

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2013-158564

(P2013-158564A)

(43) 公開日 平成25年8月19日(2013.8.19)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A63F 7/02 320

テーマコード (参考)

2C333

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 46 頁)

(21) 出願番号 特願2012-24414 (P2012-24414)
(22) 出願日 平成24年2月7日 (2012.2.7)

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

【課題】 確変状態の付与態様を秘匿する一方で、当り遊技の終了後も安心して遊技を行うことのできる遊技機を提供することにある。

【解決手段】 変短状態と確変状態が付与されていないときに小当り遊技が付与された場合、当該小当り遊技中は第2演出内容の当り遊技演出が実行される。一方、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用2R大当りが付与された際には、変短状態と確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当りが付与されたよりも、秘匿用2R大当り中に第1演出内容の当り遊技演出が実行されやすい。

【選択図】 図8

当り遊技の種類	付与前の確変状態	現在中の演出モード	当り遊技演出の演出内容			
			第2演出内容		第1演出内容	
			第1秘匿モード用演出内容	第2秘匿モード用演出内容	第3秘匿モード用演出内容	確変モード用演出内容
秘匿用2R大当り	無	通常演出モード	150	100	1	0
		第1秘匿演出モード	80	150	21	0
		第2秘匿演出モード	0	200	51	0
		第3秘匿演出モード				
	有	通常演出モード				
		第1秘匿演出モード	0	0	0	251
		第2秘匿演出モード	0	0	0	251
		第3秘匿演出モード	0	0	0	251
小当り遊技	無	通常演出モード	220	31	0	0
		第1秘匿演出モード	160	91	0	0
		第2秘匿演出モード	0	251	0	0
		第3秘匿演出モード				
	有	通常演出モード				
		第1秘匿演出モード	160	50	41	0
		第2秘匿演出モード	0	170	81	0
		第3秘匿演出モード	0	0	251	0

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

図柄変動ゲームが当たりとなった場合、特別入賞手段を開閉させて行う複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段と、前記当り遊技決定手段が決定した種類の当り遊技を当りの図柄変動ゲームの終了後に付与する当り遊技付与手段と、前記当り遊技付与手段によって当り遊技が付与されているときに演出実行手段に当り遊技演出を実行させる演出制御手段と、を備えた遊技機において、

前記当り遊技の種類には、大当たりとなる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技の終了後に付与される第 1 の当り遊技と、前記第 1 の当り遊技が付与された際と同じ開放態様で特別入賞手段を開放させる一方で当り遊技が付与された時点での前記確変状態の付与態様を当り遊技の終了後も継続する第 2 の当り遊技と、があり、

10

前記演出制御手段は、

前記第 1 の当り遊技又は第 2 の当り遊技が付与される際には、確変状態が付与されることを報知する第 1 の演出内容と確変状態が付与される可能性を示唆する第 2 演出内容のうち何れか一方の演出内容で当り遊技演出を実行させるようになっており、

前記第 1 の当り遊技又は第 2 の当り遊技が付与される際に前記確変状態が付与されているときには、前記確変状態が付与されていないときと比較して、第 1 演出内容で当り遊技演出を実行させやすくなっており、

前記第 1 の当り遊技が付与される場合には、前記第 2 の当り遊技が付与される場合と比較して、第 1 演出内容で当り遊技演出を実行させやすいことを特徴とする遊技機。

20

【請求項 2】

図柄変動ゲームを実行する際の演出モードを設定するモード設定手段を備え、

前記演出モードには、確変状態が付与されている可能性を示唆する第 1 の演出モードと、確変状態が付与されていることを報知する第 2 の演出モードと、を含み、

前記モード設定手段は、

前記第 1 の演出モードを設定しているときに前記第 1 の当り遊技が付与される際、当該第 1 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されている場合には、前記第 1 の当り遊技の終了後に前記第 2 の演出モードを設定する一方、前記第 1 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されていない場合には、前記第 1 の当り遊技の終了後に前記第 1 の演出モードと前記第 2 の演出モードのうち何れかの演出モードを設定し、

30

前記第 1 の演出モードを設定しているときに前記第 2 の当り遊技が付与される際、当該第 2 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されている場合には、前記第 2 の当り遊技の終了後に前記第 2 の演出モードを設定する一方、前記第 2 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されていない場合には、前記第 2 の当り遊技の終了後に前記第 1 の演出モードを設定することを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記演出制御手段は、

前記モード設定手段によって当り遊技の終了後に第 1 の演出モードが設定される場合には前記第 2 演出内容の当り遊技演出を実行させる一方、前記モード設定手段によって当り遊技の終了後に第 2 の演出モードが設定される場合には前記第 1 演出内容の当り遊技演出を実行させることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、当り遊技の終了後に当たりとなる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される当り遊技と、当り遊技の終了後に当該当り遊技が付与される前の確変状態の付与態様を継続する当り遊技と、を付与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、図柄変動ゲームが当たりとなった場合、

50

その当りとなった図柄変動ゲームが終了した後に大入賞口を開閉させて行う当り遊技が付与される。そして、今日のパチンコ遊技機の中には、当り遊技終了後に当りとなる確率が通常よりも高確率となる確変状態が付与される当り遊技（大当りC）と、当り遊技の終了後に当該当り遊技が付与される前の確変状態の付与態様を継続する当り遊技（小当り）を付与し得る遊技機がある（例えば、特許文献1）。

【0003】

特許文献1では、大当りCと小当りが付与されたときの大入賞口の開放態様を同じにすることで、大入賞口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秘匿している。このため、大当りC（又は、小当り）の開放態様で大入賞口が開閉された場合には、付与された当り遊技の終了後に確変状態が付与されているか否かについて特定することができないため、遊技者に確変状態が付与されたことを期待させて遊技を継続して行わせるようになっている。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2011-206347号公報（特に、段落[0049]）

【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では、小当りが所定回数（例えば、10回）付与された場合には、それ以降、小当りが付与された場合には小当りが付与されたことを報知し、大当りCが付与された場合には大当りCが付与されたことを報知するようにしている。このため、所定回数以上の小当りが付与された後は、小当りが付与されたときに、付与された当りが小当りであること（確変状態が付与されないこと）が認識できてしまう。その結果、小当りが付与されたことに落胆し、遊技を終了してしまうことが考えられる。

【0006】

つまり、大当りCと小当りのうち何れが付与されたかについて認識できることは遊技者にとって良いものの、遊技を継続させられなくなる可能性がある。だからといって、大当りCと小当りのうち何れが付与されたかについて秘匿すると、遊技を継続させることができたとしても、遊技を継続することに対して満足しないまま遊技者に遊技を継続させてしまう虞もあった。これらのことから、確変状態の付与態様を秘匿して遊技者に遊技を継続させる一方で、大当りCや小当りが付与された後でも遊技を継続したいとする意欲を高めることのできる遊技機が求められていた。

【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、確変状態の付与態様を秘匿する一方で、当り遊技の終了後も安心して遊技を行う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】

【0008】

上記問題点を解決するために、請求項1に記載の発明は、図柄変動ゲームが当りとなった場合、特別入賞手段を開閉させて行う複数種類の当り遊技の中から付与する当り遊技の種類を決定する当り遊技決定手段と、前記当り遊技決定手段が決定した種類の当り遊技を当りの図柄変動ゲームの終了後に付与する当り遊技付与手段と、前記当り遊技付与手段によって当り遊技が付与されているときに演出実行手段に当り遊技演出を実行させる演出制御手段と、を備えた遊技機において、前記当り遊技の種類には、大当りとなる確率が通常よりも高確率となる確変状態が当り遊技の終了後に付与される第1の当り遊技と、前記第1の当り遊技が付与された際と同じ開放態様で特別入賞手段を開放させる一方で当り遊技が付与された時点での前記確変状態の付与態様を当り遊技の終了後も継続する第2の当り遊技と、があり、前記演出制御手段は、前記第1の当り遊技又は第2の当り遊技が付与される際には、確変状態が付与されることを報知する第1の演出内容と確変状態が付与され

10

20

30

40

50

る可能性を示唆する第 2 演出内容のうち何れか一方の演出内容で当り遊技演出を実行させるようになっており、前記第 1 の当り遊技又は第 2 の当り遊技が付与される際に前記確変状態が付与されているときには、前記確変状態が付与されていないときと比較して、第 1 演出内容で当り遊技演出を実行させやすくなっており、前記第 1 の当り遊技が付与される場合には、前記第 2 の当り遊技が付与される場合と比較して、第 1 演出内容で当り遊技演出を実行させやすいことを要旨とする。

【0009】

請求項 2 に記載の発明は、請求項 1 に記載の遊技機において、図柄変動ゲームを実行する際の演出モードを設定するモード設定手段を備え、前記演出モードには、確変状態が付与されている可能性を示唆する第 1 の演出モードと、確変状態が付与されていることを報知する第 2 の演出モードと、を含み、前記モード設定手段は、前記第 1 の演出モードを設定しているときに前記第 1 の当り遊技が付与される際、当該第 1 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されている場合には、前記第 1 の当り遊技の終了後に前記第 2 の演出モードを設定する一方、前記第 1 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されていない場合には、前記第 1 の当り遊技の終了後に前記第 1 の演出モードと前記第 2 の演出モードのうち何れかの演出モードを設定し、前記第 1 の演出モードを設定しているときに前記第 2 の当り遊技が付与される際、当該第 2 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されている場合には、前記第 2 の当り遊技の終了後に前記第 2 の演出モードを設定する一方、前記第 2 の当り遊技の付与時に確変状態が付与されていない場合には、前記第 2 の当り遊技の終了後に前記第 1 の演出モードを設定することを要旨とする。

【0010】

請求項 3 に記載の発明は、請求項 2 に記載の遊技機において、前記演出制御手段は、前記モード設定手段によって当り遊技の終了後に第 1 の演出モードが設定される場合には前記第 2 演出内容の当り遊技演出を実行させる一方、前記モード設定手段によって当り遊技の終了後に第 2 の演出モードが設定される場合には前記第 1 演出内容の当り遊技演出を実行させることを要旨とする。

【発明の効果】

【0011】

本発明によれば、確変状態の付与態様を秘匿する一方で、当り遊技の終了後も安心して遊技を行うことができる。

【図面の簡単な説明】

【0012】

【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】変短状態が付与されていないときに秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技が付与された場合、当該当り遊技終了後に滞在させる演出モードの種類の決定を示す説明図。

【図 7】当り遊技や、当該当り遊技終了後に滞在する演出モードの種類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 8】変短状態が付与されていないときに秘匿用 2 R 大当りと小当り遊技が付与された際に実行される当り遊技演出の演出内容を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0013】

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 8 にしたがって説明する。

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。

【0014】

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、大当たりか否か（大当たり抽選）及び小当たりか否か（小当たり抽選）などの内部抽選の結果を示す報知用の図柄である。

【0015】

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、大当たり抽選及び小当たり抽選の抽選結果に対応する1つの特図が選択され、その選択された特図が確定停止表示される。106種類の特図は、大当たりを認識し得る図柄となる100種類の大当たり図柄と、小当たりを認識し得る図柄となる5種類の小当たり図柄と、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。また、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、大当たり遊技が付与される。また、小当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者には、小当たり遊技が付与される。

【0016】

また、本実施形態において演出表示装置11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いる。そして、演出表示装置11には、特図表示装置12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12に大当た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11にも大当たり図柄（大当た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いる。本実施形態の大当た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（[222][777]など）である。また、特図表示装置12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11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（[123]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（[122][767]など）である。

【0017】

また、特図表示装置12に小当たり図柄が確定停止表示される場合、演出表示装置11にも小当たり図柄（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いる。また、特図表示装置12に大当たり図柄が確定停止表示される場合でも、演出表示装置11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、大当た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、[121][232][343][454][565][676][787][818]）である。

【0018】

また、本実施形態において、演出表示装置11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11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

10

20

30

40

50

チの図柄組み合わせとなる。

【0019】

なお、「変動表示」とは、演出表示装置11と、特図表示装置12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12における図柄変動ゲームと、演出表示装置11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）。

【0020】

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10の左側（演出表示装置11の左側）より遊技領域16に発射されるようになっている。

【0021】

また、特図表示装置12の右方には、複数個（本実施形態では、2個）の特図保留発光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。

【0022】

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。

【0023】

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の開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、

10

20

30

40

50

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更可変させる。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。

【0024】

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。

【0025】

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。

【0026】

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。

【0027】

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。

【0028】

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、単位時間当たり

の開閉羽根 2 2 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 2 1 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。

【0029】

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 1 2 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、大当り遊技の終了を示すエンディング演出が行われ、大当り遊技は終了される。

【0030】

本実施形態のパチンコ遊技機では、大当り抽選に当選した場合、図 2 に示す 4 種類の大当り遊技の中から 1 つの大当り遊技が決定され、その決定された大当り遊技が付与されるようになっている。そして、5 種類の大当り遊技のうち、何れの大当り遊技が付与されるかは、大当り抽選に当選した場合に決定する特図（大当り図柄）の種類に応じて決定されるようになっている。

【0031】

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り図柄のうち 4 1 種類の大当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り図柄のうち 3 7 種類の大当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り図柄のうち 2 種類の大当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り図柄のうち 1 0 種類の大当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り図柄のうち 1 0 種類の大当り図柄が振り分けられている。また、図柄 F には、小当り遊技に対応する 5 種類の特図（小当り図柄）が振り分けられている。

【0032】

図柄 A に分類される大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大当り遊技は、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り遊技（以下、「1 5 R 確変大当り」と示す）である。また、図柄 B に分類される大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大当り遊技は、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）大当り遊技（以下、「1 5 R 非確変大当り」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。

【0033】

1 5 R 確変大当り及び 1 5 R 非確変大当りでは、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 確変大当り及び 1 5 R 非確変大当りでは、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 確変大当り及び 1 5 R 非確変大当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 確変大当り終了後は、当該 1 5 R 確変大当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、15R非確変大当たり終了後は、当該15R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、「70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。

【0034】

図柄Cに分類される大当たり図柄が特図表示装置12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「15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24の開放態様を、15R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12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24の大入賞口扉23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24の大入賞口扉23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。

10

【0035】

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24（の大入賞口扉23）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。

20

【0036】

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24（の大入賞口扉23）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24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。

30

【0037】

また、図柄Dに分類される大当たり図柄が特図表示装置12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2R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12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2R大当たり」と示す）である。

40

【0038】

変短用2R大当たりと秘匿用2R大当たり（以下、纏めて「2R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2R大当たりと秘匿用2R大当たりでは、各ラウン

50

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2R大当りと秘匿用2R大当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2R大当りと秘匿用2R大当りにおいて、1ラウンド目で大入賞口24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りの1ラウンド目において大入賞口24が2回目の開放を終了するまでと、では、大入賞口24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りの1ラウンド目において大入賞口24が3回目の開放を開始するまでは、大入賞口24の開放態様及び演出時間からは、ジャンプアップ大当り、変短用2R大当り及び秘匿用2R大当りの何れが付与されたかを認識できない。

【0039】

10

なお、各ラウンド遊技のラウンド遊技時間は、各ラウンド遊技が入球上限個数分の遊技球が入球することにより終了する場合もあることから、それぞれ最大時間となる。しかしながら、2R大当りにおけるラウンド遊技時間（0.06（秒））は、1回のラウンド遊技において、大入賞口24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「100球」に設定されているので、遊技球を1球発射させるために要する時間は、「0.6（秒）」となる。すなわち、2R大当りのラウンド遊技において、ラウンド遊技時間（0.06（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。

【0040】

20

このように、「0.06（秒）」という時間は、大入賞口24に遊技球を入賞させ難い時間となる。よって、大入賞口24に遊技球を入賞させ難い時間（本実施形態では、「0.06（秒）」）だけ大入賞口24を開放させる開放態様が「第1の開放態様」となる。また、2R大当りのラウンド遊技時間（0.06（秒））は、遊技球を遊技領域16に発射させてから、当該発射させた遊技球が大入賞口24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。

【0041】

一方、15R確変大当りや15R非確変大当りの各ラウンド遊技時間（25（秒））は、第1の開放態様より長く、少なくとも大入賞口24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～15ラウンド目のラウンド遊技時間（25（秒））も、第1の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口24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24の3回目の開放時間（24.88（秒））も、第1の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口24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、「25（秒）」や「24.88（秒）」）だけ大入賞口24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24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24に到達するまでの時間以上の時間を設定している。

30

【0042】

40

この結果、本実施形態において、15R確変大当りと15R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、2R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24を開閉させた後、第2の開放態様で大入賞口24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。

【0043】

なお、「開放態様が同じ（同じ開放態様）」とは、大入賞口24の開放時間が同一であることや、大入賞口24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24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

50

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。

【0044】

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関係なく、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）。

【0045】

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。

【0046】

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 確変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。

【0047】

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。

【0048】

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。なお、本実施形態では、秘匿用 2 R 大当りが「第 1 の当り遊技」となり、小当り遊技が「第 2 の当り遊技」となる。

10

【0049】

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 11 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 11 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、「第 1 秘匿演出モード」、「第 2 秘匿演出モード」及び「第 3 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 11 で実行可能に構成されている。

20

【0050】

また、本実施形態において、演出表示装置 11 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 11 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。

【0051】

30

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 GH 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 GH の上部に表示されるようになっている。

【0052】

また、本実施形態において実行中の演出モードが第 1 秘匿演出モードである場合、第 1 秘匿演出モード専用の背景画像と、第 1 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「第 1 秘匿演出モード」の文字が画像表示部 GH 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第 2 秘匿演出モードである場合、第 2 秘匿演出モード専用の背景画像と、第 2 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「第 2 秘匿演出モード」の文字が画像表示部 GH 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第 3 秘匿演出モードである場合、第 3 秘匿演出モード専用の背景画像と、第 3 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「第 3 秘匿演出モード」の文字が画像表示部 GH の上部に表示されるようになっている。

40

【0053】

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

50

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GH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。

【0054】

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、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通常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。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2R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（第1秘匿演出モード、第2秘匿演出モード又は第3秘匿演出モード）へ移行する。

10

【0055】

また、秘匿演出モード（第1秘匿演出モード、第2秘匿演出モード及び第3秘匿演出モード）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、実行中の秘匿演出モードの種類に関係なく、当該大当り遊技終了後、確変演出モードへ移行する。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。

20

【0056】

また、実行中の演出モードが秘匿演出モードのうち第1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、第1秘匿演出モード、第2秘匿演出モード及び第3秘匿演出モードのうち何れかの秘匿演出モードへ移行する（又は、引き続き実行される）。また、実行中の演出モードが秘匿演出モードのうち第2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、第2秘匿演出モードと第3秘匿演出モードのうち何れか一方の秘匿演出モードへ移行する（又は、引き続き実行される）。また、実行中の演出モードが秘匿演出モードのうち第3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、第3秘匿演出モードが引き続き実行される。

30

【0057】

また、実行中の演出モードが第1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小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、第1秘匿演出モード又は第2秘匿演出モードへ移行する（又は、引き続き実行される）。一方、実行中の演出モードが第1秘匿演出モードであって、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、第1秘匿演出モード、第2秘匿演出モード及び第3秘匿演出モードのうち何れかの秘匿演出モードへ移行する（又は、引き続き実行される）。

40

【0058】

また、実行中の演出モードが第2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小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、第2秘匿演出モードが引き続き実行される。一方、実行中の演出モードが第2秘匿演出モードであって、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、第2秘匿演出モード又は第3秘匿演出モードへ移行する（又は、引き続き実行される）。また、実行中の演出モードが第3秘匿演出モードであるとき（確変状態が付与されているとき）に小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技終了後、第3秘匿演出モードが引き続き実行される。なお、本実施形態において第3秘匿演出モードは、確変状態が付与されていることを

50

認識できる演出モードである。

【0059】

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。

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。

10

【0060】

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。

【0061】

また、本実施形態では、秘匿演出モード（第1秘匿演出モード～第3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。

20

30

【0062】

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。

40

【0063】

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

50

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、確変状態が付与されていないことを認識できるようになっている。

【0064】

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。

10

【0065】

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CPU30aと、主制御用CPU30aの制御プログラムを格納する主制御用ROM30b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RAM30cが設けられている。そして、主制御用CPU30a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CPU30a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。

20

【0066】

また、主制御用CPU30a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RAM30c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。

30

【0067】

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。

40

【0068】

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。

50

【0069】

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（大当たり、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、大当た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、最終的に大当た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。

10

【0070】

因みに、継続示唆演出用の大当た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、最終的に大当た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。

20

【0071】

主制御用ROM30b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たり判定値（確変状態時の大当たり判定値）は、少なくとも確変状態が付与されていないときの大当たり判定値（非確変状態時の大当たり判定値）を含むように定められている。

【0072】

また、主制御用ROM30bには、小当たり判定値が記憶されている。小当たり判定値は、小当た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た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。

30

【0073】

次に、図4に示す演出制御基板31について説明する。

演出制御基板31には、制御動作を所定の手順で実行する演出制御用CPU31aと、演出制御用CPU31aの制御プログラムを格納する演出制御用ROM31b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RAM31cが設けられている。演出制御用CPU31a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CPU31aには、演出表示装置11が接続されている。また、演出制御用ROM31b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RAM31c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

【0074】

以下、主制御基板30及び演出制御基板31が実行する制御内容を説明する。

まず、主制御基板30の主制御用CPU30a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CPU30aは、所定の制御周期（例えば、4ms）

50

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。

【0075】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

主制御用CPU30aは、始動入賞口19、21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RAM30c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CPU30a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CPU30aは、各種乱数の値を主制御用RAM30cから取得し、その値を保留記憶数に対応付けて主制御用RAM30cの所定の記憶領域に格納する。なお、主制御用CPU30a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。

10

【0076】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

主制御用CPU30aは、図柄変動ゲームの実行中、大当り遊技中又は小当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、大当り遊技中又は小当り遊技中である場合、主制御用CPU30a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、且つ大当り遊技及び小当り遊技中ではない）の場合、主制御用CPU30aは、主制御用RAM30c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CPU30a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CPU30aは、主制御用RAM30c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。

20

【0077】

続いて、主制御用CPU30aは、当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている大当り判定値と一致するか否かの当り判定をする。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当り判定を行う。なお、確変状態時の大当り判定値の個数は、非確変状態時の大当り判定値の個数よりも多い個数が設定されている。この大当り判定の判定結果が肯定の場合、つまり、大当りの場合、主制御用CPU30aは、大当りとなる図柄変動ゲームを実行させるための大当り変動処理を実行する。大当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大当り図柄を決定する。このとき主制御用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。

30

【0078】

また、大当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。

40

【0079】

本実施形態における主制御用CPU30aは、15R確変大当り又は15R非確変大当りを付与する際には、複数種類の大当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り又は2R大当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。

【0080】

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

50

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、複数種類の大当り演出用の変動パターンの中でも決定される大当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大当りが付与されてから次の大当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り遊技が付与されてから次の大当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。

【0081】

但し、大当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、付与する大当り遊技の種類に基づいて、継続示唆演出用の大当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大当り又は小当り遊技の終了後（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確変大当り又は15R非確変大当りを付与する際には、継続示唆演出用の大当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り又は2R大当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。

【0082】

一方、上記大当り判定の判定結果が否定の場合、主制御用CPU30aは、大当り判定において使用した当り判定用乱数の値が、主制御用ROM30bに記憶されている小当り判定値と一致するか否かの小当り判定をする。この小当り判定の判定結果が肯定の場合、つまり、小当りの場合、主制御用CPU30aは、小当りとなる図柄変動ゲームを実行させるための小当り変動処理を実行する。小当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り図柄を決定する。小当り変動処理において小当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、確変示唆演出用の変動パターンの中でも決定される確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。

【0083】

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示唆演出用の変動パターンを決定する。

【0084】

但し、小当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、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、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。

【0085】

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。

10

20

【0086】

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。

【0087】

但し、リーチ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、継続示唆演出用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。

【0088】

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で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るとき遊技状態（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。

30

40

【0089】

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通常演出用の変動パターンを決定する。

【0090】

但し、はずれ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

50

き、継続示唆演出用のはずれ変動パターンを決定する。そして、主制御用CPU30a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。

【0091】

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CPU30a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31（演出制御用CPU31a）に出力する。具体的に言えば、主制御用CPU30a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12の表示内容を制御する。同時に、主制御用CPU30a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CPU31aに出力する。そして、主制御用CPU30a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12の表示内容を制御する。

10

【0092】

次に、大当り抽選（又は小当り抽選）に当選した場合に主制御用CPU30a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CPU30a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CPU31aに出力する。次に、主制御用CPU30aは、大当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（小当り遊技の場合には、大入賞口24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CPU30a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CPU31aに出力するとともに、大入賞口24の開放及び閉鎖を制御する。そして、主制御用CPU30aは、最終回のラウンド遊技（小当り遊技の場合には、2回目の大入賞口24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CPU31aに出力する。その後、主制御用CPU30aは、エンディング演出の終了によって大当り遊技又は小当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（大当り遊技と小当り遊技）を付与する主制御用CPU30aが、当り遊技付与手段として機能する。

20

30

【0093】

また、主制御用CPU30a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RAM30c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。

【0094】

そして、主制御用CPU30a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CPU30a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CPU30a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。

40

【0095】

また、主制御用CPU30a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

50

態では、「1」)を設定する。それとともに、主制御用CPU30a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CPU30a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CPU30a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「70」を設定する。

【0096】

また、主制御用CPU30a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CPU30aは、主制御用減算フラグに「1」を設定する。一方で、主制御用CPU30a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CPU30aは、主制御用減算フラグに「1」を設定する。

【0097】

また、主制御用CPU30a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CPU30a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CPU30a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CPU30a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。

【0098】

このように、主制御用CPU30a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CPU30a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。

【0099】

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、秘匿演出モードに滞在状況(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。

【0100】

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

10

20

30

40

50

御用CPU30aは、秘匿リミッタに設定された値をリセットする。

【0101】

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。

10

【0102】

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。

20

【0103】

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。

【0104】

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否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。

30

【0105】

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。

40

【0106】

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

50

るように開閉羽根 2 2 の開放を制御する。一方、主制御用 C P U 3 0 a 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 2 2 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 2 2 の開放を制御する。

【0107】

次に、演出制御基板 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a 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 3 1 の演出制御用 C P U 3 1 a 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 1 1 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 1 1 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。

10

【0108】

演出制御用 C P U 3 1 a 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（〔3 3 3〕や〔7 7 7〕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 C P U 3 1 a 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（〔2 2 2〕や〔6 6 6〕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 C P U 3 1 a 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（〔4 5 4〕や〔8 1 8〕など）の中から確定停止表示させる飾り図柄を決定する。

20

【0109】

また、演出制御用 C P U 3 1 a 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、〔3 2 3〕）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 C P U 3 1 a 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、〔4 2 6〕や〔2 1 1〕）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 C P U 3 1 a 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。

30

【0110】

また、演出制御用 C P U 3 1 a 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 1 1 の表示内容を制御する。そして、演出制御用 C P U 3 1 a は、全図柄停止コマンドを入力すると、確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 1 1 に確定停止表示させる。

【0111】

また、演出制御用 C P U 3 1 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、演出制御用 R A M 3 1 c 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動作フラグと、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。

40

【0112】

そして、演出制御用 C P U 3 1 a 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 C P U 3 1 a 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

50

設定する。また、演出制御用CPU31a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。

【0113】

また、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、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CPU31a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CPU31a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CPU31a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。

【0114】

また、演出制御用CPU31a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CPU31a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CPU31a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CPU31aは、演出制御用減算フラグに「1」を設定する。

【0115】

また、演出制御用CPU31a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CPU31a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CPU31a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。

【0116】

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。

【0117】

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。また、秘匿モードフラグには、第1秘匿演出モードを実行中であるか否かを特定できる第1秘匿モードフラグと、第2秘匿演出モードを実行中であるか否かを特定できる第2秘匿モードフラグと、第3秘匿演出モードを実行中であるか否かを

を特定できる第3秘匿モードフラグと、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。

【0118】

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、本実施形態では、秘匿演出モードが設定されているときに秘匿用2R大当りや小当り遊技が付与された際には、滞在中の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。

【0119】

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。

【0120】

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（確変状態は付与されていない）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に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定する。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、第1秘匿モードフラグ～第3秘匿モードフラグのうち何れかの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に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定する。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）。なお、変短状態と確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当りが付与されたとき、当該秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定に係る説明は後で行う。

【0121】

また、演出制御用CPU31aは、第1秘匿モードフラグ～第3秘匿モードフラグのうち何れかの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、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。

【0122】

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に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定する。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、第1秘匿モードフラグ～第3秘匿モードフラグのうち何れかの秘匿モードフラグに「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に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定する。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）。なお、変短状態が付与されていないときに小当り遊技が付与されたとき、当該小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定に係る説明は後で行う。

【0123】

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。

10

【0124】

ここで、変短状態と確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当りが付与されたとき、当該秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定について、図6に基づき説明する。

【0125】

演出制御用CPU31aは、変短状態と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、「1」が設定されたモード特定フラグ（滞在中の演出モード）に基づいて、秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定するようになっている。

【0126】

演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として、第1秘匿演出モード～第3秘匿演出モードのうち、第3秘匿演出モードを最も決定し難く、第1秘匿演出モードを最も決定しやすくなっている。具体的には、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、150/251の確率で第1秘匿演出モード、100/251の確率で第2秘匿演出モードを秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として決定する。また、演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、1/251の確率で第3秘匿演出モードを、秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として決定する。

20

30

【0127】

また、演出制御用CPU31aは、第1秘匿モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、大当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードとして、第1秘匿演出モード～第3秘匿演出モードのうち、第3秘匿演出モードを最も決定し難く、第2秘匿演出モードを最も決定しやすくなっている。但し、通常演出モードに滞在しているときに秘匿用2R大当りが付与されたときよりも、確変状態が付与されていないときの第1秘匿演出モードに滞在しているときに秘匿用2R大当りが付与されたときの方が、秘匿用2R大当り終了後に第3秘匿演出モードに滞在させることが決定されやすいようになっている。

40

【0128】

また、演出制御用CPU31aは、第2秘匿モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Eが指定された場合、秘匿用2R大当り終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として、第2秘匿演出モードと第3秘匿演出モードのうち第2秘匿演出モードを決定しやすくなっている。但し、確変状態が付与されていないときの第1秘匿演出モードに滞在しているときに秘匿用2R大当りが付与されたときよりも、確変状態が付与されていないときの第2秘匿演出モードに滞在しているときに秘匿用2R大当りが付与されたときの方が、秘匿用2R大当り終了後に第3秘匿演出モードに滞在させることが決定されやすいようになっている。

【0129】

50

そして、演出制御用CPU31aは、秘匿用2R大当りの終了後、大当り遊技終了後に滞在させることを決定した秘匿演出モードの種類に対応するモード特定フラグに「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。例えば、演出制御用CPU31aは、図柄Eが指定されたとき、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に滞在させることを決定した種類の秘匿演出モードが第2秘匿演出モードである場合、秘匿用2R大当り終了後、第2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。

【0130】

また、変短状態が付与されていないときに小当り遊技が付与されたとき、当該小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定について、図6に基づき説明する。

最初に、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小当り遊技が付与されたとき、当該小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定について説明する。

【0131】

演出制御用CPU31aは、変短状態と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、「1」が設定されたモード特定フラグ（滞在中の演出モード）に基づいて、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定をするようになっている。

【0132】

演出制御用CPU31aは、通常モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Fが指定された場合、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として、第1秘匿演出モードと第2秘匿演出モードのうち第1秘匿演出モードを決定しやすくなっている。なお、図6にも示すように、通常演出モードに滞在しているときには、図柄Eが指定された場合よりも、図柄Fが指定された場合の方が、当り遊技終了後の秘匿演出モードの種類として第1秘匿演出モードが決定されやすく、第2秘匿演出モードが決定され難くなっている。このため、通常演出モードにおいて小当り遊技（又は、秘匿用2R大当り）の開放態様で大入賞口24が開閉された後、移行した秘匿演出モードの種類が第2秘匿演出モードである場合には、第1秘匿演出モードである場合よりも確変状態が付与されていることを期待できるようになっている。また、図6にも示すように、通常演出モードに滞在しているときに小当り遊技が付与されたとしても、当該小当り遊技終了後の秘匿演出モードの種類として、第3秘匿演出モードが決定されないようになっている。このため、通常演出モードにおいて小当り遊技の開放態様で大入賞口24が開閉された後、移行した秘匿演出モードの種類が第3秘匿演出モードである場合には、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。

【0133】

また、演出制御用CPU31aは、第1秘匿モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄Fが指定された場合、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として、第1秘匿演出モードと第2秘匿演出モードのうち第1秘匿演出モードを最も決定しやすくなっている。但し、通常演出モードに滞在しているときに小当り遊技が付与されたときよりも、確変状態が付与されていないときの第1秘匿演出モードに滞在しているときに小当り遊技が付与されたときの方が、小当り遊技終了後に第2秘匿演出モードに滞在させることが決定されやすくなっている。また、確変状態が付与されていないときの第1秘匿演出モードに滞在しているときには、図柄Fが指定されたときよりも、図柄Eが指定されたときの方が、当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第2秘匿演出モードが決定されやすくなっている。このため、第1秘匿演出モード滞在中に小当り遊技の開放態様で大入賞口24が開閉した後、第1秘匿演出モードが引き続き実行される場合よりも、第2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。また、図6にも示すように、確変状態が付与されていないときの第1秘匿演出モードに滞在しているときに小当り遊技が付与されたとしても、当該小当り遊技終了後の秘匿演出モードの種類として、第3秘匿演出モードが決定されないようになっている。このため、第1秘匿演出モードにおいて小当り

遊技の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉された後、移行した秘匿演出モードの種類が第 3 秘匿演出モードである場合には、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。

【0134】

また、演出制御用 CPU 31 a は、第 2 秘匿モードフラグに「1」、演出制御用確変フラグに「0」が設定されているときに図柄 F が指定された場合、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第 2 秘匿演出モードを決定する。すなわち、確変状態が付与されていないときの第 2 秘匿演出モードに滞在しているときに小当り遊技が付与されたとしても、当該小当り遊技終了後の秘匿演出モードの種類として、第 3 秘匿演出モードが決定されないようになっている。このため、第 2 秘匿演出モードにおいて小当り遊技の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉された後、移行した秘匿演出モードの種類が第 3 秘匿演出モードである場合には、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。

10

【0135】

次に、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小当り遊技が付与されたとき、当該小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類の決定について説明する。

【0136】

演出制御用 CPU 31 a は、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図柄 F が指定された場合、「1」が設定されたモード特定フラグ（滞在中の演出モード）に基づいて、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類を決定するようになっている。なお、図 6 にも示すように、本実施形態では、確変状態が付与されているときに通常演出モードに滞在することはない。

20

【0137】

演出制御用 CPU 31 a は、第 1 秘匿モードフラグと演出制御用確変フラグに「1」が設定されているときに図柄 F が指定された場合、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として、第 1 秘匿演出モード～第 3 秘匿演出モードのうち、第 3 秘匿演出モードを最も決定し難く、第 1 秘匿演出モードを最も決定しやすくなっている。このように、秘匿演出モード滞在中に確変状態が付与されている場合には、小当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第 3 秘匿演出モードが決定され得ようになっている。

30

【0138】

また、確変状態が付与されていないときの第 1 秘匿演出モードに滞在しているときに図柄 E が指定された場合よりも、確変状態が付与されているときの第 1 秘匿演出モードに滞在しているときに図柄 F が指定された場合の方が、当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第 1 秘匿演出モードが決定されやすくなっている。このため、第 1 秘匿演出モード滞在中に小当り遊技の開放態様で大入賞口 2 4 が開閉された後に、引き続き第 1 秘匿演出モードに滞在する場合には、付与された当り遊技が小当り遊技である可能性が高いことになる。

【0139】

一方で、確変状態が付与されていないときの第 1 秘匿演出モードに滞在しているときに図柄 E が指定された場合よりも、確変状態が付与されているときの第 1 秘匿演出モードに滞在しているときに図柄 F が指定された場合の方が、当り遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第 3 秘匿演出モードが決定されやすくなっている。このため、当り遊技終了後に確変状態が付与されている状況にあるときには、秘匿用 2 R 大当りが付与されるよりも、小当り遊技が付与されたときの方が、確変状態が付与されていることが確実に報知されやすくなっている。

40

【0140】

また、演出制御用 CPU 31 a は、第 2 秘匿モードフラグと演出制御用確変フラグに「1」が設定されているときに図柄 F が指定された場合、小当り遊技終了後に滞在させる秘

50

匿演出モードの種類として、第2秘匿演出モードと第3秘匿演出モードのうち第2秘匿演出モードを決定しやすくなっている。このように、秘匿演出モード滞在中に確変状態が付与されている場合には、小当たり遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第3秘匿演出モードが決定され得ようになっている。

【0141】

また、確変状態が付与されていないときの第2秘匿演出モードに滞在しているときに図柄Eが指定された場合よりも、確変状態が付与されているときの第2秘匿演出モードに滞在しているときに図柄Fが指定された場合の方が、当たり遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第3秘匿演出モードが決定されやすくなっている。このため、当たり遊技終了後に確変状態が付与されている状況にあるときには、秘匿用2R大当たりが付与されるよりも、小当たり遊技が付与されたときの方が、確変状態が付与されていることが確実に報知されやすくなっている。

10

【0142】

また、確変状態が付与されているときであっても、第1秘匿演出モードに滞在しているときに図柄Fが指定されたときよりも、第2秘匿演出モードに滞在しているときに図柄Fが指定されたときの方が、小当たり遊技終了後に第3秘匿演出モードに移行しやすくなっている。このため、第1秘匿演出モードに滞在しているときよりも、第2秘匿演出モードに滞在しているときの方が、小当たり遊技が付与された際に、当該小当たり遊技終了後に第3秘匿演出モードに移行することによって、確変状態が付与されていることが認識できる可能性が高くなるようになっている。

20

【0143】

また、演出制御用CPU31aは、第3秘匿モードフラグと演出制御用確変フラグに「1」が設定されているときに図柄Fが指定された場合、小当たり遊技終了後に滞在させる秘匿演出モードの種類として第3秘匿演出モードを決定する。

【0144】

そして、演出制御用CPU31aは、小当たり遊技の終了後、小当たり遊技終了後に滞在させることを決定した秘匿演出モードの種類に対応するモード特定フラグに「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。例えば、演出制御用CPU31aは、図柄Fが指定されたとき、当該図柄に基づく小当たり遊技終了後に滞在させることを決定した種類の秘匿演出モードが第1秘匿演出モードである場合、小当たり終了後、第1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。

30

【0145】

また、演出制御用CPU31aは、当たり遊技が付与された場合には当該当た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CPU31aは、第2秘匿モードフラグに「1」が設定されている場合、画像表示部GHに第2秘匿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「第2秘匿演出モード」の文字を表示させて第2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。

40

【0146】

また、演出制御用CPU31a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。このように、本実施形態では、各種モード特定フラグに「1」及び「0」を設定して、各演出モードを実行させる演出制御用CPU31aが、モード設定手段として機能する。

【0147】

また、演出制御用CPU31a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CPU31aは、継続示唆演出用の大当たり変動パターンが指定

50

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CPU31a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。

【0148】

また、演出制御用CPU31a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。

10

【0149】

また、演出制御用CPU31a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CPU31a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。

20

【0150】

そして、演出制御用CPU31a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。

【0151】

次に、大当り遊技が付与された際に演出制御用CPU31aが行う制御について説明する。

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CPU31aが行う制御について説明する。

【0152】

演出制御用CPU31a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CPU31a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、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

【0153】

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。

40

【0154】

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

50

す。

【0155】

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秘匿モード用演出内容、第2秘匿モード用演出内容、第3秘匿モード用演出内容、確変モード用演出内容及びチャンスモード用演出内容がある。第1秘匿モード用演出内容は、当り遊技終了後に第1秘匿演出モードに滞在することを示唆する内容となっており、第2秘匿モード用演出内容は、当り遊技終了後に第2秘匿演出モードに滞在することを示唆する内容となっている。また、第3秘匿モード用演出内容は、当り遊技終了後に第3秘匿演出モードに滞在することを示唆する内容となっており、確変モード用演出内容は、当り遊技終了後に確変演出モードに滞在することを示唆する内容となっている。また、チャンスモード用演出内容は、当り遊技終了後にチャンスモードに滞在することを示唆する内容となっている。

10

【0156】

以下、当り遊技演出の演出内容の決定について、図7に基づき説明する。なお、図7には、変短状態が付与されていないときの当り遊技演出の演出内容の決定を示すものであって、変短状態が付与されているときの当り遊技演出の演出内容の決定については図示しない。

【0157】

演出制御用CPU31aは、図柄C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が指定されたときに、通常モードフラグ又は第1秘匿モードフラグに「1」が設定されているときには、第1秘匿モード用演出内容、第2秘匿モード用演出内容、第3秘匿モード用演出内容及び確変モード用演出内容の中から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Cが指定されたときに、第2秘匿モードフラグに「1」が設定されているときには、第2秘匿モード用演出内容、第3秘匿モード用演出内容及び確変モード用演出内容の中から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Cが指定されたときに、第3秘匿モードフラグに「1」が設定されているときには、第3秘匿モード用演出内容及び確変モード演出内容の中から当り遊技演出の演出内容を決定する。

20

【0158】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Cが指定されたときに、確変モードフラグに「1」が設定されているときには確変モード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が指定されたときに、チャンスモードフラグに「1」が設定されているときにはチャンスモード演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

30

【0159】

また、演出制御用CPU31aは、図柄Dが指定されたときには、「1」が設定されているモード特定フラグの種類に関係なく、確変モード演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

【0160】

また、演出制御用CPU31aは、図7に示すように、変短状態が付与されていないときに図柄Eが指定された場合には、当該図柄に基づく大当り遊技終了後に移行（滞在）させる演出モードに対応する演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。具体的には、演出制御用CPU31aは、秘匿用2R大当り終了後に第1秘匿演出モードに滞在させる場合には第1秘匿モード用演出内容、秘匿用2R大当り終了後に第2秘匿演出モードに滞在させる場合には第2秘匿モード用演出内容を、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、秘匿用2R大当り終了後に第3秘匿演出モードに滞在させる場合には第3秘匿モード用演出内容、秘匿用2R大当り終了後に確変演出モードに滞在させる場合には確変モード用演出内容を、当り遊技演出の演出内容として決定する。

40

50

【0161】

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が指定された場合には、確変モード用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、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が指定された場合には、チャンスモード用演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

【0162】

また、演出制御用CPU31aは、図7に示すように、変短状態が付与されていないときに図柄Fが指定された場合には、当該図柄に基づく小当り遊技終了後に移行（滞在）させる演出モードに対応する演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

10

【0163】

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が指定された場合には、確変モード用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、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が指定された場合には、チャンスモード用演出内容を当り遊技演出の演出内容として決定する。

【0164】

このように、本実施形態において、当り遊技演出の演出内容のうち第3秘匿モード用演出内容と確変モード用演出内容が、確変状態が付与されることを報知する第1演出内容となる。一方、本実施形態において、当り遊技演出の演出内容のうち第1秘匿モード用演出内容と第2秘匿モード用演出内容が、確変状態が付与される可能性を示唆する第2演出内容となる。

20

【0165】

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。

【0166】

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

【0167】

次に、演出制御用CPU31a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11の表示内容を制御する。

40

【0168】

また、演出制御用CPU31a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11の表示内容を制御する。このように、本実施形態では、当り遊技演出を実行する演出表示装置11が演出実行手段となり、演出表示装置11に当り遊技演出を実行させる演出制御用CPU31aが演出制御手段として機能する。

【0169】

ここで、変短状態が付与されていないとき、つまり、通常演出モード、第1秘匿演出モード、第2秘匿演出モード及び第3秘匿演出モードのうち何れかの演出モードに滞在して

50

いるとき、に秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技が付与された際に、当該当り遊技にて行われる当り遊技演出の演出内容について、図 8 に基づき説明する。

【0170】

なお、前述したように、秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技が付与された際には、当該当り遊技終了後に滞在する演出モードに移行することを示唆する演出内容で当り遊技演出が行われる。このため、本実施形態では、秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技が付与されたときの当り遊技演出の演出内容は、秘匿用 2 R 大当り又は小当り遊技終了後に滞在させる演出モードの種類の決定によって決められる。

【0171】

すなわち、図 8 に示すように、変短状態が付与されていないときに小当り遊技が付与された際に、当該小当り遊技にて実行される当り遊技演出の演出内容は、図 6 に示す小当り遊技終了後に滞在させる演出モードの種類の決定確率と同じ確率で実行される。

10

【0172】

同様に、変短状態と確変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、当該秘匿用 2 R 大当りにて実行される当り遊技演出の演出内容は、図 6 に示す秘匿用 2 R 大当り終了後に滞在させる演出モードの種類の決定確率と同じ確率で実行される。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用 2 R 大当りが付与された際に、当該秘匿用 2 R 大当りにて実行される当り遊技演出の演出内容は、図 8 に示すように滞在中の演出モードの種類に関係なく、確変モード用演出内容となる。

20

【0173】

図 8 に示すように、確変状態が付与されているときには、確変状態が付与されていないときと比較して、秘匿用 2 R 大当りが付与された際に、当該秘匿用 2 R 大当りにて第 1 演出内容（確変状態が付与されることを報知する演出内容）の当り遊技演出が実行されやすいようになっている。具体的には、確変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確実に第 1 演出内容の当り遊技演出が実行される一方で、確変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第 1 演出内容の当り遊技演出が実行されない場合がある。

【0174】

また、通常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ときよりも、確変状態が付与されていないときの第 1 秘匿演出モードや第 2 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ときの方が、当り遊技中に第 3 秘匿モード用演出内容（第 1 演出内容）の当り遊技演出が実行されやすい。すなわち、確変状態が付与されていない場合であっても、通常演出モードに滞在しているときよりも、秘匿演出モードに滞在しているときの方が、秘匿用 2 R 大当りが付与された際に、第 1 演出内容の当り遊技演出が実行されやすいようになっている。また、確変状態が付与されていない場合、第 1 秘匿演出モードに滞在しているときよりも、第 2 秘匿演出モードに滞在しているときの方が、秘匿用 2 R 大当りが付与された際に、当該当り遊技にて第 1 演出内容の当り遊技演出が実行されやすいようになっている。

30

【0175】

また、小当り遊技が付与されたときでも、当該小当り遊技が付与されたとき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 1 演出内容の当り遊技演出が実行されやすいようになっている。具体的には、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与された際には第 1 演出内容の当り遊技演出が実行され得る一方で、確変状態が付与されていないときに小当り遊技が付与された際には第 1 演出内容の当り遊技演出が実行されないようになっている。

40

【0176】

また、確変状態が付与されていないときに秘匿用 2 R 大当りが付与される場合よりも、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与される場合の方が、当り遊技終了後の確変状態の付与態様が同じであっても、当り遊技中に第 3 秘匿モード用演出内容（第 1 演

50

出内容)の当り遊技演出が実行されやすいようになっている。

【0177】

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) 当り遊技が付与されるときに確変状態の付与態様や、付与された当り遊技の種類によって、当り遊技演出の演出内容が第1演出内容となる確率を異ならせた。具体的には、確変状態が付与されているときには、確変状態が付与されていないときよりも第1演出内容で当り遊技演出が実行される確率が高くなる。更に、秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)が付与された際には、小当り遊技(第2の当り遊技)が付与されたときよりも第1演出内容で当り遊技演出が実行される確率が高くなるようにした。すなわち、当り遊技が付与された際の遊技状態(確変状態の付与態様)に応じて当り遊技演出の演出内容の決定率を異ならせることによって、当り遊技が付与された際の遊技状態に合った演出内容で当り遊技演出を行うことができる。この結果、確変状態が付与されているときには確変状態が付与されることが報知されやすいため、秘匿用2R当り遊技(又は、小当り遊技)が付与された後は、再び秘匿用2R当り遊技(又は、小当り遊技)が付与されることを期待させて遊技を継続させることができる。よって、秘匿用2R当り遊技や小当り遊技が付与された後、更に秘匿用2R当り遊技や小当り遊技が付与されることを恐れることなく、安心して遊技を継続させることができるようになる。

10

【0178】

(2) 秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)が付与された際には、当該当り遊技の付与時の確変状態の付与態様に関係なく、当り遊技終了後の演出モードとして第1秘匿演出モード～第3秘匿演出モード(第1の演出モードと第2の演出モード)のうち何れか一方の演出モードが設定される。一方で、小当り遊技(第2の当り遊技)が付与された際には、当該当り遊技の付与時に確変状態が付与されていなければ、当り遊技終了後の演出モードとして第3秘匿演出モード(第2の演出モード)が決定されることがない。このように、確変状態が付与されていれば、小当り遊技が付与された場合であっても、演出モードから確変状態が付与されていることを認識できるようになるため、第1秘匿演出モードや第2秘匿演出モード(第1の演出モード)が設定されているときであっても小当り遊技が付与されることを恐れず、安心して遊技を継続することができるようになる。

20

【0179】

(3) 秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)又は小当り遊技(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は、秘匿用2R大当り又は小当り遊技終了後に滞在させる演出モードの種類の決定によって決められる。このため、どのような演出内容で当り遊技演出が行われるかについて注目させて、遊技者を楽しませることができる。

30

【0180】

(4) 秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)が付与されたときの遊技状態(確変状態の付与態様)によって、当り遊技演出の演出内容が第1演出内容(確変状態が付与されていることを報知する演出内容)となる確率を異ならせた。具体的には、秘匿用2R大当りが付与された際に確変状態が付与されていれば、確変状態が付与されていないときと比較して、第1演出内容の当り遊技演出が実行されやすいようにした。すなわち、当り遊技が付与された際の遊技状態に応じて当り遊技演出の演出内容の決定率を異ならせることによって、当り遊技が付与された際の遊技状態に合った演出内容で当り遊技演出を行うことができる。

40

【0181】

この結果、確変状態が付与されているときには確変状態が付与されることが報知されやすいため、秘匿用2R大当り(又は小当り遊技(第2の当り遊技))が付与された後は、再び秘匿用2R大当り(又は小当り遊技)が付与されることを期待させて遊技を継続させることができる。また、確変状態が付与されているのであれば、次に秘匿用2R大当りが付与されれば確変状態の付与が報知されやすいため、遊技者は、次に秘匿用2R大当りが付与されること(連続して秘匿用2R大当りが付与されること)を恐れることなく、安心して遊技を継続することができるようになる。

50

【0182】

(5) 設定されている(滞在中の)演出モードの種類と、確変状態の付与態様に応じて当り遊技演出の演出内容を変更するようにした。また、設定されている演出モードが通常演出モードであるときには秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)が付与されたとしても第2演出内容(第1秘匿モード用演出内容及び第2秘匿モード用演出内容)で当り遊技演出が実行されやすい。一方で、設定されている演出モードが秘匿演出モードであるときには秘匿用2R大当りが付与されたときの第1演出内容(第3秘匿モード用演出内容及び確変モード用演出内容)で当り遊技演出が実行されやすい。このため、秘匿演出モードに滞在しているときには、秘匿用2R大当りが付与された際に確変状態が付与されることが報知されやすいので、通常演出モードに滞在しているときよりも安心して遊技を継続させることができる。

10

【0183】

また、確変状態の付与態様や設定中の演出モードの種類によって当り遊技演出の演出内容が変更し得るので、遊技状態(確変状態の付与態様や滞在中の演出モードの種類)に合った演出内容で当り遊技演出を行うことができる。

【0184】

(6) 小当り遊技(第2の当り遊技)が付与されたときに確変状態が付与されていれば、当該小当り遊技において第1演出内容(第3秘匿モード用演出内容)の当り遊技演出が実行される場合がある。すなわち、小当り遊技が付与されたときに確変状態が付与されていれば、小当り遊技が付与されたことを契機に確変状態が付与されていることを認識できる可能性がある。このため、付与された当り遊技が小当り遊技よりも価値の高い秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)でない小当り遊技であっても、遊技者を落胆させることなく、第1演出内容で当り遊技演出が行われることを期待させて遊技を行わせることができる。つまり、遊技者は、当り遊技演出終了後の確変状態や変短状態の付与態様が遊技者にとって有利に変化することのない小当り遊技が付与されることを恐れず、安心して遊技を継続することができる。

20

【0185】

(7) 第1秘匿演出モードや第2秘匿演出モードが設定されれば(滞在するとき)、小当り遊技(第2の当り遊技)が付与されたとしても確変状態の付与態様が特定できる可能性がある。このため、秘匿演出モードが設定された後は、秘匿用2R大当りではなく小当り遊技が付与されたとしても、遊技者を落胆させることなく、当り遊技演出の演出内容に注目させることができる。つまり、遊技者は、第1秘匿演出モードや第2秘匿演出モードに移行しても(確変状態の付与態様が秘匿されても)、次に小当り遊技や秘匿用2R大当りが付与されることを恐れず、安心して遊技を継続することができる。

30

【0186】

因みに、秘匿演出モードに移行したときに確変状態の付与態様を認識できない場合、遊技者は、確変状態の付与態様を認識するために少なくとも20回の図柄変動ゲームを行う必要がある。このため、秘匿演出モードに移行してから20回の図柄変動ゲームが行われるよりも前に、小当り遊技が付与された場合には、再び20回の図柄変動ゲームを行う必要があるため、秘匿演出モードに移行した後は小当り遊技が付与されることに嫌悪感を抱く可能性がある。しかしながら、小当り遊技が付与されたことを契機に確変状態の付与態様が認識できる可能性があるので、秘匿演出モードに移行してから20回の図柄変動ゲームを実行させるよりも前に、小当り遊技が付与されることに対して嫌悪感をなくすことができる。更に、秘匿演出モードに移行してから20回の図柄変動ゲームを実行させるよりも前に、確変状態が付与されたことを認識できる可能性のある小当り遊技が付与されることに対して、喜びを感じさせることもできる。

40

【0187】

(8) 第1秘匿演出モードや第2秘匿演出モードが設定されているときであっても、確変状態が付与されているときに小当り遊技(第2の当り遊技)が付与されたときには、確変状態が付与されていないときに秘匿用2R大当り(第1の当り遊技)が付与されたとき

50

よりも第1演出内容の当り遊技演出が実行されやすいようにした。このため、確変状態が付与されているか否かについて特定できないとき（確変状態が付与されていることを期待できるとき）には、秘匿用2R大当りが付与されるよりも小当り遊技が付与されたときの方が、遊技者にとって有利な演出内容（第1演出内容）で当り遊技演出が実行されることを期待できる。このため、第1秘匿演出モードや第2秘匿演出モードの滞在中には、小当り遊技が付与されたからといって遊技者を落胆させることなく、むしろ当り遊技演出の演出内容に注目させることができる。

【0188】

（9）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。

【0189】

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。

【0190】

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、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秘匿用2R大当りが付与された場合、当該秘匿用2R大当り終了後に変短状態が付与されないように構成しても良い。これに伴って、確変状態が付与されているときの秘匿演出モード滞在中に秘匿用2R大当りが付与された場合、当該秘匿用2R大当り終了後に第1秘匿演出モード～第3秘匿演出モードのうち何れかの演出モードに滞在するように構成しても良い。

【0191】

・上記実施形態において、秘匿演出モードとして第1秘匿演出モード～第3秘匿演出モードを実行可能に構成したが、1種類や2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。

【0192】

・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。

【0193】

・上記実施形態において、第2回目の継続示唆演出にて第1演出結果が導出された場合（確変状態が付与されている場合）、滞在中の秘匿演出モードが第1秘匿演出モード又は第2秘匿演出モードであるときには、次（秘匿演出モードに移行してから21回目）の図柄変動ゲームにて第3秘匿演出モードに滞在させるように構成しても良い。

【0194】

・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、継続示唆演出は、秘匿演出モードに移行してから10回目と20回目となる図柄変動ゲームで実行する必要はない。例えば、秘匿演出モードに移行してから20回の図柄変動ゲームが実行されるまでの間に、継続示唆演出を抽選によって実行するように構成しても良い。

10

20

30

40

50

【0195】

・上記実施形態において、演出モードの種類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秘匿モード用演出内容（又は、第2秘匿モード用演出内容や第3秘匿モード用演出内容）、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確変モード用演出内容を決定するようにしても良い。

【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秘匿モード用演出内容（又は、第2秘匿モード用演出内容や第3秘匿モード用演出内容）、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確変モード用演出内容を決定するようにしても良い。

10

【0197】

・上記実施形態において、変短用2R大当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大当りに対応する大当り図柄を、秘匿用2R大当りに対応する大当り図柄に変更しても良い。

【0198】

・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難い時間が設定され、第2の開放態様にて大入賞口24が開放される時間は、第1の開放態様よりも長く、少なくとも大入賞口24に遊技球を入賞させるために必要な時間が設定されていることが好ましい。

20

【0199】

・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モード（遊技状態）を示唆する内容でなくても良い。第1秘匿モード用演出内容、第2秘匿モード用演出内容、第3秘匿モード用演出内容、確変モード用演出内容及びチャンスモード用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。

30

【0200】

・上記実施形態において、通常演出モード滞在中に秘匿用2R大当りが付与された場合、当該秘匿用2R大当りにて第1演出内容（第3秘匿モード用演出内容）の当り遊技演出が実行されないように構成しても良い。すなわち、通常演出モード滞在中に秘匿用2R大当りが付与された場合、当該秘匿用2R大当りの終了後に滞在させる演出モードの種類として第3秘匿演出モードが決定されないように構成しても良い。

【0201】

・上記実施形態において、秘匿用2R大当りや小当り遊技の終了後に滞在させる演出モードの種類の決定に基づいて、当り遊技演出の演出内容を決定しなくても良い。例えば、当り遊技終了後に滞在する演出モードの種類に関係なく、確変状態が付与されることが報知される確率（図8では、第1演出内容で当り遊技演出が実行される確率）が、図8に示すような確率で設定されていれば良い。

40

【0202】

・上記実施形態において、15R確変大当りの終了後に移行する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と、秘匿2R大当りや変短用2R大当りの終了後に移行する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の種類を異ならせても良い。また、15R確変大当りの終了後には、チャンスモードに移行するように構成しても良い。このように構成する場合、チャンスモードに移行した後、70回の図柄変動ゲームの実

50

行が終了した後に変短状態の付与が継続するか否か（チャンスモードが継続するか否か）を特定するまでは、確変状態の付与態様を認識することができないようになる。このため、チャンスモード滞在中は、確変状態が付与されている可能性を期待しつつ、確変状態が付与されていないことへの焦りを感じさせながら遊技を行わせることができるため、遊技に対する興趣を向上させることができる。

【0203】

・上記実施形態において、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与された場合であっても、確変状態が付与されていることを報知しなくても良い。すなわち、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与された場合であっても、当該小当り遊技にて第1演出内容の当り遊技演出が実行されないようにしても良い。更に、当該小当り遊技終了後に第3秘匿演出モードに移行しないように構成しても良い。

10

【0204】

・上記実施形態において、チャンスモード滞在中に秘匿用2R大当りが付与された際に、確変演出モードに移行するように構成しても良い。更に、チャンスモード滞在中であっても、確変状態が付与されているときに小当り遊技が付与された際には、当該小当り遊技終了後に確変演出モードに移行するように構成しても良い。このとき、チャンスモード滞在中に、秘匿用2R大当りや小当り遊技が付与された際には、当該当り遊技終了後に滞在させる演出モードに対応する演出内容の当り遊技演出を実行するようにすることが好ましい。

【0205】

20

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）前記演出制御手段は、前記確変状態が付与されていないときには、前記第2の当り遊技が付与される場合よりも前記第1の当り遊技が付与される場合の方が前記第1演出内容で当り遊技演出を実行させやすい一方で、前記確変状態が付与されているときには、前記第1の当り遊技が付与される場合よりも前記第2の当り遊技が付与される場合の方が前記第1演出内容で当り遊技演出を実行させやすいことを特徴とする請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

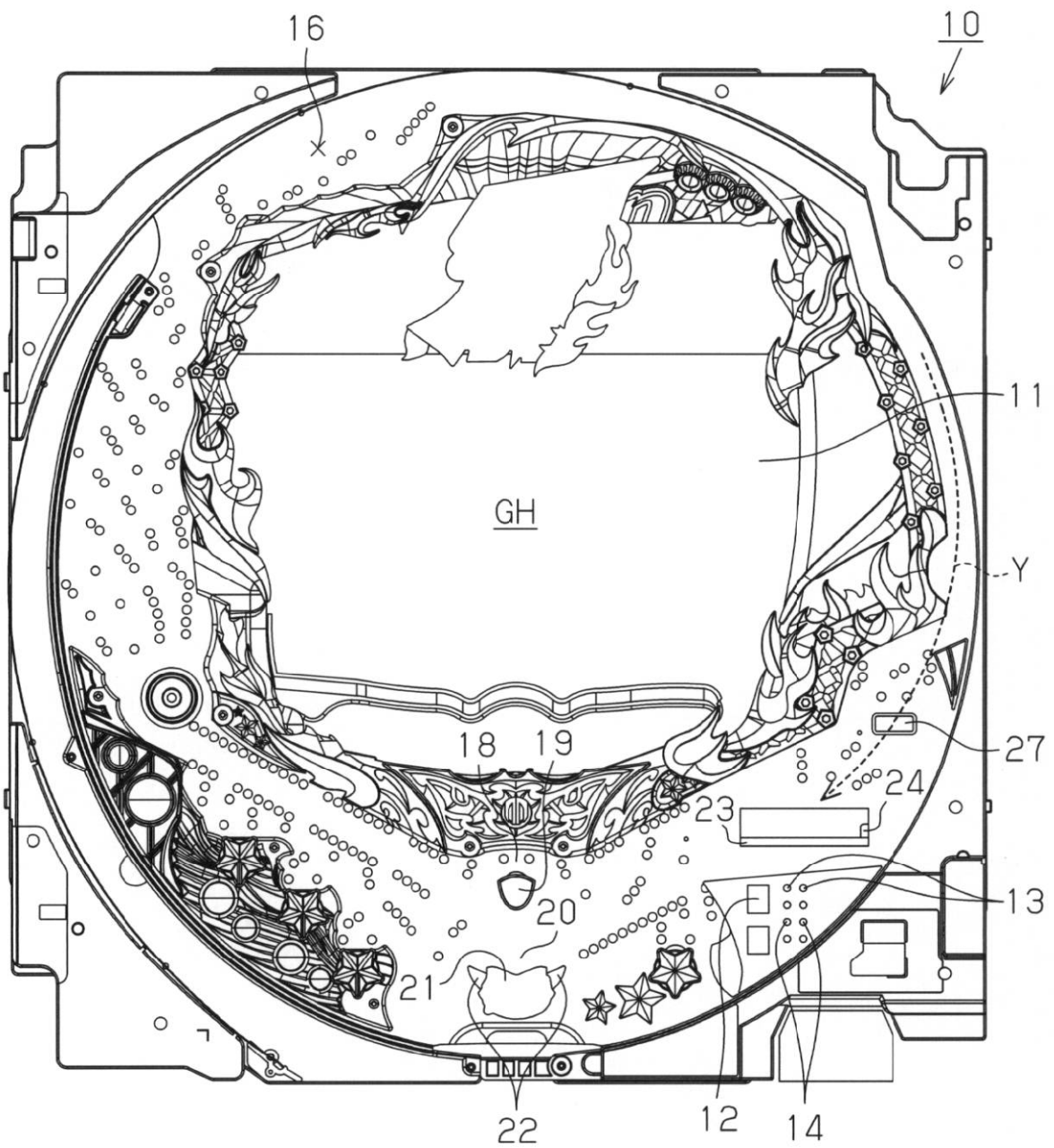
【符号の説明】

【0206】

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。

30

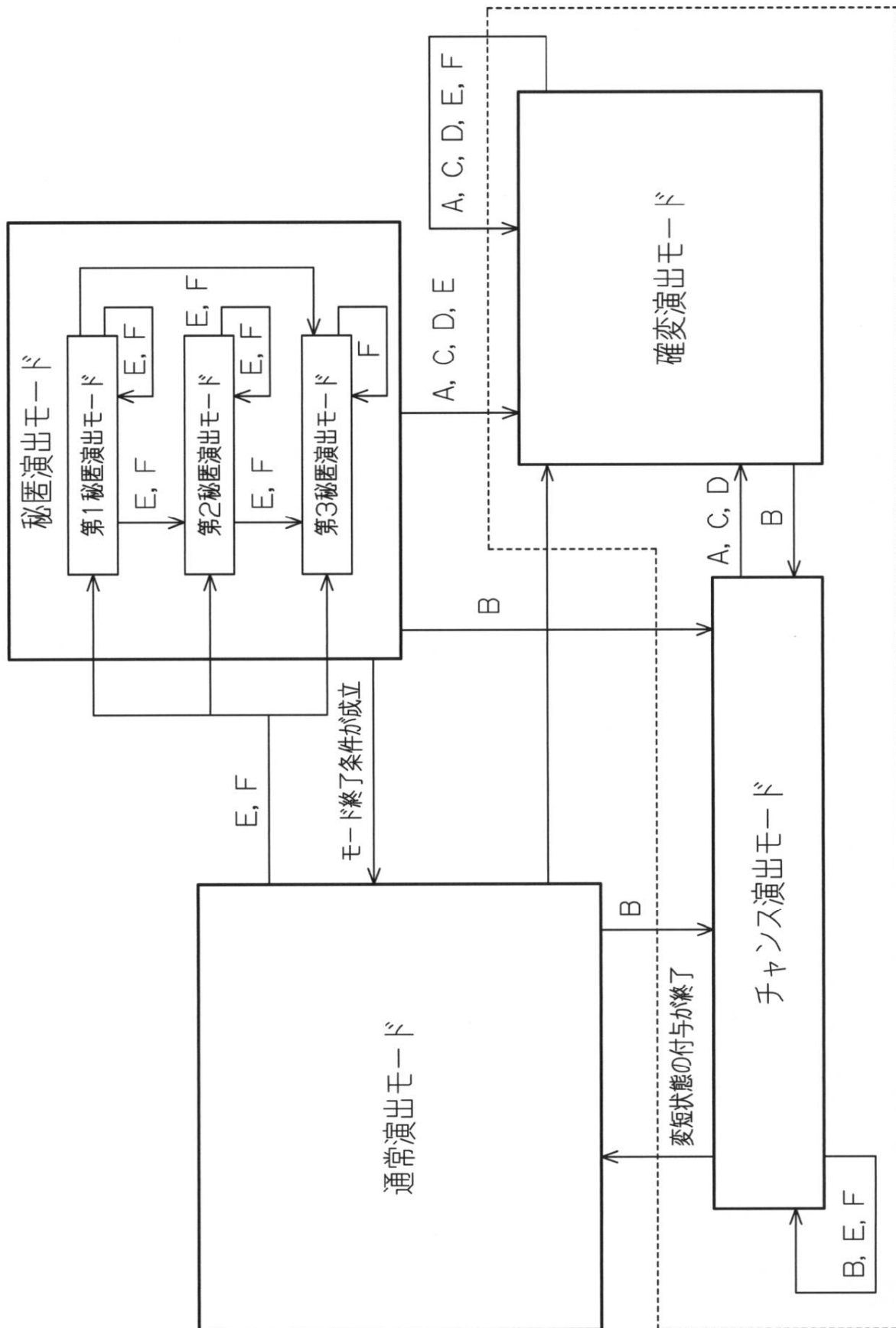
【図 1】



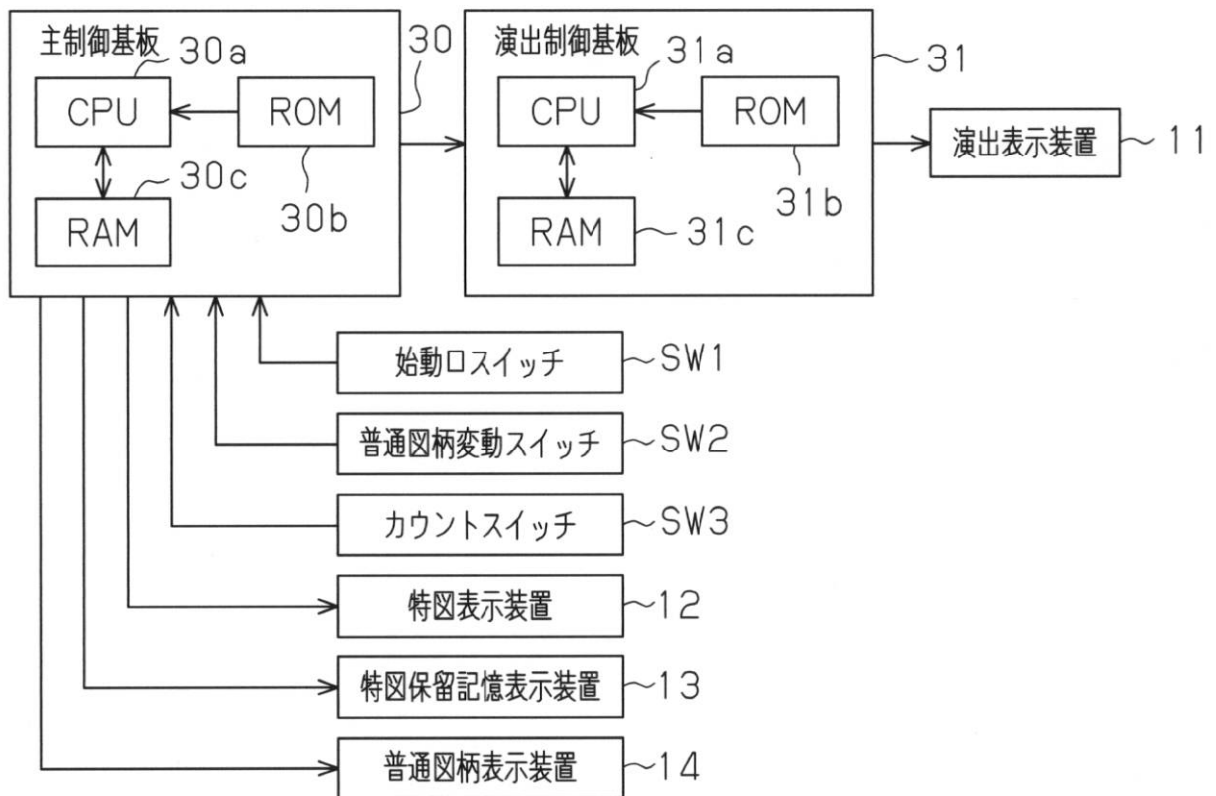
【図 2】

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	無	無	有	次回まで	0.02秒	0.06秒	1秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
	E (10)	秘匿用 2R大当り	無	無	有	0回 次回まで 次回まで 次回まで	0.02秒	0.06秒	1秒
			無	有					
			有	無					
			有	有					
	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	大当たり演出用の 変動パターン	継続示唆演出用の 大当たり変動パターン
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】

当り遊技の種類	付与前の確変状態	滞在中の演出モード	当り遊技終了後の秘匿演出モード		
			第1秘匿演出モード	第2秘匿演出モード	第3秘匿演出モード
秘匿用 2R大当り	無 (演出制御用確変フラグ「0」)	通常演出モード (通常モードフラグ「1」)	150	100	1
		第1秘匿演出モード (第1秘匿モードフラグ「1」)	80	150	21
		第2秘匿演出モード (第2秘匿モードフラグ「1」)	0	200	51
		第3秘匿演出モード (第3秘匿モードフラグ「1」)			
小当り遊技	無 (演出制御用確変フラグ「0」)	通常演出モード (通常モードフラグ「1」)	220	31	0
		第1秘匿演出モード (第1秘匿モードフラグ「1」)	160	91	0
		第2秘匿演出モード (第2秘匿モードフラグ「1」)	0	251	0
		第3秘匿演出モード (第3秘匿モードフラグ「1」)			
	有 (演出制御用確変フラグ「1」)	通常演出モード (通常モードフラグ「1」)			
		第1秘匿演出モード (第1秘匿モードフラグ「1」)	160	50	41
		第2秘匿演出モード (第2秘匿モードフラグ「1」)	0	170	81
		第3秘匿演出モード (第3秘匿モードフラグ「1」)	0	0	251

【図 7】

当り遊技の種類	当り遊技終了後の 演出モード	当り遊技演出の演出内容			
		第1秘匿モード用演出内容	第2秘匿モード用演出内容	第3秘匿モード用演出内容	確変モード用演出内容
ジャンプアップ大当り	確変演出モード	○	○	○	○
変短用2R大当り	確変演出モード	－	－	－	○
秘匿用2R大当り	第1秘匿演出モード	○	－	－	－
	第2秘匿演出モード	－	○	－	－
	第3秘匿演出モード	－	－	○	－
	確変演出モード	－	－	－	○
	第1秘匿演出モード	○	－	－	－
小当り遊技	第2秘匿演出モード	－	○	－	－
	第3秘匿演出モード	－	－	○	－
	確変演出モード	－	－	－	○

【図 8】

当り遊技の種類	付与前の確変状態	滞在中の演出モード	当り遊技演出の演出内容			
			第2演出内容		第1演出内容	
			第1秘匿モード用演出内容	第2秘匿モード用演出内容	第3秘匿モード用演出内容	確変モード用演出内容
秘匿用2R大当り	無	通常演出モード	150	100	1	0
		第1秘匿演出モード	80	150	21	0
		第2秘匿演出モード	0	200	51	0
		第3秘匿演出モード				
	有	通常演出モード				
		第1秘匿演出モード	0	0	0	251
		第2秘匿演出モード	0	0	0	251
		第3秘匿演出モード	0	0	0	251
小当り遊技	無	通常演出モード	220	31	0	0
		第1秘匿演出モード	160	91	0	0
		第2秘匿演出モード	0	251	0	0
		第3秘匿演出モード				
	有	通常演出モード				
		第1秘匿演出モード	160	50	41	0
		第2秘匿演出モード	0	170	81	0
		第3秘匿演出モード	0	0	251	0

フロントページの続き

(72)発明者 馬場 俊宏

名古屋市市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

(72)発明者 石田 嘉也

名古屋市市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内

Fターム(参考) 2C333 AA11 CA05 CA07 CA09 CA78