

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号
特許第5461308号
(P5461308)

(45) 発行日 平成26年4月2日 (2014.4.2)

(24) 登録日 平成26年1月24日 (2014.1.24)

(51) Int.Cl.

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 O

A 6 3 F 7/02 3 O 4 D

請求項の数 3 (全 41 頁)

(21) 出願番号	特願2010-123574 (P2010-123574)	(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2011-245175 (P2011-245175A)		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12月21日 (2012.12.21)		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】

遊技に係る制御を実行する遊技制御手段と、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、遊技中に前記演出用操作手段を遊技者に操作させる操作期間を設定する期間設定手段と、遊技者にとって有利となる特典を付与するか否かを判定する特典判定手段と、を備え、前記遊技制御手段は、遊技中の演出として、前記操作期間を設定するとともに、当該操作期間中に前記演出用操作手段の操作結果を演出内容に反映させる結果、前記特典が付与されることを報知する特典報知演出を行う遊技機において、

前記遊技制御手段は、

前記操作期間中、前記演出用操作手段の操作の検知に基づき、進行順序が予め定められた複数段階に亘って変化させる内部管理段階を管理するとともに、各内部管理段階を初期段階から段階が進行する毎に、前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な非確定段階と、当該非確定段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な確定可能段階と、当該確定可能段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ変化可能な確定段階と、に分類して管理し、

前記操作期間中、前記内部管理段階に基づいて前記特典報知演出を実行させるとともに、前記内部管理段階が前記確定段階に達していれば前記特典報知演出の実行途中に確定演出を実行させ得る一方で、前記内部管理段階が前記確定段階に達していなければ前記内部管理段階にかかわらず前記特典報知演出の実行途中に前記確定演出を実行させないで、

前記操作期間の終了に伴う前記特典報知演出の終了に際し、前記内部管理段階が前記確

10

20

定可能段階未満であれば前記特典判定手段の判定結果にかかわらず前記確定演出を実行させない一方で、前記内部管理段階が前記確定可能段階以上であれば前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合に前記確定演出を実行させ、

前記特典報知演出には、前記確定段階に分類される内部管理段階の段階を異ならせた複数種類の特典報知演出を含み、

前記遊技制御手段は、

前記操作期間の設定に際しては前記特典報知演出の種類を決定するとともに、決定した特典報知演出に対応付けられた前記内部管理段階の進行割合を特定可能な複数種類の振分パターンの中から一の振分パターンを決定するようになっており、

前記操作期間中、決定した振分パターンにしたがって前記内部管理段階を変化させ、前記内部管理段階の段階を変化させるに際し、前記初期段階から前記確定段階に達するまでの段階数が多い場合よりも当該段階数が少ない場合の特典報知演出で、前記内部管理段階の段階が進行し難く且つ後退し易く制御することを特徴とする遊技機。

10

【請求項 2】

前記遊技制御手段は、前記特典判定手段の判定結果に基づいて前記特典報知演出の種類を決定することにより、前記特典報知演出毎に前記特典判定手段の判定結果が肯定である可能性の高低を対応付けており、

前記特典報知演出では、前記特典報知演出毎に、異なった演出態様が対応付けられている請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

20

前記遊技制御手段は、前記内部管理段階の段階が前記確定段階に達した後、前記内部管理段階の段階を後退させない請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技者が操作可能な演出用操作手段を備えた遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機は、例えば、液晶ディスプレイ型の表示装置を備え、当該表示装置において複数種類の図柄を変動させて図柄組み合わせを表示する図柄変動ゲームが行われている。遊技者は、図柄変動ゲームで導出され、最終的に確定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。そして、近年では、遊技者の参加意識を向上させるために、発射装置（ハンドル）とは別に遊技者が操作可能な演出用ボタン等を備え、該演出用ボタンを遊技者に操作させ、その操作結果を表示装置で実行される演出内容に反映させる遊技機が提案されている（例えば、特許文献 1 参照）。

30

【0003】

特許文献 1 のパチンコ遊技機は、大当たり遊技中に演出用ボタンを操作する毎にメータを上昇させて、その結果としてメータが上がり切るかどうかにより、特典の内容がさらに有利な内容に昇格させるか否かを報知する昇格演出を行うようになっている。なお、特許文献 1 のパチンコ遊技機における特典とは、大当たり遊技の終了後に、大当たり抽選の抽選確率状態を高確率抽選状態とする確変状態が付与されることにしている。そして、特許文献 1 の昇格演出では、大当たり遊技中に、確変状態が付与されないことが報知されている状況で昇格演出が行われ得るとともに、昇格演出でメータが上がり切れれば、確変状態が付与されないことが報知されている状況から確変状態が付与されることが報知される状況に昇格することになる。このようにして特許文献 1 のパチンコ遊技機では、演出用ボタンを遊技者に操作させ、その操作結果を昇格演出での昇格又は非昇格の結果に反映させることにより、遊技者の参加意識を向上させるようになっている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

50

【特許文献1】特開2007-068566号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

ところで、特許文献1のパチンコ遊技機では、メータが上がり切るかどうかで昇格となるかならないか（非昇格となる）を遊技者に把握させている。この場合には、メータが上がり切る直前までにおいて、演出用ボタンを遊技者に全力で操作させ得る。その一方で、特許文献1の昇格演出では、確変状態が付与されないことが報知されている状況で、そもそも確変状態を付与することを内部的に決定していればメータが上がり切るが、そもそも確変状態を付与しないことを内部的に決定していればどれだけ演出用ボタンが操作されてもメータが上がり切らないようになっている。このような演出中に演出用ボタンを操作している遊技者は、メータが上がりきる直前から一向にメータが上がり切らなければその時点で昇格し得ないこと、すなわちそもそも確変状態を付与しないことが内部的に決定されていると考えてしまう。このように考えてしまう結果、演出用ボタンの操作に対して遊技者が消極的になることで遊技者の参加意識を低下させてしまっていた。

10

【0006】

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、演出用操作手段を積極的に操作させることにより、遊技者の参加意識を向上させることができる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

20

【0007】

上記目的を達成するために、請求項1に記載の発明は、遊技に係る制御を実行する遊技制御手段と、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、遊技中に前記演出用操作手段を遊技者に操作させる操作期間を設定する期間設定手段と、遊技者にとって有利となる特典を付与するか否かを判定する特典判定手段と、を備え、前記遊技制御手段は、遊技中の演出として、前記操作期間を設定するとともに、当該操作期間中に前記演出用操作手段の操作結果を演出内容に反映させる結果、前記特典が付与されることを報知する特典報知演出を行う遊技機において、前記遊技制御手段は、前記操作期間中、前記演出用操作手段の操作の検知に基づき、進行順序が予め定められた複数段階に亘って変化させる内部管理段階を管理するとともに、各内部管理段階を初期段階から段階が進行する毎に、前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な非確定段階と、当該非確定段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な確定可能段階と、当該確定可能段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ変化可能な確定段階と、に分類して管理し、前記操作期間中、前記内部管理段階に基づいて前記特典報知演出を実行させるとともに、前記内部管理段階が前記確定段階に達していれば前記特典報知演出の実行途中に確定演出を実行させ得る一方で、前記内部管理段階が前記確定段階に達していなければ前記内部管理段階にかかわらず前記特典報知演出の実行途中に前記確定演出を実行させないで、前記操作期間の終了に伴う前記特典報知演出の終了に際し、前記内部管理段階が前記確定可能段階未満であれば前記特典判定手段の判定結果にかかわらず前記確定演出を実行させない一方で、前記内部管理段階が前記確定可能段階以上であれば前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合に前記確定演出を実行させ、前記特典報知演出には、前記確定段階に分類される内部管理段階の段階を異ならせた複数種類の特典報知演出を含み、前記遊技制御手段は、前記操作期間の設定に際しては前記特典報知演出の種類を決定するとともに、決定した特典報知演出に対応付けられた前記内部管理段階の進行割合を特定可能な複数種類の振分パターンの中から一の振分パターンを決定するようになっており、前記操作期間中、決定した振分パターンにしたがって前記内部管理段階を変化させ、前記内部管理段階の段階を変化させるに際し、前記初期段階から前記確定段階に達するまでの段階数が多い場合よりも当該段階数が少ない場合の特典報知演出で、前記内部管理段階の段階が進行し難く且つ後退し易く制御することを要旨とする。

30

40

【0009】

50

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、前記遊技制御手段は、前記特典判定手段の判定結果に基づいて前記特典報知演出の種類を決定することにより、前記特典報知演出毎に前記特典判定手段の判定結果が肯定である可能性の高低を対応付けており、前記特典報知演出では、前記特典報知演出毎に、異なった演出態様が対応付けられていることを要旨とする。

【 0 0 1 0 】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 1 又は請求項 2 に記載の遊技機において、前記遊技制御手段は、前記内部管理段階の段階が前記確定段階に達した後、前記内部管理段階の段階を後退させないことを要旨とする。

【発明の効果】

10

【 0 0 1 2 】

本発明によれば、演出用操作手段を積極的に操作させることにより、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 3 】

【図 1】パチンコ遊技機の機表側を示す正面図。

【図 2】遊技盤を示す拡大図。

【図 3】大当りの種類を説明する説明図。

【図 4】(a) ~ (h) は、再抽選演出を説明する説明図。

【図 5】演出モードの種類と移行態様を説明する説明図。

20

【図 6】パチンコ遊技機の制御構成を示すブロック図。

【図 7】(a) , (b) は演出態様決定用テーブルを説明する説明図。

【図 8】ボタン変化態様決定用テーブルを説明する説明図。

【図 9】(a) , (b) は内部管理段階とボタン変化態様を説明する説明図。

【図 10】(a) ~ (h) は低期待再抽選演出の表示態様を説明する説明図。

【図 11】(a) , (b) は別例における仕様を説明する説明図。

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 4 】

以下、本発明を遊技機的一种であるパチンコ遊技機に具体化した一実施形態を図 1 ~ 図 10 に基づいて説明する。

30

図 1 に示すようにパチンコ遊技機 10 の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 が開放及び着脱自在に組み付けられているとともに、中枠 12 の前面側には前枠 13 が開閉及び着脱自在に組み付けられている。前枠 13 は、図 1 に示すようにパチンコ遊技機 10 を機正面側から見た場合において、中枠 12 に重なるように組み付けられている。前枠 13 は、中央部に窓口 13 a を有するとともに、該窓口 13 a の下方にパチンコ遊技機 10 の遊技媒体となる遊技球を貯留可能な上皿（貯留皿）14 を一体成形した構成とされている。前枠 13 の裏面側には、機内部に配置された遊技盤 Y B を保護するとともに窓口 13 a を覆う大きさのガラスを支持する図示しないガラス支持枠が着脱及び傾動開放可能に組み付けられている。遊技盤 Y B は、中枠 12 に装着される。また、前枠 13 には、発光演出を行う電飾表示部を構成する上側ランプ部 15 a と、左側ランプ部 15 b と、右側ランプ部 15 c とが配置されている。また、前枠 13 には、窓口 13 a の左右上部に、各種音声出力して音声演出を行う左スピーカ 16 a と、右スピーカ 16 b とが配置されている。

40

【 0 0 1 5 】

中枠 12 の前面側であって前枠 13 の下部には、上皿 14 から溢れ出た遊技球を貯留する下皿（貯留皿）17 が装着されている。また、中枠 12 の前面側であって下皿 17 の右方には、遊技球を遊技盤 Y B に発射させる際に遊技者によって回動操作される遊技球発射用の発射ハンドル 18 が装着されている。また、上皿 14 の上面には、遊技者が操作可能な演出用操作手段としての演出用ボタン B T が設けられている。演出用ボタン B T には、図示しない発光体（ランプや L E D など）が内蔵されており、所定のタイミング（例えば

50

、図柄変動ゲーム中など)に、その操作が有効とされるようになっている。そして、演出用ボタンＢＴの操作が有効である場合には、原則的に演出用ボタンＢＴに内蔵した発光対が点灯するとともに、演出用ボタンＢＴの操作が無効である場合には、原則的に演出用ボタンＢＴに内蔵した発光体が消灯するようになっている。

【００１６】

次に、遊技盤ＹＢの構成について図２にしたがって詳しく説明する。

遊技盤ＹＢの前面には、発射ハンドル１８の操作によって発射された遊技球を誘導し、かつパチンコ遊技の主体となるほぼ円形の遊技領域Ｈ１が形成されている。そして、遊技盤ＹＢ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２１が配設されている。また、遊技盤ＹＢには、各種の飾りを施した表示枠体（センター役物）２０が装着されている。演出表示装置２１には、複数列（本実施形態では３列）の図柄列を変動させて行う図柄変動ゲームを含み、該ゲームに関連して実行される各種の表示演出（遊技演出）が画像表示されるようになっている。本実施形態において演出表示装置２１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２１の図柄変動ゲームは、表示演出を多様化するための飾り図柄（演出図柄）を用いて行われる。

10

【００１７】

図２に示すように、遊技盤ＹＢには、表示装置としての特別図柄表示装置２２が設けられている。本実施形態では、特別図柄表示装置２２を７セグメント型の表示装置としている。特別図柄表示装置２２では、該特別図柄表示装置２２で変動させる図柄として設定される複数種類の特別図柄を１列で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、大当たりか否かの内部抽選（大当たり抽選）の結果を示す報知用の図柄である。

20

【００１８】

特別図柄表示装置２２で図柄変動ゲームが開始する場合、演出表示装置２１と特別図柄表示装置２２では、図柄変動ゲームの開始により同時に図柄（各特図の何れか及び飾り図柄）の変動表示が開始される。具体的には、図柄変動ゲームの開始に伴って、特別図柄表示装置２２では特別図柄の変動が開始する一方で、演出表示装置２１では各列の飾り図柄の変動が開始する。そして、演出表示装置２１と特別図柄表示装置２２には、大当たり抽選の抽選結果に基づき、図柄変動ゲームの終了によって同時に大当たり図柄（大当たり表示結果）又ははずれ図柄（はずれ表示結果）が確定停止表示される。このとき、特別図柄表示装置２２と演出表示装置２１では、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合には何れの表示装置にも大当たり図柄が確定停止表示される一方で、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合には何れの表示装置にもはずれ図柄が確定停止表示される。大当たり図柄は、大当たり抽選の抽選結果が大当たりである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものである。また、はずれ図柄は、大当たり抽選の抽選結果がはずれである場合に図柄変動ゲームで確定停止表示されるものである。

30

【００１９】

本実施形態において特別図柄表示装置２２には、複数種類の特別図柄の中から、大当たり抽選の抽選結果（大当たり又ははずれ）に対応する１つの特別図柄が選択されるとともに、その選択された特別図柄が図柄変動ゲームの終了によって確定停止表示される。特別図柄は、大当たりを認識し得る図柄となる複数種類の大当たり図柄と、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。

40

【００２０】

そして、大当たり抽選で大当たりに当選した場合、図柄変動ゲームにおいて大当たり図柄が確定停止表示された後、大当たり遊技が遊技者に付与される。

また、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、図２に示すように、演出表示装置２１の表示領域（画像表示面）を特別図柄表示装置２２の表示領域よりも遥かに大きく形成するとともに、演出表示装置２１を遊技者の正面に目立つように配置している。このため、遊技者は、特別図柄表示装置２２よりも自身の目の前で多彩な画像によって表示演出が行われる演出表示装置２１の表示内容に注目し、該演出表示装置２１の図柄変動ゲームで導出

50

されて確定停止表示される図柄組み合わせから大当り又ははずれを認識することになる。

【 0 0 2 1 】

また、本実施形態において演出表示装置 2 1 には、各列毎に [0] ~ [7] 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。演出表示装置 2 1 に停止表示された全列の図柄が同一図柄の場合には、その図柄組み合わせ ([2 2 2] [7 7 7] など) から大当り遊技が付与される大当りを認識できる。この大当りを認識できる図柄組み合わせが飾り図柄による大当りの図柄組み合わせ (大当り表示結果) となる。大当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り遊技が付与される。一方、演出表示装置 2 1 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、その図柄組み合わせ ([1 2 3] [1 2 2] [7 6 7] 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り図柄によるはずれの図柄組み合わせ (はずれ表示結果) となる。

10

【 0 0 2 2 】

また、本実施形態において、演出表示装置 2 1 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) に沿って飾り図柄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 (各列の飾り図柄が変動を開始すると)、演出表示装置 2 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図柄の場合には、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) の飾り図柄が同一図柄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。

20

【 0 0 2 3 】

なお、「変動表示」とは、図柄を表示する表示装置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 (停留状態) 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、特別図柄表示装置 2 2 と演出表示装置 2 1 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)。

30

【 0 0 2 4 】

また、演出表示装置 2 1 には、図柄変動ゲームが実行されている特別図柄表示装置 2 2 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。特別図柄表示装置 2 2 に表示される特別図柄と、演出表示装置 2 1 に表示される飾り図柄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、特別図柄と飾り図柄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、特別図柄表示装置 2 2 に大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 2 1 にも [2 2 2] や [7 7 7] 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、特別図柄表示装置 2 2 にははずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出表示装置 2 1 にも [1 2 1] や [3 4 5] 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。なお、特別図柄に対する飾り図柄の図柄組み合わせは一对一とは限らず、1つの特別図柄に対して複数の飾り図柄による図柄組み合わせの中から1つの飾り図柄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、本実施形態の演出表示装置 2 1 では、図柄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) が行われるようになっている。

40

【 0 0 2 5 】

また、遊技盤 Y B には、普通図柄表示装置 2 3 が配設されている。この普通図柄表示装置 2 3 では、複数種類の普通図柄を変動させて1つの普通図柄を導出する普通図柄変動ゲ

50

ームが行われるようになっている。本実施形態において普通図柄表示装置 23 は、例えば 2 つの LED の発光装置から構成されている。普通図柄表示装置 23 では、大当りか否かの当り抽選とは別に行う普図当りか否か（開閉羽根 26 の開動作により下始動入賞口 25 を開放するか否か）の内部抽選（普図当り抽選）の抽選結果を表示する。そして、本実施形態の普通図柄表示装置 23 では、普図当り抽選で普図当りを決定している場合には普通図柄変動ゲームで普図当りを認識できる発光態様で発光（本実施形態では、2 つの LED を点灯）させる。一方、本実施形態の普通図柄表示装置 23 では、普図当り抽選で普図はずれを決定している場合には普通図柄変動ゲームで普図はずれを認識できる発光態様で発光（本実施形態では、2 つの LED のうち何れか 1 つの LED を点灯）させる。

【0026】

10

また、遊技盤 YB には、遊技球の入球口 24a を有する上始動入賞口 24 と遊技球の入球口 25a を有する下始動入賞口 25 が上下方向に並ぶように配置されている。上始動入賞口 24 は、常時遊技球の入球を許容し得るように入球口 24a を常時開放させた構成とされている。一方で、下始動入賞口 25 は普通電動役物とされ、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う開閉羽根 26 を備えており、開閉羽根 26 が開動作することにより遊技球の入球を許容し得るように入球口 25a を開放させる構成とされている。換言すれば、下始動入賞口 25 は、開閉羽根 26 が開動作して入球口 25a が開放されない限り、遊技球の入球を不能とする構成とされている。

【0027】

上始動入賞口 24 と下始動入賞口 25 の各奥方には、入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW1, SW2（図 6 に示す）が配設されている。上始動入賞口 24 と下始動入賞口 25 は、入球した遊技球を検知（入球検知）することにより、図柄変動ゲームの始動条件と予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。

20

【0028】

また、遊技盤 YB において各始動入賞口 24, 25 の下方には、図示しないアクチュエータ（ソレノイド、モータなど）の作動により開閉動作を行う大入賞口扉 27 を備えた大入賞口（特別電動役物）28 が配設されている。大入賞口 28 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 SW3（図 6 に示す）が配設されている。大入賞口 28 は、入球した遊技球を検知することにより、予め定めた個数の賞球としての遊技球の払出条件を付与し得る。そして、大当り遊技が付与されると、大入賞口扉 27 の開動作によって大入賞口 28 が開放されて遊技球の入球が許容されるため、遊技者は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得ることができる。本実施形態において大当り遊技は、多数の賞球を獲得できるチャンスを得られることから、遊技者に有利な状態となる。そして、この大当り遊技は、内部抽選で大当りが決定し、各図柄変動ゲームにて大当り図柄が確定停止表示されることを契機に付与される。

30

【0029】

また、遊技盤 YB には、普通図柄作動ゲート 29 が配設されている。普通図柄作動ゲート 29 の奥方には、該普通図柄作動ゲート 29 へ入球し通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW4（図 6 に示す）が設けられている。普通図柄作動ゲート 29 は、遊技球の通過を契機に、普通図柄変動ゲームの始動条件のみを付与し得る。

40

【0030】

また、遊技盤 YB の最下方には、遊技盤 YB に発射された後、何れの入賞口にも入球しなかった遊技球をアウト球として機外に排出するためのアウト球口 30 が形成されている。

【0031】

また、遊技盤 YB には、特別図柄保留記憶表示装置 22a が設けられている。本実施形態では、特別図柄保留記憶表示装置 22a を 4 つの LED で構成している。そして、特別図柄保留記憶表示装置 22a 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。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、各始動入賞口 24, 25 へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球とし

50

て記憶し、始動保留球の個数を特別図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 35 の主制御用 RAM 35c）で記憶するようになっている。特別図柄用の保留記憶数は、保留中（図柄変動ゲームの待機中）の図柄変動ゲームの回数を示している。特別図柄用の保留記憶数は、各始動入賞口 24, 25 に遊技球が入球することで保留記憶数が 1 加算され、図柄変動ゲームの開始により対応する保留記憶数が 1 減算される。したがって、図柄変動ゲーム中に各始動入賞口 24, 25 へ遊技球が入球すると、特別図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

【0032】

また、遊技盤 YB には、4 つの LED を備えた普通図柄保留記憶表示装置 23a が設けられている。そして、普通図柄保留記憶表示装置 23a は、機内部で記憶した普通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。本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、普通図柄作動ゲート 29 へ遊技球が入球した場合、その入球した遊技球を始動保留球として記憶し、その始動保留球の個数を普通図柄用の保留記憶数として機内部（主制御基板 35 の主制御用 RAM 35c）で記憶するようになっている。普通図柄用の保留記憶数は、保留中（普通図柄変動ゲーム待機中）の普通図柄変動ゲームの回数を示している。普通図柄用の保留記憶数は、普通図柄作動ゲート 29 に遊技球が入球することで 1 加算され、普通図柄変動ゲームの開始により 1 減算される。したがって、普通図柄変動ゲーム中に普通図柄作動ゲート 29 へ遊技球が入球すると、普通図柄用の保留記憶数は更に加算され、所定の上限数（本実施形態では 4 個）まで累積されるようになっている。

【0033】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、確率変動（以下、「確変」と示す）機能を備えている。確変機能は、確定停止表示された大当たり図柄（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、大当たり遊技終了後に大当たり抽選の抽選確率状態を低確率抽選状態から高確率抽選状態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。また、確変状態は、次回の大当た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、大当たりの抽選確率が高確率に変動して大当た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な特典であり、遊技者はこのような特典が付与される確変大当たりになることを期待しつつ遊技を行っている。

【0034】

本実施形態では、大当たり遊技終了後に確変状態を付与する大当たりが確変大当たりとなり、大当たり遊技終了後に確変状態が付与されない（非確変状態が付与される）大当たりが非確変大当たりとなる。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、2 種類の特別図柄の大当たり図柄のうち、1 種類の特別図柄が確変大当たりとなる特別図柄（特定図柄）に設定されているとともに、1 種類の特別図柄が非確変大当たりとなる特別図柄（非特定図柄）に設定されている。

【0035】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 21 に確定停止表示される飾り図柄のうち [333] [777] によって構成される大当たりの図柄組み合わせが、確変大当たりを確定的に認識し得る図柄組み合わせ（確変確定の大当たり図柄）として設定されている。一方、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、演出表示装置 21 に確定停止表示される飾り図柄のうち、[000] [111] [222] [444] [555] [666]（[333] [777] 以外）によって構成される大当たりの図柄が、確変大当たりを期待が持てることを認識し得る図柄組み合わせ（確変非確定の大当たり図柄）として設定されている。本実施形態では、確変非確定の大当たり図柄によっては、非確変大当たりを確定的に認識し得るわけではない。このように、確変確定の大当たり図柄と確変非確定の大当たり図柄では、確変状態が付与されることへの期待度が異なっており、確変非確定の大当たり図柄よりも確変確定の大当たり図柄の方が、遊技者にとって有利な図柄として設定されている。

【0036】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、変動時間短縮（以下、「変短」と示す）機

能を備えている。変短機能は、普通図柄変動ゲームの変動時間が短縮されるとともに、普通図柄作動ゲート 29 の通過に基づく普通図柄変動ゲームの抽選確率状態（普図当りの当選確率）が低確率抽選状態から高確率抽選状態に変動する変短状態を特典として付与する機能である。また、変短状態が付与されている場合と変短状態が付与されていない場合とで下始動入賞口 25 の開閉羽根 26 は、普通図柄変動ゲームにおいて当選した際、異なる動作パターンで開閉動作するようになっている。すなわち、変短状態が付与されていない時に普通図柄変動ゲームに当選する場合には、開閉羽根 26 が第 1 回数（例えば 1 回）分開放し、開放してから第 1 開放時間（例えば、200ms）経過するまで開放状態を維持するようになっている。一方、変短状態が付与されている時に普通図柄変動ゲームに当選する場合には、開閉羽根 26 が開放する回数が増加（例えば、3 回）して第 1 回数よりも多い第 2 回数となり、1 回の開放において開放してから第 1 開放時間よりも長い第 2 開放時間（例えば、1740ms）が経過するまで開放状態を維持するようになっている。すなわち、開閉羽根 26 は、変短状態が付与されている場合、変短状態が付与されていない状態に比較して、遊技者にとって有利に動作するように設定されている。変短状態中は、開閉羽根 26 が遊技者にとって有利に動作し、単位時間当たりの下始動入賞口 25 への遊技球の入球率が向上するので、変短状態は入球率向上状態となる。そして、変短状態は、予め定めた回数の図柄変動ゲームが行われる迄の間、又は前記回数に達する前に大当たりが生起される迄の間、付与される。本実施形態において変短状態が付与される前記回数は、大当たり当選した時の遊技状態に応じて変化する。

【0037】

本実施形態では、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 26 の単位時間あたりの開放時間を増加させる変短状態が、開放時間増加状態となる。一方、大当たり遊技の終了後における開閉羽根 26 の単位時間あたりの開放時間を増加させない非変短状態が、開放時間非増加状態となる。なお、変短状態（開放時間増加状態）中は、1 回の普図当りによって開閉羽根 26 が開放される時間の合計が、非変短状態時よりも増加する。

【0038】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機 10 に規定する大当たり遊技について、図 3 をもとに説明する。

大当たり遊技は、大当たり抽選で大当たり当選し、各図柄変動ゲームで大当たり図柄が確定停止表示されて該ゲームの終了後、開始される。大当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。オープニング演出の終了後には、大入賞口扉 27 の開動作により大入賞口 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（上限ラウンド数）を上限（本実施形態では 7 回）として複数回行われる。1 回のラウンド遊技は、ラウンド遊技が開始してから予め定めたラウンド遊技時間が経過する、又は予め定めた入球上限個数の遊技球が入球する、の何れか一方の条件を満たすことにより終了する。そして、大当たり遊技は、規定ラウンド数のラウンド遊技の終了後に大当たり遊技の終了を示すエンディング演出が行われて終了する。

【0039】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大当たり抽選に当選した場合、2 種類の大当たり遊技の中から 1 つの大当たり遊技の種類が決定され、その決定された大当たり遊技が付与されるようになっている。そして、2 種類の大当たり遊技のうち、何れの大当たり遊技を付与するかは、大当たり抽選に当選した際に決定する特別図柄（大当たり図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。特別図柄（大当たり図柄）の決定には、後述する特図振分用乱数が用いられ、その特図振分用乱数の抽出値をもとに特別図柄が選択されるようになっている。

【0040】

大当たり図柄は、特別図柄 A 及び特別図柄 B からなる 2 つのグループに属する図柄とされている。そして、特別図柄 A には 90 種類の大当たり図柄が、特別図柄 B には 10 種類の大当たり図柄が属している。そして、これらの特別図柄 A、B からなるグループに属する特別図柄に対して、特図振分用乱数の取り得る数値（本実施形態では 0～99 までの全 100 通りの整数値）が、所定個数ずつ（本実施形態では 1 つずつ）振分けられている。すなわ

ち、各特別図柄 A , B の大当たり全体の割合は、特別図柄 A の大当たりが 90 % (100 分の 90)、特別図柄 B の大当たりが 10 % (100 分の 10) となる。その結果、大当たりにおいては、大当たり全体の 90 % が確変大当たりとなり、大当たり全体の 10 % が非確変大当たりとなる。

【 0041 】

特別図柄 A , B に基づく大当たり遊技は、規定ラウンド数を「 7 回」とし、1 回のラウンド遊技中に大入賞口 28 を「 1 回」開放させることにより、大当たり遊技中に大入賞口 28 を「 7 回」開放させるようになっている。また、特別図柄 A , B に基づく大当たり遊技における 1 回のラウンド遊技の入球上限個数は「 10 球」に設定されている。また、各大当たり遊技では、オープニング時間として「 9 . 0 秒 (9000 (ms))」が、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間として「 25 . 0 秒 (25000 (ms))」が、エンディング時間として「 10 . 6 秒 (10600 (ms))」が設定されている。なお、本実施形態では、大当たり遊技の各ラウンド遊技は、入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もある。このため、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は最大時間となる。

【 0042 】

そして、特別図柄 A に基づく大当たり遊技の終了後には、確変状態（リミットなし（次回大当たりまで））とその確変状態の終了時まで変短状態が付与される。なお、図 3 では、確変状態の終了時まで変短状態を付与する場合を「リミットなし」と表記している。また、特別図柄 B に基づく大当たり遊技の終了後には、非確変状態と変短状態（ 50 回）が付与される。

【 0043 】

特別図柄 A の大当たりと特別図柄 B の大当たりは、大当たり遊技中の大入賞口 28 の開放態様が同一に設定されている。このため、特別図柄 A の大当たりと特別図柄 B の大当たりを比較すると、次回の大当たりまで確変状態が付与される特別図柄 A の大当たりの方が、特別図柄 B の大当たりよりも遊技者にとっては有利となる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、大当たり遊技の終了後に変短状態が付与される特別図柄 A の大当たりと特別図柄 B の大当たりを備えることで、これら的大当たりに基づく大当たり遊技終了後、50 回の図柄変動ゲームの間に関しては同じように変短状態が付与される場面を作り出すことができる。そして、その 50 回の図柄変動ゲームの間に関しては、これら的大当たりに基づく大当たり遊技終了後に確変状態が付与されているか否か（高確率抽選状態であるか否か）を遊技者に推測させるゲーム性を作り出している。

【 0044 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、特典報知演出としての再抽選演出（再変動演出）を実行可能に構成されている。再抽選演出は、大当たり抽選で大当たりに当選した際に決定された大当たりの種類を遊技者に認識させるために行われる演出である。

【 0045 】

再抽選演出は、演出表示装置 21 で行われる図柄変動ゲーム中を実行時期として行われる演出である。この再抽選演出は、図柄変動ゲーム中に仮の大当たり図柄（飾り図柄による図柄組み合わせ）を一旦停止表示させた後、最終的に確定停止表示される大当たり図柄（飾り図柄による図柄組み合わせ）を導出する演出態様で行われる。具体的に例示すれば、仮の大当たり図柄として [222] を一旦停止表示させた後、演出を伴った結果、最終的に確定停止表示される大当たり図柄として [777] を導出する。再抽選演出によれば、演出表示装置 21 で行われる図柄変動ゲームで導出された大当たり図柄が「確変非確定の大当たり図柄」であっても、「確変確定の大当たり図柄」が導出される期待感、すなわち有利な特典が付与される大当たりへ昇格する期待感を遊技者に抱かせることができる。本実施形態において再抽選演出は、大当たりの種類が「確変大当たり」へ昇格する期待感を遊技者に抱かせることから、昇格演出として位置付けられる。なお、再抽選演出は、例えば、大当たり図柄 [777] から大当たり図柄 [666] というように、認識し得る大当たりの種類が降格する態様では行われず、前述した大当たりの種類が昇格する態様、及び大当たりの種類が変化しない態様の何れかで行われる。大当たり遊技の種類が変化しない態様には、例えば、大当たり図柄

[2 2 2] から大当り図柄 [2 2 2] というように、再抽選演出の実行前後で同一の大当り図柄が導出される態様がある。

【 0 0 4 6 】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、図 3 に示すように、大当りの当選に基づく図柄変動ゲームにおいて、大当りの種類により最終的に確定停止表示させ得る飾り図柄による大当りの図柄組み合わせが予め対応付けられている。そして、特別図柄 A の大当りには、飾り図柄による大当りの図柄組み合わせとして、[0 0 0] ~ [7 7 7] までの全てが対応付けられている。また、特別図柄 B の大当りには、飾り図柄による大当りの図柄組み合わせとして、[0 0 0] [1 1 1] [2 2 2] [4 4 4] [5 5 5] [6 6 6] ([3 3 3] [7 7 7] 以外) が対応付けられている。すなわち、特別図柄 A の大当りに
10
基づく図柄変動ゲームでは、確変確定の大当り図柄 ([3 3 3] [7 7 7]) が確定停止表示され得る一方で、特別図柄 B の大当りに基づく図柄変動ゲームでは、確変非確定の大当り図柄 ([3 3 3] [7 7 7] 以外) が確定停止表示され得るようになっている。このため、本実施形態では、大当りに基づく図柄変動ゲームで再抽選演出を実行させる一方で、その大当りが特別図柄 A の大当りである場合に再抽選演出で「昇格」となる演出結果を導出させる態様での再抽選演出が実行される。なお、特別図柄 A の大当りに基づく図柄変動ゲームでは、再抽選演出で「非昇格」となる演出結果を導出させる (「昇格」となる演出結果を導出させない) 場合もある。また、特別図柄 B の大当りに基づく図柄変動ゲームでは、再抽選演出を実行させるが、「非昇格」となる演出結果を導出させる (「昇格」となる演出結果を導出させない) 態様での再抽選演出が実行される。したがって、本実施形態では、「確変確定の大当り図柄」の導出を報知する「昇格」の演出結果が確定演出となる。
20

【 0 0 4 7 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、再抽選演出で「昇格」の演出結果を導出させ得る場合、再抽選演出の実行途中に (終了に先立って) 、 「確定画像」を出現させるようにもなっている。すなわち、再抽選演出では、「確定画像」が出現することにより、演出結果の導出を待つことなく「昇格」することを遊技者が把握し得る。「確定画像」は、再抽選演出中に「昇格」を演出結果の導出に先立って報知する確定演出である。

【 0 0 4 8 】

次に、再抽選演出についてさらに詳しく説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、再抽選演出として、低期待再抽選演出、中期待再抽選演出、高期待再抽選演出、及び確定再抽選演出の 4 種類の再抽選演出を実行し得るようになっている。なお、大当りに基づく図柄変動ゲームにおいて、いずれの再抽選演出を実行させるかについては後で詳しく説明する。そして、これら再抽選演出には、互いに再抽選演出の演出態様として異なる演出態様が設定されているとともに、出現時の昇格に対する期待度 (昇格率) として異なる昇格率が設定されている。「昇格率」とは、再抽選演出で大当り図柄が昇格し得る時に出現される割合と再抽選演出で大当り図柄が昇格し得ない場合に出現される割合をもとに算出される。そして、再抽選演出で大当り図柄が昇格し得る場合及び再抽選演出で大当り図柄が昇格し得ない場合の全体の出現率に対して、再抽選演出で大当り図柄が昇格し得る場合の出現率が高くなるほど、昇格率の高い演出となる。
30
40
そして、本実施形態の再抽選演出は、低期待再抽選演出 < 中期待再抽選演出 < 高期待再抽選演出 < 確定再抽選演出の順に、昇格率が高く設定されている。

【 0 0 4 9 】

次に各再抽選演出の演出表示装置 21 (画像表示部 GH) での演出態様を図 4 (a) ~ (h) に示す例にしたがって説明する。なお、図 4 (a) , (b) は、低期待再抽選演出の演出態様を、図 4 (c) , (d) は、中期待再抽選演出の演出態様を、図 4 (e) , (f) は、高期待再抽選演出の演出態様を、図 4 (g) , (h) は、確定再抽選演出の演出態様をそれぞれ示している。また、図 4 (a) ~ (h) では、[2 2 2] の大当り図柄が導出された際に、[3 3 3] の大当り図柄が昇格の候補図柄となる再抽選演出を示している。
50

【 0 0 5 0 】

そして、低期待再抽選演出において、演出表示装置 2 1 では、図 4 (a) , (b) に示すように、[2 2 2] の導出後、[2 2 2] を表示画面から押し出す (フレームアウトさせる) ように、表示画面の下方から昇格の候補図柄となる [3 3 3] が [2 2 2] と押し合いながら押し出てくる (フレームインする) 態様で実行される。この再抽選演出では、該再抽選演出中に、演出用ボタン B T の操作が有効な予め定めた場面で、演出用ボタン B T が操作されると、図 4 (a) 図 4 (b) に示すように、[2 2 2] を表示画面から押し出して [3 3 3] が表示画面の下方から押し出てくるように変化させることができる。その後、演出表示装置 2 1 では、再抽選演出の終了に伴い、「昇格」及び「非昇格」のいずれかの演出結果が最終的に導出される。

10

【 0 0 5 1 】

また、中期待再抽選演出において、演出表示装置 2 1 では、図 4 (c) , (d) に示すように、[2 2 2] の導出後、[2 2 2] を表示画面から押し出す (フレームアウトさせる) ように、表示画面の右方から昇格の候補図柄となる [3 3 3] が [2 2 2] と押し合いながら押し出てくる (フレームインする) 態様で実行される。この再抽選演出では、該再抽選演出中に、演出用ボタン B T の操作が有効な予め定めた場面で、演出用ボタン B T が操作されると、図 4 (c) 図 4 (d) に示すように、[2 2 2] を表示画面から押し出して [3 3 3] が表示画面の右方から押し出てくるように変化させることができる。その後、演出表示装置 2 1 では、再抽選演出の終了に伴い、「昇格」及び「非昇格」のいずれかの演出結果が最終的に導出される。

20

【 0 0 5 2 】

また、高期待再抽選演出において、演出表示装置 2 1 では、図 4 (e) , (f) に示すように、[2 2 2] の導出後、[2 2 2] を昇格の候補図柄となる [3 3 3] に変化させる態様で実行される。この再抽選演出では、該再抽選演出中に、演出用ボタン B T の操作が有効な予め定めた場面で、演出用ボタン B T が操作されると、「昇格」の演出結果を導出させる場合であれば図 4 (e) 図 4 (f) に示すように、[2 2 2] は [3 3 3] に変化することにより、「昇格」の演出結果が導出される。その一方で、演出用ボタン B 「非昇格」の演出結果を導出させる場合や、「昇格」の演出結果を導出させる場合であって演出用ボタン B T が操作されなければ、[2 2 2] がそのまま変化しないで「非昇格」の演出結果が最終的に導出される。

30

【 0 0 5 3 】

また、確定再抽選演出において、演出表示装置 2 1 では、図 4 (g) , (h) に示すように、[2 2 2] の導出後、[2 2 2] を [3 3 3] に変化させる態様で実行される。この再抽選演出では、該再抽選演出の開始に伴って、図 4 (g) 図 4 (h) に示すように、[2 2 2] が [3 3 3] に変化することにより、「昇格」の演出結果が最終的に導出される。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、図 5 に示すように、演出表示装置 2 1 で行われる演出として、遊技状態を遊技者に示唆 (報知) する複数 (本実施形態では 3 つ) の演出モードを実行可能に構成されている。具体的には、変短状態の付与中 (遊技状態) であって高確率抽選状態 (確変状態) であることを確定的に遊技者に報知する確変確定演出モード M A が演出表示装置 2 1 で実行可能に構成されている。また、変短状態の付与中 (遊技状態) であって高確率抽選状態 (確変状態) であることに対して期待を持つことができることを遊技者に示唆する確変期待演出モード M B が演出表示装置 2 1 で実行可能に構成されている。また、非変短状態の付与中 (遊技状態) であって低確率抽選状態 (非確変状態) であることを遊技者に報知する通常演出モード M C が演出表示装置 2 1 で実行可能に構成されている。

40

【 0 0 5 5 】

そして各演出モード M A ~ M C において演出表示装置 2 1 では、図 5 に示すように、対応する背景画像 G A ~ G C が画像表示される。なお、本実施形態において、演出表示装置

50

21では、図柄変動ゲームに関連して画像表示される背景画像が画像表示され、当該背景画像に重なるように各列の飾り図柄が画像表示されて、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10では、演出表示装置21に画像表示される背景画像により各種演出モードを実行させ、背景画像の種類から現在滞在している演出モードの種類を遊技者が把握し得るようになっている。本実施形態のパチンコ遊技機10における背景画像は、図柄変動ゲームで表示される図柄を除いて構成し得る画像であり、図柄変動ゲームで変動表示される飾り図柄毎に対応付けて画像表示されるものとは異なっている。

【0056】

次に、遊技の進行に伴う演出モードの移行態様について、図5に基づき説明する。

10

確変大当り（特別図柄Aの大当り）に当選した場合には、図柄変動ゲームで確変確定の大当り図柄（〔333〕〔777〕）、及び確変非確定の大当り図柄（〔333〕〔777〕以外）のいずれかによる飾り図柄による大当りの図柄組み合わせが確定停止表示される。そして、確定停止表示された図柄組み合わせが確変確定の大当り図柄（〔333〕〔777〕）である場合には、何れの演出モードに滞在していたとしても確変確定演出モードMAに移行するようになっている。その一方で、図柄変動ゲームで確定停止表示された図柄組み合わせが確変非確定の大当り図柄（〔333〕〔777〕以外）である場合には、何れの演出モードに滞在していたとしても確変期待演出モードMBに移行するようになっている。なお、この場合の飾り図柄による大当りの図柄組み合わせは、再抽選演出を経由するかしなにかかわらず確定停止表示された大当りの図柄組み合わせである。

20

【0057】

また、非確変大当り（特別図柄Bの大当り）に当選した場合には、図柄変動ゲームで確定停止表示される図柄組み合わせが確変非確定の大当り図柄（〔333〕〔777〕以外）であるので、何れの演出モードに滞在していたとしても確変期待演出モードMBに移行するようになっている。

【0058】

すなわち、各演出モードMA～MCの滞在中には、確変確定の大当り図柄が導出されると、確変確定演出モードMAに移行させることで、確変状態であることを遊技者が把握し得る。また、各演出モードMA～MCの滞在中には、確変非確定の大当り図柄が導出されると、確変期待演出モードMBに移行させることで、確変状態であることに期待を持つことができることを遊技者が把握し得る。

30

【0059】

なお、各演出モードMA、MBは、大当り遊技の終了とともに開始（付与）され、各大当り遊技の終了後、次の図柄変動ゲームが開始されるまでの間に実行が指示される。

また、確変期待演出モードMBの滞在中には、該確変期待演出モードMBの開始から何れの大当りにも当選することなく50回の図柄変動ゲームが経過すると、該確変期待演出モードMBへの移行契機となった直近の大当りの種類により、該50回の図柄変動ゲームの次以降からの変短状態の付与態様が変化する。そして、直近の大当りが確変大当りである場合には、確変期待演出モードMBの開始から何れの大当りにも当選することなく50回の図柄変動ゲームが経過しても、変短状態が継続することになる。これによつては、直近の大当りが確変大当りであつて確変状態が付与されていることを遊技者が把握し得る。したがって、このように確変状態であることを遊技者が把握し得る場面では、確変確定演出モードMAに移行させるようになっている。その一方で、直近の大当りが非確変大当りである場合には、確変期待演出モードMBの開始から何れの大当りにも当選することなく50回の図柄変動ゲームが経過すると、変短状態が継続しない（変短状態の付与が終了する）ことになる。これによつては、直近の大当りが非確変大当りであつて非確変状態が付与されていることを遊技者が把握し得る。したがって、このように非確変状態であることを遊技者が把握し得る場面では、通常演出モードMCに移行させるようになっている。

40

【0060】

なお、この場合に確変確定演出モードMA及び通常演出モードMCは、50回目の図柄

50

変動ゲームの終了後、次の図柄変動ゲーム（５１回目の図柄変動ゲーム）の開始とともに開始（付与）される。

【００６１】

本実施形態のパチンコ遊技機１０では、確変大当りに当選している場合、図柄変動ゲームで確変確定の大当り図柄が導出されなければ、確変確定演出モードＭＡには移行させない。このため、確変大当りに当選している場合には、図柄変動ゲームで確変確定の大当り図柄が導出されなければ、確変期待演出モードＭＢに最大５０回の図柄変動ゲームの間、滞在することになる。このような場合の確変期待演出モードＭＢでは、確変状態が付与されているにもかかわらずそのことを最大５０回の図柄変動ゲームの間、報知しないで遊技者が把握し得ないことになる。

10

【００６２】

その結果、確変大当りに当選している場合には、図柄変動ゲームで確変確定の大当り図柄が導出されることが、確変状態が付与されることをいち早く把握し得る。したがって、確変大当りに当選している場合には、図柄変動ゲームで確変非確定の大当り図柄が導出されることにより、再抽選演出が実行されると、該再抽選演出で「昇格」の演出結果を得ることができれば、いち早く確変状態であることを把握し得る。その一方で、確変大当りに当選している場合には、図柄変動ゲームで確変非確定の大当り図柄が導出されることにより、再抽選演出が実行されると、該再抽選演出で「非昇格」の演出結果を得てしまうと、確変状態であることをいち早く把握し得ない。

【００６３】

20

そして、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、演出用ボタンＢＴの操作を伴う各再抽選演出において、これら再抽選演出で「昇格」し得る場合であっても、演出用ボタンＢＴが操作されなかったり、演出用ボタンＢＴを操作したが「昇格」に至らなかったりすると、最終的に「非昇格」の演出結果を導出するようになっている。低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、「昇格」し得る場合であって演出用ボタンＢＴの操作結果に基づく内部管理状態（サブ統括制御基板３６が管理する）が所定条件（確定可能段階以上）を満たしていなければ、「昇格」には至らず「非昇格」となる。また、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、「昇格」し得る場合であって演出用ボタンＢＴの操作結果に基づく内部管理状態（サブ統括制御基板３６が管理する）が所定条件（確定段階以上）を満たしていれば「確定画像」が出現する。また、高期待再抽選演出では、「昇格」し得る場合であって演出用ボタンＢＴが操作されなければ、「昇格」には至らず「非昇格」となる。なお、高期待再抽選演出では、「昇格」し得る場合に演出用ボタンＢＴが操作されれば、「昇格」となるとともに「確定画像」が出現する場合もある。また、確定再抽選演出では、演出用ボタンＢＴの操作を要することなく「昇格」となるとともに「確定画像」も合わせて出現する。

30

【００６４】

そして、特に低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出で「昇格」し得る場面では、演出用ボタンＢＴを操作することで「確定画像」を出現させることができれば、演出結果の導出に先立って「昇格」をいち早く把握し得る有利な場面となる。また、演出用ボタンＢＴの操作を要する各再抽選演出（低期待、中期待、高期待再抽選演出）で「昇格」し得る場面では、演出用ボタンＢＴを操作することで「昇格」を手に入れることができれば、「昇格」を手に入れることができなかつたときよりも確変状態であることをいち早く把握し得る有利な場面となる。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、演出用ボタンＢＴの操作を伴う各再抽選演出において、演出用ボタンＢＴを操作することにより、有利な場面を手に入れるチャンスを遊技者に付与している。これにより、演出用ボタンＢＴの操作を伴う各再抽選演出では、演出用ボタンＢＴを遊技者に積極的に操作させ得るようになっている。

40

【００６５】

次に、パチンコ遊技機１０の制御構成について図６に基づき説明する。

パチンコ遊技機１０の機裏側には、パチンコ遊技機１０全体を制御する主制御装置とし

50

ての主制御基板 35 が装着されている。主制御基板 35 は、パチンコ遊技機 10 全体を制御するための各種処理を実行し、該処理結果に応じて遊技を制御するための各種の制御指令としての制御信号（制御コマンド）を演算処理し、該制御信号（制御コマンド）を出力する。また、機裏側には、サブ統括制御基板 36 と、演出表示制御基板 37 と、音声・ランプ制御基板 38 が装着されている。

【0066】

サブ統括制御基板 36 は、主制御基板 35 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、演出表示制御基板 37、及び音声・ランプ制御基板 38 を統括的に制御する。演出表示制御基板 37 は、主制御基板 35 とサブ統括制御基板 36 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 21 の表示態様（図柄、背景、文字などの表示画像など）を制御する。また、音声・ランプ制御基板 38 は、主制御基板 35 とサブ統括制御基板 36 が出力した制御信号（制御コマンド）に基づき、各種ランプ部 15a ~ 15c の発光態様（点灯（点滅）/消灯のタイミングなど）及びスピーカ 16a, 16b の音声出力態様（音声出力のタイミングなど）を制御する。

【0067】

以下、主制御基板 35、サブ統括制御基板 36 及び演出表示制御基板 37 について、その具体的な構成を説明する。

主制御基板 35 には、制御動作を所定の手順で実行することができる主制御用 CPU 35a と、主制御用 CPU 35a の制御プログラムを格納する主制御用 ROM 35b 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 35c が設けられている。主制御用 CPU 35a には、主制御用 ROM 35b と主制御用 RAM 35c が接続されている。また、主制御用 CPU 35a には、上始動入賞口 24 に入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW1 と、下始動入賞口 25 に入球した遊技球を検知する始動口スイッチ SW2 が接続されている。また、主制御用 CPU 35a には、大入賞口 28 に入球した遊技球を検知するカウントスイッチ SW3、普通図柄作動ゲート 29 を通過した遊技球を検知する普通図柄変動スイッチ SW4 が接続されている。また、主制御用 CPU 35a には、図柄表示基板 39 を介して、特別図柄表示装置 22、普通図柄表示装置 23、特別図柄保留記憶表示装置 22a、及び普通図柄保留記憶表示装置 23a が接続されている。

【0068】

また、主制御用 CPU 35a は、大当たり判定用乱数、リーチ判定用乱数、特図振分用乱数、普図当たり判定用乱数や変動パターン振分用乱数などの各種乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数更新処理（乱数生成処理）を実行する。大当たり判定用乱数は、大当たりとするか否かの大当たり抽選（大当たり判定）で用いる乱数である。リーチ判定用乱数は、大当たり抽選で大当たりに当選しなかった場合、すなわちはずれの場合にリーチを形成するか否かのリーチ抽選（リーチ判定）で用いる乱数である。特図振分用乱数は、大当たり抽選で大当たりで当選した場合に特別図柄表示装置 22 に確定停止表示させる特別図柄としての大当たり図柄を決定する際に用いる乱数である。普図当たり判定用乱数は、普図当たりか否かの普図当たり抽選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、主制御用 CPU 35a はタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。また、主制御用 RAM 35c には、パチンコ遊技機 10 の動作中に適宜書き換えられる各種情報（乱数値、タイマ値、フラグなど）が記憶（設定）されるようになっている。

【0069】

主制御用 ROM 35b には、パチンコ遊技機 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、主制御用 ROM 35b には、メイン制御プログラムに加え、複数種類の変動パターンが記憶されている。変動パターンは、演出表示装置 21 及び特別図柄表示装置 22 において図柄の変動開始による各図柄変動ゲームが開始してから、演出表示装置 21 及び特別図柄表示装置 22 において図柄が確定停止表示されて各図柄変動ゲームが終了するまでの間の遊技演出（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、特別図柄が変動開始してから

特別図柄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。そして、変動パターンは、大当たり演出用、はずれリーチ演出用及びはずれ演出用からなる変動内容毎に分類されている。

【0070】

大当たり演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的に大当たりの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれリーチ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経て、最終的にははずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。また、はずれ演出は、図柄変動ゲームが、リーチ演出を経ることなく最終的にははずれの図柄組み合わせを確定停止表示させるように展開される演出である。リーチ演出は、演出表示装置21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形成されてから、最終的に図柄組み合わせ（大当たりの図柄組み合わせ又ははずれの図柄組み合わせ）が導出される迄の間に行われる演出である。また、特別図柄表示装置22では、各図柄変動ゲームが開始されると、リーチ演出を行うことなく、変動時間の経過時まで図柄の変動が継続される。

10

【0071】

また、主制御用ROM35bには、大当たり判定値が記憶されている。大当たり判定値は、大当たりか否かの大当たり抽選で用いる判定値であり、大当た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。さらに、大当たり判定値は、遊技状態が非確変状態（低確率抽選状態）の時の大当たり抽選で用いる低確率用の大当たり判定値と、遊技状態が確変状態（高確率抽選状態）の時の大当たり抽選で用いる高確率用の大当たり判定値とがある。そして、確変状態時の大当たり判定値の数（本実施形態では49個）は、非確変状態時の大当たり判定値の数（本実施形態では5個）よりも多く設定されている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機10では、非確変状態における大当たり抽選で大当たり当選する確率が、1987分の5となる一方で、確変状態における大当たり抽選で大当たり当選する確率が、1987分の49となる。

20

【0072】

また、主制御用ROM35bには、リーチ判定値が記憶されている。リーチ判定値は、はずれを決定する場合にリーチを形成するか否かの内部抽選（リーチ判定）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。例えば、リーチ判定値の数が3個であれば、リーチ判定でリーチに当選する確率が、241分の3となる一方で、リーチ判定値が20個や35個であれば、リーチ判定でリーチに当選する確率が、241分の20や241分の35となる。

30

【0073】

また、主制御用ROM35b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（普図当り抽選）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（0～250までの全251通りの整数）の中から定められている。さらに、普図当り判定値は、遊技状態が非変短状態の時の普図当り抽選で用いる低確率用の普図当り判定値と、遊技状態が変短状態の時の普図当り抽選で用いる高確率用の普図当り判定値とがある。そして、変短状態の時の普図当り判定値の数（本実施形態では250個）は、非変短状態の時の普図当り判定値の数（本実施形態では5個）よりも多く設定されている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機10では、変短状態における普図当り抽選で普図当りに当選する確率が、251分の250となる一方で、非変短状態における普図当り抽選で普図当りに当選する確率が、251分の5となる。

40

【0074】

次に、サブ統括制御基板36について説明する。

サブ統括制御基板36には、制御動作を所定の手順で実行することができる統括制御用CPU36aと、統括制御用CPU36aの制御プログラムを格納する統括制御用ROM36bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる統括制御用RAM36cが設けられている。統括制御用CPU36aには、統括制御用ROM36bと統括制御用RAM36cが接続されている。そして、統括制御用CPU36aはタイマ機能を搭載しており

50

、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。また、統括制御用CPU36aには、演出用ボタンBTが接続されており、演出用ボタンBTから検知信号を入力することができるようになっている。

【0075】

次に、演出表示制御基板37について説明する。

演出表示制御基板37には、制御動作を所定の手順で実行することができる表示制御用CPU37aと、表示制御用CPU37aの制御プログラムを格納する表示制御用ROM37bと、必要なデータの書き込み及び読み出しができる表示制御用RAM37cが設けられている。表示制御用CPU37aには、演出表示装置21（画像表示部GH）が接続されている。また、本実施形態の表示制御用CPU37aはタイマ機能を搭載しており、所定のタイミング（例えば、図柄変動ゲームを開始するタイミング）で時間を計測する。表示制御用ROM37bには、各種の画像データ（図柄、背景、文字、キャラクタなどの画像データ）が記憶されている。

10

【0076】

以下、主制御基板35、サブ統括制御基板36及び演出表示制御基板37が実行する制御内容を説明する。

最初に主制御基板35（主制御用CPU35a）について説明する。

【0077】

主制御基板35の主制御用CPU35aは、各始動入賞口24, 25へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した始動口スイッチSW1が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM35cに記憶されている特別図柄用の保留記憶数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定（特別図柄用の保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU35aは、特別図柄用の保留記憶数を1加算（+1）し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU35aは、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させる。また、主制御用CPU35aは、保留判定を肯定判定している場合、大当たり判定用乱数の値と特図振分用乱数の値を主制御用RAM35cから取得し、その値を特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM35cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU35aは、保留判定の判定結果が否定（保留記憶数=4）の場合、上限数を超える特別図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、大当たり判定用乱数の値と特図振分用乱数の値も取得しない。

20

30

【0078】

そして、主制御用CPU35aは、図柄変動ゲームの開始直前に、特別図柄用の保留記憶数を確認し、該保留記憶数が存在する場合（「0」よりも大きい場合）、図柄変動ゲームに係る制御を実行する。主制御用CPU35aは、図柄変動ゲームに係る制御において、特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM35cの所定の記憶領域に格納した大当たり判定用乱数の値を読み出し、該値と主制御用ROM35bに記憶されている大当たり判定値とを比較し、大当たり遊技を付与するか否かの大当たり判定（大当たり抽選）を行う。本実施形態では、大当たり判定（大当たり抽選）を行う主制御基板35（主制御用CPU35a）が、大当たり抽選手段となる。

40

【0079】

大当たり判定の判定結果が肯定（大当たり判定用乱数の値と大当たり判定値とが一致）の場合、主制御用CPU35aは、大当たりを決定する。大当たりを決定した主制御用CPU35aは、特別図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM35cの所定の記憶領域に格納した特図振分用乱数の値を読み出し、該値に基づいて特別図柄表示装置22で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる特別図柄として大当たり図柄を決定する。特別図柄の大当たり図柄は、前述したように大当たり遊技の種類毎に設定されていることから、大当たり図柄を決定することによって遊技者に付与する大当たり遊技の種類を決定したことになる。また、大当たりを決定した主制御用CPU35aは、変動パターン振分用乱数の値を主制御用RAM35cから取得し、その取得した値をもとに変動パターンを選択し、決定する。本実

50

施形態では、大当りに当選した際に大当り遊技の種類を決定する主制御基板 3 5 (主制御用 CPU 3 5 a) が、特典判定手段となる。すなわち、本実施形態では、確変大当りを付与するか否かを決定 (判定) することにより、確変状態 (特典) を付与するか否かを決定 (判定) することになる。そして、本実施形態では、確変大当りの付与の決定が特典判定手段の判定結果の肯定に対応する一方で、非確変大当りの付与の決定が特典判定手段の判定結果の否定に対応する。

【 0 0 8 0 】

一方、主制御用 CPU 3 5 a は、大当り判定の判定結果が否定 (大当り判定用乱数の値と大当り判定値とが不一致) の場合、はずれを決定する。そして、主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄表示装置 2 2 で行われる図柄変動ゲームで確定停止表示させる特別図柄としてはずれ図柄を決定する。また、はずれを決定した主制御用 CPU 3 5 a は、リーチ判定用乱数の値を主制御用 RAM 3 5 c から取得し、その取得した値と主制御用 ROM 3 5 b に記憶されているリーチ判定値とを比較し、はずれリーチ演出を実行するか否かを決定するリーチ判定を実行する。

10

【 0 0 8 1 】

そして、リーチ判定の判定結果が肯定 (はずれリーチ演出を実行する) の場合、主制御用 CPU 3 5 a は、変動パターン振分用乱数の値を主制御用 RAM 3 5 c から取得し、その取得した値をもとに変動パターンを選択し、決定する。

【 0 0 8 2 】

一方、リーチ判定結果が否定 (はずれリーチ演出を実行しない) の場合、主制御用 CPU 3 5 a は、変動パターン振分用乱数の値を主制御用 RAM 3 5 c から取得し、その取得した値をもとに変動パターンを選択し、決定する。

20

【 0 0 8 3 】

特別図柄及び変動パターンを決定した主制御用 CPU 3 5 a は、所定の制御コマンドを生成し、その生成した制御コマンドを所定のタイミングでサブ統括制御基板 3 6 (統括制御用 CPU 3 6 a) に出力する。具体的に言えば、主制御用 CPU 3 5 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生成し、該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。この場合に、主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄表示装置 2 2 の表示内容を制御する。また、主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄を指示する特別図柄用の停止図柄指定コマンドを生成し、該停止図柄指定コマンドを変動パターン指定コマンドの出力後、次に出力する。そして、主制御用 CPU 3 5 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 (図柄の確定停止) を指示する図柄停止コマンドを生成し、該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。この場合に、主制御用 CPU 3 5 a 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、決定した特別図柄を表示させるように特別図柄表示装置 2 2 の表示内容を制御する。

30

【 0 0 8 4 】

また、主制御用 CPU 3 5 a は、各図柄変動ゲームの開始時に特別図柄用の保留記憶数を 1 減算 (- 1) し、特別図柄用の保留記憶数を書き換える。そして、主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させる。

40

【 0 0 8 5 】

また、主制御用 CPU 3 5 a は、大当りを決定した場合、大当り演出用の変動パターンに基づく図柄変動ゲームの終了後、大当り遊技に係る制御 (オープニング演出などの演出指示や大入賞口扉 2 7 開閉動作の制御) を実行する。そして、主制御用 CPU 3 5 a は、大当り遊技を終了させると、付与した大当り遊技に応じて該大当り遊技の終了後の遊技状態を設定する。主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄 A の大当りを付与したならば、確変状態を付与することを示す確変フラグに「 1 」を設定するとともに、変短状態を付与することを示す作動フラグに「 1 」を設定する。また、主制御用 CPU 3 5 a は、特別図柄 B の大当りを付与したならば、確変状態を付与することを示すフラグに「 0 」を設定するとと

50

もに、変短状態を付与することを示す作動フラグに「1」を設定する。この場合に、主制御用CPU35aは、変短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「50回」を設定する。この作動回数は、図柄変動ゲームが実行される毎に1減算される。そして、主制御用CPU35aは、作動回数が「0（零）」になると、変短状態を終了させて作動フラグに「0」を設定する。

【0086】

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、変短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、変短状態が付与されていないことを示している。なお、各フラグは、主制御用RAM35cの所定の記憶領域に記憶されるようになっている。また、各フラグは、大当たり遊技が付与された場合にクリアされる（「0」が設定される）ようになっている。また、主制御用CPU35aは、確変フラグに「1」を設定する場合に確変コマンド、確変フラグに「0」を設定する場合に非確変コマンドをサブ統括制御基板36（統括制御用CPU36a）に出力する。また、主制御用CPU35aは、作動フラグに「1」を設定する場合に変短コマンド、作動フラグに「0」を設定する場合に非変短コマンドをサブ統括制御基板36（統括制御用CPU36a）に出力する。

10

【0087】

これら確変コマンド、非確変コマンド、変短コマンド、非変短コマンドにより、統括制御用CPU36aは、現在、確変状態であるか非確変状態であるか、又は変短状態であるか非変短状態であるかを把握することができる。

20

【0088】

そして、大当たり遊技を終了させた主制御用CPU35aは、大当たり遊技終了時点における特別図柄用の保留記憶数を確認し、その始動保留球をもとに図柄変動ゲームに係る処理を実行し、図柄変動ゲームを行わせる。一方、主制御用CPU35aは、大当たり遊技終了時点における特別図柄用の保留記憶数が「0」の場合、各始動入賞口24、25に遊技球が入球する迄の間、図柄変動ゲームを実行させることなく、待機する。

【0089】

また、主制御用CPU35aは、普通図柄作動ゲート29へ遊技球が入球し、該遊技球を検知した普通図柄変動スイッチSW4が出力する検知信号を入力すると、主制御用RAM35cに記憶されている普通図柄用の保留記憶数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かの保留判定を行う。保留判定の判定結果が肯定（普通図柄用の保留記憶数<4）の場合、主制御用CPU35aは、普通図柄用の保留記憶数を1加算（+1）し、普通図柄用の保留記憶数を書き換える。また、主制御用CPU35aは、普通図柄用の保留記憶数の書き換えに伴って該書き換え後の前記保留記憶数に対応する数の保留ランプを点灯させる。また、主制御用CPU35aは、保留判定を肯定判定している場合、普図当り判定用乱数の値を主制御用RAM35cから取得し、その値を普通図柄用の保留記憶数に対応付けて主制御用RAM35cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU35aは、保留判定の判定結果が否定（普通図柄用の保留記憶数=4）の場合、上限数を超える普通図柄用の保留記憶数の書き換えを行わないとともに、普図当り判定用乱数の値も取得しない。

30

40

【0090】

そして、主制御用CPU35aは、普通図柄変動ゲームの開始直前に、主制御用RAM35cの所定の記憶領域に格納した普図当り判定用乱数の値を読み出し、該値と主制御用ROM35bに記憶されている普図当り判定値とを比較し、普図当りか否かの普図当り判定を行う。普図当り判定において主制御用CPU35aは、遊技状態が非変短状態である場合には低確率用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較し、遊技状態が変短状態である場合には、高確率用の普図当り判定値と普図当り判定用乱数の値を比較する。

【0091】

50

そして、主制御用CPU35aは、普通図柄変動ゲームの開始に伴って普通図柄表示装置23の表示内容を制御する。すなわち、主制御用CPU35aは、普通図柄変動ゲームの開始により普通図柄の変動を開始させ、予め定めた変動時間の経過時に決定した普通図柄（普通図柄用の図柄又は普通はずれ用の図柄）を確定停止表示させる。なお、主制御用CPU35aは、普通図柄変動ゲームの開始時の遊技状態に応じて、普通図柄変動ゲームの変動時間として異なる変動時間を設定し、普通図柄を確定停止表示させる。具体的に言えば、主制御用CPU35aは、非変短状態の場合には変動時間として「7000(ms)」を設定し、変短状態の場合には変動時間として非変短状態よりも短い時間となる「1100(ms)」を設定する。これにより、変短状態時に行われる普通図柄変動ゲームの変動時間は、非変短時に行われる図柄変動ゲームの変動時間よりも短縮される。

10

【0092】

また、主制御用CPU35aは、普通図柄当りとなる普通図柄変動ゲームの終了後、開閉羽根26の開放動作の制御を実行する。そして、主制御用CPU35aは、普通図柄当り時の遊技状態が非変短状態であれば、開閉羽根26を第1開放時間（例えば、200(ms)）で第1回数（例えば、1(回)）分、開放させるように制御する。また、主制御用CPU35aは、普通図柄当り時の遊技状態が変短状態であれば、開閉羽根26を第2開放時間（例えば、1740(ms)）で第2回数（例えば、3(回)）分、開放させるように制御する。

【0093】

また、主制御用CPU35aは、開閉羽根26の開放中に下始動入賞口25に入球した遊技球の数をカウントする。そして、主制御用CPU35aは、このカウントした遊技球の数が入球上限個数（本実施形態では10個）に達した場合、その時点で開閉羽根26を閉動作させ、普通図柄当りに基づく開閉羽根26の開放制御を終了する。普通図柄当りに基づく開閉羽根26の開放制御を終了した主制御用CPU35aは、その終了時点の普通図柄用の保留記憶数が「1」以上の場合、その始動保留球をもとに、次の普通図柄変動ゲームを開始させる。一方、主制御用CPU35aは、開閉羽根26の開放制御の終了時点の普通図柄用の保留記憶数が「0」の場合、普通図柄作動ゲート29に遊技球が入球し、始動条件が成立するまで、普通図柄変動ゲームを実行させることなく、待機する。

20

【0094】

次に、サブ統括制御基板36について説明する。

30

サブ統括制御基板36の統括制御用CPU36aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、その変動パターン指定コマンドを演出表示制御基板37、及び音声・ランプ制御基板38にそれぞれ出力する。また、統括制御用CPU36aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドを入力した際、当該停止図柄指定コマンドにより大当り図柄が指定されている場合には、その指定された特別図柄の大当り図柄を統括制御用RAM36cに記憶する。また、統括制御用CPU36aは、図柄停止コマンドを入力すると、該コマンドを演出表示制御基板37、及び音声・ランプ制御基板38にそれぞれ出力する。

【0095】

また、統括制御用CPU36aは、変動パターン指定コマンドで指定された変動パターンの種類と停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）の種類から、演出表示装置21で実行される図柄変動ゲームにおいて導出する（確定停止表示させる）飾り図柄の図柄組み合わせを決定する。

40

【0096】

具体的に言えば、統括制御用CPU36aは、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、大当り図柄の場合、飾り図柄の図柄組み合わせとして、全列の図柄が同一図柄の図柄組み合わせ（[111]など）を決定する。その大当り図柄が特別図柄A（特定図柄）であれば、統括制御用CPU36aは、飾り図柄による大当りの図柄組み合わせとして、確変確定の大当り図柄又は確変非確定の大当り図柄（[000]～[777]のいずれか）を決定する。また、大当り図柄が特別図柄B（非特定図柄）であれば、統括制御用CPU36aは、飾り図柄による大当りの図柄組み合わせとして

50

、確変非確定の大当たり図柄（〔 0 0 0 〕〔 1 1 1 〕〔 2 2 2 〕〔 4 4 4 〕〔 5 5 5 〕〔 6 6 6 〕のいずれか）を決定する。なお、ここで説明した確定停止表示させる飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせは、この図柄組み合わせが必ず確定停止表示されるというわけではなく、再抽選演出の演出結果によってはここで決定した図柄変動ゲームに代えて他の図柄組み合わせを確定停止表示させる場合もある。これについては、後で詳しく説明する。

【 0 0 9 7 】

一方、統括制御用 C P U 3 6 a は、特別図柄用の停止図柄指定コマンドで指定された停止図柄（特別図柄）が、はずれ図柄の場合、はずれを認識し得る飾り図柄によるはずれの図柄組み合わせを決定する。このとき、統括制御用 C P U 3 6 a は、はずれリーチ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチを形成するはずれの図柄組み合わせを決定する。一方、統括制御用 C P U 3 6 a は、はずれ演出用の変動パターンが指示されている場合、リーチを形成しないはずれの図柄組み合わせを決定する。そして、飾り図柄を決定した統括制御用 C P U 3 6 a は、飾り図柄を指示する飾り図柄用の停止図柄指定コマンドを演出表示制御基板 3 7 に出力する。

【 0 0 9 8 】

また、統括制御用 C P U 3 6 a は、主制御用 C P U 3 5 a により大当たり遊技に係るオープニング演出などの演出指示がされる場合に、それら演出指示を演出表示制御基板 3 7 及び音声・ランプ制御基板 3 8 にそれぞれ指示する。そして、サブ統括制御基板 3 6 の統括制御用 C P U 3 6 a は、大当たり遊技の実行に係る制御において、主制御基板 3 5 から大当たり遊技に関する各種コマンドを入力すると、付与される大当たり遊技に応じて予め定めた演出内容を指示する演出指示コマンドを、演出表示制御基板 3 7 及び音声・ランプ制御基板 3 8 にそれぞれ出力する。この場合に、統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせに対応した各種演出の演出内容を指示する。そして、統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変確定の大当たり図柄である場合、確変確定用の各種演出の演出内容を指示する。その一方で、統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変非確定の大当たり図柄である場合、確変非確定用の各種演出の演出内容を指示する。このため、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変非確定の大当たり図柄であれば、大当たり（特別図柄）の種類にかかわらず、大当たり図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出（大当たり遊技の演出内容）が同一に制御される。

【 0 0 9 9 】

また、統括制御用 C P U 3 6 a は、演出モードの移行に係る制御を実行する。

具体的に言えば、統括制御用 C P U 3 6 a は、変短状態の作動 / 未作動に係る各指定コマンドと、演出モードフラグの設定値をもとに、演出モードの移行態様を制御する。演出モードフラグは、現在滞在している演出モードを識別可能な情報で構成されており、統括制御用 R A M 3 6 c に設定される。統括制御用 C P U 3 6 a は、演出モードフラグを設定すると、滞在中の演出モードを指示する演出指示コマンドを演出表示制御基板 3 7 及び音声・ランプ制御基板 3 8 にそれぞれ出力する。この場合に、統括制御用 C P U 3 6 a は、大当たりの当選を契機に演出モードの移行態様を制御する際、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせに対応した各種演出モードの実行を指示する。そして、統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変確定の大当たり図柄である場合、確変確定演出モード M A を指示する。その一方で、統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変非確定の大当たり図柄である場合、確変期待演出モード M B を指示する。このため、確定停止表示する飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変非確定の大当たり図柄であれば、大当たり（特別図柄）の種類にかかわらず、大当たり図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出（演出モード）が同一に制御される。

【 0 1 0 0 】

次に、演出表示制御基板 3 7 について説明する。

演出表示制御基板 37 の表示制御用 CPU 37 a は、変動パターン指定コマンドを入力すると、該コマンドに指示される変動パターンに対応する演出内容を選択し、該演出内容で図柄変動ゲームを行わせるように画像表示部 GH の表示内容を制御する。このとき、表示制御用 CPU 37 a は、選択した演出内容をもとに表示制御用 ROM 37 b の画像データを用いて前記演出内容に沿った画像を表示するための表示用データを生成する。

【0101】

そして、表示制御用 CPU 37 a は、図柄変動ゲームの開始に伴って該ゲームの開始からの経過時間を計時し、その計時した時間と表示用データをもとに画像表示部 GH に映し出す画像を所定の制御周期毎（例えば、4 ms 毎）に切り替える。そして、表示制御用 CPU 37 a は、図柄変動ゲーム中に図柄停止コマンドを入力すると、飾り図柄用の停止図柄指定コマンドで指示された図柄を画像表示部 GH に確定停止表示させるように画像表示部 GH の表示内容を制御し、図柄変動ゲームを終了させる。

10

【0102】

また、表示制御用 CPU 37 a は、統括制御用 CPU 36 a により大当り遊技に係るオープニング演出などの演出指示がされる場合に、演出指示された演出に対応する演出内容を選択し、該演出内容で大当り遊技中の演出（大当り遊技中演出）を行わせるように演出表示装置 21 の表示内容を制御する。

【0103】

そして、表示制御用 CPU 37 a は、サブ統括制御基板 36 から大当り遊技に応じた各種演出の演出内容を指示する演出指示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の演出を実行させるように演出表示装置 21（画像表示部 GH）の表示内容を制御する。

20

【0104】

また、表示制御用 CPU 37 a は、演出モードの移行に係る制御を実行する。具体的に言えば、表示制御用 CPU 37 a は、滞在中の演出モードを指示する演出指示コマンドを入力すると、指示される演出モードで演出表示装置 21（画像表示部 GH）の表示内容を制御する。そして、例えば、確変確定演出モード MA の滞在中である場合、演出表示装置 21 では、確変確定演出モード MA での表示画像が表示されるとともに、確変確定演出モード MA での演出態様による図柄変動ゲームが実行される。

【0105】

なお、音声・ランプ制御基板 38 は、各種コマンドを入力すると、各種ランプ部 15 a ~ 15 c の発光態様、及びスピーカ 16 a, 16 b の音声出力態様を制御する。すなわち、音声・ランプ制御基板 38 は、演出表示制御基板 37 と同様にこれらのコマンドで指示された演出内容に応じた演出を行わせるように制御を行う。

30

【0106】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機 10 における再抽選演出の実行に係る統括制御用 CPU 36 a の具体的な制御内容（処理内容）を詳しく説明する。

統括制御用 CPU 36 a は、大当りとなる図柄変動ゲームの開始が指示されると、該図柄変動ゲーム中に再抽選演出を実行させるか否かを特定するとともに、再抽選演出を実行させる場合には仮の大当り図柄（飾り図柄による図柄組み合わせ）を特定する。この特定に際しては、確定停止表示する飾り図柄による図柄組み合わせ（大当りの図柄組み合わせ）により制御内容が異なる。この仮の大当り図柄の決定によっては、リーチを形成する図柄組み合わせが決定されることになり、図柄変動ゲームでは仮の大当り図柄に基づいてリーチが形成されることになる。なお、本実施形態において、ここで説明する制御内容は、確定停止表示させる飾り図柄による図柄組み合わせ（大当りの図柄組み合わせ）を決定した後に行われるようになっている。

40

【0107】

ここで、確変確定の大当り図柄である場合には、「昇格」の演出結果を導出する再抽選演出を実行することになる。なお、この場合の再抽選演出では、「昇格」の演出結果を導出することができるが、最終的に「非昇格」の演出結果が導出される場合もある。また、

50

確変非確定の大当たり図柄である場合には、「非昇格」の演出結果が導出する再抽選演出を実行することになる。

【 0 1 0 8 】

そして、統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を決定している場合、再抽選演出を実行させることを特定するとともに仮の大当たり図柄（飾り図柄による図柄組み合わせ）として確定停止表示させる図柄組み合わせと同一の図柄組み合わせを決定する。例えば、確定停止表示させる飾り図柄の図柄組み合わせが[1 1 1]の場合には、仮の大当たり図柄も[1 1 1]となる。そして、合わせて統括制御用CPU36aは、再抽選演出を実行させることを特定する。この場合の再抽選演出で昇格の候補図柄に関しては、仮の大当たり図柄に予め対応付けされているとともに、演出表示制御基板37（表示制御用CPU37a）が仮の大当たり図柄に対応付けされている昇格の候補図柄を特定する。なお、本実施形態では、昇格の候補図柄を抽選により決定することもできる。

10

【 0 1 0 9 】

その一方で、統括制御用CPU36aは、確変確定の大当たり図柄を決定している場合、仮の大当たり図柄（飾り図柄による図柄組み合わせ）を決定することにより、その結果から再抽選演出を実行させるか否かを特定する。そして、統括制御用CPU36aは、この場合の仮の大当たり図柄の決定に関して、[0]、[1]、[2]、[4]、[5]、[6]、[そのまま]のいずれかの仮の大当たり図柄を、所定の割合で決定する。ここでは、[0]であれば[0 0 0]、[1]であれば[1 1 1]、[2]であれば[2 2 2]、[4]であれば[4 4 4]、[5]であれば[5 5 5]、[6]であれば[6 6 6]、[そのま 20
ま]であれば確定停止表示させる飾り図柄の大当たりの図柄組み合わせ（[3 3 3] [7 7 7]）を、仮の大当たり図柄として決定する。本実施形態のパチンコ遊技機10では、[0]、[1]、[2]、[4]、[5]、[6]、[そのまま]を均等に決定するようになっている。なお、本実施形態では、仮の大当たり図柄を決定する割合を、それぞれで異ならせることもできる。これによつては、仮の大当たり図柄から確定停止表示されている飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせが、確変確定の大当たり図柄であるかどうかを遊技者に推測させるゲーム性を取り入れることもできる。そして、合わせて統括制御用CPU36aは、仮の大当たり図柄として、[そのまま]以外を決定する場合、再抽選演出を実行させることを特定する一方で、[そのまま]を決定する場合、再抽選演出を実行させないことを特定する。この場合の再抽選演出で昇格の候補図柄に関しては、演出表示制御基板37（表示制御用CPU37a）が確定停止表示される飾り図柄の図柄組み合わせを昇格の候補図柄として特定する。

20

30

【 0 1 1 0 】

続いて、統括制御用CPU36aは、再抽選演出を実行させることを特定する場合、再抽選演出の演出態様を決定する。再抽選演出の演出態様の決定に際して統括制御用CPU36aは、確定停止表示させる飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせに基づき図7（a）、（b）に示す演出態様決定用テーブルTA1、TA2にしたがって決定する。なお、統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を決定している場合、図7（a）に示す演出態様決定用テーブルTA1（非昇格用）を参照するとともに、確変確定の大当たり図柄を決定している場合、図7（b）に示す演出態様決定用テーブルTA2（昇格用）を参照する。本実施形態では、図7（a）、（b）において、「低期待」の場合に低期待再抽選演出、「中期待」の場合に中期待再抽選演出、「高期待」の場合に高期待再抽選演出、「確定」の場合に確定再抽選演出のそれぞれの演出態様で再抽選演出を実行させることが決定される。本実施形態のパチンコ遊技機10では、統括制御用ROM36bに演出態様決定用テーブルTA1、TA2に相当するテーブルが記憶されている。

40

【 0 1 1 1 】

統括制御用CPU36aは、再抽選演出の演出態様を決定する際、再抽選演出の演出態様を決定するための乱数の値を統括制御用RAM36cから取得して該値に基づいて決定する。演出態様決定用テーブルTA1、TA2には、再抽選演出の演出態様を決定するための乱数の取り得る数値（本実施形態では、0～100までの全101通りの整数）が、

50

「低期待」、「中期待」、「高期待」、「確定」の演出態様にそれぞれ振分けられている。

【 0 1 1 2 】

そして、演出態様決定用テーブル T A 1（非昇格用）では、各仮の大当たり図柄に対して、「低期待」、「中期待」、「高期待」のそれぞれに所定個数ずつの乱数を振分けられている。例えば、仮の大当たり図柄が [0 0 0] に対しては、35 個の乱数を「低期待」に、35 個の乱数を「中期待」に、31 個の乱数を「高期待」にそれぞれ振分けられている。なお、演出態様決定用テーブル T A 1 は、非昇格用のテーブルであるので、「確定」を振分けしていない。また、演出態様決定用テーブル T A 2（昇格用）では、各仮の大当たり図柄に対して、「低期待」、「中期待」、「高期待」、「確定」のそれぞれに所定個数ずつの乱数を振分けられている。例えば、仮の大当たり図柄が [0 0 0] に対しては、10 個の乱数を「低期待」に、15 個の乱数を「中期待」に、30 個の乱数を「高期待」に、46 個の乱数を「確定」にそれぞれ振分けられている。なお、演出態様決定用テーブル T A 1、T A 2 は、再抽選演出を実行させる場合に参照されるテーブルであるので、[3 3 3] [7 7 7] による仮の大当たり図柄に対する振分けが存在し得ない。

10

【 0 1 1 3 】

演出態様決定用テーブル T A 1 は、「高期待」<「中期待」<「低期待」の順に再抽選演出の演出態様を決定し易く構築されている。その一方で、演出態様決定用テーブル T A 2 は、「低期待」<「中期待」<「高期待」の順に再抽選演出の演出態様を決定し易く構築されている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、低期待再抽選演出<中期待再抽選演出<高期待再抽選演出の順に昇格率が高くなる。また、演出態様決定用テーブル T A 2 は、演出態様決定用テーブル T A 1 に振分けられない「確定」を振分けられている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、確定再抽選演出で「昇格」の演出結果の導出が確定する。

20

【 0 1 1 4 】

このようにして再抽選演出の演出態様を決定する場合、演出態様として「低期待」及び「中期待」の演出態様を決定すると、さらに演出用ボタン B T の操作に対するボタン変化態様を決定する。すなわち、統括制御用 C P U 3 6 a は、演出用ボタン B T の操作を要する再抽選演出のうち低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行を決定すると、合わせてボタン変化態様も決定する。

30

【 0 1 1 5 】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、図 9 (a) , (b) に示すように、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行中において、演出用ボタン B T の操作に基づいて統括制御用 C P U 3 6 a が内部管理段階を管理するようになっている。内部管理段階は、1 段階 ~ 5 0 段階の全 5 0 段階で管理されるとともに、演出用ボタン B T の操作に基づいて進行又は後退する方向に変化可能に管理される。なお、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階に関する情報を統括制御用 R A M 3 6 c で記憶（設定）するとともに、統括制御用 R A M 3 6 c に記憶されている情報から内部管理段階の段階を把握する。そして、内部管理段階は、段階が進行する方向に変化する場合、昇順を進行順序に変化するとともに、段階が後退する方向に変化する場合、降順を後退順序に変化するように管理される。また、内部管理段階は、1 段階から順に段階が進行する毎に、非確定段階と、当該非確定段階よりも進行した段階である確定可能段階と、当該確定可能段階よりも進行した段階である確定段階とに分類されて管理される。非確定段階は、再抽選演出の演出結果が「昇格」及び「非昇格」のいずれでも変化可能で、「非昇格」の演出結果を導出することになる段階である。また、確定可能段階は、再抽選演出の演出結果が「昇格」及び「非昇格」のいずれでも変化可能で、「昇格」の再抽選演出であれば「昇格」の演出結果を導出する段階である一方で、「非昇格」の再抽選演出であれば「非昇格」の演出結果を導出する段階である。また、確定段階は、再抽選演出の演出結果が「昇格」の場合にのみ変化可能で、「昇格」の演出結果を導出する段階である。また、確定段階は、再抽選演出の実行途中に（終了に先立って）、「確定画像」を出現させるようになっている。なお、確定段階は、再抽

40

50

選演出の演出結果が「非昇格」の場合に変化し得ない段階である。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、高期待再抽選演出及び確定再抽選演出において、内部管理状態を管理しないようになっている。これに関して言えば、高期待再抽選演出では、演出用ボタン B T が操作されたか否かを判定すればよいとともに、確定再抽選演出では、演出用ボタン B T の操作自体を必要としないからである。

【0116】

そして、低期待再抽選演出において統括制御用 C P U 3 6 a は、図 9 (a) に示すように、内部管理段階の各段階に関して、1 段階 ~ 2 0 段階を非確定段階に、2 1 段階 ~ 2 5 段階を確定可能段階に、2 6 段階 ~ 5 0 段階を確定段階にそれぞれ分類して管理する。また、中期待再抽選演出において統括制御用 C P U 3 6 a は、図 9 (b) に示すように、内部管理段階の各段階に関して、1 段階 ~ 2 8 段階を非確定段階に、2 9 段階 ~ 3 3 段階を確定可能段階に、3 4 段階 ~ 5 0 段階を確定段階にそれぞれ分類して管理する。このように本実施形態では、低期待再抽選演出と中期待再抽選演出とで各段階の分類態様を異ならせて構成している。なお、内部管理段階は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の開始時、初期段階としての 1 段階から開始されるようにデフォルト値（初期値）として 1 段階が定められている。

10

【0117】

また、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、統括制御用 C P U 3 6 a が管理する内部管理段階に合わせて演出表示装置 2 1（画像表示部 G H）で表示演出が実行される。この場合に、演出表示装置 2 1 では、確定段階の直前の段階（低期待では 2 5 段階、中期待では 3 3 段階）で、仮の大当たり図柄の表示量と昇格の候補図柄の表示量とが均等（表示画面上でこれらが占める割合が 1 : 1）となるまで変化可能になっている。その後、確定段階に達すると「確定画像」とともに昇格の候補図柄の表示量が、仮の大当たり図柄の表示量よりも大きくなることにより、「昇格」の演出結果の導出を遊技者が把握し得る。

20

【0118】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 において、演出表示装置 2 1 では、内部管理段階に合わせて表示演出が行われるものの、具体的に現在の内部管理段階がどの段階であるかを遊技者に把握させ得ないようになっている。すなわち、本実施形態では、演出表示装置 2 1 では、内部管理段階に合わせての表示演出の違いを微小な違いにしたり、内部管理段階の複数段階で同一の表示演出を維持するように構成したりすることにより実現している。また、本実施形態では、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出における確定段階に分類される段階を異ならせているが確定段階の直前の段階で、仮の大当たり図柄の表示量と昇格の候補図柄の表示量とが均等となるまで変化可能になっている。この構成からも具体的に現在の内部管理段階がどの段階であるかを遊技者に把握させ得ないことに寄与することができる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、具体的に現在の内部管理段階がどの段階であるかを遊技者に把握させ得ない一方で、確定段階の変化に関しては遊技者が把握し得るようになっている。

30

【0119】

そして、ボタン変化態様の決定に際して統括制御用 C P U 3 6 a は、確定停止表示させる飾り図柄による大当たりの図柄組み合わせに基づき図 8 に示すボタン変化態様決定用テーブル T B にしたがって決定する。本実施形態では、図 8 において、「振分 1」の場合に振分パターン F P 1、「振分 2」の場合に振分パターン F P 2、「振分 3」の場合に振分パターン F P 3、「振分 4」の場合に振分パターン F P 4、「振分 5」の場合に振分パターン F P 5 のそれぞれのボタン変化態様が決定される。本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、統括制御用 R O M 3 6 b にボタン変化態様決定用テーブル T B に相当するテーブルが記憶されている。

40

【0120】

本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、ボタン変化態様に振分パターン F P 1 ~ F P 5 が設けられているとともに、これら振分パターン F P 1 ~ F P 5 毎に役割（進行具合）を定めている。この進行具合は、演出用ボタン B T の操作（1 回検知）に基づく内部管理段

50

階の進行割合（進行する段階数）に基づく進行し易さである。

【 0 1 2 1 】

具体的に言えば、振分パターン F P 1 は、内部管理段階として確定段階に分類される段階へは変化させ得ないとともに、内部管理段階の進行具合が他のパターンよりも進行し難い（「重め」）の役割を特定する。この振分パターン F P 1 によっては、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出のそれぞれに対して「重め」の役割に基づくボタン変化態様が特定される。また、振分けパターン F P 2 は、内部管理段階として確定段階に分類される段階へは変化させ得ないとともに、内部管理段階の進行具合が振分パターン F P 1 よりも進行し易く、それ以外のパターンよりも進行し難い（「普通」）の役割を特定する。この振分パターン F P 2 によっては、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出のそれぞれに対して「普通」の役割に基づくボタン変化態様が特定される。また、振分けパターン F P 3 は、内部管理段階として確定段階に分類される段階へは変化させ得ないとともに、内部管理段階の進行具合が振分パターン F P 1 , F P 2 よりも進行し易く、それ以外のパターンよりも進行し難い（「軽め」）の役割を特定する。この振分パターン F P 3 によっては、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出のそれぞれに対して「軽め」の役割に基づくボタン変化態様が特定される。また、振分けパターン F P 4 は、内部管理段階として確定段階に分類される段階へ変化させ得るとともに、内部管理段階の進行具合が振分パターン F P 3 と同様で（振分パターン F P 1 , F P 2 よりも進行し易く）、それ以外のパターンよりも進行し難い（「軽め」）の役割を特定する。この振分パターン F P 4 によっては、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出のそれぞれに対して「軽め」の役割に基づくボタン変化態様が特定される。また、振分けパターン F P 5 は、内部管理段階として確定段階に分類される段階へ変化させ得るとともに、内部管理段階の進行具合が他のパターンよりも進行し易く（「超軽」）の役割を特定する。この振分パターン F P 5 によっては、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出のそれぞれに対して「超軽」の役割に基づくボタン変化態様が特定される。なお、確定段階に変化し得る振分パターン F P 4 , F P 5 では、「確定画像」の出現も特定する一方で、確定段階に変化し得ない振分パターン F P 1 ~ F P 3 では、「確定画像」の非出現も特定する。

【 0 1 2 2 】

統括制御用 C P U 3 6 a は、ボタン変化態様を決定する際、振分パターンを決定するための乱数の値を統括制御用 R A M 3 6 c から取得して該値に基づいて決定する。ボタン変化態様決定用テーブル T B には、振分パターンを決定するための乱数の取り得る数値（本実施形態では、0 ~ 2 5 0 までの全 2 5 1 通りの整数）が、確定停止表示させる飾り図柄による大当りの図柄組み合わせに応じて、「振分 1」、「振分 2」、「振分 3」、「振分 4」、「振分 5」の振分パターンにそれぞれ振分けられている。

【 0 1 2 3 】

そして、確定停止表示させる飾り図柄による大当りの図柄組み合わせが確変確定の大当り図柄に対しては、1 6 個の乱数を「振分 1」に、5 0 個の乱数を「振分 2」に、1 0 個の乱数を「振分 3」に、1 2 5 個の乱数を「振分 4」に、5 0 個の乱数を「振分 5」にそれぞれ振分けている。また、確定停止表示させる飾り図柄による大当りの図柄組み合わせが確変非確定の大当り図柄に対しては、1 1 0 個の乱数を「振分 1」に、1 1 0 個の乱数を「振分 2」に、3 1 個の乱数を「振分 3」にそれぞれ振分けている。なお、確変非確定の大当り図柄に対しては、「非昇格」の演出結果であるので、「振分 4」、「振分 5」を振分けていない。

【 0 1 2 4 】

ボタン変化態様決定用テーブル T B は、確変非確定の大当り図柄であれば「振分 1」、「振分 2」、「振分 3」を決定し得るとともに、「軽め」の役割（「振分 3」）<「普通」の役割（「振分 1」）、「重め」の役割（「振分 2」）の順に決定し易く構築されている。その一方で、ボタン変化態様決定用テーブル T B は、確変確定の大当り図柄であれば「振分 1」~「振分 5」を決定し得るとともに、「重め」の役割（「振分 1」）<「普通」の役割（「振分 2」）<「軽め」の役割（「振分 3」及び「振分 4」）を最も決定し易

く構築されている。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、確変確定の大当たり図柄が確定停止表示される場合に、確定段階に変化させることができる。また、本実施形態では、複数種類の振分パターンを設けることで、具体的な内部管理段階を遊技者に把握させ難くする一方で、「昇格」し得る場面で感覚的に内部管理段階が進行し易い感覚を遊技者に与え得るようになっている。

【0125】

以上のように、大当たりとなる図柄変動ゲームの開始に伴って、再抽選演出に係る各種内容をそれぞれ決定した統括制御用 CPU 36a は、これら決定内容を指示する演出指示コマンドを、演出表示制御基板 37 に出力する。この演出指示コマンドでは、少なくとも仮の大当たり図柄と再抽選演出の演出態様が指示されていればよく、ボタン変化態様に関して指示してもしなくてもよい。

10

【0126】

次に、大当たりとなる図柄変動ゲーム中に、再抽選演出を実行させる場合の統括制御用 CPU 36a の具体的な制御内容（処理内容）を説明する。

統括制御用 CPU 36a は、演出用ボタン BT の操作を要する再抽選演出（低期待，中期待，高期待再抽選演出）において、図柄変動ゲームの開始から再抽選演出の実行タイミングが到来すると、所定の演出（再抽選演出の紹介演出など）が実行された後のタイミングで演出用ボタン BT の操作を有効と判定する操作有効期間（操作期間）を設定する。なお、操作有効期間に関しては、再抽選演出の実行タイミングの到来時に設定することもできる。また、統括制御用 CPU 36a は、操作有効期間の設定に伴っては演出表示制御基板 37 にその旨を指示する演出指示コマンドを出力するとともに、演出用ボタン BT に内蔵されている発光体を発光させる。このため、演出表示制御基板 37 で制御される演出表示装置 21（「PUSH」の画像表示）と、演出用ボタン BT に内蔵されている発光体（点灯）では、操作有効期間が設定（開始）されたことを遊技者に報知するようになっている。また、統括制御用 CPU 36a は、再抽選演出を終了させるタイミングで、操作有効期間を終了（操作有効期間の設定を解除）させるようになっている。その際、統括制御用 CPU 36a は、演出表示装置 21（「PUSH」の画像非表示）と、演出用ボタン BT に内蔵されている発光体（消灯）では、操作有効期間が解除（終了）されたことを遊技者に報知するようになっている。なお、本実施形態では、高期待再抽選演出において、操作有効期間中に演出用ボタン BT の操作を検知した時点で、当該操作有効期間を解除（終了）させるようになっている。また、本実施形態では、演出用ボタン BT の操作を要さない確定再抽選演出において、操作有効期間を設定しない。本実施形態では、サブ統括制御基板 36（統括制御用 CPU 36a）が期間設定手段となる。

20

30

【0127】

最初に、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中の制御内容について説明する。なお、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、上述したようにこれら再抽選演出の開始に伴っては所定のタイミングで操作有効期間が設定されている。

【0128】

統括制御用 CPU 36a は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出において、操作有効期間中に演出用ボタン BT の操作を検知すると、統括制御用 RAM 36c に記憶されている内部管理段階に関する情報を今回の再抽選演出で決定しているボタン変化態様（振分パターン）に応じて進行させるように更新する。そして、統括制御用 CPU 36a は、内部管理段階を更新する毎に更新後の内部管理段階を指示する演出指示コマンドを演出表示制御基板 37 に出力する。

40

【0129】

この場合に統括制御用 CPU 36a は、図 9（a）（低期待再抽選演出）及び図 9（b）（中期待再抽選演出）に示すように、今回の再抽選演出で決定しているボタン変化態様（振分パターン）に応じて演出用ボタン BT の操作結果を反映させる。

【0130】

低期待再抽選演出について具体的に言えば、図 9（a）に示すように、内部管理段階が

50

非確定段階に分類される１段階～１０段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ１～ＦＰ４であれば２段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば３段階進行される。また、内部管理段階が非確定段階に分類される１１段階～２０段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ１，ＦＰ２であれば１段階進行される一方で、振分パターンＦＰ３，ＦＰ４であれば２段階進行される他方で、振分パターンＦＰ５であれば３段階進行される。また、内部管理段階が確定可能段階に分類される２１段階～２５段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が２回検知される毎に、振分パターンＦＰ１であれば１段階進行されるとともに、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ２～ＦＰ４であれば１段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば３段階進行される。また、内部管理段階が確定段階に分類される２６段階～５０段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ４であれば１段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば３段階進行される。なお、本実施形態では、振分パターンＦＰ１～ＦＰ３であれば演出用ボタンＢＴの操作がいくら検知されても確定段階（２６段階以上）の直前の２５段階から進行され得ない。

10

【０１３１】

また、中期待再抽選演出について具体的に言えば、図９（ｂ）に示すように、内部管理段階が非確定段階に分類される１段階～１３段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ１～ＦＰ４であれば３段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば４段階進行される。また、内部管理段階が非確定段階に分類される１４段階～２８段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ１，ＦＰ２であれば２段階進行される一方で、振分パターンＦＰ３，ＦＰ４であれば３段階進行される他方で、振分パターンＦＰ５であれば４段階進行される。また、内部管理段階が確定可能段階に分類される２９段階～３３段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が２回検知される毎に、振分パターンＦＰ１であれば１段階進行されるとともに、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ２～ＦＰ４であれば１段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば４段階進行される。また、内部管理段階が確定段階に分類される３４段階～５０段階のときには、演出用ボタンＢＴの操作が１回検知される毎に、振分パターンＦＰ４であれば１段階進行される一方で、振分パターンＦＰ５であれば４段階進行される。なお、本実施形態では、振分パターンＦＰ１～ＦＰ３であれば演出用ボタンＢＴの操作がいくら検知されても確定段階（３４段階以上）の直前の３３段階から進行され得ない。

20

30

【０１３２】

このため、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、内部管理段階の各段階における進行具合が最も大きい振分パターンＦＰ５が、「超軽」で「確定画像」あり（「確定画像」が出現し得る）の役割のボタン変化態様となる。また、内部管理段階の各段階における進行具合が振分パターンＦＰ５に次いで大きい振分パターンＦＰ４が、「軽め」で「確定画像」あり（「確定画像」が出現し得る）の役割のボタン変化態様となる。また、内部管理段階の各段階における進行具合が振分パターンＦＰ５に次いで大きい振分パターンＦＰ３が、「軽め」で「確定画像」なし（「確定画像」が出現し得ない）の役割のボタン変化態様となる。また、内部管理段階の各段階における進行具合が振分パターンＦＰ５～３に次いで大きい振分パターンＦＰ２が、「普通」で「確定画像」なし（「確定画像」が出現し得ない）の役割のボタン変化態様となる。また、内部管理段階の各段階における進行具合が最も小さい振分パターンＦＰ１が、「重め」で「確定画像」なし（「確定画像」が出現し得ない）の役割のボタン変化態様となる。

40

【０１３３】

また、統括制御用ＣＰＵ３６ａは、振分パターンＦＰ４，ＦＰ５に基づいて制御している場合に、内部管理段階が確定段階への更新に合わせて「確定画像」を出現させることを指示する演出指示コマンドを演出表示制御基板３７に出力する。なお、統括制御用ＣＰＵ３６ａは、内部管理段階が確定段階へ更新する場合にのみ「確定画像」の出現を指示する

50

。

【 0 1 3 4 】

また、統括制御用 C P U 3 6 a は、操作有効期間中に演出用ボタン B T の操作を所定期間の間、検知しない場合、統括制御用 R A M 3 6 c に記憶されている内部管理段階に関する情報を 1 段階後退させるように更新する。そして、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階を更新する毎に更新後の内部管理段階を指示する演出指示コマンドを演出表示制御基板 3 7 に出力する。また、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階が確定段階へ到達した後、後退させることはない。なお、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階が 1 段階（初期値）であれば後退させることはない。

【 0 1 3 5 】

低期待再抽選演出について具体的に言えば、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階を 1 段階後退させる所定期間として「 0 . 2 5 秒（ 2 5 0（ m s ））」を設定している。また、中期待再抽選演出について具体的に言えば、統括制御用 C P U 3 6 a は、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階を 1 段階後退させる所定期間として「 0 . 5 秒（ 5 0 0（ m s ））」を設定している。このため、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、内部管理段階が確定可能段階であっても演出用ボタン B T が操作されなければ、非確定段階まで後退し得ることもあるようになっている。この場合に遊技者は、確定可能段階で「昇格」の演出結果が導出されるチャンスを手に入れていたとしても、演出用ボタン B T を操作しなければ該チャンスを失い得ることもある。

【 0 1 3 6 】

本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、中期待再抽選演出に関して 1 段階から確定段階（ 3 4 段階）に達するまでの段階数（ 3 3 段階）が、低期待再抽選演出に関して 1 段階から確定段階（ 2 6 段階）に達するまでの段階数（ 2 5 段階）よりも多く設定されている。そして、低期待再抽選演出と中期待再抽選演出における同一の振分パターンに基づくボタン変化態様を比較すると、中期待再抽選演出よりも低期待再抽選演出で、進行具合が小さく（進行し難く）なっている。これは、内部管理段階が特に非確定段階に分類される段階である場合に顕著である。また、低期待再抽選演出と中期待再抽選演出における演出用ボタン B T を操作しなかった場合を比較すると、中期待再抽選演出よりも低期待再抽選演出で、演出用ボタン B T の操作を検知しない所定期間が短く（後退し易く）なっている。このため、本実施形態では、 1 段階から確定段階に達するまでの段階数が多い中期待再抽選よりも該段階数が少ない低期待再抽選演出で、内部管理段階の段階が進行し難く且つ後退し易く構成されている。

【 0 1 3 7 】

そして、統括制御用 C P U 3 6 a は、操作有効期間の終了に伴って、その時点の内部管理段階に応じた演出結果の実行（導出）を指示する。この場合に統括制御用 C P U 3 6 a は、「昇格」の演出結果の実行（導出）を指示する場合に演出指示コマンド（昇格指示用）を演出表示制御基板 3 7 に出力する一方で、「非昇格」の演出結果の実行（導出）を指示する場合に演出指示コマンド（昇格指示用）を出力しない。なお、本実施形態では、「非昇格」の演出結果の実行（導出）を指示する場合に「非昇格」の演出結果の実行（導出）を指示する演出指示コマンドを出力してもよい。

【 0 1 3 8 】

具体的に言えば、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階が非確定段階（ 2 1 段階未満）であれば、再抽選演出が「昇格」及び「非昇格」のいずれの演出結果を導出することになっていたとしても、「非昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力しない。また、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階が確定可能段階（ 2 1 段階以上）であれば、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっていた場合、「昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力する。その一方で、統括制御用 C P U 3 6 a は、内部管理段階が確定可能段階（ 2 1 段階以上）であれば、再抽選演出が「非昇格」の演出結果を導出することになっていた場合、「非昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用

）を出力しない。また、統括制御用CPU36aは、内部管理段階が確定段階（21段階以上）であれば、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっているので、「昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力する。

【0139】

そして、統括制御用CPU36aは、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっているにもかかわらず内部管理段階が非確定段階である場合、内部的には確変確定の大当たり図柄を確定停止表示させることに決めている。このため、「非昇格」の演出結果を導出させることによる演出の整合性を維持するために、統括制御用CPU36aは、確変確定の大当たり図柄に代えて確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させることを指示する演出指示コマンドを出力する。これによって、演出表示制御基板37は、確変確定の大当たり図柄を確定停止表示させることが指示されていたとしても、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させることになる。また、この場合に統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させたことに基づき、大当たり遊技中の演出内容及び演出モードの移行態様を制御する。すなわち、統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させる場合、大当たり（特別図柄）の種類にかかわらず、大当たり図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出（大当たり遊技の演出内容及び演出モード）を同一に制御する。

【0140】

次に、高期待再抽選演出の制御内容について説明する。なお、高期待再抽選演出では、上述したようにこれら再抽選演出の開始に伴っては所定のタイミングで操作有効期間が設定されている。

【0141】

統括制御用CPU36aは、高期待再抽選演出において、操作有効期間中に演出用ボタンBTの操作を検知すると、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっていた場合、「昇格」の演出結果の実行を指示する演出指示コマンド（昇格指示用）を演出表示制御基板37に出力する。この場合に統括制御用CPU36aは、「確定画像」を出現させることを指示する演出指示コマンドを2分の1（50%）の割合で演出表示制御基板37に出力する。その一方で、統括制御用CPU36aは、高期待再抽選演出において、操作有効期間中に演出用ボタンBTの操作を検知すると、再抽選演出が「非昇格」の演出結果を導出することになっていた場合、「非昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力しない。なお、統括制御用CPU36aは、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっている場合にのみ「確定画像」の出現を指示し得る。そして、このように操作有効期間中に演出用ボタンBTの操作を1回検知すると、統括制御用CPU36aは、操作有効期間を終了させる。

【0142】

また、統括制御用CPU36aは、操作有効期間の設定後、演出用ボタンBTの操作を一度も検知しないで、高期待再抽選演出を終了させるタイミングが到来すると、操作有効期間を終了させる。そして、統括制御用CPU36aは、操作有効期間の終了に伴って、「非昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力しない。この場合に統括制御用CPU36aは、再抽選演出が「昇格」及び「非昇格」のいずれの演出結果を導出することになっていたとしても、「非昇格」の演出結果の実行を指示するために演出指示コマンド（昇格指示用）を出力しない。

【0143】

そして、統括制御用CPU36aは、再抽選演出が「昇格」の演出結果を導出することになっているにもかかわらず演出用ボタンBTの操作が操作有効期間中に一度も検知されない場合、内部的には確変確定の大当たり図柄を確定停止表示させることに決めている。このため、「非昇格」の演出結果を導出させることによる演出の整合性を維持するために、統括制御用CPU36aは、確変確定の大当たり図柄に代えて確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させることを指示する演出指示コマンドを出力する。これによって、演出表示制御基板37は、確変確定の大当たり図柄を確定停止表示させることが指示されていたとし

ても、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させることになる。また、この場合に統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させたことに基づき、大当たり遊技中の演出内容及び演出モードの移行態様を制御する。すなわち、統括制御用CPU36aは、確変非確定の大当たり図柄を確定停止表示させる場合、大当たり（特別図柄）の種類にかかわらず、大当たり図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出（大当たり遊技の演出内容及び演出モード）を同一に制御する。

【0144】

次に、確定再抽選演出の制御内容について説明する。なお、確定再抽選演出では、上述したようにこれら再抽選演出の開始に伴っては操作有効期間が設定されない。

統括制御用CPU36aは、確定再抽選演出において、再抽選演出の開始に伴って、「昇格」の演出結果の実行を指示する演出指示コマンド（昇格指示用）を演出表示制御基板37に出力する。この場合に統括制御用CPU36aは、「確定画像」を出現させることを指示する演出指示コマンドも合わせて演出表示制御基板37に出力する。確定再抽選演出は、確変確定の大当たり図柄の導出が決定されている前提で実行されるので、「昇格」の演出結果の実行のみが指示され得る一方で、「非昇格」の演出結果の実行が指示され得ない。

【0145】

本実施形態では、このようにして各再抽選演出に係る制御（処理）を実行するサブ統括制御基板36（統括制御用CPU36a）が、遊技制御手段となる。

次に、図柄変動ゲーム中に、統括制御用CPU36aにより演出指示コマンドにより演出指示がされることによる、演出表示装置21（画像表示部GH）での再抽選演出の表示態様を、演出表示制御基板37（表示制御用CPU37a）の制御内容と合わせて図10（a）～（h）にしたがって説明する。図10（a）～（h）では、統括制御用CPU36aが再抽選演出の演出態様として低期待再抽選演出を指示している例としている。また、この例では、統括制御用CPU36aが仮の大当たり図柄として[222]昇格の候補図柄として[333]を指示しているとともに[333]を確定停止表示させることを指示していることにより、「昇格」の演出結果を導出することを指示している再抽選演出である場合としている。また、図10（a）～（f）では、「内：X」（「X」は内部管理段階）でそのときの内部管理段階を示している。

【0146】

この例の場合、演出表示制御基板37の表示制御用CPU37aは、図柄変動ゲームの開始後、仮の大当たり図柄[222]を導出させるように演出表示装置21の表示内容を制御する。続いて、表示制御用CPU37aは、仮の大当たり図柄[222]の導出後、低期待再抽選演出を実行させるように演出表示装置21の表示内容を制御する。この場合に表示制御用CPU37aは、操作有効期間の設定を報知する演出の実行が指示されるので、「PUSH」を画像表示させるように演出表示装置21の表示内容を制御する。

【0147】

このため、演出表示装置21では、図10（a）に示すように、[222]が画像表示される。このとき、再抽選演出の開始時であるので、内部管理段階は1段階（内：1（非確定段階））となっている。このまま操作有効期間が終了すると、再抽選演出が「昇格」及び「非昇格」のいずれを導出することになっていたりしても「非昇格」の演出結果が導出される。その後、演出表示装置21では、図10（b）に示すように、「PUSH」が画像表示されるとともに表示画面の下方から[333]が押し出してくる低期待再抽選演出が実行される。ここでは、既に演出用ボタンBTの操作が何度か検知されることにより、内部管理段階が11段階（内：11（非確定段階））となっている。このまま操作有効期間が終了すると、再抽選演出が「昇格」及び「非昇格」のいずれかを導出することになっていたりして「非昇格」の演出結果が導出される。

【0148】

続いて、表示制御用CPU37aは、内部管理段階の段階が指示される毎に、段階に対応する表示演出を実行させるように演出表示装置21の表示内容を制御する。このため、

10

20

30

40

50

演出表示装置 21 では、図 10 (c) , (d) に示すように、[2 2 2] の表示量と [3 3 3] の表示量 (表示画面上でこれらが占める割合) が変化することになる。また、表示制御用 C P U 3 7 a は、内部管理段階の段階として 2 5 段階が指示される間、仮の大当り図柄の表示量と昇格の候補図柄の表示量とが均等 (表示画面上でこれらが占める割合が 1 : 1) になるまでの間で演出表示装置 21 の表示内容を制御する。これにより遊技者は、演出用ボタン B T の操作に基づいて表示演出が変化していることを把握し得る。そして、図 10 (c) に示すように、演出用ボタン B T が遊技者により積極的に操作されていれば、昇格の候補図柄の表示量が大きくなることにより、「昇格」に近づいていることを遊技者が把握し得る。このとき、図 10 (b) からさらに演出用ボタン B T の操作が何度か検知されることにより、内部管理段階が 2 1 段階 (内 : 2 1 (確定可能段階)) となっている。このまま操作有効期間が終了すると、再抽選演出が「昇格」を導出することになっていれば「昇格」の演出結果が導出される。その一方で、図 10 (d) に示すように、演出用ボタン B T が遊技者により操作されていなければ、昇格の候補図柄の表示量が大きくなることにより、「昇格」から遠のいていることを遊技者が把握し得る。このとき、図 10 (b) や図 10 (c) から演出用ボタン B T の操作が検知されないことにより、内部管理段階が 1 0 段階 (内 : 1 0 (非確定段階)) となっている。このまま操作有効期間が終了すると、再抽選演出が「昇格」及び「非昇格」のいずれを導出することになっていたとしても「非昇格」の演出結果が導出される。

【 0 1 4 9 】

また、表示制御用 C P U 3 7 a は、内部管理段階の段階として 2 5 段階が指示されると、仮の大当り図柄の表示量と昇格の候補図柄の表示量とが均等 (表示画面上でこれらが占める割合が 1 : 1) になるように演出表示装置 21 の表示内容を制御する。このため、演出表示装置 21 では、図 10 (e) に示すように、[2 2 2] の表示量と [3 3 3] の表示量が均等になる。このとき、内部管理段階が 2 5 段階 (内 : 2 5 (確定可能段階)) となっている。このまま操作有効期間が終了すると、再抽選演出が「昇格」を導出することになっていれば「昇格」の演出結果が導出される。なお、本実施形態では、内部管理段階が 2 4 段階や 2 3 段階などの確定可能段階の複数段階や、非確定段階でもでも仮の大当り図柄の表示量と昇格の候補図柄の表示量とが均等 (表示画面上でこれらが占める割合が 1 : 1) となるようにすることもできる。

【 0 1 5 0 】

そして、表示制御用 C P U 3 7 a は、内部管理段階の段階が確定段階の 2 6 段階が指示されると、昇格の候補図柄の表示量が仮の大当り図柄の表示量が大きくなるように演出表示装置 21 の表示内容を制御する。この場合に表示制御用 C P U 3 7 a は、「確定画像」の出現が指示されるので、「確定画像」を出現させるように演出表示装置 21 の表示内容を制御する。このため、演出表示装置 21 では、図 10 (f) に示すように、昇格の候補図柄の表示量が仮の大当り図柄の表示量よりも大きくなるとともに、「確定画像」として「おめでとう」が画像表示される。これにより遊技者は、「昇格」の演出結果の導出を把握し得る。このとき、内部管理段階が 2 6 段階 (内 : 2 6 (確定段階)) となっている。このまま操作有効期間が終了すると、「昇格」の演出結果が導出される。

【 0 1 5 1 】

また、表示制御用 C P U 3 7 a は、再抽選演出の終了のタイミングに伴って「昇格」の演出結果の実行を指示する演出指示コマンド (昇格指示用) を入力すると、昇格の候補図柄を確定停止表示させるように演出表示装置 21 の表示内容を制御する。このため、演出表示装置 21 では、図 10 (g) に示すように、「昇格」の文字と [3 3 3] が導出される「昇格」の演出結果が導出される。この場合には、統括制御用 C P U 3 6 a の管理する内部管理段階が確定可能段階であるときもある。すなわち、図 10 (c) , (e) から図 10 (f) を経由しないで、「昇格」の演出結果となる場合がある。このようなときの遊技者の中には、演出用ボタン B T を操作したが確定段階に届かなかったという遊技者も存在している。このような遊技者であっても諦めずに演出用ボタン B T を操作したことにより、確定段階には届かないものの確定可能段階に届いていたことにより「昇格」の演出結

果を手に入れることができる。

【 0 1 5 2 】

また、表示制御用CPU37aは、再抽選演出の終了のタイミングに伴って「昇格」の演出結果の実行を指示する演出指示コマンド（昇格指示用）を入力しないと、仮の大当り図柄を確定停止表示させるように演出表示装置21の表示内容を制御する。このため、演出表示装置21では、図10（h）に示すように、「非昇格」の文字と[222]が導出される「非昇格」の演出結果が導出される。この場合には、統括制御用CPU36aの管理する内部管理段階が非確定段階である。すなわち、図10（d）から、「非昇格」の演出結果となる場合がある。遊技者の中には、演出用ボタンBTをほとんど操作しなかったり、途中までは操作をして確定可能段階に届いたと思って演出用ボタンBTの操作を止めることで非確定段階まで後退してしまったりという遊技者が存在している。このような遊技者には、演出用ボタンBTの操作が足りなかったことにより、「昇格」の演出結果を導出することになっていたとしても「昇格」の演出結果を手に入れることができない。

10

【 0 1 5 3 】

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）低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出における操作有効期間中においては、内部管理段階を、非確定段階と、確定可能段階と、確定段階とに分類して管理するようにした。非確定段階は、確変大当りの付与が決定されているか否かにかかわらず変化可能で、「昇格」となる演出結果を導出させない段階である。また、確定可能段階は、確変大当りの付与が決定されているか否かにかかわらず変化可能で、「昇格」となる演出結果を導出させ得る段階である。また、確定段階は、確変大当りの付与が決定されている場合に变化可能で、再抽選演出の実行途中に「確定画像」を出現させるとともに「昇格」の演出結果を導出させる段階である。このため、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中には、「確定画像」が出現しなくても終了に際しての内部管理段階が確定可能段階であれば、「昇格」の演出結果が導出されることになる。その結果、演出用ボタンBTを操作して一向に「確定画像」が出現しなくても、内部管理段階が確定可能段階であれば「昇格」の演出結果が導出されるチャンスが遊技者に与えられている。これにより、遊技者は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中、「確定画像」の出現を目指すとともに、「確定画像」が出現しなくても確定可能段階を目指すことにより、演出用ボタンBTを積極的に操作する意義を得ることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

20

30

【 0 1 5 4 】

（2）また、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、再抽選演出毎に1段階から確定段階に達するまでの段階数を異ならせるようにした。このため、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出では、確定段階まで進行させるのに必要な演出用ボタンBTの操作が異なってくる。このため、演出用ボタンBTをどれだけ操作すれば確定段階まで進行するかを推測させ得ないようにすることができる。これにより、遊技者は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行中、「確定画像」の出現を目指すとともに、「確定画像」が出現しなくても確定可能段階を目指すことにより、演出用ボタンBTを積極的に操作する意義を得ることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【 0 1 5 5 】

40

（3）低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出に対して振分パターンを複数種類（本実施形態では、5種類）設けることにより、振分パターン毎に演出用ボタンBTの操作に対する内部管理段階の変化態様が異なることになる。このため、演出用ボタンBTをどれだけ操作すれば確定可能段階まで進行するかを推測させ得ないようにすることができる。その結果、演出用ボタンBTが同じように操作されても振分パターンにより、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行途中に「確定画像」が出現したり、確定可能段階に達していたり、確定可能段階に達していなかったりする場面が生じ得る。これにより、遊技者は、演出用ボタンBTを積極的に操作する意義を得ることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【 0 1 5 6 】

50

(4) また、同一の振分パターンであっても低期待再抽選演出及び中期待再抽選毎にも演出用操作手段の操作に対する内部管理段階の変化態様を異ならせるようにした。この場合には、再抽選演出の種類が異なるか否かにかかわらず、演出用ボタン B T をどれだけ操作すれば確定段階まで進行するかを推測させ得ない。その結果、演出用ボタン B T が同じように操作されても再抽選演出及び振分パターンにより、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行途中に「確定画像」が出現したり、確定可能段階に達していたり、確定可能段階に達していなかったりする場面が生じ得る。これにより、遊技者は、演出用ボタン B T を積極的に操作する意義を得ることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【0157】

10

(5) 低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出における操作有効期間中、演出用ボタン B T の操作を検知した後、所定期間（低期待再抽選演出では 0.25 秒又は中期待再抽選演出では 0.5 秒）が経過しても演出用ボタン B T の操作を検知しない場合、内部管理段階の段階が後退されるようにした。このため、例えば、内部管理段階が確定可能段階であって演出用ボタン B T を積極的に操作しなければ、非確定段階まで後退し得る場合もある。すなわち、手に入れた「昇格」の演出結果が実行されるチャンスが、演出用ボタン B T を操作しないことにより、失われかねない。これにより、遊技者は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中、「確定画像」の出現を目指すとともに、「確定画像」が出現しなくても確定可能段階を目指して且つ確定可能段階を維持することにより、演出用ボタン B T を積極的に操作する意義を得ることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

20

【0158】

(6) 低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出において、内部管理段階の段階が確定段階（低期待再抽選演出では 26 段階又は中期待再抽選演出では 34 段階）に達した後は、内部管理段階の段階を後退させないようにした。その結果、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行途中に「確定画像」が出現した後、内部管理段階が非確定段階まで後退させることがなくなる。このため、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の実行途中に「確定画像」が出現する場合には、再抽選演出で「昇格」の演出結果を導出させることができる。したがって、演出上の不整合の発生を防止することができる。

【0159】

30

(7) 例えば、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出において、確変大当たりが付与される場合、内部管理段階にかかわらず「昇格」の演出結果を実行させる構成であると、遊技者が演出用ボタン B T を積極的に操作する意義が薄れてしまう。そこで、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の終了に際し、内部管理段階が非確定段階であれば、内部的な決定にかかわらず再抽選演出の終了後の遊技の進行に伴う演出（大当たり遊技の演出内容及び演出モードの移行態様）を同一に制御して、確変状態の付与態様を認識し得ないようにした。このため、遊技者には、確変状態の付与態様を認識するため演出用ボタン B T を積極的に操作する意義を与えることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【0160】

40

(8) 遊技者の中には、演出用ボタン B T を積極的に操作する気持ちはあっても確定可能段階以上に届かせることができなかった遊技者もいる。このような場面で付与すべき特典を付与しないことは、遊技者にとっての不利益が大きく却って遊技者の意欲を低下させることも考えられる。このため、内部的な確変状態（確変大当たり）の付与が決定されていれば、「昇格」の演出結果が導出されなくても確変状態（確変大当たり）を付与するようにした。したがって、遊技者の意欲の低下を防止することができる。

【0161】

(9) 低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出には、昇格率をそれぞれ対応付けるようにした。このため、遊技者に対しては、再抽選演出毎に異なる期待を抱かせることができる。そして、昇格率が比較的高い再抽選演出（ここでは中期待再抽選演出）では、演出用

50

ボタンＢＴを操作して一向に「確定画像」が出現しなくても、「昇格」となるチャンスが高まっているので、演出用ボタンＢＴを積極的に操作する意義を遊技者に与えることができる。その一方で、昇格率が比較的低い再抽選演出（ここでは低期待再抽選演出）では、「昇格」となるチャンスがないわけではないので、演出用ボタンＢＴを積極的に操作する意義を遊技者に与えることができる。したがって、遊技者の参加意識を向上させることができる。

【０１６２】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・本実施形態では、図１１（ａ）に示すように、大当りの構成として特別図柄Ａの大当りで付与する変短状態の上限を特別図柄Ｂと同様に５０回に設定することもできる。すなわち、特別図柄Ａと特別図柄Ｂとでは、各大当り遊技の終了後の変短状態の付与態様を同一に設定することになる。そして、この場合には、確変確定の大当り図柄の導出によっては確変確定演出モードＭＡに移行する一方で、確変非確定の大当り図柄の導出によっては確変期待演出モードＭＢに移行させるようにする。これによれば、確変非確定の大当り図柄が導出される場合には、確変大当りであるか否かにかかわらず、変短状態の付与態様が同一に制御されるとともに大当り図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出が同一に制御されることになる。これにより遊技者は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中に、演出用ボタンＢＴを操作する意義を得ることができる。本別例は、大当り遊技の終了後に変短状態を付与しない仕様のパチンコ遊技機で実現することもできる。

【０１６３】

・本実施形態では、図１１（ｂ）に示すように、大当りの構成として大当り遊技における大入賞口２８の開放態様を特別図柄Ａ，Ｂと同一に設定するとともに、大当りの終了後に確変状態と変短状態の上限を特別図柄Ｂと同様に５０回に設定した確変大当り（例えば、特別図柄Ｃ）を設けることもできる。この場合に特別図柄Ｃの大当りに対しては、特別図柄Ａの場合の制御内容をそのまま適用するようにする。これによれば、特別図柄Ｂ，Ｃに関して、確変非確定の大当り図柄が導出される場合には、確変大当りであるか否かにかかわらず、変短状態の付与態様が同一に制御されるとともに大当り図柄の導出後の遊技の進行に伴う演出が同一に制御されることになる。これにより遊技者は、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出中に、演出用ボタンＢＴを操作する意義を得ることができる。また、特別図柄Ｃの大当りでは、確変確定の大当り図柄が確定停止表示されると、確変状態であることを報知する専用の演出モードに移行する構成とすることもできる。なお、この専用の演出モードは、確変確定演出モードＭＡとすることもできる。

【０１６４】

・本実施形態の特典報知演出としては、リーチ演出が実行されることを予告（報知）するリーチ予告演出とすることもできる。この場合に特典報知演出により報知される特典は、リーチ演出の実行（付与）となる。また、特典報知演出としては、大当りか否かを予告（報知）する大当り予告演出とすることもできる。この場合に特典報知演出により報知される特典は、大当りの付与となる。また、また、特典報知演出としては、大当り遊技を構成する獲得利益の大小（ラウンド数の多少や、合計開放時間の長短、合計開放回数の多少、賞球数の多少など）を報知する演出とすることもできる。この場合に特典報知演出により報知される特典は、大当り遊技による獲得利益の大小となる。また、特典報知演出としては、変短状態の上限の大小（長短）を報知する演出とすることもできる。この場合に特典報知演出により報知される特典は、変短状態の付与による上限の大小（長短）となる。このような本別例や本実施形態の特典報知演出においては、確定演出が実行されなかった場合、付与すべき特典の付与を中止することもできる。例えば、本別例では、リーチ演出が実行されなくなったりする。

【０１６５】

・本実施形態では、確変非確定の大当り図柄の導出後、大当り遊技中の演出内容が同一に制御されていればよい。そして、演出モードに関しては、確変大当りであるか否かに応じて異ならせることもできる。また、確変非確定の大当り図柄の導出後、大当り遊技中の

演出内容に関しても確変大当りであるか否かに応じて異ならせてもよく、図柄変動ゲーム中に確変大当りであるか否かが把握し得ない構成であればよい。

【 0 1 6 6 】

・本実施形態は、内部管理段階の段階を後退させるに際し、その条件を変更してもよく、例えば、演出用ボタン B T の操作に基づく抽選により後退となる変化態様を決定したことからしてもよい。また、演出用ボタン B T の操作を検知しない所定期間を変更してもよく、操作有効期間中に十分に段階を後退させることができるような期間（時間）であればよい。

【 0 1 6 7 】

・本実施形態では、振分パターンを設けなくてもよく、例えば、内部管理段階の変化に関してはその進行割合を予め定めておいてもよい。この場合には、内部管理段階の進行割合を、中期待再抽選演出よりも低期待再抽選演出で、内部管理段階の段階が進行し難く且つ後退し易ければよい。その一方で、振分パターンの振分け態様を変更させることもできるし、振分パターンの種類を増やすことでボタン変化態様の種類を増やすこともできる。

【 0 1 6 8 】

・本実施形態は、振分パターンを決定するタイミングを変更することもでき、例えば、再抽選演出の実行タイミング（操作有効期間の設定）に合わせて決定する構成とすることもできる。

【 0 1 6 9 】

・本実施形態は、内部管理段階が確定段階に達した後も段階を後退させるようにすることもできる。

・本実施形態では、内部管理段階の変化に関して、演出用ボタン B T の操作の検知に基づいて抽選により変化態様（進行又は後退させる段階数）を決定する構成としてもよい。

【 0 1 7 0 】

・本実施形態では、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出における「確定画像」の出現に関して、確定段階に達したことを契機に演出用ボタン B T の操作の検知毎に「確定画像」を出現させるか否かを所定の確率で抽選する構成としてもよい。

【 0 1 7 1 】

・本実施形態では、内部管理段階の各段階の分類態様を変更することができるし、内部管理段階の段階数も変更することもできる。

・本実施形態では、高期待再抽選演出や確定再抽選演出を設けていなくてもよい。

【 0 1 7 2 】

・本実施形態の再抽選演出は、大当り遊技の終了後に移行する演出モードの種類を遊技者に認識させるために行われる演出としても位置付けられる。すなわち、再抽選演出による「昇格」によっては、特典として確変状態であることを把握し得る確変確定演出モード M A が付与されることになる。この場合の再抽選演出による「非昇格」によっては、確変確定演出モード M A へ移行させることになっていないとしても確変確定演出モード M A へ移行させないので、結果的に特典を付与しないことになっている。

【 0 1 7 3 】

・本実施形態では、各再抽選演出の演出態様を変更してもよい。但し、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出に関しては、演出用ボタン B T の操作に基づいて変化を伴うような演出態様であればよい。また、「確定画像」の代わりに「確定音」をスピーカ 1 6 a , 1 6 b から出力させるようにすることもできる。また、「確定画像」の代わりに「昇格」の演出結果を先に導出する構成とすることもできる。

【 0 1 7 4 】

・本実施形態では、低期待再抽選演出及び中期待再抽選演出の演出態様を同一に設定することもできる。これによっては、内部管理段階の分類態様が異なる一方で、演出態様が同一であることにより、演出用ボタン B T をどれだけ操作すれば確定段階まで進行するかを推測させ得ないようにすることができる。

【 0 1 7 5 】

10

20

30

40

50

・本実施形態では、確定可能段階以下における各段階に対する表示演出として、予め対応付けるのではなく仮の大当り図柄と昇格の候補図柄との表示量が均等となる間でランダムに実行させることもできる。これによれば、内部管理段階を遊技者が把握し得ないようになる。

【 0 1 7 6 】

・本実施形態では、各再抽選演出に昇格率を対応付けなくてもよい。その一方で、昇格率に関しては、その対応関係を変更することもできる。

・本実施形態において、統括制御用 C P U 3 6 a が実行する処理を、表示制御用 C P U 3 7 a に実行させてもよい。例えば、仮の大当り図柄を確定停止表示させる飾り図柄の図柄組み合わせに代えるような場面で統括制御用 C P U 3 6 a から指示がなくても表示制御用 C P U 3 7 a が演出指示コマンド（昇格用）を入力しなかった場合に仮の大当り図柄を確定停止表示させるようにしてもよい。また、表示制御用 C P U 3 7 a が内部管理段階の管理や内部管理段階の変化に関することを制御することもできる。この場合には、統括制御用 C P U 3 6 a が演出用ボタン B T の操作の検知のみを行い、その検知に基づいて、表示制御用 C P U 3 7 a が内部管理段階などを制御したりする。この構成によれば、表示制御用 C P U 3 7 a （演出表示制御基板 3 7）が遊技制御手段となる場合もある。また、この場合、サブ統括制御基板 3 6 を省略してもよいし、本実施形態の構成であってもよい。

【 0 1 7 7 】

・本実施形態では、特別図柄と飾り図柄を用いるパチンコ遊技機 1 0 に具体化したのが、特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追加する。

【 0 1 7 8 】

（イ）遊技に係る制御を実行する遊技制御手段と、遊技者が操作可能な演出用操作手段と、遊技中に前記演出用操作手段を遊技者に操作させる操作期間を設定する期間設定手段と、遊技者にとって有利となる特典を付与するか否かを判定する特典判定手段と、を備え、前記遊技制御手段は、遊技中の演出として、前記操作期間を設定するとともに、当該操作期間中に前記演出用操作手段の操作結果を演出内容に反映させる結果、確定演出を実行させることにより前記特典が付与されることを報知する特典報知演出を行う遊技機において、前記遊技制御手段は、前記操作期間中、前記演出用操作手段の操作の検知に基づき、進行順序が予め定められた複数段階に亘って変化させる内部管理段階を管理するとともに、各内部管理段階を初期段階から順に段階が進行する毎に、前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な非確定段階と、当該非確定段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果にかかわらず変化可能な確定可能段階と、当該確定可能段階よりも進行した段階であって前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合にのみ変化可能な確定段階と、に分類して管理し、前記操作期間中、前記内部管理段階に基づいて前記特典報知演出を実行させるとともに、前記内部管理段階が前記確定段階に達していれば前記特典報知演出の実行途中に前記確定演出を実行させ得る一方で、前記内部管理段階が前記確定段階に達していなければ前記内部管理段階にかかわらず前記特典報知演出の実行途中に前記確定演出を実行させないようになっており、前記操作期間の終了に伴う前記特典報知演出の終了に際し、前記内部管理段階が前記確定可能段階未満であれば前記特典判定手段の判定結果にかかわらず前記確定演出を実行させない一方で、前記内部管理段階が前記確定可能段階以上であれば前記特典判定手段の判定結果が肯定の場合に前記確定演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【 0 1 7 9 】

（ロ）前記遊技制御手段は、前記操作期間の設定に際しては前記内部管理段階の進行割合を特定可能な複数種類の振分パターンの中から一の振分けパターンを決定するようになっており、前記操作期間中、決定した振分パターンにしたがって前記内部管理段階を変化させる技術的思想（イ）に記載の遊技機。

【 0 1 8 0 】

（ハ）前記遊技制御手段は、前記特典判定手段の判定結果が肯定であれば、前記特典報

知演出で前記確定演出を実行させたか否かにかかわらず遊技者に付与すべき前記特典に関しては付与する。

【 0 1 8 1 】

(二) 前記遊技制御手段は、前記操作期間中、前記演出用操作手段の操作を検知した後、所定期間が経過しても前記演出用操作手段の操作を検知しない場合、前記内部管理段階の段階が後退するように変化させる。

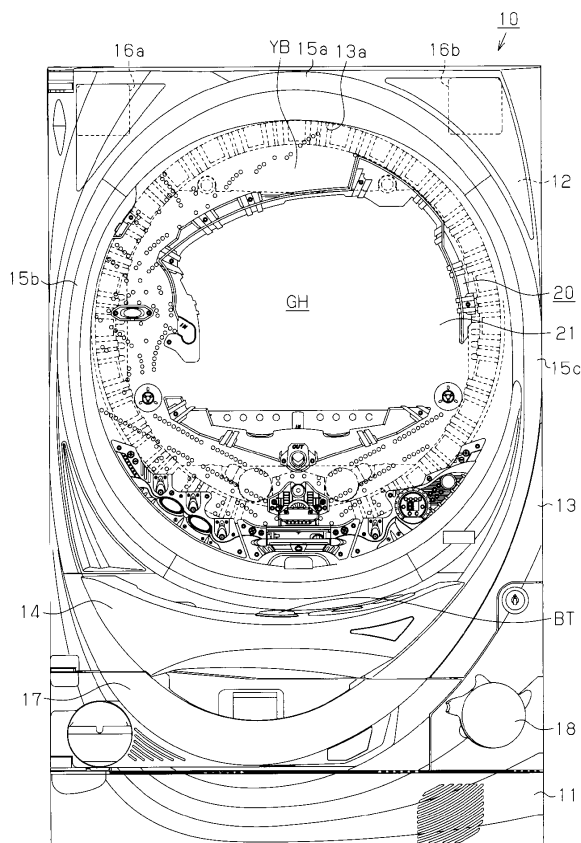
【符号の説明】

【 0 1 8 2 】

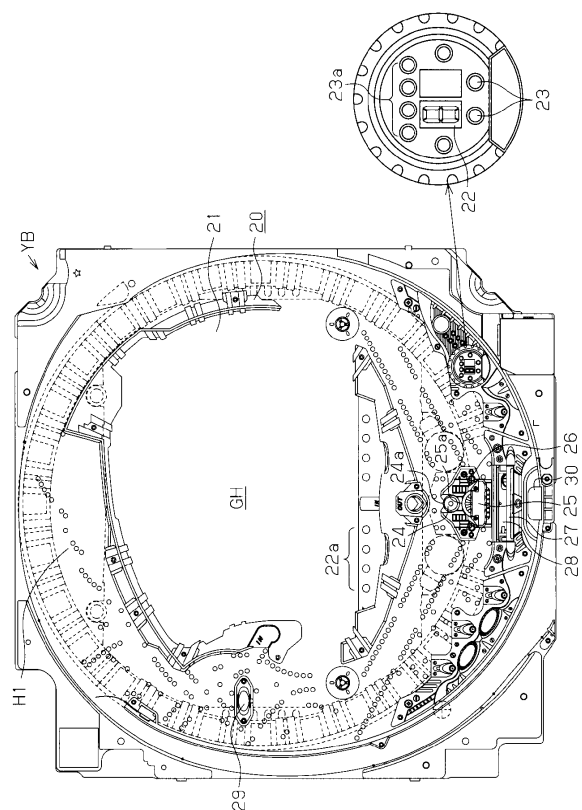
B T ... 演出用ボタン、F P 1 ~ F P 5 ... 振分パターン、G H ... 画像表示部、M A (G A) , M B (G B) , M C (G C) ... 演出モード (背景画像) 、 1 0 ... パチンコ遊技機、 2 1 ... 演出表示装置、 2 2 ... 特別図柄表示装置、 3 5 ... 主制御基板、 3 5 a ... 主制御用 C P U 、 3 5 b ... 主制御用 R O M 、 3 5 c ... 主制御用 R A M 、 3 6 ... サブ統括制御基板、 3 6 a ... 統括制御用 C P U 、 3 6 b ... 統括制御用 R O M 、 3 6 c ... 統括制御用 R A M 、 3 7 ... 演出表示制御基板、 3 7 a ... 表示制御用 C P U 、 3 7 b ... 表示制御用 R O M 、 3 7 c ... 表示制御用 R A M 。

10

【 図 1 】



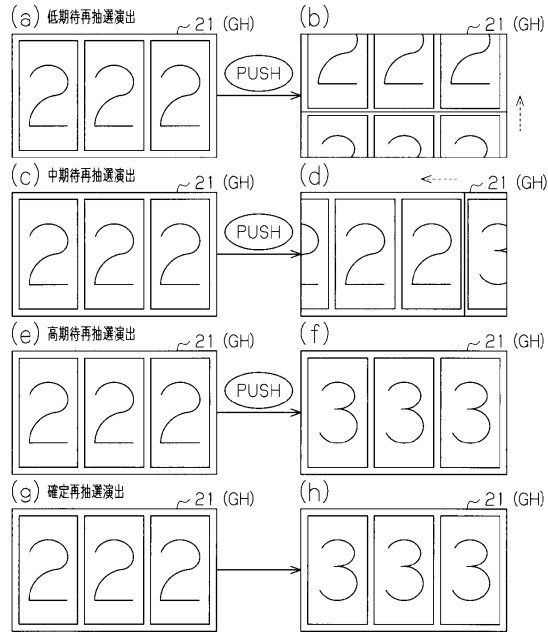
【 図 2 】



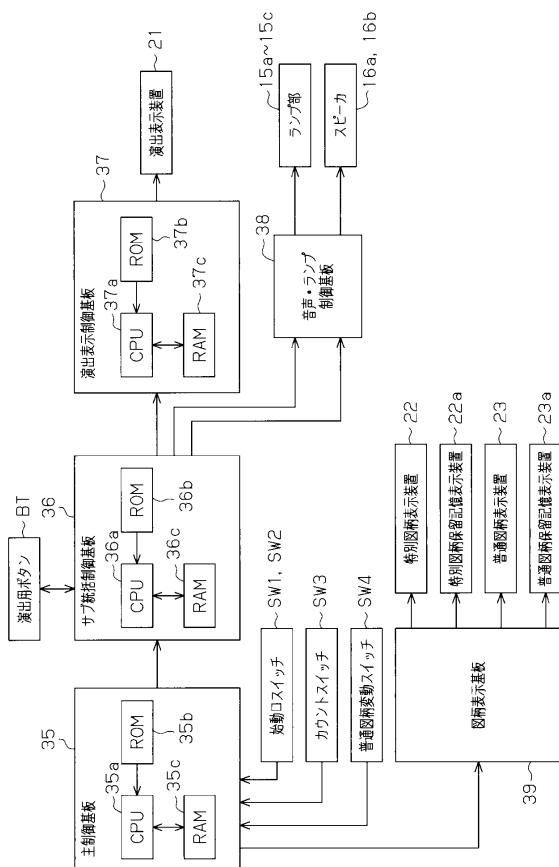
【図 3】

特別図柄	ラウンド (カウント数)	当り後の 当選確率	当り後の 変短状態	飾り図柄	再抽選 演出
特定図柄 A	7回 (10球)	高確	リミットなし	全て	昇格 又は 非昇格
非特定図柄 B	7回 (10球)	低確	50回	「3」、「7」 以外	非昇格

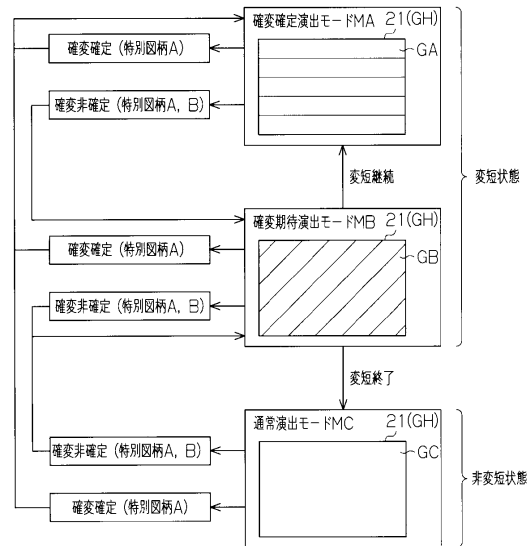
【図 4】



【図 6】



【図 5】



【図 7】

(a) 演出態様決定用テーブルTA1 (非昇格用)

仮の大当り図柄	演出態様			乱数合計
	低期待	中期待	高期待	
0	35	35	31	101
1	56	30	15	101
2	56	30	15	101
3				
4	56	30	15	101
5	35	35	31	101
6	56	30	15	101
7				

(b) 演出態様決定用テーブルTA2 (昇格用)

仮の大当り図柄	演出態様				乱数合計
	低期待	中期待	高期待	確定	
0	10	15	30	46	101
1	20	25	30	26	101
2	20	25	30	26	101
3					
4	20	25	30	26	101
5	10	15	30	46	101
6	20	25	30	26	101
7					

【図 8】

ボタン変化態様決定用テーブルTB

確定停止表示	振分1	振分2	振分3	振分4	振分5	乱数合計
確定確定	16	50	10	125	50	251
確定非確定	110	110	31			251

【図 9】

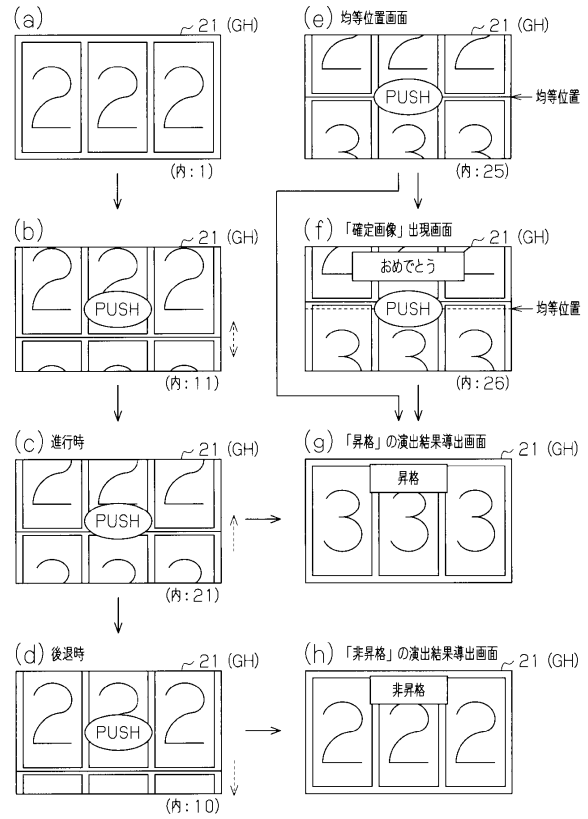
(a) 低期待再抽選演出

振分パターン	内部管理段階 (全50段階)				役割
	非確定段階 (1~20段階)	確定可能段階 (21~25段階)	確定段階 (26~50段階)		
FP1	1検知につき 2段階進行	1検知につき 1段階進行	2検知につき 1段階進行		確定画像なし 重め
FP2	1検知につき 2段階進行	1検知につき 1段階進行	1検知につき 1段階進行		確定画像なし 普通
FP3	1検知につき 2段階進行	1検知につき 1段階進行	1検知につき 1段階進行		確定画像なし 軽め
FP4	1検知につき 2段階進行	1検知につき 2段階進行	1検知につき 1段階進行	1検知につき 1段階進行	確定画像あり 軽め
FP5	1検知につき 3段階進行	1検知につき 3段階進行	1検知につき 3段階進行	1検知につき 3段階進行	確定画像あり 超軽

(b) 中期待再抽選演出

振分パターン	内部管理段階 (全50段階)				役割
	非確定段階 (1~28段階)	確定可能段階 (29~33段階)	確定段階 (34~50段階)		
FP1	1検知につき 3段階進行	1検知につき 2段階進行	2検知につき 1段階進行		確定画像なし 重め
FP2	1検知につき 3段階進行	1検知につき 2段階進行	1検知につき 1段階進行		確定画像なし 普通
FP3	1検知につき 3段階進行	1検知につき 3段階進行	1検知につき 1段階進行		確定画像なし 軽め
FP4	1検知につき 3段階進行	1検知につき 3段階進行	1検知につき 1段階進行	1検知につき 1段階進行	確定画像あり 軽め
FP5	1検知につき 4段階進行	1検知につき 4段階進行	1検知につき 4段階進行	1検知につき 4段階進行	確定画像あり 超軽

【図 10】



【図 11】

(a)

特別図柄	ラウンド数 (カウント数)	当り後の 当選確率	当り後の 変短状態	飾り図柄	再抽選 演出
特定図柄 A	7回 (10球)	高確	50回	全て	昇格 又は 非昇格
非特定図柄 B	7回 (10球)	低確	50回	「3」、「7」 以外	非昇格

(b)

特別図柄	ラウンド数 (カウント数)	当り後の 当選確率	当り後の 変短状態	飾り図柄	再抽選 演出
特定図柄 A	7回 (10球)	高確	リミットなし	全て	昇格 又は 非昇格
非特定図柄 B	7回 (10球)	低確	50回	「3」、「7」 以外	非昇格
特定図柄 C	7回 (10球)	高確	50回	全て	昇格 又は 非昇格

フロントページの続き

審査官 上田 正樹

(56)参考文献 特開 2 0 0 7 - 1 1 1 0 6 3 (J P , A)
特開 2 0 0 7 - 0 1 4 4 0 3 (J P , A)
特開 2 0 0 8 - 2 9 5 7 8 9 (J P , A)

(58)調査した分野(Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2