

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7262811号
(P7262811)

(45)発行日 令和5年4月24日(2023.4.24)

(24)登録日 令和5年4月14日(2023.4.14)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 2 0

A 6 3 F 7/02 3 2 6 Z

請求項の数 1 (全59頁)

(21)出願番号	特願2020-207570(P2020-207570)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和2年12月15日(2020.12.15)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2022-6155(P2022-6155A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43)公開日	令和4年1月12日(2022.1.12)	(74)代理人	100137589
審査請求日	令和3年12月15日(2021.12.15)		弁理士 右田 俊介
		(74)代理人	100217984
			弁理士 川條 英明
		(72)発明者	加藤 良太
			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
		審査官	大浜 康夫

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

図柄変動の開始に伴って大当りに当選するか否かを判定する当否判定を実行し、当該当否判定で前記大当りに当選した場合には、当該図柄変動が終了したことに基づいて大当り遊技を開始し、電源投入時にRAMクリア処理を実行可能である遊技機であって、

遊技状態を管理する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、

遊技状態として、第一遊技状態、または前記第一遊技状態よりも有利な第二遊技状態を設定可能であり、

前記第一遊技状態における第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

前記第二遊技状態における第二図柄変動の終了を契機に、当該第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

前記第一図柄変動は、

前回の前記大当り遊技が終了してから前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数となる図柄変動であり、

または、前記第一遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の

回数が前記第一回数となる図柄変動であり、

前記第二図柄変動は、前記第二遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第二回数となる図柄変動であり、

前記第一図柄変動となるまでに実行を要する図柄変動の回数は、

電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されないときには、維持される一方、

電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されるときには、初期化され、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後には、図柄変動の実行回数に基づいて当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態が遷移されることはなく、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移し、その後に前記大当り遊技を挟んだ後の前記第一遊技状態では、前記第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

10

前記報知制御手段は、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知を開始させる一方、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたときには、前記第一報知が実行されず、

前記所定のタイミングは、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後に最初に開始される図柄変動が終了するまでの期間に含まれ、

20

前記第一報知は、あらかじめ定められた一の報知態様であって、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に当該第一遊技状態において実行された図柄変動の回数によって報知態様が変化せず、

図柄変動の開始に合わせて装飾図柄に係る図柄列が変動表示され、その後に当該図柄変動における前記当否判定の結果に対応する図柄組合せで前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示され、

前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示されている状態で電断してその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたとき、および前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示されている状態で電断してその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときのいずれにおいても、前記装飾図柄に係る図柄列が初期図柄組合せとなる、

30

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、パチンコ機やスロットマシン等の遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等に代表される遊技機には、図柄変動の開始に伴って大当りに当選するか否かを判定する当否判定を実行し、当該当否判定で大当りに当選した場合には、当該図柄変動が終了したことに基いて大当り遊技を開始によって大当りに当選した場合に大当り遊技を開始するものがある。例えば、特許文献1。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2016-209320号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年、このような遊技機では、遊技者の不利益を低減するため、例えば、大当り遊技を

50

挟まずに連続して実行された図柄変動の回数があらかじめ定められた回数に到達すること等、大当り遊技の実行を含まない遷移条件が充足されたことに基づいて有利な遊技状態に遷移させる機能の開発が進んでいる。

しかし、当該機能は成熟しておらず、当該機能を搭載した遊技機には、遊技興趣や遊技意欲を向上させる観点で未だ改善の余地がある。

【0005】

よって、本発明は、上記の課題に鑑みてなされたものであり、大当り遊技の実行を含まない遷移条件が充足されたことに基づいて有利な遊技状態に遷移させる機能を有しつつも、遊技興趣や遊技意欲を向上させる観点で有益な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、図柄変動の開始に伴って大当りに当選するか否かを判定する当否判定を実行し、当該当否判定で前記大当りに当選した場合には、当該図柄変動が終了したことに基づいて大当り遊技を開始し、電源投入時にRAMクリア処理を実行可能である遊技機であって、遊技状態を管理する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、遊技状態として、第一遊技状態、または前記第一遊技状態よりも有利な第二遊技状態を設定可能であり、前記第一遊技状態における第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、前記第二遊技状態における第二図柄変動の終了を契機に、当該第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、前記第一図柄変動は、前回の前記大当り遊技が終了してから前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数となる図柄変動であり、または、前記第一遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が前記第一回数となる図柄変動であり、前記第二図柄変動は、前記第二遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第二回数となる図柄変動であり、前記第一図柄変動となるまでに実行を要する図柄変動の回数は、電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されないときには、維持される一方、電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されるときには、初期化され、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後には、図柄変動の実行回数に基づいて当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態が遷移されることはなく、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移し、その後に前記大当り遊技を挟んだ後の前記第一遊技状態では、前記第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、前記報知制御手段は、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知を開始させる一方、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたときには、前記第一報知が実行されず、前記所定のタイミングは、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後に最初に開始される図柄変動が終了するまでの期間に含まれ、前記第一報知は、あらかじめ定められた一の報知態様であって、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に当該第一遊技状態において実行された図柄変動の回数によって報知態様が変化せず、図柄変動の開始に合わせて装飾図柄に係る図柄列が変動表示され、その後に当該図柄変動における前記当否判定の結果に対応する図柄組合せで前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示され、前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示されている状態で電断してその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたとき、および前記装飾図柄に係る図柄列が停止表示されている状態で電断してその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときのいずれにおいても、前記装飾図柄に係る図柄列が初期図柄組合せとなる、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、大当たり遊技の実行を含まない遷移条件が充足されたことに基づいて有利な遊技状態に遷移させる機能を有しつつも、遊技興趣や遊技意欲を向上させる観点で有益な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、図8（b）は、特図1停止図柄抽選用の抽選テーブルを、図8（c）は、特図2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PAで用いられる特図変動パターン抽選テーブルを、図9（b）は、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HN 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PBで用いられる特図変動パターン抽選テーブルを、図10（b）は、特図変動パターン導出状態PBにおいて特図変動パターンHN 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PCで用いられる特図変動パターン抽選テーブルを、図11（b）は、特図変動パターン導出状態PCにおいて特図変動パターンHN 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PDで用いられる特図変動パターン抽選テーブルを、図12（b）は、特図変動パターン導出状態PDにおいて特図変動パターンHN 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13】図13（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13（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14】図14は、RAMクリア推奨演出の具体例を示す図である。

【図15】図15は、RAMクリア推奨演出が終了する様子を示す図である。

【図16】図16は、本実施形態におけるRAMクリア推奨演出の実行期間を示すタイミングチャートである。

【図17】図17は、RAMクリア推奨演出の実行期間の変形例を示すタイミングチャートである。

【図18】図18は、RAMクリア推奨演出の実行期間の変形例を示すタイミングチャートである。

【図19】図19は、RAMクリア推奨演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合のRAMクリア推奨演出の実行状態を示す図である。

【図20】図20は、遊タイム有効報知演出の具体例を示す図である。

【図21】図21は、遊タイム有効報知演出の実行期間を示すタイミングチャートである。

【図22】図22は、遊タイム有効報知演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合の遊タイム有効報知演出の実行状態を示す図である。

【図23】図23は、本実施形態に係るエラー報知の種類を整理した表である。

10

20

30

40

50

【図 2 4】図 2 4 は、R A M クリア推奨演出の実行中にエラー報知 1 が発生した場合の挙動を示す図である。

【図 2 5】図 2 5 は、R A M クリア推奨演出の実行中にエラー報知 2 が発生した場合の挙動を示す図である。

【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、

図柄変動の開始に伴って大当りに当選するか否かを判定する当否判定を実行し、当該当否判定で上記大当りに当選した場合には、当該図柄変動が終了したことに基づいて大当り遊技を開始し、電源投入時に R A M クリア処理を実行可能である遊技機であって、

遊技状態を管理する遊技状態管理手段（遊技状態制御手段 155）と、

報知手段（メイン表示部 81、スピーカ 33）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、

遊技状態として、第一遊技状態（特図変動パターン導出状態 P A）、または上記第一遊技状態よりも有利な第二遊技状態（特図変動パターン導出状態 P D）を設定可能であり、

上記第一遊技状態における第一図柄変動（特図変動パターン導出状態 P D 遷移図柄変動）の終了を契機に、当該第一遊技状態から上記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

上記第二遊技状態における第二図柄変動（特図変動パターン導出状態 P D 終了図柄変動）の終了を契機に、当該第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

上記第一図柄変動は、

前回の上記大当り遊技が終了してから上記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数（1000 回）となる図柄変動であり、

または、上記第一遊技状態において上記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が上記第一回数となる図柄変動であり、

上記第二図柄変動は、上記第二遊技状態において上記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第二回数（1200 回）となる図柄変動であり、

上記第一図柄変動となるまでに実行を要する図柄変動の回数は、

電源投入時に上記 R A M クリア処理が実行されないときには、維持される一方、

電源投入時に上記 R A M クリア処理が実行されるときには、初期化され、

10

20

30

40

50

上記第二図柄変動に係る契機で上記第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後には、図柄変動の実行回数に基づいて当該第一遊技状態から上記第二遊技状態へ遊技状態が遷移されることはなく、

上記第二図柄変動に係る契機で上記第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態が遷移し、その後に上記大当り遊技を挟んだ後の上記第一遊技状態では、上記第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から上記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

上記報知制御手段は、上記第二図柄変動に係る契機で上記第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に上記RAMクリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知（RAMクリア推奨演出）を開始させる一方、

上記第二図柄変動に係る契機で上記第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に上記RAMクリア処理が実行されたときには、上記第一報知が実行されず、

上記所定のタイミングは、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後に最初に開始される図柄変動が終了するまでの期間に含まれ、

上記第一報知は、あらかじめ定められた一の報知態様であって、上記第二図柄変動に係る契機で上記第二遊技状態から上記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に当該第一遊技状態において実行された図柄変動の回数によって報知態様が変化しない、

ことを特徴とする遊技機である。

【0012】

本発明によれば、上記第二遊技状態から上記第一遊技状態に一度遷移した後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されていないこと、すなわち、図柄変動の実行回数に基づいて上記第一遊技状態から上記第二遊技状態へ遊技状態が遷移不可能な状態であることを、ホール側または遊技者に特定させることができる。

さらに、本発明によれば、上記第一報知をより認識させ易くすることができる。

【0013】

なお、「上記第一図柄変動は、前回の上記大当り遊技が終了してから上記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数となる図柄変動であり、または、上記第一遊技状態において上記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が上記第一回数となる図柄変動であり、」における「または」は、「または」で結ばれる構成のいずれか一方のみを含むことに限らず、「または」で結ばれる構成の双方を含むことも指す。

【0014】

また、上記第一報知の終了タイミングは、復電後の最初の図柄変動が終了するまでのタイミングであることに限らない。より具体的には、当該終了タイミングは、復電後に最初の大当り遊技が発生するまでのタイミングであれば、いずれのタイミングでもよい。

【0015】

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。

【0016】

<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。

【0017】

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 50 a」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。

【0018】

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。

【0019】

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。

【0020】

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。

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。

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。

【0021】

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。

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。

【0022】

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。

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。

【0023】

10

20

30

40

50

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。

【００２４】

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（３３ａ、３３ｂ）が配設されている。また、前枠２０の上枠部３２と左右側枠部３４ａ、３４ｂ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（３５ａ、３５ｂ、３５ｃ）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。

【００２５】

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８２ａ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８２ｂ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８２ｃと、を含んでいる。

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８２ａ、左サブ表示部８２ｂ、右サブ表示部８２ｃ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。

【００２６】

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。

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。

【００２７】

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８２ａ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８２ｂ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８２ｃ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

10

20

30

40

50

なる位置まで移動可能に構成されている。

【0028】

また、本実施形態における演出表示装置80（メイン表示部81、上サブ表示部82a、左サブ表示部82b、右サブ表示部82c）には、いずれも液晶表示装置が採用されているが、本発明の実施はこれに限るものではない。例えば、ドラム式やドットマトリックス式等、多様な方式の表示装置を演出表示装置80として採用することができる。

【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示される。

10

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。

20

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。

30

【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の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の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】

40

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】

50

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は、有利な遊技状態であると言える。

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ます）、1 回の大当たりで発生するラウンド遊技の総数を「ラウンド数」と称する場合があります）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。

なお、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。

ここで、1 回のラウンド遊技において、10 球の遊技球が入賞したことに基づいて特別電動役物 65 が開放状態から閉鎖状態に設定される場合に、すぐに閉鎖状態となることはできない。そのため、1 回のラウンド遊技において、10 球を超える遊技球が大入賞口 55 に入賞する場合が発生し得る。

【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

10

20

30

40

50

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の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始動口５９への入賞が判定されて、第２始動口５９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。

10

第２始動口５９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の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５９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５９に繋がる流路には普通電動役物６１が配設されている。普通電動役物６１は、第２始動口５９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６２により開放状態または閉鎖状態のいずれかに遷移する。

20

より具体的には、普通電動役物６１は、普図の図柄変動で当選して行われる普図当り遊技の少なくとも一部において開放状態になり、これに伴って第２始動口５９への入賞が許容される。このように、普通電動役物６１が開放状態である場合には、第２始動口５９への入賞が容易となるため、賞球により遊技球の減少を抑えつつ、特図２の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６３は、遊技領域５０aの右中央部に配置されている。ゲート６３には、ゲートセンサ７４が付設されており、ゲートセンサ７４の検知結果によってゲート６３への入賞が判定される。ゲート６３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。

30

【００４３】

一般入賞口６７は、遊技領域５０aの左下部に配置されている。一般入賞口６７には、一般入賞口センサ７３が付設されており、一般入賞口センサ７３の検知結果によって一般入賞口６７への入賞が判定されて、一般入賞口６７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６７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６７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６７を複数個設けるようにしてもよい。

40

【００４４】

アウト口６９は、遊技領域５０aの最下部に配置されている。遊技領域５０a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６９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７５（図示省略）を備えている。

【００４５】

遊技盤５０の背面には、図５に示すように、主制御基板１００が格納された主制御基板ケース１０９、第１副制御基板２００が格納された第１副制御基板ケース２０９、第２副

50

制御基板 300 が格納された第 2 副制御基板ケース 309、電源制御基板 500 が格納された電源制御基板ケース 509、および払出制御基板 400 が格納された払出制御基板ケース 409 が装着され、第 1 副制御基板ケース 209 および第 2 副制御基板ケース 309 の背面に加え、主制御基板ケース 109 の背面の一部を覆う開閉カバー 45 が着脱自在に装着されている。

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。

【0046】

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。

【0047】

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 を通って上球受け皿 27 に払い出される。

【0048】

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。

【0049】

<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。

【0050】

主制御基板 100 は、遊技に関する各種の演算処理を行う CPU 101 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 ROM 102 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 103 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、CPU 101 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。

【0051】

CPU 101 は、ROM 102 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

10

20

30

40

50

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。

R A M 1 0 3 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、R A M 1 0 3 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 1 0 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 1 0 の状態（遊技停止状態または遊技可能状態）、現在の特図抽選状態、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、R A M クリア処理によってクリア（初期化）される。そのため、R A M クリアされた後は、後述する特図変動パターン導出状態 P A（後述する特図低確かつ普図低確）が新たに設定されることとなる。さらに、R A M 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（本実施形態では、「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 R A M 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されることがない。

【0052】

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（R A M 1 0 3 の遊技に係る領域と表記される場合がある）に加えて、R A M 1 0 3 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（R A M 1 0 3 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 1 0 は、復電時に、そのバックアップされた、R A M 1 0 3 の遊技に係る領域と、R A M 1 0 3 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、R A M 1 0 3 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、R A M 1 0 3 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 1 0 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 1 0 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。

【0053】

また、主制御基板 1 0 0 は、第 1 始動口センサ 7 0、第 2 始動口センサ 7 1、大入賞口センサ 7 2、一般入賞口センサ 7 3、ゲートセンサ 7 4、アウト球センサ 7 5、中枠開扉センサ 7 6、前枠開扉センサ 7 7 等と電氣的に接続されており、I / O ポート 1 0 4 を介して、これらのセンサからの検出信号を C P U 1 0 1 に入力可能に構成されている。

【0054】

また、主制御基板 1 0 0 は、第 1 特別図柄表示装置 9 1、第 2 特別図柄表示装置 9 2、普通図柄表示装置 9 3、第 1 特別図柄保留ランプ 9 4、第 2 特別図柄保留ランプ 9 5、普通図柄保留ランプ 9 6、普通電動役物ソレノイド 6 2 および特別電動役物ソレノイド 6 6 に電氣的に接続されており、I / O ポート 1 0 4 を介してこれらを制御可能に構成されている。

同様に、主制御基板 1 0 0 は、メイン操作部 3 9 や R A M クリアスイッチ 4 3 に電氣的に接続されており、メイン操作部 3 9 の操作を検知可能に構成されている。

【0055】

主制御基板 1 0 0 と第 1 副制御基板 2 0 0 との間は、8 本のパラレル信号線および 1 本のストロブ線で接続されており、主制御基板 1 0 0 から第 1 副制御基板 2 0 0 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 1 0 0 から第 1 副制御基板 2 0 0 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。

【0056】

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CPU201、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ROM202、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RAM203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、CPU201がROM202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。

【0057】

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。

【0058】

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。

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。

【0059】

第2副制御基板300は、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CPU301と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したROM302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RAM303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304とを備えており、CPU301がROM302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に構成されている。

その他、第2副制御基板300には、図示省略するが、CPU301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、CPU301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、CPU301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。

【0060】

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CPU311と、音声制御プログラムや音声データ等を記憶したROM312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RAM313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、CPU311がROM312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、ROM312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

【0061】

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。

【0062】

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、バックアップ電源を生成するバックアップ電源回路、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（いずれも図示省略）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。

【0063】

<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13を参照することとする。

40

【0064】

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

50

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。

【0065】

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

【0068】

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保留カウンタと称する。

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。

【0069】

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

10

20

30

40

50

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。

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。

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、大当り遊技中ではないタイミングを指し、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。

【0070】

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。

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。

【0071】

ここで、図8～図12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。

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、キャリー（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。

【0072】

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

10

20

30

40

50

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、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。

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および特図2で共通して用いられる。当該判定で用いられる乱数の範囲は、0～65535であるため、特図抽選状態が低確率の場合（以下、「特図低確」と略称する場合がある）には、205/65536（約1/320）の確率で大当りが導出される。

同様に、特図抽選状態が高確率の場合（以下、「特図高確」と略称する場合がある）には、600/65536（約1/109）の確率で大当りが導出される。

【0073】

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となった場合に、特図停止図柄抽選用の乱数を読み出し、読み出した乱数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。

図8(b)は、特図1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、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、0～99である。そのため、特図1で大当りが導出された場合には、50/100（1/2）の確率で図柄Aが、50/100（1/2）の確率で図柄Bが、停止図柄として決定される。

ここで、図柄Aは、ラウンド数が4であり、大当り遊技終了後に特図高確かつ後述する普図高確となる図柄（以下、「確変図柄」と称する場合があり、当該図柄に係る大当りを「確変大当り」と称する場合がある）である。一方、図柄Bは、ラウンド数が4であり、大当り遊技終了後に特図低確かつ普図高確となる図柄（以下、「通常図柄」と称する場合があり、当該図柄に係る大当りを「通常大当り」と称する場合がある）である。よって、図柄Aは、大当り遊技後の特図抽選状態において図柄Bよりも有利な図柄であると言える。

図8(c)は、特図2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、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、特図1停止図柄抽選と同様に、0～99である。そのため、特図2で大当りが導出された場合には、75/100（約1/1.33）の確率で図柄aが、25/100（1/4）の確率で図柄bが、停止図柄として決定される。

ここで、図柄aは、ラウンド数が10、かつ大当り遊技終了後に特図高確かつ普図高確となる確変図柄であり、図柄bは、ラウンド数が4、かつ大当り遊技終了後に特図高確かつ普図高確となる通常図柄である。よって、図柄aは、ラウンド数において図柄bよりも有利な図柄であると言える。なお、以降の説明では、図柄aに係る大当りを10R確変大当り、図柄bに係る大当りを4R確変大当り、と称する場合がある。

また、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とならなかった場合には、特図1のハズレ時は図柄C、特図2のハズレ時は図柄cを停止図柄として一律に決定する。

また、本実施形態は、特図1による大当り遊技終了後の特図高確となる割合（50/100）と、特図2による大当り遊技終了後の特図高確となる割合（100/100）とが異なっている（特図1の図柄変動よりも特図2の図柄変動が有利になっている）。詳細は省略するが、この違いは、大当り遊技中に遊技球が大入賞口55内に設けられたV入賞領域を通過した場合（V入賞領域に設けられたセンサが遊技球を検知した場合）に大当り遊技終了後に特図高確とする機能を備え、V入賞領域の通過が容易となるラウンド遊技（本実施形態では、確変大当りに係る入賞容易期間の4回目のラウンド遊技に設けられる）を設けるか否かを特図の停止図柄によって変えることで実現している。

【0074】

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当選した大当りは、特図1に係る図柄変動において当選した大当りよりも有利度が高い。これによれば、後述する特図変動パターン導出状態PAから特図変動パターン導出状態PDへの遷移によって遊技興趣をより高めることができる。

【0075】

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

10

20

30

40

50

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。

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 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、および特図変動パターン導出状態 P D 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 P A では、特図 1 の図柄変動で採用され、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、および特図変動パターン導出状態 P D では、特図 2 の図柄変動で採用される。なお、各特図変動パターン導出状態における他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の特図変動パターンが決定される。

【 0 0 7 6 】

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、当該抽選で用いられる乱数の範囲は、0 ～ 9 9 9 である。

図 9（a）に示す通り、特図変動パターン導出状態 P A 時の特図 1 に係る図柄変動では、特図変動パターン H N P ～特図変動パターン A S P - 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 P A 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 $1/1.11$ ）の確率で特図変動パターン H N P、 $52/1000$ （約 $1/19.2$ ）の確率で特図変動パターン H R P、 $13/1000$ （約 $1/76.9$ ）の確率で H S P 1 - A、 $11/1000$ （約 $1/90.9$ ）の確率で H S P 1 - B、 $9/1000$ （約 $1/111$ ）の確率で H S P 2 - A、 $7/1000$ （約 $1/143$ ）の確率で H S P 2 - B、 $5/1000$ （ $1/200$ ）の確率で H S P 3 - A、 $3/1000$ （約 $1/333$ ）の確率で H S P 3 - B が決定され、当該場合には、特図変動パターン A S P 1 - A ～特図変動パターン A S P - 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 H N P 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。

一方、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 A S P 1 - A、 $110/1000$ （約 $1/9.09$ ）の確率で特図変動パターン A S P 1 - B、 $135/1000$ （約 $1/7.41$ ）の確率で特図変動パターン A S P 2 - A、 $165/1000$ （約 $1/6.06$ ）の確率で特図変動パターン A S P 2 - B、 $180/1000$ （約 $1/5.56$ ）の確率で特図変動パターン A S P 3 - A、 $220/1000$ （約 $1/4.56$ ）の確率で特図変動パターン A S P 3 - B、 $100/1000$ （ $1/10$ ）の確率で特図変動パターン A S P - C が決定され、当該場合には、特図変動パターン H N P ～特図変動パターン H S P 3 - 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 P A 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 H R P ～特図変動パターン H S P 3 - 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 H N P が決定される。さらに、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 A S P 1 - A ～特図変動パターン A S P - C のいずれかが決定される。

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であることを指すが、対応する変動時間が同一の場合には、同一の特図変動パターンとして扱ってもよい。

【0077】

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。

10

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(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、50/1000(1/20)の確率で特図変動パターンHNP-Bが、100/1000(1/10)の確率で特図変動パターンHNP-Cが、850/1000(約1/1.18)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。

20

30

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、特図変動パターン導出状態PC、および特図変動パターン導出状態PD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。

40

【0078】

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

50

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HSP-E、 $5/1000$ ($1/200$) の確率で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PCおよび特図変動パターン導出状態PDにおいても同様である。

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ASP-E、 $150/1000$ (約 $1/6.67$) の確率で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。

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。

【0079】

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1500msの特図変動パターンHNP-E、および変動時間が10000ms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、および後述の特図変動パターン導出状態PD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。

【0080】

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HSP-H、 $10/1000$ ($1/100$) の確率で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-G、 $350/1000$ (約 $1/2.86$) の確率でASP-H、 $150/1000$ (約 $1/6.67$) の確率で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。

このように、本実施形態では、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、 $50/1000$ ($1/20$) の割合で、特図変動パターンHSP-G～特図変動パターンHSP-Iのいずれかが決定され、 $950/1000$ (約 $1/1.05$) 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-G～特図変動パターンASP-Iのいずれかが決定される。

【0081】

図11(b)は、特図変動パターン導出状態PC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12000ms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、後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、および後述の特図変動パターン導出状態PD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。

【0082】

図12(a)は、特図変動パターン導出状態PD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12(a)に示す通り、特図変動パターン導出状態PD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ASPFが決定され得る。特に、特図変動パターンHSP-G～特図変動パターンASP-Iは、特図変動パターン導出状態PCと共通である。

具体的には、特図変動パターン導出状態PD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、 $965/1000$ (約 $1/1.04$) の確率で特図変動パターンHNP、 $30/1000$ (約 $1/33.3$) の確率で特図変動パターンHSP-G、 $3/1000$ (約 $1/333$) の確率でHSP-H、 $2/1000$ ($1/5$)

00)の確率で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PD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となった場合には、800/1000(1/1.25)の確率で特図変動パターンASP-G、150/1000(約1/6.67)の確率でASP-H、50/1000(1/20)の確率で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。

なお、詳細は後述するが、本実施形態では、特図変動パターン導出状態PDの1回転目の図柄変動では、当該図柄変動が特図1に係る図柄変動である場合、および当該図柄変動が特図2に係る図柄変動である場合の双方で、当該図柄変動における特図当否判定の結果に関わらず、図12(a)を用いて説明した決定方法とは異なる決定方法で特図変動パターンが決定される。

【0083】

以上の通り、本実施形態では、特図変動パターン導出状態PD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、35/1000(約1/28.6)の割合で、特図変動パターンHSP-G～特図変動パターンHSP-Iのいずれかが決定され、当該割合は、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特図変動パターンHSP-G～特図変動パターンHSP-Iのいずれかが決定される割合(1/20)よりも低い。一方、特図変動パターン導出状態PD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、965/1000(約1/1.04)の割合で、特図変動パターンHNPが決定され、当該割合は、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特図変動パターンHNPが決定される割合(約1/1.05)よりも高い。

なお、特図変動パターン導出状態PD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-G～特図変動パターンASP-Iのいずれかが決定される。

【0084】

また、特図変動パターン導出状態PD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特図変動パターンHSP-Gが決定される確率(約1/33.3)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特図変動パターンHSP-Gが決定される確率(1/40)よりも高い。一方、特図変動パターン導出状態PD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特図変動パターンHSP-Hが決定される確率(約1/333)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特図変動パターンHSP-Hが決定される確率(約1/66.7)よりも低く、かつ特図変動パターン導出状態PD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特図変動パターンHSP-Iが決定される確率(1/500)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特図変動パターンHSP-Iが決定される確率(1/100)よりも低い。

さらに、特図変動パターン導出状態PD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となった場合に特図変動パターンASP-Gが決定される確率(1/1.25)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大当たりとなった場合に特図変動パターンASP-Gが決定される確率(1/2)よりも高い。一方、特図変動パターン導出状態PD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となった場合に特図変動パターンASP-Hが決定される確率(約1/6.67)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大当たりとなった場合に特図変動パターンASP-Hが決定される確率(約1/2.86)よりも低く、かつ特図変動パターン導出状態PD時の特図2

10

20

30

40

50

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特図変動パターン A S P - I が決定される確率 ($1 / 20$) 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当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - I が決定される確率 (約 $1 / 6.67$) よりも低い。

【 0085 】

図 12 (b) は、特図変動パターン導出状態 P D 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り、当該抽選で用いられる乱数 (図 12 (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 12 (b) に示す通り、特図変動パターン導出状態 P D 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 H N P には、変動時間が 1000ms の特図変動パターン H N P - I、および変動時間 5000ms の特図変動がある。

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 H N P - I が決定され、これらの場合には、特図変動パターン H N P - J 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 H N P - J が決定され、これらの場合には、特図変動パターン H N P - I が決定されることはない。

なお、特図変動パターン H N P - I および特図変動パターン H N P - J は、上述の特図変動パターン導出状態 P A 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 P B 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決定され得る特図変動パターン、および後述の特図変動パターン導出状態 P C 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決定され得る特図変動パターンのいずれとも異なる。

また、本実施形態では、図 12 (b) を用いて説明した通り、特図変動パターン導出状態 P B の特図 2 に係る図柄変動では、当該図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタの値に基づいて変動パターンが決定されるが、当該図柄変動において、当該図柄変動開始時における特図 2 保留カウンタの値に関わらず、あらかじめ定められた一の特図変動パターン (例えば、特図変動パターン H N P - I) が決定されるようにしてもよい。

【 0086 】

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 D に係る開発コスト (データ容量) 負担を低減することを目的として、特図変動パターン導出状態 P D 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用いた抽選によって決定され得る特図変動パターンには、特図変動パターン導出状態 P C 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用いた抽選によって決定され得る特図変動パターンの一部 (特図変動パターン H S P - G ~ 特図変動パターン A S P - I) が含まれるように構成している。なお、特図変動パターン導出状態 P D 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用いた抽選によって決定され得る特図変動パターンは、特図変動パターン導出状態 P C 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用いた抽選によって決定され得る特図変動パターンのみで構成されるようにしてもよいし、特図変動パターン導出状態 P D と、特図変動パターン導出状態 P C とで、同一の特図変動パターン抽選テーブルを用いてもよい。

なお、本実施形態における特図変動パターン導出状態 P C の特図 2 に係る図柄変動で決定され得る特図変動パターンと特図変動パターン導出状態 P D の特図 2 に係る図柄変動で決定され得る特図変動パターンとの関係性を、特図変動パターン導出状態 P B と特図変動パターン導出状態 P C との関係性に適用してもよい。さらに、この場合には、特図変動パターン導出状態 P B 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の少なくとも一部と、特図変動パターン導出状態 P C 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の少なくとも一部とを一致させるようにしてもよい。

【0087】

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。

【0088】

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し、当該普図当否判定によって普通電動役物61が開放状態に制御されることとなる普図当りに当選した場合に普図の停止図柄を抽選により決定する普図停止図柄抽選、および普図の変動パターン（変動時間）を抽選により決定する普図変動パターン抽選を実行する。

より具体的には、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、普図当りとならない（65536/65536でハズレとなる）ようにしてもよい。

【0089】

普図停止図柄抽選では、特図停止図柄抽選と同様に、普通電動役物61の開放状態となるパターンが異なる複数種類の停止図柄から、普図停止図柄抽選用の抽選テーブル（図示省略）を用いた抽選によって一つの停止図柄が決定される。なお、普図当否判定でハズレとなった場合には、特図1、特図2と同様に、停止図柄が一律に決定される。

【0090】

また、普図変動パターン抽選では、特図変動パターン抽選と同様に、複数種類の普図変動パターンから、普図変動パターン抽選用の抽選テーブル（図示省略）を用いた抽選によって一つの普図変動パターンが決定される。

【0091】

このように、普図高確は、普図低確よりも普図当りが導出される確率が高く、普図低確よりも有利度が高い状態であると言える。

【0092】

大当り遊技制御手段140は、特図当否抽選の結果が大当りである場合、決定された大当り図柄に応じて、大当り開始デモに係るデモ時間、および大当り終了デモに係るデモ時間を決定する。

また、大当り遊技制御手段140は、大当り開始時には、大当り開始デモに係るデモ時間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、大当り終了時には、大当り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。

【0093】

図柄表示制御手段145は、特図1の特図変動パターンに基づく変動時間に従って、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、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、第2特別図柄の特図変動パターンに基づく変動時間に従って、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、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2を停止表示させる。

なお、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

10

20

30

40

50

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。

10

【0094】

また、図柄表示制御手段145は、普図の普図変動パターン(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、変動時間の経過後に普図を普図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で停止表示させる。

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

【0095】

電動役物制御手段150は、上述の大当り遊技において、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。

20

【0096】

また、電動役物制御手段150は、普図当否抽選に当選した場合、普通電動役物ソレノイド62に制御信号を出力して、普通電動役物61を普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。

【0097】

遊技状態制御手段155は、特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、上述の通り、大当り遊技の開始時には、大当りに係る図柄に関わらず特図低確とし、通常大当りに係る大当り遊技の終了時には、特図低確を維持し、確変大当りに係る大当り遊技の終了時には、特図高確とする。

30

また、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、大当り開始時に大当りに係る図柄に関わらず普図低確とし、規定条件が充足された場合には、規定回数の図柄変動が行われるまで普図高確とし、規定回数の図柄変動が行われた後は普図低確とする。

【0098】

このような特図抽選状態および普図抽選状態は、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13(a)および図13(b)を参照しながら説明する。なお、図13(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13(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。

40

図13(a)に示す通り、特図変動パターン導出状態は、特図低確かつ普図低確に対応する特図変動パターン導出状態PA、特図高確かつ普図高確に対応する特図変動パターン導出状態PB、特図低確かつ普図高確に対応する特図変動パターン導出状態PC、および特図低確かつ普図高確に対応する特図変動パターン導出状態PDで構成され、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PA～特図変動パターン導出状態PD間の遷移条件には、遷移条件(i)～遷移条件(vi)がある。

具体的には、遷移条件(i)は確変大当りに係る大当り遊技の終了、遷移条件(ii)は通常大当りに係る大当り遊技の終了、遷移条件(iii)は100回目の図柄変動(以

50

下、「特図変動パターン導出状態PC終了図柄変動」と称する)の終了、遷移条件(i v)は160回目の図柄変動(以下、「特図変動パターン導出状態PB終了図柄変動」と称する)の終了となる。さらに、遷移条件(v)は、特図低確で大当り遊技を挟まずに連続して実行された図柄変動の回数が1000回となる図柄変動(以下、「特図変動パターン導出状態PD遷移図柄変動」と称する)の終了、遷移条件(v i)は、特図変動パターン導出状態PDで大当り遊技を挟まずに連続して実行された図柄変動の回数が1200回となる図柄変動(以下、「特図変動パターン導出状態PD終了図柄変動」と称する)の終了となる。

【0099】

なお、本実施形態において、特図変動パターン導出状態PCおよび特図変動パターン導出状態PDは、いずれも特図低確かつ普図高確である。そのため、有利度の観点では、これらの特図変動パターン導出状態は同一の特図変動パターン導出状態と言うこともできる。

また、特図変動パターン導出状態PCにおいて通常大当りに係る大当り遊技が実行される場合には、当該大当り遊技の終了後に再び特図変動パターン導出状態PCが設定される(遷移条件(i i i)における図柄変動のカウントが0から開始される)こととなる。同様に、特図変動パターン導出状態PBにおいて確変大当りに係る大当り遊技が実行される場合には、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PBが設定される(遷移条件(i v)における図柄変動のカウントが0から開始される)こととなる。

特図変動パターン導出状態PBから遷移条件(i i)を経由して特図変動パターン導出状態PCとなる場合(図示省略)は、大当り遊技中の4回目のラウンド遊技において遊技球が大入賞口55内に設けられたV入賞領域を通過しなかったイレギュラーケースであり、特図2で当選した大当りに係る大当り遊技中に遊技球を第2流路Yに向けて発射していれば、当該大当り遊技の終了後に遷移条件(i i)に基づく特図変動パターン導出状態PCに設定されることはない。

さらに、本実施形態では、特図2に係る図柄変動において通常大当りが導出されないが、特図2に係る図柄変動において通常大当りを導出可能とし、通常大当りに係る大当り遊技を経由して特図変動パターン導出状態PDから特図変動パターン導出状態PCに遷移可能に構成してもよい。ただし、この場合には、特図2に係る図柄変動における特図当否判定で大当りとなった場合の通常大当りの割合を、特図1に係る図柄変動における特図当否判定の結果で大当りとなった場合の通常大当りの割合よりも低くすることが好ましい。

【0100】

また、本実施形態では、遷移条件(v)を、特図低確で大当り遊技を挟まずに連続して実行された図柄変動の回数としている。そのため、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に遷移した後は、既に100回の図柄変動がカウントされており、特図変動パターン導出状態PAで大当り遊技を挟まずに900回の図柄変動が実行されると遷移条件(v)が充足される。ただし、当該場合には、図柄変動の回数に係るカウント開始タイミングを特図変動パターン導出状態PCが設定されたタイミングとする必要は必ずしもなく、図柄変動の回数に係るカウント開始タイミングを特図変動パターン導出状態PAに遷移したタイミングとし、その閾値を900としてもよい。

一方、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に遷移した後は、当該遷移時点から図柄変動のカウントが始まるため、特図変動パターン導出状態PAで大当り遊技を挟まずに1000回の図柄変動が実行されると遷移条件(v)が充足される。ただし、当該場合においても、図柄変動の回数に係るカウント開始タイミングを特図変動パターン導出状態PAに遷移したタイミングとする必要は必ずしもなく、図柄変動の回数に係るカウント開始タイミングを特図変動パターン導出状態PBが設定されたタイミングとし、その閾値を1160としてもよい。

なお、RAMクリア処理の実行を伴う電断復電が発生した場合には、遷移条件(v)に係る図柄変動の実行回数がクリア(初期化)される一方、RAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合には、当該実行回数は維持される。

【0101】

また、上述の遷移条件（i）～遷移条件（vi）のうちの図柄変動の実行回数によって充足される遷移条件には、遷移条件に対応する図柄変動の終了が含まれている、すなわち、遷移条件に対応する図柄変動の終了時に遷移条件が充足されて特図変動パターン導出状態の遷移が発生するように構成されているが、これに限らない。これらの遷移条件の一部または全部において、遷移条件に当該遷移条件に対応する図柄変動の開始が含まれる、すなわち、遷移条件に対応する図柄変動の開始時に遷移条件が充足されて特図変動パターン導出状態の遷移が発生するようにしてもよい。

【0102】

さらに、遷移条件（vi）によって特図変動パターン導出状態PDから特図変動パターン導出状態PAに遷移した場合には、新たに大当り遊技が実行された場合、およびRAMクリア処理が実行された場合を除き、図柄変動の実行回数に基づいて特図変動パターン導出状態PDに遷移することがない。したがって、RAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合には、図柄変動の実行回数に基づいて特図変動パターン導出状態PDに遷移することはない。ただし、一度大当り遊技が実行された場合には、遷移条件（v）によって特図変動パターン導出状態PAから特図変動パターン導出状態PDへ遷移し得る。

【0103】

図13（b）に示す通り、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、特図変動パターン導出状態PC、および特図変動パターン導出状態PD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PA、特図変動パターン導出状態PC、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PD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。

【0104】

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、遊技状態として、第一遊技状態（特図変動パターン導出状態PA）、または第一遊技状態よりも有利な第二遊技状態（特図変動パターン導出状態PD）を設定可能であり、第一遊技状態における第一図柄変動（特図変動パターン導出状態PD遷移図柄変動）の終了を契機に、当該第一遊技状態から第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、第二遊技状態における第二図柄変動（特図変動パターン導出状態PD終了図柄変動）の終了を契機に、当該第二遊技状態から第一遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、第一図柄変動は、前回の当り遊技が終了してから大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数（1000回）となる図柄変動であり、または、第一遊技状態において大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数となる図柄変動であり、第二図柄変動は、第二遊技状態において大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第二回数（1200回）となる図柄変動であり、第一図柄変動となるまでに実行を要する図柄変動の回数は、電源投入時にRAMクリア処理が実行されないときには、維持される一方、電源投入時にRAMクリア処理が実行されるときには、初期化され、第二図柄変動に係る契機で第二遊技状態から第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後には、図柄変動の実行回数に基づいて当該第一遊技状態から第二遊技状態へ遊技状態が遷移されることはなく、第二図柄変動に係る契機で第二遊技状態から第一遊技状態へ遊技状態が遷移し、その後大当り遊技を挟んだ後の第一遊技状態では、第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能である、と換言できる。

【0105】

また、遊技状態制御手段155は、特図抽選状態、普図抽選状態、および特図変動パターン導出状態の更新が発生した場合に、更新後の各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160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155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

10

20

30

40

50

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１６０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。

【０１０６】

メイン情報記憶手段１６０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。

【０１０７】

メインエラー制御手段１６５は、Ｉ／Ｏポート１０４の入力情報を監視し、遊技機１０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１６０の送信コマンド格納領域に格納する。

【０１０８】

メインコマンド管理手段１７０は、メイン情報記憶手段１６０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２００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１６０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。

【０１０９】

復電処理実行手段１７５は、復帰状態設定手段１７６および遊技可能状態移行手段１７９を備える。

【０１１０】

復帰状態設定手段１７６は、復電時にＲＡＭ１０３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ＲＡＭクリアスイッチ４３の状態、および復電時の中枠開扉センサ７６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（ＲＡＭクリア処理の実行を伴う場合と、ＲＡＭクリア処理の実行を伴わない場合とがある）がある。

具体的には、復電時にＲＡＭ１０３に異常がある場合には、復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３の状態および中枠開扉センサ７６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ＲＡＭ１０３に異常がなく、復電時のＲＡＭクリアスイッチ４３がＯＮ（押下された状態）であれば、復電時の中枠開扉センサ７６がＯＮであることを条件にＲＡＭ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７６がＯＦＦ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たり遊技の実行中であれば、実行中であった大当たり遊技に復帰し、直前の電断時が図柄変動の実行中であれば、実行中であった図柄変動に復帰する。

【０１１１】

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

10

20

30

40

50

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。

【0112】

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。

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。

【0113】

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づ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。

【0114】

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、音量調整手段250、輝度調整手段255、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。

【0115】

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。

【0116】

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。

【0117】

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、確変、チャンスタイム、遊タイムに大別され、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には確変、特図変動パターン導出状態PCにはチャンスタイム、特図変動パターン導出状態PDには遊タイムが対応する。

【0118】

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。

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。

【０１１９】

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たりではないこと）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たりであることを報知する大当た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、大当た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。

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で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を対応させてもよく、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。

以下、各演出モードにおいて決定される各特図変動パターンに対応する演出ルートの内容を説明する。

【０１２０】

まず、通常モード（特図変動パターン導出状態ＰＡ）において決定される、特図変動パターンＨＮＰ－Ａ～特図変動パターンＨＮＰ－Ｄおよび特図変動パターンＨＲＰに対応する演出ルートには、上述の非発展ハズレ演出ルートが対応する。

具体的には、特図変動パターンＨＮＰ－Ａ～特図変動パターンＨＮＰ－Ｄには、装飾図柄がリーチ状態とならずに装飾図柄がバラケ目（すべての図柄列が停止され、各図柄列に同一の装飾図柄が停止されていない状態）で停止表示されることで、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を報知する演出ルートが対応する。ここで、同一の装飾図柄とは、同一の数字を模した装飾図柄を指し、装飾図柄を構成する数字以外の部分が異なる態様であってもよい。同様に、異なる装飾図柄とは、異なる数字を模した装飾図柄を指す。

特図変動パターンＨＲＰには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、後述する発展演出が実行されずに装飾図柄がバラケ目で停止表示されることで、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を報知する演出ルートが対応

10

20

30

40

50

する。ここで、疑似変動とは、発展演出が開始される前の期間において、一定のルールに基づいた装飾図柄の停止（例えば、「5図柄－7図柄－6図柄」のように、真ん中の図柄列に7図柄が停止した態様となる装飾図柄の停止）等で区切られる期間を指す。したがって、疑似変動の回数が2回となって初めて疑似変動が発生するとも言える。すなわち、リーチ状態を構成するまでの装飾図柄の変動が1回の場合には、疑似変動が発生しないとも言えるし、当該場合には、1回の疑似変動が実行されるとも言える。なお、本実施形態における疑似変動の最大回数は3回であるが、疑似変動の最大回数は、これに限らず、2以上の回数であれば、いずれの回数を採用してもよい。

【0121】

特図変動パターンHSP1-A～特図変動パターンHSP3-Bには、上述の発展ハズレ演出ルートが対応する。

10

具体的には、特図変動パターンHSP1-Aおよび特図変動パターンHSP1-Bには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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を報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄がバラケ目で停止表示される演出ルートが対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンHSP1-Aには、発展演出HEAが対応し、特図変動パターンHSP1-Bには、発展演出HEBが対応する。

特図変動パターンHSP2-Aおよび特図変動パターンHSP2-Bには、2回の疑似変動を介して装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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を報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄がバラケ目で停止表示される演出ルートが対応する。なお、特図変動パターンHSP1-Aおよび特図変動パターンHSP1-Bと同様に、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンHSP2-Aには発展演出HEAが対応し、特図変動パターンHSP2-Bには発展演出HEBが対応する。

20

特図変動パターンHSP3-Aおよび特図変動パターンHSP3-Bには、3回の疑似変動を介して装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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を報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄がバラケ目で停止表示される演出ルートが対応する。なお、特図変動パターンHSP1-Aおよび特図変動パターンHSP1-Bと同様に、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンHSP3-Aには発展演出HEAが対応し、特図変動パターンHSP3-Bには発展演出HEBが対応する。

30

【0122】

特図変動パターンASP1-Aおよび特図変動パターンASP1-Bには、上述の大当り演出ルートが対応する。

具体的には、特図変動パターンASP1-Aおよび特図変動パターンASP1-Bには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当りであることを報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃い（すべての図柄列が停止され、各図柄列に同一の装飾図柄が停止された状態）で停止表示される演出ルートが対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンASP1-Aには、発展演出HEAが対応し、特図変動パターンASP1-Bには、発展演出HEBが対応する。

40

特図変動パターンASP2-Aおよび特図変動パターンASP2-Bには、2回の疑似変動を介して装飾図柄がリーチ状態となり、その後、今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当りであることを報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃いで停止表示される演出ルートが対応する。なお、特図変動パターンASP1-Aおよび特図変動パターンASP1-Bと同様に、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンASP2-Aには発展演出HEAが対応し、特図変動パターンASP2-Bには発展演出HEBが対応する。

特図変動パターンASP3-Aおよび特図変動パターンASP3-Bには、3回の疑似

50

変動を介して装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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であることを報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃いで停止表示される演出ルートが対応する。なお、特図変動パターンA S P 1 - Aおよび特図変動パターンA S P 1 - Bと同様に、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンA S P 3 - Aには発展演出H E Aが対応し、特図変動パターンA S P 3 - Bには発展演出H E Bが対応する。

特図変動パターンA S P - Cには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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であることを報知する発展演出H E Cが実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃いで停止表示される演出ルートが対応する。

【0123】

このように、本実施形態では、同一の発展演出に対応させることで、特図変動パターンH S P 1 - Aに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 1 - Aに対応する演出ルートを、特図変動パターンH S P 1 - Bに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 1 - Bに対応する演出ルートを、特図変動パターンH S P 2 - Aに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 2 - Aに対応する演出ルートを、特図変動パターンH S P 2 - Bに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 2 - Bに対応する演出ルートを、特図変動パターンH S P 3 - Aに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 3 - Aに対応する演出ルートを、特図変動パターンH S P 3 - Bに対応する演出ルートに対して特図変動パターンA S P 3 - Bに対応する演出ルートを、対応づけている。これにより、対応づけられた演出ルートの演出同士の内容が開始から終了間際（当該演出ルートに係る発展演出によって特図当否判定の結果が示されるタイミング）まで一致することとなる。そのため、発展演出H E Aおよび発展演出H E Bが実行される図柄変動において、遊技者に大当たり当選の期待感を抱かせることができる。また、発展演出H E Aおよび発展演出H E Bが実行される演出ルートが決定される上述の特図変動パターンは、大当たりを期待させる特図変動パターンとも言うこともできる。これらは、後述する他の演出モードにおいても同様である。

なお、特図変動パターンA S P - Cには、対応する発展ハズレ演出ルートが存在しない。そのため、図柄変動において発展演出H E Cが実行された時点で、遊技者に大当たり当選を確定的に認識させることができる。したがって、当該特図変動パターンに対応する演出ルートは、大当たり当選が確定する演出ルートであると言えるし、当該特図変動パターンは、大当たり当選が確定する特図変動パターンであるとも言える。

【0124】

また、図9（a）で示した通り、特図当否判定の結果がハズレの場合には、疑似変動の回数が同一となる範囲内において、発展演出H E Aが実行される演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンH S P 1 - A）、発展演出H E Bが実行される演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンH S P 1 - B）の順に決定され難くなる。そして、特図当否判定の結果が大当たりの場合には、疑似変動の回数が同一となる範囲内において、発展演出H E Aが実行される演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンA S P 1 - A）、発展演出H E Bが実行される演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンA S P 1 - B）の順に決定され易くなる。そして、上述の通り、発展演出H E Cは、大当たり当選時にのみ実行される。

そのため、発展演出H E A、発展演出H E B、発展演出H E Cの順に大当たり当選の期待感を高めることができる。なお、このような発展演出に係る大当たり当選期待度の高低は、後述する発展演出H E Dと、発展演出H E Eと、発展演出H E Fとの関係性、および発展演出H E Gと、発展演出H E Hと、発展演出H E Iとの間の関係性においても同様である。

【0125】

さらに、図9（a）で示した通り、特図当否判定の結果がハズレの場合には、同種の発展演出となる範囲内において、疑似変動が発生しない演出ルートに対応する特図変動パター

10

20

30

40

50

ン（例えば、特図変動パターンHSP1-A）、疑似変動の回数が2回となる演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンHSP2-A）、疑似変動の回数が3回となる演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンHSP3-A）の順に決定され難くなる。そして、特図当否判定の結果が大当りの場合には、同種の発展演出となる範囲において、疑似変動が発生しない演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンASP1-A）、疑似変動の回数が2回となる演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンASP2-A）、疑似変動の回数が3回となる演出ルートに対応する特図変動パターン（例えば、特図変動パターンASP3-A）の順に決定され易くなる。

そのため、疑似変動が実行される回数が多くなるにつれて大当たり当選の期待感を高めることができる。

【0126】

また、上述の通り、特図変動パターンHSP1-A、特図変動パターンHSP1-B、特図変動パターンHSP-C、特図変動パターンASP1-A、特図変動パターンASP1-B、および特図変動パターンASP-Cでは、疑似変動を介さずにリーチ状態となり、特図変動パターンHSP2-A、特図変動パターンHSP2-B、特図変動パターンASP2-A、および特図変動パターンASP2-Bでは、2回の疑似変動でリーチ状態となり、特図変動パターンHSP3-A、特図変動パターンHSP3-B、特図変動パターンASP3-A、特図変動パターンASP3-Bでは、3回の疑似変動でリーチ状態となる。

そのため、リーチ状態となるまでの時間は、疑似変動を介さずにリーチ状態となる特図変動パターン、2回の疑似変動でリーチ状態となる特図変動パターン、3回の疑似変動でリーチ状態となる特図変動パターンの順に長くなる。ただし、特図変動パターンASP-Cが決定される図柄変動では、他の疑似変動を介さずにリーチ状態となる特図変動パターン（特図変動パターンHSP1-A、特図変動パターンHSP1-B、特図変動パターンASP1-A、および特図変動パターンASP1-B）よりもリーチ状態となるまでの時間が長い。

【0127】

次に、特図変動パターン導出状態PBで決定され得る基本特図変動パターン（特図変動パターンHNP-Eおよび特図変動パターンHNP-F）に対応する演出ルートには、上述の非発展ハズレ演出ルートが対応する。具体的には、特図変動パターンHNP-Eおよび特図変動パターンHNP-Fには、装飾図柄がリーチ状態とならずに装飾図柄がバラケ目で停止表示されることで、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を報知する演出ルートが対応する。これは、後述する特図変動パターン導出状態PCおよび特図変動パターン導出状態PDにおける基本特図変動パターンにおいても同様であるため、これらの特図変動パターン導出状態では説明を省略する。

【0128】

特図変動パターンHSP-D～特図変動パターンHSP-Fには、上述の発展ハズレ演出ルートが対応する。

具体的には、特図変動パターンHSP-D～特図変動パターンHSP-Fには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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を報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄がバラケ目で停止表示される演出ルートが対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンHSP-Dには、発展演出HEDが対応し、特図変動パターンHSP-Eには、発展演出HEEが対応し、特図変動パターンHSP-Fには、発展演出HEFが対応する。

また、特図変動パターンASP-D～特図変動パターンASP-Fには、上述の大当たり演出ルートが対応する。

具体的には、特図変動パターンASP-D～特図変動パターンASP-Fには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、今回の図柄変動における特図当否判

10

20

30

40

50

定の結果が大当たりであることを報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃いで停止表示される演出ルートに対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンA S P - Dには、発展演出H E Dに対応し、特図変動パターンA S P - Eには、発展演出H E Eに対応し、特図変動パターンA S P - Fには、発展演出H E Fに対応する。

【0129】

特図変動パターン導出状態P Cおよび特図変動パターン導出状態P Dで決定され得る、特図変動パターンH S P - G～特図変動パターンH S P - Iには、上述の発展ハズレ演出ルートに対応する。

具体的には、特図変動パターンH S P - G～特図変動パターンH S P - Iには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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を報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄がバラケ目で停止表示される演出ルートに対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンH S P - Gには、発展演出H E Gに対応し、特図変動パターンH S P - Hには、発展演出H E Hに対応し、特図変動パターンH S P - Iには、発展演出H E Iに対応する。

また特図変動パターンA S P - G～特図変動パターンA S P - Iには、上述の大当たり演出ルートに対応する。

具体的には、特図変動パターンA S P - G～特図変動パターンA S P - Iには、疑似変動を介さずに装飾図柄がリーチ状態となり、その後、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であることを報知する発展演出が実行され、当該発展演出の終了後に装飾図柄が図柄揃いで停止表示される演出ルートに対応する。なお、各特図変動パターンに対応する発展演出の種類は互いに異なり、特図変動パターンA S P - Gには、発展演出H E Gに対応し、特図変動パターンA S P - Hには、発展演出H E Hに対応し、特図変動パターンA S P - Iには、発展演出H E Iに対応する。

【0130】

上述の通り、本実施形態では、特図変動パターン導出状態P D時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に、特図変動パターンH S P - G～特図変動パターンH S P - I（いずれも発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターン）のいずれかが決定される割合（約 $1/28.6$ ）は、特図変動パターン導出状態P C時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターンH S P - G～特図変動パターンH S P - Iのいずれかが決定される割合（ $1/20$ ）よりも低い。一方、特図変動パターン導出状態P D時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターンH N P（発展演出が実行されない演出ルートに対応する特図変動パターン）が決定される割合（約 $1/1.04$ ）は、特図変動パターン導出状態P C時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターンH N Pが決定される割合（約 $1/1.05$ ）よりも高い。

さらに、特図変動パターン導出状態P C時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合、および特図変動パターン導出状態P D時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合には、いずれも、 $1000/1000$ （ $1/1$ ）の割合で、特図変動パターンA S P - G～特図変動パターンA S P - Iのいずれかが決定される。

【0131】

したがって、本実施形態では、特図変動パターン導出状態P Dに係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合は、特図変動パターン導出状態P Cに係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって当該特図変動パターンが決定される割合よりも低くなる。一方、特図変動パターン導出状態P Dに係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行されない演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合は、特図変動パターン導出状態P Cに係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって当該特図変動パターンが決定される割合よりも高くなる。

これは、特図変動パターン導出状態P Dを経由した後の特図変動パターン導出状態P C

において、発展演出に対する目新しさを害し難くし、当該特図変動パターン導出状態 P C における遊技興趣の低下を抑えることに寄与する。

【0132】

さらに、上述の通り、特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - G が決定される確率 (約 $1/33.3$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - G が決定される確率 ($1/40$) よりも高い。一方、特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - H が決定される確率 (約 $1/33.3$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - H が決定される確率 (約 $1/66.7$) よりも低く、かつ特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - I が決定される確率 ($1/500$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果がハズレとなった場合に特図変動パターン H S P - I が決定される確率 ($1/100$) よりも低い。

10

さらに、特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - G が決定される確率 ($1/1.25$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - G が決定される確率 ($1/2$) よりも高い。一方、特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - H が決定される確率 (約 $1/6.67$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - H が決定される確率 (約 $1/2.86$) よりも低く、かつ特図変動パターン導出状態 P D 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - I が決定される確率 ($1/20$) は、特図変動パターン導出状態 P C 時に特図当否判定の結果が大当たりとなった場合に特図変動パターン A S P - I が決定される確率 (約 $1/6.67$) よりも低い。

20

【0133】

したがって、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P D に係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される場合における、発展演出 H E G が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合は、特図変動パターン導出状態 P C に係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される場合における、発展演出 H E G が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合よりも高くなる。一方、特図変動パターン導出状態 P D に係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される場合における、発展演出 H E H または発展演出 H E I が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合は、特図変動パターン導出状態 P C に係る特図変動パターン抽選テーブルを用いた抽選によって発展演出が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される場合における、発展演出 H E H または発展演出 H E I が実行される演出ルートに対応する特図変動パターンが決定される割合よりも低くなる。

30

40

これは、特図変動パターン導出状態 P D を経由した後の特図変動パターン導出状態 P C において、一部の発展演出 (発展演出 H E H または発展演出 H E I) に対する目新しさを害し難くし、当該特図変動パターン導出状態 P C における遊技興趣の低下を抑えることに寄与する。特に、当該効果の寄与にあたっては、本実施形態のように、上記一部の発展演出 (発展演出 H E H または発展演出 H E I) の数が、他方の発展演出 (発展演出 H E G) の数よりも多いことが好ましい。

【0134】

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

50

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、大当り遊技の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の対象となる画像である。

【0135】

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先読み演出の内容を決定する。

先読み演出とは、遊技興趣の向上を目的として、先読み対象の図柄変動が開始される前に、先読み対象の図柄変動における特図当否判定の結果に対する期待度や、先読み対象の図柄変動において実行される演出の内容を示唆する演出である。先読み対象の図柄変動とは、主たる特図（特図変動パターン導出状態 PA では、特図 1 であり、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、または特図変動パターン導出状態 PD では、特図 2 である）に係る図柄変動であって、保 1～保 3 の状態で保留される図柄変動、または保 0 の状態かつ当該特図に係る図柄変動の実行中に保留される図柄変動を指す。

【0136】

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）を、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対応する演出パターン抽選テーブルを用いた抽選等によって決定する。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。また、同一の演出ルートが決定された場合であっても、実行される演出を多彩にすることもできる。なお、演出の内容を決定するタイミングとしては、例えば、図柄変動の開始時が挙げられる。

【0137】

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、装飾図柄の最終的な（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、図柄 A には奇数図柄で構成される図柄揃いを、図柄 B には偶数図柄で構成される図柄揃いを、図柄 C または図柄 c にはバラケ目を、対応させている。さらに、図柄 a には 7 図柄で構成される図柄揃いが対応し、図柄 b には、7 図柄を除く奇数図柄で構成される図柄揃いが対応する。

なお、決定される装飾図柄の組合せを特図の停止図柄に対応させるにあたっては、必ずしも上述の対応関係とする必要はなく、例えば、図柄 A に偶数図柄揃いを対応させる等、上述の対応関係に対して決定される装飾図柄の組合せの期待度が高くない組合せであれば、一部の場合（上述の対応関係となる割合よりも低い割合）で上述の対応関係とは異なる装飾図柄の組合せを採用してもよく、このような場合であっても、決定される装飾図柄の組合せが特図の停止図柄と対応していると言える。

【0138】

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、大当り遊技中であることを報知する大当り演出の内容を決定する。なお、大当り演出には、大当り遊技の開始を報知する開始デモ演出、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出、及び大当り遊技の終了を報知する終了デモ演出が存在する。

【0139】

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

10

20

30

40

50

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。

特に、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。

10

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。

【0140】

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。

20

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。

【0141】

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。

30

【0142】

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 ROM 202 から可動装飾体 22 やサブ表示部 82 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 22 やサブ表示部 82 へ送信し、可動装飾体 22 やサブ表示部 82 の可動を制御する。

【0143】

サブ情報記憶手段 260 は、上述の通り、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。

40

【0144】

サブコマンド管理手段 270 は、主制御基板 100 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 260 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 270 は、サブ情報記憶手段 260 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 300 に向けて送信する。さらに、サブコマンド管理手段 270 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 310 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

50

、サブ情報記憶手段 260 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。

【0145】

以上説明した通り、本実施形態に係る遊技機 10 では、図柄変動の実行回数によって特図変動パターン導出状態 PA から特図変動パターン導出状態 PD（遊タイム）に遷移させる遊タイム機能を有しており、当該機能は、上述の特図変動パターン導出状態 PD 遷移図柄変動となるまで大当りに当選しなかった場合に得られる特典であり、当該特典の付与により、それまで低下した遊技興趣を向上させることに寄与する。

ただし、本実施形態に係る遊技機では、遊タイム機能を有することによってホール側が不利益になり過ぎないように、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後は、大当り遊技を経由するか、RAM クリア処理が実行されない限り、図柄変動の実行回数（遷移条件（v））によって当該特図変動パターン導出状態 PA から再び特図変動パターン導出状態 PD へ遷移しないように構成されている。

【0146】

そのため、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後に営業日を跨ぐ場合において、営業日を跨ぐ際の電断復電時に RAM クリア処理が実行されていないことを特定可能とすることが好ましい。

これに対し、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後の電断復電時に RAM クリア処理が実行されていないことを特定可能とする機能を有している。以下、当該機能の詳細を説明する。なお、以降の説明では、特段の説明がない限り、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後の電断復電時とは、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後の当該特図変動パターン導出状態 PA 中における電断復電を指す。また、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後のことを、遊タイムスルー後と表現する場合がある。

【0147】

なお、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後に営業日を跨ぐ場合において、営業日を跨ぐ際の電断復電時に RAM クリア処理が実行されていない場合には、特図変動パターン導出状態 PA から特図変動パターン導出状態 PD への遷移を期待する遊技者に対しては遊技意欲を低下させてしまう虞がある。一方、特図変動パターン導出状態 PA から特図変動パターン導出状態 PD への遷移を期待しておらず好きなタイミングで遊技を終了したいと考えている遊技者に対しては遊技意欲を高めることができる。

他方、特図変動パターン導出状態 PD から特図変動パターン導出状態 PA に一度遷移した後に営業日を跨ぐ場合において、営業日を跨ぐ際の電断復電時に RAM クリア処理が実行された場合には、特図変動パターン導出状態 PA から特図変動パターン導出状態 PD への遷移を期待する遊技者に対しては遊技意欲を高めることができる。一方、特図変動パターン導出状態 PA から特図変動パターン導出状態 PD への遷移を期待しておらず好きなタイミングで遊技を終了したいと考えている遊技者に対しては遊技意欲を低下させてしまう虞がある。

【0148】

<RAM クリア推奨演出について>

まず、本実施形態では、遊タイムスルー後の電断復電時に RAM クリア処理が実行されていないことを特定可能とする機能として、RAM クリア推奨演出を実行する。RAM クリア推奨演出とは、遊タイムスルー後の電断復電時に RAM クリア処理が実行されなかった場合に実行される演出であり、以下、図 14～図 19 を用いて、当該演出の詳細を説明する。

なお、図 14 は、RAM クリア推奨演出の具体例を示す図であり、図 15 は、RAM クリア推奨演出が終了する様子を示す図であり、図 16 は、本実施形態における RAM クリア推奨演出の実行期間を示すタイミングチャートである。図 17 および図 18 は、RAM クリア推奨演出の実行期間の変形例を示すタイミングチャートである。さらに、図 19 は

10

20

30

40

50

、RAMクリア推奨演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合のRAMクリア推奨演出の実行状態を示す図である。

【0149】

図14に示す通り、本実施形態において、RAMクリア推奨演出は、遊タイムスルー後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されなかった場合に、当該復電を契機にメイン表示部81およびスピーカ33によって実行される。これは、当該電断時において図柄変動の実行中であったか当該電断時において図柄変動が実行されていない状態であったかに関わらない。

具体的には、RAMクリア推奨演出では、メイン表示部81に係る表示領域811に、「遊タイム発動不能RAMクリア推奨」との文字を含むRAMクリア推奨画像rsgが表示されるとともに、スピーカ33から、「遊タイムが発動しません。RAMをクリアしてください。」とのRAMクリア推奨音声が出音される。このとき、表示領域811では、RAMクリア推奨画像rsgの後ろに初期図柄が表示されている。

特に、遊タイムスルー後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されなかった場合において当該電断時に図柄変動の実行中であった場合には、復電後に当該実行中であった図柄変動が終了するまでメイン表示部81に係る表示領域に「復帰中」との文字を含む画像が表示されるが、この時、当該画像よりも手前に文字のRAMクリア推奨画像rsgが表示される。そのため、電断時に図柄変動の実行中であった場合であってもRAMクリア推奨演出のうちの視覚によって認識される演出（RAMクリア推奨画像rsg）が認識され難くなることを防止することができる。なお、電断時に図柄変動の実行中であった場合にRAMクリア推奨演出のうちの視覚によって認識される演出が認識され難くなることを防止するにあたっては、当該演出をメイン表示部81とは異なるデバイス（例えば、サブ表示部82や、枠ランプ35）で実行してもよい。

また、本実施形態において、RAMクリア推奨演出は、遊タイムスルー後の電断復電時にRAMクリア処理が実行された場合には実行されない。

さらに、RAMクリア推奨音声は、後述する終了条件が充足されるまで、繰り返し出音される。当該終了条件は、遊タイムスルー後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されなかった場合において当該電断時に図柄変動の実行中であったか当該電断時に図柄変動が実行されていない状態にあるかに関わらず同一である。これは、後述する終了条件の変形例においても同様である。

【0150】

また、メイン表示部81に係る表示領域812には、「通常」との文字が表示され、当該表示により、現在の特図変動パターン導出状態が特図変動パターン導出状態PAであることが特定可能となる。

さらに、右サブ表示部82cに係る表示領域821には、「現在0000回」との文字が表示され、当該表示により、復電からの図柄変動の実行回数が0回であることが特定可能となる。なお、当該表示に係る値は、図柄変動の実行が終了するごとに1加算される。

【0151】

次に、図15に示す通り、RAMクリア推奨演出（RAMクリア推奨画像rsgの表示、RAMクリア推奨音声の出音）は、復電後の最初の図柄変動開始を契機に終了する。

なお、今回の復電に対応する電断時、すなわち、当該復電の直前の電断時に、図柄変動の実行中である場合には、当該図柄変動の次の図柄が開始されたことを契機に終了する。

【0152】

次に、RAMクリア推奨演出の実行期間は、図16に示される期間となる。

具体的には、復電（遊タイムスルー後におけるRAMクリア処理の実行を伴わない電断後の復電）を契機に、RAMクリア推奨音声の出音、およびRAMクリア推奨画像rsgの表示が開始される。

ただし、本実施形態では、RAMクリア推奨音声の出音開始タイミングと、RAMクリア推奨画像rsgの表示開始タイミングをずらしており、これにより、RAMクリア推奨演出を認識させ易くしている。特に、指向性が相対的に高いRAMクリア推奨音声の出音

10

20

30

40

50

開始タイミングを、指向性が相対的に低いRAMクリア推奨画像 r s g の表示開始タイミングよりも手前としており、これにより、よりRAMクリア推奨演出を認識させ易くしている。このような関係性は、以下のRAMクリア推奨演出の実行期間の変形例についても適用することができる。

【0153】

さらに、上述した通り、RAMクリア推奨演出は、復電後の最初の図柄変動が開始されたことを契機に終了する。特に、本実施形態では、RAMクリア推奨演出の開始時とは異なり、RAMクリア推奨音声の出音、およびRAMクリア推奨画像 r s g の表示が同時に終了する。

このように、本実施形態におけるRAMクリア推奨演出の実行期間は、復電から当該復電後の最初の図柄変動が開始されるまでの期間に含まれる。

10

【0154】

また、RAMクリア推奨演出の実行期間は、図17に示す期間としてもよい。

具体的には、図17に示す通り、復電（遊タイムスルー後におけるRAMクリア処理の実行を伴わない電断後の復電）後の最初の図柄変動の開始を契機にRAMクリア推奨演出の実行を開始されるようにしてもよい。そして、当該RAMクリア推奨演出は、一定時間（例えば、3秒）経過により終了し、当該終了タイミングは、当該最初の図柄変動の実行中となる。

このように、RAMクリア推奨演出の実行期間は、復電後の最初の図柄変動の実行期間に含まれるものであってもよい。

20

なお、当該変形例におけるRAMクリア推奨演出の終了条件は、本実施形態におけるRAM推奨演出の終了条件に採用してもよい。そのため、遊タイムスルー後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されなかった場合において当該電断時に図柄変動の実行中であつた場合には、当該実行中であつた図柄変動および当該復電後に最初に開始される図柄変動に跨ってRAMクリア推奨演出が実行され得る。

【0155】

さらに、RAMクリア推奨演出の実行期間は、図18に示す期間としてもよい。

すなわち、RAMクリア推奨演出の開始タイミングが、復電から当該復電後の最初の図柄変動が開始されるまでの期間に含まれ、かつRAMクリア推奨演出の終了タイミングが、当該復電後の最初の図柄変動の実行期間に含まれるようにしてもよい。この場合には、RAMクリア推奨演出の実行期間が、復電後の最初の図柄変動の開始タイミングを含むこととなる。

30

【0156】

以上説明した通り、本実施形態において、RAMクリア推奨演出は、遊タイムスルー後のRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電を契機に実行される一方、遊タイムスルー後のRAMクリア処理の実行を伴う電断復電時には、当該演出が実行されない。さらに、RAMクリア推奨演出は、当該復電がなされてから最初の図柄変動が終了までの期間に開始される。

これによれば、特図変動パターン導出状態PDから特図変動パターン導出状態PAに一度遷移した後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されていないこと、すなわち、図柄変動の実行回数に基づいて特図変動パターン導出状態PAから特図変動パターン導出状態PDへ遷移不可能な状態であることを、ホール側または遊技者に特定させることができる。

40

なお、当該効果を奏するにあたり、RAMクリア推奨演出の終了タイミングは、上述の通り、復電後の最初の図柄変動が終了するまでのタイミングであることが好ましい。ただし、その終了タイミングは問わず、復電後に最初の大当たり遊技が発生するまでのタイミングであれば、いずれのタイミングでもよい。

【0157】

よって、遊技機10において、報知制御手段（第1副制御基板200、第2副制御基板300）は、第二図柄変動（特図変動パターン導出状態PD終了図柄変動）に係る契機で第二遊技状態（特図変動パターン導出状態PD）から第一遊技状態（特図変動パターン導

50

出状態 P A) へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に R A M クリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知 (R A M クリア推奨演出) を開始させる一方、第二図柄変動に係る契機で第二遊技状態から第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に R A M クリア処理が実行されたときには、第一報知が実行されず、所定のタイミングは、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後に最初に開始される図柄変動が終了するまでの期間に含まれる、と換言できる。

【 0 1 5 8 】

特に、本実施形態では、復電してから最初の図柄変動が開始されるまでの期間において R A M クリア推奨演出が開始される。

そのため、 R A M クリア推奨演出の少なくとも一部が、図柄変動が実行されていない期間において実行され、当該演出をより認識させ易くすることができる。

【 0 1 5 9 】

よって、遊技機 1 0 において、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後の最初の図柄変動が開始されるまでの期間に所定のタイミングが含まれることで、第一報知 (R A M クリア推奨演出) の少なくとも一部が、図柄変動が実行されていない期間において実行され得る、と換言できる。

【 0 1 6 0 】

また、遊タイムスルー後では、当該遊タイムスルーによって遷移した特図変動パターン導出状態 P A において実行された図柄変動の回数が少ないほど遊タイムスルーしたことが認識され難く、当該図柄変動の回数が多いほど遊タイムスルーしたことが認識され易くなる傾向にある。ただし、本実施形態では、 R A M クリア推奨演出の演出態様はあらかじめ定められた一の演出態様であり、当該図柄変動の回数に限らず、その後の R A M クリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合に実行される R A M クリア推奨演出の演出態様に変化しない。

これによれば、 R A M クリア推奨演出をより認識させ易くすることができる。

【 0 1 6 1 】

よって、遊技機 1 0 において、第一報知 (R A M クリア推奨演出) は、あらかじめ定められた一の報知態様であって、第二図柄変動 (特図変動パターン導出状態 P D 終了図柄変動) に係る契機で第二遊技状態 (特図変動パターン導出状態 P D) から第一遊技状態 (特図変動パターン導出状態 P A) へ遊技状態が遷移された後に当該第一遊技状態において実行された図柄変動の回数によって報知態様に変化しない、と換言できる。

【 0 1 6 2 】

また、図 1 9 に示す通り、 R A M クリア推奨演出の実行中に R A M クリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合には、当該復電を契機に R A M クリア推奨演出が実行される。

特に、本実施形態では、当該電断が発生した時点での R A M クリア推奨演出の実行状況に復帰する、すなわち、電断復電によって中断された R A M クリア推奨演出が再開されるのではなく、当該復電を契機に、 R A M クリア推奨演出が新たに開始される。

これによれば、 R A M クリア推奨演出の実行中に R A M クリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合であっても、 R A M クリア推奨演出を認識させ易くすることができる。

【 0 1 6 3 】

よって、遊技機 1 0 において、報知制御手段 (第 1 副制御基板 2 0 0、第 2 副制御基板 3 0 0) は、第一報知 (R A M クリア推奨演出) が実行されている期間において電断し、かつその後の電源投入時に R A M クリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知を新たに開始させる、と換言できる。

【 0 1 6 4 】

なお、本実施形態では、 R A M クリア推奨演出の実行中に R A M クリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合に新たに開始される R A M クリア推奨演出の演出態様は、

10

20

30

40

50

当該電断復電が発生した際のＲＡＭクリア推奨演出の演出態様と同一であるが、これに限らない。例えば、新たに開始されるＲＡＭクリア推奨演出に係るＲＡＭクリア推奨画像の大きさを、当該電断復電が発生した際のＲＡＭクリア推奨演出に係るＲＡＭクリア推奨画像の大きさよりも大きくしたり、新たに開始されるＲＡＭクリア推奨演出に係るＲＡＭクリア推奨音声の音量を、当該電断復電が発生した際のＲＡＭクリア推奨演出に係るＲＡＭクリア推奨音声の音量よりも大きくする等、新たに開始されるＲＡＭクリア推奨演出を、当該電断復電が発生した際のＲＡＭクリア推奨演出よりも認識させ易くするものとしてもよい。このような方法以外にも、新たに開始されるＲＡＭクリア推奨演出の実行期間を、当該電断復電が発生した際のＲＡＭクリア推奨演出の実行期間よりも長くする方法を採用してもよい。

10

【０１６５】

また、ＲＡＭクリア推奨演出の実行中にＲＡＭクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合におけるＲＡＭクリア推奨演出の開始タイミングおよび終了タイミングは、遊タイムスルー後におけるＲＡＭクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合と同一である。

また、図示は省略するが、ＲＡＭクリア推奨演出が終了した後にＲＡＭクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合についても、遊タイムスルー後におけるＲＡＭクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合と同様にＲＡＭクリア推奨演出が実行される。

【０１６６】

20

<遊タイム有効報知演出について>

さらに、本実施形態では、遊タイムスルー後の電断復電時にＲＡＭクリア処理が実行されたことを特定可能とする機能として、遊タイム有効報知演出を実行する。遊タイム有効報知演出とは、遊タイムスルー後の電断復電時にＲＡＭクリア処理が実行された場合に実行される演出であり、以下、図２０～図２２を用いて、当該演出の詳細を説明する。

なお、図２０は、遊タイム有効報知演出の具体例を示す図であり、図２１は、遊タイム有効報知演出の実行期間を示すタイミングチャートである。さらに、図２２は、遊タイム有効報知演出の実行中にＲＡＭクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合の遊タイム有効報知演出の実行状態を示す図である。

【０１６７】

30

図２０に示す通り、本実施形態において、遊タイム有効報知演出は、遊タイムスルー後の電断復電時にＲＡＭクリア処理が実行された場合に、当該復電を契機にスピーカ３３によって実行される。一方、当該演出は、メイン表示部８１では実行されない。

具体的には、遊タイム有効報知演出では、スピーカ３３から、「ＲＡＭがクリアされました。遊タイム発動可能です。」との遊タイム有効報知音声が出音される。このとき、表示領域８１１では、初期図柄が表示されている。

なお、本実施形態において、遊タイム有効報知演出は、遊タイムスルー後の電断復電時にＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には実行されない。

また、遊タイム有効報知音声は、後述する終了条件が充足されるまで、繰り返し出音される。

40

【０１６８】

また、遊タイムスルー後の電断復電時にＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合と同様に、メイン表示部８１に係る表示領域８１２には、「通常」との文字が表示され、当該表示により、現在の特図変動パターン導出状態が特図変動パターン導出状態ＰＡであることが特定可能となる。

さらに、右サブ表示部８２ｃに係る表示領域８２１には、「現在００００回」との文字が表示され、当該表示により、復電からの図柄変動の実行回数が０回であることが特定可能となる。

【０１６９】

次に、遊タイム有効報知演出の実行期間は、図２１に示される期間となる。

50

具体的には、復電（遊タイムスルー後におけるRAMクリア処理の実行を伴う電断後の復電）を契機に、遊タイム有効報知音声の出音が開始される。

そして、遊タイム有効報知音声の出音は、一定時間（本実施形態では、30s）経過したことを契機に終了する。そのため、図21に示す通り、当該音声の出音期間は、復電後の最初の図柄変動の開始を跨ぐ場合がある。

【0170】

このように、本実施形態において、遊タイム有効報知演出は、遊タイムスルー後のRAMクリア処理の実行を伴う電断復電を契機に実行される一方、遊タイムスルー後のRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電時には、当該演出が実行されない。

これによれば、特図変動パターン導出状態PDから特図変動パターン導出状態PAに一度遷移した後の電断復電時にRAMクリア処理が実行されたこと、すなわち、図柄変動の実行回数に基づいて特図変動パターン導出状態PAから特図変動パターン導出状態PDへ遷移可能な状態であることを、ホール側または遊技者に特定させることができる。

【0171】

よって、遊技機10において、報知制御手段（第1副制御基板200、第2副制御基板300）は、第二図柄変動（特図変動パターン導出状態PD終了図柄変動）に係る契機で第二遊技状態（特図変動パターン導出状態PD）から第一遊技状態（特図変動パターン導出状態PA）へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時にRAMクリア処理が実行されたときには、当該電源投入がなされたことを契機に第二報知（遊タイム有効報知演出）を開始させる一方、第二図柄変動に係る契機で第二遊技状態から第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時にRAMクリア処理が実行されなかったときには、第二報知が実行されない、と換言できる。

【0172】

また、図22に示す通り、遊タイム有効報知演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合には、当該復電を契機に遊タイム有効報知演出が実行されない。ただし、遊タイム有効報知演出とは異なる演出であれば、その実行有無は問わない。

これによれば、遊タイム有効報知演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合に、RAMクリア推奨演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合とは異なる状況とし、電断復電時にRAMクリア推奨演出が実行されていなかったことを認識させ易くすることができる。これは、復電時にRAMクリア推奨演出が実行されていたか否かを認識させ易くすることに寄与する。

【0173】

なお、図示は省略するが、遊タイム有効報知演出が終了した後にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合についても、遊タイムスルー後におけるRAMクリア処理の実行を伴う電断復電が発生した場合と同様に遊タイム有効報知演出が実行される。

また、遊タイム有効報知演出の実行中にRAMクリア処理の実行を伴う電断復電が発生した場合には、遊タイム有効報知演出を新たに実行してもよい。

【0174】

<エラー報知との関係性について>

上述の説明では省略したが、サブエラー制御手段230によって実行されるエラー報知には、相対的に重要度が高いエラー報知1と、相対的に重要度が低い、すなわち、エラー報知1よりも重要度が低いエラー報知2と、がある。そして、これらのエラー報知に係るエラーは、上述のRAMクリア推奨演出の実行中にも発生し得る。

そのため、図23～図25を用いて、RAMクリア推奨演出の実行中にエラー報知が発生した場合の挙動について説明する。図23は、本実施形態に係るエラー報知の種類を整理した表である。図24は、RAMクリア推奨演出の実行中にエラー報知1が発生した場合の挙動を示す図であり、図25は、RAMクリア推奨演出の実行中にエラー報知2が発生した場合の挙動を示す図である。

なお、本実施形態では、メインエラー制御手段165によってすべてのエラー状態の判

10

20

30

40

50

定が行われるが、比較的重要度が低いエラー状態の判定については、当該エラー状態の判定に係るセンサの状態を含むコマンドを主制御基板 100 から受信するように構成し、サブエラー制御手段 230 によって判定するようにしてもよい。

【0175】

まず、図 23 に示す通り、上述のエラー報知 1 には、主基板エラーに係る報知演出である主基板エラー報知、磁気エラーに係る報知演出である磁気エラー報知、および電波エラーに係る報知演出である電波エラー報知がある。

具体的には、主基板エラー報知は、上述した乱数回路 105 の更新異常が発生した場合（当該エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合）に、第 1 副制御基板 200 によって実行される報知演出である。当該報知演出では、「主基板エラー」との文字がメイン表示部 81 の表示領域に表示（全画面表示）されるとともに、「主基板に異常を検知しました」との音声スピーカー 33 からループ再生で出音される。

磁気エラー報知は、遊技盤 50 に設けられた磁気検知センサによって磁気を検知された場合（当該エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合）に、第 1 副制御基板 200 によって実行される報知演出である。当該報知演出では、「磁気センサエラー」との文字がメイン表示部 81 の表示領域に表示されるとともに、「磁気センサが反応しました」との音声スピーカー 33 からループ再生で出音される。

電波エラー報知は、遊技盤 50 に設けられた電波検知センサによって電波を検知された場合（当該エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合）に、第 1 副制御基板 200 によって実行される報知演出である。当該報知演出では、「電波センサエラー」との文字がメイン表示部 81 の表示領域に表示されるとともに、「電波センサが反応しました」との音声スピーカー 33 からループ再生で出音される。

なお、本実施形態では、エラー報知 1 に係る表示は、全画面表示であるが、当該表示を後述する帯表示としてもよい。

【0176】

続いて、上述のエラー報知 2 には、右打ちエラーに係る右打ちエラー報知、および満タンエラーに係る満タンエラー報知がある。

右打ちエラー報知は、通常時（特図低確かつ普図低確）にゲートセンサ 74 が遊技球を 3 回検知した場合（当該エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合）に、第 1 副制御基板 200 によって実行される報知演出である。当該報知演出では、「左打ちに戻してください」との文字がメイン表示部 81 の表示領域に帯表示されるとともに、「左打ちに戻してください」との音声スピーカー 33 から 1 回再生で出音される。ここで、帯表示とは、画面（メイン表示部 81 の表示領域）の一部に（他の帯表示や、図柄変動の進行にあわせて表示される変動画像等と同時に表示可能に）表示されることを指し、1 回再生とは、その音声一度だけ再生されることを指す。

満タンエラー報知は、下球受け皿 29 へ繋がる玉通路に設けられた満タン検知センサが ON となっている場合（当該エラー状態の発生を示すエラーコマンドを受信した場合）に、第 1 副制御基板 200 によって実行される報知演出である。当該報知演出では、「球を抜いてください」との文字がメイン表示部 81 の表示領域に帯表示されるとともに、「球を抜いてください」との音声スピーカー 33 から 1 回再生で出音される。

【0177】

図 24 に示す通り、RAM クリア推奨演出の実行中にエラー報知 1 に係るエラーが発生した場合には、その時点で実行中の RAM クリア推奨演出の実行が中止され、エラー報知 1 の実行が開始される。図 24 には、RAM クリア推奨演出の実行中に磁気センサエラーが発生した場合の例が示されている。

これによれば、エラーが発生し易い電断復電時に RAM クリア推奨演出を実行しつつも、当該エラーを認識させ易くし、遊技機 10 のセキュリティを高めることができる。

なお、当該効果を奏するにあたっては、必ずしも RAM クリア推奨演出の実行を中止する必要はなく、例えば、RAM クリア推奨音声の出音を中止した上でエラー報知 1 に係る画像表示を RAM クリア推奨画像 r s g の手前に表示したり、RAM クリア推奨音声の出

10

20

30

40

50

音を中止した上でエラー報知 1 に係る画像表示を RAM クリア推奨画像 r s g よりも大きく表示したりする等、当該演出よりも認識し易い実行態様でエラー報知 1 を実行するようにしてもよい。すなわち、エラー報知 1 が、RAM クリア推奨演出よりも優先して実行されるように構成されていればよい。

【0178】

よって、遊技機 10 において、報知制御手段（第 1 副制御基板 200、第 2 副制御基板 300）は、特定エラー（エラー報知 1 に係るエラー）が発生したことを契機に、特定報知（エラー報知 1）を実行させることが可能であり、第一報知（RAM クリア推奨演出）の実行中に特定エラーが発生した場合には、特定報知を当該第一報知よりも優先して実行させる、

10

【0179】

また、図 25 に示す通り、RAM クリア推奨演出の実行中にエラー報知 2 に係るエラーが発生した場合には、当該エラーに係るエラー報知 2 が実行されることなく、その時点で実行中の RAM クリア推奨演出が継続して実行される。

これによれば、RAM クリア推奨演出の実行中にエラー報知 2 に係るエラーが発生した場合であっても、RAM クリア推奨演出を認識させ易くすることができる。

なお、当該効果を奏するにあたっては、必ずしもエラー報知 2 が実行されないようにする必要はなく、RAM クリア推奨演出よりも認識し難い実行態様でエラー報知 2 の一部または全部を実行するようにしてもよい。すなわち、RAM クリア推奨演出が、エラー報知 2 よりも優先して実行されるように構成されていればよい。ここで、音声の出音に関して認識し難い実行態様とは、比較対象の演出（報知）よりも小さい音量で出音されることを指す。

20

【0180】

よって、遊技機 10 において、報知制御手段（第 1 副制御基板 200、第 2 副制御基板 300）は、所定エラー（エラー報知 2 に係るエラー）が発生したことを契機に、所定報知（エラー報知 2）を実行させることが可能であり、第一報知（RAM クリア推奨演出）の実行中に所定エラーが発生した場合には、当該第一報知を所定報知よりも優先して実行させる、と換言できる。

【0181】

<他の変形例について>

30

以上の説明に記載されていない変形例について、以下に列挙する。

まず、本実施形態における RAM クリア推奨演出は、RAM クリア処理の実行を文字の内容や音声の内容によって直接的に推奨する演出に限らず、遊タイムスルー後に RAM クリア処理が実行されていないことを演出内容ではなく当該演出の実行有無等によって間接的に推奨する演出であってもよい。

さらに、遊タイムスルーの発生有無は、データカウンタ等の遊技履歴によって特定可能であるため、RAM クリア推奨演出は、遊タイムスルーが発生していない場合における電断復電時に RAM クリア処理が実行された場合に実行されなければ、遊タイムスルーが発生していない場合における電断復電時に RAM クリア処理が実行されなかった場合に実行されてもよい。

40

【0182】

また、遊タイム有効報知演出についても同様に、遊タイムが発動可能となったことを文字の内容や音声の内容によって直接的に推奨する演出に限らず、遊タイムが発動可能となったことを演出内容ではなく当該演出の実行有無等によって間接的に推奨する演出であってもよい。

さらに、遊タイム有効報知演出は、遊タイムスルーが発生していない場合における電断復電時に RAM クリア処理が実行されなかった場合に実行されなければ、遊タイムスルーが発生していない場合における電断復電時に RAM クリア処理が実行された場合に実行されてもよい。

【0183】

50

さらに、RAMクリア推奨演出や遊タイム有効報知演出は、必ずしも画像や音声によって実現されるものである必要はなく、ランプ点灯等の別のデバイスによって実現されてもよいし、これらのデバイスの組合せによって実現されてもよい。

【0184】

また、各特図変動パターン導出状態では、図9～図12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12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。

10

【0185】

また、上述の本実施形態では、特図変動パターン導出状態PAおよび特図変動パターン導出状態PDは、いずれも普図高確かつ特図低確であり、大当りに当選する確率が同一であるが、これに限らない。特図変動パターン導出状態PDにおいて大当りに当選する確率を、特図変動パターン導出状態PAにおいて大当りに当選する確率よりも高くしてもよい。

【0186】

また、本実施形態における確率、割合、頻度の高低は、各関係性が担保されていれば、低い方が当選しないようにしてもよいし、高い方が必ず当選するようにしてもよい。いずれの場合も抽選自体を行わないようにしてもよい。

20

さらに、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。

【0187】

また、本実施形態における回数の多少は、各機能に係る多少関係が担保されていれば、各回数の値は0よりも大きい値であれば、いずれの値を採用してもよい。

【0188】

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。

30

【0189】

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。

【0190】

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。

【0191】

40

<付記>

本実施形態は、次のような技術思想を包含する。

(1)

図柄変動の開始に伴って大当りに当選するか否かを判定する当否判定を実行し、当該当否判定で前記大当りに当選した場合には、当該図柄変動が終了したことに基づいて大当り遊技を開始し、電源投入時にRAMクリア処理を実行可能である遊技機であって、

遊技状態を管理する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、

50

前記遊技状態管理手段は、

遊技状態として、第一遊技状態、または前記第一遊技状態よりも有利な第二遊技状態を設定可能であり、

前記第一遊技状態における第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

前記第二遊技状態における第二図柄変動の終了を契機に、当該第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

前記第一図柄変動は、

前回の前記大当り遊技が終了してから前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第一回数となる図柄変動であり、

または、前記第一遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が前記第一回数となる図柄変動であり、

前記第二図柄変動は、前記第二遊技状態において前記大当り遊技を挟まずに実行された図柄変動の回数が第二回数となる図柄変動であり、

前記第一図柄変動となるまでに実行を要する図柄変動の回数は、

電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されないときには、維持される一方、

電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されるときには、初期化され、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後には、図柄変動の実行回数に基づいて当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態が遷移されることはなく、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移し、その後に前記大当り遊技を挟んだ後の前記第一遊技状態では、前記第一図柄変動の終了を契機に、当該第一遊技状態から前記第二遊技状態へ遊技状態を遷移させることが可能であり、

前記報知制御手段は、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときには、所定のタイミングで第一報知を開始させる一方、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたときには、前記第一報知が実行されず、

前記所定のタイミングは、電源投入がなされてから当該電源投入がなされた後に最初に開始される図柄変動が終了するまでの期間に含まれ、

前記第一報知は、あらかじめ定められた一の報知態様であって、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に当該第一遊技状態において実行された図柄変動の回数によって報知態様が変化しない、

ことを特徴とする遊技機。

(2)

上記(1)に記載の遊技機であって、

前記報知制御手段は、前記第一報知が実行されている期間において電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかったときには、前記所定のタイミングで前記第一報知を新たに開始させる、

ことを特徴とする遊技機。

(3)

上記(1)又は(2)に記載の遊技機であって、

前記報知制御手段は、前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されたときには、当該電源投入がなされたことを契機に第二報知を開始させる一方、

前記第二図柄変動に係る契機で前記第二遊技状態から前記第一遊技状態へ遊技状態が遷移された後に電断し、かつその後の電源投入時に前記RAMクリア処理が実行されなかつ

10

20

30

40

50

たときには、前記第二報知が実行されない、
ことを特徴とする遊技機。

(4)

上記(1)乃至(3)のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知制御手段は、

特定エラーが発生したことを契機に、特定報知を実行させることが可能であり、

前記第一報知の実行中に前記特定エラーが発生した場合には、前記特定報知を当該第一報知よりも優先して実行させる、
ことを特徴とする遊技機。

(5)

上記(1)乃至(4)のいずれか一つに記載の遊技機であって、
前記報知制御手段は、

所定エラーが発生したことを契機に、所定報知を実行させることが可能であり、

前記第一報知の実行中に前記所定エラーが発生した場合には、当該第一報知を前記所定報知よりも優先して実行させる、
ことを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【0192】

10 遊技機

15 外枠

17 中枠

20 前枠

21 ヒンジ機構

22 可動装飾体

23 シリンダ錠

25 透明部材

27 上球受け皿

29 下球受け皿

31 操作ハンドル

32 上枠部

33 (33a、33b) スピーカ

34a、34b 左右側枠部

35 (35a、35b、35c) 枠ランプ

36 球抜き機構

37 演出ボタン

38 カーソルボタン

38a 上カーソルボタン

38b 下カーソルボタン

38c 左カーソルボタン

38d 右カーソルボタン

38e 中カーソルボタン

39 メイン操作部

39a 玉貸ボタン

39b 返却ボタン

40 電源スイッチ

43 RAMクリアスイッチ

46 遊技球タンク

47 タンクレール

48 払出ユニット

49 払出通路

10

20

30

40

50

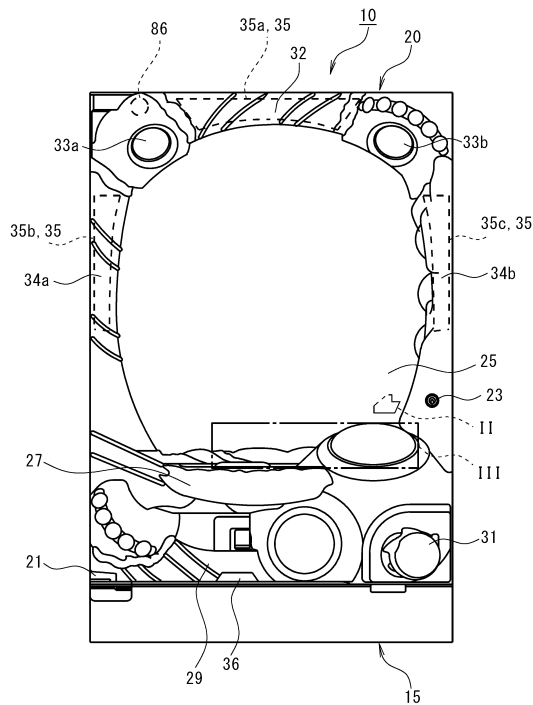
5 0	遊技盤	
5 0 a	遊技領域	
5 1	外レール	
5 2	風車	
5 3	内レール	
5 4	保護部材	
5 5	大入賞口	
5 7	第 1 始動口	
5 9	第 2 始動口	
6 1	普通電動役物	10
6 2	普通電動役物ソレノイド	
6 3	ゲート	
6 5	特別電動役物	
6 6	特別電動役物ソレノイド	
6 7	一般入賞口	
6 9	アウト口	
7 0	第 1 始動口センサ	
7 1	第 2 始動口センサ	
7 2	大入賞口センサ	
7 3	一般入賞口センサ	20
7 4	ゲートセンサ	
7 5	アウト球センサ	
7 6	中枠開扉センサ	
7 7	前枠開扉センサ	
8 0	演出表示装置	
8 1	メイン表示部	
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	30
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	
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	40
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	
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	50

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	
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	10
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	
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	20
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	
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	30
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	
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	40
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	
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	50

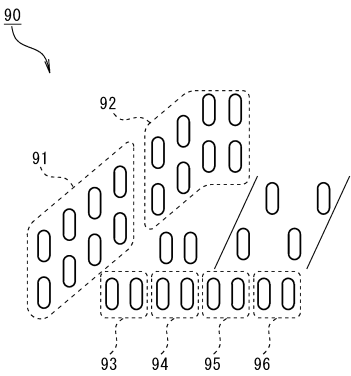
5 0 3 電断検出回路
5 0 9 電源制御基板ケース
X 第1流路
Y 第2流路
r s g RAMクリア推奨画像
8 1 1 表示領域
8 1 2 表示領域
8 2 1 表示領域

【図面】

【図1】



【図2】



10

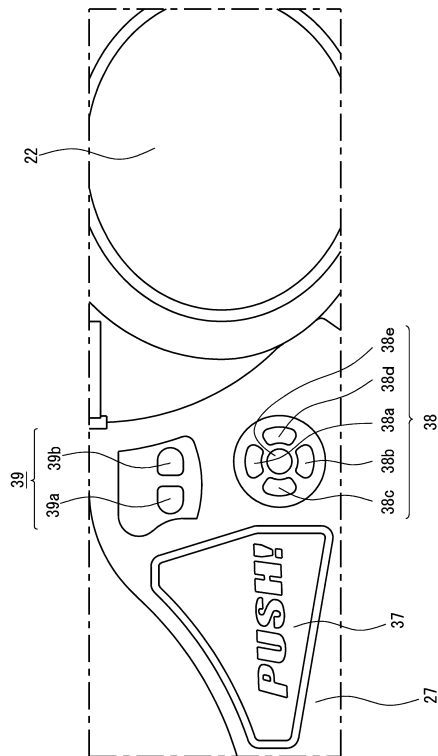
20

30

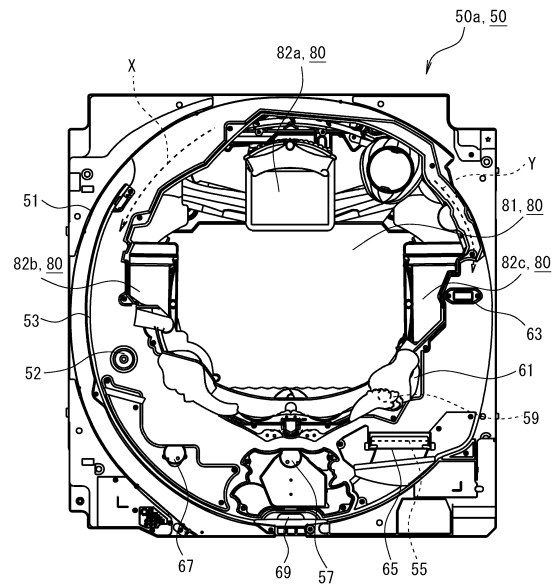
40

50

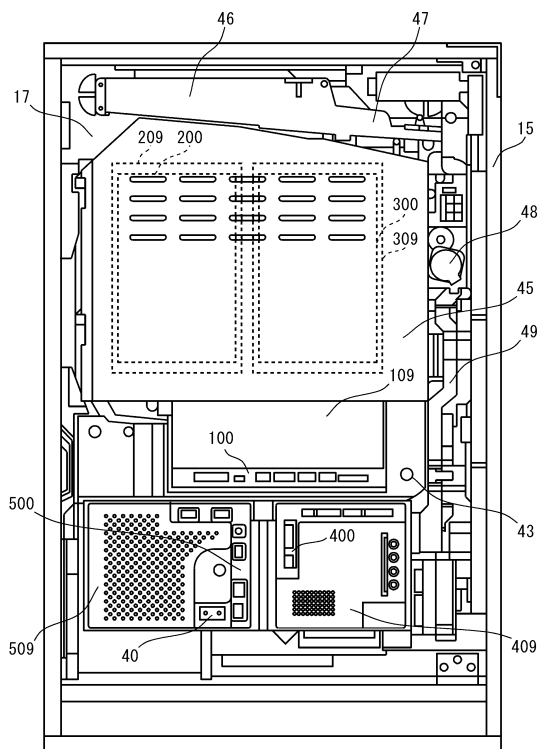
【図 3】



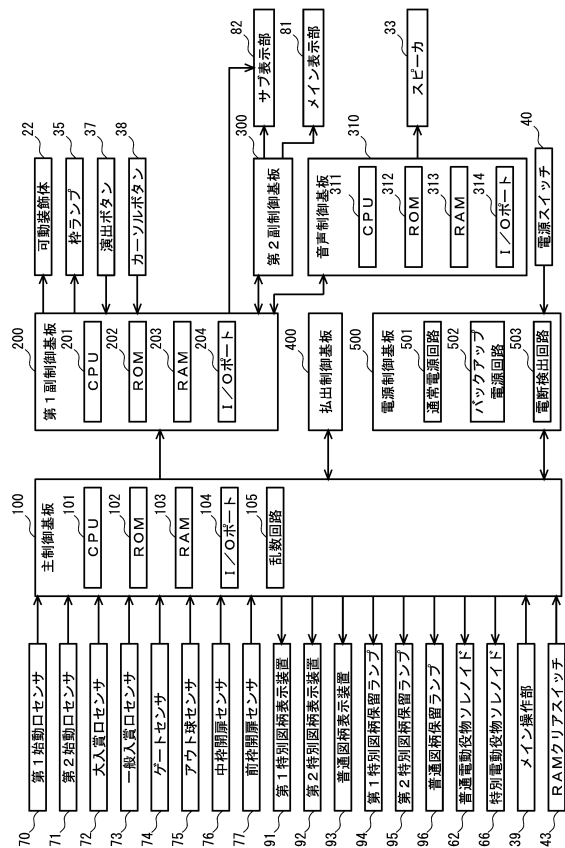
【図 4】



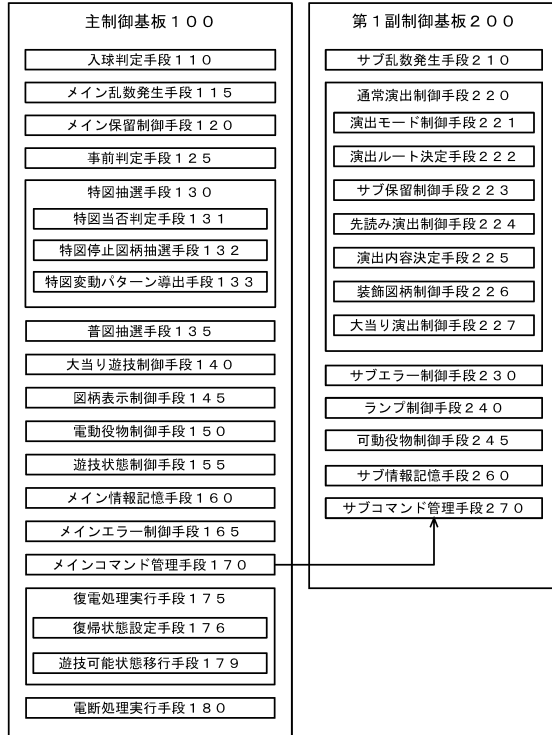
【圖 5】



【図 6】



【図 7】



【図 8】

(a) 特図当否判定用 (特図 1、特図 2 共通)

	抽選値
特図低確	205
特図高確	600

(b) 特図 1 停止図柄抽選用

	抽選値	抽選状態		R数
		特図	普図	
図柄 A	50	高確	高確	4
図柄 B	50	低確	高確	4

(c) 特図 2 停止図柄抽選用

	抽選値	抽選状態		R数
		特図	普図	
図柄 a	75	高確	高確	10
図柄 b	25	高確	高確	4

【図 9】

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

	抽選値	
	ハズレ	大当り
HNP	900	—
HRP	52	—
HSP1-A	13	—
HSP1-B	11	—
HSP2-A	9	—
HSP2-B	7	—
HSP3-A	5	—
HSP3-B	3	—
ASP1-A	—	90
ASP1-B	—	110
ASP2-A	—	135
ASP2-B	—	165
ASP3-A	—	180
ASP3-B	—	220
ASP-C	—	100

(b) 特図変動パターン導出状態 PA 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	3200	1000	150	50	—
HNP-B	5600	—	850	150	50
HNP-C	8000	—	—	800	100
HNP-D	11200	—	—	—	850

【図 10】

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

	抽選値	
	ハズレ	大当り
HNP	960	—
HSP-D	20	—
HSP-E	15	—
HSP-F	5	—
ASP-D	—	500
ASP-E	—	350
ASP-F	—	150

(b) 特図変動パターン導出状態 PB 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	1500	1000	1000	1000	—
HNP-F	10000	—	—	—	1000

10

20

30

40

50

【図 1 1】

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

		抽選値	
		ハズレ	大当り
特図変動パターン	HNP	950	—
	HSP-G	25	—
	HSP-H	15	—
	HSP-I	10	—
	ASP-G	—	500
	ASP-H	—	350
	ASP-I	—	150

(b) 特図変動パターン導出状態PC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	2000	1000	1000	1000	—
HNP-H	12000	—	—	—	1000

【図 1 2】

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

		抽選値	
		ハズレ	大当り
特図変動パターン	HNP	965	—
	HSP-G	30	—
	HSP-H	3	—
	HSP-I	2	—
	ASP-G	—	800
	ASP-H	—	150
	ASP-I	—	50

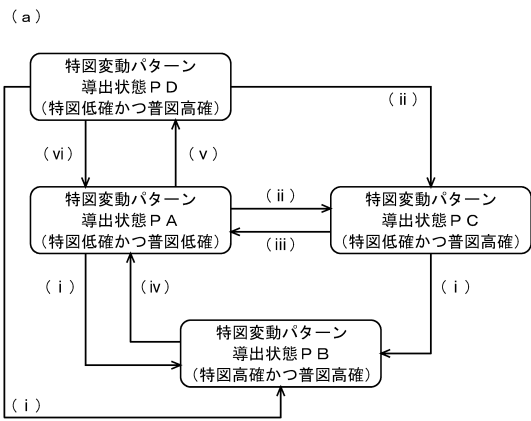
(b) 特図変動パターン導出状態PDかつHNP決定時、
特図変動パターン導出用

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-I	1000	1000	1000	1000	—
HNP-J	5000	—	—	—	1000

10

20

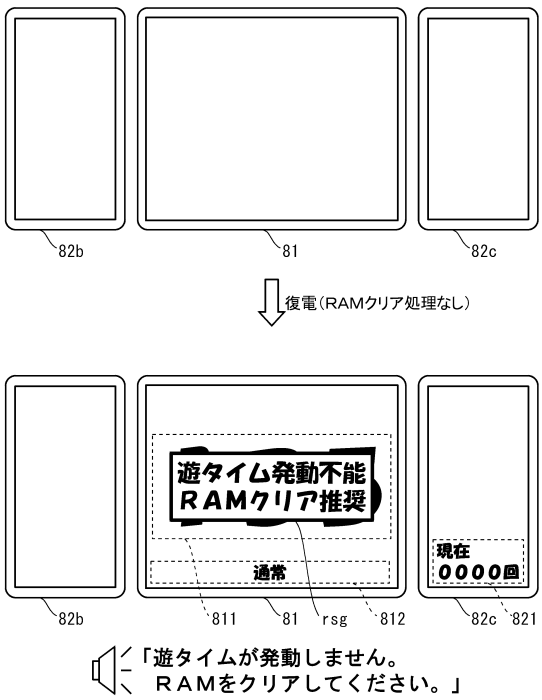
【図 1 3】



(b)

	特図変動パターン導出状態			
	PA	PB	PC	PD
平均変動時間	長	短	中	最短

【図 1 4】

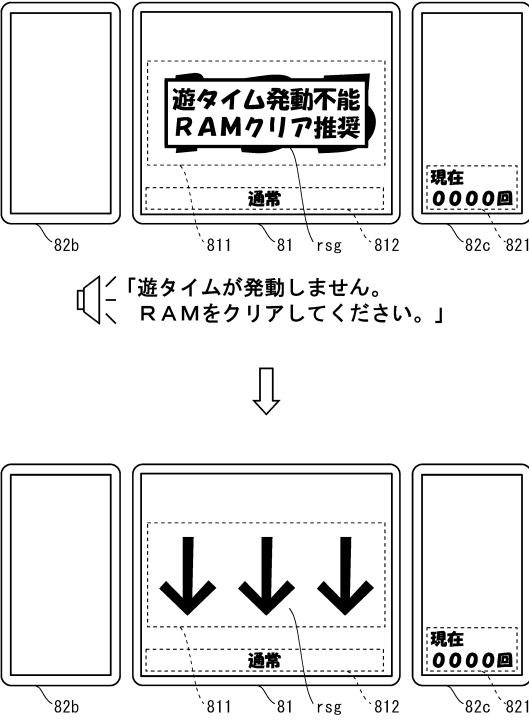


30

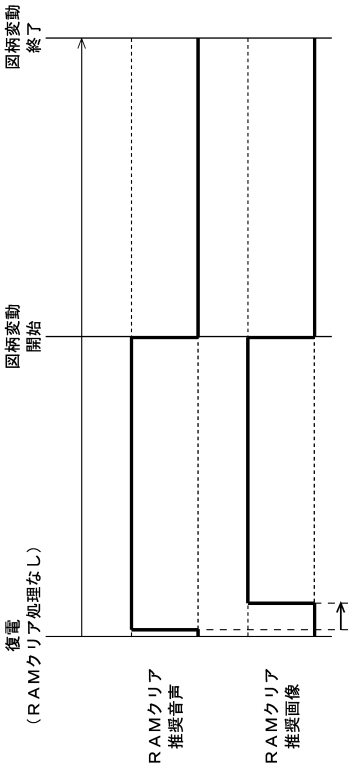
40

50

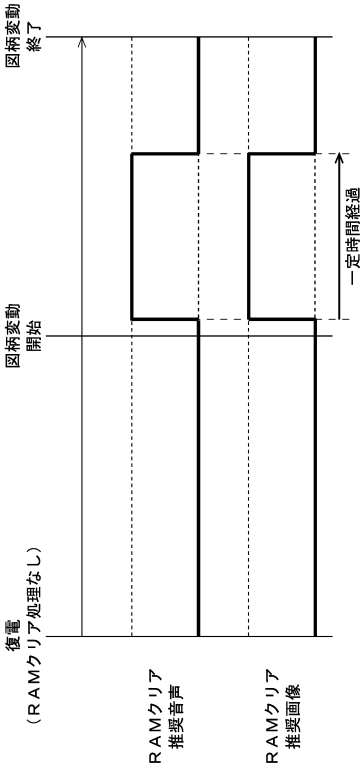
【図 1 5】



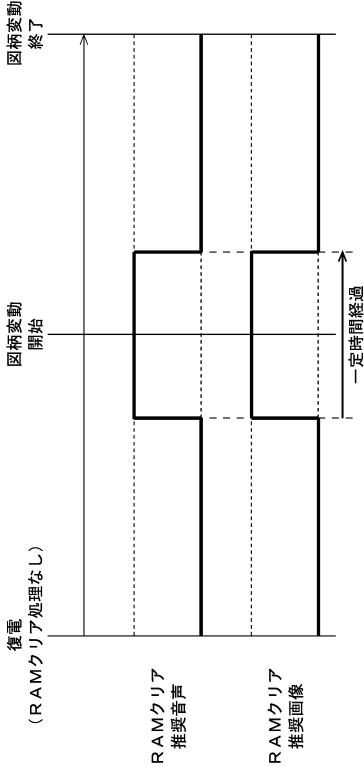
【図 1 6】



【図 1 7】



【図 1 8】



10

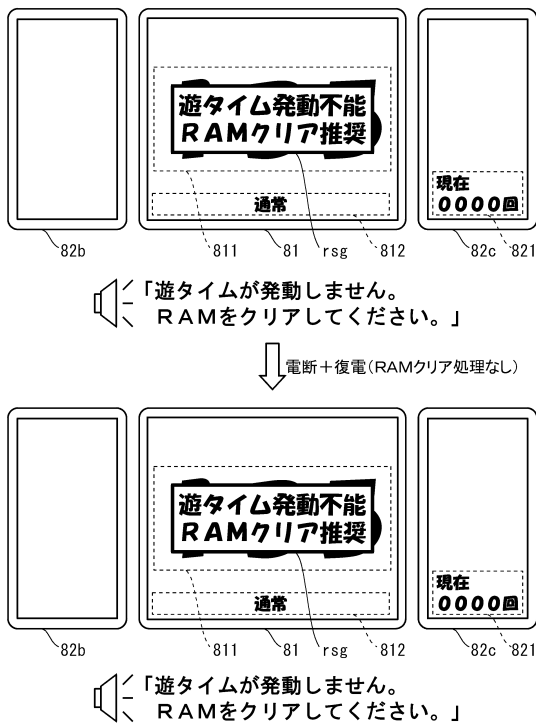
20

30

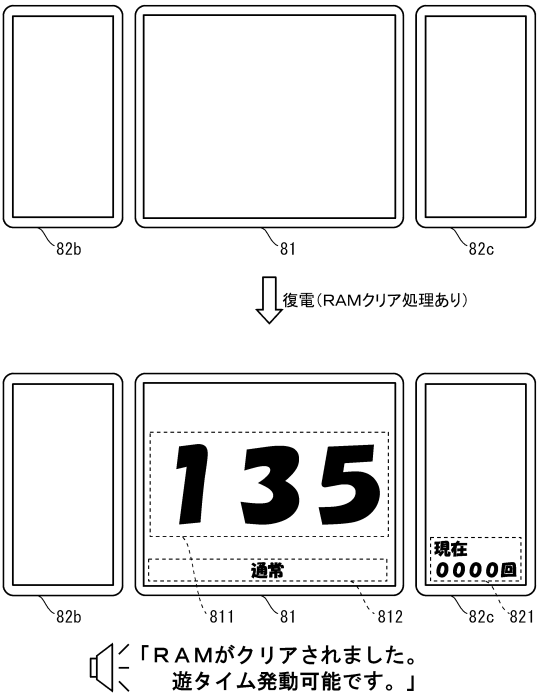
40

50

【図 19】



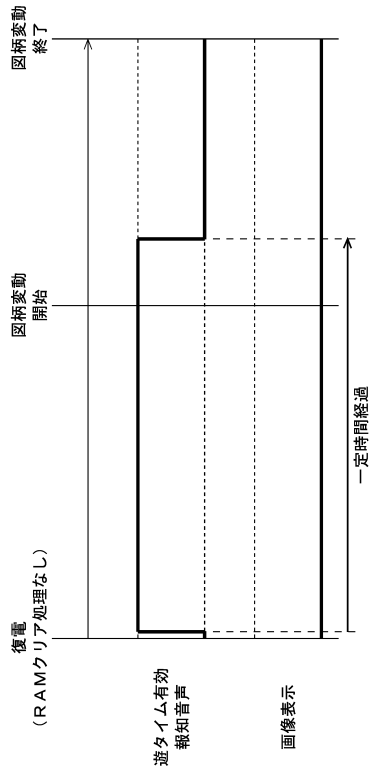
【図 20】



10

20

【図 21】



【図 22】



30

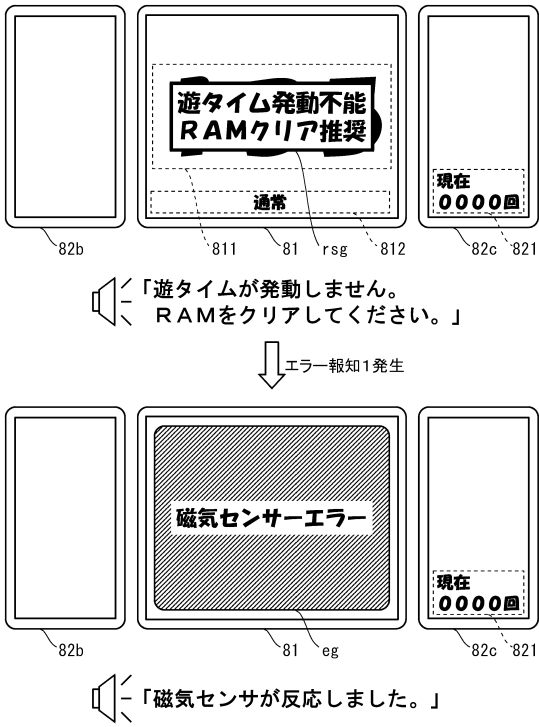
40

50

【図 2 3】

	音声
主基板エラー通知	「主基板に異常を検知しました。」 (ループ再生)
	「磁気センサが反応しました。」 (ループ再生)
	「電波センサが反応しました。」 (ループ再生)
	「左打ちに戻してください。」 (1回再生)
	「球を抜いてください。」 (1回再生)
エラー通知 1	「主基板エラー」 (全画面表示)
エラー通知 2	「磁気センサエラー」 (全画面表示)
	「電波センサエラー」 (全画面表示)
	「左打ちに戻してください」 (帯表示)
	「球を抜いてください」 (帯表示)

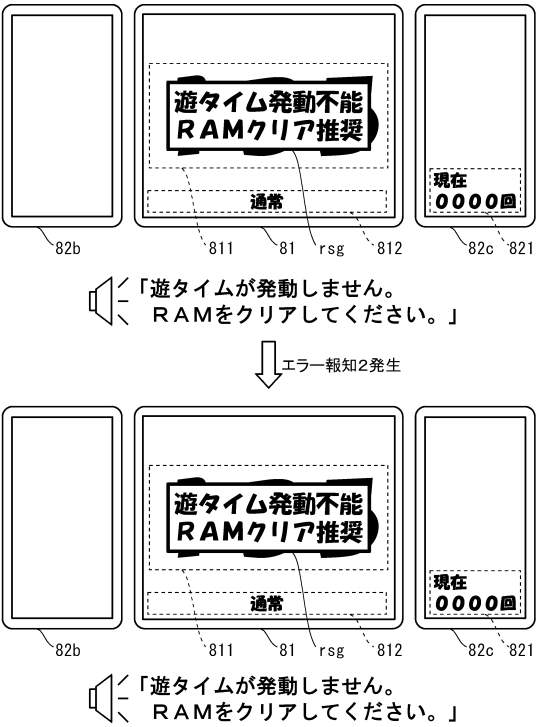
【図 2 4】



10

20

【図 2 5】



30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2021-153920 (JP, A)
特開 2021-108678 (JP, A)
特開 2021-094110 (JP, A)
特開 2019-208599 (JP, A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)
A63F 7/02