

(19)日本国特許庁(JP)

## (12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7201250号  
(P7201250)

(45)発行日 令和5年1月10日(2023.1.10)

(24)登録日 令和4年12月26日(2022.12.26)

(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

請求項の数 1 (全44頁)

|          |                                  |          |  |
|----------|----------------------------------|----------|--|
| (21)出願番号 | 特願2020-91737(P2020-91737)        | (73)特許権者 | 000135210<br>株式会社ニューギン<br>愛知県名古屋市中村区鳥森町3丁目56<br>番地 |
| (22)出願日  | 令和2年5月26日(2020.5.26)             | (74)代理人  | 100137589<br>弁理士 右田 俊介                             |
| (65)公開番号 | 特開2021-186029(P2021-186029<br>A) | (74)代理人  | 100217984<br>弁理士 川條 英明                             |
| (43)公開日  | 令和3年12月13日(2021.12.13)           | (72)発明者  | 中村 健<br>東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4<br>号 ニューギン東京ビル内         |
| 審査請求日    | 令和3年6月25日(2021.6.25)             | (72)発明者  | 山下 裕太<br>東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4<br>号 ニューギン東京ビル内        |
|          |                                  | (72)発明者  | 星野 研   |

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たりに当選するか否かを判定する当否判定を実行するとともに装飾図柄を有する複数の図柄列を変動表示させ、該当否判定の結果に対応する装飾図柄の組合せを停止表示させ、該当否判定の結果が大当たりとなった場合には当該図柄変動の終了後に大当たり遊技を開始可能であり、変動開始条件が充足されるまで図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、

画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記複数の図柄列として、第一図柄列、又は該第一図柄列よりも表示領域が小さい第二図柄列を変動表示させることができあり、

前記第一図柄列は、通常図柄列である場合と、前記第一図柄列が有する装飾図柄の組合せ、又は前記第一図柄列が有する装飾図柄の態様が前記通常図柄列とは異なる、特殊図柄列となる場合と、があり、

前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度は、前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示されずに前記通常図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度よりも高く、

前記第一図柄列が変動表示される第一変動状態と、前記第一図柄列が変動表示されずに前記第二図柄列が変動表示される第二変動状態と、があり、

10

20

前記第二変動状態において図柄変動が終了しかつ該図柄変動の次の図柄変動が開始されることを契機に前記第一変動状態に切り替わる第一の場合と、前記第一変動状態において図柄変動が終了しかつ該図柄変動の次の図柄変動が開始された際に前記第一変動状態が維持される第二の場合と、があり、

前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合は、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合よりも高い、又は、前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示され得る一方、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示されず、

前記特殊図柄列を構成する図柄列の数と、前記通常図柄列を構成する図柄列の数と、が同一であり、

前記特殊図柄列を構成する図柄列ごとに、当該図柄列が有する装飾図柄の数と、前記通常図柄列のうちの当該図柄列に対応する図柄列が有する装飾図柄の数と、が同一であり、

前記通常図柄列を構成する各図柄列には、図柄揃いになることによって、図柄変動において当選し得る大当たりの中で最大ラウンド数の大当たり当選を示す第一図柄が含まれ、

前記特殊図柄列を構成する各図柄列には、図柄揃いになることによって、前記第一図柄による図柄揃いに比べて有利であることを示す第二図柄が含まれ、

前記第二図柄は、図柄揃いになることによって、前記最大ラウンド数の大当たりの当選に加えて、該大当たりを含む複数の大当たりが当選することを示す、

ことを特徴とする遊技機。

10

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関し、特にパチンコ機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機に代表される遊技機には、遊技の進行に応じて、装飾図柄を有する複数の図柄列を変動表示させて特別図柄抽選の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの表示や可動体の動作等により大当たりの可能性を示唆するものがある。特許文献1に開示される遊技機では、3つの図柄列が画面中央で変動表示されており、その図柄列がリーチ状態（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）となつたときに、可動体を画面中央まで移動させる演出を行う場合があり、その場合に、装飾図柄が可動体に隠れて視認できないため、画面下方に縮小して図柄列を変動表示させることが開示されている。

30

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2020-32053号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

40

【0004】

しかしながら、上述のように装飾図柄に係る図柄列を縮小表示した場合、変動表示される個々の装飾図柄自体もその小ささ故に視認し難くなる。

一方で、そのような装飾図柄に係る図柄列の縮小表示及び通常表示については、遊技興趣の向上という側面において改善の余地が残っている。

【0005】

本発明は、上述のような課題に鑑みてなされたものであり、装飾図柄に係る複数の図柄列を少なくとも二種の大きさで変動表示させ得る遊技機において遊技の興趣を向上させ得る技術を提供する。

【課題を解決するための手段】

50

## 【0006】

本発明によれば、図柄変動の開始に伴って大当たりに当選するか否かを判定する当否判定を実行するとともに装飾図柄を有する複数の図柄列を変動表示させ、該当否判定の結果に対応する装飾図柄の組合せを停止表示させ、該当否判定の結果が大当たりとなった場合には当該図柄変動の終了後に大当たり遊技を開始可能であり、変動開始条件が充足されるまで図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、画像表示手段と、前記画像表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記複数の図柄列として、第一図柄列、又は該第一図柄列よりも表示領域が小さい第二図柄列を変動表示させることが可能であり、前記第一図柄列は、通常図柄列である場合と、前記第一図柄列が有する装飾図柄の組合せ、又は前記第一図柄列が有する装飾図柄の態様が前記通常図柄列とは異なる、特殊図柄列となる場合と、があり、前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度は、前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示されず前記通常図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度よりも高く、前記第一図柄列が変動表示される第一変動状態と、前記第一図柄列が変動表示されずに前記第二図柄列が変動表示される第二変動状態と、があり、前記第二変動状態において図柄変動が終了しつつ該図柄変動の次の図柄変動が開始されることを契機に前記第一変動状態に切り替わる第一の場合と、前記第一変動状態において図柄変動が終了しつつ該図柄変動の次の図柄変動が開始された際に前記第一変動状態が維持される第二の場合と、があり、前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合は、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合よりも高い、又は、前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示され得る一方、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示されず、前記特殊図柄列を構成する図柄列の数と、前記通常図柄列を構成する図柄列の数と、が同一であり、前記特殊図柄列を構成する図柄列ごとに、当該図柄列が有する装飾図柄の数と、前記通常図柄列のうちの当該図柄列に対応する図柄列が有する装飾図柄の数と、が同一であり、前記通常図柄列を構成する各図柄列には、図柄揃いになることによって、図柄変動において当選し得る大当たりの中で最大ラウンド数の大当たり当選を示す第一図柄が含まれ、前記特殊図柄列を構成する各図柄列には、図柄揃いになることによって、前記第一図柄による図柄揃いに比べて有利であることを示す第二図柄が含まれ、前記第二図柄は、図柄揃いになることによって、前記最大ラウンド数の大当たりの当選に加えて、該大当たりを含む複数の大当たりが当選することを示す、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、装飾図柄に係る複数の図柄列を少なくとも二種の大きさで変動表示させ得る遊技機において遊技の興奮を向上させることができる。

## 【図面の簡単な説明】

## 【0008】

【図1】遊技機の正面図である。

【図2】図1に示す領域I Iに配設される図柄表示装置を示す図である。

【図3】図1に示す領域I I Iに配設される操作ボタン群及びその周辺を示す鳥瞰図である。

【図4】遊技機内に設置される遊技盤を示す図である。

【図5】遊技機の背面図である。

【図6】遊技機が備える制御構成を示すブロック図である。

【図7】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の遷移を示す状態遷移図であり、図9

10

20

30

40

50

(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10】図10(a)は、装飾図柄の図柄列の表示形態としてのメイン図柄表示を具体的に示す図であり、図10(b)は、装飾図柄の図柄列の表示形態としてのミニ図柄表示を具体的に示す図である。

【図11】通常変動演出パターンにおける一つの図柄列と、特殊変動演出パターンにおける一つの図柄列との装飾図柄間の対応関係を示す図である。

【図12】図12(a)は、沖パチ演出モード時の背景画像を具体的に示す図であり、図12(b)は、フラワー開花演出を具体的に示す図である。

【図13】フラワー開花演出の抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図14】図14(a)は、フラワー開花演出が複数の図柄変動に跨って実行される様子を具体的に示す図であり、図14(b)は、フラワー開花演出及び装飾図柄の特殊変動演出パターンを具体的に示す図である。

【図15】図15(a)は、図14(b)と同様の状態を示す図であり、図15(b)は、図15(a)の後に実行される発展演出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。

【0010】

<概要>

本実施形態に係る遊技機10の詳細を説明する前に、本実施形態の特徴の概要を説明する。

本実施形態に係る遊技機10は、いわゆるパチンコ遊技機であり、図柄変動の開始に伴って大当たりに当選するか否かを判定する当否判定を実行するとともに装飾図柄を有する複数の図柄列を変動表示させ、その当否判定の結果に対応する装飾図柄の組合せを停止表示させ、その当否判定の結果が大当たりとなった場合には当該図柄変動の終了後に大当たり遊技を開始可能であり、変動開始条件が充足されるまで当該図柄変動の開始を保留可能である。

遊技機10は、少なくとも、画像表示手段と、表示制御手段とを備えている。

画像表示手段として、本実施形態では、演出表示装置80(メイン表示部81、サブ表示部82)が例示されている。

表示制御手段は、画像表示手段を制御する手段であり、本実施形態では、第1副制御基板200や第2副制御基板300、通常演出制御手段220等が例示されている。

【0011】

表示制御手段は、第一図柄列、又はその第一図柄列よりも表示領域が小さい第二図柄列を変動表示させることが可能である。

第一図柄列及び第二図柄列はそれぞれ、装飾図柄を有する複数の図柄列であり、本実施形態では、第一図柄列としてメイン図柄表示BSが例示されており、第二図柄列としてミニ図柄表示MSが例示されている。但し、第二図柄列は、各図柄列で変動表示される装飾図柄の大きさが第一図柄列のそれよりも小さいものとされてもよい。

第一図柄列は、通常図柄列である場合と、特殊図柄列となる場合とがある。

特殊図柄列は、第一図柄列が有する装飾図柄の組合せ若しくは第一図柄列が有する装飾図柄の態様、又はそれら両方が通常図柄列とは異なる。

ここで「装飾図柄の組合せが異なる」には、各図柄列において通常図柄列と特殊図柄列とで装飾図柄の図柄種が相互に完全に異なる、図柄種の一部が異なる、或いは装飾図柄の図柄種の数が相互に異なることが含まれる。装飾図柄の図柄種が相互に完全に異なる場合の例として、通常図柄列の各図柄列は算用数字を模した1図柄から9図柄の装飾図柄を有しており、特殊図柄列の各図柄列は漢数字を模した一図柄から九図柄の装飾図柄を有する例が挙げられる。装飾図柄の図柄種の数が相互に異なる場合の例として、通常図柄列の各

10

20

30

40

50

図柄列は 1 図柄から 9 図柄の装飾図柄を有しており、特殊図柄列の各図柄列は 4 個の 3 図柄と 5 個の 7 図柄の装飾図柄を有する例が挙げられる。本実施形態では、1 図柄から 9 図柄の装飾図柄を有する通常変動演出パターンが通常図柄列の一例として挙げられており、7 図柄と V 図柄とを有する特殊変動演出パターンが特殊図柄列の一例として挙げられている。本実施形態における通常変動演出パターン（通常図柄列）と特殊変動演出パターン（特殊図柄列）とは、各図柄列が有する装飾図柄の数は共に 9 個で等しい一方で、各図柄列が有する装飾図柄の図柄種の数が異なる（9 個と 2 個）例となっている。

「装飾図柄の態様が異なる」には、装飾図柄のエフェクト色が異なる等のように、装飾図柄自体は同一であるが態様が異なることが含まれる。

#### 【0012】

ここで、第一図柄列として特殊図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度が、第一図柄列として特殊図柄列が変動表示されずに通常図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度よりも高くなっている。

本実施形態では、特殊図柄列の一例としての特殊変動演出パターンが装飾図柄の変動表示パターンとして決定された場合には、当該変動において 10 R 確変大当たりが確定となるのに対して、当該変動における特図当否判定の結果がはずれを示す場合であっても通常図柄列の一例としての通常変動演出パターンが決定され得る。

#### 【0013】

また、遊技機 10 には、第一図柄列が変動表示される第一変動状態と、第一図柄列が変動表示されずに第二図柄列が変動表示される第二変動状態とが設けられている。

第一変動状態及び第二変動状態は、装飾図柄の図柄列の変動表示が行われる表示状態を意味し、それら相互の切り替えタイミングは、特図の図柄変動の開始及び終了と同期していてもよいし、同期していないくともよい。

第一変動状態では、第一図柄列が変動表示されればよく、第二図柄列は変動表示されてもよいし、変動表示されなくてもよい。

ここで第一図柄列又は第二図柄列が変動表示されないと、第一図柄列又は第二図柄列そのものが表示されていない状態であってもよいし、第一図柄列又は第二図柄列が変動せず固定表示されている状態であってもよい。

本実施形態では、第一変動状態として、メイン図柄表示 B S（第一図柄列）を表示させかつミニ図柄表示 M S（第二図柄列）を表示させない第一変動表示状態が例示されており、第二変動状態として、メイン図柄表示 B S（第一図柄列）を表示させずかつミニ図柄表示 M S（第二図柄列）を表示させる第二変動表示状態が例示されている。

#### 【0014】

そして、遊技機 10 では、第二変動状態において図柄変動が終了しつつその図柄変動の次の図柄変動が開始されることを契機に第一変動状態に切り替わる第一の場合と、第一変動状態において図柄変動が終了しつつその図柄変動の次の図柄変動が開始された際に第一変動状態が維持される第二の場合がある。

第一の場合は、第二変動状態で或る図柄変動が終了しその次の図柄変動の開始と同時に第一変動状態に切り替わる場合であってもよいし、当該次の図柄変動の開始後僅かな時間を空けて第一変動状態に切り替わる場合であってもよい。後者の僅かな時間は、例えば、当該次の図柄変動の実行中の時間であり、当該次の図柄変動が開始されることを契機にして切り替わるのに要する時間である。

また、第一の場合における第二変動状態から第一変動状態への切り替わりにあたり、第二変動状態に係る装飾図柄の図柄列の変動表示が一度消された後に、第一変動状態に係る図柄列が変動表示されるようにしてよい。また、第二場合において第一変動状態が図柄変動を跨いで維持される場合に、途中で、第一変動状態に係る装飾図柄の図柄列の変動表示が一度消されてもよい。

本実施形態では、保留されている図柄変動（先読み対象の図柄変動）の事前判定の結果に応じて決定されるフラワー開花演出の実行に伴って第一変動表示状態から第二変動表示状態に切り替わり、その先読み対象の図柄変動の開始を契機に第二変動表示状態から第一

10

20

30

40

50

変動表示状態に切り替わる例を挙げている。

【 0 0 1 5 】

第一の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示される割合は、第二の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示される割合よりも高い、又は、第一の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示され得る一方、第二の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示されない。

言い換えれば、開始が第二変動状態から第一変動状態への切り替わりの契機とされた図柄変動（当該次の図柄変動）のほうが、直前の図柄変動から第一変動状態が維持された図柄変動（当該次の図柄変動）よりも、特殊図柄列が変動表示される割合が高い、又は、前者の図柄変動では特殊図柄列が変動表示され得るが、後者の図柄変動では特殊図柄列が変動表示されない。

本実施形態では、沖パチ演出モードにおいてフラワー開花演出が実行されて、そのフラワー開花演出の対象図柄変動（当該次の図柄変動）において、特図2の停止図柄が図柄aに決定された場合（75%）にのみ特殊変動演出パターンが決定され（特殊図柄が変動表示される）、他の場合には、特殊変動演出パターンが決定されることはない（特殊図柄が変動表示されない）例を挙げている。このため、本実施形態では、第一の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示され得る一方、第二の場合に係る当該次の図柄変動において特殊図柄列が変動表示されない例が挙げられていると言える。

【 0 0 1 6 】

ここで、特殊図柄列の変動表示の開始タイミングは、第一の場合に係る当該次の図柄変動の実行中であればどのタイミングであってもよいが、好ましくは、当該次の図柄変動における装飾図柄の図柄列がリーチ状態となるまでのタイミングであり、より好ましくは、第二変動状態から第一変動状態に切り替わるタイミングである。

本実施形態では、特殊変動演出パターンによる装飾図柄の図柄列（特殊図柄列）の変動表示は、より好ましい態様として、ミニ図柄表示MSからメイン図柄表示BSへ切り替わるタイミング、即ちメイン図柄表示BSにて開始される例を挙げている。

【 0 0 1 7 】

このように、本実施形態では、第二変動状態（第一図柄列が変動表示されず第二図柄列が変動表示される状態）から第一変動状態（第一図柄列が変動表示される状態）に切り替わった際の図柄変動において、大当たり当選期待度が高い特殊図柄列が変動表示される割合が、直前の図柄変動から第一変動状態が維持された図柄変動において、特殊図柄列が変動表示される割合よりも高い、又は、前者の図柄変動では特殊図柄列が変動表示され得る一方で、後者の図柄変動では特殊図柄列が変動表示されない。

これにより、第二変動状態における第二図柄列の変動表示で装飾図柄の図柄列が視認し難い状態から第一変動状態に切り替わった際の図柄変動において、大当たり当選期待度が高い特殊図柄列の変動表示が行われた場合、第一図柄列で特殊図柄列の変動表示が行われるため、大当たり当選期待度が高い特殊図柄列を認識し易くなり、遊技の興奮を向上させることができる。なお、遊技経験が浅い遊技者にとって、特殊図柄列の変動表示が行われる図柄変動の直前の図柄変動において、表示領域の小さい第二図柄列の変動表示を行うことで、第二図柄列で装飾図柄の図柄列が視認し難くなるため、特殊図柄列への変化による混乱を抑えることができるといった作用効果も奏し得る。

【 0 0 1 8 】

また、遊技機10では、特殊図柄列を構成する図柄列の数と、通常図柄列を構成する図柄列の数とが同一であり、特殊図柄列を構成する図柄列ごとに、当該図柄列が有する装飾図柄の数と、通常図柄列のうちの当該図柄列に対応する図柄列が有する装飾図柄の数とが同一であることが好ましい。

本実施形態では、特殊図柄列の一例である特殊変動演出パターン及び通常図柄列の一例である通常変動演出パターンの双方において、図柄列の数が同一（3列）とされており、図柄列ごとの装飾図柄の数も双方において同一（9個）とされている。

このように特殊図柄列と通常図柄列との構成をなるべく等しくすることで、特殊図柄列

10

20

30

40

50

への変化による違和感を少なくし、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

以下、本実施形態に係る遊技機 10 についてより具体的に説明する。

#### 【0019】

<遊技機 10 の構造について>

まず、図 1 から図 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 I I 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 I I I に配設される操作ボタン群及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及び機能を遊技機 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又は機能が省かれても良い。

10

#### 【0020】

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」と表記する）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。

#### 【0021】

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。

20

#### 【0022】

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、シリンドラ錠 23 により、施錠及び解錠（シリンドラ錠 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。

#### 【0023】

前枠 20 は、ヒンジ機構 21 により左端側を中心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、シリンドラ錠 23 により施錠及び解錠（シリンドラ錠 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。

30

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 及び遊技盤 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 及び下球受け皿 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。

40

#### 【0024】

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 に電気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、及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 に電気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又は遊技機 10 に関わる種々の情報を得るために遊技者の操作を受け付けることができる演出ボタン 37、及びそれぞれ上、下、左、右への操作を指示するためのカーソルボタン 38（38 a、38 b、38 c、38 d）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

50

操作を検知している。

また、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。

可動装飾体 22 は、当該アクチュエータにより稼働されると共に、遊技者の押下操作を受け付け可能となっている。即ち、可動装飾体 22 は、可動体でありかつ操作部である。可動装飾体 22 の操作は、他の操作部と同様にセンサの検知状態の変化により検出される。

#### 【0025】

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。

#### 【0026】

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演出ランプ 35（35a、35b、35c）が配設されている。スピーカ 33 や演出ランプ 35 は、遊技中に発生する演出やエラー演出等と連動して音声出力又は点灯若しくは消灯することができる。

#### 【0027】

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 とで構成されている。サブ表示部 82 は、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。

#### 【0028】

メイン表示部 81 は、後述する第 1 特別図柄表示装置 91 又は第 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装飾図柄の変動表示を表示することができ、更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。各図柄列の変動表示の方向は特に制限されず、例えば、上下方向、左右方向、奥行き方向、又はこれらの組合せ（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又はその逆方向に装飾図柄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」、及び数字の「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」、及び「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」と表記する場合がある。

#### 【0029】

10

20

30

40

50

サブ表示部 8 2 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、サブ表示部 8 2 の各々の初期位置は、上サブ表示部 8 2 a はメイン表示部 8 1 を基準として上側であり、左サブ表示部 8 2 b はメイン表示部 8 1 を基準として左側であり、右サブ表示部 8 2 c はメイン表示部 8 1 を基準として右側であり、サブ表示部 8 2 のそれぞれは、これらの初期位置からメイン表示部 8 1 における装飾図柄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。

#### 【 0 0 3 0 】

なお、本実施形態における演出表示装置 8 0 ( メイン表示部 8 1 、上サブ表示部 8 2 a 、左サブ表示部 8 2 b 、右サブ表示部 8 2 c ) 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 8 0 として採用することができる。

10

#### 【 0 0 3 1 】

メイン表示部 8 1 とサブ表示部 8 2 の間には、演出遮蔽体 8 3 が配設されている。更に、演出遮蔽体 8 3 は、左上演出遮蔽体 8 3 a 、右上演出遮蔽体 8 3 b 、左下演出遮蔽体 8 3 c 、及び右下演出遮蔽体 8 3 d で構成されており、これらは、互いに連動してメイン表示部 8 1 を遮蔽する方向に移動可能に構成されている。

#### 【 0 0 3 2 】

メイン表示部 8 1 の右下側には、複数の発光ダイオード ( light emitting diode 、以下、「 L E D 」と略称する) が配設されており、これらの L E D によって図柄表示装置 9 0 の表示領域が構成されており、図柄表示装置 9 0 には、特別図柄及び普通図柄が表示される。

20

また、図柄表示装置 9 0 は、メイン表示部 8 1 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 9 0 の表示領域は、メイン表示部 8 1 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 9 0 に係る L E D 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 9 0 に係る L E D の配置や数はこの例に制限されるものではない。

#### 【 0 0 3 3 】

特別図柄は、特別電動役物 ( 例えば、特別電動役物 6 5 ) 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 9 1 に表示される第 1 特別図柄と第 2 特別図柄表示装置 9 2 に表示される第 2 特別図柄とが含まれる。

30

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。

#### 【 0 0 3 4 】

普通図柄は、普通電動役物 ( 例えば、普通電動役物 6 1 ) 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 9 3 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。

40

#### 【 0 0 3 5 】

また、図柄表示装置 9 0 には、上述の表示装置以外に、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 が設けられている。

第 1 特別図柄保留ランプ 9 4 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 9 5 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 9 6 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 L E D 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。

50

## 【0036】

以下の説明では、第1特別図柄表示装置91又は第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」と表記する場合がある。

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」と表記する場合がある。

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。

## 【0037】

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の左側及び上側には、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及び内レール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。

## 【0038】

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。

## 【0039】

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の数や配置は一例であり、以降で説明される役割を満たす限りにおいて、その数や配置は適宜変更しても構わない。

## 【0040】

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、大入賞口55に対応付けられた数（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。

## 【0041】

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又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により開放状態又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設定される大当た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」と表記する場合があり、1回の大当たりで発生するラウンドの総数を

10

20

30

40

50

「ラウンド数」と表記する場合がある)は、予め定められた数(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、予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、当該入賞をオーバー入賞と表記する場合がある。

#### 【0042】

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に対応付けられた数(本実施形態では、4)の賞球が付与される。第1始動口57に係る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。

#### 【0043】

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に対応付けられた数(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。

#### 【0044】

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又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により開放状態又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。

#### 【0045】

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への遊技球の通過(この場合も入賞と表記される場合がある)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。

また、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ゲート63に向けて転動するように各障害物が配置されている。

#### 【0046】

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に対応付けられた数(本実施形態では

10

20

30

40

50

、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。

【0047】

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、上述した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。

10

【0048】

なお、本実施形態では、上述した入賞口又はアウト口69に入球した遊技球（以下、「アウト球」と表記する）を検出するためのアウト球センサ75が設けられており、アウト球センサ75の検出結果を用いて計数されたアウト球数は、ベース値を導出するために用いられる。

ここで、ベース値とは、最も不利な状態（後述する、特図低確かつ普図低確）におけるセーフ球数（賞球数）÷アウト球数×100で導出される値である。

【0049】

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、及び払出制御基板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及び第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。

20

なお、各基板を覆う基板ケース及びカバーは、透明性を有する部材によって構成されており、各ケース及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。

【0050】

電源制御基板500には、遊技島の電源設備から供給される一次電源を遊技機10に供給するために操作される電源スイッチ40が設けられている。

30

このように、遊技島に設置された状態では、中枠17を開放状態としなければ、遊技盤50の背面側に設けられた各操作部（電源スイッチ40等）の操作が困難となる。

【0051】

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、更に、タンクレール47及び払出ユニット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。

【0052】

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。

40

【0053】

<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。

【0054】

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等を記憶したROM102と、一時記憶領域となるワ

50

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。

#### 【0055】

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502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（遊技停止状態又は遊技可能状態）、現在の特図抽選状態、現在の普図抽選状態、大当たり遊技中であるか否か、特図1及び特図2の停止図柄、図柄変動の保留情報、大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数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。

10

#### 【0056】

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（RAM103の遊技に係る領域と表記される場合がある）と、RAM103の遊技に係る領域に関するチェックサムの補数及びバックアップフラグが格納される領域（RAM103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）とがバックアップされる。

20

そして、遊技機10は、復電時に、そのバックアップされた、RAM103の遊技に係る領域とRAM103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。

#### 【0057】

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、RAM103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、RAM103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に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。

30

#### 【0058】

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等と電気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CPU101に入力可能に構成されている。

#### 【0059】

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及び特別電動役物ソレノイド66に電気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している。

40

同様に、主制御基板100は、メイン操作部39に電気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。

#### 【0060】

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及び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へと向かう单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

50

の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。

#### 【0061】

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等を記憶した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及びカーソルボタン38に電気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。

#### 【0062】

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へ画像及び音響を指示する画像制御コマンドや音声制御コマンド、演出ランプ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、演出遮蔽体83、可動装飾体22、サブ表示部82のような可動体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と双方向通信が可能に接続されており、各種コマンドが第1副制御基板200から第2副制御基板300へ送信される一方、その応答として、当該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)が第2副制御基板300から第1副制御基板200へ送信される。

#### 【0063】

また、第1副制御基板200は、演出ランプ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、演出ランプ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。

#### 【0064】

また、第1副制御基板200は、可動装飾体22、サブ表示部82、及び演出遮蔽体83に動力を与える各アクチュエータを制御するコントローラと電気接続されており、I/Oポート204を介して、可動制御データを含むコマンドを送信する。

そして、当該コントローラは、第1副制御基板200から送信されるコマンドを受信し、そのコマンドに含まれる可動制御データに従って、各アクチュエータを制御することで、演出遮蔽体83、可動装飾体22又はサブ表示部82を動作させ得るように構成されている。

#### 【0065】

第2副制御基板300は、第1副制御基板200からの制御コマンドに基づき画像演出及び音声演出に関する各種の演算処理を行うCPU301と、画像及び音声を制御する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各種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音声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、CPU

10

20

30

40

50

301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演出表示装置80へ送信する。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。音源ICは、CPU301からの指示に応じて音声ROM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処理して生成した最終的な音声データを増幅器を介してスピーカ33に出力する。

#### 【0066】

払出制御基板400は、CPU401、ROM402及びRAM403（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。

#### 【0067】

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、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、及び払出制御基板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、及び払出制御基板400のそれぞれに設けるようにしてもよい。

#### 【0068】

<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。

#### 【0069】

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、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、電断処理実行手段175、及び復電処理実行手段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。

#### 【0070】

なお、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（演出制御コマンド等）は、記憶された後にコマンド送信手段

10

20

30

40

50

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。

【0071】

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。

【0072】

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又は複数の乱数を取得(ラッ奇)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又は第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、及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、普図図柄抽選用の乱数、及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。

【0073】

メイン保留制御手段120は、特図の図柄変動の保留、及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、及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」と表記する)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及び普図に関しても、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保留カウンタと表記する。

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」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又は特図2の作動保留情報(保留カウンタ)を更新(加算又は減算)した際に、特図1保留カウンタ及び特図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及び特図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。

【0074】

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。

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、及び特図変動パターン抽選のそ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又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

10

20

30

40

50

納領域に記憶させる。

本実施形態では、これら事前判定のために、後述する遊技状態制御手段 155 により制御される特図抽選状態、普図抽選状態及び特図変動パターン導出状態についても事前判定され、当該事前判定コマンドにそれらの状態を示す情報が設定される。

なお、上述の通り、事前判定コマンドは、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ことを指し、更に、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。

#### 【 0075 】

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、及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、大当り中ではないこと、特図 1 及び特図 2 のいずれも図柄変動中でないこと、特図 1 及び特図 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。

#### 【 0076 】

ここで、図 8 (a) から図 8 (c) 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る。

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予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なければよく、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「-」又は「0」が記載されている場合があるが、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「-」又は「0」が記載された結果は当選することはない。更に、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。

#### 【 0077 】

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、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、この抽選テーブルは、特図 1 及び特図 2 で共通して用いられる。特図当否判定で用いられる乱数の範囲は、0 から 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。一方で、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。

#### 【 0078 】

10

20

30

40

50

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つた場合に、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 から 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、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」と称し、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。  
10

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 から 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、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 であり、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 であり、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る。したがって、図柄 a は、ラウンド数に関して図柄 b よりも有利な停止図柄であると言える。  
20

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。

#### 【0079】

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つた場合には、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) とが異なつてゐる（特図 1 の図柄変動よりも特図 2 の図柄変動が有利になつてゐる）。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（本実施形態では、確変大当りに係る大当り遊技の 4 ラウンド目に設けられる）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。  
30

#### 【0080】

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図柄変動における特図当否判定の結果に基づいて、今回の図柄変動における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（今回の図柄変動における特図変動パターン）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。  
40

また、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、及び特図変動パターン導出状態 P C 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 及び特図変動パターン導出状態 P C では特図 2 の図柄変動で採用され、各特図変動パターン導出状態における他方の特図の図柄変動は、特図当否判定の結果に応じて予め定められた一の特図変動パターンが決定される。  
50

## 【0081】

本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P B 時に参照される特図変動パターン抽選テーブルには、特図当否判定の結果がハズレとなった場合に選択され得る特図変動パターンとして、発展演出が実行されない特図変動パターン H N P 及び発展演出が実行される特図変動パターン H S P が設けられており、特図当否判定の結果が大当りとなった場合に選択され得る特図変動パターンとして、発展演出が実行される特図変動パターン A S P が設けられている。

例えば、この特図変動パターン抽選テーブルでは、特図当否判定の結果がハズレとなつた場合には、発展演出が実行される特図変動パターン H S P が  $1 / 20$  の確率で決定され、発展演出が実行されない特図変動パターン H N P が約  $1 / 1.05$  の確率で決定されるように、抽選値が設定されている。

10

なお、ここで挙げている特図変動パターン H N P 、特図変動パターン H S P 、及び特図変動パターン A S P は、各要件を充足する特図変動パターンの総称であつて、それぞれに該当する特図変動パターンが複数存在してもよい。

## 【0082】

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、及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。

## 【0083】

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、及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。

20

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。

30

## 【0084】

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。

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。

40

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。

## 【0085】

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、当該大当りが導出された特図変動パターン導出状態や当該大当りに係る特図の停止図柄に応じて、大当り開始デモに係るデモ時間、及び大当り終了デモに係るデモ時間を決定する。

ここで、大当り開始デモとは、大当り遊技開始されたと同時に設定される状態であり、大当り開始デモの終了時には、上述のラウンドが連続的に実行されるラウンド遊技が開始される。大当り終了デモとは、ラウンド遊技の終了と同時に設定される状態であり、大当

50

り終了デモの終了とともに大当たり遊技が終了する。特に、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P A で導出された大当たりに係る大当たり開始デモのデモ時間が、特図変動パターン導出状態 P B 又は特図変動パターン導出状態 P C で導出された大当たりに係る大当たり開始デモのデモ時間よりも長くなるように構成されている。

#### 【 0 0 8 6 】

また、大当たり遊技制御手段 140 は、大当たり開始時には、大当たり開始デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（大当たり開始コマンド）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、大当たり終了時には、大当たり終了デモに係るデモ時間を含む演出制御コマンド（大当たり終了コマンド）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。

10

#### 【 0 0 8 7 】

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 及び特図 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（確定表示）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。

20

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。なお、特段の説明がない限り、以降の説明における装飾図柄の停止表示は、装飾図柄の仮停止表示を指す。

30

#### 【 0 0 8 8 】

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。

#### 【 0 0 8 9 】

電動役物制御手段 150 は、特図当否抽選の結果が大当たりとなった場合、特図の停止表示後に、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。大当たり遊技は、特別電動役物 65 の 1 回の開閉動作を 1 回のラウンド遊技とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数（本例では、10R、4R）だけ連続して実行する遊技状態である。

40

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。

#### 【 0 0 9 0 】

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、大当たり遊技の開始時に、大当たりに係る図柄に関わらず、特図低確とし、通常大当たりに係る大当たり遊技の終了時には、特図低確を維持し、確変大当たりに係る

50

大当たり遊技の終了時には、特図高確とする。

【 0 0 9 1 】

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、大当たり開始時に、大当たりに係る図柄に関わらず、普図低確とし、通常大当たりに係る大当たり遊技の終了時には、100回の図柄変動が行われるまで普図高確とし(100回の図柄変動後には普図低確とする)、確変大当たりに係る大当たり終了時には、160回の図柄変動が行われるまで普図高確とする(160回の図柄変動後には普図低確とする)。

【 0 0 9 2 】

また、遊技状態制御手段 155 は、上述の特図変動パターン導出状態を制御する。この特図変動パターン導出状態の遷移については、図 9 ( a ) 及び図 9 ( b ) を参照しながら説明する。なお、図 9 ( 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 9 ( 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 9 ( 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 P A 、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 P B 、及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 P C で構成され、大当たり遊技中を除いて特図抽選状態及び普図抽選状態に応じた特図変動パターン導出状態が設定される。そして、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 C 間の遷移条件には、遷移条件 ( i ) から遷移条件 ( i v ) がある。

遷移条件 ( i ) は確変大当たりに係る大当たり遊技の終了、遷移条件 ( i i ) は通常大当たりに係る大当たり遊技の終了、遷移条件 ( i i i ) は 100 回目の図柄変動の終了、遷移条件 ( i v ) は 160 回目の図柄変動の終了となる。なお、特図変動パターン導出状態 P C において通常大当たりに係る大当たり遊技が開始された場合には、当該大当たり遊技の終了後に再度特図変動パターン導出状態 P C 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 P B において確変大当たりに係る大当たり遊技が開始された場合には、当該大当たり遊技の終了後に再度特図変動パターン導出状態 P B 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。

【 0 0 9 3 】

また、図 9 ( 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 、及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 C 、特図変動パターン導出状態 P B の順に短くなる。これは、主に、各特図変動パターン導出状態において最も選択される割合が高い基本特図変動パターンの変動時間の長さの差に起因する。

また、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P A の平均変動時間と特図変動パターン導出状態 P C の平均時間の差は、特図変動パターン導出状態 P C の平均変動時間と特図変動パターン導出状態 P B の差よりも大きい。

【 0 0 9 4 】

また、遊技状態制御手段 155 は、特図抽選状態、普図抽選状態、及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。

【 0 0 9 5 】

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。

【 0 0 9 6 】

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

10

20

30

40

50

コマンド格納領域に格納する。

なお、メインエラー制御手段 165 は、例えば、磁気センサ（図示省略）の検知によるエラー状態等、重要度の高いエラー状態となった場合には、払出制御基板 400 に遊技球の発射を規制させる等、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以外の処理を実行するようにしてもよい。

#### 【0097】

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。

#### 【0098】

電断処理実行手段 175 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、及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。

#### 【0099】

復電処理実行手段 180 は、電源投入（復電）に伴って、復電復帰処理を実行する。

復電復帰処理において、復電処理実行手段 180 は、RAM103 の遊技に係る領域に対して RAM 異常チェックを実行する。RAM 異常チェックでは、RAM103 の遊技に係るバックアップ情報領域にバックアップ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）が判定され、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、当該遊技に係る領域のチェックサムが導出され、そのチェックサムとその領域に係るバックアップ情報領域に記憶されているチェックサムとが一致しているか否かが判定され、一致していれば、当該チェック結果が正常とされ、一致しない場合には異常とされる。

#### 【0100】

RAM 異常チェックで正常と判断されると、復電処理実行手段 180 は、復電復帰コマンドを生成し、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。復電復帰コマンドには、RAM103 の遊技に係る領域に格納される情報（電断時における、特図抽選状態、普図抽選状態、大当たり遊技中であるか否か、特図 1 及び特図 2 の停止図柄、図柄変動の保留情報、大当たり遊技におけるラウンド遊技の回数等）が含まれる。

一方で、RAM 異常チェックで異常と判断された場合、復電処理実行手段 180 は、RAM103 の遊技に係る領域の情報を初期化する。これにより、直前の特図抽選状態や普図抽選状態、特図変動パターン導出状態などは初期化され、例えば、特図抽選状態が特図低確とされ、普図抽選状態が普図低確とされ、特図変動パターン導出状態が特図低確且つ普図低確に対応する特図変動パターン導出状態 PA とされる。

復電処理実行手段 180 は、初期化された当該遊技に係る情報を含む復電復帰コマンドを生成し、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。

#### 【0101】

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 250、サブ情報記憶手段 260、及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。

10

20

30

40

50

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 から送信された各種コマンドは、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 から送信された各種コマンドが、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、各種コマンドの受信と表現する場合がある。

#### 【0102】

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。

#### 【0103】

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、及び大当たり演出制御手段 227 等を備える。

#### 【0104】

演出モード制御手段 221 は、遊技状態指定コマンドが送信された場合に、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とるかたちで、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、通常演出モード、時短演出モード、確変演出モードに大別され、特図変動パターン導出状態 PA には通常演出モード、特図変動パターン導出状態 PB には確変演出モード、特図変動パターン導出状態 PC には時短演出モードが対応する。

更に、本実施形態では、確変演出モードとして複数の演出モードが設けられており、確変演出モードにおいてカーソルボタン 38 の操作が検出されると、その操作に応じて、当該複数の演出モードの中から一つの確変演出モードが設定される。以下の説明では、確変演出モードの一つとして、沖パチ演出モードが例示される。

但し、沖パチ演出モード等のような確変演出モードは、カーソルボタン 38 の操作によらず、所定の条件を契機に自動的に選択されてもよい。

#### 【0105】

演出ルート決定手段 222 は、事前判定コマンドが送信された場合に、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。

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。

本実施形態では、確変演出モード時に決定される演出ルートとして、発展演出が実行される大当たり演出ルートと、発展演出が実行される発展ハズレ演出ルートと、発展演出が実行されない非発展ハズレ演出ルートが少なくとも設けられている。そして、ハズレ時の発展演出が実行されない特図変動パターン HNP には非発展ハズレ演出ルートが対応付けられ、ハズレ時の発展演出が実行される特図変動パターン HSP には発展ハズレ演出ルートが対応付けられ、大当たり時の発展演出が実行される特図変動パターン ASP には大当たり演出ルートが対応付けられる。

#### 【0106】

大当たり演出ルートは、1 回の疑似変動で又は複数回の疑似変動を介して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）又は全回転リーチ状態（各図柄列が図柄揃いで変動表示されている状態）となり、その後、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確定停止

10

20

30

40

50

表示される（全ての図柄列に同一（同種）の装飾図柄が揃った状態で確定停止表示される）演出ルートである。

発展ハズレ演出ルートは、1回の疑似変動で又は複数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確定停止表示（全ての図柄列にそれぞれ異なる（異種の）装飾図柄が確定停止表示される）演出ルートである。

非発展ハズレ演出ルートは、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確定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である。

#### 【0107】

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、保留入賞の発生と表記する場合がある）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。

ここで、保留画像とは、作動保留情報のそれぞれに対応して表示される画像であり、その形状や色彩等によって対応する作動保留情報に基づいて実行される図柄変動の有利度を示唆する場合がある。

本実施形態では、保留表示領域内における保留画像を表示する位置として4つの位置が設けられており、時間的に早く保留された図柄変動に対応する保留画像が表示される位置から順に、保留1表示領域、保留2表示領域、保留3表示領域及び保留4表示領域と表記される。

また、本実施形態では、実行中の図柄変動（いわゆる当該変動）に対応する保留画像と同等の画像（「当該保留画像」と表記される）がメイン表示部81に表示され、その形状や色彩等によって当該変動の有利度が示唆される場合がある。

本明細書では、「当該保留画像」と「保留画像」との各表記を区別して用いる。単に「保留画像」と記載した場合、その画像は、作動保留情報（保留されている図柄変動）に対応する保留画像を指し、当該保留画像を含まないものとする。

#### 【0108】

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、先読み対象の図柄変動が開始される前の一又は複数回の図柄変動に亘って、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。

本実施形態における先読み演出には、沖パチ演出モード時に実行され得るフラワー開花演出が含まれている。

フラワー開花演出は、詳細は後述するが、沖パチ演出モード時の背景画像において蓄状態の花の画像から開花状態の花の画像に切り替わる演出であり、フラワー開花演出の実行決定の契機とされる先読み対象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確定的に報知する。但し、フラワー開花演出は、フラワー開花演出の対象図柄変動における特図当否判定の結果に対する大当たり当選期待度、或いは当該対象図柄変動の終了後に大当たりが付与される期待度等を示唆するように実行されてもよい。

#### 【0109】

演出内容決定手段225は、変動開始コマンドが送信された場合に、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。

#### 【0110】

本実施形態では、演出内容決定手段225は、発展演出が実行される演出ルート（発展演ハズレ演出ルート又は大当たり演出ルート）が決定されている場合には、発展演出の詳細内容を決定する。

更に、本実施形態において演出内容決定手段225は、演出ルート、演出モード、後述の装飾図柄制御手段226により決定される装飾図柄の停止図柄等に基づいて、装飾図柄の変動表示状態及び装飾図柄の変動演出パターンを決定する。

#### 【0111】

図10(a)は、装飾図柄の図柄列の表示形態としてのメイン図柄表示を具体的に示す図であり、図10(b)は、装飾図柄の図柄列の表示形態としてのミニ図柄表示を具体的に示す図である。

図10に示されるように、本実施形態では、装飾図柄の3つの図柄列の表示形態として、メイン表示部81の中央部に変動表示される形態と、メイン表示部81の中央部以外の、メイン図柄表示よりも小さい表示領域に変動表示される形態とが設けられており、前者をメイン図柄表示BSと表記し、後者をミニ図柄表示MSと表記する。

演出内容決定手段225は、装飾図柄の変動表示状態として、メイン図柄表示BSを表示させかつミニ図柄表示MSを表示させない第一変動表示状態と、メイン図柄表示BSを表示させずかつミニ図柄表示MSを表示させる第二変動表示状態との間の切り替えを演出内容の所定のタイミングにおいて適宜決定する。例えば、装飾図柄の変動表示状態における基本状態（通常状態）は、第一変動表示状態とされ、発展演出時及びフラワー開花演出時には第二変動表示状態とされる。

#### 【0112】

このような変動表示状態の切り替えの詳細については後述する。なお、ミニ図柄表示MSの表示サイズや表示位置については、図10(b)の例に限定されない。例えば、ミニ図柄表示MSは、メイン表示部81の右下部、左上部若しくは左下部に表示されてもよいし、或いはサブ表示部82に表示されてもよい。

また、本実施形態における第一変動表示状態では、好ましい形態として、ミニ図柄表示MSを表示させないようにしているが、少なくとも一部でミニ図柄表示MSを表示させる場合を設けてもよい。即ち、第一変動状態（第一変動表示状態）において、第二図柄列（ミニ図柄表示MS）が表示されない場合が少なくともあるようにすることが好ましい。

このように第一変動状態で第二図柄列をできるだけ表示させないようにすることで、第一図柄列の変動表示に集中することができ、第一図柄列で特殊図柄列の変動表示が行われた場合に大当たり当選期待度が高い特殊図柄列を認識し易くなり、遊技の興奮を高めるという効果を維持することができる。

#### 【0113】

逆に、装飾図柄の変動表示状態として、メイン図柄表示BS（第一図柄列）及びミニ図柄表示MS（第二図柄列）を共に表示させる変動表示状態が更に設けられてもよいし、この変動表示状態が第一変動表示状態の代わりに設けられてもよい。

この場合、遊技機10では、第一変動状態（第一変動表示状態）においても、第二図柄列（ミニ図柄表示MS）で装飾図柄が変動表示される場合が少なくともありと表記可能であり、第一変動状態（第一変動表示状態）において第二図柄列（ミニ図柄表示MS）で装飾図柄が変動表示される場合における当該第二図柄列（ミニ図柄表示MS）の変動表示態様と、第二変動状態（第二変動表示状態）における第二図柄列（ミニ図柄表示MS）の変動表示態様とが同一であることが好ましい。

10

20

30

40

50

ここで第二図柄列どうして変動表示態様が同一とは、変動表示中に第二図柄列が有する装飾図柄が視認可能である場合には、双方の装飾図柄の表示態様が同一であることを意味し、変動表示中に第二図柄列が有する装飾図柄が視認不可能である場合には、双方の装飾図柄が視認不可能となっていることを意味する。

このような形態であっても、第一変動状態と第二変動状態との間の切り替え時においても、第二図柄列の存在に目を奪われることが少なくなるため、第一図柄列の変動表示に集中することができ、第一図柄列で特殊図柄列の変動表示が行われた場合に大当たり当選期待度が高い特殊図柄列を認識し易くなり、遊技の興趣を高めるという効果を維持することができる。

#### 【0114】

また、本実施形態において、演出内容決定手段225により決定される装飾図柄の変動演出パターンには、少なくとも通常変動演出パターン及び特殊変動演出パターンが含まれている。

通常変動演出パターンは、各図柄列において1図柄から9図柄の9つの装飾図柄が所定の方向（例えば奥行き方向）にそれぞれ変動表示する演出パターンである。

特殊変動演出パターンは、各図柄列における7図柄を除く各図柄を7図柄又はV図柄（文字「V」を模した図柄）の2種の図柄に置き換えた9つの装飾図柄が3つの図柄列で揃った状態（「7揃い」及び「V揃い」）で所定の方向（（例えば奥行き方向）にゆっくり変動表示する演出パターンであり、全回転リーチ演出パターンと呼ぶこともできる。

#### 【0115】

図11は、通常変動演出パターンにおける一つの図柄列NZと、特殊変動演出パターンにおける一つの図柄列SZとの装飾図柄間の対応関係を示す図である。図11の例では、1図柄、3図柄、5図柄、及び9図柄が7図柄に置き換えられており、2図柄、4図柄、6図柄及び8図柄がV図柄に置き換えられている。

但し、通常変動演出パターン及び特殊変動演出パターンにおける図柄列の数及び図柄列ごとの装飾図柄の数はこのような例に限定されない。遊技機10では、特殊図柄列（特殊変動演出パターン）を構成する図柄列の数（3）と、通常図柄列（通常変動演出パターン）を構成する図柄列の数（3）と、が同一であり、特殊図柄列（特殊変動演出パターン）を構成する図柄列ごとに、当該図柄列が有する装飾図柄の数（9）と、通常図柄列（通常変動演出パターン）のうちの当該図柄列に対応する図柄列が有する装飾図柄の数（9）とが同一であることが好ましい。

このように特殊図柄列と通常図柄列との構成をなるべく等しくすることで、特殊図柄列への変化による違和感を少なくし、遊技の興趣の低下を防ぐことができる。

#### 【0116】

また、本実施形態では、沖パチ演出モードで10R確変大当たりが導出される図柄変動の開始時においてのみ特殊変動演出パターンが選択される場合があり、それ以外では通常変動演出パターンが選択される。更に、特殊変動演出パターンが選択された場合には、各図柄列のV図柄の数により、保留連の期待度が示唆される。

V図柄により期待度が示唆される保留連は、保留連の一部、即ち大当たり（本実施形態では10R確変大当たり）が導出される図柄変動の開始時に保留されている図柄変動において大当たりに当選することを示す。このため、特殊変動演出パターンで変動表示されるV図柄は保留連示唆演出の一種であるといえる。

このような特殊変動演出パターンにおける各図柄列の7図柄及びV図柄の数の組合せは、演出内容決定手段225により決定され、その決定手法については後述する。

#### 【0117】

装飾図柄制御手段226は、変動開始コマンドが送信された場合に、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）停止図柄の組合せ（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又は図柄cにはバラケ目を対応させている。さらに、図柄aに

10

20

30

40

50

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。

更に、本実施形態では、装飾図柄制御手段 226 は、沖パチ演出モードにおいて上述のような停止図柄の組合せとして 7 図柄揃い又は 7 図柄を除く奇数図柄揃いを決定した場合には、そのときに保留されている図柄変動における事前判定の結果を更に参照し、その事前判定の結果が大当り（本実施形態では 10R 確変大当り）を示す場合には、保留連停止図柄として V 図柄揃いを決定する。

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ら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。

また、上述の例では、装飾図柄制御手段 226 は、装飾図柄の停止図柄の組合せと共に、保留連停止図柄としての V 図柄揃いを決定したが、装飾図柄の停止図柄の組合せを決定する際に、保留されている図柄変動における事前判定の結果を更に参照し、装飾図柄の停止図柄の組合せとして V 図柄揃いを決定するようにしてもよい。

#### 【 0118 】

大当り演出制御手段 227 は、大当り開始コマンドが送信された場合に、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。

#### 【 0119 】

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、必要に応じ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し、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。

#### 【 0120 】

サブエラー制御手段 230 は、エラーコマンド（演出制御コマンド）を受信した場合に、エラー報知演出を実行するためのエラー報知用演出データを読み出す。例えば、右打ちエラーに係るエラーコマンドを受信した場合に読み出されるエラー報知用演出データには、「左打ちに戻してください」との文字画像に係る演出データ及び「左打ちに戻してください」との音声に係る演出データが含まれ、それら演出データに基づいて画像制御コマンド及び音声制御コマンドが生成され、当該コマンドがサブ情報記憶手段 260 の送信コマンド格納領域に格納される。

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定が行われるが、セキュリティ信号の出力を伴う重要度が高いエラー状態以外のエラー状態（例えば、右打ちエラー等）については、サブエラー制御手段 230 が判定するようにしてもよい。この場合、サブエラー制御手段 230 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 から受信するようすればよい。

#### 【 0121 】

ランプ制御手段 240 は、演出ランプ 35 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、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演出ランプ 35 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演出ランプ 35 へ送信する。

## 【0122】

可動役物制御手段250は、演出遮蔽体83、可動装飾体22及びサブ表示部82の可動を制御するための可動制御データを保持しており、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演出遮蔽体83、可動装飾体22及びサブ表示部82の各コントローラへ送信する。

## 【0123】

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。

10

## 【0124】

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、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。なお、各画像制御コマンドは、原則として、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。

## 【0125】

< フラワー開花演出 >

ここで、フラワー開花演出について図12を用いて説明する。図12(a)は、沖パチ演出モード時の背景画像を具体的に示す図であり、図12(b)は、フラワー開花演出を具体的に示す図である。

20

確変演出モードとして沖パチ演出モードが設定されると、メイン表示部81には、図12(a)に示されるような背景画像が表示される。この背景画像では、初期状態として、蕾状態の花の画像CFが表示されている。

更に、沖パチ演出モードでは、保留表示領域内に保留画像が表示され、保留表示領域の左隣りに当該保留画像(「保0」)が表示される。図12(a)では、特図2の図柄変動が4つ保留されており、保留1表示領域、保留2表示領域、保留3表示領域、及び保留4表示領域にそれぞれ保留画像(図12(a)の「保1」、「保2」、「保3」、「保4」)が表示されている。

30

また、沖パチ演出モードの初期状態では、装飾図柄の変動表示状態が第一変動表示状態とされ、装飾図柄の変動演出パターンが通常変動演出パターンとされる。つまり、図12(a)に示されるように、装飾図柄の図柄列がメイン図柄表示BSで通常変動演出パターン(1図柄から9図柄)により変動表示される。つまり、この場合、装飾図柄の図柄列は、蕾状態の花の画像CFと重畳して、メイン表示部81の中央部で変動表示されることになる。

## 【0126】

沖パチ演出モード時では、事前判定コマンドに含まれる事前判定の結果に基づいて、フラワー開花演出を実行するか否かが決定される。先読み演出制御手段224によりフラワー開花演出の実行が決定されると、図12(b)に示されるように、メイン表示部81の背景画像が蕾状態の花の画像CFから開花状態の花の画像OFに切り替えられる。

40

加えて、装飾図柄の変動表示状態が第一変動表示状態から第二変動表示状態へ切り替えられる。結果、図12(b)に示されるように、装飾図柄の図柄列がミニ図柄表示MSで通常変動演出パターン(1図柄から9図柄)により変動表示される。これにより、装飾図柄の図柄列と開花状態の花の画像OFとが重畳しなくなるため、開花状態の花の画像OFへ切り替えられたこと、即ちフラワー開花演出を遊技者に把握させ易くすることができる。

## 【0127】

本実施形態では、フラワー開花演出の実行が決定されると、即座に、上述のフラワー開花演出が実行される。具体的には、沖パチ演出モードにおいて特図2の図柄変動が保留された際に、その保留された図柄変動が先読み対象の図柄変動として事前判定され、その事

50

前判定の結果に基づいてフラワー開花演出の実行の有無が決定される。つまり、本実施形態では、沖パチ演出モードにおいて特図2の図柄変動が保留されたタイミングで（保留入賞時に）、フラワー開花演出が実行され得る。

図12（b）の例では、保留4表示領域の保留画像に対応する特図2の図柄変動の保留時に、フラワー開花演出が実行されている。

但し、フラワー開花演出の実行タイミングは、このような例に限定されず、フラワー開花演出の実行の決定契機とされた図柄変動（フラワー開花演出の対象図柄変動）が保留されている間であり、例えば、その対象図柄変動の保留入賞時の次の図柄変動の開始時などであってもよい。

#### 【0128】

即ち、遊技機10において、第一の場合に係る当該次の図柄変動（先読み対象の図柄変動）が保留されたことを契機に、第一変動状態（装飾図柄の図柄列がメイン図柄表示BSで変動表示される第一変動表示状態）から第二変動状態（装飾図柄の図柄列がミニ図柄表示MSで変動表示される第二変動表示状態）に切り替わると表記することができる。ここで第一変動状態から第二変動状態の切り替わりは、図柄変動の実行中であって保留がない場合に図柄変動が保留された時点（保留1表示領域の保留画像に対応する図柄変動の保留時）でも起こり得る。

これにより第二変動状態の期間をより長くすることができ、第二変動状態を遊技者によく認識させたうえで第二変動状態から第一変動状態に切り替えることで、第一変動状態に切り替わった際の図柄変動において大当たり当選期待度が高い特殊図柄列の変動表示が行われた場合の遊技の興奮の向上という効果を高めることができる。

#### 【0129】

ここで、先読み演出制御手段224によるフラワー開花演出の実行決定方法について詳述する。本実施形態では、先読み演出制御手段224は、沖パチ演出モードにおいて、事前判定コマンドに含まれる事前判定の結果が大当たりを示す場合に、その事前判定対象（先読み対象）となる図柄変動の保留時の特図2の保留カウンタ（保留コマンドに含まれる）に基づいて、図13に示される抽選テーブルを用いて抽選を行うことで、フラワー開花演出を実行するか否かを決定する。

一方で、沖パチ演出モードにおいて、当該先読み対象の図柄変動における特図当否判定の結果がはずれを示す場合には、固定的に、フラワー開花演出を実行しないことが決定される。

また、先読み演出制御手段224は、沖パチ演出モードにおいて、当該先読み対象の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりを示す場合であっても、その先読み対象の図柄変動よりも先に（以前に）保留された図柄変動であって特図当否判定の結果が大当たりを示す図柄変動が実行中又は保留中である場合には、抽選を行うことなく、フラワー開花演出を実行しないと決定する。

#### 【0130】

図13は、フラワー開花演出の抽選テーブルを模式的に示す図である。図13に示される抽選テーブルは、先読み対象の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりを示す場合に用いられる抽選テーブルであって、その先読み対象の図柄変動の保留時の特図2の保留カウンタの値（1から4）のそれぞれにおいて、フラワー開花演出の実行の有無のそれぞれに抽選値が対応付けられている。フラワー開花演出の抽選に用いられる乱数の範囲は0～49である。

具体的には、先読み対象の図柄変動の保留時の特図2の保留カウンタの値が「1」の場合には、10/50の確率で実行すると決定され、40/50の確率で実行しないと決定される。当該保留カウンタの値が「2」の場合には、25/50の確率で実行すると決定され、25/50の確率で実行しないと決定され、当該保留カウンタの値が「3」の場合には、30/50の確率で実行すると決定され、20/50の確率で実行しないと決定され、当該保留カウンタの値が「4」の場合には、15/50の確率で実行すると決定され、35/50の確率で実行しないと決定される。

10

20

30

40

50

このように本実施形態では、沖パチ演出モードにおいて大当たり（本実施形態では確変大当たり）となる図柄変動が保留された際にフラー開花演出が実行される確率は、その図柄変動の保留時の特図2の保留カウンタの値が、「1」、「4」、「2」、「3」の順で高くなっている。但し、このような例に限定されず、フラー開花演出が実行される確率は、対象となる図柄変動が保留された時点の保留数が多い程、高くなるようにしてもよい。

#### 【0131】

<フラー開花演出実行中の装飾図柄の変動表示状態及び変動演出パターンの切り替え>

フラー開花演出の実行決定の契機とされた先読み対象の図柄変動（フラー開花演出の対象図柄変動）が開始されるにあたり、装飾図柄の変動表示状態が切り替えられる。

図14（a）は、フラー開花演出が複数の図柄変動に跨って実行される様子を具体的に示す図であり、図14（b）は、フラー開花演出及び装飾図柄の特殊変動演出パターンを具体的に示す図である。

図14（a）に示されるように、フラー開花演出は、複数の図柄変動に跨って継続的に実行される場合がある。図14（a）には、保留4表示領域の保留画像に対応する特図2の図柄変動の保留時に実行されたフラー開花演出（図12（b）参照）が、その図柄変動よりも先に（事前に）保留されていた4つの図柄変動（図12（b）の「保0」、「保1」、「保2」及び「保3」に対応する図柄変動）に跨って継続的に実行される様子が示されている。これにより、図14（a）において保留1表示領域に示される保留画像が、フラー開花演出の対象図柄変動（図12（b）の「保4」に対応する図柄変動）に対応している。

#### 【0132】

このため、遊技機10において、第一の場合に係る第二変動状態（装飾図柄の図柄列がミニ図柄表示MSで変動表示する第二変動表示状態）が、当該第一の場合に係る当該次の図柄変動（フラー開花演出の先読み対象となる図柄変動（図12（b）の「保4」に相当））の直前の図柄変動（図12（b）の「保3」に相当）を含む連続する複数の図柄変動（図12（b）の「保0」、「保1」、「保2」、及び「保3」に相当）に跨り得ると表記可能である。

ここで「複数の図柄変動に跨る」とは、当該複数の図柄変動の各々の実行期間中の少なくとも一部の期間において第二変動状態となることを指し、各図柄変動の全体に亘って第二変動状態となっていることに限定されない。

これにより、第二変動状態を遊技者によく認識させたうえで第二変動状態から第一変動状態に切り替えることで、第一変動状態に切り替わった際の図柄変動において大当たり当選期待度が高い特殊図柄列の変動表示が行われた場合の遊技の興奮の向上という効果を高めることができる。

#### 【0133】

フラー開花演出の対象図柄変動が開始されるにあたり、当該保留画像（図14（b）の「保0」）がその対象図柄変動に対応付けられ、装飾図柄の変動表示状態が第二変動表示状態から第一変動表示状態に切り替えられる。結果、図14（b）に示されるように、装飾図柄の図柄列がメイン図柄表示BSで変動表示される。

ここで、第二変動表示状態から第一変動表示状態への切り替えは、フラー開花演出の対象図柄変動の開始と同時に行われてもよいし、その対象図柄変動の開始後僅かな時間経過後に行われてもよい。また、当該切り替えの際に、第二変動表示状態に係るミニ図柄表示MSが消されてから、第一変動表示状態に係るメイン図柄表示BSが表示されてもよい。

#### 【0134】

更に、演出内容決定手段225は、フラー開花演出が実行されているか否か及び装飾図柄制御手段226により決定されている装飾図柄の最終的な停止図柄の組合せに基づいて、メイン図柄表示BSで変動表示させる装飾図柄の変動演出パターンを決定する。

本実施形態では、フラー開花演出が実行されており、装飾図柄の最終的な停止図柄の組合せとして7図柄揃いが決定されている場合には、特殊変動演出パターンが装飾図柄の変動演出パターンとして決定される。一方で、フラー開花演出が実行されており、装飾

10

20

30

40

50

図柄の最終的な停止図柄の組合せとして 7 図柄を除く奇数図柄の図柄揃いが決定されている場合、並びにフラワー開花演出が実行されていない場合には、通常変動演出パターンが装飾図柄の変動演出パターンとして決定される。

本実施形態では、装飾図柄の最終的な停止図柄の組合せとして 7 図柄揃いが決定されるのは、特図の停止図柄が図柄 a 即ち 1 0 R 確変大当たりに対応する図柄に決定されている場合であり、7 図柄を除く奇数図柄の図柄揃いが決定されるのは、特図の停止図柄が図柄 b 即ち 4 R 確変大当たりに対応する図柄に決定されている場合である。

このため、フラワー開花演出が実行されてから、7 図柄と V 図柄とが図柄揃いとなってゆっくり変動表示する特殊変動演出パターン（大回転リーチ状態）によって装飾図柄の図柄列がメイン図柄表示 B S で変動表示された場合には、当該変動が 1 0 R 確変大当たりを導出することが確定されることになる。

これにより、装飾図柄の図柄列と開花状態の花の画像 O F とが重畳することになるが、装飾図柄の図柄列の表示がミニ図柄表示 M S と比較して大きくなるため、特殊変動演出パターンによる当該図柄列の変動表示（大回転リーチ）を遊技者に把握し易くすることができる。

#### 【 0 1 3 5 】

即ち、本実施形態では、大当たりには、第一大当たり（通常大当たり又は 4 R 確変大当たり）と、第一大当たりよりも有利な第二大当たり（1 0 R 確変大当たり）とがあり、第一図柄列として（メイン図柄表示 B S にて）特殊図柄列が（特殊変動演出パターンで）変動表示される図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たり（1 0 R 確変大当たり）となり得る一方、第一図柄列として（メイン図柄表示 B S にて）特殊図柄列が変動表示されずに通常図柄列が（通常変動演出パターンで）変動表示される図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たりとならないと表記可能である。更に言い換えれば、第一の場合における第一図柄列として（メイン図柄表示 B S にて）特殊図柄列が（特殊変動演出パターンで）変動表示される図柄変動（当該次の図柄変動）で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たり（1 0 R 確変大当たり）となり得る一方、第一の場合における第一図柄列として（メイン図柄表示 B S にて）特殊図柄列が変動表示されずに通常図柄列が（通常変動演出パターンで）変動表示される図柄変動（当該次の図柄変動）で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たりとならないと表記することもできる。

これにより、第一図柄列で大当たり当選期待度が高い特殊図柄列の変動表示が行われた場合の感動を高めることができ、遊技の興奮の向上という効果を一層高めることができる。

#### 【 0 1 3 6 】

但し、特殊変動演出パターンは、上述の場面以外で決定されるようにしてもよい。例えば、特殊変動演出パターンは、装飾図柄の最終的な停止図柄の組合せとして 7 図柄を除く奇数図柄の図柄揃いが決定されている場合においても決定されてよいし、フラワー開花演出の実行の有無に関わらず決定されてもよい。前者の場合には、特殊変動演出パターンは、V 図柄、7 図柄、3 図柄、5 図柄及び 9 図柄の組合せで装飾図柄の各図柄列が構成されるようにしてもよい。

特殊変動演出パターンは、通常変動演出パターンよりも大当たりの当選期待度が高くなるように決定されればよく、沖パチ演出モード以外の他の演出モードでも決定されてもよい。例えば、特殊変動演出パターンとするか通常変動演出パターンとするかが抽選で決定されるようにしてもよい。この場合、特殊変動演出パターンが通常変動演出パターンよりも大当たりの当選期待度が高くなり、かつ、沖パチ演出モードにおいてフラワー開花演出が実行されて、そのフラワー開花演出の対象図柄変動（当該次の図柄変動）において特殊変動演出パターンが決定される割合が、沖パチ演出モードでフラワー開花演出が実行されていない或る図柄変動において特殊変動演出パターンが決定される割合よりも高くなるように抽選テーブルが設定される。

更に言えば、演出モードに制限を受けずに特殊変動演出パターンが決定され得るようには抽選テーブルが設定されてもよい。この場合においても、特殊変動演出パターンが通常変

10

20

30

40

50

動演出パターンよりも大当たりの当選期待度が高くなり、かつ、装飾図柄の変動表示状態が第二変動表示状態から第一変動表示状態に切り替わった図柄変動において特殊変動演出パターンが決定される割合が、第一変動表示状態が維持される図柄変動において特殊変動演出パターンが決定される割合よりも高くなるように抽選テーブルが設定されればよい。

#### 【0137】

このため、遊技機10では、大当たりには、第一大当たり（通常大当たり又は4R確変大当たり）と、第一大当たりよりも有利な第二大当たり（10R確変大当たり）とがあり、第一図柄列として（メイン図柄表示BSにて）特殊図柄列が（特殊変動演出パターンで）変動表示される図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たり（10R確変大当たり）となる割合が、第一図柄列として特殊図柄列が変動表示されずに通常図柄列が（通常変動演出パターンで）変動表示される図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たりとなる割合よりも高いと表記することができる。更に言い換えれば、第一の場合における第一図柄列として（メイン図柄表示BSにて）特殊図柄列が（特殊変動演出パターンで）変動表示される当該次の図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たり（10R確変大当たり）となる割合が、第一の場合における第一図柄列として特殊図柄列が変動表示されずに通常図柄列が（通常変動演出パターンで）変動表示される当該次の図柄変動で大当たりに当選する場合においてその大当たりが第二大当たりとなる割合よりも高いと表記することもできる。

このようにしても、第一図柄列で大当たり当選期待度が高い特殊図柄列の変動表示が行われた場合の感動を高めることができ、遊技の興趣をより一層高めることができる。

#### 【0138】

また、特殊変動演出パターンによる装飾図柄の図柄列の変動表示（大回転リーチ）は、フラワー開花演出の対象図柄変動の実行中に開始されればよく、当該対象図柄変動の開始後に、通常変動演出パターンによる装飾図柄の図柄列の変動表示から切り替わるようにされてもよい。

即ち、遊技機10では、第一の場合（第二変動表示状態から第一変動表示状態に切り替えられる場合）において、第一の場合に係る当該次の図柄変動（フラワー開花演出の対象図柄変動）が開始された時点で、第一図柄列として（メイン図柄表示BSにて）特殊図柄列（特殊変動演出パターン）が変動表示されている状態となっている、又は第一の場合に係る当該次の図柄変動（フラワー開花演出の対象図柄変動）が開始されたことを契機に、第一図柄列として（メイン図柄表示BSにて）通常図柄（通常変動演出パターン）が変動表示されている状態から第一図柄列として（メイン図柄表示BSにて）特殊図柄列（特殊変動演出パターン）が変動表示されている状態に切り替わると表記可能である。

前者の場合のほうがより好ましいが、後者の場合であっても当該次の図柄変動の開始を契機に特殊図柄列の変動表示状態に切り替わるため、大当たり当選期待度が高い特殊図柄列をより一層認識し易くなり、遊技の興趣の向上という効果を高めることができる。

#### 【0139】

##### <特殊変動演出パターンと保留連演出>

上述のように特殊変動演出パターンを決定した場合には、演出内容決定手段225は、装飾図柄制御手段226により保留連停止図柄が決定されているか否かを更に判定し、この判定結果に基づいて、特殊変動演出パターンにおける各図柄列の7図柄及びV図柄の数の組合せを決定する。この決定は、保留連停止図柄が決定されている場合には、保留連停止図柄が決定されていない場合と比較して、平均的にV図柄の数が多くなるように、行われればよく、抽選により行われてもよいし、固定的に行われてもよい。

このように本実施形態では、特殊変動演出パターンが決定されている場合には、各図柄列のV図柄及び7図柄の数の組合せにより、保留連期待度が示唆される。そして、特殊変動演出パターンの実行後、装飾図柄の図柄列は、保留連停止図柄が決定されている場合には、保留連停止図柄として決定されているV図柄揃いで確定停止表示され、保留連停止図柄が決定されていない場合には、7図柄揃いで確定停止表示される。

このため、装飾図柄の図柄列によるV図柄揃いでの確定停止表示は、保留連を確定的に

10

20

30

40

50

報知する演出であると言える。

【0140】

<特殊変動演出パターンと発展演出>

図15(a)は、図14(b)と同様の状態を示す図であり、図15(b)は、図15(a)の後に実行される発展演出を模式的に示す図である。

沖パチ演出モード等の確変演出モードでは、大当たり演出ルート、発展ハズレ演出ルート又は非発展ハズレ演出ルートが決定され得る。そして、大当たり演出ルート又は発展ハズレ演出ルートが決定されている場合には、装飾図柄がリーク状態となり、発展演出が実行される。

装飾図柄の図柄列が特殊変動演出パターンによりメイン図柄表示BSに変動表示されている場合(図15(a)の場合)、上述したとおり、当該変動における特図当否判定の結果が大当たりを示すため、当該変動の開始にあたり大当たり演出ルートが決定されている。このため、図15(a)に示される表示の後、フラワー開花演出の表示が消されて、図15(b)に示されるように、発展演出が実行されることになる。

発展演出では、装飾図柄の変動表示状態が第一変動表示状態(図15(a)の状態)から第二変動表示状態(図15(b)の状態)へ切り替えられ、メイン表示部81の中央部に発展演出用の画像が表示される。

これにより、装飾図柄の図柄列がミニ図柄表示MSで変動表示することになるため、遊技者に発展演出を見やすくすることができる。

【0141】

本実施形態においてフラワー開花演出が実行されるのは、先読み対象の図柄変動が大当たり(4R確変大当たり又は10R確変大当たり)を導出する場合であるため、フラワー開花演出の対象図柄変動の実行中には発展演出が実行される。一方で、先読み対象の図柄変動が大当たりを導出する場合であっても、は必ず導出する場合と同様に、フラワー開花演出が実行されないこともあり得るため、フラワー開花演出が実行されていない或る図柄変動の実行中においては、発展演出が実行される場合も実行されない場合もあり得る。

装飾図柄の変動表示状態は、フラワー開花演出の対象図柄変動の実行を契機に、第二変動表示状態から第一変動表示状態へ切り替えられ、フラワー開花演出が実行されない場合には、第一変動表示状態のまま維持される。また、発展演出が実行された場合には、装飾図柄の変動表示状態は、第一変動表示状態から第二変動表示状態へ切り替えられ、発展演出が実行されない場合には、装飾図柄の変動表示状態は第一変動表示状態のまま維持される。

即ち、遊技機10では、図柄変動の実行中に、第一変動状態から第二変動状態に切り替わる所定の場合(発展演出が実行される場合)があり、第一の場合に係る当該次の図柄変動(フラワー開花演出の対象図柄変動)の実行中において上記所定の場合となる割合(100%)が、第二の場合に係る当該次の図柄変動の実行中において上記所定の場合となる割合(100%未満)よりも高いと表記可能である。

所定の場合(発展演出が実行される場合)となる割合がこのような割合とされれば、本実施形態の例に限定されず、フラワー開花演出の対象図柄変動の実行中に発展演出が実行されない場合が設けられてもよい。

また、本実施形態とは異なるが、第一の場合に係る当該次の図柄変動(フラワー開花演出の対象図柄変動)の実行中において所定の場合(発展演出が実行される場合)となり得る一方、第二の場合に係る当該次の図柄変動の実行中において上記所定の場合(発展演出が実行される場合)とならないようにしてよい。

更に言えば、図柄変動の実行中に、第一変動状態から第二変動状態に切り替わる所定の場合として、本実施形態では発展演出を例示したが、当該所定の場合は、発展演出以外の演出とされてもよい。

これにより、第一変動状態での特殊図柄列の変動表示の時間が短くなり、大当たり当選期待度の高い特殊図柄列を見つけ出したときの感動を高めることができ、遊技の興奮を高めることができる。

10

20

30

40

50

**【 0 1 4 2 】**

<他の変形例について>

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。

**【 0 1 4 3 】**

まず、本実施形態及びその変形例における確率、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。

更に、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。

10

**【 0 1 4 4 】**

上述の本実施形態では、第二変動表示状態から第一変動表示状態への切り替えが、沖パチ演出モードにおいてフラワー開花演出が実行されておりかつフラワー開花演出の対象図柄変動（先読み対象の図柄変動）が開始されることを契機に行われる例のみを挙げ、フラワー開花演出が、先読み対象の図柄変動における事前判定の結果が大当たりを示す場合にのみ実行される例を挙げた。

しかしながら、第二変動表示状態から第一変動表示状態への切り替えは、沖パチ演出モード以外の確変演出モード又は他の演出モードにおいても実行されるようにしてもよい。この場合、開始を契機に当該切り替えが行われた図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりを示す場合だけでなくはずれを示す場合にも、当該切り替えが行われるようにもよい。例えば、開始を契機に当該切り替えが行われた図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりを示す場合における当該切り替えの実行割合が、沖パチ演出モードで最も高く、沖パチ演出モード以外の確変演出モードで次に高く、確変演出モード以外の演出モードで低くなるように構成されてもよい。

20

**【 0 1 4 5 】**

また、上述の実施形態では、第二変動表示状態から第一変動表示状態への切り替えと、切り替え後の第一変動表示状態での特殊変動演出パターン（大回転リーチ）による装飾図柄の図柄列の変動表示とより、10R 確変大当たりが確定報知されるように構成されたが、当該切り替えと特殊変動演出パターンによる図柄列の変動表示とはそれぞれ抽選により実行が決められるようにしてもよい。

30

また、特殊変動演出パターン（大回転リーチ）による装飾図柄の図柄列の変動表示は、第二変動表示状態から第一変動表示状態への切り替えに関わらず実行されてもよく、沖パチ演出モード以外の確変演出モード又は確変演出モード以外の演出モードでも実行されてもよく、更に言えば、通常変動演出パターンによる変動表示より大当たり当選期待度が高くなれば、通常大当たりやはずれ時にも実行されるようにしてもよい。特殊変動演出パターン（大回転リーチ）による装飾図柄の図柄列の変動表示が、はずれ時にも実行され得る場合には、装飾図柄の組合せ又は装飾図柄の態様によって大当たり当選期待度を示唆するように構成されてもよい。

**【 0 1 4 6 】**

このような変形態様の組合せとして、次のような変形例が例示可能である。

40

例えば、フラワー開花演出（先読み演出）は、保留されている図柄変動における事前判定結果に対する大当たり当選を示唆する演出とされ、先読み対象の図柄変動における事前判定の結果が大当たりを示す場合だけでなく、はずれを示す場合にも実行されるように、抽選等で実行の要否を決定する。このフラワー開花演出の実行に伴い、装飾図柄の変動表示状態が第一変動表示状態から第二変動表示状態に切り替えられる。

その後、フラワー開花演出の対象図柄変動（先読み対象の図柄変動）の開始を契機に、装飾図柄の変動表示状態が第二変動表示状態から第一変動表示状態へ切り替えられ、その対象図柄変動の実行中に（例えば開始時に）、装飾図柄の図柄列が通常変動演出パターンよりも大当たり当選期待度の高い特殊変動演出パターンで変動表示される場合がある。特殊変動演出パターンでは、上述の本実施形態のように、各図柄列のV図柄の数により、保留

50

連の期待度が示唆される。

このような変形例によれば、上述の実施形態で記載した効果に加えて、フラワー開花演出（先読み演出）の実行により大当たりの当選期待度を高め、そのフラワー開花演出の対象図柄変動において特殊変動演出パターンで装飾図柄の図柄列が変動表示された場合には、その期待度を更に高めることができ、遊技の興趣を一層向上させることができるという効果を奏し得る。

これに対して、フラワー開花演出（先読み演出）が先読み対象の図柄変動における事前判定結果が大当たりを示す場合にのみ実行された上述の本実施形態によれば、フラワー開花演出のことをよく知らない遊技者に対しては、特殊変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示により大当たりの当選期待度を示唆することができ、フラワー開花演出のこともよく知っている遊技者に対しては、特殊変動演出パターンのV図柄により保留連の期待度を更に示唆することができるため、いずれの遊技者に対しても遊技の興趣を高めることができる。

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。

【0147】

<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たりに当選するか否かを判定する当否判定を実行するとともに装飾図柄を有する複数の図柄列を変動表示させ、該当否判定の結果に対応する装飾図柄の組合せを停止表示させ、該当否判定の結果が大当たりとなった場合には当該図柄変動の終了後に大当たり遊技を開始可能であり、変動開始条件が充足されるまで図柄変動の開始を保留可能な遊技機であって、

画像表示手段と、

前記画像表示手段を制御する表示制御手段と、

を備え、

前記表示制御手段は、前記複数の図柄列として、第一図柄列、又は該第一図柄列よりも表示領域が小さい第二図柄列を変動表示させることができあり、

前記第一図柄列は、通常図柄列である場合と、前記第一図柄列が有する装飾図柄の組合せ、又は前記第一図柄列が有する装飾図柄の態様が前記通常図柄列とは異なる、特殊図柄列となる場合と、があり、

前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度は、前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示されずに前記通常図柄列が変動表示される図柄変動における大当たりの当選期待度よりも高く、

前記第一図柄列が変動表示される第一変動状態と、前記第一図柄列が変動表示されずに前記第二図柄列が変動表示される第二変動状態と、があり、

前記第二変動状態において図柄変動が終了しつつ該図柄変動の次の図柄変動が開始されることを契機に前記第一変動状態に切り替わる第一の場合と、前記第一変動状態において図柄変動が終了しつつ該図柄変動の次の図柄変動が開始された際に前記第一変動状態が維持される第二の場合と、があり、

前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合は、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示される割合よりも高い、又は、前記第一の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示され得る一方、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動において前記特殊図柄列が変動表示されず、

前記特殊図柄列を構成する図柄列の数と、前記通常図柄列を構成する図柄列の数と、が同一であり、

前記特殊図柄列を構成する図柄列ごとに、当該図柄列が有する装飾図柄の数と、前記通常図柄列のうちの当該図柄列に対応する図柄列が有する装飾図柄の数と、が同一である、

10

20

30

40

50

ことを特徴とする遊技機。

(2)

(1)に記載の遊技機であって、

前記第一の場合に係る前記第二変動状態が、該第一の場合に係る前記次の図柄変動の直前の図柄変動を含む連続する複数の図柄変動に跨り得る、

ことを特徴とする遊技機。

(3)

(1)又は(2)に記載の遊技機であって、

第一の場合に係る前記次の図柄変動が保留されたことを契機に、前記第一変動状態から前記第二変動状態に切り替わる、

ことを特徴とする遊技機。

(4)

(1)乃至(3)のいずれか一つに記載の遊技機であって、

前記第一の場合において、該第一の場合に係る前記次の図柄変動が開始された時点で、前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示されている状態となっている、又は該第一の場合に係る前記次の図柄変動が開始されたことを契機に、前記第一図柄列として前記通常図柄列が変動表示されている状態から前記第一図柄列として前記特殊図柄列が変動表示されている状態に切り替わる、

ことを特徴とする遊技機。

(5)

(1)乃至(4)のいずれか一つに記載の遊技機であって、

図柄変動の実行中に、前記第一変動状態から前記第二変動状態に切り替わる所定の場合があり、

前記第一の場合に係る前記次の図柄変動の実行中において前記所定の場合となる割合が、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動の実行中において前記所定の場合となる割合よりも高い、又は、前記第一の場合に係る前記次の図柄変動の実行中において前記所定の場合となり得る一方、前記第二の場合に係る前記次の図柄変動の実行中において前記所定の場合とならない、

ことを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【0148】

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) 演出ランプ

36 球抜き機構

37 演出ボタン

38 (38a、38b、38c、38d) カーソルボタン

39 メイン操作部

10

20

30

40

50

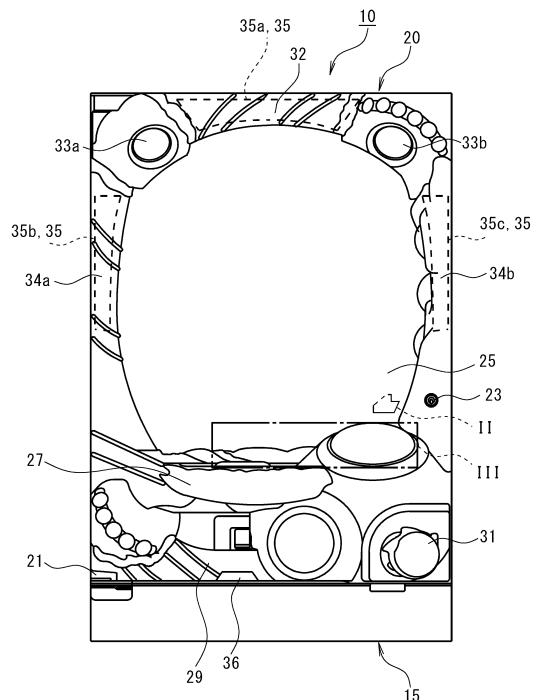
|       |             |    |
|-------|-------------|----|
| 3 9 a | 玉貸ボタン       |    |
| 3 9 b | 返却ボタン       |    |
| 4 0   | 電源スイッチ      |    |
| 4 5   | 開閉カバー       |    |
| 4 6   | 遊技球タンク      |    |
| 4 7   | タンクレール      |    |
| 4 8   | 払出ユニット      |    |
| 4 9   | 払出通路        |    |
| 5 0   | 遊技盤         | 10 |
| 5 0 a | 遊技領域        |    |
| 5 1   | 外レール        |    |
| 5 2   | 風車          |    |
| 5 3   | 内レール        |    |
| 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      | 20 |
| 6 6   | 特別電動役物ソレノイド |    |
| 6 7   | 一般入賞口       |    |
| 6 9   | アウトロ        |    |
| 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     | 30 |
| 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      |    |
| 8 3   | 演出遮蔽体       |    |
| 8 3 a | 左上演出遮蔽体     |    |
| 8 3 b | 右上演出遮蔽体     |    |
| 8 3 c | 左下演出遮蔽体     | 40 |
| 8 3 d | 右下演出遮蔽体     |    |
| 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       | 50 |

|       |              |    |
|-------|--------------|----|
| 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    | 10 |
| 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 | 大当たり遊技制御手段   |    |
| 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   | 20 |
| 1 7 0 | メインコマンド管理手段  |    |
| 1 7 5 | 電断処理実行手段     |    |
| 1 8 0 | 復電処理実行手段     |    |
| 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   |    |
| 2 1 0 | サブ乱数発生手段     | 30 |
| 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 | 大当たり演出制御手段   |    |
| 2 3 0 | サブエラー制御手段    |    |
| 2 4 0 | ランプ制御手段      | 40 |
| 2 5 0 | 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   |    |
| 4 0 0 | 払出制御基板       | 50 |

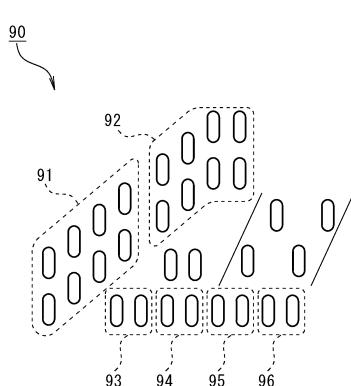
4 0 1 C P U  
 4 0 2 R O M  
 4 0 3 R A M  
 4 0 9 押出制御基板ケース  
 5 0 0 電源制御基板  
 5 0 1 通常電源回路  
 5 0 2 バックアップ電源回路  
 5 0 3 電断検出回路  
 5 0 9 電源制御基板ケース  
 X 第1流路  
 Y 第2流路

【図面】

【図1】



【図2】



10

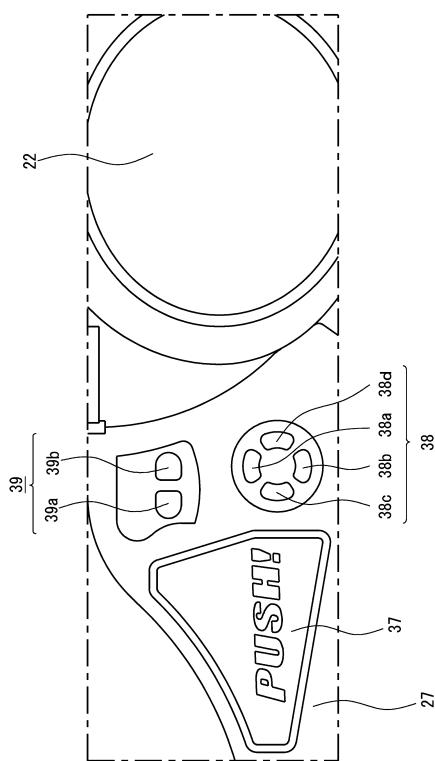
20

30

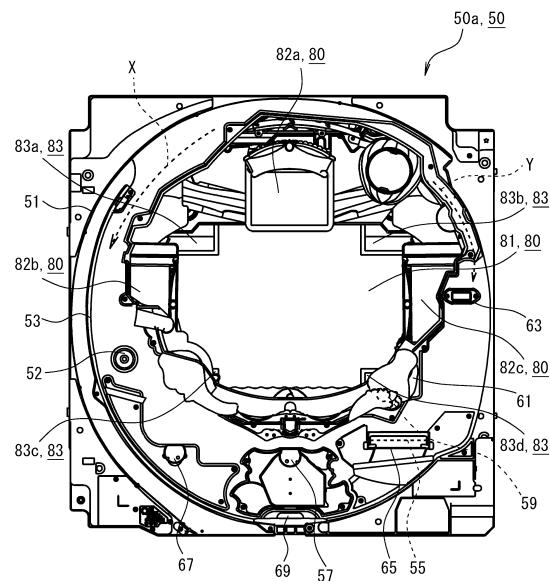
40

50

【図3】



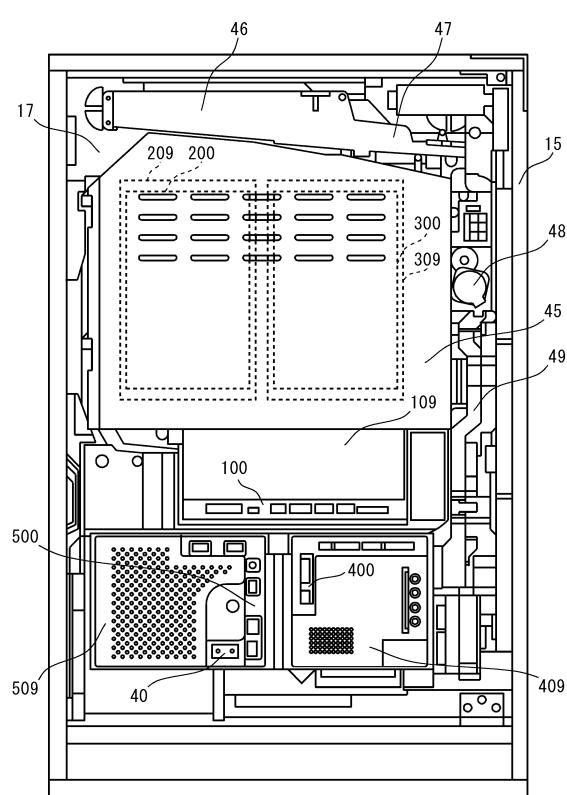
【図4】



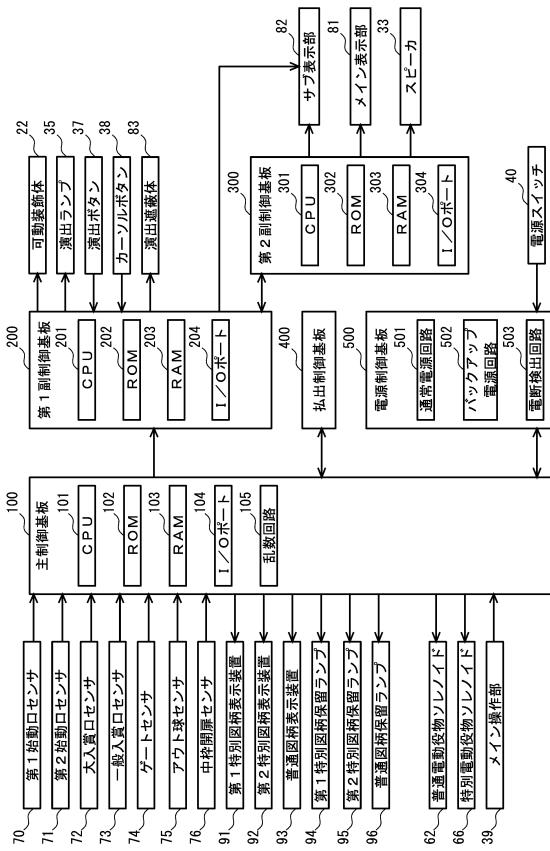
10

20

【図5】



【図6】

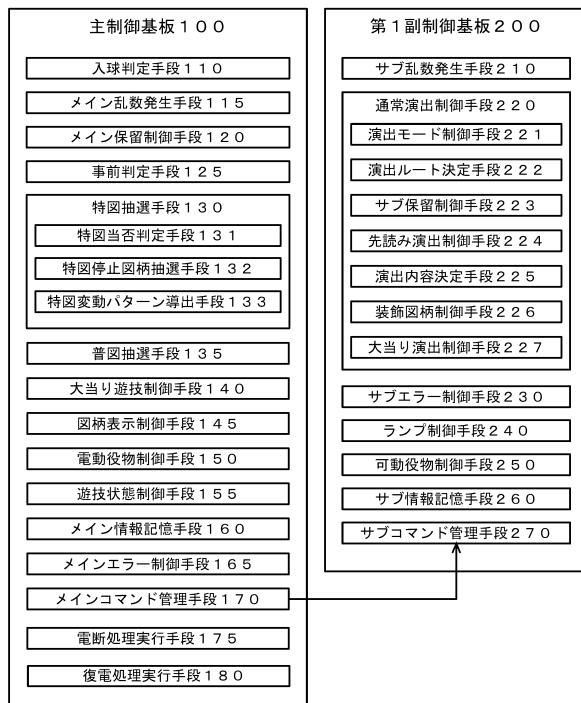


30

40

50

【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  |

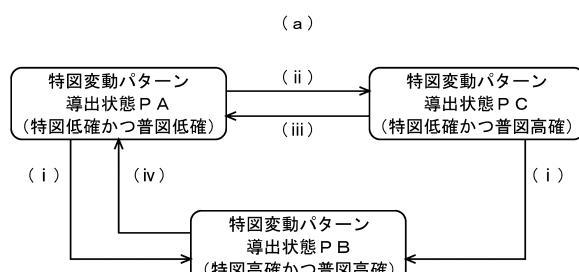
(c) 特図2停止図柄抽選用

|     | 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  |

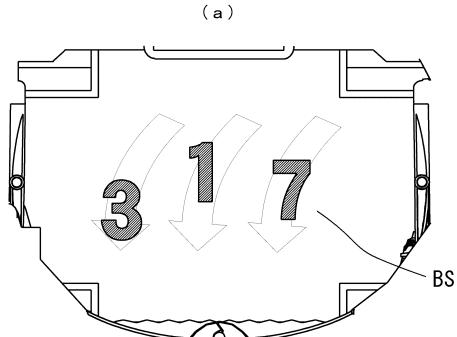
10

20

【図 9】



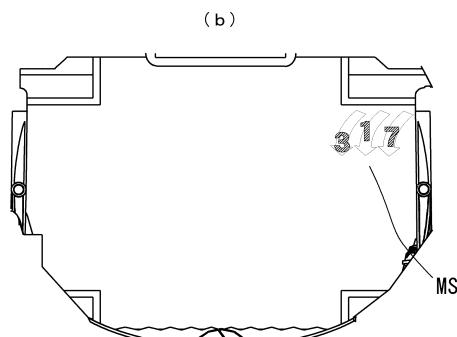
【図 10】



30

(b)

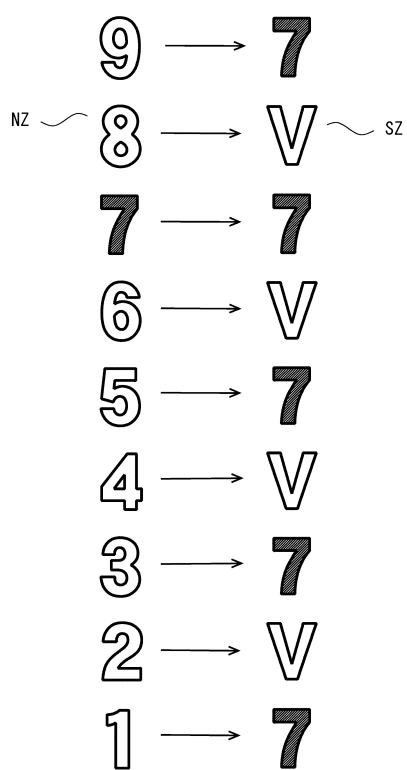
|        | 特図変動パターン導出状態 |     |     |
|--------|--------------|-----|-----|
|        | P A          | P B | P C |
| 平均変動時間 | 長            | 短   | 中   |



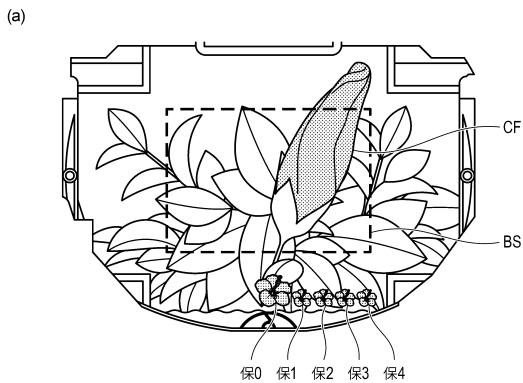
40

50

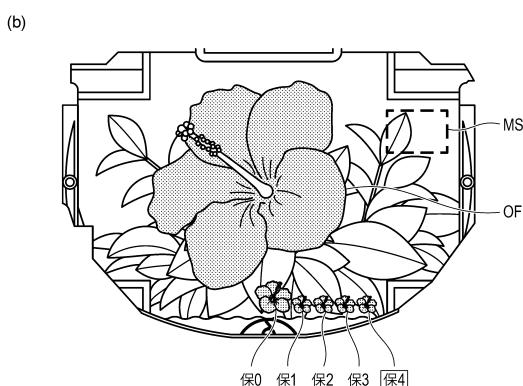
【図 1 1】



【図 1 2】



10

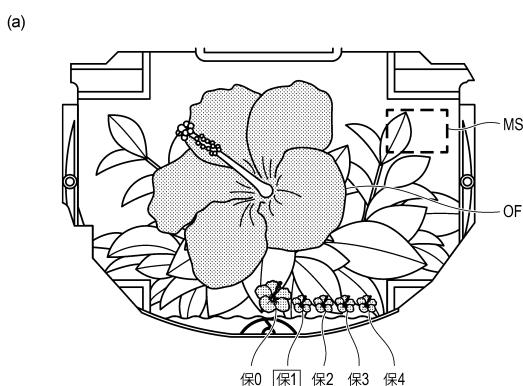


20

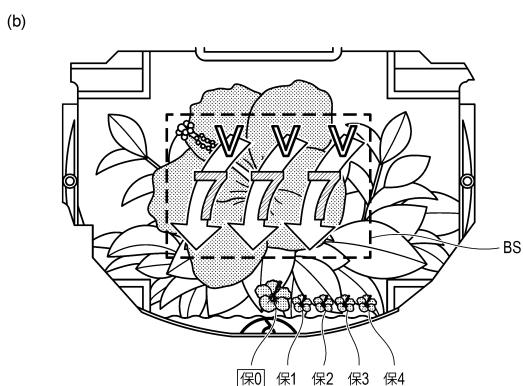
【図 1 3】

|               | 抽選値  |       |
|---------------|------|-------|
|               | 実行する | 実行しない |
| 特図2<br>保留カウンタ | 1    | 10    |
|               | 2    | 25    |
|               | 3    | 30    |
|               | 4    | 15    |
|               |      | 35    |

【図 1 4】



30

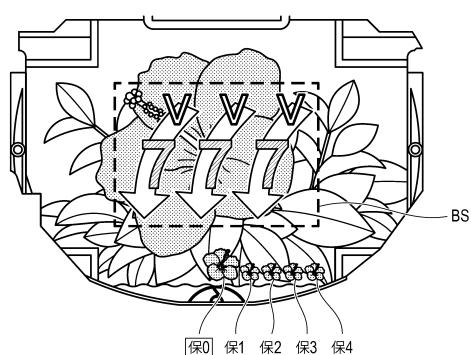


40

50

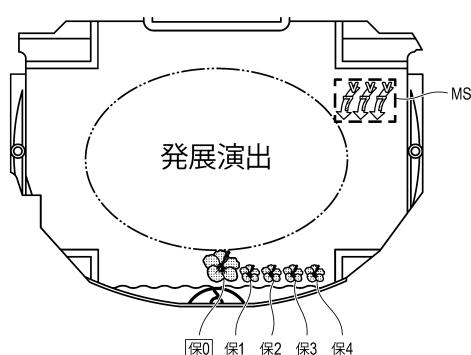
【図 1 5】

(a)



10

(b)



20

30

40

50

---

フロントページの続き

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 中村 遼太

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 佐野 賢直

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者 天野 輝正

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 上前 良太

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 手塚 毅

(56)参考文献 特開2015-073802(JP,A)

特開2011-172880(JP,A)

特開2017-209124(JP,A)

特開2017-018340(JP,A)

特開2019-115494(JP,A)

特開2018-099549(JP,A)

特開2019-000554(JP,A)

特開2004-344402(JP,A)

特開2020-036699(JP,A)

特開2017-225575(JP,A)

特開2016-209262(JP,A)

特開2013-183943(JP,A)

(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)

A63F 7/02

A63F 5/04