

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2024-179088
(P2024-179088A)

(43)公開日 令和6年12月26日(2024.12.26)

(51)国際特許分類
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求		未請求	請求項の数	1	O L	(全54頁)
(21)出願番号	特願2023-97623(P2023-97623)		(71)出願人	000135210		
(22)出願日	令和5年6月14日(2023.6.14)			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	100137589 弁理士 右田 俊介		
			(74)代理人	100217984 弁理士 川條 英明		
			(72)発明者	鈴木 創兵 愛知県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	多田 広宣 愛知県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	平山 隆士		
最終頁に続く						

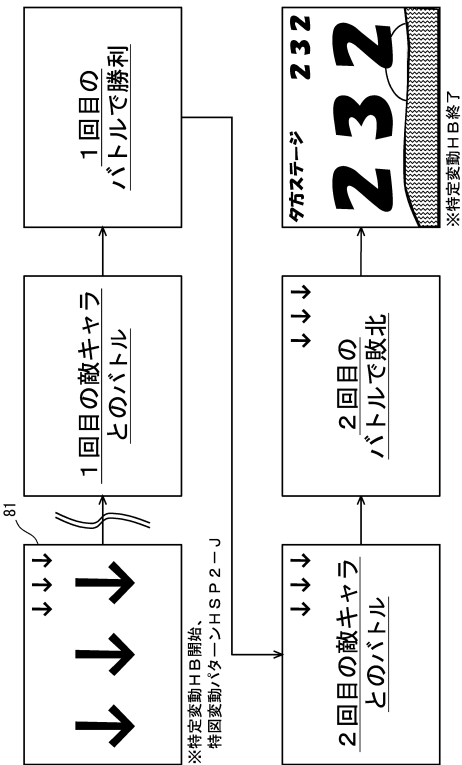
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】 (修正有)

【課題】入賞容易状態が設定されていない通常状態において遊技意欲を高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】特定条件が充足された後の最初の第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る当否判定によって特定結果が導出されなかったときの一部で、当該特定変動の終了を契機に第二遊技状態が設定され、報知制御手段は、特定条件が充足してから特定変動が終了するまでの期間において、特定報知を実行させることが可能であり、特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の報知段階において第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、特定条件には第一特定条件と第二特定条件とがあり、第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における特定報知を構成する報知段階の数が第一特定条件が充足されたときにおける特定報知を構成する報知段階の数よりも多い。

【選択図】図21



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球を発射可能であり、第一始動口または第二始動口への遊技球の入賞に基づいて当否判定の実行を伴う図柄変動を実行可能であり、前記当否判定によって特定結果が導出されたときには、当該当否判定が実行された図柄変動の終了後に当り遊技を生起可能であり、変動開始条件が充足されるまで前記第一始動口に係る図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、

遊技状態管理手段と、

報知手段と、

前記報知手段を制御する報知制御手段と、

を備え、

前記遊技状態管理手段は、図柄変動を実行可能な遊技状態として、前記第一始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態と、前記第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態と、を設定可能であり、

特定条件が充足された後の最初の前記第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る前記当否判定によって前記特定結果が導出されなかったときの一部で、当該特定変動の終了を契機に前記第二遊技状態が設定され、

前記報知制御手段は、前記特定条件が充足されてから前記特定変動が終了するまでの期間において、特定報知を実行させることが可能であり、

前記特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の段階において前記第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、

前記特定条件には、第一特定条件と、第二特定条件と、があり、

前記第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第一特定条件が充足されたときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数よりも多く、

前記第一特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を含まず、

前記第二特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を少なくとも含み、

前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されているときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されていないときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等に代表される遊技機には、通常状態と、始動口への遊技球の入賞が容易となる入賞容易状態を設定可能に構成されたものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2014-128601 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

このような遊技機では、入賞容易状態が設定されていない通常状態において遊技意欲が

10

20

30

40

50

低くなる。そのため、通常状態である可能性が高い朝一や入賞容易状態の終了時では、空き台となるリスクが高まってしまうという問題がある。

【0005】

よって、本発明は、入賞容易状態が設定されていない通常状態において遊技意欲を高めることができる遊技機を提供するものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明によれば、遊技球を発射可能であり、第一始動口または第二始動口への遊技球の入賞に基づいて当否判定の実行を伴う図柄変動を実行可能であり、前記当否判定によって特定結果が導出されたときには、当該当否判定が実行された図柄変動の終了後に当り遊技を生起可能であり、変動開始条件が充足されるまで前記第一始動口に係る図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、遊技状態管理手段と、報知手段と、前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、前記遊技状態管理手段は、図柄変動を実行可能な遊技状態として、前記第一始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態と、前記第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態と、を設定可能であり、特定条件が充足された後の最初の前記第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る前記当否判定によって前記特定結果が導出されなかったときの一部で、当該特定変動の終了を契機に前記第二遊技状態が設定され、前記報知制御手段は、前記特定条件が充足されてから前記特定変動が終了するまでの期間において、特定報知を実行させることが可能であり、前記特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の段階において前記第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、前記特定条件には、第一特定条件と、第二特定条件と、があり、前記第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第一特定条件が充足されたときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数よりも多く、前記第一特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を含まず、前記第二特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を少なくとも含み、前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されているときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されていないときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、ことを特徴とする遊技機が提供される。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、入賞容易状態が設定されていない通常状態において遊技意欲を高めることができる遊技機が提供される。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】図1は、遊技機の正面図である。

【図2】図2は、図1に示す領域IIに配設される図柄表示装置を示す図である。

【図3】図3は、図1に示す領域IIIに配設される操作ボタン群およびその周辺を示す鳥瞰図である。

【図4】図4は、遊技機内に設置される遊技盤を示す図である。

【図5】図5は、遊技機の背面図である。

【図6】図6は、遊技機が備える制御構成を示すブロック図である。

【図7】図7は、遊技機が備える機能構成を示すブロック図である。

【図8】図8(a)は、特図当否判定用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(b)は、特図1に係る特図当否判定において大当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(c)は、特図2に係る特図当否判定において小当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(d)は、特図2に係る特図当否判定において大当たりが導出され

た場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図 9】図 9 (a) は、特図変動パターン導出状態 P A 時の特図 1 に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、図 9 (b) は、特図変動パターン導出状態 P A 時の特図 1 に係る図柄変動において特図変動パターン H N P が決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図 10】図 10 (a) は、特図変動パターン導出状態 P B 時の特図 2 に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、図 10 (b) は、特図変動パターン導出状態 P B 時の特図 2 に係る図柄変動において特図変動パターン H N P が決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図 11】図 11 (a) は、特図変動パターン導出状態 P C 時の特図 2 に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、図 11 (b) は、特図変動パターン導出状態 P C 時の特図 2 に係る図柄変動において特図変動パターン H N P が決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図 12】図 12 (a) は、特図変動パターン導出状態の遷移を示す状態遷移図であり、図 12 (b) は、特図変動パターン導出状態ごとの平均変動時間の関係を示す図である。

【図 13】図 13 (a) は、特図 1 に係る特図当否判定においてハズレが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図 13 (b) は、特図 1 に係るハズレ図柄の種類と当該ハズレ図柄が停止表示された図柄変動の種類との組合せごとの状態遷移を整理した表である。

【図 14】図 14 は、特殊状態および通常状態のそれぞれで大当たりが導出された場合について、大当たり遊技終了後の特図変動パターン導出状態を整理した表である。

【図 15】図 15 (a) は、特定変動 H A における特図当否判定の結果がハズレとなった場合に用いられる抽選テーブルを、図 15 (b) は、特定変動 H B における特図当否判定の結果がハズレとなった場合に用いられる抽選テーブルを、模式的に示す図である。

【図 16】図 16 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 1 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 17】図 17 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 2 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 18】図 18 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 3 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 19】図 19 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P - K が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 20】図 20 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 1 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 21】図 21 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 2 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 22】図 22 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 3 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 23】図 23 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P - K が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を示す図である。

【図 24】図 24 (a) は、味方キャラクタとしてキャラクタ A が選択された場合における敵キャラクタとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、図 24 (b) は、味方キャラクタとしてキャラクタ B が選択された場合における敵キャラクタとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、図 24 (c) は、味方キャラクタとしてキャラクタ C が選択された場合における敵キャラクタとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、模式的に示す図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、本発明の実施形態について、図面を用いて説明する。なお、すべての図面において、同様の構成要素には同一の符号を付し、適宜に説明を省略する。また、以下の説明で

は、「前」「後」「左」「右」「上」「下」とは、特に断りのない限り、図 1 に示すように遊技機 10 を正面側（遊技者側）から見た状態で指称するものとする。

なお、以降の説明における「有利（有利度）」とは、遊技者に対して有利であることを指し、さらに、特に断りが無い限り、いわゆるプレミアム画像等の演出面を除き、賞球（遊技媒体）の獲得量（遊技球の払い出しに限らず、メダルの払い出しを含む）に関して有利であることを指す。

【0010】

<本発明の特徴について>

本実施形態における遊技機 10 の詳細を説明する前に、本実施形態に記載されている発明（本発明）の特徴を説明する。

なお、当該特徴を説明するにあたり、括弧内の構成は、直前の構成に対応する本実施形態の構成を例示したものであり、当該説明以降の遊技機 10 の説明においても同様の用途で括弧内に構成を記載する場合がある。

【0011】

本発明は、

遊技球を発射可能であり、第一始動口（第 1 始動口 57）または第二始動口（第 2 始動口 59）への遊技球の入賞に基づいて当否判定の実行を伴う図柄変動を実行可能であり、上記当否判定によって特定結果（小当り、大当り）が導出されたときには、当該当否判定が実行された図柄変動の終了後に当り遊技を生起可能であり、変動開始条件が充足されるまで上記第一始動口に係る図柄変動の開始を保留可能遊技機であって、

遊技状態管理手段（遊技状態制御手段 155）と、

報知手段（メイン表示部 81）と、

上記報知手段を制御する報知制御手段（第 1 副制御基板 200、第 2 副制御基板 300）と、

を備え、

上記遊技状態管理手段は、図柄変動を実行可能な遊技状態として、上記第一始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態（特図変動パターン導出状態 PA）と、上記第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態（特図変動パターン導出状態 PB、特図変動パターン導出状態 PC）と、を設定可能であり、

特定条件が充足された後の最初の上記第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る上記当否判定によって上記特定結果が導出されなかったときの一部で、当該特定変動の終了を契機に上記第二遊技状態が設定され、

上記報知制御手段は、上記特定条件が充足されてから上記特定変動が終了するまでの期間において、特定報知（高確煽り報知）を実行させることが可能であり、

上記特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の報知段階において上記第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、

上記特定条件には、第一特定条件と、第二特定条件と、があり、

上記第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における上記特定報知を構成する報知段階の数が、上記第一特定条件が充足されたときにおける上記特定報知を構成する報知段階の数よりも多く、

上記第一特定条件は、上記第二遊技状態から上記第一遊技状態への遷移を含まず、

上記第二特定条件は、上記第二遊技状態から上記第一遊技状態への遷移を少なくとも含み、

上記第二特定条件が充足された際に上記第一始動口に係る図柄変動が保留されているときにおける上記特定報知を構成する報知段階の数が、上記第二特定条件が充足された際に上記第一始動口に係る図柄変動が保留されていないときの少なくとも一部における上記特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、

ことを特徴とする遊技機である。

【0012】

10

20

30

40

50

本発明によれば、上記第二特定条件に係る特定変動を盛り上げることで、上記第一遊技状態における遊技意欲を高めることができる。

また、本発明によれば、遊技者がスムーズな遊技進行（少ない報知段階）を望んでいるときに、当該遊技者の遊技意欲を損なわないようにすることができる。

【0013】

なお、本発明における「報知段階」とは、例えば、後述する敵キャラクタとのバトルのように次の報知段階に進むか否かの分岐が存在するものや、バトル突入画像が表示される報知段階のように一定の報知状態（アニメーションがループ再生されている状態や、画像が固定的に表示されている状態等）が維持されているものであって次の報知段階に進むことで当該報知状態が終了するものや、キャラクタ選択のように遊技操作によって次の報知段階に進むもの等、遊技者が知覚できる程度に報知を細分化したものである。

さらに、本発明における「特定報知を構成する報知段階の数」とは、後述する本実施形態のように、次の報知段階に進む場合と次の報知段階に進まない場合とがある報知段階を有する場合には、「特定報知を構成する報知段階の最大数」を指す。

【0014】

また、「上記第一始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態」とは、上記第二始動口に向けて遊技球を発射するよりも、上記第一始動口に向けて遊技球を発射する方が遊技者にとって有利な遊技状態を指す。

一方、「上記第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態」とは、上記第一始動口に向けて遊技球を発射するよりも、上記第二始動口に向けて遊技球を発射する方が遊技者にとって有利な遊技状態を指す。

【0015】

また、「上記第一特定条件が充足されたときにおける上記特定報知を構成する報知段階の数」については、一段階を含む。

【0016】

上記の特徴を有する遊技機10について、以下の実施形態に基づいて具体的に説明する。

【0017】

<遊技機10の構造について>

まず、図1～図5を用いて、遊技機10の構造について説明する。

図1は、遊技機10の正面図であり、図2は、図1に示す領域IIに配設される図柄表示装置90を示す図であり、図3は、図1に示す領域IIIに配設される操作ボタン群およびその周辺を示す鳥瞰図であり、図4は、遊技機10内に設置される遊技盤50を示す図であり、図5は、遊技機10の背面図である。

なお、図1から図5に図示される各構成は、本実施形態の遊技機10を説明する上で必要なものを挙げたに過ぎず、ここに図示しない構成および機能を遊技機10に追加してもよい。また、遊技機10はここに図示する構成の全部を必ずしも備えなくてもよく、本発明の効果を阻害しない範囲で一部の構成または機能が省かれてもよい。

【0018】

本実施形態の遊技機10は、いわゆるパチンコ機であり、多数の遊技釘（図示省略）が立設された遊技盤50の前面領域（以下、「遊技領域50a」と称する）に遊技球を発射し、遊技球が入賞口（例えば、大入賞口55等）に入球すると賞球が得られる遊技を行うものである。なお、以下の説明では、入賞口に遊技球が入球することを、単に「（入賞口に）入賞する」と表現する場合がある。

【0019】

遊技機10は、前後に開口する矩形枠状の外枠15と、外枠15の開口前面側に遊技盤50を着脱可能に保持する中枠17と、遊技盤50の前面側を覆うよう構成された前枠20と、を備える。

【0020】

中枠17は、ヒンジ機構21と同一側にあるヒンジ機構（図示省略）により左端側を中

10

20

30

40

50

心に回動自在に支持され、外枠 15 の前側に開閉可能となっている。なお、中枠 17 は、シリンダ錠 23 により、施錠および解錠（シリンダ錠 23 に扉キーを差し込み、扉キーを前枠 20 の解錠方向とは逆の方向（本実施形態では、右）に回す）が可能となっている。

【0021】

前枠 20 は、ヒンジ機構 21 により左端側を中心に回動自在に支持され、中枠 17 に対して開閉可能となっている。なお、前枠 20 は、シリンダ錠 23 により施錠および解錠（シリンダ錠 23 に扉キーを差し込み、扉キーを中枠 17 の解錠方向とは逆の方向（本実施形態では、左）に回す）が可能となっている。

また、前枠 20 は、遊技領域 50 a を覆うように配置された透明部材 25 を備え、透明部材 25 によって遊技領域 50 a および遊技盤 50 を透視保護している。

10

また、前枠 20 は、遊技球を貯留する上球受け皿 27 および下球受け皿 29 を備え、上球受け皿 27 と下球受け皿 29 は上下に離間して前枠 20 と一体的に設けられている。なお、本実施形態では、下球受け皿 29 が排出された遊技球で満タンとなったことを検知するための満タン検知センサ（図示省略）が、下球受け皿 29 へ遊技球を排出する下部排出口 30 よりも上流に設けられている。

また、前枠 20 は、下球受け皿 29 の右側方に操作ハンドル 31 を備え、操作ハンドル 31 の回動操作によって、上球受け皿 27 に貯留された遊技球が遊技領域 50 a に向けて発射されるようになっている。

【0022】

なお、図 1～図 5 において図示は省略するが、中枠 17 には、中枠 17 が外枠 15 に対して開放状態であるか閉鎖状態であるかを検知する中枠開扉センサ 76 と、中枠 17 に対して前枠 20 が開放状態であるか閉鎖状態であるかを検知する前枠開扉センサ 77 と、を有している。本実施形態において、これらの開扉センサは、いずれも、開放状態で ON となり、閉鎖状態で OFF となる。ただし、これらの開扉センサは、開放状態で OFF となり、閉鎖状態で ON となるように構成されてもよい。

20

これにより、遊技機 10 が、中枠 17 の外枠 15 に対する開閉状態、および前枠 20 の中枠 17 に対する開閉状態の双方を検知することができる。

【0023】

また、図 3 に示すように、上球受け皿 27 の上面には、遊技者に操作される操作ボタン群が配置されている。この操作ボタン群には、後述する主制御基板 100 に電氣的に接続されているメイン操作部 39 として、玉貸ボタン 39 a、およびプリペイドカードの返却操作を受け付ける返却ボタン 39 b が設けられ、後述する第 1 副制御基板 200 に電氣的に接続されている操作部として、遊技中に発生する演出を切り替えるまたは遊技機 10 に関わる種々の情報を得るために行う遊技者の操作を受け付けることができる演出ボタン 37、およびそれぞれ上、下、左、右への操作を指示するためのカーソルボタン 38（上カーソルボタン 38 a、下カーソルボタン 38 b、左カーソルボタン 38 c、右カーソルボタン 38 d、中カーソルボタン 38 e）等が含まれる。なお、各操作部には、操作を検知するためのセンサが設けられており、接続対象の制御基板は、当該センサの検知状態の変化によって各操作部の操作を検知している。

30

さらに、上球受け皿 27 の側方には、図示しないモータ等のアクチュエータにより動作する可動装飾体 22 が設けられている。

40

【0024】

下球受け皿 29 の下部には、下球受け皿 29 に貯留された遊技球を下方へ排出する球抜き機構 36 が設けられている。この球抜き機構 36 を操作することにより、下球受け皿 29 の底面に形成された底面口（図示省略）が開口して、当該底面口から遊技球が自然落下して排出される。

なお、図示は省略するが、上球受け皿 27 には、球抜き機構 36 と同様に、操作することで貯留している球を下球受け皿 29 へ移動させる機構が設けられ、この機構と球抜き機構 36 の双方を操作することで、貯留している球を排出することが可能となる。

【0025】

50

図 1 に示すように、前枠 20 の上枠部 32 の左側と右側にそれぞれ一対のスピーカ 33 (33 a、33 b) が配設されている。また、前枠 20 の上枠部 32 と左右側枠部 34 a、34 b は光透過性のカバーにより形成されており、その内部にはそれぞれ枠ランプ 35 (35 a、35 b、35 c) が配設されている。スピーカ 33 や枠ランプ 35 は、遊技中に発生する演出やエラー報知等と連動して音声の出音または点灯若しくは消灯することができる。

【0026】

演出表示装置 80 は、遊技盤 50 の略中央に配設されているメイン表示部 81 と、メイン表示部 81 の周囲に配設されているサブ表示部 82 で構成されている。サブ表示部 82 は、さらに、メイン表示部 81 の上方に配設されている上サブ表示部 82 a と、メイン表示部 81 の左側に配設されている左サブ表示部 82 b と、メイン表示部 81 の右側に配設されている右サブ表示部 82 c と、を含んでいる。

10

ここで、メイン表示部 81 は、固定式の液晶表示装置であり、上サブ表示部 82 a、左サブ表示部 82 b、右サブ表示部 82 c は、図示しないモータ等のアクチュエータにより動作する可動式の液晶表示装置である。

【0027】

メイン表示部 81 は、後述する第 1 特別図柄表示装置 91 または第 2 特別図柄表示装置 92 における変動表示に連動して行われる図柄列の変動表示を表示することができ、さらに他の各種の演出も表示することができる。

メイン表示部 81 に表示される図柄列 (装飾図柄) の変動表示において、表示される装飾図柄は、3 つの図柄列をなす。本実施形態における各図柄列の変動表示の方向は下方向であるが、当該方向は特に制限されない。例えば、上方向、左右方向、奥行き方向、またはこれらの組合せ (斜め方向) のいずれであってもよい。

20

ここで、奥行き方向とは、実際にはメイン表示部 81 の表示画面上の平面的な変動表示であるにも関わらず、メイン表示部 81 の奥方から手前方向またはその逆方向に図柄列が変動表示しているかのように認識させる手法 (例えば、遠近法) を用いた表示態様において、遊技者が認識する仮想的な方向をいう。

また、本実施形態における装飾図柄には、数字の「1」を模した「1 図柄」、数字の「2」を模した「2 図柄」、数字の「3」を模した「3 図柄」、数字の「4」を模した「4 図柄」、数字の「5」を模した「5 図柄」、数字の「6」を模した「6 図柄」、数字の「7」を模した「7 図柄」、数字の「8」を模した「8 図柄」、および数字の「9」を模した「9 図柄」があり、これらの図柄は、各図柄列に設けられている。以降の説明では、「1 図柄」、「3 図柄」、「5 図柄」、「7 図柄」、および「9 図柄」を総称して「奇数図柄」と称し、「2 図柄」、「4 図柄」、「6 図柄」、「8 図柄」を総称して「偶数図柄」と称する場合がある。

30

【0028】

サブ表示部 82 のそれぞれは、主として演出に関連する演出画像を表示するために設けられるだけでなく、移動可能に構成されている。

なお、それぞれの初期位置は、上サブ表示部 82 a はメイン表示部 81 を基準として上側であり、左サブ表示部 82 b はメイン表示部 81 を基準として左側であり、右サブ表示部 82 c はメイン表示部 81 を基準として右側であり、サブ表示部 82 のそれぞれは、これらの初期位置からサブ表示部 82 の表示領域の全域がメイン表示部 81 の表示領域に重なる位置まで移動可能に構成されている。ただし、サブ表示部 82 (特に、左サブ表示部 82 b、右サブ表示部 82 c) は、図 4 に示す初期位置であっても、表示領域の略上半分 (後述する左側表示領域 821 や右側表示領域 822) が遊技者から視認可能になっている。

40

【0029】

メイン表示部 81 の右下側には、複数の発光ダイオード (light emitting diode、以下、「LED」と略称する) が配設されており、これらの LED によって図柄表示装置 90 の表示領域が構成されており、図柄表示装置 90 には、特別図柄および普通図柄が表

50

示される。

また、図柄表示装置 90 は、メイン表示部 81 よりも遊技者が視認しにくい位置に配設され、図柄表示装置 90 の表示領域は、メイン表示部 81 の表示領域よりも小さい面積になっている。

なお、本実施形態における図柄表示装置 90 に係る LED の配置や数は図 2 に示すとおりであるが、これは一例であって、図柄表示装置 90 に係る LED の配置や数はこの例に制限されるものではない。

【0030】

特別図柄は、特別電動役物（例えば、特別電動役物 65）を作動させるか否かを決定する図柄変動の結果として停止表示される図柄である。本実施形態における特別図柄には、第 1 特別図柄表示装置 91 に表示される第 1 特別図柄と第 2 特別図柄表示装置 92 に表示される第 2 特別図柄とが含まれる。

なお、特別図柄は「特図」、第 1 特別図柄は「特図 1」、第 2 特別図柄は「特図 2」と略称される場合がある。

【0031】

普通図柄は、普通電動役物（例えば、普通電動役物 61）を作動させるか否かを決定する図柄変動の結果として停止表示される図柄である。本実施形態における普通図柄は、普通図柄表示装置 93 に表示される。

なお、普通図柄は、「普図」と略称される場合があり、普通電動役物は「電チュー」と称される場合がある。

【0032】

また、図柄表示装置 90 には、上述の表示装置以外に、第 1 特別図柄保留ランプ 94、第 2 特別図柄保留ランプ 95、普通図柄保留ランプ 96 が設けられている。

第 1 特別図柄保留ランプ 94 は、保留されている特図 1 に係る図柄変動の数を特定可能とし、第 2 特別図柄保留ランプ 95 は、保留されている特図 2 に係る図柄変動の数を特定可能とし、普通図柄保留ランプ 96 は、保留されている普図の図柄変動の数を特定可能とし、いずれも 2 つの LED の点灯態様（本実施形態では、右常時点灯のみ = 1、左右常時点灯 = 2、右側点滅 + 左側常時点灯 = 3、左右点滅 = 4）によって対応する図柄変動の数を特定可能とするものである。

【0033】

以下の説明では、第 1 特別図柄表示装置 91 または第 2 特別図柄表示装置 92 で特図を変動表示させた後に特図を停止表示させる図柄変動を「特図の図柄変動」と称し、以下の説明では、普通図柄表示装置 93 を変動表示させた後に普図を停止表示させる図柄変動を「普図の図柄変動」と称する場合がある。

また、以下の説明では、上述のメイン表示部 81 に表示される図柄列（装飾図柄）の変動表示は、「特図の図柄変動」や「普図の図柄変動」と区別して「装飾図柄の図柄変動」と称する場合がある。

なお、以下の説明では、単に「図柄変動」と称した場合には、特に断りがない限り特図の図柄変動を意味する。

【0034】

遊技盤 50 の前面には、図 4 に示すように、多数の遊技釘（図示省略）や風車 52、装飾部材といった障害物が配置されていることにより、打ち出された遊技球が転動するように遊技領域 50a が画成されている。

また、遊技領域 50a の左側および上側には、操作ハンドル 31 の回転操作により発射された遊技球を遊技領域 50a の上部に案内するために設けられた湾曲形状の外レール 51 および内レール 53 が配置されている。なお、外レール 51 は、遊技領域 50a 中央を基準として内レール 53 より外側に位置している。ここで、風車 52 とは、遊技球の落下の方向に変化を与えるための機構であって、くぎ状のものをいう。

【0035】

遊技機 10 は操作ハンドル 31 の回転操作量（例えば回転角度）の大小によって遊技球

10

20

30

40

50

の打ち出しの強弱をつけることが可能になっており、より弱く打ち出された遊技球が転動する第1流路X（いわゆる左打ち）、より強く打ち出された遊技球が転動する第2流路Y（いわゆる右打ち）、のいずれか一方を遊技球が転動するように各種障害物が遊技領域50aに配置されている。

【0036】

図4には、主要な入賞口として、大入賞口55、第1始動口57、第2始動口59、ゲート63、一般入賞口67を図示しているが、図示されている入賞口は一例であり、その数や配置は適宜変更しても構わない。

【0037】

大入賞口55は遊技領域50aの右下部に配置されている。大入賞口55には大入賞口センサ72が付設されており、大入賞口センサ72の検知結果によって大入賞口55への入賞が判定されて、大入賞口55に対応づけられた数（本実施形態では、15）の賞球が付与される。

なお、本実施形態において、第1流路Xから転動する場合と比較して、第2流路Yから転動する場合に多くの遊技球が大入賞口55に向けて転動するように各障害物が配置されている。

【0038】

大入賞口55の上方には特別電動役物65が配設されている。特別電動役物65は、大入賞口55への入賞が容易である開放状態または入球が困難である閉鎖状態に可換に遷移する部材であり、特別電動役物ソレノイド66により開放状態または閉鎖状態のいずれかに遷移する。

より具体的には、特別電動役物65は、後述する特図当否判定によって大当たりが導出されたことに起因して開始される大当たり遊技の一部、または特図当否判定によって小当たりが導出されたことに起因して開始される小当たり遊技の一部において開放状態になり、これに伴って大入賞口55への入賞が許容される。このように、特別電動役物65が開放状態である場合には、大入賞口55への入賞が容易となるため、賞球を獲得できる機会が大幅に増大する大当たり遊技や小当たり遊技は、有利な遊技状態であると言える。また、詳細は後述するが、本実施形態における小当たり遊技は、大当たり遊技を生起し得る。

大当たり遊技では、特別電動役物65の開放状態と閉鎖状態が交互に設定され、1回の開放状態（「ラウンド遊技」と称する場合があり、1回の大当たりで発生するラウンド遊技の総回数を「ラウンド数」と称する場合がある）は、あらかじめ定められた数（本実施形態では、10）の遊技球が大入賞口55に入賞したことに基づいて終了し、特別電動役物65が閉鎖状態となる。さらに、大当たり遊技における1回の開放状態は、あらかじめ定められた数の遊技球が大入賞口55に入賞するのに十分な時間（本実施形態では、30s（秒））が経過したことに基づいても終了する。

一方、小当たり遊技では、特別電動役物65の開放状態が1.8s経過、または10球の遊技球が大入賞口55へ入賞したことを契機に終了する。そのため、小当たり遊技では、大当たり遊技と比較して大入賞口55への遊技球の入賞が発生し難い。

【0039】

第1始動口57は、遊技領域50aの中央下部に配置されている。第1始動口57には第1始動口センサ70が付設されており、第1始動口センサ70の検知結果によって第1始動口57への入賞が判定されて、第1始動口57に対応づけられた数（本実施形態では、4）の賞球が付与される。第1始動口57への入賞が判定された場合の少なくとも一部において、特図1に係る図柄変動が行われることとなる。

なお、本実施形態に係る遊技領域50aは、第2流路Yから転動した場合に比べて、第1流路Xから転動した場合に多くの遊技球が第1始動口57に向けて転動するように、遊技釘等の障害物が配置されているものとする。

【0040】

第2始動口59は、遊技領域50aの右下部に配置されている。第2始動口59には第2始動口センサ71が付設されており、第2始動口センサ71の検知結果によって第2始

10

20

30

40

50

動口 5 9 への入賞が判定されて、第 2 始動口 5 9 に対応づけられた数（本実施形態では、1）の賞球が付与される。

第 2 始動口 5 9 への入賞が判定された場合の少なくとも一部において、特図 2 に係る図柄変動が行われることとなる。

なお、本実施形態に係る遊技領域 5 0 a は、第 1 流路 X から転動した場合に比べて、第 2 流路 Y から転動した場合に多くの遊技球が第 2 始動口 5 9 に向けて転動するように、遊技釘等の障害物が配置されているものとする。

【0041】

第 2 始動口 5 9 に繋がる流路には普通電動役物 6 1 が配設されている。普通電動役物 6 1 は、第 2 始動口 5 9 に遊技球への入球が容易である開放状態または入球が困難である閉鎖状態に可換に遷移する部材であり、普通電動役物ソレノイド 6 2 により開放状態または閉鎖状態のいずれかに遷移する。

より具体的には、普通電動役物 6 1 は、後述する普図当否判定の結果が普図当りとなった場合（以下、単に「普図当り」と表現する場合がある）に開放状態になり、これに伴って第 2 始動口 5 9 への入賞が許容される。このように、普通電動役物 6 1 が開放状態である場合には、第 2 始動口 5 9 への入賞が可能となるため、賞球により遊技球の減少を抑えつつ、特図 2 に係る図柄変動が実行される機会を大幅に増大し得る。

【0042】

ゲート 6 3 は、遊技領域 5 0 a の右中央部に配置されている。ゲート 6 3 には、ゲートセンサ 7 4 が付設されており、ゲートセンサ 7 4 の検知結果によってゲート 6 3 への入賞が判定される。ゲート 6 3 への入賞が判定された場合の少なくとも一部において、普図の図柄変動が行われることとなる。

【0043】

一般入賞口 6 7 は、遊技領域 5 0 a の左下部に配置されている。一般入賞口 6 7 には、一般入賞口センサ 7 3 が付設されており、一般入賞口センサ 7 3 の検知結果によって一般入賞口 6 7 への入賞が判定されて、一般入賞口 6 7 に対応づけられた数（本実施形態では、4）の賞球が付与される。

なお、本実施形態において、第 2 流路 Y から転動する場合と比較して、第 1 流路 X から転動する場合に多くの遊技球が一般入賞口 6 7 に向けて転動するように各障害物が配置されているが、第 2 流路 Y から転動する場合に多くの遊技球が一般入賞口 6 7 に向けて転動するように各障害物が配置されるようにしてもよい。また、一般入賞口 6 7 を複数個設けるようにしてもよい。

【0044】

アウト口 6 9 は、遊技領域 5 0 a の最下部に配置されている。遊技領域 5 0 a に打ち込まれ、上述の各入賞口に入球しなかった遊技球はアウト口 6 9 に落入し、アウト球として処理される。

なお、本実施形態では、上記入賞口およびアウト口 6 9 に入球した遊技球であるアウト球を検出するためのアウト球センサ 7 5（図示省略）を備えている。

【0045】

また、遊技盤 5 0 には、上述したセンサの他に、不正に賞球を受ける不正行為を防止するために、磁気を検知するための磁気検知センサおよび電波を検知するための電波検知センサ（いずれも図示省略）が設けられている。

【0046】

遊技盤 5 0 の背面には、図 5 に示すように、主制御基板 1 0 0 が格納された主制御基板ケース 1 0 9、第 1 副制御基板 2 0 0 が格納された第 1 副制御基板ケース 2 0 9、第 2 副制御基板 3 0 0 が格納された第 2 副制御基板ケース 3 0 9、電源制御基板 5 0 0 が格納された電源制御基板ケース 5 0 9、および払出制御基板 4 0 0 が格納された払出制御基板ケース 4 0 9 が装着され、第 1 副制御基板ケース 2 0 9 および第 2 副制御基板ケース 3 0 9 の背面に加え、主制御基板ケース 1 0 9 の背面の一部を覆う開閉カバー 4 5 が着脱自在に装着されている。

10

20

30

40

50

なお、主制御基板１００には、ＲＡＭクリアスイッチ４３が設けられている。

また、各基板を覆う基板ケースおよびカバーは、透明性を有する部材によって構成されており、各ケースおよびカバーを通して対応する基板が視認可能となっている。

【００４７】

電源制御基板５００は、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、上述の制御基板等の電子部品や電気部品に供給する通常電源を生成する通常電源回路５０１、バックアップ電源を生成するバックアップ電源回路５０２、および電断（通常電源による供給電圧が所定の電圧低下となること）を検出する電断検出回路５０３で構成されている。

また、電源制御基板５００には、電源スイッチ４０が接続されており、遊技島の電源設備から１次電源が供給されていることを前提として、電源スイッチ４０がＯＮになると、電源制御基板５００の通常電源回路５０１で通常電源が生成され、上述の制御基板（主制御基板１００、第１副制御基板２００、第２副制御基板３００、および払出制御基板４００）を含む電子部品や電気部品に電源が供給される。

また、電源制御基板５００は、電断検出回路５０３によって電断が検出された場合には、電断信号（ＮＭＩ信号）を主制御基板１００、第１副制御基板２００、払出制御基板４００のそれぞれに送信する。

また、バックアップ電源回路５０２は、遊技島の電源設備から遊技機１０に電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。

なお、バックアップ電源回路５０２を払出制御基板４００上に設けるようにしてもよく、電断検出回路５０３を電源制御基板５００に設けず、主制御基板１００、第１副制御基板２００、および払出制御基板４００のそれぞれに設けるようにしてもよい。

【００４８】

また、遊技盤５０の背面には、開閉カバー４５の上部に、遊技島の球供給設備から供給される遊技球が貯留される遊技球タンク４６が配置されている。遊技球タンク４６は、さらに、タンクレール４７および払出ユニット４８を介して、上球受け皿２７に繋がる払出通路４９と接続されており、払出ユニット４８によって払い出された球は、払出通路４９を通過して上球受け皿２７に払い出される。

【００４９】

ここまで、本実施形態における遊技機１０の構造について説明してきたが、これらは一具体例であって、別の構成によって本発明を実施することもできる。

【００５０】

<遊技機１０の制御構成について>

次に、図６を用いて、本実施形態に係る遊技機１０が備える制御構成を説明する。図６は、遊技機１０が備える制御構成を示すブロック図である。なお、図６に示す制御構成は、本実施形態の遊技機１０を説明する上で必要となるものであり、遊技機１０は、図６で図示しない制御構成を備えていてもよい。

【００５１】

主制御基板１００は、遊技に関する各種の演算処理を行うＣＰＵ１０１と、制御プログラムや各種抽選テーブル等のデータを記憶したＲＯＭ１０２と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するＲＡＭ１０３と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するＩ／Ｏポート１０４と、ＣＰＵ１０１によるプログラム処理とは別系統で動作して乱数（ハード乱数）を生成する乱数回路１０５と、を備えており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【００５２】

ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。

ＲＡＭ１０３は、後述するバックアップ電源回路において生成されるバックアップ電源によってバックアップがなされる。具体的には、ＲＡＭ１０３に格納される情報のうち、電断が生じた後の復電時（電源投入時）にそのデータを用いて電断直前の状態で遊技機１０が復帰できるような各種情報がバックアップされるように構成されている。例えば、電

断が生じた際に保持されていたスタックポインタや各レジスタ等のデータに加え、そのときの遊技機 10 の状態（遊技停止状態または遊技可能状態）、現在の普図抽選状態などといった遊技に係る情報がバックアップ対象とされる。なお、これらの情報は、RAM クリア処理によってクリア（初期化）される。そのため、RAM クリアされた後は、後述する特図変動パターン導出状態 PA（後述する普図低確）が新たに設定されることとなる。さらに、RAM クリア処理が実行された場合には、装飾図柄に係る図柄列は、初期図柄組合せ（1 図柄－3 図柄－5 図柄）が停止表示された状態となり、電源投入時に RAM クリア処理が実行されなかった場合かつ直前の電断時に図柄変動の実行中でない場合にも初期図柄組合せが停止表示された状態となる。また、この初期図柄組合せは、電源投入時にのみ停止表示されるものであり、図柄変動の実行により停止表示されることがない。

10

【0053】

本実施形態では、少なくとも、そのような遊技に係る情報が格納される領域（RAM 103 の遊技に係る領域と表記される場合がある）に加えて、RAM 103 の遊技に係る領域に関するチェックサムの補数およびバックアップフラグが格納される領域（RAM 103 の遊技に係るバックアップ情報領域と表記される場合がある）がバックアップされる。そして、遊技機 10 は、復電時に、そのバックアップされた、RAM 103 の遊技に係る領域と、RAM 103 の遊技に係るバックアップ情報領域とに格納される各種情報を用いて復帰する。

なお、本実施形態におけるバックアップの具体的手法については何ら制限されない。例えば、RAM 103 のうちバックアップ対象とされる領域は、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能な構成で実現されてもよい。他の例としては、RAM 103 の中でも、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能な構成される第一メモリと、遊技機 10 が動作時に参照される第二メモリとで異なるハードウェアが設けられていてもよく、その場合には、遊技機 10 は、電断時に第二メモリから第一メモリにバックアップ対象となる情報を退避し、その退避された情報を復電時に第一メモリから第二メモリへリカバリすればよい。

20

【0054】

また、主制御基板 100 は、第 1 始動口センサ 70、第 2 始動口センサ 71、大入賞口センサ 72、一般入賞口センサ 73、ゲートセンサ 74、アウト球センサ 75、中枠開扉センサ 76、前枠開扉センサ 77 等と電氣的に接続されており、I/O ポート 104 を介して、これらのセンサからの検出信号を CPU 101 に入力可能に構成されている。なお、図示は省略するが、これらのセンサ以外に、主制御基板 100 は、満タン検知センサ、磁気検知センサ、および電波検知センサとも電氣的に接続されており、I/O ポート 104 を介して、これらのセンサからの検出信号を CPU 101 に入力可能に構成されている。

30

【0055】

また、主制御基板 100 は、第 1 特別図柄表示装置 91、第 2 特別図柄表示装置 92、普通図柄表示装置 93、第 1 特別図柄保留ランプ 94、第 2 特別図柄保留ランプ 95、普通図柄保留ランプ 96、普通電動役物ソレノイド 62 および特別電動役物ソレノイド 66 に電氣的に接続されており、I/O ポート 104 を介してこれらを制御可能に構成されている。

40

同様に、主制御基板 100 は、メイン操作部 39 や RAM クリアスイッチ 43 に電氣的に接続されており、メイン操作部 39 の操作を検知可能に構成されている。

【0056】

主制御基板 100 と第 1 副制御基板 200 との間は、8 本のパラレル信号線および 1 本のストローブ線で接続されており、主制御基板 100 から第 1 副制御基板 200 へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板 100 から第 1 副制御基板 200 へ各種の演出制御コマンドが送信される。

なお、第 1 副制御基板 200 から主制御基板 100 へデータを送信することはできず、また、第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 に対してデータの送信を要求すること

50

はできないように構成されている。

また、本実施形態では、主制御基板 100 から第 1 副制御基板 200 へのデータ送信にパラレル伝送方式を採用しているが、シリアル伝送方式を採用してもよい。

【0057】

第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行う CPU 201、演出制御プログラムや各種抽選テーブル等のデータを記憶した ROM 202、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM 203 と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力する I/O ポート 204 と、を備え、これらが内部バスを介して相互に接続され、CPU 201 が ROM 202 に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するよう

10

に構成されている。

なお、第 1 副制御基板 200 は、演出ボタン 37 およびカーソルボタン 38 に電氣的に接続されており、当該操作部の操作を検知可能に構成されている。

【0058】

また、第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、第 2 副制御基板 300 へ表示させる画像を指示する画像制御コマンド、音声制御基板 310 へ出力させる音声を指示する音声制御コマンド、枠ランプ 35 等の各種ランプの点灯を制御するためのランプ制御データ、可動装飾体 22、およびサブ表示部 82 等の可動を制御するための可動制御データ等を生成する。

ここで、第 1 副制御基板 200 は、第 2 副制御基板 300 および音声制御基板 310 と双方向通信が可能に接続されており、各制御コマンド（画像制御コマンド、音声制御コマンド）が第 1 副制御基板 200 から第 2 副制御基板 300 または音声制御基板 310 へ送信される一方、その応答として、当該制御コマンドを正常に受信できた旨を示す応答コマンド（ACK コマンド）が各制御基板（第 2 副制御基板 300、音声制御基板 310）から第 1 副制御基板 200 へ送信される。

20

【0059】

また、第 1 副制御基板 200 は、枠ランプ 35 と電気接続されており、I/O ポート 204 を介して、ランプ制御データを送信する。そして、枠ランプ 35 は、第 1 副制御基板 200 から送信されるランプ制御データによって点灯が制御されるように構成されている。

30

さらに、第 1 副制御基板 200 は、可動装飾体 22 およびサブ表示部 82 と電気接続されており、I/O ポート 204 を介して、可動制御データを送信する。そして、可動装飾体 22 およびサブ表示部 82 は、第 1 副制御基板 200 から送信される可動制御データによって可動が制御されるように構成されている。

【0060】

第 2 副制御基板 300 は、いずれも図示は省略するが、第 1 副制御基板 200 からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行う CPU と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶した ROM と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力する I/O ポートとを備えており、当該 CPU が当該 ROM 302 に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するよう

40

に構成されている。

さらに、第 2 副制御基板 300 には、当該 CPU から受信した制御信号に基づき、後述する演出内容決定手段 225 によって決定された演出の内容に沿った画像データを生成する VDP と、当該 CPU から受信した制御信号に基づき当該演出の内容に沿った音響データを生成する音源 IC とを搭載している。VDP は、いわゆる画像プロセッサであり、当該 CPU からの指示に応じて画像 ROM に記憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した画像データを、メイン表示部 81 やサブ表示部 82 へ送信する。また、この VDP には、画像 ROM から読み出された画像データの展開・加工に使用される高速の VRAM が接続されている。

【0061】

50

音声制御基板 310 は、第 1 副制御基板 200 からの音声制御コマンドに基づき音声演出に関する各種の演算処理を行う CPU 311 と、音声制御プログラムや音声データ等を記憶した ROM 312 と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM 313 と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力する I/O ポート 314 とを備えており、CPU 311 が ROM 312 に記憶された制御プログラムに従って音声演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。したがって、音声制御基板 310 は、第 1 副制御基板 200 から受信した音声制御コマンドに応じて、ROM 312 に記憶された音声データを読み込み、読み込んだ音声データを合成し、合成後の最終的な音声データを、増幅器を介してスピーカ 33 に送信し、スピーカ 33 に音声を出音させることができる。

10

【0062】

払出制御基板 400 は、CPU、ROM および RAM（いずれも図示省略）を主体として構成されている。

また、払出制御基板 400 は、主制御基板 100 と双方向通信可能に接続されており、主制御基板 100 からの払出制御コマンドに基づいて払出ユニット 48 を駆動させて遊技球を払い出すための制御を実行するとともに、操作ハンドル 31 の操作量に基づき球送り機構と発射機構とを同期的に駆動させて遊技球の発射を制御する。

【0063】

電源制御基板 500 は、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、上述の制御基板等の電子部品や電気部品に供給する通常電源を生成する通常電源回路 501、バックアップ電源を生成するバックアップ電源回路 502、および電断（通常電源による供給電圧が所定の電圧低下となること）を検出する電断検出回路 503 で構成されている。

20

また、電源制御基板 500 には、電源スイッチ 40 が接続されており、遊技島の電源設備から 1 次電源が供給されていることを前提として、電源スイッチ 40 が ON になると、電源制御基板 500 の通常電源回路 501 で通常電源が生成され、上述の制御基板（主制御基板 100、第 1 副制御基板 200、第 2 副制御基板 300、および払出制御基板 400）を含む電子部品や電気部品に電源が供給される。

また、電源制御基板 500 は、電断検出回路 503 によって電断が検出された場合には、電断信号（NMI 信号）を主制御基板 100、第 1 副制御基板 200、払出制御基板 400 のそれぞれに送信する。

30

また、バックアップ電源回路 502 は、遊技島の電源設備から遊技機 10 に電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。

なお、バックアップ電源回路 502 を払出制御基板 400 上に設けるようにしてもよく、電断検出回路 503 を電源制御基板 500 に設けず、主制御基板 100、第 1 副制御基板 200、および払出制御基板 400 のそれぞれに設けるようにしてもよい。

【0064】

<遊技機 10 の機能構成について>

次に、図 7 を用いて、本実施形態に係る遊技機 10 が備える機能構成を説明する。図 7 は、遊技機 10 が備える機能構成を示すブロック図である。なお、図 7 に示す機能構成は、本実施形態の遊技機 10 を説明する上で必要となるものであり、遊技機 10 は、図 7 で図示しない機能構成を備えていてもよい。また、機能構成を説明する際に、必要に応じて図 8～図 12 を参照することとする。

40

【0065】

主制御基板 100 は、図 7 に示すように、入球判定手段 110、メイン乱数発生手段 115、メイン保留制御手段 120、事前判定手段 125、特図抽選手段 130、普図抽選手段 135、大当たり遊技制御手段 140、図柄表示制御手段 145、電動役物制御手段 150、遊技状態制御手段 155、メイン情報記憶手段 160、メインエラー制御手段 165、メインコマンド管理手段 170、復電処理実行手段 175、および電断処理実行手段 180 を備えており、これらの手段は、図 6 を用いて説明した主制御基板 100 上の各制御構成によって実現されるものを機能的に表したものである。

50

【0066】

まず、メイン情報記憶手段160は、主制御基板100が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。特に、メイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶されたデータ（演出制御コマンド）は、記憶された後にコマンド送信手段によって後述する第1副制御基板200のサブコマンド管理手段270に向けて送信される。

【0067】

入球判定手段110は、各入賞口に設けられたセンサの検知結果に基づいて各入賞口への入賞を判定する。

また、入球判定手段110は、大入賞口センサ72等の入賞口に設けられたセンサによって遊技球の入賞を判定した場合には、当該入賞に係るセンサの種類を特定可能な情報を含む演出制御コマンド（入賞コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶させる。

【0068】

メイン乱数発生手段115は、乱数回路105によって更新範囲が異なる複数種類の乱数を生成可能であり、入賞口への入賞が判定されたタイミングで乱数回路105から当該入賞口に対応する一または複数の乱数を取得（ラッチ）する。

より具体的には、メイン乱数発生手段115は、第1始動口57または第2始動口59への入賞が判定された場合には、後述する、特図当否判定用の乱数、特図停止図柄抽選用の乱数、および特図変動パターン抽選用の乱数を取得する。ゲート63への入賞が判定された場合には、後述する普図当否判定用の乱数、普図停止図柄抽選用の乱数、および普図変動パターン抽選用の乱数をメイン情報記憶手段160の対応する格納領域に格納する。

なお、乱数回路105は、自身が更新している複数種類の乱数が正常に更新されているか否かを監視し、乱数が正常に更新されない更新異常が発生した場合には、乱数回路105が有する特定の記憶領域に当該異常が発生したことを示す情報が書き込まれる。そのため、CPU101は、乱数回路105の更新異常が発生したことを把握可能となっている。

【0069】

メイン保留制御手段120は、特図の図柄変動の保留、および普図の図柄変動の保留に関する制御を行う。特図1に関しては、第1始動口57への入賞を契機として取得された、特図当否判定用の乱数、特図停止図柄抽選用の乱数、および特図変動パターン抽選用の乱数を、特図1の作動保留情報として保留する（記憶させる）。

より具体的には、メイン保留制御手段120は、特図1の作動保留情報が保留されるごとに1加算され、特図1の作動保留情報が使用される（特図抽選手段130の抽選で用いられる）ごとに1減算される保留カウンタ（以下、「特図1保留カウンタ」と称する）を備え、特図1保留カウンタの値が上限値（本実施形態では、4）となるまで、当該作動保留情報をメイン情報記憶手段160の現在の特図1保留カウンタに対応する格納領域に記憶させ、作動保留情報が使用されるごとに、使用された作動保留情報をクリアし、残りの作動保留情報を、特図1保留カウンタの小さいものから順に、現在の格納領域から現在の特図1保留カウンタよりも1少ない特図1保留カウンタに対応する格納領域に移動（シフト）させる制御を行う。

また、メイン保留制御手段120は、特図2および普図に関しても、特図1とは別に上述の制御と同様の制御を行い、特図2の保留カウンタを特図2保留カウンタと称し、本実施形態における特図2保留カウンタの値の上限値は4である。

また、以降の説明では、「作動保留情報の保留」を、「図柄変動の保留」、または単に「保留」と表現する場合がある。

また、メイン保留制御手段120は、特図1または特図2の作動保留情報（保留カウンタ）を更新（加算または減算）した際に、特図1保留カウンタおよび特図2保留カウンタを含む演出制御コマンド（保留コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段

10

20

30

40

50

160の送信コマンド格納領域に記憶させる。

なお、本実施形態では、特図1に対応する作動保留情報および特図2に対応する作動保留情報の双方が保留されている場合には、特図2に対応する作動保留情報が優先的に使用される優先変動が行われる。ただし、この優先変動に代えて、特図1に対応するものであるか特図2に対応するものであるかに関わらずに作動保留情報が保留された順序で使用される入賞順変動や、特図1に対応する作動保留情報および特図2に対応する作動保留情報の双方が保留されている場合において特図1に対応する作動保留情報と特図2に対応する作動保留情報が同時に使用される同時変動を採用してもよい。

【0070】

事前判定手段125は、所定の事前判定のタイミングにおいて特図の作動保留情報が保留された場合の少なくとも一部で、当該作動保留情報を対象とした先読み演出のための事前判定を実行する。

10

より具体的には、事前判定手段125は、今回保留した作動保留情報の各乱数を読み出し、後述する、特図当否判定、特図停止図柄抽選、および特図変動パターン抽選のそれぞれに対する事前判定を実行する。各事前判定では、各事前判定に対応する抽選に用いられる抽選テーブルと同一または同等の抽選テーブル（図示省略）が用いられる。そのため、これらの事前判定の結果は、後に実行される抽選の結果と同一の結果となる。

また、事前判定手段125は、導出された事前判定の結果を含む演出制御コマンド（事前判定コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶させる。

20

事前判定コマンドは、所定の事前判定のタイミングの少なくとも一部で送信される（生成され、メイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶される）ものであるため、上述の保留コマンドに続いて送信されることとなる。ここで、所定の事前判定のタイミングとは、例えば、特図の作動保留情報が保留されたタイミングがある。なお、本実施形態では、後述する普図高確中に特図1の作動保留情報が保留された場合には、事前判定が規制されるため、当該事前判定に対応する事前判定コマンドの送信も規制される。一方、後述する普図低確中に特図2の作動保留情報が保留された場合については、事前判定を規制してもよいし、事前判定を規制しなくてもよい。

【0071】

特図抽選手段130は、特図当否判定手段131、特図停止図柄抽選手段132、および特図変動パターン導出手段133を備え、特図当否判定手段131、特図停止図柄抽選手段132、特図変動パターン導出手段133の順に各手段による処理を実行する。特図抽選手段130は、特図の変動開始条件が充足された際に、メイン情報記憶手段160に保留されている作動保留情報のうちの最先の作動保留情報を読み出す。

30

なお、「特図の変動開始条件が充足される」とは、その一例として、大当たり遊技中ではないこと、特図1および特図2のいずれも図柄変動の実行中でないこと（特図1または特図2に係る図柄変動の停止表示中も含む）、特図1および特図2のうちの少なくともいずれか一方に作動保留情報が存在することのすべての条件が充足されたことである。

【0072】

ここで、図8～図11は、主制御基板100で用いられる抽選テーブルを模式的に示す図であり、以下の説明において必要に応じて参照する。

40

なお、これらの抽選テーブル以外も含め、抽選テーブルを用いた抽選では、読み出した乱数に対して抽選テーブルに記憶された抽選値をあらかじめ定められた順序に従って順次加算（対象となる抽選値が一つである場合には、加算回数は一回）され、キャリア（桁あふれ）が発生した抽選値に対応する結果が当該抽選の結果として導出される。同様に、抽選テーブルに関する説明では、説明の便宜上、抽選テーブルに名前を付しているが、名前に対応する抽選テーブルに含まれる抽選値等のデータが各ROMに識別可能に記憶されていればよく、これらの名前は、当該データが記憶される領域を特定するものではない。図示される抽選テーブルには、説明の便宜上記載された項目や、抽選値として「-」や「0」が記載されている場合があれば、これらは必ずしも各ROMに記憶されたデータを示す

50

ものではない。そして、抽選値として「-」や「0」が記載された結果に当選することはない。さらに、抽選に使用される乱数範囲（当該範囲で取得され得る乱数の数）と同一の抽選値が抽選テーブルに記載されている場合には、当該結果が100%導出されるため、必ずしも抽選を行う必要はない。また、一回の抽選に用いられる抽選値の合計値が、抽選に使用される乱数範囲と一致した場合には、最後の抽選値の加算で必ずキャリーが発生するため、当該加算を行わなくてよく、その場合には、当該加算に用いられる抽選値自体も不要となる。

【0073】

特図当否判定手段131は、図柄変動ごとに、特図当否判定用の乱数を読み出し、読み出した乱数と特図当否判定用の抽選テーブルを用いて大当り、小当り、ハズレのいずれに当選するかを抽選によって判定する特図当否判定を実行する。

10

図8(a)は、特図当否判定用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選テーブルは、特図1と特図2とで異なり、これらの判定で用いられる乱数の範囲は、0~65535である。そのため、特図1における特図当否判定では、205/65536（約1/320）の確率で大当りが導出され、それ以外でハズレとなり、小当りが導出されることがない。一方、特図2における特図当否判定では、205/65536（約1/320）の確率で大当りが導出され、1820/65536（約1/36.0）の確率で小当りが導出され、それ以外でハズレとなる。

なお、本実施形態では、後述する通り、小当りを經由して大当り遊技が生起され得るため、特図当否判定において大当りが導出される確率を上記した一の確率としている。

20

【0074】

特図停止図柄抽選手段132は、特図当否判定の結果が大当りや小当りとなった場合に、特図停止図柄抽選用の乱数（本実施形態では、0~999の範囲）と特図停止図柄抽選用の抽選テーブルを用いて特図の停止図柄を抽選によって決定する。

具体的には、特図1に係る特図当否判定において大当りが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である図8(b)に示す通り、特図1に係る特図当否判定において大当りが導出された場合には、100/1000（1/10）の確率で図柄Aが、450/1000（約1/2.22）の確率で図柄Bが、450/1000（約1/2.22）の確率で図柄Cが、停止図柄として決定される。

ここで、図柄A、図柄B、図柄Cのいずれが決定された場合にも、これらの停止図柄に対応する大当り遊技の終了後に後述する普図高確となるが、普図高確が継続する図柄変動の回数（以下、「普図高確に係る規定回数」と称する）は、図柄Aが決定された場合の大当り遊技の終了後であれば80回、図柄Bが決定された場合の大当り遊技の終了後であれば40回または80回（どのように決定されるかは後述）、図柄Cが決定された場合の大当り遊技の終了後であれば40回となる。また、図柄Aに対応する大当り遊技のラウンド数は10である一方、図柄Bおよび図柄Cに対応する大当り遊技のラウンド数は4である。そのため、これらの停止図柄は、図柄C、図柄B、図柄Aの順で有利度が高くなると言える。

30

【0075】

特図2に係る特図当否判定において小当りが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である図8(c)に示す通り、特図2に係る特図当否判定において小当りが導出された場合には、700/1000（約1/1.43）の確率で図柄aが、300/1000（約1/3.33）の確率で図柄bが、停止図柄として決定される。

40

ここで、図柄aは、当該図柄に係る小当り遊技において生起される大当り遊技のラウンド数が10であり、かつ当該大当り遊技の終了後に普図高確となる停止図柄であり、当該普図高確に係る規定回数は80回である。一方、図柄bは、当該停止図柄に係る小当り遊技において生起される大当り遊技のラウンド数が4であり、かつ当該大当り遊技の終了後に普図高確となる停止図柄であり、当該普図高確に係る規定回数は80回である。そのため、図柄aは、ラウンド数の観点で図柄bよりも有利であると言える。

50

また、小当り遊技において大当り遊技が生起された場合の当該大当り遊技におけるラウンド数とは、当該小当り遊技を1回のラウンドとして計算した数である。さらに、以降の説明では、図柄aに係る小当り遊技で生起された大当り遊技を「図柄aに係る大当り遊技」と表現するとともに、図柄bに係る小当り遊技で生起された大当り遊技を「図柄bに係る大当り遊技」と表現する場合がある。

【0076】

特図2に係る特図当否判定において大当りが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である図8(d)に示す通り、特図2に係る特図当否判定において大当りが導出された場合には、1000/1000(1/1)の確率で図柄cが、停止図柄として決定される。特に、図柄cは、当該停止図柄に対応する大当り遊技のラウンド数は10であり、かつ当該大当り遊技の終了後に普図高確となる停止図柄であり、当該普図高確に係る規定回数は80回である。

10

【0077】

また、特図停止図柄抽選手段132は、特図1に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、図柄D、図柄E、図柄F、図柄Gのいずれかを停止図柄として決定し(各図柄の決定確率等は後述)、特図2に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、図柄dを停止図柄として決定する。

【0078】

このように、上述の本実施形態では、特図2に係る図柄変動において生起された大当り遊技は、特図1に係る図柄変動において生起された大当り遊技よりも有利度が高くなる傾向にある。そのため、後述する特図変動パターン導出状態PAから別の特図変動パターン導出状態への遷移によって遊技興趣をより高めることができる。

20

【0079】

特図変動パターン導出手段133は、特図変動パターンを決定する際に参照する特図変動パターン抽選テーブルを複数種類備え、現在の特図変動パターン導出状態と今回の特図当否判定の結果とに基づいて、今回の特図変動パターンを決定するための一つの特図変動パターン抽選テーブルを選択し、選択した特図変動パターン抽選テーブルと特図変動パターン抽選用の乱数とを用いて一つの特図変動パターンを決定し、決定した特図変動パターンに基づいて変動時間を決定する。ここで、変動時間とは、特図(特図1または特図2)に係る図柄変動が開始されてから当該図柄変動が終了するまでの時間を指す。

30

遷移条件等の詳細は後述するが、本実施形態における特図変動パターン導出状態には、特図変動パターン導出状態PA、特図変動パターン導出状態PB、および特図変動パターン導出状態PCが存在する。そして、上述の特図変動パターンの決定方法は、特図変動パターン導出状態PAでは、特図1に係る図柄変動で採用され、特図変動パターン導出状態PBおよび特図変動パターン導出状態PCでは、特図2に係る図柄変動で採用される。

一方、各特図変動パターン導出状態における他方の特図(上述の特図変動パターンの決定方法が採用される方の特図)に係る図柄変動では、特図当否判定の結果に応じてあらかじめ定められた一つの特図変動パターンが決定される。特に、本実施形態では、特図変動パターン導出状態PAの特図2に係る図柄変動において、当該図柄変動の特図当否判定の結果がハズレである場合には、変動時間が1000msの変動パターンが決定され、当該図柄変動の特図当否判定の結果がハズレ以外である場合には、変動時間が2000msの変動パターンが決定される。

40

【0080】

図9(a)は、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、0~999である。

図9(a)に示す通り、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動では、特図変動パターンHNP~特図変動パターンASP-Cが決定され得る。

具体的には、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、900/1000(約1/1.11)の確率で

50

特図変動パターンHNP、 $52/1000$ （約 $1/19.2$ ）の確率で特図変動パターンHRP、 $13/1000$ （約 $1/76.9$ ）の確率で特図変動パターンHSP1-A、 $11/1000$ （約 $1/90.9$ ）の確率で特図変動パターンHSP1-B、 $9/1000$ （約 $1/111$ ）の確率で特図変動パターンHSP2-A、 $7/1000$ （約 $1/143$ ）の確率で特図変動パターンHSP2-B、 $5/1000$ （ $1/200$ ）の確率で特図変動パターンHSP3-A、 $3/1000$ （約 $1/333$ ）の確率で特図変動パターンHSP3-Bが決定され、当該場合には、特図変動パターンASP1-A～特図変動パターンASP-Cが決定されることはない。なお、詳細は図9（b）を用いて後述するが、特図変動パターンHNPが決定された場合には、今回の図柄変動開始時における特図1保留カウンタの値を用いて特図変動パターンがさらに特定される。

10

一方、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において特図当否判定の結果が大当たりとなった場合には、 $90/1000$ （約 $1/11.1$ ）の確率で特図変動パターンASP1-A、 $110/1000$ （約 $1/9.09$ ）の確率で特図変動パターンASP1-B、 $135/1000$ （約 $1/7.41$ ）の確率で特図変動パターンASP2-A、 $165/1000$ （約 $1/6.06$ ）の確率で特図変動パターンASP2-B、 $180/1000$ （約 $1/5.56$ ）の確率で特図変動パターンASP3-A、 $220/1000$ （約 $1/4.55$ ）の確率で特図変動パターンASP3-B、 $100/1000$ （ $1/10$ ）の確率で特図変動パターンASP-Cが決定され、当該場合には、特図変動パターンHNP～特図変動パターンHSP3-Bが決定されることはない。

このように、本実施形態では、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、 $100/1000$ （ $1/10$ ）の割合で、特図変動パターンHRP～特図変動パターンHSP3-Bのいずれかが決定され、 $900/1000$ （約 $1/1.11$ ）の割合で、特図変動パターンHNPが決定される。さらに、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において特図当否判定の結果が大当たりとなった場合には、 $1000/1000$ （ $1/1$ ）の割合で、特図変動パターンASP1-A～特図変動パターンASP-Cのいずれかが決定される。

20

ここで、本実施形態の特図変動パターンに係る説明において、2つの特図変動パターンを、「～」を挟んで記載した場合、特図変動パターン導出状態ごとの特図変動パターン抽選テーブルに係る図面に記載した順序に従って、手前に記載された特図変動パターンと、後に記載された特図変動パターンとの間に存在する特図変動パターンの記載を省略したものとする。また、本実施形態の特図変動パターンに係る説明において、対応する変動時間の記載があるか否かに関わらず、特図変動パターンの名称が異なる場合は、異なる特図変動パターンが異なることを指す。

30

なお、後述する特定変動における特図当否判定の結果がハズレである場合には、図9（a）に示す特図変動パターン抽選テーブルとは異なる特図変動パターン抽選テーブルを用いて特図変動パターンが決定される（詳細は後述）。

【0081】

図9（b）は、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において特図変動パターンHNPが決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数（図9（a）で示した特図変動パターン抽選テーブルに係る抽選で用いられる乱数とは異なる）の範囲は0～999である。

40

図9（b）に示す通り、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動において決定され得る特図変動パターンHNPには、変動時間が3200ms（ミリ秒）の特図変動パターンHNP-A、変動時間が5600msの特図変動パターンHNP-B、変動時間が8000msの特図変動パターンHNP-C、および変動時間が11200msの特図変動パターンHNP-Dがあり、この順に変動時間が長くなっている。

具体的には、今回の図柄変動開始時における特図1保留カウンタ＝3である場合には、 $1000/1000$ （ $1/1$ ）の確率で特図変動パターンHNP-Aが決定される。同様に、今回の図柄変動開始時における特図1保留カウンタ＝2である場合には、 $150/1000$ （約 $1/6.67$ ）の確率で特図変動パターンHNP-Aが、 $850/1000$ （

50

約 $1/1.18$ の確率で特図変動パターン HNP-B が決定され、今回の図柄変動開始時における特図 1 保留カウンタ = 1 である場合には、 $50/1000$ ($1/20$) の確率で特図変動パターン HNP-A が、 $150/1000$ (約 $1/6.67$) の確率で特図変動パターン HNP-B が、 $800/1000$ ($1/1.25$) の確率で特図変動パターン HNP-C が決定され、今回の図柄変動開始時における特図 1 保留カウンタ = 0 である場合には、 $1000/1000$ ($1/1$) の確率で特図変動パターン HNP-D が決定される。なお、以降の説明では、参照対象となる特図保留カウンタの値が 3 である場合には、「保 3」、当該特図保留カウンタの値が 2 である場合には、「保 2」、当該特図保留カウンタの値が 1 である場合には、「保 1」、当該特図保留カウンタの値が 0 である場合には、「保 0」、と称する場合がある。

10

このように、特図変動パターン導出状態 PA において特図変動パターン HNP が決定された場合には、今回の図柄変動開始時における特図 1 保留カウンタの値によって決定され易い特図変動パターン（変動時間）が異なる。より具体的には、今回の図柄変動開始時における特図 1 保留カウンタの値が小さくなるほど長い図柄変動が決定され易くなる（今回の図柄変動開始時における特図 1 保留カウンタの値が大きくなるほど短い変動時間が決定され易くなる）。

また、このような特図変動パターン HNP（以下、「基本特図変動パターン」と称する場合がある）は、特図変動パターン導出状態 PB および特図変動パターン導出状態 PC においても存在し、これらの特図変動パターン導出状態では、参照される保留カウンタが特図変動パターン導出状態 PA とは異なり、いずれも特図 2 保留カウンタの値が参照される。

20

【0082】

図 10 (a) は、特図変動パターン導出状態 PB 時の特図 2 に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は 0～999 である。

図 10 (a) に示す通り、特図変動パターン導出状態 PB 時の特図 2 に係る図柄変動では、特図変動パターン HNP～特図変動パターン ASP-F が決定され得る。

具体的には、特図変動パターン導出状態 PB 時の特図 2 に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、 $960/1000$ (約 $1/1.04$) の確率で特図変動パターン HNP、 $20/1000$ ($1/50$) の確率で特図変動パターン HSP-D、 $15/1000$ (約 $1/66.7$) の確率で特図変動パターン HSP-E、 $5/1000$ ($1/200$) の確率で特図変動パターン HSP-F が決定され、当該場合には、特図変動パターン ASP-D～特図変動パターン ASP-F が決定されることはない。なお、詳細は図 10 (b) を用いて後述するが、特図変動パターン HNP が決定された場合には、今回の図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタの値を用いて特図変動パターンがさらに特定される。そして、この特図 2 保留カウンタを用いた特図変動パターンの決定方法は、後述する特図変動パターン導出状態 PB においても同様である。

30

一方、特図変動パターン導出状態 PB 時の特図 2 に係る図柄変動において特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合には、 $500/1000$ ($1/2$) の確率で特図変動パターン ASP-D、 $350/1000$ (約 $1/2.86$) の確率で特図変動パターン ASP-E、 $150/1000$ (約 $1/6.67$) の確率で特図変動パターン ASP-F が決定され、当該場合には、特図変動パターン HNP～特図変動パターン HSP-F が決定されることはない。

40

このように、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 PB 時の特図 2 に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、 $40/1000$ ($1/25$) の割合で、特図変動パターン HSP-D～特図変動パターン HSP-F のいずれかが決定され、 $960/1000$ (約 $1/1.04$) の割合で、特図変動パターン HNP が決定される。さらに、特図変動パターン導出状態 PB 時に特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合には、 $1000/1000$ ($1/1$) の割合で、特図変動パターン ASP-D～特図変動パターン ASP-F のいずれかが決定される。

50

【0083】

図10(b)は、特図変動パターン導出状態PB時の特図2に係る図柄変動において特図変動パターンHNPが決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数(図10(a)で示した特図変動パターン抽選テーブルに係る抽選で用いられる乱数とは異なる)の範囲は0~999である。

図10(b)に示す通り、特図変動パターン導出状態PBの特図2に係る図柄変動において決定され得る特図変動パターンHNPには、変動時間が3000msの特図変動パターンHNP-E、および変動時間が15000msの特図変動パターンHNP-Fがある。

具体的には、今回の図柄変動開始時における特図2保留カウンタ=3である場合、今回の図柄変動開始時における特図2保留カウンタ=2である場合、および今回の図柄変動開始時における特図2保留カウンタ=1である場合、1000/1000(1/1)の確率で特図変動パターンHNP-Eが決定され、これらの場合には、特図変動パターンHNP-Fが決定されることはない。一方、今回の図柄変動開始時における特図2保留カウンタ=0である場合、1000/1000(1/1)の確率で特図変動パターンHNP-Fが決定され、これらの場合には、特図変動パターンHNP-Eが決定されることはない。

なお、特図変動パターンHNP-Eおよび特図変動パターンHNP-Fは、上述の特図変動パターン導出状態PAの特図1に係る図柄変動において特図変動パターンHNPが決定された場合に決定され得る特図変動パターン、後述の特図変動パターン導出状態PCに係る図柄変動において特図変動パターンHNPが決定された場合に決定され得る特図変動パターンのいずれとも異なる。

【0084】

図11(a)は、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数の範囲は0~999である。

図11(a)に示す通り、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動では、特図変動パターンHNP~特図変動パターンASP-Iが決定され得る。

具体的には、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、950/1000(約1/1.05)の確率で特図変動パターンHNP、25/1000(1/40)の確率で特図変動パターンHSP-G、15/1000(約1/66.7)の確率で特図変動パターンHSP-H、10/1000(1/100)の確率で特図変動パターンHSP-Iが決定され、当該場合には、特図変動パターンASP-G~特図変動パターンASP-Iが決定されることはない。

一方、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動において特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合には、当該特図変動パターン導出状態PCにおける回転数に関わらず、500/1000(1/2)の確率で特図変動パターンASP-G、350/1000(約1/2.86)の確率で特図変動パターンASP-H、150/1000(約1/6.67)の確率で特図変動パターンASP-Iが決定され、当該場合には、特図変動パターンHNP~特図変動パターンHSP-Iが決定されることはない。

【0085】

図11(b)は、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動において特図変動パターンHNPが決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数(図11(a)で示した特図変動パターン抽選テーブルに係る抽選で用いられる乱数とは異なる)の範囲は0~999である。

図11(b)に示す通り、特図変動パターン導出状態PC時の特図2に係る図柄変動において決定され得る特図変動パターンHNPには、変動時間が2000msの特図変動パターンHNP-G、および変動時間が10000msの特図変動パターンHNP-Hがある。

具体的には、今回の図柄変動開始時における特図2保留カウンタ=3である場合、今回

10

20

30

40

50

の図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタ = 2 である場合、および今回の図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタ = 1 である場合、1000 / 1000 (1 / 1) の確率で特図変動パターン HNP - G が決定され、これらの場合には、特図変動パターン HNP - H が決定されることはない。一方、今回の図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタ = 0 である場合、1000 / 1000 (1 / 1) の確率で特図変動パターン HNP - H が決定され、これらの場合には、特図変動パターン HNP - G が決定されることはない。

なお、特図変動パターン HNP - G および特図変動パターン HNP - H は、上述の特図変動パターン導出状態 PA の特図 1 に係る図柄変動において特図変動パターン HNP が決定された場合に決定され得る特図変動パターン、および上述の特図変動パターン導出状態 PB の特図 2 に係る図柄変動において特図変動パターン HNP が決定された場合に決定され得る特図変動パターンのいずれとも異なる。

10

【0086】

また、特図変動パターン導出手段 133 は、図柄変動の開始時に、特図当否判定の結果、決定された特図の停止図柄、および決定された特図変動パターンを含む演出制御コマンド（変動開始コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 160 の送信コマンド格納領域に記憶させる。

【0087】

普図抽選手段 135 は、特図抽選手段 130 と同様に、普図の図柄変動中でない場合に、メイン情報記憶手段 160 に保留されている作動保留情報のうちの最先の作動保留情報を読み出し、読み出した乱数を用いて、普図の当否を判定する普図当否判定を実行するとともに、当該普図当否判定の結果および現在の特図変動パターン導出状態等の情報に基づいて、普図に係る各種パラメータ（普図変動時間、普図停止表示時間等）を決定する。

20

普図当否判定では、普図抽選状態が高確率の状態（「普図高確」と略称する場合がある）と、普図抽選状態が低確率の状態（「普図低確」と略称する場合がある）とがあり、抽選テーブルの図示は省略するが、本実施形態では、普図高確では、65535 / 65536 の確率で普図当たりとなり、残りの 1 / 65536 の確率でハズレとなる一方、普図低確では、1 / 65536 の確率で普図当たりとなり、残りの 65535 / 65536 の確率でハズレとなる。なお、普図低確では、普図当たりとならない（65536 / 65536 でハズレとなる）ようにしてもよい。

【0088】

大当り遊技制御手段 140 は、大当り遊技の開始時には、当該大当り遊技に係る情報（ラウンド数や、その後の特図変動パターン導出状態）を含む演出制御コマンド（大当り開始コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段 160 の送信コマンド格納領域に記憶させ、大当り遊技の終了時には、当該大当り遊技の終了デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（大当り終了コマンド）を生成し、メイン情報記憶手段 160 の送信コマンド格納領域に記憶させる。これは、小当り遊技によって生起される大当り遊技においても同様である。

30

【0089】

また、大当り遊技制御手段 140 は、特図当否判定の結果が小当りである場合には、小当り遊技を開始し、当該小当り遊技において遊技球が大入賞口 55 内に設けられた V 入賞領域（図示省略）を通過した場合には、当該小当り遊技の終了後に、当該小当りに対応する大当り遊技を開始可能とする。したがって、本実施形態において、小当り遊技は、大当り遊技を生起するものとして機能する。なお、小当り遊技において V 入賞領域を遊技球が通過しなかった場合には、当該小当り遊技の終了後に大当り遊技が開始されない。

40

【0090】

図柄表示制御手段 145 は、決定された特図 1 の特図変動パターンに対応する変動時間に従って、特図 1 を第 1 特別図柄表示装置 91 に変動表示させるとともに、当該変動時間の経過後に特図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で特図 1 を停止表示させる。同様に、決定された特図 2 の特図変動パターンに対応する変動時間に従って、特図 2 を第 2 特別図柄表示装置 92 に変動表示させるとともに、当該変動時間の経過後に特図停止図柄

50

抽選によって決定された停止図柄で特図 2 を停止表示させる。ここで、特図に係る図柄変動の停止表示時間（インターバル）とは、特図が停止表示されてから次の特図の図柄変動が開始可能になるまでの時間（特図当否判定の結果がハズレの場合）、または特図の図柄変動が終了してから大当り遊技または小当り遊技が開始されるまでの時間（普図当否判定の結果が普図当りの場合）を指し、本実施形態における特図に係る図柄変動の停止表示時間は、特図の種類や特図当否判定の結果に関わらず、一律に 300ms である。

また、図柄表示制御手段 145 は、特図 1 および特図 2 の表示に係る時間（変動時間、停止表示時間）を管理するための特図遊技タイマを有し、特図を停止表示させる際に（特図遊技タイマの値が「0」となるタイミングで）、装飾図柄の確定停止表示を要求するための演出制御コマンド（変動停止コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 160 の送信コマンド格納領域に格納する。

ここで、装飾図柄の確定停止表示とは、図柄変動における装飾図柄の最終的な停止表示を指し、図柄変動の実行途中において発生し得る装飾図柄の仮停止表示とは異なる。そして、装飾図柄の仮停止表示では、例えば、停止表示されている装飾図柄が上下に小刻みに揺れる動作（いわゆる、揺れ変動）を伴う一方、装飾図柄の確定停止表示では、停止表示されている装飾図柄が揺れ変動を伴わない等、同一の装飾図柄が停止表示された場合であっても、確定停止表示された装飾図柄の停止表示態様と、仮停止表示された装飾図柄の停止表示態様と、が異なる。そのため、遊技者は、装飾図柄の停止表示が、確定停止表示であるか仮停止表示であるかを認識することができる。

【0091】

さらに、図柄表示制御手段 145 は、決定された普図の普図変動パターンに対応する変動時間に従って、普図を普通図柄表示装置 93 に変動表示させるとともに、当該変動時間の経過後に、決定された停止図柄で普図を停止表示させる。

なお、図柄表示制御手段 145 は、普図に係る時間（普図変動時間、普図停止表示時間等）を管理するための普図遊技タイマを有する。

【0092】

電動役物制御手段 150 は、上述の大当り遊技や小当り遊技において、特別電動役物ソレノイド 66 に制御信号を出力し、特別電動役物 65 を特図の停止図柄に対応する開放パターンに従って開放させる。

【0093】

遊技状態制御手段 155 は、普図抽選状態を制御する。具体的には、遊技状態制御手段 155 は、大当り遊技の開始時に当該大当り遊技に係る特図の停止図柄に関わらず普図低確とし、大当り遊技の終了等の規定条件が充足された場合には、当該普図高確に係る規定回数の図柄変動が行われるまで普図高確とし、当該普図高確に係る規定回数の図柄変動が終了したことを契機に普図低確とする。ここで、後述する通り、本実施形態では、普図高確に係る規定回数に到達したか否かの判定に用いられる図柄変動の実行回数を、特図 2 に係る図柄変動の実行回数としているが、当該判定に用いられる図柄変動の実行回数を、特図 2 に係る図柄変動の実行回数に特図 1 に係る図柄変動の実行回数を加算したものとしてもよい。

また、本実施形態では、小当り遊技中は、当該小当り遊技が生起された図柄変動における普図抽選状態が維持される。ただし、小当り遊技を生起する図柄変動の開始または終了を契機に、普図低確としてもよい。

【0094】

このような普図抽選状態は、原則、上述の特図変動パターン導出状態とリンクして変化し、特図変動パターン導出状態の遷移は遊技状態制御手段 155 によって管理される。以下、特図変動パターン導出状態の遷移について、図 12（a）および図 12（b）を参照しながら説明する。なお、図 12（a）は、特図変動パターン導出状態の遷移を示す状態遷移図であり、図 12（b）は、特図変動パターン導出状態ごとの平均変動時間の関係を示す図である。

【0095】

図 1 2 (a) に示す通り、特図変動パターン導出状態には、普図低確に対応する特図変動パターン導出状態として、特図変動パターン導出状態 P A があり、普図高確に対応する特図変動パターン導出状態として、特図変動パターン導出状態 P B および特図変動パターン導出状態 P C があり、大当り遊技中を除いて、これらの特図変動パターン導出状態のいずれかが設定される。そして、特図変動パターン導出状態 P A ~ 特図変動パターン導出状態 P C 間の遷移条件には、実線で示す遷移条件 (i) ~ 遷移条件 (v) に加え、破線で示す遷移条件 (v i) がある。

【 0 0 9 6 】

まず、実線で示す遷移条件について具体的に説明すると、遷移条件 (i) は、図柄 B または図柄 C に係る大当り遊技の終了、遷移条件 (i i) は、図柄 A に係る大当り遊技の終了、遷移条件 (i i i) は、図柄 a、図柄 b、または図柄 c に係る大当り遊技の終了、遷移条件 (i v) は、普図高確において大当り遊技を挟まずに実行された特図 2 に係る図柄変動の回数が 4 0 回 (特図変動パターン導出状態 P B の普図高確に係る規定回数) となる図柄変動の終了、遷移条件 (v) は、普図高確において大当り遊技を挟まずに実行された特図 2 に係る図柄変動の回数が 8 0 回 (特図変動パターン導出状態 P C の普図高確に係る規定回数) となる図柄変動の終了である。

なお、特図変動パターン導出状態 P C において大当り遊技が生起された場合には、当該大当り遊技の終了後に再度特図変動パターン導出状態 P C に遷移し、特図変動パターン導出状態 P C の普図高確に係る規定回数までに実行可能な特図 2 に係る図柄変動の回数がリセットされる。また、図示は省略するが、特図変動パターン導出状態 P C において生起された小当り遊技において大当り遊技が生起されなかった場合、および遷移条件 (i i i) に係る小当り遊技において大当り遊技が生起されなかった場合には、当該小当り遊技の終了を契機に、現在の特図変動パターン導出状態が終了して特図変動パターン導出状態 P A に遷移する。

また、詳しくは後述するが、図柄 B に係る大当り遊技の終了は、遷移条件 (i i) にもなり得る。

【 0 0 9 7 】

破線で示す遷移条件である遷移条件 (v i) は、特定変動が実行され、かつ当該特定変動において特定ハズレ図柄が停止表示されることで充足され得る。

ここで、特定変動とは、R A M クリア処理の実行を伴う電源投入後の最初の (1 回転目の) 特図 1 に係る図柄変動、特図変動パターン導出状態 P B から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した後の最初の特図 1 に係る図柄変動、および特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した後の最初の特図 1 に係る図柄変動を指す。

さらに、特定ハズレ図柄とは、特図 1 に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合に停止表示され得る停止図柄であり、当該停止図柄と遷移条件 (v i) の関係性についての詳細は後述するが、当該遷移条件の存在は、特図変動パターン導出状態 P A における遊技意欲を高めるために寄与する。

【 0 0 9 8 】

また、特図変動パターン導出状態 P A には、普図低確よりも普図当否判定において普図当たりが導出される確率が高い (本実施形態では、2 / 6 5 5 3 6) が、実質的に普図低確として扱われる特殊状態が存在する。ここで、実質的に普図低確として扱われるとは、当該状態において、第 2 流路 Y へ向けての遊技球の発射 (いわゆる、右打ち) よりも、第 1 流路 X へ向けての遊技球の発射 (いわゆる、左打ち) の方が、有利度が高いことを指し、これは、第 1 流路 X へ向けての遊技球の発射よりも、第 2 流路 Y へ向けての遊技球の発射の方が、有利度が高い普図高確とは異なる。なお、特殊状態の役割等については後述する。また、以降の説明では、特段の説明がない限り、普図高確とは、上記実質的に普図低確として扱われる状態は指さず、特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P A に係る普図高確のように、第 2 流路 Y へ向けての遊技球の発射が推奨されるものを指す。

【 0 0 9 9 】

図 1 2 (b) に示す通り、特図変動パターン導出状態 P A、特図変動パターン導出状態 P B、および特図変動パターン導出状態 P C のそれぞれの平均変動時間は、特図変動パターン導出状態 P A、特図変動パターン導出状態 P B、特図変動パターン導出状態 P C の順に短くなる。これは、各特図変動パターン導出状態で最も決定され易い基本特図変動パターンに係る変動時間の長短に起因する。ここで、平均変動時間とは、或る特図変動パターン導出状態において選択され得る特図変動パターンに係る変動時間のそれぞれに対して出現率（当該特図当否判定の結果が導出される確率に対して当該特図変動パターンの当選確率を掛け算することで導出される、任意の図柄変動において発生し得る確率）を掛け算することで導出される変動時間の総和を指す。ただし、本実施形態では、当該或る特図変動パターン導出状態において選択され得る特図変動パターンが一つである場合には、当該特図変動パターンに係る変動時間を平均変動時間として扱う。

10

【 0 1 0 0 】

また、遊技状態制御手段 1 5 5 は、普図抽選状態や特図変動パターン導出状態の遷移が発生した場合に、遷移後の状態を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド格納領域に記憶させる。

さらに、遊技状態制御手段 1 5 5 は、各特図変動パターン導出状態において、他の特図変動パターン導出状態への遷移に係る図柄変動の実行回数をカウントし、図柄変動が開始されるごとに、カウントしている図柄変動の回数を含む演出制御コマンドを生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド領域に記憶させる。なお、当該演出制御コマンドに含まれる情報は、上述の変動開始コマンドに含まれるようにしてもよい。

20

【 0 1 0 1 】

メイン情報記憶手段 1 6 0 は、上述の通り、各手段によって読み出されたデータや、各手段による演算等によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。

【 0 1 0 2 】

メインエラー制御手段 1 6 5 は、I / O ポート 1 0 4 の入力情報を監視し、遊技機 1 0 がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態であると判定された場合には、当該エラー状態を特定可能な情報を含む演出制御コマンド（エラーコマンド）をメイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド格納領域に格納する。

30

【 0 1 0 3 】

メインコマンド管理手段 1 7 0 は、メイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド格納領域に演出制御コマンドが記憶されている場合に、当該演出制御コマンドを第 1 副制御基板 2 0 0 に向けて送信する。

なお、各演出制御コマンドは、原則として、メイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド格納領域に記憶された順番に従って送信される。

【 0 1 0 4 】

復電処理実行手段 1 7 5 は、復帰状態設定手段 1 7 6 および遊技可能状態移行手段 1 7 9 を備える。

【 0 1 0 5 】

復帰状態設定手段 1 7 6 は、復電時に R A M 1 0 3 に異常があるか否か、当該復電の直前の電断時の状態、復電時の R A M クリアスイッチ 4 3 の状態、および復電時の中枠開扉センサ 7 6 の状態に基づいて、復帰状態を設定する復帰状態設定処理を実行する。当該処理によって設定される復帰状態には、遊技停止状態および遊技可能状態（R A M クリア処理の実行を伴う場合と、R A M クリア処理の実行を伴わない場合とがある）がある。

40

具体的には、復電時に R A M 1 0 3 に異常がある場合には、復電時の R A M クリアスイッチ 4 3 の状態および中枠開扉センサ 7 6 の状態に関わらず、遊技停止状態が設定される。また、復電時に R A M 1 0 3 に異常がなく、復電時の R A M クリアスイッチ 4 3 が O N（押下された状態）であれば、復電時の中枠開扉センサ 7 6 が O N であることを条件に R A M クリア処理が実行されて遊技可能状態が設定され（復電時の中枠開扉センサ 7 6 が O

50

FFである場合には、RAMクリア処理が実行されずに遊技可能状態が設定される）、復電時にRAM103に異常がなく、復電時のRAMクリアスイッチ43がOFF（押下されていない状態）であれば、RAMクリア処理が実行されずに遊技可能状態が設定される。

ここで、遊技停止状態とは、各入賞口に設けられたセンサの検知結果に応じた処理を実行しない（当該センサの検知結果自体を見なくてもよい）ことで、遊技の進行が不可能となる復帰状態である。

一方、遊技可能状態とは、各入賞口に設けられたセンサの検知結果に応じた処理を実行することで、遊技の進行が可能となる復帰状態である。特に、復電時にRAMクリア処理が実行されない場合には、直前の電断時における遊技可能状態に復帰する。例えば、直前の電断時が大当り遊技や小当り遊技の実行中であれば、実行中であつた大当り遊技や小当り遊技に復帰し、直前の電断時が図柄変動の実行中であれば、実行中であつた図柄変動に復帰する。

10

【0106】

また、RAM103に異常があるか否かとは、復帰状態設定処理の先頭で行われるRAM異常チェック（具体的には、対象となる領域に係るバックアップ情報領域にバックアップフラグが記憶されているか否か（バックアップフラグがONであるか否か）を判定し、当該バックアップフラグが記憶されている場合（当該バックアップフラグがONである場合）には、対象となる領域と当該領域に係るバックアップ情報領域に記憶されている補数のチェックサムを導出し、当該演算結果が0である場合には、対象となる領域が正常であると判断し、それ以外は、対象となる領域が異常であると判断する処理）をRAM103の遊技に係る領域に対して実行して判断される。

20

【0107】

遊技可能状態移行手段179は、遊技可能状態が設定された場合に、遊技可能状態へ移行させる遊技可能状態移行処理を実行する。

具体的に説明すると、遊技可能状態移行処理では、セキュリティ信号の出力がONになっている場合には、セキュリティ信号の出力をOFFにする処理、およびデバイスの初期設定が実行される。ここで、セキュリティ信号とは、遊技機外の機器（データ表示機やホールコンピュータ）に向けて遊技機10に設けられた外部端子盤（図示省略）から出力される信号の一種である。以降の説明を含め、セキュリティ信号をONにするとは、セキュリティ信号の出力を開始することを指し、セキュリティ信号をOFFにするとは、セキュリティ信号の出力を終了することを指す。また、本実施形態において、セキュリティ信号をOFFにする処理では、セキュリティ信号をONにしてからの経過時間を考慮していないが、当該経過時間を考慮、すなわち、セキュリティ信号をONにしてから一定時間経過する前にセキュリティ信号をOFFにしないようにしてもよい。なお、本実施形態では、磁気エラーおよび電波エラーが発生した場合には、セキュリティ信号をONにする処理を実行するも、払出制御基板400に上述の遊技進行規制処理を実行しないようにしてもよい。

30

また、デバイスの初期設定では、払出制御基板400に遊技球の発射を許可するための発射許可コマンドの送信や、各入賞口への入球が有効となる状態の設定や、乱数回路105を起動させるためのデータの設定等の処理が実行される。

40

【0108】

電断処理実行手段180は、電源制御基板500からの電断信号を受信したことに基いて電断処理を実行する。

具体的には、RAM103のうちの遊技に係る領域に対しては、当該領域のチェックサムを導出し、当該チェックサムの補数をRAM103の遊技に係るバックアップ情報領域に記憶させる処理、および当該領域に対する電断処理が実行されたことを示すバックアップフラグをONにする（RAM103の遊技に係るバックアップ情報領域にバックアップフラグを記憶させる）処理を実行する。

【0109】

50

第1副制御基板200は、図7に示すように、サブ乱数発生手段210、通常演出制御手段220、サブエラー制御手段230、ランプ制御手段240、可動役物制御手段245、サブ情報記憶手段260、およびサブコマンド管理手段270を備えており、これらの手段は、図6を用いて説明した第1副制御基板200上の各制御構成によって実現されるものを機能的に表したものである。

ここで、サブ情報記憶手段260は、第1副制御基板200が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。また、メインコマンド管理手段170から送信された演出制御コマンドは、サブコマンド管理手段270によってサブ情報記憶手段260の受信コマンド格納領域に記憶される。なお、以降の説明では、メインコマンド管理手段170から送信された演出制御コマンドが、サブコマンド管理手段270によってサブ情報記憶手段260の受信コマンド格納領域に記憶されることを、単に、演出制御コマンドの受信と表現する場合がある。

10

【0110】

サブ乱数発生手段210は、CPU201によってプログラム処理で更新される乱数（ソフトウェア乱数）を生成可能であり、通常演出制御手段220による各抽選（詳細は後述）が実行されるタイミングで乱数を取得する。

【0111】

通常演出制御手段220は、演出モード制御手段221、演出ルート決定手段222、サブ保留制御手段223、先読み演出制御手段224、演出内容決定手段225、装飾図柄制御手段226、および大当り演出制御手段227を備える。

20

【0112】

演出モード制御手段221は、遊技状態指定コマンドを受信した場合に、主制御基板100側で管理された特図変動パターン導出状態との整合性を取るかたちで、演出モードの遷移を制御する。

本実施形態における演出モードは、通常モード、チャレンジモード、RUSHモードに大別され、特図変動パターン導出状態PAには通常モード、特図変動パターン導出状態PBにはチャレンジモード、特図変動パターン導出状態PCにはRUSHモードが対応する。

【0113】

演出ルート決定手段222は、事前判定コマンドを受信した場合に、当該コマンドに含まれる事前判定の結果（本実施形態では、特図変動パターン）に基づいて、今回保留された図柄変動に対応する演出ルートを決定（設定）する。なお、演出ルート決定手段222は、当該図柄変動に対応する特図変動パターンが上述の特図変動パターンHNPであった場合には、事前判定コマンドが送信された場合に演出ルートは決定せず、図柄変動の開始時に、変動開始コマンドに含まれる特図変動パターン（例えば、特図変動パターン導出状態PAであれば、特図変動パターンHNP-A～特図変動パターンHNP-D）に基づいて演出ルートを決定する。

30

ここで、演出ルートとは、図柄変動の開始から終了までの演出であって当該図柄変動における特図当否判定の結果を報知する演出の過程を規定するものであり、当該図柄変動で実行される演出の内容は、後述する演出内容決定手段225によって当該図柄変動に対応する演出ルートに従って決定されることとなる。

40

【0114】

本実施形態における演出ルートは、今回の図柄変動における特図当否判定の結果がハズレであること（今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当りおよび小当りのいずれでもないこと）を報知するハズレ演出ルートと、今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当りまたは小当りであることを報知する大当り演出ルートに大別される。さらに、ハズレ演出ルートには、発展演出が実行されない非発展ハズレ演出ルートと、発展演出が実行される発展ハズレ演出ルートがある。なお、後述する通り、大当り演出ルートが決定された場合には、特段の説明がない限り、発展演出が実行される。

50

ここで、発展演出とは、装飾図柄がリーチ状態（一つの図柄列を除いて装飾図柄が停止表示され、残りの図柄列が変動表示されている状態）となった以降に実行される演出であって、その終盤に今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりであるか否かを報知する演出を指す。したがって、発展ハズレ演出ルートに対応する発展演出では、当該発展演出に対応する一連の演出が実行され、その終盤に今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりおよび小当たりのいずれでもないことが報知される。一方、大当たり演出ルートに対応する発展演出では、当該発展演出に対応する一連の演出が実行され、その終盤に今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりであることが報知される。

また、後述する通り、本実施形態では、一の演出モードにおいて、決定された特図変動パターンのそれぞれに対し、互いに異なる一の演出ルートが対応する。そのため、以降の説明では、特図変動パターンに対する演出ルートを、単に、特図変動パターンで表現する場合がある。ただし、一の特図変動パターンに対して複数の演出ルートに対応させてもよく、この場合には、決定された特図変動パターンに対応する複数の演出ルートから一の演出ルートを決定するようにすればよい。

【0115】

サブ保留制御手段223は、保留コマンドを受信した場合（以下、単に、保留入賞の発生と表現する場合がある）に、当該コマンドに含まれる特図1保留カウンタと特図2保留カウンタの情報に基づいて、メイン表示部81の保留表示領域（図示省略）に、特図1保留カウンタに対応する数の保留画像と、特図2保留カウンタに対応する数の保留画像とを表示させるための演出データを設定する。なお、保留画像とは、大当たり遊技が生起される期待度等の有利度を示唆する種々の態様に変化する保留先読み演出（後述する先読み演出の一例）の対象となる画像である。

【0116】

先読み演出制御手段224は、事前判定コマンドを受信した場合に、当該コマンドに含まれる事前判定の結果に基づいていわゆる先読み演出の内容を決定する。

【0117】

演出内容決定手段225は、変動開始コマンドを受信した場合に、演出ルート決定手段222によって既に決定された演出ルートに従って今回の図柄変動において実行する演出の内容を決定する。

より具体的には、演出内容決定手段225は、図柄変動における演出実行タイミングごとの演出の内容（演出パターン）について、演出ルート決定手段222によって決定された演出ルートに基づいて、参照する演出パターン抽選テーブルを決定し、決定した演出パターン抽選テーブルを用いた抽選によって当該演出の内容を決定する。特に、このようにすることで、決定された演出ルートに係る（に従って実行される）演出の内容を変えることができるとともに、一つの図柄変動における演出に繋がりを持たせることができる。

【0118】

装飾図柄制御手段226は、変動開始コマンドを受信した場合に、決定された特図の停止図柄に基づいて、最終的な（確定停止表示される）装飾図柄の組合せ（左図柄・中図柄・右図柄）を決定する。

具体的には、特図1に係る図柄変動では、図柄Bおよび図柄Cに対して7図柄を除く装飾図柄に係る図柄揃いのいずれかが決定され、図柄Aに対して7図柄に係る図柄揃いが決定される。そのため、本実施形態では、7図柄を除く装飾図柄に係る図柄揃いが停止表示されたとしても、当該停止表示された図柄揃いから、その後の演出モード、すなわち、当該図柄揃いに係る大当たり遊技の終了を契機に設定される演出モードを正確に判断することができないようになっている。一方、7図柄に係る図柄揃いが停止表示された場合には、その後にRUSHモードが設定されることを遊技者が判断可能となる。

また、特図2に係る図柄変動では、図柄bに対して7図柄を除く装飾図柄に係る図柄揃いのいずれかが決定され、図柄aおよび図柄cに対して7図柄を含む装飾図柄に係る図柄揃いのいずれかが決定される。そのため、本実施形態では、7図柄を除く装飾図柄に係る

10

20

30

40

50

図柄揃いが停止表示された場合には、当該図柄揃いに係る大当り遊技のラウンド数を正確に判断することができないようになっている。一方、7図柄に係る図柄揃いが停止表示された場合には、当該図柄揃いに係る大当り遊技のラウンド数が10であることを遊技者が判断可能となる。

【0119】

大当り演出制御手段227は、大当り開始コマンドを受信した場合に、当該コマンドに含まれる情報等に基づいて、大当り遊技中の演出の内容を決定する。なお、大当り遊技中の演出には、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出や、大当り遊技の終了を報知する終了デモ演出が存在する。

【0120】

通常演出制御手段220は、第1副制御基板200が備える上述の手段によって決定された演出の内容に従って、各演出の実行タイミングで当該演出に対応する各デバイスの演出データを読み出す。なお、読み出した演出データに画像に係る演出データがある場合には、当該演出データに基づいて画像制御コマンドを生成し、当該コマンドをサブ情報記憶手段260の送信コマンド格納領域に格納する。さらに、読み出した演出データに音響に係る演出データがある場合には、当該演出データに基づいて音響に関する音声制御コマンドを生成し、当該コマンドをサブ情報記憶手段260の送信コマンド格納領域に格納する。

また、通常演出制御手段220は、RAMクリア処理の実行を伴って復電時の復帰状態が遊技可能状態となった場合には、RAMクリア処理の実行を伴って遊技可能状態となったことを報知させるための演出データを読み出し、RAMクリア処理の実行を伴わずに復電時の復帰状態が遊技可能状態となった場合には、RAMクリア処理の実行を伴わずに遊技可能状態となったことを報知させるための演出データを読み出す。さらに、通常演出制御手段220は、復電時の復帰状態が遊技停止状態となった場合には、遊技停止状態となったことに加え、RAMクリア処理の実行が必要となったことを報知させるための演出データを読み出す。なお、これらの報知の詳細は省略するが、実行が開始されてから一定時間（例えば、30s）継続して実行されることが好ましく、当該報知を実行する演出デバイスは問わない。

【0121】

サブエラー制御手段230は、エラーコマンドが送信された場合に、エラー報知パターンを決定し、当該エラー報知パターンに従ってエラー報知を実行するための演出データを読み出す。

なお、エラー報知は、図柄変動に係る変動演出よりも優先して実行される。ここで、エラー報知が優先して実行されるとは、エラー報知の実行に係るデバイスと変動演出の実行に係るデバイスが同一のデバイスである場合に、当該デバイスにおいてエラー報知のみが実行される（エラー報知の実行によって変動演出の実行が規制される）場合に限らず、当該デバイスにおいてエラー報知が変動演出よりも認識され易い態様で実行されることを含む。

また、サブエラー制御手段230は、独自に（メインエラー制御手段165と独立して）遊技機10がエラー状態であるか否かを判定し、エラー状態であると判定した場合にエラー報知を実行する演出データを読み出すようにしてもよい。

【0122】

ランプ制御手段240は、枠ランプ35等の各種ランプの点灯を制御するためのランプ制御データを保持しており、例えば、通常演出制御手段220によって読み出された演出データにランプに対応する演出データがある場合には、ランプ制御手段240は、当該演出データに基づいてランプ制御データを読み出し、読み出したランプ制御データを実行対象のランプへ送信する。

【0123】

可動役物制御手段245は、通常演出制御手段220によって読み出された演出データに可動役物に対応する演出データがある場合には、当該演出データに基づいてROM20

10

20

30

40

50

2 から可動装飾体 2 2 やサブ表示部 8 2 の可動を制御するための可動制御データを読み出し、読み出した可動制御データを可動装飾体 2 2 やサブ表示部 8 2 へ送信し、可動装飾体 2 2 やサブ表示部 8 2 の可動を制御する。

【0124】

サブ情報記憶手段 2 6 0 は、上述の通り、第 1 副制御基板 2 0 0 が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各々に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。

【0125】

サブコマンド管理手段 2 7 0 は、主制御基板 1 0 0 から送信された演出制御コマンドを受信し、受信した演出コマンドをサブ情報記憶手段 2 6 0 の受信コマンド格納領域に記憶させる、また、サブコマンド管理手段 2 7 0 は、サブ情報記憶手段 2 6 0 の送信コマンド格納領域に画像制御コマンドが記憶されている場合には、当該画像制御コマンドを第 2 副制御基板 3 0 0 に向けて送信する。さらに、サブコマンド管理手段 2 7 0 は、当該格納領域に音声制御コマンドまたは音量調整コマンドが記憶されている場合には、これらのコマンドを音声制御基板 3 1 0 に向けて送信される。なお、これらのコマンドは、原則として、サブ情報記憶手段 2 6 0 の送信コマンド格納領域に記憶された順番に従って送信される。

【0126】

以上説明した通り、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、遊技者にとって有利な特図変動パターン導出状態として、特図変動パターン導出状態 P B および特図変動パターン導出状態 P C を設定可能に構成されるとともに、遊技者にとって不利でありこれらの有利な特図変動パターン導出状態への遷移を目指して遊技が行われる特図変動パターン導出状態 P A を設定可能に構成されている。そして、特図変動パターン導出状態 P A のような遊技者にとって不利な遊技状態では、遊技意欲（遊技を新たに始めるための意欲や、既に行っていた遊技を継続するための意欲を指す）が減退する傾向にある。

これに対し、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、上述の通り、特定変動において特定ハズレ図柄の停止表示により充足され得る遷移条件（v i）を設け、当該遷移条件が充足されることで特図変動パターン導出状態 P A から特図変動パターン導出状態 P B に遷移させる機能を有している。

以下、当該機能自体および当該機能に関連する機能の詳細を説明する。

【0127】

< 遷移条件（v i）について >

まず、図 1 3（a）および図 1 3（b）を用いて、遷移条件（v i）の詳細を説明する。

図 1 3（a）は、特図 1 に係る特図当否判定においてハズレが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選に用いられる乱数の範囲は、0 ～ 9 9 9 である。

図 1 3（b）は、特図 1 に係るハズレ図柄の種類と当該ハズレ図柄が停止表示された図柄変動の種類との組合せごとの状態遷移を整理した表であり、ハズレ図柄とは、特図当否判定においてハズレが導出された際に停止表示される停止図柄を指す。

【0128】

図 1 3（a）に示す通り、特図 1 に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、6 0 0 / 1 0 0 0（約 1 / 1. 6 7）の確率で図柄 D が、1 0 0 / 1 0 0 0（1 / 1 0）の確率で図柄 E が、1 0 0 / 1 0 0 0（1 / 1 0）の確率で図柄 F が、2 0 0 / 1 0 0 0 の確率で図柄 G が決定される。そして、特図変動パターン導出状態 P A において各ハズレ図柄が停止表示されたときの役割は、備考欄に記載の通りである。

【0129】

次に、図 1 3（b）に示す通り、遷移条件（v i）が充足されるための前提となる特定変動には、特定変動 H A と、特定変動 H B と、があり、これらの特定変動とハズレ図柄の組合せによってハズレ図柄が停止表示された際の挙動が変化する。

ここで、特定変動 H A とは、R A M クリア処理の実行を伴う電源投入後の最初の（１回転目の）特図 1 に係る図柄変動を指し、特定変動 H B とは、特図変動パターン導出状態 P B から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した後の最初の特図 1 に係る図柄変動、または特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した後の最初の特図 1 に係る図柄変動を指す。そして、以降の説明では、単に「特定変動」と記載した場合には、特定変動 H A および特定変動 H B の双方を指す。

【 0 1 3 0 】

具体的には、特定変動 H A において図柄 D が停止表示された場合には、現状（特図変動パターン導出状態 P A ）が維持される。

特定変動 H A において図柄 E が停止表示された場合、および特定変動 H A において図柄 F が停止表示された場合には、上述した特殊状態となる。

特定変動 H A において図柄 G が停止表示された場合には、当該停止表示を契機に、現在の特図変動パターン導出状態 P A から特図変動パターン導出状態 P B へ遷移する（遷移条件（v i）の成立）。

【 0 1 3 1 】

また、特定変動 H B において図柄 D が停止表示された場合には、特定変動 H A において図柄 D が停止表示された場合と同様に、現状が維持される。

特定変動 H B において図柄 E が停止表示された場合には、特殊状態となる。

特定変動 H B において図柄 F が停止表示された場合、特定変動 H B において図柄 G が停止表示された場合には、当該停止表示を契機に、現在の特図変動パターン導出状態 P A から特図変動パターン導出状態 P B へ遷移する（遷移条件（v i）の成立）。

【 0 1 3 2 】

なお、特定変動 H A および特定変動 H B のいずれとも異なり、かつ特図 1 に係る図柄変動である通常変動では、いずれのハズレ図柄が停止表示されても、現状（特図変動パターン導出状態 P A ）が維持される。これは、普図高確である特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C 中に特図 1 に係る図柄変動が実行され、当該図柄変動においてハズレ図柄が停止表示された場合も同様であり、当該普図高確に係る特図変動パターン導出状態が維持される。

【 0 1 3 3 】

このように、本実施形態において、特図変動パターン導出状態 P A における特定変動では、図柄 F または図柄 G（これらは、特定ハズレ図柄に相当）が停止表示されることで、遷移条件（v i）が充足されて当該特図変動パターン導出状態 P A から普図高確である特図変動パターン導出状態 P B への遷移が発生し得る。

これによれば、特定変動の存在により、特図変動パターン導出状態 P A における遊技意欲を向上させることができる。

なお、当該効果を奏するにあたっては、特定変動においてハズレ図柄が停止表示された場合に必ず普図高確となるようにしてもよい。この場合には、当該普図高確の設定による恩恵（有利度）が高くなり過ぎないように、当該普図高確に係る規定回数を複数種類設けてその中から一つの規定回数に係る普図高確を設定することを前提に、最も少ない規定回数に係る普図高確が設定される割合を最も高くすることが好ましい。当該機能は、本実施形態（特定変動においてハズレ図柄が停止表示された場合の一部で普図高確となるもの）に採用してもよい。

【 0 1 3 4 】

また、上述の通り、本実施形態では、特定変動 H A において図柄 F が停止表示された場合には、特図変動パターン導出状態 P A から特図変動パターン導出状態 P B への遷移が発生しないが、特定変動 H B において図柄 F が停止表示された場合には、特図変動パターン導出状態 P A から特図変動パターン導出状態 P B への遷移が発生する。

これによれば、特定ハズレ図柄が停止表示される場合の有利度に関し、特定変動 H A における当該有利度と特定変動 H B における当該有利度とを異ならせることで、特定変動全体の有利度を抑えつつも、特定変動 H A に起因する遊技意欲向上の効果、または特定変動

10

20

30

40

50

H Bに起因する遊技意欲向上の効果を高めることができる。

【0135】

特に、本実施形態では、特定変動H Bにおいて特定ハズレ図柄が停止表示される場合の有利度を、特定変動H Aにおいて特定ハズレ図柄が停止表示される場合の有利度よりも高くしている。

これによれば、朝一（電源投入直後）から特図変動パターン導出状態P Aにおける遊技意欲を段階的に高めることができる。これは、当該遊技機の稼働を高めることに繋がる。

【0136】

<特殊状態の役割について>

次に、図14を用いて、本実施形態における特殊状態の役割について説明する。

図14は、特殊状態および通常状態のそれぞれで大当たりが導出された場合について、大当たり遊技終了後の特図変動パターン導出状態を整理した表である。

なお、通常状態とは、特図変動パターン導出状態P Aのうちの特殊状態を除いた普図低確の状態であって、特図変動パターン導出状態P Aにおける大半を占める状態である。

【0137】

図14に示す通り、通常状態では、図柄Aに係る大当たりが導出された場合に当該大当たりに係る大当たり遊技の終了を契機に特図変動パターン導出状態P Cが設定され、図柄Bに係る大当たりが導出された場合、および図柄Cに係る大当たりが導出された場合には、これら的大当たりに係る大当たり遊技の終了を契機に特図変動パターン導出状態P Bが設定される。

【0138】

一方、特殊状態では、図柄Aに係る大当たりが導出された場合に加え、図柄Bに係る大当たりが導出された場合には、これら的大当たりに係る大当たり遊技の終了を契機に特図変動パターン導出状態P Cが設定され、図柄Cに係る大当たりが導出された場合には、これら的大当たりに係る大当たり遊技の終了を契機に特図変動パターン導出状態P Bが設定される。

そして、特図変動パターン導出状態P Cが特図変動パターン導出状態P Bよりも有利度が高いことは上述の通りである。

【0139】

すなわち、本実施形態では、特殊状態で大当たり遊技が生起された場合における当該大当たり遊技終了後の有利度が、通常状態で大当たり遊技が生起された場合における当該大当たり遊技終了後の有利度より高くなるように構成されている。さらに、特定変動でハズレ図柄が停止表示される場合の一部、すなわち、特定変動に係る特図当否判定の結果がハズレである場合の一部で、特殊状態が設定される。

これによれば、特定変動によって特図変動パターン導出状態P Bに遷移しなかった後の遊技において、有利度を抑えつつも、当該遊技における遊技意欲を高めることができる。

なお、当該効果を奏するにあたり、特殊状態で大当たり遊技が生起された場合の有利度と通常状態で大当たり遊技が生起された場合の有利度との違いを生む要因は、本実施形態のように、その後の普図高確に係る規定回数の違いに限らず、普図高確の設定有無（普図高確に係る規定回数の有無）であってもよい。

【0140】

また、特殊状態は、当該特殊状態において所定回数（本実施形態では、50回であり、特図変動パターン導出状態P Bの普図高確に係る規定回数である40回よりも多い）の図柄変動（特図1に係る図柄変動のみが対象であってもよいし、これに特図2に係る図柄変動を加えてもよい）が実行されたこと、または大当たり遊技が生起されたことを契機に終了する。

なお、上記所定回数は、本実施形態のように、あらかじめ定められた回数であってもよいし、複数種類の回数から一の回数が定まるものであってもよく、後者の仕様であれば、特殊状態に係る有利度を抑えつつも、特図変動パターン導出状態P Aにおける遊技進行を促すことができる。

【0141】

<高確煽り報知について>

次に、本実施形態では、特定変動（特定変動 H A、特定変動 H B）において実行され得る演出であって特図変動パターン導出状態 P B へ遷移するか否かを煽る高確煽り報知を実行可能としている。以下、図 1 5 ～図 2 3 を用いて、当該報知の詳細を説明する。

図 1 5 (a) は、特定変動 H A における特図当否判定の結果がハズレとなった場合に用いられる抽選テーブルを、図 1 5 (b) は、特定変動 H B における特図当否判定の結果がハズレとなった場合に用いられる抽選テーブルを、模式的に示す図であり、これらの抽選テーブルで用いられる乱数の範囲は 0 ～ 9 9 9 である。

図 1 6 ～図 1 9 は、特定変動 H A において実行される高確煽り報知の具体例を示す図であり、図 1 6 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 1 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 1 7 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 2 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 1 8 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 3 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 1 9 は、特定変動 H A において特図変動パターン H S P - K が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、示す図である。

図 2 0 ～図 2 3 は、特定変動 H B において実行される高確煽り報知の具体例を示す図であり、図 2 0 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 1 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 2 1 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 2 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 2 2 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P 3 - J が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、図 2 3 は、特定変動 H B において特図変動パターン H S P - K が決定された場合に実行される高確煽り報知の具体例を、示す図である。

【 0 1 4 2 】

まず、図 1 5 (a) および図 1 5 (b) に示す通り、特図変動における特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、特図変動パターン H S P 1 - J、特図変動パターン H S P 2 - J、特図変動パターン H S P 3 - J、および特図変動パターン H S P - K が決定され得、これらの特図変動パターンが決定される確率は、当該ハズレに係る停止図柄の種類によって異なる。

なお、これらの特図変動パターンに係る変動時間の詳細は省略するが、本実施形態は、これらの特図変動パターンの少なくとも一部（例えば、特図変動パターン H S P 3 - J、特図変動パターン H S P - K）は、特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C で決定され得る特図変動パターンのうち発展演出が実行される特図変動パターンに係る変動時間よりも長くなるように構成されている。これは、後述する高確煽り報知に対する注目度を高めることに寄与する。

【 0 1 4 3 】

具体的には、図 1 5 (a) に示す通り、特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 D が決定された場合には、 $500/1000$ ($1/2$) の確率で特図変動パターン H S P 1 - J が、 $300/1000$ (約 $1/3.33$) の確率で特図変動パターン H S P 2 - J が、 $200/1000$ ($1/5$) の確率で特図変動パターン H S P 3 - J が決定され、特図変動パターン H S P - K は決定されない。この場合、当該特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しない。

特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 E が決定された場合には、 $400/1000$ ($1/2.5$) の確率で特図変動パターン H S P 1 - J が、 $350/1000$ (約 $1/2.86$) の確率で特図変動パターン H S P 2 - J が、 $250/1000$ ($1/4$) の確率で特図変動パターン H S P 3 - J が決定され、特図変動パターン H S P - K は決定されない。この場合、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しないが、特殊状態へ遷移する。

特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 F が決定された場合には、特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 E が決定された場合と同様に、 $400/1000$ ($1/2.5$) の確率で特図変動パターン H S P 1 - J が、 $350/1000$ (約 $1/2.86$) の確率で特図変動パターン H S P 2 - J が、 $250/1000$ ($1/4$) の確率で特図変動パターン H S P 3 - J が決定され、特図変動パターン H S P - K は決定されない。この場

合、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しないが、特殊状態へ遷移する。

特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 G が決定された場合には、 $1000 / 1000$ ($1 / 1$) の確率で特図変動パターン H S P - K が決定され、図変動パターン H S P 1 - J ~ 特図変動パターン H S P 3 - J はいずれも決定されない。この場合、当該特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P B へ遷移する。

【0144】

図 15 (b) に示す通り、特定変動 H B においてハズレ図柄として図柄 D が決定された場合には、特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 D が決定された場合と同様に、 $500 / 1000$ ($1 / 2$) の確率で特図変動パターン H S P 1 - J が、 $300 / 1000$ (約 $1 / 3.33$) の確率で特図変動パターン H S P 2 - J が、 $200 / 1000$ ($1 / 5$) の確率で特図変動パターン H S P 3 - J が決定され、特図変動パターン H S P - K は決定されない。この場合、当該特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しない。

特定変動 H B においてハズレ図柄として図柄 E が決定された場合には、特定変動 H A においてハズレ図柄として図柄 E が決定された場合と同様に、 $400 / 1000$ ($1 / 2.5$) の確率で特図変動パターン H S P 1 - J が、 $350 / 1000$ (約 $1 / 2.86$) の確率で特図変動パターン H S P 2 - J が、 $250 / 1000$ ($1 / 4$) の確率で特図変動パターン H S P 3 - J が決定され、特図変動パターン H S P - K は決定されない。この場合、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しないが、特殊状態へ遷移する。

特定変動 H B においてハズレ図柄として図柄 F が決定された場合、および特定変動 H B においてハズレ図柄として図柄 G が決定された場合には、 $1000 / 1000$ ($1 / 1$) の確率で特図変動パターン H S P - K が決定され、図変動パターン H S P 1 - J ~ 特図変動パターン H S P 3 - J はいずれも決定されない。この場合、当該特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P B へ遷移する。

【0145】

このように、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しない特定変動では、特図変動パターン H S P 1 - J ~ 特図変動パターン H S P 3 - J のいずれかが決定される。一方、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移する特定変動では、特図変動パターン H S P - K が決定される。

そのため、特図変動パターン H S P 1 - J ~ 特図変動パターン H S P 3 - J では、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移するか否かを煽った上で特図変動パターン導出状態 P B へ遷移しないことを特定可能とする高確煽り報知が実行される。一方、特図変動パターン H S P - K では、特図変動パターン導出状態 P B へ遷移するか否かを煽った上で特図変動パターン導出状態 P B へ遷移することを特定可能とする高確煽り報知が実行される。以下、図 16 ~ 図 23 を用いて、その詳細を説明する。

【0146】

図 16 に示す通り、特定変動 H A において特図変動パターン H S P 1 - J が決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部 81 に係る表示領域において、当該高確煽り報知において敵キャラクタと戦う味方キャラクタを選択するキャラクタ選択 (図 16 の上段右側に示すシーン)、1 回目の敵キャラクタとのバトル (図 16 の下段左端、真ん中に示すシーン) の順に報知段階が進行し、当該 1 回目の敵キャラクタとのバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。

より具体的には、キャラクタ選択に係る報知段階 (以下、単に「キャラクタ選択」と称する) では、キャラクタ選択画像 k s g が表示される。そして、左カーソルボタン 38 c または右カーソルボタン 38 d を操作することで選択候補 (ハッチング部分) の味方キャラクタを切替ることが可能であり、演出ボタン 37 が操作された時点での選択候補が味方キャラクタとして決定される。なお、選択可能な味方キャラクタとしては、キャラクタ A (キャラ A)、キャラクタ B (キャラ B)、およびキャラクタ C (キャラ C) があり、詳細は後述するが、選択したキャラクタによってその後の敵キャラクタとのバトルにおけるチャンスアップ演出の実行割合が変化する。

また、図示は省略するが、1回目の敵キャラクタとのバトルに係る報知段階（以下、単に、「1回目のバトル」と称する）では、キャラクタ選択において選択された味方キャラクタが敵キャラクタと戦い、その勝敗が報知される。そして、当該バトルで味方キャラクタが敗北することは特図変動パターン導出状態PBへ遷移しないことに対応する。これらは、後述する2回目の敵キャラクタとのバトル、および3回目の敵キャラクタとのバトルにおいても同様である。ただし、1回目～3回目の敵キャラクタとのバトルでは、互いに対峙する敵キャラクタが異なる。さらに、図16を含む以降の図面において、メイン表示部81に係る表示領域内に記載された下線付きの文字は、実行される報知の内容を説明するものであり、実際にメイン表示部81に係る表示領域に表示されるものではない。

【0147】

図17に示す通り、特定変動HAにおいて特図変動パターンHSP2-Jが決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択（図示省略）、1回目のバトル、2回目の敵キャラクタとのバトルに係る報知段階（以下、単に、「2回目のバトル」と称する）の順に報知段階が進行し、当該2回目の敵キャラクタとのバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。このように、本実施形態における高確煽り報知では、1回目のバトルで味方キャラクタが勝利すると、次のバトルに進む。これは、2回目のバトルで味方キャラクタが勝利する場合も同様である。

【0148】

図18に示す通り、特定変動HAにおいて特図変動パターンHSP3-Jが決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択（図示省略）、1回目のバトル（図示省略）、2回目のバトル、3回目の敵キャラクタとのバトルに係る報知段階（以下、単に、「3回目のバトル」と称する）の順に報知段階が進行し、当該3回目の敵キャラクタとのバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。

【0149】

図19に示す通り、特定変動HAにおいて特図変動パターンHSP-Kが決定された場合、すなわち、当該特定変動HAの終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移する場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択（図示省略）、1回目のバトル（図示省略）、2回目のバトル、3回目のバトルの順に報知段階が進行し、当該3回目のバトルで味方キャラクタが勝利する内容となる。

このように、本実施形態における高確煽り報知では、3回目のバトルで味方キャラクタが勝利することは、特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移することに対応する。

【0150】

なお、図16～図18に示す通り、特定変動HAにおける高確煽り報知において敵キャラクタとのバトルに敗北した場合、すなわち、特定変動HAの終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移しなかった場合には、メイン表示部81に係る表示領域に表示される背景画像が昼ステージとなる。ここで、背景画像とは、最も後ろのレイヤに表示されることで、上述した装飾図柄に係る図柄列の変動表示等の変動演出の後ろ側で表示される画像である。

一方、図19に示す通り、特定変動HAにおける高確煽り報知において3回目のバトル、すなわち、特定変動HAの終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移する場合には、メイン表示部81に係る表示領域に「チャレンジモードGET」との文字を含むチャレンジモード突入画像ctgが表示される。

【0151】

続いて、図20に示す通り、特定変動HBにおいて特図変動パターンHSP1-Jが決定された場合における高確煽り報知は、特定変動HAにおいて特図変動パターンHSP1-Jが決定された場合における高確煽り報知と同様に、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択、1回目のバトルの順に報知段階が進行し、当該1回目のバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。

10

20

30

40

50

ただし、特定変動HBにおいて特図変動パターンHSP1-Jが決定された場合における高確煽り報知は、当該キャラクタ選択の前に「バトル突入」との文字を含むバトル突入画像btgが表示される報知段階がある点で、特定変動HAにおいて特図変動パターンHSP1-Jが決定された場合における高確煽り報知と異なる。これは、後述する図21～図23に示す具体例においても同様である。

【0152】

図21に示す通り、特定変動HBにおいて特図変動パターンHSP2-Jが決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択、1回目のバトル、2回目のバトルの順に報知段階が進行し、当該2回目のバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。

10

図22に示す通り、特定変動HBにおいて特図変動パターンHSP3-Jが決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択、1回目のバトル、2回目のバトル、3回目のバトルの順に報知段階が進行し、当該3回目のバトルで味方キャラクタが敗北する内容となる。

図23に示す通り、特定変動HBにおいて特図変動パターンHSP-Kが決定された場合における高確煽り報知は、メイン表示部81に係る表示領域において、キャラクタ選択、1回目のバトル、2回目のバトル、3回目のバトルの順に報知段階が進行し、当該3回目のバトルで味方キャラクタが勝利する内容となる。

【0153】

なお、図20～図23に示す通り、特定変動HBにおける高確煽り報知において敵キャラクタとのバトルに敗北した場合、すなわち、特定変動HBの終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移しなかった場合には、メイン表示部81に係る表示領域に表示される背景画像がタフステージとなる。そのため、本実施形態では、特定変動における高確煽り報知において敵キャラクタとのバトルに敗北した後に、当該特定変動が特定変動HAであったか、当該特定変動が特定変動HBであったかを特定可能となる。

20

一方、図23に示す通り、特定変動HBにおける高確煽り報知において3回目のバトル、すなわち、特定変動HBの終了を契機に特図変動パターン導出状態PBへ遷移する場合には、メイン表示部81に係る表示領域に「チャレンジモードGET」との文字を含むチャレンジモード突入画像ctgが表示される。これは、図19に示す具体例と同様である。

30

【0154】

以上説明した通り、本実施形態では、特定変動HB（特図変動パターン導出状態PBから特図変動パターン導出状態PAに遷移した後の最初の特図1に係る図柄変動、または特図変動パターン導出状態PCから特図変動パターン導出状態PAに遷移した後の最初の特図1に係る図柄変動）において実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数が、特定変動HA（RAMクリア処理の実行を伴う電源投入後の最初の特図1に係る図柄変動）において実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数よりも多くなる。

これによれば、特定変動のうちの特定変動HBをより盛り上げることができる。そして、これは、特図変動パターン導出状態PAにおける遊技意欲を高めることに繋がる。

なお、当該効果を奏するにあたっては、特定変動HBにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数と、特定変動HAにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数とが同一となる場合があってもよい。

40

また、特定変動HBにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数と、特定変動HAにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数との差は、本実施形態の差（1つ）に限らない。ただし、当該段階数の差は、特定変動HAにおいて実行される高確煽り報知と、特定変動HBにおいて実行される高確煽り報知とで共通する報知段階の数（キャラクタ選択～3回目のバトルである4つ）よりも小さいことが好ましい。

また、構成する報知段階の数が少ない方の高確煽り報知（特定変動HAにおいて実行される高確煽り）を構成する報知段階の数は、一つであってもよい。

これらの補足は、後述する各発明において適用することができる。

50

【0155】

よって、遊技機10において、遊技状態管理手段（遊技状態制御手段155）は、図柄変動を実行可能な遊技状態として、第一始動口（第1始動口57）に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態（特図変動パターン導出状態PA）と、第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態（特図変動パターン導出状態PB）と、を設定可能であり、特定条件が充足された後の最初の第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る当否判定によって特定結果が導出されなかったとき（ハズレ）の一部で、当該特定変動の終了を契機に第二遊技状態が設定され、報知制御手段（第1副制御基板200、第2副制御基板300）は、特定条件が充足されてから特定変動が終了するまでの期間において、特定報知（高確煽り報知）を実行させることが可能であり、特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の報知段階において第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、特定条件には、第一特定条件（RAMクリア処理の実行を伴う電源投入）と、第二特定条件（特図変動パターン導出状態PBから特図変動パターン導出状態PAへの遷移、または特図変動パターン導出状態PCから特図変動パターン導出状態PAへの遷移）と、があり、第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における特定報知を構成する報知段階の数が、第一特定条件が充足されたときにおける特定報知を構成する報知段階の数よりも多い、と換言できる。

10

【0156】

特に、本実施形態において、特定変動HBは、特図変動パターン導出状態PBから特図変動パターン導出状態PAへ遷移した後の最初の特図1に係る図柄変動、または特図変動パターン導出状態PCから特図変動パターン導出状態PAへ遷移した後の最初の特図1に係る図柄変動である。一方、特定変動HAは、これらの遷移を含まない。

20

これによれば、有利な特図変動パターン導出状態（特図変動パターン導出状態PB、または特図変動パターン導出状態PC）の終了による遊技興趣の低下を抑止することができる。

【0157】

よって、遊技機10において、上記第一特定条件は、上記第二遊技状態から上記第一遊技状態への遷移を含まず、上記第二特定条件は、上記第二遊技状態から上記第一遊技状態への遷移を含む、と換言できる。

30

【0158】

さらに、本実施形態では、上述した特定変動HBにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数と、特定変動HAにおいて実行される高確煽り報知を構成する報知段階の数との差は、バトル突入画像btgが表示される報知段階の有無で実現されている。

そして、バトル突入画像btgが表示される報知段階は、いずれの高確煽り報知においても、最後の報知段階とは異なる報知段階である。その上で、いずれの高確煽り報知においても、バトル突入画像btgが表示される報知段階では、高確煽り報知が終了することなく、次の段階に進む。

これによれば、特定変動HBにおいて、高確煽り報知を構成する報知段階を相対的に多くすることによる期待感の低下を抑えることができる。

40

【0159】

よって、遊技機10において、第二特定条件（特図変動パターン導出状態PBから特図変動パターン導出状態PAへの遷移、または特図変動パターン導出状態PCから特図変動パターン導出状態PAへの遷移）に係る特定報知（高確煽り報知）に特定の報知段階（バトル突入画像btgが表示される報知段階）が含まれかつ第一特定条件（RAMクリア処理の実行を伴う電源投入）に係る特定報知に特定の報知段階が含まれないことで、第二特定条件に係る特定報知を構成する報知段階の数が第一特定条件に係る特定報知を構成する報知段階の数より多くなり得、特定の報知段階は、第二特定条件に係る特定報知を構成する報知段階のうちの最後の報知段階とは異なる報知段階であり、特定報知における特定の報知段階が実行されたときには、当該特定の報知段階で特定報知が終了せずに当該特定

50

の報知段階の次の報知段階が実行される、と換言できる。

【0160】

特に、本実施形態では、上記特定の報知段階が上記特定報知を構成する最初の段階となっている。

これによれば、特定報知に係る期待感の低下を抑える効果を高めることができる。

【0161】

また、本実施形態における高確煽り報知では、遊技操作によって味方キャラクターを選択可能とすることで、その後の高確煽り報知の報知内容を変えることができる。

これによれば、高確煽り報知に対する注目度を高めることができる。

なお、当該効果を奏するにあたり、遊技操作によって少なくとも高確煽り報知における最後の報知段階（3回目のバトル）の報知内容が変更可能に構成されていればよく、当該最後の報知段階の手前の報知段階については、当該遊技操作によってその報知内容が変更されなくてもよい。

【0162】

よって、遊技機10において、少なくとも最後の報知段階（3回目のバトル）における報知内容は、遊技操作によって変更可能に構成されている、と換言できる。

【0163】

また、本実施形態とは異なるが、キャラクター選択における報知段階によって選択した味方キャラクターによって敵キャラクターとのバトル回数を1回とし、当該1回の敵キャラクターとのバトルの勝敗によって特図変動パターン導出状態PBへの遷移有無を報知するように構成してもよい。すなわち、高確煽り報知における所定の報知段階における遊技操作によってその後の報知段階の数が変化（増減）するようにしてもよい。

これによっても、高確煽りに対する注目度を高めることができる。

【0164】

よって、上記特定報知における遊技操作によって、その後の当該特定報知を構成する報知段階の数が変化し得る、と換言できる。

【0165】

＜高確煽り報知におけるチャンスアップについて＞

次に、図24を用いて、高確煽り報知におけるチャンスアップについて、その詳細を説明する。

図24（a）は、味方キャラクターとしてキャラクターAが選択された場合における敵キャラクターとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、図24（b）は、味方キャラクターとしてキャラクターBが選択された場合における敵キャラクターとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、図24（c）は、味方キャラクターとしてキャラクターCが選択された場合における敵キャラクターとのバトル中におけるセリフ色の決定に用いられる抽選テーブルを、模式的に示す図であり、これらの抽選テーブルで用いられる乱数の範囲は0～999である。さらに、これらの抽選テーブルは、特定変動HAおよび特定変動HBで共通して使用される。

ここで、セリフ色とは、敵キャラクターとのバトル中においてメイン表示部81に係る表示領域に表示される味方キャラクターや敵キャラクターが発するセリフに対応する文字（テロップ）の色を示す。

【0166】

図24（a）に示す通り、キャラクター選択においてキャラクターAが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP1-Jである場合（特図変動パターン導出状態PBへ遷移しない場合）には、1000/1000（1/1）の確率で白色が決定され、赤色および金色は決定されない。

キャラクター選択においてキャラクターAが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP2-Jである場合（特図変動パターン導出状態PBへ遷移しない場合）には、700/1000（約1/1.43）の確率で白色が、300/1000（約1/3.33）の確率で赤色が決定され、金色は決定されない。

キャラクタ選択においてキャラクタAが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP3-Jである場合（特図変動パターン導出状態PBへ遷移しない場合）には、600/1000（約1/1.67）の確率で白色が、400/1000（1/2.5）の確率で赤色が決定され、金色は決定されない。

キャラクタ選択においてキャラクタAが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP-Kである場合（特図変動パターン導出状態PBへ遷移する場合）には、400/1000（1/2.5）の確率で白色が、400/1000（1/2.5）の確率で赤色が、200/1000（1/5）の確率で金色が決定される。

【0167】

図24（b）に示す通り、キャラクタ選択においてキャラクタBが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP1-Jである場合、および特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP2-Jである場合には、1000/1000（1/1）の確率で白色が決定され、赤色および金色は決定されない。

キャラクタ選択においてキャラクタBが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP3-Jである場合には、800/1000（1・1.25）の確率で白色が、200/1000（1/5）の確率で赤色が決定され、金色は決定されない。

キャラクタ選択においてキャラクタBが選択された場合において、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP-Kである場合には、200/1000（1/5）の確率で白色が、400/1000（1/2.5）の確率で赤色が、400/1000（1/2.5）の確率で金色が決定される。

【0168】

このように、本実施形態では、高確煽り報知におけるセリフ色によって、当該高確煽り報知において特図変動パターン導出状態PBへの遷移が報知される期待度が示唆される。

一方で、バトル突入画像btgは、あらかじめ定められた一の報知態様であり、バトル突入画像btgが表示される報知段階では、当該高確煽り報知において特図変動パターン導出状態PBへの遷移が報知される期待度が示唆されない。

これによれば、バトル突入画像btgが表示される報知段階よりも後の報知段階において期待感を抱かせることができる。さらに、バトル突入画像btgが表示される報知段階の有無によって高確煽り報知において特図変動パターン導出状態PBへの遷移が報知されるか否かの推測し易さに影響を与えないようにすることができる。

なお、当該効果にあたっては、当該後の報知段階のすべてで報知態様によって特図変動パターン導出状態PBへの遷移期待度が示唆されてもよいし、当該後の報知段階の一部で報知態様によって特図変動パターン導出状態PBへの遷移期待度が示唆されてもよい。

また、バトル突入画像btgは、あらかじめ定められた一の報知態様に限らず、今回の特定変動で決定された特図変動パターンの種類を参照せずに決定されるのであれば、複数の報知態様から一の報知態様が決定されてもよい。

【0169】

よって、遊技機10において、特定の報知段階（バトル突入画像btgが表示される報知段階）を含む特定報知において、特定の報知段階を除く報知段階の少なくとも一部で、第二遊技状態（特図変動パターン導出状態PB）の設定に係る期待度を示唆する報知態様になり、特定の報知段階で、第二遊技状態の設定に係る期待度を示唆する報知態様にならない、と換言できる。

【0170】

特に、本実施形態では、特定変動における特図変動パターンが特図変動パターンHSP-Kである場合にセリフ色として金色（特図変動パターン導出状態PBへの遷移が確定的になる報知態様）が決定される割合について、キャラクタBが選択された場合の当該割合が、キャラクタAが選択された場合の当該割合よりも高い。さらに、特定変動における特

10

20

30

40

50

図変動パターンが特図変動パターンHSP2-Jや特図変動パターンHSP3-Jである場合において赤色が決定される割合について、キャラクタBが選択された場合の当該割合が、キャラクタAが選択された場合の当該割合よりも低い。

すなわち、セリフ色による特図変動パターン導出状態PBの遷移に係る期待度の示唆精度が、キャラクタAが選択された場合よりもキャラクタBが選択された場合の方が高い。

【0171】

なお、図24(c)に示す通り、キャラクタ選択においてキャラクタCが選択された場合には、当該特定変動における特図変動パターンの種類によらず白色が決定され、赤色および金色は決定されない。

これによれば、キャラクタ選択においてキャラクタCを選択した場合には、高確煽り報知において純粋に段階が進行するか否かに集中させることができる。

【0172】

<他の変形例等について>

以上の説明に記載されていない変形例等について、以下に補足する。

【0173】

まず、上述の通り、本実施形態では、特図変動パターン導出状態PBや特図変動パターン導出状態PCにおいて生起された小当り遊技においてV入賞領域を遊技球が通過しなかった場合には、当該小当り遊技の終了後に大当り遊技が生起されないとともに、当該特図変動パターン導出状態が終了して特図変動パターン導出状態PAに遷移するが、当該場合における特図変動パターン導出状態PAにおける最初の特図1に係る図柄変動は、特定変動HAとして扱われる。

すなわち、小当り遊技において遊技球がV入賞領域を通過せずに大当り遊技が生起されなかったことに基づいて特図変動パターン導出状態PAに遷移する場合には、図柄変動の実行によって特図変動パターン導出状態PBや特図変動パターン導出状態PCから特図変動パターン導出状態PAに遷移する場合と比較して、その後の特定変動において実行される高確煽り報知の段階数が少なくなる。

これによれば、イレギュラーなルートで特図変動パターン導出状態PBや特図変動パターン導出状態PCが終了した遊技者に対し、高確煽り報知に過度な期待感を抱かせないようにすることで、当該高確煽り報知によって特図変動パターン導出状態PBへの遷移が報知されなかったことによる著しい遊技興趣の低下を抑止することができる。

【0174】

よって、遊技機10において、第二始動口(第2始動口59)への遊技球の入賞に基づいて実行される図柄変動に係る特定結果には、少なくとも小当りが含まれ、当り遊技には、小当り遊技および大当り遊技が含まれ、当否判定によって小当りが導出されたときには、当該当否判定が実行された図柄変動の終了後に小当り遊技を生起し、小当り遊技において遊技球が所定領域(V入賞領域)を通過したときには当該小当り遊技の終了後に大当り遊技を生起し、第二遊技状態(特図変動パターン導出状態PB)において小当り遊技が生起されかつ当該小当り遊技で遊技球が所定領域を通過しなかったときには、当該第二遊技状態から第一遊技状態(特図変動パターン導出状態PA)へ遷移可能に構成され、第二特定条件には、第三特定条件と、第四特定条件と、があり、第三特定条件は、当否判定で特定結果が導出されなかった図柄変動の実行によって第二遊技状態から第一遊技状態へ遷移することを少なくとも含み、第四特定条件は、小当り遊技において遊技球が所定領域を通過しなかったことによって第二遊技状態から第一遊技状態へ遷移することを少なくとも含み、第四特定条件が充足されたときにおける特定報知(高確煽り報知)を構成する報知段階の数が、第三特定条件が充足されたときの少なくとも一部における特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、と換言できる。

【0175】

特に、小当り遊技において遊技球がV入賞領域を通過せずに大当り遊技が生起されなかったことに基づいて特図変動パターン導出状態PAに遷移する場合と、上述したRAMクリア処理の実行を伴う電源投入がなされた場合とで、その後の特定変動が特定変動HAと

10

20

30

40

50

なり、当該特定変動において実行される高確煽り報知の段階数が同一となる。

これによれば、特定変動 H B において実行される高確煽り報知の段階数が多いことを認識させ易くすることができる。

【0176】

よって、遊技機 10 において、上記第四特定条件が充足されたときにおける上記特定報知を構成する報知段階の数と、上記第一特定条件が充足されたときにおける上記特定報知を構成する報知段階の数と、が同一である、と換言できる。

【0177】

また、特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した時点で、特図 1 に係る図柄変動が保留されている場合には、その後に実行される特定変動を特定変動 H A として扱ってもよい。

10

すなわち、特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した時点で、特図 1 に係る図柄変動が保留されている場合には、図柄変動の実行によって特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した時点で、特図 1 に係る図柄変動が保留されていない場合と比較して、その後の特定変動において実行される高確煽り報知の段階数が少なくなる。

これによれば、遊技者がスムーズな遊技進行（少ない報知段階）を望んでいるときに、当該遊技者の遊技意欲を損なわないようにすることができる。

【0178】

20

よって、遊技機 10 において、上記第一特定条件は、第二遊技状態（特図変動パターン導出状態 P B）から第一遊技状態（特図変動パターン導出状態 P A）への遷移を含まず、第二特定条件は、第二遊技状態から第一遊技状態への遷移を少なくとも含み、第二特定条件が充足された際に第一始動口（第 1 始動口 57）に係る図柄変動が保留されているときにおける特定報知（高確煽り報知）を構成する報知段階の数が、第二特定条件が充足された際に第一始動口に係る図柄変動が保留されていないときの少なくとも一部における特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、と換言できる。

【0179】

特に、特図変動パターン導出状態 P B や特図変動パターン導出状態 P C から特図変動パターン導出状態 P A に遷移した時点で、特図 1 に係る図柄変動が保留されている場合と、上述した R A M クリア処理の実行を伴う電源投入がなされた場合とで、その後の特定変動が特定変動 H A となり、当該特定変動において実行される高確煽り報知の段階数が同一となる。

30

これによれば、特定変動 H B において実行される高確煽り報知の段階数が多いことを認識させ易くすることができる。

【0180】

よって、遊技機 10 において、上記第二特定条件が充足された際に第一始動口（第 1 始動口 57）に係る図柄変動が保留されているときにおける特定報知を構成する報知段階の数と、上記第一特定条件が充足されたときにおける特定報知（高確煽り報知）を構成する報知段階の数と、が同一である、と換言できる。

40

【0181】

また、上述した本実施形態では、特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P B へ遷移可能としていたが、特定変動の終了を契機に特図変動パターン導出状態 P C へ遷移可能としてもよい。

【0182】

また、本実施形態における特殊状態は、普図当否判定において普図当りが導出される確率が、普図低確よりも高く、普図高確よりも低いものとしているが、特殊状態における当該確率と普図高確における当該確率を同じにしてもよい。この場合には、特殊状態において普図当りが導出された場合の普通電動役物 61 の開放パターン（一回の普通電動役物 61 の開放に係る開放時間）を、実質的に遊技球を拾わないものとする必要があり、当該開

50

放パターンに係る機能は、本実施形態における特殊状態に採用してもよい。

【0183】

また、本実施形態では、特定変動において高確煽り報知が開始され、かつ当該特定変動において当該高確煽り報知が終了するが、これに限らない。すなわち、特定変動と高確煽り報知の実行期間とが重複する期間が存在すれば、高確煽り報知が特定変動の開始前から開始されてもよいし、高確煽り報知が特定変動の終了後まで継続してもよいし、これらの組合せであってもよい。

【0184】

また、上述の通り、本実施形態における特定変動は、特定変動H Aおよび特定変動H Bのみであったが、特殊状態から通常状態への遷移が発生した後の最初の図柄変動（特定変動H Aや特定変動H Bと同様に、最初の図柄変動でなくてもよい）を特定変動としてもよい。

10

これによれば、特殊状態の終了が近くなった遊技における遊技意欲の減退を抑えることができる。

【0185】

また、本実施形態に係る説明では省略したが、本実施形態に係る遊技機10は、当り遊技中（大当り遊技中、小当り遊技中）、および普図高確中に、これらの状態であることをホールコンピューターやデータ表示器へ伝達する外部信号を出力可能になっている。特に、普図高確（特図変動パターン導出状態P Bまたは特図変動パターン導出状態P C）が終了する場合には、当該普図高確終了時に残存した特図2に係る図柄変動の保留の消化中、および当該特図2に係る図柄変動の保留がすべて消化されてから一定時間経過するまで、外部信号の出力を継続している。

20

そのため、本実施形態では、普図高確終了後の特定変動の開始時点において外部信号が出力されている最中に特定変動H Bが開始され得る。

【0186】

また、本実施形態に係る遊技機10には、特図当否判定において大当りおよび大当り遊技を生起可能な小当りの双方を導出可能ないわゆる一種二種混合機を採用しているが、これに限らず、いわゆる二種当りのみを導出可能なものを採用してもよい。

【0187】

また、各特図変動パターン導出状態では、図9～図11で示した特図変動パターン抽選テーブルを用いて特図変動パターンが決定される場合があれば、他の特図変動パターン抽選テーブルを用いて特図変動パターンが決定される場合があってもよいし、特図変動パターン抽選テーブルを用いることなく（抽選を行うことなく）特図変動パターンが決定される場合があってもよい。ただし、各特図変動パターン導出状態では、当該特図変動パターン導出状態が継続する期間の半分以上の期間において、図9～図11で示した特図変動パターン抽選テーブルを用いた特図変動パターンの決定がなされることが好ましい。

30

【0188】

また、本実施形態における確率、割合、頻度の高低や、回数の多少は、各関係性が担保されていれば、値の小さい方が0であってもよいし、値の大きい方が最大値であってもよい。特に、上述した各割合の高低については、現象面が担保されていれば、各割合の高低を実現するための制御は問わない。

40

また、本実施形態において図示した抽選テーブルにおける各抽選値は一例であって、抽選テーブル同士の大小関係が維持されていれば、各抽選値は当該範囲において任意の値を採用してもよい。

【0189】

また、上述の説明では、復電時のRAMクリアスイッチ43の状態を参照して復電時の復帰状態を決定しているが、復電時からのRAMクリアスイッチ43のON状態の時間が規定時間（例えば、3s）を超えるか否かを参照するようにしてもよい。このようにすれば、誤ったRAMクリア処理の発生をより抑えることができる。

【0190】

50

また、上述の説明では、復電時の復帰状態を決定するにあたり、中枠開扉センサ 76 の状態（中枠 17 の開閉状態）を参照していたが、当該状態を参照せずに復帰状態を設定するようにしてもよい。この場合には、一律に、中枠開扉センサ 76 が ON（中枠 17 が開放状態）の場合に従って復電時の復帰状態を設定すればよい。

【0191】

以上で説明した本発明は、上述の説明に限定されるものではなく、本発明の目的が達成される限りにおける種々の変形、改良等の態様も含む。

【0192】

<付記>

本実施形態は、次のような技術思想を包含する。

(1)

遊技球を発射可能であり、第一始動口または第二始動口への遊技球の入賞に基づいて当否判定の実行を伴う図柄変動を実行可能であり、前記当否判定によって特定結果が導出されたときには、当該当否判定が実行された図柄変動の終了後に当り遊技を生起可能であり、変動開始条件が充足されるまで前記第一始動口に係る図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、

遊技状態管理手段と、

報知手段と、

前記報知手段を制御する報知制御手段と、

を備え、

前記遊技状態管理手段は、図柄変動を実行可能な遊技状態として、前記第一始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第一遊技状態と、前記第二始動口に向けた遊技球の発射が推奨される第二遊技状態と、を設定可能であり、

特定条件が充足された後の最初の前記第一始動口に係る図柄変動である特定変動において、当該特定変動に係る前記当否判定によって前記特定結果が導出されなかったときの一部で、当該特定変動の終了を契機に前記第二遊技状態が設定され、

前記報知制御手段は、前記特定条件が充足されてから前記特定変動が終了するまでの期間において、特定報知を実行させることが可能であり、

前記特定報知は、複数の報知段階で構成され得る報知であって、当該複数の報知段階のうちの最後の段階において前記第二遊技状態が設定されるか否かを特定可能とする報知であり、

前記特定条件には、第一特定条件と、第二特定条件と、があり、

前記第二特定条件が充足されたときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第一特定条件が充足されたときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数よりも多く、

前記第一特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を含まず、

前記第二特定条件は、前記第二遊技状態から前記第一遊技状態への遷移を少なくとも含み、

前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されているときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数が、前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されていないときの少なくとも一部における前記特定報知を構成する報知段階の数よりも少ない、

ことを特徴とする遊技機。

(a)

上記(1)に記載の遊技機であって、

前記第二特定条件が充足された際に前記第一始動口に係る図柄変動が保留されているときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数と、前記第一特定条件が充足されたときにおける前記特定報知を構成する報知段階の数と、が同一である、

ことを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

10

20

30

40

50

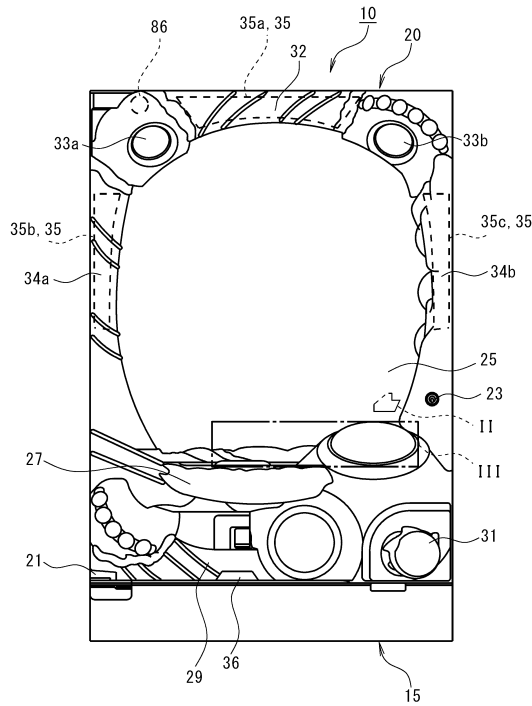
【 0 1 9 3 】

1 0	遊技機	
1 5	外枠	
1 7	中枠	
2 0	前枠	
2 1	ヒンジ機構	
2 2	可動装飾体	
2 3	シリンダ錠	
2 5	透明部材	
2 7	上球受け皿	10
2 9	下球受け皿	
3 1	操作ハンドル	
3 2	上枠部	
3 3	(3 3 a、3 3 b)	スピーカ
3 4 a、3 4 b	左右側枠部	
3 5	(3 5 a、3 5 b、3 5 c)	枠ランプ
3 6	球抜き機構	
3 7	演出ボタン	
3 8	カーソルボタン	
3 8 a	上カーソルボタン	20
3 8 b	下カーソルボタン	
3 8 c	左カーソルボタン	
3 8 d	右カーソルボタン	
3 8 e	中カーソルボタン	
3 9	メイン操作部	
3 9 a	玉貸ボタン	
3 9 b	返却ボタン	
4 0	電源スイッチ	
4 3	R A Mクリアスイッチ	
4 5	開閉カバー	30
4 6	遊技球タンク	
4 7	タンクレール	
4 8	払出ユニット	
4 9	払出通路	
5 0	遊技盤	
5 0 a	遊技領域	
5 1	外レール	
5 2	風車	
5 3	内レール	
5 4	保護部材	40
5 5	大入賞口	
5 7	第 1 始動口	
5 9	第 2 始動口	
6 1	普通電動役物	
6 2	普通電動役物ソレノイド	
6 3	ゲート	
6 5	特別電動役物	
6 6	特別電動役物ソレノイド	
6 7	一般入賞口	
6 9	アウト口	50

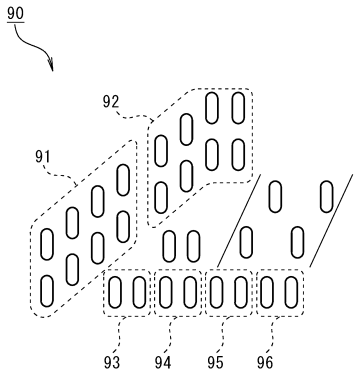
7 0	第 1 始動口センサ	
7 1	第 2 始動口センサ	
7 2	大入賞口センサ	
7 3	一般入賞口センサ	
7 4	ゲートセンサ	
7 5	アウト球センサ	
7 6	中枠開扉センサ	
7 7	前枠開扉センサ	
8 0	演出表示装置	
8 1	メイン表示部	10
8 2	サブ表示部	
8 2 a	上サブ表示部	
8 2 b	左サブ表示部	
8 2 c	右サブ表示部	
9 0	図柄表示装置	
9 1	第 1 特別図柄表示装置	
9 2	第 2 特別図柄表示装置	
9 3	普通図柄表示装置	
9 4	第 1 特別図柄保留ランプ	
9 5	第 2 特別図柄保留ランプ	20
9 6	普通図柄保留ランプ	
1 0 0	主制御基板	
1 0 1	C P U	
1 0 2	R O M	
1 0 3	R A M	
1 0 4	I / O ポート	
1 0 5	乱数回路	
1 0 9	主制御基板ケース	
1 1 0	入球判定手段	
1 1 5	メイン乱数発生手段	30
1 2 0	メイン保留制御手段	
1 2 5	事前判定手段	
1 3 0	特図抽選手段	
1 3 1	特図当否判定手段	
1 3 2	特図停止図柄抽選手段	
1 3 3	特図変動パターン導出手段	
1 3 5	普図抽選手段	
1 4 0	大当り遊技制御手段	
1 4 5	図柄表示制御手段	
1 5 0	電動役物制御手段	40
1 5 5	遊技状態制御手段	
1 6 0	メイン情報記憶手段	
1 6 5	メインエラー制御手段	
1 7 0	メインコマンド管理手段	
1 7 5	復電処理実行手段	
1 7 6	復帰状態設定手段	
1 7 9	遊技可能状態移行手段	
1 8 0	電断処理実行手段	
2 0 0	第 1 副制御基板	
2 0 1	C P U	50

2 0 2	R O M	
2 0 3	R A M	
2 0 4	I / O ポート	
2 0 9	第 1 副制御基板ケース	
2 1 0	サブ乱数発生手段	
2 2 0	通常演出制御手段	
2 2 1	演出モード制御手段	
2 2 2	演出ルート決定手段	
2 2 3	サブ保留制御手段	
2 2 4	先読み演出制御手段	10
2 2 5	演出内容決定手段	
2 2 6	装飾図柄制御手段	
2 2 7	大当り演出制御手段	
2 3 0	サブエラー制御手段	
2 4 0	ランプ制御手段	
2 4 5	可動役物制御手段	
2 6 0	サブ情報記憶手段	
2 7 0	サブコマンド管理手段	
3 0 0	第 2 副制御基板	
3 0 1	C P U	20
3 0 2	R O M	
3 0 3	R A M	
3 0 4	I / O ポート	
3 0 9	第 2 副制御基板ケース	
3 1 0	音声制御基板	
3 1 1	C P U	
3 1 2	R O M	
3 1 3	R A M	
3 1 4	I / O ポート	
4 0 0	払出制御基板	30
4 0 9	払出制御基板ケース	
5 0 0	電源制御基板	
5 0 1	通常電源回路	
5 0 2	バックアップ電源回路	
5 0 3	電断検出回路	
5 0 9	電源制御基板ケース	
8 1 1	表示領域	
8 1 2	表示領域	
8 1 3	表示領域	
X	第 1 流路	40
Y	第 2 流路	
k s g	キャラクタ選択画像	
c t g	チャレンジモード突入画像	
b t g	バトル突入画像	

【図面】
【図 1】



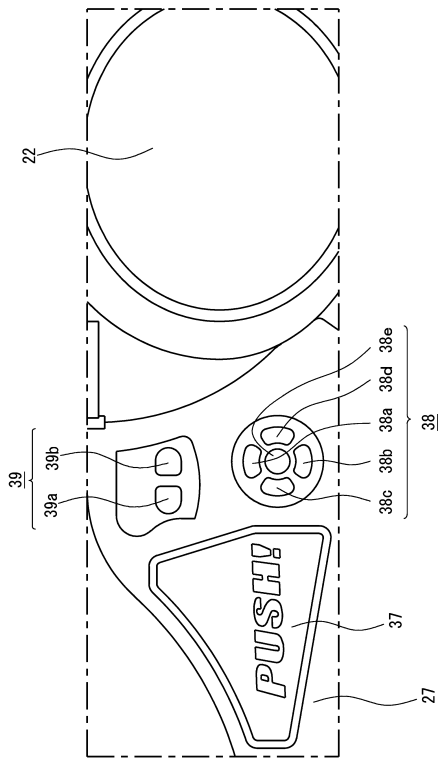
【図 2】



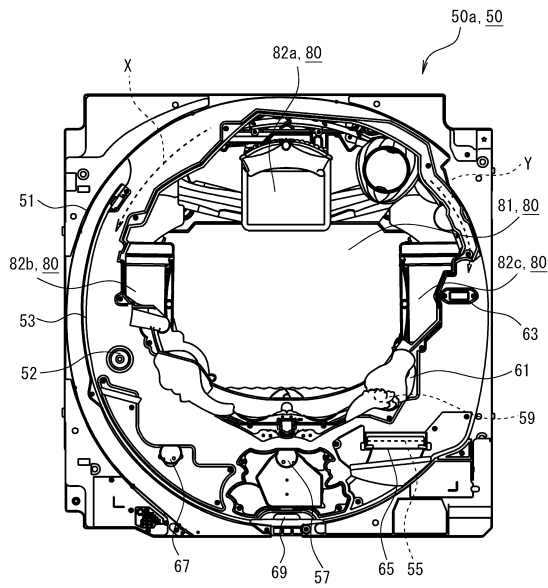
10

20

【図 3】



【図 4】

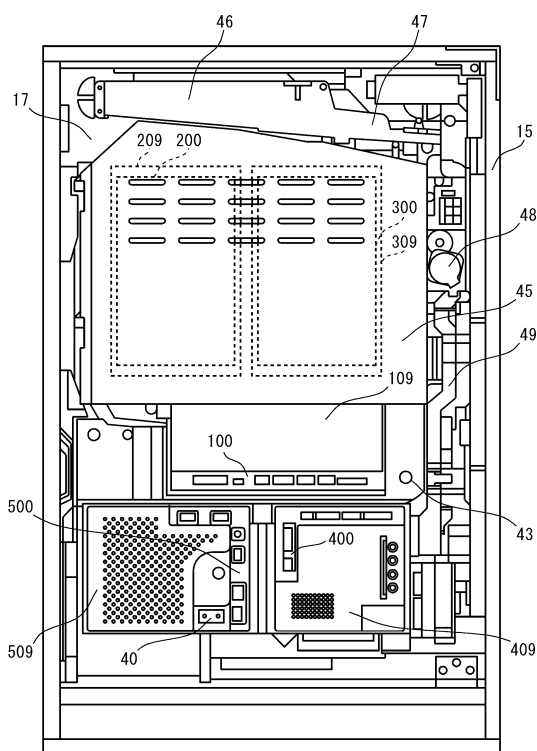


30

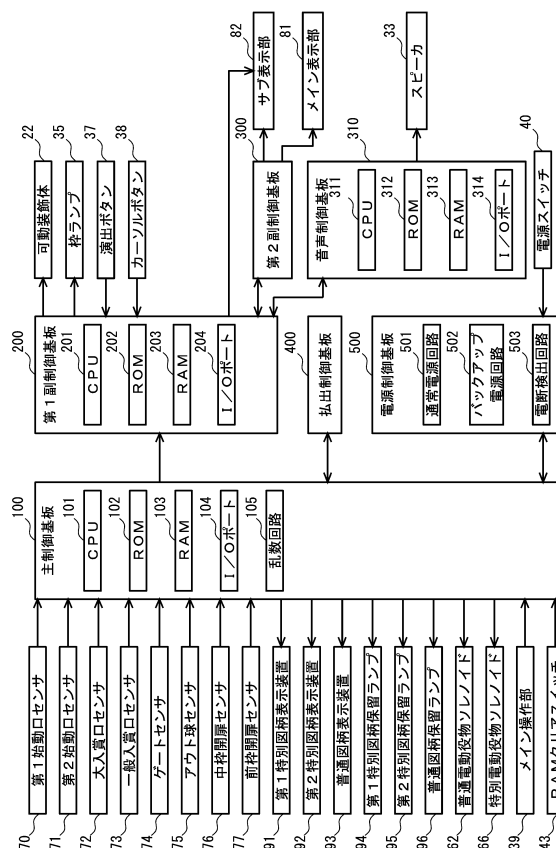
40

50

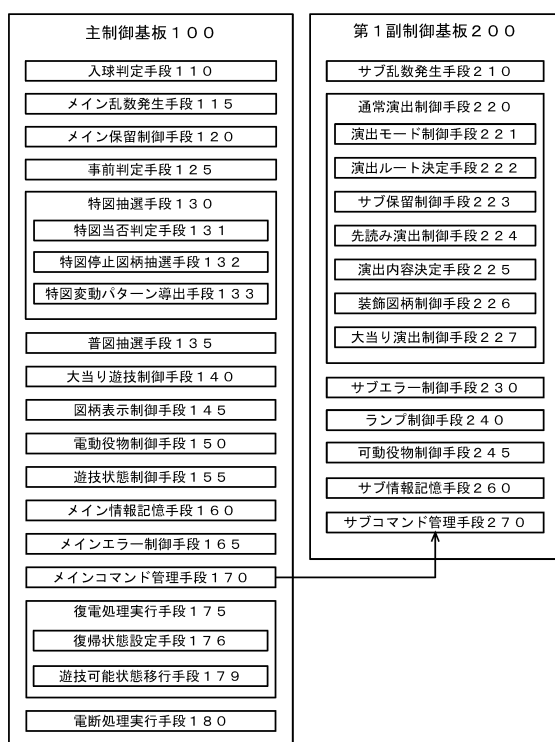
【図 5】



【圖 6】



【圖 7】



【圖 8】

(a) 特図当否判定用

	抽選値	
	特図 1	特図 2
大当り	205	205
小当り	—	1820

(b) 特図 1 停止図柄抽選用 (大当たり時)

	抽選値	R数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄A	1 0 0	1 0	高確	8 0 回
図柄B	4 5 0	4	高確	4 0 回／8 0 回
図柄C	4 5 0	4	高確	4 0 回

(c) 特図2停止図柄抽選用(小当り時)

	抽選値	R数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄 a	700	10	高確	80回
図柄 b	300	4	高確	80回

(d) 特図2停止図柄抽選用(大当たり時)

	抽選値	R数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄 c	1000	10	高確	80回

【図 9】

(a) 特図変動パターン導出状態 P A 時、
特図 1 に係る特図変動パターン導出用

		抽選値	
		ハズレ	大当たり
特図変動パターン	HNP	9 0 0	—
	HRP	5 2	—
	HSP 1-A	1 3	—
	HSP 1-B	1 1	—
	HSP 2-A	9	—
	HSP 2-B	7	—
	HSP 3-A	5	—
	HSP 3-B	3	—
	ASP 1-A	—	9 0
	ASP 1-B	—	1 1 0
	ASP 2-A	—	1 3 5
	ASP 2-B	—	1 6 5
	ASP 3-A	—	1 8 0
	ASP 3-B	—	2 2 0
	ASP-C	—	1 0 0

(b) 特図変動パターン導出状態 P A かつ HNP 決定時、
特図変動パターン導出用

特図変動パターン	変動時間 (ms)	抽選値			
		保 3	保 2	保 1	保 0
HNP-A	3 2 0 0	1 0 0 0	1 5 0	5 0	—
HNP-B	5 6 0 0	—	8 5 0	1 5 0	—
HNP-C	8 0 0 0	—	—	8 0 0	—
HNP-D	1 1 2 0 0	—	—	—	1 0 0 0

【図 1 0】

(a) 特図変動パターン導出状態 P B 時、
特図 2 に係る特図変動パターン導出用

		抽選値	
		ハズレ	大当たり／小当たり
特図変動パターン	HNP	9 6 0	—
	HSP-D	2 0	—
	HSP-E	1 5	—
	HSP-F	5	—
	ASP-D	—	5 0 0
	ASP-E	—	3 5 0
	ASP-F	—	1 5 0

(b) 特図変動パターン導出状態 P B かつ HNP 決定時、
特図変動パターン導出用

特図変動パターン	変動時間 (ms)	抽選値			
		保 3	保 2	保 1	保 0
HNP-E	3 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	—
HNP-F	1 5 0 0 0	—	—	—	1 0 0 0

【図 1 1】

(a) 特図変動パターン導出状態 P C 時、
特図 2 に係る特図変動パターン導出用

		抽選値	
		ハズレ	大当たり／小当たり
特図変動パターン	HNP	9 5 0	—
	HSP-G	2 5	—
	HSP-H	1 5	—
	HSP-I	1 0	—
	ASP-G	—	5 0 0
	ASP-H	—	3 5 0
	ASP-I	—	1 5 0

(b) 特図変動パターン導出状態 P C かつ HNP 決定時、
特図変動パターン導出用

特図変動パターン	変動時間 (ms)	抽選値			
		保 3	保 2	保 1	保 0
HNP-G	2 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	—
HNP-H	1 0 0 0 0	—	—	—	1 0 0 0

【図 1 2】

(a)

特図変動パターン導出状態 P A
(普図低確)

特図変動パターン導出状態 P C
(普図高確)

特図変動パターン導出状態 P B
(普図高確)

(i) (ii) (iii) (iv) (v) (vi)

(b)

	特図変動パターン導出状態		
	P A	P B	P C
平均変動時間	長	中	短

10

20

30

40

50

【図 1 3】

(a) 特図 1 停止図柄抽選用 (ハズレ時)

	抽選値	備考
図柄 D	6 0 0	状態以降なし
図柄 E	1 0 0	特殊状態へ遷移
図柄 F	1 0 0	特殊状態へ遷移 ／特図変動パターン導出状態 P B へ遷移
図柄 G	2 0 0	特図変動パターン導出状態 P B へ遷移

【図 1 4】

特図 1 大当たり時の状態遷移

	特図変動パターン導出状態 P A	
	通常状態	特殊状態
図柄 A	特図変動パターン導出状態 P C	特図変動パターン導出状態 P C
図柄 B	特図変動パターン導出状態 P B	特図変動パターン導出状態 P C
図柄 C	特図変動パターン導出状態 P B	特図変動パターン導出状態 P B

10

(b) 特図 1 ハズレ時の状態遷移

	特図変動パターン導出状態 P A 中の特図 1 変動		
	特定変動 H A	特定変動 H B	通常変動
図柄 D	現状維持	現状維持	現状維持
図柄 E	特殊状態	特殊状態	現状維持
図柄 F	特殊状態	特図変動パターン導出状態 P B	現状維持
図柄 G	特図変動パターン導出状態 P B	特図変動パターン導出状態 P B	現状維持

20

【図 1 5】

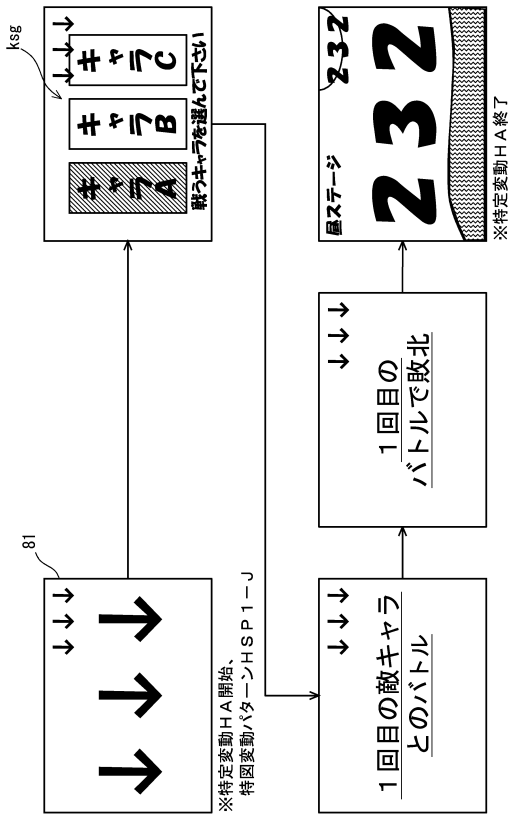
(a) 特定変動 H A に係る特図変動パターン導出用

	抽選値				
	図柄 D	図柄 E	図柄 F	図柄 G	
特図変動パターン	HSP1-J	500	400	400	—
	HSP2-J	300	350	350	—
	HSP3-J	200	250	250	—
	HSP-K	—	—	—	1000

(b) 特定変動 H B に係る特図変動パターン導出用

	抽選値				
	図柄 D	図柄 E	図柄 F	図柄 G	
特図変動パターン	HSP1-J	500	400	—	—
	HSP2-J	300	350	—	—
	HSP3-J	200	250	—	—
	HSP-K	—	—	1000	1000

【図 1 6】

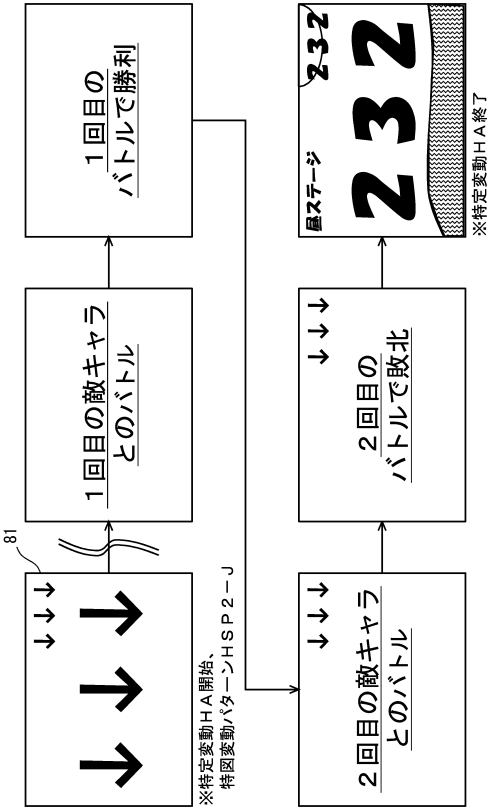


30

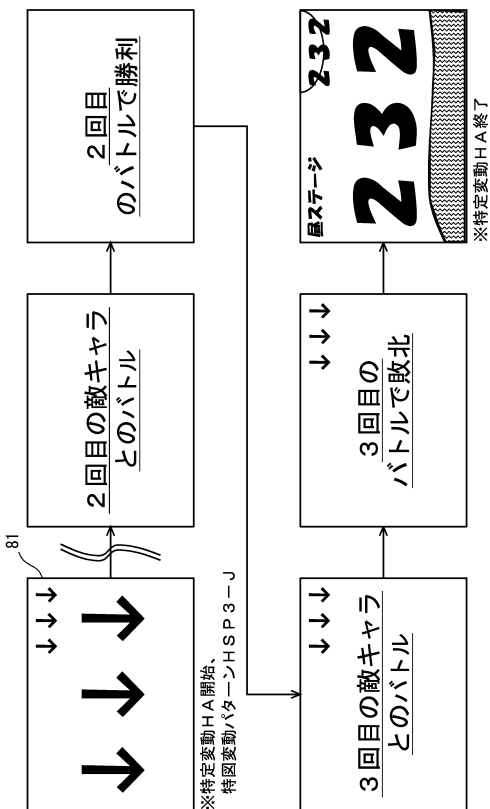
40

50

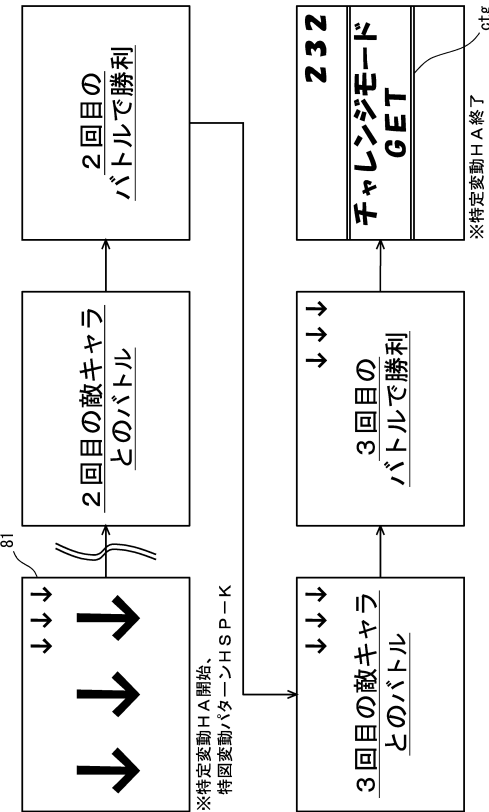
【図 17】



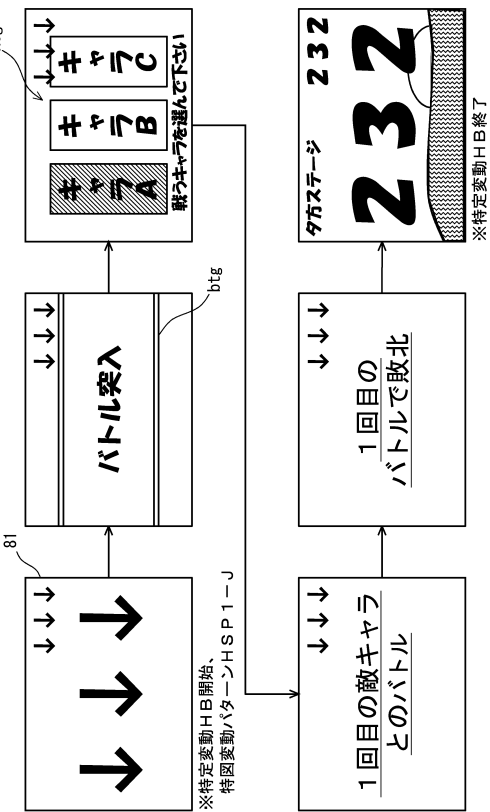
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

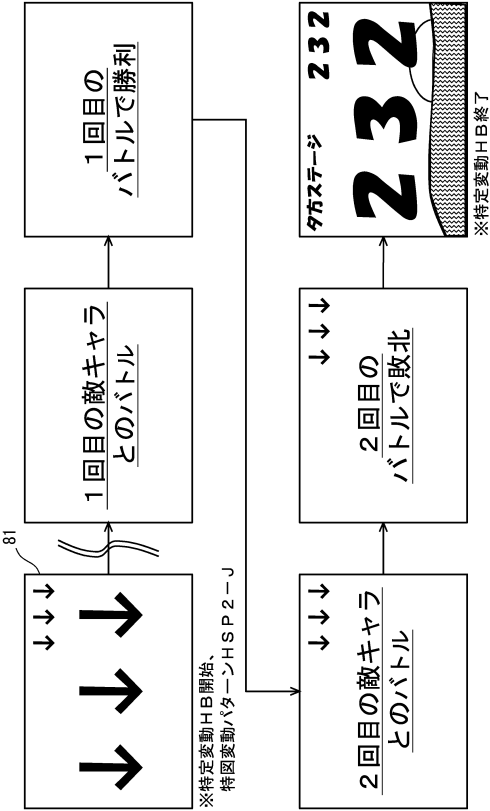
20

30

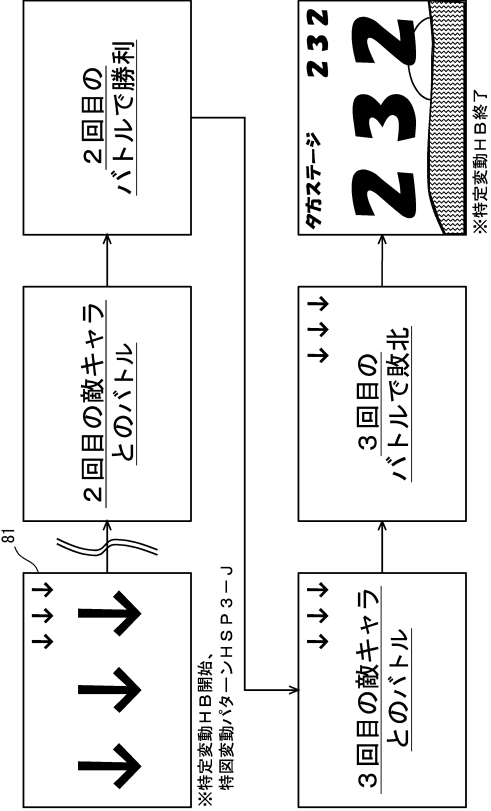
40

50

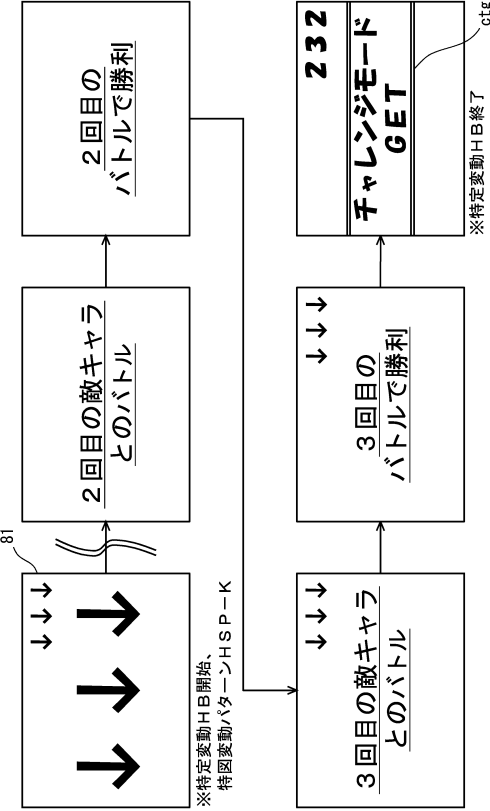
【図 2 1】



【図 2 2】



【図 2 3】



【図 2 4】

(a) キャラクタA選択時

	HSP1-J	HSP2-J	HSP3-J	HSP-K
白色	1000	700	600	400
赤色	-	300	400	400
金色	-	-	-	200

(b) キャラクタB選択時

	HSP1-J	HSP2-J	HSP3-J	HSP-K
白色	1000	1000	800	200
赤色	-	-	200	400
金色	-	-	-	400

(c) キャラクタC選択時

	HSP1-J	HSP2-J	HSP3-J	HSP-K
白色	1000	1000	1000	1000
赤色	-	-	-	-
金色	-	-	-	-

10

20

30

40

50

フロントページの続き

愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
(72)発明者 横山 豊
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
(72)発明者 長野 雅隆
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
(72)発明者 鈴木 健斗
愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地 株式会社ニューギン内
Fターム(参考) 2C088 AA11
2C333 AA11 CA28 CA49 CA77 CA78