、演出制御用確変フラグに「1」が設定されている場合には、各モード特定フラグに新たな値を設定しない。したがって、本実施形態において、秘匿演出モードの実行が開始されてから20回の図柄変動ゲームが実行された時点で確変状態が付与されていない場合に、秘匿演出モードのモード終了条件が成立することになる。

40

## 【 0 1 2 8 】

また、演出制御用CPU31aは、当り遊技が付与された場合には当該当り遊技終了後において「1」が設定されているモード特定フラグに対応する演出モードを実行するよう

50



に、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。例えば、演出制御用 CPU 31a は、確変モードフラグに「1」が設定されている場合、画像表示部 GH に確変演出モード専用の背景画像を表示させるとともに、画像表示部 GH の上部に「確変演出モード」の文字を表示させて確変演出モードを実行するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。なお、演出制御用 CPU 31a は、秘匿モードフラグに「1」が設定されている場合には、秘匿種別フラグに設定されている値を参照して、低期待度の秘匿演出モード又は高期待度の秘匿演出モードを実行するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0129】

また、演出制御用 CPU 31a は、はずれの図柄変動ゲームが実行された場合には、次の図柄変動ゲーム開始時において「1」が設定されているモード特定フラグに対応する演出モードを実行するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

10

【0130】

また、演出制御用 CPU 31a は、入力した変動パターン指定コマンドにて継続示唆演出用の変動パターンが指定された場合、継続示唆演出にて導出させる演出結果を決定する。具体的には、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用の大当り変動パターンが指定された場合、「第4演出結果（図柄 A 又は図柄 B に基づく大当り遊技が付与されることを報知する演出結果）」を継続示唆演出にて導出させる演出結果として決定する。また、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用の確変示唆変動パターンが指定された場合、「第3演出結果（図柄 C、図柄 D、図柄 E 又は図柄 F に基づく当り遊技が付与されることを報知する演出結果）」を継続示唆演出にて導出させる演出結果として決定する。

20

【0131】

また、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用のはずれ変動パターンが指定されたときに滞在回数リミッタに設定された値が「9」である場合、つまり、第1回目の継続示唆演出を実行させる場合、演出制御用確変フラグに設定された値に関係なく、「第1演出結果（引き続き秘匿演出モードに滞在することを報知する演出結果）」を継続示唆演出にて導出させる演出結果として決定する。

【0132】

また、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用のはずれ変動パターンが指定されたときに滞在回数リミッタに設定された値が「19」である場合、つまり、第2回目の継続示唆演出を実行させる場合、演出制御用確変フラグに「1」が設定されているときには、「第1演出結果」を継続示唆演出にて導出させる演出結果として決定する。一方、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用のはずれ変動パターンが指定されたときに滞在回数リミッタに設定された値が「19」である場合、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときには、「第2演出結果（秘匿演出モードから通常演出モードへ移行することを報知する演出結果）」を継続示唆演出にて導出させる演出結果として決定する。

30

【0133】

そして、演出制御用 CPU 31a は、継続示唆演出用の変動パターンが指定された際には、決定した演出結果を導出させる継続示唆演出を実行するように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。

【0134】

次に、大当り遊技が付与された際に演出制御用 CPU 31a が行う制御について説明する。

40

最初に、図柄 A（15R 大当り）又は図柄 B（15R 非確変大当り）が指定された際に演出制御用 CPU 31a が行う制御について説明する。

【0135】

演出制御用 CPU 31a は、図柄 A 又は図柄 B が指定されるとともに、オープニングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のオープニング演出を実行するように演出表示装置 11 の表示内容を制御する。また、演出制御用 CPU 31a は、最初のラウンドコマンドを入力すると、最終回のラウンド遊技が終了するまでの間、予め決められた演出内容のラウンド演出を実行するように、演出表示装置 11 の表示内容を制御する。そして

50

、演出制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のエンディング演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0136】

次に、図柄C（ジャンプアップ大当り）、図柄D（変短用2R大当り）、図柄E（秘匿用2R大当り）又は図柄F（小当り遊技）が指定された際に演出制御用CPU31aが行う制御について説明する。

【0137】

まず、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、ジャンプアップ大当りが付与されてから1ラウンド目における大入賞口24の3回目の開放が開始されるまで（第2の開放態様で大入賞口24が開閉するまで）の間に実行させる当り遊技演出の演出内容を決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄D、図柄E又は図柄Fが指定された場合、当り遊技が付与されている間に実行させる当り遊技中の演出内容を決定する。以下、「ジャンプアップ大当りの当り遊技演出」と示す場合には、「ジャンプアップ大当りが付与されてから1ラウンド目における大入賞口24の3回目の開放が開始されるまで（第2の開放態様で大入賞口24が開閉するまで）の間に実行される当り遊技演出」を指し示す。

【0138】

本実施形態のパチンコ遊技機において、ジャンプアップ大当り、2R大当り及び小当り遊技中に行う当り遊技演出の演出内容は、第1の演出内容（秘匿演出）、第2の演出内容（確変演出）及び第3の演出内容（チャンス演出）がある。第1の演出内容は、当り遊技終了後に滞在する演出モードが秘匿演出モードであることを示唆する内容となっている。また、第2の演出内容は、当り遊技終了後に滞在する演出モードが確変演出モードであることを示唆する内容（確変状態が付与されることが特定できる内容）となっている。また、第3の演出内容は、当り遊技終了後に滞在する演出モードがチャンス演出モードであることを示唆する内容となっている。

【0139】

そして、演出制御用CPU31aは、図柄C、図柄D、図柄E又は図柄Fが指定されたとき、指定されたときの遊技状態に応じて、当り遊技演出の演出内容を決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、図柄C、図柄D、図柄E又は図柄Fが指定されたとき、指定されたときの確変状態や変短状態の付与態様と、滞在中の演出モードの種類に応じて、当り遊技演出の演出内容を決定する。

【0140】

以下、遊技演出の演出内容の決定にかかる制御について、図6に基づき説明する。

演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、通常モードフラグに「1」が設定されているときには、第1の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する（図6では、決定する演出内容に「 」と示し、決定しない演出内容に「 - 」と示す）。また、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているとき（図6では、「非確変」と示す）、第1の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。一方、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、演出制御用確変フラグに「1」が設定されているとき（図6では、「確変」と示す）、第2の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、チャンスモードフラグに「1」が設定されているときには、演出制御用確変フラグに設定された値にかかわらず、第3の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、確変モードフラグに「1」が設定されているときは、第2の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

【0141】

また、図6に示すように、演出制御用CPU31aは、図柄Dが指定された場合、「1」が設定されているモード特定フラグの種類や、演出制御用確変フラグに設定された値に

かかわらず、第2の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

【0142】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定された場合、通常モードフラグに「1」が設定されているときは、第1の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定された場合、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときには、第1の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。一方、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定された場合、秘匿モードフラグに「1」が設定されているときであって、演出制御用確変フラグに「1」が設定されているときには、第2の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定された場合、チャンスモードフラグに「1」が設定されているときには、演出制御用確変フラグに設定されている値にかかわらず、第3の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定された場合、確変モードフラグに「1」が設定されているときには、第2演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

10

【0143】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Fが指定された場合、通常モードフラグ又は秘匿演出モードに「1」が設定されている場合、演出制御用確変フラグに設定されている値にかかわらず、第1の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Fが指定された場合、チャンスモードフラグに「1」が設定されている場合、演出制御用確変フラグに設定されている値にかかわらず、第3の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。また、演出制御用CPU31aは、図柄Fが指定された場合、確変モードフラグに「1」が設定されている場合、第2の演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

20

【0144】

そして、演出制御用CPU31aは、当り遊技演出の演出内容を決定すると、指定された図柄に基づく当り遊技が付与されているときに、決定した演出内容の当り遊技演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。以下、図柄C、図柄D、図柄E又は図柄Fが指定された際の当り遊技演出の実行にかかる制御について説明する。

【0145】

まず、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、オープニングコマンドを入力すると、1ラウンド目において3回目の大入賞口24の開放まで（第2の開放態様で大入賞口24が開閉されるまで）決定した演出内容の当り遊技演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目において3回目の大入賞口24の開放が開始すると、最終回のラウンド遊技が終了するまでの間、予め決められた演出内容のラウンド演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。そして、演出制御用CPU31aは、エンディングコマンドを入力すると、予め決められた演出内容のエンディング演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

30

【0146】

なお、本実施形態では、変短状態と確変状態の付与態様と演出モードの種類の組み合わせによって遊技状態が設定されている。そして、本実施形態において「第1の遊技状態」とは、変短状態が付与されていないときであって、確変状態が付与されていない状態であって、演出モードとしては通常演出モードに滞在しているときとなる。また、本実施形態において「第2の遊技状態」とは、変短状態が付与されていないときであって、確変状態が付与されている状態であって、演出モードとしては秘匿演出モードに滞在しているときとなる。更に、本実施形態において「第3の遊技状態」とは、変短状態と確変状態の何れもが付与されている状態であって、演出モードとしては確変演出モードに滞在しているときとなる。そして、この場合、変短状態や確変状態を付与する主制御用CPU30aと、演出モードの設定を行う演出制御用CPU31aが遊技状態設定手段として機能する。

40

50

## 【 0 1 4 7 】

また、本実施形態では、当り遊技演出を実行する演出表示装置 1 1 が演出実行手段となり、演出表示装置 1 1 に当り遊技演出を実行させる演出制御用 C P U 3 1 a が演出制御手段として機能する。

## 【 0 1 4 8 】

次に、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 D 又は図柄 E が指定された場合、オープニングコマンドを入力すると、当り遊技が終了するまでの間、決定した演出内容の当り遊技演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

## 【 0 1 4 9 】

また、演出制御用 C P U 3 1 a は、図柄 F が指定された場合、小当り遊技が開始してから終了するまでの間、決定した演出内容の当り遊技演出を実行するように、演出表示装置 1 1 の表示内容を制御する。

## 【 0 1 5 0 】

また、本実施形態では、前述したように、遊技盤 1 0 の左側より発射された遊技球が、符号 Y に示すように遊技盤 1 0 の右側から転動するときには、遊技盤 1 0 の左側から転動するときよりも、大入賞口 2 4 に遊技球が入賞し易くなるように、障害釘等が配設されている。このため、当り遊技が付与されて、大入賞口 2 4 が開放されているときには、符号 Y に示すように遊技盤 1 0 の右側から遊技球が転動するように遊技球を発射させた方が、遊技盤 1 0 の左側から遊技球が転動するように遊技球を発射させるよりも、開放している大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させやすい。つまり、当り遊技が付与されているときには、第 1 遊技領域に向けて遊技球を発射させるよりも、第 2 遊技領域に向けて遊技球を発射させた方が、開放している大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させやすい。このため、本実施形態のパチンコ遊技機では、当り遊技が付与されているときには、遊技球を発射させる遊技領域が第 2 遊技領域であることを遊技者に指示する打出指示演出を実行するようになっている。なお、打出指示演出は、遊技球を発射させる遊技領域が第 2 遊技領域であることを遊技者に指示する他に、大入賞口 2 4 が開閉されている（若しくは、開閉される）ことを報知している。

## 【 0 1 5 1 】

また、本実施形態における打出指示演出には、図 7 ( a ) に示す第 1 の指示態様と、図 7 ( b ) に示す第 2 の指示態様がある。第 1 の指示態様で打出指示演出が行われた場合には、第 2 遊技領域に向けて遊技球を発射させることを指示する指示画像 G 1 が画像表示部 G H における中央の位置に表示されるとともに、キャラクタをモチーフにしたキャラクタ画像 G 2 が画像表示部 G H における左上の位置に表示される。一方、第 2 の指示態様で打出指示演出が行われた場合には、指示画像 G 1 が画像表示部 G H における右下の位置に表示され、キャラクタ画像 G 2 は表示されない。更に、本実施形態では、第 1 の指示態様で打出指示演出が行われた場合には、第 2 の指示態様で打出指示演出が行われた場合と比較して、指示画像 G 1 が大きく表示されるようになっている。なお、打出指示演出が行われる場合、画像表示部 G H の表示領域において指示画像 G 1 やキャラクタ画像 G 2 が表示される表示領域以外の表示領域では、所定の演出（例えば、当り遊技演出）が行われるようになっている。

## 【 0 1 5 2 】

なお、第 1 の指示態様で打出指示演出が行われた場合にキャラクタ画像 G 2 が表示される位置（画像表示部 G H の左上）は、画像表示部 G H において、発射された遊技球を目で追う遊技者の視野に入り易い位置となる。また、第 1 の指示態様で打出指示演出が行われた場合に指示画像 G 1 が表示される位置（画像表示部 G H の中央）は、画像表示部 G H において、画像表示部 G H に表示される各種演出を見ている遊技者の視野に入り易い位置となる。一方、第 2 の指示態様で打出指示演出が行われた場合に指示画像 G 1 が表示される位置（画像表示部 G H の右下）は、画像表示部 G H において、画像表示部 G H に表示される各種演出を見るときに邪魔にならない位置となる。このように、本実施形態において第 1 の指示態様で打出指示演出を行う場合には、第 2 の指示態様で打出指示演出を行う場合

と比較して、遊技球を発射させる遊技領域が第2遊技領域であることを積極的に指示することができるようになっている。

【0153】

以下、打出指示演出の実行にかかる制御について説明する。

演出制御用CPU31aは、図柄A又は図柄Bが指定された場合、オープニングコマンドを入力すると、エンディングコマンドを入力するまでの間、第1の指示態様で打出指示演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0154】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、オープニングコマンドを入力してから、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目における3回目の大入賞口24の開放が行われるまでの間、第2の指示態様で打出指示演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。また、演出制御用CPU31aは、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目における3回目の大入賞口24の開放が行われてから、エンディングコマンドを入力するまでの間、第1の指示態様で打出指示演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0155】

また、演出制御用CPU31aは、図柄D、図柄E又は図柄Fが指定された場合、当り遊技が開始してから終了するまでの間、第2の指示態様で打出指示演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御する。

【0156】

このように、本実施形態において、打出指示演出を実行することで遊技球を発射させる遊技領域が第2遊技領域であることを指示する演出表示装置11と、演出表示装置11に打出指示演出を実行させる演出制御用CPU31aが、打出指示手段として機能する。

【0157】

すなわち、本実施形態では、大入賞口24が第1の開放態様で開閉されているときには第2の指示態様で打出指示演出が実行され、大入賞口24が第2の開放態様で開閉されているときには第1の指示態様で打出指示演出が実行されるようになっている。つまり、大入賞口24が開放する時間が長い（大入賞口24に遊技球を入賞させることが困難でない時間）ときには、遊技球を発射させる遊技領域が第2遊技領域であることを積極的に指示するようになっている。

【0158】

ここで、ジャンプアップ大当り、2R大当り又は小当り遊技が付与された際の打出指示演出の指示態様について、図8に基づき説明する。なお、図8(a)は、ジャンプアップ大当りが付与された際の1ラウンド目における打出指示演出の指示態様を示している。一方、図8(b)は、2R大当り又は小当り遊技が付与された際の当り遊技中における打出指示演出の指示態様を示している。

【0159】

図8(a)に示すように、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目において3回目の大入賞口24の開放が行われる（第2の開放態様で大入賞口24が開閉される）までは、第2の指示態様で打出指示演出が行われる。そして、図8(a)に示すように、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目において3回目の大入賞口24の開放が行われると、第1の指示態様で打出指示演出が行われる。また、図8(b)に示すように、2R大当りや小当り遊技が付与された場合は、第2の指示態様で打出指示演出が行われる。

【0160】

このように、ジャンプアップ大当りが付与されたとしても、1ラウンド目における3回目の大入賞口24の開放が行われるまでは、第2の指示態様で打出指示演出が行われるため、ジャンプアップ大当り、2R大当り及び小当り遊技の何れの当り遊技が付与されているかについて打出指示演出の指示態様からは特定できないようになっている。

【0161】

次に、各遊技状態（演出モードや、変短状態と確変状態の付与態様）にて秘匿用2R大

10

20

30

40

50

当りが付与されたときに行われる当り遊技演出の種類と、各遊技状態にてジャンプアップ大当りが付与されたときに行われる当り遊技演出の種類について、図9に基づき説明する。

【0162】

図9に示すように、秘匿用2R大当りが付与される際には、当該秘匿用2R大当りが付与されるときに滞在している演出モードの種類や確変状態の付与態様に応じて、大当り遊技終了後に移行する演出モードがそれぞれ決まっている。そして、秘匿用2R大当りが付与された際には、当該秘匿用2R大当りが付与されたときの遊技状態（演出モードや、変短状態と確変状態の付与態様）に応じた演出内容の遊技演出が実行される。

【0163】

また、ジャンプアップ大当りが付与される際には、当該ジャンプアップ大当りが付与されるときに滞在している演出モードの種類や確変状態の付与態様にかかわらず、大当り遊技終了後に、確変演出モードに移行する。すなわち、ジャンプアップ大当りが付与された際には、付与されたときの遊技状態（演出モードや、変短状態と確変状態の付与態様）に関係なく、ジャンプアップ大当り遊技終了後の遊技状態は1つに決まっている。

【0164】

しかしながら、ジャンプアップ大当りが付与された際に実行される当り遊技演出の演出内容は、ジャンプアップ大当りが付与されたときの遊技状態（演出モードや、変短状態と確変状態の付与態様）に応じて、変更される。このとき、ジャンプアップ大当りで行われる当り遊技演出は、遊技状態に応じて、秘匿用2R大当りが付与された際に遊技状態に応じて決められる演出内容と同じ演出内容で行われるようになっている。

【0165】

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）図柄変動ゲームが当り（大当りや小当り）となった場合、秘匿用2R大当り（第1の当り遊技）やジャンプアップ大当り（第2の当り遊技）が付与され得る。ジャンプアップ大当りが付与された場合、第1の開放態様で大入賞口24が開閉された後、第2の開放態様で大入賞口24が開閉される。このため、ジャンプアップ大当りが付与されたときであっても、第2の開放態様で大入賞口24が開閉されるまで（1ラウンド目における3回目の大入賞口24の開放まで）は、大入賞口24の開放態様からはジャンプアップ大当りと秘匿用2R大当りのうち何れの当り遊技が付与されたかについて特定できないようになっている。

【0166】

また、秘匿用2R大当りが付与される毎に、遊技状態が変更されるようにした。また、秘匿用2R大当りが付与されたときの遊技状態の種類に応じて、当り遊技演出の演出内容として決定される演出内容を変更するようにした。因みに、変短状態と確変状態が付与されていない通常演出モード滞在中に秘匿用2R大当りが付与された際には、当り遊技終了後に秘匿演出モードに移行させることで確変状態が付与されている可能性を期待させている。また、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときに（秘匿演出モード滞在中に）秘匿用2R大当りが付与された際には、当り遊技終了後に確変演出モードに移行させることで確変状態が付与されたことを認識させるようにしている。このように、秘匿用2R大当りが付与される毎に遊技状態が変化するので、変化した後の遊技状態における楽しさを当り遊技演出の演出内容からも分かり易いようにしている。

【0167】

また、ジャンプアップ大当りが付与されたときに実行する当り遊技演出の演出内容は、ジャンプアップ大当りが付与されたときの遊技状態に応じて、変更するようにした。このとき、秘匿用2R大当りが付与された際の遊技状態に応じて行われる当り遊技演出の演出内容と、ジャンプアップ大当りが付与された際の遊技状態に応じて行われる当り遊技演出の演出内容を同じにした。このため、付与された際の遊技状態に応じて秘匿用2R大当りが付与されているときの当り遊技演出の演出内容が変わる場合であっても、当り遊技演出の演出内容から、ジャンプアップ大当りと秘匿用2R大当りの何れが付与されたかについ

10

20

30

40

50

て秘匿することができる。

【0168】

因みに、通常演出モード滞在中に変短用2R大当りが付与されると第2の演出内容で当り遊技演出が行われる。一方で、通常演出モード滞在中に秘匿用2R大当りや小当り遊技が付与されると第1の演出内容で当り遊技演出が行われる。このように、通常演出モードに滞在中は、確変状態が付与されていないことから、秘匿用2R大当りが付与されたとしても、当該秘匿用2R大当りの終了後に確変演出モードへ移行することがない。このため、通常演出モードに滞在しているときの遊技者としては、2R大当りや小当り遊技における開放態様で大入賞口24が開閉されたとしても、その当り遊技の終了後には秘匿演出モードに滞在することを想定している可能性が高い。すなわち、小当り遊技における開放態様で大入賞口24が開閉される当り遊技（ジャンプアップ大当り、2R大当り及び小当り遊技）が付与されたとしても、当該当り遊技中に実行される当り遊技演出の演出内容が第1の演出内容であることを遊技者が想定している可能性が高い。つまり、通常演出モードは、小当り遊技の開放態様で大入賞口24が開閉される当り遊技が付与されたとしても、第1の演出内容で当り遊技演出が行われる可能性が高いと遊技者が想定している演出モードである。そのため、通常演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際には、当り遊技演出を第1の演出内容で行うようにしている。この結果、通常演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与されたとしても、第2の開放態様で大入賞口24が開閉するまでの間は、実行された当り遊技演出の演出内容について違和感を与えることがない。そのため、ジャンプアップ大当りの1ラウンド目において第2の開放態様で大入賞口24が開閉し始めたときの遊技者の驚きをより大きくすることができる。

10

20

【0169】

また、秘匿演出モード滞在中に変短用の2R大当りが付与されると第2の演出内容で当り遊技演出が行われる。一方、秘匿演出モード滞在中に小当り遊技が付与されると第1の演出内容で当り遊技演出が行われる。また、秘匿演出モード滞在中のとき、確変状態が付与されている場合に秘匿用2R大当りが付与されると第2の演出内容で当り遊技演出が行われ、確変状態が付与されていない場合に秘匿用2R大当りが付与されると第1の演出内容で当り遊技演出が行われる。

【0170】

ところで、秘匿演出モードは、秘匿用2R大当り又は小当り遊技が付与された後に移行する演出モードである。すなわち、秘匿演出モードに滞在しているときには確変状態が付与されている可能性があるため、秘匿用2R大当りが付与されても、第2の演出内容で当り遊技演出が行われることが想定されている可能性が高い。特に、確変状態が付与されていることを認識できているとき（例えば、秘匿演出モードに移行してから21回以上の図柄変動ゲームが実行されているとき）などは、小当り遊技の開放態様で大入賞口24が開閉された際には、第2の演出内容で当り遊技演出が行われることを想定している可能性が高い。一方、何らかの理由によって秘匿演出モードの滞在中であっても、確変状態が認識できているときなどは、小当り遊技の開放態様で大入賞口24が開閉された際に第1の演出内容で当り遊技が行われることを想定している可能性が高い。つまり、確変状態が付与されていないことが予想可能なときや、確変状態が付与されていることが予想可能なときは、遊技者の予想によって、秘匿用2R大当りが付与された際に行われる当り遊技演出の演出内容が変化する。

30

40

【0171】

そのため、秘匿演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際に、確変状態が付与されていないときは当り遊技演出を第1の演出内容で行うようにしている。一方、秘匿演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際に、確変状態が付与されているときは当り遊技演出を第2の演出内容で行うようにしている。この結果、秘匿演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与されたとしても、第2の開放態様で大入賞口24が開閉するまでの間は、遊技者によって想定される演出内容にて当り遊技演出が行われるので、実行された当り遊技演出の演出内容について違和感を与えることがない。そのた

50

め、ジャンプアップ大当りの１ラウンド目において第２の開放態様で大入賞口２４が開閉し始めたときの遊技者の驚きをより大きくすることができる。

【０１７２】

また、チャンス演出モード滞在中に変短用２Ｒ大当りが付与されると第２の演出内容で当り遊技演出が行われる。一方で、チャンス演出モード滞在中に秘匿用２Ｒ大当り又は小当り遊技が付与されると第３の演出内容で当り遊技演出が行われる。このように、チャンス演出モードに滞在中は、秘匿用２Ｒ大当りが付与されたとき、確変状態が付与されていたとしても、当り遊技終了後はチャンス演出モードが引き続き実行される。このため、チャンス演出モードに滞在しているときの遊技者としては、２Ｒ大当りや小当り遊技における開放態様で大入賞口２４が開閉されたとしても、その当り遊技の終了後にはチャンス演出モードに滞在することを想定している可能性が高い。すなわち、小当り遊技における開放態様で大入賞口２４が開閉される当り遊技が付与されたとしても、当該当り遊技中に実行される当り遊技演出の演出内容が第３の演出内容であることを遊技者が想定している可能性が高い。つまり、チャンス演出モードは、小当り遊技の開放態様で大入賞口２４が開閉される当り遊技が付与されたとしても、第３の演出内容で当り遊技演出が行われる可能性が高いと遊技者が想定している演出モードである。そのため、チャンス演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際には、当り遊技演出を第３の演出内容で行うようにしている。この結果、チャンス演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与されたとしても、第２の開放態様で大入賞口２４が開閉するまでの間は、実行された当り遊技演出の演出内容に対して違和感を与えることがない。そのため、ジャンプアップ大当りの１ラウンド目において第２の開放態様で大入賞口２４が開閉し始めたときの遊技者の驚きをより大きくすることができる。

【０１７３】

また、確変演出モード滞在中に変短用２Ｒ大当り、秘匿用２Ｒ大当り又は小当り遊技が付与されると第２の演出内容で当り遊技演出が行われる。このように、確変演出モードに滞在中は、２Ｒ大当りと小当り遊技の何れの当り遊技が付与されたときであっても、当り遊技終了後は確変演出モードが引き続き実行される。このため、確変演出モードに滞在しているときの遊技者としては、２Ｒ大当りや小当り遊技における開放態様で大入賞口２４が開閉されたとしても、その当り遊技の終了後には確変演出モードに滞在するものと想定している。すなわち、小当り遊技における開放態様で大入賞口２４が開閉される当り遊技が付与されたとしても、当該当り遊技中に実行される当り遊技演出の演出内容が第２の演出内容であることを遊技者が想定している。つまり、確変演出モードは、小当り遊技の開放態様で大入賞口２４が開閉される当り遊技が付与されたとしても、第２の演出内容で当り遊技演出が行われると遊技者が想定している演出モードである。そのため、確変演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際には、当り遊技演出を第２の演出内容で行うようにしている。この結果、確変演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与されたとしても、第２の開放態様で大入賞口２４が開閉するまでの間は、実行された当り遊技演出の演出内容に対して違和感を与えることがない。そのため、ジャンプアップ大当りの１ラウンド目において第２の開放態様で大入賞口２４が開閉し始めたときの遊技者の驚きをより大きくすることができる。

【０１７４】

(２) 確変状態と変短状態が付与されていないとき(第１の遊技状態)に秘匿用２Ｒ大当り(第１の当り遊技)が付与された際には、当該大当り遊技終了後は、変短状態が付与されない一方で確変状態が付与される(第２の遊技状態)。また、変短状態と確変状態のうち確変状態のみが付与されているとき(第２の遊技状態)に秘匿用２Ｒ大当りが付与された際には、当該大当り遊技終了後は、変短状態と確変状態が付与される。また、秘匿用２Ｒ大当りが付与される毎に、変短状態と確変状態の付与態様(遊技状態)が変更されるとき、その変更に応じて秘匿用２Ｒ大当りが付与されている際の当り遊技演出の演出内容を変更する。そして、ジャンプアップ大当り(第２の当り遊技)が付与されたときの当り遊技演出の演出内容を確変状態と変短状態の付与態様に応じて、秘匿用２Ｒ大当りが付与

10

20

30

40

50



された際の当り遊技演出の演出内容を変更するのと同じように、変更するようにした。この結果、変短状態と確変状態の付与態様に応じて秘匿用 2 R 大当りが付与された際の当り遊技演出の演出内容が変更される場合であっても、当り遊技演出の演出内容からはジャンプアップ大当りと秘匿用 2 R 大当りのうち何れの当り遊技が付与されたかについて秘匿することができる。

【 0 1 7 5 】

( 3 ) 通常演出モード ( 第 1 の遊技状態 ) に滞在しているときに秘匿用 2 R 大当り ( 第 1 の当り遊技 ) が付与された際には、当該大当り遊技終了後は、秘匿演出モード ( 第 2 の遊技状態 ) に滞在する。また、その後、秘匿演出モードに滞在しているときに秘匿用 2 R 大当りが付与された際には、当該大当り遊技終了後は、確変演出モードに滞在する。また、秘匿用 2 R 大当りが付与される毎に、演出モードの種類 ( 遊技状態 ) が変更されるとき、その変更に応じて秘匿用 2 R 大当りが付与されている際の当り遊技演出の演出内容を変更する。そして、ジャンプアップ大当り ( 第 2 の当り遊技 ) が付与されたときの当り遊技演出の演出モードの種類に応じて、秘匿用 2 R 大当りが付与された際の当り遊技演出の演出内容を変更するのと同じように、変更するようにした。この結果、演出モードの種類に応じて秘匿用 2 R 大当りが付与された際の当り遊技演出の演出内容が変更される場合であっても、当り遊技演出の演出内容からはジャンプアップ大当りと秘匿用 2 R 大当りのうち何れの当り遊技が付与されたかについて秘匿することができる。

【 0 1 7 6 】

( 4 ) 第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 ( 特別入賞手段 ) が開閉されているときと、第 2 の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉されているときと、で打出指示演出の指示態様を異ならせた。これにより、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉されているときに、第 2 遊技領域に向けて遊技球を発射させたくないと考えている遊技者は、打出指示演出の指示態様を把握するだけで、第 2 遊技領域に向けて遊技球を発射させるか否かについて容易に判断できる。

【 0 1 7 7 】

( 5 ) 第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 ( 特別入賞手段 ) が開閉されているときであっても、大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させられないわけではない。つまり、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉されているからといって、全ての遊技者が遊技球を発射させないわけではない。そのため、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉されているときであっても、打出指示演出を実行することによって、大入賞口 2 4 の開閉に気付いていれば遊技球を発射させていたという残念な気持ちにさせない。

【 0 1 7 8 】

( 6 ) 秘匿用 2 R 大当りとジャンプアップ大当りでは、何れの当り遊技が付与された場合でも、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 ( 特別入賞手段 ) が開閉されているときは第 2 の指示態様 ( 第 1 の開放態様における指示態様 ) で打出指示演出が行われる。そして、ジャンプアップ大当りにおいて、第 1 の開放態様から第 2 の開放態様へと切り替わると、打出指示演出の指示態様も第 2 の指示態様から第 1 の指示態様へと切り替わる。このため、打出指示演出の指示態様が第 2 の指示態様へ切り替わると、付与された当り遊技が秘匿用 2 R 大当りではなくジャンプアップ大当りであることを認識させることができる。また、ジャンプアップ大当りが付与されたとしても、第 2 の指示態様で打出指示演出が行われるまでは、打出指示演出の指示態様から秘匿用 2 R 大当りとジャンプアップ大当りのうち何れの当り遊技が付与されたかについて秘匿することができる。同様に、変短用 2 R 大当りや小当り遊技が付与される場合であっても、第 1 の指示態様で打出指示演出が実行されている間は、ジャンプアップ大当り、変短用 2 R 大当り及び小当り遊技のうち何れの当り遊技が付与されるかについて秘匿することができる。

【 0 1 7 9 】

( 7 ) 第 2 の開放態様で大入賞口 2 4 ( 特別入賞手段 ) が開閉されているとき ( 及び開閉されるとき ) には、第 1 の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉されているときよりも指示画像 G 1 を大きく画像表示部 G H に表示する ( 大きい指示態様で遊技球を発射させる遊技領

10

20

30

40

50

域が第2遊技領域であることを指示する)ようにした。これにより、第2の開放態様で大入賞口24が開閉されているときには、第2遊技領域に向けて遊技球を発射させるべきであることを遊技者が把握し易くなる。

【0180】

(8)秘匿演出モードに移行したとしても、20回を超える回数だけの図柄変動ゲームを実行させると、確変状態の付与態様を確実に認識できるようにした。このため、秘匿演出モードに移行したときには、20回を超える回数だけの図柄変動ゲームを実行させるために遊技を継続させることができる。

【0181】

更に、秘匿演出モードに滞在しているときには、確変状態が付与されていない場合であっても、取得した変動パターン振分用乱数の値に基づいて、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されるときに決定される変動パターンが決定されるようにした。このため、秘匿演出モードに滞在しているときには、実行される図柄変動ゲームの内容によって、確変状態の付与態様が認識できないようになっている。その結果、秘匿演出モードに移行してから20回を超える回数の図柄変動ゲームが実行されるよりも前に、図柄変動ゲームの内容から確変状態が付与されていないことを悟らせて遊技を中断させてしまうようなことを防止することができる。そして、秘匿演出モードに移行すると、その後20回を超える回数の図柄変動ゲームが実行されるまでは遊技を継続させやすくなっている。

【0182】

なお、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。

・上記実施形態において、新たな演出モードを実行可能に構成しても良い。例えば、変短状態が付与されていないときに実行される演出モードであって、確変状態が付与されるときにのみ実行される確変確定の演出モードを実行可能に構成しても良い。そして、確変状態が付与されていないときであって、秘匿演出モードに滞在しているときに、秘匿用2R大当たりが付与された際には、当該大当たり遊技終了後に前記確変確定の演出モードに移行するように設定しても良い。このように構成すると、秘匿演出モードに滞在しているときに秘匿用2R大当たりが付与された際には、当該大当たり遊技が付与される際の確変状態の付与態様に関係なく、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されていることを演出モードから確実に認識できるようになる。このため、秘匿演出モード滞在中は秘匿用2R大当たりが付与されても確変状態の付与態様が確実に認識できるため、たとえ小当たり遊技を経て秘匿演出モードに滞在している場合(確変状態が付与されていない場合)であっても、遊技者にとって通常演出モードよりも有利な演出モードとなる。その結果、秘匿演出モードに移行した場合には、確変状態が付与されていなくても、遊技者の興趣を向上させることができる。

【0183】

・上記実施形態において、変短状態が付与されているときは第1遊技領域に向けて遊技球を発射させた方が、第2遊技領域に向けて遊技球を発射させるよりも有利な仕様に変更しても良い。このような仕様にするためには、例えば、ゲート27を第1遊技領域に配置すれば良い。また、このような仕様に変更した場合、当り遊技終了後から所定時間(例えば、30秒間や、ゲート27に遊技球が入賞するまでの間)だけ、第1遊技領域に向けて遊技球を発射させることを指示する内容の演出を実行するようにしても良い。

【0184】

・上記実施形態において、音声演出を行うスピーカを設け、当該スピーカにて打出指示演出を行うようにしても良い。このとき、第1の指示態様で打出指示演出を行う場合には、第2の指示態様で打出指示演出を行う場合よりも音量が大きくなるようにしても良い。

【0185】

・上記実施形態において、音声演出を行うスピーカなどの音声演出装置や、発光演出を行うランプなどの発光演出装置を設けても良い。そして、演出表示装置11以外の音声演出装置や発光演出装置にて打出指示演出を行うように構成しても良い。例えば、第1の指示態様で打出指示演出を行う場合には、第2の指示態様で打出指示演出を行う場合よりも

、表示演出装置としての演出表示装置 1 1、音声演出装置及び発光演出装置のうち多くの演出装置を用いて、遊技球を発射させる遊技領域が第 2 遊技領域であることを指示するようにしても良い。

【 0 1 8 6 】

・上記実施形態において、第 1 の指示態様は、第 2 の指示態様よりも遊技者に認識されやすいような演出態様（例えば、大げさな演出態様）であれば、画像表示部 G H における指示態様を変更しても良い。

【 0 1 8 7 】

・上記実施形態において、大入賞口 2 4 を複数備え、それぞれが配置される遊技領域を異ならせても良い。更に、第 1 遊技領域に配置される第 1 の大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために第 1 遊技領域に遊技球を発射させる場合よりも、第 2 遊技領域に配置される第 2 の大入賞口 2 4 に遊技球を入賞させるために第 2 遊技領域に遊技球を発射させた方が大入賞口 2 4 に遊技球が入賞しやすいように構成しても良い。すなわち、複数の大入賞口 2 4 の遊技者にとっての有利度を異ならせても良い。そして、複数の大入賞口 2 4 のうち、遊技者にとっての有利度が高い（遊技者にとって有利な）大入賞口 2 4 が開放されるときには第 1 の指示態様で打出指示演出を行い、前記遊技者にとっての有利度が低い大入賞口 2 4 が開放されるときには第 2 の指示態様で打出指示演出を行うように構成しても良い。なお、開放させる大入賞口 2 4 の種類は、大当たり遊技の種類毎に予め決めておいても良い。但し、2 R 大当たりや小当たり遊技が付与された際に開放する大入賞口 2 4 の種類は、開閉される大入賞口 2 4 の種類からも何れの当り遊技が付与されたかについて秘匿するために、同一であることが望ましい。

【 0 1 8 8 】

・上記実施形態において、第 1 の指示態様で打出指示演出が行われる際に表示される指示画像 G 1 と、第 2 の指示態様で打出指示演出が行われる際に表示される指示画像 G 1 を異ならせても良い。

【 0 1 8 9 】

・上記実施形態において、大当たりとなったときに付与され得る複数種類の大当たり遊技のうち、付与されることが決定される確率が低い種類の大当たり遊技が付与された際には、第 1 の指示態様で打出指示演出を行うように構成しても良い。その一方で、大当たりとなったときに付与され得る複数種類の大当たり遊技のうち、付与されることが決定される確率が高い種類の大当たり遊技が付与された際には、第 2 の指示態様で打出指示演出を行うように構成しても良い。

【 0 1 9 0 】

・上記実施形態において、第 1 の指示態様で打出指示演出を行う場合、図 1 0 に示すような、第 2 遊技領域に遊技球を発射させるために遊技球を発射させるべき位置を説明する画像 S G を表示させて行う説明演出を実行するようにしても良い。説明演出を実行する際に表示される画像 S G は、遊技盤 1 0 の画像に、遊技盤 1 0 に遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口 2 4 に到達するまでの遊技球が転動する道筋を示す矢印の画像を付加したものである。

【 0 1 9 1 】

・上記実施形態において、秘匿演出モードとして低期待度の秘匿演出モードと高期待度の秘匿演出モードを実行可能に構成したが、1 種類のみ実行可能に構成しても良い。また、秘匿演出モードの種類を増やしても良い。

【 0 1 9 2 】

・上記実施形態において、低期待度の秘匿演出モード滞在中に小当たり遊技が付与された場合でも、期待度抽選を行い、当該期待度抽選の当選可否に基づいて小当たり遊技終了後に滞在する秘匿演出モードの種類（低期待度又は高期待度）を決定するようにしても良い。同様に、低期待度の秘匿演出モード滞在中に秘匿用 2 R 大当たりが付与された場合でも、当該当り遊技終了後に秘匿演出モードに滞在させるときには、期待度抽選を行い、当該期待度抽選の当選可否に基づいて秘匿用 2 R 大当たり終了後に滞在する秘匿演出モードの種類を

10

20

30

40

50

決定するようにしても良い。

【0193】

・上記実施形態において、当り遊技演出の演出内容のうち第1の演出内容（秘匿演出）を、秘匿演出モードの種類に合わせて複数種類にしても良い。例えば、当り遊技演出の第1の演出内容の種類として、当り遊技終了後に低期待度の秘匿演出モードに滞在することを示唆する内容の種類と、当り遊技終了後に高期待度の秘匿演出モードに滞在することを示唆する内容の種類を備えても良い。そして、秘匿用2R大当りや小当り遊技が付与された場合とき、当該当り遊技終了後に秘匿演出モードに滞在する際には、当該秘匿演出モードの種類を示唆する種類の第1の演出内容で当り遊技演出を実行するようにしても良い。このとき、ジャンプアップ大当り遊技が付与された際も、秘匿用2R大当りが付与されたときに選択される演出内容で当り遊技演出を実行するようにすれば良い。

10

【0194】

・上記実施形態において、第2回目の継続示唆演出を実行させる際に確変状態が付与されている場合であっても、継続示唆演出にて第2演出結果が導出された後、通常演出モードへ移行するようにしても良い。このように構成する場合には、通常演出モードに滞在しているときであっても、確変状態が付与されていることを期待させることができる。

【0195】

・上記実施形態において、継続示唆演出を実行しなくても良い。

・上記実施形態において、演出モードの種類のみを見てジャンプアップ大当りにおける当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。例えば、通常演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際には第1の演出内容、秘匿演出モード滞在中にジャンプアップ大当りが付与された際には第2の演出内容を決定するようにしても良い。このように構成する場合には、演出モードが遊技状態となり、「第1の遊技状態」が「通常演出モード」、「第2の遊技状態」が「秘匿演出モード」となる。そして、この場合、演出モードを設定する演出制御用CPU31aが遊技状態設定手段として機能する。そして、上記のような構成に変更するときは、当り遊技演出の演出内容を決定する際に、変短状態や確変状態の付与態様を確認（参照）しなくとも良いため、上記実施形態と比較して制御的な負担を軽減することができる。

20

【0196】

・上記実施形態において、変短状態と確変状態の付与態様を見てジャンプアップ大当りにおける当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。例えば、変短状態と確変状態の何れもが付与されていないときには第1の演出内容、変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているときには第2の演出内容を決定するようにしても良い。このように構成する場合には、変短状態と確変状態の付与態様が遊技状態となり、「第1の遊技状態」が「変短状態と確変状態の何れもが付与されていないとき」、「第2の遊技状態」が「変短状態が付与されていない一方で確変状態が付与されているとき」となる。そして、この場合、変短状態や確変状態を付与する主制御用CPU30aが遊技状態設定手段として機能する。そして、上記のような構成に変更するときは、当り遊技演出の演出内容を決定する際に、演出モードの種類（モード特定フラグ）を確認（参照）しなくとも良いため、上記実施形態と比較して制御的な負担を軽減することができる。

30

40

【0197】

・上記実施形態において、確変状態の付与態様を見てジャンプアップ大当りにおける当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。例えば、変短状態が付与されていない場合、確変状態が付与されていないときには第1の演出内容、確変状態が付与されているときには第2の演出内容を決定するように構成しても良い。このように構成する場合には、確変状態の付与態様が遊技状態となり、「第1の遊技状態」が「確変状態が付与されていないとき」、「第2の遊技状態」が「確変状態が付与されているとき」となる。そして、この場合、確変状態を付与する主制御用CPU30aが遊技状態設定手段として機能する。

【0198】

50

・上記実施形態において、秘匿演出モード滞在中にジャンプアップ大当たりが付与された際には、第1の演出内容と第2の演出内容の中から抽選によって当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。このとき、ジャンプアップ大当たりが付与された際に、確変状態が付与されている場合には、確変状態が付与されていない場合よりも、第2の演出内容を決定しやすいように構成しても良い。また、秘匿演出モード滞在中に限らず、通常演出モード滞在中であっても、ジャンプアップ大当たりが付与された際には、第1の演出内容と第2の演出内容から抽選によって当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。但し、通常演出モード滞在中にジャンプアップ大当たりが付与された際には、高確率で第1の演出内容が当り遊技演出の演出内容として決定されることが好ましい。

#### 【0199】

・上記実施形態において、演出制御用CPU31aは、図柄A又は図柄Bが指定された場合、オープニングコマンドを入力してから最初のラウンドコマンド（又は、何回目かのラウンドコマンド）を入力するまでの間、第1の指示態様で打出指示演出を実行するように、演出表示装置11の表示内容を制御するようにしても良い。また、同様に、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定された場合、ジャンプアップ大当たりの1ラウンド目における3回目の大入賞口24の開放が行われてから、何回目かのラウンドコマンドを入力するまでの間、第1の指示態様で打出指示演出を実行するように演出表示装置11の表示内容を制御するようにしても良い。そして、第1の指示態様で打出指示演出を実行させた後は、第2の指示態様又は第2の指示態様とは異なる第3の指示態様で打出指示演出を実行させるように構成しても良い。

#### 【0200】

・上記実施形態において、チャンス演出モード滞在中にジャンプアップ大当たりが付与された際には、第2の演出内容と第3の演出内容の中から抽選によって、当り遊技演出の演出内容を決定するようにしても良い。このとき、ジャンプアップ大当たりが付与された際の確変状態の付与態様に応じて、第2の演出内容が当り遊技演出の演出内容として決定される確率を異ならせても良い。

#### 【0201】

・上記実施形態において、小当たり抽選を行わなくても良い。この場合、小当たり遊技が付与されることがなくなるため、小当たり遊技を備える必要もない。

・上記実施形態において、変短用2R大当たりを備えなくても良い。このとき、上記実施形態において変短用2R大当たりに対応する大当たり図柄を、秘匿用2R大当たりに対応する大当たり図柄に変更しても良い。

#### 【0202】

・上記実施形態において、打出指示演出を行わなくても良い。

・上記実施形態において、当り遊技演出を行わなくても良い。

・上記実施形態において、ジャンプアップ大当たりや秘匿用2R大当たりを備えなくても良い。例えば、付与される大当たり遊技の種類として、15R確変大当たりと15R非確変大当たりの2種類としても良い。

#### 【0203】

・上記実施形態において、第1の開放態様にて大入賞口24が開閉されるときの大入賞口24の開放時間を、遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口24に到達するまでの時間よりも短い時間に設定したが、そのように設定する必要はない。同様に、第2の開放態様にて大入賞口24が開閉されるときの大入賞口24の開放時間を、遊技球が発射されてから当該遊技球が大入賞口24に到達するまでの時間よりも長い時間に設定したが、そのように設定する必要はない。但し、第1の開放態様にて大入賞口24が開放される時間は、大入賞口24に遊技球を入賞させるためには短い時間が設定され、第2の開放態様にて大入賞口24が開放される時間は、大入賞口24に遊技球を入賞させるために十分長い時間が設定されていることが好ましい。

#### 【0204】

・上記実施形態において、当り遊技演出の演出内容は、当り遊技終了後に滞在する演出

10

20

30

40

50

モード（遊技状態）を示唆する内容でなくても良い。第１の演出内容、第２の演出内容及び第３の演出内容の違いを遊技者が認識可能な構成であれば、例えば、演出の「色」が異なるだけの違いでも良い。

【０２０５】

・上記実施形態において、大入賞口２４又は大入賞口扉２３にランプなどの発光装置を設け、当り遊技中には発光装置が発光するようにしても良い。また、第１の指示態様にて打出指示演出を行う場合に限り、前記発光装置を発光するように構成しても良い。このように構成した場合、発光装置が発光することによって、遊技球を発射させて入賞させるために狙う大入賞口２４の位置を遊技者に把握させやすくなる。

【０２０６】

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）前記打出指示手段は、前記第２の開放態様で特別入賞手段が開閉するとき、遊技球を発射させる遊技領域が前記第２遊技領域であることを指示することに加えて、第２遊技領域に遊技球を発射させるために遊技球を発射させるべき位置を説明する説明演出を行う。

【０２０７】

（ロ）当り遊技の終了後に、遊技球を発射させる遊技領域が前記第１遊技領域であることを指示する通常打出指示手段を備えた。

【符号の説明】

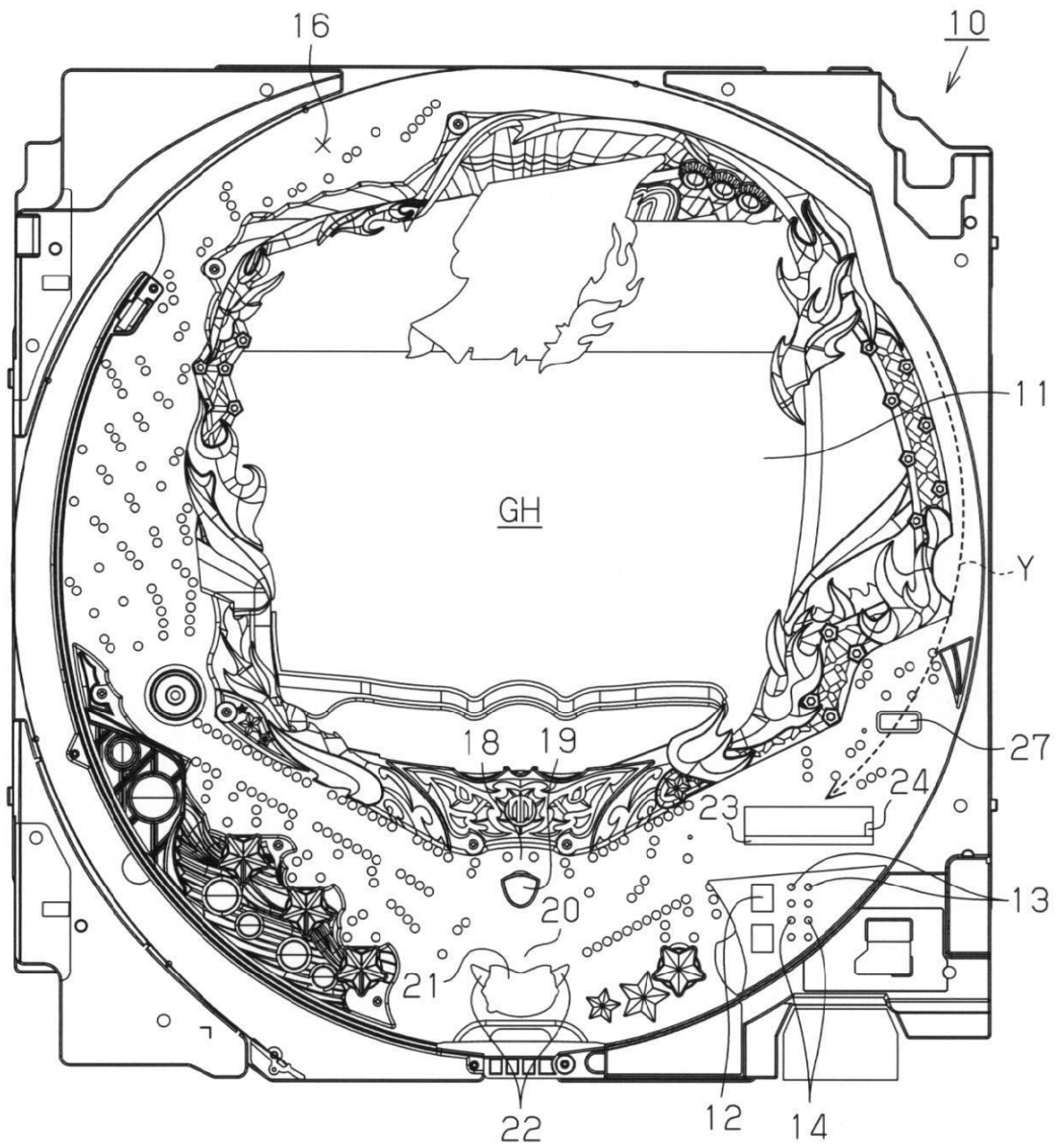
【０２０８】

G H...画像表示部、１１...演出表示装置、１２...特図表示装置、１３...特図保留記憶表示装置、１４...普通図柄表示装置、１９...第１始動入賞口、２１...第２始動入賞口、２２...開閉羽根、２４...大入賞口、２７...ゲート、３０...主制御基板、３０a...主制御用CPU、３０b...主制御用ROM、３０c...主制御用RAM、３１...演出制御基板、３１a...演出制御用CPU、３１b...演出制御用ROM、３１c...演出制御用RAM。

10

20

【図 1】

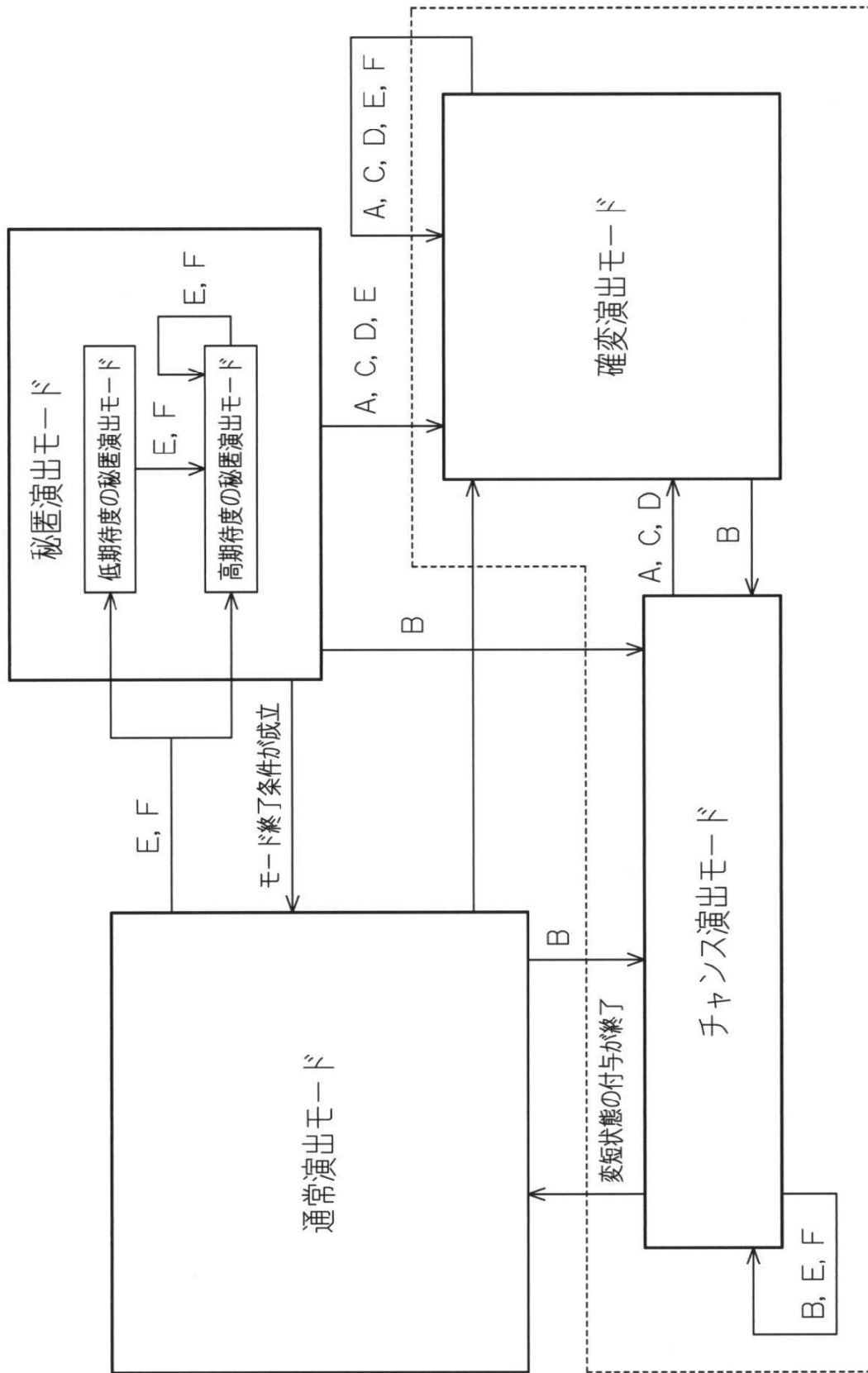


【 図 2 】

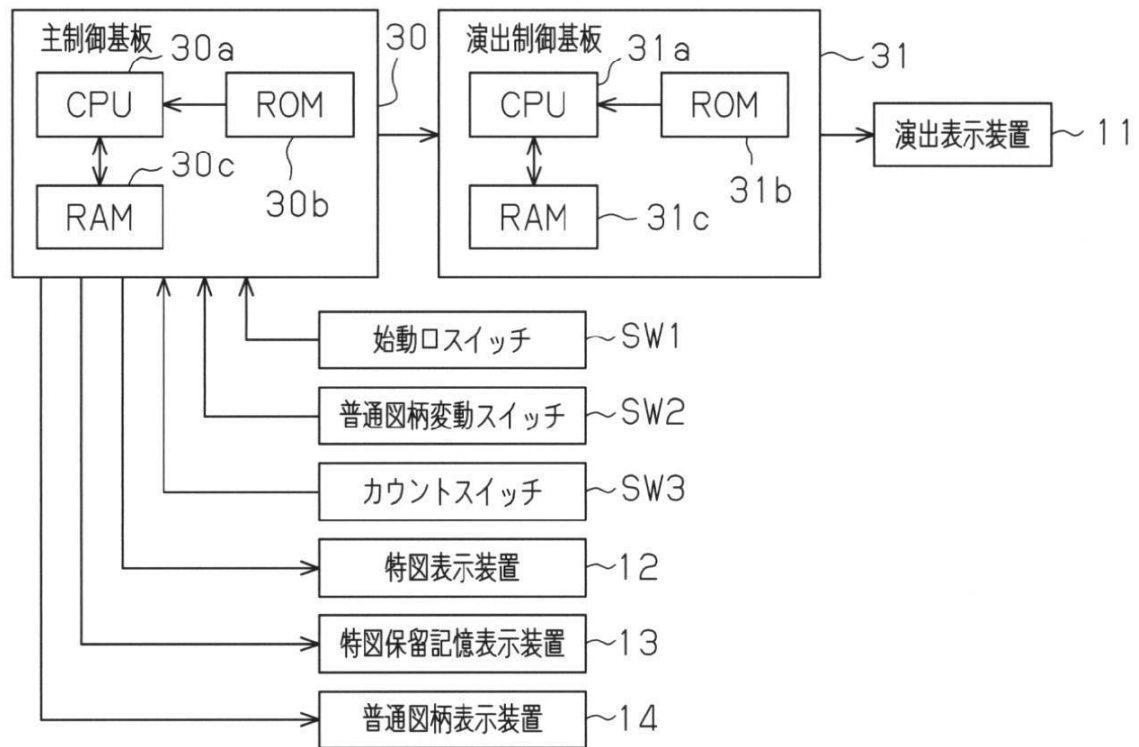
種類	特別図柄	名称	当選時の 確変状態	当選時の 変短状態	当選後の 確変状態	当選後の 変短状態	オープニング	ラウンド遊技	エンディング
大当り	A (41)	15R確変大当り	無	無	有	次回まで	10秒	25秒	11秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
	B (37)	15R非確変大当り	無	無	無	70回	10秒	25秒	11秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
	C (2)	ジャンプアップ大当り	無	無	有	次回まで	0.02秒	1R:0.06×2+24.88 2R~15R:25秒	11秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
小当り	D (10)	2R大当り 変短用 2R大当り	無	無	有	次回まで	0.02秒	0.06秒	1秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
	E (10)	2R大当り 秘匿用 2R大当り	無	無	有	0回	0.02秒	0.06秒	1秒
			無	有		次回まで			
			有	無		次回まで			
			有	有		次回まで			
	F (5)	小当り遊技	無	無	現状維持	現状維持	0秒	0.06秒 (1回目, 2回目)	1.02秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					



【図 3】



【図4】



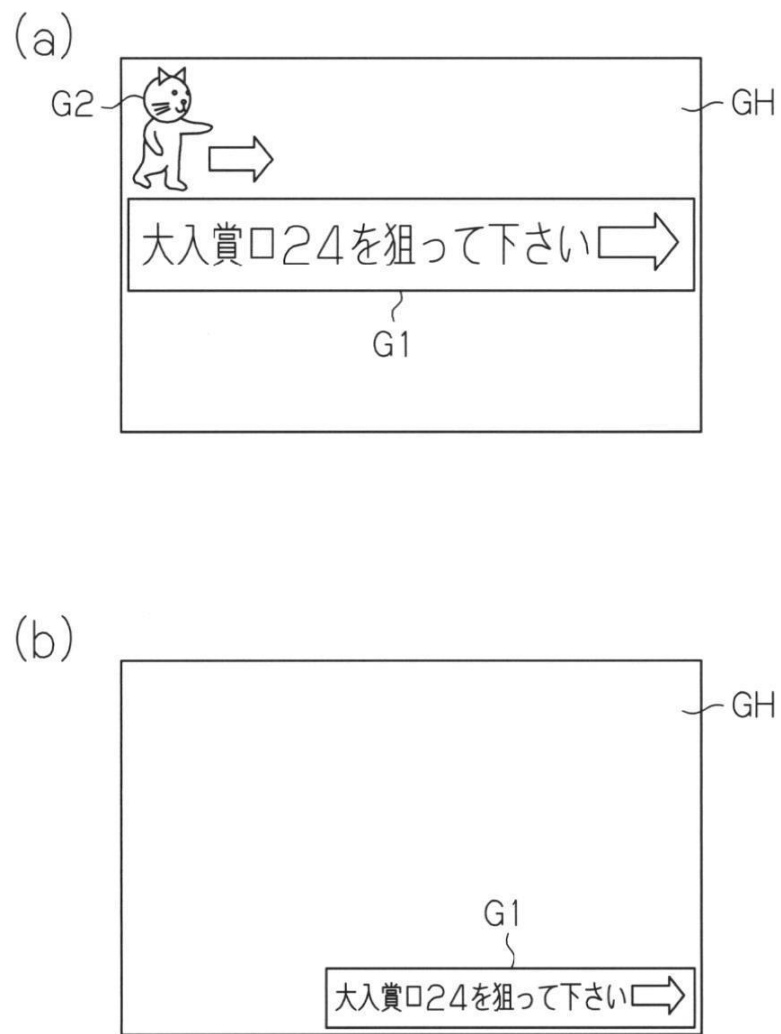
【図5】

抽選結果	変動パターン	
	通常用の 変動パターン	継続示唆演出用の 変動パターン
はずれ	はずれ通常演出用の 変動パターン	継続示唆演出用の はずれ変動パターン
	はずれリーチ演出用の 変動パターン	
図柄A、図柄B	大当り演出用の 変動パターン	継続示唆演出用の 大当り変動パターン
図柄C、図柄D、図柄E、図柄F	確変示唆演出用の 変動パターン	継続示唆演出用の 確変示唆変動パターン

【図 6】

抽選 結果	通常演出モード			秘匿演出モード						チャンス演出モード						確変演出モード		
	非確変			非確変			確変			非確変			確変			確変		
	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容	第1の 演出 内容	第2の 演出 内容	第3の 演出 内容
図柄C	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—
図柄D	—	○	—	—	○	—	—	○	—	—	○	—	—	○	—	—	○	—
図柄E	○	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—
図柄F	○	—	—	○	—	—	○	—	—	—	—	○	—	—	—	—	○	—

【図7】



【図 8】

(a) ジャンプアップ大当り (図柄C)

大入賞口24	開放					
	閉鎖					
打出指示演出		第2の指示態様			第1の指示態様	

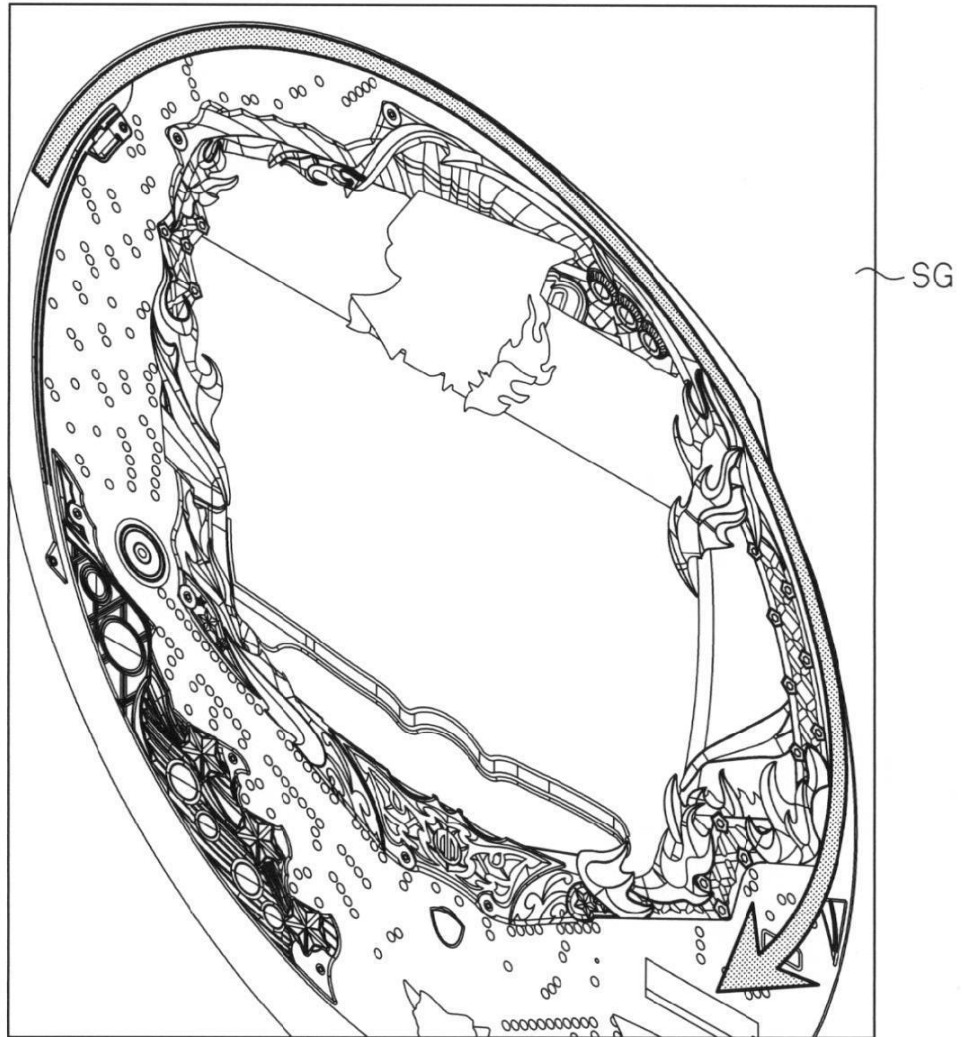
(b) 2R大当り (図柄D又は図柄E) と小当り遊技 (図柄F)

大入賞口24	開放					
	閉鎖					
打出指示演出		第2の指示態様				

【図 9】

当り遊技	滞在中の演出モード	確変状態	当り遊技終了後の演出モード	当り遊技演出の演出内容
秘匿用 2R大当り	通常演出モード	無	秘匿演出モード	第1の演出内容
	秘匿演出モード	無	秘匿演出モード	第1の演出内容
		有	確変演出モード	第2の演出内容
	チャンス演出モード	有	確変演出モード	第2の演出内容
		無 有	チャンス演出モード	第3の演出内容
ジャンプアップ 大当り	通常演出モード	無	確変演出モード	第1の演出内容
	秘匿演出モード	無		第1の演出内容
		有		第2の演出内容
	確変演出モード	有		第2の演出内容
	チャンス演出モード	無		第3の演出内容
		有		

【図10】



---

フロントページの続き

- (72)発明者 馬場 俊宏  
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
- (72)発明者 石田 嘉也  
名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

審査官 田中 洋行

- (56)参考文献 特開2011-139737(JP,A)  
特開2009-273807(JP,A)  
特開2006-000568(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)  
A63F 7/02