

(19)日本国特許庁(JP)

**(12)特許公報(B2)**

(11)特許番号  
**特許第7578995号**  
**(P7578995)**

(45)発行日 令和6年11月7日(2024.11.7)

(24)登録日 令和6年10月29日(2024.10.29)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F	7/02	3 2 0
A 6 3 F	7/02	3 2 6 Z
A 6 3 F	7/02	3 3 3 A

請求項の数 1 (全62頁)

(21)出願番号

特願2022-82642(P2022-82642)

(73)特許権者

000135210

(22)出願日

令和4年5月19日(2022.5.19)

株式会社ニューギン

(65)公開番号

特開2023-42534(P2023-42534A)

愛知県名古屋市中村区鳥森町3丁目56

(43)公開日

令和5年3月27日(2023.3.27)

番地

審査請求日

令和5年3月16日(2023.3.16)

100137589

前置審査

弁理士 右田 俊介

(74)代理人

100217984

(74)代理人

弁理士 川條 英明

(72)発明者

大島 健志

(72)発明者

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4

(72)発明者

号 ニューギン東京ビル内

(72)発明者

中村 誠

(72)発明者

東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4

(72)発明者

号 ニューギン東京ビル内

高津 巨樹

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】**

入賞口への遊技球の入賞が発生したときに当該入賞口に対応する数の遊技球が付与され、遊技球が最も減少した状況からの遊技球の増加分であるMY値が特定閾値以上となつたことに基づいて遊技停止がなされる遊技機であつて、

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、

前記報知制御手段は、

前記MY値が前記特定閾値よりも小さい第一閾値以上となつたことに基づいて、事前報知を開始させ、

有利な特定事象の発生前に、当該特定事象が生起されることを報知する特定報知を実行させることが可能であり、

前記MY値が前記第一閾値以上となって前記事前報知が開始されてから前記遊技停止がなされるまでの所定期間のうちの少なくとも一部の期間である第一期間において、前記特定報知が、前記MY値が前記第一閾値未満である場合よりも低い割合で実行され、または実行されず、

前記特定報知は、大当たり遊技中に実行され得、

前記特定閾値と前記第一閾値との差は、一回の大当たり遊技において大入賞口への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数よりも大きく、

前記遊技停止は、電断後にRAMクリア処理の実行を伴う電源投入がなされた場合には解除され、電断後に前記RAMクリア処理の実行を伴わない電源投入がなされた場合には解除されず、

前記大当たり遊技中に前記MY値が前記特定閾値以上となった場合には、当該大当たり遊技の終了を契機に前記遊技停止がなされ、

所定画像を表示可能であり、

前記大当たり遊技中に前記MY値が前記特定閾値以上となったことに基づいて前記所定画像の表示を開始可能であり、

前記MY値が前記特定閾値以上となったことに基づいて開始される前記所定画像と並行して表示される背景画像の表示態様と、前記RAMクリア処理の実行を伴わない電源投入に基づいて再開される前記所定画像と並行して表示される背景画像の表示態様と、が異なり得、

前記事前報知の実行中において、前記MY値が前記第一閾値を下回った場合、または前記MY値が前記第一閾値よりも小さい閾値を下回った場合に、当該事前報知が終了し得、  
前記大当たり遊技における前記大入賞口への遊技球の入賞によって前記MY値が前記第一閾値以上となった場合には、別報知の実行を伴って前記事前報知が開始され、

前記大当たり遊技以外における入賞口への遊技球の入賞によって前記MY値が前記第一閾値以上となった場合には、前記別報知の実行を伴わずに前記事前報知が開始される、

ことを特徴とする遊技機。

#### 【発明の詳細な説明】

##### 【技術分野】

##### 【0001】

本発明は、パチンコ機に関する。

##### 【背景技術】

##### 【0002】

パチンコ機等に代表される遊技機は、遊技球を発射可能に構成され、発射された遊技球が入賞口に入賞した場合に、当該入賞口に対応する数の遊技球（賞球）を付与するものである。例えば、特許文献1。

##### 【先行技術文献】

##### 【特許文献】

##### 【0003】

##### 【文献】特開2014-128601号公報

##### 【発明の概要】

##### 【発明が解決しようとする課題】

##### 【0004】

このような遊技機では、昨今、射幸性を抑制するため、差玉数があらかじめ定められた閾値以上となることで遊技停止状態とする機能（いわゆるコンプリート機能）を備えることが求められている。

しかし、このようなコンプリート機能は従来になかった新しい機能であり、コンプリート機能と既存の機能と合わせることで、従来にない新たな問題点が生じる。

##### 【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、上述したコンプリート機能を備えつつも、既存の機能との整合性を高めることができる遊技機を提供するものである。

##### 【課題を解決するための手段】

##### 【0006】

本発明によれば、入賞口への遊技球の入賞が発生したときに当該入賞口に対応する数の遊技球が付与され、遊技球が最も減少した状況からの遊技球の増加分であるMY値が特定閾値以上となったことに基づいて遊技停止がなされる遊技機であって、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、前記報知制御手段は、前記MY値が前記特

10

20

30

40

50

定閾値よりも小さい第一閾値以上となったことに基づいて、事前報知を開始させ、有利な特定事象の発生前に、当該特定事象が生起されることを報知する特定報知を実行させることができあり、前記 M Y 値が前記第一閾値以上となって前記事前報知が開始されてから前記遊技停止がなされるまでの所定期間のうちの少なくとも一部の期間である第一期間において、前記特定報知が、前記 M Y 値が前記第一閾値未満である場合よりも低い割合で実行され、または実行されず、前記特定報知は、大当たり遊技中に実行され得、前記特定閾値と前記第一閾値との差は、一回の大当たり遊技において大入賞口への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数よりも大きく、前記遊技停止は、電断後に R A M クリア処理の実行を伴う電源投入がなされた場合には解除され、電断後に前記 R A M クリア処理の実行を伴わない電源投入がなされた場合には解除されず、前記大当たり遊技中に前記 M Y 値が前記特定閾値以上となった場合には、当該大当たり遊技の終了を契機に前記遊技停止がなされ、所定画像を表示可能であり、前記大当たり遊技中に前記 M Y 値が前記特定閾値以上となったことに基づいて前記所定画像の表示を開始可能であり、前記 M Y 値が前記特定閾値以上となったことに基づいて開始される前記所定画像と並行して表示される背景画像の表示態様と、前記 R A M クリア処理の実行を伴わない電源投入に基づいて再開される前記所定画像と並行して表示される背景画像の表示態様と、が異なり得、前記事前報知の実行中において、前記 M Y 値が前記第一閾値を下回った場合、または前記 M Y 値が前記第一閾値よりも小さい閾値を下回った場合に、当該事前報知が終了し得、前記大当たり遊技における前記大入賞口への遊技球の入賞によって前記 M Y 値が前記第一閾値以上となった場合には、別報知の実行を伴って前記事前報知が開始され、前記大当たり遊技以外における入賞口への遊技球の入賞によって前記 M Y 値が前記第一閾値以上となった場合には、前記別報知の実行を伴わずに前記事前報知が開始される、ことを特徴とする遊技機が提供される。  
10  
20

#### 【発明の効果】

#### 【0007】

本発明によれば、コンプリート機能を備えつつも、既存の機能との整合性を高めることができる遊技機が提供される。

#### 【図面の簡単な説明】

#### 【0008】

【図1】図1は、遊技機の正面図である。

【図2】図2は、図1に示す領域IIに配設される図柄表示装置を示す図である。

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

【図4】図4は、遊技機内に設置される遊技盤を示す図である。

【図5】図5は、遊技機の背面図である。

【図6】図6は、遊技機が備える制御構成を示すブロック図である。

【図7】図7は、遊技機が備える機能構成を示すブロック図である。

【図8】図8(a)は、特図当否判定用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(b)は、特図1に係る特図当否判定において大当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(c)は、特図2に係る特図当否判定において小当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図であり、図8(d)は、特図2に係る特図当否判定において大当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である。  
30  
40

【図9】図9(a)は、特図変動パターン導出状態PA時の特図1に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、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る。

【図10】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、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る。  
50

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

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

【図13】図13は、コンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理のフローである。

【図14】図14は、コンプリート機能に係る遊技停止処理のフローである。

【図15】図15は、コンプリート機能に関連する報知が実行される大まかな流れを示す図である。

【図16】図16は、大当たり遊技中に遊技停止フラグがONとなった場合におけるコンプリート機能に関連する報知が実行される流れを示す図である。

【図17】図17は、事前報知実行処理のフローである。

【図18】図18(a)～図18(f)は、事前報知の報知態様を示す図である。

【図19】図19は、事前報知終了処理のフローである。

【図20】図20(a)は、保留連演出制御処理のフローであり、図20(b)は、保留連演出実行抽選に用いられる抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図21】図21(a)は、図柄揃い決定処理のフローであり、図21(b)は、V図柄揃い決定抽選に用いられる抽選テーブルを模式的に示す図である。

【図22】図22は、第2停止予告報知開始処理のフローである。

【図23】図23は、遊技停止報知開始処理のフローである。

【図24】図24は、事前報知と第2停止予告報知が並行して実行されている期間において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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

【図25】図25は、遊技停止フラグがONとなった後の序盤期間において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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

【図26】図26は、終盤期間の手前で遊技停止フラグがONとなりかつ当該終盤期間において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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

【図27】図27は、遊技停止報知の実行中に電断復電が発生した場合の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

【図28】図28(a)は、第2停止予告報知の特殊な報知態様を示す図であり、図28(b)は、遊技停止報知の特殊な報知態様を示す図である。

#### 【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、特に断りがない限り、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、

入賞口への遊技球の入賞が発生したときに当該入賞口に対応する数の遊技球が付与され、上記入賞に係る遊技球の付与数であるセーフ玉および遊技球の使用数であるアウト玉を用いて導出される差玉数が特定閾値以上となつたことに基づいて遊技停止がなされる遊技機であつて、

報知手段（メイン表示部81）と、

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

を備え、

上記報知制御手段は、

上記差玉数が上記特定閾値（100000個）よりも小さい第一閾値（95000個）以上となつたことに基づいて、事前報知を開始させ、

有利な特定事象（保留連）の発生前に、当該特定事象が生起されることを報知する特定報知（保留連演出）を実行させることが可能であり、

上記差玉数が上記第一閾値以上となつて上記事前報知が開始されてから上記遊技停止がなされるまでの所定期間のうちの少なくとも一部の期間である第一期間において、上記特定報知の実行が制限または規制され、

上記特定閾値と上記第一閾値との差は、一回の上記大当たり遊技において大入賞口への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数（1500個）よりも大きい、

ことを特徴とする遊技機である。

#### 【0012】

本発明によれば、上記事前報知が開始されてから遊技停止がなされるまでの期間のうちの一部において、上記特定報知の実行が制限または規制されるため、遊技者に残念感を与えることができる。

また、本発明によれば、一度上記事前報知が終了し、その後に大当たり遊技（いわゆる初当たり）が生起された場合に、差玉数が上記事前報知の開始に係る差玉数の閾値以上となり難くすることで、当該大当たり遊技における遊技意欲向上の効果を害さないようにすることができます。

#### 【0013】

なお、上記特定事象とは、後述する保留連に限らず、大当たり遊技終了後の遊技状態が有利になること（後述する特図変動パターン導出状態P Cが設定されること）等、遊技者にとって有利な事象であればその内容は問わない。

さらに、上記特定報知とは、上記特定事象の発生を、その報知態様で直接的に報知するものに限らず、上記特定事象が発生する場合にのみ実行されるものであれば、その報知態様は問わない。

#### 【0014】

なお、「上記差玉数が上記第一閾値以上となつて上記事前報知が開始されてから上記遊技停止がなされるまでの所定期間」とは、上記事前報知の実行が維持されていることを前提とする。

#### 【0015】

また、「上記特定報知の実行が制限または規制される、」における「または」は、これらのいずれか一方の機能のみを有していることに限らず、これらの双方の機能を有していることも含む。

#### 【0016】

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

#### 【0017】

<遊技機10の構造について>

まず、図1～図5を用いて、遊技機10の構造について説明する。

10

20

30

40

50

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てもよい。

#### 【0018】

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

#### 【0019】

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

#### 【0020】

中枠17は、ヒンジ機構21と同一側にあるヒンジ機構（図示省略）により左端側を中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、シリンダ錠23により、施錠および解錠（シリンダ錠23に扉キーを差し込み、扉キーを前枠20の解錠方向とは逆の方向（本実施形態では、右）に回す）が可能となっている。

#### 【0021】

前枠20は、ヒンジ機構21により左端側を中心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50a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50a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。なお、本実施形態では、下球受け皿29が排出された遊技球で満タンとなったことを検知するための満タン検知センサ（図示省略）が、下球受け皿29へ遊技球を排出する下部排出口30よりも上流に設けられている。

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

#### 【0022】

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

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

#### 【0023】

また、図3に示すように、上球受け皿27の上面には、遊技者に操作される操作ボタン群が配置されている。この操作ボタン群には、後述する主制御基板100に電気的に接続

10

20

30

40

50

されているメイン操作部 3 9 として、玉貸ボタン 3 9 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 3 9 b が設けられ、後述する第 1 副制御基板 2 0 0 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または遊技機 1 0 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 3 7、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 3 8（上カーソルボタン 3 8 a、下カーソルボタン 3 8 b、左カーソルボタン 3 8 c、右カーソルボタン 3 8 d、中カーソルボタン 3 8 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 2 7 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 2 2 が設けられている。 10

#### 【 0 0 2 4 】

下球受け皿 2 9 の下部には、下球受け皿 2 9 に貯留された遊技球を下方へ排出する球抜き機構 3 6 が設けられている。この球抜き機構 3 6 を操作することにより、下球受け皿 2 9 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 2 7 には、球抜き機構 3 6 と同様に、操作することで貯留している球を下球受け皿 2 9 へ移動させる機構が設けられ、この機構と球抜き機構 3 6 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。 20

#### 【 0 0 2 5 】

図 1 に示すように、前枠 2 0 の上枠部 3 2 の左側と右側にそれぞれ一対のスピーカ 3 3（3 3 a、3 3 b）が配設されている。また、前枠 2 0 の上枠部 3 2 と左右側枠部 3 4 a、3 4 b は光透過性のカバーにより形成されており、その内部にはそれぞれ枠ランプ 3 5（3 5 a、3 5 b、3 5 c）が配設されている。スピーカ 3 3 や枠ランプ 3 5 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ができる。 20

#### 【 0 0 2 6 】

演出表示装置 8 0 は、遊技盤 5 0 の略中央に配設されているメイン表示部 8 1 と、メイン表示部 8 1 の周囲に配設されているサブ表示部 8 2 で構成されている。サブ表示部 8 2 は、さらに、メイン表示部 8 1 の上方に配設されている上サブ表示部 8 2 a と、メイン表示部 8 1 の左側に配設されている左サブ表示部 8 2 b と、メイン表示部 8 1 の右側に配設されている右サブ表示部 8 2 c と、を含んでいる。 30

ここで、メイン表示部 8 1 は、固定式の液晶表示装置であり、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 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。

#### 【 0 0 2 7 】

メイン表示部 8 1 は、後述する第 1 特別図柄表示装置 9 1 または第 2 特別図柄表示装置 9 2 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 8 1 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。 40

ここで、奥行き方向とは、実際にはメイン表示部 8 1 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 8 1 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「 50

「7」を模した「7図柄」、数字の「8」を模した「8図柄」、数字の「9」を模した「9図柄」、およびアルファベットの「V」を模した「V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。

#### 【0028】

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

なお、それぞれの初期位置は、上サブ表示部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の表示領域に重なる位置まで移動可能に構成されている。ただし、サブ表示部82（特に、左サブ表示部82b、右サブ表示部82c）は、図4に示す初期位置であっても、表示領域の略上半分が遊技者から視認可能になっている。

10

#### 【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。

20

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。

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。

#### 【0031】

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

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

#### 【0032】

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

40

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

#### 【0033】

以下の説明では、第1特別図柄表示装置91または第2特別図柄表示装置92で特図を

50

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 9 3 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 8 1 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。

#### 【0 0 3 4】

遊技盤 5 0 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 5 2 、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 10 に遊技領域 5 0 a が画成されている。

また、遊技領域 5 0 a の左側および上側には、操作ハンドル 3 1 の回転操作により発射された遊技球を遊技領域 5 0 a 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 5 1 および内レール 5 3 が配置されている。なお、外レール 5 1 は、遊技領域 5 0 a 中央を基準として内レール 5 3 より外側に位置している。ここで、風車 5 2 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。

#### 【0 0 3 5】

遊技機 1 0 は操作ハンドル 3 1 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 5 0 a に配置されている。

#### 【0 0 3 6】

図 4 には、主要な入賞口として、大入賞口 5 5 、第 1 始動口 5 7 、第 2 始動口 5 9 、ゲート 6 3 、一般入賞口 6 7 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。

#### 【0 0 3 7】

大入賞口 5 5 は遊技領域 5 0 a の右下部に配置されている。大入賞口 5 5 には大入賞口センサ 7 2 が付設されており、大入賞口センサ 7 2 の検知結果によって大入賞口 5 5 への入賞が判定され、大入賞口 5 5 に対応づけられた数（本実施形態では、1 5 ）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 5 5 に向けて転動するように各障害物が配置されている。

#### 【0 0 3 8】

大入賞口 5 5 の上方には特別電動役物 6 5 が配設されている。特別電動役物 6 5 は、大入賞口 5 5 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 6 6 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 6 5 は、後述する特図当否判定によって大当たりが導出されたことに起因して開始される大当たり遊技の一部、または特図当否判定によって小当たりが導出されたことに起因して開始される小当たり遊技の一部において開放状態になり、これに伴って大入賞口 5 5 への入賞が許容される。このように、特別電動役物 6 5 が開放状態である場合には、大入賞口 5 5 への入賞が容易となるため、賞球を獲得できる機会が大幅に増大する大当たり遊技や小当たり遊技は、有利な遊技状態であると言える。また、詳細は後述するが、本実施形態における小当たり遊技は、大当たり遊技を生起し得る。

大当たり遊技では、特別電動役物 6 5 の開放状態と閉鎖状態が交互に設定され、1 回の開放状態（「ラウンド遊技」と称する場合があり、1 回の大当たりで発生するラウンド遊技の総回数を「ラウンド数」と称する場合がある）は、あらかじめ定められた数（本実施形態

10

20

30

40

50

では、10)の遊技球が大入賞口55に入賞したことに基づいて終了し、特別電動役物65が閉鎖状態となる。さらに、大当たり遊技における1回の開放状態は、あらかじめ定められた数の遊技球が大入賞口55に入賞するのに十分な時間（本実施形態では、30s（秒））が経過したことに基づいても終了する。

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

#### 【0039】

第1始動口57は、遊技領域50aの中央下部に配置されている。第1始動口57には第1始動口センサ70が付設されており、第1始動口センサ70の検知結果によって第1始動口57への入賞が判定されて、第1始動口57に対応づけられた数（本実施形態では、4）の賞球が付与される。第1始動口57への入賞が判定された場合の少なくとも一部において、特図1に係る図柄変動が行われる。10

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。20

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に係る図柄変動が行われる。

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。30

より具体的には、普通電動役物61は、後述する普図当否判定の結果が普図当りとなつた場合（以下、単に「普図当り」と表現する場合がある）に開放状態になり、これに伴つて第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への入賞が可能となるため、賞球により遊技球の減少を抑えつつ、特図2に係る図柄変動が実行される機会を大幅に増大し得る。

#### 【0042】

ゲート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。40

#### 【0043】

一般入賞口67は、左一般入賞口67aおよび右一般入賞口67bとで構成され、左一般入賞口67aは遊技領域50aの左下部に配置され、右一般入賞口67bは遊技領域50aの右下部に配置されている。各一般入賞口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。また、その配置から、後述する普図低確（大当たり遊技中を除く）では、左一般入賞口67aへの入賞が発生し易く、大当たり遊技中および普図高確では、右一般入賞口67bへの入賞が発生し易く、これらの入賞によつても、後述する遊技停止フラグがONとなり得る。50

**【 0 0 4 4 】**

アウトロ 6 9 は、遊技領域 5 0 a の最下部に配置されている。遊技領域 5 0 a に打ち込まれ、上述の各入賞口に入球しなかった遊技球はアウトロ 6 9 に落入する。

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

なお、以降の説明では、アウト球センサ 7 5 によって検出された遊技球の総数を「アウト玉」と称するとともに、上述の入賞口への遊技球の入賞によって付与された賞球の総数を「セーフ玉」と称し、これらの玉数は、後述する差玉数の導出に用いられる。特に、セーフ玉については、実際に玉の払出しまで完了している必要はなく、入賞口への遊技球の入賞が発生した時点で更新される。

10

**【 0 0 4 5 】**

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

**【 0 0 4 6 】**

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

20

なお、主制御基板 1 0 0 には、RAMクリアスイッチ 4 3 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。

**【 0 0 4 7 】**

電源制御基板 5 0 0 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 5 0 1、バックアップ電源を生成するバックアップ電源回路 5 0 2、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 5 0 3 で構成されている。

30

また、電源制御基板 5 0 0 には、電源スイッチ 4 0 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 4 0 が ON になると、電源制御基板 5 0 0 の通常電源回路 5 0 1 で通常電源が生成され、上述の制御基板（主制御基板 1 0 0、第 1 副制御基板 2 0 0、第 2 副制御基板 3 0 0、および払出制御基板 4 0 0）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 5 0 0 は、電断検出回路 5 0 3 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 1 0 0、第 1 副制御基板 2 0 0、払出制御基板 4 0 0 のそれぞれに送信する。

また、バックアップ電源回路 5 0 2 は、遊技島の電源設備から遊技機 1 0 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。

40

なお、バックアップ電源回路 5 0 2 を払出制御基板 4 0 0 上に設けるようにしてもよく、電断検出回路 5 0 3 を電源制御基板 5 0 0 に設けず、主制御基板 1 0 0、第 1 副制御基板 2 0 0、および払出制御基板 4 0 0 のそれぞれに設けるようにしてもよい。

**【 0 0 4 8 】**

また、遊技盤 5 0 の背面には、開閉カバー 4 5 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 4 6 が配置されている。遊技球タンク 4 6 は、さらに、タンクレール 4 7 および払出ユニット 4 8 を介して、上球受け皿 2 7 に繋がる払出通路 4 9 と接続されており、払出ユニット 4 8 によって払い出された球は、払出通路 4 9 を通って上球受け皿 2 7 に払い出される。

**【 0 0 4 9 】**

50

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。

#### 【 0 0 5 0 】

< 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。

#### 【 0 0 5 1 】

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カ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。

#### 【 0 0 5 2 】

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。

RAM 103 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、RAM 103 に格納される情報のうち、電断が生じた後の復電時（電源投入時）にそのデータを用いて電断直前の状態で遊技機 10 が復帰できるような各種情報がバックアップされるように構成されている。例えば、電断が生じた際に保持されていたスタックポインタや各レジスタ等のデータに加え、そのときの遊技機 10 の状態（遊技停止状態または遊技可能状態）、現在の普図抽選状態などといった遊技に係る情報がバックアップ対象とされる。なお、これらの情報は、RAM クリア処理によってクリア（初期化）される。そのため、RAM クリアされた後は、後述する特図変動パターン導出状態 PA（後述する普図低確）が新たに設定されることになる。さらに、RAM クリア処理が実行された場合には、装飾図柄に係る図柄列は、初期図柄組合せが停止表示された状態となり、電源投入時に RAM クリア処理が実行されなかった場合かつ直前の電断時に図柄変動の実行中でない場合にも初期図柄組合せが停止表示された状態となる。また、この初期図柄組合せは、電源投入時にのみ停止表示されるものであり、図柄変動の実行により停止表示されることがない。

#### 【 0 0 5 3 】

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

なお、本実施形態におけるバックアップの具体的手法については何ら制限はない。例えば、RAM 103 のうちバックアップ対象とされる領域は、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能な構成で実現されてもよい。他の例としては、RAM 103 の中でも、電断状態においても不揮発的にデータを保持可能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。

#### 【 0 0 5 4 】

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

10

20

30

40

50

センサ 72、一般入賞口センサ 73、ゲートセンサ 74、アウト球センサ 75、中枠開扉センサ 76、前枠開扉センサ 77 等と電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。なお、図示は省略するが、これらのセンサ以外に、主制御基板 100 は、満タン検知センサ、磁気検知センサ、および電波検知センサとも電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。

#### 【0055】

また、主制御基板 100 は、第 1 特別図柄表示装置 91、第 2 特別図柄表示装置 92、普通図柄表示装置 93、第 1 特別図柄保留ランプ 94、第 2 特別図柄保留ランプ 95、普通図柄保留ランプ 96、普通電動役物ソレノイド 62 および特別電動役物ソレノイド 66 に電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されている。10

同様に、主制御基板 100 は、メイン操作部 39 や RAM クリアスイッチ 43 に電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。

#### 【0056】

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

なお、第 1 副制御基板 200 から主制御基板 100 へデータを送信することはできず、また、第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 に対してデータの送信を要求することはできないように構成されている。20

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

#### 【0057】

第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行う 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構成されている。30

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。

#### 【0058】

また、第 1 副制御基板 200 は、主制御基板 100 からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、第 2 副制御基板 300 へ表示させる画像を指示する画像制御コマンド、音声制御基板 310 へ出力させる音声を指示する音声制御コマンド、枠ランプ 35 等の各種ランプの点灯を制御するためのランプ制御データ、可動装飾体 22、およびサブ表示部 82 等の可動を制御するための可動制御データ等を生成する。40

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。

#### 【0059】

また、第 1 副制御基板 200 は、枠ランプ 35 と電気接続されており、I/O ポート 204 を介して、ランプ制御データを送信する。そして、枠ランプ 35 は、第 1 副制御基板 200 から送信されるランプ制御データによって点灯が制御されるように構成されている。50

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

#### 【0060】

第2副制御基板300は、いずれも図示は省略するが、第1副制御基板200からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うCPUと、画像制御プログラムや各種データ等を記憶したROMと、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するRAMと、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するI/Oポートとを備えており、当該CPUが当該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。10

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

#### 【0061】

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。20

#### 【0062】

払出し制御基板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、払出し制御基板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からの払出し制御コマンドに基づいて払出しユニット48を駆動させて遊技球を払い出すための制御を実行するとともに、操作ハンドル31の操作量に基づき球送り機構と発射機構とを同期的に駆動させて遊技球の発射を制御する。

#### 【0063】

電源制御基板500は、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、上述の制御基板等の電子部品や電気部品に供給する通常電源を生成する通常電源回路、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。40

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、および払出し制御基板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、払出し制御基板400のそれぞれに送信する。50

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派出制御基板 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、および派出制御基板 400 のそれぞれに設けるようにしてもよい。

#### 【0064】

<遊技機 10 の機能構成について>

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

10

#### 【0065】

主制御基板 100 は、図 7 に示すように、入球判定手段 110、メイン乱数発生手段 115、メイン保留制御手段 120、事前判定手段 125、特図抽選手段 130、普図抽選手段 135、大当たり遊技制御手段 140、図柄表示制御手段 145、電動役物制御手段 150、遊技状態制御手段 155、メイン情報記憶手段 160、メインエラー制御手段 165、メインコマンド管理手段 170、復電処理実行手段 175、電断処理実行手段 180、およびコンプリート機能制御手段 190 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。

20

#### 【0066】

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

30

#### 【0067】

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

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

40

#### 【0068】

メイン乱数発生手段 115 は、乱数回路 105 によって更新範囲が異なる複数種類の乱数を生成可能であり、入賞口への入賞が判定されたタイミングで乱数回路 105 から当該入賞口に対応する一または複数の乱数を取得（ラッ奇）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 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、CPU 101 は、乱数回路 105 の更新異常が発生したことを把握可能となっている。

#### 【0069】

メイン保留制御手段 120 は、特図の図柄変動の保留、および普図の図柄変動の保留に関する制御を行う。特図 1 に関しては、第 1 始動口 57 への入賞を契機として取得された

50

、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。10

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

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

また、メイン保留制御手段120は、特図1または特図2の作動保留情報（保留カウンタ）を更新（加算または減算）した際に、特図1保留カウンタおよび特図2保留カウンタを含む演出制御コマンド（保留コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶させる。20

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

#### 【0070】

事前判定手段125は、所定の事前判定のタイミングにおいて特図の作動保留情報が保留された場合の少なくとも一部で、当該作動保留情報を対象とした先読み演出のための事前判定を実行する。30

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統いて送信されることになる。ここで、所定の事前判定のタイミングとは、例えば、特図の作動保留情報が保留されたタイミングがある。なお、本実施形態では、後述する普図高確中に特図1の作動保留情報が保留された場合には、事前判定が規制されるため、当該事前判定に対応する事前判定コマンドの送信も規制される。一方、後述する普図低確中に特図2の作動保留情報が保留された場合については、事前判定を規制してもよいし、事前判定を規制しなくてもよい。

#### 【0071】

特図抽選手段130は、特図当否判定手段131、特図停止図柄抽選手段132、および特図変動パターン導出手段133を備え、特図当否判定手段131、特図停止図柄抽選

10

20

30

40

50

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

#### 【0072】

ここで、図 8～図 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。

#### 【0073】

特図当否判定手段 131 は、図柄変動ごとに、特図当否判定用の乱数を読み出し、読み出した乱数と特図当否判定用の抽選テーブルを用いて大当たり、小当たり、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 と特図 2 とで異なり、これらの判定で用いられる乱数の範囲は、0～65535 である。そのため、特図 1 における特図当否判定では、205 / 65536 (約 1 / 320) の確率で大当たりが導出され、それ以外でハズレとなり、小当たりが導出されることがない。一方、特図 2 における特図当否判定では、205 / 65536 (約 1 / 320) の確率で大当たりが導出され、1820 / 65536 (約 1 / 36.0) の確率で小当たりが導出され、それ以外でハズレとなる。

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

#### 【0074】

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

具体的には、特図 1 に係る特図当否判定において大当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である図 8 (b) に示す通り、特図 1 に係る特図当否判定において大当たりが導出された場合には、100 / 1000 (1 / 10) の確率で図柄 A が、900 / 1000 (約 1 / 1.11) 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 および図柄 B のいずれが決定された場合にも、これらの停止図柄に対応する大当たり遊技の終了後に後述する普図高確となるが、普図高確が継続する図柄変動の回

10

20

30

40

50

数（以下、「普図高確に係る規定回数」と称する）は、図柄Aが決定された場合の大当たり遊技の終了後であれば80回、図柄Bが決定された場合の大当たり遊技の終了後であれば40回となる。また、図柄Aに対応する大当たり遊技のラウンド数は10である一方、図柄Bに対応する大当たり遊技のラウンド数は4である。そのため、図柄Aは、ラウンド数および普図高確に係る規定回数のいずれの観点においても、図柄Bよりも有利であると言える。

#### 【0075】

特図2に係る特図当否判定において小当たりが導出された場合に用いられる停止図柄抽選用の抽選テーブルを模式的に示す図である図8(c)に示す通り、特図2に係る特図当否判定において小当たりが導出された場合には、700/1000(約1/1.43)の確率で図柄aが、300/1000(約1/3.33)の確率で図柄bが、停止図柄として決定される。10

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

また、小当たり遊技において大当たり遊技が生起された場合の当該大当たり遊技におけるラウンド数とは、当該小当たり遊技を1回のラウンドとして計算した数である。さらに、以降の説明では、図柄aに係る小当たり遊技で生起された大当たり遊技を「図柄aに係る大当たり遊技」と表現するとともに、図柄bに係る小当たり遊技で生起された大当たり遊技を「図柄bに係る大当たり遊技」と表現する場合がある。20

#### 【0076】

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

#### 【0077】

また、特図停止図柄抽選手段132は、特図1に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、図柄Cを停止図柄として決定し、特図2に係る特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、図柄dを停止図柄として決定する。30

#### 【0078】

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

#### 【0079】

特図変動パターン導出手段133は、特図変動パターンを決定する際に参照する特図変動パターン抽選テーブルを複数種類備え、現在の特図変動パターン導出状態と今回の特図当否判定の結果に基づいて、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。40

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

10

20

30

40

50

P B および特図変動パターン導出状態 P C では、特図 2 に係る図柄変動で採用される。

一方、各特図変動パターン導出状態における他方の特図（上述の特図変動パターンの決定方法が採用される方の特図）に係る図柄変動では、特図当否判定の結果に応じてあらかじめ定められた一の特図変動パターンが決定される。特に、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P A の特図 2 に係る図柄変動において、当該図柄変動の特図当否判定の結果がハズレである場合には、変動時間が 1 0 0 0 m s の変動パターンが決定され、当該図柄変動の特図当否判定の結果がハズレ以外である場合には、変動時間が 2 0 0 0 m s の変動パターンが決定される。

#### 【 0 0 8 0 】

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、9 0 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 . 1 1 ) の確率で特図変動パターン H N P 、5 2 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 9 . 2 ) の確率で特図変動パターン H R P 、1 3 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 7 6 . 9 ) の確率で特図変動パターン H S P 1 - A 、1 1 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 9 0 . 9 ) の確率で特図変動パターン H S P 1 - B 、9 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 1 1 ) の確率で特図変動パターン H S P 2 - A 、7 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 4 3 ) の確率で特図変動パターン H S P 2 - B 、5 / 1 0 0 0 ( 1 / 2 0 0 ) の確率で特図変動パターン H S P 3 - A 、3 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 3 3 3 ) の確率で特図変動パターン 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 保留力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、9 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 1 . 1 ) の確率で特図変動パターン A S P 1 - A 、1 1 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 約 9 . 0 9 ) の確率で特図変動パターン A S P 1 - B 、1 3 5 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 7 . 4 1 ) の確率で特図変動パターン A S P 2 - A 、1 6 5 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 約 6 . 0 6 ) の確率で特図変動パターン A S P 2 - B 、1 8 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 5 . 5 6 ) の確率で特図変動パターン A S P 3 - A 、2 2 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 4 . 5 6 ) の確率で特図変動パターン A S P 3 - B 、1 0 0 / 1 0 0 0 ( 1 / 1 0 ) 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、1 0 0 / 1 0 0 0 ( 1 / 1 0 ) 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、9 0 0 / 1 0 0 0 ( 約 1 / 1 . 1 1 ) 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、1 0 0 0 / 1 0 0 0 ( 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が異なることを指す。

#### 【 0 0 8 1 】

10

20

30

40

50

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

図9( b )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3200ms(ミリ秒)の特図変動パターンH N P - A、変動時間が5600msの特図変動パターンH N P - B、変動時間が8000msの特図変動パターンH N P - C、および変動時間が11200msの特図変動パターンH N P - 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H N P - 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 / 1  
000(約1 / 6.67)の確率で特図変動パターンH N P - Aが、850 / 1000(約1 / 1.18)  
の確率で特図変動パターンH N P - 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H N P - Aが、150 / 1000(約1 / 6.67)の確率で特図変動パターンH N P - Bが、800 / 1000(1 / 1.25)  
の確率で特図変動パターンH N P - 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H N P - Bが、100 /  
1000(1 / 10)の確率で特図変動パターンH N P - Cが、850 / 1000(約1 / 1.18)  
の確率で特図変動パターンH N P - Dが決定される。なお、以降の説明では、  
参考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。

このように、特図変動パターン導出状態P Aにおいて特図変動パターン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H N P(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P Bおよび特図変動パターン導出状態P C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P A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。

#### 【0082】

図10( a )は、特図変動パターン導出状態P B時の特図2に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、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P B時の特図2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 - 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P B時の特図2に係る図柄変動において特図当否判定の結果がハズレとなった場合には、960 / 1000(約1 / 1.04)の確率で特図変動パターンH N P、20 / 1000(1 / 50)の確率で特図変動パターンH S P - D、15 / 1000(約1 / 66.7)の確率で特図変動パターンH S P - E、5 / 1  
000(1 / 200)の確率で特図変動パターンH S P - Fが決定され、当該場合には、特図変動パターンA S P - D ~ 特図変動パターンA S P - 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

10

20

30

40

50

方法は、後述する特図変動パターン導出状態 P B においても同様である。

一方、特図変動パターン導出状態 P B 時の特図 2 に係る図柄変動において特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合には、 $500 / 1000$  (1 / 2) の確率で特図変動パターン A S P - D、 $350 / 1000$  (約 1 / 2 . 86) の確率で特図変動パターン A S P - E、 $150 / 1000$  (約 1 / 6 . 67) の確率で特図変動パターン A S P - F 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 - 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 P B 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 H S P - D ~ 特図変動パターン H S P - 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 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 B 時に特図当否判定の結果が大当たりまたは小当たりとなった場合には、 $1000 / 1000$  (1 / 1) の割合で、特図変動パターン A S P - D ~ 特図変動パターン A S P - F のいずれかが決定される。  
10

#### 【0083】

図 10 ( b ) は、特図変動パターン導出状態 P B 時の特図 2 に係る図柄変動において特図変動パターン H N P が決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、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 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 H N P には、変動時間が 3000 ms の特図変動パターン H N P - E、および変動時間が 1500 ms の特図変動パターン H N P - F がある。  
20

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

なお、特図変動パターン H N P - E および特図変動パターン H N P - F 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 C 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。  
30

#### 【0084】

図 11 ( a ) は、特図変動パターン導出状態 P C 時の特図 2 に係る図柄変動で用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、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 P C 時の特図 2 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 - I が決定され得る。  
40

具体的には、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 H N P、 $25 / 1000$  (1 / 40) の確率で特図変動パターン H S P - G、 $15 / 1000$  (約 1 / 66 . 7) の確率で特図変動パターン H S P - H、 $10 / 1000$  (1 / 100) の確率で特図変動パターン H S P - I が決定され、当該場合には、特図変動パターン A S P - G ~ 特図変動パターン A S P - I 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 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または小当たりとなった場合には、当該特図変動パターン導出状態 P C における回転数に関わらず、 $500 / 1000$  (1 / 2) の確率で特図変動パターン A S P - G、 $350 / 1000$  (約 1 / 2 . 86) の確率で特図変動パターン A S P - H、 $150$   
50

/ 1 0 0 0 ( 約 1 / 6 . 6 7 ) の確率で特図変動パターン A S P - I 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 - I が決定されることはない。

#### 【 0 0 8 5 】

図 1 1 ( b ) は、特図変動パターン導出状態 P C 時の特図 2 に係る図柄変動において特図変動パターン H N P が決定された場合に用いられる特図変動パターン抽選テーブルを模式的に示す図であり、当該抽選で用いられる乱数 ( 図 1 1 ( 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 ~ 9 9 9 である。

図 1 1 ( b ) に示す通り、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決定され得る特図変動パターン H N P には、変動時間が 2 0 0 0 m s の特図変動パターン H N P - G 、および変動時間が 1 0 0 0 0 m s の特図変動パターン H N P - H がある。

10

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、 1 0 0 0 / 1 0 0 0 ( 1 / 1 ) の確率で特図変動パターン H N P - G が決定され、これらの場合には、特図変動パターン H N P - 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、 1 0 0 0 / 1 0 0 0 ( 1 / 1 ) の確率で特図変動パターン H N P - H が決定され、これらの場合には、特図変動パターン H N P - G が決定されることはない。

なお、特図変動パターン H N P - G および特図変動パターン H N P - H 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、および上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のいずれとも異なる。

20

#### 【 0 0 8 6 】

また、特図変動パターン導出手段 1 3 3 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 1 6 0 の送信コマンド格納領域に記憶させる。

#### 【 0 0 8 7 】

普図抽選手段 1 3 5 は、特図抽選手段 1 3 0 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 1 6 0 に保留されている作動保留情報のうちの最先の作動保留情報を読み出し、読み出した乱数を用いて、普図の当否を判定する普図当否判定を実行するとともに、当該普図当否判定の結果および現在の特図変動パターン導出状態等の情報に基づいて、普図に係る各種パラメータ ( 普図変動時間、普図停止表示時間等 ) を決定する。

30

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、 6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 の確率で普図当りとなり、残りの 1 / 6 5 5 3 6 の確率でハズレとなる一方、普図低確では、 1 / 6 5 5 3 6 の確率で普図当りとなり、残りの 6 5 5 3 5 / 6 5 5 3 6 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 ( 6 5 5 3 6 / 6 5 5 3 6 でハズレとなる ) ようにしてもよい。

40

#### 【 0 0 8 8 】

大当たり遊技制御手段 1 4 0 は、大当たり遊技の進行を制御する。具体的には、大当たり遊技の開始時に設けられ時間経過で終了する大当たり開始デモ期間、大当たり遊技の終了直前に設けられ時間経過で終了する大当たり終了デモ期間を管理するとともに、これらの期間の間かつ上述したラウンド遊技を実行するラウンド期間の進行を管理する。特に、大当たり遊技制御手段 1 4 0 は、大当たり遊技の開始時 ( 大当たり開始デモ期間の開始時 ) には、当該大当たり遊技のラウンド数やその後の特図変動パターン導出状態を含む演出制御コマンドを生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 1 6 0 の送信コマンド格納領域に記憶させる。さらに、大当たり遊技制御手段 1 4 0 は、ラウンド期間の開始時、ラウンド期間の終了時 ( 大当

50

り終了デモ期間の開始時)、および大当たり遊技の終了時(大当たり終了デモ期間の終了時)にも、それぞれに対応する含む演出制御コマンドを生成し、メイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に記憶させる。これにより、本実施形態において、第1副制御基板200は、大当たり遊技の進行状況を把握することができるようになる。

#### 【0089】

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

#### 【0090】

図柄表示制御手段145は、決定された特図1の特図変動パターンに対応する変動時間に従って、特図1を第1特別図柄表示装置91に変動表示させるとともに、当該変動時間の経過後に特図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で特図1を停止表示させる。同様に、決定された特図2の特図変動パターンに対応する変動時間に従って、特図2を第2特別図柄表示装置92に変動表示させるとともに、当該変動時間の経過後に特図停止図柄抽選によって決定された停止図柄で特図2を停止表示させる。ここで、特図に係る図柄変動の停止表示時間(インターバル)とは、特図が停止表示されてから次の特図の図柄変動が開始可能になるまでの時間(特図当否判定の結果がハズレの場合)、または特図の図柄変動が終了してから大当たり遊技または小当たり遊技が開始されるまでの時間(普図当否判定の結果が普図当たりの場合)を指し、本実施形態における特図に係る図柄変動の停止表示時間は、特図の種類や特図当否判定の結果に関わらず、一律に300msである。

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

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

#### 【0091】

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

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

#### 【0092】

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

#### 【0093】

遊技状態制御手段155は、普図抽選状態を制御する。具体的には、遊技状態制御手段155は、大当たり遊技の開始時に当該大当たり遊技に係る特図の停止図柄に関わらず普図低確とし、大当たり遊技の終了等の規定条件が充足された場合には、当該普図高確に係る規定

10

20

30

40

50

回数の図柄変動が行われるまで普図高確とし、当該普図高確に係る規定回数の図柄変動が終了したことを契機に普図低確とする。ここで、後述する通り、本実施形態では、普図高確に係る規定回数に到達したか否かの判定に用いられる図柄変動の実行回数を、特図2に係る図柄変動の実行回数としているが、当該判定に用いられる図柄変動の実行回数を、特図2に係る図柄変動の実行回数に特図1に係る図柄変動の実行回数を加算したものとしてもよい。

また、本実施形態では、小当たり遊技中は、当該小当たり遊技が生起された図柄変動における普図抽選状態が維持される。

#### 【0094】

このような普図抽選状態は、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12(a)および図12(b)を参照しながら説明する。なお、図12(a)は、特図変動パターン導出状態の遷移を示す状態遷移図であり、図12(b)は、特図変動パターン導出状態ごとの平均変動時間の関係を示す図である。

図12(a)に示す通り、特図変動パターン導出状態には、普図低確に対応する特図変動パターン導出状態として、特図変動パターン導出状態PAがあり、普図高確に対応する特図変動パターン導出状態として、特図変動パターン導出状態PBおよび特図変動パターン導出状態PCがあり、大当たり遊技中を除いて、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PC間の遷移条件には、遷移条件(i)～遷移条件(v)がある。

#### 【0095】

具体的には、遷移条件(i)は、図柄Bに係る大当たり遊技の終了、遷移条件(ii)は、図柄Aに係る大当たり遊技の終了、遷移条件(iii)は、図柄a、図柄b、または図柄cに係る大当たり遊技の終了、遷移条件(iv)は、普図高確において大当たり遊技を挟まずに実行された特図2に係る図柄変動の回数が40回(特図変動パターン導出状態PBの普図高確に係る規定回数)となる図柄変動の終了、遷移条件(v)は、普図高確において大当たり遊技を挟まずに実行された特図2に係る図柄変動の回数が80回(特図変動パターン導出状態PCの普図高確に係る規定回数)となる図柄変動の終了である。

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

#### 【0096】

図12(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、および特図変動パターン導出状態PC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PB、特図変動パターン導出状態PCの順に短くなる。これは、各特図変動パターン導出状態で最も決定され易い基本特図変動パターンに係る変動時間の長短に起因する。ここで、平均変動時間とは、或る特図変動パターン導出状態において選択され得る特図変動パターンに係る変動時間のそれぞれに対して出現率(当該特図当否判定の結果が導出される確率に対して当該特図変動パターンの当選確率を掛け算することで導出される、任意の図柄変動において発生し得る確率)を掛け算することで導出される変動時間の総和を指す。ただし、本実施形態では、当該或る特図変動パターン導出状態において選択され得る特図変動パターンが一つである場合には、当該特図変動パターンに係る変動時間を平均変動時間として扱う。

#### 【0097】

10

20

30

40

50

また、遊技状態制御手段 155 は、普図抽選状態や特図変動パターン導出状態の遷移が発生した場合に、遷移後の状態を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成し、当該コマンドをメイン情報記憶手段 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。

#### 【0098】

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自に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。

#### 【0099】

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。

本実施形態において、メインエラー制御手段 165 によって判定されるエラー状態には、例えば、上述の更新異常の発生に基づく主基板エラー、磁気検知センサによる磁気検知に基づく磁気エラー、電波検知センサによる電波検知に基づく電波エラー、ゲートセンサ 74 や第 2 始動口センサ 71 による遊技球の検知に基づく右打ちエラー、中枠開扉センサ 76 による中枠 17 の開放の検知または前枠開扉センサ 77 による前枠 20 の開放の検知に基づく扉開放エラー、満タン検知センサによる遊技球の検知に基づく満タンエラー、残賞球がある場合に発生する残賞球エラーなどがある。なお、本実施形態に係るエラー状態の発生有無については、後述する遊技可能状態中に監視される。

これらのエラーの一部の発生条件を整理すると、主基板エラーは、上述の通り、乱数回路 105 の更新異常を示すエラー状態であり、当該更新異常が発生した場合に発生する。続いて、磁気エラーは、磁気検知センサによる磁気検知が 500 ms 連続で発生した場合に発生するエラー状態であり、電波エラーは、電波検知センサによる電波検知回数（直前の電源投入からの累計回数）が計 5 回発生した場合に発生するエラー状態である。また、右打ちエラーは、通常時（特図変動パターン導出状態 PA であり、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（当該検知回数は、最後の検知から 1000 ms 経過でリセットされる）、または通常時に第 2 始動口センサ 71 が遊技球を 1 回検知した場合に発生するエラー状態であり、満タンエラーは、満タン検知センサが ON となっている場合、すなわち、満タン検知センサによって遊技球が検知されている場合に発生するエラー状態である。

#### 【0100】

また、本実施形態では、これらのエラー状態のうち、主基板エラー、磁気エラー、電波エラーを相対的に重要度が高いエラー状態（以下、単に「重要度が高いエラー状態」と称する）として扱っている。そのため、メインエラー制御手段 165 は、これらの重要度が高いエラー状態が発生した場合には、セキュリティ信号を ON にする処理に加え、払出制御基板 400 に遊技球の発射を規制させる等の遊技を進行させないための遊技進行規制処理を実行する。

ここで、セキュリティ信号とは、遊技機外の機器（データ表示機やホールコンピュータ）に向けて遊技機 10 に設けられた外部端子盤（図示省略）から出力される信号の一種である。以降の説明を含め、セキュリティ信号を ON にするとは、セキュリティ信号の出力を開始することを指し、セキュリティ信号を OFF にするとは、セキュリティ信号の出力を終了することを指す。また、本実施形態において、セキュリティ信号を OFF にする処理では、セキュリティ信号を ON にしてからの経過時間を考慮していないが、当該経過時間を考慮、すなわち、セキュリティ信号を ON にしてから一定時間経過する前にセキュリ

10

20

30

40

50

ティ信号をOFFにしないようにしてもよい。なお、本実施形態では、磁気エラーおよび電波エラーが発生した場合には、セキュリティ信号をONにする処理を実行するも、払出手制御基板400に上述の遊技進行規制処理を実行しないようにしてもよい。

また、これらの重要度が高いエラー状態となった場合には、第1副制御基板200や第2副制御基板300によって、いずれのエラー状態が発生したかを特定可能な報知演出が実行される。

さらに、これらの重要度が高いエラー状態は、電断復電によってのみ解除可能（当該エラー状態を終了させることが可能）であり、当該エラー状態に係るセキュリティ信号は、電断によりOFFの状態となる（電断までONの状態が維持される）。

なお、上述の重要度が高いエラー状態は一例であって、当該エラー状態として、他のエラー状態を設けてもよい。10

#### 【0101】

一方、相対的に重要度が低いエラー状態（以下、単に「重要度が低いエラー状態」と称する）となる右打ちエラー、扉開放エラー、満タンエラー、および残賞球エラーは、遊技球の発射は規制されず、遊技の進行が可能な状態が維持される。なお、これらのエラー状態となった場合には、第1副制御基板200や第2副制御基板300によって、いずれのエラー状態が発生したかを特定可能な報知演出が実行される。

また、右打ちエラーは、当該エラー状態に係る報知演出の実行が終了したことで終了し、扉開放エラーは、中枠開扉センサ76による中枠17の閉鎖状態の検知、または前枠開扉センサ77による前枠20の閉鎖状態の検知によって終了し、残賞球エラーは、残賞球がなくなったことで終了し、満タンエラーは、満タン検知センサによって遊技球が検知されなくなることで終了する。なお、これらのエラー状態の終了条件が充足された場合には、当該終了条件が充足されたことを示す演出制御コマンド（復帰コマンド）がメイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域に格納される。20

また、上述の重要度が低いエラー状態は一例であって、当該エラー状態として、大当たり遊技中の大入賞口55が閉鎖状態となってから所定の時間が経過した以降に大入賞口センサ72によって遊技球が検知された場合に発生する異常入賞エラー等、他のエラー状態を設けてもよく、これらのエラー状態を設けた場合には、当該エラー状態に係る報知演出を実行する。なお、異常入賞エラーは、上述の右打ちエラーと同様に、当該エラー状態に係る報知演出の実行が終了したことで終了させればよい。30

#### 【0102】

なお、本実施形態において、重要度が高いエラー状態が発生したことを特定可能な報知は、上述の重要度が低いエラー状態が発生したことを特定可能な報知よりも優先して実行され、重要度が低いエラー状態を特定可能な報知は、後述する演出を含めて図柄変動中に実行される他の演出（後述する事前報知を含む）よりも優先して実行される。ただし、後述する第2停止予告報知や遊技停止報知は、重要度が低いエラー状態よりも優先して実行される。

#### 【0103】

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。40

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。

#### 【0104】

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。

#### 【0105】

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50

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状態であり、当該状態では、遊技球の発射自体も禁止される。

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や小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や小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。

#### 【0106】

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

#### 【0107】

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

具体的に説明すると、遊技可能状態移行処理では、セキュリティ信号の出力がONになっている場合には、セキュリティ信号の出力をOFFにする処理、およびデバイスの初期設定が実行される。

また、デバイスの初期設定では、払出手制御基板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。

#### 【0108】

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

#### 【0109】

コンプリート機能制御手段190は、上述したアウト玉とセーフ玉を用いて差玉数を導出し、導出された差玉数が特定閾値（本実施形態では、100000個）以上となったことに基づいて遊技停止状態を設定する（以下、当該機能を「コンプリート機能」と称する）。なお、コンプリート機能制御手段190によって実行される処理の詳細は後述する。

**【 0 1 1 0 】**

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

ここで、サブ情報記憶手段260は、第1副制御基板200が備える手段によって読み出されたデータや、当該手段における演算によって導出されたデータ等を各自に対応する格納領域に一時的に記憶する手段である。また、メインコマンド管理手段170から送信された演出制御コマンドは、サブコマンド管理手段270によってサブ情報記憶手段260の受信コマンド格納領域に記憶される。なお、以降の説明では、メインコマンド管理手段170から送信された演出制御コマンドが、サブコマンド管理手段270によってサブ情報記憶手段260の受信コマンド格納領域に記憶されることを、単に、演出制御コマンドの受信と表現する場合がある。10

**【 0 1 1 1 】**

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。

**【 0 1 1 2 】**

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、および大当たり演出制御手段227を備える。20

**【 0 1 1 3 】**

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

本実施形態における演出モードは、通常モード、チャレンジモード、RUSHモードに大別され、特図変動パターン導出状態PAには通常モード、特図変動パターン導出状態PBにはチャレンジモード、特図変動パターン導出状態PCにはRUSHモードが対応する。30

**【 0 1 1 4 】**

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になる。40

**【 0 1 1 5 】**

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および小当たりのいずれでもないこと）を報知するハズレ演出ルートと、今回の図柄変動における特図当否判定の結果が大当たりまたは小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演ハズレ演出ルートと、発展演出が実行される発展演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。50

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

また、後述する通り、本実施形態では、一の演出モードにおいて、決定された特図変動パターンのそれぞれに対し、互いに異なる一の演出ルートが対応する。そのため、以降の説明では、特図変動パターンに対する演出ルートを、単に、特図変動パターンで表現する場合がある。ただし、一の特図変動パターンに対して複数の演出ルート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。

#### 【0116】

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

#### 【0117】

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

#### 【0118】

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

より具体的には、演出内容決定手段225は、図柄変動における演出実行タイミングごとの演出の内容（演出パターン）について、演出ルート決定手段222によって決定された演出ルートに基づいて、参照する演出パターン抽選テーブルを決定し、決定した演出パターン抽選テーブルを用いた抽選によって当該演出の内容を決定する。特に、このようにして、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。

#### 【0119】

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

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

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

10

20

30

40

50

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

さらに、本実施形態では、大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動の開始時に、保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動がある場合（いわゆる「保留連」が発生する場合）には、V図柄で構成される図柄揃いであるV図柄揃いが決定され得る。

#### 【0120】

大当たり演出制御手段227は、大当た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、大当たり遊技中の演出の内容を決定する。なお、大当たり遊技中の演出には、大当たり開始デモ期間であることを特定可能な大当たり開始演出、ラウンド期間中であることを特定可能なラウンド演出、および大当たり終了デモ期間であることを特定可能な大当たり終了演出が存在する。

また、大当たり演出制御手段227は、これらの演出の他に、上述したコンプリート機能に関連する報知として、事前報知、遊技停止報知、および第2停止予告報知を実行し、これらの報知の詳細については後述する。

さらに、本実施形態では、大当たり遊技の開始時に、保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動がある場合には、保留連演出が実行され得る。

#### 【0121】

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

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

#### 【0122】

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

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

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

#### 【0123】

10

20

30

40

50

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。

#### 【0124】

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。

10

#### 【0125】

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。

#### 【0126】

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、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。

20

#### 【0127】

以上説明した通り、本実施形態に係る遊技機 10 は、アウト玉およびセーフ玉を用いて差玉数を導出し、導出された差玉数が特定閾値以上となったことに基づいて遊技停止状態とするコンプリート機能を有している。これは、遊技の射幸性を抑えることに寄与するが、当該機能が従来になかった機能であるため、既存の遊技機が有する機能との絡みで種々の問題が生じる。

30

これに対して、本発明では、既存の遊技機に対してコンプリート機能を搭載した際に生じる問題の一部を解決する機能を有しており、以下、当該機能の詳細を説明する。

#### 【0128】

##### <コンプリート機能に係る処理について>

まず、図 13 および図 14 を用いて、コンプリート機能を実現するためにコンプリート機能制御手段 190 によって実行される処理である、コンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理、およびコンプリート機能に係る遊技停止処理の詳細を説明する。

図 13 は、コンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理のフローであり、当該処理は、主制御部のタイマ割込み処理において実行される処理であり、後述する遊技停止フラグが OFF である場合に実行される一方、遊技停止フラグが ON である場合には実行されない。

40

図 14 は、コンプリート機能に係る遊技停止処理のフローであり、当該処理は、遊技停止フラグの状態に関わらず実行され、コンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理が実行される場合には、主制御部のタイマ割込み処理において当該処理から続けて実行される。

#### 【0129】

図 13 に示す通り、コンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理の最初のステップであるステップ S102 では、アウト玉およびセーフ玉を取得する。

なお、上述した通り、アウト玉は、アウト球センサ 75 によって検出された遊技球の総数を指し、アウト玉は、RAM クリア処理の実行を伴う電断復電によって初期値（本実施

50

形態では、0)が設定される。

一方、セーフ玉は、上述の入賞口への遊技球の入賞によって付与された賞球の総数を指し、セーフ玉は、RAMクリア処理の実行を伴う電断復電によって初期値（本実施形態では、5000個）が設定される。

#### 【0130】

ステップS104では、取得したアウト玉およびセーフ玉を用いて差玉数を導出する。具体的には、当該処理では、セーフ玉からアウト玉を引いた値が差玉数として導出され、当該導出結果がマイナスになる場合には差玉数が零となる。

なお、差玉数の導出方法は、本実施形態に記載の導出方法に限らず、導出結果が一致する方法であれば、いずれの導出方法を採用してもよい。

10

#### 【0131】

ステップS106では、差玉数が100000個以上であるか否か（差玉数が100000個に到達したか否か）を判定し、当該条件が充足された場合にはステップS108に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップS110に進む。

#### 【0132】

ステップS108では、遊技停止フラグをONに設定する。

なお、本実施形態では、一度遊技停止フラグがONに設定された場合には、RAMクリア処理の実行を伴う電源投入によってのみクリアされ（OFFに設定され）、RAMクリア処理の実行を伴わない電源投入ではクリアされない。そのため、不正に遊技停止フラグがクリアされることを抑止することができる。

20

#### 【0133】

ステップS110では、コンプリート機能関連コマンドの送信準備を行い、その後にコンプリート機能に係る遊技停止フラグ設定処理を終了する。

具体的には、当該処理では、メイン情報記憶手段160の送信コマンド格納領域にコンプリート機能関連コマンドを記憶させるものであり、当該処理の実行によってコンプリート機能関連コマンドが第1副制御基板200に向けて送信されることになる。なお、本実施形態において、コンプリート機能関連コマンドには、アウト玉、セーフ玉、差玉数、および遊技停止フラグの状態を特定可能な情報が含まれる。

#### 【0134】

続いて、図14に示す通り、コンプリート機能に係る遊技停止処理における最初のステップであるステップS202では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS204に進み、当該条件が充足されなかった場合にはコンプリート機能に係る遊技停止処理を終了する。

30

ステップS204では、大当たり遊技中または小当たり遊技中であるか否かを判定し、当該条件が充足されなかった場合にはステップS206に進み、当該条件が充足された場合にはコンプリート機能に係る遊技停止処理を終了する。

ステップS206では、遊技停止状態を設定する。

ステップS208では、セキュリティ信号をONに設定し、その後にコンプリート機能に係る遊技停止処理を終了する。これにより、上述した遊技機外の機器が、遊技停止フラグがONとなったこと、すなわち、コンプリート機能が発動されたことを特定可能となる。

40

#### 【0135】

このように、本実施形態では、アウト玉およびセーフ玉を用いて導出された差玉数が特定閾値（100000個）以上となった場合には、大当たり遊技中や小当たり遊技中を除いて即座に遊技停止状態が設定される。一方、当該場合が大当たり遊技中や小当たり遊技中であれば、これらの当たり遊技が終了した時点で遊技停止状態が設定されることになる。

特に、本実施形態では、差玉数のマイナス値を持たないが、セーフ玉の初期値が5000個であるため、実質的に差玉数がマイナス5000個までの値を持つと言える。当該初期値については、遊技機の性能に応じて任意の一の値（遊技機ごとに定まる値）を設定してよい。

ただし、セーフ玉の初期値は、アウト玉の初期値と同様に、零としてもよい。これによ

50

れば、遊技中に遊技球が最も減少した時点からの遊技球の増加分（いわゆるMY）によって遊技停止状態を設定することができる。

#### 【0136】

<コンプリート機能に関連する報知について>

上述した通り、本実施形態では、コンプリート機能に関連する報知として、事前報知、遊技停止報知、および第2停止予告報知を実行可能に構成されており、図15～図23を用いて、これらの報知の詳細を説明する。

図15は、コンプリート機能に関連する報知が実行される大まかな流れを示す図である。

図16は、大当たり遊技中に遊技停止フラグがONとなった場合におけるコンプリート機能に関連する報知が実行される流れを示す図である。

図17は、事前報知実行処理のフローであり、当該処理は、コンプリート機能関連コマンドを受信した際に実行される。

図18(a)～図18(f)は、事前報知の報知態様を示す図である。

図19は、事前報知終了処理のフローであり、当該処理は、事前報知の実行中のコンプリート機能関連コマンドを受信した際に実行される。

#### 【0137】

図15に示す通り、事前報知および遊技停止報知は、メイン表示部81を用いて実行される。

より具体的には、事前報知は、メイン表示部81に係る表示領域に事前報知画像jgが表示されることで実現され、その開始条件や報知態様の詳細は後述するが、遊技停止報知の実行に先立って開始される（図15の上段左端のシーンから上段真ん中のシーンへの流れ）。

遊技停止報知は、「お疲れさまでした 本日の遊技は終了です」との文字を含む通常遊技停止画像tg1がメイン表示部81に係る表示領域に表示されることで実現され、当該報知は、遊技停止フラグがONとなったことに基づいて開始される（図15の上段右端のシーンから下段左端のシーンへの流れ）。

#### 【0138】

また、本実施形態では、図15の上段真ん中のシーンから上段右端のシーンの流れに示す通り、事前報知画像jgが表示される際の一部では、「もうすぐ遊技が終了します」との文字を含む導入報知画像の表示（導入報知）がなされた後に事前報知画像jgが開始される。なお、導入報知の実行条件の詳細については、図17を用いて後述する。

#### 【0139】

さらに、本実施形態では、図15の下段左側のシーンに示される通り、差玉数が98500個以上となった際に、「残り1500個で遊技が終了します」との文字を含む第1停止予告画像yg1がメイン表示部81に係る表示領域に表示される。これは、本実施形態における第1停止予告報知に相当する。そして、第1停止予告報知の実行中に事前報知画像jgの表示がなされているため、第1停止予告画像yg1は、事前報知画像jgと並行して表示される。

なお、本実施形態において、第1停止予告報知は、差玉数が100000個以上となつたこと、または差玉数が98500を下回ったことを契機に終了する。

#### 【0140】

続いて、図16に示す通り、大当たり遊技中に遊技停止フラグがONとなった場合には、当該遊技停止フラグのONによる当該大当たり遊技終了後の遊技停止状態の設定に先立ち、メイン表示部81を用いて第2停止予告報知が実行され得る。

より具体的には、第2停止予告報知は、「この大当たり遊技終了後に本日の遊技が終了します」との文字を含む第2停止予告画像yg2が表示されることで実現される（図16の左端シーンから真ん中のシーンへの流れ）。このとき、事前報知は継続して実行されている。

なお、図示は省略するが、本実施形態では、小当たり遊技中に遊技停止フラグがONとなった場合には、当該タイミングで第2停止予告報知は開始されず、当該小当たり遊技におい

10

20

30

40

50

て生起される大当たり遊技が開始されたタイミング、すなわち、小当たり遊技の終了タイミングで第2停止予告報知が開始される。

また、第2停止予告報知が実行されるにあたっては、事前報知が実行されるときとは異なり、事前報知に係る導入報知に相当する報知が、第2停止予告報知の開始前には実行されない。

#### 【0141】

その後の大当たり遊技終了時には、実行されていた第2停止予告報知が終了して遊技停止報知に切り替わる（図16の真ん中のシーンから右端のシーンへの流れ）。このとき、第2停止予告報知の終了に合わせて事前報知も終了する。

#### 【0142】

続いて、事前報知の実行に係る制御を行う事前報知実行処理の詳細を説明する。

図17に示す通り、事前報知実行処理の最初のステップであるステップS302では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合には事前報知実行処理を終了し、当該条件が充足されなかった場合にはステップS304に進む。

ステップS304では、事前報知の実行中であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS314に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップS306に進む。

ステップS306では、差玉数が95000個以上であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS308に進み、当該条件が充足されなかった場合には事前報知実行処理を終了する。

ステップS308では、現在が大当たり遊技中であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS310に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップS312に進む。ここで、当該条件が充足されなかった場合とは、現在が図柄変動を実行可能な遊技状態（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、または特図変動パターン導出状態PC）である場合に加え、現在が小当たり遊技中である場合を指す。

ステップS310では、導入報知と共に事前報知を開始させ、その後に事前報知実行処理を終了する。

#### 【0143】

ステップS312では、事前報知の開始を待機させ、その後に事前報知実行処理を終了する。

これにより、特図変動パターン導出状態PAでは、差玉数が95000個以上となったとしても、その時点では事前報知が開始されずに待機される。

なお、本実施形態において、事前報知の開始が待機されると、差玉数が95000個以上となった時点が図柄変動の実行中である場合には、当該図柄変動の終了まで事前報知が開始されずに当該図柄変動の終了時に事前報知が開始されることを指し、差玉数が95000個以上となった時点が小当たり遊技中である場合には、当該小当たり遊技の終了まで事前報知が開始されずに当該小当たり遊技の終了時に事前報知が開始されることを指す。ただし、当該時点が、図柄変動の実行中および小当たり遊技中のいずれでもない場合には、事前報知の開始が待機されずにその時点で事前報知が開始される。

さらに、ステップS312の実行に基づいて事前報知が開始される場合には、導入報知が実行されない。

#### 【0144】

このように、本実施形態では、現在が大当たり遊技中である場合において差玉数が95000個以上となった場合には、当該時点で事前報知が開始される。一方、現在が大当たり遊技以外の遊技状態である場合において差玉数が95000個以上となった場合には、当該時点よりも後で事前報知が開始され得る。

これによれば、その後に差玉数が100000個以上となって遊技停止状態となる可能性がより高い状態、すなわち、事前報知を認識させる重要性がより高い状態において、事前報知を認識させ易くすることができる。

10

20

30

40

50

なお、当該効果を奏するにあたり、事前報知の開始を遅延させると、本実施形態のように構成すること（特に、現在が大当たり遊技中である場合において差玉数が95000個以上となった場合に当該時点で事前報知を開始させること）が好ましいが、現在が大当たり遊技中である場合において差玉数が95000個以上となった場合に、現在が大当たり遊技以外の遊技状態である場合において差玉数が95000個以上となった場合よりも後のタイミングで事前報知が開始されれば、各場合における事前報知の開始タイミングは問わない。

#### 【0145】

さらに、本実施形態では、現在が大当たり遊技以外の遊技状態である場合には、差玉数が95000個以上となった場合の一部（図柄変動の実行中および小当たり遊技中）で、事前報知の開始が遅延されるが、当該場合の全部で事前報知の開始が遅延されてもよい。

10

また、本実施形態において、大当たり遊技以外の遊技状態には、特図変動パターン導出状態PA、特図変動パターン導出状態PB、特図変動パターン導出状態PC、および小当たり遊技が対応するが、これらの遊技状態のうちの一部を大当たり遊技と同様に扱って事前報知の開始を制御し、残りの遊技状態を大当たり遊技以外の遊技状態と同様に扱って事前報知の開始を制御するようにしてもよい。これらの変形例は、後述する導入報知の有無においても同様である。

#### 【0146】

また、事前報知を認識させる重要な性がより高い状態において事前報知を認識させ易くするとの効果は、導入報知の有無によっても奏される。

20

具体的には、上述の通り、現在が大当たり遊技中である場合において差玉数が95000個以上となった場合には、導入報知の実行を伴って事前報知が開始される。一方、現在が大当たり遊技以外の遊技状態である場合において差玉数が95000個以上となった場合には、導入報知の実行を伴わずに事前報知が開始されることである。

なお、このパターンにおいて当該効果を奏するにあたっては、導入報知の実行期間と事前報知の実行期間が重複してもよいし、これらの実行期間が重複しなくてもよい。さらに、これらの実行期間が重複しない場合に、これらの実行期間の間に間隙が存在してもよい。ただし、本実施形態のように、これらの実行期間が重複する期間がなく、かつこれらの実行期間に間隙が存在しないことが好ましい。

#### 【0147】

30

よって、遊技機10において、図柄変動を実行可能な遊技状態として、非入賞容易状態（普図低確）と、非入賞容易状態よりも図柄変動の実行が容易な入賞容易状態（普図高確）と、を有し、報知制御手段（第1副制御基板200、第2副制御基板300）は、差玉数が特定閾値（100000個）よりも小さい所定閾値（95000個）以上となった場合には、事前報知を開始させることができあり、非入賞容易状態（特図変動パターン導出状態PA）において差玉数が所定閾値以上となった場合の少なくとも一部では、大当たり遊技における大入賞口（大入賞口55）への遊技球の入賞によって差玉数が所定閾値以上となった場合と比較して、事前報知の開始態様が制限される、と換言できる。

#### 【0148】

また、遊技機10において、図柄変動を実行可能な遊技状態として、非入賞容易状態（普図低確）と、非入賞容易状態よりも図柄変動の実行が容易な入賞容易状態（普図高確）と、を有し、報知制御手段（第1副制御基板200、第2副制御基板300）は、差玉数が特定閾値（100000個）よりも小さい所定閾値（95000個）以上となった場合には、事前報知を開始させることができあり、入賞容易状態（特図変動パターン導出状態PB、特図変動パターン導出状態PC）において差玉数が所定閾値以上となった場合の少なくとも一部では、大当たり遊技における大入賞口（大入賞口55）への遊技球の入賞によって差玉数が所定閾値以上となった場合と比較して、事前報知の開始態様が制限される、と換言できる。

40

#### 【0149】

また、遊技機10において、図柄変動を実行可能な遊技状態として、非入賞容易状態（

50

普図低確)と、非入賞容易状態よりも図柄変動の実行が容易な入賞容易状態(普図高確)と、を有し、報知制御手段(第1副制御基板200、第2副制御基板300)は、差玉数が特定閾値(100000個)よりも小さい所定閾値(95000個)以上となった場合には、事前報知を開始させることが可能であり、非入賞容易状態(特図変動パターン導出状態PA)において差玉数が所定閾値以上となった場合の少なくとも一部では、大当たり遊技における大入賞口(大入賞口55)への遊技球の入賞によって差玉数が所定閾値以上となった場合と比較して、事前報知の開始態様が制限され、入賞容易状態(特図変動パターン導出状態PB、特図変動パターン導出状態PC)において差玉数が所定閾値以上となった場合の少なくとも一部においても、大当たり遊技における大入賞口への遊技球の入賞によって差玉数が所定閾値以上となった場合と比較して、事前報知の開始態様が制限される、と換言できる。

10

#### 【0150】

ここで、上記「事前報知の開始態様が制限される」とは、上述した事前報知の開始タイミングが遅延することや、事前報知の開始にあたり導入報知が実行されないことを含む表現であり、当該表現には、事前報知自体が開始されない(事前報知が規制される)ことも含む。

また、上記「図柄変動の実行が容易な入賞容易状態」とは、普図高確のように、上記始動口(特に、第2始動口59)への遊技球の入賞が容易となる状態に限らず、第2始動口59に係る図柄変動の実行に係る変動時間が短くなることで、非入賞容易状態と比較して当該図柄変動の実行が容易になることを含む。

20

#### 【0151】

ステップS314では、実行中の事前報知に係る報知態様を差玉数に応じたものに更新し、その後に事前報知実行処理を終了する。

これにより、事前報知に係る報知態様の更新が必要な場合には、事前報知に相当する事前報知画像jgの表示態様が、図18(a)~図18(f)で示す表示態様のいずれかに変更される。

#### 【0152】

具体的には、差玉数が95000個~95999個である場合、すなわち、差玉数が特定閾値(100000個)に到達するのに必要な差玉数の増分が4001個~5000個である場合には、事前報知画像jgが、図18(a)に示されるように、0~1000に対応する領域、1000~2000に対応する領域、2000~3000に対応する領域、3000~4000に対応する領域、および4000~5000に対応する領域のいずれに対してもハッチングがなされた表示態様となる。

30

差玉数が96000個~96999個である場合、すなわち、差玉数が閾値に到達するのに必要な差玉数の増分が3001個~4000個である場合の事前報知画像jgは、図18(b)に示されるように、0~1000に対応する領域、1000~2000に対応する領域、2000~3000に対応する領域、および3000~4000に対応する領域に対してハッチング(色付け)がなされ、4000~5000に対応する領域に対してハッチングがなされない表示態様となる。

差玉数が97000個~97999個である場合、すなわち、差玉数が特定閾値に到達するのに必要な差玉数の増分が2001個~3000個である場合の事前報知画像jgは、図18(c)に示されるように、0~1000に対応する領域、1000~2000に対応する領域、および2000~3000に対応する領域に対してハッチング(色付け)がなされ、3000~4000に対応する領域、および4000~5000に対応する領域に対してハッチングがなされない表示態様となる。

40

差玉数が98000個~98999個である場合、すなわち、差玉数が特定閾値に到達するのに必要な差玉数の増分が1001個~2000個である場合の事前報知画像jgは、図18(d)に示されるように、0~1000に対応する領域、および1000~2000に対応する領域に対してハッチング(色付け)がなされ、2000~3000に対応する領域、3000~4000に対応する領域、および4000~5000に対応する領域

50

域に対してハッチングがなされない表示態様となる。

差玉数が 9 9 0 0 0 個 ~ 9 9 9 9 9 個である場合、すなわち、差玉数が特定閾値に到達するのに必要な差玉数の増分が 1 個 ~ 2 0 0 0 個である場合の事前報知画像 j g は、図 1 8 ( e ) に示されるように、0 ~ 1 0 0 0 に対応する領域に対してハッチング（色付け）がなされ、1 0 0 0 ~ 2 0 0 0 に対応する領域、2 0 0 0 ~ 3 0 0 0 に対応する領域、3 0 0 0 ~ 4 0 0 0 に対応する領域、および 4 0 0 0 ~ 5 0 0 0 に対応する領域に対してハッチングがなされない表示態様となる。

遊技停止フラグが ON である場合、すなわち、差玉数が 1 0 0 0 0 0 個以上である場合の事前報知画像 j g は、図 1 8 ( f ) に示されるように、0 ~ 1 0 0 0 に対応する領域、1 0 0 0 ~ 2 0 0 0 に対応する領域、2 0 0 0 ~ 3 0 0 0 に対応する領域、3 0 0 0 ~ 4 0 0 0 に対応する領域、および 4 0 0 0 ~ 5 0 0 0 に対応する領域のいずれに対してもハッチングがなされない表示態様となる。ただし、本実施形態において、当該表示態様の事前報知画像 j g は、第 2 停止予告報知の実行中（大当たり遊技中に遊技停止フラグが ON となってから当該大当たり遊技が終了するまでの期間）に表示され得るものである。10

#### 【 0 1 5 3 】

このように、本実施形態において、事前報知は、遊技停止フラグが ON になるまで（差玉数が 1 0 0 0 0 0 個以上になるまで）の残りの差玉数を特定個数（本実施形態では、1 0 0 0 個）区切りで特定可能となるように構成されている。

また、後述する通り、本実施形態では、差玉数が 9 5 0 0 0 個を下回った場合であっても、少なくとも差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回るまで事前報知が継続され、この場合における事前報知画像 j g は、図 1 8 ( a ) に示す表示態様となる。20

#### 【 0 1 5 4 】

なお、本実施形態では、上述した事前報知の報知態様の変化（特に、差玉数が特定閾値に到達するのに必要な差玉数の増分がより少ない報知態様への変化）は、入賞口への遊技球の入賞を契機に（入賞口への遊技球の入賞が発生したタイミングで）で実行される。

これによれば、事前報知の開始を除き、現在が大当たり遊技中ではなくても、事前報知態様の変化をリアルタイムで認識させることができる。

#### 【 0 1 5 5 】

続いて、事前報知の終了を制御する事前報知終了処理の詳細を説明する。

図 1 9 に示す通り、事前報知終了処理の最初のステップであるステップ S 4 0 2 では、遊技停止フラグが ON であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップ S 4 0 4 に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップ S 4 0 8 に進む。30

ステップ S 4 0 4 では、大当たり遊技であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合には事前報知終了処理を終了し、当該条件が充足されなかった場合にはステップ S 4 0 6 に進む。

ステップ S 4 0 6 では、事前報知を終了させ、その後に事前報知終了処理を終了する。

#### 【 0 1 5 6 】

ステップ S 4 0 8 では、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回っているか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップ S 4 1 0 に進み、当該条件が充足されなかった場合には事前報知終了処理を終了する。40

ステップ S 4 1 0 では、現在が特図変動パターン導出状態 P A であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップ S 4 1 2 に進み、当該条件が充足されなかった場合には事前報知終了処理を終了する。

ステップ S 4 1 2 では、事前報知を終了させ、その後に事前報知終了処理を終了する。

#### 【 0 1 5 7 】

このように、本実施形態において、事前報知は、大当たり遊技中において遊技停止フラグが ON となった場合には当該大当たり遊技が終了した時点で終了し、大当たり遊技中以外で遊技停止フラグが ON となった場合にはその時点で終了する（ステップ S 4 0 2 からステップ S 4 0 6 の流れ）。

#### 【 0 1 5 8 】

10

20

30

40

50

また、ステップ S 4 0 8 からステップ S 4 1 2 の流れに示される通り、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回った場合にも事前報知が終了し得る。

具体的には、本実施形態では、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回ったことに加え、現在が特図変動パターン導出状態 P A である場合に、事前報知が終了する。一方、現在が特図変動パターン導出状態 P A 以外の遊技状態（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、大当たり遊技、または小当たり遊技）である場合には、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回ったとしても、事前報知が終了しない（この場合には、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回りかつ特図変動パターン導出状態 P A となつた時点で事前報知が終了する）。

これによれば、差玉数が 9 0 0 0 0 個を下回ったとしても相対的に有利な遊技状態では事前報知を維持することで、当該遊技状態において差玉数が特定閾値に近づいていることを認識させつつも、相対的に不利な遊技状態では事前報知を終了させることで、当該遊技状態において遊技意欲を高めることができる。10

なお、当該効果を奏するにあたり、特図変動パターン導出状態 P A 以外の遊技状態には、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、大当たり遊技、および小当たり遊技が対応するが、これらの遊技状態のうちの一部を特図変動パターン導出状態 P A と同様に扱って事前報知の終了を制御し、残りの遊技状態を特図変動パターン導出状態 P A 以外の遊技状態と同様に扱って事前報知の終了を制御するようにしてもよい。

#### 【 0 1 5 9 】

また、本実施形態では、差玉数が当該開始条件となる閾値以上となって事前報知が開始された直後に、差玉数が減少して当該事前報知が終了する事象が発生しないようにするために、事前報知の終了条件となる閾値（9 0 0 0 0 個）を、事前報知の開始条件となる閾値（9 5 0 0 0 個）よりも小さい値としている。その上で、本実施形態では、事前報知の開始に係る差玉数の閾値（9 5 0 0 0 個）と事前報知の終了に係る差玉数の閾値（9 0 0 0 0 個）との差（5 0 0 0 個）を、最大ラウンド数（本実施形態では、1 0 ）の大当たり遊技において大入賞口 5 5 への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数（各ラウンドで特別電動役物 6 5 が閉鎖状態となるまでに許容される大入賞口 5 5 への入賞個数である 1 0 個に、大入賞口 5 5 に対応する賞球数である 1 5 を乗算した数である、1 5 0 0 個）よりも大きくなるように構成している。20

これによれば、一度事前報知が終了し、その後に大当たり遊技（いわゆる初当たり）が生起された場合に、差玉数が事前報知の開始に係る差玉数の閾値以上となり難くすることで、当該大当たり遊技における遊技意欲向上の効果を害さないようにすることができる。30

ここで、上記遊技球の総数（1 5 0 0 個）は、賞球数の合計であつて遊技球の増加分には当たらないが、賞球数の合計と遊技球の増加分には大きな乖離が生じない（特に、賞球数の合計は常に遊技球の増加分よりも大きい値になる）。そのため、上述した効果を奏するにあたっては、賞球数の合計を用いて上述した数値の大小関係性を満たせばよい。これは、後述するモード T Y と差玉数の閾値との差を比較するにあたっても同様である。

#### 【 0 1 6 0 】

よって、遊技機 1 0 において、特定閾値（1 0 0 0 0 0 個）と第一閾値（9 5 0 0 0 個）との差は、一回の大当たり遊技において大入賞口への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数（1 5 0 0 個）よりも大きい、と換言できる。40

#### 【 0 1 6 1 】

また、本実施形態では、特図変動パターン導出状態 P A よりも有利な図柄変動を実行可能な遊技状態には、特図変動パターン導出状態 P B に加え、特図変動パターン導出状態 P B よりも有利度が高い特図変動パターン導出状態 P C がある。そして、より有利度が高い特図変動パターン導出状態 P C におけるモード T Y は、上述した事前報知の開始に係る差玉数の閾値と事前報知の終了に係る差玉数の閾値との差よりも大きくなるように構成されている。

これによれば、特図変動パターン導出状態 P A において一度事前報知が終了し、その後当該特図変動パターン導出状態 P A で初当たりが生起された場合に、その後に差玉数が 9 5 0 0 0 個以上となり難く（事前報知が開始され難くする）ことで、当該初当たり後に遊技意

欲を減退させ難くすることができる。

ここで、モード T Y とは、対象の有利な遊技状態（この例では、特図変動パターン導出状態 P C）に遷移した際に、当該遷移に係る大当たり遊技において獲得可能な賞球数を含めてその後に特図変動パターン導出状態 P A に遷移されるまでに獲得される賞球数の期待値を指す。

#### 【0162】

さらに、上述の通り、本実施形態では、事前報知の報知態様は、差玉数が 95000 個以上の範囲では、差玉数の値に応じて（1000 個区切りで）変化する一方、差玉数が 90000 個以上 95000 個未満の範囲では、報知態様が変化しない（図 18（a）に示す表示態様が維持される）。

これによれば、差玉数が 95000 個以上の範囲では、差玉数が 100000 個に到達するまでの差玉数の多少を認識させ易くしつつも、差玉数が 95000 個未満の範囲では、遊技球の減少を認識させ難くすることができる。

#### 【0163】

さらに、本実施形態では、事前報知の報知態様を切り替える区切りとなる上記特定個数（1000 個）は、事前報知の開始に係る差玉数の閾値（95000 個）と事前報知の終了に係る差玉数の閾値（90000 個）との差よりも小さい。

これによれば、差玉数が 95000 個未満の範囲において遊技球の減少を認識させ難くする効果を高めることができる。

#### 【0164】

##### <保留連演出制御処理について>

次に、図 20 を用いて、本実施形態における保留連演出の実行に係る制御について、その詳細を説明する。

図 20（a）は、保留連演出制御処理のフローであり、当該処理は、大当たり遊技の開始時に実行される処理である。特に、当該大当たり遊技は、大当たりに当選して生起されるものに限らず、小当たり遊技によって生起されるものも含む。

図 20（b）は、保留連演出実行抽選に用いられる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。

#### 【0165】

図 20（a）に示す通り、保留連演出の実行を制御する保留連演出制御処理の最初のステップであるステップ S 502 では、保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動があるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップ S 504 に進み、当該条件が充足されなかった場合には保留連演出制御処理を終了する。

ここで、保留内とは、保留されている特図 2 に係る図柄変動を指す。ただし、上述した優先変動ではなく、特図 1 に係る図柄変動および特図 2 に係る図柄変動の双方が保留されている場合に、これらの図柄変動のうちの保留されたタイミングが古い順に消化される、いわゆる入賞順消化を採用する場合には、保留されている図柄変動のすべてを保留内として扱えばよい。これは、後述する図柄揃い決定処理においても同様である。

#### 【0166】

ステップ S 504 では、保留連演出実行抽選を行う。

ここで、保留連演出実行抽選では、図 20（b）に示す通り、現在の差玉数を参照した抽選によって保留連演出の実行有無が決定される。

具体的には、差玉数が 95000 個未満（94999 個以下）である場合には、500 / 1000 (1 / 2) の確率で保留連演出実行抽選に当選し、500 / 1000 (1 / 2) の確率で当該抽選に非当選となる。

差玉数が 95000 個以上 98500 個未満（98499 個以下）である場合には、300 / 1000 (約 1 / 3 . 33) の確率で保留連演出実行抽選に当選し、700 / 1000 (約 1 / 1 . 43) の確率で当該抽選に非当選となる。

差玉数が 98500 個以上である場合には、1000 / 1000 (1 / 1) の確率で保留連演出実行抽選に非当選となり、当該抽選に当選することができない。

10

20

30

40

50

**【0167】**

ステップS506では、保留連演出実行抽選に当選したか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS508に進み、当該条件が充足されなかった場合には保留連演出制御処理を終了する。

ステップS508では、保留連演出を実行させ（保留連演出に係る演出データを設定し）、その後に保留連演出制御処理を終了する。

**【0168】**

このように、本実施形態では、大当たり遊技開始時に保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動がある場合には、当該事象の発生を特定可能な保留連演出が実行され得る。

なお、本実施形態における保留連演出は、大当たり遊技の開始時に実行されるものであるが、大当たり遊技中に開始されるものであれば、その開始タイミングは問わない。その場合、保留連演出制御処理の実行タイミングは、大当たり遊技開始時から保留連演出の開始タイミングまでの期間であれば、いずれのタイミングであってもよい。

10

**【0169】**

特に、差玉数が95000個以上98500未満である場合には、保留連演出実行抽選に当選する確率（保留連演出が実行される確率）が、差玉数が95000個未満である場合よりも低くなる（制限される）とともに、差玉数が98500個以上である場合には、保留連演出実行抽選に当選しない（保留連演出が実行されない）。

すなわち、本実施形態では、差玉数が95000個以上である場合には、保留連演出の実行が制限または規制される。

20

そして、上述の通り、本実施形態では、差玉数が95000個以上となった場合に事前報知が開始され得る。

これによれば、事前報知が開始されてから遊技停止がなされるまでの期間のうちの一部（差玉数が95000個未満の期間を除いた期間）において、保留連演出の実行が制限または規制される。そのため、遊技者に残念感を与えることができる。

ここで、上述した事前報知が開始されてから遊技停止がなされるまでの期間とは、当該事前報知の実行が維持されていることを前提とする。

**【0170】**

なお、当該効果を奏するにあたっては、事前報知が開始されてから遊技停止がなされるまでの期間の全部で保留連演出の実行が制限または規制されるようにしてよい。

30

さらに、当該期間の全部で保留連演出の実行が制限されてもよいし、当該期間の全部で保留連演出の実行が規制されてもよい。

**【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、差玉数が特定閾値（100000個）よりも小さい第一閾値（95000個）以上となったことに基づいて、事前報知を開始させ、有利な特定事象（保留連）の発生前に、当該特定事象が生起されることを報知する特定報知（保留連演出）を実行せらることが可能であり、差玉数が第一閾値以上となって事前報知が開始されてから遊技停止がなされるまでの所定期間のうちの少なくとも一部の期間である第一期間において、特定報知の実行が制限または規制される、と換言できる。

40

なお、上記特定報知には、後述するV図柄揃いも当て嵌めることができあり、これは、特定報知の実行条件とV図柄揃いの実行条件とが共通する範囲においても同様である。

**【0172】**

また、上述の通り、本実施形態では、差玉数が95000個以上となって一度事前報知が開始されると、差玉数が95000個未満となつても差玉数が90000個未満となるまで当該事前報知が継続して実行される。

そして、当該事前報知が継続して実行される差玉数が90000個以上95000個未満の期間では、保留連演出の実行が制限されずかつ規制もされない。

これによれば、事前報知の実行中に遊技球が減少して遊技意欲が減退していることが想定される状況において、遊技意欲を高めることができる。

50

なお、当該効果を奏するにあたっては、上述した本実施形態とは異なり、差玉数が 9000 個を下回った場合に、事前報知を必ず終了させてもよい。

#### 【0173】

よって、遊技機 10において、事前報知の実行中において、差玉数が第一閾値(9500)よりも小さい第二閾値(90000個)を下回った場合の少なくとも一部では、当該事前報知が終了し、上記所定期間のうちの差玉数が第二閾値以上第一閾値未満の期間である第二期間(差玉数が90000個以上95000個未満の期間)では、特定報知(保留連演出)の実行が制限されずかつ規制されない、と換言できる。

#### 【0174】

特に、本実施形態では、差玉数が95000個以上98500未満の期間では、保留連演出の実行が制限され、差玉数が98500以上の期間では、保留連演出の実行が規制される。すなわち、差玉数が95000個以上となった後に、保留連演出の実行確率が段階的に低下する。

これによれば、遊技者に残念感を与え難くすることができるとの上述の効果を奏しつつも、保留連演出が実行されないことに対する違和感を与え難くすることができる。

#### 【0175】

よって、遊技機 10において、第一期間(差玉数が98500個以上の期間)は、上記所定期間から第二期間(差玉数が90000個以上95000個未満の期間)を除いた期間の一部であって遊技停止に繋がる期間であり、第一期間において、特定報知の実行が規制され、所定期間から第一期間および第二期間を除いた第三期間(差玉数が95000個以上98500個未満の期間)では、特定報知の実行が制限される、と換言できる。

#### 【0176】

また、上述の通り、本実施形態では、差玉数が98500個以上となったことに基づいて、第1停止予告報知が開始され、当該報知は、差玉数が98500未満の期間では実行されない。

これによれば、第1停止予告報知の実行によって保留連演出の実行が規制されていることを認識させ易くすることができる。

なお、第1停止予告報知の実行に係る差玉数の閾値を95000個とすれば、保留連演出の実行が規制されていることに加え、当該実行が制限されていることも認識させ易くすることができる。ただし、当該閾値は、本実施形態のように、98500個とすることが好ましい。

#### 【0177】

よって、遊技機 10において、第一期間は、上記所定期間から第二期間(差玉数が90000個以上95000個未満の期間)を除いた期間の少なくとも一部であり、報知制御手段(第1副制御基板200、第2副制御基板300)は、第一期間において所定報知(第1停止予告報知)を実行させることができ、所定報知は、第一期間以外で実行されない、と換言できる。

#### 【0178】

<図柄揃い決定処理について>

次に、図21を用いて、本実施形態におけるV図柄揃いの実行に係る制御について、その詳細を説明する。

図21(a)は、図柄揃い決定処理のフローであり、当該処理は、大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動の開始時に装飾図柄制御手段226によって実行される処理である。

図21(b)は、V図柄揃い決定抽選に用いられる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。

#### 【0179】

図21(a)に示す通り、図柄揃いの種類を決定する図柄揃い決定処理の最初のステップであるステップS602では、保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動があるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS604に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップS610に進む。

10

20

30

40

50

**【0180】**

ステップS604では、V図柄揃い決定抽選を行う。

ここで、V図柄揃い決定抽選では、図21(b)に示す通り、保留連演出実行抽選と同様に、現在の差玉数を参照した抽選によってV図柄揃いの有無が決定される。

具体的には、差玉数が95000個未満(94999個以下)である場合には、700/1000(約1/1.43)の確率で保留連演出実行抽選に当選し、300/1000(約1/3.33)の確率で当該抽選に非当選となる。

差玉数が95000個以上である場合には、1000/1000(1/1)の確率で保留連演出実行抽選に非当選となり、当該抽選に当選する事がない。

**【0181】**

10

ステップS606では、V図柄揃い決定抽選に当選したか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS608に進み、当該条件が充足されなかった場合にはステップS610に進む。

ステップS608では、V図柄揃いを決定し、その後に図柄揃い決定処理を終了する。これにより、今回の図柄変動において、最終的に装飾図柄がV図柄揃いで停止表示される。

ステップS610では、V図柄揃い以外の図柄揃いを決定するその他図柄揃い決定処理を実行し、その後に図柄揃い決定処理を終了する。

**【0182】**

20

このように、本実施形態では、大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動の開始時に保留内に大当たりまたは小当たりが導出される図柄変動がある場合には、当該事象の発生を特定可能なV図柄揃いがなされ得る。

**【0183】**

特に、本実施形態では、保留連演出とは異なり、差玉数が95000個以上98500個未満である期間においても、V図柄揃いが規制される。すなわち、当該期間では、保留連演出はその実行が制限される一方、V図柄揃いはその実行が規制される。

これによれば、保留内に小当たりまたは大当たりが導出される図柄変動があることを報知する演出数を減らすことによって、遊技者に残念感を与え難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、期間において、保留連演出の実行を制限する必要は必ずしもない。

**【0184】**

30

さらに、本実施形態では、差玉数が95000個以上98500個未満である期間で規制されるV図柄揃いが実行され得るタイミングは、保留連演出が実行され得るタイミングよりも手前のタイミングである。

そのため、保留内に小当たりまたは大当たりが導出される図柄変動があることを報知する演出の実行に対する期待感を損ない難くすることもができる。

なお、本実施形態では、一連の流れ(図柄変動開始から当該図柄変動によって生起される大当たり遊技が終了するまでの流れ)においてV図柄揃いおよび保留連演出の双方を実行することを許容するが、いずれか一方が実行されたときに他方が実行されることを規制してもよい。

**【0185】**

40

<第2停止予告報知および遊技停止報知の開始に係る制御について>

次に、図22および図23を用いて、第2停止予告報知の開始を制御する第2停止予告報知開始処理、および遊技停止報知の開始を制御する遊技停止報知開始処理の詳細を説明する。

図22は、第2停止予告報知開始処理のフローであり、当該処理は、大当たり遊技中のコンプリート機能関連コマンドを受信した際に実行される。

図23は、遊技停止報知開始処理のフローであり、当該処理は、遊技可能状態のコンプリート機能関連コマンドを受信した際に実行される。

**【0186】**

図22に示す通り、第2停止予告報知開始処理の最初のステップであるステップS70

50

2 では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS704に進み、当該条件が充足されなかった場合には第2停止予告報知開始処理を終了する。

#### 【0187】

ステップS704では、大当たり遊技中の中盤期間であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS706に進み、当該条件が充足されなかった場合には第2停止予告報知開始処理を終了する。

ここで、中盤期間とは、大当たり遊技を、序盤期間、中盤期間、および終盤期間に分けた際の真ん中の期間を指す。

特に、本実施形態では、ラウンド数が10回の大当たり遊技では、大当たり遊技の開始から2回目のラウンド遊技が終了するまでを序盤期間、2回目のラウンド遊技が終了してから8回目のラウンド遊技が終了するまでを中盤期間、8回目のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでの期間を終盤期間としている。さらに、ラウンド数が4回の大当たり遊技では、大当たり遊技の開始から1回目のラウンド遊技が終了するまでを序盤期間、1回目のラウンド遊技が終了してから3回目のラウンド遊技が終了するまでを中盤期間、3回目のラウンド遊技が終了してから大当たり遊技が終了するまでの期間を終盤期間としている。

なお、序盤期間、中盤期間、および終盤期間は、あらかじめ定められた区切り方で区切られる期間であれば、その区切り方は問わず、これらのうちの少なくとも一つの期間にラウンド遊技が含まれなくてもよい。

#### 【0188】

ステップS706では、第2停止予告報知を開始させ、その後に第2停止予告報知開始処理を終了する。

#### 【0189】

このように、本実施形態では、大当たり遊技の中盤期間で遊技停止フラグがONとなった時点、または大当たり遊技の序盤期間で遊技停止フラグがONとなりかつ当該序盤期間が終了して中盤期間となった時点で、第2停止予告報知が開始される。そのため、本実施形態において、第2停止予告報知の実行期間と事前報知の実行期間とが重複し得る。

#### 【0190】

なお、大当たり遊技の終盤期間で遊技停止フラグがONとなった場合には、第2停止予告報知は実行されず、後述する通り、その後に遊技停止報知が開始される。

これによれば、その後に開始される遊技停止報知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、当該場合に第2停止予告報知が実行されないようになることが好ましいが、終盤期間で遊技停止フラグがONとなったことを契機に後述する特殊な報知態様で第2停止予告報知を開始させてもよく、このようにしても、第2停止予告報知に注目させてその後の遊技停止報知を認識させ易くすることができる。

#### 【0191】

また、本実施形態では、上述した第2停止予告報知の開始条件が充足されれば、事前報知が実行されているか否かに関わらず、第2停止予告報知が開始される。

また、図示は省略するが、第2停止予告報知は、大当たり遊技の終了に合わせて終了する。そのため、本実施形態では、第2停止予告報知の実行期間と遊技停止報知の実行期間とが重ならないように構成されている。

#### 【0192】

続いて、図23に示す通り、遊技停止報知開始処理の最初のステップであるステップS802では、遊技停止フラグがONであるか否かを判定し、当該条件が充足された場合にはステップS804に進み、当該条件が充足されなかった場合には遊技停止報知開始処理を終了する。

ステップS804では、大当たり遊技中であるか否かを判定し、当該条件が充足された場合には遊技停止報知開始処理を終了し、当該条件が充足されなかった場合にはステップS806に進む。

10

20

30

40

50

ステップ S 8 0 6 では、遊技停止報知を開始させ、その後に遊技停止報知開始処理を終了する。

#### 【 0 1 9 3 】

このように、本実施形態では、大当たり遊技中を除き、遊技停止フラグが ON となっている時点で遊技停止報知が開始される。特に、大当たり遊技中に遊技停止フラグが ON となつた場合には、当該大当たり遊技の終了に基づいて遊技停止報知が開始される。

#### 【 0 1 9 4 】

以上の通り、本実施形態では、事前報知、導入報知、第 1 停止予告報知、第 2 停止予告報知、および遊技停止報知を駆使することで、従来になかったコンプリート機能に係る状態（遊技停止フラグの状態や、コンプリート機能に係る遊技停止状態が近いこと等）を遊技者に認識させるようにしている。10

#### 【 0 1 9 5 】

<コンプリート機能に係る各報知の実行中における電断復電発生時の挙動について>

次に、図 2 4～図 2 8 を用いて、コンプリート機能に係る各報知（事前報知、第 2 停止予告報知、遊技停止報知）の実行中における電断復電（RAMクリア処理なし）発生時の挙動について、詳細を説明する。

図 2 4 は、事前報知と第 2 停止予告報知が並行して実行されている期間において 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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

図 2 5 は、遊技停止フラグが ON となった後の序盤期間において 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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。20

図 2 6 は、終盤期間の手前で遊技停止フラグが ON となりかつ当該終盤期間において 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の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

図 2 7 は、遊技停止報知の実行中に電断復電が発生した場合の各報知の挙動を示すタイミングチャートである。

図 2 8 ( a ) は、第 2 停止予告報知の特殊な報知態様を示す図であり、図 2 8 ( b ) は、遊技停止報知の特殊な報知態様を示す図である。

なお、図 2 4～図 2 7 で示すタイミングチャートでは、説明の便宜上、電断復電（電断が発生しその後に電源投入が行われること）の実行に要する期間を縦線のみ（電断と電源投入が同時）で示しているが、いわゆる瞬停を除き、当該期間はある程度の時間を要する。30

#### 【 0 1 9 6 】

図 2 4 に示す通り、本実施形態では、第 2 停止予告報知の実行中に 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、当該復電後に当該電断前の第 2 停止予告報知の報知態様（通常の報知態様であり、具体的には第 2 停止予告画像 y g 2 の表示）とは異なる特殊な報知態様で第 2 停止予告報知が再開される。ただし、第 2 停止予告報知の実行中において 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、上述した通り、遊技停止フラグが OFF になるため、当然のことながら、当該場合に第 2 停止予告報知は再開されない。

ここで、第 2 停止予告報知に係る特殊な報知態様とは、図 2 8 ( a ) に示す報知態様であり、当該報知態様では、「右打ちを継続してください この大当たり遊技終了後に本日の遊技が終了します」との特殊停止予告画像 y g 3 がメイン表示部 8 1 に係る表示領域に表示される。40

これによれば、第 2 停止予告報知の実行中（遊技停止フラグが ON の状態）において RAM クリア処理の実行を伴わない電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる。そして、これは、例えば、第 2 停止予告報知の実行中に遊技停止フラグを OFF にするための電断復電（RAM クリア処理の実行を伴うもの）をミスした場合（RAM クリア処理の実行を伴わない電断復電がなされてしまった場合）に、当該ミスの発生を認識させ易くすることに寄与する。

なお、当該効果を奏するにあたっては、第 2 停止予告報知の実行中において RAM クリ50

ア処理の実行を伴わない電断復電が発生した場合の全部で特殊な報知態様で第2停止予告報知が再開される必要は必ずしもなく、当該場合の一部で特殊な報知態様で第2停止予告報知が再開されるようにしてもよい。

#### 【0197】

また、当該効果を奏するにあたり、第2停止予告報知を実行するデバイスは、画像表示装置に限らず、スピーカやランプ等を採用してもよいし、これらの組合せであってもよい。

さらに、本発明において、第2停止予告報知の報知態様が異なるとは、本実施形態のように報知自体の報知態様が異なることに限らず、例えば、第2停止予告報知に係るデバイスで実行される他の報知（当該デバイスに画像表示装置が含まれる場合には、例えば、背景画像が挙げられる）が変化することによって当該第2停止予告報知の認識のし易さが変化することや、第2停止予告報知に係るデバイスとは異なるデバイスで実行される他の報知の実行有無または報知態様が変化することによって当該第2停止予告報知の認識のし易さが変化することや、第2停止予告報知の実行に係るデバイスの数が変化することを含む。これは、後述する遊技停止報知の報知態様を含め、第2停止予告報知以外の報知に係る報知態様が異なることについても同様である。

#### 【0198】

また、図24に示す通り、本実施形態では、事前報知と第2停止予告報知が並行して実行されている期間において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、第2停止予告報知は再開される一方、事前報知は再開されない。

これによれば、これらの報知を並行して実行することで事前報知から第2停止予告報知への繋がりを認識させ易くしつつも、第2停止予告報知の実行中にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる。

#### 【0199】

ただし、事前報知と第2停止予告報知が並行して実行されている期間において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、第2停止予告報知に加え、事前報知を再開させるようにしてもよく、その場合には、再開される事前報知の報知態様を、電断復電前の報知態様よりも認識し難い報知態様（例えば、事前報知画像jgを小さく表示する等）とすることが好ましい。

#### 【0200】

なお、本実施形態では、上述の通り、事前報知と第1停止予告報知についても、これらの報知が並行して実行され得るが、当該状況においてRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電した場合にも、事前報知と第2停止予告報知が並行して実行されている期間において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と同様の挙動となる（図示は省略）。

そのため、当該電断復電が発生した場合に、第2停止予告報知が再開される一方、事前報知が再開されないことで、当該場合において、第2停止予告報知が実行されていることを認識させ易くすることができる。

さらに、当該再開される第2停止予告報知の報知態様を、電断復電前の報知態様とは異なるものとすることで、当該効果を高めることができる。

また、上述した事前報知と第2停止予告報知が並行して実行されている期間において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おける変形例についても、事前報知と第1停止予告報知が並行して実行されている期間において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適用してもよい。

#### 【0201】

よって、遊技機10において、所定報知（第2停止予告報知）は、事前報知と並行して実行され、事前報知および所定報知が並行して実行されている期間において電断しつつその後にRAMクリア処理の実行を伴わない電源投入がなされた場合には、事前報知が再開されない一方、所定報知が再開され得る、と換言できる。

#### 【0202】

さらに、電断前に実行されていた所定報知（第2停止予告報知）の報知態様と、電源投

10

20

30

40

50

入に基づいて再開される所定報知の報知態様と、が異なり得る、と換言できる。

#### 【0203】

続いて、図25に示す通り、本実施形態では、遊技停止フラグがONとなった後の序盤期間（事前報知は実行されているが、第2停止予告報知は開始されない）において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、事前報知は再開されずに、当該序盤期間が終了したタイミングで第2停止予告報知が開始される。

これによれば、当該電断復電以降に実行される第2停止予告報知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り、第2停止予告報知が開始されるタイミングは、当該電断復電後の序盤期間の終了時（中盤期間の開始時）であることが好ましいが、当該タイミングは、当該序盤期間の終了後の任意のタイミングであってもよく、これは、当該電断復電がない場合も同様である。10

#### 【0204】

特に、本実施形態では、遊技停止フラグがONとなった後の序盤期間において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開始される第2停止予告報知は、上述した特殊な報知態様となる。

これによれば、RAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる。

#### 【0205】

続いて、図26に示す通り、本実施形態では、終盤期間の手前（大当たり遊技の序盤期間または中盤期間のいずれであってもよいが、この例では中盤期間）で遊技停止フラグがONとなり、その後に終盤期間において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、事前報知に加え、第2停止予告報知も再開されず、当該大当たり遊技の終了後に遊技停止報知が開始される。20

これによれば、終盤期間にRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生したときに、遊技停止報知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、第2停止予告報知を再開させないようにすることができるが、当該復電を契機に特殊な報知態様で第2停止予告報知を再開させてもよく、このようにしても、第2停止予告報知に注目させてその後の遊技停止報知を認識させ易くすることができる。30

#### 【0206】

続いて、図27に示す通り、本実施形態では、遊技停止報知の実行中に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、当該復電後に当該電断前の遊技停止報知の報知態様（通常の報知態様であり、具体的には通常遊技停止画像t g 1の表示）とは異なる特殊な報知態様で遊技停止報知が再開される。ただし、遊技停止報知の実行中において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、上述した通り、遊技停止フラグがOFFになるため、当然のことながら、当該場合に遊技停止報知は再開されない。

ここで、遊技停止報知に係る特殊な報知態様とは、図28（b）に示す報知態様であり、当該報知態様では、「コンプリート機能による遊技停止中です RAMクリアして下さい」との特殊遊技停止画像t g 2がメイン表示部81に係る表示領域に表示される。40

これによれば、遊技停止報知の実行中（遊技停止状態）においてRAMクリア処理の実行を伴わない電断復電が発生したことを認識させ易くすることができる。そして、これは、例えば、遊技停止報知の実行中に遊技停止フラグをOFFにするための電断復電（RAMクリア処理の実行を伴うもの）をミスした場合（RAMクリア処理の実行を伴わない電断復電がなされてしまった場合）に、当該ミスの発生を認識させ易くすることに寄与する。

なお、当該効果を奏するにあたっては、遊技停止報知の実行中において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の全部で特殊な報知態様で遊技停止報知が再開される必要は必ずしもなく、当該場合の一部で特殊な報知態様で遊技停止報知が再開されるようにしてもよい。

### 【0207】

また、本実施形態では、図24に示す通り、第2停止予告報知の実行中に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、当該復電のタイミングよりも後のタイミング（具体的には、当該復電から時間 $t_1$ が経過したタイミング）で第2停止予告報知が再開される。一方、図27に示す通り、遊技停止報知の実行中に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、当該復電のタイミング（意図せぬ処理遅延による遅れは許容したタイミング）で遊技停止報知が再開される。

これによれば、復電のタイミングを基準としたこれらの報知の再開タイミングを異ならせることで、これらの報知の違い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、第2停止予告報知の再開タイミングを復電のタイミングとし、遊技停止報知の再開タイミングを復電のタイミングよりも後のタイミングとしてもよい。10

また、上述した再開タイミングの違いは、必ず生じさせる必要はなく、一部で当該違いが生じるように構成されていればよい。さらに、上述した復電のタイミングよりも後のタイミングとは、当該復電のタイミングからの時間経過によって定まるタイミングに限らず、例えば、新たなラウンド遊技の開始（第2停止予告報知が当該後のタイミングで再開される場合に対応）や、予定していた賞球がすべて払出されたタイミング（遊技停止報知が当該後のタイミングで再開される場合に対応）等、当該復電のタイミングよりも後に遊技の進行に係る任意の条件が充足されたタイミングとしてもよい。

### 【0208】

特に、本実施形態では、上述した第2停止予告報知の再開タイミングが復電のタイミングよりも後のタイミングであり、かつ遊技停止報知の再開タイミングが復電のタイミングである。20

これによれば、無駄な遊技操作（操作ハンドル31に対する操作）を抑制することができる。

### 【0209】

また、上述した通り、第2停止予告報知は、大当たり遊技の終了に合わせて終了する。そのため、本実施形態では、第2停止予告報知の実行期間と遊技停止報知の実行期間とが重ならないように構成されている。すなわち、本実施形態では、第2停止予告報知の実行が終了した以後に遊技停止報知が開始される。30

これによれば、第2停止予告報知および遊技停止報知のそれぞれを認識させ易くすることができる。

### 【0210】

特に、本実施形態では、図24～図27に示す通り、第2停止予告報知が終了してから（大当たり遊技が終了してから）時間 $t_2$ が経過した後に遊技停止報知が開始される。

これによれば、上述した第2停止予告報知および遊技停止報知のそれぞれを認識させ易くする効果をより高めることができる。

なお、当該効果を奏するにあたり、第2停止予告報知が終了してから遊技停止報知が開始されるまでの期間は、時間経過によって定義される必要はなく、第2停止予告報知の終了タイミングと予定していた賞球がすべて払出されたタイミングとによって定義される等、あらかじめ定められた条件によって定義されれば、その内容は問わない。40

### 【0211】

<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。

### 【0212】

まず、上述したコンプリート機能に関連する閾値は、本実施形態で説明した大小関係を維持していれば、いずれの値を採用してもよい。

### 【0213】

また、本実施形態において、アウト玉およびセーフ玉は、いずれも、RAMクリア処理の実行を伴う電断復電によって初期値が設定され、RAMクリア処理の実行を伴わない電50

断復電では初期値が設定されずに現在の値が維持されるが、アウト玉およびセーフ玉のいずれも、RAMクリア処理の実行を伴わない電断復電によって初期値が設定されるようにしてもよい。この場合には、上述した所定報知に対して第2停止予告報知を当て嵌めることができる。

#### 【0214】

また、本実施形態において、コンプリート機能を制御するコンプリート機能制御手段190は、主制御基板100が有する機能構成であったが、当該コンプリート機能を制御する機能構成の一部または全部を主制御基板100とは別に設けた別基板（遊技機10に内蔵されていない基板も含む）で実現してもよい。この場合の当該別基板から第1副制御基板200への情報伝達には、当該別基板と主制御基板100とを接続して当該主制御基板から第1副制御基板200へ情報伝達可能としてもよいし、当該別基板と第1副制御基板200を直接接続するように構成してもよい。

10

#### 【0215】

また、上述した事前報知、導入報知、第1停止予告報知、第2停止予告報知、および遊技停止報知等は、いずれも、画像表示装置（本実施形態では、メイン表示部81）によって実現されるものとして説明したが、これらの報知の一部または全部を、ランプやスピーカ等の画像表示装置とは異なるデバイスで実現するようにしてもよいし、異なる複数のデバイスで実行されるようにしてもよい。この際、少なくともコンプリート機能に関連する報知（事前報知、導入報知、第1停止予告報知、第2停止予告報知、および遊技停止報知）は、同一のデバイスで実行されるようにすることが好ましい。

20

#### 【0216】

また、上述した本実施形態は、遊技停止フラグがONとなっても序盤期間では第2停止予告報知が開始されずに、当該序盤期間から続く中盤期間において第2停止予告報知が開始されるように構成されているが、これに限らず、上述した各発明を阻害しない範囲で、序盤期間において第2停止予告報知が開始されるようにしてもよい。

#### 【0217】

また、上述した本実施形態は、終盤期間において遊技停止フラグがONとなった場合に、当該終盤期間において第2停止予告報知が開始されないように構成されているが、これに限らず、上述した各発明を阻害しない範囲で、終盤期間において遊技停止フラグがONとなった場合に、当該終盤期間において第2停止予告報知が開始されるようにしてもよい。

30

#### 【0218】

また、上述した特殊な報知態様の第2停止予告報知が開始された場合には、所定期間（時間経過によって定義される期間等、当該期間の終了条件は問わない）の経過後に報知態様をさらに変化させるようにしてもよく、当該変化後の報知態様は通常の報知態様であってもよい。

これによれば、第2停止予告報知を認識させ易くすることができる。特に、当該変化後の報知態様を通常の報知態様として、第2停止予告報知として通常の報知態様を意識している遊技者に第2停止予告報知が実行されていることを理解させ易くすることができる。これは、上述した第1停止予告報知においても同様である。

#### 【0219】

同様に、上述した特殊な報知態様の遊技停止報知が開始された場合には、所定期間の経過後に報知態様をさらに変化させるようにしてもよく、当該変化後の報知態様は通常の報知態様であってもよい。

40

これによれば、遊技停止報知を認識させ易くすることができる。特に、当該変化後の報知態様を通常の報知態様として、遊技停止報知として通常の報知態様を意識している遊技者に遊技停止報知が実行されていることを理解させ易くすることができる。

#### 【0220】

また、上記コンプリート機能による遊技停止状態の設定時には、図柄表示装置90を構成するLEDの全部または一部（例えば、第1特別図柄表示装置91および第2特別図柄表示装置92のみ）を消灯または全点灯（電源投入時を除いて通常の遊技ではいずれの態

50

様も発生しない)させてもよく、これによれば、主制御基板 100 と第 1 副制御基板 200 との通信に異常が発生する等の事由によって第 1 副制御基板 200 で実行が管理される遊技停止報知が実行されない場合であっても、遊技停止状態が設定されたことを認識させることができる。

#### 【0221】

また、本実施形態における事前報知画像  $j_g$  は、差玉数が 95000 個以上となった以後は、少なくとも差玉数が 100000 個に到達するまで表示が継続するが、常時表示されている必要は必ずしもない。

具体的には、図柄変動および大当たり遊技のいずれも実行されていない、いわゆる待機デモ中の少なくとも一部の期間では表示されないようにしてもよい。

これによれば、差玉数が 95000 個に到達しておらず事前報知が実行されていない状態よりも遊技がなされない可能性が高い事前報知が実行されている状態(待機デモに移行している可能性が高い状態)において、事前報知画像  $j_g$  の表示に起因した焼き付けを抑えることができる。

さらに、待機デモが、当該待機デモに移行する前に停止表示されていた装飾図柄の組合せが表示されている状態(いわゆる、図柄デモ)と、当該装飾図柄の組合せが表示されておらず、機種紹介等のムービーが流されている状態(いわゆる、ムービーデモ)と、で構成されることを前提とすれば、遊技者に事前報知を認識させ易くする観点で、前者の状態では事前報知画像  $j_g$  が表示される一方、後者の状態では事前報知画像  $j_g$  が表示されないようにすることが好ましい。

#### 【0222】

また、本実施形態において、保留連演出および V 図柄揃いは、いずれも、その実行有無を決定するにあたり、保留内にある大当たりまたは小当たりに係る停止図柄の種類は問わなかつたが、これらの演出によって存在が特定される対象に係る停止図柄を、最も有利度が高い大当たり遊技(本実施形態では、ラウンド数が 10 の大当たり遊技)が生起されるものに限定してもよい。

#### 【0223】

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

#### 【0224】

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

#### 【0225】

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

また、本実施形態において図示した抽選テーブルにおける各抽選値は一例であつて、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。

#### 【0226】

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、3 s)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

10

20

30

40

50

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。

【0227】

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。

【0228】

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。

【0229】

<付記>

本実施形態は、次のような技術思想を包含する。

(1)

入賞口への遊技球の入賞が発生したときに当該入賞口に対応する数の遊技球が付与され、前記入賞に係る遊技球の付与数であるセーフ玉および遊技球の使用数であるアウト玉を用いて導出される差玉数が特定閾値以上となったことに基づいて遊技停止がなされる遊技機であって、

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、

前記報知制御手段は、

前記差玉数が前記特定閾値よりも小さい第一閾値以上となったことに基づいて、事前報知を開始させ、

有利な特定事象の発生前に、当該特定事象が生起されることを報知する特定報知を実行させることが可能であり、

前記差玉数が前記第一閾値以上となって前記事前報知が開始されてから前記遊技停止がなされるまでの所定期間の少なくとも一部の期間である第一期間において、前記特定報知の実行が制限または規制され、

前記特定閾値と前記第一閾値との差は、一回の大当たり遊技において大入賞口への遊技球の入賞によって付与される遊技球の総数よりも大きい、

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、

前記事前報知の実行中において、前記差玉数が前記第一閾値よりも小さい第二閾値を下回った場合の少なくとも一部では、当該事前報知が終了し、

前記所定期間のうちの前記差玉数が前記第二閾値以上前記第一閾値未満の期間である第二期間では、前記特定報知の実行が制限されずかつ規制もされない、

ことを特徴とする遊技機。

(3)

上記(2)に記載の遊技機であって、

前記第一期間は、前記所定期間から前記第二期間を除いた期間の少なくとも一部であり、前記報知制御手段は、前記第一期間において所定報知を実行させることができあり、

前記所定報知は、前記第一期間以外で実行されない、

ことを特徴とする遊技機。

(4)

上記(3)に記載の遊技機であって、

前記第一期間は、前記所定期間から前記第二期間を除いた期間の一部であって前記遊技停止に繋がる期間であり、

前記第一期間において、前記特定報知の実行が規制され、

前記所定期間から前記第一期間および前記第二期間を除いた第三期間では、前記特定報

10

20

30

40

50

知の実行が制限される、  
ことを特徴とする遊技機。

( 5 )

上記(3)又(4)に記載の遊技機であって、  
前記所定報知は、前記事前報知と並行して実行され、  
前記事前報知および前記所定報知が並行して実行されている期間において電断しつつその後にRAMクリア処理の実行を伴わない電源投入がなされた場合には、前記事前報知が再開されない一方、前記所定報知が再開され得る、  
ことを特徴とする遊技機。

( 6 )

上記(5)に記載の遊技機であって、  
電断前に実行されていた前記所定報知の報知態様と、電源投入に基づいて再開される前記所定報知の報知態様と、が異なり得る、  
ことを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【0230】

10 遊技機	10
15 外枠	
17 中枠	
20 前枠	20
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	30
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	40
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	
45 開閉カバー	
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	
50 遊技盤	50

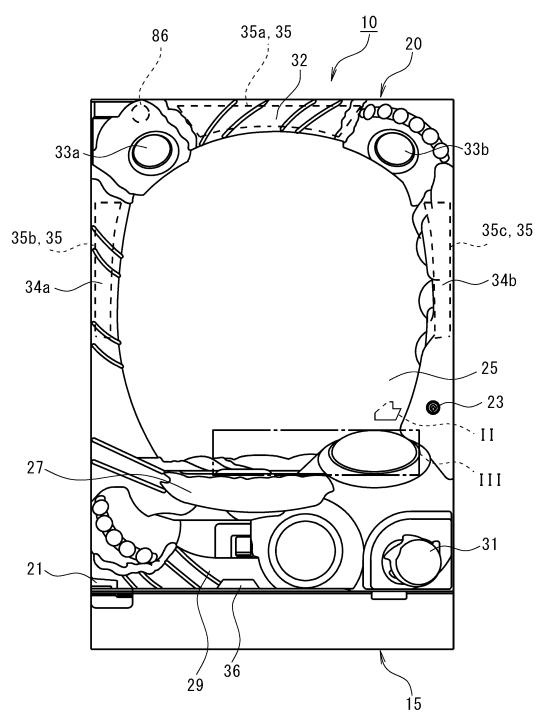
5 0 a 遊技領域	
5 1 外レール	
5 2 風車	
5 3 内レール	
5 4 保護部材	
5 5 大入賞口	
5 7 第1始動口	
5 9 第2始動口	
6 1 普通電動役物	10
6 2 普通電動役物ソレノイド	
6 3 ゲート	
6 5 特別電動役物	
6 6 特別電動役物ソレノイド	
6 7 一般入賞口	
6 7 a 左一般入賞口	
6 7 b 右一般入賞口	
6 9 アウト口	
7 0 第1始動口センサ	
7 1 第2始動口センサ	
7 2 大入賞口センサ	20
7 3 一般入賞口センサ	
7 4 ゲートセンサ	
7 5 アウト球センサ	
7 6 中枠開扉センサ	
7 7 前枠開扉センサ	
8 0 演出表示装置	
8 1 メイン表示部	
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	30
8 2 c 右サブ表示部	
9 0 図柄表示装置	
9 1 第1特別図柄表示装置	
9 2 第2特別図柄表示装置	
9 3 普通図柄表示装置	
9 4 第1特別図柄保留ランプ	
9 5 第2特別図柄保留ランプ	
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	40
1 0 2 R O M	
1 0 3 R A M	
1 0 4 I / O ポート	
1 0 5 亂数回路	
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	50

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	10
1 7 0	メインコマンド管理手段	
1 7 5	復電処理実行手段	
1 7 6	復帰状態設定手段	
1 7 9	遊技可能状態移行手段	
1 8 0	電断処理実行手段	
1 9 0	コンプリート機能制御手段	
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	20
2 0 4	I / O ポート	
2 0 9	第1副制御基板ケース	
2 1 0	サブ乱数発生手段	
2 2 0	通常演出制御手段	
2 2 1	演出モード制御手段	
2 2 2	演出ルート決定手段	
2 2 3	サブ保留制御手段	
2 2 4	先読み演出制御手段	
2 2 5	演出内容決定手段	
2 2 6	装飾図柄制御手段	30
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	
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	40
3 0 4	I / O ポート	
3 0 9	第2副制御基板ケース	
3 1 0	音声制御基板	
3 1 1	C P U	
3 1 2	R O M	
3 1 3	R A M	
3 1 4	I / O ポート	
4 0 0	払出制御基板	
4 0 9	払出制御基板ケース	
5 0 0	電源制御基板	50

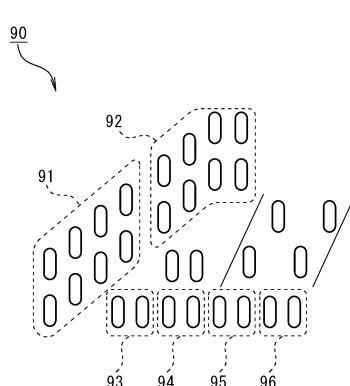
5 0 1 通常電源回路  
 5 0 2 バックアップ電源回路  
 5 0 3 電断検出回路  
 5 0 9 電源制御基板ケース  
 8 1 1 表示領域  
 8 1 2 表示領域  
 8 1 3 表示領域  
 X 第1流路  
 Y 第2流路  
 d g 導入報知画像  
 j g 事前報知画像  
 t g 1 通常遊技停止画像  
 t g 2 特殊遊技停止画像  
 y g 1 第1停止予告画像  
 y g 2 第2通常停止予告画像  
 y g 3 特殊停止予告画像

【図面】

【図1】



【図2】



10

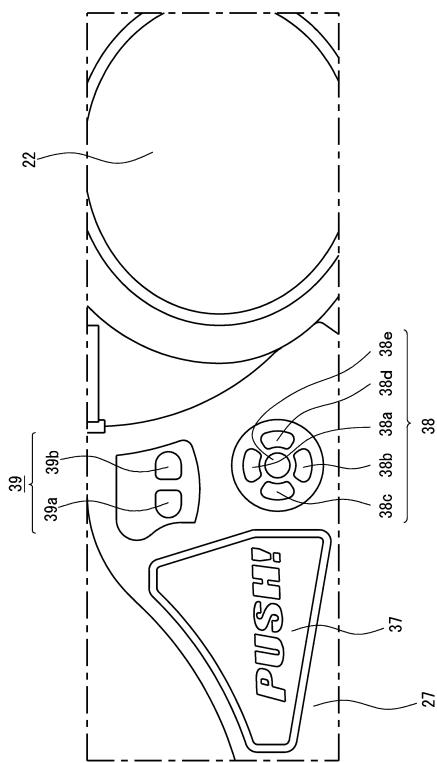
20

30

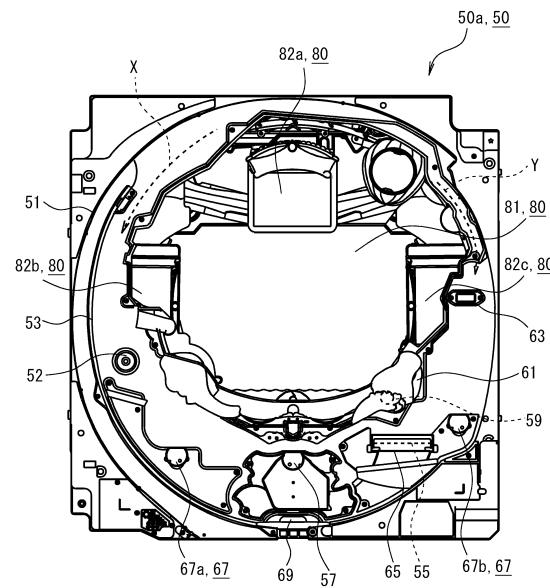
40

50

【図3】



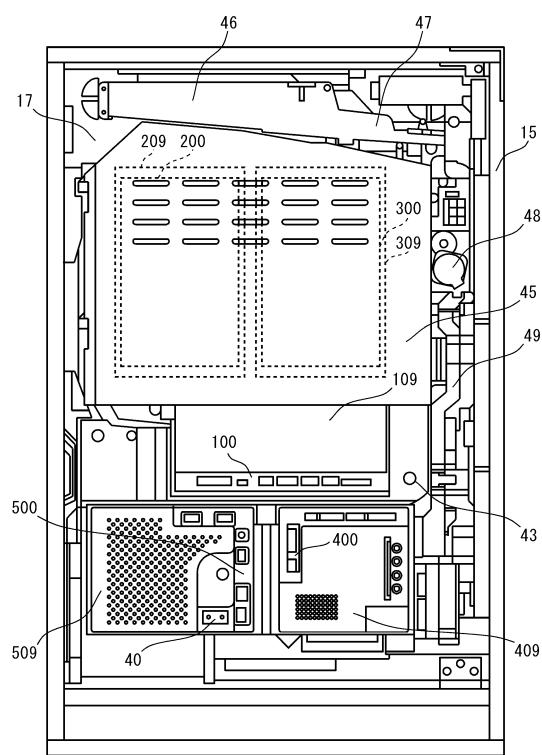
【図4】



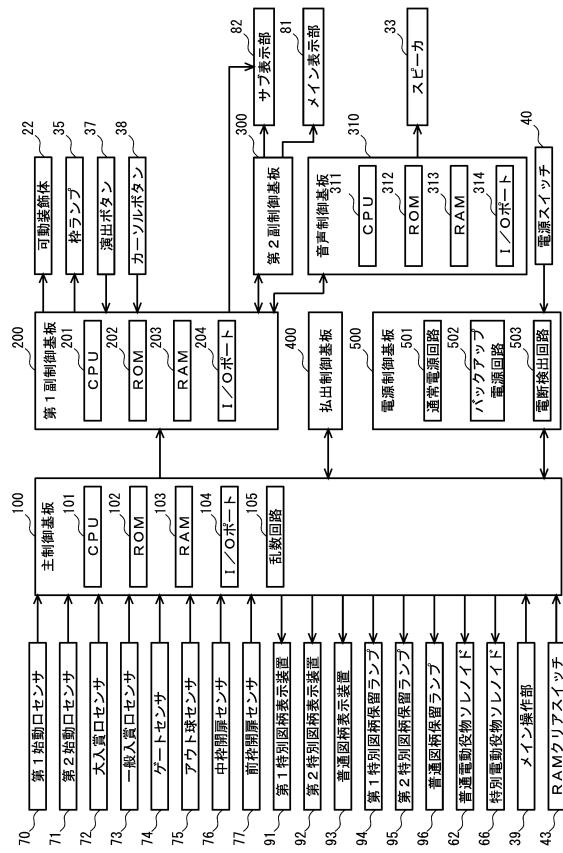
10

20

【図5】



【図6】



30

40

50

【図 7】

主制御基板 1 0 0
入球判定手段 1 1 0
メイン乱数発生手段 1 1 5
メイン保留制御手段 1 2 0
事前判定手段 1 2 5
特図抽選手段 1 3 0
特図当否判定手段 1 3 1
特図停止図柄抽選手段 1 3 2
特図変動パターン導出手段 1 3 3
普図抽選手段 1 3 5
大当たり遊技制御手段 1 4 0
図柄表示制御手段 1 4 5
電動役物制御手段 1 5 0
遊技状態制御手段 1 5 5
メイン情報記憶手段 1 6 0
メインエラー制御手段 1 6 5
メインコマンド管理手段 1 7 0
復電処理実行手段 1 7 5
復帰状態設定手段 1 7 6
遊技可能状態移行手段 1 7 9
電断処理実行手段 1 8 0
コンプリート機能制御手段 1 9 0

第 1 副制御基板 2 0 0
サブ乱数発生手段 2 1 0
通常演出制御手段 2 2 0
演出モード制御手段 2 2 1
演出ルート決定手段 2 2 2
サブ保留制御手段 2 2 3
先読み演出制御手段 2 2 4
演出内容決定手段 2 2 5
装飾図柄制御手段 2 2 6
大当たり演出制御手段 2 2 7
サブエラー制御手段 2 3 0
ランプ制御手段 2 4 0
可動役物制御手段 2 4 5
サブ情報記憶手段 2 6 0
サブコマンド管理手段 2 7 0

【図 8】

(a) 特図当否判定用

	抽選値	
	特図 1	特図 2
大当たり	2 0 5	2 0 5
小当たり	—	1 8 2 0

(b) 特図 1 停止図柄抽選用 (大当たり時)

	抽選値	R 数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄 A	1 0 0	1 0	高確	8 0 回
図柄 B	9 0 0	4	高確	4 0 回

(c) 特図 2 停止図柄抽選用 (小当たり時)

	抽選値	R 数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄 a	7 0 0	1 0	高確	8 0 回
図柄 b	3 0 0	4	高確	8 0 回

(d) 特図 2 停止図柄抽選用 (大当たり時)

	抽選値	R 数	普図 抽選状態	普図高確に係る 規定回数
図柄 c	1 0 0 0	1 0	高確	8 0 回

10

20

30

40

【図 9】

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

特図変動 パターン	抽選値	
	ハズレ	大当たり
H N P	9 0 0	—
H R P	5 2	—
H S P 1 - A	1 3	—
H S P 1 - B	1 1	—
H S P 2 - A	9	—
H S P 2 - B	7	—
H S P 3 - A	5	—
H S P 3 - B	3	—
A S P 1 - A	—	9 0
A S P 1 - B	—	1 1 0
A S P 2 - A	—	1 3 5
A S P 2 - B	—	1 6 5
A S P 3 - A	—	1 8 0
A S P 3 - B	—	2 2 0
A S P - C	—	1 0 0

(b) 特図変動パターン導出状態 P A かつ H N P 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 (m s)	抽選値			
		保 3	保 2	保 1	保 0
H N P - A	3 2 0 0	1 0 0 0	1 5 0	5 0	—
H N P - B	5 6 0 0	—	8 5 0	1 5 0	5 0
H N P - C	8 0 0 0	—	—	8 0 0	1 0 0
H N P - D	1 1 2 0 0	—	—	—	8 5 0

【図 10】

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

特図変動 パターン	抽選値	
	ハズレ	大当たり／小当たり
H N P	9 6 0	—
H S P - D	2 0	—
H S P - E	1 5	—
H S P - F	5	—
A S P - D	—	5 0 0
A S P - E	—	3 5 0
A S P - F	—	1 5 0

(b) 特図変動パターン導出状態 P B かつ H N P 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 (m s)	抽選値			
		保 3	保 2	保 1	保 0
H N P - E	3 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	1 0 0 0	—
H N P - F	1 5 0 0 0	—	—	—	1 0 0 0

50

【図 1 1】

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

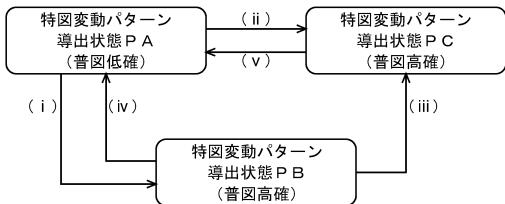
特図 変動 バターン	抽選値	
	ハズレ	大当り／小当り
HNP	950	—
HSP-G	25	—
HSP-H	15	—
HSP-I	10	—
ASP-G	—	500
ASP-H	—	350
ASP-I	—	150

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

特図変動 バターン	変動時間 (ms)	抽選値			
		保3	保2	保1	保0
HNP-G	2000	1000	1000	1000	—
HNP-H	10000	—	—	—	1000

【図 1 2】

(a)



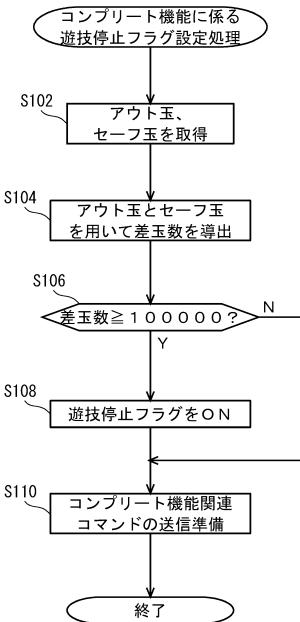
(b)

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

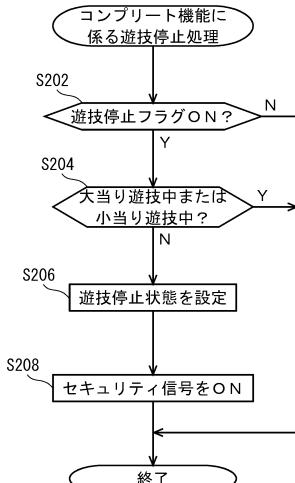
10

20

【図 1 3】



【図 1 4】

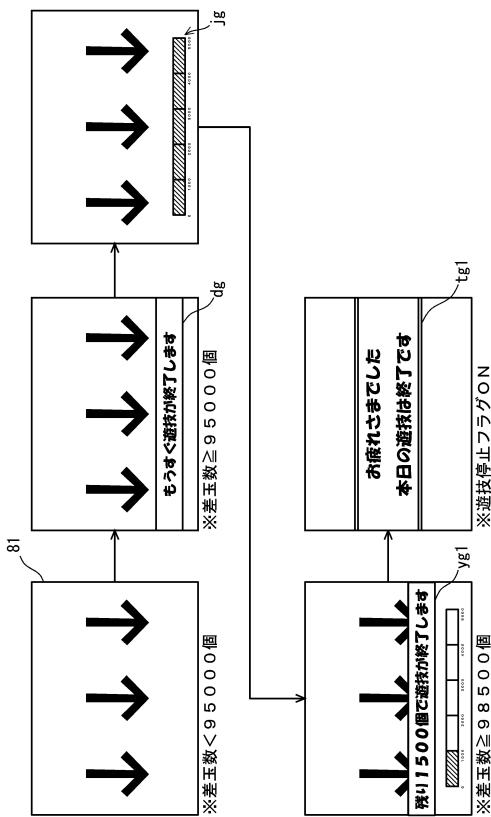


30

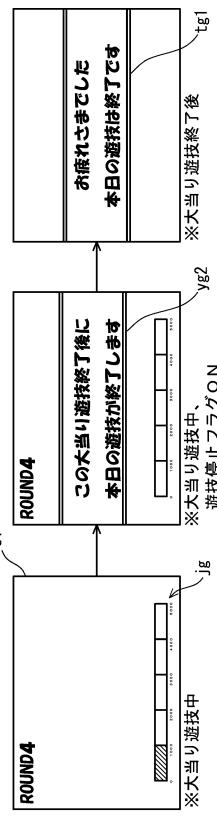
40

50

【図15】



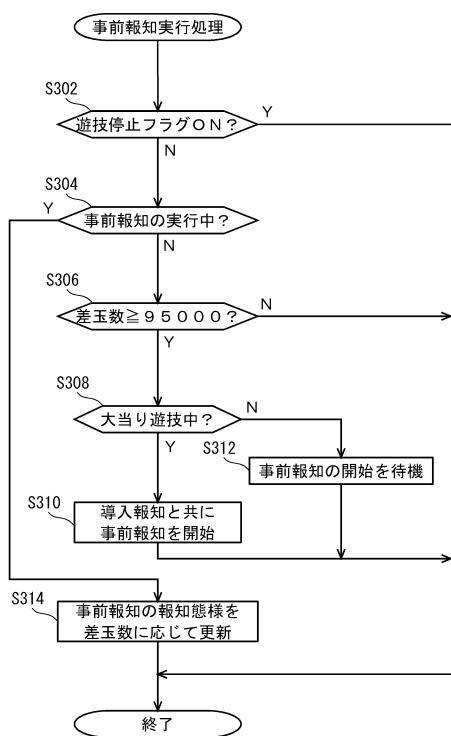
【図16】



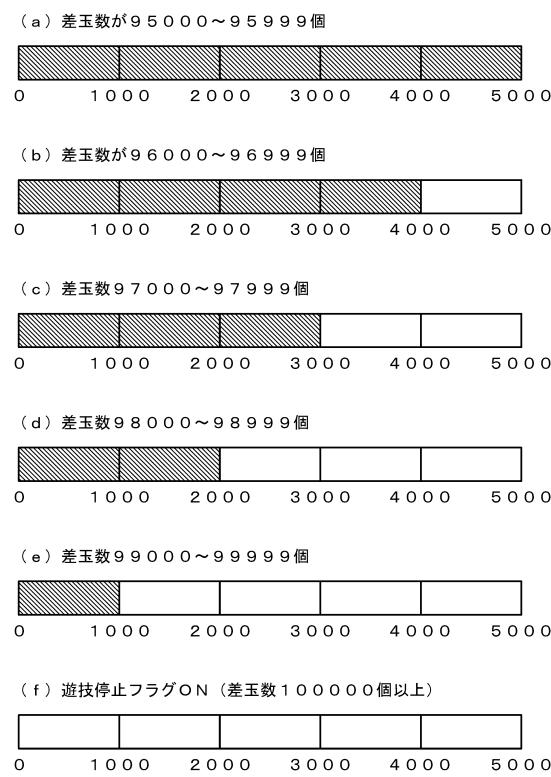
10

20

〔図 17〕



【図18】

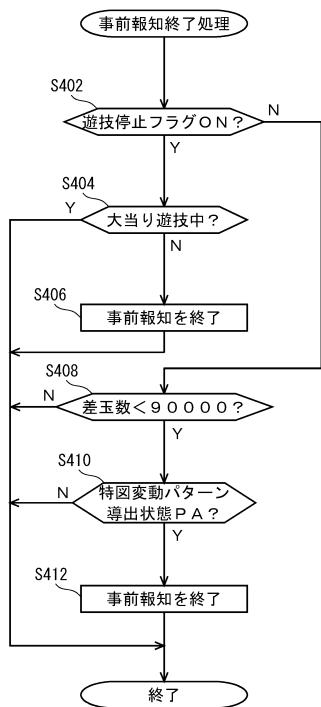


30

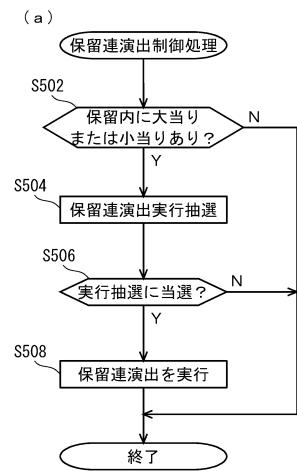
40

50

【図19】



【図20】



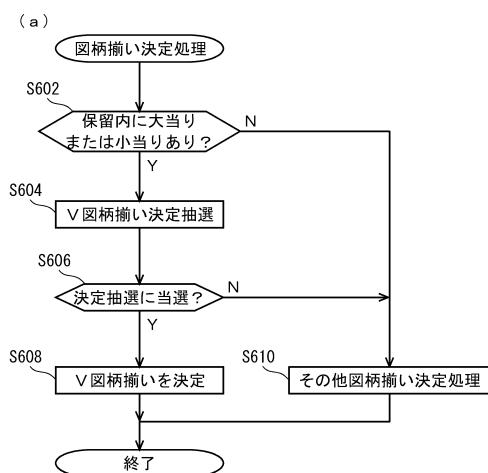
(b) Reservation lottery execution draw selection table

	差玉数		
	~94999	95000~ ~98499	98500~
当選	500	300	0
非当選	500	700	1000

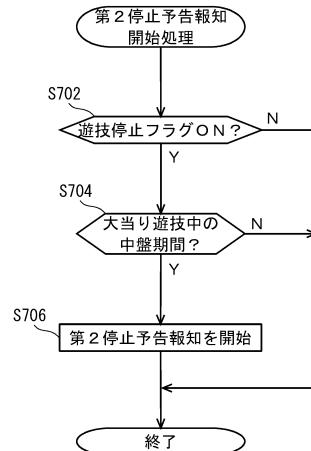
10

20

【図21】



【図22】



30

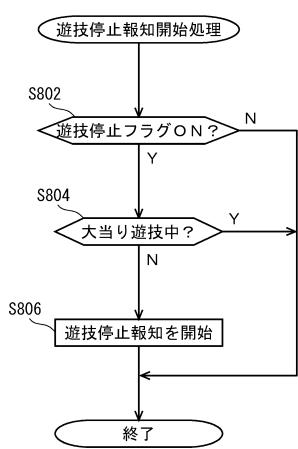
40

(b) V pattern matching decision draw selection table

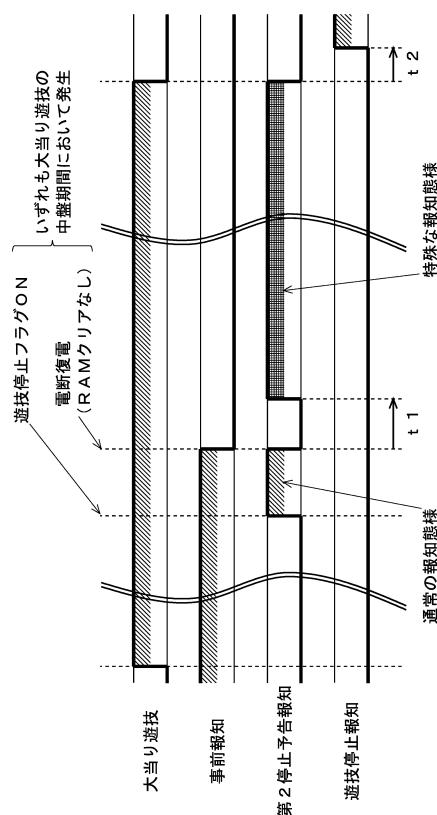
	差玉数	
	~94999	95000~
当選	700	0
非当選	300	1000

50

【図 2 3】



【図 2 4】



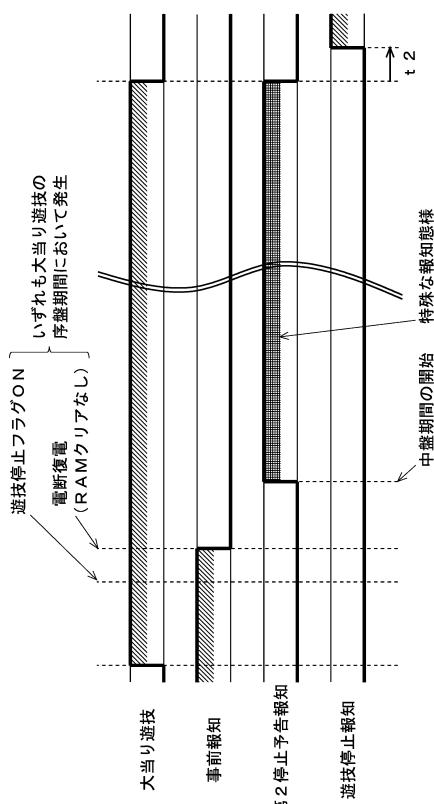
10

20

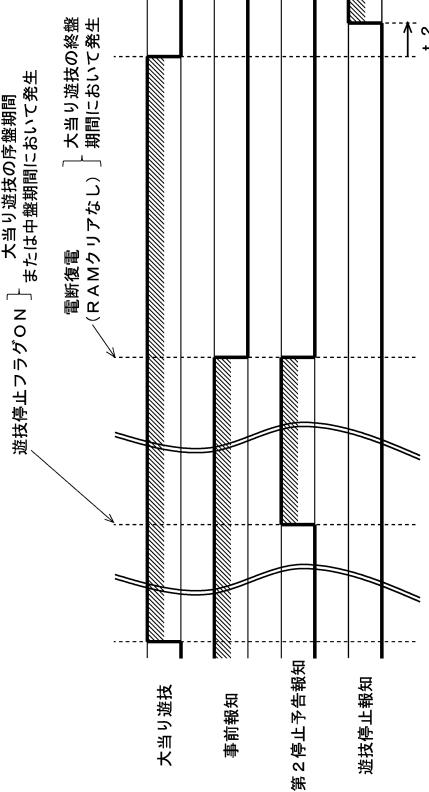
30

40

【図 2 5】

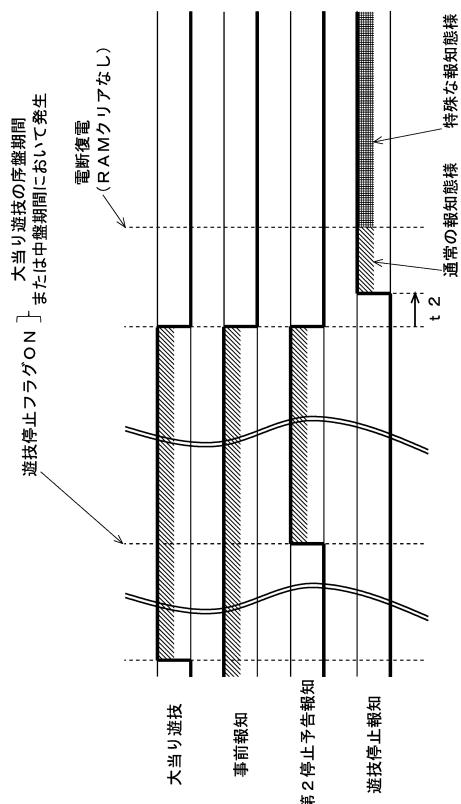


【図 2 6】

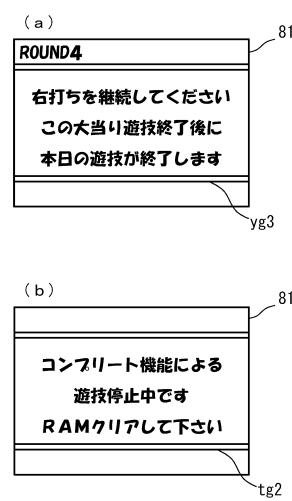


50

【図27】



【図28】



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 浜田慎一  
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 杉崎正範  
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 知念要  
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 奥園孝太  
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 堀池勇太  
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 松永崇  
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 吉田徹  
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 山田佳治  
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 岩本勲  
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 田房英樹  
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 中島優  
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 加古剛生  
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 川北雄大  
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 達井真嘉  
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 堀井大介  
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 下村輝秋  
(56)参考文献 特開2023-080805(JP,A)  
特開2023-109370(JP,A)  
「安全装置(コンプリート機能)の搭載要件(案)(Ver.104)」、「コンプリート機能」に関する技術資料、日本遊技機工業組合、2022年04月06日、p.1-2,5  
(58)調査した分野 (Int.Cl., DB名)  
A 63 F 7 / 02