

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号

特許第7235093号

(P7235093)

(45)発行日 令和5年3月8日(2023.3.8)

(24)登録日 令和5年2月28日(2023.2.28)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全279頁)

(21)出願番号	特願2021-190213(P2021-190213)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和3年11月24日(2021.11.24)		株式会社三洋物産
(62)分割の表示	特願2017-244525(P2017-244525)		愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2
	)の分割		1号
原出願日	平成29年12月20日(2017.12.20)	(74)代理人	100121821
(65)公開番号	特開2022-16588(P2022-16588A)		弁理士 山田 強
(43)公開日	令和4年1月21日(2022.1.21)	(72)発明者	徳丸 順一
審査請求日	令和3年12月22日(2021.12.22)		愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2
			1号 株式会社サンスリー内
		審査官	岡崎 彦哉

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】

遊技領域に設けられた始動入球部と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
絵柄を可変表示可能な表示部を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段と、
前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が記憶上限数に達していない状況下にて前記始動入球部への1の入球が発生した場合に保留表示領域にて所定の順で1の所定の特定画像が追加表示されるように前記所定の特定画像の表示制御を行う保留表示制御手段と
を備え、
前記保留表示領域の表示形態として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を遊技者が認識可能な第1表示形態と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数と遊技に関する情報であって且つ前記数とは異なる所定の遊技情報とを遊技者が認識可能な第2表示形態とが設けられており、

10

20

前記保留表示制御手段は、所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記表示形態を前記第1表示形態から前記第2表示形態に切り替える表示形態切替手段を有し、
前記保留表示領域は、前記所定の特定画像を各々に表示可能な複数の領域を有してなり、
前記第1表示形態及び前記第2表示形態は、複数の前記領域の配置パターンが相違してい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、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、
遊技領域に設けられた始動入球部と、
前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する情報取得手段と、
前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段と、
絵柄を変表示可能な表示部を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が記憶上限数に達していない状況下にて前記始動入球部への1の入球が発生した場合に保留表示領域にて所定の順で1の所定の特定画像が追加表示されるように前記所定の特定画像の表示制御を行う保留表示制御手段と

を備え、

前記保留表示領域の表示形態として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を遊技者が認識可能な第1表示形態と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数と遊技に関する情報であって且つ前記数とは異なる所定の遊技情報とを遊技者が認識可能な第2表示形態とが設けられており、

10

20

30

40

50

前記保留表示制御手段は、所定の切替条件が成立したことに基づいて、前記表示形態を前記第1表示形態から前記第2表示形態に切り替える表示形態切替手段を有し、
前記保留表示領域は、前記所定の特定画像を各々に表示可能な複数の領域を有してなり、前記第1表示形態及び前記第2表示形態は、複数の前記領域の配置パターンが相違していることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機を前方から見た斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図5】内枠の構成を示す正面図である。

【図6】遊技盤ユニットの構成を示す正面図である。

【図7】遊技盤ユニットを後方から見た斜視図である。

【図8】内枠の構成を示す背面図である。

【図9】パチンコ機の背面図である。

【図10】裏パックユニットを示す正面図である。

【図11】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図12】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図13】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図14】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。

【図15】設定毎の当選確率を示す概略図である。

【図16】低確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。

【図17】高確率モード用の当否テーブルを示す概略図である。

【図18】(a)、(b)振分テーブルを示す概略図、(c)当たり種別とサポートモードとの関係を示す概略図である。

【図19】主制御装置のMPUによるメイン処理を示すフローチャートである。

【図20】主制御装置のMPUによるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図21】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図22】情報取得処理を示すフローチャートである。

【図23】主制御装置のMPUによる通常処理を示すフローチャートである。

【図24】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図25】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図26】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図27】変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図28】遊技状態移行処理を示すフローチャートである。

【図29】報知・演出制御装置及び表示制御装置に係る電氣的構成を示すブロック図である。

【図30】報知・演出制御装置のMPUによる変動表示制御処理を示すフローチャートである。

【図31】変動用開始処理を示すフローチャートである。

【図32】(a)変動表示態様の種類を示す概略図、(b)各変動表示態様の概要を示す概略図である。

【図33】監視装置及びそれに関連する構成を示すブロック図である。

【図34】主制御装置及びそれに関連する構成を示すブロック図である。

【図35】主制御装置のMPUにて実行される設定変更用処理を示すフローチャートである。

10

20

30

40

50

【図 3 6】設定変更の可否の切り替わりを示すタイミングチャートである。

【図 3 7】(a) 第 2 の実施の形態における初期コマンド出力処理を示すフローチャート、(b) 設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 3 8】(a) 初期コマンド及び設定変更コマンドに含まれるコードを示す概略図、(b) 賞球コマンド設定処理を示すフローチャート、(c) 賞球コマンドに含まれる情報を示す概略図である。

【図 3 9】(a) 払出制御装置の MPU にて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャート、(b) 第 3 の実施の形態における監視装置にて実行される設定値対比処理を示すフローチャートである。

【図 4 0】(a) 第 4 の実施の形態における報知・演出制御装置の MPU にて実行される異常報知用設定処理を示すフローチャート、(b) 報知・演出制御装置の MPU にて実行される異常報知用処理を示すフローチャートである。

10

【図 4 1】(a) 一般入賞口への入賞確率を示す概略図、(b) 入賞確率と設定との関係を示す概略図である。

【図 4 2】設定毎の正常範囲の違いを示す概略図である。

【図 4 3】(a) 第 5 の実施の形態における監視装置を示す概略図、(b) 監視装置の一時記憶領域に記憶される情報を示す概略図である。

【図 4 4】報知・演出制御装置の MPU にて実行される異常報知用処理を示すフローチャートである。

【図 4 5】設定と参照情報との関係を示す概略図である。

20

【図 4 6】(a) 第 6 の実施の形態における電氣的構成を示す概略図、(b) 設定値と補正係数との関係とを示す概略図である。

【図 4 7】第 7 の実施の形態における報知・演出制御装置の MPU にて実行される異常報知用処理を示すフローチャートである。

【図 4 8】異常報知の流れを示すタイミングチャートである。

【図 4 9】報知・演出制御装置の MPU にて実行される異常報知解除用処理を示すフローチャートである。

【図 5 0】監視装置を示す概略図である。

【図 5 1】第 8 の実施の形態における主制御装置の MPU にて実行される異常報知解除用処理を示すフローチャートである。

30

【図 5 2】設定変更用処理を示すフローチャートである。

【図 5 3】メイン処理を示すフローチャートである。

【図 5 4】(a) 第 9 の実施の形態における設定値を示す情報の送受信に係る構成を示すブロック図、(b) 報知・演出制御装置の MPU にて実行される外れリーチ発生用の演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 5 5】表示演出の流れを示す概略図である。

【図 5 6】外れスーパーリーチ C が実行される場合の設定値と図柄組合せとの関係を示す概略図である。

【図 5 7】設定示唆可否決定テーブルを示す概略図である。

【図 5 8】(a) 第 10 の実施の形態における保留数と図柄組合せの停止表示時間との関係を示す概略図、(b) 演出の流れを示す概略図である。

40

【図 5 9】第 11 の実施の形態における報知・演出制御装置の MPU にて実行される外れリーチ発生用の演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 0】遊技回数と判定基準回数との関係を示す概略図である。

【図 6 1】第 12 の実施の形態における主制御装置の MPU にて実行される変動表示時間の設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 2】変動表示時間と設定示唆との関係を示す概略図である。

【図 6 3】外れリーチ発生用の演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 6 4】外れリーチ用の最終停止図柄組合せ決定テーブルを示す概略図である。

【図 6 5】最終停止図柄組合せと設定示唆の内容との関係を示す概略図である。

50

【図 6 6】 (a) 第 1 3 の実施の形態における電氣的構成を示す概略図、(b) 設定キー及び設定キースイッチを示す概略図である。

【図 6 7】 (a) 設定値の変更手順を示す概略図、(b) 設定値の確認手順を示す概略図である。

【図 6 8】 監視装置の M P U にて実行される起動処理を示すフローチャートである。

【図 6 9】 設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 7 0】 主制御装置の M P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 1】 (a) 監視装置の M P U にて実行される通常処理を示すフローチャート、(b) 設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 7 2】 設定値の変更の流れを示すタイミングチャートである。

10

【図 7 3】 設定値の変更の流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 4】 設定値の確認の流れを示すタイミングチャートである。

【図 7 5】 第 1 4 の実施の形態における電氣的構成を示すブロック図である。

【図 7 6】 主制御装置の M P U にて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図 7 7】 主制御装置の M P U にて実行される設定変更処理を示すフローチャートである。

【図 7 8】 主制御装置の M P U にて実行される通常処理を示すフローチャートである。

【図 7 9】 設定確認処理を示すフローチャートである。

【図 8 0】 乱数値の設定における主制御装置と監視装置との関係を示す概略図である。

【図 8 1】 第 1 5 の実施の形態における遊技球発射ハンドルを遊技機正面側から見た斜視図である。

20

【図 8 2】 遊技球発射ハンドルの側面図である。

【図 8 3】 報知・演出制御装置の M P U にて実行される演出態様決定処理を示すフローチャートである。

【図 8 4】 (a) 規定操作回数と当否結果との関係を示す概略図、(b) 設定値と設定示唆との関係を示す概略図である。

【図 8 5】 報知・演出制御装置の M P U にて実行される連続操作対応演出用処理を示すフローチャートである。

【図 8 6】 遊技の流れを示すフローチャートである。

【図 8 7】 設定示唆に係る構成の変形例を示す概略図である。

【図 8 8】 設定示唆に係る構成の変形例を示す概略図である。

30

【図 8 9】 設定示唆に係る構成の変形例を示す概略図である。

【図 9 0】 第 1 6 の実施の形態にて主制御装置の M P U により実行される情報取得処理を示すフローチャートである。

【図 9 1】 保留予告用の確認処理を示すフローチャートである。

【図 9 2】 保留コマンドの設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 3】 報知・演出制御装置の M P U にて実行される保留予告演出用設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 4】 (a) 非明示予告演出を示す概略図、(b) 明示予告演出を示す概略図である。

【図 9 5】 入賞確率が基準範囲内である場合の設定値と有利度合いとの関係を示す概略図である。

40

【図 9 6】 (a) 設定示唆の様子を示す概略図、(b) 設定値と設定示唆画像の表示確率との関係を示す概略図である。

【図 9 7】 遊技進行に伴う保留取得数の変化と補正対象との関係を示す概略図である。

【図 9 8】 報知・演出制御装置の M P U にて事項される設定示唆用設定処理を示すフローチャートである。

【図 9 9】 設定示唆確率と保留取得数との関係を示す概略図である。

【図 1 0 0】 設定示唆確率の補正に関する変形例を示す概略図である。

【図 1 0 1】 (a) 第 1 7 の実施の形態の遊技盤ユニットの正面図、(b) 作動口ユニットの内部構造を示す概略図、(c) 主表示ユニットの正面図である。

【図 1 0 2】 図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

50

【図103】保留表示に係る電氣的構成を示すブロック図である。

【図104】報知・演出制御装置のMPUにて実行される保留コマンド及びシフトコマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図105】報知・演出制御装置のMPUにて実行される保留予告演出用処理を示すフローチャートである。

【図106】報知・演出制御装置のMPUにて実行される設定示唆用処理を示すフローチャートである。

【図107】表示制御装置のMPUにて実行される保留表示制御用コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【図108】(a)表示制御装置のMPUにて実行される保留表示制御用処理を示すフローチャート、(b)表示制御処理のMPUにて実行される表示モード切替処理を示すフローチャートである。

10

【図109】(a)通常表示モードにおける保留数表示領域の表示形態を示す概略図、(b)特殊表示モードにおける保留数表示領域の表示形態を示す概略図である。

【図110】通常表示モードから特殊表示モードへの切り替わりの様子を示す概略図である。

【図111】各单位保留表示エリアの関係を示す概略図である。

【図112】特殊表示モードから通常表示モードへの切り替わりの様子を示す概略図である。

【図113】表示制御装置のMPUにて実行される保留表示処理を示すフローチャートである。

20

【図114】通常表示モードにおける保留アイコンのシフトの流れを示す概略図である。

【図115】設定示唆に対応した表示パターンを示す概略図である。

【図116】特殊表示モードにおける保留表示の更新パターンを示す概略図である。

【図117】特殊表示モードにおける設定示唆の変形例を示す概略図である。

【図118】特殊表示モードにおける保留数表示領域の変形例を示す概略図である。

【図119】第18の実施の形態の保留予告演出の概要を示す概略図である。

【図120】(a)第1種予告演出の流れを例示した概略図、(b)第2種予告演出の流れを例示した概略図である。

【図121】第1種予告演出及び第2種予告演出の種類を示す概略図である。

30

【図122】第1種予告演出Bの流れを示す概略図である。

【図123】第2種予告演出Bの流れを示す概略図である。

【図124】報知・演出制御装置のMPUにて実行される保留予告演出用設定処理を示すフローチャートである。

【図125】報知・演出制御装置のMPUにて実行される保留予告パターン決定処理を示すフローチャートである。

【図126】報知・演出制御装置のMPUにて実行される第1種予告演出B設定処理を示すフローチャートである。

【図127】報知・演出制御装置のMPUにて実行される第2種予告演出B設定処理を示すフローチャートである。

40

【図128】報知・演出制御装置のMPUにて実行される第1種予告演出B用処理を示すフローチャートである。

【図129】報知・演出制御装置のMPUにて実行される第2種予告演出B用処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

＜第1の実施の形態＞

以下、遊技機の一つであるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第1の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図1はパチンコ機10の正面図、図2及び図3はパチンコ機10の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図2では便宜上パチン

50

コ機 10 の遊技領域内の構成を省略している。

【0010】

図 1 に示すように、パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 に取り付けられた遊技機主部 12 とにより構成されている。

【0011】

図 2 に示すように、外枠 11 は長尺状のフレーム材を四辺に連結し構成されるものであって全体として矩形枠状をなすように形成されている。この外枠 11 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 10 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 10 において外枠 11 は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備等に外枠 11 が備え付けられた構成としてもよい。

【0012】

遊技機主部 12 は、外枠 11 によって開閉可能な状態で支持されている。具体的には、外枠 11 における上枠部と左枠部との連結部分に上側支持用金具 17 が固定されており、さらに外枠 11 における下枠部と左枠部との連結部分に下側支持用金具 18 が設けられている。これら上側支持用金具 17 及び下側支持用金具 18 により支持機構が構成され、当該支持機構により外枠 11 に対して遊技機主部 12 がパチンコ機 10 の正面視で左側を回動基端側、右側を回動先端側としてパチンコ機 10 の前方へ回動可能とされている（図 3 及び図 4 参照）。

【0013】

図 3 及び図 4 に示すように、遊技機主部 12 は、ベース体としての内枠 13 と、その内枠 13 の前方に配置される前扉枠 14 と、内枠 13 の後方に配置される裏パックユニット 15 とを備えている。なお、遊技機主部 12 のうち内枠 13 が外枠 11 に対して回動可能に支持されている。詳細には、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠 13 が前方へ回動可能とされている。

【0014】

内枠 13 には、前扉枠 14 が回動可能に支持されており、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 13 には、裏パックユニット 15 が回動可能に支持されており、遊技機正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。

【0015】

（前扉枠 14）

次に、前扉枠 14 について説明する。図 1 に示すように、前扉枠 14 は、外形が外枠 11 とほぼ同一形状をなす合成樹脂製の枠体 20 を主体に構成されており、内枠 13 における前面のほぼ全域を覆っている。枠体 20 の中央部分には後述する遊技領域 P E のほぼ全域を前方から視認することができるようにした略楕円状の窓部 21 が形成されており、その窓部 21 はガラスユニット 22 によって同前扉枠 14 の背面側から塞がれている。

【0016】

ガラスユニット 22 は、透明性を有する複数のガラスパネル 23 と、それらガラスパネル 23 を保持するガラスホルダとを備えている。ガラスホルダには、ガラスパネル 23 の保持領域を前後に仕切る仕切り部が形成されており、両ガラスパネル 23 は仕切り部を挟んで前後に相対向している。つまり、両ガラスパネル 23 の間に所定の隙間を確保することにより、ガラスパネル 23 同士の干渉を回避しつつ、それらガラスパネル 23 によって遊技領域 P E をパチンコ機 10 の正面側から 2 重に覆った状態となっている。

【0017】

なお、必ずしも両ガラスパネル 23 をガラスホルダを用いてユニット化する必要は無く、各ガラスパネル 23 を枠体 20 に対して個々に取り付ける構成としてもよい。更には、ガラスパネルの枚数は任意であり、1 枚としてもよいし、3 枚以上としてもよい。但し、安全性及び防犯性向上に鑑みれば、複数のガラスパネルを採用し、それら各ガラスパネルを所定の隙間を挟んで前後に対向させることが好ましい。因みに、ガラスパネルに代えて透明性を有する合成樹脂性のパネル部材を採用することも可能である。

10

20

30

40

50

【0018】

ガラスユニット22（詳しくは窓部21）の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。例えば、窓部21の周縁に沿ってLED等の発光手段を内蔵した環状電飾部26が設けられている。環状電飾部26では、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて点灯や点滅が行われる。また、環状電飾部26の中央であってパチンコ機10の最上部にはエラー等の不具合が発生した場合に点灯するエラー表示ランプ部27が設けられ、さらにその左右には賞球払出中に点灯する賞球ランプ部28が設けられている。また、左右の賞球ランプ部28に近接した位置には、遊技状態に応じた効果音やBGM等などが出力されるスピーカ部29が各々設けられている（図3参照）。スピーカ部29においては、遊技状態に応じてBGM等の切り替えを行うことにより、遊技の単調化を抑制している。

10

【0019】

前扉枠14（枠体20）における窓部21の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部31と下側膨出部32とが上下に並設されている。上側膨出部31内側には上方に開口した上皿33が設けられており、下側膨出部32内側には同じく上方に開口した下皿34が設けられている（図2参照）。上皿33は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する遊技球発射機構へ導くための機能を有する。また、下皿34は、上皿33内にて余剰となった遊技球を貯留する機能及び遊技球発射機構によって発射された遊技球のうち遊技領域PE（図3参照）に到達しなかった遊技球が遊技者に戻された場合に当該排出された遊技球を貯留する受け皿としての機能を有する。

20

【0020】

上側膨出部31において上皿33（遊技球の貯留領域）よりも前側となる部位には、遊技者により操作（詳しくは押圧操作又は押下操作）される操作ボタン35が設けられている。操作ボタン35は、後述する図柄表示装置の表示画面等にて所定の演出等を行わせることを目的として遊技の進行の過程で遊技者が所定の指示を行うための操作装置である。

【0021】

下側膨出部32の右方には、手前側へ突出するようにして遊技球発射ハンドル41が設けられている。遊技球発射ハンドル41が操作されることにより、後述する遊技球発射機構から遊技球が発射される。なお、遊技球の発射速度は、遊技球発射ハンドル41の操作量（回動量）が大きくなるに従って速くなり、この操作量が遊技者により調整されて所定の量となった場合に遊技球が遊技領域PEへ到達することとなる。また、この操作量を遊技者が調整することで、後述する右ルートと左ルートへの遊技球の打ち分けが可能となる。

30

【0022】

図3に示すように、前扉枠14の背面には、通路形成ユニット45が取り付けられている。通路形成ユニット45は、合成樹脂により成形されており、上皿33に通じる前扉側上皿通路と、下皿34に通じる前扉側下皿通路とを有してなる。通路形成ユニット45において、その上側隅部には後方に突出し上方に開放された受口部が形成されており、当該受口部を仕切壁によって左右に仕切ることによって前扉側上皿通路の入口部分と前扉側下皿通路の入口部分とが区画形成されている。前扉側上皿通路及び前扉側下皿通路は上流側が後述する遊技球分配部に通じており、前扉側上皿通路に入った遊技球は上皿33に導かれ、前扉側下皿通路に入った遊技球は下皿34に導かれる。

40

【0023】

前扉枠14の背面における回動基端側には、その上端部及び下端部に突起軸が設けられている。これら突起軸は内枠13に対する組付機構を構成する。

【0024】

次に、図5を参照して内枠13について詳細に説明する。図5は内枠13の正面図である。なお、図5においても図3と同様に便宜上パチンコ機10の遊技領域PE内の構成を省略している。

【0025】

（内枠13）

50

内枠１３は、外形が外枠１１と同様に略矩形状をなす内枠ベース体５０を主体に構成されている。内枠ベース体５０の高さ寸法は、外枠１１の高さ寸法よりも若干小さく設定されている。また、内枠ベース体５０は外枠１１の上枠部に寄せて配置され、外枠１１の下枠部と内枠ベース体５０との間には若干の隙間が形成されている。外枠１１にはこの隙間を塞ぐようにして幕板が装着されている。幕板は、内枠ベース体５０（詳しくはその下端部）の下方に配置されており、内枠１３が外枠１１に対して閉じられた状態では内枠ベース体５０が幕板の上に載ることとなる。なお、幕板と内枠ベース体５０との間に相互干渉の防止等を目的として若干のクリアランスを設けてもよい。

【００２６】

内枠ベース体５０の前面における回動基端側（図５の左側）には、その上端部及び下端部に支持金具７１、７２が取り付けられている。図示は省略するが、支持金具７１、７２は軸部を有しており、それら軸部に前扉枠１４に設けられた軸受け部が挿入されることにより、内枠１３に対して前扉枠１４が回動可能に支持されている。

【００２７】

内枠ベース体５０の回動先端側（図５の右側）には、内枠１３や前扉枠１４を施錠状態とするための施錠装置７５が配設されている。施錠装置７５は内枠ベース体５０の右端部（後述する縦フレーム部材）に沿うようにして上下に延びており、その長手方向（上下方向）に散在して配置された前扉用鉤部材７６を有している。内枠ベース体５０には前扉枠１４の背面に設けられた鉤受け部材４９（図３参照）内枠１３の正面側に突出させるためのスリットが各前扉用鉤部材７６にそれぞれ対応するようにして形成されている。それらスリットを通じて突出した前扉用鉤部材７６が、前扉枠１４に各前扉用鉤部材７６に１対１で対応させて設けられた鉤受け部材４９に係止されることによって、前扉枠１４が内枠１３に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置７５は、内枠１３の後方側に延出する内枠用鉤部材７７を有している。これら内枠用鉤部材７７が外枠１１に固定された鉤受け部材１９に引っ掛かることにより遊技機主部１２が外枠１１に対して閉じた状態で施錠される。

【００２８】

内枠ベース体５０（施錠装置７５）には、施錠装置７５の解錠操作を行うためのシリンダ錠７８が設置されている。シリンダ錠７８は施錠装置７５の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材７６、７７や連動杆等）とは別体で設けられており、当該施錠ユニットと隣接して配置されている。シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠１３に対する前扉枠１４の施錠が解除され、シリンダ錠７８の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠１１に対する内枠１３の施錠が解除されるように構成されている。

【００２９】

内枠ベース体５０の中央部分には遊技盤ユニット８０を収容する収容凹部５１が形成されている。収容凹部は遊技盤ユニット８０の外形に合わせて遊技機後方に窪んでおり、遊技盤ユニット８０はこの収容凹部５１に遊技機前方から嵌まった状態で手動式のロック機構によって固定されている。収容凹部５１の底部には、略矩形状の窓孔５２が形成されており、この窓孔５２を通じて遊技盤ユニット８０の背面構成（後述する背面ブロック８０ｂ）が内枠１３の後方に突出している。なお、この窓孔５２については、内枠ベース体５０に装着された遊技盤ユニット８０によってそのほぼ全域が遊技機前方から覆われた状態となっている。

【００３０】

（遊技盤ユニット８０）

遊技盤ユニット８０は、前面に遊技球が流下する遊技領域ＰＥが形成され遊技領域形成体８０ａと、遊技領域形成体８０ａの背面側に設けられ、後述する各種遊技部品（例えば可変表示ユニット、制御装置、可動式の演出機構、発光可能な装飾部材等）がベース体２５１に搭載されてなる背面ブロック８０ｂとが一体化されてなる。遊技領域形成体８０ａは透明な合成樹脂材料からなり、背面ブロック８０ｂの前面部分が当該遊技領域形成体８

10

20

30

40

50

0 aを通じて視認可能となっている。

【0031】

既に説明したように遊技領域PEはガラスユニット22（詳しくは後側のガラスパネル23）によって覆われている。ガラスユニット22は、後側のガラスパネル23と遊技領域形成体80aの前面との隙間が遊技球の直径よりも僅かに大きくなるように、すなわち遊技領域PEを流下する遊技球が同遊技領域PEの同一箇所にて前後に並ばないように配置されている。これにより、遊技領域PEでの球詰まりを抑制している。

【0032】

以下、図6～図8に基づき遊技盤ユニット80（特に遊技領域形成体80aの遊技領域PEに配された各種構成）について説明する。図6は遊技盤ユニット80の正面図、図7は遊技盤ユニット80を後方から見た斜視図である。

【0033】

遊技領域形成体80aには、自身の厚さ方向（前後方向）に貫通する大小複数の開口が形成されている。図6に示すように、各開口には、一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口83a、83b、スルーゲート84等がそれぞれ配設されている。一般入賞口81、可変入賞装置82及び作動口83a、83bに遊技球が入ると、それら遊技球が各入球部に対応して設けられた検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球（遊技球の払い出し）等の特典が遊技者に付与される。その他に、遊技領域形成体80aの最下部にはアウト口89が設けられており、各種入球部等に入らなかった遊技球はアウト口89を通して遊技領域PEから排出される。以下の説明では、アウト口89への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口83a、83bへの遊技球の入球を「入賞」とも表現する。

【0034】

また、遊技領域形成体80aには、遊技球の流下経路を適宜分散、調整等するために多数の遊技釘93が植設されているとともに、風車94等の各種部材（役物）が配設されている。これら遊技釘93や風車94等の各種構成によって遊技球の流下経路が分化され、上述した一般入賞口81等への入賞が適度な確率で発生するように調整されている。

【0035】

遊技領域形成体80aの中央には中央開口85が形成されており、この中央開口85を遊技領域形成体80aの背面側から覆うようにして透明な開口カバー86が取り付けられている。この中央開口85の背後には、背面ブロック80bに属する可変表示ユニット252等が位置しており、遊技機前方から当該中央開口85（開口カバー86）を通じて可変表示ユニット252等を視認可能となっている。なお、図6においては説明の便宜上、開口カバー86を二点鎖線によって表示し、可変表示ユニット252が視認可能な状態を示している。

【0036】

中央開口85の周辺に作動口83a、83bやスルーゲート84等が配設されている。作動口83a、83bは、可変表示ユニット252の下方に配設された上作動口83aと、上作動口83aの直下に配設された下作動口83bとによって構成されており、特に下作動口（抽選契機入球部）83bには、開閉式の入球補助装置（入球補助手段）又は開閉部材（開閉手段）としての電動役物91が設けられている。電動役物91は、可動片と同可動片を駆動させるソレノイド式の駆動部とを有してなり、可動片の位置が駆動部によって変更されることにより、下作動口83bへの入球が可能又は容易となる開状態（補助状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。

【0037】

遊技領域PEにおいてこの下作動口83bよりも上流側（詳しくは可変表示ユニット252の側方）となる位置には上記スルーゲート84が配置されており、遊技球のスルーゲート84の通過をトリガとした抽選にて当選となった場合には、電動役物91が所定時間だけ閉状態から開状態に切り替えられることとなる。

【0038】

なお、上作動口 8 3 a への入球が発生した場合には 3 個の遊技球の払出が実行され、下作動口 8 3 b への入球が発生した場合には 4 個の遊技球の払出が実行されるが、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。但し、例えば上作動口 8 3 a に対する下作動口 8 3 b の有利性を高める上では、上作動口 8 3 a に係る払出個数よりも下作動口 8 3 b に係る払出個数を多く設定することが好ましい。

【0039】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）8 2 には、遊技領域形成体 8 0 a の背面側へと通じる大入賞口が形成されているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉部材（開閉手段）としての開閉扉が設けられている。開閉扉は、遊技球の入球が可能又は容易となる開状態（補助状態）と、同入球が不可又は困難となる閉状態（非補助状態）とに切替可能となっている。また、同開閉扉は、遊技領域形成体 8 0 a の背面側に設けられた可変入賞駆動部（詳しくはソレノイド）と連結されており、通常時においては開閉扉は閉状態のまま維持され、内部抽選において開閉実行モード（開閉実行状態）への移行に当選した場合に（大当たり：通常の遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態への移行結果となった場合に）開状態に切り替えられるようになっている。

【0040】

ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードにおける可変入賞装置 8 2 の開放態様としては、例えば所定時間（例えば 3 0 s e c）の経過又は所定個数（例えば 1 0 個）の入賞を 1 ラウンドとして、複数ラウンド（例えば 4 , 8 , 1 6 ラウンド）を上限とした開閉扉の開放が繰り返されるように設定されている。

【0041】

ここで、可変表示ユニット 2 5 2 について補足説明する。可変表示ユニット 2 5 2 は、作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞をトリガとして図柄を可変表示（変動表示）する図柄表示装置 2 5 3 を有している。図柄表示装置 2 5 3 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置によりその表示内容が制御される。図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a においては、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、大当たりに当選した場合には、予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示され、上記開閉実行モード（特別遊技状態又は大当たり）に移行することとなる。なお、図柄表示装置 2 5 3 については必ずしも液晶表示装置である必要はなく、ドットマトリクスや 7 セグタイプの表示装置であってもよい。

【0042】

遊技領域形成体 8 0 a には、中央開口 8 5 を囲むようにしてセンターフレーム 9 5 が設けられている。センターフレーム 9 5 は、遊技領域形成体 8 0 a（詳しくは板体）に対してその前面側から固定されており、このように固定された状態では遊技領域形成体 8 0 a の前面から起立した状態となることで当該センターフレーム 9 5 と上記ガラスユニット 2 2 との間の隙間寸法が遊技球の直径寸法よりも小さくなるように構成されている。これにより、遊技領域 P E を流下する遊技球が図柄表示装置 2 5 3 に衝突することが回避され、且つ遊技領域 P E を流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット 2 5 2（詳しくはセンターフレーム 9 5）を右側から迂回するルートと、左側から迂回するルートに大別されている。

【0043】

センターフレーム 9 5 の下部を構成している枠部の上面には、遊技球が左右に転動可能なステージ部が形成されている。センターフレーム 9 5 の左右の左枠部に形成された流入口から流入した遊技球は、同じくセンターフレーム 9 5 に形成されたワープ通路を通じてステージ部上に排出される。ステージ部については、当該ステージ部に到達した遊技球が比較的上作動口 8 3 a へと流入しやすくなるように構成されており、このステージ部上で遊技球の動きに対する遊技者の注目度向上に貢献している。

【0044】

ここで、本実施の形態においては上述したように透明な開口カバー 8 6 によって中央開口 8 5 を覆っており、ステージ部上に到達した遊技球が背面ブロック 8 0 b（可変表示ユニット 2 5 2）側へ移動しないように規制されている。

【0045】

またセンターフレーム 9 5 の下部を構成している枠部の前面には、第 1 保留ランプ部 9 8 a 及び第 2 保留ランプ部 9 8 b が設けられている。左側の第 1 保留ランプ部 9 8 a は、上作動口 8 3 a に対応しており遊技球が上作動口 8 3 a を通過した回数は最大 4 回まで保留され第 1 保留ランプ部 9 8 a の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。右側の第 2 保留ランプ部 9 8 b は、下作動口 8 3 b に対応しており、遊技球が下作動口 8 3 b を通過した回数は最大 4 回まで保留され第 2 保留ランプ部 9 8 b の点灯によってその保留数が表示されるようになっている。

10

【0046】

作動口 8 3 a , 8 3 b は、中央開口 8 5（可変表示ユニット 2 5 2）寄りとなる位置に配置されている。作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞をトリガとして特別遊技状態に移行し得るため、遊技者は作動口 8 3 a , 8 3 b に入賞するか否かに注目するとともに、特別遊技状態に移行するか否かを把握するため図柄表示装置 2 5 3 に注目するものと考えられる。作動口 8 3 a , 8 3 b を可変表示ユニット 2 5 2 寄りに設けたことは、遊技者が注目したい箇所を可変表示ユニット 2 5 2 周辺に集中させるための工夫である。

【0047】

遊技領域形成体 8 0 a における右側の端部（後述する遊技盤ユニット 8 0 の回動先端部）には後述する誘導レール 1 0 0 とともに遊技領域 P E を区画形成する遊技領域区画部材 9 9 が配設されている。遊技領域区画部材 9 9 には、主表示ユニット 8 7 や誘導レール 1 0 0 に沿って飛翔した遊技球が衝突するストップ部材が配設されている。ストップ部材は誘導レール 1 0 0 の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストップ部材に衝突した遊技球はその勢いが弱められた後、遊技領域 P E を流下することとなる。つまり、ストップ部材には衝突した遊技球の勢いを弱める減勢機能が付与されている。

20

【0048】

ここで、主表示ユニット 8 7 について補足説明する。主表示ユニット 8 7 は遊技領域区画部材 9 9 に埋設されており、その一部がガラスユニット 2 2 と対向するように配置されている。この対向している部分には、所定の絵柄等が表示される主表示部が設けられている。主表示ユニット 8 7 については、後述する主制御装置に電氣的に接続されており、主表示部の表示内容は当該主制御装置によって制御される構成となっている。

30

【0049】

主表示部は、上作動口 8 3 a への入賞に基づいた抽選結果を表示する上作動口用表示部と、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する下作動口用表示部とを有してなる。上作動口用表示部では、上作動口 8 3 a への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口 8 3 a への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。上作動口 8 3 a への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、上作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。

40

【0050】

下作動口用表示部では、下作動口 8 3 b への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口 8 3 b への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。下作動口 8 3 b への入賞に基づく内部抽選の結果が大当たりに対応した当選結果であった場合には、下作動口用表示部にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記開閉実行モードへ移行される。

【0051】

ここで、いずれかの作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞に基づいて、対応する作動口用表示部にて変動表示が開始され、抽選結果に対応する絵柄が停止表示された後、当該絵柄が停

50

止表示されたまま所定の停止表示時間（停止表示期間又は確定表示期間）が経過するまで（確定表示が終了するまで）が遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの作動口83a, 83bへの入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止された後確定表示が終了するまでを遊技回の1回とすることも可能である。

【0052】

また、主表示ユニット87の主表示部には上記両表示部以外に、スルーゲート84への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部が併設されている。スルーゲート用表示部では、スルーゲート84への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート84への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。スルーゲート84への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、下作動口83bに設けられた上記電動役物91が所定の態様で開放される。

10

【0053】

更に、本実施の形態においては遊技球がスルーゲート84を通過した回数は最大4回まで保留される構成が採用されているが、主表示ユニット87の主表示部にはその保留個数を表示する保留数用表示部が設けられている。

20

【0054】

以上詳述した主表示部については、前扉枠14のガラスユニット22を通じてパチンコ機10前方から視認可能となっており、これら各種表示部の前方を遊技球が移動することが回避されているため、その視認性が担保されている。

【0055】

再び図5を用いて内枠13の構成について説明すれば、内枠ベース体50における遊技盤ユニット80の下方には、上記遊技球発射ハンドル41の操作に基づいて遊技領域PEへ遊技球を発射する遊技球発射機構110が設けられている。

【0056】

（遊技球発射機構110）

遊技球発射機構110は、所定の発射待機位置に配置された遊技球を打ち出すソレノイド111と、同ソレノイド111によって打ち出された遊技球の発射方向を規定する発射レール112と、上記発射待機位置に遊技球を供給する球送装置113と、それら各種構成111～113が装着されているベースプレート114とを主要な構成として備えており、同ベースプレート114が内枠ベース体50に固定されることで、同内枠ベース体50に対して一体化されている。

30

【0057】

発射レール112は、遊技領域形成体80a側に向けて上り傾斜となるように、斜めに傾いた状態でベースプレート114に固定されている。発射レール112には断面略V字状の溝部が形成されており、その溝状部分に遊技球が嵌ることにより当該遊技球の前後位置が規定されるように構成されている。

40

【0058】

発射レール112の下流側の端部（すなわち下端部）寄りとなる位置には、球送装置113から供給された遊技球を上記した発射待機位置に留める球ストッパが配されている。球ストッパよりも更に下流側となる位置に、上記ソレノイド111が配置されている。

【0059】

ソレノイド111は、後述する電源・発射制御装置に対して電氣的に接続されている。その電源・発射制御装置からの電氣的な信号の出力に基づいてソレノイド111の出力軸が伸縮方向に往復動することにより、発射待機位置に置かれた遊技球が遊技領域形成体80a側、詳しくは遊技領域形成体80aに装着された誘導レール100に向けて打ち出さ

50

れる。

【0060】

誘導レール100は、遊技領域形成体80a（詳しくは板体の前面）に固定された遊技領域区画部材99とともに遊技領域PEを同遊技領域PEの外形が略円形状となるように区画形成している。また、誘導レール100は、遊技球の直径よりも大きな隙間を隔てて対峙するように配置された内レール101及び外レール102からなり、それら両レール101, 102によって一条の誘導通路103が区画形成されている。誘導通路103は、発射レール112の先端側（斜め下方）に開放された入口部分104と、遊技領域PEの上部に位置する出口部分105とを有している。ソレノイド111の動作に基づいて発射された遊技球は、発射レール112→誘導レール100（入口部分104→出口部分105）の順に移動することにより遊技領域PEに導かれる。なお、遊技領域形成体80aにおいて出口部分105の先側、詳しくは内レール101の先端付近には、遊技領域PEに到達した遊技球の同誘導通路103内への逆戻りを防止する逆戻り防止部材106が取り付けられており、先んじて遊技領域PEに至った遊技球によって後続する遊技球の打ち出しが妨げられることを抑制している。

10

【0061】

誘導レール100を構成している各レール101, 102は、遊技領域PEの略中央部分を中心とする円弧状をなしている。このため、誘導通路103を通過する遊技球は、自身に発生する遠心力により外レール102に沿って、すなわち外レール102に接触したまま移動（摺動又は転動）しやすくなっている。つまり、遊技領域PEへと遊技球を届けるようにして遊技球を発射した場合には誘導通路103において外レール102に沿った領域が実質的に遊技球が通過する通過領域（通過経路）を構成し、内レール101に沿う領域については実質的に遊技球が通過しない領域となる。

20

【0062】

同図5に示すように、誘導レール100及び発射レール112は、同誘導レール100の入口部分104と発射レール112の先端部分とが遊技領域形成体80aの下端縁を挟んで斜めに対峙するように配置されている。つまり、それら両レール100, 112は、同誘導レール100の入口部分104と発射レール112の先端部分とが遊技領域形成体80aの下端縁近傍にて左右にずれるようにして配置されている。これにより両レール100, 112を遊技領域形成体80aの下端縁に近づけつつ、誘導レール100の入口部分104と発射レール112との間には所定間隔の隙間を形成している。

30

【0063】

このようにして形成された隙間よりも下側にはファール球通路が配設されている。ファール球通路は前扉枠14の通路形成ユニット45に一体成形されている。仮に遊技球発射機構110から発射された遊技球が遊技領域PEまで至らずファール球として誘導通路103内を逆戻りする場合には、それらファール球が上記隙間を介してファール球通路内に入る事となる。ファール球通路は前扉側下皿通路に通じており、ファール球通路に入った遊技球は図1に示した下皿34に排出される。これにより、ファール球と次に発射される遊技球との干渉が抑制される。

【0064】

遊技領域形成体80aの左端部には外レール102を側方から覆うようにしてレールカバー107が設けられている。遊技盤ユニット80については、製造時やメンテナンス作業時に単体で取り扱われることが多く、この際に外レール102が遊技台等に衝突し得る。レールカバー107はこのような事情に鑑みて搭載された部材であり、外レール102が上記要因等によって変形することを防止する保護機能が付与されている。

40

【0065】

内枠ベース体50において発射レール112の左方（詳しくは前扉枠14を支持している側）には内枠ベース体50を前後方向に貫通する貫通孔が形成されており、この貫通孔に通路形成部材121が配設されている。通路形成部材121は、内枠ベース体50に対してネジ止めされており、本体側上皿通路122と本体側下皿通路123とを有している

50

。それら本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 の上流側は、後述する遊技球分配部に通じている。また、通路形成部材 1 2 1 の下方には前扉枠 1 4 に取り付けられた通路形成ユニットの受口部が入り込んでおり、本体側上皿通路 1 2 2 の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路 1 2 3 の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

【0066】

内枠ベース体 5 0 において通路形成部材 1 2 1 の下方には、本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 を開閉する開閉部材 1 2 4 が取り付けられている。開閉部材 1 2 4 は本体側上皿通路 1 2 2 及び本体側下皿通路 1 2 3 を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠 1 4 が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材 1 2 4 が閉状態となることで、各通路 1 2 2 , 1 2 3 からの遊技球の脱落が回避されることとなる。これに対し、前扉枠 1 4 を閉じた状態では、前扉枠 1 4 の通路形成ユニット 4 5 に設けられた受口部により付勢力に抗して開閉部材 1 2 4 が押し開けられる。この状態では、本体側上皿通路 1 2 2 と前扉側上皿通路とが連通し、さらに本体側下皿通路 1 2 3 と前扉側下皿通路とが連通する。

【0067】

次に、図 7 及び図 8 に基づき内枠 1 3 (内枠ベース体 5 0 及び遊技盤ユニット 8 0) の背面構成について説明する。図 8 は内枠 1 3 の背面図である。

【0068】

図 8 に示すように内枠ベース体 5 0 の背面における回動基端側 (図 8 の右側) には、軸受け金具 1 3 2 が取り付けられている。軸受け金具 1 3 2 には、上下に離間させて軸受け部 1 3 3 が形成されており、これら軸受け部 1 3 3 により内枠 1 3 に対して裏パックユニット 1 5 が回動可能に取り付けられている。また、内枠ベース体 5 0 の背面には、裏パックユニット 1 5 を閉じた状態で同内枠ベース体 5 0 に固定するための固定レバー 1 3 4 が複数設けられている。

【0069】

既に説明したように内枠ベース体 5 0 における収容凹部 (遊技盤収容部) 5 1 の底部分には内枠ベース体 5 0 の厚さ方向に貫通し同内枠ベース体 5 0 の背面側に開放された窓孔 5 2 が形成されており、その窓孔 5 2 が収容凹部 5 1 に収容された遊技盤ユニット 8 0 によって内枠 1 3 の正面側から覆われている。遊技盤ユニット 8 0 (背面ブロック 8 0 b) の背面には制御装置等の各種構成が搭載されており、それら各種構成は窓孔 5 2 を通じて内枠 1 3 の背側に露出した状態となっている。ここで、遊技盤ユニット 8 0 の背面の構成について説明する。

【0070】

既に説明したように遊技領域形成体 8 0 a の背面には、背面ブロック 8 0 b が取り付けられている。背面ブロック 8 0 b は、遊技領域形成体 8 0 a 側に開放された略箱状のベース体 2 5 1 を有してなり、このベース体 2 5 1 が遊技領域形成体 8 0 a の背面に固定されることで、遊技領域形成体 8 0 a と背面ブロック 8 0 b とが一体化されている。

【0071】

ベース体 2 5 1 の前面側は、可動式の演出機構や発光可能な装飾部材等の配置領域となっており、その背面側はそれら各種構成を制御する制御装置や上記可変表示ユニット 2 5 2 (図柄表示装置 2 5 3) の配置領域となっている。

【0072】

より具体的には、ベース体 2 5 1 の一部が内枠ベース体 5 0 の背面側に突出しており、その突出した部分に対して上述した図柄表示装置 2 5 3 (図 6 参照) と、その図柄表示装置 2 5 3 を駆動するための表示制御装置とが取り付けられている。これら図柄表示装置 2 5 3 及び表示制御装置は前後方向 (内枠ベース体 5 0 の厚さ方向) に図柄表示装置が前側且つ表示制御装置が後側となるように重ねて配置されている。さらに、ベース体 2 5 1 の背面部には、表示制御装置の後方に位置するようにして報知・演出制御装置 1 4 0 が搭載されている。

【0073】

10

20

30

40

50

報知・演出制御装置１４０は、後述する主制御装置からの指示に従い音声の出力やランプ表示、及び表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１４１に収容されて構成されている。

【００７４】

報知・演出制御装置１４０の下方には、ベース体９６を後方から覆うようにして主制御装置ユニット１６０が設けられている。主制御装置ユニット１６０は、遊技盤ユニット８０（詳しくは背面ブロック８０ｂ）の背面に固定された合成樹脂製の取付台１６１と、その取付台１６１に搭載された主制御装置１６２とを有している。主制御装置１６２は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス１６３に収容されて構成されている。

10

【００７５】

基板ボックス１６３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは封印手段としてのボックス封印部１６４によって開封不能に連結され、これにより基板ボックス１６３が封印されている。ボックス封印部１６４は、基板ボックス１６３の短辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも１つが用いられて封印処理が行われる。

【００７６】

ボックス封印部１６４はボックスベースとボックスカバーとを開封不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス封印部１６４を構成する係止孔部に係止ピンを挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開封不能に結合されるようになっている。ボックス封印部１６４による封印処理は、その封印後の不正な開封を防止し、また万一不正開封が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開封した後でも再度封印処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス封印部１６４のうち、少なくとも１つの係止孔部に係止ピンを挿入することにより封印処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス１６３を開封する場合には、係止ピンが挿入されたボックス封印部と基板ボックス１６３本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス１６３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度封印処理する場合は他の係止孔部に係止ピンを挿入する。基板ボックス１６３の開封を行った旨の履歴を当該基板ボックス１６３に残しておけば、基板ボックス１６３を見ることで不正な開封が行われた旨が容易に発見できる。

20

30

【００７７】

基板ボックス１６３と取付台１６１とは台座封印部１６５によって開封不能に連結されている。詳しくは、台座封印部１６５は、ボックス封印部１６４と同様に係止孔部及び係止ピンを有しており、係止孔部に対して係止ピンが挿入されることで基板ボックス１６３と取付台１６１とが分離不能に結合されるようになっている。これにより、基板ボックス１６３の不正な取り外しが行われた場合に、その事実を把握しやすくなっている。

【００７８】

40

主制御装置１６２の正面部（遊技機後方を向いている部分）にて後述する裏パック２０１との重なりが回避されている部分には、設定変更キーが挿通されるキー穴が形成された設定キースイッチ１６７と、設定変更スイッチ１６６と、設定値表示部１６８とが設けられている。詳細については後述するが、本実施の形態におけるパチンコ機１０においては、大当たり確率が複数段階（詳しくは３段階）設けられており、上記設定キースイッチ１６７に挿通された設定変更キーがＯＮ位置に配置された状態（ＯＮ状態）にて、設定変更スイッチ１６６が操作されることで設定値が変更される構成となっている。設定変更キーがＯＮ位置に配置されている間は、現在選択されている設定値が設定値表示部１６８に表示され、作業者が設定値を目視にて確認しながら設定変更を行うことが可能となっている。

【００７９】

50

ベース体 251 の前面部において遊技領域形成体 80a の背面下部と対向している部分には、前記一般入賞口 81、可変入賞装置 82、作動口 83a、83b の遊技盤開口部に対応し且つ下流側で 1 力所に集合する回収通路（図示略）が形成されている。これにより、一般入賞口 81 等に入賞した遊技球は何れも回収通路を介して遊技盤ユニット 80 の下方に集合する構成となっている。つまり、ベース体 251 には各種入賞口に入賞した遊技球を回収する機能が付与されている。

【0080】

遊技盤ユニット 80 の下方には後述する排出通路が配されており、回収通路によって遊技盤ユニット 80 の下方に集合した遊技球は排出通路内に導出される。なお、アウト口 89 についても同様に排出通路に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球はアウト口 89 を介して排出通路内に導出される。

10

【0081】

また、背面ブロック 80b を構成するベース体 251 には、上述した各入球部用の検知センサとして、上記一般入賞口 81 に入賞した遊技球を検知する一般入賞口用検知センサと、作動口 83a、83b に入った遊技球を検知する作動口用検知センサとが装着されており、それら各種検知センサによって入賞検知機構が構成されている。これら各種検知センサは主制御装置 162 に対して電氣的に接続されており、各検知センサから検知情報（検知信号）が同主制御装置 162 に出力される構成となっている。

【0082】

次に、図 9 及び図 10 に基づき裏パックユニット 15 について説明する。図 9 はパチンコ機 10 の背面図、図 10 は裏パックユニット 15 の正面図である。

20

【0083】

図 9 に示すように、内枠 13 は裏パックユニット 15 によって後方から覆われている。裏パックユニット 15 は、裏パックユニット 15 の本体部としての裏パック 201 を備えており、当該裏パック 201 に対して、払出機構部 202、排出通路盤及び制御装置集合ユニット 204 が取り付けられている。

【0084】

裏パック 201 は、透明性を有する合成樹脂により成形されており、図 10 に示すように払出機構部 202 等が取り付けられるベース部 211 と、パチンコ機 10 後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部 212 とを有してなる。保護カバー部 212 は左右側面及び上面が閉鎖され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくとも可変表示ユニット 252 を囲むのに十分な大きさを有する（図 9 参照）。

30

【0085】

ベース部 211 の上部には、外部出力端子板 213 が設けられている。外部出力端子板 213 には各種の出力端子が設けられており、それら出力端子に遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ HC）とパチンコ機 10 とを繋ぐ配線 WH1 が接続されている。パチンコ機 10 の外部出力端子板 213（出力端子）から出力された各種信号は、配線 WH1 を通じてホールコンピュータ HC に伝わり、ホールコンピュータ HC ではこれら各種信号に基づいてパチンコ機 10 の状態や遊技状況等を把握する構成となっている。

【0086】

また、図 10 に示すように、ベース部 211 にはパチンコ機 10 後方からみて右端部に上下一対の掛止ピン 214 が設けられており、掛止ピン 214 を内枠 13 に設けられた前記軸受け部 133 に挿通させることで、裏パックユニット 15 が内枠 13 に対して回動可能に支持されている。ベース部 211 には、内枠 13 に設けられた固定レバー 134 が挿通される複数の挿通部が形成されており、固定レバー 134 が挿通部に挿通された状態にてベース部 211 に後方から当接することにより内枠 13 に対して裏パックユニット 15 が固定されている。

40

【0087】

ベース部 211 には、保護カバー部 212 を迂回するようにして払出機構部 202 が配設されている。払出機構部 202 には、裏パック 201 の最上部に配されているとともに

50

上方に開口したタンク 2 2 1 が設けられており、遊技ホールの島設備から供給される遊技球がそのタンク 2 2 1 に逐次補給される。タンク 2 2 1 の側方には、下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 2 2 2 が連結され、タンクレール 2 2 2 の下流側には上下方向に延びるケースレール 2 2 3 が連結されている。ケースレール 2 2 3 の最下流部には払出装置 2 2 4 が設けられている。払出装置 2 2 4 より払い出された遊技球は、当該払出装置 2 2 4 の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、裏パック 2 0 1 のベース部 2 1 1 に設けられた遊技球分配部 2 2 5 に供給される。

【 0 0 8 8 】

遊技球分配部 2 2 5 は、払出装置 2 2 4 より払い出された遊技球を上皿 3 3、下皿 3 4 又は後述する排出通路の何れかに振り分けるための機能を有し、内側の開口部が上述した本体側上皿通路 1 2 2 及び前扉側上皿通路を介して上皿 3 3 に通じ、外側の開口部が本体側下皿通路 1 2 3 及び前扉側下皿通路を介して下皿 3 4 に通じるように形成されている。

10

【 0 0 8 9 】

ベース部 2 1 1 の下端部には、当該下端部を前後に挟むようにして排出通路盤及び制御装置集合ユニット 2 0 4 が取り付けられている。排出通路盤には、制御装置集合ユニット 2 0 4 と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット 2 0 4 によって塞がれている。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、上述した回収通路等から排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機 1 0 外部に排出される。

【 0 0 9 0 】

20

制御装置集合ユニット 2 0 4 は、横長形状をなす取付台 2 4 1 を有し、取付台 2 4 1 に払出制御装置 2 4 2 と電源・発射制御装置 2 4 3 とが搭載されている。これら払出制御装置 2 4 2 と電源・発射制御装置 2 4 3 とは、払出制御装置 2 4 2 がパチンコ機 1 0 後方となるように前後に重ねて配置されている。

【 0 0 9 1 】

払出制御装置 2 4 2 においては基板ボックス 2 4 4 内に払出装置 2 2 4 を制御する払出制御基板が收容されており、当該払出制御基板に設けられた状態復帰スイッチ 2 4 5 が基板ボックス 2 4 4 外に突出している。例えば、払出装置 2 2 4 における球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 2 4 5 が押されると、球詰まりの解消が図られるようになっている。

30

【 0 0 9 2 】

電源・発射制御装置 2 4 3 は、基板ボックス 2 4 6 内に電源・発射制御基板が收容されている。電源・発射制御基板により、各種制御装置等で要する所定の電源が生成されて出力され、さらに遊技者による遊技球発射ハンドル 4 1 の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。具体的には、遊技球発射機構 1 1 0 を構成しているソレノイド 1 1 1 の駆動制御や球送装置 1 1 3 の駆動制御が実行される。

【 0 0 9 3 】

また、電源・発射制御装置 2 4 3 には電源スイッチ 2 4 7 が設けられている。電源スイッチ 2 4 7 を操作することにより、パチンコ機 1 0 の電源を投入状態（オン状態）又は遮断状態（オフ状態）に切り替え可能となっている。

40

【 0 0 9 4 】

ここで、本パチンコ機 1 0 は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。例えば遊技ホールの営業終了の場合のように通常手順で電源を遮断すると遮断前の状態が記憶保持される。一方、主制御装置 1 6 2 に設けられた R A M 消去スイッチ（図示略）を押しながら電源を投入すると、R A M データが初期化されるようになっている。

【 0 0 9 5 】

これら各種スイッチや上述した設定変更スイッチ 1 6 6 等については、遊技機主部 1 2（内枠 1 3）を開放して内枠 1 3 の背面部を露出させることで遊技機正面側から操作可能

50

となる。一方で、上記施錠装置 75 によって遊技機主部 12 の開放が規制されている状態では、遊技機正面側からそれらスイッチ等を操作することができない。つまり、上記各種スイッチについては遊技機主部 12 を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置 75 用のキーを所有していないもの（例えば不正行為者）による遊技機正面側からの操作を困難なものとしている。

【0096】

（パチンコ機 10 の電氣的構成）

次に、図 11 のブロックを参照してパチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。

【0097】

主制御装置 162 に設けられた主制御基板 401 には、MPU 402 が搭載されている。MPU 402 は、当該 MPU 402 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 403 と、その ROM 403 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 404 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵された素子である。なお、MPU 402 が有する機能の一部、例えば、ROM 403 の機能や RAM 404 の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【0098】

MPU 402 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 402 の入力側には、主制御装置 162 に設けられた停電監視基板 405、払出制御装置 242 及び各種検知センサなどが接続されている。停電監視基板 405 には電源・発射制御装置 243 が接続されており、MPU 402 には停電監視基板 405 を介して電力が供給される。

【0099】

各種検知センサの一部として、一般入賞口 81 への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391a、可変入賞装置 82 への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391b、可変入賞装置 82（大入賞口）への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391c、上作動口 83a への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391d、下作動口 83b への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391e、スルーゲート 84 への入球（入賞）を検知する入賞検知センサ 391f が接続されており、主制御装置 162 の MPU 402 において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、MPU 402 では、上作動口 83a 及び下作動口 83b への入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート 84 への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

【0100】

MPU 402 の出力側には、停電監視基板 405、払出制御装置 242 及び報知・演出制御装置 140 が接続されている。払出制御装置 242 には、例えば、上述した作動口 83a、83b 等の入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ROM 403 のコマンド情報記憶エリア 425 が参照される。そして、一般入賞口 81 への入賞を特定した場合には 10 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置 82 への入賞を特定した場合には 15 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口 83a への入賞を特定した場合には 3 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下作動口 83b への入賞を特定した場合には 4 個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【0101】

報知・演出制御装置 140 には、主制御装置 162 から変動用コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ROM 403 のコマンド情報記憶エリア 425 が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【0102】

10

20

30

40

50

また、MPU402の出力側には、可変入賞装置82の開閉体（例えばシャッタ部材88）を開閉動作させる可変入賞駆動部、下作動口83bの電動役物91を開閉動作させる電動役物駆動部及び主表示ユニット87が接続されている。主制御基板401には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてMPU402は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【0103】

つまり、開閉実行モードにおいては可変入賞装置82が開閉されるように、MPU402において可変入賞駆動部の駆動制御が実行される。また、電動役物91のサポート抽選に当選した場合には、電動役物91が開閉されるように、MPU402において電動役物駆動部の駆動制御が実行される。また、MPU402によって主表示ユニット87の主表示部の表示制御が実行される。

10

【0104】

さらには、MPU402の出力側に外部出力端子板213が接続されており、この外部出力端子板213を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータHC）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータHCにてパチンコ機10の状態や遊技状況等を把握することが可能となっている。

【0105】

停電監視基板405は主制御基板401と電源・発射制御装置243とを中継しており、同停電監視基板405には電源・発射制御装置243から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視する機能が付与されている。払出制御装置242は、主制御装置162から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置224により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

20

【0106】

電源・発射制御装置243は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板401や払出制御装置242等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源・発射制御装置243は、遊技球発射機構110の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構110は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

30

【0107】

報知・演出制御装置140には、MPUが搭載された報知・演出制御基板が設けられている。MPUには、当該MPUにより実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROMと、そのROM内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAMと、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、MPUに対してROM及びRAMが1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。報知・演出制御装置140のMPUは、主制御装置162から入力された各種コマンドに基づいて、前扉枠14に設けられたランプ部26～28やスピーカ部29を駆動制御するとともに、表示制御装置410を制御するものである。

40

【0108】

表示制御装置410では、報知・演出制御装置140から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置253の表示制御を実行する。この場合に、報知・演出制御装置140では、主制御装置162から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置253における図柄の変動表示態様（例えばリーチ発生の有無及びリーチ演出の内容等）や図柄の停止表示態様（変動表示の終了に伴い最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類）を決定する。

【0109】

ここで、各遊技回の図柄の変動表示に係る構成及び同変動表示の内容について説明する。なお、以下の説明においては適宜図12及び図13を参照する。図12及び図13は図

50

柄表示装置 253 の表示画面 253 a における表示内容を説明するための概略図である。

【0110】

表示制御装置 410 には、キャラクタ ROM が設けられている。当該キャラクタ ROM には、「1」～「9」の数字が付された 9 種類の主図柄のデータ（図 12（a）～（i）参照）と、数字が付されていない副図柄のデータ（図 12（j）参照）とが予め記憶されている。

【0111】

図 13（a）に示すように、図柄表示装置 253 の表示画面 253 a には、上段・中段・下段の 3 つの図柄列 Z1, Z2, Z3 が設定されている。各図柄列 Z1～Z3 は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。そして、表示画面 253 a では、これら各図柄列 Z1～Z3 の図柄が周期性をもって所定の向き（具体的には、右から左）にスクロールするように変動表示される。

10

【0112】

上図柄列 Z1 には、「1」～「9」の 9 種類的主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。下図柄列 Z3 には、「1」～「9」の 9 種類的主図柄が数字の昇順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 は 18 個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列 Z2 には、数字の昇順に「1」～「9」の 9 種類的主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が 1 つずつ配されている。つまり、中図柄列 Z2 に限っては、10 個の主図柄が配されて 20 個の図柄により構成されている。

20

【0113】

また、図 13（b）に示すように、表示画面 253 a は、図柄列毎に 3 個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として 3×3 の計 9 個の図柄が停止表示されるようになっている。また、表示画面 253 a には、5 つの有効ライン、すなわち左ライン L1、中ライン L2、右ライン L3、右下がりライン L4、右上がりライン L5 が設定されている。そして、上図柄列 Z1→下図柄列 Z3→中図柄列 Z2 の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに所定の図柄の組み合わせ（例えば同一の数字が付された図柄の組み合わせ）が形成された状態で全図柄列 Z1～Z3 の変動表示が終了すれば、通常大当たり結果又は確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

30

【0114】

なお、上記のように各図柄列の変動表示が停止されることに鑑みれば、上図柄列 Z1 を第 1 図柄列（又は第 1 絵柄列）、下図柄列 Z3 を第 2 図柄列（又は第 2 絵柄列）、中図柄列 Z2 を第 3 図柄列（又は第 3 絵柄列）と称することができる。

【0115】

上記各主図柄のうち、奇数番号（1, 3, 5, 7, 9）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、確変大当たり結果が発生する場合には、例えば同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（2, 4, 6, 8）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、例えば同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

40

【0116】

なお、図柄表示装置 253 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。例えば、複数の図柄列を横並びとなるように設定し、図柄列における図柄の変動表示の方向を縦方向に設定してもよい。

【0117】

（各種カウンタについて）

次に、上記の如く構成されたパチンコ機 10 の動作について説明する。

【0118】

M P U 402 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、主表示ユニ

50

ット 8 7（主表示部）の表示の設定、図柄表示装置 2 5 3 の図柄表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 4 に示すように、大当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタ C 2 と、図柄表示装置 2 5 3 が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、主表示ユニット 8 7 の作動口用表示部及び図柄表示装置 2 5 3 における変動表示時間（変動表示期間）を決定する変動種別カウンタ C S とを用いることとしている。さらに、下作動口 8 3 b の電動役物 9 1 を電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタ C 4 を用いることとしている。

【0 1 1 9】

各カウンタ C 1 ～ C 3，C I N I，C S，C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 4 0 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 4 3 1 に適宜格納される。R A M 4 0 4 には、上作動口用保留エリア R a と、下作動口用保留エリア R b と、実行エリア A E と、総保留数記憶領域とよりなる保留球格納エリア 4 3 2 が設けられている。そして、この保留球格納エリア 4 3 2 に、上作動口 8 3 a 又は下作動口 8 3 b への遊技球の入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値が時系列的に格納されるようになっている。

【0 1 2 0】

各カウンタについて詳しくは、当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ～ 5 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 5 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値 = 0 ～ 5 9 9）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が上作動口 8 3 a 又は下作動口 8 3 b に入賞したタイミングで R A M 4 0 4 の保留球格納エリア 4 3 2 に格納される。より詳しくは、上作動口 8 3 a に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 0 4 の上作動口用保留エリア R a に格納され、下作動口 8 3 b に遊技球が入賞したタイミングで R A M 4 0 4 の下作動口用保留エリア R b に格納される。

【0 1 2 1】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 0 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 4 2 1 に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。当否テーブルとしては、低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機 1 0 は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。これら、低確率モード用の当否テーブル及び高確率モード用の当否テーブルは設定値毎に各々設けられており、設定値によって大当たり確率に差が設けられている（図 1 5 参照）。具体的には、設定 1 対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブルと、設定 2 対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブル、設定 3 対応の低確率モード用当否テーブル及び高確率モード用当否テーブルとが設けられている。

【0 1 2 2】

上記抽選に際して設定 1 対応の低確率モード用の当否テーブル（図 1 6（a））が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は「7」，「1 0 7」，「2 0 7」，「3 0 7」，「4 0 7」，「5 0 7」の 6 個である。つまり、「0 ～ 5 9 9」の当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「7」，「1 0 7」，「2 0 7」，「3 0 7」，「4 0 7」，「5 0 7」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1 / 100$ となっている。

【0 1 2 3】

上記抽選に際して設定2対応の低確率モード用の当否テーブル(図16(b))が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「107」、「307」、「407」、「507」の5個である。つまり、「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「307」、「407」、「507」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/120$ となっている。

【0124】

上記抽選に際して設定3対応の低確率モード用の当否テーブル(図16(a))が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「107」、「307」、「507」の4個である。つまり、「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「107」、「307」、「507」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/150$ となっている。

【0125】

このように、設定3 < 設定2 < 設定1の順に遊技者に有利となるように差が設けられており、遊技を少しでも有利に進めたい遊技者は設定1であることに期待して遊技を行うものと想定される。

【0126】

上記抽選に際して設定1対応の高確率モード用の当否テーブル(図17(a))が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」の19個である。つまり、「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が約 $1/32$ となっている。

【0127】

上記抽選に際して設定2対応の高確率モード用の当否テーブル(図17(b))が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」の20個である。つまり、「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が $1/30$ となっている。

【0128】

上記抽選に際して設定3対応の高確率モード用の当否テーブル(図17(c))が参照されることとなる遊技状態下では、大当たり当選となる乱数の値(すなわち、当選情報)は「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」の21個である。つまり、「0~599」の当たり乱数カウンタC1の値のうち「7」、「36」、「107」、「207」、「307」・・・「407」、「507」、「598」が大当たり結果に対応しており、それらの乱数の値以外は外れ結果に対応している。これにより、大当たり確率が約 $1/28$ となっている。

【0129】

高確率モードにおける有利不利の関係が低確率モードと逆転しているのは、有利度合いの過度の偏りを抑える工夫である。高確率モードにおける差を考慮したとしても、主として遊技が進行することとなる低確率モードでの差が支配的であり、総じて設定3 < 設定2 < 設定1の順に遊技者に有利となっている。

【0130】

なお、高確率モードにおける有利不利の関係を低確率モードにおける有利不利の关系到合わせることも可能である。すなわち、設定3 < 設定2 < 設定1の順に大当たり確率が高くなるように設定することも可能である。

10

20

30

40

50

【0131】

因みに、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。

【0132】

当たり種別カウンタC2は、0～29の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり29）に達した後0に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（1）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（2）開閉実行モード終了後の電動役物91によるサポートモードという2つの条件に差異が設けられている。

【0133】

下作動口83bの電動役物91におけるサポートモードとしては、遊技領域PEに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、下作動口83bの電動役物91が単位時間あたりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【0134】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタC4を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率は同一となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放状態当選となった際に電動役物91が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに1回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり電動役物91の開放状態が複数回発生する場合において、1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、1回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、1回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

【0135】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下作動口83bへの入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、下作動口83bよりも上作動口83aへの入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、上作動口83aよりも下作動口83bへの入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口83bへの入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【0136】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間あたりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。さらには、回数、開放時間及び当選確率のうち、いずれか1条件又は任意の組み合わせの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成としてもよい。

【0137】

当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が、上作動口83a又は下作動口83bに入賞したタイミングでRAM404の保留球格納エリア432に格納される。より詳しくは、上作動口83aに遊技球が入賞したタイミングでRAM404の上作動口用保留エリアRaに格納され、下作動口83bに遊技球が入賞したタイミングでRAM404の下作動口用保留エリアRbに格納される。

【0138】

当たり種別カウンタC2に対する遊技結果の振分先は、ROM403における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア422に振分テーブル（振分情報群）として

10

20

30

40

50

記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図18の概略図を用いて説明する。振分テーブルとしては、図18(a)に示す上作動口用の振分テーブル(第1振分情報群)と、図18(b)に示す下作動口用の振分テーブル(第2振分情報群)とが設定されている。

【0139】

上作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、8R確変大当たり結果(高確率対応特別遊技結果)、8R通常大当たり結果(低確率対応特別遊技結果)、4R確変大当たり結果(高確率対応遊技結果)、4R通常大当たり結果(低確率対応遊技結果)が設定されている。具体的には、上作動口用の振分テーブルでは、「0~29」の当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~8」が8R確変大当たり結果に対応しており、「9~14」が8R通常大当たり結果に対応しており、「15~23」が4R確変大当たり結果に対応しており、「24~29」が4R通常大当たり結果に対応している。

10

【0140】

下作動口用の振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、16R確変大当たり結果(高確率対応特別遊技結果)、8R確変大当たり結果(高確率対応特別遊技結果)、8R通常大当たり結果(低確率対応特別遊技結果)、4R確変大当たり結果(高確率対応遊技結果)、4R通常大当たり結果(低確率対応遊技結果)が設定されている。具体的には、下作動口用の振分テーブルでは、「0~29」の当たり種別カウンタC2の値のうち、「0~5」が16R確変大当たり結果に対応しており、「6~11」が8R確変大当たり結果に対応しており、「12~17」が8R通常大当たり結果に対応しており、「18~23」が4R確変大当たり結果に対応しており、「24~29」が4R通常大当たり結果に対応している。

20

【0141】

16R確変大当たり結果、8R確変大当たり結果及び4R確変大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に抽選モードが高確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。図18(c)に示すように、この高頻度サポートモードは、次回大当たり結果となるまで継続され、開閉実行モードの開始に伴って低頻度サポートモードに移行する。

【0142】

8R通常大当たり結果及び4R通常大当たり結果は、開閉実行モードの終了後に抽選モードが低確率モードとなり且つサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、図18(c)に示すように、この高頻度サポートモードは、当該高頻度サポートモード中に実行された遊技回数が終了基準回数(具体的には、100回)に達した場合又は当該終了基準回数到達前に大当たり結果となった場合(詳しくは開閉実行モードが開始された場合)に終了し、低頻度サポートモードに移行する。

30

【0143】

リーチ乱数カウンタC3は、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値(つまり238)に達した後0に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が上作動口83a又は下作動口83bに入賞したタイミングでRAM404の保留球格納エリア432に格納される。より詳しくは、上作動口83aに遊技球が入賞したタイミングでRAM404の上作動口用保留エリアRaに格納され、下作動口83bに遊技球が入賞したタイミングでRAM404の下作動口用保留エリアRbに格納される。そして、ROM403のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。

40

【0144】

但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、MPU402では、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタC3の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応した

50

リーチ乱数カウンタ C 3 の数が多く設定された構成としてもよい。

【0145】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 253（表示画面 253a）を備え、遊技結果が開閉実行モード対応の遊技結果となった遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となり得る遊技機において、図柄表示装置 253 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【0146】

換言すれば、図柄表示装置 253 の表示画面 253a に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、開閉実行モードの発生に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0147】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置 253 の表示画面 253a 内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0148】

表示画面 253a における表示内容について更に詳しく説明すると、最初に上図柄列 Z1 において図柄の変動表示が終了され、さらに下図柄列 Z3 において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中図柄列 Z2 にて図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、大当たり発生時には、リーチラインを形成している主図柄とともに当たり図柄の組み合わせを構成する数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列 Z2 における図柄の変動表示が終了される。

【0149】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面 253a の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタ C 3 やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0150】

変動種別カウンタ C S は、例えば 0～198 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 198）に達した後 0 に戻る構成となっている。変動種別カウンタ C S は、主表示ユニット 87（主表示部）の上作動口用表示部及び下作動口用表示部における変動表示時間と、図柄表示装置 253 における図柄の変動表示時間とを MPU 402 において決定する上で用いられる。変動種別カウンタ C S は、後述する通常処理が 1 回実行される毎に 1 回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、上作動口用表示部及び下作動口用表示部における変動表示の開始時及び図柄表示装置 253 による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタ C S のバッファ値が取得される。

【0151】

電動役物開放カウンタ C 4 は、例えば、0～250 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 250）に達した後 0 に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタ C 4

10

20

30

40

50

は定期的に更新され、スルーゲート84に遊技球が入賞したタイミングでRAM404の電役保留エリア433に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタC4の値によって下作動口83bの電動役物91を開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、C4=0~190であれば、電動役物91を開放状態に制御し、C4=191~250であれば、電動役物91を開放状態に制御しない。

【0152】

既に説明したように、MPU402では、少なくとも変動種別カウンタCSのバッファ値を用いて、上作動口用表示部及び下作動口用表示部における変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423が用いられる。また、MPU402では、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値及び当たり種別カウンタC2の値を用いて、上作動口用表示部及び下作動口用表示部における停止結果が決定されるが、その決定に際してはROM403の停止結果テーブル記憶エリア424が用いられる。

【0153】

(主制御装置162にて実行される各種処理について)

次に、主制御装置162のMPU402にて実行される各種処理について説明する。主制御装置162のMPU402にて実行される処理については、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理と、NMI端子(ノンマスカブル端子)への停電信号の入力により起動されるNMI割込み処理とに大別される。以下、図19のフローチャートを参照して、メイン処理について説明する。

【0154】

(メイン処理)

メイン処理においてはまず、ステップS101にて電源投入(電源ON操作)に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の各種制御基装置(払出制御装置242等)が動作可能な状態になるのを待つために例えば500msec程度待機する。

【0155】

続くステップS102では、ステップS101の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である1secが経過したか否かを判定する。1sec経過していない場合にはステップS102の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップS102の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップS102にて否定判定してから再度ステップS102の処理を実行するまでに要する時間が0.1msecである場合には、カウント値が10000回となることで、ステップS101の立ち上げ処理後から1sec経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップS102にて1sec経過したと判定した場合には、ステップS103に進む。

【0156】

ステップS103では、RAM404へのアクセスを許可する。その後、ステップS104では、電源・発射制御装置243に設けられたRAM消去スイッチがオンとなっているか否かを判定し、続くステップS105ではRAM404の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップS106ではRAM判定値を算出し、続くステップS107では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。RAM判定値は、例えばRAM404の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM404の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

【0157】

本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合には主制御装置に設けられたRAM消去スイッチを押しながら電源が投入される。RAM消去スイッチが押されていれば、ステップS108~S109の処理に移

10

20

30

40

50

行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップS108～S109の処理に移行する。

【0158】

ステップS108では、RAM404の使用領域を0にクリアし、ステップS109ではRAM404の初期化処理を実行する。その後、ステップS110にて払出制御装置242に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行し、ステップS111にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。払出制御装置242のMPUでは主制御装置162から初期コマンドを入力することで、主制御装置162との通信が正常に行われていることを認識する。

【0159】

一方、RAM消去スイッチが押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップS112にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。その後、ステップS110にて初期コマンドを出力するとともにステップS111にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。これにより、電源遮断前の状態に復帰する。

【0160】

（タイマ割込み処理）

次に、図20のフローチャートを参照し、タイマ割込み処理について説明する。本処理はMPU402により定期的に（例えば2msec周期で）起動される。

【0161】

ステップS201では、各種入賞検知センサ（例えば上記検知センサ391a～391f）の読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置162に接続されている各種入賞検知センサの状態を読み込み、当該入賞検知センサの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【0162】

その後、ステップS202では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

【0163】

続くステップS203では、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び電動役物開放カウンタC4をそれぞれ1インクリメントするとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ0にクリアする。そして、各カウンタC1～C4の更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

【0164】

続くステップS204では、スルーゲート84への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されているか否かを判定し、同フラグが格納されている場合には電役保留エリア433に記憶されている役物保留記憶数が4未満であることを条件として、前記ステップS203にて更新した電動役物開放カウンタC4の値を電役保留エリアに格納する。そして、各種フラグ格納エリア435にスルーゲート用の入賞検知フラグが格納されている場合には、同入賞検知フラグを消去して当該スルーゲート用の入賞処理を終了する。

【0165】

ステップS204のスルーゲート用の入賞処理を実行した後はステップS205に進み、当該ステップS205にて作動口83a、83bへの入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。その後は、ステップS206にて大入賞口用の入賞処理、ステップS207に

10

20

30

40

50

て一般入賞口用の入賞処理を実行した後、本タイマ割込み処理を終了する。

【0166】

大入賞口用の入賞処理においては、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140に大入賞口用の賞球コマンドを送信する。払出制御装置242では大入賞口用の賞球コマンドを受信したことに基づいて大入賞口への入賞に対応した数(15個)の賞球を払い出す処理を行う。本実施の形態においては、開閉実行モード中は当該開閉実行モード中に獲得した賞球の総数を図柄表示装置253に表示する構成となっており、報知・演出制御装置140では大入賞口用の賞球コマンドを受信したことに基づいて払出総数等の表示処理を行う。

【0167】

一般入賞口用の入賞処理においては、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140に一般入賞口用の賞球コマンドを送信する。払出制御装置242では一般入賞口用の賞球コマンドを受信したことに基づいて一般入賞口81への入賞に対応した数(10個)の賞球を払い出す処理を行う。本実施の形態においては、開閉実行モード中は当該開閉実行モード中に獲得した賞球の総数を図柄表示装置253に表示する構成となっており、報知・演出制御装置140では一般入賞口用の賞球コマンドを受信したことに基づいて払出総数等の表示処理を行う。

【0168】

なお、詳細については後述するが、各種賞球コマンドについては、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140だけでなく監視装置にも出力され、監視装置においては賞球コマンドに基づいて各入球部への入賞数を記憶する構成となっている。

【0169】

(作動口用の入賞処理)

ここで、図21及び図22のフローチャートを参照して作動口用の入賞処理について説明する。

【0170】

ステップS301では、遊技球が上作動口83aに入球(入賞)したか否かを判定する。遊技球が上作動口83aに入球したと判定した場合には、ステップS302に進み、払出制御装置242に遊技球を3個払い出させるための賞球コマンド(上作動口用の賞球コマンド)をセットする。

【0171】

続くステップS303では、上作動口83aに遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータHCに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、上作動口83aへの入球が発生した旨がホールコンピュータHCにて把握される。その後、ステップS304では、当たり乱数カウンタC1や当たり種別カウンタC2等の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0172】

一方、ステップS301にて遊技球が上作動口83aに入賞していないと判定した場合にはステップS305に進む。ステップS305では、遊技球が下作動口83bに入球(入賞)したか否かを判定する。遊技球が下作動口83bに入球したと判定した場合には、ステップS306に進み、払出制御装置242に遊技球を4個払い出させるための賞球コマンド(下作動口用の賞球コマンド)をセットする。なお、ステップS302、S306にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理S401にて払出制御装置242に対して送信される。

【0173】

続くステップS307では、下作動口83bに遊技球が入球した旨を示す情報を遊技ホール側のホールコンピュータHCに対して信号出力すべく外部信号設定処理を行う。これにより、下作動口83bへの入球が発生した旨がホールコンピュータHCにて把握される。その後、ステップS304にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【0174】

なお、ステップ S 3 0 1 , S 3 0 5 の両処理にてそれぞれ否定判定をした場合、すなわち上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b のいずれにも入球がなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。

【 0 1 7 5 】

ここで、図 2 2 を参照して、ステップ S 3 0 4 の情報取得処理について説明する。

【 0 1 7 6 】

(情報取得処理)

情報取得処理においては先ずステップ S 4 0 1 にて、保留球格納エリア 4 3 2 の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数 N、詳しくは上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数 N が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S 4 0 2 にて対応する作動口の作動保留記憶数 N を 1 インクリメントするとともに、ステップ S 4 0 3 にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数 C R N と言う）を 1 インクリメントする。

【 0 1 7 7 】

続くステップ S 4 0 4 では、上記ステップ S 2 0 3 にて更新した当たり乱数カウンタ C 1、当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を、作動口用の保留エリア R E の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S 4 0 2 にて 1 インクリメントした共通保留数 C R N と対応する記憶エリアに格納する。格納処理を実行した後は、ステップ S 4 0 5 に進む。

【 0 1 7 8 】

ステップ S 4 0 5 では、保留数表示部としての第 1 保留ランプ部 9 8 a 及び第 2 保留ランプ部 9 8 b の表示更新処理を実行する。表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が上作動口 8 3 a の場合には第 1 保留ランプ部 9 8 a の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が下作動口 8 3 b の場合には第 2 保留ランプ部 9 8 b の表示を更新する。

【 0 1 7 9 】

第 1 保留ランプ部 9 8 a は 4 つの L E D によって構成されており、点灯している L E D の数と上作動口 8 3 a に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって上作動口 8 3 a に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯している L E D の数を増やす処理を行う。第 2 保留ランプ部 9 8 b についても同様に 4 つの L E D によって構成されており、点灯している L E D の数と下作動口 8 3 b に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって下作動口 8 3 b に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯している L E D の数を増やす処理を行う。

【 0 1 8 0 】

続くステップ S 4 0 6 では、作動口 8 3 a , 8 3 b への入賞が発生したことをサブ側（副側）の制御装置である報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に認識させるための処理である保留コマンドの設定処理を実行し、本情報取得処理を終了する。なお、保留コマンドには上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b のうちいずれの入球部への入賞に基づくものであるかの情報が含まれる。

【 0 1 8 1 】

ステップ S 4 0 7 の保留コマンドの設定処理にて設定された保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップ S 5 0 1）にて報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に送信されることとなる。

【 0 1 8 2 】

(通常処理)

次に、通常処理の流れを図 2 3 のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は上記メイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップ S 5 0 1 ~ S 5 0 7 の処理が 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップ S 5 0 9 , S 5 1 0 のカウンタ更新処

10

20

30

40

50

理が実行される構成となっている。

【0183】

通常処理においては先ず、ステップS501にて外部信号出力処理を実行する。ステップS501の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータHCに送信する。

【0184】

具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置242及び報知・演出制御装置140に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドや保留コマンドや後述するシフトコマンド等の各種コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置140に対して送信する。また、例えば主表示部の作動口用表示部にて図柄の変動表示が終了する毎にホールコンピュータHCに図柄確定を示す外部信号を出力し、開閉実行モード中は開閉実行モード中であることを示す外部信号をホールコンピュータHCに出力し、高頻度サポートモード中である場合には高頻度サポートモード中であることを示す外部信号をホールコンピュータHCに出力する。

【0185】

次に、ステップS502では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM404の該当するバッファ領域に格納する。

【0186】

続くステップS503では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置253による図柄の変動表示の設定、主表示ユニット87の表示制御などを行う。

【0187】

ステップS503の遊技回制御処理を実行した後は、ステップS504に進み、遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。なお、ステップS503の遊技回制御処理及びステップS504の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

【0188】

続くステップS505では、下作動口83bに併設された電動役物91を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、RAM404の電役保留エリア433に格納されている電動役物開放カウンタC4から取得した数値情報を用いて電動役物91を開放状態とするか否かの電役開放抽選を行うとともに、電役開放状態当選となった場合には電動役物91の開閉処理を実行する。また、電役開放抽選の抽選結果を教示するように、主表示部におけるスルーゲート用表示部の表示制御などを行う。

【0189】

既に説明したとおり、電動役物91によるサポートの態様として、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが設定されており、遊技状態移行処理にていずれかのサポートモードへの移行が行われる。この処理を経てRAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートフラグがセットされている場合は高頻度サポートモードとなり、当該フラグがセットされていない場合には低頻度サポートモードとなる。

【0190】

電役サポート用処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定することで、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。そして、高頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードの場合よりも、電役開放状態当選となった際に、電動役物91が開放状態となる回数を多く設定するとともに、1回の開放時間を長く設定する。また、高頻度サポートモードである場合は、電役開放状態当選となり電動役物91の開放状態が複数回発生する場合において、

10

20

30

40

50

1回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間が、1回の開放時間よりも短くなるように設定する。

【0191】

ちなみに、開閉実行モードに移行した場合には、RAM 404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートフラグがセットされていたとしても、サポートモードは強制的に低頻度サポートモードに設定される。

【0192】

続くステップS506では、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置243から発射許可信号を入力していることを条件として、所定のインターバル期間（例えば、0.6sec）に1回、遊技球発射機構110のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域PEに向けて打ち出される。

【0193】

その後は、ステップS507にて設定変更用処理を実行する。設定変更用処理ではホール管理者等により選択された設定値に対応した抽選テーブルが参照されるように、参照対象とする抽選テーブルの切り替えを行う。この設定変更用処理についての詳細は後述する。

【0194】

続くステップS508にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から1周期（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

【0195】

つまり、ステップS509では、乱数初期値カウンタCINIの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタCINIを1加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際0にクリアする。そして、乱数初期値カウンタCINIの更新値を、RAM 404の該当するエリアに格納する。また、ステップS510では、変動種別カウンタCSの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタCSを1加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際に0にクリアする。そして、変動種別カウンタCSの更新値を、RAM 404の該当するエリアに格納する。

【0196】

ステップS501～S507の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタCINIの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタCINI（すなわち、当たり乱数カウンタC1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタCSについてもランダムに更新することができる。

【0197】

（遊技回制御処理）

次に、ステップS503の遊技回制御処理を図24～図27のフローチャート等を参照して説明する。

【0198】

遊技回制御処理においてはまず、図24のフローチャートに示すように、ステップS601にて開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中である場合には、ステップS602以降の処理、すなわちステップS603～ステップS605の遊技回開始用処理及びステップS606～ステップS609の遊技回進行処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。

【0199】

開閉実行モード中でない場合には、ステップS602にて遊技回中であるか否かを判定する。具体的には、主表示ユニット87の作動口用表示部が変動表示中又は確定表示中であるか否かを判定する。遊技回中ではない場合には、ステップS603～ステップS605の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、まずステップS603にて、始動

10

20

30

40

50

保留球の総数（共通保留数 C R N）が「0」か否かを判定する。共通保留数 C R N が「0」である場合とは、保留球格納エリア 4 3 2 に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【0200】

一方、共通保留数 C R N が「0」でない場合には、ステップ S 6 0 4 にて保留球格納エリア 4 3 2 の保留エリア R E に記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップ S 6 0 5 にて主表示ユニット 8 7 における作動口用表示部の変動表示及び図柄表示装置 2 5 3 の変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0201】

ここで、ステップ S 6 0 4 のデータ設定処理及びステップ S 6 0 5 の変動開始処理について詳細に説明する。まず、ステップ S 6 0 4 のデータ設定処理について、図 2 5 のフローチャートを参照して説明する。

【0202】

（データ設定処理）

データ設定処理では、まずステップ S 7 0 1 にて、保留数記憶領域 F E に記憶されている作動保留記憶数 N のうち今回の設定処理の対象となっているもの及び共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。そして、下作動口用保留エリア R b（図 1 4 参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数 N（下作動口用保留記憶数 R b N）が「0」か否かを判定する。下作動口用保留記憶数 R b N が「0」である場合には上作動口用表示部に係るデータ設定処理を実行し、下作動口用保留記憶数 R b N が「0」でない場合には下作動口用表示部に係るデータ設定処理を実行する。

【0203】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、既に説明したように、共通保留数が 1 以上である場合である。この場合に、データ設定処理では、下作動口用保留記憶数 R b N が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合、すなわち下作動口用表示部について変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、上作動口用保留エリア R a（図 1 4 参照）に保留記憶されている保留情報の数、すなわち作動保留記憶数 N（上作動口用保留記憶数 R a N）が 1 以上であるか否かに関係なく、下作動口用保留エリア R b に記憶されているデータを変動表示用として実行エリア A E へ移動させる。すなわち、ステップ S 7 0 2 においては、上作動口用保留エリア R a 及び下作動口用保留エリア R b の両方に保留情報が記憶されている場合には、下作動口 8 3 b に対応した保留情報が優先されることとなる。

【0204】

続くステップ S 7 0 3 では、上作動口用保留エリア R a 及び下作動口用保留エリア R b のうち実行エリア A E への移動させたデータが記憶されていた一方について、第 1 ～ 第 4 エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。これにより、例えば第 1 エリアのデータの実行エリア A E への移動に伴って、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0205】

続くステップ S 7 0 4 では、保留エリア R E のデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置 1 4 0 に認識させるための情報であるシフトコマンドを設定する。その後、本データ設定処理を終了する。ステップ S 7 0 4 にて設定されたシフトコマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S 5 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。そして、このシフトコマンドについては報知・演出制御装置 1 4 0 を経由して表示制御装置 4 1 0 に送信されることとなる。

【0206】

（変動開始処理）

次に、ステップ S 6 0 5 の変動開始処理について、図 2 6 のフローチャートを参照して

10

20

30

40

50

説明する。

【0207】

変動開始処理では、先ずステップS801にて、今回の変動開始処理にて参照した保留情報が大当たり当選に対応しているか否かを判定するための当否判定処理を実行する。具体的には、実行エリアAEに格納された情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタC1から取得した乱数値を把握する。そして、現在の設定値及び抽選モードに対応した抽選テーブルを参照して上記取得した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定する。例えば、設定値が「1」且つ当否抽選モードが低確率モードである場合には、ROM403の当否テーブル記憶エリア421に記憶された設定1対応の低確率モード用の当否テーブルを参照して、上記取得した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定し、設定値が「1」且つ当否抽選モードが高確率モードである場合には、ROM403の当否テーブル記憶エリア421に記憶された設定1対応の高確率モード用の当否テーブルを参照して、上記取得した情報が大当たり当選に対応した情報に含まれているかを特定する。

10

【0208】

続くステップS802では、ステップS801における当否判定処理の結果が大当たり当選に対応した結果であるか否かを判定する。大当たり当選に対応した結果である場合には、ステップS803にて種別判定処理を実行する。

【0209】

種別判定処理では、実行エリアAEに格納された情報のうち種別判定用の情報、すなわち当たり種別カウンタC2から取得した乱数値を把握する。また、ROM403の振分テーブル記憶エリア422に記憶された振分テーブルを参照して、上記把握した種別判定用の情報が確変大当たり結果に対応した情報に含まれているかを特定する。詳しくは、当該保留情報が上作動口83aへの入球に対応している場合には上作動口83a用の振分テーブルを参照し、当該保留情報が下作動口83bへの入球に対応している場合には下作動口83b用の振分テーブルを参照して種別判定を行う。

20

【0210】

続くステップS804では、ステップS803における種別判定処理において特定した情報に基づいて今回の大当たり当選の種別が確変大当たり結果（16R確変大当たり結果、8R確変大当たり結果、4R確変大当たり結果）であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップS805にて確変大当たり用の停止結果設定処理を実行し、確変大当たり結果でない場合には、ステップS806にて通常大当たり用の停止結果設定処理を実行する。また、ステップS802にて大当たり当選ではないと判定した場合には、ステップS807にて外れ時用の停止結果設定処理を実行する。

30

【0211】

上述したように、確変大当たり結果は、16R確変大当たり結果、8R確変大当たり結果、4R確変大当たり結果に大別される。ステップS805の処理では、16R確変大当たり結果の場合には16R確変大当たり結果に対応する停止結果の設定処理を行い、8R確変大当たり結果の場合には8R確変大当たり結果に対応する停止結果の設定処理を行い、4R確変大当たり結果の場合には4R確変大当たり結果に対応する停止結果の設定処理を行う。また、通常大当たり結果は、8R通常大当たり結果及び4R通常大当たり結果に大別される。ステップS806の処理では、8R通常大当たり結果の場合には8R通常大当たり結果に対応する停止結果の設定処理を行い、4R通常大当たり結果の場合には4R通常大当たり結果に対応する停止結果の設定処理を行う。

40

【0212】

ステップS805～ステップS807の各停止結果設定処理では、主表示ユニット87に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、ROM403の停止結果テーブル記憶エリア424に記憶されている停止結果テーブルを参照して特定し、その特定した情報をRAM404に記憶する。また、ステップS805及びステップS806では、今回の遊技回の当否判定結果が、確変大当たり結果又は通常大当たり結果であることをMPU402

50

にて特定するための情報をRAM 404の各種フラグ格納エリア435に格納する。具体的には、ステップS805では16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、4R確変大当たりフラグのいずれかを格納し、ステップS806では8R通常大当たりフラグ及び4R通常大当たりフラグの何れかを格納する。

【0213】

ステップS805～ステップS807のいずれかの処理を実行した後は、ステップS808にて、変動表示時間の設定処理を実行する。

【0214】

(変動表示時間の設定処理)

変動表示時間の設定処理では、図27のフローチャートに示すように、先ずステップS901にて、上記当否抽選に当選しているか否かを判定する。具体的には、RAM 404の各種フラグ格納エリア435に16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、4R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ、4R通常大当たりフラグの何れかが格納されているか否かを判定する。

【0215】

ステップS901にて否定判定をした場合、すなわち上記当否抽選の結果が外れ結果である場合には、ステップS902に進む。ステップS902では、今回の遊技回において図柄表示装置253にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、実行エリアAEに格納されているリーチ乱数カウンタC3の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生として、ステップS802にて肯定判定をする。リーチ乱数カウンタC3の値を用いたリーチ発生の有無の特定に際しては、ROM 403のリーチ判定用テーブル記憶エリアに記憶されているリーチ判定用テーブルを参照する。

【0216】

ステップS901及びステップS902の何れか一方にて肯定判定をした場合にはステップS903に進み、ROM 403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して今回の変動種別カウンタCSの値等に対応した変動表示時間情報を取得し、続くステップS904にてその変動表示時間情報をRAM 404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタエリア(変動表示時間計測手段)にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0217】

つまり、本実施の形態においては、当否抽選の結果が大当たり当選結果である場合又は同当否抽選の結果が外れ結果となり且つリーチ発生用の抽選に当選した場合に、リーチ表示を実行する構成となっている。

【0218】

ここで、リーチ表示には、変動表示態様が互いに異なるノーマルリーチ表示(詳しくはノーマルリーチA～B)とスーパーリーチ表示(詳しくはスーパーリーチA～C)とが設けられている。リーチ発生用変動表示時間テーブルには、ノーマルリーチ表示及びスーパーリーチ表示それぞれに対応した変動表示時間情報が設定されており、当該テーブルを参照することによって、それぞれのリーチ表示に対応した変動表示時間情報が取得される。なお、リーチ表示の種類の決定に関しては、リーチ表示の種類と変動種別カウンタCSの値とが対応したテーブルが設けられており、当該テーブルを参照することで、今回の変動種別カウンタCSの値に対応したリーチ表示が決定される。

【0219】

なお、より詳細には、リーチ発生用変動表示時間テーブルは、大当たりの種別に対応している。具体的には、確変大当たり結果の場合に、特定図柄の組み合わせを停止表示できるように、変動表示時間が設定されているとともに、通常大当たり結果の場合に、非特定図柄の組み合わせを停止表示できるように、変動表示時間が設定されている。

【0220】

一方、ステップS902にて否定判定をした場合には、ステップS905にて変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを

10

20

30

40

50

参照して今回の変動種別カウンタCSの値に対応した変動表示時間を取得し、ステップS906にてその変動表示時間情報を上記変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【0221】

リーチ非発生時における変動表示時間情報は、共通保留数CRNの数が多いほど変動表示時間が短くなるように設定されている。但し、これに限定されることはなく、例えば、共通保留数CRNの数に依存しない構成としてもよく、共通保留数CRNの数が少ないほど変動表示時間が短くなるように設定されていてもよい。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い変動表示時間が選択されるようにリーチ非発生用変動表示時間テーブルが設定されているが、これに限定されることはなく、選択される変動表示時間が同一であってもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよく、大当たり当選時と外れリーチ時とで選択され易い変動表示時間と選択され難い変動表示時間とが異なっている構成としてもよい。また、確変大当たり用の変動表示時間テーブル、通常大当たり用の変動表示時間テーブル、外れリーチ用の変動表示時間テーブル及び完全外れ用の変動表示時間テーブルがそれぞれ個別に設定されている構成としてもよい。以上のとおり、各遊技回の変動表示時間は、リーチ発生の有無、リーチ表示の種類、保留情報の数及び変動種別カウンタCSの値等をパラメータとして決定される。

【0222】

変動開始処理（図26）の説明に戻り、ステップS808にて変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップS809にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、16R確変大当たり結果の情報、8R確変大当たり結果の情報、4R確変大当たり結果の情報、8R通常大当たり結果の情報、4R通常大当たり結果の情報、外れ結果の情報などが含まれる。

【0223】

ステップS809にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図23）におけるステップS501にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回におけるランプ部26の発光パターンやスピーカ部29からの音の出力パターンを決定し、その決定した演出の内容が実行されるようにランプ部26及びスピーカ部29を制御する。また、報知・演出制御装置140は、上記変動開始コマンド及び種別コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置410に送信する。

【0224】

表示制御装置410では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における図柄表示装置253での変動表示パターンを決定し、その決定した変動表示パターンが実行されるように図柄表示装置253を表示制御する。その後、ステップS810にて主表示ユニット87の上作動口用表示部及び下作動口用表示部のうち該当する一方にて絵柄の変動表示を開始させた後に、本変動開始処理を終了する。

【0225】

遊技回制御処理（図24）の説明に戻り、主表示ユニット87の作動口用表示部が変動表示中である場合には、ステップS606～ステップS609の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS606にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、RAM404の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「0」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理（図27）においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図20）が起動される度に、1ディクリメント（減算）される。

【0226】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS607にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、主表示ユニット87の入上作動口用表示部及び下作動口用表示部のうち該当する一方における表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【0227】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS608にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップS805～ステップS807のいずれかの処理にてRAM404に記憶した情報を特定し、その情報に対応した絵柄が上作動口用表示部及び下作動口用表示部のうち該当する一方にて停止表示されるように当該作動口用表示部を制御する。

10

【0228】

続くステップS609では、変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップS609にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図23）におけるステップS501にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140では、受信した変動終了コマンドをその情報形態を維持したまま表示制御装置410に送信する。表示制御装置410では、当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【0229】

（遊技状態移行処理）

20

次に、ステップS504の遊技状態移行処理を図28のフローチャートを参照して説明する。

【0230】

遊技状態移行処理においては先ず、ステップS1001にて開閉実行モード中であるかを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップS902に進み、1の遊技回の上作動口用表示部又は下作動口用表示部における絵柄の変動表示が終了したタイミングかを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【0231】

変動表示が終了している場合には、より詳しくは変動表示が終了してから予め設定された停止表示時間（インターバル時間：確定表示時間）が経過している場合には、ステップS1003に進み、今回の遊技回の遊技結果（上記当否抽選の結果）が開閉実行モードへの移行に対応したものであるかを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に、16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、4R確変大当たりフラグ、8R通常大当たりフラグ、4R通常大当たりフラグの何れかが格納されているかを判定する。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

30

【0232】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップS1004にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理により、ロック装置による可変入賞装置82の動作規制が解除され、開閉実行モードが終了するまで当該可変入賞装置82の開閉動作が許容されることとなる。また、ステップS1004の開始処理においてはRAM404の各種フラグ格納エリア435に開閉実行モード開始フラグをセットする。詳細については後述するが、これにより、ホールコンピュータHCへ開閉実行モードへ移行したことを示す外部信号の出力が開始されることとなる。

40

【0233】

続くステップS1005ではRAM404の各種カウンタエリア434に設けられた開放数カウンタOCに「4」、「8」、「16」の何れかをセットする。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に16R確変大当たりフラグが格納されている場合には開放数カウンタOCに「16」をセットし、RAM404の各種フラグ格納エリア

50

435に8R確変大当たりフラグ又は8R通常大当たりフラグが格納されている場合には開放数カウンタOCに「8」をセットし、RAM404の各種フラグ格納エリア435に4R確変大当たりフラグ又は4R通常大当たりフラグが格納されている場合には開放数カウンタOCに「4」をセットする。開放数カウンタOCは、可変入賞装置82が開放された回数を把握する手段として機能する。ステップS1005の処理を実行した後はステップS1006に進み、オープニングコマンドを設定する。

【0234】

この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図23）におけるステップS501にて、報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に送信される。報知・演出制御装置140では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置253における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は報知・演出制御装置140から表示制御装置410に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置410では、主制御装置162から受信したオープニングコマンドや報知・演出制御装置140から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示、例えば大当たりに対応する表示内容としてのキャラクタ等の動画表示、背景画像等の切り替えがなされるように図柄表示装置253の表示制御を実行する。ステップS1006の処理を実行した後は、本遊技状態移行処理を終了する。

【0235】

ステップS1001の説明に戻り、当該ステップS1001にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップS1007に進む。ステップS1007では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップS1008にて大入賞口開閉処理を実行する。

【0236】

大入賞口開閉処理においてはまず、可変入賞装置82の大入賞口が開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞装置82の可変入賞駆動部の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。大入賞口が開放中でない場合には、開放数カウンタOCの値が「0」か否かを判定する。開放数カウンタOCの値が「0」である場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【0237】

開放数カウンタOCの値が「0」でない場合には、開放タイマカウンタTCの値が「0」か否かを判定する。開放タイマカウンタTCは、大入賞口の開放期間及び閉鎖期間（インターバル期間）を把握する際に参照されるカウンタであり、タイマ割込み処理（図20）が実行される度にその値が「1」ずつ減算される。開放タイマカウンタTCの値が「0」でない場合には本大入賞口開閉処理を終了する。

【0238】

開放数カウンタOCの値が「0」ではなく且つ開放タイマカウンタTCの値が「0」である場合には、大入賞口の開放処理を実行する。具体的には、大入賞口を開放すべく可変入賞駆動部を駆動状態とする。その後、可変入賞装置82（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時用設定処理）を行う。具体的には、開放タイマカウンタTCに「15000」（30secに相当）をセットし、入賞カウンタPCに「10」をセットする。この設定処理を実行した後は、可変入賞装置82（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンドを設定して、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図23）におけるステップS501にて、報知・演出制御装置140に送信される。報知・演出制御装置140においては、開放コマンドを受信したことに基づいて、開放に対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【0239】

一方、可変入賞装置 8 2 の大入賞口が開放中であると判定した場合には、開放タイマカウンタ TC の値が「0」か否かを判定する。開放タイマカウンタ TC の値が「0」でない場合には、大入賞口に遊技球が入賞したか否かを可変入賞装置 8 2 に対応した入賞検知センサ 3 9 1 c からの検知信号に基づいて（詳しくは上記ステップ S 2 0 6 の結果に基づいて）判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【0 2 4 0】

なお、大入賞口への入賞が発生している場合には、上記賞球コマンドが払出制御装置 2 4 2 及び報知・演出制御装置 1 4 0 に出力される。払出制御装置 2 4 2 では当該賞球コマンドを受信したことに基づいて予め設定された数の遊技球を払い出す処理を行う。報知・演出制御装置 1 4 0 では、開閉実行モード中に賞球コマンドした場合には入賞発生を教示すべく例えば図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a にて実行される開閉実行モード中の演出を変化させる処理を行う。

10

【0 2 4 1】

大入賞口への入賞が発生した場合には、入賞カウンタ PC の値を 1 ディクリメントした後に、入賞カウンタ PC の値が「0」か否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。入賞カウンタ PC の値が「0」である場合、又は開放タイマカウンタ TC の値が「0」であると判定した場合には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。この場合には、大入賞口を閉鎖すべく可変入賞駆動部を非駆動状態とする。

【0 2 4 2】

続いて開放数カウンタ OC の更新処理を実行する。具体的には、開放数カウンタ OC の値が「0」でない場合には同開放数カウンタ OC を 1 ディクリメントするとともに開放数カウンタ OC の値が「0」である場合には同開放数カウンタ OC の値を「0」のまま維持する。その後、更新された開放数カウンタ OC の値が「0」であるか否かを判定する。開放数カウンタ OC の値が「0」でないと判定した場合には、開放タイマカウンタ TC に「1 0 0 0」（2. 0 sec に相当）をセットし、閉鎖コマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S 5 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、閉鎖コマンドを受信した場合に、当該閉鎖コマンドに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

20

【0 2 4 3】

一方、開放数カウンタの値が「0」であると判定した場合には、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、RAM 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ROM 4 0 3 に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。

30

【0 2 4 4】

その後、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図 2 3）におけるステップ S 5 0 1 にて、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。

【0 2 4 5】

40

遊技状態移行処理（図 2 8）の説明に戻り、ステップ S 1 0 0 8 にて大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S 1 0 0 9 にて開放数カウンタ OC の値が「0」か否かを判定し、ステップ S 1 0 1 0 にてエンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。開放数カウンタ OC の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。一方、開放数カウンタ OC の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 1 0 1 1 にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

【0 2 4 6】

開閉実行モード終了時の移行処理においては先ず、今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果が 1 6 R 確変大当たり結果、8 R 確変大当たり結果、4 R 確変大当たり結

50

果の何れかであるか否かを判定する。具体的には、RAM 404の各種フラグ格納エリア435に16R確変大当たりフラグ、8R確変大当たりフラグ、4R確変大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。

【0247】

今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果が16R確変大当たり結果、8R確変大当たり結果、4R確変大当たり結果である場合には、遊技状態の移行にかかるフラグを消去する。消去処理を実行した後は遊技状態の設定処理を実行する。具体的には、先ずRAM 404の各種フラグ格納エリア435に高確率モードフラグをセットする。このようにしてセットされた高確率モードフラグに基づいて、その後の遊技回における当否抽選においては高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる。

10

【0248】

その後、RAM 404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照され、サポート抽選時の絵柄の変動表示時間が短縮され（詳しくは2.0secに設定され）、更には1度の開放により開放状態となる期間が延長される（詳しくは5.0secに設定される）。

【0249】

一方、今回の開閉実行モードの契機となった大当たり結果が8R通常大当たり結果または4R通常大当たり結果である場合、すなわちRAM 404の各種フラグ格納エリア435に8R通常大当たりフラグ又は4R通常大当たりフラグが格納されている場合には、遊技状態の移行にかかるフラグを消去する。消去処理を実行した後は遊技状態の設定処理を実行する。具体的には、先ずRAM 404の各種フラグ格納エリア435に高頻度サポートモードフラグをセットする。このようにしてセットされた高頻度サポートモードフラグに基づいて、その後の電役サポート処理においてはサポート抽選にて高頻度サポートモード用の当否テーブルが参照され、サポート抽選時の絵柄の変動表示時間が短縮され（詳しくは2.0secに設定され）、更には1度の開放により開放状態となる期間が延長される（詳しくは5.0secに設定される）。

20

【0250】

上述した確変大当たり結果の場合とは異なり、通常大当たり結果後に移行する高頻度サポートモードについてはサポート回数に上限が設定される。具体的には、RAM 404の各種カウンタエリア434に格納されている遊技回数カウンタに「100」をセットする。これにより、開閉実行モード終了後に遊技回が100回行われるまで高頻度サポートモードが維持され、「100」に達したことを契機として高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行されることとなる。

30

【0251】

遊技状態の設定処理を行った後は、ステップS1012にて開閉実行モードの終了処理を行う。具体的には、RAM 404の各種フラグ格納エリア435に格納されている開閉実行モードフラグや大当たりフラグ等を消去し、大当たりに対応した外部信号の出力を停止する。

40

【0252】

（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に係る電氣的構成について）

次に、図29のブロック図を参照して、報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に係る電氣的構成について補足説明する。

【0253】

報知・演出制御装置140に設けられた報知・演出制御基板441には、MPU 442が搭載されている。MPU 442には、当該MPU 442により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM 443と、そのROM 443内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM 444と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている

50

。なお、MPU442に対してROM443及びRAM444が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のMPUにおいても同様である。

【0254】

MPU442には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU442の入力側には主制御装置162が接続されており、当該主制御装置162から上述した変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）等を受信する。

10

【0255】

MPU442の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられたランプ部26～28及びスピーカ部29、表示制御装置410が接続されている。主制御装置162から報知・演出制御装置140に入力された各種コマンドの一部は、情報形態をそのまま維持した状態で表示制御装置410に送信される。

【0256】

表示制御装置410は、プログラムROM473及びワークRAM474が複合的にチップ化された素子であるMPU472と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）475と、キャラクタROM476と、ビデオRAM477とがそれぞれ搭載された表示制御基板471を備えている。なお、MPU472に対してプログラムROM473及びワークRAM474が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

20

【0257】

表示制御装置410のMPU472は、報知・演出制御装置140を経由して主制御装置162から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP475の制御（具体的にはVDP475に対する内部コマンドの生成）を実施する。より具体的には、MPU472では、報知・演出制御装置140から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置253における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに後述する保留予告に係る処理を実行し、その処理結果に対応してVDP475に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置253の表示画面253aにて各種画像が表示されることとなる。

30

【0258】

プログラムROM473は、MPU472により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。ワークRAM474は、MPU472による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM474の各エリアに記憶される。

【0259】

VDP475は、図柄表示装置253に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP475はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP475は、MPU472、ビデオRAM477等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM477に記憶させる画像データを、キャラクタROM476から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置253に表示させる。

40

【0260】

キャラクタROM476は、図柄表示装置253に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタROM476には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

50

【0261】

なお、キャラクタROM476を複数設け、各キャラクタROM476に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM473に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクタROM476に記憶する構成とすることも可能である。

【0262】

ビデオRAM477は、図柄表示装置253に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM477の内容を書き替えることにより図柄表示装置253の表示内容が変更される。

【0263】

既に説明したように本実施の形態では、表示画面253aにおける図柄の変動表示態様の概要が主制御装置162からのコマンドを参照して報知・演出制御装置140により特定され、その特定結果に基づいて変動表示態様の詳細が表示制御装置410によって決定される構成となっている。具体的には、報知・演出制御装置140のMPU442では、所定の周期（例えば2msec）で起動される定期処理の一環として変動表示制御処理が実行され、この変動表示制御処理にて図柄の変動表示態様の概要等が特定される。ここで、図30のフローチャートを参照して変動表示制御処理について説明する。

【0264】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、まずステップS1101にて遊技回中であるか否か、すなわち図柄表示装置253にて1遊技回分の図柄の変動表示又は確定表示が実行されているか否かを判定する。遊技回中でないと判定した場合にはステップS1102に進み、主制御装置162から送信された変動開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【0265】

ステップS1102にて否定判定をした場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。一方、ステップS1102にて肯定判定をした場合には、ステップS1103にて後述の変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【0266】

ステップS1101の説明に戻り、当該ステップS1101にて肯定判定をした場合、すなわち遊技回中であると判定した場合には、ステップS1104に進む。ステップS1104では主制御装置162から送信された変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS1104にて否定判定をした場合には、ステップS1105にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理は、変動開始用処理によって開始された遊技回において各種演出の実行や決定された演出の変更を行う処理である。

【0267】

ステップS1104にて肯定判定をした場合にはステップS1106に進み、当該ステップS1106にて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示や実行されている演出を当該遊技回に係る保留情報に対応するようにして終了させる（確定停止させる）。かかる処理では、スピーカ部29やランプ部26を駆動制御することで確定停止に対応する演出を行う。そして、確定コマンドを表示制御装置410に出力してから、本変動終了用処理を終了する。表示制御装置410のMPU472では、受信した確定コマンドに基づき図柄表示装置253にて図柄を確定停止させるよう制御する。

【0268】

（変動開始用処理）

ここで、図31のフローチャートを参照して、ステップS1103の変動開始用処理について補足説明する。変動開始用処理は、主制御装置162から送信された変動開始コマンドを受信したことに基づき、遊技回用の演出を開始させるための処理である。変動開始用処理では、遊技回用の演出としてリーチ表示等の設定を行う。

【0269】

変動開始処理においては、先ずステップS1201にて今回受信した変動開始コマンドを読み出し、当該コマンドからリーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報を特定する。また、既に説明したように主制御装置162から変動開始コマンドが送信される場合には種別コマンドも併せて送信される。ステップS1101では、今回受信した変動開始コマンドとともに受信している種別コマンドを読み出し、当該コマンドから、確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報を特定する。そして、ステップS1201では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をMPU442のレジスタに記憶する。

10

【0270】

続くステップS1202では、ステップS1201にて把握した情報に基づいて、今回開始する遊技回の遊技結果が大当たり結果に対応する遊技結果であるか否かを判定する。大当たり結果である場合、すなわち確変大当たり結果又は通常大当たり結果である場合には、続くステップS1203にて、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【0271】

大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の停止結果を決定する（停止結果決定処理を行う）。停止結果決定処理においては、確変大当たり結果である場合に、一の有効ラインL1～L5上に同一の特定図柄（奇数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。また、通常大当たり結果である場合には、一の有効ラインL1～L5上に同一の非特定図柄（偶数が付された主図柄）の組合せが成立する停止結果を、本遊技回の停止結果として決定する。

20

【0272】

大当たり結果となった場合に停止表示される主図柄の種類や有効ラインL1～L5は抽選等によってランダムに決定される。ROM443の各種テーブルエリアに記憶された最終停止ラインテーブルには、各有効ラインL1～L5とアドレス情報とが記憶されており、上記処理にて決定された最終停止ラインはRAM444に設けられた最終停止ラインアドレス記憶エリアにアドレス情報として記憶される。またこの際、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下の説明でも各種停止結果決定処理にて決定した停止結果のアドレス情報がRAM444の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

30

【0273】

また、大当たり用の演出設定処理では大当たり用の図柄の変動表示態様を決定する（変動表示態様決定処理（演出パターン決定処理）を行う）。既に説明したとおり、大当たり結果となった場合、その結果はリーチ表示を経て報知される構成となっている。リーチ表示用の変動表示態様決定処理では、ROM443の各種テーブルエリアに記憶されているリーチ表示用の変動表示パターンテーブルを取得し、今回受信している変動開始コマンドの変動表示時間及び種別コマンドにおける遊技結果に対応したノーマルリーチ表示又はスーパーリーチ表示の演出パターンを決定する。また、決定した変動表示態様のアドレス情報をRAM444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。なお、以下に示す変動表示態様決定処理においてもROM443の変動表示パターンテーブル記憶エリアから対応する変動表示パターンテーブルを取得して変動表示時間及び遊技結果に対応した演出パターンを決定する。そして、演出パターン決定処理にて決定した演出パターンのアドレス情報をRAM444のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

40

【0274】

ステップS1202にて大当たり結果ではないと判定した場合にはステップS1204に進む。ステップS1204では、今回の遊技回にてリーチが発生するか否かを把握する。リーチが発生する場合にはステップS1205に進み、リーチ発生用の演出設定処理を実行する。リーチ発生用の演出設定処理では演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わ

50

せ等を決定する。前者については、上記ステップ S 1 2 0 3 の処理と同様であるため説明を援用する。本処理は外れリーチに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せとならないように停止図柄を決定する。すなわち、一の有効ライン L 1 ~ L 5 上に外れリーチ図柄の組合せが成立する停止結果を、今回の停止結果として決定する。この場合、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ライン L 1 ~ L 5 は抽選などによってランダムに決定される。また、この決定に際しては、いずれの有効ライン L 1 ~ L 5 上にも同一の図柄の組合せが成立することなく、且つ、リーチラインを形成する図柄と同じ中図柄列 Z 2 の図柄をリーチラインに対して前又は後にずれた停止位置で最終停止させるように有効ライン上の停止結果を決定する。その後、決定した停止結果の情報を停止結果アドレス記憶エリアに記憶する処理を実行する。

10

【 0 2 7 5 】

ステップ S 1 2 0 4 にてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップ S 1 2 0 6 に進む。ステップ S 1 2 0 6 では、完全外れ用の演出の概要と最終停止させる図柄の組み合わせ等を決定する。本処理は完全外れに対応するものなので、大当たり結果に対応する図柄組合せが形成されないようにして停止図柄を決定する。

【 0 2 7 6 】

ステップ S 1 2 0 3、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 2 0 6 のいずれかの処理を実行した後は、ステップ S 1 2 0 7 に進む。ステップ S 1 2 0 7 では、ステップ S 1 2 0 3、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 2 0 6 にて決定した停止結果及び演出パターンの情報を含むコマンドを、それぞれ停止結果コマンド、パターンコマンドとして表示制御装置 4 1 0 へ出力する処理を実行する。表示制御装置 4 1 0 の MPU 4 7 2 では、その受信した停止結果コマンド及びパターンコマンドに基づき、今回の遊技回における演出を実行するべく図柄表示装置 2 5 3 の表示制御を行う。

20

【 0 2 7 7 】

ステップ S 1 2 0 7 の処理を実行した後は、続くステップ S 1 2 0 8 にて、遊技回用の演出を開始する処理を実行した後、本変動開始用処理を終了する。具体的には、上記ステップ S 1 2 0 3、ステップ S 1 2 0 5、ステップ S 1 2 0 6 にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部 2 9 やランプ部 2 6 の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【 0 2 7 8 】

ここで、図 3 2 に基づき図柄表示装置 2 5 3（表示画面 2 5 3 a）にて表示される図柄の変動表示態様について補足説明する。図 3 2（a）は変動表示態様の種類を示す概略図、図 3 2（b）群は各変動表示態様の概要を示す概略図である。

30

【 0 2 7 9 】

（変動表示態様）

図 3 2（a）に示すように、表示画面 2 5 3 a にて実行される図柄の変動表示態様は、完全外れ、ノーマルリーチ A、ノーマルリーチ B、スーパーリーチ A、スーパーリーチ B、スーパーリーチ C の 5 つに大別される。これら各変動表示態様については、変動表示時間が異なるように設定されており、主制御装置 1 6 2 からのコマンドに付与され変動表示時間に係る情報に基づいて遊技回毎の変動表示態様の概要を把握可能となっている。

40

【 0 2 8 0 】

具体的には、完全外れの変動表示時間については「3 sec ~ 8 sec」（保留数に応じて差が設定されている）、ノーマルリーチ A の変動表示時間については「10 sec」、ノーマルリーチ B の変動表示時間についてはノーマルリーチ A の変動表示時間よりも長い「15 sec」、スーパーリーチ A の変動表示時間についてはノーマルリーチ A、B の変動表示時間よりも長い「16 sec」、スーパーリーチ B の変動表示時間についてはスーパーリーチ A の変動表示時間よりも長い「17 sec」、スーパーリーチ C の変動表示時間については他のスーパーリーチ A、B の変動表示時間よりも長い「18 sec」となっている。例えば、主制御装置 1 6 2 からのコマンドに付与された変動表示時間に関する情報が「15 sec」である場合には、報知・演出制御装置 1 4 0 にてノーマルリーチ B

50

を実行すべき旨が把握されることとなる。

【0281】

なお、大当たり結果に対応する遊技回では、スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA の順に選択されやすくなるようになっており、外れ結果に対応する遊技回では、完全外れ > ノーマルリーチA > ノーマルリーチB > スーパーリーチA > スーパーリーチB >

スーパーリーチC の順に選択されやすい構成となっている。つまり、変動表示時間が長くなるにつれて大当たりの当選期待度が高くなる設定となっている。

【0282】

ここで、図32(b1)を参照してノーマルリーチA、Bの変動表示態様について説明する。ノーマルリーチA、Bが選択された場合には、先ず停止表示されている全ての図柄列の変動表示（スクロール表示）を開始し、その後、上段の図柄列（上図柄列Z1）において図柄の変動表示を終了し（停止表示させ）、さらに下段の図柄列（下図柄列Z3）において図柄の変動表示を終了する（停止表示させる）。このようにして上下の図柄列Z1、Z3を停止表示した状態において、いずれかの有効ラインL1～L5（図13(a)参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列（中図柄列Z2）の変動表示が行われることでリーチ表示（リーチ変動表示）となる。リーチ表示となった後、中図柄列Z2を停止表示することにより、変動表示が終了する。そして、リーチライン上に当該リーチ表示を構成している図柄と同一の図柄が停止することで大当たりに当選した旨が報知され、同リーチライン上にそれ以外の図柄が停止することで大当たりに当選していない旨が報知されることとなる。このようにして、最終停止表示された図柄の組み合わせについては所定期間に亘ってそのまま維持される。つまり、停止表示期間が経過するまでは今回の遊技回が続いており、当該停止表示期間が経過することにより次の遊技回への移行が許容されることとなる。

【0283】

本実施の形態においてはリーチラインが形成された後の中図柄列Z2の変動表示時間に差を設定することにより、ノーマルリーチAとノーマルリーチBとの変動表示時間の差が確保されているが、両者の差の設定の仕方については任意である。例えば、変動表示が開始されてからリーチラインが形成されるまでの時間に差を設定することにより、上記変動表示時間の差を確保することも可能である。

【0284】

次に、上述したノーマルリーチA、Bの変動表示態様を踏まえてスーパーリーチA、B、Cの変動表示態様について説明する。図32(b2)～(b4)に示すように、スーパーリーチA、B、Cについては、ノーマルリーチA、Bと同様の過程を経て上述したリーチラインを形成する。そして、リーチラインを形成した後、中図柄列Z2の変動表示に併せて、所定のキャラクタを動画として表示することによりリーチ演出を行う構成となっている。具体的には、スーパーリーチAにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に妖精を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチBにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に男の子を模したキャラクタが表示され、スーパーリーチCにおいてはリーチラインが形成された後、中図柄列Z2の変動表示領域の中央（変動表示領域MEの中央）に女の子を模したキャラクタが表示されることとなる。

【0285】

（監視装置600）

本実施の形態に示すパチンコ機10には、主制御装置162の動きを監視する監視装置600が設けられている。図33に示すように、監視装置600の入力ポートには主制御装置162、払出制御装置242及び報知・演出制御装置140が接続されている。既に説明したように、主制御装置162には上作動口83a、下作動口83b、一般入賞口81、可変入賞装置82（大入賞口）用の各種入賞検知センサ391a～391dが接続さ

れており、主制御装置 1 6 2 にて上作動口 8 3 a、下作動口 8 3 b、一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2（大入賞口）への入賞を確認した場合には当該主制御装置 1 6 2 からその旨を示す情報（信号）として賞球コマンドが監視装置 6 0 0 に出力される構成となっている。

【0 2 8 6】

監視装置 6 0 0 の M P U 6 0 2 には主制御装置 1 6 2 から入力された情報を記憶する記憶部 6 0 4 が設けられている。記憶部 6 0 4 は、主として入賞数や大当たり回数等の遊技情報を記憶する第 1 記憶領域 6 0 5 と、主として遊技機における異常等の発生回数等を記憶する第 2 記憶領域 6 0 6 とで構成されている。

【0 2 8 7】

例えば主制御装置 1 6 2 から入賞を示す賞球コマンドを受信した場合には第 1 記憶領域 6 0 5 に配設された各種入賞数カウンタ 6 2 1 ~ 6 2 4 のうち受信した信号に対応するものを更新（加算）する。つまり、監視装置 6 0 0 により、作動口 8 3 a、8 3 b、一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2（大入賞口）への入賞数が監視されている。

【0 2 8 8】

また、主制御装置 1 6 2 にて遊技回が実行された場合は、上述した確定表示のタイミング（変動表示の終了タイミング）にて確定用の情報（信号）当該主制御装置 1 6 2 から監視装置 6 0 0 に出力される。監視装置 6 0 0 においてはこの信号を受信した場合には、第 1 記憶領域 6 0 5 に配設された遊技回数カウンタ 6 2 5 を更新（加算）する。つまり、監視装置 6 0 0 により、遊技回数が監視されている。

【0 2 8 9】

更には、遊技回にて大当たり結果となり開閉実行モードへ移行する場合は、開閉実行モードの開始タイミングにて大当たり用の情報（信号）が主制御装置 1 6 2 から監視装置 6 0 0 に出力される。監視装置 6 0 0 においてはこの信号を受信した場合には、第 1 記憶領域 6 0 5 に配設された当たり回数カウンタ 6 2 6 を更新（加算）する。つまり、監視装置 6 0 0 により、当たり回数が監視されている。

【0 2 9 0】

また、遊技球の払出しが行われた場合には、その旨を示す信号として払出コマンドが払出制御装置 2 4 2 から監視装置 6 0 0 に出力される。監視装置 6 0 0 においては、この信号を受信した場合には、第 1 記憶領域 6 0 5 に配設された賞球数カウンタ 6 2 7 を更新（加算）する。つまり、監視装置 6 0 0 により、賞球数（遊技球の払出数）が監視されている。

【0 2 9 1】

第 1 記憶領域 6 0 5 及び第 2 記憶領域 6 0 6 に記憶される各種情報については、設定値に対応付けられた状態で記憶されている。例えば、設定 1 にて作動口 8 3 a、8 3 b への入賞が発生し、その入賞情報を記憶する場合には、入賞発生時の設定 1 を示す情報を付加した状態で入賞情報が記憶されることとなる。これにより、入賞状況等を事後的に確認する場合には、各入賞がどの設定値にて発生したものであるかを識別可能となっている。

【0 2 9 2】

監視装置 6 0 0 の出力ポートには、報知・演出制御装置 1 4 0 が接続されており、報知・演出制御装置 1 4 0 については、監視装置 6 0 0 に記憶されている情報を適宜取得可能となっている。また、報知・演出制御装置 1 4 0 については、ホール管理者等による所定の要求操作に基づいて監視装置 6 0 0 に記憶されている情報を図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a に表示する機能を有している。

【0 2 9 3】

（設定変更機能）

上述したように、本実施の形態に示すパチンコ機 1 0 においては設定値が複数段階設けられており、設定値の変更（設定変更）によって大当たりの発生確率を変化させることができる構成となっている。設定値については常時変更可能となっているわけではなく、状況に応じて許可／禁止が切り替わる。本実施の形態においては、設定変更の許可／禁止の

10

20

30

40

50

切り替えに関する構成が特徴的なものとなっている。以下、図 5 及び図 3 4 を参照して設定変更に係る構成について補足説明する。

【0294】

図 5 に示したように、パチンコ機 1 0 においては、遊技球発射機構 1 1 0 から発射された遊技球は誘導レール 1 0 0 によって遊技領域 P E に案内される。遊技領域 P E を流下した遊技球は一般入賞口 8 1 等の各種入球部又はアウト口 8 9 を通じて遊技領域 P E から排出され、遊技領域形成体 8 0 a の背面部に設けられた回収通路を通じて遊技ホールの島設備へ返却される。また、遊技球発射機構 1 1 0 から発射された遊技球のうち遊技領域 P E に到達できなかったものについては、誘導通路 1 0 3 →前扉枠 1 4 (通路形成ユニット 4 5) に形成されたファール通路を通じて遊技者に返却される。

10

【0295】

図 3 4 に示すように、主制御装置 1 6 2 には、遊技球発射機構 1 1 0 に設けられた発射用検知センサ 7 0 1 と、通路形成ユニット 4 5 のファール球通路に設けられたファール用検知センサ 7 0 2 と、遊技盤ユニット 8 0 の背面側の回収通路に設けられた回収用検知センサ 7 0 3 とが接続されている。

【0296】

発射用検知センサ 7 0 1 はソレノイド 1 1 1 によって発射された遊技球を検知するものであり、主制御装置 1 6 2 では発射用検知センサ 7 0 1 からの情報 (検知信号) に基づいて遊技球が発射されたことを特定可能となっている。ファール用検知センサ 7 0 2 はファール球通路を通過する遊技球を検知するものであり、主制御装置 1 6 2 ではファール用検知センサ 7 0 2 からの情報 (検知信号) に基づいてファール球通路を遊技球が通過したことを特定可能となっている。回収用検知センサ 7 0 3 は回収通路を通過する遊技球を検知するものであり、主制御装置 1 6 2 では回収用検知センサ 7 0 3 からの情報 (検知信号) に基づいて回収通路を遊技球が通過したことを特定可能となっている。主制御装置 1 6 2 では、これら各検知センサ 7 0 1 ~ 7 0 3 からの情報に基づいて遊技領域 P E に遊技球が残存しているか否かを特定可能となっている。

20

【0297】

また、払出制御装置 2 4 2 にて遊技球の払出しが行われた場合には払出しを実行した旨を示す情報 (払出コマンド) が主制御装置 1 6 2 に出力される構成となっており、主制御装置 1 6 2 では払出制御装置 2 4 2 に送信した賞球指令と払出制御装置 2 4 2 から取得した払出情報とに基づいて、遊技球の払出しを完了しているか否かを特定可能となっている。

30

【0298】

パチンコ機 1 0 には内枠 1 3 の開放を検知する開放検知センサ 7 0 6 が接続されており、主制御装置 1 6 2 では開放検知センサ 7 0 6 からの情報 (検知信号) に基づいて内枠 1 3 が開放されているか否かを特定可能となっている。

【0299】

ここで、図 3 5 のフローチャートを参照して、主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて通常処理の一環として実行される上記設定変更用処理 (ステップ S 5 0 7) について説明する。

【0300】

(設定変更用処理)

設定変更用処理においてはまず、ステップ S 1 3 0 1 にて設定変更モード中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定変更モードが格納されているか否かを判定する。ステップ S 1 3 0 1 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 3 0 2 に進む。ステップ S 1 3 0 2 では設定変更キーが上記設定キースイッチ 1 6 7 に挿通され O N 状態に切り替えられているか否かを判定する。ステップ S 1 3 0 2 にて否定判定をした場合にはそのまま本設定変更用処理を終了する。

40

【0301】

ステップ S 1 3 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 3 0 3 に進む。ステップ S 1 3 0 3 では上記検知センサ 7 0 1 ~ 7 0 3 からの情報に基づいて、遊技領域 P E に

50

遊技球が残存しているか否かを判定する。ステップS1302にて否定判定をした場合にはそのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1302にて肯定判定をした場合には、ステップS1304に進む。

【0302】

ステップS1304では、払出制御装置242からの払出情報に基づいて、払出し待ちの賞球が存在しているか否かを判定する。ステップS1304にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1304にて肯定判定をした場合には、ステップS1305に進む。ステップS1305では払出しを完了してから所定の待機時間を経過したタイミングであるか否かを判定する。

【0303】

払出装置224から払い出された遊技球は払出通路を通過して上皿33又は下皿34に向かう。この際、遊技球が遊技者の手元に届くまでにはある程度の時間（本実施の形態においてはおよそ2sec）を要する。上記待機時間は、この所要時間よりも僅かに長くなるようにして決定された時間であり、ステップS1305では払い出された遊技球が遊技者の手元に届いているか否かを推定している。

【0304】

ステップS1305にて否定判定をした場合にはそのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1305にて肯定判定をした場合には、ステップS1306に進む。ステップS1306では遊技回中であるか否かを判定する。すなわち、作動口表示部にて絵柄の可変表示又は確定表示が実行されている最中であるか否かを判定する。ステップS1306にて肯定判定をした場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1306にて否定判定をした場合には、ステップS1307に進む。

【0305】

ステップS1307では保留情報が記憶されているか否か、すなわち次の遊技回が控えているか否かを判定する。ステップS1307にて否定判定をした場合、すなわち次の遊技回が控えている場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1307にて肯定判定をした場合にはステップS1308に進む。

【0306】

ステップS1308では開放検知センサ706からの検知情報に基づいて、内枠13が開放されているか否かを判定する。ステップS1308にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1308にて肯定判定をした場合には、ステップS1309に進む。

【0307】

ステップS1309では、設定変更モード開始処理を実行する。つまり、本実施の形態では、（１）遊技領域PEに遊技球が残存していないこと、（２）払出し待ちの遊技球が存在していないこと、（３）払出終了後の待機時間を経過していること、（４）遊技回中でないこと、（５）後続の保留情報が存在していないこと、（６）内枠13が開放されていること、（７）設定変更キーがON状態となっていることを条件として、設定変更が許可される構成となっている。

【0308】

設定変更モード開始処理では、現在選択されている設定値を設定値表示部168に表示するとともに、設定変更操作の受け付けを許可する。そして、遊技進行に係る各種処理（例えば通常処理における遊技回制御処理、遊技状態移行処理、電役サポート用処理、遊技球発射制御処理等の処理）を禁止し、RAM404の各種フラグ格納エリア435に設定変更モードフラグを格納する。設定変更モード用フラグが格納されることで、以降はステップS1301にて肯定判定されることとなる。なお、設定変更モード用フラグが消去されることで、上記遊技進行に係る各種処理が再開される。

【0309】

ステップS1301の説明に戻り、当該ステップS1301にて肯定判定をした場合、すなわち設定変更モード中である場合には、ステップS1310に進む。ステップS13

10

20

30

40

50

10では設定変更スイッチ166の操作（設定変更操作）が行われたか否かを判定する。ステップS1310にて肯定判定をした場合には、ステップS1311に進み、変更操作対応処理を実行する。具体的には、設定変更操作によって新たに選択された設定値を記憶するとともに、その記憶した設定値が設定値表示部168に表示されるように表示内容を更新する。

【0310】

ステップS1310にて否定判定をした場合、すなわち設定変更操作が行われていない場合には、ステップS1312に進む。ステップS1312では、設定変更キーがOFF状態となるように切り替えられたか否かを判定する。ステップS1312にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS1312にて肯定判定をした場合には、ステップS1313に進む。ステップS1313では設定変更処理を実行する。具体的には、設定変更キーがOFF状態となるように切り替えられた時点で選択されていた設定値に対応したフラグをRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納する。具体的には、設定1が選択されている場合には設定1対応フラグを格納し、設定2が選択されている場合には設定2対応フラグを格納し、設定3が選択されている場合には設定3対応フラグを格納する。以降の処理では、例えば設定1対応フラグが格納されている場合には設定1対応の当否抽選テーブルが参照され、設定2対応フラグが格納されている場合には設定2対応の当否抽選テーブルが参照され、設定3対応フラグが格納されている場合には設定3対応の当否抽選テーブルが参照されることとなる。

【0311】

続くステップS1314にて設定変更モード終了処理を実行した後、本設定変更用処理を終了する。設定変更モード終了処理においては、RAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている設定変更モードフラグを消去し、上述した設定値表示部168の表示を終了し、禁止されていた上記各種処理を再開させる。

【0312】

ここで、図36のタイミングチャートを参照して、設定変更までの流れについて説明する。

【0313】

図36(a)に示すように、ta1のタイミングにて一般入賞口用の入賞検知センサ391aにより一般入賞口81への入賞が検知された場合には、その後のta2のタイミングにて遊技球の払出しが実行される。一般入賞口81への入賞に基づいて払い出される賞球は10個であり払出しが完了するまである程度の時間を要する。賞球の払出しが完了したta3のタイミングから上記待機時間を経過したta4のタイミングにて設定変更の実行条件(2)，(3)が成立する。これに併せて他の実行条件(1)，(4)～(7)が成立することにより、設定変更が許可されることとなる。

【0314】

既に説明したように、本実施の形態に示すパチンコ機10においては、払出制御装置242から遊技球の払出情報が監視装置600に送信され、払出情報が蓄積される構成となっている。そして、払出情報に基づいてパチンコ機10が正常に動作しているか否かが監視される。このような監視を行う場合には、遊技球が何れの設定値となっている状況下にて払い出されたものかが重要となる。例えば、ta1～ta2の間のtaXのタイミングにて設定値が変更された場合には、主制御装置162から監視装置600に送信された入賞情報に対応する設定値と、払出制御装置242から監視装置600に送信された払出情報に対応する設定値とにずれが生じる。このようなずれは監視の確からしさの向上させる上で妨げになり得る。この点、本実施の形態に示す構成によれば、少なくとも払出しが完了するまで設定変更が禁止さる。このため、上述したような情報のずれを好適に回避し、監視機能の強化に貢献できる。

【0315】

次に、図36(b)を参照して、保留情報の有無と設定変更との関係について説明する。

【0316】

t b 1のタイミングにて作動口用の入賞検知センサ3 9 1 b～3 9 1 cにより作動口8 3 a, 8 3 bへの入賞が検知されたことに基づいて作動口用表示部における絵柄の可変表示と図柄表示装置2 5 3における図柄の変動表示が開始される。この際、後続の保留情報の数は0であるため、変動表示時間は比較的長いものが設定される。変動表示中のt b 2, t b 3の各タイミングにて作動口8 3 a, 8 3 bへの入賞が発生すると、それら入賞に基づいて取得された保留情報は記憶されたまま保持され、実行中の遊技回が終了するまで待機した状態となる。今回の遊技回が終了した後は、t b 4, t b 5のタイミングにて後続の保留情報に対応した遊技回が順に実行され、全ての保留情報が消化されたt b 7のタイミングにて設定変更の実行条件(4), (5)が成立する。これに併せて他の実行条件(1)～(3), (6)～(7)が成立することにより、設定変更が許可されることとなる。

10

【0 3 1 7】

本実施の形態においては、保留機能によって遊技進行の円滑化が図られているものの、このような構成では入賞のタイミングと抽選のタイミングにずれが生じる。このため、仮に後続の保留情報が控えている状況下にて当該保留情報の取得タイミングと遊技回の開始タイミング(抽選タイミング)との間(例えばt b Xのタイミング参照)で設定が変更された場合には、本来であれば大当たり結果となるはずの遊技回にて外れ結果となったり、本来であれば外れ結果となるはずの遊技回にて大当たり結果となったりすると懸念される。これは、遊技機の挙動に対する信頼性を低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態においては、遊技回中だけでなく後続の保留情報が控えている場合にも設定変更が禁止される構成とすることでそのような不都合の発生を抑制している。

20

【0 3 1 8】

以上詳述した第1の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0 3 1 9】

遊技中に突如として遊技に関する情報が消去された場合には、遊技機の挙動が突然変化すると想定される。例えば、本来であれば遊技者に払い出されるはずの遊技球が払い出されなくなったり、取得されていた特別情報に係る遊技回が実行されなくなったりした場合には、遊技者を困惑させて遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成においては、設定変更に適した状況でない場合には設定値の変更(設定変更)が規制されるため、遊技中に遊技機の挙動が変化することを抑制できる。これにより、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

30

【0 3 2 0】

詳しくは、遊技領域P Eに遊技球が残っている状況下においては、設定変更が規制されることとなる。これにより、ある設定値の元で発射されたはずの遊技球がそれとは異なる設定値の元で一般入賞口8 1等の入球部に入賞することを回避できる。特に、検知センサを用いて残存球を監視しているため、残存球の排出後は速やかに規制が解除されるため、無駄な待機時間が発生しない。これは、設定変更を行う際の遊技機の利便性の向上を図る上で有利である。

【0 3 2 1】

入賞発生によって払出要求が発生した場合には、入球から払い出しまでにある程度のタイムラグが生じる。この間に設定値が変更されてしまうと、今回の払い出しが何れの設定値に対応しているかが不明確になる。そこで、本実施の形態に示したように払出動作が終了した後も待機時間が経過するまで変更規制を継続することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0 3 2 2】

遊技機においては、遊技球の不足等の要因によって直ちに遊技球の払出しを行うことが困難になる場合がある。このような状況では一時的に払出動作が中断され得るものの、払い出しが可能な状況となることで払出動作が再開される。このような場合には、少なくとも払い出しが完了するまで設定値の変更を規制することにより、払い出された遊技球が何れの設定値に対応するものかがわかりづらくなることを抑制できる。

50

【0323】

保留情報が記憶されている場合には設定変更が規制されることとなる。これにより、例えば本来であれば所定の判定情報（例えば当選情報）と対応している特別情報について所定の判定情報に対応しない判定結果となったり、所定の判定情報と対応していない特別情報について所定の判定情報に対応する判定結果となったりすることを好適に抑制できる。

【0324】

設定変更の実行条件を成立させるには扉体である内枠13の開放が必要となる。このような行為は目立つため、設定値を不正に変更する行為を抑制し、遊技機の防犯機能の向上に寄与できる。

【0325】

監視装置600によって入賞等を監視している構成では、入賞が発生したことを確認してから監視装置600に情報が送信されるまでに若干のタイムラグが生じ得る。このような時間の隙間にて設定変更が行われてしまうと、情報に不整合が生じる可能性がある。この点、本実施の形態に示したように、遊技が進行している最中は設定変更を規制する構成とすれば、そのような情報の不整合を好適に抑制できる。

【0326】

なお、上述した第1実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に第1の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて第1の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0327】

<変形例1>

上記第1の実施の形態では、発射用検知センサ701、ファール用検知センサ702、回収用検知センサ703からの各情報に基づいて遊技領域PEにおける残存球の有無を特定し、遊技領域PEに遊技球が残存している状況下にて設定変更が行われることを回避する構成としたが、遊技球が遊技領域PEに残存している状況下にて設定変更が行われることを回避する上では、以下の構成とすることも可能である。すなわち、遊技球が発射されてから遊技領域PEから排出されるまでの所要時間に基づいて待機時間を設定し、遊技球の発射終了時から当該待機時間を経過するまで設定変更を禁止し、当該待機時間の経過に基づいて上記実行条件(1)が成立する構成とすることも可能である。また、遊技球の発射が遊技者の発射操作に基づいて実行される点に鑑みれば、遊技球の発射操作の終了から上記待機時間が経過した場合に上記実行条件(1)が成立する構成とすることも可能である。これらの変形例に示すように、待機時間の経過によって残存球が存在しないとみなす構成においては、センサ等の追加構成を極力少なくすることができるため、パチンコ機10の構造の簡素化を図る上で有利である。

【0328】

<変形例2>

上記第1の実施の形態では、払出制御装置242からの情報に基づいて遊技球の払出しが後に控えているか否かを判定し、遊技球の払出しが控えていないことを条件として設定変更が許可される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、入賞発生から遊技球の払出しが完了するまでの実質的な時間がある程度決まっている場合には、この時間に基づいて待機時間を設定し、一般入賞口81等の賞球対応の入球部について入賞が発生した場合に当該入賞から当該待機時間が経過していることを設定変更に係る実行条件の1つとしてもよい。

【0329】

<変形例3>

払出装置224が動作中であるか否かを特定する構成とし、払出装置224が動作中でないことを上記実行条件の1つに加える構成としてもよい。

【0330】

<変形例4>

監視装置 600 に記憶されている情報を用いて異常の発生を監視する構成とし、異常が発生している場合には、設定変更が禁止される構成としてもよい。また、異常発生時にそれを報知する構成においては、異常報知が解除されていることを設定変更に係る実行条件の 1 つとすることも可能である。

【0331】

＜変形例 5＞

設定変更が行われた場合には、RAM 消去スイッチが操作された場合と同様に、RAM 404 に記憶されている保留情報や払出情報等の各種遊技情報が消去される構成とすることも可能である。このような構成であっても、遊技が行われている状況下においては設定変更が規制されるため、遊技中の設定変更によって本来得られるはずの特典等が失われる等することを好適に抑制できる。

10

【0332】

＜変形例 6＞

主制御装置 162 の MPU 402 にて実行される変動開始処理にて当否抽選や振分抽選がなされる前（すなわち該当遊技回が開始される前）に保留情報の内容を先特定し、当該先特定の結果に対応する予告演出（例えば保留予告演出）を該当遊技回の前（例えば先行して実行されている遊技回）に実行する構成とすることも可能である。予告演出によって該当遊技回における抽選結果を示唆する構成においては、途中で設定変更が実行されることで、本来であれば当たり結果に対応していたはずの予告演出が途中で打ち切られたり、実際の遊技結果が予告演出の内容と矛盾したりすると想定される。この点、保留情報が記憶されている場合には、設定変更が規制される構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【0333】

＜第 2 の実施の形態＞

本実施の形態においては主制御装置 162 と払出制御装置 242 との連携によって遊技機の防犯機能を向上させる工夫がなされていることを特徴の 1 つとしている。以下、この工夫に係る構成について第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第 1 の実施の形態と共通となっている各種構成については説明を省略する。

【0334】

主制御装置 162 においては、選択中の設定値を示す情報をパチンコ機 10 の電源 ON 時（起動時）及び設定変更時に払出制御装置 242 に送信する。払出制御装置 242 ではこれらの情報に基づいて選択中の設定値を特定することが可能となっている。先ず、図 37 及び図 38（a）を参照して、主制御装置 162 の MPU 402 にて実行される設定値の送信に係る処理について説明する。図 37（a）はメイン処理（図 19 参照）の一環として実行される初期コマンド出力処理（S110）を示すフローチャート、図 37（b）は通常処理（図 23 参照）の一環として実行される設定変更処理（S1313）を示すフローチャート、図 38（a）は設定値と初期コマンドとの関係を示す概略図である。

30

【0335】

（初期コマンド出力処理）

図 37（a）に示すように、初期コマンド出力処理においては先ず、ステップ S1401 にて現在の設定値を確認する。すなわちパチンコ機 10 の電源が ON となった際の設定値を確認する。続くステップ S1402 では払出制御装置 242 に出力する初期コマンドに付与するコード（設定値の識別情報）を決定する。

40

【0336】

主制御装置 162 の ROM 403 には設定値識別情報群として以下の情報が記憶されている。詳しくは、図 38（a）に示すように、設定 1 に対応するコードとして「BAAA」、「ABAA」、「AABA」、「AAAB」の 4 つのコードが設けられており、設定 2 に対応するコードとして「BBAA」、「BABA」、「BAAB」、「ABAB」の 4 つのコードが設けられており、設定 3 に対応するコードとして「BBBB」、「BBAB」、「BABB」、「ABBB」の 4 つコードが設けられている。ステップ S1402

50

の処理では現在の設定値に対応する複数のコードの中から何れか1つのコードをランダムに決定する。

【0337】

ステップS1403では、ステップS1402にて決定したコードをRAM404のコード格納エリアに記憶する。以降は、設定変更がなされるまで後述する賞球コマンド設定処理にて当該コードが参照されることとなる。続くステップS1404では初期コマンドを払出制御装置242等のサブ側の制御装置へ出力し、本初期コマンド出力処理を終了する。

【0338】

初期コマンド出力処理にて設定されたコードについては、設定変更が行われた際に再設定されることとなる。ここで、図37(b)を参照して、設定変更処理について説明する。

【0339】

(設定変更処理)

設定変更処理においてはまず、ステップS1501にて今回の設定変更操作により選択された設定を特定する。続くステップS1502では、参照テーブルの切替用処理を行う。これにより、今回の設定値に対応していない他の抽選テーブルへのアクセスが禁止される。続くステップS1503ではコード(設定値の識別情報)を決定する。コード決定についての詳細は上記ステップS1402と同様であるため説明を省略する。

【0340】

続くステップS1504ではステップS1503にて決定したコードをRAM404のコード格納エリアに記憶する(上書きする)。その後は、ステップS1505にて設定変更コマンドを設定し、本設定変更処理を終了する。ステップS1505にて設定された設定変更コマンドについては、通常処理の外部出力処理(ステップS501)にて払出制御装置242に送信される。

【0341】

払出制御装置242のMPUでは、初期コマンド及び設定変更コマンドを受信した場合に、それらのコマンドに含まれるコードから設定値を特定して当該払出制御装置242のRAMに記憶する。

【0342】

次に、図38(b)を参照して、賞球コマンド設定処理について説明する。賞球コマンド設定処理は、ステップS205～S207の各入賞処理にて払出制御装置242に賞球の払出しを指示すべく実行される処理である。

【0343】

(賞球コマンド設定処理)

賞球コマンド設定処理においてはまず、ステップS1601にて入賞先を特定する。次にステップS1602にてRAM404のコード格納エリアに記憶されているコードの読込処理を行う。そして、続くステップS1603では、読み込んだコードを含むようにして賞球コマンドを生成する。このようにして生成された賞球コマンドは、賞球数を示す情報、入賞先を示す情報、コードの各種情報を含み(図38(c)参照)、通常処理の外部出力処理(ステップS501)にて払出制御装置242に送信される。

【0344】

ここで、図39(a)を参照して、払出制御装置242のMPUにて定期処理の一環として実行されるコマンド対応処理について説明する。

【0345】

(コマンド対応処理)

コマンド対応処理においてはまず、ステップS1701にて、今回受信したコマンドが、初期コマンド又は設定変更コマンドであるか否かを判定する。ステップS1701にて肯定判定をした場合には、ステップS1702に進む。ステップS1702では、それらコマンドに含まれるコードから設定値を特定し、払出制御装置242のRAMに設けられた設定値格納エリアに記憶する。払出制御装置242のROMには、主制御装置162と

10

20

30

40

50

同様に、コードと設定値との関係を示す変換テーブル（図38の概略図参照）が予め記憶されており、この変換テーブルを参照して設定値が特定される。

【0346】

ステップS1701にて否定判定をした場合にはステップS1703に進む。ステップS1703では今回受信したコマンドが賞球コマンドであるか否かを判定する。ステップS1703にて否定判定をした場合には、そのまま本コマンド対応処理を終了する。ステップS1703にて肯定判定をした場合には、ステップS1704に進む。

【0347】

ステップS1704では、上記変換テーブルを参照し、今回受信した賞球コマンドに含まれているコードから設定値を特定→記憶する処理を行う。

【0348】

続くステップS1705ではステップS1704にて特定した設定値がRAMのコード格納エリアに記憶されている設定値と一致しているか否かを確認する。ステップS1705にて否定判定をした場合には、ステップS1709に進む。ステップS1709ではRAMの各種カウンタエリアに設けられた留保カウンタの値を今回受信した賞球コマンドの賞球数に応じて加算する処理を行う。留保カウンタの値については後述する払出カウンタへのコンバートが実行されることで0クリアされる。

【0349】

上述したステップS1705の処理においては基本的に各設定値が一致することとなる。これに対して、設定値が一致しない場合には主制御装置162及び払出制御装置242の何れかにて異常が発生している可能性がある。このような場合には、直ちに賞球の払出しを行うのではなく、少なくとも上記異常が解消されるまで賞球の払出しを留保（遅延）する。

【0350】

続くステップS1710にて異常報知用処理を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。異常報知用処理においては、報知・演出制御装置140に異常報知コマンドを送信する。報知・演出制御装置140では、この異常報知コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置253の表示画面253a等にて異常報知を実行する。

【0351】

ステップS1705の説明に戻り、当該ステップS1705にて肯定判定をした場合、すなわち各設定値が一致している場合には、ステップS1706に進む。ステップS1706ではRAMの各種カウンタエリアに設けられた払出カウンタの値を今回受信した賞球コマンドの賞球数に応じて加算する処理を行う。払出カウンタの値については賞球の払出しが実行される度に減算され、当該払出カウンタの値が0になることで、払出待ちの賞球数が0となる。

【0352】

ステップS1706の処理を実行した後は、ステップS1707に進む。ステップS1707ではRAMの各種カウンタエリアに設けられた留保カウンタの値を参照し、払出しが留保されている賞球が存在するか否かを判定する。ステップS1707にて否定判定をした場合にはそのまま本コマンド対応処理を終了する。ステップS1707にて肯定判定をした場合にはステップS1708に進み、留保カウンタの値を払出カウンタの値として加算する。これにより、それまで払出しが留保されていた賞球についても払出しが実行されることとなる。

【0353】

以上詳述した第2の実施の形態よれば、以下の優れた効果を奏する。

【0354】

主制御装置162から出力される賞球コマンド（「払出指令情報」に相当）には、設定値に対応する情報が含まれている。払出制御装置242においては、主制御装置162にて設定されている設定値を賞球コマンドから特定することができる。このようにして、設定値を主制御装置162と払出制御装置242とで共有することにより両制御装置162

10

20

30

40

50

、242の連携を強化できる。賞球コマンドについては、遊技進行に伴ってある程度頻繁に払出制御装置242に出力される情報であるため、このような既存のコマンドに設定値を示す情報を付与することで、設定値の確認の機会を増やすことができる。これは、遊技機に対する信頼性の向上を図る上で好ましい構成である。

【0355】

設定変更が行われた場合には、主制御装置162にて決定された設定値の情報が払出制御装置242に inputs され、払出制御装置242ではこの設定値の情報を記憶する。その後、主制御装置162から賞球コマンドを受信した場合には、この賞球コマンドから特定した設定値と、設定変更時に記憶した設定値とが一致しているか否かが判定される。これにより、例えば主制御装置162を不正なものに入れ替えるといった不正行為が行われた場合であっても、それを見抜くことが可能となる。

10

【0356】

事前に記憶されていた設定値と今回特定した設定値とが不一致になる等した場合には、異常発生として遊技球の払い出しが回避されることとなる。これにより、遊技球を不正に獲得するといった行為を難しくし、遊技機の防犯機能を強化できる。

【0357】

設定値の対比結果に基づいて遊技球の払い出し行うか否かが決まる構成においては、設定値情報をクリアするといった不正行為が行われる可能性がある。このように設定値情報がクリアされている場合には、入賞コマンドが inputs されたとしても遊技球の払い出しが規制される構成とすることにより、防犯機能を強化できる。

20

【0358】

払出制御装置242に賞球コマンドが inputs されてから、実際に払い出しが行われるまでにはある程度のタイムラグが生じる。このようなタイムラグは、賞球コマンドが連続して inputs される等して遊技球の払い出しが追い付いていない場合に大きくなる。ここで、設定値に基づいて異常が発生していることが確認された場合には、既に払い出しが済んでいるものについては払い出しを継続する一方で、異常と判定された新たな賞球コマンドについての払い出しが規制される。このような構成とすれば、防犯機能等の強化に起因して、遊技者が本来得られるはずの払い出しすら受けられないといった不都合の発生を好適に回避できる。

【0359】

設定値が不一致となっている場合には賞球コマンドに基づく遊技球の払い出しが留保され、後続の賞球コマンドにて設定値が一致していることが確認されることで留保が解除されることとなる。例えば、上記異常についてはノイズ等の混入によって偶発的に発生する可能性が否定できないため、上述の如く後続の賞球コマンドにて異常がないことが確認された場合に、留保中の払い出しを行うことにより、防犯機能等の強化に起因して遊技者が不利益を被ることを好適に抑制できる。

30

【0360】

なお、上述した第2実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に第2の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで第2の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

40

【0361】

<変形例1>

上記第2の実施の形態においては、初期コマンド、設定変更コマンド、賞球コマンドに含まれる設定値の識別情報を暗号化する構成とした。少なくとも主制御装置162と払出制御装置242とで設定値を共有し、賞球コマンドを受信する都度、設定値が相違していないかを確認することができる構成となっていれば足り、設定値の識別情報を暗号化する必要は必ずしもない。

【0362】

<変形例2>

50

上記第2の実施の形態においては、賞球コマンドが設定値の識別情報を含む構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置162と払出制御装置242とで設定値の照合を適宜行うことができるのであれば足り、設定値の識別情報を含む確認コマンドを賞球コマンドとは別に主制御装置162から払出制御装置242に送信する構成としてもよい。例えば、上記確認コマンドを定期的に送信する構成としてもよいし、ある程度の期間に亘って遊技が行われていない状態（非稼働状態）が続いた場合には、遊技が再開されたタイミングにて上記確認コマンドを送信する構成としてもよい。

【0363】

但し、主制御装置162から払出制御装置242に送信されるコマンドとして、賞球コマンドとは別の確認コマンドを設けた場合には、両コマンドの出力タイミングが重なることは好ましくない。賞球コマンド及び確認コマンドの両方を払出制御装置242に送信する場合には、後者よりも前者が優先される構成とすることが好ましい。このような構成とすれば、使用されるコマンドが多様となった場合であっても賞球の払出しの応答性が低下することを好適に抑制できる。

【0364】

<変形例3>

上記第2の実施の形態においては、一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口83a、83bの全ての入球について賞球コマンドに設定値の識別情報を含める構成としたが、これに限定されるものではない。入球頻度の偏りが可変入賞装置82 > 一般入賞口81 > 下作動口83b > 上作動口83aの順に小さくなるように差が設けられている場合には、少なくとも最も入球頻度の偏りが最も小さい入球部について賞球コマンドに設定値の識別情報が付与されていればよい。また、可変式の入球部については入球頻度の偏りが大きくなる点に鑑みれば、可変式ではない入球部について賞球コマンドに設定値の識別情報を付与する構成としてもよい。

【0365】

<変形例4>

上記第2の実施の形態においては、設定値を対比する構成としたが、これに代えて又は加えてコードを直接対比する構成としてもよい。

【0366】

<第3の実施の形態>

上記第2の実施の形態においては、主制御装置162と払出制御装置242との連携を強化することで防犯機能の向上を図ったが、本実施の形態においては主制御装置162及び払出制御装置242に監視装置600を加えた3者での連携を強化することで防犯機能の更なる向上を実現していることを特徴の1つとしている。なお、本実施の形態においては、主たる構成が第2の実施の形態と共通であるため、上記連携に係る構成を中心に説明し、第2の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【0367】

上述したように、主制御装置162から払出制御装置242に送信される賞球コマンドには設定値の識別情報である上記コードが含まれている。このコードについては、払出制御装置242から監視装置600に送信される払出コマンドに転用される。つまり、払出制御装置242から監視装置600に送信される情報にも設定値の識別情報であるコードが含まれる構成となっている。

【0368】

監視装置600には、主制御装置162及び払出制御装置242と同様に、コードと設定値との関係を示す変換テーブル（図38の概略図参照）が予め記憶されており、この変換テーブルを参照して設定値が特定される。また、監視装置600の第2記憶領域606には、主制御装置162から取得したコードから特定した設定値を記憶する主制御装置対応の設定値記憶領域と、払出制御装置242から取得したコードから特定した設定値を記憶する払出制御装置対応の設定値記憶領域とが設けられている。監視装置600では、それら設定値記憶領域に記憶されている設定値を対比することで、主制御装置162と払出

10

20

30

40

50

制御装置 2 4 2 が正常に連携しているかを特定することが可能となっている。以下、図 3 9 (b) のフローチャートを参照して、監視装置 6 0 0 にて実行される設定値対比処理について説明する。設定値対比処理は、監視装置 6 0 0 の制御部にて定期的に行われる処理である。

【0 3 6 9】

設定値対比処理においてはまず、ステップ S 1 7 2 1 にて主制御装置 1 6 2 からの賞球コマンド又は払出制御装置 2 4 2 からの払出コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 1 7 2 1 にて否定判定をした場合にはそのまま本設定値対比処理を終了する。ステップ S 1 7 2 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 7 2 2 に進む。ステップ S 1 7 2 2 では今回受信したコマンドからコードを読み取り、当該コードから特定した設定値を上記各設定値記憶領域のうち対応するものに上書きする（更新する）。

10

【0 3 7 0】

その後、ステップ S 1 7 2 3 では、今回受信したコマンドが払出制御装置 2 4 2 からの払出コマンドであるか否かを判定する。ステップ S 1 7 2 3 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定値対比処理を終了する。ステップ S 1 7 2 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 7 2 4 に進む。ステップ S 1 7 2 4 では主制御装置対応の設定値記憶領域に記憶されている設定値と、払出制御装置対応の設定値記憶領域に記憶されている設定値とを対比する。ステップ S 1 7 2 4 にて肯定判定をした場合、すなわち両設定値が一致している場合には、そのまま本設定値対比処理を終了する。主制御装置 1 6 2 及び払出制御装置 2 4 2 の両方が正常に動作している場合には、基本的にステップ S 1 7 2 4 では肯定判定がなされる。

20

【0 3 7 1】

ステップ S 1 7 2 4 にて否定判定をした場合、すなわち受信したコマンドにコードが含まれていない場合又はコードが含まれている場合であっても設定値が異なる場合には、ステップ S 1 7 2 5 に進む。例えば、払出制御装置 2 4 2 が不正なものに入れ替えられる等して設定値が不一致となった場合には、ステップ S 1 7 2 4 にて否定判定がなされる。

【0 3 7 2】

ステップ S 1 7 2 5 では異常発生用処理を実行する。具体的には、第 2 記憶領域 6 0 6 に異常発生を記憶するとともに、報知・演出制御装置 1 4 0 に異常報知の指令を出力する。報知・演出制御装置 1 4 0 では当該指令に基づいて前扉枠 1 4 のスピーカ部 2 9 やエラー表示ランプ部 2 7 を駆動させて異常報知を実行する。

30

【0 3 7 3】

設定変更機能を有する遊技機においては、特典の不正取得を目的として設定値が不正に変更される場合がある。この際、監視装置 6 0 0 に入力される情報を改ざんすることで不正の事実が隠蔽される可能性を否定できない。ここで、本実施の形態に示したように、設定値を示す情報は、主制御装置 1 6 2 から監視装置 6 0 0 に直接入力されるだけでなく、払出制御装置 2 4 2 を経由して監視装置 6 0 0 に入力される。監視装置 6 0 0 ではこれらの情報を対比することにより、情報が改ざん等されていないかを見抜くことが可能となる。これにより、遊技機の防犯機能を向上できる。

【0 3 7 4】

設定値を示す情報を対比する場合には、そのタイミングが大きくなると、正規に設定変更が行われた場合に誤判定となる可能性が生じる。そこで、本実施の形態に示したように、入賞発生→払出しの一連の動きに合わせて設定値を示す情報を入出力する構成とすることにより、上記タイミングのずれを抑制し、判定結果の確からしさを好適に向上させることができる。

40

【0 3 7 5】

例えば一般入賞口 8 1 への入賞が発生した場合には、当該入賞に係る賞球コマンドが直ちに払出制御装置 2 4 2 に出力され、払出制御装置 2 4 2 ではこの賞球コマンドを受信したに基づいて賞球の払出しを行う。つまり、監視装置 6 0 0 に払出コマンドが入力されるタイミングは賞球コマンドの入力タイミングよりも後になる。第 1 の実施の形態に示

50

したように遊技球の払出しが控えている状況では設定値の変更が不可となっているため、このため監視装置 600 に入力された賞球コマンドと払出コマンドとでは基本的には設定値が一致することとなる。このような構成とすることで、設定変更操作の割り込み等によって遊技機が正常に稼働しているにも関わらず設定値に違いが発生することを回避している。これは、監視機能に対する信頼性を向上させる上で好ましい構成である。

【0376】

なお、上述した第3実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第3の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで第3の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0377】

＜変形例1＞

上記第3の実施の形態では、払出制御装置 242 から払出コマンドを受信した場合に上記対比を行う構成としたが、これに代えて又はこれに加えて、主制御装置 162 から賞球コマンドを受信した場合に上記対比を行う構成とすることも可能である。このような構成においても、払出コマンドについては主制御装置 162 からの賞球コマンドに含まれていたコードを引き継ぐ構成となっているため、異常判定が上手く行われなくなることを回避できる。また、主制御装置 162 が不正に入れ替えられる等した場合には、これを特定することが可能となり、防犯機能の更なる強化に寄与できる。

【0378】

＜変形例2＞

上記第3の実施の形態では、払出制御装置 242 から監視装置 600 に送信される払出コマンドに設定値の識別情報（コード）を付与する構成としたが、主制御装置 162、監視装置 600、払出制御装置 242 の3者の連携を強化する上では、監視装置 600 にて主制御装置 162 及び払出制御装置 242 からの各情報を対比することが可能となっていれば足りる。例えば、払出コマンド以外に払出制御装置 242 から監視装置 600 に送信されるコマンドに上記設定値の識別情報を付与する構成としてもよい。

【0379】

＜変形例3＞

上記第3の実施の形態では、払出制御装置 242 にて生成される払出コマンドは、当該払出コマンドの契機となった賞球コマンドのコードを引き継ぐ構成としたが、これに限定されるものではない。払出制御装置 242 のRAMの設定値記憶エリアに格納されている設定値を払出コマンドに付与する構成とすることも可能である。

【0380】

＜第4の実施の形態＞

本実施の形態においては、監視装置 600 に記憶されている入賞情報（監視情報）を報知・演出制御装置 140 にて取得し、それら取得した入賞情報に基づいて異常報知が実行される構成となっている。この際、異常発生 of 判定に際して設定値が考慮される構成となっていることを特徴の1つとしている。以下、図40を参照して、報知・演出制御装置 140 のMPU442 にて実行される異常報知に係る各種処理（異常報知用設定処理及び異常保知用処理）について説明する。図40（a）は異常報知用設定処理を示すフローチャート、図40（b）は異常報知用処理を示すフローチャートである。

【0381】

（異常報知用設定処理）

異常報知用設定処理は、報知・演出制御装置 140 のMPU442 にて定期処理の一環として実行される処理である。図40（a）に示すように、異常報知用設定処理においてはまず、ステップS1801 にて主制御装置 162 から初期コマンド又は設定変更コマンドを受信したかを判定する。ステップS1801 にて否定判定をした場合には、そのまま本異常報知用設定処理を終了する。ステップS1801 にて肯定判定をした場合には、ステップS1802 に進む。

【0382】

ステップS1802では、初期コマンド又は設定変更コマンドに含まれる設定値の情報に基づいて設定値が変更されたか否かを判定する。ステップS1802にて否定判定をした場合、すなわち設定値が変更されることなく据え置きとなっている場合には、そのまま本異常報知用設定処理を終了する。ステップS1802にて肯定判定をした場合には、ステップS1803に進む。

【0383】

ステップS1803では、累積データ（入賞情報）の消去処理を実行する。本実施の形態においては、設定値が変更された時点から監視装置600からの情報取得→記憶が実行され、設定変更が実行された場合にそれまで記憶されていた累積データを消去して新たに情報取得→記憶を開始する。

10

【0384】

続くステップS1804では、異常判定に用いられる閾値の設定処理を実行する。本実施の形態においては、閾値が設定値毎に設けられており、以降の異常判定においては現在の設定値に対応した閾値が用いられることとなる。閾値は、所定数の遊技球が発射された場合の入賞数を設計誤差や遊技状況等に配慮して規定されたものであり、ある程度の幅が設けられている。実際の入賞がこの閾値に収まるようにして発生している場合には遊技機が正常に稼働していると判定（推定）し、実際の入賞が繰り返し閾値を外れている場合には遊技機に異常が発生していると判定（推定）する。

【0385】

入賞情報に基づいて実行される異常判定については、一般入賞口81、可変入賞装置82、作動口83a、83bの各々を対象としているものの、その概要については同様である。そこで、以下の説明では一般入賞口81を例にとって異常判定の概要を説明し、他の入球部に係る異常判定の概要については説明を省略する。先ず、図6及び図41を参照して設定値毎に閾値が個別に設けられている理由について補足説明する。図41(a)はルート毎の一般入賞口81への入賞確率を示す概略図、図41(b)は設定値と閾値との関係を示す概略図である。

20

【0386】

図6に示したように、遊技領域PEについては当該遊技領域PEの中央に配設されたセンターフレーム95によって図柄表示装置253の表示画面253aを左側から迂回する左ルートと右側から迂回する右ルートとに大別される。左ルートには、上作動口83aが配設されており、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態においては、右ルートと比較して左ルートへ遊技球を発射した方が遊技者にとって有利に遊技が進行する。つまり、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態では、主として左ルートへ遊技球が発射されることで遊技が進められることとなる。これに対して、右ルートには、電動役物91が付随する下作動口83b、可変入賞装置82、スルーゲート84が配設されており、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態及び開閉実行モードにおいては、左ルートと比較して右ルートへ遊技球を発射した方が遊技者にとって有利に遊技が進行する。つまり、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態及び開閉実行モードでは、主として右ルートへ遊技球が発射されることで遊技が進められることとなる。

30

【0387】

ここで、左ルートに配設された3つの一般入賞口81a～81cについては、左ルートに向けて遊技球が発射されている場合には遊技状態に関係なく入賞確率が各々1/300となっている。つまり、3つの一般入賞口81a～81cを総合した場合の入賞確率は1/100となっている（図41(a)参照）。この確率については遊技状態の影響を受けることなく一定である。

【0388】

右ルートに配設された1つの一般入賞口81dについては、右ルートに向けて遊技球が発射されている際の遊技状態に応じて入賞確率が異なる構成となっている。

40

【0389】

50

具体的には、一般入賞口 8 1 d は右ルート of 最下流部分に配設されており、右ルートにて一般入賞口 8 1 d の上流となる位置に可変入賞装置 8 2 が配設されている。このため、開閉実行モード中は、一般入賞口 8 1 d に向かう遊技球の一部が可変入賞装置 8 2 へと流入し、当該一般入賞口 8 1 d への入賞が回避されるといった事象が発生する。このような事情から、通常遊技状態においては入賞確率が $1 / 100$ となっているのに対して、開閉実行モード中は入賞確率が $1 / 500$ まで低下することとなる。

【0390】

故に、通常遊技状態においては、右ルート及び左ルートの何れに向けて遊技球を発射している場合であっても一般入賞口 8 1 全体で見た場合の入賞確率は $1 / 100$ で同一となるのに対して、開閉実行モードにおいては右ルートに向けて遊技球を発射している場合と、左ルートに向けて遊技球を発射している場合とでは一般入賞口 8 1 全体で見た場合の入賞確率が相違することとなる。

【0391】

そして、既に説明したように設定 1～設定 3 では、大当たり結果となる確率が、設定 3 < 設定 2 < 設定 1 の順に高くなるように差別化されている。開閉実行モードへの移行機会の差によって、一般入賞口 8 1 全体で見た場合の入賞確率は、設定 1 < 設定 2 < 設定 3 の順に高くなる。このような事情に鑑みて、設定 1 に対応する閾値と、設定 2 に対応する閾値と、設定 3 に対応する閾値とでは段階的に差が設けられている。具体的には、図 4 1 (b) に示すように、設定 3 に対応する閾値が最も高く、設定 2 に対応する閾値は設定 3 に対応する閾値よりも低く、設定 1 に対応する閾値は設定 2 に対応する閾値よりも低くなっている。なお、各閾値の上限については主として低頻度サポートモード対応の通常遊技状態が続いている場合の入賞確率に基づいて設定されており、下限については主として高頻度サポートモード対応の通常遊技状態と開閉実行モードとが繰り返されている場合（所謂連チャン時）の入賞確率に基づいて設定されている。

【0392】

報知・演出制御装置 1 4 0 においては、現在の設定値に基づいて選択された閾値を参照して入賞確率が正常であるか否かを判定する構成となっている。ここで、図 4 0 (b) に基づいて報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて実行される異常報知用処理について説明する。

【0393】

（異常報知用処理）

異常報知用処理においてはまず、ステップ S 1 9 0 1 にて異常報知中であるか否かを判定する。ステップ S 1 9 0 1 にて否定判定をした場合にはステップ S 1 9 0 2 に進み情報取得処理を実行する。情報取得処理では、監視装置 6 0 0 から一般入賞口 8 1 への入賞数に関する情報と、遊技球の発射数に関する情報を取得する。

【0394】

続くステップ S 1 9 0 3 では、異常判定の判定条件が成立したか否かを判定する。具体的には、ステップ S 1 9 0 3 にて肯定判定をした先の異常判定後、又は設定変更後に発射された遊技球の数が規定数に達したか否かを判定する。なお、本実施の形態においては規定数が 3 万となっており、遊技球の発射周期が 0.6 sec である点に鑑みれば、遊技球を連続して発射している場合にはおよそ 6 時間を経過することで規定数に達する。

【0395】

ステップ S 1 9 0 3 にて否定判定をした場合、すなわち十分なデータが確保できていない場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。ステップ S 1 9 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 9 0 4 に進む。ステップ S 1 9 0 4 では、現在の設定に変更された後の一般入賞口 8 1 への入賞数と遊技球の発射数とから一般入賞口 8 1 の入賞確率を算出し、その確率が上記閾値の範囲内に収まっているか否かを判定する。

【0396】

閾値の範囲内に収まっている場合には、ステップ S 1 9 0 5 にて否定判定をし、そのまま本異常報知用処理を終了する。閾値の範囲から外れている場合には、ステップ S 1 9 0

10

20

30

40

50

5にて肯定判定をし、ステップS1906に進む。ステップS1906では報知・演出制御装置140のRAM444の各種カウンタエリア465に設けられた異常報知用カウンタの値を更新（1加算）する。

【0397】

続くステップS1907では異常報知用カウンタの値が最大（本実施の形態においては5回）となったか否かを判定する。ステップS1907にて否定判定をした場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。ステップS1907にて肯定判定をした場合には、ステップS1908に進み、異常報知開始処理を実行する。異常報知開始処理を実行することにより、前扉枠14のスピーカ部29とエラー表示ランプ部27にて異常報知が実行されることとなる。

【0398】

ステップS1901の説明に戻り、当該ステップS1901にて肯定判定をした場合、すなわち異常報知中である場合には、ステップS1909に進む。ステップS1909では異常報知の解除操作が行われたか否かを判定する。ステップS1909にて否定判定をした場合にはそのまま本異常報知用処理を終了する。ステップS1909にて肯定判定をした場合にはステップS1910に進む。ステップS1910では、異常報知解除処理を実行する。これにより、スピーカ部29やエラー表示ランプ部27にて実行中の異常報知が解除され、異常報知用カウンタの値を「0」クリアする。

【0399】

閾値を用いて異常判定を行う場合には、本実施の形態に示したように設定値毎に閾値を設ける構成とすることにより、以下の効果が期待できる。例えば、算出した入賞確率が図42の入賞確率Y1に示すように何れの設定1～設定3の何れの閾値の範囲にも収まる場合や、入賞確率Y4に示すように何れの閾値の範囲からも外れる場合には、判定の確からしさに影響はない。しかしながら、入賞確率Y2や入賞確率Y3に示すように閾値によって判定結果が異なる構成においては、異常判定の確からしさに影響が及ぶ可能性がある。この点、本実施の形態に示すように、設定値毎に閾値の切り替えを行う構成とすれば、本来であれば閾値の範囲から外れているものが閾値の範囲内であると判定されたり、閾値の範囲に収まっているものが閾値の範囲から外れていると判定されたりすることを抑制できる。これにより、異常監視の確からしさを向上し、監視機能に対する信頼性の向上に寄与できる。

【0400】

設定変更機能を有する遊技機においてはその特性上、設定値毎に遊技球の挙動に違いが生じ、入球部への入球確率に設定値による差が生じ得る。このため、遊技状況を監視しその監視結果（判定結果）に基づいて所定の処理（例えば異常報知）を行う構成においては、何れの設定値についても一義的に判定を行おうとした場合に、判定結果の確からしさを向上することが困難となる。例えば、すべての設定値に対応するようにして基準情報を設定する場合には、当該基準情報の範囲が大きくなり、確からしさの向上を図ることが困難になると想定される。この点、本特徴に示すように、設定値毎に基準情報を設ける構成とすれば、判定結果の確からしさを向上させて、遊技機（特に監視装置）に対する信頼性を好適に向上させることができる。

【0401】

遊技機に付与されている全ての設定値（設定1～設定3）について判定を行うのではなく、現在の設定値に限定して判定を行う構成とすることにより判定処理の簡素化を実現することができる。これは、監視機能の追加に伴う制御負荷を軽減する上で好ましい構成である。

【0402】

異常判定に用いる閾値については、全ての設定値にて共用となるように統一することも可能である。しかしながら、このような構成では、異常判定が過度に厳しくなって異常報知が頻発したり、異常判定が過度に緩くなって異常が見逃されやすくなったりすると想定される。この点、本実施の形態に示したように、閾値を設定値によって使い分ける構成と

10

20

30

40

50

することにより、それらの不都合の発生を好適に抑制できる。

【0403】

なお、上述した第4実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第4の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第4の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0404】

<変形例1>

上記第4の実施の形態においては、一般入賞口81へ向かう流路上に可変入賞装置82が配置されている場合について例示したが、例えば一般入賞口81へ向かう流路上に電動役物91が付随する作動口83bが配置されている構成においても、設定値によって一般入賞口81への入賞確率に差が生じ得る。つまり、電動役物91によるサポートモードについては大当たり結果となった場合に低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる。サポートモードの切替契機となる大当たり結果については、設定値によって発生率が異なる。故に、設定値によって一般入賞口81への入賞確率にも差が生じる。このような構成についても、本実施の形態に示した構成と同様に、閾値に設定値に応じた差を設けることにより、異常判定の確からしさを好適に向上させることができる。

【0405】

<変形例2>

上記第4の実施の形態においては、設定値が遊技者に有利なほど一般入賞口81への入賞率が下がる構成について説明した。例えば、左ルート的一般入賞口81よりも右ルート的一般入賞口81ほど入賞確率が高くなるように構成される等して設定値が遊技者に有利なほど一般入賞口81への入賞確率が上がる構成となっている場合には、そのような入賞確率の差に応じて閾値を設定し、設定3用の閾値 < 設定2用の閾値 < 設定1用の閾値とすることで、異常判定の確からしさを好適に向上させることができる。

【0406】

<変形例3>

報知・演出制御装置140にて遊技状態を把握できる構成においては、遊技状態によって閾値を変更する構成としてもよい。例えば、低頻度サポートモード対応の通常遊技状態における閾値、高頻度サポートモード対応の通常遊技状態における閾値、開閉実行モード対応の閾値を設定1～3の各々について個別に設けてもよい。

【0407】

<第5の実施の形態>

上記第4の実施の形態に示したように、入賞確率を監視する構成においては、そのサンプルを多く確保することにより、異常監視の確からしさの更なる向上が期待できる。本実施の形態においては、主たる構成は第4の実施の形態と同様であるが、サンプル数を稼いで更なる確からしさの向上が実現されている点で、第4の実施の形態と構成が相違している。以下、図43及び図44を参照して、本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図43(a)は監視装置600を示すブロック図、図43(b)は監視装置600に記憶されている情報を示す概略図、図44は報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される異常報知用処理を示すフローチャートである。

【0408】

図43(a)に示すように、監視装置600の記憶部604には、上記第1記憶領域605及び第2記憶領域606の他に一時記憶領域607が設けられている。一時記憶領域607には、上作動口83a、下作動口83b、一般入賞口81、可変入賞装置82の各々に対して100個のアドレスが設けられており、各アドレスには対象となっている入球部への入賞数が規定数（本実施の形態においては1万）分の遊技球が発射される毎に記憶されている。これら入賞数については、その時の設定値に対応付けて記憶されている。全てのアドレスが埋まっている状況下にて新たに情報が取得された場合には、古い情報から

10

20

30

40

50

順に情報が上書きされることとなる。

【0409】

図43(b)には一般入賞口用の情報群を例示している。各アドレスには、所定の発射数毎の入賞数と、設定値の情報と、設定変更の有無の情報とが記憶されている。例えば、9番のアドレスには途中で設定値が「1」から「2」に切り替わった旨の情報が記憶されている。

【0410】

次に、図44を参照して、異常報知用処理について説明する。なお、異常報知用処理は、設定値によって入賞確率に差が生じ得る各種入球部について各々実行される構成となっているが、以下の説明においては、一般入賞口81への入賞監視に係る異常報知用処理について説明し、他の入球部への入賞に係る異常報知用処理についてはそれと同様であるため説明を省略している。

【0411】

(異常報知用処理)

本実施の形態における異常報知用処理においては先ず、ステップS2001にて異常報知中であるか否かを判定する。ステップS2001にて否定判定をした場合にはステップS2002に進み情報取得処理を実行する。情報取得処理では、監視装置600から遊技球の発射数に関する情報を取得する。

【0412】

続くステップS2003では、異常判定の判定条件が成立したか否かを判定する。具体的には、つまり、発射数が規定数に達して一時記憶領域607の情報が更新されたか否かを判定する。なお、本実施の形態においては規定数が1万となっており、遊技球の発射周期が0.6secである点に鑑みれば、およそ100分に相当する。

【0413】

ステップS2003にて否定判定をした場合、すなわちデータが更新されていない場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。ステップS2003にて肯定判定をした場合には、ステップS2004に進む。ステップS2004では、一時記憶領域607の各アドレスに記憶されている情報から現在の設定値と同じ設定値に対応する情報を新しいものから順に所定数だけ読み込む処理を行う。例えば、図45に示すように、今回の設定値が「1」の場合には、若いアドレス(新しい情報)から順に同一の設定値に対応する情報を5つ読み込む。この場合、途中で設定値が変更されているもの(例えば第5アドレスに記憶されている情報)については読み込み対象から除外される。

【0414】

ステップS2004の処理を実行した後はステップS2005に進む。ステップS2005では読み込んだ情報から入賞確率を算出する。このようにして入賞確率を算出するためのサンプルを多く確保することで、ステップS2006の判定処理における判定結果の確からしさを向上させている。一般入賞口81への入賞確率が上記閾値の範囲内に収まっている場合には、ステップS2007にて否定判定をし、そのまま本異常報知用処理を終了する。閾値の範囲から外れている場合には、ステップS2007にて肯定判定をし、ステップS2008に進む。ステップS2008では報知・演出制御装置140のRAM444の各種カウンタエリア465に設けられた異常報知用カウンタの値を更新(1加算)する。

【0415】

続くステップS2009では異常報知用カウンタの値が最大(本実施の形態においては5回)となったか否かを判定する。ステップS2009にて否定判定をした場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。ステップS2009にて肯定判定をした場合には、ステップS2010に進み、異常報知開始処理を実行する。異常報知開始処理を実行することにより、前扉枠14のスピーカ部29とエラー表示ランプ部27にて異常報知が実行されることとなる。

【0416】

10

20

30

40

50

ステップ S 2 0 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 0 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち異常報知中である場合には、ステップ S 2 0 1 1 に進む。ステップ S 2 0 1 1 では異常報知の解除操作が行われたか否かを判定する。ステップ S 2 0 1 1 にて否定判定をした場合にはそのまま本異常報知用処理を終了する。ステップ S 2 0 1 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 0 1 2 に進む。ステップ S 2 0 1 2 では、異常報知解除処理を実行する。これにより、スピーカ部 2 9 やエラー表示ランプ部 2 7 にて実行中の異常報知が解除され、異常報知用カウンタの値を「0」クリアする。

【0 4 1 7】

監視装置 6 0 0 にて記憶される入賞数の情報には設定値が関連付けられている。このため、過去に記憶された情報（実績）から現在の設定値と同じ設定値に対応する情報を読み込んで流用することができる。これにより、偶発的に閾値の範囲を外れるような入賞態様となった場合であっても、そのような偶発的な事象が異常として判定されることを抑制できる。ここで、過去の情報を用いる場合に他の設定値での情報を読み込んでしまうと、異常判定の確からしさが低下する。これに対して、過去の情報を一切無視して今回の情報に絞って異常判定を実行しようとするれば、上述したような偶発的な事情によるばらつきを異常と判定する可能性が高くなる。この点、本実施の形態に示す構成では、過去の情報を流用する場合にも設定値が同一のものに絞り込むことが可能であるため、上記各種不都合の発生を抑制できる。故に、異常判定の確からしさを好適に向上させることができる。

【0 4 1 8】

監視装置 6 0 0 によって入球状況を監視する構成とすれば、例えば遊技釘等の変形等によって入球頻度が設計値から大きく乖離するような事象が発生した場合に、それを早期に発見することができる。これは、遊技ホールや遊技者の不利益を抑え、遊技機への信頼性の向上を図る上で好ましい。ここで、設定変更機能を有する遊技機においては、設定値によって遊技球の挙動に差が生じ、一般入賞口 8 1 等の各種入球部への入賞確率に差が生じる可能性がある。本実施の形態に示す監視装置 6 0 0 においては、入賞情報が設定値に対応付けられた状態で記憶される。このような構成においては入球情報を設定値に応じて仕分けできるため、上述した閾値から外れていないかを判定する際の判定精度を向上させることができる。これは、入賞監視における監視結果の確からしさを高めて、遊技機に対する信頼性の向上に貢献できる。

【0 4 1 9】

入賞状況の監視を行う上では一時的な入賞頻度のばらつきの取り扱いが重要である。例えば、入賞の偏りが一時的に大きくなった場合には、それを偶発的要因によるものか否かを特定することが困難であるが、過去の情報を流用して平均等を算出することによりばらつきを軽減することができる。つまり、判定を行う上では参照するデータ（サンプル）をある程度多く確保することが好ましい。但し、上述したように記憶されているデータには対応する設定値が異なるものが混在するため、それらをまとめ参照した場合にはデータの確からしさは低下する。この点、本実施の形態に示したように、過去に記憶された入賞情報の中から現在の設定値と同じ設定値に対応する入賞情報を選択して判定に用いる構成とすれば、上述した効果を好適に発揮させることができる。

【0 4 2 0】

なお、上述した第 5 実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第 5 の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第 5 の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0 4 2 1】

<変形例 1>

上記第 5 の実施の形態では、途中で設定値が変更されたものについても一時記憶領域 6 0 7 に情報を記憶する構成としたが、途中で設定値が変更されたものについては設定値が変更された際に情報を消去する構成とすることも可能である。実質的に使用されない情報

10

20

30

40

50

によってアドレスが埋まることを回避することにより、参照できる情報の数が不足するといった不都合の発生を抑制できる。

【0422】

＜変形例2＞

遊技球の発射数が規定数に達するまでの間に設定値が変更された場合には、設定値が変更された時点から新たに情報の蓄積を開始する構成としてもよい。これにより、複数の設定値に対応する情報（実質的に利用が難しい情報）となることを回避できる。

【0423】

＜変形例3＞

一時記憶領域607に記憶される入賞数情報について設定値毎に記憶上限数を設定することも可能である。設定変更機能を有している遊技機であっても頻繁に設定変更が行われるとは限らず、ある程度の期間に亘って同一の設定値に維持される場合もあり得る。このような場合、記憶される入賞数情報に設定値による偏りが生じては、異常判定の確からしさを向上させる効果を上手く発揮できなくなると懸念される。例えば、設定値として設定1～設定3が設けられているにもかかわらず、設定1での情報が過度に少ない場合には、当該状況下にて設定1での判定が実行される際には参照可能なサンプル（データ）が不足し、異常判定の確からしさが低下すると想定される。この点、本変形例に示すように設定値毎に記憶可能な入賞数情報に上限数を規定する構成とすれば、サンプルの不足によって判定の確からしさが低下することを好適に抑制できる。

【0424】

＜変形例4＞

一時記憶領域607におけるアドレスを設定値毎に分けてもよい。例えば、99個のアドレスによって一時記憶領域が構成されている場合には、設定1用のアドレスが33個、設定2用のアドレスが33個、設定3用のアドレスが33個となるように割り当てるとよい。

【0425】

＜変形例5＞

上記第5の実施の形態においては、一時記憶領域607を構成する全てのアドレスに入賞数情報が記憶されている状況下にて新たに入賞情報を記憶する場合には、最も古い入賞数情報が記憶されているアドレス（上記第5の実施の形態では#100アドレス）に情報が上書きされる構成としたが、これに限定されるものではない。新たに入賞数情報を記憶する場合には、設定値毎に記憶されている入賞数情報の数を特定し、入賞数情報が相対的に少なくなっている設定値について当該設定値に対応する入賞数情報のうち最も古い情報を上書き対象とすることも可能である。これにより、記憶されている入賞数情報について設定値毎に数の偏りが大きくなることを抑制できる。

【0426】

＜第6の実施の形態＞

上記第5の実施の形態では、設定値に関連付けた状態で入賞数を記憶し、現在の設定値と同一の設定値に対応している過去の情報を流用することで異常判定の確からしさを向上させる構成とした。本実施の形態においては、異常判定の確からしさを向上させる点では第5の実施の形態と同様であるものの、そのような効果を発揮させるための具体的な構成が第5の実施の形態と相違している。以下、図46を参照して、本実施の形態における特徴的な構成を第5の実施の形態との相違点を中心に説明する。図46（a）は監視装置600における情報処理の流れを示す概略図、図46（b）は設定値と補正係数との関係を示す概略図である。

【0427】

主制御装置162から監視装置600に入力される賞球コマンドについては、図46（a）に示すように、入賞発生を示す情報と当該入賞が発生した時点での設定値の情報が含まれている。賞球コマンドを受信した監視装置600の情報取得部603ではこれらの情報から入賞判定情報を作成する。具体的には、入賞数に補正係数を乗じて入賞判定情報

10

20

30

40

50

を作成する。作成された入賞判定情報は上記アドレスのうち最も若いもの（＃１アドレス）に累積記憶される。発射数が規定数に達した場合は、記憶されている情報が各々シフトして、新たに取得される情報が＃１アドレスに記憶されることとなる。

【０４２８】

ここで、図４６（ｂ）を参照して、補正係数について説明する。補正係数は設定値毎に設けられており、本実施の形態においては、設定１用の補正係数は「１．０２」、設定２用の補正係数は「１」、設定３用の補正係数は「０．９７」となっている。

【０４２９】

例えば、設定１と設定２とを比較した場合には、遊技進行に応じて左右の各ルートへ遊技球を発射することを考慮した場合の一般入賞口８１への実質的な入賞確率に若干のずれが生じる。詳しくは、設定１においては設定２と比較して一般入賞口８１への入賞確率が僅かに低くなる。設定１用の補正係数は、設定２における上記入賞確率を設定１における上記入賞確率によって除した値である。設定１にて入賞が発生している場合には、入賞数に設定１用の補正係数「１．０２」を乗じることにより、現在の設定が設定２であると仮定した場合の入賞数を推定する。つまり、実際には設定１にて発生した入賞を設定２で発生した入賞に転換している。

10

【０４３０】

設定２と設定３とを比較した場合にも、遊技進行に応じて左右の各ルートへ遊技球を発射することを考慮した場合の一般入賞口８１への実質的な入賞確率に若干のずれが生じる。詳しくは、設定３においては設定２と比較して一般入賞口８１への入賞確率が僅かに高くなる。そこで、設定３用の補正係数は、設定２における上記実質的な入賞確率を設定３における上記実質的な入賞確率で除した値である。設定３にて入賞が発生している場合には、入賞数に設定３用の補正係数「０．９７」を乗じることにより、現在の設定が設定２であると仮定した場合の入賞数を推定する。つまり、実際には設定３にて発生した入賞を設定２で発生した入賞に転換している。

20

【０４３１】

そして、本実施の形態においては、閾値は設定値毎に設けられているのではなく、各設定１～３で共通となっている。詳しくは、上記第４の実施の形態に示した設定２用の閾値が設定１～３で共通の閾値となっている。

【０４３２】

異常判定用処理にて、入賞確率が当該閾値の範囲に収まっているか否かを判定する場合には、監視装置６００の一時記憶領域６０７の各アドレスに記憶されている情報が取得されることとなる。本実施の形態においては、設定値による情報の取捨選択が不要である。このような事情から、アドレスの数についても第５の実施の形態よりも少なくなっている。

30

【０４３３】

設定変更機能を有する遊技機においては、設定値の選択については様々となり、必ずしも異常判定を行う際の設定値と過去に記憶された入賞情報の設定値とが一致するとは限らない。ここで、本実施の形態に示した構成によれば、記憶されているサンプルについて現在の設定値とは異なる設定値が対応付けられているものに関しても、補正によって現在の設定値に合わせて変換される。このため、設定値の違いを超えて異常判定のサンプルとして利用できる入賞情報を確保することができる。これにより、判定結果の確からしさの向上に寄与できる。

40

【０４３４】

一般入賞口８１ｄの上流位置に可変入賞装置８２が配設されている構成においては、可変入賞装置８２の動きによって一般入賞口８１ｄへの入賞頻度に差が生じ得る。そこで、一般入賞口８１ｄに係る入賞状況を監視する上では、本実施の形態に示したように、一般入賞口８１ｄへの入賞頻度に応じて補正值を定めることにより、記憶されている入賞情報を補正值を用いて現在の設定値に対応する情報に変換する際の変換精度を好適に向上させることができる。

【０４３５】

50

なお、上述した第6実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第6の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第6の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0436】

<変形例1>

上記第6の実施の形態では、入賞数に補正係数を乗じた値をアドレスに記憶する構成としたが、補正を行うタイミングについては任意である。例えば、遊技球の発射数が規定数に達したタイミング又は設定変更が発生したタイミングにて補正を行う構成としてもよいし、閾値を用いた判定を行う直前のタイミングにて補正を行う構成としてもよい。因みに、判定直前に補正を行う場合には、当該補正を行う主体は必ずしも監視装置600である必要はなく、報知・演出制御装置140にて補正を行う構成としてもよい。但し、判定直前に補正を行う場合には、監視装置600に入賞数を示す情報とともに設定値を記憶する必要がある。このため、記憶される情報の量が嵩みやすい。このような事情に鑑みた場合には、補正された情報を監視装置600に記憶させる構成とすることには技術的意義がある。

【0437】

<変形例2>

上記第6の実施の形態では、設定2を基準に設定1用の補正係数及び設定3用の補正係数を定めたが、これに限定されるものではない。例えば、設定1を基準に設定2用の補正係数及び設定3用の補正係数を定めてもよいし、設定3を基準に設定1用の補正係数及び設定2用の補正係数を定めてもよい。

【0438】

<第7の実施の形態>

上記各実施の形態に示したように監視装置600を用いて主制御装置162等の監視を行う構成とすることは、パチンコ機10の信頼性の向上や防犯機能の強化を実現する上で好ましい。本実施の形態においては、それら各種効果を一層好適に発揮させる工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、図47～50を参照して、上記工夫に係る構成を第4の実施の形態との相違点を中心に説明する。図47は異常報知用処理を示すフローチャート、図48は異常報知解除の流れを示すタイミングチャート、図49は異常報知解除処理を示すフローチャート、図50は監視装置600の構成を示す概略図である。なお、本実施の形態においては主たる構成が第4の実施の形態と共通となっているため、これら共通の構成については説明を省略する。

【0439】

まず、図47を参照して本実施の形態における報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理の一環として実行される異常報知用処理について説明する。

【0440】

（異常報知用処理）

異常報知用処理においてはまず、ステップS2101にて情報取得処理を実行する。情報取得処理では、監視装置600から一般入賞口81への入賞数に関する情報と、遊技球の発射数に関する情報とを取得する。

【0441】

続くステップS2102では、異常判定の判定条件が成立したか否かを判定する。具体的には、先の異常判定後に遊技領域PEへ発射された遊技球の数又は設定変更後に遊技領域PEへ発射された遊技球の数が規定数に達したか否かを判定する。なお、本実施の形態においては規定数が3万となっている。上述したように遊技球の発射周期は0.6secであるため、遊技球の発射がおよそ6時間継続されることにより、発射数が規定数に達する構成となっている。

【0442】

ステップ S 2 1 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち十分なデータが確保できていない場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。ステップ S 2 1 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 3 に進む。ステップ S 2 1 0 3 では、現在の設定値に変更された後の一般入賞口 8 1 への入賞数と遊技球の発射数とから一般入賞口 8 1 の入賞確率を算出し、その確率が上記閾値の範囲から外れているか否かを判定する。

【 0 4 4 3 】

閾値の範囲から外れている場合には、ステップ S 2 1 0 4 にて肯定判定をし、ステップ S 2 1 0 5 に進む。ステップ S 2 1 0 5 では R A M 4 4 4 の各種カウンタエリア 4 6 5 に設けられた異常報知用カウンタを「1」加算する。閾値の範囲内に収まっている場合には、ステップ S 2 1 0 4 にて否定判定をし、ステップ S 2 1 0 6 に進む。ステップ S 2 1 0 6 では R A M 4 4 4 の各種カウンタエリア 4 6 5 に設けられた異常報知用カウンタを「1」減算する。

【 0 4 4 4 】

ステップ S 2 1 0 5 又はステップ S 2 1 0 6 の処理を実行した後は、ステップ S 2 1 0 7 に進む。ステップ S 2 1 0 7 では、異常報知用カウンタの値が基準値に達しているか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 7 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 8 に進む。ステップ S 2 1 0 8 では異常報知中であるか否かを判定する。ステップ S 2 1 0 8 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 1 0 9 にて異常報知開始処理を実行した後、本異常報知用処理を終了する。異常報知開始処理を実行することにより、前扉枠 1 4 のスピーカ部 2 9 とエラー表示ランプ部 2 7 にて異常報知（具体的には異常が発生している可能性がある旨の警告）が実行される。

【 0 4 4 5 】

ステップ S 2 1 0 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 1 1 0 にて異常報知継続処理を実行した後、本異常報知用処理を終了する。異常報知継続処理が実行される場合には、異常報知レベルが 1 段階引き上げられることとなる。具体的には、スピーカ部 2 9 から出力される警告音の音量及びエラー表示ランプ部 2 7 の光量が上がる。

【 0 4 4 6 】

ステップ S 2 1 0 7 の説明に戻り、当該ステップ S 2 1 0 7 にて否定判定をした場合、すなわち異常報知用カウンタの値が基準値を下回っている場合には、ステップ S 2 1 1 1 に進む。ステップ S 2 1 1 1 では異常報知中であるか否かを判定する。異常報知中でない場合には、そのまま本異常報知用処理を終了する。異常報知中である場合にはステップ S 2 1 1 2 に進み、異常報知終了処理を実行する。これにより、それまで実行されていた異常報知が解除されることとなる。

【 0 4 4 7 】

ここで、図 4 8 を参照して、異常報知の解除の流れについて説明する。本実施の形態においては、（１）異常報知用カウンタの値が基準値を下回ること、（２）異常報知の解除操作が実行されたことが異常報知の解除の契機となっている。

【 0 4 4 8 】

入賞確率が閾値を外れることにより異常報知用カウンタの値が加算され、入賞確率が閾値に収まることにより異常報知用カウンタの値が減算される。異常報知用カウンタの値が加算され異常報知の開始の目安である基準値に達した t c 1 のタイミングでは、スピーカ部 2 9 やエラー表示ランプ部 2 7 にて異常報知が開始される。その後も異常報知用カウンタの値が基準値を超えたままの状態が続くことにより、異常報知のレベルが引き上げられることとなる。異常報知のレベルの引き上げによって、スピーカ部 2 9 から出力される音量が大きくなるとともにエラー表示ランプ部 2 7 の光量が増える。これにより、遊技者等の注意が異常報知へ向きやすくなる。

【 0 4 4 9 】

t c 2 のタイミングにて、ホール管理者により異常報知の解除操作が行われた場合には、異常報知が一時的に解除される。しかしながら、この時点では異常報知用カウンタの値は未だ基準値を上回っており、続く t c 3 のタイミングにて異常報知用カウンタの値が基

10

20

30

40

50

準値を上回る範囲で増加したことに基づいて再び異常報知が開始されることとなる。つまり、本実施の形態に示す構成では、異常報知の解除操作だけでは一時的に異常報知を停止させることはできるものの、異常報知を完全に終了させるには入賞確率の異常の原因を解消する必要がある。

【0450】

異常報知の原因が解消された後は、入賞確率が閾値の範囲内に収まりやすくなり、入賞確率の確認される度に異常報知用カウンタの値が減算されると想定される。異常報知用カウンタの値が基準値を下回ったtc4のタイミングでは、継続されていた異常報知が解除されることとなる。

【0451】

異常報知が実行されていることは、遊技者に当該遊技機での遊技を躊躇させる要因になる。そこで、遊技ホールとしては、根本的な原因の解消を図っているか否かに関わらず、異常報知の解除操作による暫定的な対応を行うことで、異常報知が遊技者の目にとまる機会を減らすものと想定される。ここで、入賞確率の判定においては設定値毎に異なる閾値が用いられる。例えば、算出された入賞確率が閾値を下回るように推移している場合には、設定値を遊技者に有利となる側に一時的に切り替えることで、閾値を引き下げることができる。

【0452】

例えば、入賞確率が図42の概略図に示した入賞確率Y2であると想定すると、設定値を設定3としていたとすれば当該入賞確率Y2は閾値から外れるものの、設定値を設定2又は設定1とすれば当該入賞確率Y2は閾値の範囲内に収まることとなる。つまり、仮に設定3にて異常報知カウンタの値が大きくなって上記基準値を上回った場合には、設定値を設定2又は設定1に変更することで異常報知カウンタの値を引き下げることができる。つまり、異常報知の原因を解消していない場合であっても、異常報知の発生を抑えることができる。

【0453】

このような構成においては、意図的に上述した設定値の切替えを行うことで、異常報知の原因が隠蔽されることが懸念される。本実施の形態においては、このような行為を見抜く工夫を施すことにより、監視機能への信頼性の向上が図られている点の特徴の1つとしている。以下、図49及び図50を参照して、当該工夫について説明する。図49は報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理の一環として実行される異常報知解除用処理を示すフローチャート、図50は監視装置600の構成を示す概略図である。

【0454】

(異常報知解除用処理)

異常報知解除用処理においてはまず、ステップS2201にて設定変更操作が行われたか否かを判定する。ステップS2201にて否定判定をした場合には、そのまま本異常報知解除用処理を終了する。ステップS2201にて肯定判定をした場合には、ステップS2202に進む。

【0455】

ステップS2202では、異常報知中であるか否かを判定する。ステップS2202にて肯定判定をした場合には、ステップS2203にて異常報知解除処理を実行する。これにより、スピーカ部29やエラー表示ランプ部27における異常報知が解除されることとなる。続くステップS2204では、今回の設定変更操作によって、入賞確率のずれと同じ側へ閾値が変化するようにして設定変更が行われるか否かを判定する。

【0456】

例えば、設定2となっている状況下にて入賞確率が設定2に対応した閾値の下限を下回るようにして当該閾値の範囲を外れている場合には、設定変更によって設定3に変更された際にステップS2204にて否定判定をする。以下の説明では、このような設定変更操作を第1種解除操作と称する。

【0457】

10

20

30

40

50

これに対して、例えば設定2となっている状況下にて入賞確率が設定2に対応した閾値の下限を下回るようにして当該閾値の範囲を外れている場合には、設定変更によって設定1に変更された際にステップS2204にて肯定判定をする。同様に、例えば設定3となっている状況下にて入賞確率が設定3に対応した閾値の下限を下回るようにして当該閾値の範囲を外れている場合には、設定変更によって設定2又は設定1に変更された際にステップS2204にて肯定判定をする。以下の説明では、このような設定変更操作を第2種解除操作と称する。

【0458】

ステップS2204にて否定判定をした場合には、ステップS2205に進む。ステップS2205では第1種解除操作情報送信処理を実行し、その後、本異常報知解除用処理を終了する。第1種解除操作情報送信処理では、報知・演出制御装置140から監視装置600に第1種解除操作が行われた旨を示す情報が送信される。監視装置600の第2記憶領域606には第1種解除操作が行われた回数を記憶する第1種解除操作回数記憶領域635が設けられており（図50参照）、上記情報に基づいて第1種解除操作回数記憶領域635の情報が更新される。詳しくは、第1種解除操作回数記憶領域635に設けられた第1種解除操作回数カウンタの値が「1」加算される。

10

【0459】

ステップS2204にて肯定判定をした場合には、ステップS2206に進む。ステップS2206では第2種解除操作情報送信処理を実行し、その後、本異常報知解除用処理を終了する。第2種解除操作情報送信処理では、報知・演出制御装置140から監視装置600に第2種解除操作が行われた旨を示す情報が送信される。監視装置600の第2記憶領域606には第2種解除操作が行われた回数を記憶する第2種解除操作回数記憶領域636が設けられており（図50参照）、上記情報に基づいて第2種解除操作回数記憶領域636の情報が更新される。詳しくは、第2種解除操作回数記憶領域636に設けられた第2種解除操作回数カウンタの値が「1」加算される。

20

【0460】

監視装置600では、解除回数の情報の公開要求操作が行われた場合に、第1種解除操作の実行回数と、第2種解除操作の実行回数とを報知する報知用処理を行う。これにより、例えば図柄表示装置253の表示画面253aに各解除操作の実行回数が表示されることとなる。

30

【0461】

監視情報に基づいて異常が発生したと判定された場合には異常報知が実行される。これにより、異常への処置を速やかに行うことが可能とし、遊技者や遊技ホール等が不利益を被ることを抑制できる。但し、異常への対処を行ったとしてもその原因が解消されていない場合には、異常報知が繰り返されることとなる。遊技者やホール管理者等の入れ替わりに配慮した場合には、異常がどのくらい繰り返されているかを特定することは困難になる。この点、本実施の形態に示した構成においては、異常報知が解除操作に基づいて解除され、解除操作が実行された回数が記憶される。このため、解除操作がどの程度行われているかを事後的に把握することができる。これにより、異常が繰り返されていることの見逃しを抑制し、遊技機の信頼性の向上に寄与できる。

40

【0462】

なお、不正行為者が異常報知を意図的に解除することで不正を隠蔽するといった行為が行われた場合であってもその解除回数が記憶される。これにより、記憶されている解除回数から意図的に不正を隠蔽しようとした可能性があることを推定することができる。因みに、例えば異常の発生回数又は報知回数を記憶する構成では、異常発生的事实を特定することはできてもそれが偶発的要因によるものであるか人為的要因によるものかを特定することが難しくなる。このような事情に鑑みた場合には、解除回数を記憶することには明確な技術的意義がある。

【0463】

解除回数を記憶する上で遊技機の状態を考慮する構成とすれば、解除操作に不正に係る

50

ものであるか否かの推定精度を向上させることができる。例えば、本来であれば解除操作が困難又は不可となっている状況下にて解除操作が行われている場合には、当該解除操作が不正なものである可能性が高いことを見抜くことができる。

【0464】

例えば設定値によって異常判定の閾値が異なる構成を想定した場合、このような違いを利用して異常発生をごまかすといった不正が行われる可能性を否定できない。この点、本実施の形態に示した構成によれば、解除操作に伴って設定値が変更されている場合には解除回数が記憶される。これにより、不正の疑いのある解除操作が他の解除操作に紛れることを抑制できる。これは、遊技機の防犯機能の向上を図る上で好ましい構成である。

【0465】

設定値によって一般入賞口81d等の入球部への入賞頻度が相違する構成では、設定値毎に閾値を切り替える構成とすることで判定結果の確からしさを向上させることができる。但し、このような構成では、実際には異常が発生していると判定されるべき状況であるにも関わらず閾値の切替機能を悪用することで、その事実をごまかすといった行為がなされる可能性を否定できない。この点、本実施の形態に示したように、異常報知の解除に併せて設定値（閾値）を切り替えられた場合には、このような解除操作を他の解除操作とは分けて記憶することにより、不正を目的とした解除操作の見逃しを抑制できる。

【0466】

なお、上述した第7実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第7の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第7の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0467】

<変形例1>

上記第7の実施の形態では、閾値に対して入賞確率が外れている側と同じ側へ閾値を変更させるような設定変更操作を第2種解除操作として記憶する構成としたが、同じ側への変更であって且つ先に判定対象となった入賞確率が新たな設定値に対応した閾値の範囲内となる場合に、当該設定変更操作を第2種解除操作として記憶する構成としてもよい。

【0468】

<変形例2>

上記第7の実施の形態では、設定変更操作によって異常報知が解除される構成、すなわち設定変更操作が異常報知の解除操作を兼ねる構成とした。これを変更し、異常報知用の解除操作を設定変更操作と分ける構成とすることも可能である。

【0469】

<変形例3>

異常報知の具体的態様については任意である。異常が発生している場合には、異常報知の一環として後述する設定示唆が発生しやすい構成とすることも可能である。なお、この構成については第1～第6の実施の形態に適用することも可能である。

【0470】

<第8の実施の形態>

本実施の形態においては、異常報知の解除に係る構成が上記各実施の形態と相違している。具体的には、異常報知中であるか否かを主制御装置162側にて特定する構成となっており、異常報知の解除の可否についても主制御装置162のMPU402にて判断される構成となっている。以下、図51～図53を参照して、本実施の形態における異常報知の解除に係る構成について説明し、他の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【0471】

まず、図51のフローチャートを参照して、主制御装置162のMPU402にて実行される異常報知解除用処理について説明する。異常報知解除用処理は、通常処理の一環と

10

20

30

40

50

して実行される処理である。

【0472】

（異常報知解除用処理）

異常報知解除用処理においては先ず、ステップS2301にて異常報知中であるか否かを判定する。異常報知中ではないと判定した場合には、そのまま本異常報知解除用処理を終了する。ステップS2301にて異常報知中であると判定した場合には、ステップS2301にて肯定判定をし、ステップS2302に進む。ステップS2302では設定変更キーがON状態に切り替えられたか否かを判定する。ステップS2302にて否定判定をした場合には、そのまま本異常報知解除用処理を終了する。ステップS2302にて肯定判定をした場合には、ステップS2303に進む。

10

【0473】

ステップS2303では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に異常報知中に設定変更キーがON状態に切り替えられたことを示す特殊操作フラグをセットする。その後、ステップS2304にて異常報知解除処理を実行する。異常報知解除処理では、報知・演出制御装置140に異常報知を解除させるための異常報知解除コマンドをセットする。この異常報知解除コマンドは、通常処理の外部出力処理（ステップS501）にて報知・演出制御装置140に出力される。報知・演出制御装置140においては、この異常報知解除コマンドを受信したことに基づいて、異常報知を解除する。

【0474】

主制御装置162のMPU402は、異常報知中に設定変更キーがON状態に切り替えられた場合にその後の設定変更操作時の初期設定値を所定の設定値となるように強制変更する機能を有している。以下、図52のフローチャートを参照して、主制御装置162にMPU402にて通常処理の一環として実行される設定変更用処理について説明する。

20

【0475】

（設定変更用処理）

設定変更用処理においては先ず、ステップS2401にて設定変更モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリアに設定変更モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2401にて否定判定をした場合には、ステップS2402に進み、設定変更キーがON状態となっている否かを判定する。ステップS2402にて否定判定をした場合にはそのまま本設定変更用処理を終了する。ステップS2402にて肯定判定をした場合には、ステップS2403に進む。ステップS2403では設定変更モードへの移行条件が成立しているか否かを判定する。設定変更モードへの移行条件については図35に示した設定変更処理と同様の条件に加え設定変更スイッチ166が操作されたことが条件として設定されている。つまり、図35に示した各種条件が成立している状況下にて設定変更スイッチ166が一度操作されることにより設定変更モードへと移行する。

30

【0476】

ステップS2403にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更処理を終了する。ステップS2403にて肯定判定をした場合には、ステップS2404に進む。ステップS2404ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に特殊操作フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS2404にて否定判定をした場合には、ステップS2405に進む。

40

【0477】

ステップS2405では設定変更モードへ移行する前の設定値を特定し、設定変更モード移行時の設定値として当該特定した設定値を設定する。つまり、特殊操作フラグが格納されていない状況下にて設定変更モードへ移行する場合には、当該設定変更モードにおける初期の設定値として当該設定変更モードへ移行する前の設定値が引き継がれることとなる。

【0478】

ステップS2404の説明に戻り、当該ステップS2404にて肯定判定をした場合に

50

は、ステップ S 2 4 0 6 に進む。ステップ S 2 4 0 6 では設定変更モードへ移行時の設定値として当該設定変更モードへの移行前の設定値に関係なく、遊技者に最も有利な設定 1 を設定する。続くステップ S 2 4 0 7 では R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている特殊操作フラグを消去する。

【 0 4 7 9 】

ステップ S 2 4 0 7 又はステップ S 2 4 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S 2 4 0 8 に進む。ステップ S 2 4 0 8 では設定変更モード移行処理を実行する。設定変更モード移行処理においては、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定変更モードフラグを格納し、設定値表示部 1 6 8 に現在の設定値を表示させるように表示制御を行い、且つ設定変更スイッチ 1 6 6 の操作受付を開始する。

10

【 0 4 8 0 】

ステップ S 2 4 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 4 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定変更モードフラグが格納されている場合には、ステップ S 2 4 0 9 に進む。ステップ S 2 4 0 9 では設定変更操作が行われたか否かを判定する。ステップ S 2 4 0 9 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 4 1 0 に進む。ステップ S 2 4 1 0 では設定変更操作対応処理を実行する。設定変更操作対応処理では、設定変更操作によって現在選択されている設定値を上記設定値表示部 1 6 8 に表示させるように当該設定値表示部 1 6 8 の表示制御を行う。

【 0 4 8 1 】

ステップ S 2 4 0 9 の説明に戻り、当該ステップ S 2 4 0 9 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 4 1 1 に進む。ステップ S 2 4 1 1 では、設定変更キーが O F F 状態となったか否かを判定する。ステップ S 2 4 1 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更用処理を終了する。ステップ S 2 4 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 4 1 2 に進む。ステップ S 2 4 1 2 では設定変更処理を実行する。設定変更処理では、選択されている設定値を特定し、以降の遊技における設定値として当該設定値を設定する。例えば、設定 1 が選択されている場合には、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定 1 フラグを格納し、設定 2 が選択されている場合には、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定 2 フラグを格納し、設定 3 が選択されている場合には、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に設定 3 フラグを格納する。これにより、以降の抽選処理にて参照される当否抽選テーブルが切り替わることとなる。

20

30

【 0 4 8 2 】

ステップ S 2 4 1 2 の処理を実行した後は、ステップ S 2 4 1 3 にて設定変更モード終了処理を実行した後、本設定変更用処理を終了する。設定変更モード終了処理では、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている設定変更モードフラグを消去し、設定値表示部 1 6 8 が非表示となるように表示制御を行う。

【 0 4 8 3 】

次に、図 5 3 のフローチャートを参照して、本実施の形態におけるメイン処理について説明する。

【 0 4 8 4 】

(メイン処理)

40

メイン処理においてはまず、ステップ S 2 5 0 1 にて電源投入に伴う立ち上げ処理を実行する。具体的には、従側の制御基板（払出制御装置 2 4 2 等）が動作可能な状態になるのを待つために例えば 5 0 0 m s e c 程度待機する。

【 0 4 8 5 】

続くステップ S 2 5 0 2 では、ステップ S 2 5 0 1 の立ち上げ処理後から許可禁止用期間である 1 s e c が経過したか否かを判定する。1 s e c 経過していない場合にはステップ S 2 5 0 2 の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップ S 2 5 0 2 の処理回数をカウントすることにより行われる。例えば、ステップ S 2 5 0 2 にて否定判定してから再度ステップ S 2 5 0 2 の処理を実行するまでに要する時間が 0 . 1 m s e c である場合には、カウント値が 1 0 0 0 0 回となることで、ステップ S 2 5 0 1 の立ち上げ処理後か

50

ら1sec経過したと判定する。なお、時間の測定の具体的な構成は任意であり、例えばリアルタイムクロックを用いて時間の測定を行うようにしてもよい。ステップS2502にて1sec経過したと判定した場合には、ステップS2503に進む。

【0486】

ステップS2503では、RAM404のアクセスを許可する。その後、ステップS2504では、電源・発射制御装置243に設けられたRAM消去スイッチがオンとなっているか否かを判定し、続くステップS2505ではRAM404の停電フラグ格納エリアに停電フラグが格納されているか否かを判定する。また、ステップS2506ではRAM判定値を算出し、続くステップS2507では、そのRAM判定値が電源遮断時に保存したRAM判定値と一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する。RAM判定値は、例えばRAM404の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、RAM404の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かにより記憶保持されたデータの有効性を判断することも可能である。

10

【0487】

本パチンコ機10では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にRAMデータを初期化する場合にはRAM消去スイッチを押しながら電源が投入される。RAM消去スイッチが押されていれば、ステップS2508～S2509の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、RAM判定値（チェックサム値等）により記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様にステップS2508～S2509の処理に移行する。ステップS2508では、RAM404の使用領域を0にクリアし、ステップS2509ではRAM404の初期化処理を実行する。

20

【0488】

一方、RAM消去スイッチが押されていない場合には、停電フラグが格納されていること、及びRAM判定値（チェックサム値等）が正常であることを条件に、ステップS2515にて停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【0489】

ステップS2515又はステップS2509の処理を実行した後は、ステップS2510に進む。ステップS2510では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に特殊操作フラグが格納されているか否か、RAM消去スイッチが操作されたか否かを判定する。特殊操作フラグが格納されている場合又はRAM消去スイッチが操作された場合には、ステップS2510にて肯定判定をしてステップS2511に進む。ステップS2511では電源ON時の設定値として、遊技者に最も有利な設定1を設定する。RAM404の各種フラグ格納エリア435に特殊操作フラグが格納されておらず、且つRAM消去スイッチが操作されていない場合には、ステップS2512に進む。ステップS2512では、電源ON時の設定値として電源OFF時の設定値と同じ設定値を設定する。例えば、電源OFF時に設定2であった場合には設定2とする。

30

【0490】

ステップS2511又はステップS2512の処理を実行した後は、ステップS2513に進む。ステップS2513では払出制御装置242に初期コマンドを出力すべく初期コマンド設定処理を実行する。その後、ステップS2514にて割込み許可を設定し、後述する通常処理に移行する。払出制御装置242のMPUでは主制御装置162から初期コマンドを入力することで、主制御装置162との通信が正常に行われていることを認識する。

40

【0491】

監視結果に基づいて異常が発生したと判定された場合にはその旨が報知される。これにより、例えば遊技ホールの管理者等に異常への処置を促すことができる。異常の原因を解消しなくても解除操作が可能であることは遊技ホールにおける利便性の向上を図る上で好ましい。但し、このような構成では、異常発生の原因を解消することなく報知が解除されたまま再び遊技が行われることで、遊技者や遊技ホールが不利益を被る可能性がある。これは、遊技機に対する信頼性を低下させる要因になるため好ましくない。設定値は遊技ホ

50

ールにて管理されており、利益に直結する構成であるため、ホール管理者が注視しやすい。そこで、本実施の形態に示したように、解除操作を行った場合には、設定変更時の初期の設定値が強制的に所定の設定値とするとよい。これにより、遊技機に何らかの異常が発生した旨をホール管理者へ示唆することができる。故に、異常発生の原因がそのまま放置されることを抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【0492】

初期設定値を強制変更させる場合には、当該設定値が遊技ホールにて多用される設定値であった場合には、強制変更が発生しているか否かを識別する上で混同が生じやすくなると懸念される。ここで、遊技ホールにおいては遊技者に有利な設定値が使用される機会は遊技者に不利な設定値が使用される機会よりも少ない。本特徴に示す構成においては、この

10

【0493】

ような事情に配慮して、遊技者に最も有利な設定1を初期設定値としている。これにより、上述した混同を抑制できる。

【0494】

設定変更については必ずしも毎日行われるとは限らず、一度決定された設定値がある程度の日数に亘って維持される場合がある。このような事情に配慮した場合には、本実施の形態に示した電源ON時の設定値の決定にて設定値の引継ぎ／強制変更を実行することにより、そのような実情に好適に対応できる。

遊技領域PEを遊技球が流下するタイプの遊技機においては、清掃やメンテナンス等の際に遊技領域に配設された遊技釘等に接触することで当該遊技釘が変形等する可能性がある。このような変形によって遊技球の流路が変化すると本来の設計値よりも高い頻度で入球が発生したり、本来の設計値よりも低い頻度で入球が発生したりする。これは、遊技ホールや遊技者が不利益を被る要因になる。そこで、監視装置600によって入賞情報を記憶する構成とすることで、上述したような不都合（異常）が発生していることを特定することができる。しかしながら、入賞については常に一定の頻度で発生するとは限らず監視期間が短い場合にはある程度のばらつきが生じる。これに対して、監視期間を長く設定した場合には、ばらつきを抑えることはできるものの、上記不都合が発生していることを特定するまでに時間がかかる。このような事情から、異常判定の結果に基づく報知を任意に解除できる構成とすることは、判定結果の確からしさと応答性の向上とに配慮できるという利点がある。但し、このような構成では、異常そのものが目視では特定困難であるため、報知解除からある程度の時間が経過することで、その事実が忘れられてしまう可能性がある。この点、本実施の形態に示した構成によれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【0495】

なお、上述した第8実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第8の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第8の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0496】

<変形例1>

上記第8の実施の形態では、異常報知の解除が行われた場合には、設定変更モード移行時の初期の設定値が遊技者に最も有利な設定1となるように構成したが、当該設定変更モード移行前又は上記異常報知の解除時の設定値と比べて遊技者に有利な設定値に切り替わる構成となっていればよい。例えば、設定3の場合には設定2となり、設定2の場合には設定1となり、設定1の場合には設定1が維持される構成とすることも可能である。

40

【0497】

また、異常報知の解除が行われた場合には、設定変更モード移行時の初期の設定値が設定変更前の設定値とは異なる設定値となるように構成してもよい。

【0498】

50

＜変形例 2＞

メイン処理にて設定値の再設定を行う場合に異常報知の解除操作を考慮するか否かは任意である。つまり、設定変更操作が行われる場合の初期値を所定の設定値（例えば設定 1）に変更する一方で、メイン処理では解除操作が行われている場合であっても設定値が維持される構成とすることも可能である。このような構成においては、特殊操作フラグを RAM 消去スイッチによる消去の対象から外す構成とするとよい。

【0499】

＜変形例 3＞

上記第 8 の実施の形態では、設定キーを ON 状態にすることで異常報知が解除される構成について説明したが、これに限定されるものではない。設定キーを ON 状態にした後に設定変更スイッチ 166 を操作することで異常報知が解除される構成とすることも可能である。この場合、設定変更スイッチ 166 の操作によってそのまま設定変更モードへ移行する構成としてもよいし、設定変更スイッチ 166 が長押しされる等の別の操作が行われることで設定変更モードへ移行する構成としてもよい。また、設定変更に係る各種操作部とは別に異常報知の解除操作の操作部を設けてもよい。

【0500】

＜第 9 の実施の形態＞

本実施の形態においては、遊技進行中に伴い所定の示唆条件が成立した場合に遊技者に設定値を示唆する構成となっていることを特徴の 1 つとしている。具体的には外れ結果対応のリーチ演出が発生する遊技回の一部にて設定値の示唆（以下、設定示唆という）が実行される構成となっている点で第 1 の実施の形態と構成が相違している。以下、当該設定示唆に係る構成を第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第 1 の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【0501】

図 54（a）のブロック図に示すように、電源 ON 時及び設定変更時には、設定値を示す情報が主制御装置 162 から報知・演出制御装置 140 に出力される。報知・演出制御装置 140 の RAM 444 には設定値を記憶する設定値記憶エリア 468 が設けられており、この情報を参照することにより報知・演出制御装置 140 では主制御装置 162 における設定値を特定可能となっている。

【0502】

報知・演出制御装置 140 の MPU 442 では設定値に基づいて設定示唆の可否を決定する。ここで、図 54（b）のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて実行される設定示唆用の処理、具体的には変動開始処理（図 31 参照）の一部を構成する外れリーチ発生用の演出設定処理について説明する。

【0503】

（外れリーチ発生用の演出設定処理）

外れリーチ発生用の演出設定処理においてはまず、ステップ S2601 にて変動表示態様の決定処理を実行する。具体的には、主制御装置 162 から受信した変動開始コマンドに含まれる変動表示時間情報に基づいて今回の変動表示態様を決定する。例えば、変動表示時間が「10sec」である場合にはノーマルリーチ A、変動表示時間が「15sec」である場合にはノーマルリーチ B、変動表示時間が「16sec」である場合にはスーパーリーチ A、変動表示時間が「17sec」である場合にはスーパーリーチ B、変動表示時間が「18sec」である場合にはスーパーリーチ C を実行する旨の決定を行う（図 32 参照）。

【0504】

続くステップ S2602 では最終停止図柄組合せ決定処理を実行する。詳しくは、図柄表示装置 253 の表示画面 253a にて有効ライン上に最終停止表示（確定表示）させる図柄組合せを決定する。本演出設定処理については外れリーチに対応しているため、上図柄列 Z1 と下図柄列 Z3 とに同一の図柄が停止表示され、それら図柄が停止表示されている有効ライン上にはそれら図柄とは異なる中図柄が停止表示される。

【0505】

ステップS2602の処理を実行した後は、ステップS2603に進む。ステップS2603では今回の遊技回の変動表示態様がスーパーリーチCに対応しているか否かを判定する。ステップS2602にて否定判定をした場合には、そのまま本演出設定用処理を終了する。ステップS2602にて肯定判定をした場合には、ステップS2604に進む。

【0506】

ステップS2604では有効ライン上に停止表示されるリーチ図柄が「7」図柄であるか否かを判定する。すなわち、上図柄列Z1を構成する「7」図柄及び下図柄列Z3を構成する「7」図柄によってリーチラインが形成されるか否かを判定する。ステップS2604にて否定判定をした場合には、そのまま本演出設定処理を終了する。

【0507】

ステップS2604にて肯定判定をした場合には、ステップS2605に進む。ステップS2605では設定示唆可否決定処理を行う。具体的には、抽選によって設定示唆を行うか否かを決定する。ステップS2605にて設定示唆を行わない旨の決定をした場合には、ステップS2606にて否定判定をし、そのまま本演出設定処理を終了する。ステップS2605にて設定示唆を行う旨の決定をした場合には、ステップS2606にて肯定判定をし、ステップS2607に進む。

【0508】

ステップS2607では最終停止図柄組合せの書替処理を実行する。具体的には、中図柄列Z2について有効ライン上に停止表示される図柄を設定示唆に非対応の図柄から設定示唆に対応の図柄に書き替える処理を行う。本実施の形態においては、上図柄：「7」図柄、中図柄：「1」図柄、下図柄：「7」図柄の図柄組合せ、上図柄：「7」図柄、中図柄：「2」図柄、下図柄：「7」図柄の図柄組合せ、上図柄：「7」図柄、中図柄：「4」図柄、下図柄：「7」図柄の図柄組合せが設定示唆に対応している。

【0509】

例えば、図55(a)に示すように、設定示唆非対応の外れスーパーリーチCにおいては、「7」図柄によって形成されたリーチライン上には設定示唆非対応の図柄である「5」図柄が停止表示される。このため、最終停止図柄組合せを見たとしても、その内容から設定値を推測することは困難となる。これに対して、設定示唆対応の外れスーパーリーチCにおいては、「7」図柄によって形成されたリーチライン上に設定示唆対応の図柄である「1」図柄で停止表示される。つまり、最終的に外れ結果となったとしても、それにより設定値が示唆されることとなり、遊技者はその示唆内容から設定値を推測することが可能となる。このように外れ結果となった場合であっても設定値の推測に役立つ情報を得る機会が与えられる構成とすることにより、遊技への期待感が外れ結果の報知によって急速に低下することを抑制している。

【0510】

ここで、図56を参照して、設定示唆の発生パターンについて補足説明する。図56は外れスーパーリーチCが発生する場合に停止表示される中図柄とその確率との関係を示す概略図である。

【0511】

図56(a)に示すように、低頻度サポートモード中に「7」図柄によるシングルラインの外れスーパーリーチCが発生する場合には、設定1では中図柄列Z2に「1」図柄が停止する確率が0.1%となっており、設定2及び設定3では中図柄列Z2に「1」図柄が停止する確率が0%となっている。つまり、中図柄列Z2に「1」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も有利な設定1であることが確定する。

【0512】

中図柄列Z2に設定示唆対応の「2」図柄が停止表示される確率は、設定1では3.4%、設定2では3%、設定3では4%となっており、僅かながら差が設けられている。中図柄列Z2に「2」図柄が停止表示された場合には設定1及び設定3と比べて設定2である可能性が僅かながら低くなる。

10

20

30

40

50

【0513】

中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「3」図柄が停止表示される確率は、設定 1～設定 3 のいずれにおいても 2 % となっており、設定間で差が生じない構成となっている。

【0514】

中図柄列 Z 2 に設定示唆対応の「4」図柄が停止表示される確率は、設定 1 では 0.5 %、設定 2 では 1 %、設定 3 では 0 % となっている。つまり、中図柄列 Z 2 に「4」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も不利な設定 3 ではないこと、すなわち設定 1 及び設定 2 のいずれかであることが確定する。

【0515】

中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「5」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 2 % となっている。中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「6」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 40 % となっている。中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「8」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 50 % となっている。中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「9」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 2 % となっている。つまり、中図柄列 Z 2 に「5」図柄、「6」図柄、「8」図柄、「9」図柄の何れが停止表示されたとしても、それから設定値を推測することはできない構成となっている。

【0516】

本実施の形態に示す遊技機においては、リーチラインの数によって大当たり結果となる期待度に差が設けられている。具体的には、シングルライン（リーチライン×1）のスーパーリーチ C よりもダブルライン（リーチライン×2）のスーパーリーチ C の方が大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。そして、設定示唆の確率についてもシングルラインよりもダブルラインの方が若干高くなるように差が設けられている。

【0517】

図 56 (b) に示すように、低頻度サポートモード中に「7」図柄及び「8」図柄によるダブルラインの外れスーパーリーチ C が発生する場合には、設定 1 では中図柄列 Z 2 に「1」図柄が停止する確率が 1.1 % となっており、設定 2 及び設定 3 では中図柄列 Z 2 に「1」図柄が停止する確率が 0 % となっている。つまり、中図柄列 Z 2 に「1」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も有利な設定 1 であることが確定する。

【0518】

中図柄列 Z 2 に設定示唆対応の「2」図柄が停止表示される確率は、設定 1 では 1.4 %、設定 2 では 1 %、設定 3 では 4 % となっている。中図柄列 Z 2 に「2」図柄が停止表示された場合には設定 1 及び設定 3 と比べて設定 2 である可能性が僅かながら低くなる。

【0519】

中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「3」図柄が停止表示される確率は、設定 1～設定 3 のいずれにおいても 2 % となっており、設定間で差が生じない構成となっている。

【0520】

中図柄列 Z 2 に設定示唆対応の「4」図柄が停止表示される確率は、設定 1 では 1.5 %、設定 2 では 3 %、設定 3 では 0 % となっている。つまり、中図柄列 Z 2 に「4」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も不利な設定 3 ではないこと、すなわち設定 1 及び設定 2 のいずれかであることが確定する。

【0521】

中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「5」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 3 % となっている。中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「6」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 40 % となっている。中図柄列 Z 2 に設定示唆非対応の「9」図柄が停止表示される確率は設定 1～設定 3 のいずれにおいても 50 % となっている。つまり、中図柄列 Z 2 に「5」図柄、「6」図柄、「9」図柄の何れが停止表示されたとしても、それから設定値を推測することはできない構成となっている。

【0522】

図56(c)に示すように、低頻度サポートモード中に「6」図柄及び「7」図柄によるダブルラインの外れスーパーリーチCが発生する場合には、設定1では中図柄列Z2に「1」図柄が停止する確率が1.1%となっており、設定2及び設定3では中図柄列Z2に「1」図柄が停止する確率が0%となっている。つまり、中図柄列Z2に「1」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も有利な設定1であることが確定する。

【0523】

中図柄列Z2に設定示唆対応の「2」図柄が停止表示される確率は、設定1では1.4%、設定2では1%、設定3では4%となっている。中図柄列Z2に「2」図柄が停止表示された場合には設定1及び設定3と比べて設定2である可能性が僅かながら低くなる。

【0524】

中図柄列Z2に設定示唆非対応の「3」図柄が停止表示される確率は、設定1～設定3のいずれにおいても2%となっており、設定間で差が生じない構成となっている。

【0525】

中図柄列Z2に設定示唆対応の「4」図柄が停止表示される確率は、設定1では1.5%、設定2では3%、設定3では0%となっている。つまり、中図柄列Z2に「4」図柄が停止表示された場合には、設定値が遊技者に最も不利な設定3ではないこと、すなわち設定1及び設定2のいずれかであることが確定する。

【0526】

中図柄列Z2に設定示唆非対応の「5」図柄が停止表示される確率は設定1～設定3のいずれにおいても40%となっている。中図柄列Z2に設定示唆非対応の「8」図柄が停止表示される確率は設定1～設定3のいずれにおいても50%となっている。中図柄列Z2に設定示唆非対応の「9」図柄が停止表示される確率は設定1～設定3のいずれにおいても30%となっている。つまり、中図柄列Z2に「5」図柄、「8」図柄、「9」図柄の何れが停止表示されたとしても、それから設定値を推測することはできない構成となっている。

【0527】

なお、本実施の形態においては、低頻度サポートモード中と比較して高頻度サポートモードの方が外れスーパーリーチCの発生頻度及び設定示唆の発生確率が高くなっており、高頻度サポートモード中の設定示唆が優遇されている。つまり、高頻度サポートモード中は設定示唆のチャンスとなっている。

【0528】

以上詳述した第9の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0529】

設定変更機能を有する遊技機においては設定値によって有利度合いが変化するため、設定値を推測しながら遊技を行うことが楽しみの1つとなる。ここで、リーチ表示が実行される場合には、遊技に対する遊技者の注目が高くなりやすい。遊技者の注目が高くなっている場合に設定値の示唆（設定示唆）を行う構成とすることにより、当該設定示唆が見逃される機会を減らすことができる。

【0530】

また、リーチ表示が実行される場合には、当該リーチ表示を経て当選結果が報知される可能性があるため、演出に対する注目度が高くなる。但し、このようにして注目度が高くなっている状態から外れ結果である旨が報知されると、期待感の低下に伴って遊技への注目度が大きく低下する可能性がある。この点、本実施の形態に示したようにリーチ表示に併せて設定示唆を行う構成とすることにより、外れ結果時に注目度が大きく低下することを抑制できる。

【0531】

表示画面253aに停止表示される図柄組み合わせによって抽選結果が明示される構成においては、リーチ表示が実行される場合に遊技者の注目が遊技領域PE（詳しくは遊技領域PEを流下する遊技球）から表示画面253aに移りやすい。そこで、上述した設定示唆を表示画面253aにて実行する構成とすれば、設定示唆を行ったにも関わらずそれ

10

20

30

40

50

が見逃されるといった不都合を抑制することができる。

【0532】

リーチ表示を経由して当たり結果が報知される構成においては、リーチ表示へ移行することで図柄の変動表示に対する注目度が高くなる。このようにして、注目度が高くなっている状況下にて設定示唆を行う構成とすれば上述した見逃しの機会を好適に減らすことができる。

【0533】

外れ結果用の図柄組合せを利用して設定示唆が実行される構成とすれば、外れ結果が明示される場合に設定示唆の情報が含まれる場合があることで、遊技者が当該図柄組合せに注目するものと想定される。この構成によれば、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

10

【0534】

遊技者の期待が膨らめば膨らむほど、外れ結果である旨の報知がなされた場合の落胆が大きくなる。これは、遊技意欲の低下を招く要因になるため好ましくない。このような事情に鑑みれば、本実施の形態に示したように、確変大当たり結果に対応した図柄組合せが成立する可能性があるリーチ表示にて設定示唆を実行する構成とすることは、外れ結果となった場合の遊技意欲の低下を緩和する上で好ましい。

【0535】

当たり結果となる期待度の高いリーチ表示ほど、外れ結果である旨の報知がなされた場合の落胆が大きくなる（所謂、激熱外し）。これは、遊技意欲の低下を招く要因になるため好ましくない。このような事情に鑑みれば、本実施の形態に示したように、期待度が高いスーパーリーチ（スーパーリーチC）にて設定示唆を実行する構成とすることは、外れ結果となった場合の遊技意欲の低下を緩和する上で好ましい。

20

【0536】

なお、上述した第9実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第9の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで第9の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0537】

<変形例1>

30

上記第9の実施の形態では、最終停止図柄組合せによって設定示唆を行う構成としたが、設定示唆の具体的態様については任意である。例えば、設定示唆非対応の背景画像と設定示唆対応の背景画像とを併用することで設定示唆を行う構成としてもよい、設定示唆非対応の効果音又はBGMと設定示唆対応の効果音又はBGMとを併用することで設定示唆を行う構成としてもよい。また、ランプ部26の発光態様として設定示唆非対応の発光態様と設定示唆対応の発光態様とを設け、これらを併用することで設定示唆を行う構成とすることも可能である。

【0538】

<変形例2>

40

上記第9の実施の形態では、確定表示中に設定示唆を行う構成としたが、どのタイミングにて設定示唆を行うかは任意である。例えば、リーチ表示が開始されることで遊技者の注目度が高まる構成においては、リーチ表示後に設定示唆を行う構成とすることで設定示唆の見落としを抑制できる。また、リーチ表示への移行後に複数種のリーチ表示への分岐が発生する場合には、この分岐にて遊技者の注目度が高くなると想定される。そこで、分岐発生後に設定示唆を行う構成とすることで設定示唆の見落としを一層好適に抑制できる。

【0539】

<変形例3>

上記第9の実施の形態では、低頻度サポートモード中と比較して高頻度サポートモード中の方が設定示唆が実行される可能性が高くなる構成としたが、このような優遇については必須ではない。低頻度サポートモード中と高頻度サポートモード中とで設定示唆の発生

50

確率を同一とすることも可能である。また、高頻度サポートモード中と比較して低頻度サポートモード中の方が設定示唆が実行される可能性が高くなる構成を否定するものでもない。

【0540】

＜変形例4＞

高頻度サポートモード且つ高確率モード対応の通常遊技状態と、高頻度サポートモード且つ低確率モード対応の通常遊技状態とで設定示唆の発生確率に差を設けてもよい。前者とは異なり後者については高頻度サポートモードに維持される遊技回数に制限が設けられている。制限無し高頻度サポートモード中と比較して制限有りの高頻度サポートモード中に設定示唆の発生確率が高くなるように差別化することも可能である。

10

【0541】

＜変形例5＞

設定示唆が発生しやすい遊技回数と、設定示唆が発生しにくい遊技回数とを設けてもよい。また、設定示唆が発生しやすい遊技回数と設定示唆が発生しにくい遊技回数とを設定値に応じて個別に設定することも可能である。例えば、図57の概略図に示すように、大当たり後に実行される遊技回数が0～100の範囲においては、何れの設定値でも設定示唆の発生確率を共通とし、大当たり後に実行される遊技回数が101～150の範囲においては、設定2と比べて設定1及び設定3での設定示唆の発生確率が高い構成とし、大当たり後に実行される遊技回数が151～200の範囲においては、設定1及び設定3と比べて設定2での設定示唆の発生確率が高い構成とすることも可能である。

20

【0542】

＜変形例6＞

大当たり後に実行された遊技回数が予め設定された回数に達することで、設定示唆の発生確率が上昇する構成とすることも可能である。

【0543】

＜変形例7＞

上記第9の実施の形態では、外れスーパーリーチC時に設定示唆が実行され得る構成としたが、これに限定されるものではない。これに代えて又は加えて、スーパーリーチCよりも期待度の低くなるように設定された他のスーパーリーチやノーマルリーチにて設定示唆が実行される構成とすることも可能である。因みに、た複数種のリーチにて設定示唆が実行される構成としてもよい。

30

【0544】

＜第10の実施の形態＞

本実施の形態では、設定示唆の実行時間を後続の保留情報の数（保留数）によって相違させる構成となっている点で上記第9の実施の形態と構成が相違している。以下、図58を参照して、設定示唆の実行時間の変化に係る構成を説明する。図58（a）は高頻度サポートモードにおける図柄の確定表示時間（最終停止時間）と保留数との関係を示す概略図である。なお、第9の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【0545】

確定表示時間については、低頻度サポートモードにおいては1.5secであり、高頻度サポートモードにおいては1secとなるように短縮される。つまり、高頻度サポートモードにおいては、低頻度サポートモード中と比較して確定表示時間が短くなるため、設定示唆が見逃される可能性が高くなる。本実施の形態においては、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの何れにおいても、設定示唆が実行される場合に記憶されている後続の保留情報の数によって設定示唆の実行時間が延長される構成となっている。以下の説明では、高頻度サポートモードにおける延長態様について説明するが、低頻度サポートモードにおいても同様の延長が実行される。

40

【0546】

図58（a）の概略図に示すように、設定示唆が実行されない場合の図柄の停止表示時間を1secである。これに対して、後続の保留情報の数が0個の場合には設定示唆が実

50

行されない場合の停止表示時間と同一となっており、後続の保留情報の数が1個の場合には0個の場合よりも長い時間（例えば1.5sec）となっており、後続の保留情報の数が2個の場合には1個の場合よりも長い時間（例えば2.0sec）となっており、後続の保留情報の数が3個の場合には2個の場合よりも長い時間（例えば2.5sec）となっており、後続の保留情報の数が4個の場合には3個の場合よりも長い時間（例えば3.0sec）となっている。つまり、後続の保留情報の数が多くなるほど、設定示唆の実行時間が延長される構成となっている。これにより、設定示唆の見逃しが発生する機会を少なくすることが可能となる。

【0547】

ここで、遊技結果に対応する図柄組合せを停止表示することで設定示唆を行う構成においては、設定示唆の実行時間を確定表示タイミングよりも前に延長すること、すなわち設定示唆の開始タイミングを早めることは好ましくない。そこで、本実施の形態においては、設定示唆の終了タイミングを遅らせる構成としている。以下、図58（b）を参照して、設定示唆の実行時間の延長を実現する構成について説明する。

【0548】

図58（b1）に示すように、設定示唆が実行されない遊技回においては、遊技結果に対応する図柄組合せが最終停止表示されてから確定表示時間が経過したタイミングにて後続の保留情報に係る遊技回へ移行する。これにより、停止表示されていた全ての図柄列Z1～Z3の変動表示が再開されることとなる。

【0549】

これに対して、設定示唆が実行される場合には、確定表示時間が経過した後も設定示唆が続く場合がある。この場合、図58（b2）に示すように、有効ライン上に停留している図柄は確定表示時間が経過したタイミングにて有効ライン上に留まりつつもスクロール方向と同じ方向への揺動（次の遊技回開始の予兆動作）を開始する。そして、設定示唆時間が経過したタイミングにて当該揺動を終了し、変動表示が再開されることとなる。

【0550】

このような構成とすれば、設定示唆の時間が確定表示時間を超えて延長される場合であっても、図柄表示の見栄えの低下を抑制できる。

【0551】

設定示唆の実行時間が短ければ見落とし等が発生する可能性が高くなる。このような見落としを嫌う遊技者が遊技回間のインターバル時間を稼ぐようにして遊技を行ってしまうと、遊技機の稼働率が著しく低下すると懸念される。この点、本変形例に示すように、保留情報の数によって設定示唆の時間が長くなるように構成すれば、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0552】

なお、上述した第10実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第10の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで第10の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0553】

<変形例1>

上記第10の実施の形態においては、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの両方にて設定示唆の実行時間を後続の保留情報の数に応じて延長する構成としたが、これに限定されるものではない。低頻度サポートモードにおいては高頻度サポートモードと比べて確定表示時間が長くなっている点に鑑みれば、少なくとも高頻度サポートモードにて上記延長が実行されるのであれば足り、低頻度サポートモードにおける延長機能については省略することも可能である。

【0554】

<変形例2>

上記第10の実施の形態においては、後続の保留情報の数の増加と設定示唆の延長度合いとを一定としたが、これに限定されるものではない。後続の保留情報の数が多くなるほど延長の度合いを大きくしてもよいし、後続の保留情報の数が多くなるほど延長の度合いを小さくしてもよい。

【0555】

＜変形例3＞

上記第10の実施の形態では、図柄を揺動させることで、設定示唆に対応する図柄組合せを目視で確認できる時間を稼ぐ構成としたが、設定示唆に対応する図柄組合せを目視で確認できる時間を稼ぐための具体的構成については任意である。例えば、有効ライン上に停止表示されている各図柄を僅かに拡大／縮小を繰り返すように変化させてスクロール表示開始までの時間を稼ぐ構成としてもよい。

【0556】

＜第11の実施の形態＞

本実施の形態においては、外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの何れについても設定示唆が実行され得る構成となっており、大当たり結果となることなく外れスーパーリーチが実行された回数（連続回数）によって設定示唆の発生確率が変化する構成となっていることを特徴の1つとしている。以下、本実施の形態における特徴的な構成を上記第9の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第9の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。まず、図59のフロアチャートを参照して、本実施の形態における外れリーチ発生用の演出設定処理について説明する。

【0557】

（外れリーチ発生用の演出設定処理）

外れリーチ発生用の演出設定処理においてはまず、ステップS2701にて変動表示態様の決定処理を実行する。具体的には、主制御装置162から受信した変動開始コマンドに含まれる変動表示時間情報に基づいて今回の変動表示態様を決定する。例えば、変動表示時間が「10sec」である場合にはノーマルリーチA、変動表示時間が「15sec」である場合にはノーマルリーチB、変動表示時間が「16sec」である場合にはスーパーリーチA、変動表示時間が「17sec」である場合にはスーパーリーチB、変動表示時間が「18sec」である場合にはスーパーリーチCを実行する旨の決定を行う（図32参照）。

【0558】

続くステップS2702では、ステップS2701にて決定した今回の変動表示態様が外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの何れかであるか否かを判定する。ステップS2702にて否定判定をした場合にはそのまま本外れリーチ発生用の演出設定処理を終了する。ステップS2702にて肯定判定をした場合には、ステップS2703に進む。

【0559】

ステップS2703では、開閉実行モード終了後に実行された遊技回数を特定する。本実施の形態においては、監視装置600にて遊技回数が記憶されており、この遊技回数に基づいて開閉実行モード終了後の遊技回数を特定する。

【0560】

続くステップS2704では設定示唆用の判定基準回数を決定する。本実施の形態においては、設定示唆を行う場合の基準回数が開閉実行モード終了後の遊技回数によって変化する構成となっている。具体的には、図60の概略図に示すように、遊技回数が0～99回の場合の判定基準回数は20回、遊技回数が100～199回の場合の判定基準回数は19回、遊技回数が200～299回の場合の判定基準回数は18回、遊技回数が300～399回の場合の判定基準回数は17回、遊技回数が400～499回の場合の判定基準回数は16回、遊技回数が500～599回の場合の判定基準回数は15回、遊技回数が600～699回の場合の判定基準回数は14回、遊技回数が700～799回の場合の判定基準回数は13回、遊技回数が800回以上の場合の判定基準回数は12回となるように、遊技回数が多くなるほど判定基準回数が少なくなるように構成されている。

【0561】

続くステップS2705では、設定示唆可否判定処理を実行する。具体的には、今回の外れスーパーリーチを含み開閉実行モード終了後に実行された外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの総実行回数（連続回数）と判定基準回数とを比較する。

【0562】

外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの総実行回数（連続回数）が判定基準回数に達していない場合にはステップS2706にて否定判定をし、ステップS2707に進む。ステップS2707では設定示唆非対応の最終停止図柄組合せの決定処理を行う。これにより、当該遊技回においては設定示唆非対応の最終停止図柄組合せが最終停止表示されることとなる。なお、設定示唆非対応の最終停止図柄組合せについては上記第9の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

10

【0563】

外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの総実行回数（連続回数）が判定基準回数に達している場合にはステップS2706にて肯定判定をし、ステップS2708に進む。ステップS2708では設定示唆対応の最終停止図柄組合せの決定処理を行う。これにより、当該遊技回においては設定示唆対応の最終停止図柄組合せが最終停止表示されることとなる。なお、設定示唆対応の最終停止図柄組合せについては上記第9の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【0564】

なお、外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの発生確率については、およそ1／45となっている。このため、多くの場合には、開閉実行モード終了後の遊技回数が600回を超える程度となることで基準判定回数と外れスーパーリーチA～外れスーパーリーチCの総実行回数（連続回数）とが一致して、設定示唆が実行される。

20

【0565】

リーチ表示が実行されることで当たり結果への期待が高まる。しかしながら、リーチ表示が実行されたとしても必ずしも当たり結果となるわけではなく、外れ結果となる場合もある。このような事象（リーチ表示→外れ結果）が続くことは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になる。この点、本実施の形態に示す構成においては、リーチ表示を経て外れ結果が報知された回数に基づいて設定値の示唆（設定示唆）が実行されるか否かが決定される。このため、リーチ表示が不発になったとしても遊技者に設定示唆が近づいたとの印象を与えることができ、遊技意欲の低下を抑制できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

30

【0566】

リーチ表示→外れ結果となった場合にはその数が多くなるほど、設定示唆が実行されやすくなる。このような構成とすれば、通常遊技状態が続いている場合であっても、遊技者の遊技意欲の低下を抑制できる。

【0567】

リーチ表示→外れ結果となることで設定示唆の期待が高まる構成においては、リーチ表示が実行されることなく遊技が進むことで、遊技者の遊技意欲が低下する可能性がある。そこで、本実施の形態に示したように、開閉実行モード後に実行された遊技回数が多くなるほど、設定示唆の敷居が低くなる構成とすれば、リーチ表示が発生しない場合の遊技意欲の低下を緩和できる。

40

【0568】

なお、上述した第11実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第11の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第11の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0569】

<変形例1>

50

上記第 1 1 の実施の形態においては、開閉実行モード後の遊技回数が多くなるほど設定示唆が実行される可能性が高くなるように構成したが、これに限定されるものではない。例えば、高頻度サポートモード終了後に所定回数の遊技回に亘って設定示唆の発生確率が高くなる設定示唆高確率ゾーンを設けてもよい。

【0570】

＜変形例 2＞

上記第 1 1 の実施の形態においては、開閉実行モードへ移行することで外れスーパーリーチ A～外れスーパーリーチ C の累積回数がリセットされる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、電源 ON 後又は設定変更にて実行された外れスーパーリーチ A～外れスーパーリーチ C の累積回数に基づいて設定示唆の可否を判定する構成とするこ

10

【0571】

＜変形例 3＞

上記第 1 1 の実施の形態においては、外れスーパーリーチ A～外れスーパーリーチ C の総実行回数（連続回数）に基づいて設定示唆の可否を判定する構成としたが、これを変更し、外れノーマルリーチ A～外れノーマルリーチ B 及び外れスーパーリーチ A～外れスーパーリーチ C の総実行回数に基づいて設定示唆の可否を判定する構成とするこ

【0572】

＜変形例 4＞

設定値によって外れスーパーリーチ A～外れスーパーリーチ C の発生確率が異なる構成とするこ

20

【0573】

＜変形例 5＞

上記第 1 1 の実施の形態においては、設定 1～設定 3 の各設定値について設定示唆の実行の可否を決定する判定基準回数テーブル（図 6 0）を共通としたが、これに限定されるものではない。設定 1 用の判定基準回数テーブルと、設定 2 用の判定基準回数テーブルと、設定 3 用の判定基準回数テーブルとを個別に設けてもよい。この場合、例えば、設定 1

30

＜設定 2＜設定 3 の順に判定基準回数が少なくなるように構成し、遊技者に有利な設定値ほど設定示唆の発生確率が低くなるように差を設けるとよい。

【0574】

＜第 1 2 の実施の形態＞

設定変更機能を有するパチンコ機 1 0 においては、設定値を見抜くことができれば有利に立ち回ることができる。例えば、設定値が遊技者に不利な場合には早期の他の遊技機へ移動し、設定値が遊技者に有利な場合には当該遊技機にて極力長く遊技を行うことで遊技を有利に進めることができる。このような構成においては、設定示唆を行うことにより遊技への注目度の向上効果が期待できるものの、仮に設定値が主制御装置 1 6 2 以外の他の制御装置にて記憶されている場合には主制御装置 1 6 2 よりも防犯機能が低いそれら他の制御装置が設定値の不正取得の対象として狙われやすくなると懸念される。本実施の形態においては、このような事情に鑑みて、サブ側の制御装置では設定情報を常時は把握しない構成とし、主制御装置 1 6 2 にて設定示唆の可否をコントロールすることにより、遊技機の防犯機能を強化している。以下、先ず図 6 1 を参照して、主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて実行される変動表示時間の設定処理について説明する。変動表示時間の設定処理は、変動開始処理（図 2 6 参照）の一環として実行される処理である。

40

【0575】

（変動表示時間の設定処理）

変動表示時間の設定処理においては先ず、ステップ S 2 8 0 1 にて今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップ S 2 8 0 1 にて肯定判定をした場合

50

にはステップS2802に進み、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている大当たり用変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を決定する。ステップS2802の決定処理を実行した後はステップS2803に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタに今回の遊技回の変動表示時間をセットして本変動表示時間の設定処理を終了する。

【0576】

ステップS2801の説明に戻り、当該ステップS2801にて否定判定をした場合には、ステップS2804に進む。ステップS2804では今回の遊技回がリーチ発生に対応しているか否かを判定する。ステップS2804にて肯定判定をした場合には、ステップS2805に進む。ステップS2805では、今回の遊技回がスーパーリーチに対応しているか否かを判定する。ステップS2805にて肯定判定をした場合には、ステップS2806に進む。

10

【0577】

ステップS2806では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている外れスーパーリーチ用変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を決定する。ステップS2806の決定処理を実行した後はステップS2803に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタに今回の遊技回の変動表示時間をセットして本変動表示時間の設定処理を終了する。

【0578】

ステップS2805の説明に戻り、当該ステップS2805にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回がスーパーリーチに対応していない場合には、ステップS2807に進む。ステップS2807では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている外れノーマルリーチ用変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を決定する。ステップS2807の決定処理を実行した後はステップS2803に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタに今回の遊技回の変動表示時間をセットして本変動表示時間の設定処理を終了する。

20

【0579】

ステップS2804の説明に戻り、当該ステップS2804にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が完全外れに対応している場合には、ステップS2808に進む。ステップS2808では、ROM403の変動表示時間テーブル記憶エリア423に記憶されている完全外れ用変動表示時間テーブルを参照して変動表示時間を決定する。ステップS2808の決定処理を実行した後はステップS2803に進み、RAM404の各種カウンタエリア434に設けられた変動表示時間カウンタに今回の遊技回の変動表示時間をセットして本変動表示時間の設定処理を終了する。

30

【0580】

ステップS2802、S2806、S2807、S2808にて決定された変動表示時間を示す情報については、報知・演出制御装置140に出力される変動開始コマンドに含まれる。報知・演出制御装置140ではこの変動開始コマンドから変動表示時間を特定する構成となっている。

【0581】

本実施の形態においては、外れスーパーリーチの一部について設定値毎に変動表示時間が相違する場合がある。ここで、図62の概略図を参照して、設定値と変動表示時間との関係について説明する。

40

【0582】

今回の遊技回が完全外れに対応している場合には、主制御装置162により設定される変動表示時間は、何れの設定値においても3sec、4sec、6sec、8secの何れかとなる。報知・演出制御装置140においては、主制御装置162により指定された変動表示時間が3sec、4sec、6sec、8secの何れかである場合には、変動表示態様として完全外れを設定する。変動表示時間の詳細については、後続の保留情報の数に左右されるものの、その選択確率についても設定値による差は設けられていない。故

50

に、報知・演出制御装置 140 においては、完全外れに対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

【0583】

今回の遊技回がノーマルリーチ A に対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても 10 sec となる。報知・演出制御装置 140 においては、主制御装置 162 により指定された変動表示時間が 10 sec である場合には、変動表示態様としてノーマルリーチ A を設定する。変動表示時間には設定値による差が設けられていないため、報知・演出制御装置 140 においてはノーマルリーチ A に対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

【0584】

今回の遊技回がノーマルリーチ B に対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても 15 sec となる。報知・演出制御装置 140 においては、主制御装置 162 により指定された変動表示時間が 15 sec である場合には、変動表示態様としてノーマルリーチ B を設定する。変動表示時間には設定値による差が設けられていないため、報知・演出制御装置 140 においてはノーマルリーチ B に対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

【0585】

今回の遊技回が当たりスーパーリーチ A に対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても 16 sec となる。報知・演出制御装置 140 においては、主制御装置 162 により指定された変動表示時間が 15 sec である場合には、変動表示態様としてスーパーリーチ A を設定する。変動表示時間には設定値による差が設けられていないため、報知・演出制御装置 140 においては当たりスーパーリーチ A に対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

【0586】

今回の遊技回が外れスーパーリーチ A に対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても 16 sec 又は 16.2 sec となる。報知・演出制御装置 140 においては、主制御装置 162 により指定された変動表示時間が 16 sec 又は 16.2 sec である場合には、変動表示態様としてスーパーリーチ A を設定する。但し、変動表示時間が 16 sec である場合には設定示唆を実行せず、変動表示時間が 16.2 sec である場合に設定示唆を実行する。本実施の形態における設定示唆についても最終停止図柄組合せが利用される。詳細については後述するが、設定示唆対応の外れスーパーリーチ A においては、それに対応した特殊図柄組合せが最終停止表示されることとなる。

【0587】

これら変動表示時間については、設定値毎に振分確率に差が設けられている。具体的には、設定 1 の場合には、16 sec の振分確率が 99.8%、16.2 sec の振分確率が 0.2% となっている。設定 2 の場合には、16 sec の振分確率が 99.8%、16.2 sec の振分確率が 0.2% となっている。設定 3 の場合には、16 sec の振分確率が 99.9%、16.2 sec の振分確率が 0.1% となっている。このため、設定示唆に対応した上記特殊図柄組合せが表示される確率に設定値による差が生じる。つまり、特殊図柄組合せが表示される機会が多い程、設定 1 又は設定 2 である期待が高まる構成となっている。

【0588】

今回の遊技回が当たりスーパーリーチ B に対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても 17 sec となる。報知・演出制御装置 140 においては、主制御装置 162 により指定された変動表示時間が 17 sec である場合には、変動表示態様としてスーパーリーチ B を設定する。変動表示時間には設定値による差が設けられていないため、報知・演出制御装置 140 においては当たりスーパーリーチ B に対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

10

20

30

40

50

【0589】

今回の遊技回が外れスーパーリーチBに対応している場合には、設定される変動表示時間は、設定1及び設定2においては17sec又は17.2secとなり、設定3においては17secとなる。報知・演出制御装置140においては、主制御装置162により指定された変動表示時間が17sec又は17.2secである場合には、変動表示態様としてスーパーリーチBを設定する。但し、変動表示時間が17secである場合には設定示唆を実行せず、変動表示時間が17.2secである場合に設定示唆を実行する。本実施の形態における設定示唆についても最終停止図柄組合せが利用される。詳細については後述するが、設定示唆対応の外れスーパーリーチBにおいては、それに対応した特殊図柄組合せが最終停止表示されることとなる。

10

【0590】

これら変動表示時間については、設定値毎に振分確率に差が設けられている。具体的には、設定1の場合には、17secの振分確率が99.8%、17.2secの振分確率が0.2%となっている。設定2の場合には、17secの振分確率が99.8%、17.2secの振分確率が0.2%となっている。設定3の場合には、17secの振分確率が100%、17.2secの振分確率が0%となっている。このため、設定示唆に対応した上記特殊図柄組合せが表示される確率に設定値による差が生じる。つまり、特殊図柄組合せが表示された場合には、設定3であることが否定され、設定1及び設定2の何れかであることが確定する構成となっている。

20

【0591】

今回の遊技回が当たりスーパーリーチCに対応している場合には、設定される変動表示時間は、何れの設定値においても18secとなる。報知・演出制御装置140においては、主制御装置162により指定された変動表示時間が18secである場合には、変動表示態様としてスーパーリーチCを設定する。変動表示時間には設定値による差が設けられていないため、報知・演出制御装置140においては当たりスーパーリーチCに対応する遊技回にて指定された変動表示時間から何れの設定値であるかを特定することは不可となっている。

【0592】

今回の遊技回が外れスーパーリーチCに対応している場合には、設定される変動表示時間は、設定1及び設定2においては18sec又は18.2secとなり、設定3においては18secとなる。報知・演出制御装置140においては、主制御装置162により指定された変動表示時間が18sec又は18.2secである場合には、変動表示態様としてスーパーリーチCを設定する。但し、変動表示時間が18secである場合には設定示唆を実行せず、変動表示時間が18.2secである場合に設定示唆を実行する。本実施の形態における設定示唆についても最終停止図柄組合せが利用される。詳細については後述するが、設定示唆対応の外れスーパーリーチCにおいては、それに対応した特殊図柄組合せが最終停止表示されることとなる。

30

【0593】

これら変動表示時間については、設定値毎に振分確率に差が設けられている。具体的には、設定1の場合には、18secの振分確率が99.6%、18.2secの振分確率が0.4%となっている。設定2の場合には、18secの振分確率が99.9%、18.2secの振分確率が0.1%となっている。設定3の場合には、18secの振分確率が100%、18.2secの振分確率が0%となっている。このため、設定示唆に対応した上記特殊図柄組合せが表示される確率に設定値による差が生じる。つまり、特殊図柄組合せが表示された場合には、設定3であることが否定され、設定1及び設定2の何れかであることが確定する構成となっている。また、特殊図柄組合せが停止表示された場合には、遊技者に最も有利な設定1である期待が高くなる。

40

【0594】

以下の説明では、設定示唆に対応する各種変動表示時間（16.2sec，17.2sec，18.2sec）を特殊変動表示時間と称する。

50

【0595】

ここで、図63のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される外れリーチ発生用の演出設定処理（図31のステップS1205）について説明する。外れリーチ発生用の演出設定処理は、報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理の一環として実行される処理である。

【0596】

（外れリーチ発生用の演出設定処理）

外れリーチ発生用の演出設定処理においてはまず、ステップS2901にて変動表示態様の決定処理を実行する。具体的には、主制御装置162により指定された変動表示時間に基づいて演出態様の概要を特定し、当該演出態様の詳細（例えば、エフェクトやカットイン等の発生の有無）を決定する。変動表示態様を決定した後は、ステップS2902～S2905にて最終停止図柄を決定する。

10

【0597】

具体的には、まずステップS2902にて、今回の遊技回の変動表示態様が外れスーパーリーチに対応しているか否かを判定する。ステップS2902にて肯定判定をした場合には、ステップS2903に進む。ステップS2903では今回の遊技回が上述した特殊変動表示時間に対応しているか否かを判定する。

【0598】

ステップS2902、S2903の何れかにて否定判定をした場合には、ステップS2904に進む。ステップS2904では設定示唆非対応の最終停止図柄組合せ決定処理を実行する。ステップS2903にて肯定判定をした場合には、ステップS2905に進む。ステップS2905では設定示唆対応の最終停止図柄組合せ決定処理を実行する。

20

【0599】

ここで、図64の概略図を参照して外れ結果対応の最終停止図柄組合せについて補足説明する。

【0600】

外れ結果に対応する遊技回にて変動表示時間として16secが指定された場合には、外れスーパーリーチAが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては大当たり結果対応の図柄組合せ及び上記特殊図柄組合せ以外の図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定される。これに対して、変動表示時間として16.2secが指定された場合には、同じくスーパーリーチAが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては有効ライン上に上図柄列Z1を構成する「7」図柄、中図柄列Z2を構成する「3」図柄、下図柄列Z3を構成する「7」図柄が設定される（第1特殊図柄組合せ）。上述したように、変動表示時間として16.2secが設定される確率は、設定3と設定1及び設定2とを比較した場合、後者が前者の2倍となるように差が設けられている。このため、第1特殊図柄組合せが最終停止表示された場合には、設定1又は設定2であることが濃厚となる（図65参照）。

30

【0601】

外れ結果に対応する遊技回にて変動表示時間として17secが指定された場合には、外れスーパーリーチBが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては大当たり結果対応の図柄組合せ及び上記特殊図柄組合せ以外の図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定される。これに対して、変動表示時間として17.2secが指定された場合には、同じくスーパーリーチBが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては有効ライン上に上図柄列Z1を構成する「7」図柄、中図柄列Z2を構成する「4」図柄、下図柄列Z3を構成する「7」図柄が設定される（第2特殊図柄組合せ）。上述したように、変動表示時間として17.2secが設定される確率は、設定3では0%となっている。このため、第2特殊図柄組合せが最終停止表示された場合には、設定3が否定され、設定1又は設定2であることが確定する（図65参照）。

40

【0602】

外れ結果に対応する遊技回にて変動表示時間として18secが指定された場合には、

50

外れスーパーリーチCが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては大当たり結果対応の図柄組合せ及び上記特殊図柄組合せ以外の図柄組合せが最終停止図柄組合せとして設定される。変動表示時間として18.2secが指定された場合には、同じくスーパーリーチCが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては、有効ライン上に上図柄列Z1を構成する「7」図柄、中図柄列Z2を構成する「2」図柄、下図柄列Z3を構成する「7」図柄（第3特殊図柄組合せ）が設定される。上述したように、変動表示時間として18.2secが設定される確率は、設定3では0%となっている。このため、第2特殊図柄組合せが最終停止表示された場合には、設定3が否定され、設定1又は設定2であることが確定する（図65参照）。変動表示時間として18.1secが指定された場合には、同じくスーパーリーチCが実行される。この場合、最終停止図柄組合せとしては、有効ライン上に上図柄列Z1を構成する「7」図柄、中図柄列Z2を構成する「1」図柄、下図柄列Z3を構成する「7」図柄（第4特殊図柄組合せ）が設定される。上述したように、変動表示時間として18.1secが設定される確率は、設定2及び設定3では0%となっている。このため、第4特殊図柄組合せが最終停止表示された場合には、設定1であることが確定する（図65参照）。

10

【0603】

外れリーチ発生用の演出設定処理にてステップS2904、S2905の処理を実行した後は、主制御装置162から受信した変動表示時間情報を消去する。そして、当該遊技回が終了するタイミングにて現在の設定値を示す情報等が消去されることとなる。

【0604】

20

以上詳述した第12の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0605】

遊技回開始に伴って主制御装置162から送信される変動表示時間情報が設定値を示す情報を含んでいる。この構成によれば、設定値の示唆（設定示唆）の可否を主制御装置162にて指示することができ、主制御装置162と比べて防御機能が低い報知・演出制御装置140が不正に操作される等して設定示唆が不正に実行されることを抑制できる。

【0606】

また、主制御装置162から送信される変動表示時間情報が設定示唆のベースとなるため、設定値を示す情報を報知・演出制御装置140側にて記憶保持する必要がない。防御機能の低い報知・演出制御装置140にて設定値を記憶する必要がない構成とすることは、設定値を示す情報の流出を抑制する上で有利である。

30

【0607】

更には、主制御装置162からある程度定期的に送信されることが期待できる変動表示時間情報が設定値を示す情報を兼ねているため、設定値を示す情報を別途送信する構成と比較して、当該情報に狙いを定めて情報を不正に取得するといった行為を難しくすることができる。

【0608】

主制御装置162から特殊変動表示時間を示す変動表示時間情報を受信した場合に、当該特殊変動表示時間にて実行される遊技回にて示唆が実行される。このような構成においては、示唆を後の遊技回に持ち越す構成と比較して報知・演出制御装置140から設定値を不正に読み取るといった行為を難しくすることができる。

40

【0609】

通常の変動表示時間に係る変動表示態様と上記特殊変動表示時間に係る変動表示態様とが共通となることで、変動表示態様の見た目等の違いから設定値を特定することは困難となる。

【0610】

また、特殊変動表示時間の方が僅かに長くなるように差が設けられているため、設定示唆が該当遊技回に限って実行される構成にて設定示唆の実行期間を稼ぎやすくなる。

【0611】

スーパーリーチA～Cが実行される場合に僅かな期間の違いから設定値が推定されるこ

50

とは好ましくない。そこで、本実施の形態に示したように、通常の変動表示時間と特殊変動表示時間とが同一であると認識される程度の差にとどめる構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【0612】

図柄表示装置253における図柄の変動表示時間をカウントすれば、設定示唆の有無等を特定することが可能である。しかしながら、本実施の形態に示したように、変動表示の冒頭を共通化すれば、設定示唆が発生し得る遊技回を狙って実行期間をカウントするといった行為を難しくすることができる。

【0613】

設定示唆のベースとなるスーパーリーチについてはノーマルリーチと比べて変動表示時間が長い。相対的に長い変動表示時間が長いスーパーリーチをベースに特殊変動表示時間を設定することにより、通常の変動表示時間と特殊変動表示時間との差を目視等にて特定することを難しくすることができる。

10

【0614】

リーチ表示が実行される場合には当たり結果への期待が高まるため、遊技者の注目がリーチ表示に向きやすい。遊技者の注目度が高くなっている状況下にて設定示唆が実行されることにより、当該設定示唆が見逃される機会を減らすことができる。

【0615】

なお、上述した第12実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第12の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第12の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

20

【0616】

<変形例1>

上記第12の実施の形態においては、主制御装置162から特殊変動表示時間が指定された場合には、該当遊技回にて設定示唆を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、特殊変動表示時間を受信した場合に後続の保留情報が存在している場合には、それら後続の保留情報に係る遊技回の何れかにて設定示唆を実行する構成とすることも可能である。例えば、後続の保留情報の全てを設定示唆の対象とすれば、記憶されている保留情報が多いほど設定示唆の実行機会（実行時間）を増える。このような構成とすれば、設定示唆を期待する遊技者に対して遊技への積極的な参加を促すことができる。

30

【0617】

<変形例2>

上記第12の実施の形態では、設定示唆の有無を主制御装置162が決定する構成としたが、最終決定権を報知・演出制御装置140に委ねる構成としてもよい。例えば、所定の規制条件が成立した場合には、特殊変動表示時間が指定されている場合であっても設定示唆に対応した上記特殊図柄組合せの停止を規制する構成とすることも可能である。

【0618】

上記タイプの遊技機においては、最終遊技回にて停止表示された図柄組合せについては省電力モード等で表示画面が消灯されたりデモ画面等が表示されたりする場合を除き、次の遊技回の開始まで維持される。このような構成においては、上記特殊変動表示時間が指定された場合であっても後続の保留情報が記憶されていない場合には、特殊図柄組合せの停止を規制し、当該特殊図柄組合せに代えて通常の外れ図柄組合せを停止させる構成とすることも可能である。

40

【0619】

<第13の実施の形態>

本実施の形態においては、設定値の変更（設定変更）に係る構成が上述した各実施の形態と相違している。以下、図66を参照して、第1の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における設定変更に係る構成について説明する。図66（a）は設定変更に係る

50

電氣的構成を示すブロック図、図 6 6 (b) は設定キースイッチを示す概略図である。

【0620】

上記第 1 の実施の形態においては、設定変更スイッチ 1 6 6、設定キースイッチ 1 6 7、設定値表示部 1 6 8 が主制御装置 1 6 2 の主制御基板 4 0 1 に配設されていた (図 8 等参照)。これに対して、本実施の形態においては、設定キースイッチ 6 0 8、設定変更スイッチ 6 0 9、設定値表示部 6 1 0 が監視装置 6 0 0 の監視基板 6 0 1 に配設されている (図 6 6 (a) 参照)。

【0621】

ここで、図 6 6 (b) を参照して、設定キー K 及び設定キースイッチ 6 0 8 について補足説明する。設定キースイッチ 6 0 8 には設定キー K が挿通されるキー穴が形成されており、設定キー K をキー穴に差し込んだ状態で時計回り方向に回して ON 位置に配置することにより、設定キースイッチ 6 0 8 が ON 状態に切り替わる。設定キースイッチ 6 0 8 は、設定キー K が ON 位置に配置された状態では、設定キー K から手 (指) を離しても当該設定キー K が ON 位置に留まるように構成されている。

【0622】

設定キー K が ON 位置に配置された状態では、当該設定キー K の取外しが不可となり、設定キー K を反時計回り方向に回して ON 位置から OFF 位置に配置させることにより (設定キースイッチ 6 0 8 が OFF 状態となることにより)、設定キー K の取外しが可能となる。なお、ON 位置と同様に、設定キースイッチ 6 0 8 が OFF 位置に配置された状態では、設定キー K から手 (指) を離しても当該設定キー K が OFF 位置に留まるように構成されている。

【0623】

設定キースイッチ 6 0 8 については、設定キー K を ON 位置 / OFF 位置に移動させた際に、設定キースイッチ 6 0 8 の状態が短時間に ON 状態 / OFF 状態を繰り返すといった事象 (所謂チャタリング) が発生する可能性がある。このような事象は、遊技機の動作の安定化や信頼性の向上を実現する上で妨げになる。本実施の形態においては、このような不都合の発生を抑える工夫がなされていることを特徴の 1 つとしている。以下、先ず、図 6 7 を参照して、設定値の変更 (設定変更) の手順及び設定値の確認 (設定確認) の手順について説明し、その後、上記チャタリングの影響を抑える工夫について説明する。図 6 7 (a) は設定変更の手順を示す概略図、図 6 7 (b) は設定確認の手順を示す概略図である。

【0624】

設定値の変更を行う場合には、図 6 7 (a) に示すように、先ず電源・発射制御装置 2 4 3 に設けられた電源スイッチ 2 4 7 (図 6 6 参照) を OFF にする。電源が OFF になっている状況下にて、設定キースイッチ 6 0 8 のキー穴に設定キー K を挿入し当該設定キー K を時計回り方向に回すことで、設定キースイッチ 6 0 8 を ON 状態に切り替える。設定キースイッチ 6 0 8 を ON 状態に維持したまま電源スイッチ 2 4 7 を ON にすることで、監視装置 6 0 0 の制御状態が設定変更可能な状態 (以下、設定変更モードという) に切り替わる。設定変更モードへの移行後は、設定変更スイッチ 6 0 9 を押すことにより、設定値が所定の順序で切り替わる。この際、現在選択中の設定値が設定値表示部 6 1 0 に点滅表示され、作業者は選択中の設定値を目視で確認できる構成となっている。設定変更スイッチ 6 0 9 の操作によって所望とする設定値とした後は、設定キー K を反時計回り方向に回して設定キースイッチ 6 0 8 を OFF 状態に切り替える。これにより、選択中の設定値が移行の遊技にて参照する新たな設定値として確定し、設定変更モードが終了する。

【0625】

上述したように設定変更はパチンコ機 1 0 の起動時 (立ち上げ時) に限定されている。つまり、設定変更には電源スイッチ 2 4 7 の操作が不可欠となっている。これに対して、設定値の確認はパチンコ機 1 0 の起動が完了している状況下にて実行可能となっている。具体的には、図 6 7 (b) に示すように、電源スイッチ 2 4 7 が ON となっている状況下にて、設定キースイッチ 6 0 8 のキー穴に設定キー K を挿入し当該設定キー K を時計回り

方向に回すことで、設定キースイッチ 6 0 8 を ON 状態に切り替える。これにより、設定値表示部 6 1 0 に設定値が点灯表示された状態（設定確認モード）となる。設定値の確認を終えた後は、設定キー K を反時計回り方向に回すことで、設定キースイッチ 6 0 8 を OFF 状態に切り替える。これにより、設定確認モードが終了する。

【0626】

次に、監視装置 6 0 0 や主制御装置 1 6 2 にて実行される上記設定変更及び設定確認に係る具体的な制御処理について説明する。先ず、図 6 8 のフローチャートを参照して、電源投入時（電源スイッチ 2 4 7 の ON 時）に監視装置 6 0 0 の MPU 6 0 2 にて実行される起動処理（立ち上げ用の処理）について説明する。

【0627】

（起動処理）

起動処理においては先ず、ステップ S 3 0 0 1 にて記憶部 6 0 4 へのアクセスを許可する。これにより、記憶部 6 0 4 に記憶されている情報の更新（変更）が可能となる。ステップ S 3 0 0 1 の処理を実行した後はステップ S 3 0 0 2 に進む。ステップ S 3 0 0 2 では、設定キースイッチ 6 0 8 からの信号を読み込んで当該設定キースイッチ 6 0 8 が ON 状態となっているか否かを判定する。ステップ S 3 0 0 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 3 0 0 3 に進む。

【0628】

記憶部 6 0 4 は不揮発性メモリを有してなり、電力供給が遮断されている状況下においてもデータを保持可能な構成となっている。保持されるデータには、第 3 記憶領域 6 0 7 の第 3 記憶領域 6 0 7（詳しくは設定値記憶領域 6 4 1）に記憶されている設定値の情報が含まれる。ステップ S 3 0 0 3 では、電源 ON 時の設定値として電源 OFF 時の設定値と同じ設定値、すなわち設定値記憶領域 6 4 1 に記憶されている設定値を設定する。例えば、電源 OFF 時の設定値が設定 2 であった場合には電源 ON 時の設定値を設定 2 とする。

【0629】

ステップ S 3 0 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 3 0 0 2 にて肯定判定をした場合、すなわち、設定キースイッチ 6 0 8 が ON 状態となっている場合には、ステップ S 3 0 0 4 に進む。ステップ S 3 0 0 4 では設定変更モード移行処理を実行する。具体的には、記憶部 6 0 4 の第 3 記憶領域 6 0 7 に設定変更モードフラグを格納し、設定値表示部 6 1 0 に電源 OFF 前の設定値を表示する。設定変更モードへ移行した場合には、設定変更が終了するまで、起動処理から通常処理への移行が回避されることとなる。

【0630】

続くステップ S 3 0 0 5 では無効期間を設定する。具体的には、第 3 記憶領域 6 0 7 に設けられている無効期間用のタイマカウンタに当該無効期間に対応する値をセットする。このタイマカウンタの値については後述する設定変更処理が実行される度に更新（減算）され、当該タイマカウンタの値が「0」となることで無効期間が終了する。このようにして無効期間が設定された場合には、当該無効期間が終了（経過）するまで設定キースイッチ 6 0 8 からの信号の読み込みが禁止され、仮に無効期間中に設定キースイッチ 6 0 8 が OFF 状態に切り替わった場合であっても当該無効期間が経過するまでは設定変更モードが継続される。

【0631】

ステップ S 3 0 0 5 の処理を実行した後は、ステップ S 3 0 0 6 に進み、設定変更処理を実行する。ここで、図 6 9 のフローチャートを参照してステップ S 3 0 0 6 の設定変更処理について説明する。

【0632】

（設定変更処理）

設定変更処理においては先ず、ステップ S 3 1 0 1 にて設定変更モード中であるか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更処理を終了する。ステップ S 3 1 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 1 0 2 に進む。ステップ S 3 1 0 2 では、設定変更スイッチ 6 0 9 からの信号に基づいて設定変更操作

10

20

30

40

50

が行われたか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 3 に進む。ステップ S 3 1 0 3 では変更操作対応処理を実行する。

【 0 6 3 3 】

変更操作対応処理においては、設定値記憶領域 6 4 1 に記憶されている設定値を今回の操作に対応したものに書き替えるとともに、設定値表示部 6 1 0 の表示を現在の設定値に対応するものに更新（変更）する。これにより、現在選択されている設定値が作業者に明示されることとなる。なお、本実施の形態に示す設定値表示部 6 1 0 は所謂セグメント表示器であり、選択変更モードにおいては現在選択されている設定値が点滅表示され、確定された設定値が点灯表示される構成となっている。

【 0 6 3 4 】

ステップ S 3 1 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 3 1 0 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 4 に進む。ステップ S 3 1 0 4 では無効期間中であるか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 4 にて肯定判定をした場合には、すなわち無効期間中である場合には、そのまま本変更処理を終了する。ステップ S 3 1 0 4 にて否定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 5 に進む。ステップ S 3 1 0 5 では設定確定待機中であるか否かを判定する。具体的には、設定キースイッチ 6 0 8 が O F F 状態となってから所定の待機期間が経過したか否かを判定する。ステップ S 3 0 1 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 6 に進む。

【 0 6 3 5 】

ステップ S 3 1 0 6 では設定キースイッチ 6 0 8 が O F F 状態となっているか否かを判定する。ステップ S 3 1 0 6 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更処理を終了する。ステップ S 3 1 0 6 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 7 に進む。ステップ S 3 1 0 7 では待機期間を設定する。具体的には、第 3 記憶領域 6 0 7 に設けられている待機期間用のタイマカウンタに当該待機期間に対応する値をセットする。このタイマカウンタの値については設定変更処理（詳しくはステップ S 3 1 0 1 の判定処理）が実行される度に更新（減算）され、当該タイマカウンタの値が「0」になることで待機期間が終了する。このようにして待機期間が設定された場合には、当該待機期間が終了（経過）するまで設定キースイッチ 6 0 8 からの信号の読み込みが禁止され、仮に当該待機期間中に設定キースイッチ 6 0 8 が切り替わったとしても設定変更モードが継続される。

【 0 6 3 6 】

ステップ S 3 1 0 6 にて待機期間を設定した後は、ステップ S 3 1 0 7 にて設定値の確定処理を実行した後、本設定変更処理を終了する。設定値の確定処理においては、設定値記憶領域 6 4 1 の書き換えを禁止するとともに設定値表示部 6 1 0 における表示態様を確定結果に対応したものに切り替える。詳しくは、設定値表示部 6 1 0 における表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。これにより、設定値が確定した旨が作業者に明示されることとなる。

【 0 6 3 7 】

ステップ S 3 1 0 5 の説明に戻り、当該ステップ S 3 1 0 5 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 1 0 9 に進む。ステップ S 3 1 0 9 では、待機期間用のタイマカウンタを参照して、待機期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 3 0 1 9 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更処理を終了する。ステップ S 3 1 0 9 にて肯定判定をした場合にはステップ S 3 1 1 0 に進む。ステップ S 3 1 1 0 では設定キースイッチ 6 0 8 が O F F 状態となっているか否かを判定する。

【 0 6 3 8 】

ステップ S 3 1 1 0 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 1 1 1 に進む。ステップ S 3 1 1 1 では設定変更モード終了処理を実行する。設定変更モード終了処理では、第 3 記憶領域 6 0 7 に格納している設定変更モードフラグを消去し、設定値表示部 6 1 0 に表示されている設定値を非表示とする。設定変更モードフラグが消去されることにより、以降の設定変更処理におけるステップ S 3 1 0 1 では否定判定となり、起動処理→通常処理へと移行することとなる。

10

20

30

40

50

【0639】

ここで、設定キースイッチ608にてチャタリングが発生した場合には、その程度が大きくなることでステップS3109にて否定判定され得る。このような場合には、ステップS3112に進み、延長処理を実行する。延長処理では、待機期間用のタイマカウンタの値を加算（再設定）し、待機期間を延長させる。詳細については後述するが、通常処理に移行した後に設定キースイッチ608がON状態となることは設定確認モードへの移行契機となる。このため、チャタリングの影響が残っている状況下にて、起動処理→通常処理へ移行することは好ましくない。そこで、チャタリングの影響が残っていると想定される場合には、待機期間を延長して、設定変更モードを継続させることにより、上記不都合の発生を抑制している。

10

【0640】

本実施の形態に示すパチンコ機10においては、電力供給開始時に主制御装置162のMPU402にて実行されるメイン処理にて監視装置600から設定値の読み込みがなされる。以下、図70のフローチャートを参照して、MPU402にて実行されるメイン処理について説明する。

【0641】

（メイン処理）

メイン処理におけるステップS3210～S3209，S3214の各処理については、第1の実施の形態にて説明したメイン処理のステップS101～S109，S112の各処理と同様であるため説明を省略する。

20

【0642】

ステップS3209又はステップS3214の処理を実行した後は、ステップS3210に進む。ステップS3210では、監視装置600の起動が完了したか否かを判定する。具体的には、監視装置600から起動完了の通知を受信しているか否かを判定する。ステップS3210にて否定判定をした場合には、当該通知を受信するまで待機する。

【0643】

ステップS3210にて肯定判定をした場合には、ステップS3211に進む。ステップS3211では監視装置600から設定値の読み込みを行う。具体的には、上記ステップS3003又はS3006にて設定された設定値を読み込む。その後は、ステップS3212にて初期コマンド出力処理を実行し、ステップS3213にて割り込みを許可する。なお、これらステップS3212，S3213の各処理についても上記ステップS110，S111の処理と同様である。ステップS3213の処理を実行した後は、メイン処理を終了して通常処理へ移行する。

30

【0644】

次に、監視装置600の起動後に当該監視装置600のMPU602にて定期的に行われる通常処理について説明する。通常処理の実行周期については10msecとなっており、主制御装置162のMPU402にて実行される定期処理（タイマ割り込み処理や通常処理）の周期よりも長くなっている。

【0645】

図71（a）に示すように、通常処理は、ステップS3301の監視処理と、ステップS3302の設定確認処理とを有してなる。ステップS3301の監視処理においては、主制御装置162等からの情報に基づいて遊技回数、入賞数、大当たり回数等を記憶する。この監視内容についての詳細は、第1の実施の形態等と同様であるため説明を省略する（図33等参照）。ここで、図71（b）のフローチャートを参照し、ステップS3302の設定確認処理について説明する。

40

【0646】

（設定確認処理）

設定確認処理においてはまず、ステップS3401にて設定確認モード中であるか否かを判定する。具体的には、第3記憶領域607に後述する設定確認モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS3401にて否定判定をした場合には、ステップ

50

S 3 4 0 2に進む。ステップS 3 4 0 2では設定キースイッチ6 0 8からの信号を読み込み、設定キースイッチ6 0 8がON状態となっているか否かを判定する。ステップS 3 4 0 2にて否定判定をした場合には、そのまま本設定確認処理を終了する。ステップS 3 4 0 2にて肯定判定をした場合には、ステップS 3 4 0 3～S 3 4 0 6の設定確認開始処理を実行する。

【0 6 4 7】

具体的には、先ずステップS 3 4 0 3にて設定表示開始処理を実行する。これにより、設定値表示部6 1 0に現在の設定値が表示されることとなる。なお、設定値確認モードにおいては確定前の設定値を点滅表示させる一方、確定された設定値を点灯表示させることで、両者を区別可能としている。

【0 6 4 8】

続くステップS 3 4 0 4では、設定確認モード移行処理を実行する。設定確認モード移行処理では、第3記憶領域6 0 7に設定確認モードフラグを格納する。これにより、以降の設定確認処理においては、当該設定確認モードフラグが消去されるまで、ステップS 3 4 0 1にて肯定判定されることとなる。

【0 6 4 9】

ステップS 3 4 0 5では、設定キースイッチ6 0 8を無効（詳しくは、信号の読み込みを不可）とする無効期間を設定する。具体的には、第3記憶領域6 0 7に設けられた無効期間用のタイマカウンタに無効期間に対応する値をセットする。この値は、通常処理（図7 1（a）参照）が実行される度に減算される。本実施の形態においては、無効期間が通常処理の実行周期の複数倍（詳しくは2 0 m s e c）となるように規定されている。

【0 6 5 0】

そして、ステップS 3 4 0 6にて遊技進行規制処理を実行した後、本設定確認処理を終了する。遊技進行規制処理においては、監視装置6 0 0から主制御装置1 6 2に遊技進行を規制させる情報を出力する。主制御装置1 6 2では、この情報を受信した場合には、監視装置6 0 0から規制解除の情報を受信するまで遊技進行に係る各種処理が回避されることとなる。

【0 6 5 1】

ステップS 3 4 0 1の説明に戻り、当該ステップS 3 4 0 1にて肯定判定をした場合には、ステップS 3 4 0 7に進む。ステップS 3 4 0 7では、無効期間中であるか否かを判定する。ステップS 3 4 0 7にて否定判定をした場合には、ステップS 3 4 0 8に進む。ステップS 3 4 0 8では、待機期間中であるか否かを判定する。具体的には、第3記憶領域6 0 7に待機フラグが格納されているか否かを判定する。待機期間についての詳細は後述する。

【0 6 5 2】

ステップS 3 4 0 8にて否定判定をした場合には、ステップS 3 4 0 9に進む。ステップS 3 4 0 9では設定キースイッチ6 0 8からの信号を読み込み、当該設定キースイッチ6 0 8がOFF状態となっているか否かを判定する。ステップS 3 4 0 9にて否定判定をした場合には、そのまま本設定確認処理を終了する。ステップS 3 4 0 9にて肯定判定をした場合には、ステップS 3 4 1 0に進む。ステップS 3 4 1 0では、待機期間を設定する。具体的には、第3記憶領域6 0 7に設けられた待機期間用のタイマカウンタに待機期間に対応する値をセットし、当該第3記憶領域6 0 7に待機フラグを格納する。このタイマカウンタについては、通常処理（図7 1（a）参照）が実行される度に更新（減算）される。

【0 6 5 3】

本実施の形態においては、設定キースイッチ6 0 8がOFF状態となった場合には直ちに設定変更モードが終了するのではなく、OFF状態となってから所定の待機期間を経過したタイミングにてOFF状態が維持されていることを確認した場合に、設定変更モードを終了させる構成となっている。

【0 6 5 4】

ステップ S 3 4 0 8 の説明に戻り、当該ステップ S 3 4 0 8 にて肯定判定をした場合、すなわち待機期間中である場合にはステップ S 3 4 1 1 に進む。具体的には、第 3 記憶領域 6 0 7 に待機フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 1 では、待機期間が終了するタイミングであるか否かを判定する。具体的には、第 3 記憶領域 6 0 7 に設けられた待機期間用のタイマカウンタの値が「0」であるか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本設定確認処理を終了する。ステップ S 3 4 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 4 1 2 に進む。

【0655】

ステップ S 3 4 1 2 では設定キースイッチ 6 0 8 からの信号を読み込み当該設定キースイッチ 6 0 8 が O F F 状態となっているか否かを判定する。ステップ S 3 4 1 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 4 1 3 ～ S 3 4 1 5 の設定確認モード終了用処理を実行する。

10

【0656】

具体的には、先ずステップ S 3 4 1 3 にて設定値表示部 6 1 0 の表示を終了させる処理を実行する。これにより、設定値表示部 6 1 0 にて表示されていた設定値が非表示となる。続くステップ S 3 4 1 4 では第 3 記憶領域 6 0 7 に格納されている設定確認モードフラグを消去する。そして、ステップ S 3 4 1 5 にて遊技進行規制解除処理を実行した後、本設定確認処理を終了する。遊技進行規制解除処理においては、監視装置 6 0 0 から主制御装置 1 6 2 に遊技進行の規制を解除させる情報を出力する。主制御装置 1 6 2 では、この信号を受信したことに基づいて、遊技進行に係る各種処理の規制を解除する。

20

【0657】

ステップ S 3 4 1 2 の説明に戻り、当該ステップ S 3 4 1 2 にて否定判定をした場合には、ステップ S 3 4 1 6 に進む。ステップ S 3 4 1 6 では延長処理を実行する。つまり、待機終了タイミングになったにも関わらず、設定キースイッチ 6 0 8 が O N 状態となっている場合には、待機期間を延長する処理を行う。具体的には、第 3 記憶領域 6 0 7 の待機期間用のタイマカウンタに上記値を再セットする。これにより、待機期間が延長されることとなる。

【0658】

次に、図 7 2 ～ 図 7 3 のタイミングチャートを参照して設定変更の流れについて説明し、その後、図 7 4 のタイミングチャートを参照して設定確認の流れについて説明する。

30

【0659】

既に説明したように、設定変更を行う場合には、電源スイッチ 2 4 7 を O N にする前に、設定キースイッチ 6 0 8 を O N 状態に切り替えておく必要がある。つまり、設定キースイッチ 6 0 8 の操作が電源スイッチ 2 4 7 の操作に先行されることとなる。特に、設定キースイッチ 6 0 8 が主制御装置 1 6 2 に併設の監視装置 6 0 0 に配設され、電源スイッチ 2 4 7 は電源・発射制御装置 2 4 3 に配設されている。図 9 等に示したように、主制御装置 1 6 2 及び電源・発射制御装置 2 4 3 は上下に並べて配設されており、本実施の形態に示す監視装置 6 0 0 についてはそれら制御装置のうち主制御装置 1 6 2 寄りとなるように配されている。これにより、設定キースイッチ 6 0 8 と電源スイッチ 2 4 7 とが大きく離れている。両スイッチ 2 4 7, 6 0 8 が大きく離されている点に鑑みれば、設定キースイッチ 6 0 8 の操作から電源スイッチ 2 4 7 の操作までに要するタイムラグは大きくなりやすい。このため、図 7 2 (a) に例示しているように、仮に設定キースイッチ 6 0 8 を O N 状態に切り替えた際にチャタリングが発生したとしても、チャタリング発生中に電源スイッチ 2 4 7 が操作される可能性は低くなる。

40

【0660】

但し、電源スイッチ 2 4 7 及び設定キースイッチ 6 0 8 がともに片手で操作できる簡易な構成となっている場合には、各スイッチ 2 4 7, 6 0 8 を別の手で操作され得る。このため、例えば図 7 2 (b) に示しているように、設定キースイッチ 6 0 8 の操作タイミングと、電源スイッチ 2 4 7 の操作タイミングとが極めて近くなる可能性を否定できない。この場合、チャタリングによる一時的な O F F 状態を契機として、設定変更モードが終了

50

したり、更には設定確認モードへ移行したりすることで、操作のやり直しが必要になる。これは、作業の円滑化や効率化を図る上で妨げになると懸念される。

【0661】

ここで、監視装置600のMPU602の起動処理においては設定変更モードへ移行することで、設定変更処理（ステップS3006）が所定の周期で繰り返されることとなる。この周期については、10msecとなっており、主制御装置162のMPU402にて処理が実行される周期（2msec又は4msec）よりも長くなっている。監視装置600については、遊技進行に係る制御を行っているわけではないため、周期が長く設定されており、MPU602に生じる制御負荷の軽減が図られている。このように、周期に差が設けられた2つの装置のうち、周期の長い監視装置600に設定キースイッチ608等

10

【0662】

チャタリングについては都度発生時間が異なる可能性があり、当該チャタリングが過度に長く続いた場合には上記周期にてチャタリングの影響を吸収しきれなくなる可能性がある。この点、本実施の形態においては、図72（b）に示すように、電源スイッチ247がONになったte2のタイミングにて設定キースイッチ608がON状態となっていることを確認した後は、設定キースイッチ608からの信号の読み込みを無効とする無効期間が設定される。無効期間が経過したte3のタイミンでは、設定キースイッチ608からの信号の読み込みが許可され、以降は設定キースイッチ608をOFF状態に切り替えることで、設定値を確定し、設定変更モードを終了させることができる。これにより、過度に長くチャタリングが続いた場合であっても、その影響を抑制することができる。

20

【0663】

設定変更スイッチ609を操作して設定値を変更した後は、設定キースイッチ608をOFF状態に切り替えることで設定値が確定し、設定変更モードが終了する。ここで、図73に示すように、設定キースイッチ608をOFF状態に切り替えた場合であっても、直ちに、設定変更モードが終了するわけではない。先ず設定キースイッチ608がOFF状態に切り替えられたtf1のタイミングにて、設定値が確定した旨を遊技者に明示すべく設定値表示部610の表示態様が点滅から点灯に切り替えられ、その後、tf1のタイミングから所定の待機期間を経過したtf2のタイミングにて設定値表示部610が消灯するとともに設定変更モードが終了する。

30

【0664】

この待機期間についても起動処理（設定変更処理）が実行される周期よりも長くなるように設定されており、tf1のタイミングにて設定キースイッチ608に発生したチャタリングがこの周期を超えて継続した場合、すなわち周期にてチャタリングを吸収しきれなかった場合には、待機期間によってその影響が抑制される構成となっている。

【0665】

次に、図74のタイミングチャートを参照して、設定確認の流れについて説明する。

【0666】

既に説明したように、電源スイッチ247がONとなっている状況下にて設定キースイッチ608をON状態に切り替えることにより設定確認を行うことができる。図74（a）の例では、tg1のタイミングにて設定キースイッチ608がON状態に切り替わることで、設定値表示部610にて設定値の表示（点滅表示）が開始される。

40

【0667】

ここで、監視装置600のMPU602においては、設定確認処理（ステップS3302）が所定の周期で繰り返されることとなる。この周期については、10msecとなっており、主制御装置162のMPU402にて処理が実行される周期（2msec又は4msec）よりも長くなっている。監視装置600については、遊技進行に係る制御を行っているわけではないため、周期が長く設定されており、MPU602に生じる制御負荷の軽減が図られている。このように、周期に差が設けられた2つの装置のうち、周期の長

50

い監視装置 600 に設定キースイッチ 608 等を配設することにより、チャタリングが発生した際にそれに過剰に反応することを抑制することができる。

【0668】

チャタリングについては都度発生時間が異なる可能性があり、当該チャタリングが過度に長く続いた場合には上記周期にてチャタリングの影響を吸収しきれなくなる可能性がある。この点、本実施の形態においては、図 74 (a) に示すように、設定キースイッチ 608 が ON 状態に切り替わった t g 1 のタイミングにて、設定キースイッチ 608 の信号の読み込みを無効とする無効期間が設定される。無効期間が経過した t g 2 のタイミングでは、設定キースイッチ 608 からの信号の読み込みが許可され、以降は設定キースイッチ 608 を OFF 状態に切り替えることで、設定確認モードを終了させることができる。これにより、過度に長くチャタリングが続いた場合であっても、その影響を抑制することができる。

10

【0669】

チャタリングによって設定キースイッチ 608 が ON 状態 / OFF 状態に細かく切り替わった場合に、それに追従して設定確認モードが ON / OFF を繰り返すことは、作業者を困惑させる要因になるだけでなく、遊技機の挙動の安定化の妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成によれば、チャタリングの影響を抑えて、設定確認モードが ON / OFF を繰り返すことを好適に抑制できる。

【0670】

設定値の変更機能を有する遊技機においては、遊技機の挙動の多様化によって遊技への注目度の向上に寄与できる。しかしながら、この種の遊技機においては、設定キースイッチ 608 のがたつき等によって操作時に ON 状態 / OFF 状態へ細かく切り替わるといった事象（チャタリング）が発生し得る。このような事象は遊技機の動作安定性を低下させて、遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成においては、設定キースイッチ 608 が OFF 状態 / ON 状態に切り替わった場合には、当該切り替えから所定の期間（待機期間や無効期間）が経過するまで設定キースイッチ 608 の読み込みが回避される。このような構成とすることで、遊技機の誤作動を抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

20

【0671】

設定値の変更（設定変更）及び設定値の確認（設定確認）の 2 つの機能を有する遊技機においては、操作系統を設定キースイッチ 608 に統一することにより、遊技機の構成の複雑化を抑制できる。しかしながら、このような構成では、設定キースイッチ 608 に上述したチャタリングが発生することにより、設定変更モードへの切り替えを行うはずが、作業者の意図に反して設定確認モードに切り替わるといった不都合が発生し得る。このような誤作動の発生は作業者を困惑させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態に示す構成によれば、OFF 状態から ON 状態への切り替え時には、少なくとも無効期間が経過するまで設定キースイッチ 608 の読み込みが回避され、仮に上記チャタリングが発生して設定キースイッチ 608 が一時的に ON / OFF を繰り返したとしても、それに起因して設定変更モードが終了したり、設定確認モードへ移行したりすることを抑制できる。同様に、設定キースイッチ 608 が ON 状態から OFF 状態へ切り替えられた場合には、待機期間を経過するまで設定変更モードが維持される。この待機期間中に設定キースイッチ 608 が ON / OFF を繰り返したとしても、設定確認モードへ移行することが回避される。このような構成とすることにより、チャタリングに起因した誤作動の発生を好適に抑制できる。

30

40

【0672】

なお、本実施の形態に示す構成においては、設定キースイッチ 608 が OFF 状態に切り替えられることで設定値が確定される構成となっているが、設定キースイッチ 608 が OFF 状態に切り替わった際には、直ちに設定値が確定された旨が報知される。これにより、設定キースイッチ 608 を OFF 状態に切り替えたにも関わらずそれが正常に受け付けられていなかのような誤解を遊技者に与えることを抑制できる。

50

【0673】

設定値の変更機能を有する遊技機においては、遊技機の挙動の多様化によって遊技への注目度の向上に寄与できる。しかしながら、この種の遊技機においては、変更操作手段のたつき等によって操作時に操作状態／非操作状態へ細かく切り替わるといった事象（所謂チャタリング）が発生し得る。このような事象は遊技機の動作安定性を低下させて、遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。特に、遊技の円滑な進行や応答性の向上等を実現させる上では各種遊技処理の実行周期を短くすることが効果的ではあるものの、実行周期が短い定期処理にて操作判定を行う構成ではチャタリングを拾いやすくなる。つまり、実行周期が長い場合にはそれほど問題にならなかった事象が誤作動の要因になると懸念される。この点、本実施の形態に示す構成においては、定期処理の実行周期が主制御装置162よりも長くなるように設定された監視装置600に設定変更に係る各種構成が配設されている。このため、チャタリングの影響による誤作動の発生を好適に減らすことができる。これにより、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

10

【0674】

設定変更に係る主たる構成を監視装置600に配設している場合には、遊技進行中に監視装置600にて設定値が変更されることで、それが主制御装置162に反映されるまでにタイムラグが生じる。そこで、設定キースイッチ608が操作されている場合には、主制御装置162における遊技進行用の処理を規制することにより、そのようなタイミングのずれの影響を回避できる。

20

【0675】

なお、上述した第13実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第13の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第13の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0676】

<変形例1>

上記第13の実施の形態では、設定変更モード中に設定キースイッチ608がOFF状態に切り替わったタイミングにて設定値を確定させる構成としたが、これに限定されるものではない。設定キースイッチ608がOFF状態に切り替わってから上記待機期間が経過し設定変更モードが終了するタイミングにて設定値を確定させる構成とすることも可能である。

30

【0677】

<変形例2>

上記第13の実施の形態では、設定キースイッチ608のOFF状態に切り替え（設定キーKのOFF位置への配置）により、設定値を確定させる構成としたが、設定値を確定させるための確定操作部を設定キースイッチ608とは別に設け、設定キーKがON位置に配置されている状況下にて確定操作部が操作されることにより、設定値が確定する構成としてもよい。なお、リセットスイッチ等の設定キースイッチ608以外の操作部が確定操作部としての機能を兼ねる構成とすることも可能である。

40

【0678】

<変形例3>

監視装置600のMPU602にて設定キースイッチ608のON／OFF判定を行う周期が主制御装置162のMPU402における定期処理の周期よりも長くなるように構成したが、これに限定されるものではない。無効期間や待機期間を設定してチャタリングの影響を抑える場合には、各周期を同一としてもよいし、後者の周期の方が短くなるように構成してもよい。

【0679】

<変形例4>

上記第13の実施の形態では、設定値の変更に係る各種構成（設定キースイッチ、設定

50

変更スイッチ、設定表示部)を監視装置600に配設したが、それら各種構成を主制御装置162に配設してもよい。また、電源・発射制御装置243等の他の制御装置に配設してもよい。

【0680】

<変形例5>

上記第13の実施の形態では、設定キースイッチ608がOFF状態に切り替わってから所定の待機期間を経過したタイミングにて当該設定キースイッチ608がON状態となっていると判定した場合には、設定変更モードを延長させる構成とした。このような事象が発生する場合には、その原因が設定キースイッチ608に発生したチャタリングである可能性がある。そこで、上記延長に加えて又は代えて設定キースイッチ608にてチャタリングが発生している可能性がある旨を報知する構成としてもよい。

10

【0681】

<変形例6>

上記第13の実施の形態では、監視装置600を主制御装置162とは別に設けたが、主制御装置162を構成する基板ボックス163内に主制御基板401と監視装置600(詳しくは監視基板601)とを同封してもよい。

【0682】

<変形例7>

遊技ホールの島設備に固定された外枠11によって遊技機主部12が回動可能に支持されている構成においては、遊技機主部12にてがたつきが生じる可能性があり、このようながたつきが設定キースイッチ608におけるチャタリングの発生要因になり得る。

20

【0683】

ここで、パチンコ機(例えば遊技機主部12)に防犯用の振動検知センサが配設されている場合には、この振動検知センサからの検知情報を参照してチャタリングが発生しやすい状況であるか否かを判定し、その判定結果に基づいて設定キースイッチ608の読み込みの可否等を決定する構成としてもよい。具体的には、振動検知センサにて振動が検知されている状況下にて設定キースイッチ608がON/OFFに切り替えられた場合にはその操作結果が保持され、以降は振動が収まるまで新たに設定キースイッチ608の読み込みを行わない構成とすることも可能である。このような構成とすれば、チャタリングへの対応による待ち時間の増加を抑制し、設定変更時や設定確認時の応答性の向上に寄与できる。

30

【0684】

<変形例8>

設定キースイッチ608の配設対象である機器を取り付ける取付部に緩衝部材を用いて揺れ等を抑える構成としてもよい。このような構成とすれば、チャタリングの発生を減らすことができる。

【0685】

<変形例9>

電源・発射制御装置243に設けられた電源スイッチ247及び設定キースイッチ608の少なくとも何れかを片手での操作が困難又は不可となるように構成すれば、設定変更を行う際に設定キースイッチ608を操作してから電源スイッチ247が操作されるまでの期間(タイムラグ)を大きくすることができる。例えば、設定キースイッチ608に可動式(開閉式)のカバーを設けるとよい。設定キースイッチ608を操作する際には、当該カバーをカバー位置から非カバー位置へ移動させた状態に移動させた後に当該非カバー位置に保持したまま操作を行う構成とすることにより、電源スイッチ247と設定キースイッチ608とが同時に操作されることを好適に抑制できる。

40

【0686】

<第14の実施の形態>

本実施の形態では、設定値の変更(設定変更)及び設定値の確認(設定確認)が実行された場合の乱数値の設定に係る構成が特徴的なものとなっている。以下、図75を参照し

50

て、第1の実施の形態との相違点を中心に、本実施の形態における特徴的な構成について説明する。図75は乱数値の設定に係る電氣的構成を示すブロック図である。

【0687】

監視装置600の監視基板601には、MPU602から独立して動作するハード乱数回路650が設けられている。ハード乱数回路650は、当否判定等に用いられる数値情報（乱数情報）を更新及び取得するためのものである。ハード乱数回路650は、MPU602の定期処理（通常処理）とは非同期のタイミングで数値情報を更新するとともに、MPU602からの指示に基づいてその数値情報を取得し、取得した数値情報をMPU602を通じて主制御装置162へ伝送する。

【0688】

ハード乱数回路650は、乱数発生手段として、当否判定に用いられる当たり乱数カウンタCXを更新するための更新回路651を備えている。更新回路651は、所定の周波数（例えば16MHz）のクロック信号を出力するクロック回路652と、当たり乱数カウンタCXが格納される更新用バッファ653とを備えている。更新用バッファ653は、2バイトの記憶領域を有しており、当たり乱数カウンタCXの数値範囲は「0～65535」に設定されている。更新回路651は、クロック回路652のクロック信号の立ち上がり又は立ち下がり同期して、更新用バッファ653に格納されている当たり乱数カウンタCXを1加算する。そして、当たり乱数カウンタCXが最大値に達した後は「0」にリセットする。これにより、当たり乱数カウンタCXは、MPU602の定期処理（通常処理）とは非同期に更新されることとなる。

【0689】

当たり乱数カウンタCXの更新間隔は、クロック回路652のクロック信号の周期となり、詳細には62.5nsである。既に説明したとおり、MPU602にて実行される定期処理（通常処理）の実行周期は10msであるため、当たり乱数カウンタCXの更新間隔は、当該定期処理の実行周期よりも十分に短いものとなっている。

【0690】

ハード乱数回路650は、更新回路651にて更新されている当たり乱数カウンタCXをラッチするための当たり乱数レジスタ654を備えている。当たり乱数レジスタ654は、更新用バッファ653と同一記憶領域を有しており、詳細には2バイトの記憶領域を有している。当たり乱数レジスタ654は更新用バッファ653に接続されており、詳細には更新用バッファ653の各記憶領域と当たり乱数レジスタ654の各記憶領域とが1対1で接続されている。

【0691】

ハード乱数回路650は、ラッチ信号を制御するコントロール回路655を備えている。コントロール回路655は、MPU602が接続されている入力端子と、当たり乱数レジスタ654が接続されている出力端子とを有している。コントロール回路655にはMPU602からラッチ信号が入力され、コントロール回路655は、ラッチ信号の立ち上がりに同期して、ラッチ信号を当たり乱数レジスタ654に出力する。当たり乱数レジスタ654は、ラッチ信号が入力されたことに同期して、その時点における更新用バッファ653の各記憶領域に記憶されているデータを自身の記憶領域に書き込む。これにより、ラッチ信号の入力タイミングの当たり乱数カウンタCXの値が取得されることとなる。

【0692】

本実施の形態に示すパチンコ機10においては、上記当たり乱数カウンタCXの値を用いて電力供給開始時に主制御装置162のMPU402にて実行されるメイン処理にて当たり乱数カウンタC1の初期値及び乱数初期値カウンタCINIの初期値が設定される構成となっていることを特徴の1つとしている。以下、図76のフローチャートを参照して、MPU402にて実行されるメイン処理について説明する。

【0693】

（メイン処理）

メイン処理におけるステップS3501～S3509、S3517の各処理については

10

20

30

40

50

、第1の実施の形態にて説明したメイン処理のステップS101～S109，S112の各処理と同様であるため説明を省略する。

【0694】

ステップS3509又はステップS3517の処理を実行した後は、ステップS3510に進む。主制御装置162の主制御基板401にては設定キースイッチ167が配設されており、ステップS3510では設定キースイッチ167がON状態となっているか否かを判定する。ステップS3510にて否定判定をした場合には、ステップS3511に進む。ステップS3511では電源OFF時の設定値を今回の設定値として設定する。続くステップS3512では、乱数カウンタの初期値設定処理を実行する。具体的には、ROM403の各種テーブル記憶エリアに記憶された初期値設定テーブルを参照して当たり乱数カウンタC1等の各種カウンタの初期値を決定し、当該初期値を当たり乱数カウンタC1等にセットする。

10

【0695】

ステップS3510の説明に戻り、当該ステップS3510にて肯定判定をした場合には、ステップS3513に進む。ステップS3513では、設定変更モードへの移行処理を実行する。設定変更モード移行処理では、RAM404の各種フラグ格納エリアに設定変更モードフラグを格納し、設定値表示部168にて初期設定値である設定1に対応する表示（詳しくは「1」）を表示する。なお、本実施の形態に示す設定値表示部610は所謂セグメント表示器であり、選択変更モードにおいては現在選択されている設定値が点滅表示され、確定された設定値が点灯表示される構成となっている。

20

【0696】

ステップS3513にて設定変更モード移行処理を実行した後は、ステップS3514では設定変更処理を実行する。ステップS3512，S3514の処理を実行した後は、ステップS3515にて初期コマンド出力処理を実行し、ステップS3516にて割り込みを許可する。なお、これらステップS3515，S3516の各処理についてもステップS110，S111の処理と同様である。ステップS3516の処理を実行した後は、メイン処理を終了して通常処理へ移行する。

【0697】

ここで、図77のフローチャートを参照してステップS3514の設定変更処理について説明する。

30

【0698】

（設定変更処理）

設定変更処理においてはまず、ステップS3601にて設定変更モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に上述した設定変更モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS3601にて否定判定をした場合には、そのまま本設定変更処理を終了する。ステップS3601にて肯定判定をした場合にはステップS3602に進む。

【0699】

ステップS3602では、設定変更スイッチ166からの信号に基づいて設定変更操作が行われたか否かを判定する。ステップS3602にて肯定判定をした場合には、ステップS3603に進む。ステップS3603では変更操作対応処理を実行する。

40

【0700】

変更操作対応処理においては、RAM404の設定値記憶エリア436（図75参照）に記憶されている設定値を今回の操作に対応したものに書き替えるとともに、設定値表示部168の表示を現在の設定値に対応するものに更新（変更）する。これにより、現在選択されている設定値が作業者に明示されることとなる。

【0701】

ステップS3602の説明に戻り、当該ステップS3602にて否定判定をした場合には、ステップS3604に進む。ステップS3604では設定キースイッチ167がOFF状態であるか否かを判定する。ステップS3604にて否定判定をした場合には、その

50

まま本設定変更処理を終了する。ステップ S 3 6 0 4 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 3 6 0 5 に進む。

【 0 7 0 2 】

ステップ S 3 6 0 5 では設定値の確定処理（設定確定処理）を実行する。設定確定処理においては、設定値記憶エリア 4 3 6 の書き替えを禁止するとともに設定値表示部 1 6 8 における表示態様を確定結果に対応したものに切り替える。詳しくは、設定値表示部 1 6 8 における表示態様を点滅表示から点灯表示に切り替える。これにより、設定値が確定した旨が作業者に明示されることとなる。

【 0 7 0 3 】

続くステップ S 3 6 0 6 では、設定変更モード終了処理を実行する。設定変更モード終了処理では、RAM 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 に格納されている設定変更モードフラグを消去し、設定値表示部 6 1 0 に表示されている設定値を非表示とするタイミングを規定するタイマカウンタをセットする。このタイマカウンタについては、設定変更モード（メイン処理）終了後に移行する通常処理が実行される度に減算され、当該設定変更モード終了後に所定期間（本実施の形態では 2 s e c）が経過したタイミングで「0」となる。そして、タイマカウンタが「0」になることで設定値表示部 1 6 8 が消灯し、設定値が非表示となる。

【 0 7 0 4 】

ステップ S 3 6 0 6 の設定変更モード終了処理を実行した後は、ステップ S 3 6 0 7 に進む。ステップ S 3 6 0 7 では監視装置 6 0 0 のハード乱数回路 6 5 0（詳しくは当たり乱数レジスタ 6 5 4）からハード乱数（乱数値）を取得する。そして、続くステップ S 3 6 0 8 では当たり乱数カウンタ C 1 及び乱数初期値カウンタ C I N I の初期値としてステップ S 3 6 0 7 にて取得した乱数値をセットする。例えば、取得したハード乱数が「1 2 0」であった場合には、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値を「1 2 0」とし、乱数初期値カウンタ C I N I の初期値を「1 2 0」とする。なお、当たり乱数カウンタ C 1 と乱数初期値カウンタ C I N I とは最大値が同一となっているものの、更新のタイミングが相違している。このため、遊技の進行に伴って当たり乱数カウンタ C 1 の値と乱数初期値カウンタ C I N I の値とがずれることとなり、乱数初期値カウンタ C I N I を用いた更新パターンの多様化を実現する機能は担保される。

【 0 7 0 5 】

ステップ S 3 6 0 8 の初期値設定処理を実行した後は、本設定変更処理を終了する。これにより、メイン処理から通常処理へ移行することとなる。ここで、図 7 8 のフローチャートを参照して、本実施の形態における主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 により実行される通常処理について第 1 の実施の形態との相違点を中心に説明する。

【 0 7 0 6 】

（通常処理）

通常処理においてはまず、ステップ S 3 7 0 1 にて外部信号出力処理を実行する。外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置及びホールコンピュータ H C に送信する。ステップ S 3 7 0 1 にて外部信号出力処理を実行した後は、ステップ S 3 7 0 2 にて変動種別カウンタ C S の更新を実行する。続くステップ S 3 7 0 3 では各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行し、ステップ S 3 7 0 4 にて遊技状態移行処理を実行する。その後は、ステップ S 3 7 0 5 にて電役サポート用処理を実行し、ステップ S 3 7 0 6 にて遊技球発射制御処理を実行する。

【 0 7 0 7 】

これらステップ S 3 7 0 1 ～ S 3 7 0 6 の各処理については、上記ステップ S 5 0 1 ～ S 5 0 6 の各処理（図 2 3 参照）と同様であるため、詳細な説明を省略する。

【 0 7 0 8 】

ステップ S 3 7 0 6 の処理を実行した後はステップ S 3 7 0 7 に進み、設定確認処理を実行する。ここで、図 7 9 のフローチャートを参照して、設定確認処理について説明する。

【0709】

(設定確認処理)

設定確認処理においては先ず、ステップS3801にて設定確認モード中であるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に設定確認モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS3801にて否定判定をした場合には、ステップS3802に進む。

【0710】

ステップS3802では、設定キースイッチ167からの信号に基づいて当該設定キースイッチ167がON状態となっているか否かを判定する。ステップS3802にて否定判定をした場合には、そのまま本設定確認処理を終了する。ステップS3802にて肯定判定をした場合には、ステップS3803～S3805の設定確認開始処理を実行する。

10

【0711】

具体的には、先ずステップS3803にて設定表示開始処理を実行する。これにより、設定値表示部168に現在の設定値が表示（詳しくは点灯表示）されることとなる。続くステップS3804では、設定確認モード移行処理を実行する。設定確認モード移行処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に設定確認モードフラグを格納する。これにより、以降の設定確認処理においては、当該設定確認モードフラグが消去されまで、ステップS3801にて肯定判定されることとなる。ステップS3804の移行処理を実行した後は、ステップS3805に進み、乱数カウンタの更新停止処理を実行する。具体的には、もう1つの定期処理であるタイマ割込み処理の割り込みを禁止する。これにより、当たり乱数カウンタC1等の更新が一時停止されることとなる。ステップS3805の処理を実行した後は、ステップS3801に戻る。つまり、設定表示開始処理が実行された場合には、通常処理にて次のステップへの移行が一時停止され、設定確認モードの解除操作が行われるまで設定確認処理が繰り返されることとなる。

20

【0712】

ステップS3801の説明に戻り、当該ステップS3801にて肯定判定をした場合には、ステップS3806に進む。ステップS3806では、設定キースイッチ167からの信号に基づいて当該設定キースイッチ167がOFF状態となっているか否かを判定する。ステップS3806にて否定判定をした場合には、ステップS3801に戻る。ステップS3806にて肯定判定をした場合には、ステップS3807～S3811の設定確認終了処理を実行する。

30

【0713】

具体的には、先ずステップS3807にて設定表示終了処理を実行する。これにより、設定値表示部168が消灯し、設定値が非表示となる。続くステップS3808では、設定確認モード終了処理を実行する。設定確認モード終了処理では、RAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている設定確認モードフラグを消去する。ステップS3808の移行処理を実行した後は、ステップS3809に進む。

【0714】

ステップS3809では監視装置600のハード乱数回路650（詳しくは当たり乱数レジスタ654）からハード乱数（乱数値）を取得する。そして、続くステップS3810では当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの初期値としてステップS3809にて取得した乱数値をセットする。例えば、取得したハード乱数が「120」であった場合には、当たり乱数カウンタC1の初期値を「120」とし、乱数初期値カウンタCINIの初期値を「120」とする。なお、当たり乱数カウンタC1と乱数初期値カウンタCINIとは最大値が同一となっているものの、更新のタイミングが相違している。このため、遊技の進行に伴って当たり乱数カウンタC1の値と乱数初期値カウンタCINIの値とがずれることとなり、乱数初期値カウンタCINIを用いた更新パターンの多様化を実現する機能は担保される。

40

【0715】

ステップS3810の初期値設定処理を実行した後は、ステップS3811にて乱数カ

50

ウンタ更新再開処理を実行した後、本設定確認処理を終了する。乱数カウンタ更新再開処理においては、ステップS3805にて禁止したタイマ割込み処理の割り込みを許可する。これにより、当たり乱数カウンタC1等の更新が再開されることとなる。

【0716】

図78の説明に戻り、ステップS3707の設定確認処理を終了した後は、ステップS3708に進み、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から1周期（本実施の形態では4msec）が経過したか否かを判定する。ステップS3708にて肯定判定をした場合にはステップS3701に戻り、ステップS3708にて否定判定をした場合には次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタCINI及び変動種別カウンタCSの更新を繰り返し実行する。

10

【0717】

ここで、図80の概略図を参照して、当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの値の設定について説明する。

【0718】

設定キースイッチ167がOFF状態のままパチンコ機10の電源がONになった場合には、ROM403の各種テーブル記憶エリアに記憶されている初期値決定用のテーブルを参照して、当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの値が決定される。

【0719】

これに対して、設定キースイッチ167がON状態となっている状況下にてパチンコ機10の電源がONになった場合には、設定変更モードへ移行する。設定変更モードへ移行した場合には、設定変更が完了したタイミングにて監視装置600のハード乱数回路650（当たり乱数カウンタCX）から乱数値が取得され、この取得した乱数値と同じ値となるように当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの値が決定される。

20

【0720】

パチンコ機10の電源がONになっている状況下にて設定キースイッチ167がON状態となった場合には、設定確認モードへ移行する。設定確認モードへ移行した場合には、設定確認が完了したタイミングにて監視装置600のハード乱数回路650（当たり乱数カウンタCX）から乱数値が取得され、この取得した乱数値と同じ値となるように当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの値が決定される。

30

【0721】

以上詳述した第14の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0722】

遊技ホールの管理者等によって参照対象となる数値情報群の変更（設定変更）や参照対象となる数値情報群の確認（設定確認）が行われた場合には、主制御装置162にて実行される遊技進行用の処理（例えばメイン処理、通常処理、タイマ割込み処理）を一時停止することにより遊技機の誤作動等を抑制することができる。しかしながら、遊技進行用の処理にて当たり乱数カウンタC1等の値が更新される点に鑑みれば、設定変更中や設定確認中は第1数値情報の更新が止まることになる。これでは、設定変更操作や設定確認操作のタイミングから当たり乱数カウンタC1の更新パターンが予測されやすくなると懸念される。つまり、遊技進行用の処理に当たり乱数カウンタC1の更新機能を組み込んだ場合には、当該処理が通常通り進行している場合には更新パターンを多様化できるものの、当該処理の進行が止まった場合には上記不都合が発生し得る。このように、数値情報の更新に係る構成には遊技機の防犯機能の向上を図る上で未だ改善の余地がある。特に、本実施の形態に示したように定期処理の一環として当たり乱数カウンタC1が更新される構成では、定期処理が止まることにより当たり乱数カウンタC1の更新も中断され、設定変更や設定確認の終了に基づいて再開される。このような構成では、変更操作の終了タイミングから乱数値の更新周期等の予測が行われやすくなると懸念される。これは、所定の乱数値を狙って遊技を行うといった不正行為を抑制する上で好ましくない。

40

【0723】

50

ここで、本実施の形態に示した構成によれば、設定変更操作や設定確認操作が行われた場合には、監視装置 600 の当たり乱数カウンタ C X に基づいて主制御装置 162 の当たり乱数カウンタ C 1 の値が設定される。このように、当たり乱数カウンタ C 1 とは別に設けられた当たり乱数カウンタ C X を用いることにより、当たり乱数カウンタ C 1 の更新パターンを分かりづらくし、遊技の防犯機能の低下を好適に抑制できる。

【0724】

なお、当たり乱数カウンタ C 1 と当たり乱数カウンタ C X とは、カウント数（カウンタ値の上限及び下限）が一致しており、当たり乱数カウンタ C X から取得された値がそのまま当たり乱数カウンタ C 1 に入力される構成となっている。このような構成とすることで、防犯機能の強化に起因した制御負荷の増大を抑制している。

10

【0725】

監視装置 600 に設けられた当たり乱数カウンタ C X は、監視装置 600 に電力が供給されている場合に所定周期にてオンオフが切り替わるパルス信号を出力可能なクロック回路 652 を有し、電力供給中であれば M P U 602 の起動が完了する前から当たり乱数カウンタ C X の値を更新可能となっている。つまり、変更作業時には電力供給が開始されることで速やかに当たり乱数カウンタ C X の値が更新され、設定変更や設定確認の作業が行われている最中も M P U にて実行される定期処理から独立して当たり乱数カウンタ C X の値を更新可能となっている。これにより、当たり乱数カウンタ C 1 へ当たり乱数カウンタ C X の値を適用する場合に、その適用される値の特定や予測を難しくすることができる。

【0726】

20

なお、電力供給開始時に設定変更が行われる場合であっても、立ち上げ等の各種処理を経ることなく当たり乱数カウンタ C X の値を更新させることができるため、当たり乱数カウンタ C 1 への適用に当たり乱数カウンタ C X の更新が間に合わなくなるといった不都合の発生を抑制できる。

【0727】

変更作業や確認作業を行う場合には、作業時間にある程度ばらつきが生じる。本実施の形態に示す構成では、その期間を利用して当たり乱数カウンタ C X の値が更新されるため、当たり乱数カウンタ C X から取得される乱数値の予測を難しくすることができる。

【0728】

上述したように、変更作業や確認作業の最中に当たり乱数カウンタ C X を更新することには技術的意義がある。そして、この当たり乱数カウンタ C X の更新を短い周期で行うことで、上記予測が一層困難となる。そこで、主制御装置 162 における定期処理とは別に当たり乱数カウンタ C X の更新が行われる構成では、当該定期処理の周期よりも短い周期で更新を行うことにより防犯機能の更なる向上に寄与できる。なお、遊技進行に係る定期処理にて更新周期の短縮を図ることは、定期処理の処理負荷を増大させる要因となるが、本実施の形態に示すように当たり乱数カウンタ C X の更新を上記定期処理から切り離すことにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

30

【0729】

設定変更又は設定確認が行われる場合には、当たり乱数カウンタ C 1 だけではなく乱数初期値カウンタ C I N I についても当たり乱数カウンタ C X の値に合せて変更される。これにより、乱数初期値カウンタ C I N I の値の予測も困難とし、更なる防犯機能の向上に寄与できる。

40

【0730】

主制御装置 162 とは別に設けられた監視装置 600 によって各種入球部への入球状況を監視している構成においては、当該監視装置 600 にハード乱数回路 650 を設け、当該監視装置 600 から当たり乱数カウンタ C 1 の値を決定するための情報を主制御装置 162 に送信する構成とすることにより、主制御装置 162 に係る制御負荷の増大を抑制できる。これは、遊技進行の円滑化等を図る上で好ましい構成である。なお、監視装置 600 については、遊技進行に係る処理を実行しているわけではない。このため、仮に処理負荷が大きくなる等しても、それが遊技進行を妨げる要因になることがない。

50

【0731】

監視装置600は、所定の周期で主制御装置162からの要求を確認する手段を有し、当該所定の周期よりもハード乱数回路650における当たり乱数カウンタCXの更新周期の方が短くなっている。このような構成とすれば、主制御装置162からの実際の要求タイミングと、当たり乱数カウンタCXの取得タイミングとがずれることとなる。故に、当たり乱数カウンタCXが特定の値となるタイミングを狙って操作タイミング（要求発生タイミング）を調整するといった行為を難しくすることができる。

【0732】

なお、上述した第14実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記第14の実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記第14の実施の形態に対して適用してもよい。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。

【0733】

<変形例1>

上記第14の実施の形態では、監視装置600のハード乱数回路650から取得した値を用いて当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの初期設定等を行う構成としたが、これに限定されるものではない、同様の技術的思想を他の抽選用カウンタ（例えば当たり種別カウンタC2等）に適用することも可能である。

【0734】

<変形例2>

上記第14の実施の形態では、設定変更中及び設定確認中は当たり乱数カウンタC1等の更新が行われない構成としたが、設定変更中及び設定確認中であっても当たり乱数カウンタC1等の更新が行われる構成を否定するものではない。

【0735】

<変形例3>

上記第14の実施の形態では、設定変更及び設定確認の完了タイミングにて監視装置600から乱数値を読み込む構成としたが、設定変更及び設定確認が行われる場合にどのタイミングで乱数値を読み込むかは任意である。例えば、設定変更及び設定確認の開始タイミングにて乱数値を読み込む構成としてもよいし、設定変更及び設定確認の途中にて乱数値を読み込む構成としてもよい。

【0736】

<変形例4>

上記第14の実施の形態では、主制御装置162のMPU402にて監視装置600を参照して乱数値を設定する場合に、監視装置600のMPU602を経由して当たり乱数レジスタ654に記憶されている乱数値を取得する構成としたが、これに限定されるものではない。主制御装置162が監視装置600のMPU602を非経由で当たり乱数レジスタ654から乱数値を取得する構成とすることも可能である。

【0737】

<変形例5>

上記第14の実施の形態では、設定変更及び設定確認が行われた場合に、ハード乱数回路650の乱数値を参照して、当たり乱数カウンタC1及び乱数初期値カウンタCINIの初期値を設定する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、ROM403の各種テーブル記憶エリアに記憶されている初期値設定テーブルから取得した値と、ハード乱数回路650から取得した値との両方を用いて初期値を設定する構成としてもよい。例えば、2つの値を合算した値（カウント上限を超えている場合には上限を差し引いた値）を初期値として設定してもよい。

【0738】

<変形例6>

上記第14の実施の形態では、監視装置600のMPU602にてハード乱数回路65

10

20

30

40

50

0の動作を監視する構成としたが、この監視機能を省略することも可能である。

【0739】

また、ハード乱数回路650が正常に動作していない場合には、主制御装置162のMPU402にて代わりとなる値を決定する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、代わりとなる値を監視装置600から主制御装置162に提供する構成とすることも可能である。

【0740】

<変形例7>

上記第14の実施の形態では、主制御装置162のMPU402における定期処理の実行周期と、監視装置600のハード乱数回路650における当たり乱数カウンタCXの更新周期とが不一致となるように構成したが、各周期を一致させる構成としてもよい。

10

【0741】

<変形例8>

上記第14の実施の形態では、監視装置600を主制御装置162とは別に設けたが、主制御装置162を構成する基板ボックス163内に主制御基板401と監視装置600（詳しくは監視基板601）とを同封してもよい。

【0742】

<第15の実施の形態>

本実施の形態においては、遊技者に設定値の示唆（設定示唆）を行う点では上記第9の実施の形態等と同様であるものの、設定示唆に係る具体的構成が第9の実施の形態等と相違している。以下、本実施の形態における設定示唆に係る構成を、第9の実施の形態との相違点を中心に説明し、第9の実施の形態と同様の構成については説明を省略する。

20

【0743】

まず、図81、82を参照して、本実施の形態における遊技球発射ハンドル41の構成について補足説明する。図81は遊技球発射ハンドル41を遊技機正面側から見た斜視図、図82は遊技球発射ハンドル41の側面図である。なお、図81においては遊技球発射ハンドル41を操作している遊技者の右手Hを二点鎖線によって例示している。

【0744】

遊技球発射ハンドル41は、前扉枠14の枠体20から遊技機前方に突出する略筒状のハンドルベース42と、ハンドルベース42における前面側の開放部分を覆うカバー部材43と、遊技球の発射操作に際して回動操作される回動操作部材44とを有してなる。ハンドルベース42に対してカバー部材43が固定されることでそれらハンドルベース42及びカバー部材43によって回動操作部材44が挟まれた状態となり、当該回動操作部材44の脱落が回避されている。

30

【0745】

ハンドルベース42の内部には、回動操作部材44の回動操作量を検知するためのギア部品及び可変抵抗器が設置されている。可変抵抗器に関しては上記電源・発射制御装置243に対して電氣的に接続されており、回動操作部材44が回動操作された場合にはギア部品の回転に応じて可変抵抗器の抵抗値が変化することとなる。そして、その抵抗値が電源・発射制御装置243に出力されることで、当該電源・発射制御装置243にて回動操作量が把握される構成となっている。

40

【0746】

また、ハンドルベース42には、回動操作部材44を操作した状態において遊技球の発射を停止させる発射停止スイッチと、回動操作部材44が実際に手で触れられていることを検知するタッチセンサとが配設されている。これら発射停止スイッチ及びタッチセンサは電源・発射制御装置243に対して電氣的に接続されている。電源・発射制御装置243では、発射停止スイッチからの情報（検知信号）に基づいて発射停止スイッチが操作されているか否かを把握可能となっており、タッチセンサからの情報（検知信号）に基づいて回動操作部材44に手が触れているか否かを把握可能となっている。

【0747】

50

次に、遊技を行う際の遊技球発射ハンドル４１の操作について簡単に説明する。遊技者は、回動操作部材４４を回動操作することで、遊技球の発射速度の調整を行う。具体的には、遊技球発射ハンドル４１に内蔵された付勢部材の付勢力に抗して回動操作部材４４を（遊技機正面視における時計回り方向に）回動操作することで遊技球の発射速度が大きくなり、付勢方向（遊技機正面視における反時計回り方向）に戻すことで遊技球の発射速度が小さくなる。回動操作部材４４の回動操作量を調整し所望とする発射速度を実現できた後には、その回動位置（操作位置）から回動操作部材４４がずれないように当該回動操作部材４４を保持する。これにより、所望とする発射速度を維持した状態で遊技を継続することができる。仮に、遊技中に遊技球発射ハンドル４１から手を離す等した場合、付勢部材の付勢力によって、回動操作部材４４は初期位置に復帰する。このため、再遊技に際しては、上述した回動操作部材４４の操作（発射速度の調整）が再度行われることとなる。

10

【０７４８】

ハンドルベース４２の後方には送風装置７５０が配設されており、ハンドルベース４２には送風装置７５０からの風を遊技球発射ハンドル４１の前面部（カバー部材４３）に案内する送風通路４２ａが形成されている。カバー部材４３は、遊技機前方に凸となる略半球状をなしており、その中央部分には送風通路４２ａに連通する細孔４３ａが複数形成されている。細孔４３ａはカバー部材４３の厚さ方向に貫通しており、送風通路４２ａを通過した風は細孔４３ａを通じて遊技機前方へ射出される。つまり、細孔４３ａは送風口又は通気口として機能している。

【０７４９】

20

送風装置７５０は報知・演出制御装置１４０に接続されており、報知・演出制御装置１４０では後述する設定示唆条件が成立した場合に送風装置を駆動させることで細孔４３ａから空気を射出させる。より具体的には、送風装置７５０は重低音用のスピーカからなり、当該スピーカから非可聴音が出力されるように出力制御を行う。これにより、遊技球発射ハンドル４１を操作している手（例えば手の平）に触覚的な変化を伝えることができる。

【０７５０】

なお、本実施の形態においては、スピーカによって送風装置７５０を構成したが、これに限定されるものではない。送風によって触覚的な変化を発生させることができるのであれば、具体的構成については任意であり、例えばファン等によって送風装置を構成することも可能である。

30

【０７５１】

上述したハンドルベース４２やカバー部材４３については有色不透明であり且つ送風装置７５０についてはそれらハンドルベース４２及びカバー部材４３によって遊技機前方から覆われている。これにより、遊技者が目視にて送風装置７５０の動きを直接確認することが困難（実質的不可）となっている。ここで、触覚的な変化を発生させることで遊技者に設定値を示唆しようとした場合には、当該設定値が見逃される可能性が高くなる。そこで、本実施の形態においては、設定示唆のトリガとなる動作を限定し、当該動作が行われた場合に設定示唆が実行され得る構成としている。具体的には、設定示唆が操作対応演出に組み込まれていることを特徴の１つとしている。以下、設定示唆に係る構成について補足説明する。

40

【０７５２】

第１の実施の形態にて説明したように、前扉枠１４の上側膨出部３１には、操作対応の演出が実行される場合に遊技者によって操作される操作ボタン３５が配設されている（図１等参照）。操作ボタン３５は、報知・演出制御装置１４０に接続されており、当該報知・演出制御装置１４０では操作ボタン３５からの信号に基づいて操作の有無を特定可能となっている。

【０７５３】

操作ボタン３５の操作に対応した演出（以下、操作対応演出という）としては、操作ボタン３５が１度操作された場合に当該単発操作に対応した演出を実行する単発操作対応演出と、操作ボタン３５が複数回連続して操作された場合に当該連続操作に対応した演出を

50

実行する連続操作対応演出とが含まれている。これら各種操作対応演出のうち連続操作対応演出が実行される場合に、当該連続操作を契機として現在の設定値の示唆を行う場合がある。

【0754】

ここで、図83のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理の一環として実行される変動開始処理（図31参照）の一部を構成し、遊技回毎の演出態様を決定すべく実行される演出態様決定処理について説明する。なお、演出態様決定処理は、第1の実施の形態に示した変動開始処理におけるステップS1202～S1206の処理に相当する。

【0755】

（演出態様決定処理）

演出態様決定処理においてはまず、ステップS3901にて主制御装置162から大当たり対応の変動開始コマンド又は外れリーチ対応の変動開始コマンドを受信したか否かを判定する。ステップS3901にて肯定判定をした場合には、ステップS3902に進む。ステップS3902では、今回受信した変動開始コマンドがスーパーリーチに対応しているか否かを判定する。ステップS3902にて肯定判定をした場合には、ステップS3903に進む。

【0756】

ステップS3903では、連続操作対応演出可否判定処理を実行する。具体的にはROM443の抽選用テーブル記憶エリア451に記憶されている連続操作対応演出用抽選テーブルを参照して今回のスーパーリーチにて連続操作対応演出を実行するか否かを抽選により決定する。この抽選に当選した場合にはステップS3904にて肯定判定をしてステップS3905に進む。

【0757】

続くステップS3905では、設定示唆可否判定処理を実行する。具体的にはROM443の抽選用テーブル記憶エリア451に記憶されている設定示唆用抽選テーブルを参照して今回のスーパーリーチにて設定示唆を実行するか否かを抽選により決定する。設定示唆の発生確率については、設定3 < 設定2 < 設定1の順に高くなるように構成されている。

【0758】

ステップS3905にて設定示唆を行う旨の決定をした場合には、ステップS3906にて肯定判定をし、ステップS3907に進む。ステップS3907では、RAM444の各種フラグ格納エリア466に設定示唆用フラグをセットする。その後、ステップS3908にて、連続操作対応スーパーリーチ用設定処理を実行した後、本演出態様決定処理を終了する。

【0759】

本実施の形態に示す連続操作対応スーパーリーチにおいては、操作受付期間中に操作ボタン35が操作された回数が予め設定された規定操作回数に達したことに基づいて所定の表示が実行され、操作回数が規定操作回数に達することなく操作受付期間が終了したことに基づいて所定の表示が回避される構成となっている。連続操作対応スーパーリーチ用設定処理においては、図84(a)に示す規定操作回数決定テーブルを参照して、規定操作回数を決定する。規定操作回数については、5回、10回、15回の3つのパターンが設けられているが、今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には、5回 < 10回 < 15回の順に選択されやすくなっており、外れ結果に対応している場合には、15回 < 10回 < 5回の順に選択されやすくなっている。

【0760】

また、本実施の形態における設定示唆では、遊技球発射ハンドル41に内蔵された送風装置750を駆動させて遊技球発射ハンドル41を操作している遊技者の手に触覚的な変化を発生させる。この際、送風装置750は送風状態／非送風状態に切り替えられることとなる。今回のスーパーリーチが設定示唆に対応している場合には、ROM443に記憶

10

20

30

40

50

されている切替回数決定テーブルを参照して切替回数を決定する。

【0761】

この切替回数にも設定値毎に差が設けられている。具体的には、図84(b)に示すように、設定1では切替回数が3回となる確率が30%、5回となる確率が30%、7回となる確率が40%となっており、設定2では切替回数が3回となる確率が30%、5回となる確率が40%、7回となる確率が30%となっており、設定3では切替回数が3回となる確率が40%、5回となる確率が30%、7回となる確率が30%となっている。つまり、設定3 < 設定2 < 設定1の順に設定示唆時の切替回数が多くなるように構成されている。

【0762】

ステップS3904の説明に戻り、当該ステップS3904にて否定判定をした場合、すなわち今回のスーパーリーチが連続操作に非対応となった場合にはステップS3909に進み、連続操作非対応のスーパーリーチ用設定処理を実行した後、本演出態様決定処理を終了する。ステップS3902の説明に戻り、当該ステップS3902にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回がスーパーリーチ非対応である場合には、ステップS3910に進み、ノーマルリーチ用設定処理を実行した後、本演出態様決定処理を終了する。ステップS3901の説明に戻り、当該ステップS3901にて否定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が完全外れに対応している場合には、ステップS3911に進み、完全外れ用設定処理を実行した後、本演出態様決定処理を終了する。

【0763】

次に、図85のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442の変動中用処理（ステップS1105）の一環として実行される連続操作対応演出用処理について説明する。

【0764】

（連続操作対応演出用処理）

連続操作対応演出用処理においてはまず、ステップS4001にて連続操作対応演出に係る遊技回、すなわち連続操作対応スーパーリーチに係る遊技回であるか否かを判定する。ステップS4001にて否定判定をした場合には、そのまま本連続操作対応演出用処理を終了する。ステップS4001にて肯定判定をした場合には、ステップS4002に進む。

【0765】

ステップS4002では、連発操作の示唆が行われたか否かを判定する。本パチンコ機10では、連続操作対応演出を開始する場合、操作ボタン35を複数回繰り返し操作するように遊技者に促す連続操作示唆用画像（連続操作催促用画像）が図柄表示装置253の表示画面253aにおいて表示される。例えば、当該連続操作示唆用画像としては、キャラクタの表示内容が示唆に対応したものとなるように動画表示されるとともに、「ボタンを連打して下さい。」といった文字が表示される。なお、連発操作の示唆は、図柄表示装置253の表示画面253aにおけるものに限定されることなく、表示画面253aにおけるものに加えて又は代えてスピーカ部29からの音声の出力に行うようにしてもよい。

【0766】

ステップS4002にて、連続操作の示唆が行われた後でないと判定した場合には、ステップS4003に進む。ステップS4003では、連続操作の示唆の開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、表示画面253aにおける図柄の変動表示の態様が通常変動表示からリーチ表示に切り替わった後の所定のタイミングであるか否かを判定する。

【0767】

連続操作の示唆の開始タイミングでない場合には、そのまま本連続操作対応演出用処理を終了する。連続操作の示唆の開始タイミングである場合には、ステップS4004にて、連続操作示唆用画像の設定処理を実行する。これにより、図柄表示装置253の表示画面253aにおいて連続操作示唆用画像が表示される。なお、当該画像の表示は、予め定

10

20

30

40

50

められた示唆期間に亘って継続される。

【0768】

続くステップS4005では、連続操作待ち状態の設定処理を実行する。具体的には、RAM444における各種フラグ格納エリア466の連続操作待ちフラグ格納エリアに連続操作待ちフラグを格納する。その後、本連続操作対応演出用処理を終了する。

【0769】

ステップS4002の説明に戻り、当該ステップS4002にて連続操作の示唆後であると判定した場合には、ステップS4006に進む。ステップS4006では、RAM444の連続操作待ちフラグ格納エリアに連続操作待ちフラグが格納されているか否かを判定することで、連発操作待ち状態か否かを判定する。

10

【0770】

連発操作待ち状態である場合には、ステップS4007に進む。ステップS4007では、操作ボタン35が操作されたか否かを判定する。操作ボタン35の操作の有無は、MPU442におけるタイマ割込み処理のセンサ監視処理にて監視される。ステップS4007では、当該監視処理の処理結果が操作ボタン35の操作が発生しているとする処理結果である場合（具体的には、RAM444における各種フラグ格納エリア466の操作有りフラグ格納エリアに操作有りフラグが格納されている場合）には、ステップS4008に進み、操作受付用画像の設定処理を実行する。これにより、図柄表示装置253の表示画面253aにおいて操作受付用画像が表示される。当該画像の表示としては、例えば、キャラクタの表示内容が操作発生に対応したものとなるように動画表示される。

20

【0771】

ステップS4008の処理を実行した後は、ステップS4009に進み、繰り返しの操作回数が上記演出態様決定処理にて決定された規定操作回数に達しているか否かを判定する。具体的には、RAM444の連続操作用カウンタエリアのカウンタ値は、ステップS4007にて肯定判定される度に「1」ずつ加算される構成となっており、このカウンタ値と規定操作回数とを比較して判定を行う。なお、連続操作用カウンタエリアの値は、連発操作待ちフラグが消去された場合に初期化される。

【0772】

ステップS4009にて肯定判定をした場合にはステップS4010に進み、連続操作完了用画像の設定処理を行う。これにより、図柄表示装置253の表示画面253aにて連続操作の終了を促す画像が表示されることとなる。

30

【0773】

ステップS4010の処理を実行した後はステップS4011に進み、連続操作対応演出用の処理を行う。詳細については後述するが、連続操作対応演出においては、図柄表示装置253の表示画面253aに表示されているキャラクタが変身に成功した旨の表示がなされる。

【0774】

続くステップS4012では、RAM444の各種フラグ格納エリア466に設定示唆用フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS4012にて肯定判定をした場合には、ステップS4013にて第1送風処理を実行する。

40

【0775】

第1送風処理では、送風装置750を駆動させて遊技者の手に風を送る。これにより、設定値が示唆されることとなる。ステップS4013の処理を実行した後、又はステップS4012にて否定判定をした場合にはステップS4017に進む。ステップS4017では、連続操作待ち状態の解除処理を実行した後、本連続操作対応演出用処理を終了する。連続操作待ち状態の解除処理では、RAM444の各種フラグ格納エリア466に格納されている連続操作待ちフラグを消去する。

【0776】

ステップS4007及びステップS4009の何れかにて否定判定をした場合、すなわち操作ボタン35が操作されていない場合又は操作された場合であっても連続操作回数が

50

規定操作回数に満たない場合には、ステップ S 4 0 1 4 に進む。ステップ S 4 0 1 4 では連続操作の受付終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、R A M 4 4 4 のタイミング用カウンタエリアに設けられた連続操作受付期間用カウンタの値を参照して、受付終了タイミングとなっていないかを判定する。ステップ S 4 0 1 4 にて否定判定をした場合にはそのまま本連続操作対応演出用処理を終了する。

【 0 7 7 7 】

連続操作受付期間用カウンタについては、連続操作待ち状態の設定処理が行われた際に、所定の値が入力され、ステップ S 4 0 1 4 にて否定判定される度に更新される。そして、この連続操作受付期間用カウンタの値が所定の値となった場合には、ステップ S 4 0 1 4 にて肯定判定をし、ステップ S 4 0 1 5 に進む。ステップ S 4 0 1 5 では、受付終了示唆用画像の設定処理を行う。これにより、表示画面 2 5 3 a に連発操作の受付期間が終了した旨を示す画像が表示されることとなる。

10

【 0 7 7 8 】

その後は、ステップ S 4 0 1 6 に進み、操作非対応演出処理を実行する。操作非対応演出処理では、図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a に表示されているキャラクタが変身に失敗した旨の表示を行い、上述した操作条件が満たされた場合とは異なる演出を経由して遊技結果を告知する。

【 0 7 7 9 】

ステップ S 4 0 1 6 の処理を実行した後は、ステップ S 4 0 1 7 にて連続操作待ち状態の解除処理を実行した後、本連続操作対応演出用処理を終了する。

20

【 0 7 8 0 】

再びステップ S 4 0 0 6 の説明に戻り、当該ステップ S 4 0 0 6 にて否定判定をした場合、すなわち連続操作待ち状態でないと判定した場合には、ステップ S 4 0 1 8 に進む。ステップ S 4 0 1 8 においては、今回の遊技回がチャンスアップ演出に対応する遊技回であるか否かを判定する。具体的には、本実施の形態では、スーパーリーチに対応する遊技回においては当該遊技回の途中にて大当たり結果となる期待度が高いことを示唆する演出としてチャンスアップ演出が実行される場合がある。このチャンスアップ演出においては、上記送風装置 7 5 0 を駆動させることにより、遊技球発射ハンドル 4 1 を操作している遊技者の手に触覚的な変化が伝えられることとなる。

【 0 7 8 1 】

ここで、連続操作対応演出が実行される場合の表示演出の流れを、図 8 6 のタイムチャートを参照しながら説明する。

30

【 0 7 8 2 】

t c 1 のタイミングにて連続操作対応演出が実行される遊技回が開始されると、それまで停止表示されていた各図柄列の変動表示が開始される。その後、先ず上側の図柄列が停止表示され、続いて t c 2 のタイミングで下側の図柄列が停止表示される。この際、上述した有効ライン上に同じ図柄（図 1 8 においては「3」の図柄）が停止表示されることで、リーチ表示が開始される。リーチ表示が開始された後は、リーチ図柄が表示画面 2 5 3 a の上部に縮小表示され、表示画面 2 5 3 a の中央部分に女の子を模したキャラクタ画像が表示される。その後、t c 3 のタイミングでは、表示画面 2 5 3 a 上に操作ボタン 3 5 の連打を促すメッセージ（例えば「連打して！」）が表示され、これとともに連続操作待ち状態に切り替わる。

40

【 0 7 8 3 】

その後、遊技者によって操作ボタン 3 5 の押圧操作が繰り返されることで、表示画面 2 5 3 a に併設された連続操作対応の操作受付回数表示部の表示が変更される。具体的には、操作回数に応じてそれまで消灯状態となっていた発光体（L E D）が点灯状態に切り替わることで、遊技者に操作回数が示唆される。これに合わせて、表示画面 2 5 3 a に表示されている女の子を模したキャラクタ画像には当該キャラクタ画像を囲むようにしてエフェクトが表示され、操作回数が増すことで、当該エフェクトが大きくなるように表示される。

50

【0784】

ここで、本実施の形態においては、連続操作が示唆されてから、操作完了となるまでの操作回数が多くなるほど大当たりに当選している期待度が高くなるように設定されている。このため、遊技者は1回でも多く押圧操作ができるように期待しながら操作を行うと想定され、押圧操作に対する注目度の向上が図られている。

【0785】

繰り返しの押圧操作による操作回数が予め設定された規定操作回数に到達したtc5のタイミングにて、表示画面253aに連続操作が完了した旨を示す画像が表示される。図86の例では、今回のスーパーリーチが設定示唆に対応しており、操作回数が規定操作回数に到達したtc5のタイミングでは、女の子の画像が変身に成功した旨の表示がなされるとともに、送風装置750による送風、すなわち設定示唆が開始される。

10

【0786】

その後、遊技結果が明示される確定表示の前のtc6のタイミングでは、チャンスアップ演出として送風装置750が再び駆動され、その後、tc7のタイミングでは遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示される。具体的には、今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合には外れ結果に対応した図柄の組み合わせが停止表示され、今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合には大当たりに対応した図柄の組み合わせが停止表示される。

【0787】

以上詳述した第15の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

20

【0788】

遊技球発射ハンドル41に触れている遊技者の手等に触覚的な変化を伝えることで設定値が示唆される。このような構成によれば、例えば図柄表示装置253の表示画面253aにて視覚的な変化を生じさせたり、スピーカ部29等にて聴覚的な変化を生じさせたりする場合と比べて、当該遊技機にて遊技を行っている遊技者以外の遊技者に示唆の有無やその内容が知られる機会を減らすことができる。このような遊技機においては、設定値の推測を試みる遊技者に対して遊技を促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

【0789】

特に、遊技球発射ハンドル41が遊技者に操作されている場合には、遊技者の手等によって当該遊技球発射ハンドル41の前面部分が覆われることが期待される。これにより、上述した隠蔽効果を好適に発揮させることができる。

30

【0790】

本実施の形態では、遊技球発射ハンドル41に内蔵された送風装置750を駆動させることで触覚的な変化を発生させる構成となっており、送風装置750については遊技機前方からの視認が困難となっている。故に、設定示唆手段を構成する送風装置750の駆動状態等を遊技機の外観から識別困難となっており、設定値示唆の有無等が他の遊技者に知られる機会を好適に減らすことができる。

【0791】

送風装置750による送風については設定示唆を実行する場合だけでなくチャンスアップ演出の一環として実行される場合がある。このように、大当たり結果となる期待度を示唆する構成を利用して上述した設定示唆を行うことにより、遊技機の構成の複雑化を抑制している。また、送風装置750の駆動によって触覚的な変化が生じた場合には、それが大当たり結果となる期待度の示唆及び設定値の示唆の何れであるかを推測する遊技が追加される。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

40

【0792】

遊技球発射ハンドル41における触覚的な変化によって大当たり結果である期待度の示唆及び設定値の示唆が行われる構成においては、仮に上述した推測が実質的に困難になってしまうと、遊技者が困惑し上述した注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、絵柄の変動表示～停止表示が実行されている最中（遊技回中）にて触覚的な変化を発生させるタイミングを何れの示唆を行うかで相違させ

50

ることにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【0793】

触覚的な変化によって設定値を示唆する構成においては、例えば遊技者の注目が向きやすい図柄表示装置253（表示画面253a）等にて設定値を示唆する場合と比較して示唆が見逃される可能性が高くなる。そこで、設定値の示唆を行う場合には、当該示唆が発生する可能性を示すこと（操作ボタン35の操作を促すこと）により、見逃しの機会を減らすことができる。このような構成では、設定値の示唆が行われない場合であっても同様の示唆（操作ボタン35の操作）を促す構成とすることにより、遊技機の設定値が簡単に特定されることを抑制できる。

【0794】

本実施の形態においては連続操作対応演出に設定示唆が組み込まれており、操作ボタン35の連続操作が設定示唆の実行条件の1つとなっている。このような構成とすれば、操作ボタン35の連続操作への積極的な参加を促すことができる。

【0795】

設定変更機能を有する遊技機においては設定値によって有利度合いが変化するため、設定値を推測しながら遊技を行うことが楽しみの1つとなる。ここで、リーチ演出が実行される場合には、遊技に対する遊技者の注目が高くなりやすい。遊技者の注目が高くなっている場合に設定値の示唆（設定示唆）を行う構成とすることにより、当該設定示唆が見逃される機会を減らすことができる。

【0796】

また、リーチ演出が実行される場合には、当該リーチ演出を経て当選結果が報知される可能性があるため、演出に対する注目度が高くなる。但し、このようにして注目度が高くなっている状態から非当選結果である旨が報知されると、期待感の低下に伴って遊技への注目度が大きく低下する可能性がある。この点、本特徴に示すように非当選結果に対応したリーチ表示演出にて設定示唆が実行され得る構成とすることにより、非当選結果時に注目度が大きく低下することを抑制できる。

【0797】

上述したように触覚的な変化によって設定値を示唆する構成においては、遊技者が対象に触れていない場合には、当該示唆が見逃される可能性が高くなる。この点、本実施の形態においては、遊技の進行上、遊技者が触れる機会の多い発射用の操作手段（遊技球発射ハンドル41）にて示唆を行う構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0798】

演出用の操作手段として操作ボタン35を備えている場合には、当該操作ボタン35が操作される際に触覚的な変化が発生する操作手段（遊技球発射ハンドル41）から手が離れる可能性がある。これは、遊技機の実質的な稼働率を低下させる要因になるため好ましくない。この点、本実施の形態に示すように、操作ボタン35以外の操作手段（遊技球発射ハンドル41）にて触覚的な変化を発生させる構成とすれば、設定示唆及び操作対応演出に期待する遊技者に、遊技球発射用の操作手段（遊技球発射ハンドル419）を操作している手とは別の手による操作を促すことができる。これにより、上述した不都合の発生を抑制できる。

【0799】

<変形例1>

上記第15の実施の形態においては、前扉枠14（遊技球発射ハンドル41）に送風装置750を内蔵し、送風装置750からの風によって遊技球発射ハンドル41を操作している手に触覚的な変化を伝える構成としたが、遊技球発射ハンドル41を操作している手に触覚的な変化を伝えるための具体的構成を遊技球発射ハンドル41の周辺に当該遊技球発射ハンドル41とは別に設けてもよい。例えば、図87の概略図に示しているように、遊技球発射ハンドル41の下方に姿勢を変更可能なスピーカ760が配設されており、設定示唆を行う場合には当該スピーカ760の姿勢が遊技球発射ハンドル41側を向くよう

10

20

30

40

50

に変更される構成となっている。スピーカ 760 を遊技球発射ハンドル 41 側に向けた状態にて当該スピーカ 760 から非可聴音を出力することで、遊技球発射ハンドル 41 に向けた空気の流れを発生させる。この空気の流れは、カバー部材 765 の前面部 766 に形成された細孔 767 を通じて遊技球発射ハンドル 41 を操作中の遊技者の手 H に伝えられる。

【0800】

<変形例 2>

上記第 15 の実施の形態では、遊技球発射ハンドル 41 を操作している遊技者の手に触覚的な変化を伝える構成としたが、操作手段等の遊技者が触れる対象にて触覚的な変化を発生させる上では、当該対象として遊技球発射ハンドル 41 以外の構成を適用することも可能である。例えば、演出用の操作ボタン 35 を対象とし、当該操作ボタン 35 を操作している遊技者の手に触覚的な変化を伝えることで設定示唆を行う構成としてもよい。例えば、図 88 の概略図に示すように、操作ボタン 775 の操作方向奥側に送風装置 770 を設け当該送風装置 770 から出力された風が操作ボタン 775 の仕切り部 777 (細孔 779) 及び操作面部 776 (細孔 778) を通じて操作ボタン 775 外に出力される構成とするとよい。

【0801】

<変形例 3>

触覚的な変化によって設定示唆を行う上では、遊技者によって操作させる操作手段にて触覚的な変化を発生させる必要は必ずしもない。例えば、前扉枠 14 にて操作手段以外の所定部位に触覚的な変化を発生させることが可能な構成を設けてもよい。このような構成では、設定示唆が発生し得る状況となった場合には遊技者にその旨を伝えて上記所定部位に触れるように促す構成とすることにより、設定示唆の見逃しを抑制できる。

【0802】

<変形例 4>

パチンコ機 10 の前面部 (前扉枠 14) に遊技者が手 (指) を挿入可能な挿入部を設け、当該挿入部に挿入された手に触覚的な変化を伝える構成とすれば、送風手段の動きが目につくことを抑制できる。このようにして、遊技者等の視界から外れる箇所にて設定示唆を行う構成とすれば、目視による当該変化の特定を一層困難とし、触覚的な変化によって設定値を示唆する機能について意外性が低下することを好適に抑制できる。

【0803】

例えば、図 89 に示す具体例では、前扉枠 14 にて上側膨出部 31 と下側膨出部 32 の間の奥壁部 (下皿 34 の奥壁部) に遊技機後方へ凹む凹部 36 が形成されている。凹部 36 は、下皿 34 へ続く球通路 37 の最下流部分 (出口部分 37a) が拡張されてなり、遊技者が指 F を挿入可能な大きさとなっている。この凹部 36 の内壁 (詳しくは天井部分 38) に通気孔 39 が形成されている。前扉枠 14 に内蔵された送風装置 750 からの風が通気孔 39 を通じて凹部 36 内に射出される構成とすれば、遊技機前方からの目視による送風の有無の確認が困難となる。

【0804】

<変形例 5>

上記第 15 の実施の形態においては、操作ボタン 35 における連続操作を経て設定値を示唆する構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、操作ボタン 35 を 1 度だけ操作する単発操作や操作ボタン 35 を押圧状態のまま所定時間維持する所謂長押し操作を経て設定値を示唆する構成としてもよい。

【0805】

特に、変形例 2 (操作ボタン 775 にて設定示唆を行う構成) との組み合わせにおいては、上記長押し操作を経て設定示唆を行う場合に操作対応演出の実行条件が成立する前のタイミング、すなわち長押し操作が行われている状況下にて設定示唆を行う構成とすることで、設定示唆による触覚の変化が遊技者に上手く伝わらなくなることを抑制できる。

【0806】

＜変形例 6＞

上記第 15 の実施の形態においては、操作ボタン 35 の操作に基づいて設定値が示唆される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、遊技回中の所定のタイミングにて遊技球発射ハンドル 41 が操作されている場合に設定値を示唆する構成とし、当該所定のタイミングにて操作が行われていない場合には設定示唆が回避される構成とする 것도可能である。

【0807】

＜変形例 7＞

上記第 15 の実施の形態においては、送風装置 750 からの風によって触覚的な変化を発生させる構成としたが、触覚的な変化を発生させる具体的構成についてはこれに限定されるものではない。例えば、遊技者が触れる部分の温度を変えることで触覚的な変化を生じさせたり、遊技者が触れる部分を振動させることで触覚的な変化を生じさせたりすることも可能である。

【0808】

＜変形例 8＞

上記第 15 の実施の形態においては、設定示唆に係る触覚的な変化を発生させる場合の変動表示態様（スーパーリーチ）とチャンスアップ演出の一環として触覚的な変化を発生させる場合の変動表示態様（スーパーリーチ）とが同じとしたが、これに限定されるものではない。例えば、スーパーリーチ A～C の一部にて設定示唆に係る触覚的な変化を発生させる構成とし、その他のスーパーリーチにてチャンスアップ演出の一環として触覚的な変化を発生させる構成とする 것도可能である。この場合であっても、スーパーリーチに係る遊技回においては少なくとも一部（詳しくは前半部分）の変動表示態様については共通であるため、触覚的な変化が発生した場合の契機が遊技回開始直後に露呈することが回避される。

【0809】

＜第 16 の実施の形態＞

本実施の形態では、保留状況に基づいて設定値の示唆（設定示唆）の確率を補正する構成となっている点で上記第 9 の実施の形態等と構成が相違している。具体的には、保留情報の取得状況（作動口 83a、83b への入球状況）によって設定示唆の発生確率が変更される構成となっている点で第 9 の実施の形態等と構成が相違している。以下、本実施の形態における特徴的な構成を第 9 の実施の形態等との相違点を中心に説明し、第 9 の実施の形態と共通の構成については説明を省略する。

【0810】

まず、主制御装置 162 の MPU 402 にてタイマ割込み処理の一環として実行される情報取得処理について、図 90～図 92 のフローチャートを参照して説明する。

【0811】

（情報取得処理）

図 90 に示すように、情報取得処理においてはまずステップ S4101 にて、保留球格納エリア 432 の保留数記憶領域に格納された作動保留記憶数 N、詳しくは上作動口 83a 及び下作動口 83b のうち当該情報取得処理の契機となった入球部に係る作動保留記憶数 N が上限値（本実施の形態では「4」）未満であるか否かを判定する。作動保留記憶数 N が上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し、上限値未満である場合には、ステップ S4102 にて対応する作動口の作動保留記憶数 N を 1 インクリメントするとともに、ステップ S4103 にて保留数記憶領域に格納された総保留数（以下、共通保留数 CRN と言う）を 1 インクリメントする。

【0812】

続くステップ S4104 では、上記ステップ S203 にて更新した当たり乱数カウンタ C1、当たり種別カウンタ C2、リーチ乱数カウンタ C3 及び変動種別カウンタ CS の各値を、作動口用の保留エリア RE の空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップ S4102 にて 1 インクリメントした共通保留数 CRN と対応する記憶エ

10

20

30

40

50

リアに格納する。格納処理を実行した後は、ステップ S 4 1 0 5 に進む。

【0813】

ステップ S 4 1 0 5 では、保留数表示部の表示更新処理を実行する。本実施の形態においては、保留数表示部は主表示ユニット 8 7 の主表示部 D に配設されている。保留表示部は、上作動口用保留数表示部と下作動口用保留数表示部とに大別され、当該表示更新処理では、今回の入球先（入賞先）が上作動口 8 3 a の場合には上作動口用保留数表示部の表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が下作動口 8 3 b の場合には下作動口用保留数表示部の表示を更新する。

【0814】

上作動口用保留数表示部は 4 つの L E D によって構成されており、点灯している L E D の数と上作動口 8 3 a に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって上作動口 8 3 a に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯している L E D の数を増やす処理を行う。下作動口用保留数表示部についても同様に 4 つの L E D によって構成されており、点灯している L E D の数と下作動口 8 3 b に係る保留数とが一致する構成となっている。今回の入賞によって下作動口 8 3 b に係る保留数が増加した場合にはそれに応じて点灯している L E D の数を増やす処理を行う。

【0815】

本実施の形態においては、図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a に保留数を示す表示が実行され、保留数等の確認の容易化等が図られている。ここで、本実施の形態における表示画面 2 5 3 a の表示内容について補足説明する。

【0816】

表示画面 2 5 3 a において、図柄列の変動表示領域 M E （図 9 4 参照）の下方となる部分には、保留表示領域 N E が設定されている。当該保留表示領域 N E には、遊技球が作動口 8 3 a , 8 3 b に入球した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示エリア D a 1 ~ D a 8 が左右方向に並ぶようにして区画された保留数表示領域 D a が設けられている。

【0817】

具体的には、遊技球が上作動口 8 3 a に入球した場合の最大保留個数は 4 個であり、下作動口 8 3 b に入球した場合の最大保留個数は 4 個である。つまり、上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b への入賞順に合計で 8 個の保留情報が記憶される構成となっている。これに対応させて保留数表示領域 D a には、第 1 単位保留表示エリア D a 1、第 2 単位保留表示エリア D a 2、第 3 単位保留表示エリア D a 3、第 4 単位保留表示エリア D a 4、第 5 単位保留表示エリア D a 5、第 6 単位保留表示エリア D a 6、第 7 単位保留表示エリア D a 7、第 8 単位保留表示エリア D a 8 が設定されている。

【0818】

例えば、遊技球が作動口 8 3 a , 8 3 b に入賞した場合の保留個数（総保留数）が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示エリア D a 1 のみにて所定の保留アイコン M P （保留表示用画像）が表示され、遊技球が作動口 8 3 a , 8 3 b に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示エリア D a 1 ~ 第 4 単位保留表示エリア D a 4 にて所定の保留アイコン M P が表示される構成となっている。

【0819】

また、保留表示領域 N E には、保留数表示領域 D a （詳しくは第 1 単位保留表示エリア D a 1）と横並びとなるようにして、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留アイコン M P が表示される実行対象表示領域 D b が設けられている。

【0820】

遊技回が終了して次の遊技回に移行する場合には、保留数表示領域 D a （第 1 単位保留表示エリア D a 1）に表示されている保留アイコン M P が実行対象表示領域 D b に移り、保留数表示領域 D a に表示されている保留アイコン M P を下位側にシフトすることとなる。

【0821】

保留表示領域 N E における保留表示については主制御装置 1 6 2 から出力される保留コマンド及びシフトコマンドに基づいて更新される構成となっており、上記保留数表示部に

10

20

30

40

50

おける保留表示と連動する。

【0822】

図90の説明に戻り、ステップS4105にて保留数表示部の表示更新処理を実行した後は、ステップS4106にて保留予告用の確認処理を実行する。ここで、図91を参照して保留予告用の確認処理について説明する。

【0823】

（保留予告用の確認処理）

保留予告用の確認処理では、ステップS4201にて、保留球格納エリア432の保留数記憶領域に記憶された作動保留記憶数Nと共通保留数CRNとを読み出し、かかる保留個数の情報をMPU402のレジスタに記憶する。その後、ステップS4202～S4206にて今回の入賞によって取得された保留情報に大当たり当選の情報が含まれているか否かを確認する。具体的には、先ずステップS4202にて、作動口83a, 83bへの今回の入賞に基づき上記ステップS203にて取得した保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち取得済みの当たり乱数カウンタC1の値を把握する。

【0824】

続くステップS4203では、低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、RAM404の各種フラグ格納エリア435に高確率モードフラグが格納されているか否かを判定することで、現状の当否抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。低確率モードである場合にはステップS4204に進み、低確率モード用の当否テーブル（図16）を参照してステップS4202にて把握した大当たり判定用の情報（当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選に対応する情報群に含まれているかを特定する。また、高確率モードである場合にはステップS4205に進み、高確率モード用の当否テーブル（図17）を参照して、上記ステップS203にて把握した大当たり判定用の情報（当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選として設定された情報に含まれているかを特定する。

【0825】

ステップS4204又はステップS4205の後はステップS4206に進み、ステップS4202にて把握した大当たり判定用の情報（当たり乱数カウンタC1の値）が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応している場合には、ステップS4207にてMPU402のレジスタに大当たり情報を記憶し、そのまま本保留予告用の確認処理を終了する。

【0826】

なお、ステップS4207の処理においては、今回の入賞に基づき上記ステップS203にて取得した保留情報のうち大当たり種別判定用の情報、すなわち取得済みの当たり種別カウンタC2の値を把握し、振分テーブルを参照して当たりの種別を判定する。ステップS4207にてMPU402のレジスタに記憶される情報には当たりの種別に係る情報が含まれることとなる。

【0827】

一方、ステップS4206にて否定判定をした場合には、ステップS4208に進む。ステップS4208では、作動口83a, 83bへの今回の入賞に基づき上記ステップS203にて取得した保留情報のうち外れリーチ判定用の情報、すなわち取得済みのリーチ乱数カウンタC3の値を把握する。

【0828】

続くステップS4209では、ROM403のリーチ判定用テーブル記憶エリア（リーチ判定用情報群記憶手段）に記憶されているリーチ判定用テーブル（リーチ判定用情報群）を参照して、ステップS4208にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ当選として設定された情報に含まれているかを特定する。

【0829】

ステップS4209の処理を実行した後はステップS4210に進み、ステップS4208にて把握したリーチ判定用の情報（リーチ乱数カウンタC3の値）がリーチ発生に対

10

20

30

40

50

応しているか否かを判定する。リーチ発生に対応している場合には、ステップ S 4 2 1 1 にて、M P U 4 0 2 のレジスタにリーチ発生情報を記憶した後に、本確認処理を終了する。一方、リーチ発生に対応していない場合には、そのまま本確認処理を終了する。

【 0 8 3 0 】

ステップ S 4 1 0 6 の保留予告用の確認処理を実行した後は、ステップ S 4 1 0 7 に進み、保留コマンドの設定処理を実行する。次に、図 9 2 を参照して保留コマンドの設定処理について説明する。

【 0 8 3 1 】

（保留コマンドの設定処理）

保留コマンドの設定処理においては先ず、ステップ S 4 3 0 1 にて、M P U 4 0 2 のレジスタに大当たり情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図 9 1）において大当たり判定用の情報が大当たり当選に対応していると特定されたか否かを判定する。大当たり情報が記憶されている場合にはステップ S 4 3 0 2 に進み、大当たり対応保留コマンドを設定する。なお、上記コマンドの設定や後述する各種コマンドの設定は、R A M 4 0 4 に設けられたコマンド設定エリアに対してコマンド情報を格納することにより行われる。なお、大当たり対応保留コマンドには、大当たりの種別に関する情報が含まれる。

【 0 8 3 2 】

一方、ステップ S 4 3 0 1 にて否定判定をした場合、すなわち M P U 4 0 2 のレジスタに大当たり情報が記憶されていないと判定した場合には、ステップ S 4 3 0 3 に進み、M P U 4 0 2 のレジスタにリーチ発生情報が記憶されているか否かを判定することで、直前の保留予告用の確認処理（図 9 1）においてリーチ判定用の情報がリーチ発生に対応していると特定されたか否かを判定する。リーチ発生情報が記憶されている場合には、ステップ S 4 3 0 4 にて外れリーチ対応保留コマンドを設定し、リーチ発生情報が記憶されていない場合には、ステップ S 4 3 0 5 にて完全外れ対応保留コマンドを設定する。

【 0 8 3 3 】

ステップ S 4 3 0 2、S 4 3 0 4、S 4 3 0 5 にて保留コマンドの設定を行う場合には、変動種別カウンタ C S の値等を参照して変動表示時間を決定し、同変動表示時間にかかる情報を当該保留コマンドに格納する。変動表示時間の決定に際しては、上記ステップ S 8 0 8 に示した変動表示時間の設定処理と同じように、変動表示時間テーブルが参照される。このようにして設定された保留コマンドが報知・演出制御装置 1 4 0 に送信され、同報知・演出制御装置 1 4 0 においては同保留コマンドに基づいて図柄の変動表示態様等を把握可能となる。なお、既に説明したように完全外れの場合には、当該保留情報にかかる遊技回を開始する際に記憶されている保留情報の数に応じて変動表示時間が変化し得る。そこで、完全外れ対応保留コマンドを設定する場合には、変動表示時間の仮設定が行われる。

【 0 8 3 4 】

ステップ S 4 3 0 2、ステップ S 4 3 0 4、ステップ S 4 3 0 5 のいずれかのコマンド設定処理を実行した後は、ステップ S 4 3 0 6 にて、保留個数の情報を上記保留コマンドに対して設定する処理を実行する。かかる処理として具体的には、上記設定された保留コマンドの情報は、複数バイトの情報として構成されており、そのうちの一部のビットに対して、自身が保留コマンドである旨の情報や保留コマンドの種別の情報が含まれているとともに、保留個数の情報が設定可能となっている。

【 0 8 3 5 】

ステップ S 4 3 0 6 では、先ず直前の保留予告用の確認処理（図 9 1）におけるステップ S 4 2 0 1 にて M P U 4 0 2 のレジスタに記憶された保留個数の情報を読み出し、その後に、既に設定されている保留コマンドにおける保留個数の情報用のビットに対して上記読み出した保留個数の情報を論理和などの演算処理によって格納する。これにより、ステップ S 4 3 0 2、ステップ S 4 3 0 4、ステップ S 4 3 0 5 のいずれかの処理にて設定された保留コマンドに対して、かかる保留コマンドに対応した保留情報が何個目のものであ

10

20

30

40

50

るかを特定するための情報が含まれることとなる。以上詳述したステップ S 4 3 0 6 の処理を実行した後に、本保留コマンド設定処理を終了する。

【0836】

ステップ S 4 3 0 6 にて保留個数の情報が含まれた保留コマンドは、次の通常処理（図 2 3）におけるステップ S 5 0 1 の外部出力処理により、報知・演出制御装置 1 4 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 では、かかる保留コマンドを受信することにより、保留情報が増加したことを特定する。また、報知・演出制御装置 1 4 0 では、保留コマンドに後述する保留予告用の情報を追加して表示制御装置 4 1 0 に送信する。表示制御装置 4 1 0 では、その受信した保留コマンドに基づいて保留表示や保留予告用の処理等を実行する。

10

【0837】

また、保留コマンドの設定の仕方は、報知・演出制御装置 1 4 0 において保留コマンドによって、大当たり当選の有無、大当たり当選の場合にはその際の大当たり種別、大当たり当選でない場合にはリーチ発生の有無等、言い換えれば図柄の変動表示態様を特定することができるのであれば任意である。例えば、大当たり対応保留コマンド、外れリーチ対応保留コマンド、完全外れ対応保留コマンドの組み合わせが、各保留個数に対応させて個別に設定されており、保留コマンドの設定処理では、保留予告用の確認処理（図 9 1）における確認結果に応じて一の保留コマンドを選択する構成とすることも可能である。

【0838】

次に、報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて実行される保留予告に係る処理について説明する。保留予告に係る処理としては、大別して主制御装置 1 6 2 からのコマンドを判定するコマンド対応処理と保留予告の態様を決定する保留予告演出設定処理とが設定されている。

20

【0839】

（保留コマンド対応処理）

保留コマンド対応処理においては、主制御装置 1 6 2 が送信した保留コマンドを受信している場合に、その受信している保留コマンドに含まれている情報に対応した処理を実行する。なお、保留コマンド対応処理は、所定の周期（例えば、2 m s e c 周期）で繰り返して起動される定期処理の一環として実行される。

【0840】

保留コマンド対応処理においてはまず、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて受信したコマンドは R A M 4 4 4 のコマンド格納エリアに一旦格納される。当該コマンド格納エリアは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。対応保留コマンドを受信しているか否かの判定に際しては、コマンド格納エリア 4 6 1 における今回の読み出し対象のエリアに大当たり対応保留コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、かかるコマンドの読み出しの構成は、変動開始用コマンド等の他のコマンドの読み出しにおいても同様である。

30

【0841】

保留コマンドを受信している場合には、当該保留コマンドに含まれる各種情報を保留情報格納エリアに記憶する。保留情報格納エリアは、第 1 エリア～第 8 エリアを有しており、各エリアにつき 1 の保留情報を格納可能な構成となっている。各エリアに格納された保留情報は、主制御装置 1 6 2 からシフトコマンドを受信することにより、すなわち遊技回が開始された場合に、下位エリア側に順にシフトされることとなる。具体的には、第 1 エリアのデータをクリアするとともに、第 2 エリア→第 1 エリア、第 3 エリア→第 2 エリア、第 4 エリア→第 3 エリア・・・第 8 エリア→第 7 エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。報知・演出制御装置 1 4 0 の保留情報格納エリアにおいても、主制御装置 1 6 2 の保留球格納エリア 4 3 2（詳しくは保留エリア R E）と同様に入球先に関係なく保留情報が時系列的にまとめて記憶される構成となっている。詳しくは今回受信

40

50

したコマンドに含まれる保留数の情報を特定し、第1エリア～第8エリアのうちその特定した保留数の情報に対応するエリアに上記各種情報を記憶する。

【0842】

なお、上述した保留コマンドを受信した場合にはRAM444の各種フラグ格納エリアに保留コマンド受信フラグがセットされ、シフトコマンドを受信した場合には各種フラグ格納エリアにシフトコマンド受信フラグがセットされる。これら各フラグは、以下に説明する保留予告演出用の設定処理の契機となり、当該保留予告演出用設定処理が終了した際に消去される。

【0843】

報知・演出制御装置140のMPU442においては、保留情報格納エリアに記憶された情報に基づいて保留予告演出用の設定処理を行う。ここで、図93のフローチャートを参照して保留予告演出用設定処理について説明する。なお、保留予告演出用設定処理は、所定の周期（例えば、2msec周期）で繰り返し起動される定期処理の一環として実行される処理であり、上述した保留コマンド又はシフトコマンドを受信したことを条件として実行される処理である。つまり、本実施の形態においては保留予告演出を実行する契機は作動口83a，83bへの入賞に伴って保留情報が取得された場合又は遊技進行に伴って保留情報が消化された場合となっている。

【0844】

（保留予告演出用設定処理）

保留予告演出用設定処理においては先ず、ステップS4401にて保留予告演出を行っている最中であるか否かを判定する。ステップS4401にて肯定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS4401にて否定判定をした場合には、ステップS4402に進む。

【0845】

ステップS4402では主制御装置162から保留コマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS4402にて肯定判定をした場合には、ステップS4403にて保留コマンド受信時の抽選処理を実行し、保留予告演出を行うか否かを決定する。ステップS4402にて否定判定をした場合には、ステップS4404に進む。ステップS4404では主制御装置162からシフトコマンドを受信しているか否かを判定する。ステップS4404にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していないと判定した場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS4404にて肯定判定をした場合には、ステップS4405にてシフトコマンド受信時の抽選処理を実行し、保留予告演出を行うか否かを決定する。

【0846】

ステップS4403又はステップS4405の処理を実行した後は、ステップS4406に進む。ステップS4406では、保留予告に当選したか否かを判定する。ステップS4406にて否定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS4406にて肯定判定をした場合には、ステップS4407に進む。ステップS4407では、RAM444の各種フラグ格納エリアに保留予告用フラグをセットする。ステップS4407にてセットされた保留予告用フラグについては、保留予告演出が終了した際に消去されることとなる。なお、上記ステップS4401においては、この保留予告用フラグがセットされているか否かに基づいて保留予告中であるか否かを判定する。

【0847】

続くステップS4408では保留予告演出の態様（保留予告パターン）を決定する。その後は、ステップS4409にて予告演出開始処理を実行した後、本保留予告演出用設定処理を終了する。

【0848】

本実施の形態においては、保留予告演出として予告態様の異なる2つの予告演出が設けられている。具体的には、保留予告の契機となった保留情報（以下、該当保留又は該当保留情報という）に係る遊技回（以下、該当遊技回という）を該当遊技回となる前に明示す

10

20

30

40

50

る明示保留予告と、該当保留及び該当遊技回を該当遊技回となるまで非明示とする非明示保留予告とが設けられている。ステップ S 4 4 0 8 では非明示予告演出による単独予告、明示予告演出による単独予告、非明示予告演出 & 明示予告演出による複合予告のいずれかを選択する。以下、図 9 4 の概略図を参照して各予告演出について説明する。

【 0 8 4 9 】

図 9 4 (a) に示すように、非明示予告演出は図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a における変動表示領域 M E に所定の予告絵柄（詳しくは動画）を表示することにより実行される。具体的には、保留予告の契機となった遊技回及びそれよりも前に実行される遊技回中に所定の予告絵柄を表示することにより実行される。

【 0 8 5 0 】

より詳しくは、図柄の変動表示の開始に併せて（保留のシフトに併せて）所定の予告絵柄が表示される。この所定の予告絵柄の表示は当該保留予告の契機となった保留情報（以下、該当保留又は該当保留情報という）に係る遊技回（以下、該当遊技回という）となるまで継続される。このように、少なくとも該当遊技回となるまでどの保留情報を契機に当該保留予告が開始されたかを明示しない、すなわち非明示とする点に着目すれば、非明示予告演出は該当保留の特定を困難にすることにより、残存する保留全体への注目度を向上させる機能が付与された保留予告演出であるといえる。

【 0 8 5 1 】

非明示予告演出には表示される予告絵柄が複数パターン設定されている。本実施の形態においては、非明示予告演出用の予告絵柄として泡の画像が表示（可変表示）される構成となっているが、この表示される泡の量及び大きさが異なる絵柄が複数存在する。具体的には、泡の量の少なく且つ大きさが小さいレベル 1、レベル 1 よりも泡の量の多く且つ大きさが大きいレベル 2、レベル 2 よりも更に泡の量の多く且つ大きさが大きいレベル 3 の 3 つのパターンが設定されている。

【 0 8 5 2 】

非明示予告演出は、予告演出開始時に選択されたレベルが予告演出終了時まで維持される固定式の予告演出と、遊技回が進むことにより（予告が続くことにより）上記レベルが上昇するステップアップ式の予告演出とを有している。これらの振り分けは、ROM 4 4 3 の抽選用テーブル記憶エリアに記憶された非明示予告演出振分テーブルが参照される。

【 0 8 5 3 】

非明示予告演出振分テーブルについては、該当保留が大当たり結果に対応するものと、各外れスーパーリーチ A ~ C に対応するものと、各外れノーマルリーチ A、B に対応するものと、完全外れに対応するものとで構成されている。既に説明したように、本実施の形態では、スーパーリーチ C > スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ノーマルリーチ B > ノーマルリーチ A > 完全外れの順に変動表示発生時の大当たり期待度が高くなるように設定されている。そして、上記各テーブルは、各種変動表示態様にて設定された大当たり期待度が高いものほど最終的なレベルとして、レベル 1 < レベル 2 < レベル 3 の順に占める割合が増えるように（選択率が高くなるように）構成されている。故に、レベル 1 対応の非明示予告演出が実行される場合よりもレベル 2 対応の非明示予告演出が実行される場合の方が大当たり結果となる期待度が高くなり、レベル 3 対応の非明示予告演出が実行される場合には大当たり結果となる期待度が更に高くなる。

【 0 8 5 4 】

固定式の予告演出及びステップアップ式の予告演出の何れが選択された場合であっても、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。非明示予告演出が実行される場合には、見かけから固定式及びステップアップ式のどちらであるかを予告演出開始時に見抜くことは困難であり、予告演出が終了するまでレベルが上昇する期待が残る。遊技者は、当該非明示予告演出が開始された場合には、より多くの遊技回に亘って同非明示予告演出が続くことにより、上記レベルの上昇へ期待することとなる。故に、該当遊技回を敢えて明示しない構成とすることにより、上記期待を好適に持続させることが可能となる。

10

20

30

40

50

【0855】

次に、非明示予告演出との相違点を中心に明示予告演出について説明する。図94(b)に示すように、明示予告演出は図柄表示装置253(表示画面253a)の保留表示領域NEに表示おける保留表示の態様等を保留予告に対応するものに変化させることにより実行される。具体的には、保留数表示領域Daに表示された保留アイコンMPのうち該当遊技回(該当保留)に対応するものを変化させる(本実施の形態では色を変化させる)。

【0856】

明示予告演出については、変化した保留アイコンMPの色が実行対象表示領域Dbへシフトするまで維持される固定式の予告演出と、実行対象表示領域Dbへシフトするまでに色が変わるステップアップ式の予告演出とに大別される。

【0857】

明示予告演出においても、表示される保留アイコンMPの色が複数パターン設定されている。具体的には、青色のレベル1、黄色のレベル2、赤色のレベル3の3つのパターンが設定されている。なお、明示予告演出の対象となっていない保留アイコンMPの色は白色である。

【0858】

明示予告演出においては、該当保留が大当たり結果に対応している場合には、レベル3 > レベル2 > レベル1の順に選択されやすくなっており、該当保留が外れ結果に対応している場合にはレベル1 > レベル2 > レベル3の順に選択されやすくなっている。つまり、明示予告演出が選択された場合には、最終的なレベルが高くなる程、大当たり結果に繋がる期待度が高くなる。

【0859】

上述した非明示予告演出が該当遊技回となるまでどの保留情報を契機に当該保留予告が開始されたかを明示しない構成であったのに対して、明示予告演出はどの保留情報を契機に当該保留予告が開始されたかを明示する構成となっている点で相違している。このように、該当保留を明示することにより、該当遊技回への注目度を好適に向上させることができる。

【0860】

ここで、図95の概略図を参照して、設定値と有利度との関係について補足説明する。既に説明したように、遊技者の有利度は、設定3 < 設定2 < 設定1の順に高くなるように構成されている。作動口83a, 83bへの入賞確率が予め設定されている基準範囲内である場合には、設定1及び設定2では遊技ホールよりも遊技者に有利となり、設定3では遊技者よりも遊技ホールに有利となるように構成されている。特に設定1と設定2とを比較した場合には、設定2よりも設定1の方が遊技者の有利度合いが高い。

【0861】

本実施の形態における設定示唆については設定3 < 設定2 < 設定1の順に発生確率が高くなるように構成されており、自身に有利な設定に期待する遊技者は設定示唆に注目して遊技を行うものと想定される。ここで、図96を参照して、本実施の形態における設定示唆の概要について説明する。図96(a)は図柄表示装置253(表示画面253a)の変動表示領域MEを拡大して示す概略図、図96(b)は設定値と設定示唆の発生確率との関係を示す概略図である。

【0862】

本実施の形態においては、上述した予告演出(非明示予告演出)に使用される予告演出用の画像(泡を模した画)を設定示唆に転用している。具体的には、図96(a)に示すように、遊技結果に対応した図柄組合せが停止表示(確定表示)されている状況下にて上記泡を模した画像を表示することにより設定示唆が実行される。以下の説明では、確定表示中に表示される泡を模した画像を設定示唆画像と称する。

【0863】

この設定示唆用画像を表示するか否かについては、ROM443の抽選用テーブル記憶エリア451に記憶されている設定示唆用抽選テーブルを参照して、抽選により決定され

10

20

30

40

50

る。図96(b)に示すように、この抽選によって設定示唆が実行される確率は、設定3 < 設定2 < 設定1の順に高くなるように設定されている。このため、設定示唆画像が表示される頻度が高くなる程（回数が多くなる程）、遊技者に有利な設定値となっていることへの期待が大きくなる。

【0864】

詳しくは、設定3となっている場合に設定示唆画像が表示される確率は約1%、設定2となっている場合に設定示唆画像が表示される確率は約1.5%、設定1となっている場合に設定示唆画像が表示される確率は約2%となっている。設定示唆の可否抽選が遊技回毎に実行される点に鑑みた場合、実行された遊技回が500回程度では、設定1にて設定示唆画像が表示される回数は10回程度、設定2にて設定示唆画像が表示される回数は7.5回程度、設定3にて設定示唆画像が表示される回数は5回程度となる。これに対して、実行された遊技回が2000回程度では、設定1にて設定示唆画像が表示される回数は40回程度、設定2にて設定示唆画像が表示される回数は30回程度、設定3にて設定示唆画像が表示される回数は20回程度となる。つまり、設定値を推測制度を高める上ではある程度の期間を要する。

10

【0865】

ここで、作動口83a、83bへの入賞確率については以下の様々な理由からばらつきが生じ得る。すなわち、遊技釘93に遊技球が繰り返し衝突することで遊技釘93が変形するといった経時的要因、遊技機製造時の個体差、清掃等のメンテナンス作業時の遊技釘93の変形等の長期的要素、一時的な入賞の偏り等の短期的要素の影響によって入賞確率に差が生じる。設定示唆の抽選については遊技回の実行（作動口83a、83bへの入賞）を契機としているため、入賞確率がばらつくことで設定示唆の発生確率もばらつく可能性がある。

20

【0866】

本実施の形態においては、作動口83aへの遊技球の入賞状況に応じて上記設定値の示唆確率が変更される構成となっていることを特徴の1つとしている。具体的には、図97の概略図に示すように、作動口83aへの入賞確率については上述した基準範囲が定められておりこの基準範囲を外れるような入賞確率となった場合には設定値の示唆確率が変更されることとなる。なお、本実施の形態においては、遊技球のインターバル時間が0.6secとなっており1分間でおおよそ100個の遊技球が発射される。上記基準範囲については1分間に発射される遊技球のうち作動口83aへ入賞する遊技球の数を規定した設計値である。

30

【0867】

以下、報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される設定値示唆用設定処理を図98のフローチャートを参照して説明する。設定示唆用設定処理は、報知・演出制御装置140のMPU442にて定期処理（変動開始用処理：図31参照）の一環として実行される処理である。

【0868】

（設定値示唆用設定処理）

設定値示唆用設定処理においてはまず、ステップS4501にて高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。ステップS4501にて肯定判定をした場合には、そのまま本設定値示唆用設定処理を終了する。つまり、本実施の形態においては、高頻度サポートモード中は、設定示唆が回避される構成となっている。なお、開閉実行モード中についても、変動開始用処理が実行されないため、高頻度サポートモードと同様に、設定示唆が回避されることとなる。

40

【0869】

ステップS4501にて否定判定をした場合にはステップS4502に進む。ステップS4502では上述した予告演出を実行しているか否かを判定する。具体的には、RAM444の各種フラグ格納エリア466に上記保留予告用フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS4502にて肯定判定をした場合には、そのまま本設定値示唆用設

50

定処理を終了する。つまり、本実施の形態においては、保留予告演出が実行されている場合には、設定示唆が回避される構成となっている。

【0870】

ステップS4502にて否定判定をした場合にはステップS4503に進む。ステップS4503では、現在記憶している保留情報の中に大当たり結果に対応するものが含まれているか否かを判定する。ステップS403にて否定判定をした場合には、ステップS4504に進む。ステップS4504では作動口83aへの入賞状況を特定する。本実施の形態においては、1分間を1サイクルとして保留情報の取得数（作動口83aへの入賞数）をサイクル毎に記憶しており、ステップS4504では、今回の設定示唆用設定処理にて1サイクルが経過したタイミングである場合には今回の取得数（入賞数）を特定し、1サイクルを経過する前のタイミングでは先のサイクルにおける取得数（入賞数）を特定する。なお、以下の説明では、1分を「単位時間」ともいう。

10

【0871】

続くステップS4505では、単位時間当たりの保留情報の取得数が基準範囲内であるか否かを判定する。ステップS4505にて否定判定をした場合、すなわち基準範囲を外れている場合には、ステップS4506にて確率補正処理を実行する。

【0872】

確率補正処理では、先ず現在の設定値を確認する。設定値が設定1又は設定2の場合には第1補正処理を実行し、設定値が設定3の場合には第2補正処理を実行する。

【0873】

第1補正処理では、後述する抽選処理にて参照対象となる抽選テーブルを設定値毎に設けられた抽選テーブルの内、基準範囲に対応する抽選テーブルから基準範囲外に対応する抽選テーブルに切り替える。これにより、保留情報の取得数が基準範囲の上限を上回っている場合には当選確率が引き下げられ、保留情報の取得数が基準範囲の下限を下回っている場合には当選確率が引き上げられる。

20

【0874】

詳しくは、図99の概略図に示すように、保留情報の取得数が上限を上回っている場合には、上限からの乖離が大きくなるに連れて当選確率が当該当選確率の下限値となるまで低下し、保留情報の取得数が下限を下回っている場合には下限からの乖離が大きくなるに連れて当選確率が当該当選確率の上限値となるまで上昇するように構成されている。但し、このような確率の変更が行われた場合であっても設定1における当選確率の下限値は設定2における当選確率の上限値よりも高く、設定2における当選確率の下限値は、設定3における当選確率（上限値）よりも高くなっており、設定値毎の当選確率の差が確保されている。

30

【0875】

これに対して、第2補正処理では参照するテーブルは基準範囲に関係なく統一されており、基準範囲を外れている場合であっても当選確率は一定となるように構成されている。

【0876】

図98の説明に戻り、ステップS4503にて肯定判定をした場合、ステップS4505にて肯定判定をした場合、ステップS4506の処理を実行した後は、ステップS4507に進み、設定示唆抽選処理を実行する。

40

【0877】

ステップS4507の抽選処理にて非当選となった場合には、そのまま本設定示唆用設定処理を終了する。ステップS4507の抽選処理にて当選となった場合には、ステップS4509に進む。ステップS4509ではRAM444の各種フラグ格納エリア466に設定示唆フラグをセットして、本設定示唆用設定処理を終了する。

【0878】

設定示唆用設定処理にて設定示唆フラグがセットされた場合には、変動終了用処理（図30参照）にて遊技結果に対応した図柄組合せを停止表示させた後（確定表示中）に、上述した設定示唆画像を表示する。

50

【0879】

以上詳述した第16の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【0880】

遊技領域には遊技釘等の遊技部品が配設されることで流路が形成されていることが一般的であるが、このような構成では遊技機の個体差や一時的な偏り等によって入球頻度等にばらつきが発生し得る。例えば入球がある程度コンスタントに発生している場合には遊技が円滑に進行することで遊技への不満が小さくなるのに対して、入球が上手く発生しない状況が続いた場合には遊技者の不満が大きくなり遊技意欲が低下しやすくなると懸念される。このようにして遊技意欲が低下することは、遊技機の稼働率の向上を図る上で妨げになるため好ましくない。ここで、本実施の形態に示したように、設定変更機能を有する遊技機においては、設定値の示唆を行うことにより遊技への注目度の向上が期待できる。このような構成を利用し、入球状況に応じて示唆確率を変更すれば（例えば入球が上手く発生していない場合には示唆確率を引き上げる構成とすれば）、遊技者の遊技意欲の低下を好適に抑制し、上記不都合の発生を好適に抑えることができる。

10

【0881】

設定示唆の確率を入球状況に応じて変更することは、遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。但し、このような調整を行う上では、入球状況の監視における制御負荷が大きくなることが円滑な遊技進行の妨げになると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、記憶されている保留情報の数に基づいて入球状況を特定する構成とすれば、入球状況の監視を簡易に行うことができ、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【0882】

比較的遊技者に有利な設定値（本実施の形態においては設定1～設定2）となっている状況下にて作動口83aへの入球が想定（基準値）よりも少なくなっている場合には、設定値の示唆確率が高くなるように調整される。このようにして、遊技者の遊技意欲が低下しやすい状況では設定値が示唆される機会を増やすことにより、遊技意欲の低下を抑制する効果を好適に発揮させることができる。

【0883】

比較的遊技者に有利な設定値（本実施の形態においては設定1～設定2）となっている状況下にて作動口83aへの入球が想定（基準）よりも多くなっている場合には、設定値の示唆確率が低くなるように調整される。このようにして、遊技者の遊技意欲が低下しにくい状況では設定値が示唆される機会を減らすことにより、例えば入球が少ない場合に設定値の示唆の機会が増える場合であっても全体でみた場合に設定値の示唆が過度に多くなることを抑制できる。なお、入球がある程度コンスタントに発生している場合には、遊技が円滑に進むこととなり、遊技者の遊技意欲は低下しにくい。そこで、このような状況では敢えて示唆の発生確率を上げない構成とすることに意義がある。

30

【0884】

遊技者に不利な設定値である旨を積極的に報知することは遊技意欲を低下させる要因になる。そこで、本実施の形態に示したように、設定値が設定3となっている場合には、仮に入球状況が基準を下回っている場合であっても発生確率の補正が回避される構成とすることにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0885】

記憶されている保留情報に大当たり結果に対応したものが含まれている場合には、設定示唆の確率を変更等しなくても遊技者の遊技意欲の低下は生じにくい。そこで、本実施の形態に示したように抽選結果を先特定し、その結果に基づいて発生確率の変更の可否を決定する構成とすることにより、実用上好ましい構成が実現できる。

【0886】

例えば大当たり当選に期待できる演出が実行される場合には、遊技への注目度が高くなる。このような状況下においては、敢えて発生確率を変更しなくても遊技意欲の低下が抑制されるものと想定される。そこで、このような演出が控えている場合には示唆の発生確率を変更しない構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

50

【0887】

入球頻度が高い高頻度サポートモードでは、作動口への入球がある程度の頻度で発生することとなる。このため、個体差や偏り等によって入球頻度が低下したとしても、それが遊技意欲の低下を招く要因にはなりにくいと想定される。そこで、低頻度サポートモードでは発生確率を変更し得る構成とする一方で、高頻度サポートモードでは発生確率を変更しない構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【0888】

<変形例1>

上記第16の実施の形態では、報知・演出制御装置140にて時間の経過に伴う保留数の推移をサイクル毎に記憶する構成とし、その推移に基づいて設定示唆確率を決定する構成としたが、入賞状況を加味して設定示唆確率を決定する具体的構成については、これに限定されるものではない。例えば、監視装置600によって入賞を監視している場合には、この監視装置600に記憶されている情報（遊技球の発射数及び入球数）を読み出し、当該情報から算出した入賞確率に基づいて設定示唆確率を決定する構成とすることも可能である。

10

【0889】

<変形例2>

上記第16の実施の形態では、設定値の示唆確率が作動口83aへの入球状況に基づいて決定される構成としたが、これに代えて又はこれに加えて他の入球部（例えば一般入賞口81や可変入賞装置82）への入球状況に基づいて設定値の示唆確率が決定される構成としてもよい。

20

【0890】

<変形例3>

上記第16の実施の形態においては、単位時間（1分）内に取得された保留情報の数によって設定値の示唆確率（当選確率）を補正する構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、第1所定時間（例えば1分）内に取得した保留情報の数によって当選確率を補正する第1補正值と、第1所定時間よりも長い第2所定時間（例えば1時間）内に取得した保留情報の数によって当選確率を補正する第2補正值とを併用して当選確率を補正する構成としてもよい。つまり、一時的に入球確率が低下／上昇している場合の第1補正值、恒常的に入球確率が低い／高い場合の第2補正值を併用する構成としてもよい。上述した入球確率については、遊技機の個体差等と一時的なばらつきとの影響を受ける。そこで、上述した2つの補正值を併用する（例えば、実際の示唆確率＝基準となる示唆確率×第1補正值×第2補正值）ことにより、状況毎に適した示唆確率とすることができる。

30

【0891】

<変形例4>

上記第16の実施の形態においては、保留情報の取得数が基準範囲から乖離するほど設定値の示唆確率（当選確率）が基準値からの乖離が大きくなるように構成したが、これに限定されるものではない。図100（a）の概略図に示すように、保留情報の取得数を複数の範囲に分けてその範囲毎に補正值を設定してもよい。

40

【0892】

<変形例5>

上記第16の実施の形態では、設定値毎に設定値の示唆確率（当選確率）が重ならないように区別したが、これに限定されるものではない。例えば、図100（b）の概略図に示すように、当選確率が複数の設定値にて一部重複する構成とすることも可能である。

【0893】

<変形例6>

保留情報の取得数が基準範囲内である場合に参照対象となる設定示唆用の抽選テーブルを保留情報の取得数によって細分化することも可能である。

【0894】

50

＜第17の実施の形態＞

本実施の形態においては、遊技者に設定値の示唆（設定示唆）を行う点では上記第9の実施の形態等と同様であるものの、設定示唆に係る具体的構成が第9の実施の形態等と相違している。以下、本実施の形態における設定示唆に係る構成を第9の実施の形態との相違点を中心に説明する。なお、第9の実施の形態と同様の構成については説明を省略する。

【0895】

図101（a）に示すように、本実施の形態においては遊技盤ユニット80（遊技領域形成体80a）に係る構成が第9の実施の形態等と相違している。具体的には、遊技領域PEの中央下部には、上作動口83a及び下作動口83bが形成された作動口ユニット83が配設されている。

【0896】

図101（b）に示すように、作動口ユニット83には、上作動口83aに流入した遊技球を遊技領域形成体80aの背面側に設けられた回収通路へ案内する案内通路83cが形成されている。案内通路83cはその途中位置にて第1分岐通路83d及び第2分岐通路83eに分岐している。

【0897】

案内通路83cにおける分岐位置には当該分岐位置に到達した遊技球を第1分岐通路83d及び第2分岐通路83eへ交互に振り分ける振分手段83gが設けられている。振分手段83gは、分岐位置に到達した遊技球を第1分岐通路83dへ案内する第1案内状態と第2分岐通路83eへ案内する第2案内状態とに切替可能になっている。この振分手段83gは、遊技球を案内したことに基づいて一方の案内状態から他方の案内状態に切り替る構成となっている。故に、上作動口83aに流入した遊技球は、順次第1分岐通路83d／第2分岐通路83eに振り分けられることとなる。

【0898】

下作動口83bは連絡通路83fを介して第2分岐通路83eに繋がっており、当該下作動口83bに流入した遊技球は、第2分岐通路83eへ直接流入する。つまり、上作動口83aに流入した遊技球については両分岐通路83d、83eに流入し得る一方、下作動口83bに流入した遊技球は第2分岐通路83eにのみ流入する構成となっている。

【0899】

第1分岐通路83d（以下、第1入球部83dともいう）には遊技球を検知する検知センサ811cが配設され、第2分岐通路83e（以下、第2入球部83eともいう）において連絡通路83fの連通部分よりも下流側となる位置には遊技球を検知する検知センサ811dが配設されている。これら検知センサ811c、811dは主制御装置に接続されており、主制御装置では検知センサ811c、811dからの検知情報（検知信号）に基づいて分岐通路83d、83eへの入球、すなわち入球部83d、83eへの入賞の有無を把握する。

【0900】

なお、本実施の形態における主制御装置162（詳しくは保留球格納エリア432）については、上記第1の実施の形態に示した保留エリアRa、Rbが統合されてなる保留エリアRxと、実行エリアAEとが設けられている。保留エリアRxには第1エリアRx1～第8エリアRx8が設けられており、第1入球部83d及び第2入球部83eへの入賞により取得した保留情報については、第1エリアRx1～第8エリアRx8へ入賞順に記憶される構成となっている。

【0901】

次に、図101（c）を参照して、主表示ユニット87の主表示部Dについて説明する。主表示部Dは、第1入球部83dへの入賞に基づいた抽選結果を表示する第1入球部用表示部843と、第2入球部83eへの入賞に基づいて行われた抽選結果を表示する第2入球部用表示部844とを有してなる。

【0902】

第1入球部用表示部843では、第1入球部83dへの入賞をトリガとして絵柄の変動

10

20

30

40

50

表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第1入球部83dへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第1入球部83dへの入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第1入球部用表示部843にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、上記開閉実行モードへ移行される。

【0903】

第2入球部用表示部844では、第2入球部83eへの入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第2入球部83eへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。第2入球部83eへの入賞に基づく内部抽選の結果が大当たり又は特別当たりに対応した当選結果であった場合には、第2入球部用表示部844にて変動表示が停止され、停止結果として所定の絵柄が表示された後に、その結果に応じて上記開閉実行モードに移行される。

【0904】

ここで、いずれかの入球部83d、83eへの入賞に基づいて、対応する入球部用表示部843、844にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止（確定表示）されるまでが遊技回の1回に相当する。但し、遊技回の1回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の表示領域が設けられ、いずれの入球部83d、83eへの入賞が発生したとしてもその単一の表示領域にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の表示領域にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止（確定表示）されるまでを遊技回の1回としてもよい。

【0905】

本実施の形態においては遊技球が第1入球部83d及び第2入球部83eを通過した回数は各々4回まで（合計で8個まで）保留される構成が採用されており、主表示ユニット87の主表示部Dにはそれら入球部83d、83eの保留個数を個々に表示する第1保留数表示部845及び第2保留数表示部846が設けられている。

【0906】

また、主表示ユニット87の主表示部Dには入球部用表示部843、844以外に、スルーゲート84への入賞に基づいた抽選結果を表示するスルーゲート用表示部847が併設されている。スルーゲート用表示部847では、スルーゲート84への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート84への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。スルーゲート84への入賞に基づく内部抽選（サポート抽選）の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部847にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、作動口ユニット83に設けられた上記電動役物91が所定の態様で開放される。

【0907】

本実施の形態においては、主表示部Dの保留数表示部845、846の表示に連動するようにして図柄表示装置253の表示画面253aに保留数を表示することにより、保留数を確認する際の遊技者の利便性に配慮されている。以下、図102を参照して、図柄表示装置253における保留表示の概要について説明する。

【0908】

表示画面253aにおいて、上図柄列の変動表示領域、中図柄の変動表示領域、下図柄の変動表示領域を有してなる変動表示領域MEの下方となる部分には、保留表示領域NEが設定されている。保留表示領域NEには、遊技球が作動口83a、83bに入賞した場合（詳しくは入球部83d、83eに入球した場合）の最大保留個数と同一の数の単位保留表示エリアDa1～Da8が左右方向に並ぶようにして区画された保留数表示領域Daが設けられている。

【0909】

具体的には、遊技球が第1入球部83dに入球した場合の最大保留個数は4個であり、第2入球部83eに入球した場合の最大保留個数は4個である。詳細については後述する

が、本実施の形態では第1入球部83d及び第2入球部83eへの入賞順となるようにして合計で8個の保留情報が記憶される構成となっている。これに対応させて保留数表示領域Daには、第1単位保留表示エリアDa1、第2単位保留表示エリアDa2、第3単位保留表示エリアDa3、第4単位保留表示エリアDa4、第5単位保留表示エリアDa5、第6単位保留表示エリアDa6、第7単位保留表示エリアDa7、第8単位保留表示エリアDa8が設定されている。これら単位保留表示エリアに所定の保留表示用画像として保留アイコンMPが表示される。

【0910】

例えば、遊技球が作動口83a、83bに入賞した時点で保留数が0の場合、すなわち今回の入賞によって保留個数（総保留数）が1個となる場合には、第1単位保留表示エリアDa1のみにて保留アイコンMPが表示される。遊技球が作動口83a、83bに入賞することで保留個数が4個となる場合には、第1単位保留表示エリアDa1～第4単位保留表示エリアDa4にて保留アイコンMPが表示される構成となっている。なお、図102では保留個数が3個である場合について例示している。

【0911】

また、保留表示領域NEには、保留数表示領域Da（詳しくは第1単位保留表示エリアDa1）と横並びとなるようにして、実行される（実行中の）遊技回に対応した保留アイコンMPが表示される実行対象表示領域Dbが設けられている。本実施の形態においては、実行対象表示領域Dbを保留数表示領域Daの左側に配しているが、これらの位置関係等については任意である。例えば、実行対象表示領域Dbを保留数表示領域Daの右側に配してもよい。

【0912】

遊技回が終了して次の遊技回に移行する場合には、保留数表示領域Da（詳しくは第1単位保留表示エリアDa1）に表示されている保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbにシフト（移動）することとなる。保留数表示領域Daに表示中の他の保留アイコンMPが存在している場合には、当該シフトに併せてそれら保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに近い側の（隣の）単位保留表示エリアへシフトする。なお、以降は説明の便宜上、実行対象表示領域Dbに近い側を「下流側」、実行対象表示領域Dbとは反対側を「上流側」と表現する。

【0913】

次に、図103のブロック図を参照して、報知・演出制御装置140及び表示制御装置410に係る電氣的構成について補足説明する。

【0914】

報知・演出制御装置140に設けられた報知・演出制御基板441には、MPU442が搭載されている。MPU442には、当該MPU442により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したROM443と、そのROM443内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるRAM444と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等の各種回路等が内蔵されている。なお、MPU442に対してROM443及びRAM444が1チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のMPUにおいても同様である。

【0915】

MPU442には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU442の入力側には主制御装置162が接続されており、当該主制御装置162から既に説明した、変動開始コマンド、種別コマンド及び変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、更には、オープニングコマンドやエンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

【0916】

MPU442の出力側には、既に説明したように、前扉枠14に設けられた表示ランプ

10

20

30

40

50

部 26～28 及びスピーカ部 29、表示制御装置 410 が接続されている。主制御装置 162 から報知・演出制御装置 140 に入力された各種コマンドの一部は、情報形態をそのまま維持した状態で表示制御装置 410 に送信される。

【0917】

表示制御装置 410 は、プログラム ROM 473 及びワーク RAM 474 が複合的にチップ化された素子である MPU 472 と、ビデオディスプレイプロセッサ (VDP) 475 と、キャラクタ ROM 476 と、ビデオ RAM 477 とがそれぞれ搭載された表示制御基板 471 を備えている。なお、MPU 472 に対してプログラム ROM 473 及びワーク RAM 474 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。

10

【0918】

表示制御装置 410 の MPU 472 は、報知・演出制御装置 140 を経由して主制御装置 162 から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行って VDP 475 の制御 (具体的には VDP 475 に対する内部コマンドの生成) を実施する。より具体的には、MPU 472 では、報知・演出制御装置 140 から送信されたコマンドに基づいて図柄表示装置 253 における各遊技回の変動表示パターンを特定する処理を実行するとともに後述する保留予告に係る処理を実行し、その処理結果に対応して VDP 475 に対する描画処理を実行する。これにより、図柄表示装置 253 の表示画面 253a にて各種画像が表示されることとなる。

【0919】

20

プログラム ROM 473 は、MPU 472 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用の JPEG 形式画像データも併せて記憶保持されている。ワーク RAM 474 は、MPU 472 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワーク RAM 474 の各エリアに記憶される。

【0920】

VDP 475 は、図柄表示装置 253 に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 475 は IC チップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとも言えるべきものである。VDP 475 は、MPU 472、ビデオ RAM 477 等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオ RAM 477 に記憶させる画像データを、キャラクタ ROM 476 から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置 253 に表示させる。

30

【0921】

キャラクタ ROM 476 は、図柄表示装置 253 に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタ ROM 476 には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0922】

また、キャラクタ ROM 476 には、上記データの一部として、図柄表示装置 253 の保留表示領域 NE に表示させるための画像データ (保留アイコン MP) や実行対象表示領域 Db に表示させる区画枠用の画像データが格納された保留用画像データ記憶エリア 481 と、後述する予告演出が実行される場合に表示される画像データが格納された予告演出用画像データ記憶エリア 482 が設けられている。なお、キャラクタ ROM 476 を複数設け、各キャラクタ ROM 476 に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラム ROM 473 に記憶した背景画像用の JPEG 形式画像データをキャラクタ ROM 476 に記憶する構成とすることも可能である。

40

【0923】

ビデオ RAM 477 は、図柄表示装置 253 に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオ RAM 477 の内容を書き替えることにより図柄表示装置 253 の

50

表示内容が変更される。ビデオRAM477には、保留表示領域NEに対応した保留用表示エリア491及び実行用表示エリア492が設けられている。

【0924】

保留用表示エリア491には、作動口用の保留エリアREにおける第1エリアRa1～第8エリアRa8と1対1で対応するように、第1単位エリア～第8単位エリアが設定されている。表示画面253aにおける保留数表示領域Daの各単位保留表示エリアDa1～Da8では、各単位エリアに書き込まれた保留表示用情報（データ）に応じて上記保留アイコンMPが表示される。なお、データが設定されていない単位エリアに対応した単位保留表示エリアDa1～Da8では、何ら画像が表示されない又は図柄表示装置253の表示画面253aにおける背景画像が表示される。

10

【0925】

実行用表示エリア492は実行エリアAEと対応している。表示画面253aにおける実行対象表示領域Dbでは、実行用表示エリア492に書き込まれたデータに応じて上記保留アイコンMPが表示される。なお、データが設定されていない場合には図柄表示装置253の表示画面253aにおける背景画像が表示される。

【0926】

上述したように図柄表示装置253における保留表示については主表示ユニット87の保留数表示部845、846の表示に連動しており、主制御装置162から送信される保留コマンド及びシフトコマンドによって制御されている。ここで、図104～図106のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される保留コマンド及びシフトコマンド対応処理について説明する。保留コマンド及びシフトコマンド対応処理は、定期処理の一環として実行されるコマンド対応処理に含まれる処理である。

20

【0927】

（保留コマンド及びシフトコマンド対応処理）

図104に示すように、保留コマンド及びシフトコマンド対応処理においては、ステップS4601にて保留予告演出用処理を実行し、ステップS4602にて設定示唆用処理を実行し、それらステップS4601、S4602にて決定された各種情報をステップS4603にて保留コマンド及びシフトコマンドに追加した後、ステップS4604にてそれら保留コマンド又はシフトコマンドを表示制御装置410に転送する。

30

【0928】

（保留予告演出用処理）

図105に示すように、ステップS4601の保留予告演出用処理においてはまず、ステップS4701にて主制御装置162から保留コマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、RAM444の各種フラグ格納エリア466に保留コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS4601にて肯定判定をした場合には、ステップS4602に進み、特殊表示モード中であるか否かを判定する。詳細については後述するが、本実施の形態においては、図柄表示装置253における保留数の表示態様として通常表示モードと特殊表示モードとが設けられており、このうち特殊表示モードとなっている場合には、ステップS4702にて肯定判定をして、そのまま本保留予告演出用処理を終了する。ステップS4702にて否定判定をした場合には、ステップS4703に進む。

40

【0929】

ステップS4703では保留コマンド受信時抽選処理を実行する。保留コマンドに係る抽選処理では、保留予告の抽選対象が今回新たに追加された保留情報に限定される。つまり、RAM444の保留情報格納エリア467に設けられた第1エリアRc1～第8エリアRc8のうち、今回受信した保留コマンドに対応するエリアに記憶された情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、リーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア4

50

63の値とに基づいて行われる。

【0930】

ROM443の抽選用テーブル記憶エリアには、保留コマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチA用の抽選テーブル、外れノーマルリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチA用の抽選テーブル、外れスーパーリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチC用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。

【0931】

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。

【0932】

ステップS4701の説明に戻り、当該ステップS4701にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップS4704に進む。ステップS4704では主制御装置162からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。具体的には、RAM444の各種フラグ格納エリア466にシフトコマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する。ステップS4704にて否定判定をした場合、すなわち、保留コマンド及びシフトコマンドの何れも受信していない場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS4704にて肯定判定をした場合には、ステップS4705にてシフトコマンド受信時抽選処理を実行する。

【0933】

シフトコマンドに係る抽選処理では、保留予告の抽選対象がシフト後に残存する全ての保留情報となる。つまり、RAM444の保留情報格納エリア467に設けられた第1エリアRc1～第8エリアRc8に記憶されている全ての情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は記憶されている各情報について個別に行われる。そして、その抽選順序（優先順序）は新しい順（第8エリアRc8 → 第7エリアRc7 → … → 第1エリアRc1）となるように規定されている。例えば、共通保留数CRNが「2」の場合に、先ず第2エリアRc2に記憶された情報に基づいて抽選が行われ、この抽選に当選しなかった場合に第1エリアRc1に記憶された情報に基づいて抽選が行われることとなる。

【0934】

本実施の形態においては特に、共通保留数CRNの値が多くなることにより、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間が短縮される。そこで、上述の如く新しい保留情報を優先的に抽選対象とすることにより、保留予告を実行する場合の予告演出の期間を好適に確保することができる。なお、変動表示時間については、記憶されている保留情報の数が多い程短くなるように設定されているが、特に記憶されている保留情報の数が上限（8個）に達している場合には、新たに作動口83aへの入球が発生しても保留情報が取得されない点を鑑みて、時間短縮の度合いが大きくなるように構成されている。

【0935】

抽選方法については、保留コマンド受信時と同様に、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、またリーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア463の値とに基づいて行われる。

【0936】

ROM443の抽選用テーブル記憶エリアには、シフトコマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチA用の抽選テーブル、外れノーマルリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチA用の抽選テーブル、外れスーパーリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチC用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。

【0937】

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチ C > スーパーリーチ B > スーパーリーチ A > ノーマルリーチ B > ノーマルリーチ A > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。但し、これらシフトコマンド受信時用の抽選テーブル群は、上記保留コマンド受信時用の抽選テーブル群と比較した場合に、保留予告当選となる確率が低くなるように設定されている。例えば大当たり用の抽選テーブル同士を比較した場合、シフトコマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率は、保留コマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率よりも低く設定されている。

【0938】

但し、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数（本実施の形態においては「4」）よりも少ない場合には、全体での当選期待度が保留コマンド受信時を下回るものの、共通保留数 C R N の値（保留数）が所定数以上となっている場合には全体での当選期待度が保留コマンド受信時を上回るように設定されている。

【0939】

本実施の形態においては特に、共通保留数 C R N の値が上記所定数（「4」）を超えることで、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間の短縮度合いが共通保留数 C R N の値が上記所定数（「4」）以下の場合と比較して大きくなる。これでは、遊技進行の迅速化を実現できる反面、遊技進行の単調さが目立ってしまうと懸念される。この点、上記構成とすれば、保留数の数が多くなって変動表示時間の短縮が顕著になると、保留予告が発生しやすくなる。これは、遊技進行の迅速化を図りつつ遊技への注目度の低下を抑える上で好ましい。

【0940】

ステップ S 4 7 0 3 又はステップ S 4 7 0 5 の抽選処理を実行した後は、ステップ S 4 7 0 6 に進む。ステップ S 4 7 0 6 ではそれらの抽選処理にて保留予告演出の実行条件が成立したか否かを判定する。ステップ S 4 7 0 6 にて否定判定をした場合、すなわちステップ S 4 7 0 3、S 4 7 0 5 にて非当選となった場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。一方、ステップ S 4 7 0 6 にて肯定判定をした場合には、続くステップ S 4 7 0 7 に保留予告演出パターンの決定処理を実行し、続くステップ S 4 7 0 8 にて決定された保留予告演出パターンを記憶した後、本保留予告演出用設定処理を終了する。

【0941】

保留予告演出を行う旨の決定をした場合には、ステップ S 4 7 0 8 にて記憶されている情報に基づき、該当する保留情報に係る遊技回が実行されるまで当該保留情報が保留予告演出の抽選対象から外れる。そして、記憶されている情報は該当保留情報が実行エリアに移った際に消去される。

【0942】

ここで、保留予告演出（詳しくは保留表示領域 N E にて実行される予告演出）の種類について説明する。

【0943】

（保留予告演出の種類）

各保留予告演出についてはいずれも、保留表示領域 N E に表示される保留アイコン M P の表示態様を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている点では共通している。保留アイコン M P の表示態様（色）については、白、青、黄、赤の4色が設定されている。これらの色のうち白が基準となっており、保留予告演出が実行される場合には保留アイコン M P が他の色（青、黄、赤）となる。

【0944】

保留アイコン M P の色については、白 < 青 < 黄 < 赤の順に大当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。具体的には、大当たり結果となる遊技回に対応した保留アイコン M P にて保留予告が実行される場合には、白 < 青 < 黄 < 赤の順に選択される可能性が高くなっているのに対して、外れ結果となる遊技回に対応した保留アイコン M P にて保留予告が実行される場合には、赤 < 黄 < 青 < 白の順に選択される可能性が高くなっている。

【0945】

この保留予告演出は、保留アイコンMPの表示態様（色の変化）によって固定式の保留予告演出である第1種予告演出とステップアップ式の保留予告演出である第2種予告演出とに大別される。第1種予告演出では保留アイコンMPの色が変化した後は、当該保留アイコンの色が該当遊技回となるまで（実行対象表示領域Dbに移るまで）維持される。これに対して第2種予告演出では、保留アイコンMPの色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤の場合であっても、まずはそれよりも期待度の低い低位の色（青又は黄）に変化させて、保留アイコンMPがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら2種の保留予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、保留予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

10

【0946】

なお、保留アイコンMPの色は、保留数表示領域Daにおいてのみ変化するのではなく、実行対象表示領域Dbへ移る際に変化させてもよい。例えば、保留数表示領域Daにて黄となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを赤に変化させたり、保留数表示領域Daにて白となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを他の色（青、黄、赤）に変化させたりすることも可能である。

20

【0947】

本実施の形態においては、保留表示領域NEにて遊技者に提供される情報は、遊技球の数や当否等の期待度だけでなく、設定値の示唆に係る情報を含む。具体的には、保留の表示モードを上記特殊表示モードに切り替えて設定示唆を行う場合がある。ここで、図106のフローチャートを参照して設定示唆用処理について説明する。設定示唆用処理は、保留表示領域NEにおける保留の表示モードが通常表示モードであることを条件として実行される。

【0948】

（設定示唆用処理）

設定示唆用処理においてはまず、ステップS4801にて主制御装置162から保留子コマンドを受信したか否かを判定する。保留コマンドを受信していない場合には、ステップS4801にて否定判定をし、そのまま本設定示唆用処理を終了する。ステップS4801にて肯定判定をした場合にはステップS4802に進む。ステップS4802では、今回の保留コマンドで保留情報が追加されることにより記憶されている保留情報の数が所定数（本実施の形態では7個）となったか否かを判定する。ステップS4802にて否定判定をした場合には、そのまま本設定示唆用処理を終了する。

30

【0949】

ステップS4802にて肯定判定をした場合にはステップS4803に進む。ステップS4803では、現在進行中の遊技回がリーチ表示に非対応であるか否かを判定する。ステップS4803にて否定判定をした場合、すなわちリーチ表示対応の場合には、そのまま本設定示唆用処理を終了する。ステップS4803にて肯定判定をした場合、すなわちリーチ表示非対応の場合には、ステップS4804に進む。

40

【0950】

ステップS4804では、現在進行中の遊技回における残り時間、詳しくは残りの変動表示時間が所定時間よりも長くなっているか否かを判定する。詳細については後述するが、本実施の形態における表示モードの切り替え（詳しくは通常表示モードから特殊表示モードへの切り替え）にはある程度の時間が必要となっており、上記所定時間はこの所要時間よりも僅かに長くなるように規定されている。ステップS4804にて否定判定をした場合には、そのまま本設定示唆用処理を終了する。

【0951】

ステップS4804にて肯定判定をした場合にはステップS4805に進む。ステップ

50

S 4 8 0 5では、保留予告演出を実行しているか否かを判定する。具体的には、R A M 4 4 4の各種フラグ格納エリア4 6 6に保留予告用フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告演出中である場合には、ステップS 4 8 0 5にて肯定判定をしてそのまま本設定示唆用処理を終了する。一方、保留予告演出中でない場合には、ステップS 4 8 0 5にて否定判定をしてステップS 4 8 0 6に進む。

【0 9 5 2】

ステップS 4 8 0 6では、上述した保留の表示モードを通常表示モードから特殊表示モードへ移行させるか否かを抽選により決定すべく特殊表示モード移行抽選処理を実行する。具体的には、R O M 4 4 3の抽選用テーブル記憶エリア4 5 1に記憶されている特殊表示モード移行抽選テーブルと、R A M 4 4 4の抽選用カウンタエリア4 6 3に設けられている特殊表示モード移行抽選カウンタの値とを参照して特殊表示モードへ移行させるか否かを決定する。ステップS 4 8 0 6の抽選処理にて特殊表示モードへの移行に当選した場合には、ステップS 4 8 0 7にて肯定判定をしてステップS 4 8 0 8に進む。

10

【0 9 5 3】

ステップS 4 8 0 8では設定示唆を行うか否かを抽選により決定すべく設定示唆抽選処理を実行する。具体的には、R O M 4 4 3の抽選用テーブル記憶エリア4 5 1に記憶されている設定示唆抽選テーブルと、R A M 4 4 4の抽選用カウンタエリア4 6 3に設けられている設定示唆抽選カウンタの値とを参照して設定示唆を行うか否かを決定する。ステップS 4 8 0 8の抽選処理にて設定示唆に当選した場合には、ステップS 4 8 0 9にて肯定判定をしてステップS 4 8 1 0に進む。

20

【0 9 5 4】

ステップS 4 8 1 0では設定示唆対応の表示設定処理を実行する。詳細については後述するが、本実施の形態においては特殊表示モードへ移行した後に、保留数表示領域D aに表示される保留アイコンM Pの組み合わせによって設定示唆に対応する数字が表示される構成となっている。設定示唆対応の表示設定処理においては特殊表示モードへの移行によって形態が変化した保留数表示領域D aについてどの単位保留表示エリアD a 1～D a 7に表示されている保留アイコンM Pから順に実行対象表示領域D bへ移動させるかを保留アイコンM Pが減る過程にて上記設定示唆に対応する数字が形成される順となるように設定する。

【0 9 5 5】

一方、ステップS 4 8 0 8の抽選にて設定示唆に非当選となった場合には、ステップS 4 8 0 9にて否定判定をしてステップS 4 8 1 1に進む。

30

【0 9 5 6】

ステップS 4 8 1 1では設定示唆非対応の表示設定処理を実行する。設定示唆非対応の表示設定処理においては特殊表示モードへの移行によって形態が変化した保留数表示領域D aについてどの単位保留表示エリアD a 1～D a 7に表示されている保留アイコンM Pから順に実行対象表示領域D bへ移動させるかを保留アイコンM Pが減る過程にて上記設定示唆に対応する数字が形成されない順となるように保留表示の更新パターンを決定する。

【0 9 5 7】

ステップS 4 8 1 0及びステップS 4 8 1 1の表示設定処理を実行した後は、ステップS 4 8 1 2に進み、特殊表示モードへの移行処理を実行する。特殊表示モードへの移行処理においては、スピーカ部2 9から特殊表示モードへの移行に対応する効果音の出力を開始するとともに、R A M 4 4 4の各種フラグ格納エリア4 6 6に特殊表示モード移行フラグを格納する。上記ステップS 4 6 0 3の処理においては、この特殊表示モード移行フラグが格納されていることに基づいて、表示制御装置4 1 0に送信（転送）する保留コマンドに特殊表示モードへの移行を指示する情報を付加する。なお、特殊表示モード移行フラグについては、当該特殊表示モードへの移行契機となった保留情報に係る遊技回が終了した際に消去される。

40

【0 9 5 8】

表示制御装置4 1 0のM P U 4 7 2では、報知・演出制御装置1 4 0を経由して主制御

50

装置 1 6 2 から受信した保留コマンド及びシフトコマンドに基づいて保留表示領域 N E 等の表示制御を行う。以下、図 1 0 7 のフローチャートを参照して、表示制御装置 4 1 0 の M P U 4 7 2 にて実行される保留表示制御用コマンド対応処理について説明する。保留表示制御用コマンド対応処理は、所定の周期（本実施の形態では 2 m s e c）で起動される定期処理（コマンド対応処理）の一環として実行される処理である。

【 0 9 5 9 】

（保留表示制御用コマンド対応処理）

保留表示制御用コマンド対応処理においてはまず、ステップ S 4 9 0 1 にて報知・演出制御装置 1 4 0 から保留コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 4 9 0 1 にて肯定判定をした場合にはステップ S 4 9 0 2 に進む。ステップ S 4 9 0 2 では、ワーク R A M 4 7 4 の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数 S N）を 1 加算する。

【 0 9 6 0 】

ステップ S 4 9 0 2 にてカウンタ更新処理を実行した後はステップ S 4 9 0 3 に進む。ステップ S 4 9 0 3 ではワーク R A M 4 7 4 に追加フラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこの追加フラグに基づいて保留数表示領域 D a に保留アイコン M P を追加する処理を行う。

【 0 9 6 1 】

続くステップ S 4 9 0 4 では、今回の保留コマンドに特殊表示モードへの移行を指示する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ S 4 9 0 4 にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。一方、ステップ S 4 9 0 4 にて肯定判定をした場合にはステップ S 4 9 0 5 に進む。今回受信した保留コマンドに含まれる情報から保留表示の更新パターンを特定する。

【 0 9 6 2 】

その後は、ステップ S 4 9 0 6 にてワーク R A M 4 7 4 の各種フラグ格納エリアに、特殊表示モードへの移行フラグをセットして本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【 0 9 6 3 】

ステップ S 4 9 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 4 9 0 1 にて否定判定をした場合、すなわち保留コマンドを受信していない場合には、ステップ S 4 9 0 7 に進む。ステップ S 4 9 0 7 では報知・演出制御装置 1 4 0 からシフトコマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S 4 9 0 7 にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。ステップ S 4 9 0 7 にて肯定判定をした場合にはステップ S 4 9 0 8 に進む。ステップ S 4 9 0 8 では、ワーク R A M 4 7 4 の各種カウンタエリアに設けられた保留数カウンタの値（保留記憶数 S N）を 1 減算する。

【 0 9 6 4 】

ステップ S 4 9 0 8 にてカウンタ更新処理を実行した後はステップ S 4 9 0 9 に進む。ステップ S 4 9 0 9 ではワーク R A M 4 7 4 にシフトフラグをセットする。後述する保留表示制御処理においてはこのシフトフラグに基づいて保留アイコン M P をシフトさせる処理を行う。

【 0 9 6 5 】

続くステップ S 4 9 1 0 では、今回のシフトコマンドに通常表示モードへの移行を指示する情報が含まれているか否かを判定する。ステップ S 4 9 1 0 にて否定判定をした場合にはそのまま本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。一方、ステップ S 4 9 1 0 にて肯定判定をした場合にはステップ S 4 9 1 1 に進み、ワーク R A M 4 7 4 の各種フラグ格納エリアに、通常表示モードへの移行フラグをセットして本保留表示制御用コマンド対応処理を終了する。

【 0 9 6 6 】

次に、表示制御装置 4 1 0 の M P U 4 7 2 にて定期処理の一環として実行される保留表示制御処理について説明する。保留表示制御処理は、表示モードの切り替えを行うための表示モード切替処理（ステップ S 5 0 0 1）と、保留アイコンの移動／追加／消去等を行

10

20

30

40

50

う保留表示処理（ステップS5002）とを有している（図108（a）参照）。以下、図108（b）を参照して、表示モード切替処理について説明する。

【0967】

（表示モード切替処理）

表示モード切替処理においては先ず、ステップS5101にて保留の表示モードが特殊表示モード中であるか否かを判定する。具体的には、ワークRAM474の各種フラグ格納エリアに特殊表示モードフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS5101にて否定判定をした場合、すなわち通常表示モードである場合には、ステップS5102に進む。

【0968】

ステップS5102では、ワークRAM474の各種フラグ格納エリアに特殊表示モードへの移行フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS5102にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップS5102にて肯定判定をした場合にはステップS5103に進む。ステップS5103では特殊表示モードへの移行タイミングとなったか否かを判定する。ステップS5103にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップS5103にて肯定判定をした場合には、ステップS5104に進む。

【0969】

ステップS5104では、特殊表示形態への切替処理を実行する。ここで、図109を参照して各表示モードにおける保留数表示領域Daの表示形態について説明する。図109（a）は通常表示モードにおける保留数表示領域Daの表示形態（通常表示形態）を示す概略図、図109（b）は特殊表示モードにおける保留数表示領域Daの表示形態（特殊表示形態）を示す概略図である。

【0970】

図109（a）に示すように、通常表示形態においては、保留アイコンMPが表示される単位保留表示エリアDa1～Da8が左右横並びとなるように一列に並べて配設されている。図柄表示装置253の表示画面253aにおいては保留数表示領域Daを周辺領域と区別すべく所定の色で着色されており、個々の単位保留表示エリアDa1～Da8を識別可能となるように区画線が表示されている。

【0971】

また、単位保留表示エリアDa1～Da8については、実行対象表示領域Dbに近い側から遠い側に第1単位保留表示エリアDa1、第2単位保留表示エリアDa2、第3単位保留表示エリアDa3、第4単位保留表示エリアDa4、第5単位保留表示エリアDa5、第6単位保留表示エリアDa6、第7単位保留表示エリアDa7、第8単位保留表示エリアDa8の順に配列されており、保留アイコンが遊技進行に伴って実行対象表示領域Db側へシフトする構成となっている。

【0972】

これ対して、特殊表示形態においては、図109（b）に示すように、保留アイコンMPが表示される単位保留表示エリアDa1～Da7が8の字状に配設されている。この特殊表示形態では、保留数表示領域Daが変動表示領域ME側へはみ出しており、当該変動表示領域MEと保留表示領域NEとに跨るように形成されている。特殊表示形態においても保留数表示領域Daを周辺領域と区別すべく所定の色で着色され、個々の単位保留表示エリアDa1～Da8を識別可能となるように区画線が表示されている点では通常表示形態と同様である。

【0973】

なお、特殊表示形態においては、保留数表示領域Daの他に予備表示領域Dcが形成されている。特殊表示形態においては新たに保留情報が取得されたとしても当該保留情報に対応した保留アイコンMPが保留数表示領域Daではなく予備表示領域Dcに表示されることとなる。

【0974】

10

20

30

40

50

ここで、上述したように特殊表示形態においては、保留アイコンの消化順によって設定示唆用の数字が形成される場合があり、消化順に応じて単位保留表示エリアD a 1～D a 7の配列が異なる構成となっている。つまり、図109（b）においては特殊表示形態の一例を記載しているものの、消化順によって単位保留表示エリアD a 1～D a 7の配置パターンが変化する。

【0975】

特殊表示形態への切替処理においては、保留数表示領域D aの表示形態を図109（a）に示す通常表示形態から図109（b）に示す特殊表示形態に切り替える処理を実行する。

【0976】

ステップS5104にて特殊表示形態への切替処理を実行した後は、ステップS5105にてワークRAM474の各種フラグ格納エリアに記憶されている特殊表示モードへの移行フラグを消去し、続くステップS5106にてワークRAM474の各種フラグ格納エリアに特殊表示モードフラグをセットする。その後は、特殊表示モード対応の保留アイコンの移動処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

【0977】

ここで、図110の概略図を参照して、特殊表示モードへの移行の流れを例示する。

【0978】

（特殊表示モードへの移行）

図110（a）に示す例では、保留の表示モードが通常表示モードであり、実行中の遊技回に対応した保留情報を除いて保留球格納エリア432に記憶されている保留情報の数が上記所定数よりも少ない6個となっている。ここで、作動口ユニット83（第1入球部83d又は第2入球部83e）への入賞が発生すると、それに伴い新たに保留情報が取得され、記憶されている保留情報の数が上記所定数（7個）に達する。

【0979】

現在の遊技回にて特殊表示形態への切り替えに要する時間が確保されていること等を条件として実行された抽選により、通常表示モードから特殊表示モードへの移行する旨の決定がなされると、先ず図110（b）→図110（c）に示すように保留数表示領域D aの表示形態が通常表示形態から特殊表示形態に切り替えられることとなる。この際、保留数表示領域D aが変動表示領域M E側へ張り出す構成とすることで、変動表示領域M Eにおける図柄の動きを注視している遊技者が特殊表示形態への切り替えを見逃すことを抑制している。

【0980】

表示形態の切り替えを行う際には、当該表示形態の切り替えに僅かに先行して、保留数表示領域D aから保留アイコンMPが離脱する。そして、保留数表示領域D aの表示形態が変更した後も、それら保留アイコンMPが一定の期間に亘って保留数表示領域D aの周辺を周回し、その後、各保留アイコンMPは対応付けられた単位保留表示エリアD a 1～D a 8へ移動する。

【0981】

より詳しくは、図111の概略図に示すように、表示形態の切り替えが発生する場合であっても、保留アイコンMPと単位保留表示エリアD a 1～D a 7との関係は維持される。つまり、通常表示形態にて第1単位保留表示エリアD a 1に配置されていた保留アイコンMPは特殊表示形態への切り替え後も第1単位保留表示エリアD a 1に配置され、通常表示形態にて第2単位保留表示エリアD a 2に配置されていた保留アイコンMPは特殊表示形態への切り替え後も第2単位保留表示エリアD a 2に配置され、通常表示形態にて第3単位保留表示エリアD a 3に配置されていた保留アイコンMPは特殊表示形態への切り替え後も第3単位保留表示エリアD a 3に配置され、通常表示形態にて第4単位保留表示エリアD a 4に配置されていた保留アイコンMPは特殊表示形態への切り替え後も第4単位保留表示エリアD a 4に配置され、通常表示形態にて第5単位保留表示エリアD a 5に配置されていた保留アイコンMPは特殊表示形態への切り替え後も第5単位保留表示エリ

10

20

30

40

50

ア D a 5 に配置され、通常表示形態にて第 6 単位保留表示エリア D a 6 に配置されていた保留アイコン M P は特殊表示形態への切り替え後も第 6 単位保留表示エリア D a 6 に配置され、通常表示形態にて第 7 単位保留表示エリア D a 7 に配置されていた保留アイコン M P は特殊表示形態への切り替え後も第 7 単位保留表示エリア D a 7 に配置される。

【0982】

ここで、特殊表示形態においても単位保留表示エリア D a 1 ～ D a 7 の外観（外形等）が共通であり、単位保留表示エリア D a 1 ～ D a 7 の順番を目視で特定することは困難となっている。また、通常表示形態から特殊表示形態へと移行する際には、一度全ての単位保留表示エリア D a 1 ～ D a 7 が非表示となり、位置及び形を変えて再出現する構成となっているため、表示形態の切り替わりの過程を注視したとしても、それら単位保留表示エリア D a 1 ～ D a 7 の順番を特定することは困難である。

10

【0983】

図 110（c）→図 110（d）に示すように、全ての保留アイコン M P が保留数表示領域 D a（場合によっては予備表示領域 D c）への移動を完了した後は、保留アイコン M P が配置された各単位保留表示エリア D a 1 ～ D a 7 の発光レベルが上昇する。なお、図 110（d）ではこの様子をドットハッチングによって表現している。これにより、1 遊技回中（確定表示となる前）に表示形態の切り替え（表示モードの移行）が終了することとなる。

【0984】

図 108（b）におけるステップ S 5101 の説明に戻り、当該ステップ S 5105 にて肯定判定をした場合、すなわち特殊表示モード中である場合には、ステップ S 5108 に進む。ステップ S 5108 ではワーク R A M 474 の各種フラグ格納エリアに通常表示モードへの移行フラグが格納されているか否かを判定する。ステップ S 5108 にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップ S 5108 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 5109 に進む。ステップ S 5109 では、通常表示モードへの復帰タイミングであるか否かを判定する。つまり、特殊表示形態にて保留数表示領域 D a に表示されていた最後の保留アイコン M P が実行対象表示領域 D b に移った後の所定のタイミングであるか否かを判定する。ステップ S 5109 にて否定判定をした場合には、そのまま本表示モード切替処理を終了する。ステップ S 5109 にて肯定判定をした場合にはステップ S 5110 に進む。

20

【0985】

ステップ S 5110 では、通常表示形態への切り替え処理を実行する。その後、ステップ S 5111 にてワーク R A M 474 の各種フラグ格納エリアに記憶されている通常表示モードへの移行フラグを消去し、続くステップ S 5112 にて特殊表示モードフラグを消去する。その後は、ステップ S 5107 にて通常表示モード対応の保留アイコン移動処理を実行した後、本表示モード切替処理を終了する。

30

【0986】

ここで、図 112 の概略図を参照して、通常表示モードへの移行の流れを例示する。

【0987】

（通常表示モードへの移行）

40

図 112（a）に示す例では、図 110（d）に示した特殊表示モードへの移行直後となっている。保留アイコン M P が実行対象表示領域 D b へ順次移動し、保留数表示領域 D a に表示されている保留アイコン M P の数が減少すると、保留アイコン M P が非配置となっている単位保留表示エリアの発光レベルが低下し、保留アイコン M P が配置されている他の単位保留表示エリアとの差別化される。

【0988】

遊技進行に伴って保留数表示領域 D a に表示されている保留アイコン M P が消化される過程で新たに保留情報が取得された場合には、図 112（a）→図 112（b）に示すように、新たに取得された保留情報に対応した保留アイコン M P が予備表示領域 D c に追加表示され、保留数表示領域 D a への追加表示が回避される。つまり、保留数表示領域 D a

50

単体では、表示されている保留アイコンMPの数は減少の一途となる。

【0989】

予備表示領域Dcに追加表示される保留アイコンMPについては、保留情報の取得順に右側から左側に一列に並べて表示されることとなり、通常表示モードへ復帰するまで当該予備表示領域Dcに待機することとなる。なお、保留数表示領域Daとは異なり、予備表示領域Dcについては区画線等の当該予備表示領域Dcを示す画像は存在しない。

【0990】

図112(b)→図112(c)に示すように、保留数表示領域Daに表示されていた最後の保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移動し、保留数表示領域Daが空になると、当該最後の保留アイコンMPに係る遊技回中（詳しくは確定表示前）に保留数表示領域Daの表示形態が特殊表示形態から通常表示形態に切り替わることとなる。詳しくは、特殊表示形態に対応した保留数表示領域Daの区画線が一旦非表示となり、その後、通常表示形態に対応した保留数表示領域Daの区画線が表示される。その後、それまで予備表示領域Dcに表示されていた保留アイコンMPが保留数表示領域Daにシフトする（図112(d)参照）。

【0991】

既に説明したように、本実施の形態においては遊技進行に伴う保留表示の変化（保留アイコンMPの配列の変化）により設定示唆を行うことを特徴の1つとしている。以下、図108(a)に示した保留表示処理を、図113のフローチャートを参照して説明する。

【0992】

（保留表示処理）

保留表示処理においてはまず、ステップS5201にてワークRAM474の各種フラグ格納エリアに追加フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS5201にて肯定判定をした場合にはステップS5202に進む。ステップS5202では特殊表示モード中であるか否かを判定する。

【0993】

ステップS5202にて否定判定をした場合には、ステップS5203にて通常表示モード対応の追加処理を行う。具体的には、実行対象表示領域Dbが空いている場合には、実行対象表示領域Dbに保留アイコンMPを追加表示する。実行対象表示領域Dbが埋まっている場合には、単位保留表示エリアDa1～Da8にて保留アイコンMPが表示されていない（空きとなっている）もののうち最も若い（実行対象表示領域Dbに最も近い）単位保留表示エリアに保留アイコンMPを追加表示する。

【0994】

ステップS5202にて肯定判定をした場合には、ステップS5204にて特殊表示モード対応の追加処理を行う。具体的には、予備表示領域Dcに左から並ぶようにして保留アイコンMPを追加表示する（図112(c)参照）。

【0995】

ステップS5203及びステップS5204の処理を実行した後は、ステップS5405にてワークRAM474の各種フラグ格納エリアに記憶されている追加フラグを消去して、本保留表示処理を終了する。

【0996】

ステップS5201の説明に戻り、当該ステップS5201にて否定判定をした場合には、ステップS5206に進む。ステップS5206では、ワークRAM474の各種フラグ格納エリアにシフトフラグが格納されているか否かを判定する。ステップS5206にて否定判定をした場合には、そのまま本保留表示処理を終了する。ステップS5206にて肯定判定をした場合には、ステップS5207に進む。ステップS5207では特殊表示モード中であるか否かを判定する。

【0997】

ステップS5207にて否定判定をした場合、すなわち通常表示モード中である場合には、ステップS5208に進む。ステップS5208では通常表示モード対応のシフト処

10

20

30

40

50

理を実行する。通常表示モード対応のシフト処理では、実行対象表示領域 D b に表示されている保留アイコン M P を非表示とした後、保留数表示領域 D a に表示されている保留アイコン M P を実行対象表示領域 D b 側にシフトさせる。具体的には、図 1 1 4 の概略図に示すように、第 1 単位保留表示エリア D a 1 に表示されている保留アイコン M P を実行対象表示領域 D b に移動させるとともに、他の単位保留表示エリア D a 2 ~ D a 8 に表示されている保留アイコン M P を左隣の単位保留表示エリアに各々移動させる。このような動きを繰り返すことにより、表示されている保留アイコン M P が古い順に実行対象表示領域 D b に移り、当該実行対象表示領域 D b を経由して消去される。

【 0 9 9 8 】

ステップ S 5 2 0 7 にて肯定判定をした場合、すなわち特殊表示モード中である場合には、ステップ S 5 2 0 9 に進む。ステップ S 5 2 0 9 では特殊表示モード対応のシフト処理を実行する。既に説明したように、特殊表示モードへ移行する場合に、特殊表示モードへの移行が決定した時点で保留表示の更新パターンが決定されている。特殊表示モード対応のシフト処理では、決定された更新パターンに基づいて保留アイコン M P を移動させる。

【 0 9 9 9 】

ステップ S 5 2 0 8 及びステップ S 5 2 0 9 のシフト処理を実行した後は、ステップ S 5 2 1 0 にてワーク R A M 4 7 4 の各種フラグ格納エリアに記憶されているシフトフラグを消去して本保留表示処理を終了する。

【 1 0 0 0 】

ここで、特殊表示モードにおける保留表示の更新パターンについて補足説明する。更新パターンについては、設定示唆に対応する設定示唆対応の更新パターンと、設定示唆に対応しない設定示唆非対応の更新パターンとに大別される。設定示唆対応の更新パターンでは、特殊表示モード中の保留表示の更新過程にて複数の保留アイコン M P 及びそれら保留アイコン M P が配置された単位保留表示エリアによって設定値に対応した数字が保留数表示領域 D a に表示される構成となっており、設定示唆非対応の更新パターンではそれらの数字が表示されない構成となっている。

【 1 0 0 1 】

詳しくは、図 1 1 5 の概略図に示すように、設定 1 に対応する数字としては「 1 」が設定されており、設定 2 に対応する数字としては「 2 」が設定されている。なお、遊技者に最も不利な設定 2 に対応する数字は設定されていない。

【 1 0 0 2 】

図 1 1 6 に示すように、設定 1 に対応する設定示唆対応の更新パターン、設定 2 に対応する設定示唆対応の更新パターン、設定示唆非対応の更新パターンは、各々複数設けられており、且つ更新途中まで何れの更新パターンになるかの識別が困難となっている。

【 1 0 0 3 】

以上詳述した第 1 7 の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【 1 0 0 4 】

保留アイコン（保留画像）を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている保留情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留アイコンの外観（色や模様等）を変化させることにより大当たり結果となる期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留アイコン（後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【 1 0 0 5 】

本特徴に示す構成では、保留数表示領域 D a の表示形態が状況に応じて通常表示形態／特殊表示形態に切り替わる。通常表示形態では記憶されている保留情報の数を表示可能であり、第 2 表示形態では記憶されている保留情報の数に加えてそれとは異なる遊技情報（例えば設定値）が表示されることとなる。保留数表示領域 D a の表示形態の変化によって表示される情報が追加される構成とすることにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【 1 0 0 6 】

通常表示形態では横並びとなるように配列されていた単位保留表示エリアが特殊表示形態では8の字に配列される。このように各表示形態にて単位保留表示エリアの配置パターンを差別することにより、各表示形態を明確に差別化できる。特に、通常表示形態では保留情報の数及び消化順序を直感的に把握しやすい配列となっており、特殊表示形態では消化順序を直感的に把握しにくい配列となっている。本実施の形態では、特殊表示形態における保留表示の更新パターンを複数設け、一部の更新パターンでは設定値を示唆する数字が表示される。このように保留アイコンの表示態様だけではなく遊技進行に伴う保留数表示の更新パターンを工夫することにより、上述した注目度向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【1007】

特殊表示形態に切り替わった状態にて保留アイコンの組み合わせによって設定値に対応する情報として数字が表示されることとなる。個々の保留アイコンでは表示しきれない情報であっても複数の保留アイコンの組み合わせを利用することで表示可能となり、当該情報の表現力を飛躍的に向上させることができる。

【1008】

特に、記憶可能な保留情報の数には様々な理由から上限が設定されることが多い。そして、遊技機の個体差等によって取得される保留情報の数にある程度のばらつきが発生し得る。このこれらの事情に鑑みた場合、上記情報表示の機能を適用したとしても、当該機能が上手く発揮されなくなる場合が生じると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、上記情報を数字、文字、記号で表示する構成とすれば当該表示を実現する為に必要となる保留情報の数が過度に多くなることを抑制し、上記事情等によって機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【1009】

表示形態の切り替えによって保留アイコンの表示位置が大きく変化すると、遊技者が保留アイコンを見失う可能性が高くなると想定される。これは、遊技者を困惑させる要因になるため好ましくない。そこで、本実施の形態に示したように、各表示形態にて保留数表示領域Daの少なくとも一部を重複させる構成とすることにより、表示形態が切り替わった場合であっても上記不都合を生じにくくすることができる。

【1010】

表示形態の切り替えによって保留数表示領域Daの形を変化させる構成では、切替前後の差を大きくすることでインパクトを強化できる。しかしながら、見た目の差が大きくなれば、通常表示形態と特殊表示形態との関係（同じものであること）が分かりづらくなり、遊技者を困惑させる可能性が高くなる。そこで、本実施の形態に示したように、表示形態を切り替える場合であっても保留数表示領域Daに表示される保留アイコン自体は同一とすれば、共通使用の保留アイコンから表示形態が違っただけで各表示形態が同じ保留数表示領域Daを示すものであることを容易に予測することができる。これにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【1011】

新たに保留情報が記憶されたことを契機として、保留数表示領域Daの表示形態が切り替えられる場合がある。この際、先ず当該保留情報に対応した保留アイコンが追加表示され、その後で表示形態が切り替わるため、表示形態の切り替えに紛れて保留アイコンが追加されたことが見逃されることを抑制できる。また、例えば保留アイコンの消去の順序を多様化する上では、新たに取得された保留情報に対応する保留アイコンが特殊表示形態への切り替え後に追加表示されることを回避することには技術的意義がある。

【1012】

設定値に対応する情報（上記数字）が表示不可能な状況で形態変化が頻発することは、遊技者に煩わしいとの印象を与える要因となる。このような事象が繰り返されることで所定の遊技情報が表示された場合に見逃しが発生しやすくなると懸念される。この点、本実施の形態においては、特殊表示形態への切り替えは、記憶されている保留情報の数が特殊表示形態にて設定値に対応する情報（数字）を表示する場合に必要な数である所定数に達

10

20

30

40

50

していることに基づいて実行される。これにより、上記不都合を好適に抑制できる。

【1013】

また、設定値に対応する情報を確認したい遊技者に対して積極的に保留情報を稼ぐように遊技を行うよう促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

【1014】

通常表示形態と特殊表示形態とがともに保留数表示領域Daの表示形態であることを理解容易としたり、通常表示形態と特殊表示形態との差を大きくしたりする上では、表示形態の切り替えに要する所要期間が長くなり得る。そこで、図柄の変動表示時間についてある程度の長さが確保されている状況下（保留数が上限、すなわち時間短縮機能が最大ではない状況下）にて特殊表示形態への切り替えを行う構成とすることにより、表示形態の切り替えに必要な時間を稼ぐことができる。つまり、本実施の形態に示したように、特殊表示形態への移行条件として、保留数＝8個ではなく保留数＝7個としたことには技術的意義がある。

10

【1015】

ここで、それら保留アイコンについては、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが一般的であり、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調なことが多い。そこで、本実施の形態に示したように、特殊表示モードにおいては保留数表示領域Daに保留アイコンを追加表示する場合の追加表示パターンや保留数表示領域に表示されている保留アイコンをシフト表示する場合のシフト表示パターンを多様化することにより、保留アイコンの動きが単調になることを抑制できる。このようにして保留アイコンの表示を工夫することにより、保留アイコンを用いて今までにない斬新な表示演出等を実現することができ、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

20

【1016】

特殊表示モードにおいては、同じ数（規定数）から保留アイコンの数を変更される場合であっても、その更新パターンが様々となる。そして、一部の更新パターンにおいては、設定値に対応する情報として数字が表示されることとなる。このような構成とすることにより、設定値の看破を望む遊技者に対して遊技への注目を促すことができる。

【1017】

記憶されている保留情報の数によって図柄の変動表示時間が短縮される構成とすることは遊技進行の迅速化を実現する上で好ましい。しかしながら、上述したように保留アイコンの組み合わせによって設定値に対応する情報（数字）を表示する場合には、当該情報の表示時間が上記変動表示時間に依存することとなる。そこで、特殊表示モードへの移行契機となる保留情報の数よりも少ない数となった際に上記情報が表示される構成とすることで、例えば移行契機となった保留情報の数よりも多い数となった際に設定値に対応する情報が表示される構成と比較して当該情報が維持される時間（視認可能となる時間）が極端に短くなることを抑制し、上記時間短縮機能との共存を好適に実現できる。

30

【1018】

特殊表示モードへ移行に伴って保留アイコンの配列が変更された時点では、後に設定値に対応する情報を表示するか否かに関係なく保留アイコンの配列が共通となる。このため、後に設定値に対応する情報が表示されるか否かを表示モードに切替時に推測することを困難としている。

40

【1019】

本特徴に示す構成に示すように変更表示態様の切り替え時点の保留画像の配置が共通であるため、変更表示態様の切り替えが発生した時点で何れの特殊変更表示態様であるかが自明になることを回避できる。

【1020】

<変形例1>

上記第17の実施の形態では、特殊表示モードにて保留数表示領域Daに表示されている複数の保留アイコンMPの組み合わせ（配置パターン）によって設定示唆用の数字を形成する構成としたが、これに限定されるものではない。特殊表示モードにて複数の保留ア

50

アイコンMPの組み合わせによって設定示唆用の情報を形成することができるのであれば、その具体的態様については任意であり、例えば設定示唆用の文字や模様を形成する構成としてもよい。以下、図117を参照して、その具体例について説明する。図117(a)は特殊配置パターンと設定示唆との関係を示す概略図、図117(b)は設定示唆対応の更新パターンを示す概略図である。

【1021】

本変形例においては、設定値示唆に対応した特殊配置パターンとして、3つの単位保留表示エリアを利用することで「v」の文字を形成する第1特殊配置パターンと、5つの単位保留表示エリアを利用することで「V」の文字を形成する第2特殊配置パターンとが設けられている。設定値が設定1の場合には「v」の出現率が10%且つ「V」の出現率が10%、設定2の場合には「v」の出現率が10%且つ「V」の出現率が5%、設定3の場合には「v」の出現率が5%且つ「V」の出現率が5%となるように差別化されている。つまり、「v」及び「V」が多く出現するほど遊技者に有利な設定値への期待が高まることとなり、「V」が「v」よりも多く出現するほど設定2である可能性が高まることとなる。

10

【1022】

設定1では「V」の出現率が他の設定よりも優遇されている一方、全設定を包括した出現率は「v」よりも低くなるように設定されている。図117(b)に示すように保留表示が更新されている過程では、表示されている保留アイコンMPの数が順に減少していくため、先ず「V」が表示されるか否かの分岐が発生し、その後「v」が表示されるか否かの分岐が発生する。出現率が「v」よりも低い「V」の表示有無の分岐を先に通過し、相対的に出現率が高い「v」の表示有無の分岐を後に残す構成とすることにより、特殊表示モードへの注目が早々に低下することを抑制している。

20

【1023】

<変形例2>

上記第17の実施の形態では、特殊表示モードにて保留数表示領域Daに表示されている複数の保留アイコンMPの組み合わせ（配置パターン）によって設定示唆を行う構成としたが、この構成に代えて又は加えて保留数表示領域Daに表示されている複数の保留アイコンMPの組み合わせ（配置パターン）によって大当たり結果となる期待度等を示唆（報知）する構成してもよい。例えば、特定の文字、数字又は模様が表示されることで大当たり結果となる期待度が上昇する構成とすることも可能である。

30

【1024】

なお、上記変形例1及び変形例2では、1度の特殊表示モード中に特殊配置パターンとなる上限回数が1回であることを前提としているが、これに限定されるものではない。数字、文字、模様等を形成する保留アイコンMPの数が相違した複数の特殊配置パターンが設けられている場合には、1度の特殊表示モード中に複数の特殊配置パターンを経由する構成とすることも可能である。

【1025】

<変形例3>

上記第17の実施の形態では、記憶されている保留情報の数が増加して7個となった場合に保留数表示領域Daの表示形態を通常形態から特殊形態に変更させる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、記憶されている保留情報の数が記憶可能な上限数（本実施の形態では8個）に達した場合に保留数表示領域Daの表示形態を通常形態から特殊形態に変更させる構成とすることも可能である。

40

【1026】

また、上記第17の実施の形態では、保留数表示領域Daの表示形態を切り替える条件である保留情報の数を7個のみに限定したが、これを変更し、保留数表示領域Daの表示形態を切り替え条件である保留情報の数を複数設けてもよい。例えば、保留情報の数が7個となった場合だけでなく8個となった場合にも保留数表示領域Daの表示形態を特殊形態に変更させ得る構成としてもよい。

50

【1027】

因みに、設定示唆に係る保留アイコンMPの数又はそれ以上の保留情報が記憶されていることを条件として表示形態を特殊表示形態とするか否かを決定する構成とすることも可能である。

【1028】

<変形例4>

上記第17の実施の形態では、全ての設定値で表示形態を特殊表示形態とする前提条件である保留情報の数を統一したが、これに限定されるものではない。設定値の示唆に対応した文字、数字、記号等を形成する上で必要なドットの数相違する構成においては、必要なドットの数に応じて特殊表示形態へ切り替える条件を個別に設定してもよい。例えば、必要なドットの数3個である場合には、記憶されている保留情報の数が3個（好ましくはそれより多い数：例えば4個）である場合に特殊表示形態へ切り替える構成とし、必要なドットの数5個である場合には、記憶されている保留情報の数が5個（好ましくはそれよりも多い数：例えば6個）である場合に特殊表示形態へ切り替える構成としてもよい。

10

【1029】

<変形例5>

上記第17の実施の形態では、新たな保留情報の追加によって記憶されている保留情報の数が7個となった場合に通常表示モードから特殊表示モードへ移行する構成としたが、これに代えて又は加えて、遊技進行に伴って記憶されている保留情報の数が減少して7個となった場合に通常表示モードから特殊表示モードへ移行する構成とすることも可能である。

20

【1030】

<変形例6>

上記第17の実施の形態では、特殊表示モードへ移行することにより単位保留表示エリアの配列が直線から数字の8を模したものに变更される構成としたが、これに限定されるものではない。表示される保留アイコンMPの配置パターンによって設定示唆等の遊技に関する情報を表示可能となるのであれば、具体的な配列については任意である。例えば、図118(a)に示すように、単位保留表示エリアを三角形（詳しくは逆三角形）となるように配列してもよい。この場合、例えば設定示唆等の遊技に関する情報に対応した文字として「v」（図118(b)参照）や「V」（図118(c)参照）が形成される構成とするとよい。

30

【1031】

<変形例7>

上記第17の実施の形態では、単位保留表示エリアを薄い枠線等によって区画表示することでどの部分が単位保留表示エリアであるかを明示する構成としたが、これに限定されるものではない。単位保留表示エリアを区画表示等を省略し、どの部分が単位保留表示エリアであるか非明示とすることも可能である。

【1032】

<変形例8>

上記第17の実施の形態では、保留アイコンMPが表示されている単位保留表示エリアの発光レベルを変化させること（エフェクトを追加すること）で、保留アイコンMPが表示されていない単位保留表示エリアとの差別化を図ったが、保留アイコンMPの有無による差別化を図るための具体的構成については任意である。例えば、単位保留表示エリアの色を変更することで差別化を図ってもよい。

40

【1033】

<変形例9>

上記第17の実施の形態では、通常表示モードにて使用する保留アイコンMPと特殊表示モードにて使用する保留アイコンMPとを共通化したが、これを変更し、通常表示モードにて使用する保留アイコンと特殊表示モードにて使用する保留アイコンとを個別に設け

50

てもよい、例えば、保留アイコンの形状や大きさ等を表示モードに応じて個別に設けることも可能である。

【1034】

特に、特殊表示モードでは、保留アイコンの組み合わせによって文字、数字、模様等を形成する場合に保留アイコンの形状等によってそれら文字等がわかりづらくなる可能性がある。これは、遊技者を困惑させたり情報の見落としの原因になったりすると懸念される。そこで、保留アイコンの形状そのものを文字等に合せて変更しておくことにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【1035】

＜変形例10＞

上記第17の実施の形態では、通常表示モードと特殊表示モードとを切り替える構成としたが、このような切替機能については必須ではない。保留アイコンMPの配置パターンによって設定示唆等を実行する上では、通常表示モードを省略することも可能である。

【1036】

＜変形例11＞

上記第17の実施の形態では通常表示モードにて保留数表示領域Daを構成する単位保留表示エリアの数と、特殊表示モードにて保留数表示領域Daを構成する単位保留表示エリアの数とが相違する構成としたが、これに限定されるものではない。両者を一致させる構成としてもよい。

【1037】

なお、通常表示モードにおける単位保留表示エリアの形状と、特殊表示モードにおける単位保留表示エリアの形状とが不一致となる場合には、それらの数を揃えることで、各表示モードにおける単位保留表示エリアの関連性を強化することが望ましい。

【1038】

＜変形例12＞

例えば設定値に対応する情報が表示されることに期待して、遊技を行っている遊技者にとっては、特殊表示モードにて当該情報が表示される直前に開閉実行モードへ移行することは当該情報を確認する機会を逸したことが印象に残りやすくなる。そこで、そのような状況では第2変更表示態様の設定を行わない構成とすることにより、そのような不都合の発生を抑制できる。

【1039】

＜第18の実施の形態＞

本実施の形態においては、保留アイコンMPを利用した保留予告演出を行うことにより遊技への注目度の向上を図っている点では上記第16の実施の形態と同様であるものの、この保留予告演出の内容が第17の実施の形態と一部相違している。以下、先ず保留予告演出の概要について説明し、その後、第17の実施の形態との相違点を中心に本実施の形態における保留予告演出の詳細を説明する。

【1040】

図119の概略図に示すように、本実施の形態では保留予告演出についてはいずれも、保留表示領域NEに表示される保留アイコンMPの表示態様を変化させることにより当たり結果となる期待度を示唆する構成となっている。保留アイコンMPの表示態様（色）については、白、青、黄、赤の4色が設定されている。これらの色のうち白が基準となっており、保留予告演出が実行される場合には保留アイコンMPが他の色（青、黄、赤）となる。

【1041】

保留アイコンMPの色については、白 < 青 < 黄 < 赤の順に当たり結果となる期待度が高くなるように設定されている。具体的には、当たり結果となる遊技回に対応した保留アイコンMPにて保留予告が実行される場合には、白 < 青 < 黄 < 赤の順に選択される可能性が高くなっているのに対して、外れ結果となる遊技回に対応した保留アイコンMPにて保留予告が実行される場合には、赤 < 黄 < 青 < 白の順に選択さ

10

20

30

40

50

れる可能性が高くなっている。

【1042】

この保留予告演出は、保留アイコンMPの表示態様（色の変化）によって第1種予告演出と第2種予告演出とに大別される。図120（a）に示すように、第1種予告演出（詳しくは後述する第1種予告演出A）では保留アイコンMPの色が変化した後、当該保留アイコンMPの色が該当遊技回となるまで（実行対象表示領域Dbに移るまで）維持される。これに対して第2種予告演出（詳しくは後述する第2種予告演出B）では、図120（b）に示すように、保留アイコンMPの色が遊技進行に伴って複数回変化する。例えば、最終的に変化する色が赤の場合であっても、先ずはそれよりも期待度の低い下位の色（青又は黄）に変化させて、保留アイコンMPがシフトするタイミングにてより期待度の高い上位の色へステップアップ（昇格）させる。これら2種の保留予告演出を併用することにより、期待度の低い色となった場合であっても、該当遊技回となるまでにより期待度の高い色へ変化する可能性が生じる。これにより、保留予告演出への注目度が早期に低下することを抑制している。

10

【1043】

なお、保留アイコンMPの色は、保留数表示領域Daにおいてのみ変化するのではなく、実行対象表示領域Dbへ移る際に変化させてもよい。例えば、保留数表示領域Daにて黄となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを赤に変化させたり、保留数表示領域Daにて白となっていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移った際に当該保留アイコンMPを他の色（青、黄、赤）に変化させたりすることも可能である。

20

【1044】

図121に示すように、第1種予告演出は、予告演出の契機となった保留情報に対応した保留アイコンMPの色を変化させる第1種予告演出Aと、予告演出の契機となった保留情報に後続の保留情報に対応した保留アイコンMPの色を変化させる第1種予告演出Bとに大別され、第2種予告演出は、予告演出の契機となった保留情報に対応した保留アイコンMPの色を変化させる第2種予告演出Aと、予告演出の契機となった保留情報に先行の保留情報に対応した保留アイコンMPの色を変化させる第2種予告演出Bとに大別される。そして、大当たり結果となる期待度については、第1種予告演出A < 第2種予告演出A < 第1種予告演出B < 第2種予告演出Bとなるように差が設けられている。

30

【1045】

ここで、図122の概略図を参照して、第1種予告演出Bの流れについて説明する。図122（a）は主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432を示す概略図、図122（b）は図柄表示装置253の保留表示領域NEを示す概略図である。

【1046】

なお、第17の実施の形態に示したように、主制御装置162（詳しくは保留球格納エリア432）については、上記第1の実施の形態に示した保留エリアRa、Rbが統合されてなる保留エリアRxと、実行エリアAEとが設けられている。保留エリアRxには第1エリアRx1～第8エリアRx8が設けられており、第1入球部83d及び第2入球部83eへの入賞により取得した保留情報については、第1エリアRx1～第8エリアRx8へ入賞順に記憶される構成となっている。

40

【1047】

（第1種予告演出B）

図122（1）に示す例では、主制御装置162の保留球格納エリア432における実行エリアAE及び第1エリアRx1～第5エリアRx5に保留情報が記憶されている。以下の説明では、実行エリアAEに記憶されている保留情報を保留情報I0、第1エリアRx1に記憶されている保留情報を保留情報I1、第2エリアRx2に記憶されている保留情報を保留情報I2、第3エリアRx3に記憶されている保留情報を保留情報I3、第4エリアRx4に記憶されている保留情報を保留情報I4、第5エリアRx5に記憶されている保留情報を保留情報I5と称する。

50

【1048】

図柄表示装置253の表示画面253a(保留表示領域NE)の実行対象表示領域Dbには保留情報I0を示す保留アイコンMPが表示され、第1単位保留表示エリアDa1には保留情報I1を示す保留アイコンMPが表示され、第2単位保留表示エリアDa2には保留情報I2を示す保留アイコンMPが表示され、第3単位保留表示エリアDa3には保留情報I3を示す保留アイコンMPが表示され、第4単位保留表示エリアDa4には保留情報I4を示す保留アイコンMPが表示され、第5単位保留表示エリアDa5には保留情報I5を示す保留アイコンMPが表示されている。

【1049】

保留情報I0は外れ結果に対応しており、当該保留情報I0に対応する遊技回が終了して、次の遊技回に移る際には、図122(a1)→図122(a2)に示すように、実行エリアAEに記憶されていた保留情報I0が消去され、第1エリアRx1に記憶されていた保留情報I1が実行エリアAEに移る。これに併せて、第1単位保留表示エリアDa1に表示されていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbへシフトし、第2単位保留表示エリアDa2に表示されていた保留アイコンMPが第1単位保留表示エリアDa1にシフトし、第3単位保留表示エリアDa3に表示されていた保留アイコンMPが第2単位保留表示エリアDa2にシフトし、第4単位保留表示エリアDa4に表示されていた保留アイコンMPが第3単位保留表示エリアDa3へシフトし、第5単位保留表示エリアDa5に表示された保留アイコンMPが第4単位保留表示エリアDa4へシフトする。各保留アイコンMPの移動については保留表示領域NEにて実行されることとなる。

【1050】

図122に示す例では、第1エリアRx1に移った保留情報I2が大当たり結果に対応しており、この保留情報I2に基づいて保留予告演出の可否抽選に当選となっている。より具体的には、第1種予告演出Bに当選となっている。第1種予告演出Bでは、保留情報I2に対応する保留アイコンMP(第1単位保留表示エリアDa1に表示されている保留アイコンMP)ではなく、第4単位保留表示エリアDa4に表示されている保留アイコンMPの色が「白」から「赤」に変更されている。これにより、遊技者に4回後の遊技回が大当たり結果となっている可能性が高い旨が示唆されることとなる。

【1051】

保留情報I1は外れ結果に対応しており、当該保留情報I1に対応する遊技回が終了して、次の遊技回に移る。この際、図122(a3)に示すように、保留アイコンMPのシフト態様が特殊態様となる。具体的には、実行対象表示領域Dbに表示されている保留アイコンMPが消去され、当該実行対象表示領域Dbへ保留数表示領域Daから保留アイコンMPがシフトする際の保留アイコンMPの移動対象が特殊態様となる。

【1052】

具体的には、第1単位保留表示エリアDa1～第3単位保留表示エリアDa3に表示されている各保留アイコンMPはその場に停留したままとなり、赤色に変化している第4単位保留表示エリアDa4に表示中の保留アイコンMPが、先行する各保留アイコンMPを追い越して実行対象表示領域Dbへとシフトする。

【1053】

第4単位保留表示エリアDa4から実行対象表示領域Dbへシフトする保留アイコンMPについては、保留表示領域NEから離れ変動表示領域MEを経由して、詳しくは先行する保留アイコンMP群の上方を飛び越すようにして実行対象表示領域Dbへと移動する。これにより、あたかも保留情報の消化順序が入れ替わったかのように見せている。通常であれば、保留アイコンMPは取得順に実行対象表示領域Dbへシフトするところ、上記特殊態様ではそのような法則が崩れたかのように見せることで、遊技者へのインパクトを強化している。なお、見かけ上は第4単位保留表示エリアDa4の保留アイコンMPを実行対象表示領域Dbに移動させてはいるものの、実際の保留情報の消化順序は入れ替わっているわけではない。また、主表示ユニット87の保留数表示部の表示についても、上記特殊態様に関係なく更新されることとなる(LEDが1つ消灯する)。

【1054】

次に、図123の概略図を参照して、第2種予告演出Bの流れについて説明する。図123(a)は主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432を示す概略図、図123(b)は図柄表示装置253の保留表示領域NEを示す概略図である。

【1055】

(第2種予告演出B)

図123(1)に示す例では、主制御装置162の保留球格納エリア432における実行エリアAE及び第1エリアRx1～第4エリアRx4に保留情報が記憶されている状況下にて新たに取得された保留情報が第5エリアRx5に記憶された場合を示している。以下の説明では、実行エリアAEに記憶されている保留情報を保留情報I0、第1エリアRx1に記憶されている保留情報を保留情報I1、第2エリアRx2に記憶されている保留情報を保留情報I2、第3エリアRx3に記憶されている保留情報を保留情報I3、第4エリアRx4に記憶されている保留情報を保留情報I4、第5エリアRx5に記憶されている保留情報を保留情報I5と称する。

【1056】

図柄表示装置253の表示画面253a(保留表示領域NE)の実行対象表示領域Dbには保留情報I0を示す保留アイコンMPが表示され、第1単位保留表示エリアDa1には保留情報I1を示す保留アイコンMPが表示され、第2単位保留表示エリアDa2には保留情報I2を示す保留アイコンMPが表示され、第3単位保留表示エリアDa3には保留情報I3を示す保留アイコンMPが表示され、第4単位保留表示エリアDa4には保留情報I4を示す保留アイコンMPが表示されており、新たに保留情報I5が取得→記憶されたことに基づいて第5単位保留表示エリアDa5に保留情報I5を示す保留アイコンMPが追加表示される。

【1057】

保留情報I0は外れ結果に対応しており、当該保留情報I0に対応する遊技回が終了して、次の遊技回に移る際には、図123(a1)→図123(a2)に示すように、実行エリアAEに記憶されていた保留情報I0が消去され、第1エリアRx1に記憶されていた保留情報I1が実行エリアAEに移る。これに併せて、第1単位保留表示エリアDa1に表示されていた保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbへシフトし、第2単位保留表示エリアDa2に表示されていた保留アイコンMPが第1単位保留表示エリアDa1にシフトし、第3単位保留表示エリアDa3に表示されていた保留アイコンMPが第2単位保留表示エリアDa2にシフトし、第4単位保留表示エリアDa4に表示されていた保留アイコンMPが第3単位保留表示エリアDa3へシフトし、第5単位保留表示エリアDa5に表示された保留アイコンMPが第4単位保留表示エリアDa4へシフトする。各保留アイコンMPの移動については保留表示領域NEにて実行されることとなる。

【1058】

図123に示す例では、第4エリアRx4に移った保留情報I5が大当たり結果に対応しており、この保留情報I5に基づいて保留予告演出の可否抽選に当選となっている。より具体的には、第2種予告演出Bに当選となっている。第2種予告演出Bでは、保留情報I5に対応する保留アイコンMP(第4単位保留表示エリアDa4に表示されている保留アイコンMP)ではなく、第2単位保留表示エリアDa2に表示されている保留アイコンMPの色が「白」から「青」に変更されている。これにより、遊技者に2回後の遊技回が大当たり結果となっている可能性がある旨が示唆されることとなる。

【1059】

ここで、保留アイコンMPの色が「青」の場合には「黄」「赤」と2段階のステップアップの余地があり、第2単位保留表示エリアDa2に表示されている「青」の保留アイコンMPが実行対象となるまでにより期待度の高い色に変化することが期待して当該保留アイコンMPへの注目度が高くなる。

【1060】

保留情報I2については外れ結果に対応しており、当該保留情報I2に係る遊技回につ

いてはリーチ表示非対応となっている。この遊技回にて上図柄列が停止表示され下図柄列が停止表示されるタイミング（中図柄列は変動表示中であるタイミング）にて保留アイコンMPの入れ替えが実行される。具体的には、第1単位保留表示エリアDa1に表示されている「青」の保留アイコンと、第3単位保留表示エリアDa3に表示されている「白」の保留アイコン、すなわち保留アイコンの色を変化させる契機となった保留情報I5に対応する保留アイコンとが入れ替わる。

【1061】

この入れ替えにおいては、入れ替え対象となった保留アイコンMPが単位保留表示エリアDa1, Da3から離脱して、変動表示領域MEを経て相手側の単位保留表示エリアDa1, Da3へと移動する。この際、下図柄列については既に停止表示されているため、移動する保留アイコンMPが下図柄列に紛れて見えづらくなることが抑制される。

10

【1062】

「青」の保留アイコンMPが第3単位保留表示エリアDa3へ移動することにより、この保留アイコンMPについて色変更の機会が追加されることとなる。例えば、第2単位保留表示エリアDa2や第1単位保留表示エリアDa1へシフトする際に「黄」や「赤」に変更される可能性が追加される。なお、図柄表示装置253の保留表示領域NEにおいては保留アイコンの順序が入れ替わっているものの、主制御装置162の保留球格納エリア432や主表示ユニット87の保留数表示部における表示については上記入れ替わりは発生しない。

【1063】

保留情報I2についても外れ結果に対応しているため、当該保留情報I2に対応する遊技回が終了すると、次の保留情報I3が実行エリアAEに移動し、当該保留情報I3に対応する遊技回が実行される。第3単位保留表示エリアDa3に表示されている保留アイコンMPの色については、今回のシフトに伴って「青」から「黄」に変更される（図123(b6)参照）。

20

【1064】

保留情報I3についても外れ結果に対応しているため、当該保留情報I3に対応する遊技回が終了すると、次の保留情報I4が実行エリアAEに移動し、当該保留情報I4に対応する遊技回が実行される。第2単位保留表示エリアDa2に表示されている保留アイコンMPの色については、今回のシフトに伴って「黄」から「赤」に変更される（図123(b7)参照）。

30

【1065】

次に、図124のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置140のMPU442にて実行される保留予告演出用設定処理について説明する。保留予告演出用設定処理は、MPU442にて定期的に実行されるコマンド対応処理の一環として実行される処理である。

【1066】

（保留予告演出用設定処理）

保留予告演出用設定処理においてはまず、ステップS5301にてRAM444の各種フラグ格納エリア466に保留予告規制フラグが格納されているか否かを判定する。保留予告規制フラグは、上述した保留予告演出が実行される場合に格納されるフラグであり、保留予告演出の重複を回避している。ステップS5301にて肯定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。ステップS5301にて否定判定をした場合には、ステップS5302に進む。

40

【1067】

ステップS5302では、主制御装置162から保留コマンド又はシフトコマンドを受信したタイミングであるか否かを判定する。ステップS5302にて否定判定をした場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。

【1068】

今回受信したコマンドが保留コマンドである場合にはステップS5303にて肯定判定

50

をしてステップS5304に進む。ステップS5304では保留コマンド受信時の抽選処理を実行する。保留コマンドに係る抽選処理では、今回新たに追加された保留情報及びそれ以前に取得された保留情報について各々抽選を行う。この抽選は、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、リーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア463の値とに基づいて行われる。

【1069】

ROM443の抽選用テーブル記憶エリア451には、保留コマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチA用の抽選テーブル、外れノーマルリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチA用の抽選テーブル、外れスー

10

【1070】

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。

【1071】

今回受信したコマンドがシフトコマンドである場合にはステップS5303にて否定判定をしてステップS5305に進む。ステップS5305ではシフトコマンド受信時の抽選処理を実行する。シフトコマンドに係る抽選処理においては、保留予告の抽選対象がシフト後に残存する全ての保留情報となる。つまり、RAM444の保留情報格納エリア467に設けられた第1エリアRc1～第8エリアRc8に記憶されている全ての情報に基づいて保留予告の可否抽選が行われる。この抽選は記憶されている各情報について個別に行われる。そして、その抽選順序（優先順序）は新しい順（第8エリアRc8 → 第7エリアRc7 → … → 第1エリアRc1）となるように規定されている。例えば、共通保留数CRNが「2」の場合に、先ず第2エリアRc2に記憶された情報に基づいて抽選が行われ、この抽選に当選しなかった場合に第1エリアRc1に記憶された情報に基づいて抽選が行われることとなる。

20

【1072】

本実施の形態においては特に、共通保留数CRNの値が多くなることにより、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間が短縮される。そこで、上述の如く新しい保留情報を優先的に抽選対象とすることにより、保留予告を実行する場合の予告演出の期間を好適に確保することができる。

30

【1073】

抽選方法については、保留コマンド受信時と同様に、記憶されている情報から当該保留情報に係る遊技回が大当たりであるか否か、リーチ表示が行われるか否か、またリーチ表示が行われる場合にはそのパターンを把握し、それに応じた抽選テーブルと抽選用カウンタエリア463の値とに基づいて行われる。

【1074】

ROM443の抽選用テーブル記憶エリア451には、シフトコマンド受信時用の抽選テーブルとして、大当たり用の抽選テーブル、外れノーマルリーチA用の抽選テーブル、外れノーマルリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチA用の抽選テーブル、外れスーパーリーチB用の抽選テーブル、外れスーパーリーチC用の抽選テーブル、完全外れ用の抽選テーブルが記憶されている。

40

【1075】

これら各種テーブルについては、大当たり > スーパーリーチC > スーパーリーチB > スーパーリーチA > ノーマルリーチB > ノーマルリーチA > 完全外れの順に当選確率が高くなるように設定されている。但し、これらシフトコマンド受信時用の抽選テーブル群は、上記保留コマンド受信時用の抽選テーブル群と比較した場合に、保留予告当選となる確率が低くなるように設定されている。例えば大当たり用の抽選テーブル

50

同士を比較した場合、シフトコマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率は、保留コマンド受信時用の抽選テーブル参照時の当選確率よりも低く設定されている。

【1076】

但し、共通保留数CRNの値（保留数）が所定数（本実施の形態においては「4」）よりも少ない場合には、全体での当選期待度が保留コマンド受信時を下回るものの、共通保留数CRNの値（保留数）が所定数以上となっている場合には全体での当選期待度が保留コマンド受信時を上回るように設定されている。

【1077】

本実施の形態においては特に、共通保留数CRNの値が上記所定数（「4」）を超えることで、完全外れに対応する遊技回における変動表示時間の短縮度合いが共通保留数CRNの値が上記所定数（「4」）以下の場合と比較して大きくなる。これでは、遊技進行の迅速化を実現できる反面、遊技進行の単調さが目立ってしまうと懸念される。この点、上記構成とすれば、保留数の数が多くなって変動表示時間の短縮が顕著になると、保留予告が発生しやすくなる。これは、遊技進行の迅速化を図りつつ遊技への注目度の低下を抑える上で好ましい。

【1078】

ステップS5304又はステップS5305の抽選処理を実行した後は、ステップS5306に進む。ステップS5306ではそれらの抽選処理にて保留予告演出の実行条件が成立したか否かを判定する。ステップS5306にて否定判定をした場合、すなわちステップS5304、S5305にて非当選となった場合には、そのまま本保留予告演出用設定処理を終了する。一方、ステップS4706にて肯定判定をした場合には、続くステップS5307にて保留予告演出パターンの決定処理を実行し、続くステップS5308にてRAM444の各種フラグ格納エリア466に保留予告規制フラグをセットした後、本保留予告演出用設定処理を終了する。保留予告規制フラグが格納されている間は、他の保留予告演出が規制されることとなる。そして、この保留予告規制フラグは、該当する保留予告演出が終了した際に消去される。

【1079】

次に、図125～図127のフローチャートを参照して、ステップS5307の保留予告パターン決定処理について補足説明する。

【1080】

（保留予告パターン決定処理）

保留予告パターン決定処理においては先ず、ステップS5401にて保留予告演出の当選契機となった保留情報に後続となる保留情報が記憶されているか否かを判定する。ステップS5401にて否定判定をした場合には、ステップS5402に進み、第1種予告演出Bを保留予告演出の選択候補から外す処理を行う。ステップS5402の処理を実行した後、又はステップS5401にて肯定判定をした場合には、ステップS5403に進む。ステップS5403では保留予告演出の当選契機となった保留情報に先行する保留情報が存在しているか否かを判定する。ステップS5403にて否定判定をした場合には、ステップS5405に進み、第2種予告演出Bを保留予告演出の選択候補から外す処理を行う。ステップS5404の処理を実行した後、又はステップS5403にて肯定判定をした場合には、ステップS5405に進む。

【1081】

ステップS5405では、ROM443に記憶されている保留予告演出選択テーブルを参照して、何れの保留予告演出とするかを抽選により決定する。保留予告演出選択テーブルには、第1種予告演出A、第1種予告演出B、第2種予告演出A、第2種予告演出Bの全てを選択候補としているテーブルと、第1種予告演出A、第2種予告演出A、第2種予告演出Bを選択候補としているテーブルと、第1種予告演出A、第1種予告演出B、第2種予告演出Aを選択候補としているテーブルと、第1種予告演出A、第2種予告演出Aを選択候補としているテーブルとが設けられており、ステップS5401～S5404の各処理の結果に基づいて今回参照するテーブルを決定する。なお、これら各種テーブルにつ

いては、今回の保留予告演出の契機となった保留情報が当たりに結果に対応している場合には第1種予告演出A < 第2種予告演出A < 第1種予告演出B < 第2種予告演出Bの順に選択されやすくなっており、外れ結果の場合には第2種予告演出B < 第1種予告演出B < 第2種予告演出A < 第1種予告演出Aの順に選択されやすくなっている。
【1082】

ステップS5404にて今回実行する保留予告演出を選択した後は、ステップS5406に進み予告演出設定処理を実行し、本予告演出パターン決定処理を終了する。予告演出設定処理については、第1種予告演出Aに対応する第1種予告演出A用設定処理と、第2種予告演出Aに対応する第2種予告演出A用設定処理と、第1種予告演出Bに対応する第1種予告演出B用設定処理と、第2種予告演出B用設定処理とに大別される。このうち、第1種予告演出A用設定処理では、該当保留情報に対応した保留アイコンMPを特定し、その保留アイコンMPの表示態様（色）を決定する。第2種予告演出B用設定処理では、該当保留情報に対応した保留アイコンMPを特定し、その保留アイコンMPが実行対象表示領域Dbに移動するまでのシフト回数を参照して、表示態様のステップアップパターンを決定する。

10

【1083】

本実施の形態においては、第1種予告演出B用設定処理及び第2種予告演出B用設定処理が特徴的なものとなっている。以下、図126を参照して第1種予告演出B用設定処理を説明し、その後、図127を参照して第2種予告演出B用設定処理を説明する。

【1084】

20

（第1種予告演出B用設定処理）

第1種予告演出B用設定処理においては先ず、ステップS5501にて保留アイコンMPのうち表示態様の変更対象とするものを決定する。具体的には、保留エリアRxに該当保留情報よりも後に記憶されている保留情報のうち保留情報のうち表示態様の変更対象とするものを決定する。例えば、図122（1）に示した例では、該当保留情報よりも後に記憶された保留情報が3つ存在しているが、これら3つの保留情報のうち最も古い保留情報に対応した保留アイコンMP（第5単位保留表示エリアDa5参照）が表示態様の変更対象として決定されている。

【1085】

続くステップS5502では表示態様決定処理を実行する。表示態様決定処理では、該当保留情報が当たりに結果となっているか否か、外れ結果である場合には具体的な変動表示態様を特定し、その特定結果に基づいて変更する表示態様（色）を決定する。例えば、図122（2）に示した例では、変更対象となった保留アイコンMPの色が「白」から「赤」に変更されている。

30

【1086】

ステップS5501にて変更対象を決定し且つステップS5502にて表示態様を決定した後は、ステップS5503にて表示態様変更用処理を実行する。具体的には、保留アイコンMPのシフトに合わせて表示態様を変更させるべく表示制御装置410に表示態様の変更を指示する情報及びステップS5501，S5502にて決定した情報（第1種予告演出Bが選択されたことを示す情報を含む）をシフトコマンドに付与する。そして、スピーカ部29から表示態様の変更に係る効果音を出力させるべく効果音の出力設定処理を行う。

40

【1087】

表示制御装置410は、シフトコマンドに含まれる情報に基づいて、表示態様を変更すべき対象及び変更後の表示態様を特定し、対象となる保留アイコンMPの表示態様を保留アイコンMPのシフトに合わせて変更する（図122（b）参照）。

【1088】

その後は、ステップS5506にてRAM444の各種フラグ格納エリア466に第1種予告演出Bフラグをセットして、本第1種予告演出B用設定処理を終了する。

【1089】

50

次に、図 1 2 7 を参照して、第 2 種予告演出 B 設定処理について説明する。

【1 0 9 0】

（第 2 種予告演出 B 設定処理）

第 2 種予告演出 B 設定処理においては先ず、ステップ S 5 6 0 1 にて保留アイコン M P の最終的な表示態様（ステップアップ後の色）を決定する。続くステップ S 5 6 0 2 では、保留アイコン M P の初期の表示態様（ステップアップ前の色）を決定する。例えば、図 1 2 3 に示した例では、先行する保留アイコン M P の表示態様を「白」から「青」に変更し、当該保留アイコン M P については保留アイコン M P の入れ替えを経て最終的に「赤」までステップアップしている。

【1 0 9 1】

ステップ S 5 6 0 3 では当該第 2 種予告演出 B の契機となった該当保留が実行エリア A E に到達するまでの残りシフト回数を把握する。その後、ステップ S 5 6 0 5 では保留アイコン M P の入れ替えを行う遊技回、すなわち入れ替えタイミングを決定する。続くステップ S 5 6 0 6 では、ステップ S 5 6 0 1 ～ S 5 6 0 5 の処理結果を踏まえて保留アイコン M P の表示態様のステップアップパターンを決定する。図 1 2 3 に示した例では、該当保留情報に対応した保留アイコン M P が第 5 単位保留表示エリア D a 5 から第 4 単位保留表示エリア D a 4 にシフトした際に、第 2 単位保留表示エリア D a 2 に表示されている保留アイコン M P の色を「青」に変化させ、この保留アイコン M P が第 1 単位保留表示エリア D a 1 に待機している遊技回中（保留情報 I 3 に係る遊技回中）に保留アイコンの入れ替えを行っている。そして、第 1 単位保留表示エリア D a 1 から第 3 単位保留表示エリア D a 3 に移動した保留アイコンの表示態様は、第 3 単位保留表示エリア D a 3 から第 2 単位保留表示エリア D a 2 への移動に伴って「青」から「黄」にステップアップし、第 2 単位保留表示エリア D a 2 から第 1 単位保留表示エリア D a 1 への移動に伴って「黄」から「赤」にステップアップする。そして、本実施の形態にて最も期待度の高い表示態様である「赤」となっている状態で、第 1 単位保留表示エリア D a 1 から実行対象表示領域 D b へと移動する。

【1 0 9 2】

ステップ S 5 6 0 1 ～ステップ S 5 6 0 6 にて第 2 種予告演出 B の詳細を決定した後は、ステップ S 5 6 0 7 に進み表示態様変更用処理を実行する。具体的には、保留アイコン M P のシフト又は追加に合せて表示態様を変更させるべく表示制御装置 4 1 0 に表示態様の変更を指示する情報及びステップ S 5 6 0 1 ～ S 5 6 0 6 にて決定した情報（第 2 種予告演出 B が選択されたことを示す情報を含む）を保留コマンド又はシフトコマンドに付与する。そして、スピーカ部 2 9 から表示態様の変更に係る効果音を出力させるべく効果音の出力設定処理を行う。

【1 0 9 3】

表示制御装置 4 1 0 は、保留コマンド又はシフトコマンドに含まれる情報に基づいて、表示態様を変更すべき対象、変更後の表示態様、入替対象となる保留アイコン、保留アイコンの入替タイミング、表示態様のステップアップパターンを特定し、特定した情報に基づいて保留アイコンの表示制御を行う（図 1 2 3 （b）参照）。その後は、ステップ S 5 6 0 8 にて R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に第 2 種予告演出 B フラグをセットして、本第 2 種予告演出 B 用設定処理を終了する。

【1 0 9 4】

次に、保留予告パターン決定処理（図 1 2 5）の予告演出設定処理にて設定された事項に従って報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて実行される予告演出実行処理について説明する。予告演出実行処理は、報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて定期処理の一環として実行される処理であり、第 1 種予告演出 A 設定処理における設定内容に基づいて第 1 種予告演出 A を実行する第 1 種予告演出 A 用処理と、第 2 種予告演出 A 設定処理における設定内容に基づいて第 2 種予告演出 A を実行する第 2 種予告演出 A 用処理と、第 1 種予告演出 B 設定処理における設定内容に基づいて第 1 種予告演出 B を実行する第 1 種予告演出 B 用処理と、第 2 種予告演出 B 設定処理における設定内容に基づいて第 2 種

予告演出 B を実行する第 2 種予告演出 B 用処理とに大別される。

【1095】

第 1 種予告演出 A 用処理では、第 1 種予告演出 A 設定処理にて更新した保留コマンド又はシフトコマンドを表示制御装置 410 へ転送し、スピーカ部 29 から保留アイコン MP の表示態様の変更に対応した効果音を出力させる。表示制御装置 410 は、それら保留コマンド又はシフトコマンドに含まれる情報に基づいて指定の保留アイコン MP の表示態様を変更し、当該保留アイコン MP が実行対象表示領域 Db を経て消去されるまで当該表示態様を維持する。

【1096】

第 2 種予告演出 B 用処理では、第 2 種予告演出 B 設定処理にて更新した保留コマンド又はシフトコマンドを表示制御装置 410 へ転送し、スピーカ部 29 から保留アイコン MP の表示態様の変更に対応した効果音を出力させる。表示制御装置 410 は、それら保留コマンド又はシフトコマンドに含まれる情報に基づいて指定された保留アイコン MP の表示態様を変更する。そして、保留アイコン MP をシフトさせる際に、指定されたステップアップパターンとなるようにして当該保留アイコン MP の表示態様を随時変更する。

【1097】

次に、図 128 のフローチャートを参照して、第 1 種予告演出 B 用処理について説明する。

【1098】

(第 1 種予告演出 B 用処理)

第 1 種予告演出 B 用処理においては先ず、ステップ S5701 にて第 1 種予告演出 B を実行中であるか否かを判定する。ステップ S5701 にて否定判定をした場合には、ステップ S5702 に進む。ステップ S5702 では、第 1 種予告演出 B の開始タイミングであるか否か、すなわち RAM 444 の各種フラグ格納エリア 466 に第 1 種予告演出 B フラグが格納されたか否かを判定する。ステップ S5702 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。ステップ S5702 にて肯定判定をした場合にはステップ S5703 にて表示態様変更処理を実行する。

【1099】

ステップ S5703 の表示態様変更処理では、第 1 種予告演出 B 設定処理にて情報が付加された保留コマンド又はシフトコマンドを表示制御装置 410 に転送し、スピーカ部 29 から保留アイコン MP の表示態様の変更に対応した効果音を出力させる。表示制御装置 410 は、それら保留コマンド又はシフトコマンドに含まれる情報に基づいて指定の保留アイコン MP の表示態様を変更し、当該保留アイコン MP が実行対象表示領域 Db を経て消去されるまで当該表示態様を維持する。

【1100】

ステップ S5701 の説明に戻り、当該ステップ S5701 にて肯定判定をした場合、すなわち第 1 種予告演出 B を実行している最中である場合には、ステップ S5704 に進む。ステップ S5704 では一部シフト規制中であるか否かを判定する。詳細については後述するが、当該第 1 種予告演出 B にて一部の保留アイコン MP のシフトを規制している最中であるか否かを判定する。ステップ S5704 にて否定判定をした場合には、ステップ S5705 に進む。

【1101】

ステップ S5705 では特殊シフトを発生させるタイミングであるか否かを判定する。すなわち、保留アイコン MP が先行する保留アイコン MP を飛び越すようにして移動させるタイミングであるか否かを判定する。ステップ S5705 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。ステップ S5705 にて肯定判定をした場合にはステップ S5706 に進む。ステップ S5706 では、表示態様の変更対象に後続となる保留情報（保留アイコン MP）が記憶されているか否かを判定する。

【1102】

表示態様の変更態様に後続となっている保留情報（保留アイコン MP）が記憶されてい

10

20

30

40

50

ない場合には、ステップ S 5 7 0 6 にて否定判定をしてステップ S 5 7 0 7 に進む。ステップ S 5 7 0 7 では第 1 特殊シフト処理を実行する。第 1 特殊シフト処理では、表示制御装置 4 1 0 に送信するシフトコマンドに上記第 1 特殊シフトを行うべき旨の情報と特殊移動の対象を示す情報を付加して当該シフトコマンドを表示制御装置 4 1 0 に送信する。そして、スピーカ部 2 9 から特殊移動（特殊シフト）に対応した効果音を出力させる。表示制御装置 4 1 0 では、このシフトコマンドを受信したことに基づいて保留アイコン M P の特殊移動を実行する。

【1103】

その後、ステップ S 5 7 0 8 にて R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に記憶されている第 1 種予告演出 B 用フラグを消去し、続くステップ S 5 7 0 6 にて R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に記憶されている保留予告規制フラグを消去した後、本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。

【1104】

ステップ S 5 7 0 6 の説明に戻り、当該ステップ S 5 7 0 6 にて肯定判定をした場合、すなわち後続の保留情報が存在している場合には、ステップ S 5 7 0 2 に進む。ステップ S 5 7 0 2 では第 2 特殊シフト処理を実行する。第 2 特殊シフト処理では、表示制御装置 4 1 0 に送信するシフトコマンドに上記第 2 特殊シフトを行うべき旨の情報と特殊移動の対象を示す情報を付加して当該シフトコマンドを表示制御装置 4 1 0 に送信する。そして、スピーカ部 2 9 から特殊移動（特殊シフト）に対応した効果音を出力させる。表示制御装置 4 1 0 では、このシフトコマンドを受信したことに基づいて保留アイコン M P の特殊移動を実行する。ここで、特殊移動の対象となっている保留アイコン M P に対して後続となる保留アイコン M P が存在している場合には、それら後続の保留アイコン M P については特殊移動によって空いた単位保留表示エリアへの移動が規制され、そのままの位置に停留する。つまり、実行対象表示領域 D b へ移動した保留アイコン M P が消去されるまでシフトが規制されることとなる。因みに、この規制中は第 8 単位保留表示エリア D a 8 の隣に第 9 単位保留表示エリアが一時的に（シフト規制が解除されるまで）追加され、新たに保留情報が取得された場合であって単位保留表示エリアが不足する場合には、当該保留情報に対応する保留アイコン M P が第 9 単位保留表示エリアに追加表示されることとなる。

【1105】

続くステップ S 5 7 1 1 では、R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に一部シフト規制フラグをセットして、本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。

【1106】

ステップ S 5 7 0 4 の説明に戻り、ステップ S 5 7 0 4 にて肯定判定をした場合、すなわち R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に一部シフト規制フラグが格納されている場合には、ステップ S 5 7 1 2 に進む。ステップ S 5 7 1 2 では上記特殊移動が発生した遊技回にて確定表示（図柄の最終停止表示）が開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 5 7 1 2 にて否定判定をした場合には、そのまま本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。ステップ S 5 7 1 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 5 7 1 3 に進む。ステップ S 5 7 1 3 では後続となる保留アイコン M P のシフト処理を実行する。具体的には、表示制御装置 4 1 0 に一部シフト規制の解除コマンドを送信する。これにより、シフトすることなく元の位置に停留していた保留アイコン M P があるべき単位保留表示エリアへとシフトする。

【1107】

その後は、ステップ S 5 7 1 4、S 5 7 0 8、S 5 7 0 9 にて、R A M 4 4 4 の各種フラグ格納エリア 4 6 6 に格納されている一部シフト規制フラグ、第 1 種予告演出 B フラグ、保留予告規制フラグを消去して、本第 1 種予告演出 B 用処理を終了する。

【1108】

次に、図 1 2 9 のフローチャートを参照して、第 2 種予告演出 B 用処理について説明する。

【1109】

(第2種予告演出B用処理)

第2種予告演出B用処理においては先ず、ステップS5801にて第2種予告演出Bを実行中であるか否かを判定する。ステップS5801にて否定判定をした場合には、ステップS5802に進む。ステップS5802では、第2種予告演出Bの開始タイミングであるか否か、すなわちRAM444の各種フラグ格納エリア466に第2種予告演出Bフラグが格納されたか否かを判定する。ステップS5802にて否定判定をした場合には、そのまま本第2種予告演出B用処理を終了する。ステップS5802にて肯定判定をした場合にはステップS5803にて表示態様変更処理を実行する。

【1110】

ステップS5803の表示態様変更処理では、第2種予告演出B設定処理にて情報が付加された保留コマンド又はシフトコマンドを表示制御装置410に転送し、スピーカ部29から保留アイコンMPの表示態様の変更に対応した効果音を出力させる。表示制御装置410は、それら保留コマンド又はシフトコマンドに含まれる情報に基づいて指定の保留アイコンMPの表示態様を変更する。

【1111】

ステップS5801の説明に戻り、当該ステップS5801にて肯定判定をした場合、すなわち第2種予告演出Bを実行している最中である場合には、ステップS5804に進む。ステップS5804ではシフト発生タイミングであるか否かを判定する。ステップS5804にて肯定判定をした場合には、ステップS5805に進む。ステップS5805では今回のシフトが表示態様の変更(ステップアップ)に対応しているか否かを判定する。

【1112】

ステップS5805にて肯定判定をした場合には、ステップS5806に進み、表示態様変更処理を実行する。ステップS5806の表示態様変更処理では、表示態様を変更すべき旨の情報及びその対象を示す情報をシフトコマンドに付加した後、当該シフトコマンドを表示制御装置410に転送する。そして、スピーカ部29から保留アイコンMPの表示態様の変更に対応した効果音を出力させる。表示制御装置410は、当該シフトコマンドに含まれる情報に基づいて指定の保留アイコンMPの表示態様を変更する。

、ステップS5806の処理を実行した後、又はステップS5805にて肯定判定をした場合には、ステップS5807に進む。ステップS5807では入替対象となった保留アイコン(実行対象表示領域Dbから遠ざかった保留アイコンMP)が判定対象表示領域に到達したタイミングであるか否かを判定する。ステップS5807にて否定判定をした場合には、そのまま本第2種予告演出B用処理を終了する。

【1113】

ステップS5807にて肯定判定をした場合には、ステップS5808にてRAM444の各種フラグ格納エリア466に格納されている第2種予告演出Bフラグを消去し、続くステップS5809にて保留予告規制フラグを消去した後、本第2種予告演出B用処理を終了する。

【1114】

ステップS5804の説明に戻り、当該ステップS5804にて否定判定をした場合、すなわちシフト発生タイミングではないと判定した場合には、ステップS5810に進む。ステップS5810では、保留アイコンMPの入替を行う遊技回であるか否かを判定する。ステップS5810にて否定判定をした場合には、そのまま本第2種予告演出B用処理を終了する。

【1115】

ステップS5810にて肯定判定をした場合には、ステップS5811に進む。ステップS5811では下図柄列の変動表示が終了したタイミングであるか否かを判定する。ステップS5811にて否定判定をした場合には、そのまま本第2種予告演出B用処理を終了する。ステップS5811にて肯定判定をした場合には、ステップS5812に進み、保留アイコン入替処理を実行した後、本第2種予告演出B用処理を終了する。

【1116】

保留アイコン入替処理では、表示制御装置 410 に保留アイコン入替コマンドを送信し、スピーカ部 29 から保留アイコン MP の入れ替えに対応した効果音を出力させる。表示制御装置 410 では、保留アイコン入替コマンドを受信したことに基づいて、先行する保留アイコンと、後続の保留アイコンとの入替を行う。

【1117】

以上詳述した第 18 の実施の形態によれば、以下の優れた効果が期待できる。

【1118】

保留アイコンを表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている保留情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留アイコンの外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留アイコン（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。ここで、それら保留アイコンについては、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、実施の形態に示したように、保留数表示領域 Da に複数の保留アイコンが表示されている場合にそれら保留アイコンを追加表示順（保留情報の取得順）に実行対象表示領域 Db へ移動させる移動態様と、それとは異なる順に実行対象表示領域 Db へ移動させる移動態様とを併用することにより、例えば突如として先行する保留アイコンを追い越すようにして後続の保留アイコンが実行対象表示領域 Db へ向かうといった事象を発生させることにより、保留アイコンの動きが単調になることを抑制できる。このような保留アイコンの移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1119】

所定の保留情報が判定対象となった場合には、当該所定の保留情報に対応した保留アイコンではなく、それよりも後に追加表示されたはずの保留アイコンが実行対象表示領域 Db へ移動する。このような特殊な移動態様とすれば、実行対象表示領域 Db へ移動すると想定していた保留アイコンとは異なる保留アイコンが実行対象表示領域 Db へ移動することとなる。このような追い越しによって移動態様を多様化すれば、上述した注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。

【1120】

保留アイコンの表示態様（色）を変更する構成によれば、複数の保留アイコンが表示されている場合であっても、個々の保留アイコンについて大当たり結果となる期待度等に差を生じさせることができる。ここで、表示態様が変更された保留アイコンについては他の保留アイコンと比較して、遊技者の注目が向きやすい。そこで、表示態様が変更された保留アイコンが他の保留アイコンを飛び越して実行対象表示領域 Db へ移動する構成とすることで、当該動きが見逃される機会を減らすことができる。

【1121】

また、期待度に差が生じている場合には、比較的期待度の高い保留アイコンへ注目が向きやすくなり当該保留アイコンに先行する他の保留アイコンへの注目が低くなる。この場合、比較的期待度の高い保留アイコンに係る遊技回となるまである種の待ちが発生する。この点、比較的期待度の高い保留アイコンが表示された場合に、当該保留アイコンが一気に実行対象表示領域 Db へ移動し得る構成とすることにより、上記待ちを緩和するだけでなく、当該待ちの最中であっても突如として追い越しが発生することへの期待を煽ることより、注目度を好適に維持させることができる。

【1122】

上述した特殊移動（追い越し）の契機となった特別情報に対応する保留アイコンは表示態様の変更が規制されるため、特殊移動が埋没することを抑制できる。また、特殊移動後に通常の移動態様へ復帰した後に表示態様変更の影響が残ること（表示態様毎に設定された期待度と現実とのずれが生じること）を抑制できる。

【1123】

特殊移動（追い越し）を行う場合には、少なくとも当該移動中は保留アイコンの表示態

様を維持する（変更させない）構成とすることにより、遊技者の困惑を抑制できる。また、例えば当選結果となる期待度を保留アイコンの表示態様によって示唆する構成においては、遊技者の注目が表示態様の变化に向きやすくなる。そこで、特殊移動中は保留アイコンの表示態様の变化を回避することにより、特殊移動への注目が低下することを抑制できる。

【1124】

図柄によって抽選結果が報知されるタイプの遊技機においては、遊技者の注目が図柄の変動表示領域MEへ向きやすい。遊技者が図柄に注目している状況下にて上記特殊移動が発生した場合には、保留アイコンが変動表示領域MEを通過することとなり、当該特殊移動の見逃しを好適に抑制できる。

【1125】

特殊移動（追い越し）が発生する場合には、対象となっている保留アイコン以外の保留アイコンについてはその場に停留したままとなる。このように、移動する保留アイコンと停留する保留アイコンとが併せて表示される構成とすることにより、移動している保留アイコンを際立たせることができる。

【1126】

特殊移動（追い越し）が発生した場合に、所定時間が経過するまで（次の遊技回へ移行するまで）はその移動元の単位保留表示エリアが埋まることが回避されるため、特殊移動自体を見逃しても、それを事後的に把握することが可能となる。

【1127】

本実施の形態においては、保留数表示領域Daに複数の保留アイコンが表示されている場合に先行する保留アイコンと後続の保留アイコンとが入れ替わる構成とすれば、保留アイコンの外観だけでなく、その動きが特徴的なものとなる。故に、保留アイコンの移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1128】

実行対象表示領域Dbに向かって近づくようにして移動する場合に、実行対象表示領域Dbに対して近い保留アイコン（先行する保留アイコン）と実行対象表示領域Dbに対して遠い保留アイコン（後続の保留アイコン画像）とが入れ替わる構成とすることにより、実行対象表示領域Dbと各保留アイコンとの位置関係の変化によってあたかも消化順序が変更されたかのような印象を遊技者に与えやすくなる。

【1129】

保留アイコンの表示態様が実行対象表示領域Dbへ向けた移動過程にて変化する（ステップアップする）構成に適用すれば、実行対象表示領域Dbへ移動する過程を引き延ばして、あたかもステップアップの機会が増えたかのように見せることができる。

【1130】

表示態様が相違する保留アイコン同士を入れ替える構成とすれば、入替時の見た目の変化を好適に強調できる。また、保留アイコンの入れ替えの瞬間を見逃した場合であっても、遊技者は保留アイコンの入れ替えが発生したことを事後的に把握することが可能となり、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることが可能となる。

【1131】

保留アイコンの表示態様（例えば色）によって期待度を示唆する構成では、表示態様が変化したものについては遊技者の注目が増すと想定される。そこで、本実施の形態に示したように表示態様が期待度の高いものに変更されている保留アイコンを後に回す構成とすれば、注目度が高くなっている状態を好適に維持させることができる。また、一旦表示態様に変化したものについては更なる変化が期待されやすく、遊技者の注目が向きやすくなる。そこで、表示態様に変化したものを後に回す構成とすれば、遊技者に更なる表示態様の变化（ステップアップ）への期待を促すことができる。すなわち、ある程度ステップアップした状態からステップアップが再スタートとなったかのように見せることができる。これにより、遊技への注目度の向上効果を一層強化できる。

10

20

30

40

50

【1132】

特殊移動（入れ替え表示）が発生する場合には、入替対象となった保留アイコンが変動表示領域MEを通過する。このような構成とすれば、入替対象となった各保留アイコンについて同時に表示態様が変化しただけであるとの印象（すなわち入れ替えが発生しているわけではないとの印象）を与えにくくすることができる。これにより、特殊移動によって遊技への注目度を向上させる効果を好適に発揮させることができる。

【1133】

表示態様の変更の契機となった保留情報に対応する保留アイコンの代わりにそれよりも前のタイミングにて記憶された保留情報に対応する保留アイコンの表示態様に変更され、その後、それら保留アイコンを入れ替える構成となっている。このような構成とすれば、今までにない斬新な表示を実現することができ、上述した注目度向上効果を一層好適に発揮させることができる。また、上記特殊移動（入れ替え表示）を実行する場合に、ターゲットとなる保留アイコンの表示態様が既に変更されていることを実行条件に加える必要がないため、当該特殊移動の発生条件を好適に緩和できる。

10

【1134】

保留数表示領域Daに表示されている保留アイコンが実行対象表示領域Dbへ順次移動する構成においては、遊技者の注目は実行対象表示領域Dbやその直前の領域（隣接する第1単位保留表示エリアDa1）に向きやすい。そこで、この第1単位保留表示エリアDa1へ表示態様に変更された保留アイコンが配置されている場合に後続の保留アイコンとの入れ替えを行うことにより、当該入れ替えのインパクトを強化できる。

20

【1135】

図柄表示装置253の表示画面253aにて図柄の変動表示が行われている最中、すなわち保留アイコンの移動（シフト）が行われない停留表示中に保留アイコンの入れ替えを行うことにより、保留アイコンの入れ替えがシフトの動きに紛れる等して分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【1136】

<変形例1>

上記第18の実施の形態における第1種予告演出Bでは、保留アイコンMPの追い越しが発生する場合には、特殊移動の対象となった後続の保留アイコンMPの移動先を実行対象表示領域Dbとなるように設定したが、これに限定されるものではない。特殊移動の対象となった後続の保留アイコンの移動先が保留数表示領域Da内となるように設定することも可能である。つまり、保留数表示領域Daにて一連となるように表示されていた複数の保留アイコンMPの間に割り込むようにして後続の保留アイコンMPが移動する構成としてもよい。

30

【1137】

このような構成とする場合には、シフト時に特殊移動を発生させる構成に代えて又は加えて変動表示中に特殊移動を発生させる構成とするとよい。

【1138】

<変形例2>

上記第18の実施の形態における第1種予告演出Bでは、保留予告演出の重複を規制することにより、特殊移動が発生する際に実行対象表示領域Dbに直前の第1単位保留表示エリアDa1に待機している保留アイコンMP（通常通りであれば実行対象表示領域Dbへ移動するはずの保留アイコンMP）の表示態様が「白」となるように構成したが、特殊移動の対象となった保留アイコンMPの表示態様よりも大当たり結果となる期待度が低い表示態様となっているのであれば足り、「白」に限定する必要は必ずしもない。例えば、特殊移動の対象となる保留アイコンMPの表示態様が「赤」である場合には、それよりも期待度の低い「白」、「青」、「黄」の何れであってもインパクトを強化できる。

40

【1139】

<変形例3>

上記第18の実施の形態における第1種予告演出Bでは、特殊移動の前後にて当該特殊

50

移動の対象となった保留アイコンMPの表示態様が変化しない構成としたが、特殊移動の前後にて当該特殊移動の対象となった保留アイコンMPの表示態様が変化する構成とすることも可能である。例えば、第4単位保留表示エリアDa4に表示されている「黄」の保留アイコンMPを実行対象表示領域Dbへ特殊移動させる場合には、当該特殊移動に伴って当該保留アイコンMPの表示態様を「黄」から「赤」（元の表示態様よりも期待度の高い表示態様）に変化させる構成とすることも可能である。

【1140】

<変形例4>

上記第18の実施の形態における第1種予告演出Bでは、特殊移動の対象となる保留アイコンMPの表示態様（色）を変化させた状態にて当該保留アイコンMPを実行対象表示領域Dbへ移動させる構成としたが、後続の保留アイコンMPが先行する保留アイコンMPを追い越して実行対象表示領域Dbへ移動するように見せる上では、特殊移動の対象となる保留アイコンMPの表示態様を変化させておく必要は必ずしもない。

【1141】

<変形例5>

上記第18の実施の形態における第1種予告演出Bでは、保留予告演出の契機となった該当保留情報に対して後続となる保留情報が存在している場合に、第1種予告演出Bが選択され得る構成としたが、これを以下のように変更してもよい。すなわち、第2種予告演出Bによる表示態様の変化を事前に予定しておき、該当保留情報が実行エリアAEに移る前に保留情報が新たに取得された場合には、当該新たに取得された保留情報について保留アイコンの表示態様を変化させる構成とし、該当保留情報が実行領域に移る際に事前に表示態様を変化した保留アイコンMPが他の保留アイコンMPを追い抜いて実行対象表示領域Dbへ移動する構成としてもよい。

【1142】

<変形例6>

上記第18の実施の形態における第2種予告演出Bでは、フェイク保留アイコンが実行領域に移動する直前の遊技回にて保留アイコンの入れ替えを行う構成としたが、直前の遊技回よりも前に入れ替えを行う構成としてもよい。また、フェイク保留アイコンが実行領域に移動した後に保留アイコンの入れ替えを行う構成とすることも可能である。

【1143】

<変形例7>

上記第18の実施の形態における第2種予告演出Bでは、フェイク保留アイコンと該当保留アイコンとの間に他の保留アイコンが存在する場合について例示したが、フェイク保留アイコンと該当保留アイコンとの間に他の保留アイコンが存在しない構成を否定するものではない。

【1144】

<変形例8>

上記第18の実施の形態における第2種予告演出Bでは、先行するフェイク保留アイコンの表示態様を「青」、「黄」、「赤」の何れかに変化させた上で、「白」となっている後続の保留アイコンMPと入れ替える構成としたが、少なくとも入れ替え対象となる後続の保留アイコンについては、先行するフェイク保留アイコンよりも期待度が低い表示態様となっていれば足り、必ずしも「白」である必要はない。

【1145】

<変形例9>

上記第18の実施の形態における第2種予告演出Bでは、図柄の変動表示中に保留アイコンMPの入れ替えを行う構成としたが、これに限定されるものではない。図柄の停止表示中（確定表示中）に保留アイコンMPの入れ替えを行う構成としてもよい。

【1146】

また、第2種予告演出では変動表示領域MEのうち下図柄列用の変動表示領域を保留アイコンMPが通過するようにして保留アイコンMPの入れ替えを行う構成としたが、下図

10

20

30

40

50

柄列との共存を図る上では、下図柄列の変動表示速度が低い状態（高識別状態）及び高い状態（低識別状態）のうち後者にて保留アイコンMPの入れ替えを行う構成とすることも可能である。

【1147】

＜変形例10＞

上記第18の実施の形態では、図柄表示装置253の表示画面253aに図柄の変動表示領域MEと保留表示領域NEとを設け、第1種予告演出Bにて保留アイコンMPの特殊移動（追い抜き）を行う場合及び第2種予告演出Bにて保留アイコンMPの特殊移動（入れ替え）を行う場合には保留アイコンMPが変動表示領域MEを移動する構成としたが、これに限定されるものではない。保留アイコンMPの移動領域を保留表示領域NEに収める構成とすることも可能である。

10

【1148】

＜変形例11＞

上記第18の実施の形態では、図柄表示装置253の表示画面253aにて保留表示を行う構成としたが、これに代えて又は加えて図柄表示装置253の保留表示領域NEとは別に保留表示部を設けてもよい。また、表示画面253aに保留数表示領域Da（第1表示領域）とは別に保留数を表示する領域（第2表示領域）を併設することも可能である。

【1149】

＜変形例12＞

上記第18の実施の形態では、保留数表示領域Daを枠線によって明示する構成としたが、保留数表示領域Daを非明示とする構成を否定するものではない。同様に、実行対象表示領域Dbを枠線によって明示する構成としたが、実行対象表示領域Dbを非明示とする構成を否定するものでもない。

20

【1150】

＜変形例13＞

保留アイコンの表示態様として、「白」、「黄」、「赤」以外にそれ以上のステップアップが発生しない「虹」を設ける場合には、上記保留アイコンの入替対象となる保留アイコン（先行する保留アイコン）については表示態様の変更候補から「虹」を外す構成としてもよい。これにより、ステップアップの余地を残すことができ、保留アイコンの入替後の注目度を好適に向上させることができる。

30

【1151】

＜その他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

【1152】

（1）上記各実施の形態では、遊技領域PEにおける右ルートへ発射された遊技球については上作動口83aへの入球が回避される構成としたが、これに限定されるものではない。右ルートに発射された遊技球についても上作動口83aへの入球が許容される構成とすることも可能である。

40

【1153】

（2）上作動口83aへの入球に基づく遊技回と、下作動口83bへの入球に基づく遊技回とを並行して行う構成としてもよい。例えば、上作動口83aへの入球に基づく保留情報と下作動口83bへの入球に基づく保留情報とが併存している場合には、上作動口83aにかかる保留情報に対応した図柄の変動表示領域と、下作動口83bにかかる保留情報に対応した図柄の変動表示領域とを表示画面253a中にそれぞれ形成し、それら各変

50

動表示領域にて両変動表示を並行して行う構成としてもよい。

【1154】

(3) 上記各実施の形態では、上作動口83a(「入球部」に相当)に係る保留情報と下作動口83b(「入球部」に相当)に係る保留情報とを順番に(交互に)消化する構成とした、詳しくは入球が発生した順番で消化する構成とした。これを以下のように変更することも可能である。すなわち、上作動口83aに係る保留情報と下作動口83bに係る保留情報とのうち何れかを優先的に消化する構成とすることも可能である。例えば、上作動口83a(保留情報)に係る抽選と下作動口83bに係る抽選とに有利度の差が設定されている場合には、遊技者にとって有利となるように設定された作動口に係る保留情報を優先的に消化する構成とすることも可能である。

10

【1155】

また、上記各実施の形態では、「入球部」として上作動口83a及び下作動口83bを有する構成としたが、作動口の数については必ずしも複数である必要はなく、1つであってもよい。

【1156】

(4) 上記各実施の形態では、報知・演出制御装置140と表示制御装置410とを別々に設けたが、これら各制御装置140, 410の機能を統合した1の制御装置を設けてもよい。

【1157】

(5) 上記各実施の形態では、監視装置600を主制御装置162とは別に設けたが、監視装置600の機能を主制御装置162が有する構成としてもよい。

20

【1158】

(6) 設定変更操作によって主制御装置162のRAM404等に記憶されている情報が消去(リセット)される構成とするかそれとも消去されない構成とするかについては任意である。

【1159】

(7) 遊技機が待機状態(非稼働状態)となっている状況下にて遊技球発射ハンドル41に遊技者が触れたことを契機として設定示唆を実行する構成としてもよい。なお、設定示唆を実行するための条件として、待機状態となっている状況下にて経過した時間(非稼働時間)が所定時間を超えている場合には、所定時間を超えていない場合と比較して設定示唆の発生確率が高くなる構成としてもよい。

30

【1160】

(8) 遊技機が待機状態(非稼働状態)となっている場合には、予め設定された時間が経過するごとに設定示唆を行う構成としてもよい。例えば、設定示唆に対応する図柄組合せが停止表示されたまま待機状態に移行した場合には、上記時間が経過することで一時的にデモ画面から遊技画面(図柄組合せを確認できる画面)に移行する構成とする。よい。

【1161】

(9) 大当たりのエンディングにて表示される画像によって設定示唆を実行する構成としてもよい。

【1162】

40

(10) 上記実施の形態においては、外れ結果に対応して最終停止表示される図柄組合せによって設定示唆を行う構成としたが、これに限定されるものではなく、大当たり結果に対応して最終停止表示される図柄組合せによって設定示唆を行う構成としてもよい。

【1163】

(11) 作動口83aに係る保留数が上限に達している状況下にて更に作動口83aへの入賞が発生した場合に、実行中の遊技回に対応した最終停止図柄組合せを設定示唆に対応するものに書き替える構成としてもよい。

【1164】

(12) リアルタイムクロック等の時間特定手段を有する構成とし、時間帯によって設定示唆の発生確率を変化させる構成としてもよい。

50

【1165】

(13) 上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。

【1166】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されることでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

10

【1167】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

【1168】

<上記各実施の形態から抽出される発明群について>

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

20

【1169】

<特徴A群>

以下の特徴A群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【1170】

特徴A1. 遊技に関する情報を記憶する記憶手段（主制御装置162のRAM404）と、

遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a, 83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）とを備え、

40

前記記憶手段は、前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）を有し、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば当選情報）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）を備えている遊技機であって、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）と、

50

前記設定値変更手段により前記設定値が変更された場合に、前記記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段と、

遊技状況に応じて前記設定値変更手段の操作に基づく前記変更を規制する変更規制手段（主制御装置162のMPU402における設定変更規制機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【1171】

遊技中に突如として遊技に関する情報が消去された場合には、遊技機の挙動が突然変化すると想定される。例えば、本来であれば遊技者に払い出されるはずの遊技球が払い出されなくなったり、取得されていた特別情報に係る遊技回が実行されなくなったりした場合には、遊技者を困惑させて遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、遊技状況に応じて設定値の変更（設定変更）が規制されるため、遊技中に遊技機の挙動が変化することを抑制できる。これにより、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【1172】

特徴A2．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a，83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（例えば当選情報）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）とを備えている遊技機であって、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）と、

遊技状況に応じて前記設定値変更手段の操作に基づく前記変更を規制する変更規制手段（主制御装置162のMPU402における設定変更規制機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【1173】

遊技中に設定値が変更された場合には遊技機の挙動が突然変化する等して遊技者を困惑させる要因になる。この点、本特徴に示すように遊技状況に基づいて設定値の変更（設定変更）を規制する構成とすれば、そのような不都合の発生を抑制できる。これは、遊技機への信頼性の向上を図る上で好ましい。

【1174】

特徴A3．遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構110）を備え、

前記変更規制手段は、前記遊技球発射手段による遊技球の発射動作が行われている場合に前記変更を規制し、当該規制を前記発射動作が終了してから第1所定期間が経過するまで継続させる手段を有していることを特徴とする特徴A1又は特徴A2に記載の遊技機。

【1175】

遊技球の発射操作を終了してから遊技球が遊技領域から排出されるまでにある程度の期間を要する。そこで、遊技球の発射動作が終了した場合に直ちに規制を解除するのではなく、第1所定期間が経過するまで規制を継続することにより、遊技球が遊技領域に残存している状況下にて設定値が変更されることを抑制できる。

【1176】

なお、本特徴に示す構成を「遊技者の操作に基づいて前記遊技領域へ遊技球を発射する

10

20

30

40

50

遊技球発射手段（遊技球発射機構 1 1 0）を備え、前記変更規制手段は、前記遊技球発射手段による遊技球の発射動作が終了してから第 1 所定期間が経過するまで前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 又は特徴 A 2 に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【 1 1 7 7 】

特徴 A 4 . 前記第 1 所定期間は、前記遊技球発射手段により発射された遊技球が前記遊技領域へ到達し、当該遊技領域から排出されるまでに要する所要期間よりも長くなるように設定されていることを特徴とする特徴 A 3 に記載の遊技機。

【 1 1 7 8 】

特徴 A 4 に示すように、第 1 所定期間を遊技球の排出に要する所要期間よりも長くすることにより、遊技球が遊技領域を流下している最中に設定値が変更されることを好適に抑制できる。

【 1 1 7 9 】

特徴 A 5 . 遊技機前面部（前扉枠 1 4）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿 3 3 や下皿 3 4）と、

払出要求に基づいて前記貯留部へ遊技球を払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）とを備え、

前記変更規制手段は、前記払出手段による遊技球の払出動作が行われている場合に前記変更を規制し、当該規制を前記払出動作が終了してから第 2 所定期間が経過するまで継続させる手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 1 1 8 0 】

入球部への入球等によって払出要求が発生した場合には、入球から払い出しまでにある程度のタイムラグが生じる。この間に設定値が変更されてしまうと、今回の払い出しが何れの設定値に対応しているかが不明確になる。そこで、本特徴に示すように払出動作が終了した後も第 2 所定期間が経過するまで規制を継続することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【 1 1 8 1 】

なお、本特徴に示す構成を「遊技機前面部（前扉枠 1 4）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿 3 3 や下皿 3 4）と、払出要求に基づいて前記貯留部へ遊技球を払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）とを備え、前記変更規制手段は、前記払出手段による遊技球の払出動作が終了してから第 2 所定期間が経過するまで前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【 1 1 8 2 】

特徴 A 6 . 前記払出手段により払い出された遊技球を前記貯留部へ案内する案内通路を備え、

前記第 2 所定期間は、遊技球が前記案内通路を通じて前記払出手段から前記貯留部に到達するのに要する所要期間よりも長くなるように設定されていることを特徴とする特徴 A 5 に記載の遊技機。

【 1 1 8 3 】

特徴 A 6 に示すように、第 2 所定期間を遊技球が遊技者の手元に到達するまでの所要期間よりも長くすることにより、払出途中で設定値が変更されることを好適に抑制できる。

【 1 1 8 4 】

特徴 A 7 . 遊技機前面部（前扉枠 1 4）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿 3 3 や下皿 3 4）と、

払出要求に基づいて前記貯留部へ遊技球を順次払い出す払出手段（払出装置 2 2 4）とを備え、

前記変更規制手段は、前記払出手段による払い出しを控えている遊技球が存在している場合には、少なくとも当該遊技球の払い出しが完了するまで前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1185】

遊技機においては、遊技球の不足等の要因によって直ちに遊技球の払出しを行うことが困難になる場合がある。このような状況では一時的に払出動作が中断され得るものの、払い出しが可能な状況となることで払出動作が再開される。このような場合には、少なくとも払い出しが完了するまで設定値の変更を規制することにより、払い出された遊技球が何れの設定値に対応するものかがわかりづらくなることを抑制できる。

【1186】

特徴A8．前記遊技領域に設けられた入球部への入球を検知する検知手段を備え、

前記変更規制手段は、前記検知手段によって入球が検知された場合には、当該検知から第3所定期間が経過するまで前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴A1乃至特徴A7のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1187】

特徴A8によれば、入球部への入球が発生した場合には、それに基づいて遊技回演出や遊技球の払い出し等が実行される。そこで、入球部への入球が発生した場合には、入球を検知してから第3所定期間が経過するまで設定値の変更を規制することにより、遊技回演出や遊技球の払い出しがどの設定値に対応したものであるかが不明確になることを好適に抑制できる。

【1188】

なお、本特徴に示す「入球部」については特徴A1に示した「始動入球部」と同一のものであってもよいし、別のものであってもよい。

20

【1189】

特徴A9．前記変更規制手段は、前記取得情報記憶手段に前記特別情報が記憶されている場合に前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴A1乃至特徴A8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1190】

特徴A9によれば、特別情報が記憶されている場合には設定変更が規制されることとなる。これにより、例えば本来であれば所定の判定情報（例えば当選情報）と対応している特別情報について所定の判定情報に対応しない判定結果となったり、所定の判定情報と対応していない特別情報について所定の判定情報に対応する判定結果となったりすることを好適に抑制できる。

30

【1191】

特徴A10．前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記判定手段による判定対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段と、

前記所定の特別情報が前記判定の対象となるよりも前のタイミングにて、前記先特定手段による先特定の結果を示唆する示唆手段とを備えていることを特徴とする特徴A9に記載の遊技機。

【1192】

例えば、所定の判定情報に対応する判定結果となる特別情報が控えている状況下にて、それを示唆している最中に設定変更が発生し、当該特別情報が所定の判定情報に対応しない判定結果になると示唆の内容と特別情報に係る判定結果とが矛盾し得る。特別情報に係る判定結果を事前に示唆する構成においては、示唆の内容と実際の判定結果とが矛盾することで遊技者に不信感を与える可能性がある。この点、特徴A9に示したように特別情報が記憶されている場合に設定変更が規制される構成との組み合わせによれば、上述した矛盾等が生じることを回避できる。これにより、遊技機への信頼性の低下を好適に抑制できる。

40

【1193】

特徴A11．前記遊技領域へ供給された遊技球の数及び前記遊技領域から排出された遊技球の数を特定する特定手段を備え、

前記変更規制手段は、前記特定手段によって特定された遊技球の数が前記遊技領域に遊

50

技球が残存していることに対応する数となっている場合に前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 1 0 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1194】

特徴 A 1 1 によれば、遊技領域に遊技球が残っている状況下においては、設定変更が規制されることとなる。これにより、ある設定値の元で発射されたはずの遊技球がそれとは異なる設定値の元で入球部等に入球することを回避できる。

【1195】

特徴 A 1 2 . 開閉可能な扉体（内枠 1 3）と、

前記扉体が開放されることにより操作可能となる位置に配置され、前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される操作部（設定変更スイッチ 1 6 6）と、

前記扉体の開放を検知する位置検知手段（開放検知センサ 7 0 6）とを備え、

前記変更規制手段は、前記位置検知手段によって前記扉体が閉位置に配置されていることが検知されている場合に前記変更を規制する手段を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1196】

特徴 A 1 2 によれば、設定変更を行う際には扉体の開放が必要となる。このような行為は目立つため、設定値を不正に変更する行為を抑制し、遊技機の防犯機能の向上に寄与できる。

【1197】

特徴 A 1 3 . 前記情報取得手段、前記取得情報記憶手段及び前記判定手段を有してなる主制御手段（主制御装置 1 6 2）とは別に設けられ、当該主制御手段から入力される遊技情報に基づいて遊技状況を監視する遊技状況監視手段（監視装置 6 0 0）を備え、

前記遊技状況監視手段は、前記主制御手段からの遊技情報を前記主制御手段にて設定されている前記設定値に対応付けて記憶する遊技情報記憶手段（記憶部 6 0 4）を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 1 2 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1198】

例えば特別情報を取得したタイミングと遊技情報記憶手段に記憶されるタイミングとにタイムラグが発生し得る場合には、設定変更によって対応する設定に違いが生じる可能性がある。この点、本特徴に示す構成に特徴 A 1 等にした技術的思想を適用することにより、そのようなタイミングのずれの影響を好適に抑制できる。

【1199】

<特徴 B 群>

以下の特徴 B 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1200】

特徴 B 1 . 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた入球部（例えば一般入賞口 8 1）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置 1 6 2）と、

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置 2 2 4）を制御する払出制御手段（払出制御装置 2 4 2）とを備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

10

20

30

40

50

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置１６２に付属の設定変更スイッチ１６６）とを有し、

前記主制御手段から出力される前記払出指令情報には前記設定値決定手段により決定された設定値を示す特定情報（コード）が含まれていることを特徴とする遊技機。

【１２０１】

特徴Ｂ１によれば、主制御手段から出力される払出指令情報には、当該主制御手段にて決定された設定値を示す情報が含まれている。払出制御手段においては、主制御手段にて設定されている設定値を払出指令情報（詳しくは特定情報）から特定することができる。このようにして、設定値を主制御手段と払出制御手段とで共有することにより両制御手段の連携を強化できる。払出指令情報については、遊技進行に伴って頻繁に払出制御手段に出力される情報であるため、このような既存の払出指令情報に設定値を示す情報を付与することで、設定値の確認の機会を増やすことができる。これは、遊技機に対する信頼性の向上を図る上で好ましい構成である。

【１２０２】

なお、本特徴に示す構成を「遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた入球部（例えば一般入賞口８１）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置１６２）と、前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置２２４）を制御する払出制御手段（払出制御装置２４２）とを備えた遊技機において、遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて設定変更処理を実行する機能）と、前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置１６２に付属の設定変更スイッチ１６６）とを備え、前記主制御手段から出力される前記払出指令情報には前記設定値決定手段により決定された設定値に対応する情報が含まれていることを特徴とする遊技機。」とすることも可能である。

【１２０３】

特徴Ｂ２．前記主制御手段は、前記設定値変更手段により前記設定値が変更された場合に、前記設定値決定手段により決定された設定値を示す設定値情報（設定変更コマンドに含まれるコード）を前記払出制御手段へ出力する手段を有し、

前記払出制御手段は、

前記設定値の変更に伴って入力された前記設定値情報を記憶する設定値情報記憶手段と、

前記払出指令情報が入力された場合に当該払出指令情報が正常であるか否かを当該払出指令情報に含まれる特定情報と前記設定値情報記憶手段に記憶されている設定値情報とに基づいて判定する情報判定手段（払出制御装置２４２のＭＰＵにて対比処理を実行する機能）と

を有していることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【１２０４】

特徴Ｂ２に示す構成によれば、設定変更が行われた場合には、設定値決定手段により決定された設定値に対応する設定値情報が払出制御手段に入力され、払出制御手段はこの設定値情報を記憶する。その後、主制御手段から払出指令情報が入力された場合には、この払出指令情報（特定情報）から特定した設定値と、設定変更時に記憶した設定値とが対応関係にあるか（例えば一致しているか）否かが判定される。これにより、例えば主制御手段を不正なものに入れ替えるといった不正行為が行われた場合であっても、それを見抜くことが可能となる。

【１２０５】

特徴Ｂ３．前記払出制御手段は、前記情報判定手段による判定結果が正常であるとする

判定結果である場合には前記払出指令情報に基づく遊技球の払い出しを行い、前記情報判定手段による判定結果が正常でないとする判定結果である場合には前記払出指令情報に基づく遊技球の払い出しを規制する手段を有していることを特徴とする特徴 B 2 に記載の遊技機。

【1206】

事前に記憶されていた設定値と今回特定した設定値とが不一致になる等した場合には、異常発生として遊技球の払い出しが回避されることとなる。これにより、遊技球を不正に獲得するといった行為を難しくし、遊技機の防犯機能を強化できる。

【1207】

特徴 B 4 . 前記払出制御手段は、前記設定値情報記憶手段に前記設定値情報が記憶されていない状況下にて前記払出指令情報が入力された場合には、当該払出指令情報に基づいた遊技球の払い出しを規制する手段を有していることを特徴とする特徴 B 2 又は特徴 B 3 に記載の遊技機。

10

【1208】

設定値の対比結果に基づいて遊技球の払い出し行うか否かが決まる構成においては、設定値情報をクリアするといった不正行為が行われる可能性がある。このような場合には、払出指令情報が入力されたとしても遊技球の払い出しが規制される構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【1209】

特徴 B 5 . 前記主制御手段は、前記払出指令情報の出力よりも前記設定値情報の出力を優先するように構成されていることを特徴とする特徴 B 2 乃至特徴 B 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

20

【1210】

設定値の対比によって払い出しの可否を決定する構成においては、設定変更時に設定値情報を優先して出力することにより、払出指令情報が正常であるにも関わらず異常であると判定されることを回避できる。これにより、遊技機の信頼性を好適に向上させることができる。

【1211】

特徴 B 6 . 前記払出制御手段は、

前記情報判定手段により前記払出指令情報が正常なものであると判定された場合に、当該払出指令情報に対応した遊技球の払出数の情報を払出数情報として記憶する第 1 記憶手段と、

30

前記第 1 記憶手段に記憶されている前記払出数情報に対応した遊技媒体数の払い出しを行うべく前記払出手段を駆動制御する払出駆動制御手段と、
を有し、

前記情報判定手段により正常でないと判定された場合には、それまでに前記第 1 記憶手段に記憶されていたものについては遊技球の払い出しを行い、当該判定の対象となった払出指令情報については払い出しを規制する構成となっていることを特徴とする特徴 B 2 乃至特徴 B 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1212】

40

払出制御手段に払出指令情報が入力されてから、実際に払い出しが行われるまでにはある程度のタイムラグが生じる。このようなタイムラグは、払出指令情報が連続して入力される等して遊技球の払い出しが追いついていない場合に大きくなる。ここで、設定値に基づいて異常が発生していることが確認された場合には、既に払い出しが決定されていたものについては払い出しを継続する一方で、異常と判定された新たな払出指令情報については払い出しが規制される。このような構成とすれば、防犯機能等の強化に起因して、遊技者が本来得られるはずの払い出しすら受けられないといった不都合の発生を好適に回避できる。

【1213】

特徴 B 7 . 前記払出制御手段は、

50

前記情報判定手段により前記払出指令情報が正常なものであると判定された場合に、当該払出指令情報に対応した遊技球の払出数の情報を払出数情報として記憶する第1記憶手段と、

前記第1記憶手段に記憶されている前記払出数情報に対応した遊技媒体数の払い出しを行うべく前記払出手段を駆動制御する払出駆動制御手段と、

前記情報判定手段により前記払出指令情報が異常であると判定された場合に、当該払出指令情報に対応した遊技球の払出数の情報を記憶する第2記憶手段と、

前記第2記憶手段に遊技球の払出数の情報が記憶されている状況下にて、前記情報判定手段により払出指令情報が正常なものであると判定された場合に、前記第2記憶手段に記憶されている払出数の情報を前記第1記憶手段に移行させる情報移行手段と
を有していることを特徴とする特徴B2乃至特徴B6のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1214】

特徴B7によれば、払出指令情報が異常であると判定された場合には当該払出指令情報に基づく遊技球の払い出しが留保され、後続の払出指令情報が正常であると判定された場合に留保が解除されることとなる。例えば、上記異常についてはノイズ等の混入によって偶発的に発生する可能性が否定できないため、本特徴に示すように後続の払出指令情報にて異常がないことが確認された場合に、留保中の払い出しを行うことにより、防犯機能等の強化に起因して遊技者が不利益を被ることを好適に抑制できる。

【1215】

特徴B8．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば一般入賞口81）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置162）と、

20

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置224）を制御する払出制御手段（払出制御装置242）と
を備えている遊技機において、

前記主制御手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）と、

30

前記設定値変更手段により前記設定値が変更された場合に、前記設定値決定手段により決定された設定値を示す設定値情報を前記払出制御手段へ出力する第1出力手段と、

予め設定された周期にて前記設定値決定手段により決定されている設定値を示す設定値情報を前記払出制御手段へ出力する第2出力手段と
を有し、

前記払出制御手段は、

前記第1出力手段により出力された設定値情報を記憶する設定値情報記憶手段と、

前記第2出力手段により出力された設定値情報が前記設定値情報記憶手段に記憶されている設定値情報と一致しているか否かを判定する情報判定手段と、

40

前記情報判定手段により前記第2出力手段により出力された設定値情報が前記設定値情報記憶手段に記憶されている設定値情報と一致していないと判定された場合に、遊技球の払い出しを規制する払出規制手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1216】

特徴B8によれば、設定変更操作等に伴って主制御手段にて決定された設定値については払出制御手段に送信され、当該払出制御手段の設定値情報記憶部に記憶される。その後は、周期的に主制御手段から払出制御手段に設定値情報が出力され、設定変更時に記憶した設定値と新たに取得した設定値とが一致しているか否かが判定される。設定値情報が不一致となった場合には、遊技球の払い出しが規制されることとなる。このような構成とす

50

れば、主制御手段と払出制御手段との連携を強化し、遊技機の防犯機能の向上や信頼性の向上に寄与できる。

【1217】

特徴B9．前記払出規制手段は、前記第2出力手段により出力されるはずの設定値情報が前記周期の経過後も入力されていない場合には、少なくとも当該第2出力手段から設定値情報を受信するまで遊技球の払い出しを規制する構成となっていることを特徴とする特徴B8に記載の遊技機。

【1218】

特徴B9によれば、予め設定された周期を経過したにも関わらず主制御手段から設定値情報が入力されていない場合には、設定値情報を受信するまで遊技球の払い出しが規制されることとなる。このような構成とすれば、特徴B8に示した防犯機能を好適に強化できる。

【1219】

特徴B10．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば一般入賞口81）への入球に基づいて入球情報（賞球コマンド）を出力する第1制御手段（主制御装置162）と、

前記第1制御手段から出力された前記入球情報に基づいて所定の制御処理を実行する第2制御手段（払出制御装置242）と、

前記第1制御手段及び前記第2制御手段からの情報に基づいて遊技状況を監視する遊技状況監視手段（監視装置600）と

を備え、

前記第1制御手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）と

を有し、

前記第1制御手段は、

前記設定値決定手段により決定された設定値を示す特定情報を前記第2制御手段へ出力する第1出力手段と、

前記設定値決定手段により決定された設定値を示す特定情報を前記遊技状況監視手段へ出力する第2出力手段と

を有し、

前記第2制御手段は、

前記第1制御手段から入力された前記特定情報を記憶する特定情報記憶手段と、

前記特定情報記憶手段に記憶されている特定情報を前記遊技状況監視手段へ出力する第3出力手段と

を有し、

前記遊技状況監視手段は、前記第2出力手段により入力された特定情報と、前記第3出力手段により入力された特定情報とを対比する対比手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1220】

設定変更機能を有する遊技機においては、特典の不正取得を目的として設定値が不正に変更される場合がある。この際、仮に監視装置に入力される情報が改ざん等されると、不正の事実が隠蔽されその発見が難しくなると懸念される。ここで、本特徴に示す構成においては、設定値を示す特定情報は、第1制御手段から遊技状況監視手段に直接入力されるだけでなく、第2制御手段を経由して遊技状況監視手段に入力される。遊技状況監視手段ではこれらの特定情報を対比することにより、特定情報が改ざん等されていないかを見抜くことが可能となる。これにより、上述した不正行為に対する防御機能を強化し、遊技機

10

20

30

40

50

の防犯機能を向上できる。

【1221】

特徴B11．前記第1制御手段は、前記入球情報として遊技球の払出指令情報を出力する構成となっており、

前記第2制御手段は、前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置224）を制御する構成となっており、

前記第1制御手段は、前記払出指令情報を出力する場合に前記第2制御手段及び前記遊技状況監視手段へ特定情報を出力し、

前記第2制御手段は、前記払出指令情報に基づく遊技球の払い出しを実行した場合に前記遊技状況監視手段へ特定情報を出力することを特徴とする特徴B10に記載の遊技機。

10

【1222】

特定情報を対比する場合には、そのタイミングが大きすぎてしまうと、正規に設定変更が行われた場合に誤判定となる可能性が生じる。そこで、本特徴に示すように、入球発生→払出しの一連の動きに合わせて特定情報を入出力する構成とすることにより、上記タイミングのずれを抑制し、判定結果の確からしさを好適に向上させることができる。

【1223】

なお、以上詳述した特徴B群に特徴A群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1224】

<特徴C群>

20

以下の特徴C群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1225】

30

特徴C1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば一般入賞口81）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置162）と、

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置224）を制御する払出制御手段（払出制御装置242）とを備えている遊技機において、

前記主制御手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更用処理を実行する機能）と、

40

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）とを有し、

遊技状況を監視する監視手段（報知・演出制御装置140及び監視装置600）を備え、前記監視手段は、

遊技情報（入賞数や入賞確率）を記憶する遊技情報記憶手段（記憶部604）と、

前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報が予め設定されている基準情報（例えば閾値）に対応しているか否かを判定する判定手段（報知・演出制御装置140にてステップS1904等の判定処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を実行

50

する所定処理実行手段（報知・演出制御装置 140 にてステップ S 1908 の異常報知開始処理を実行する機能）と

を有し、

前記基準情報は、前記設定値毎に設けられていることを特徴とする遊技機。

【1226】

設定変更機能を有する遊技機においてはその特性上、設定値毎に挙動が異なる可能性がある。このため、遊技状況を監視しその監視結果（判定結果）に基づいて所定の処理（例えば異常報知）を行う構成においては、何れの設定値についても一義的に判定を行おうとした場合に、判定結果の確からしさを向上することが困難となる。例えば、全ての設定値に対応した共通の基準情報を設定する場合には、当該基準情報の範囲が大きくなり、判定結果の確からしさの向上を図ることが困難になると想定される。この点、本特徴に示すように、設定値毎に基準情報を設ける構成とすれば、判定結果の確からしさを向上させて、遊技機（特に監視装置）に対する信頼性を好適に向上させることができる。

10

【1227】

なお、本特徴に示す「前記判定手段による判定結果に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を実行する所定処理実行手段（報知・演出制御装置 140 にてステップ S 1908 の異常報知開始処理を実行する機能）」については「前記判定手段による判定結果に基づいて所定の報知が実行されるように報知手段（例えばエラー表示ランプ部 27 やスピーカ部 29）を制御する報知制御手段（報知・演出制御装置 140 にてステップ S 1908 の異常報知開始処理を実行する機能）」とすることも可能である。

20

【1228】

特徴 C 2. 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた入球部（例えば一般入賞口 81）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置 162）と、

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置 224）を制御する払出制御手段（払出制御装置 242）とを備えている遊技機において、

前記主制御手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定 1～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 162 の M P U 402 にて設定変更用処理を実行する機能）と、

30

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ 166）と

を有し、

前記入球部への入球状況を監視する監視手段（報知・演出制御装置 140 及び監視装置 600）を備え、

前記監視手段は、

前記入球部への入球数に対応する入球情報（入賞数）を記憶する入球情報記憶手段（記憶部 604）と、

前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報が予め設定されている基準情報（例えば閾値）に対応しているか否かを判定する判定手段（報知・演出制御装置 140 の M P U 442 にてステップ S 1904 の判定処理を実行する機能）と、

40

前記判定手段による判定結果に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を実行する所定処理実行手段（報知・演出制御装置 140 にてステップ S 1908 の異常報知開始処理を実行する機能）と

を有し、

前記基準情報は、前記設定値毎に設けられていることを特徴とする遊技機。

【1229】

設定変更機能を有する遊技機においてはその特性上、設定値毎に遊技球の挙動に違いが生じ、入球部への入球確率に設定値による差が生じ得る。このため、遊技状況を監視しそ

50

の監視結果（判定結果）に基づいて所定の処理（例えば異常報知）を行う構成においては、何れの設定値についても一義的に判定を行おうとした場合に、判定結果の確からしさを向上することが困難となる。例えば、全ての設定値に対応した共通の基準情報を設定する場合には、当該基準情報の範囲が大きくなり、判定結果の確からしさの向上を図ることが困難になると想定される。この点、本特徴に示すように、設定値毎に基準情報を設ける構成とすれば、判定結果の確からしさを向上させて、遊技機（特に監視装置）に対する信頼性を好適に向上させることができる。

【1230】

なお、本特徴に示す「前記判定手段による判定結果に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を実行する所定処理実行手段（報知・演出制御装置140にてステップS1908の異常報知開始処理を実行する機能）」については「前記判定手段による判定結果に基づいて所定の報知が実行されるように報知手段（例えばエラー表示ランプ部27やスピーカ部29）を制御する報知制御手段（報知・演出制御装置140にてステップS1908の異常報知開始処理を実行する機能）」とすることも可能である。

【1231】

特徴C3．前記監視手段は、

前記設定値決定手段により決定された前記設定値を特定する設定値特定手段（例えば報知・演出制御装置140のMPU442にて設定値を特定する機能）と、

前記設定値特定手段により特定された設定値に応じて、参照する基準情報の切り替えを行う基準情報切替手段（報知・演出制御装置140のMPU442にてステップS1804の閾値設定処理を実行する機能）と
を有していることを特徴とする特徴C1又は特徴C2に記載の遊技機。

【1232】

遊技機に付与された全ての設定値について判定を行うのではなく、現在の設定値に限定して判定を行う構成とすることにより判定処理の簡素化を実現することができる。これは、監視機能の追加に伴う制御負荷を軽減する上で好ましい構成である。

【1233】

特徴C4．前記遊技領域には、前記入球部として、遊技球が入球可能な受入状態及び入球が不可となる非受入状態に切替可能な第1入球部（例えば可変入賞装置82）が設けられており、

前記設定値によって前記第1入球部が前記受入状態に切り替わる頻度に差が設けられており、

前記基準情報は、前記頻度に応じて設けられていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1234】

特徴C4に示すように、設定値によって受入状態に切り替わる頻度に差が設けられた可変式の入球部が配設されている場合には、この入球部の動きによって当該入球部への入球頻度や他の入球部への入球頻度に差が生じる。そこで、本特徴に示すように、可変入球部の動きに配慮して基準情報を設定することにより、特徴C1等に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【1235】

特徴C5．前記入球部として、前記第1入球部及び当該第1入球部とは異なる第2入球部（例えば一般入賞口81d）を有し、

前記第1入球部は、前記第2入球部へ向けて遊技球が流下する所定の経路（右ルート）上に配設されており、

前記監視手段は、前記第2入球部への入球数に対応する入球情報（入賞数）を記憶する記憶部を有し、

前記判定手段は、前記記憶部に記憶されている入球情報が前記基準情報に対応しているか否かを判定する手段を有し、

前記基準情報は、前記設定値毎に異なる前記第2入球部への入球頻度に応じて定められ

10

20

30

40

50

ていることを特徴とする特徴 C 4 に記載の遊技機。

【1236】

特徴 C 5 に示すように、第 2 入球部の上流位置に可変式の第 1 入球部が配設されている構成においては、第 1 入球部の動きによって第 2 入球部への入球頻度に差が生じ得る。そこで、第 2 入球部への入球状況を監視する上では、本特徴に示すように、第 2 入球部への入球頻度に応じて基準情報を定めることにより、入球監視→判定の確からしさを好適に向上させることができる。

【1237】

特徴 C 6 . 遊技状態として、第 1 遊技状態と当該第 1 遊技状態よりも前記第 1 入球部の前記受入状態への切り替わりが発生しやすい第 2 遊技状態とが設けられており、

10

前記基準情報は、前記入球頻度の範囲を示す閾値であり、

前記閾値の下限については前記第 1 遊技状態での前記第 2 入球部への入球頻度に応じて定められており、前記閾値の上限については前記第 2 遊技状態における前記第 2 入球部への入球頻度に応じて定められていることを特徴とする特徴 C 5 に記載の遊技機。

【1238】

特徴 C 6 に示すように、相対的に第 1 入球部が受入状態になりにくい第 1 遊技状態と、相対的に第 1 入球部が受入状態になりやすい第 2 遊技状態とが設けられている場合には、これら各遊技状態における第 2 入球部への入球頻度に応じて閾値の上限／下限を設定することにより、判定結果の確からしさを向上させることができる。

【1239】

20

特徴 C 7 . 前記設定値として、第 1 設定値と、当該第 1 設定値よりも前記第 1 入球部が前記受入状態に切り替わりやすい第 2 設定値とを有し、

前記基準情報は、前記第 1 入球部への入球頻度に対応する情報であり、当該基準情報として、前記第 1 設定値に対応する第 1 基準情報と前記第 2 設定値に対応する第 2 基準情報とが設けられており、

前記第 2 基準情報が対応付けられている入球頻度よりも前記第 1 基準情報が対応付けられている入球頻度の方が高くなるように設定されていることを特徴とする特徴 C 5 又は特徴 C 6 に記載の遊技機。

【1240】

特徴 C 7 に示すように、設定値によって第 1 入球部への入球頻度に差が生じる場合には、入球頻度が低い第 1 設定値に対応させて第 1 基準情報を設定し、入球頻度が高い第 2 設定値に対応させて第 2 基準情報を設定することにより、実用上好ましい構成を実現できる。

30

【1241】

なお、以上詳述した特徴 C 群に特徴 A 群～特徴 B 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1242】

<特徴 D 群>

以下の特徴 D 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【1243】

特徴 D 1 . 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた入球部（例えば一般入賞口 8 1）への入球に基づいて払出指令情報（賞球コマンド）を出力する主制御手段（主制御装置 1 6 2）と、

50

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置２２４）を制御する払出制御手段（払出制御装置２４２）とを備えている遊技機において、

前記主制御手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にてステップＳ１３１３の設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置１６２に付属の設定変更スイッチ１６６）とを有し、

前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段（報知・演出制御装置１４０及び監視装置６００）を備え、

前記入球状況監視手段は、

前記入球部への入球数に対応する入球情報（入賞数）を記憶する入球情報記憶手段（記憶部６０４）と、

前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報が予め設定されている基準情報（閾値）に対応しているか否かを判定する判定手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてステップＳ２００６の判定処理等を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を実行する所定処理実行手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にてステップＳ２０１０の異常報知開始処理等を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定された前記設定値を記憶する設定値記憶手段（報知・演出制御装置１４０にて設定値を記憶する機能）とを有し、

前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に対応付けられた状態で記憶することを特徴とする遊技機。

【１２４４】

入球状況監視手段によって入球状況を監視する構成とすれば、例えば遊技釘等の変形等によって入球頻度が設計値から大きく乖離するような事象が発生した場合に、それを早期に発見することができる。これは、遊技ホールや遊技者の不利益を抑え、遊技機への信頼性の向上を図る上で好ましい。ここで、設定変更機能を有する遊技機においては、設定値によって遊技球の挙動に差が生じ、入球部への入球確率に差が生じる可能性がある。本特徴に示す構成においては、入球情報が設定値に対応付けられた状態で記憶される。このような構成においては入球情報を設定値に応じて仕分けできるため、基準情報に対応しているか否かの判定を行う際の判定精度を向上させることができる。故に、入球監視における監視結果の確からしさを高めて、遊技機に対する信頼性の向上に貢献できる。

【１２４５】

特徴Ｄ２．前記判定手段は、前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報の中から前記設定値記憶手段に記憶されている設定値に対応付けられた入球情報を選択する選択手段を有し、それら選択した入球情報に基づいて前記判定を行うことを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。

【１２４６】

入球状況の監視を行う上では一時的な入球ばらつきの取り扱いが重要である。例えば、入球の偏りが一時的に大きくなった場合には、それを偶発的要因によるものか否かを特定することが困難であるが、過去の情報を流用して平均等を算出することで、ばらつきを軽減することができる。つまり、判定を行う上では参照するデータがある程度多く確保することが好ましい。但し、特徴Ｄ１に示したように記憶されているデータには対応する設定値が異なるものが混在するため、それらをまとめ参照した場合にはデータの確からしさは低下する。この点、本特徴に示すように、過去に記憶された入球情報の中から現在の設定値と同じ設定値に対応する入球情報を選択して判定に用いる構成とすれば、特徴Ｄ１に示

10

20

30

40

50

した効果を好適に発揮させることができる。

【1247】

特徴D3．前記入球情報記憶手段は、前記遊技領域へ所定数の遊技球が供給された場合に前記入球部へ入球した遊技球の数を前記入球情報として記憶するものであり、

前記所定数に達する前に前記設定値が変更された場合に入球情報の記憶を規制する手段を備えていることを特徴とする特徴D1又は特徴D2に記載の遊技機。

【1248】

設定変更機能を有する遊技機においては、設定変更が行われるタイミングについては様々となる。このため、情報を蓄積している過程（所定数に達する前のタイミング）にて設定変更がなされる可能性を否定できない。設定値に対応付けて入球情報を記憶する構成においては、データが不完全なまま記憶したとしても当該データの有用性は低く記憶容量が圧迫されといった不都合が生じる。そこで、本特徴に示すように、途中で設定変更が行われた場合には入球情報の記憶を規制することにより実情上好ましい構成を実現できる。

【1249】

特徴D4．前記入球情報記憶手段は、前記設定値毎に記憶可能な入球情報の上限数が規定されていることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1250】

設定変更機能を有している遊技機であっても頻繁に設定変更が行われるとは限らず、ある程度の期間に亘って同一の設定値に維持される場合もあり得る。このような場合、記憶される入球情報に設定値による偏りが生じては、特徴D1等に示した効果を上手く発揮できなくなると懸念される。例えば、設定値として設定1～設定3が設けられているにもかかわらず、設定1での情報が過度に少ない場合には、当該状況下にて設定1での判定が実行される際には参照可能なデータが不足し、判定結果の確からしさが低下すると想定される。この点、本特徴に示すように設定値毎に記憶可能な入球情報に上限数を規定する構成とすれば、データの不足によって判定の確からしさが低下することを好適に抑制できる。

【1251】

特徴D5．前記入球情報記憶手段は、前記入球情報を記憶可能な記憶領域を複数有し、記憶されている入球情報の数が上限数に達している場合には何れかの記憶領域に新たに取得した入球情報を上書きする構成となっており、

前記入球情報記憶手段に記憶されている各入球情報について対応付けられた設定値毎の数に応じて上書き対象となる記憶領域を決定する手段を有していることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1252】

本特徴に示す構成によれば、例えばある設定値にて入球情報が不足し且つ他の設定値にて入球情報が過多となっている場合には、上書きの対象を入球情報が過多となっているものとして行うことができる。これにより、記憶されている入球情報について設定値毎に数の偏りが大きくなることを抑制できる。

【1253】

特徴D6．前記基準情報は、前記設定値毎に設けられていることを特徴とする特徴D1乃至特徴D5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1254】

設定変更機能を有する遊技機においてはその特性上、設定値毎に挙動が異なる可能性がある。このため、遊技状況を監視しその監視結果（判定結果）に基づいて所定の処理（例えば異常報知用の処理）を行う構成においては、何れの設定値についても一義的に判定を行おうとした場合に、判定結果の確からしさを向上することが困難となる。すべての設定値に対応するようにして基準情報を設定する場合には、当該基準情報の範囲が大きくなり、確からしさの向上を図ることが困難になると想定される。この点、本特徴に示すように、設定値毎に基準情報を設ける構成とすれば、判定結果の確からしさを向上させて、遊技機（特に監視装置）に対する信頼性を好適に向上させることができる。

【1255】

特徴 D 7 . 前記判定手段は、前記入球情報記憶手段に記憶されている入球情報に対応する設定値が現在の設定値と異なっている場合に、記憶されている入球情報を補正值を用いて現在の設定値に対応する情報に変換する情報変換手段と、現在の設定値に対応する入球情報と前記情報変換手段によって変換された入球情報とに基づいて前記判定を行う手段とを有していることを特徴とする特徴 D 1 又は特徴 D 2 に記載の遊技機。

【 1 2 5 6 】

設定変更機能を有する遊技機においては、設定値の選択については様々となり、必ずしも上記判定を行う際の設定値と過去に記憶された入球情報の設定値とが一致するとは限らない。ここで、本特徴に示す構成によれば、記憶されているサンプルについて現在の設定値とは異なる設定値が対応付けられているものに関しても、補正によって現在の設定値に

10

【 1 2 5 7 】

特徴 D 8 . 前記遊技領域には、前記入球部として、遊技球が入球可能な受入状態及び入球が不可となる非受入状態に切替可能な第 1 入球部（例えば可変入賞装置 8 2）と当該第 1 入球部とは異なる第 2 入球部（例えば一般入賞口 8 1 d）とが設けられており、

前記第 1 入球部は、前記第 2 入球部へ向けて遊技球が流下する所定の経路（右ルート）上に配設されており、

前記入球情報記憶手段は、前記第 2 入球部への入球数に対応する入球情報（入賞数）を記憶する記憶部を有し、

20

前記判定手段は、前記記憶部に記憶されている入球情報が前記基準情報に対応しているか否かを判定する手段を有し、

前記補正值は、前記設定値毎に異なる前記第 2 入球部への入球頻度に応じて定められていることを特徴とする特徴 D 7 に記載の遊技機。

【 1 2 5 8 】

特徴 D 8 に示すように、第 2 入球部の上流位置に可変式の第 1 入球部が配設されている構成においては、第 1 入球部の動きによって第 2 入球部への入球頻度に差が生じ得る。そこで、第 2 入球部への入球状況を監視する上では、本特徴に示すように、第 2 入球部への入球頻度に応じて補正值を定めることにより、記憶されている入球情報を補正值を用いて現在の設定値に対応する情報に変換する際の変換精度を好適に向上させることができる。

30

【 1 2 5 9 】

なお、以上詳述した特徴 D 群に特徴 A 群～特徴 C 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【 1 2 6 0 】

<特徴 E 群>

以下の特徴 E 群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

40

【 1 2 6 1 】

特徴 E 1 . 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた始動入球部（作動口 8 3 a , 8 3 b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する機能）と、

50

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて当否判定処理等を実行する機能）とを備えている遊技機であって、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ 166）と、

遊技に関する監視情報を記憶する監視情報記憶手段（監視装置 600 の記憶部 604 における第 1 記憶領域 605）と、

前記監視情報記憶手段により記憶されている監視情報及び予め定められている判定基準情報（閾値）に基づいて特定事象である異常の発生の有無を判定する判定手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて判定処理を実行する機能）と、

前記判定手段により異常が発生したと判定された場合に、所定の報知（例えば異常報知）を行う報知手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて異常報知開始処理を実行する機能）と、

解除操作に基づいて前記報知手段による前記所定の報知を解除する解除手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて異常報知終了処理を実行する機能）と、

前記解除手段による前記所定の報知の解除回数を記憶する解除回数記憶手段（監視装置 600 の記憶部 604 における第 2 記憶領域 606）とを有していることを特徴とする遊技機。

【1262】

特徴 E 1 によれば、監視情報に基づいて異常が発生したと判定された場合には異常発生に対応して所定の報知が実行される。これにより、異常への処置を速やかに行い、遊技者や遊技ホール等が不利益を被ることを抑制可能となる。ここで、異常の原因が解消されていない場合には、所定の報知が繰り返されることとなる。遊技者やホール管理者等の入れ替わりに配慮した場合には、異常がどのくらい繰り返されているかを特定することは困難になる。この点、本特徴に示す構成においては、所定の報知が解除操作に基づいて解除され、解除操作が実行された回数が記憶される。このため、解除操作がどの程度行われているかを事後的に把握することができる。これにより、例えば異常が繰り返されていること（例えば異常への対処が的確でないこと）が見落とされること抑制し、遊技機の信頼性の向上に寄与できる。

【1263】

なお、不正行為者が異常報知を意図的に解除することで不正を隠蔽するといった行為が行われた場合であってもその解除回数が記憶される。これにより、記憶されている解除回数から、意図的に不正を隠蔽しようとした可能性があることを推定することができる。因みに、例えば異常の発生回数又は報知回数を記憶する構成では、異常発生の事実を特定することはできてもそれが偶発的要因によるものであるか人為的要因によるものかを特定することが難しくなる。このような事情に鑑みた場合には、解除回数を記憶することには明確な技術的意義がある。

【1264】

特徴 E 2 . 前記解除操作が行われた場合の遊技機の状態を特定する状態特定手段と、

前記状態特定手段により特定された遊技機の状態が所定状態であるか否かを判定する状態判定手段とを備え、

前記解除回数記憶手段は、少なくとも前記解除操作が前記所定状態にて行われている場合に解除回数を記憶する手段を有していることを特徴とする特徴 E 1 に記載の遊技機。

【1265】

解除回数を記憶する上で遊技機の状態を考慮する構成とすれば、解除操作に不正に係るものであるか否かの推定精度を向上させることができる。例えば、本来であれば解除操作が困難又は不可となっている状況下にて解除操作が行われている場合には、当該解除操作が不正なものである可能性が高いことを見抜くことができる。

【1266】

特徴E3．前記解除操作が行われる前の設定値及び当該解除操作が行われた後の設定値を特定する設定値特定手段を備え、

前記解除回数記憶手段は、少なくとも前記解除操作の前後にて設定値が変更されている場合に前記解除回数を記憶する手段を有していることを特徴とする特徴E1又は特徴E2に記載の遊技機。

10

【1267】

例えば設定値によって異常の判定基準等が異なる構成を想定した場合、このような違いを利用して異常発生をごまかすといった不正が行われる可能性を否定できない。この点、本特徴に示す構成によれば、解除操作に伴って設定値が変更されている場合には解除回数が記憶される。これにより、不正の疑いのある解除操作が他の解除操作に紛れることを抑制できる。これは、遊技機の防犯機能の向上を図る上で好ましい構成である。

【1268】

特徴E4．前記解除操作である所定の解除に基づいて前記判定手段にて参照される前記判定基準情報の切り替えを行う基準情報切替手段を備え、

前記解除回数記憶手段は、前記所定の解除操作に伴って前記判定基準情報が変更された場合に解除回数を記憶する手段を有していることを特徴とする特徴E1乃至特徴E3のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【1269】

所定の解除操作によって判定基準情報が変更される構成においては、異常発生に伴う報知によって不正が目立つことを抑制すべく所定の解除操作が実行される可能性がある。そこで、このような解除操作の回数を記憶する構成とすれば、不正の疑いのある解除操作が他の解除操作に紛れることを抑制できる。これは、遊技機の防犯機能の向上を図る上で好ましい構成である。

【1270】

特徴E5．前記設定値決定手段により決定された設定値に応じて、前記判定基準情報の切り替えを行う基準情報切替手段（報知・演出制御装置140のMPU442にてステップS1804の閾値設定処理を実行する機能）を備え、

前記設定値によって前記入球部への入球頻度が相違する構成となっており、

前記監視情報記憶手段は、前記遊技領域に設けられた入球部への入球数を示す入球情報を前記監視情報として記憶する構成となっており、

前記解除回数記憶手段は、所定の解除操作に伴って設定値が変更された場合に解除回数を記憶する手段を有していることを特徴とする特徴E1乃至特徴E3のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【1271】

設定値によって入球部への入球頻度が相違する構成では、設定値毎に判定基準情報を切り替える構成とすることで判定結果の確からしさを向上させることができる。但し、このような構成では、実際には異常が発生していると判定されるべき状況であるにも関わらず判定基準情報の切替機能を悪用することで、その事実をごまかすといった行為がなされる可能性を否定できない。そこで、本特徴に示す構成に特徴E1等にした技術的思想を適用し、報知の解除に併せて設定値（判定基準情報）を切り替えられた場合には、それが見逃されることを好適に抑制できる。

40

【1272】

特徴E6．前記設定値として第1設定値及び第2設定値を有し、

前記判定基準情報として、前記第1設定値に対応した判定基準範囲を規定する第1判定

50

基準情報と、前記１判定基準情報によって規定された基準範囲に対してずれた範囲となるようにして前記第２設定値に対応した判定基準範囲を規定する第２判定基準情報とを有し、前記解除回数記憶手段は、前記第１設定値となっている状況下にて入球情報が前記第１判定基準情報に対して第２判定基準情報側に外れることで前記判定手段により異常が発生したと判定されている状況下にて、前記所定の解除操作に基づいた前記所定の報知の解除に伴って判定基準情報が前記第１判定基準情報から前記第２判定基準情報に切り替わった場合に、解除回数を記憶する構成となっていることを特徴とする特徴Ｅ４又は特徴Ｅ５に記載の遊技機。

【１２７３】

第１設定値にて報知がなされている場合に、単に解除操作を行っても遊技の再開によってすぐさま異常判定→報知が実行される。仮に、このような事情を考慮した不正行為者が判定基準範囲を異常と判定されにくい側へシフトさせるべく設定値を併せて変更することで異常報知を免れようとするケースを想定した場合、当該解除操作が他の解除操作に紛れることは好ましくない。この点、本特徴に示す構成においては、このようなケースにて解除回数を記憶する構成とすることにより、不正を目的した可能性が高い解除操作の見逃しを抑制し、防犯機能の更なる向上に貢献できる。

【１２７４】

なお、以上詳述した特徴Ｅ群に特徴Ａ群～特徴Ｄ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【１２７５】

<特徴Ｆ群>

以下の特徴Ｆ群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態が発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の動作の信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【１２７６】

特徴Ｆ１．遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口８３ａ，８３ｂ）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）とを備えている遊技機であって、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置１６２に付属の設定変更スイッチ１６６）と、

遊技に関する監視情報を記憶する監視情報記憶手段（監視装置６００の記憶部６０４）と、

前記監視情報記憶手段により記憶されている監視情報及び予め定められている判定基準情報（閾値）に基づいて特定事象である異常の発生の有無を判定する判定手段（報知・演

10

20

30

40

50

出制御装置 140 の MPU 442 にて判定処理を実行する機能) と、

前記判定手段により異常が発生したと判定された場合に、所定の報知 (例えば異常報知) を行う報知手段 (報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて異常報知開始処理を実行する機能) と、

所定の解除操作に基づいて前記報知手段による前記所定の報知を解除する解除手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて異常報知解除用処理を実行する機能) と、

前記解除手段によって前記所定の報知が解除された場合に、前記設定値変更手段により前記設定値が変更される場合の初期設定値として所定の設定値を設定する初期設定手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて設定変更処理を実行する機能) と
を備えていることを特徴とする遊技機。

10

【1277】

監視情報の監視結果に基づいて異常が発生したと判定された場合にはその旨が報知される。これにより、例えば遊技ホールの管理者等に異常への処置を促すことができる。異常の原因を解消しなくても解除操作が可能であることは遊技ホールにおける利便性の向上を図る上で好ましい。但し、このような構成では、異常発生の原因を解消することなく報知が解除されたまま再び遊技が行われることで、遊技者や遊技ホールが不測の不利益を被る可能性がある。これは、遊技機に対する信頼性を低下させる要因になるため好ましくない。設定値は遊技ホールにて管理されており、利益に直結する構成であるため、ホール管理者が注視しやすい。そこで、本特徴に示す構成においては、解除操作を行った場合には、設定変更時の初期の設定値が強制的に所定の設定値とされる。これにより、遊技機に何らかの異常が発生した旨をホール管理者へ示唆することができる。故に、異常発生の原因がそのまま放置されることを抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

20

【1278】

特徴 F2. 遊技領域 (遊技領域 PE) に設けられた始動入球部 (作動口 83a, 83b) と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報 (保留情報) を取得する情報取得手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を取得する機能) と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を記憶する機能) と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態 (開閉実行モード) に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて当否判定処理等を実行する機能) と
を備えている遊技機であって、

30

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階 (設定 1 ~ 設定 3) 備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて設定変更処理を実行する機能) と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段 (主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ 166) と、

遊技に関する監視情報を記憶する監視情報記憶手段 (監視装置 600 の記憶部 604) と、

40

前記監視情報記憶手段により記憶されている監視情報及び予め定められている判定基準情報 (閾値) に基づいて特定事象である異常の発生の有無を判定する判定手段 (報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて判定処理を実行する機能) と、

前記判定手段により異常が発生したと判定された場合に、所定の報知 (例えば異常報知) を行う報知手段 (報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて異常報知開始処理を実行する機能) と、

所定の解除操作に基づいて前記報知手段による前記所定の報知を解除する解除手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて異常報知解除用処理を実行する機能) と、

前記設定値変更手段により前記設定値が変更される場合の初期設定値を設定する初期設定手段 (主制御装置 162 の MPU 402 にて設定変更処理を実行する機能) と

50

を備え、

前記初期設定手段は、前記所定の解除操作が行われていない場合には、前記初期設定値として変更操作が行われる前の設定値を前記初期設定値として設定し、前記所定の解除操作がおこなれている場合には、前記初期設定値として所定の設定値を設定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1279】

監視情報の監視結果に基づいて異常が発生したと判定された場合にはその旨が報知される。これにより、例えば遊技ホールの管理者等に異常への処置を促すことができる。異常の原因を解消しなくても解除操作が可能であることは遊技ホールにおける利便性の向上を図る上で好ましい。但し、このような構成では、異常発生の原因を解消することなく報知が解除されたまま再び遊技が行われることで、遊技者や遊技ホールが不測の不利益を被る可能性がある。これは、遊技機に対する信頼性を低下させる要因になるため好ましくない。設定値は利益に直結する構成であり遊技ホールにて管理されている。このため、ホール管理者が注視しやすい。そこで、本特徴に示す構成においては、解除操作が行われていない場合に変更操作前の設定値が初期設定値として引き継がれる一方、解除操作を行った場合には、設定変更時の初期の設定値が強制的に所定の設定値とされる。これにより、遊技機に何らかの異常が発生した旨をホール管理者へ示唆することができる。故に、異常発生の原因がそのまま放置されることを抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【1280】

特徴F3．前記設定値として第1設定値と当該第1設定値よりも前記獲得期待値が大きい第2設定値とを有し、

前記初期設定手段は、前記第2設定値を前記所定の設定値として設定するように構成されていることを特徴とする特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機。

【1281】

強制変更を行った場合の所定の設定値が遊技ホールにて多用される設定値であった場合には、強制変更が発生しているか否かを識別する上で混同が生じやすくなると懸念される。ここで、遊技ホールにおいては遊技者に有利な設定値が使用される機会は遊技者に不利な設定値が使用される機会よりも少ない。本特徴に示す構成においては、このような事情に配慮して、比較的有利な第2設定値を所定の設定値として設定している。これにより、上述した混同を抑制できる。

【1282】

特徴F4．前記設定値として遊技ホールに有利な第1設定値と遊技者に有利な第2設定値とを有し、

前記初期設定手段は、前記第2設定値を前記所定の設定値として設定するように構成されていることを特徴とする特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機。

【1283】

強制変更を行った場合の所定の設定値が遊技ホールにて多用される設定値であった場合には、強制変更が発生しているか否かを識別する上で混同が生じやすくなると懸念される。ここで、遊技ホールにおいては遊技者に有利な設定値が使用される機会は遊技者に不利な設定値が使用される機会よりも少ない。本特徴に示す構成においては、このような事情に配慮して、遊技者に有利な第2設定値を所定の設定値として設定している。これにより、上述した混同を抑制できる。

【1284】

特徴F5．前記初期設定手段は、前記所定の設定値として、複数の設定値のうち最も獲得期待値の大きい設定を設定するように構成されていることを特徴とする特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機。

【1285】

強制変更を行った場合の所定の設定値が遊技ホールにて多用される設定値であった場合には、強制変更が発生しているか否かを識別する上で混同が生じやすくなると懸念される。ここで、遊技ホールにおいては遊技者に有利な設定値が使用される機会は遊技者に不利な

設定値が使用される機会よりも少ない。本特徴に示す構成においては、このような事情に配慮して、遊技者にとって最も有利な第2設定値を所定の設定値として設定している。これにより、上述した混同を抑制できる。

【1286】

特徴F6．前記設定値決定手段により決定された設定値に応じて、前記判定基準情報の切り替えを行う基準情報切替手段（報知・演出制御装置140のMPU442にてステップS1804の閾値設定処理を実行する機能）を備え、

前記設定値によって前記入球部への入球頻度が相違する構成となっており、

前記監視情報記憶手段は、前記遊技領域に設けられた入球部への入球数を示す入球情報を前記監視情報として記憶する構成となっていることを特徴とする特徴F1乃至特徴F5のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1287】

遊技領域を遊技球が流下するタイプの遊技機においては、清掃やメンテナンス等の際に遊技領域に配設された遊技釘等に接触することで当該遊技釘が変形等する可能性がある。このような変形によって遊技球の流路が変化すると本来の設計値よりも高い頻度で入球が発生したり、本来の設計値よりも低い頻度で入球が発生したりする。これは、遊技ホールや遊技者が不利益を被る要因になる。そこで、監視情報記憶手段によって入球情報を記憶する構成とすることで、上述したような不都合（異常）が発生していることを特定することができる。しかしながら、入球については常に一定の頻度で発生するとは限らず監視期間が短い場合にはある程度のばらつきが生じる。これに対して、監視期間を長く設定した場合には、ばらつきを抑えることはできるものの、上記不都合が発生していることを特定するまでに時間がかかる。このような事情から、異常判定の結果に基づく報知を任意に解除できる構成とすることは、判定結果の確からしさと応答性の向上とに配慮できるという利点がある。但し、このような構成では、異常そのものが目視では特定困難であるため、報知解除からある程度の時間が経過することで、その事実が忘れられてしまう可能性がある。このような構成に対して、特徴F1に示した技術的思想を適用することにより、実用上好ましい構成を実現できる。

20

【1288】

特徴F7．前記設定値として第1設定値及び第2設定値を有し、

前記判定基準情報として、前記第1設定値に対応した判定基準範囲を規定する第1判定基準情報と、前記第1判定基準情報によって規定された基準範囲に対してずれた範囲となるようにして前記第2設定値に対応した判定基準範囲を規定する第2判定基準情報とを有し、

30

前記所定の解除操作は、前記設定値変更手段による設定変更操作であり、

前記初期設定手段は、前記第1設定値となっている状況下にて入球情報が前記第1判定基準情報に対して第2判定基準情報側に外れることで前記判定手段により異常が発生したと判定されている状況下にて、前記所定の解除操作に基づいた前記所定の報知の解除に伴って判定基準情報が前記第1判定基準情報から前記第2判定基準情報に切り替わった場合に、前記初期設定値として前記所定の設定値を設定するように構成されていることを特徴とする特徴F6に記載の遊技機。

【1289】

40

第1設定値にて報知がなされている場合に、単に解除操作を行ってもすぐさま異常判定→報知が実行される。このような事情を考慮した不正行為者が判定基準範囲を異常と判定されにくい側へシフトさせるべく設定値を併せて変更することで異常報知を免れようとした場合には、初期設定値として所定の設定値が設定される。これにより、不正を目的した可能性が高い解除操作の見逃しを抑制し、防犯機能の更なる向上に貢献できる。

【1290】

特徴F8．前記設定値決定手段は、遊技機の電源投入に基づいて前記設定値を決定する起動時決定手段を有し、

前記起動時決定手段は、前記所定の解除操作が行われていない場合には、電源遮断前の設定値を新たな設定値として決定し、前記所定の解除操作が行われている場合には、前記

50

所定の設定値を新たな設定値として決定する手段を有していることを特徴とする特徴 F 1 乃至特徴 F 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1291】

設定変更については必ずしも毎日行われるとは限らず、一度決定された設定値がある程度の日数に亘って維持される場合がある。このような事情に配慮した場合には、本特徴に示すように電源投入時の設定値の決定にて設定値の引継ぎ／強制変更を実行することにより、そのような実情に好適に対応できる。

【1292】

特徴 F 9 . 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた始動入球部（作動口 8 3 a , 8 3 b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理等を実行する機能）とを備えている遊技機であって、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定 1 ～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 1 6 2 に付属の設定変更スイッチ 1 6 6）と、

遊技に関する監視情報を記憶する監視情報記憶手段（監視装置 6 0 0 の記憶部 6 0 4）と、

前記監視情報記憶手段により記憶されている監視情報に基づいて特定事象である異常の発生の有無を判定する判定手段（報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて判定処理を実行する機能）と、

前記判定手段により異常が発生したと判定された場合に、所定の報知（例えば異常報知）を行う報知手段（報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 にて異常報知開始処理を実行する機能）と、

所定の解除操作に基づいて前記報知手段による前記所定の報知を解除する解除手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて異常報知解除用処理を実行する機能）と、

前記設定値変更手段により前記設定値が変更される場合の初期設定値を設定する初期設定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更処理を実行する機能）とを備え、

前記初期設定手段は、前記所定の解除操作が行われていない場合には、前記初期設定値として変更操作が行われる前の設定値を前記初期設定値として設定し、前記所定の解除操作がおこなわれている場合には、前記初期設定値として変更操作が行われる前の設定値とは異なる設定値を前記初期設定値として設定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1293】

監視情報の監視結果に基づいて異常が発生したと判定された場合にはその旨が報知される。これにより、例えば遊技ホールの管理者等に異常への処置を促すことができる。異常の原因を解消しなくても解除操作が可能であることは遊技ホールにおける利便性の向上を図る上で好ましい。但し、このような構成では、異常発生の原因を解消することなく報知が解除されたまま再び遊技が行われることで、遊技者や遊技ホールが不測の不利益を被る可能性がある。これは、遊技機に対する信頼性を低下させる要因になるため好ましくない。設定値は利益に直結する構成であり遊技ホールにて管理されている。このため、ホール管理者が注視しやすい。そこで、本特徴に示す構成においては、解除操作が行われていない場合に変更操作前の設定値が初期設定値として引き継がれる一方、解除操作を行った場

10

20

30

40

50

合には、設定変更時の初期の設定値が強制的に所定の設定値とされる。これにより、遊技機に何らかの異常が発生した旨をホール管理者へ示唆することができる。故に、異常発生の原因がそのまま放置されることを抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【1294】

なお、以上詳述した特徴F群に特徴A群～特徴E群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1295】

＜特徴G群＞

以下の特徴G群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1296】

特徴G1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a，83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（例えば開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

表示画面（表示画面253a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄列Z1～Z3）を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置253）と、

前記絵柄を変動表示させた後、前記抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せとなるようにして前記絵柄を停止表示させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった場合に、前記表示制御手段によって前記絵柄が停止表示された後に遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記抽選手段による抽選にて前記当選結果となっている場合に、絵柄の変動表示を開始した後に、当該当選結果に対応した第1絵柄組合せが成立する可能性のある各絵柄のうち最終停止絵柄を除く他の絵柄を停止表示させている状況下にて同最終停止絵柄を変動表示させるリーチ変動表示を経て当該第1絵柄組合せを停止表示させることにより前記特別遊技状態へ移行することを報知する第1報知手段（報知・演出制御装置140のMPU442にて当たりリーチを実行する機能）と、

前記抽選による抽選にて前記特別遊技状態への移行に対応しない非当選結果となってい

10

20

30

40

50

る場合に、絵柄の変動表示を開始した後に、前記リーチ変動表示を経て当該非当選結果に対応した第2絵柄組合せを停止表示させることにより前記特別遊技状態へ移行しないことを報知する第2報知手段（報知・演出制御装置140のMPU442にて外れリーチを実行する機能）と

を有し、

前記第2報知手段によって前記報知が実行される場合に、前記設定値決定手段により決定されている前記設定値を示唆する示唆手段（報知・演出制御装置140にて設定示唆を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1297】

設定変更機能を有する遊技機においては設定値によって有利度合いが変化するため、設定値を推測しながら遊技を行うことが楽しみの1つとなる。ここで、リーチ変動表示が実行される場合には、遊技に対する遊技者の注目が高くなりやすい。遊技者の注目が高くなっている場合に設定値の示唆（設定示唆）を行う構成とすることにより、当該設定示唆が見逃される機会を減らすことができる。

【1298】

また、リーチ変動表示が実行される場合には、当該リーチ変動表示を経て当選結果が報知される可能性があるため、演出に対する注目度が高くなる。但し、このようにして注目度が高くなっている状態から非当選結果である旨が報知されると、期待感の低下に伴って遊技への注目度が大きく低下する可能性がある。この点、本特徴に示すようにリーチ変動表示に併せて設定示唆を行う構成とすることにより、非当選結果時に注目度が大きく低下することを抑制できる。

【1299】

特徴G2．前記示唆手段は、前記絵柄表示装置の前記表示画面にて前記示唆を行うことを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【1300】

特徴G2に示すように表示画面に停止表示される絵柄組合せによって抽選結果が明示される構成においては、リーチ変動表示が実行される場合に遊技者の注目が遊技領域（詳しくは遊技領域を流下する遊技球）から表示画面に移りやすい。そこで、上述した設定示唆を表示画面にて実行する構成とすれば、設定示唆を行ったにも関わらずそれが見逃されるといった不都合を抑制することができる。これにより、特徴G1に示した効果を好適に発揮させることができる。

【1301】

特徴G3．前記示唆手段は、前記リーチ変動表示になった後に前記示唆を行うことを特徴とする特徴G1又は特徴G2に記載の遊技機。

【1302】

リーチ変動表示を経由して当選結果が報知される構成においては、リーチ変動表示へ移行することで絵柄の変動表示に対する注目度が高くなる。このようにして、注目度が高くなっている状況下にて設定示唆を行う構成とすれば上述した見逃しの機会を好適に減らすことができる。

【1303】

特徴G4．前記示唆手段は、抽選結果に対応した絵柄組合せの停止表示に伴って前記示唆を行うことを特徴とする特徴G1乃至特徴G3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1304】

表示画面に停止表示される絵柄組合せによって抽選結果が明示される構成においては、非当選結果であることが明らかになることで注目度が一気に低下する可能性がある。そこで、このようなタイミングにて設定示唆が発生し得る構成とすることにより、そのような注目度の低下を好適に抑制できる。

【1305】

特徴G5．前記表示制御手段は、抽選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させた後、当該絵柄組合せを所定の期間（確定表示期間）に亘って停止表示させたまま維持する確定

10

20

30

40

50

表示（最終停止表示）を実行する構成となっており、

前記示唆手段は、前記所定の期間中に前記示唆を行うことを特徴とする特徴 G 1 乃至特徴 G 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1306】

表示画面に停止表示される絵柄組合せによって抽選結果が明示される構成においては、非当選結果であることが明らかになることで注目度が一気に低下する可能性がある。そこで、このようなタイミングにて設定示唆が発生し得る構成とすることにより、そのような注目度の低下を好適に抑制できる。

【1307】

特徴 G 6 . 前記示唆手段は、先の遊技回にて開始した前記示唆を次の遊技回に跨るようにして継続させる継続手段を有していることを特徴とする特徴 G 1 乃至特徴 G 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

10

【1308】

上述した設定示唆についてはその実行期間が短くなることで見逃しの可能性が高くなる懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、先の遊技回にて開始された設定示唆が次の遊技回に跨るようにして継続され得るため、そのような見逃しの機会を減らすことができる。例えば、遊技回が次々と進んでいく構成を想定した場合には、遊技機の稼働率の向上を図る上では好ましい。しかしながら、遊技者が任意のタイミングにて遊技回を途中停止させることができないことが、設定示唆を見逃す要因になり得る。この点、本特徴に示す構成によれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【1309】

特徴 G 7 . 前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記抽選手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記抽選を順次行う構成となっており、

前記継続手段は、前記先の遊技回が終了するまでに次の遊技回に対応する特別情報が記憶されている場合に当該次の遊技回に跨るようにして前記示唆を継続させるように構成されていることを特徴とする特徴 G 6 に記載の遊技機。

【1310】

特徴 G 7 によれば、特別情報が溜まっていることで設定示唆の期間が延びるため、遊技球の発射を促し、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

30

【1311】

特徴 G 8 . 前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記抽選手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記抽選を順次行う構成となっており、

前記示唆手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に基づいて前記示唆の実行期間を決定する実行期間決定手段を有していることを特徴とする特徴 G 1 乃至特徴 G 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1312】

特徴 G 8 によれば、設定示唆を確認したい遊技者はできるだけ長く設定示唆が行われるように期待して遊技を行うものと想定される。ここで、記憶されている特別情報の数によって設定示唆の実行期間が決定される構成とすれば、設定示唆が長く続くように記憶されている特別情報の数を極力自身に有利な数となるように狙って遊技が行われることとなり、遊技の単調化の抑制に寄与できる。

40

【1313】

特徴 G 9 . 前記示唆手段は、前記第 2 報知手段により前記リーチ変動表示を経て前記非当選結果に対応する絵柄組合せが停止表示される場合に、当該絵柄組合せを前記示唆に対応した絵柄組合せとすることにより前記設定値を示唆する手段を有していることを特徴とする特徴 G 1 乃至特徴 G 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1314】

特徴 G 9 に示すように非当選結果用の絵柄組合せを利用して設定示唆が実行される構成

50

とすれば、非当選結果が明示される場合に設定示唆の情報が含まれる場合があることで、遊技者が当該絵柄組合せに注目するものと想定される。この構成によれば、上述した注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【1315】

なお、本特徴に示す構成を「前記示唆手段は、前記第2報知手段により前記リーチ変動表示を経て前記非当選結果に対応する絵柄組合せが停止表示される場合に、当該絵柄組合せを当該非当選結果且つ前記示唆に対応した絵柄組合せとする手段を有していることを特徴とする特徴G1乃至特徴G8のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1316】

特徴G10．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、前記抽選手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記抽選を順次行う構成となっており、

前記表示制御手段は、抽選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させた後、当該絵柄組合せを所定の期間（確定表示期間）に亘って停止表示させたまま維持する確定表示（最終停止表示）を実行する構成となっており、

前記示唆手段は、前記第2報知手段により前記リーチ変動表示を経て前記非当選結果に対応する絵柄組合せが停止表示される場合に、当該絵柄組合せを前記示唆に対応した絵柄組合せとすることにより前記設定値を示唆する手段を有しており、

前記示唆手段は、前記所定の期間が経過したことに基づいて前記示唆を終了することを特徴とする特徴G1乃至特徴G5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1317】

停止表示される絵柄組合せによって設定示唆を行う構成とした場合には、設定示唆の見逃しを嫌う遊技者によって遊技回が1回ずつ進行するような変則打ちが行われる可能性がある。これは遊技進行の円滑化や遊技機の稼働率の向上を図る上で妨げになると想定される。この点、本特徴に示す構成においては、確定期間の経過によって設定示唆が終了する。このような構成とすれば、見逃しを懸念して無暗に遊技が遅延されるといった不都合の発生を好適に抑制できる。

【1318】

特徴G11．前記通常遊技状態として、第1通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の通常遊技状態）と、当該第1通常遊技状態よりも前記始動入球部への入球頻度が高くなるように設定された第2通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の通常遊技状態）とが設けられており、

前記示唆手段は、前記第1通常遊技状態にて前記示唆を行う構成となっていることを特徴とする特徴G1乃至特徴G10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1319】

特徴G11に示す構成では、第2通常遊技状態においては第1通常遊技状態と比較して遊技が円滑に進行することとなる。第2通常遊技状態となって遊技が速やかに進行している状況では、非当選結果となった場合に遊技者の注目が直ぐに次の遊技回へと向きやすくなると想定される。このような状況にて設定示唆を行ったとしてもそれが見逃される機会が増えると懸念される。このような事情に鑑みれば、本特徴に示すように比較的遊技が緩やかに進行する第1通常遊技状態にて設定示唆を行う構成とすることには、そのような不都合の発生を抑制できるという技術的意義がある。

【1320】

特徴G12．前記抽選手段による抽選結果として、第1当選結果（例えば通常大当たり結果）と当該第1当選結果よりも遊技者に有利な第2当選結果（例えば確変大当たり結果）とが設けられており、

前記表示制御手段は、前記第1当選結果である場合に当該第1当選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させ、前記第2当選結果である場合に当該第2当選結果に対応した絵柄組合せを停止表示させる手段を有し、

前記示唆手段は、前記第2当選結果に対応した絵柄組合せが成立する可能性があるリーチ変動表示が実行される場合に前記示唆を実行する手段を有していることを特徴とする特徴G1乃至特徴G11のいずれか1つに記載の遊技機。

【1321】

遊技者の期待が膨らめば膨らむほど、非当選結果である旨の報知がなされた場合の落胆が大きくなる。これは、遊技意欲の低下を招く要因になるため好ましくない。このような事情に鑑みれば、本特徴に示すように、第2当選結果に対応した絵柄組合せが成立する可能性があるリーチ変動表示にて設定示唆を実行する構成とすることは、非当選結果となった場合の遊技意欲の低下を緩和する上で好ましい。

【1322】

特徴G13．前記リーチ変動表示として、第1リーチ変動表示と、当該第1リーチ変動表示よりも当選結果となる期待度が高い第2リーチ変動表示とが設けられており、

前記示唆手段は、前記第2リーチ変動表示にて前記示唆を行う手段を有していることを特徴とする特徴G1乃至特徴G12のいずれか1つに記載の遊技機。

【1323】

当選結果となる期待度の高いリーチ変動表示ほど、非当選結果である旨の報知がなされた場合の落胆が大きくなる（所謂、激熱外し）。これは、遊技意欲の低下を招く要因になるため好ましくない。このような事情に鑑みれば、本特徴に示すように、第2リーチ変動表示にて設定示唆を実行する構成とすることは、非当選結果となった場合の遊技意欲の低下を緩和する上で好ましい。

【1324】

なお、以上詳述した特徴G群に特徴A群～特徴F群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1325】

＜特徴H群＞

以下の特徴H群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1326】

特徴H1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a、83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

表示画面（表示画面253a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置253）と、

前記絵柄を変動表示させた後、前記抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せとなるようにして前記絵柄を停止表示させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった

10

20

30

40

50

場合に、前記表示制御手段によって前記絵柄が停止表示された後に遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定 1～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 162 に付属の設定変更スイッチ 166）とを備え、

前記表示制御手段は、

前記抽選手段による抽選にて前記当選結果となっている場合に、絵柄の変動表示を開始した後に、当該当選結果に対応した第 1 絵柄組合せが成立する可能性のある各絵柄のうち最終停止絵柄を除く他の絵柄を停止表示させている状況下にて同最終停止絵柄を変動表示させるリーチ変動表示を経て当該第 1 絵柄組合せを停止表示させることにより前記特別遊技状態へ移行することを示す第 1 報知を実行する第 1 報知手段と、

前記抽選による抽選にて前記特別遊技状態への移行に対応しない非当選結果となっている場合に、絵柄の変動表示を開始した後に、前記リーチ変動表示を経て当該非当選結果に対応した第 2 絵柄組合せを停止表示させることにより前記特別遊技状態へ移行しないことを示す第 2 報知を実行する第 2 報知手段と

を有し、

前記設定値決定手段により決定されている前記設定値を示唆する示唆手段（報知・演出制御装置 140 にて設定示唆を実行する機能）を備え、

前記示唆手段は、

前記第 2 報知手段によって前記第 2 報知が実行された実行回数を記憶する実行回数記憶手段（報知・演出制御装置 140 にて外れリーチの実行回数を記憶する機能）と、

前記実行回数記憶手段によって記憶されている実行回数に基づいて前記示唆の実行の可否を決定する可否決定手段（報知・演出制御装置 140 の MPU 442 にて設定示唆可否判定処理を実行する機能）と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1327】

上述したタイプの遊技機においてはリーチ変動表示が実行されることで特別遊技状態への期待が高まる。しかしながら、リーチ変動表示が実行されたとしても必ずしも特別遊技状態へ移行するわけではなく、特別遊技状態へ移行しない場合もある。このような事象が続くことは、遊技者の遊技意欲を低下させる要因になる。この点、本特徴に示す構成においては、リーチ変動表示を経て非当選結果が報知された回数（第 2 報知の実行回数）に基づいて設定値の示唆（設定示唆）が実行されるか否かが決定される。このため、リーチ変動表示が不発になったとしても遊技者に設定示唆が近づいたとの印象を与えることができ、遊技意欲の低下を抑制できる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【1328】

特徴 H2．前記抽選手段によって前記抽選が実行された抽選回数を記憶する抽選回数記憶手段を備え、

前記可否決定手段は、前記抽選手段による抽選回数が所定回数となっている場合に、当該抽選回数が前記所定回数よりも少ない場合と比較して前記示唆を実行する旨の決定を行う可能性が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴 H1 に記載の遊技機。

【1329】

特徴 H2 によれば、リーチ変動表示に外れた場合にはその数が多くなるほど、設定示唆が実行されやすくなる。このような構成とすれば、通常遊技状態が続いている場合であっても、遊技者の遊技意欲の低下を抑制できる。

【1330】

特徴 H3．前記可否決定手段は、前記抽選回数が多くなるほど前記所定回数が少くな

10

20

30

40

50

るように構成されていることを特徴とする特徴 H 2 に記載の遊技機。

【1331】

リーチ変動表示→非当選結果となることで設定示唆の期待が高まる構成においては、リーチ変動表示が実行されることなく遊技が進むことで、遊技者の遊技意欲が低下する可能性がある。そこで、本特徴に示すように、抽選→非当選結果となった回数が多くなるほど、設定示唆の敷居が低くなる構成とすれば、リーチ変動表示が発生しない場合の遊技意欲の低下を緩和できる。

【1332】

特徴 H 4 . 前記示唆手段は、前記第 1 報知手段によって前記第 1 報知が実行された場合に、前記実行回数記憶手段に記憶されている情報を消去する消去手段を有していることを特徴とする特徴 H 3 に記載の遊技機。

10

【1333】

特徴 H 4 によれば、第 1 報知が実行されることで（すなわち当選結果となることで）、実行回数がリセットされることとなる。これにより、設定示唆が多発することを抑制できる。

【1334】

特徴 H 5 . 前記所定回数は、前記設定値毎に設けられており、
遊技球の獲得期待値が高い設定値ほど前記所定回数が多くなるように差が設けられていることを特徴とする特徴 H 2 乃至特徴 H 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1335】

設定示唆がいつまでたっても実行されないことは遊技者の遊技意欲を低下させる要因になり得る。そこで、本特徴に示すように、遊技者に有利な設定値ほど設定示唆の基準となる所定回数が多くなるように差を設ける構成とすれば、設定示唆が発生しない場合に遊技者に有利な設定値であることへの期待を高めることができ、遊技への注目度の向上に寄与できる。

20

【1336】

特徴 H 6 . 前記リーチ変動表示として、第 1 リーチ変動表示と、当該第 1 リーチ変動表示よりも前記第 1 報知となる可能性が高い第 2 リーチ変動表示とが設けられており、

前記実行回数記憶手段は、前記第 2 報知手段によって前記第 2 リーチ変動表示に対応した第 2 報知が実行された回数を記憶する構成となっていることを特徴とする特徴 H 1 乃至特徴 H 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【1337】

特徴 H 6 によれば、期待度の高いリーチ変動表示に外れた場合の損失感を好適に緩和できる。

【1338】

特徴 H 7 . 前記可否決定手段によって前記示唆を実行する旨の決定がなされる確率が相対的に低い第 1 状態と、前記示唆を実行する旨の決定がなされる確率が相対的に高い第 2 状態とが設けられており、

前記抽選手段によって前記抽選が実行された抽選回数を記憶する抽選回数記憶手段と、
前記抽選回数記憶手段によって記憶されている抽選回数に基づいて前記第 1 状態及び前記第 2 状態を切り替える切替手段と

40

を備えていることを特徴とする特徴 H 1 乃至特徴 H 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1339】

本特徴に示す構成によれば抽選回数によって設定示唆が発生しやすい区間と、発生しにくい区間とが生じる。これにより、設定示唆を期待して遊技が行われている場合のメリハリを強化できる。

【1340】

なお、以上詳述した特徴 H 群に特徴 A 群～特徴 G 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1341】

50

＜特徴Ⅰ群＞

以下の特徴Ⅰ群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の防犯性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては防犯性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【１３４２】

特徴Ⅰ１．遊技に関する主たる制御を実行する主制御装置（主制御装置１６２）と、表示画面（表示画面２５３ａ）を有し、当該表示画面にて絵柄を変動表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置２５３）と、

前記主制御装置の配下で前記絵柄表示装置を表示制御する表示制御装置（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）とを備え、

前記主制御装置は、

遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口８３ａ，８３ｂ）への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を取得する機能）と、

20

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が移行情報に対応しているか否かの移行判定を行う移行判定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

30

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段（主表示ユニット８７の作動口用表示部）を制御する遊技回制御手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて表示制御を実行する機能）と、

前記移行判定手段の判定結果に基づいて、前記遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間設定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて変動表示時間を決定する機能）と、

前記実行期間設定手段により設定された実行期間に対応した実行期間情報を前記表示制御装置へ送信する送信手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて変動開始コマンドを出力する機能）と

を有し、

40

前記表示制御装置は、前記主制御装置から受信した前記実行期間情報に基づいて前記絵柄表示装置における前記絵柄の変動表示期間を設定する変動表示期間設定手段（報知・演出制御装置１４０のＭＰＵ４４２にて変動表示時間を設定する機能）を有し、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４０２にて設定変動処理を実行する機能）と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置１６２に付属の設定変更スイッチ１６６）と

を備え、

前記実行期間として、前記設定値毎に共通となる共通実行期間と前記設定値毎に固有と

50

なる固有実行期間とが設けられており、

前記表示制御装置は、前記固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合に前記設定値の示唆を行う示唆手段（報知・演出制御装置 140 にて設定示唆を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【1343】

特徴 I 1 によれば、遊技回動作の開始に伴って主制御装置から送信される実行期間情報が設定値を示す情報を含んでいる。この構成によれば、設定値の示唆（設定示唆）の可否を主制御装置にて指示することができ、主制御装置と比べて防御機能が低い表示制御装置が不正に操作される等して設定示唆が不正に実行されることを抑制できる。

【1344】

また、主制御装置から送信される実行期間情報が設定示唆のベースとなるため、設定値を示す情報を表示制御装置側にて記憶保持する必要がない。防御機能の低い表示制御装置にて設定値を記憶する必要がない構成とすることは、設定値を示す情報の流出を抑制する上で有利である。

【1345】

更には、主制御装置から定期的に送信される実行期間情報が設定値を示す情報を兼ねているため、設定値を示す情報を別途送信する構成と比較して、当該情報に狙いを定めて情報を不正に取得するといった行為を難しくすることができる。

【1346】

特徴 I 2 . 前記示唆手段は、前記実行期間として前記固有実行期間が設定された場合に、当該固有実行期間にて実行される遊技回にて前記示唆を実行するように構成されていることを特徴とする特徴 I 1 に記載の遊技機。

【1347】

特徴 I 2 によれば、主制御装置から固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合に、当該固有実行期間にて実行される遊技回にて示唆が実行される。このような構成においては、示唆を後の遊技回に持ち越す構成と比較して表示制御装置から設定値を不正に読み取るといった行為を難しくすることができる。

【1348】

特徴 I 3 . 前記表示制御装置は、前記固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合には、該当する遊技回が終了するまでに前記実行期間情報及び当該実行期間情報に基づいた現在の設定値を示す情報を消去する手段を有していることを特徴とする特徴 I 1 又は特徴 I 2 に記載の遊技機。

【1349】

特徴 I 3 によれば、主制御装置から固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合には、次の遊技回までに実行期間情報やそれから特定された現在の設定値を示す情報が消去されることとなる。つまり、設定値を示す情報は他の遊技回に持ち越されない。このように設定値を示す情報の取り扱い期間を制限することにより、表示制御装置から設定値を不正に読み取るといった行為を難しくすることができる。

【1350】

特徴 I 4 . 前記共通実行期間及び前記固有実行期間は、前記絵柄表示装置にて実行される所定の変動表示に対応するものを各々有しており、

前記固有実行期間のうち前記所定の変動表示に対応する期間は、前記共通実行期間のうち前記所定の変動表示に対応する期間よりも長くなるように設定されていることを特徴とする特徴 I 1 乃至特徴 I 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1351】

特徴 I 4 によれば、共通実行期間に係る変動表示と、固有実行期間に係る変動表示とが共通となることで、変動表示の見た目等の違いから設定値を特定することは困難となる。

【1352】

また、特徴 I 3 との組み合わせにおいては特に、固有実行期間の方が長くなるように差が設けられているため、設定示唆が該当遊技回に限って実行される構成にて設定示唆の実

10

20

30

40

50

行期間を稼ぎやすくなる。

【1353】

特徴Ⅰ５．前記表示制御装置は、所定の規制条件が成立した場合に前記示唆手段による示唆を規制する規制手段を有していることを特徴とする特徴Ⅰ１乃至特徴Ⅰ４のいずれか１つに記載の遊技機。

【1354】

特徴Ⅰ５によれば、例えば遊技状況等によっては表示制御装置側の判断にて示唆を規制することができる。これにより、過度に示唆が行われることを抑制できる。

【1355】

特徴Ⅰ６．前記共通実行期間及び前記固有実行期間は、前記絵柄表示装置にて実行される所定の変動表示に対応するものを各々有しており、

10

前記共通実行期間のうち前記所定の変動表示に対応する期間は、遊技者によって前記固有実行期間のうち前記所定の変動表示に対応する期間と同一であると認識される期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ⅰ５に記載の遊技機。

【1356】

特徴Ⅰ５に示したように固有実行期間を受信した場合であって示唆が回避され得る構成においては、所定の変動表示が実行される場合に僅かな期間の違いから設定値が推定されることは好ましくない。そこで、本特徴に示すように、共通実行期間と固有実行期間とが同一であると認識される程度の差にとどめる構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【1357】

特徴Ⅰ７．前記共通実行期間に対応した変動表示の冒頭部分と、前記固有実行期間に対応した変動表示の冒頭部分とは、変動表示の概要が共通となるように構成されていることを特徴とする特徴Ⅰ５又は特徴Ⅰ６に記載の遊技機。

【1358】

特徴Ⅰ５等にした構成においては、絵柄表示装置における変動表示時間をカウントすれば、設定示唆の有無等を特定することが可能である。しかしながら、本特徴に示すように、変動表示の冒頭を共通化すれば、設定示唆が発生し得る遊技回を狙って実行期間をカウントするといった行為を難しくすることができる。これにより、表示制御装置側にて設定示唆を一部規制する構成とした場合であっても、設定示唆の有無が特定されることを抑制できる。

30

【1359】

特徴Ⅰ８．前記共通実行期間として、第１実行期間と当該第１実行期間よりも長い第２実行期間とが設けられており、

前記固有実行期間は、前記第２実行期間に対応した変動表示が実行される場合と同一であると遊技者に認識される期間となるように構成されていることを特徴とする特徴Ⅰ５乃至特徴Ⅰ７のいずれか１つに記載の遊技機。

【1360】

共通実行期間に第１実行期間及び第２実行期間が存在する場合には、相対的に長い第２実行期間をベースに固有実行期間を設定することにより、共通実行期間と固有実行期間との差を目視等にて特定することを難しくすることができる。

40

【1361】

特徴Ⅰ９．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が移行情報に対応しているか否かの移行判定を順次行う構成となっており、

前記表示制御装置は、前記移行判定手段による判定結果に対応した絵柄組合せを停止表示させることで当該判定結果を報知し、次の遊技回の開始まで当該絵柄組合せを維持する手段を有し、

前記示唆手段は、前記固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合に、停止表示される絵柄組合せが前記固有実行期間に対応するものとするこにより前記示唆を実行するも

50

のであり、

前記規制手段は、前記主制御装置から前記固有実行期間を示す実行期間情報を受信した場合であっても、後続の特別情報が記憶されていない場合には、前記所定の規制条件成立として前記示唆を規制するように構成されていることを特徴とする特徴Ⅰ５乃至特徴Ⅰ８のいずれか１つに記載の遊技機。

【１３６２】

本特徴に示す構成によれば、固有実行期間が指定された場合であっても後続の特別情報が記憶されていない場合には設定示唆に対応した絵柄組合せが停止表示の対象から外れることとなる。これにより、設定示唆に期待する遊技者に遊技を無駄に遅延させる行為（例えば変則打ち）を控えるように促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。また、例えば設定示唆に対応した絵柄組合せが停止表示されたまま放置されることが回避されることで、設定示唆への過度の依存を抑制して遊技の健全化に貢献できる。

10

【１３６３】

特徴Ⅰ１０．前記変動表示の１として、リーチ変動表示が設けられており、

前記固有実行期間は、当該リーチ変動表示に対応した期間であり、

前記示唆手段は、前記表示画面にて前記示唆を実行する手段を有していることを特徴とする特徴Ⅰ１乃至特徴Ⅰ９のいずれか１つに記載の遊技機。

【１３６４】

リーチ変動表示が実行される場合には特別遊技状態への移行の期待が高まるため、遊技者の注目がリーチ変動表示に向きやすい。遊技者の注目度が高まっている状況下にて示唆が実行されることにより、当該示唆が見逃される機会を減らすことができる。

20

【１３６５】

特徴Ⅰ１１．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を複数記憶可能となっており、

前記移行判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が移行情報に対応しているか否かの移行判定を順次行う構成となっており、

前記取得情報記憶手段に記憶されている保留情報の数が増えることで前記固有実行期間が設定される可能性が高くなるように構成されていることを特徴とする特徴Ⅰ１乃至特徴Ⅰ１０のいずれか１つに記載の遊技機。

【１３６６】

本特徴に示す構成によれば、設定示唆を期待して遊技を行っている遊技者は、記憶されている特別情報の数が極力多くなるようにして遊技を行うものと想定される。これにより、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

30

【１３６７】

また、特徴Ⅰ１に示したように、実行期間が設定示唆の情報を含む構成においては、実行期間をカウントすることにより設定示唆の見極めが可能となる。この場合、遊技回が連続して進行する場合にはカウントが難しくなるため、遊技回が連続して進行しないように遅延行為が行われると懸念される。これは、遊技機の稼働率の向上を図る上で妨げになる。この点、本特徴に示すように、保留情報の数が増える場合（すなわち遊技回が連続して進行する場合）に固有実行期間が設定される確率を高くすることにより、遅延行為の回避を促し、遊技機の稼働率の低下を抑制できる。

40

【１３６８】

特徴Ⅰ１２．遊技に関する主たる制御を実行する主制御装置（主制御装置１６２）と、

表示画面（表示画面２５３ａ）を有し、当該表示画面にて絵柄を変動表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置２５３）と、

前記主制御装置の配下で前記絵柄表示装置を表示制御する表示制御装置（報知・演出制御装置１４０及び表示制御装置４１０）とを備え、

前記主制御装置は、

遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられた始動入球部（作動口８３ａ，８３ｂ）への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置１６２のＭＰＵ４

50

02にて保留情報を取得する機能)と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が移行情報に対応しているか否かの移行判定を行う移行判定手段(主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能)と、

前記移行判定手段による判定の結果が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能)と、

遊技回用動作が開始されてから前記移行判定手段の判定結果に対応した報知結果となることで前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記遊技回用動作が行われるように所定の報知手段(主表示ユニット87の作動口用表示部)を制御する遊技回制御手段(主制御装置162のMPU402にて表示制御を実行する機能)と、

前記移行判定手段の判定結果に基づいて、前記遊技回用動作の実行期間を決定する実行期間設定手段(主制御装置162のMPU402にて変動表示時間を決定する機能)と、

前記実行期間設定手段により設定された実行期間に対応した実行期間情報を前記表示制御装置へ送信する送信手段(主制御装置162のMPU402にて変動開始コマンドを出力する機能)と

を有し、

前記表示制御装置は、前記主制御装置から受信した前記実行期間情報に基づいて前記絵柄表示装置における前記絵柄の変動表示期間を設定する変動表示期間設定手段(報知・演出制御装置140のMPU442にて変動表示時間を設定する機能)を有し、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階(設定1～設定3)備え、それら設定値の中から一の設定値を決定する設定値決定手段(主制御装置162のMPU402にて設定変動処理を実行する機能)と、

前記設定値決定手段により決定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段(主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166)と

を備え、

前記設定値として第1設定値と当該第1設定値よりも前記獲得期待値が小さい第2設定値とを含み、

前記実行期間として、前記設定値毎に共通となる共通実行期間と前記設定値毎に固有となる固有実行期間とが設けられており、

前記設定値として前記第1設定値が設定されている場合に前記実行期間として第1実行期間を設定し、前記設定値として前記第2設定値が設定されている場合に前記実行期間として前記第1実行期間又は第2実行期間を設定する手段と、

前記表示制御装置は、前記第2実行期間を示す実行期間情報を受信した場合に前記設定値の示唆を行う示唆手段(報知・演出制御装置140にて設定示唆を実行する機能)とを備えていることを特徴とする遊技機。

【1369】

特徴I12によれば、遊技回動作の開始に伴って主制御装置から送信される実行期間情報が設定値を示す情報を含んでいる。この構成によれば、設定値の示唆(設定示唆)の可否を主制御装置にて指示することができ、主制御装置と比べて防御機能が低い表示制御装置が不正に操作される等して設定示唆が不正に実行されることを抑制できる。

【1370】

また、主制御装置から送信される実行期間情報が設定示唆のベースとなるため、設定値を示す情報を表示制御装置側にて記憶保持する必要がない。防御機能の低い表示制御装置にて設定値を記憶する必要がない構成とすることは、設定値を示す情報の流出を抑制する上で有利である。

【1371】

10

20

30

40

50

更には、主制御装置から定期的送信される実行期間情報が設定値を示す情報を兼ねているため、設定値を示す情報を別途送信する構成と比較して、当該情報に狙いを定めて情報を不正に取得するといった行為を難しくすることができる。

【1372】

なお、以上詳述した特徴Ⅰ群に特徴Ａ群～特徴Ｈ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1373】

＜特徴Ⅱ群＞

以下の特徴Ⅱ群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた入球部への入賞を契機として当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が実行され、抽選に当選した場合には表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示され、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献１参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機への信頼性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては信頼性の向上を図る上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1374】

特徴Ⅱ１．遊技媒体（例えば遊技球）の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定１～設定３）備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置１６２や監視装置６００にて設定変更用の各種処理を実行する機能）と、

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される変更操作手段（例えば監視装置６００に付属の設定キースイッチ６０８や設定変更スイッチ６０９等）とを備え、

前記変更操作手段は、非操作状態及び操作状態に切替可能な第１操作部（設定キースイッチ６０８）と第２操作部（設定変更スイッチ６０９）とを有し、

前記設定値設定手段は、

前記第１操作部が前記操作状態である場合に、遊技機の制御状態を前記設定値の変更を禁止する禁止状態から前記設定値の変更を許可する許可状態（設定変更モード）に切り替える手段と、

前記許可状態となっている状況下にて前記第２操作部が操作されたことに基づいて前記設定値を変更する手段と、

前記第１操作部が前記操作状態及び前記非操作状態の一方である第１状態から前記操作状態及び前記非操作状態の他方である第２状態に切り替わった場合に、当該第２状態への切り替えから所定期間を経過したタイミングにおける状態が当該第２状態であるかを判定する判定手段と、

前記判定手段により前記第２状態であると判定された場合に、前記第１操作部の操作に対応した所定の処理を許可し、前記判定手段により前記第２状態でないと判定された場合に、前記所定の処理を禁止とする手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【1375】

設定値の変更機能を有する遊技機においては、遊技機の挙動の多様化によって遊技への注目度の向上に寄与できる。しかしながら、この種の遊技機においては、変更操作手段のがたつき等によって操作時に操作状態／非操作状態へ細かく切り替わるといった事象（所謂チャタリング）が発生し得る。このような事象は遊技機の動作安定性を低下させて、遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、第１操作部が第１状態→第２状態に切り替わった場合には、当該第２状態への切り替えから所定期間を経過したタイミングにて第１操作部の状態が確認される。本来であれば所定期間を経過した時点では第２状態と判定されて所定の処理が許可されるところ、第２状態となっていない場合には所定の処理が禁止される。このような構成とすることで、遊技機の誤作動を抑制し、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【1376】

特徴Ｊ２．前記第１操作部が操作されてから前記判定手段により前記判定がなされるまで前記所定の処理が禁止される構成となっていることを特徴とする特徴Ｊ１に記載の遊技機。

【1377】

本特徴に示すように第２状態への切り替えから所定期間を経過するまで（判定手段による判定がなされるまで）は所定の処理を禁止する構成とすることにより、誤作動の発生を好適に抑制できる。

【1378】

特徴Ｊ３．前記第１状態は前記操作状態、前記第２状態は前記非操作状態であり、

前記判定手段は、前記第１操作部が前記操作状態から前記非操作状態に切り替わった場合に、当該非操作状態への切り替えから前記所定期間を経過したタイミングにおける状態が当該非操作状態であるかを判定する手段を有し、

前記判定手段により前記非操作状態であると判定された場合に、前記所定の処理が許可され、前記判定手段により前記非操作状態でないと判定された場合に、前記所定の処理が禁止される構成となっていることを特徴とする特徴Ｊ１又は特徴Ｊ２に記載の遊技機。

【1379】

本特徴に示す構成によれば、許可状態から禁止状態への切り替え時には、少なくとも非操作状態への切り替え後に所定期間を経過するまで第１操作部の状態に関係なく所定の処理が回避される。このため、第１操作部を非操作状態に切り替えた際に上述したチャタリングが発生したとしても、当該チャタリングが発生している状況下にて所定の処理が実行されることを回避できる。これにより、非操作状態への切り替え時に発生したチャタリングが誤作動の要因になることを抑制できる。

【1380】

特徴Ｊ４．電源装置（電源・発射制御装置２４３）と、当該電源装置から電力供給を開始すべく操作される電源操作部（電源スイッチ２４７）とを備え、

前記設定値設定手段は、前記第１操作部が前記操作状態となっている状況下にて前記電源操作部がＯＮ状態となった場合に遊技機の制御状態を前記許可状態（設定変更モード）に切り替える構成となっており、

前記電源操作部が前記ＯＮ状態であり且つ前記制御状態が前記禁止状態となっている状況下にて前記第１操作部が前記非操作状態から前記操作状態に切り替わることにより遊技機の制御状態を前記設定値設定手段により設定された前記設定値を報知する報知制御状態（例えば設定確認モード）に切り替える手段（例えば設定確認処理を実行する機能）を備え、

前記第１状態は前記操作状態、前記第２状態は前記非操作状態であり、

前記判定手段は、前記第１操作部が前記操作状態から前記非操作状態に切り替わった場合に、当該非操作状態への切り替えから前記所定期間を経過したタイミングにおける状態が当該非操作状態であるかを判定する手段を有し、

前記判定手段により前記非操作状態であると判定された場合に、前記所定の処理である前記報知制御状態への移行処理が許可され、前記判定手段により前記非操作状態でないと判定された場合に、前記所定の処理である前記報知制御状態への移行処理が禁止される構成となっていることを特徴とする特徴Ｊ１又は特徴Ｊ２に記載の遊技機。

【1381】

設定値の変更（設定変更）及び設定値の確認（設定確認）の２つの機能を有する遊技機においては、操作系統を変更操作手段（特に第１操作部）に統一することにより、遊技機の構成の複雑化を抑制できる。しかしながら、このような構成では、第１操作部に上述したチャタリングが発生することにより、許可状態→禁止状態への切り替えを行うはずが、作業者の意図に反して報知制御状態に切り替わるといった不都合が発生し得る。このような誤作動の発生は作業者を困惑させる要因になるため好ましくない。この点、許可状態にて第１操作部が非操作状態に切り替えられた場合であっても、直ちに禁止状態に移行する

のではなく、所定期間が経過するまで禁止状態が維持される構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【1382】

特徴J5．前記第1操作部が前記操作状態から前記非操作状態に切り替わった場合に、前記設定値設定手段により設定された前記設定値を報知する報知手段を備えていることを特徴とする特徴J4に記載の遊技機。

【1383】

非操作状態への切替操作を行った場合には、それに応じて設定値が報知される。これにより、切替操作を行ったにも関わらずそれが正常に受け付けられていなかのような誤解を遊技者に与えることを抑制できる。

【1384】

特徴J6．前記第1状態は前記非操作状態、前記第2状態は前記操作状態であり、

前記判定手段は、前記第1操作部が前記非操作状態から前記操作状態に切り替わった場合に、当該操作状態への切り替えから前記所定期間を経過したタイミングにおける状態が当該操作状態であるかを判定する手段を有し、

前記判定手段により前記操作状態であると判定された場合に、前記所定の処理が許可され、前記判定手段により前記操作状態でないと判定された場合に、前記所定の処理が禁止される構成となっていることを特徴とする特徴J1又は特徴J2に記載の遊技機。

【1385】

本特徴に示す構成によれば、禁止状態から許可状態への切り替え時には、少なくとも操作状態への切り替え後に所定期間を経過するまで第1操作部の状態に関係なく所定の処理（例えば禁止状態への復帰処理）が回避される。このため、第1操作部を操作状態に切り替えた際に上述したチャタリングが発生したとしても、当該チャタリングによって許可状態が終了することを回避できる。これにより、操作状態への切り替え時に発生したチャタリングが誤作動の要因になることを抑制できる。

【1386】

特徴J7．電源装置（電源・発射制御装置243）と、当該電源装置から電力供給を開始すべく操作される電源操作部（電源スイッチ247）とを備え、

前記設定値設定手段は、前記第1操作部が前記操作状態となっている状況下にて前記電源操作部がON状態となった場合に遊技機の制御状態を前記許可状態（設定変更モード）に切り替える構成となっており、

前記電源操作部が前記ON状態であり且つ前記制御状態が前記禁止状態となっている状況下にて前記第1操作部が前記非操作状態から前記操作状態に切り替わることにより遊技機の制御状態を前記設定値設定手段により決定された前記設定値を報知する報知制御状態（例えば設定確認モード）に切り替える手段（例えば設定確認処理を実行する機能）を備え、

前記第1状態は前記非操作状態、前記第2状態は前記操作状態であり、

前記判定手段は、前記第1操作部が前記非操作状態から前記操作状態に切り替わった場合に、当該操作状態への切り替えから前記所定期間を経過したタイミングにおける状態が当該操作状態であるかを判定する手段を有し、

前記判定手段により前記操作状態であると判定された場合に、前記所定の処理である前記禁止状態への切替処理が許可され、前記判定手段により前記操作状態でないと判定された場合に、前記所定の処理である前記禁止状態への切替処理が禁止される構成となっていることを特徴とする特徴J1又は特徴J2に記載の遊技機。

【1387】

設定値の変更（設定変更）及び設定値の確認（設定確認）の2つの機能を有する遊技機においては、操作系統を変更操作手段（特に第1操作部）に統一することにより、遊技機の構成の複雑化を抑制できる。しかしながら、このような構成では、第1操作部に上述したチャタリングが発生することにより、禁止状態→許可状態への切り替えを行うはずが、作業者の意図に反して許可状態が終了する（報知制御状態に切り替わる）といった不都合

10

20

30

40

50

が発生し得る。このような誤作動の発生は作業者を困惑させる要因になるため好ましくない。この点、禁止状態にて第1操作部が操作状態に切り替えられた場合であっても、直ちに禁止状態に復帰するのではなく、所定期間が経過するまで許可状態が維持される構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【1388】

特徴J8. 予め設定された第1の周期にて第1定期処理（例えば主制御装置162におけるタイマ割込み処理や通常処理）を繰り返し実行し、当該第1定期処理にて遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球に基づいた払出指令情報の出力処理を実行する主制御手段（主制御装置162）と、

前記払出指令情報が入力されたことに基づいて遊技球が払い出されるように払出手段（払出装置224）を制御する払出制御手段（払出制御装置242）とを備えている遊技機において、

予め設定された第2の周期にて第2定期処理を繰り返し実行することにより、前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段（監視装置600）を備え、

前記入球状況監視手段は、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置162のMPU402にて抽選テーブルの切り替えを行う機能）と、

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される変更操作手段（例えば監視装置600に付属の設定キースイッチ608や設定変更スイッチ609）と、

前記第2定期処理にて前記変更操作手段の操作を判定する判定手段（監視装置600のMPU602における判定機能）とを有し、

前記主制御手段は、前記設定値設定手段により決定された設定値に基づいて前記第1定期処理を実行する構成となっており、

前記第2定期処理が実行される前記第2の周期は、前記第1定期処理が実行される前記第1の周期よりも長くなっていることを特徴とする遊技機。

【1389】

設定値の変更機能を有する遊技機においては、遊技機の挙動の多様化によって遊技への注目度の向上に寄与できる。しかしながら、この種の遊技機においては、変更操作手段のがたつき等によって操作時に操作状態／非操作状態へ細かく切り替わるといった事象（所謂チャタリング）が発生し得る。このような事象は遊技機の動作安定性を低下させて、遊技機への信頼性を低下させる要因になると懸念される。特に、遊技の円滑な進行や応答性の向上等を実現させる上では第1定期処理の周期を短くすることが効果的ではあるものの、実行周期が短い定期処理にて操作判定を行う構成ではチャタリングを拾いやすくなる。つまり、実行周期が長い場合にはそれほど問題にならなかった事象が誤作動の要因になると懸念される。この点、本特徴に示す構成においては、定期処理の実行周期が主制御手段よりも長くなるように設定された入球状況監視手段に設定変更に係る各種構成が配設されている。このため、チャタリングの影響による誤作動の発生を好適に減らすことができる。これにより、遊技機への信頼性の向上に寄与できる。

【1390】

なお、本特徴に示す「予め設定された第1の周期にて第1定期処理（例えば主制御装置162におけるタイマ割込み処理や通常処理）を繰り返し実行し、当該第1定期処理にて遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球に基づいた払出指令情報の出力処理を実行する主制御手段」、「予め設定された第2の周期にて第2定期処理を繰り返し実行することにより、前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段」との記載を、「所定の周期にて第1定期処理（例えば主制御装置162におけるタイマ割込み処理や通常処理）を繰り返し実行し、当該第1定期処理にて遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球に基づいた払出指令情報の出力処理を実行する主制御手段」、「前記所定の周期とは異なる周

期にて第2定期処理を繰り返し実行することにより、前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段」とすることも可能である。

【1391】

特徴J9. 前記第1定期処理は、遊技の進行を制御する処理であり、

前記入球状況監視手段にて前記変更操作手段が操作されている場合に、前記主制御手段における第1定期処理を規制する手段を備えていることを特徴とする特徴J8に記載の遊技機。

【1392】

設定変更に係る主たる構成を入球状況監視手段に配設している場合には、遊技進行中に入球監視手段にて設定値が変更されることで、それが主制御手段に反映されるまでにタイムラグが生じる。そこで、変更操作手段が操作されている場合には、第1定期処理を規制することにより、そのようなタイミングのずれの影響を回避できる。

【1393】

なお、以上詳述した特徴J群に特徴A群～特徴I群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1394】

<特徴K群>

以下の特徴K群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた入球部への入賞を契機として当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が実行され、抽選に当選した場合には表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示され、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「近年では、遊技機の防犯性を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては防犯性の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1395】

特徴K1. 予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する定期処理実行手段（主制御装置162のMPU402にて定期処理を実行する機能）を備えた遊技機において、

前記定期処理実行手段は、

前記定期処理にて第1数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第1更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、

遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球が発生した場合に、当該入球が発生したタイミングにおける前記第1数値情報を取得し、当該取得した第1数値情報を第1記憶手段（RAM404の保留球格納エリア432）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて当たり乱数カウンタC1の値を取得し記憶する機能）と、

前記第1記憶手段に記憶されている第1数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を行う機能）とを有し、

前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群（例えば設定1～設定3に対応する当否テーブル）を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうち一の当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、

前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群の変更と、前記抽選手段にて何れの当選情報群が参照対象となっているかの確認との何れかを行うべく操作される操作手段（主制御装置162に付属の設定キースイッチ167や設定変更スイッチ166等）と、

前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第1数値情報とは別の第2数値情報（例えば当たり乱数カウンタCX）を更新する第2更

10

20

30

40

50

新手段（更新回路651）と、

前記第2更新手段により更新された前記第2数値情報を記憶する第2記憶手段（当たり乱数レジスタ654）と、

前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2記憶手段に記憶されている前記第2数値情報に基づいて前記第1数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置162のMPU402にて初期値設定処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1396】

遊技ホールの管理者等によって参照対象となる数値情報群の変更（設定変更）や参照対象となる数値情報群の確認（設定確認）が行われた場合には、例えば定期処理を一時停止することにより遊技機の誤作動等を抑制することができる。しかしながら、定期処理にて第1数値情報が更新される点に鑑みれば、設定変更中や設定確認中は第1数値情報の更新が止まることになる。これでは、設定変更操作や設定確認操作のタイミングから第1数値情報の更新パターンが予測されやすくなると懸念される。つまり、更新処理に第1数値情報の更新機能を組み込んだ場合には、定期処理が通常通り進行している場合には更新パターンを多様化できるものの、定期処理の進行が止まった場合には上記不都合が発生し得る。このように、数値情報の更新に係る構成には遊技機の防犯機能の向上を図る上で未だ改善の余地がある。

【1397】

ここで、本特徴に示す構成によれば、設定変更操作や設定確認操作が行われた場合には、第2数値情報に基づいて（例えばと同じ数値情報となるようにして）第1数値情報が設定される。つまり、第1数値情報とは別に設けられた第2数値情報を用いることにより、第1数値情報の更新パターンをわかりづらくすることができる。故に、仮に上述の如く定期処理が止まって第1数値情報の更新が停止されたとしても、それに起因した防犯機能の低下を好適に抑制することができる。

【1398】

なお、本特徴に示す構成を「予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する定期処理実行手段（主制御装置162のMPU402にて定期処理を実行する機能）を備えた遊技機において、前記定期処理実行手段は、前記定期処理にて第1数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第1更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球が発生した場合に、当該入球が発生したタイミングにおける前記第1数値情報を取得し、当該取得した第1数値情報を第1記憶手段（RAM404の保留球格納エリア432）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて当たり乱数カウンタC1の値を取得し記憶する機能）と、前記第1記憶手段に記憶されている第1数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を行う機能）とを有し、前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群（例えば設定1～設定3に対応する当否テーブル）を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうちの当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群の変更と、前記抽選手段にて何れの当選情報群が参照対象となっているかの確認との何れかを行うべく操作される操作手段（主制御装置162に付属の設定キースイッチ167や設定変更スイッチ166等）と、前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第1数値情報とは別の第2数値情報（例えば当たり乱数カウンタCX）を更新する第2更新手段（更新回路651）と、前記第2更新手段により更新された前記第2数値情報を記憶する第2記憶手段（当たり乱数レジスタ654）と、前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2記憶手段に記憶さ

10

20

30

40

50

れている前記第2数値情報と同じ数値情報となるように前記第1数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置162のMPU402にて初期値設定処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。」としてもよいし、「予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する定期処理実行手段（主制御装置162のMPU402にて定期処理を実行する機能）を備えた遊技機において、前記定期処理実行手段は、前記定期処理にて第1数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第1更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球が発生した場合に、当該入球が発生したタイミングにおける前記第1数値情報を取得し、当該取得した第1数値情報を第1記憶手段（RAM404の保留球格納エリア432）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて当たり乱数カウンタC1の値を取得し記憶する機能）と、前記第1記憶手段に記憶されている第1数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を行う機能）とを有し、前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうちの当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群の変更と、前記抽選手段にて何れの当選情報群が参照対象となっているかの確認との何れかを行うべく操作される操作手段（主制御装置162に付属の設定キースイッチ167や設定変更スイッチ166等）と、前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第1数値情報とは別の第2数値情報（例えば当たり乱数カウンタCX）を更新する第2更新手段（更新回路651）と、前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2数値情報を取得し、取得した第2数値情報と同じ数値情報となるように前記第1数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置162のMPU402にて初期値設定処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。」としてもよい。

【1399】

特徴K2．前記操作手段の操作によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記定期処理実行手段による前記定期処理の進行を規制する手段を備えていることを特徴とする特徴K1に記載の遊技機。

【1400】

定期処理の一環として第1数値情報が更新される構成では、定期処理が止まることにより、第1数値情報の更新も中断される。第1数値情報の更新は、例えば上記設定変更や設定確認の終了に基づいて再開される。このような構成では、変更操作の終了タイミングから乱数値の更新周期等の予測が行われやすくなると懸念される。これは、所定の乱数値を狙って遊技を行うといった不正行為を抑制する上で好ましくない。このような構成に対して、特徴K1等に示した技術的思想を適用することにより、乱数値の予測を難しくし、遊技の防犯機能を好適に向上させることができる。

【1401】

特徴K3．前記第2更新手段は、電力が供給されている場合に所定周期にてオンオフが切り替わるパルス信号を出力可能な発振手段を有し、当該発振手段からのパルス信号に基づいて前記第2数値情報を更新する構成となっていることを特徴とする特徴K1又は特徴K2に記載の遊技機。

【1402】

特徴K3に示す構成によれば、電力供給中であれば第2数値情報を更新可能となる。つまり、変更作業や確認作業が行われている最中でも定期処理から独立した第2更新手段によって第2数値情報を更新することができる。これにより、例えば変更作業や確認作業の最中又は終了時等に第1数値情報へ第2数値情報を適用する場合に、適用される第2数値情報の特定や予測を難しくすることができる。

【1403】

また、電力供給開始時に設定変更が行われる場合であっても、立ち上げ等の各種処理を経ることなく第2数値情報を更新させることができるため、第1数値情報への適用に第2数値情報の更新が間に合わなくなるといった不都合の発生を抑制できる。

【1404】

特徴K4．前記数値情報設定手段は、前記参照対象の変更又は前記参照対象の確認が終了した場合に、前記第2記憶手段に記憶されている前記第2数値情報を取得する構成となっており、

前記第2更新手段は、前記参照対象の変更又は前記参照対象の確認が行われる間も前記第2数値情報を更新する構成となっていることを特徴とする特徴K1乃至特徴K3のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1405】

変更作業や確認作業を行う場合には、作業時間にある程度ばらつきが生じる。本特徴に示す構成では、その期間を利用して第2数値情報が更新されるため、取得される第2数値情報の予測を難しくすることができる。

【1406】

特徴K5．前記第2更新手段による前記第2数値情報の更新周期は、前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新周期よりも短くなっていることを特徴とする特徴K4に記載の遊技機。

【1407】

特徴K4に示したように、変更作業や確認作業の最中に第2数値情報を更新することには技術的意義がある。そして、この第2数値情報の更新を短い周期で行うことで、第2数値情報の予測が一層困難となる。そこで、特徴K1等に示したように定期処理とは別に第2数値情報の更新が行われる構成では、定期処理の周期よりも短い周期で更新を行うことにより防犯機能の更なる向上に寄与できる。なお、遊技進行に係る定期処理にて更新周期の短縮を図ることは、定期処理の処理負荷を増大させる要因となる。本特徴に示す構成では、このような不都合の発生を好適に抑制できる。

20

【1408】

特徴K6．前記定期処理実行手段は、

前記定期処理にて第3数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第3更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、

前記第1更新手段により前記第1数値情報が更新されて当該第1数値情報が所定の数値情報となった場合に、前記第3数値情報と同じ数値情報となるように当該第1数値情報を設定する手段と

を有し、

前記数値情報設定手段は、前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2記憶手段に記憶されている第2数値情報と同じ数値情報となるように前記第3数値情報を設定する手段を有していることを特徴とする特徴K1乃至特徴K5のいずれか1つに記載の遊技機。

30

【1409】

第1数値情報が所定の数値情報となった場合に第3数値情報を用いて第1数値情報を再設定（初期値の設定）することは、第1数値情報の更新パターンを多様化して当該第1数値情報の予測を難しくする上で有利である。ここで、上述した設定変更又は設定確認が行われる場合には、第1数値情報だけではなく第3数値情報についても第2数値情報に合せて変更される。これにより、第3数値情報の予測自体も困難とし、更なる防犯機能の向上に寄与できる。

40

【1410】

特徴K7．前記定期処理実行手段を有する主制御手段（主制御装置162）と、

前記主制御手段からの情報に基づいて、前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段（監視装置600）と

50

を備え、

前記入球状況監視手段は、前記第2更新手段及び前記第2記憶手段と、前記主制御手段からの要求に基づいて当該主制御手段へ前記第2記憶手段に記憶されている第2数値情報を送信する送信手段とを有していることを特徴とする特徴K1乃至特徴K6のいずれか1つに記載の遊技機。

【1411】

特徴K7に示すように主制御手段とは別に設けられた入球状況監視手段によって入球部への入球状況を監視している構成においては、当該入球状況監視手段に第2更新手段や第2記憶手段を設け、当該入球状況監視手段から第2数値情報を主制御手段に送信する構成とすることにより、主制御手段に係る制御負荷の増大を抑制できる。これは、遊技進行の円滑化等を図る上で好ましい構成である。なお、入球監視手段については、遊技進行に係る処理を実行しているわけではないため、処理負荷が大きくなる等してもそれが遊技進行を妨げる要因になることがない。

【1412】

特徴K8．予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する主制御手段（主制御装置162）を備え、前記主制御手段は、

前記定期処理にて第1数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第1更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、

遊技領域（遊技領域PE）に設けられた入球部（例えば作動口83a, 83b）への入球が発生した場合に、当該入球が発生したタイミングにおける前記第1数値情報を取得し、当該取得した第1数値情報を第1記憶手段（RAM404の保留球格納エリア432）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて当たり乱数カウンタC1の値を取得し記憶する機能）と、

前記第1記憶手段に記憶されている第1数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を行う機能）と

を有し、

前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうちの当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、

前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群の変更と、前記抽選手段にて何れの当選情報群が参照対象となっているかの確認との何れかを行うべく操作される操作手段（主制御装置162に付属の設定キースイッチ167や設定変更スイッチ166等）と、

前記主制御手段からの情報に基づいて、前記入球部への入球状況を監視する入球状況監視手段（監視装置600）と

を備え、

前記入球状況監視手段は、前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第1数値情報とは別の第2数値情報（例えば当たり乱数カウンタCX）を更新する第2更新手段（更新回路651）と、前記第2更新手段により更新された前記第2数値情報を記憶する第2記憶手段（当たり乱数レジスタ654）とを有し、

前記主制御手段は、前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2記憶手段に記憶されている第2数値情報を取得し、当該第2数値情報と同じ数値情報となるように前記第1数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置162のMPU402にて初期値設定処理を実行する機能）を有していることを特徴とする遊技機。

【1413】

遊技ホールの管理者等によって参照対象となる数値情報群の変更（設定変更）や参照対象となる数値情報群の確認（設定確認）が行われた場合には、例えば定期処理を一時停止することにより遊技機の誤作動等を抑制することができる。しかしながら、定期処理にて

10

20

30

40

50

第1数値情報が更新される点に鑑みれば、設定変更中や設定確認中は第1数値情報の更新が止まることになる。これでは、設定変更操作や設定確認操作のタイミングにより、第1数値情報の更新パターンが予測されやすくなることが懸念される。つまり、更新処理に第1数値情報の更新機能を組み込んだ場合には、定期処理が通常通り進行している場合には更新パターンを多様化できるものの、定期処理の進行が止まった場合には上記不都合が発生し得る。このように、数値情報の更新に係る構成には遊技機の防犯機能の向上を図る上で未だ改善の余地がある。

【1414】

ここで、本特徴に示す構成によれば、設定変更操作や設定確認操作が行われた場合には、第2数値情報と同じ数値情報となるようにして第1数値情報が設定される。つまり、第1数値情報とは別に設けられた第2数値情報を用いることにより、第1数値情報の更新パターンをわかりづらくすることができる。故に、仮に上述の如く定期処理が止まって第1数値情報の更新が停止されたとしても、それに起因した防犯機能の低下を好適に抑制することができる。

10

【1415】

また、主制御手段とは別に設けられた入球状況監視手段によって入球部への入球状況を監視している構成においては、当該入球状況監視手段に第2更新手段や第2記憶手段を設け、当該入球状況監視手段から第2数値情報を主制御手段に送信する構成とすることにより、主制御手段に係る制御負荷の増大を抑制できる。これは、遊技進行の円滑化等を図る上で好ましい構成である。なお、入球監視手段については、遊技進行に係る処理を実行しているわけではないため、処理負荷が大きくなる等してもそれが遊技進行を妨げる要因になることがない。

20

【1416】

特徴K9．前記入球状況監視手段は、所定の周期で前記主制御手段からの要求を確認する手段を有し、当該所定の周期よりも前記第2更新手段による前記第2数値情報の更新周期の方が短くなっていることを特徴とする特徴K7又は特徴K8に記載の遊技機。

【1417】

本特徴によれば、主制御手段からの実際の要求タイミングと、第2数値情報の取得タイミングとがずれることとなる。これにより、所望とする第2数値情報を狙うことを難しくすることができる。

30

【1418】

特徴K10．前記主制御手段及び前記入球状況監視手段に電力を各々供給する電源装置（電源・発射制御装置243）と、

前記電源装置から前記主制御手段及び前記入球状況監視手段への電力の供給が開始された場合に、当該主制御手段における処理の進行を遅らせる手段とを備えていることを特徴とする特徴K7乃至特徴K9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1419】

特徴K10によれば、電力供給開始時に主制御手段から入球状況監視手段へ第2数値情報の要求が発生する場合に、入球状況監視手段にて第2数値情報を更新する機会を確保することができる。これにより、特定の第2数値情報を狙うようにして上記設定変更や設定確認等を行うことを難しくすることができる。

40

【1420】

特徴K11．前記入球状況監視手段は、前記第2更新手段による前記第2数値情報の更新が正常に行われているか否かを監視する手段を有していることを特徴とする特徴K7乃至特徴K10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1421】

例えば特定の第2数値情報を狙うといった行為を難しくする上では、第2数値情報の更新周期を短くすることに技術的意義がある。しかしながら、更新周期を短くする上では、数値情報の更新が正常に行われているか否かを確認する場合の制御負荷も大きくなる。制御負荷が増大することは円滑な遊技の進行の妨げになるため好ましくない。そこで、特

50

徴 K 8 等に示したように入球状況監視手段にて第 2 数値情報を更新する構成においては、当該更新が正常に行われているか否かを入球状況監視手段にて監視することにより、防犯機能の向上に起因して遊技進行の円滑さが損なわれることを好適に回避できる。

【1 4 2 2】

特徴 K 1 2 . 予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する定期処理実行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて定期処理を実行する機能）を備えた遊技機において、

前記定期処理実行手段は、

前記定期処理にて第 1 数値情報（例えば当たり乱数カウンタ C 1）を更新する第 1 更新手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 におけるカウンタの更新機能）と、

10

遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた入球部（例えば作動口 8 3 a , 8 3 b）への入球が発生した場合に、当該入球が発生したタイミングにおける前記第 1 数値情報を取得し、当該取得した第 1 数値情報を第 1 記憶手段（R A M 4 0 4 の保留球格納エリア 4 3 2）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当たり乱数カウンタ C 1 の値を取得し記憶する機能）と、

前記第 1 記憶手段に記憶されている第 1 数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否抽選を行う機能）と

を有し、

前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうちの当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、

20

前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群を変更すべく操作される操作手段（主制御装置 1 6 2 に付属の設定キースイッチ 1 6 7 や設定変更スイッチ 1 6 6 等）と、

前記第 1 更新手段による前記第 1 数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第 1 数値情報とは別の第 2 数値情報（例えば当たり乱数カウンタ C X）を更新する第 2 更新手段（更新回路 6 5 1）と、

前記第 2 更新手段により更新された前記第 2 数値情報を記憶する第 2 記憶手段（当たり乱数レジスタ 6 5 4）と、

前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合に、前記第 2 記憶手段に記憶されている前記第 2 数値情報と同じ数値情報となるように前記第 1 数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて初期値設定処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

30

【1 4 2 3】

遊技ホールの管理者等によって参照対象となる数値情報群の変更（設定変更）が行われた場合には、例えば定期処理を一時停止することにより遊技機の誤作動等を抑制することができる。しかしながら、定期処理にて第 1 数値情報が更新される点に鑑みれば、設定変更中は第 1 数値情報の更新が止まることになる。これでは、設定変更操作のタイミングにより、第 1 数値情報の更新パターンが予測されやすくなることが懸念される。つまり、更新処理に第 1 数値情報の更新機能を組み込んだ場合には、定期処理が通常通り進行している場合には更新パターンを多様化できるものの、定期処理の進行が止まった場合には上記不都合が発生し得る。このように、数値情報の更新に係る構成には遊技機の防犯機能の向上を図る上で未だ改善の余地がある。

40

【1 4 2 4】

ここで、本特徴に示す構成によれば、設定変更操作や設定確認操作が行われた場合には、第 2 数値情報と同じ数値情報となるようにして第 1 数値情報が設定される。つまり、第 1 数値情報とは別に設けられた第 2 数値情報を用いることにより、第 1 数値情報の更新パターンをわかりづらくすることができる。故に、仮に上述の如く定期処理が止まって第 1 数値情報の更新が停止されたとしても、それに起因した防犯機能の低下を好適に抑制することができる。

50

【1425】

特徴K13．予め定められた周期で定期処理（例えば通常処理やタイマ割込み処理）を繰り返し実行することにより遊技の進行を制御する定期処理実行手段（主制御装置162のMPU402にて定期処理を実行する機能）を備えた遊技機において、

前記定期処理実行手段は、

前記定期処理にて第1数値情報（例えば当たり乱数カウンタC1）を更新する第1更新手段（主制御装置162のMPU402におけるカウンタの更新機能）と、

所定事象（例えば作動口83a，83bへの入球）が発生した場合に、当該所定事象が発生したタイミングにおける前記第1数値情報を取得し、当該取得した第1数値情報を第1記憶手段（RAM404の保留球格納エリア432）に記憶させる数値情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて当たり乱数カウンタC1の値を取得し記憶する機能）と、

10

前記第1記憶手段に記憶されている第1数値情報と当選情報が定められた当選情報群（当否テーブル）とを用いて抽選（例えば当否抽選）を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を行う機能）とを有し、

前記当選情報群として、前記抽選にて当選結果となる当選情報の数が異なるように構成された複数の当選情報群を有し、前記抽選手段はそれら複数の当選情報群のうちの当選情報群を参照して前記抽選を行うものであり、

前記抽選手段にて参照対象となる当選情報群の変更と、前記抽選手段にて何れの当選情報群が参照対象となっているかの確認との何れかを行うべく操作される操作手段（主制御装置162に付属の設定キースイッチ167や設定変更スイッチ166等）と、

20

前記第1更新手段による前記第1数値情報の更新とは非同期となる所定の周期にて前記第1数値情報とは別の第2数値情報（例えば当たり乱数カウンタCX）を更新する第2更新手段（更新回路651）と、

前記第2更新手段により更新された前記第2数値情報を記憶する第2記憶手段（当たり乱数レジスタ654）と、

前記操作手段によって前記参照対象が変更される場合又は前記参照対象が確認される場合に、前記第2記憶手段に記憶されている前記第2数値情報と同じ数値情報となるように前記第1数値情報を設定する数値情報設定手段（主制御装置162のMPU402にて初期値設定処理を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

30

【1426】

遊技ホールの管理者等によって参照対象となる数値情報群の変更（設定変更）や参照対象となる数値情報群の確認（設定確認）が行われた場合には、例えば定期処理を一時停止することにより遊技機の誤作動等を抑制することができる。しかしながら、定期処理にて第1数値情報が更新される点に鑑みれば、設定変更中や設定確認中は第1数値情報の更新が止まることになる。これでは、設定変更操作や設定確認操作のタイミングにより、第1数値情報の更新パターンが予測されやすくなることが懸念される。つまり、更新処理に第1数値情報の更新機能を組み込んだ場合には、定期処理が通常通り進行している場合には更新パターンを多様化できるものの、定期処理の進行が止まった場合には上記不都合が発生し得る。このように、数値情報の更新に係る構成には遊技機の防犯機能の向上を図る上で未だ改善の余地がある。

40

【1427】

ここで、本特徴に示す構成によれば、設定変更操作や設定確認操作が行われた場合には、第2数値情報と同じ数値情報となるようにして第1数値情報が設定される。つまり、第1数値情報とは別に設けられた第2数値情報を用いることにより、第1数値情報の更新パターンをわかりづらくすることができる。故に、仮に上述の如く定期処理が止まって第1数値情報の更新が停止されたとしても、それに起因した防犯機能の低下を好適に抑制することができる。

50

【1428】

なお、以上詳述した特徴K群に特徴A群～特徴J群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1429】

<特徴L群>

以下の特徴L群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

10

【1430】

特徴L1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a，83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

20

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（例えば開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更処理を実行する機能）と、

30

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166等）と、

遊技者によって操作される操作手段（遊技球発射ハンドル41）と、

前記操作手段に触れている遊技者に対して触覚を変化させることにより前記設定値設定手段により設定されている設定値を示唆する設定値示唆手段（送風装置750及び報知・演出制御装置140のMPU442における設定示唆機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1431】

特徴L1によれば、操作手段に触れている遊技者の手等に触覚的な変化を伝えることで設定値が示唆される。このような構成によれば、例えば表示画面にて視覚的な変化を生じさせたり、スピーカ等にて聴覚的な変化を生じさせたりする場合と比べて、当該遊技機にて遊技を行っている遊技者以外の遊技者に示唆の有無やその内容が知られる機会を減らすことができる。このような遊技機においては、設定値の推測を試みる遊技者に対して遊技を促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

40

【1432】

特徴L2．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（作動口83a，83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装

50

置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を記憶する機能) と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態 (例えば開閉実行モード) に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理等を実行する機能) と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理を実行する機能) と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階 (設定 1 ~ 設定 3) 備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段 (主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更処理を実行する機能) と、

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段 (主制御装置 1 6 2 に付属の設定変更スイッチ 1 6 6 等) と、

遊技者によって操作される操作手段 (遊技球発射ハンドル 4 1) と、

前記操作手段を第 1 状態から当該第 1 状態とは触覚の異なる第 2 状態に切り替えることにより前記設定値設定手段により設定されている設定値を遊技者に示唆する設定値示唆手段 (送風装置 7 5 0 及び報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 における設定示唆機能) と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 4 3 3 】

特徴 L 2 によれば、操作手段に触れている遊技者の手等に触覚的な変化を伝えることで設定値が示唆される。このような構成によれば、例えば表示画面にて視覚的な変化を生じさせたり、スピーカ等にて聴覚的な変化を生じさせたりする場合と比べて、当該遊技機にて遊技を行っている遊技者以外の遊技者に示唆の有無やその内容が知られる機会を減らすことができる。このような遊技機においては、設定値の推測を試みる遊技者に対して遊技を促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

【 1 4 3 4 】

特に、操作手段が遊技者に操作されている場合には、遊技者の手等によって操作手段の少なくとも一部が覆われることとなる。これにより、上述した隠蔽効果を好適に発揮させることができる。

【 1 4 3 5 】

なお、特徴 L 1 及び特徴 L 2 に示す設定値示唆手段については、触覚的な変化を発生させるための具体的構成は任意であり、例えば振動部によって振動を発生させる構成としてよいし、送風部によって風を送る構成としてもよいし、加熱部又は冷却部によって温度を変化させる構成としてもよい。

【 1 4 3 6 】

特徴 L 3 . 前記操作手段は、前記第 1 状態及び前記第 2 状態の何れとなっているかを遊技者が当該操作手段の外観から識別困難又は不可となるように構成されていることを特徴とする特徴 L 2 に記載の遊技機。

【 1 4 3 7 】

特徴 L 3 に示すように操作手段の外観から当該操作手段の状態を識別困難又は不可となるように構成すれば、設定値示唆の有無等が他の遊技者に知られる機会を好適に減らすことができる。

【 1 4 3 8 】

特徴 L 4 . 前記操作手段を前記第 1 状態から前記第 2 状態に切り替えることにより前記抽選手段による抽選結果が前記当選結果となる期待度を示す示唆を行う期待度示唆手段 (送風装置 7 5 0 等にてチャンスアップ演出を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 L 2 又は特徴 L 3 に記載の遊技機。

【 1 4 3 9 】

操作手段の状態を切り替えることにより当選結果となる期待度を示唆する構成を利用して特徴 L 2 等に示した設定値の示唆を行うことにより、操作手段の状態が切り替わった場

10

20

30

40

50

合に期待度の示唆及び設定値の示唆の何れであるかを推測する遊技が追加される。これにより、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【1440】

なお、本特徴に示す構成を「前記操作手段を前記第1状態から前記第2状態に切り替えることにより前記抽選手段による抽選結果が前記当選結果となる期待度を示す報知を行う報知手段（送風装置750等にてチャンスアップ演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴L2又は特徴L3に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1441】

特徴L5．表示画面（表示画面253a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄列Z1～Z3）を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置253）と、

前記絵柄を変動表示させた後、前記抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せとなるようにして前記絵柄を停止表示させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備え、

前記設定値示唆手段及び前記期待度示唆手段は、前記表示制御手段により前記絵柄の変動表示及び前記停止表示が行われる場合に前記操作手段を前記第1状態から前記第2状態に切り替える構成となっており、それら変動表示及び停止表示が実行される期間において前記設定値示唆手段により前記第2状態への切り替えが行われるタイミングと前記期待度示唆手段により前記第2状態への切り替えが行われるタイミングとが相違するように構成されていることを特徴とする特徴L4に記載の遊技機。

【1442】

特徴L4に示したように操作手段にて期待度及び設定値が示唆される構成においては、操作手段が第2状態に切り替わった場合に何れの示唆であるかを推測する遊技が追加される。ここで、このような推測が実質的に困難になってしまうと、遊技者が困惑し上述した注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、絵柄の変動表示～停止表示が実行されている最中（遊技回中）にて第2状態への切替タイミングを何れの示唆を行うかによって相違させる構成とすることで、上記不都合の発生を抑制できる。

【1443】

特徴L6．表示画面（表示画面253a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄列Z1～Z3）を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置253）と、

前記絵柄を変動表示させた後、前記抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せとなるようにして前記絵柄を停止表示させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備え、

前記表示制御手段は、前記絵柄表示装置における表示演出として第1表示演出（操作対応演出）及び第2表示演出（特殊演出）を含み、

前記期待度示唆手段は、前記第1表示演出が実行される場合に前記操作手段を前記第2状態に切り替える手段を有し、

前記設定値示唆手段は、前記第2表示演出が実行される場合に前記操作手段を前記第2状態に切り替える手段を有していることを特徴とする特徴L4に記載の遊技機。

【1444】

特徴L4に示したように操作手段にて期待度及び設定値が示唆される構成においては、操作手段が第2状態に切り替わった場合に何れの示唆であるかを推測する遊技が追加される。ここで、このような推測が実質的に困難になってしまうと、遊技者が困惑し上述した注目度の向上効果が上手く発揮されなくなると懸念される。そこで、本特徴に示すように、第2状態への切り替えが発生する表示演出の流れを相違させる構成とすることにより、上記不都合の発生を抑制できる。

【1445】

特徴L7．前記第1表示演出と前記第2表示演出とは、それら第1表示演出及び第2表

10

20

30

40

50

示演出にて共通となる共通部分と、それら第1表示演出及び第2表示演出にて固有となる固有部分とを有していることを特徴とする特徴L6に記載の遊技機。

【1446】

第1表示演出にて第2状態への切り替えを発生させることで期待度が示唆され、第2表示演出にて第2状態への切り替えを発生させることで期待度が示唆される構成においては、各表示演出に共通部分と固有部分とを設けることにより、表示演出全体（特に固有部分）を見て何れの示唆であるが推測されることとなる。このような構成とすれば、表示演出と第2状態への切り替えによる示唆とを統合する構成による遊技への注目度向上効果を好適に発揮させることができる。

【1447】

特徴L8．前記設定値示唆手段によって前記操作手段が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられる場合に遊技者に当該操作手段の操作を促す第1催促手段と、

前記操作手段が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられない場合に遊技者に当該操作手段の操作を促す第2催促手段と

を備えていることを特徴とする特徴L2乃至特徴L7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1448】

特徴L2等にしたように、触覚的な変化によって設定値を示唆する構成においては、例えば遊技者の注目が向きやすい絵柄表示手段等にて設定値を示唆する場合と比較して示唆が見逃される可能性が高くなる。そこで、設定値の示唆を行う場合には、操作手段の操作を促すことにより、見逃しの機会を減らすことができる。このような構成では、設定値の示唆が行われない場合であっても操作を促す構成として示唆が発生しない場合を設けることにより、遊技機の設定値が簡単に特定されることを抑制できる。

【1449】

なお、本特徴に示す構成を「前記設定値示唆手段によって前記操作手段が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられる場合の一部にて遊技者に当該操作手段の操作を促す手段と、前記操作手段が前記第1状態から前記第2状態に切り替えられない場合に遊技者に当該操作手段の操作を促す手段とを備えていることを特徴とする特徴L2乃至特徴L7のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1450】

特徴L9．前記設定値示唆手段は、前記操作手段にて所定の操作が行われたことに基づいて当該操作手段の前記第1状態から前記第2状態への切り替えを行うことを特徴とする特徴L2乃至特徴L8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1451】

所定の操作が行われた場合に操作手段が第2状態へ切り替えられる構成とすることは遊技への積極的参加を促す上で好ましい。特に本特徴に示す構成においては、操作対象と設定値の示唆が行われる対象とが同じであるため、所定の操作を行った後に設定示唆の有無を確認する上で手等を大きく移動させる必要がない。これにより、所定の操作を設定示唆の実行条件としても、遊技者に煩わしいとの印象を与えにくくすることができる。

【1452】

特徴L10．表示画面（表示画面253a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄列Z1～Z3）を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置253）と、

前記絵柄を変動表示させた後、前記抽選手段による抽選結果に対応した絵柄組合せとなるようにして前記絵柄を停止表示させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備え、

前記表示制御手段は、前記絵柄表示装置における表示演出としてリーチ表示演出を含み、

前記設定値示唆手段は、前記抽選手段による抽選結果が非当選結果である場合に実行されるリーチ表示演出及び前記抽選手段による抽選結果が当選結果である場合に実行されるリーチ表示演出の両方にて、前記操作手段を前記第2状態に切り替える手段を有していることを特徴とする特徴L2乃至特徴L9のいずれか1つに記載の遊技機。

10

20

30

40

50

【1453】

設定変更機能を有する遊技機においては設定値によって有利度合いが変化するため、設定値を推測しながら遊技を行うことが楽しみの1つとなる。ここで、リーチ表示演出が実行される場合には、遊技に対する遊技者の注目が高くなりやすい。遊技者の注目が高くなっている場合に設定値の示唆（設定示唆）を行う構成とすることにより、当該設定示唆が見逃される機会を減らすことができる。

【1454】

また、リーチ表示演出が実行される場合には、当該リーチ表示演出を経て当選結果が報知される可能性があるため、演出に対する注目度が高くなる。但し、このようにして注目度が高くなっている状態から非当選結果である旨が報知されると、期待感の低下に伴って遊技への注目度が大きく低下する可能性がある。この点、本特徴に示すように非当選結果に対応したリーチ表示演出にて設定示唆が実行され得る構成とすることにより、非当選結果時に注目度が大きく低下することを抑制できる。

10

【1455】

因みに、例えばリーチ表示演出にて絵柄が停止表示されるタイミング又はその後に上記第2状態への切り替えを行う構成とするとよい。

【1456】

なお、以上詳述した特徴L3～特徴L10に示す各技術的思想を特徴L1に適用することも可能である。

【1457】

特徴L11．前記操作手段は、遊技球発射手段（遊技球発射機構110）により遊技球を発射させるべく操作される第1操作手段（遊技球発射ハンドル41）であることを特徴とする特徴L1乃至特徴L10のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【1458】

特徴L1等に示したように、触覚的な変化によって設定値を示唆する構成においては、遊技者が対象に触れていない場合には、当該示唆が見逃される可能性が高くなる。この点、本特徴に示すように、遊技の進行上、遊技者が触れる機会の多い発射用の操作手段にて示唆を行う構成とすることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【1459】

特徴L12．前記操作手段は、遊技球発射手段（遊技球発射機構110）により遊技球を発射させるべく操作される第1操作手段（遊技球発射ハンドル41）であり、

30

前記第1操作手段とは別に設けられた第2操作手段（操作ボタン35）と、

前記第2操作手段にて所定の操作が実行された場合に、当該所定の操作に対応した操作対応演出を実行する手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて操作対応演出を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする特徴L1乃至特徴L10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1460】

特徴L12に示すように演出用の第2操作手段を備えている場合には、当該第2操作手段が操作される際に第1操作手段から手が離れる可能性がある。これは、遊技機の実質的な稼働率を低下させる要因になるため好ましくない。この点、本特徴に示す構成とすれば、設定示唆及び操作対応演出に期待する遊技者に、遊技球発射用の操作手段を操作している手とは別の手による操作を促すことができる。これにより、上述した不都合の発生を抑制できる。

40

【1461】

なお、以上詳述した特徴L群に特徴A群～特徴I群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1462】

<特徴M群>

以下の特徴M群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた

50

作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1463】

特徴M1．遊技領域（遊技領域PE）を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動口83a，83b）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（例えば開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定1～設定3）備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置162のMPU402にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置162に付属の設定変更スイッチ166）と、

前記始動入球部への入球状況に応じて前記設定値示唆手段による前記示唆を設定する示唆設定手段（報知・演出制御装置140のMPU442にて設定示唆の設定を行う機能）と、

前記示唆設定手段による設定に基づいて、前記設定値設定手段により設定された設定値を示唆する設定値示唆手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて設定示唆を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【1464】

遊技領域には遊技釘等の遊技部品が配設されることで流路が形成されていることが一般的であるが、このような構成では遊技機の個体差や一時的な偏り等によって入球頻度等にばらつきが発生し得る。例えば入球がある程度コンスタントに発生している場合には遊技が円滑に進行することで遊技への不満が小さくなるのに対して、入球が上手く発生しない状況が続いた場合には遊技者の不満が大きくなり遊技意欲が低下しやすくなると懸念される。このようにして遊技意欲が低下することは、遊技機の稼働率の向上を図る上で妨げになるため好ましくない。ここで、本特徴に示すように、設定変更機能を有する遊技機においては、設定値の示唆を行うことにより遊技への注目度の向上が期待できる。このような構成を利用し、入球状況（例えば入球確率、入球頻度、単位時間あたりの入球数）に応じて示唆を設定する構成とすれば、例えば入球が上手く発生していない場合には示唆確率を引き上げたりして調整することができる。これにより、遊技者の遊技意欲の低下を好適に抑制し、上記不都合の発生を好適に抑えることができる。

【1465】

なお、本特徴に示す「示唆設定手段」については、示唆の発生確率を変更する構成だけではなく示唆の信頼度を変更する構成を含む。

【1466】

特徴M2．遊技領域（遊技領域PE）を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動

10

20

30

40

50

口 8 3 a , 8 3 b) と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて通常遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（例えば開閉実行モード）に移行させるか否かの抽選を行う抽選手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記抽選手段による抽選結果が前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となった場合に、遊技状態を前記特別遊技状態へ移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

遊技球の獲得期待値に対応した設定値を複数段階（設定 1 ～設定 3）備え、それら設定値の中から一の設定値を設定する設定値設定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更処理を実行する機能）と、

前記設定値設定手段により設定される設定値を変更すべく操作される設定値変更手段（主制御装置 1 6 2 に付属の設定変更スイッチ 1 6 6）と、

前記設定値設定手段により設定された設定値を示唆する設定値示唆手段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 にて設定示唆を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球状況に応じて前記設定値示唆手段による前記示唆の発生確率を変更する確率変更手段（報知・演出制御装置 1 4 0 の M P U 4 4 2 における確率変更機能）と
を備えていることを特徴とする遊技機。

【 1 4 6 7 】

遊技領域には遊技釘等の遊技部品が配設されることで流路が形成されていることが一般的であるが、このような構成では遊技機の個体差や一時的な偏り等によって入球頻度等にばらつきが発生し得る。例えば入球がある程度コンスタントに発生している場合には遊技が円滑に進行することで遊技者の不満が小さくなるのに対して、入球が上手く発生しない状況が続いた場合には遊技者の不満が大きくなり遊技意欲が低下しやすくなると懸念される。このようにして遊技意欲が低下することは、遊技機の稼働率の向上を図る上で妨げになるため好ましくない。ここで、本特徴に示すように、設定変更機能を有する遊技機においては、設定値の示唆を行うことにより遊技への注目度の向上が期待できる。このような構成を利用し、入球状況（例えば入球確率、入球頻度、単位時間あたりの入球数）に応じて示唆を設定する構成とすれば、例えば入球が上手く発生していない場合には示唆確率を引き上げたりして調整することができる。これにより、遊技者の遊技意欲の低下を好適に抑制し、上記不都合の発生を好適に抑えることができる。

【 1 4 6 8 】

特徴 M 3 . 前記確率変更手段は、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に基づいて前記入球状況を特定し、その特定結果に基づいて前記設定値示唆手段による前記示唆の発生確率を変更する構成となっていることを特徴とする特徴 M 2 に記載の遊技機。

【 1 4 6 9 】

特徴 M 2 に示した示唆確率の変更機能によって設定値の示唆を入球状況に応じて適切に行うことは、遊技者の遊技意欲の低下を抑制する上で好ましい。但し、入球状況に応じて示唆確率を変更する場合には、入球状況の監視における制御負荷が大きくなることが円滑な遊技進行の妨げになると懸念される。この点、本特徴に示すように、取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数に基づいて入球状況を特定する構成とすれば、入球状況の監視を簡易に行うことができ、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【 1 4 7 0 】

特徴 M 4 . 前記設定値として、第 1 設定値（例えば設定 3）と当該第 1 設定値よりも遊技者に有利な第 2 設定値（例えば設定 1）とを含み、

前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第 2 設定値で

10

20

30

40

50

ある場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が予め設定された基準値を下回っていることに基づいて前記示唆の発生確率が高くなるように変更する手段を有していることを特徴とする特徴M3に記載の遊技機。

【1471】

比較的遊技者に有利な第2設定値となっている状況下にて始動入球部への入球が想定（基準値）よりも少なくなっている場合には、設定値の示唆確率が高くなるように調整される。このようにして、遊技者の遊技意欲が低下しやすい状況では設定値が示唆される機会を増やすことにより、特徴M2に示した遊技意欲の低下を抑制する効果を好適に発揮させることができる。

【1472】

なお、本特徴に示す「第1設定値（例えば設定3）と当該第1設定値よりも遊技者に有利な第2設定値（例えば設定1）とを含み」との記載を「相対的に遊技者に不利な第1設定値（例えば設定3）と相対的に遊技者に有利な第2設定値（例えば設定1）とを含み」としてもよい。

【1473】

また、本特徴に示す構成を「前記設定値として、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が予め定められた基準値に含まれている場合に遊技者に不利となる第1設定値（例えば設定3）と、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が基準値に含まれている場合に遊技者に不利となる第2設定値（例えば設定1）とを含み、前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第2設定値である場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が前記基準値を下回っていることに基づいて前記示唆の発生確率が高くなるように変更する手段を有していることを特徴とする特徴M3に記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1474】

特徴M5．前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第1設定値である場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が前記基準値を下回っている場合であっても前記示唆の発生確率を変更しない構成となっていることを特徴とする特徴M4に記載の遊技機。

【1475】

遊技者に不利な設定値である旨を積極的に報知することは遊技意欲を低下させる要因になる。そこで、本特徴に示すように、設定値が第1設定値となっている場合には、仮に入球状況が基準を下回っている場合であっても発生確率の補正が回避される構成とすることにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

【1476】

特徴M6．前記設定値として、第1設定値（例えば設定3）と当該第1設定値よりも遊技者に有利な第2設定値（例えば設定1）とを含み、

前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第2設定値である場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が予め設定された基準値を上回っていることに基づいて前記示唆の発生確率が低くなるように変更する手段を有していることを特徴とする特徴M3乃至特徴M5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1477】

比較的遊技者に有利な第2設定値となっている状況下にて始動入球部への入球が想定（基準）よりも多くなっている場合には、設定値の示唆確率が低くなるように調整される。このようにして、遊技者の遊技意欲が低下しにくい状況では設定値が示唆される機会を減らすことにより、例えば特徴M4に示した構成によって設定値の示唆の機会が増える場合であっても設定値の示唆が過度に多くなることを抑制できる。

【1478】

なお、本特徴に示す「第1設定値（例えば設定3）と当該第1設定値よりも遊技者に有利な第2設定値（例えば設定1）とを含み」との記載を「相対的に遊技者に不利な第1設定値（例えば設定3）と相対的に遊技者に有利な第2設定値（例えば設定1）とを含み」

10

20

30

40

50

としてもよい。

【1479】

また、本特徴に示す構成を「前記設定値として、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が予め定められた基準値に含まれている場合に遊技者に不利となる第1設定値（例えば設定3）と、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が基準値に含まれている場合に遊技者に不利となる第2設定値（例えば設定1）とを含み、前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第2設定値である場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が前記基準値を上回っていることに基づいて前記示唆の発生確率が低くなるように変更する手段を有していることを特徴とする特徴M3乃至特徴M5のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

10

【1480】

特徴M7．前記確率変更手段は、前記設定値設定手段により設定された設定値が前記第1設定値である場合には、前記取得情報記憶手段に記憶された特別情報の数が前記基準値を上回っている場合であっても前記示唆の発生確率を変更しない構成となっていることを特徴とする特徴M6に記載の遊技機。

【1481】

入球がある程度コンスタントに発生している場合には、遊技が円滑に進むこととなり、遊技者の遊技意欲は低下しにくい。そこで、このような状況では敢えて示唆の発生確率を上げない構成とすることに意義がある。また、仮に設定値が遊技者にとって不利であることを早期に看破できれば、不利な状態での遊技の継続によって投資が嵩むことを回避できる。そこで、示唆の発生確率を下げない構成とすることで、そのような看破の機会が減ることを抑制できる。

20

【1482】

特徴M8．前記基準値は設定値毎に設けられていることを特徴とする特徴M4乃至特徴M7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1483】

特徴M2等に記載の入球ばらつきを考慮した場合には、基準値にある程度の幅を設けることが好ましい。しかしながら、この幅が過度に大きくなると確率調整機能が上手く発揮されなくなる。そこで、本特徴に示すように、設定値に応じて基準値を設ける構成とすれば、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。

30

【1484】

特徴M9．前記確率変更手段は、第1監視期間における入球状況に基づいて前記示唆の発生確率を変更する第1変更手段と、前記第1監視期間よりも長い第2監視期間における入球状況に基づいて前記示唆の発生確率を変更する第2変更手段とを有していることを特徴とする特徴M2乃至特徴M8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1485】

入球のばらつきは個体差や経年変化等の恒常的な要因によるばらつきと、一時的な偏りによるばらつきとに大別される。そこで、本特徴に示す2つの変更手段を併用することにより、適切な確率調整（補正）が可能となる。

【1486】

特徴M10．前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記抽選手段による抽選の対象となった場合における抽選結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記抽選の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段を備え、

40

前記確率変更手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に前記特別遊技状態への移行に対応するものが含まれていないことに基づいて前記変更を行い、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に前記特別遊技状態への移行に対応する当選結果となるものが含まれている場合には前記変更を行わない構成となっていることを特徴とする特徴M2乃至特徴M9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1487】

取得情報記憶手段に当選結果に対応したものが含まれている場合には、設定示唆の確率

50

を変更等しなくても遊技者の遊技意欲の低下が好適に抑制される。そこで、本特徴に示すように抽選結果を先特定し、その結果に基づいて発生確率の変更の可否を決定する構成とすることにより、実用上好ましい構成が実現できる。

【1488】

特徴M11．前記確率変更手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に所定の演出に対応するものが含まれていないことに基づいて前記変更を行い、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に所定の演出に対応するものが含まれている場合には前記変更を行わない構成となっていることを特徴とする特徴M2乃至特徴M10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1489】

例えば特別遊技状態への移行に期待できる演出（所定の演出）が実行される場合には、遊技への注目度が高くなる。このような状況下においては、敢えて発生確率を変更しなくても遊技意欲の低下が抑制されるものと想定される。そこで、所定の演出が控えている場合には示唆の発生確率を変更しない構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【1490】

特徴M12．前記通常遊技状態として、第1通常遊技状態（低頻度サポートモード対応の通常遊技状態）と当該第1通常遊技状態よりも前記始動入球部への入球が容易な第2通常遊技状態（高頻度サポートモード対応の通常遊技状態）とが設けられており、

前記確率変更手段は、遊技状態が前記第1通常遊技状態となっていることに基づいて前記変更を行い、遊技状態が前記第2通常遊技状態となっている場合には前記変更を行わない構成となっていることを特徴とする特徴M2乃至特徴M11のいずれか1つに記載の遊技機。

【1491】

特徴M12に示すように入球頻度が高い第2通常遊技状態では、始動入球部への入球がある程度の頻度で発生することとなる。このため、個体差や偏り等によって入球頻度が低下したとしても、それが遊技意欲の低下を招く要因にはなりにくいと想定される。そこで、第1通常遊技状態では発生確率を変更し得る構成とする一方で、第2通常遊技状態では発生確率を変更しない構成とすることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【1492】

なお、特徴M3～特徴M12に示した各技術的思想を特徴M1に適用してもよい。

【1493】

因みに、以上詳述した特徴M群に特徴A群～特徴L群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1494】

<特徴N群>

以下の特徴N群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1495】

特徴N1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

10

20

30

40

50

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（当たり情報）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（主表示部Dの入球部用表示部843，844）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示可能な絵柄表示手段（主表示ユニット87）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示する保留表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記保留表示領域は、前記保留画像を各々表示可能な単位表示領域（単位保留表示エリアDa1～Da8）を複数有してなり、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数の変化に応じて前記保留表示領域に表示される保留画像の数を変更する場合の変更表示態様として、第1変更表示態様（例えば設定示唆対応絵柄が形成されない特殊変更パターン）と当該第1変更表示態様とは前記単位表示領域のうち前記保留画像が表示される対象が異なる第2変更表示態様（例えば設定示唆対応絵柄が形成される特殊変更パターン）とが設けられており、

前記保留表示制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が変化する場合の変更表示態様として前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様を含む何れかの変更表示態様を設定する変更表示態様設定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1496】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1497】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に保留画像を追加表示する場合の追加表示パターンや保留表示領域に表示されている保留画像をシフト表示する場合のシフト表示パターンを多様化することにより、保留画像の動きが単調になることを抑制できる。このようにして保留画像の表示を工夫することにより、保留画像を用いて今までにない斬新な表示演出を実現することができ、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1498】

なお、本特徴に示す「前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示する保留表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示用の処理を実行する機能）」との記載を、「前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数の変化に応じて前記保留表示領域に表示される保留画像の数を変更する保留表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示用の処理を実行する機能）」とすることも可能である。

【1499】

特徴N2．前記変更表示態様設定手段は、前記取得情報記憶手段に規定数（例えば7個）の特別情報が記憶されている状況から当該特別情報の数が変化する場合の変更表示態様として前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様を含む何れかの変更表示態様を設定する構成となっていることを特徴とする特徴N1に記載の遊技機。

【1500】

特徴N2によれば、同じ数（規定数）から保留画像の数が変更される場合であっても、そのパターンが第1変更表示態様と第2変更表示態様とで異なるため、表示の単調化を好適に抑制できる。

【1501】

特徴N3．前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様は、保留画像の数が変更される過程の少なくとも一部にて複数の保留画像により形成される模様が相違するように構成されていることを特徴とする特徴N1又は特徴N2に記載の遊技機。

【1502】

特徴N3に示すように、保留画像を追加又はシフト（減少）させる際に複数の保留画像によって形成される模様（数字、文字、絵柄等）が相違する構成とすれば、特徴N1等に示した注目度向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【1503】

特徴N4．前記第2変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて文字、数字及び記号の何れかを示す所定の模様が形成され、前記第1変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて前記所定の模様が形成されない構成となっていることを特徴とする特徴N1乃至特徴N3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1504】

特徴N4に示すように、保留画像の数を変更する過程にて所定の模様が視認可能となるか否かの差が生じる構成とすれば、所定の模様の有無を確認する遊技が追加されることとなり、所定の模様に期待する遊技者に対して保留表示への注目を促すことができる。これにより、特徴N3に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【1505】

特徴N5．前記判定手段により前記判定が行われることに先立って又は前記判定手段により前記判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の可変表示を開始させ、前記判定の結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の可変表示が終了されることを遊技回の1回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の可変表示が行われるように前記絵柄表示手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置162のMPU402にて遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段による絵柄の可変表示期間は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が多いほど短くなるように設定されており、

前記変更表示態様設定手段は、前記取得情報記憶手段に規定数（例えば7個）の特別情報が記憶されている状況から当該特別情報の数が変化する場合の変更表示態様として前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様を含む何れかの変更表示態様を設定する構成となっており、

前記第2変更表示態様では、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記規定数よりも少ない所定数（例えば3個）となった場合に前記所定の模様が形成される構成となっていることを特徴とする特徴N4に記載の遊技機。

【1506】

特徴N5に示すように記憶されている特別情報の数によって絵柄の可変表示期間が短縮される構成とすることは遊技進行の迅速化を実現する上で好ましい。しかしながら、特徴N4等に示したように、保留画像の組み合わせによって数字、文字、絵柄等の所定の模様を表示する場合には、当該所定の模様の表示期間が上記可変表示期間に依存することとなる。そこで、規定数よりも少ない数である所定数となった際に所定の模様が形成される構成とすることで、例えば規定数よりも多い数となった際に所定の模様が形成される構成と

10

20

30

40

50

比較して所定の模様が維持される期間（視認可能となる期間）が極端に短くなることを抑制し、上記期間短縮機能との共存を好適に実現できる。

【1507】

特徴N6．前記第1変更表示態様では、前記保留表示領域に前記保留画像が複数表示されている場合に当該保留表示領域に表示されている保留画像を第1の順序で減らす構成となっており、

前記第2変更表示態様では、前記保留表示領域に前記保留画像が複数表示されている場合に当該保留表示領域に表示されている保留画像を前記第1の順序とは異なる第2の順序で減らし、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記規定数よりも少ない所定数となった場合に前記所定の模様が形成される構成となっており、

前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記所定数となるまで何れの変更表示態様であるかの識別が困難又は不可となるように構成されていることを特徴とする特徴N4又は特徴N5に記載の遊技機。

【1508】

特徴N6によれば、第1変更表示態様／第2変更表示態様の何れであるかを事前に予測することが困難又は不可となる。これにより、特徴N2等にした表示の工夫により興趣向上を図る効果が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【1509】

特徴N7．前記取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記判定手段による判定対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報の先特定を行う機能）を備え、

前記変更表示態様設定手段は、前記先特定手段による特定結果に基づいて前記設定を行うことを特徴とする特徴N1乃至特徴N6のいずれか1つに記載の遊技機。

【1510】

特徴N7に示すように、特別情報の先特定を行うことにより、保留画像の組み合わせによって所定の表示を行う機能が遊技進行の妨げ等になることを好適に抑制できる。

【1511】

特徴N8．前記第2変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて文字、数字及び記号の何れかを示す所定の模様が形成され、前記第1変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて前記所定の模様が形成されない構成となっており、

前記保留表示制御手段は、前記先特定手段による先特定の結果に基づいて前記所定の模様が形成される前に前記判定の対象となる特別情報に前記特別遊技状態への移行に対応する特別情報が含まれているか否かを判定する手段を有し、前記特別遊技状態への移行に対応する特別情報が含まれていると判定した場合に前記第2変更表示態様の設定を行わない構成となっていることを特徴とする特徴N7に記載の遊技機。

【1512】

例えば所定の絵柄が形成されることに期待して、遊技を行っている遊技者にとっては、その直前に特別遊技状態へ移行することで所定の絵柄を確認する機会を逸したことが印象に残りやすくなる。そこで、そのような状況では第2変更表示態様の設定を行わない構成とすることにより、そのような不都合の発生を抑制できる。

【1513】

特徴N9．前記第1変更表示態様は第1特殊変更表示態様、前記第2変更表示態様は第2特殊変更表示態様であり、前記変更表示態様設定手段により設定される変更表示態様として、それら第1特殊変更表示態様及び第2特殊変更表示態様に加えて通常変更表示態様を有し、

前記保留表示制御手段は、前記変更表示態様設定手段により前記第1特殊変更表示態様又は前記第2特殊変更表示態様が設定された場合に、前記単位表示領域及びそれら単位表示領域に表示されている保留画像の配置を変更する手段を有し、

10

20

30

40

50

前記第 2 特殊変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて文字、数字及び記号の何れかを示す所定の模様が形成され、前記第 1 特殊変更表示態様では前記保留画像の数を変更する過程にて前記所定の模様が形成されない構成となっており、

前記保留表示制御手段は、前記先特定手段による特定結果に基づいて前記保留画像の表示態様（例えば色）を変更する表示態様変更手段（報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410 にて保留予告演出を実行する機能）を有し、

前記変更表示態様設定手段は、前記保留表示領域に表示中の各保留画像の表示態様が共通である場合に前記第 1 特殊変更表示態様及び前記第 2 特殊変更表示態様を設定可能となるように構成されていることを特徴とする特徴 N 7 又は特徴 N 8 に記載の遊技機。

【1514】

特徴 N 9 によれば、単位保留表示エリア及び保留画像の配置替えの発生によって上記所定の絵柄が形成され得る状況となったことが示唆される。この場合、保留画像の表示態様が共通であるため、例えば保留画像が減っていく順序を配置変更直後の状態から予測することが困難になる。

【1515】

特徴 N 10．前記第 1 特殊変更表示態様及び前記第 2 特殊変更表示態様では、少なくとも変更表示態様の切り替えが発生した時点の保留画像の位置が共通となるように構成されていることを特徴とする特徴 N 9 に記載の遊技機。

【1516】

本特徴に示す構成に示すように変更表示態様の切り替え時点の保留画像の配置が共通であるため、変更表示態様の切り替えが発生した時点で何れの特殊変更表示態様であるかが自明になることを回避できる。

【1517】

特徴 N 11．遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた始動入球部（例えば作動口 83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 162 の RAM 404 における保留球格納エリア 432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（当たり情報）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて当否抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（表示画面 253a）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（図柄表示装置 253）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 162 の MPU 402 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコン MP）を保留表示領域（保留数表示領域 Da）に表示し、前記保留画像を前記保留表示領域から判定対象表示領域（実行対象表示領域 Db）に移動させる保留表示制御手段（報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410 にて保留表示用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記保留表示領域は、前記保留画像を各々表示可能な単位表示領域（単位保留表示エリア Da1～Da8）を複数有してなり、

前記特別情報の取得に基づいて前記保留画像を追加表示する場合の追加表示態様として、保留画像を第 1 の順序で前記単位表示領域へ追加表示させる第 1 追加表示態様と、保留画像を前記第 1 の順序とは異なる第 2 の順序にて前記単位表示領域へ追加表示させる第 2 追加表示態様とが設けられており、

10

20

30

40

50

前記保留表示制御手段は、前記保留画像を追加表示させる場合の追加表示態様として前記第1追加表示態様及び前記第2追加表示態様を含む何れかの追加表示態様を設定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1518】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1519】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に保留画像を追加表示する場合の追加表示パターンを多様化することにより、保留画像の動きが単調になることを抑制できる。このようにして保留画像の表示を工夫することにより、保留画像を用いて今までにない斬新な表示演出を実現することができ、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1520】

なお、特徴N2～特徴N10に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1521】

特徴N12．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報（当たり情報）と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否抽選を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（表示画面253a）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（図柄表示装置253）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、前記保留画像を前記保留表示領域から判定対象表示領域（実行対象表示領域Db）に移動させる保留表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記保留表示領域に前記保留画像が複数表示されている場合にそれら保留画像を前記判定対象表示領域へ移動させる移動態様として、それら保留画像を第1の順序で前記判定対象表示領域へ移動させる第1移動態様と、それら保留画像を前記第1の順序とは異なる第2の順序にて前記判定対象表示領域へ移動させる第2移動態様とが設けられており、

前記保留表示制御手段は、前記保留画像を移動させる場合の移動態様として前記第1移動態様及び前記第2移動態様の何れかを設定する手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1522】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観（色や模

10

20

30

40

50

様等)を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像(例えば後に実行される遊技回)への注目度の向上を図られている。

【1523】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様(動作態様又はシフト態様)については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に表示されている保留画像をシフト表示する場合のシフト表示パターンを多様化することにより、保留画像の動きが単調になることを抑制できる。このようにして保留画像の表示を工夫することにより、保留画像を用いて今までにない斬新な表示演出を実現することができ、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1524】

なお、特徴N2～特徴N10に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1525】

特徴N13. 遊技領域(遊技領域PE)に設けられた始動入球部(例えば作動口83a)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(保留情報)を取得する情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて保留情報を取得する機能)と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア432)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報(当たり情報)と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段(主制御装置162のMPU402にて当否抽選を実行する機能)と、

絵柄を可変表示可能な表示部(主表示部Dの入球部用表示部843, 844)を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示可能な絵柄表示手段(主表示ユニット87)と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に対応する数の所定画像(保留アイコンMP)を所定画像表示領域(保留数表示領域Da)に表示する表示制御手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて保留表示用の処理を実行する機能)とを備え、

前記所定画像表示領域は、前記所定画像を各々表示可能な単位表示領域(単位保留表示エリアDa1～Da8)を複数有してなり、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数の変化に応じて前記所定画像表示領域に表示される所定画像の数を変更する場合の変更表示態様として、第1変更表示態様(例えば設定示唆対応絵柄が形成されない特殊変更パターン)と当該第1変更表示態様とは前記単位表示領域のうち前記所定画像が表示される対象が異なる第2変更表示態様(例えば設定示唆対応絵柄が形成される特殊変更パターン)とが設けられており、

前記表示制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が変化する場合の変更表示態様として前記第1変更表示態様及び前記第2変更表示態様を含む何れかの変更表示態様を設定する変更表示態様設定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【1526】

所定画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、所定画像の外観(色や模様等)を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、所定画像(例えば後に実行される遊技回)への注目度の向上を図られている。

【1527】

ここで、それら所定画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、所定画像表示領域に所定画像を追加表示する場合の追加表示パターンや所定画像表示領域に表示されている所定画像をシフト表示する場合のシフト表示パターンを多様化することにより、所定画像の動きが単調になることを抑制できる。このようにして所定画像の表示を工夫することにより、所定画像を用いて今までにない斬新な表示演出を実現することができ、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1528】

因みに、本特徴に示す「所定画像」を「保留関連画像」、「所定画像表示領域」を「保留関連画像表示領域」とすることも可能である。

【1529】

なお、以上詳述した特徴N群に特徴A群～特徴M群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1530】

<特徴P群>

以下の特徴P群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1531】

特徴P1. 遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404に設けられた保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置253）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保留画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示領域Db）へ移動させる保留表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）とを備え、

前記保留表示制御手段は、前記保留表示領域の表示形態を、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を示す第1表示形態（横一列の配置）と、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数と遊技に関する情報であって且つ前記数とは異なる所定

10

20

30

40

50

の遊技情報とを表示可能な第2表示形態（8の字の配置）と、に切り替える表示形態切替手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて単位保留表示エリアの配置パターンを変更する機能）を有していることを特徴とする遊技機。

【1532】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1533】

本特徴に示す構成では、保留表示領域の表示形態が第1表示形態／第2表示形態に切り替わる。第1表示形態では記憶されている特別情報の数を表示可能であり、第2表示形態では記憶されている特別情報の数に加えてそれとは異なる遊技情報（例えば設定値）が表示されることとなる。保留表示領域の表示形態の変化によって表示される情報が追加される構成とすることにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1534】

特徴P2．前記保留表示領域は、保留画像を各々表示可能な複数の表示部（単位保留表示エリアDa1～Da8）が組み合わされてなり、

前記第1表示形態及び前記第2表示形態は、前記表示部の配置パターンが相違していることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【1535】

特徴P2によれば、第1表示形態における表示部の配置パターンと第2表示形態における表示部の配置パターンとを相違させることにより、各表示形態を明確に差別化できる。例えば、第1表示形態では特別情報の数を把握しやすい並び（配置パターン）とし、第2表示形態では上記所定の遊技情報を表示可能な並び（配置パターン）とすることが可能となる。

【1536】

特徴P3．前記保留表示領域は、保留画像を各々表示可能な複数の表示部（単位保留表示エリアDa1～Da8）が組み合わされてなり、

前記第1表示形態及び前記第2表示形態は、前記第1表示形態における表示部の数と前記第2表示形態における表示部の数とが一致する一方で前記第1表示形態における表示部の配置パターンと前記第2表示形態における表示部の配置パターンとが相違するように構成されていることを特徴とする特徴P1に記載の遊技機。

【1537】

特徴P3によれば、第1表示形態における表示部の数と、第2表示形態における表示部の数とを一致させる構成とすれば、保留表示領域の表示形態の多様化を図りつつそれが遊技者を困惑させる要因になることを抑制できる。

【1538】

特徴P4．前記保留表示制御手段は、前記第2表示形態にて表示部に表示された保留画像の組み合わせにより前記所定の遊技情報を表示する情報表示手段を有していることを特徴とする特徴P1乃至特徴P3のいずれか1つに記載の遊技機。

【1539】

特徴P4によれば、第2表示形態に切り替わった状態にて保留画像の組み合わせによって所定の遊技情報が表示されることとなる。個々の保留画像では表示しきれない情報であっても複数の保留画像の組み合わせを利用することで表示可能となり、当該情報の表現力を飛躍的に向上させることができる。

【1540】

特徴P5．前記情報表示手段は、複数の保留画像の組み合わせによって前記所定の遊技情報として数字、文字又は記号の何れかを表示するように構成されていることを特徴とする特徴P4に記載の遊技機。

【1541】

10

20

30

40

50

取得情報記憶手段に記憶される特別情報の数には様々な理由から上限が設定されることが多い。そして、遊技機の個体差等によって取得される特別情報の数にある程度のばらつきが発生し得る。これらの事情に鑑みた場合、特徴 P 1 に示した機能を適用したとしても、当該機能が上手く発揮されなくなる場合が生じると懸念される。そこで、本特徴に示すように所定の遊技情報を数字、文字、記号で表示する構成とすれば必要となる特別情報の数が過度に多くなることを抑制し、上記事情等によって機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【1542】

特徴 P 6 . 前記第 2 表示形態における保留表示領域は、当該保留表示領域の少なくとも一部が前記第 1 表示形態における保留表示領域と重複するように構成されていることを特徴とする特徴 P 1 乃至特徴 P 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

10

【1543】

表示形態の切り替えによって保留画像の表示位置が大きく変化すると、遊技者が保留画像を見失う可能性が高くなると想定される。これは、遊技者を困惑させる要因になるため好ましくない。そこで、本特徴に示すように、各表示形態にて保留表示領域の少なくとも一部を重複させる構成とすることにより、表示形態が切り替わった場合であっても上記不都合を生じにくくすることができる。これにより、特徴 P 1 等 に示した効果を好適に発揮させることが可能となる。

【1544】

特徴 P 7 . 前記第 1 表示形態にて前記保留表示領域に表示される保留画像と、前記第 2 表示形態にて前記保留表示領域に表示される保留画像とが同一となるように構成されていることを特徴とする特徴 P 1 乃至特徴 P 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

20

【1545】

表示形態の切り替えによって保留表示領域の形を変化させる構成では、切替前後の差を大きくすることでインパクトを強化できる。しかしながら、見た目の差が大きくなれば、第 1 表示形態と第 2 表示形態との関係が分かりづらくなり、遊技者を困惑させる可能性が高くなる。そこで、本特徴に示すように、表示形態を切り替える場合であっても保留表示領域に表示される保留画像を同一とすれば、保留画像から表示形態が違っただけで両者が同じ保留表示領域であることを容易に予測することができる。これにより、上記不都合の発生を抑制し、特徴 P 1 等 に示した効果を好適に発揮させることが可能となる。

30

【1546】

特徴 P 8 . 前記表示形態切替手段は、前記取得情報記憶手段に新たに特別情報が記憶されたことを契機として前記保留表示領域の表示形態を前記第 1 表示形態から前記第 2 表示形態に切り替える手段を有し、当該切り替えを行う場合には先ず新たに取得された特別情報に対応する保留画像の追加表示を行った後に、前記第 2 表示形態への切り替えを行うように構成されていることを特徴とする特徴 P 1 乃至特徴 P 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1547】

特徴 P 8 によれば、新たに特別情報が記憶されたことを契機として、保留表示領域の表示形態が切り替えられる。この際、先ず当該特別情報に対応した保留画像が追加表示され、その後で表示形態が切り替わるため、表示形態の切り替えに紛れて特別情報が追加されたことが見逃されることを抑制できる。また、例えば保留画像の消去の順序を多様化する上では、新たに取得された特別情報に対応する保留画像が第 2 表示形態への切り替え後に追加表示されることを回避することには技術的意義がある。

40

【1548】

特徴 P 9 . 前記表示形態切替手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記第 2 表示形態にて前記所定の情報を表示する場合に必要な数である第 1 所定数に達していることに基づいて前記第 1 表示形態から前記第 2 表示形態への切り替えを行う構成となっていることを特徴とする特徴 P 1 乃至特徴 P 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1549】

50

情報が表示されない状況で形態が変化することは煩わしいとの印象を与える要因となり、このような事象が繰り返されることで所定の遊技情報が表示された場合に見逃しが発生しやすくなると懸念される。本特徴に示す構成によれば、このような不都合を抑制できる。

【1550】

また、所定の遊技情報を確認したい遊技者に対して積極的に特別情報を稼ぐように遊技を行うよう促すことができ、遊技機の稼働率の向上に寄与できる。

【1551】

特徴P10．前記絵柄表示手段における絵柄の可変表示期間として、第1期間と当該第1期間よりも長い第2期間とが設けられており、

前記表示形態切替手段は、前記可変表示期間が前記第2期間となるようにして前記絵柄が可変表示されている間に前記第1表示形態及び前記第2表示形態の切り替えを行う構成となっていることを特徴とする特徴P1乃至特徴P9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1552】

第1表示形態と第2表示形態とがともに保留表示領域であることを理解容易としたり、第1表示形態と第2表示形態との差を大きくしたりする上では、表示形態の切り替えに要する所要期間が長くなり得る。そこで、絵柄の可変表示期間として相対的に長い第2期間が設定されている場合に第2表示形態への切り替えを行う構成とすることにより、表示形態の切り替えに必要な期間を稼ぐことができる。

【1553】

なお、情報量が増える第2表示形態については第1表示形態と比べて遊技者の注目が向きやすくなると想定される。このような事情に配慮した場合には、本特徴に示す構成を「前記絵柄表示手段における絵柄の可変表示期間として、第1期間と当該第1期間よりも長い第2期間とが設けられており、前記表示形態切替手段は、前記可変表示期間が前記第2期間となるようにして前記絵柄が可変表示されている間に前記第1表示形態から前記第2表示形態への切り替えを行う構成となっていることを特徴とする特徴P1乃至特徴P9のいずれか1つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1554】

特徴P11．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404に設けられた保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置253）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の所定画像（保留アイコンMP）を所定画像表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、当該所定画像表示領域に表示している前記所定画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示領域Db）へ移動させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備え、

前記表示制御手段は、前記所定画像表示領域の表示形態を、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を示す第1表示形態（横一列の配置）と、前記取得情報記憶手

10

20

30

40

50

段に記憶されている特別情報の数と遊技に関する情報であって且つ前記数とは異なる所定の遊技情報とを表示可能な第2表示形態（8の字の配置）と、に切り替える表示形態切替手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて単位保留表示エリアの配置パターンを変更する機能）を有していることを特徴とする遊技機。

【1555】

所定画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、所定画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、所定画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1556】

本特徴に示す構成では、所定画像表示領域の表示形態が第1表示形態／第2表示形態に切り替わる。第1表示形態では記憶されている特別情報の数を表示可能であり、第2表示形態では記憶されている特別情報の数に加えてそれとは異なる遊技情報（例えば設定値）が表示されることとなる。所定画像表示領域の表示形態の変化によって表示される情報が追加される構成とすることにより、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1557】

因みに、本特徴に示す「所定画像」を「保留関連画像」、「所定画像表示領域」を「保留関連画像表示領域」とすることも可能である。

【1558】

また、特徴P1～特徴Q10に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1559】

なお、以上詳述した特徴P群に特徴A群～特徴N群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1560】

<特徴Q群>

以下の特徴Q群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【1561】

特徴Q1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404に設けられた保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置253）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162

10

20

30

40

50

のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能)と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像(保留アイコンMP)を保留表示領域(保留数表示領域Da)に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保留画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域(実行対象表示領域Db)へ移動させる保留表示制御手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置410)と

を備え、

前記保留表示制御手段は、

前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に、それら保留画像を追加表示された順である第1順序にて前記保留表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第1移動手段と、

前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に、それら保留画像を前記第1順序とは異なる第2順序にて前記保留表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第2移動手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1562】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観(色や模様等)を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像(例えば後に実行される遊技回)への注目度の向上を図られている。

【1563】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様(動作態様又はシフト態様)については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合にそれら保留画像を追加表示順(特別情報の取得順)に判定対象表示領域へ移動させる移動態様と、それとは異なる順に判定対象表示領域へ移動させる移動態様とを併用することにより、例えば突如として先行する保留画像を追い越すようにして後続の保留情報が判定対象表示領域へ向かうといった事象を発生させることにより、保留画像の動きが単調になることを抑制できる。このような保留画像の移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1564】

特徴Q2. 遊技領域(遊技領域PE)に設けられた始動入球部(例えば作動口83a)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(保留情報)を取得する情報取得手段(主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能)と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段(主制御装置162のRAM404に設けられた保留球格納エリア432)と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を所定の順序で行う判定手段(主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能)と、

絵柄を可変表示可能な表示部(図柄表示装置253)を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示制御処理を実行する機能)と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態(開閉実行モード)に移行させる遊技状態移行手段(主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能)と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像(保留アイコンMP)を保留表示領域(保留数表示領域Da)に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保留画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域(実行対象表示領域Db)へ移動させる保留表示制御手段(報知・演出制御装置140及び表示制御装置4

10

20

30

40

50

10)と

を備え、

前記保留表示制御手段は、

前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶され且つ前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている状況下にてそれら特別情報を前記所定の順序で前記判定手段による判定の対象とする場合に、それら表示中の保留画像を当該所定の順序と同じ順序にて前記保留表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第1移動手段と、

前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶され且つ前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている状況下にてそれら特別情報を前記所定の順序で前記判定手段による判定の対象とする場合に、それら表示中の保留画像を当該所定の順序とは異なる順序にて前記保留表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第2移動手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【1565】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1566】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合にそれら保留画像を追加表示順（特別情報の取得順）に判定対象表示領域へ移動させる移動態様と、それとは異なる順に判定対象表示領域へ移動させる移動態様とを併用することにより、例えば突如として先行する保留画像を追い越すようにして後続の保留画像が判定対象表示領域へ向かうといった事象を発生させることにより、保留画像の動きが単調になることを抑制できる。このような保留画像の移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1567】

特徴Q3．前記第2移動手段は、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶され且つ前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている状況下にてそれら特別情報を前記所定の順序で前記判定手段による判定の対象とする場合であって、前記取得情報記憶手段に記憶されている複数の特別情報のうち所定の特別情報を前記判定手段による判定対象とした場合に、前記保留表示領域に表示されている保留画像のうち当該所定の特別情報に対応した保留画像よりも後に追加表示された保留画像を前記保留表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる構成となっていることを特徴とする特徴Q2に記載の遊技機。

【1568】

本特徴に示す構成によれば、所定の特別情報が判定対象となった場合には、当該所定の特別情報に対応した保留画像ではなく、それよりも後に追加表示されたはずの保留画像が判定対象表示領域へ移動する。このような特殊な移動態様とすれば、判定対象表示領域へ移動すると想定していた保留画像とは異なる保留画像が判定対象表示領域へ移動することとなる。このような追い越しによって移動態様を多様化すれば、特徴Q2に示した注目度の向上効果を好適に発揮させることができる。

【1569】

特徴Q4．前記保留表示制御手段は、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記保留画像の表示態様（例えば色）を変更するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段によって表示態様を変更させる旨の決定がなされた場合に、その契機となった特別情報に対応した保留画像に後続となる他の保留画像の表示態様を変更する変更手段と

を有し、

前記変更手段によって表示態様が変更された保留画像が前記第2移動手段による前記判定対象表示領域への移動対象となるように構成されていることを特徴とする特徴Q2又は特徴Q3に記載の遊技機。

【1570】

特徴Q4に示すように保留画像の表示態様を変更する構成によれば、複数の保留画像が表示されている場合であっても、個々の保留画像について期待度等の差を生じさせることができる。ここで、表示態様が変更された保留画像については他の保留画像と比較して、遊技者の注目が向きやすい。そこで、表示態様が変更された保留画像が他の保留画像を飛び越して判定対象表示領域へ移動する構成とすることで、当該動きが見逃される機会を減らすことができる。

10

【1571】

また、期待度に差が生じている場合には、比較的期待度の高い保留画像へ注目が向きやすくなり当該保留画像よりも前の他の保留画像への注目が低くなる。この場合、比較的期待度の高い保留画像に係る遊技回となるまである種の待ちが発生する。この点、比較的期待度の高い保留画像が表示された場合に、当該保留画像が一気に判定対象表示領域へ移動し得る構成とすることにより、上記待ちを緩和するだけでなく、当該待ちの最中であっても突如として追い越しが発生することへの期待を煽ることより、注目度を好適に維持させることができる。

【1572】

特徴Q5．前記保留画像の表示態様として、第1表示態様（例えば「白」）と、当該第1表示態様よりも前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が高くなるように設定された第2表示態様（例えば「青」、「黄」、「赤」）とが設けられており、

20

前記保留表示制御手段は、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に基づいて前記保留画像の表示態様（例えば色）を変更するか否かを決定する決定手段と、

前記決定手段によって表示態様を変更させる旨の決定がなされた場合に、前記保留画像の表示態様を変更する変更手段と

を有し、

前記変更手段は、

前記決定手段による決定の契機となった特別情報に対応した保留画像の表示態様を前記第2表示態様に変更する通常変更手段と、

30

前記決定手段による決定の契機となった特別情報に対応した保留画像に対して後続となる他の保留画像の表示態様を変更する特殊変更手段と

を有し、

前記第1移動手段は、前記通常変更手段による変更の有無に関係なく、前記所定の順序で前記保留画像を前記判定対象表示領域へ移動させる構成となっており、

前記第2移動手段は、前記特殊変更手段による変更があった場合に、当該特殊変更手段によって表示態様が前記第2表示態様に変更された保留画像を他の保留画像に先行して前記判定対象表示領域へ移動させる構成となっていることを特徴とする特徴Q3又は特徴Q4に記載の遊技機。

40

【1573】

特徴Q5に示すように保留画像の表示態様を変更する構成によれば、複数の保留画像が表示されている場合であっても、個々の保留画像について期待度等の差を生じさせることができる。ここで、表示態様が変更された保留画像については他の保留画像と比較して、遊技者の注目が向きやすい。そこで、表示態様が変更された保留画像が他の保留画像を飛び越して判定対象表示領域へ移動する構成とすることで、当該動きが見逃される機会を減らすことができる。

【1574】

また、期待度に差が生じている場合には、比較的期待度の高い保留画像へ注目が向きやすくなり当該保留画像よりも前の他の保留画像への注目が低くなる。この場合、比較的期

50

待度の高い保留画像に係る遊技回となるまである種の待ちが発生する。この点、比較的期待度の高い保留画像が表示された場合に、当該保留画像が一気に判定対象表示領域へ移動し得る構成とすることにより、上記待ちを緩和するだけでなく、当該待ちの最中であっても突如として追い越しが発生することへの期待を煽ることより、注目度を好適に維持させることができる。

【1575】

特徴Q6．前記変更手段によって前記後続となる他の保留画像の表示態様を前記第2表示態様に変更した場合には、当該変更の契機となった特別情報の取得に伴って追加表示された保留画像の表示態様の変更が回避される構成となっていることを特徴とする特徴Q5に記載の遊技機。

【1576】

特徴Q6によれば、特殊移動の契機となった特別情報に対応する保留画像は表示態様の変更が規制されるため、特殊移動が埋没することを抑制できる。また、特殊移動後に通常の移動態様へ復帰した後へ表示態様変更の影響が残ること（表示態様毎に設定された期待度と現実とのずれが生じること）を抑制できる。

【1577】

特徴Q7．前記第2移動手段によって所定の保留画像を他の先行する保留画像を追い越すようにして前記判定対象表示領域へ移動させる場合に、少なくとも当該移動中は当該保留画像の表示態様が維持されるように構成されていることを特徴とする特徴Q2乃至特徴Q5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1578】

特徴Q2等にした特殊移動を行う場合には、少なくとも当該移動中は保留画像の表示態様を維持する（変更させない）構成とすることにより、遊技者の困惑を抑制できる。

【1579】

また、例えば当選結果となる期待度を保留画像の表示態様によって示唆する構成においては、遊技者の注目が表示態様の変化に向きやすくなる。そこで、特殊移動中は保留画像の表示態様の変化を回避することにより、特殊移動への注目が低下することを抑制できる。

【1580】

特徴Q8．前記第2移動手段によって前記保留画像を前記判定対象表示領域へ移動させる場合に当該保留画像の移動過程を表示可能な移動過程表示領域（変動表示領域ME）が前記保留表示領域に並設されていることを特徴とする特徴Q2乃至特徴Q7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1581】

特徴Q8に示すように保留表示領域に並設された移動過程表示領域にて特殊移動が発生する場合の保留画像の動きを見せる構成とすれば、保留画像の追い越し等が発生したことを視覚的に把握しやすくなる。

【1582】

特徴Q9．前記移動過程表示領域は、前記絵柄が可変表示される領域の一部であることを特徴とする特徴Q8に記載の遊技機。

【1583】

絵柄によって抽選結果が報知されるタイプの遊技機においては、遊技者の注目が絵柄の可変表示領域へ向きやすい。遊技者が絵柄に注目している状況下にて上記特殊移動が発生した場合には、保留画像が可変表示領域を通過することとなり、当該特殊移動の見逃しを好適に抑制できる。

【1584】

特徴Q10．前記第2移動手段は、当該第2移動手段による移動対象となった保留画像を前記判定対象表示領域へ移動させる一方、それ以外の保留画像をそのままの位置に停留させる構成となっていることを特徴とする特徴Q2乃至特徴Q9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1585】

10

20

30

40

50

特徴Q10によれば、特殊移動（追い越し）が発生する場合には、対象となっている保留画像以外の保留画像についてはその場に停留したままとなる。このように、移動する保留画像と停留する保留画像とが併せて表示される構成とすることにより、移動している保留画像を際立たせることができる。

【1586】

特徴Q11．前記保留表示制御手段は、前記第2移動手段による移動対象となった保留画像よりも後に追加表示された保留画像が存在している場合に、当該第2移動手段による移動によって空きとなった表示領域を所定期間に亘ってその状態のまま維持する手段を有していることを特徴とする特徴Q2乃至特徴Q10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1587】

第2移動手段による特殊な移動が発生した場合に、所定期間が経過するまではその移動元が埋まることが回避されるため、特殊移動自体を見逃しても、それを事後的に把握することが可能となる。

【1588】

なお、特徴Q3～特徴Q11に示した各技術的思想を特徴Q1に適用することも可能である。

【1589】

特徴Q12．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404に設けられた保留球格納エリア432）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置253）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態（開閉実行モード）に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の所定画像（保留アイコンMP）を所定画像表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、当該所定画像表示領域に表示している前記所定画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示領域Db）へ移動させる表示制御手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前記所定画像表示領域に複数の所定画像が表示されている場合に、それら所定画像を追加表示された順である第1順序にて前記所定画像表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第1移動手段と、

前記所定画像表示領域に複数の所定画像が表示されている場合に、それら所定画像を前記第1順序とは異なる第2順序にて前記所定画像表示領域から前記判定対象表示領域へ移動させる第2移動手段と

を有していることを特徴とする遊技機。

【1590】

所定画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、所定画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これ

10

20

30

40

50

により、所定画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1591】

ここで、それら所定画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、所定画像表示領域に複数の所定画像が表示されている場合にそれら所定画像を追加表示順（特別情報の取得順）に判定対象表示領域へ移動させる移動態様と、それとは異なる順に判定対象表示領域へ移動させる移動態様とを併用することにより、例えば突如として先行する所定画像を追い越すようにして後続の所定情報が判定対象表示領域へ向かうといった事象を発生させることにより、所定画像の動きが単調になることを抑制できる。このような所定画像の移動態様の多様化によって、今

10

【1592】

因みに、本特徴に示す「所定画像」を「保留関連画像」、「所定画像表示領域」を「保留関連画像表示領域」とすることも可能である。

【1593】

また、特徴Q2～特徴Q11に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1594】

なお、以上詳述した特徴Q群に特徴A群～特徴P群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

20

【1595】

<特徴R群>

以下の特徴R群は、「パチンコ機等の遊技機には、表示画面にて絵柄を変動表示する絵柄表示装置を備えているものがある。この種の遊技機では、例えば遊技領域に設けられた作動口への入賞を契機として、当たり状態等の遊技者にとって有利な特定遊技状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、絵柄の変動表示が開始される。抽選に当選した場合には、表示画面に特定の絵柄組合せ等が最終停止表示されるとともに、遊技状態が遊技者に有利な特別遊技状態に移行する（例えば特許文献1）。」という背景技術について、「近年では、遊技への注目度を高めるべく様々な工夫がなされている。しかしながら、遊技機の構成においては遊技への注目度の向上を実現する上では未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

30

【1596】

特徴R1．遊技領域（遊技領域PE）に設けられた始動入球部（例えば作動口83a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置162のMPU402にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置162のRAM404における保留球格納エリア）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置162のMPU402にて当否判定処理を実行する機能）と、

40

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置253）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置140及び表示制御装置410にて図柄の表示制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置162のMPU402にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の保留画像（保留アイコンMP）を保留表示領域（保留数表示領域Da）に表示し、当該保留表示領域に表示している前記保留画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示領

50

域 D b) へ移動させる保留表示制御手段 (報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410) と

を備え、

前記保留表示制御手段は、

前記始動入球部への入球によって新たに特別情報が取得された場合に、前記保留表示領域に前記保留画像を追加する追加手段 (報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410 にて保留アイコンを追加表示する機能) と、

前記保留表示領域に追加表示された順に並べて表示されている保留画像を前記判定対象表示領域へ順次移動させる移動手段と、

前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に、先行する保留画像と後続の保留画像とを入れ替える入替手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【1597】

保留画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、保留画像の外観 (色や模様等) を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、保留画像 (例えば後に実行される遊技回) への注目度の向上を図られている。

【1598】

ここで、それら保留画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動することが常識となっており、その移動態様 (動作態様又はシフト態様) については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に先行する保留画像と後続の保留画像とが入れ替わる構成とすれば、保留画像の外観だけでなく、その動きが特徴的なものとなる。故に、保留画像の移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1599】

なお、本特徴に示す「前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に、先行する保留画像と後続の保留画像とを入れ替える入替手段」との記載を「前記保留表示領域に複数の保留画像が表示されている場合に、先行する保留画像と後続の保留画像との表示位置を入れ替える入替手段」とすることも可能である。

【1600】

特徴 R2. 前記移動手段は、前記保留表示領域に表示されている保留画像を前記判定対象表示領域へ徐々に近づけるようにして前記保留画像を移動させる構成となっており、

前記入替手段は、前記先行する保留画像と当該先行する保留画像よりも前記判定対象表示領域から遠い位置に表示されている保留画像を前記後続の保留画像として前記入替えを行うことを特徴とする特徴 R1 に記載の遊技機。

【1601】

判定対象表示領域に向かって近づくようにして移動する場合に、判定対象表示領域に対して近い保留画像 (先行する保留画像) と判定対象表示領域に対して遠い保留画像 (後続の保留画像) とが入れ替わる構成とすることにより、判定対象表示領域と各保留画像との位置関係の変化によってあたかも消化順序が変更されたかのような印象を遊技者に与えやすくなる。

【1602】

特徴 R3. 前記保留画像の表示態様として、前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が異なる複数の表示態様 (例えば「白」、「青」、「黄」、「赤」の4色) が設けられており、

前記保留画像が前記保留表示領域内を前記判定対象表示領域に近づくようにして移動する過程にて、前記保留画像の表示態様を変更する表示態様変更手段 (報知・演出制御装置 140 及び表示制御装置 410 にて保留アイコンのステップアップ表示を実行する機能) を備えていることを特徴とする特徴 R1 又は特徴 R2 に記載の遊技機。

【1603】

特徴R3に示すように保留画像の表示態様が判定対象表示領域へ向けた移動過程にて変化する（ステップアップする）構成に適用すれば、判定対象表示領域へ移動する過程を引き延ばして、あたかもステップアップの機会が増えたかのように見せることができる。

【1604】

特徴R4．前記保留画像の表示態様として、前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が異なる複数の表示態様（例えば「白」、「青」、「黄」、「赤」の4色）が設けられており、

前記入替手段は、前記先行する保留画像の表示態様と前記後続の保留画像の表示態様とが異なっている状況下にて前記入れ替えを行うように構成されていることを特徴とする特徴R1乃至特徴R3のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【1605】

特徴R4に示すように、表示態様が相違する保留画像同士を入れ替える構成とすれば、入替時の見た目の変化を好適に強調できる。また、保留画像の入れ替えの瞬間を見逃した場合であっても、遊技者は保留画像の入れ替えが発生したことを事後的に把握することが可能となり、特徴R1等に示す注目度向上効果を好適に発揮させることが可能となる。

【1606】

特徴R5．前記保留画像の表示態様として、第1表示態様（例えば「白」）と、当該第1表示態様よりも前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が高くなるように設定された第2表示態様（例えば「黄」）とを含み、

20

前記入替手段は、前記先行する保留画像の表示態様が前記第2表示態様となるように変更されている状況下にて前記入れ替えを行うように構成されていることを特徴とする特徴R3又は特徴R4に記載の遊技機。

【1607】

特徴R3等に示したように、保留画像の表示態様（例えば色）によって期待度を示唆する構成では、表示態様が変化したものについては遊技者の注目が増すと想定される。そこで、本特徴に示すように表示態様が第2表示態様となっている保留画像を後に回す構成とすれば、注目度が高くなっている状態を好適に維持させることができる。

【1608】

また、特徴R3との組み合わせにおいては特に、一旦表示態様が変化したものについては更なる変化が期待されやすく、遊技者の注目が向きやすくなる。そこで、表示態様が変化したものを後に回す構成とすれば、遊技者に更なる表示態様の変化（ステップアップ）への期待を促すことができる。これにより、遊技への注目度の向上効果を一層強化できる。

30

【1609】

特徴R6．前記入替手段は、前記入替の対象となる先行の保留画像の表示態様が後続の保留画像の表示態様よりも前記期待度が高い状況下にて前記入替を行う手段を有していることを特徴とする特徴R3乃至特徴R5のいずれか1つに記載の遊技機。

【1610】

特徴R6に示す構成によれば、ある程度ステップアップした状態からステップアップが再スタートとなったかのように見せることができるため、遊技者の注目を飛躍的に向上させることができる。

40

【1611】

特徴R7．前記保留画像の表示態様として、第1表示態様（例えば「白」）と、当該第1表示態様よりも前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が高くなるように設定された第2表示態様（例えば「黄」）と、前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が最も高くなるように設定された第3表示態様（例えば「赤」）とが設けられており、

前記入替手段は、前記第3表示態様となっている保留画像については前記先行する保留画像としないように構成されていることを特徴とする特徴R3乃至特徴R6のいずれか1つに記載の遊技機。

50

【1612】

特徴R7に示す第3表示態様については、期待度が最も高い表示態様であり、ステップアップ等の余地がない。そこで、第3表示態様となる保留画像については先行する保留画像として用いない構成とすることにより、ステップアップの余地を残すことができる。

【1613】

特徴R8．前記保留表示制御手段は、前記入替手段による前記入替が行われた場合に、それら入替対象となった保留画像の表示態様を所定期間に亘って維持するように構成されていることを特徴とする特徴R3乃至特徴R7のいずれか1つに記載の遊技機。

【1614】

特徴R8に示すように、保留画像の表示態様を入替後の所定期間に亘って維持する構成とすれば、保留画像の特殊な動きが遊技者を困惑させる要因になることを抑制できる。

【1615】

特徴R9．前記保留表示領域には、前記入替手段によって前記保留画像を入れ替える場合に各保留画像が通過する通過表示領域（変動表示領域ME）が併設されていることを特徴とする特徴R1乃至特徴R8のいずれか1つに記載の遊技機。

【1616】

特徴R9に示すように通過表示領域を併設して保留画像の入替過程を表示する構成とすれば、入れ替え対象となった各保留画像について同時に表示態様が変化しただけであるとの印象（すなわち入れ替えが発生しているわけではないとの印象）を与えにくくすることができる。これにより、特殊な移動態様によって遊技への注目度を向上させる効果を好適に発揮させることができる。

【1617】

特徴R10．前記保留画像の表示態様として、前記判定手段による判定結果が当選結果である期待度が異なる複数の表示態様（例えば「白」、「青」、「黄」、「赤」の4色）が設けられており、

前記取得情報記憶手段に前記表示態様の変更の契機となった特別情報よりも前のタイミングにて記憶された特別情報が存在している場合に、当該変更の契機となった特別情報に対応した保留画像の代わりに当該前のタイミングにて記憶された特別情報に対応した保留画像の表示態様を変更させる特殊変更手段を有し、

前記入替手段は、前記所定の特別情報に対応した保留画像と、前記特殊変更手段によって表示態様を変更された保留画像とを入れ替える手段を有していることを特徴とする特徴R1乃至特徴R9のいずれか1つに記載の遊技機。

【1618】

特徴R10によれば、表示態様の変更の契機となった特別情報に対応する保留画像の代わりにそれよりも前のタイミングにて記憶された特別情報に対応する保留画像の表示態様に変更され、その後、それら保留画像を入れ替わることとなる。このような構成とすれば、今までにない斬新な表示を実現することができ、特徴R1等にした注目度向上効果を一層好適に発揮させることができる。

【1619】

特徴R11．前記入替手段は、表示態様の変更された保留画像が前記保留表示領域において前記判定対象表示領域の直前となる領域へ配置されている場合に前記入替を行う手段を有していることを特徴とする特徴R1乃至特徴R10のいずれか1つに記載の遊技機。

【1620】

保留表示領域に表示されている保留画像が判定対象表示領域へ順次移動する構成においては、遊技者の注目は判定対象表示領域やその直前の領域（隣接する領域）に向きやすい。そこで、この直前の領域へ表示態様の変更された保留画像が配置されている場合に後続の保留画像との入れ替えを行うことにより、当該入れ替えのインパクトを強化できる。

【1621】

特徴R12．前記入替手段は、前記表示部にて前記絵柄が可変表示されている状況下に

10

20

30

40

50

て前記入れ替えを行う手段を有していることを特徴とする特徴 R 1 乃至特徴 R 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【1 6 2 2】

特徴 R 1 2 に示すように、絵柄の可変表示中、すなわち保留画像の移動（シフト）が行われない停留表示中に保留画像の入れ替えを行うことにより、保留画像の入れ替えがシフトの動きに紛れる等して分かりづらくなることを好適に抑制できる。

【1 6 2 3】

なお、本特徴に示す構成を「前記入替手段は、前記絵柄表示手段によって前記絵柄が停止表示された後に、前記保留画像を移動させる手段と、前記手段によって移動させた後に前記入れ替えを行う手段とを有していることを特徴とする特徴 R 1 乃至特徴 R 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。」とすることも可能である。

【1 6 2 4】

特徴 R 1 3 . 遊技領域（遊技領域 P E）に設けられた始動入球部（例えば作動口 8 3 a）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて情報取得処理を実行する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な取得情報記憶手段（主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 における保留球格納エリア）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が所定の判定情報と対応しているか否かの判定を順次行う判定手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理を実行する機能）と、

絵柄を可変表示可能な表示部（図柄表示装置 2 5 3）を有し、前記判定手段による判定結果に対応する絵柄を前記表示部にて停止表示させる絵柄表示手段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 にて図柄の表示制御処理を実行する機能）と、

前記判定手段による判定結果が所定の判定情報に対応した判定結果である場合に遊技状態を特別遊技状態に移行させる遊技状態移行手段（主制御装置 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記取得情報記憶手段に現在記憶されている前記特別情報の数に対応する数の所定画像（保留アイコン M P）を所定画像表示領域（保留数表示領域 D a）に表示し、当該所定画像表示領域に表示している前記所定画像を遊技の進行に伴って判定対象表示領域（実行対象表示領域 D b）へ移動させる表示制御手段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0）と

を備え、

前記表示制御手段は、

前記始動入球部への入球によって新たに特別情報が取得された場合に、前記所定画像表示領域に前記所定画像を追加する追加手段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 にて保留アイコンを追加表示する機能）と、

前記所定画像表示領域に追加表示された順に並べて表示されている所定画像を前記判定対象表示領域へ順次移動させる移動手段と、

前記所定画像表示領域に複数の所定画像が表示されている場合に、先行する所定画像と後続の所定画像とを入れ替える入替手段とを有していることを特徴とする遊技機。

【1 6 2 5】

特別情報の数に対応した所定画像を表示する構成においては、その主たる機能は記憶されている特別情報の数、すなわち残りの保留数を遊技者に明示する点にある。近年では、所定画像の外観（色や模様等）を変化させることにより特典付与の期待度を示唆する技術が提案されている。これにより、所定画像（例えば後に実行される遊技回）への注目度の向上を図られている。

【1 6 2 6】

ここで、それら所定画像については、例えば遊技回が進む度に同じような態様で移動す

10

20

30

40

50

ることが常識となっており、その移動態様（動作態様又はシフト態様）については極めて単調である。そこで、本特徴に示すように、所定画像表示領域に複数の所定画像が表示されている場合に先行する所定画像と後続の所定画像とが入れ替わる構成とすれば、所定画像の外観だけでなく、その動きが特徴的なものとなる。故に、所定画像の移動態様の多様化によって、今までにない斬新な表示演出が可能となり、遊技への注目度の更なる向上に寄与できる。

【1627】

因みに、本特徴に示す「所定画像」を「保留関連画像」、「所定画像表示領域」を「保留関連画像表示領域」とすることも可能である。

【1628】

また、特徴R2～特徴R12に示した各技術的思想を本特徴に適用することも可能である。

【1629】

なお、以上詳述した特徴R群に特徴A群～特徴R群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【1630】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【1631】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル41）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構110）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路（誘導通路103）と、遊技領域（遊技領域PE）内に配置された各遊技部品（遊技釘93等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口81等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【1632】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【1633】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【1634】

10…遊技機としてのパチンコ機、14…前扉枠、29…スピーカ部、35…操作ボタン、41…遊技球発射ハンドル、80…遊技盤ユニット、80a…遊技領域形成体、81…一般入賞口、82…可変入賞装置、83a…上作動口、83b…下作動口、87…主表示ユニット、91…電動役物、140…報知・演出制御装置、162…主制御装置、253…図柄表示装置、391a～391f…検知センサ、401…MPU、403…ROM、404…RAM、410…表示制御装置、442…MPU、500…遊技情報表示装置、600…監視装置、602…MPU、603…情報取得部、604…記憶部、750…送風装置、D…主表示部、Da…保留数表示領域、Db…実行対象表示領域、ME…変動表示領域、NE…保留表示領域、PE…遊技領域。

10

20

30

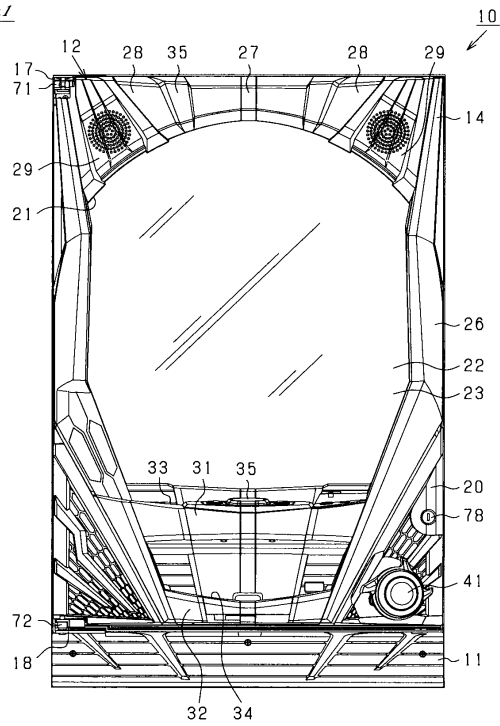
40

50

【図面】

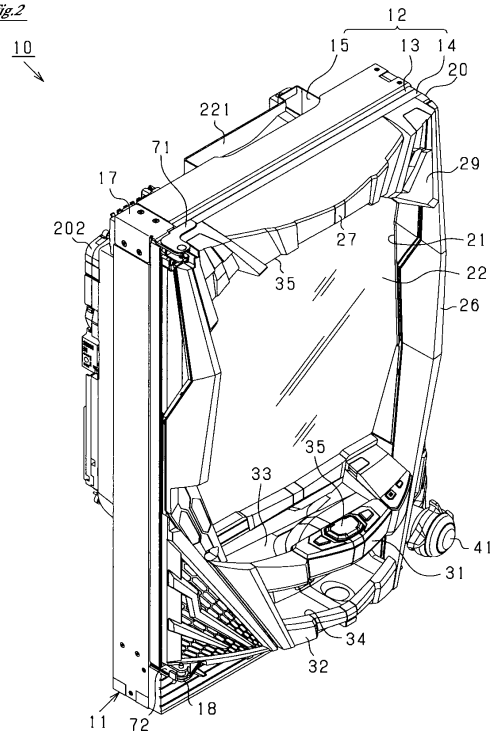
【図 1】

Fig.1



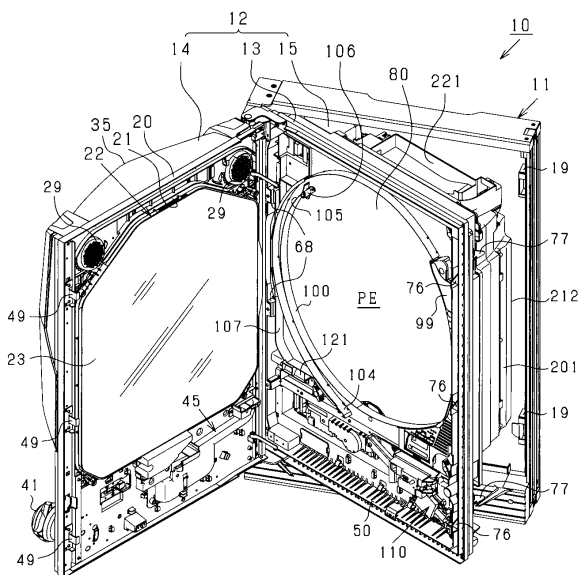
【図 2】

Fig.2



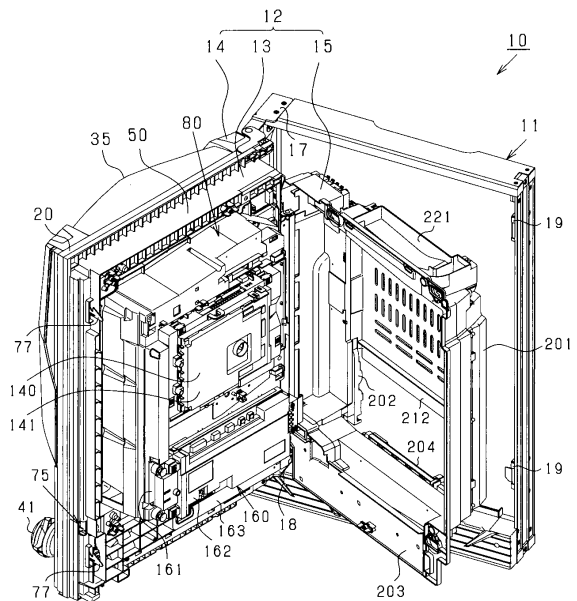
【図 3】

Fig.3



【図 4】

Fig.4



10

20

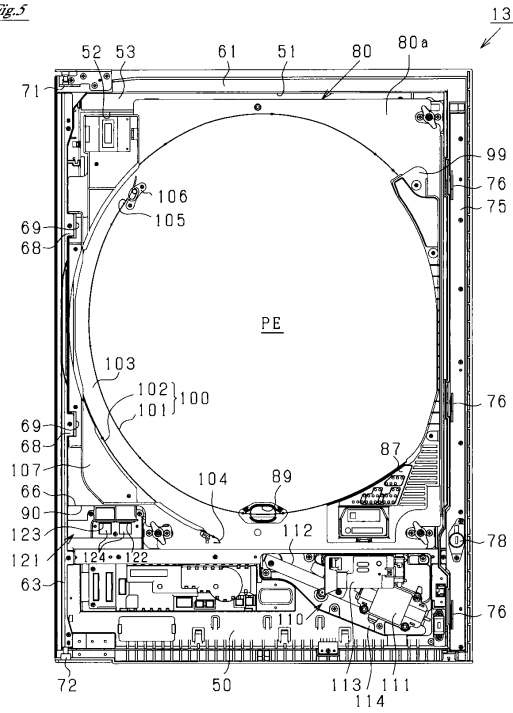
30

40

50

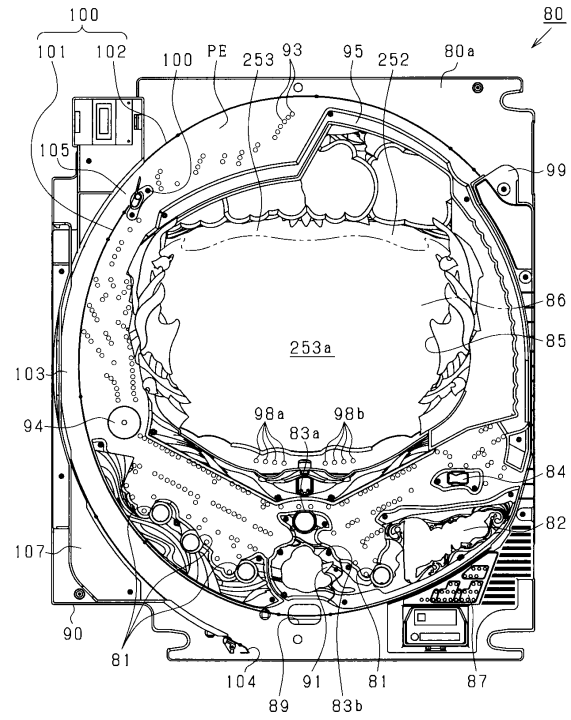
【図 5】

Fig.5



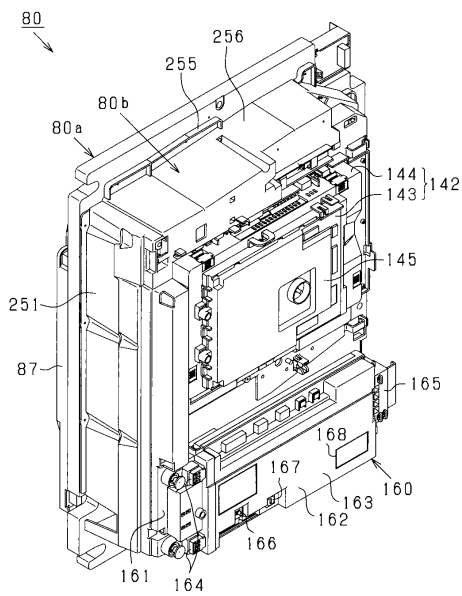
【図 6】

Fig.6



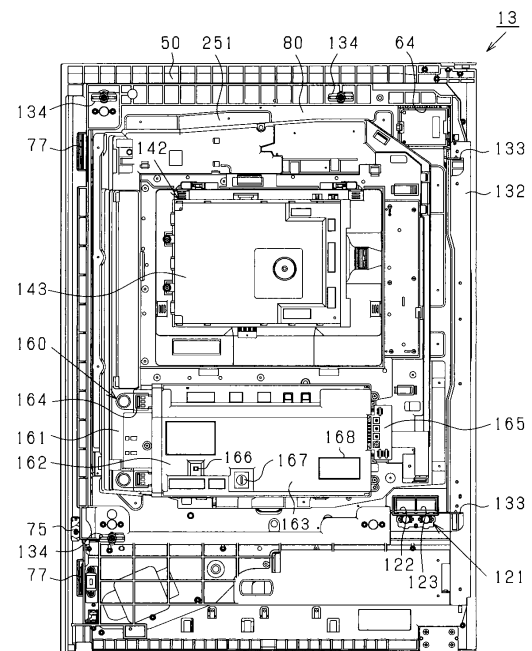
【図 7】

Fig.7



【図 8】

Fig.8



10

20

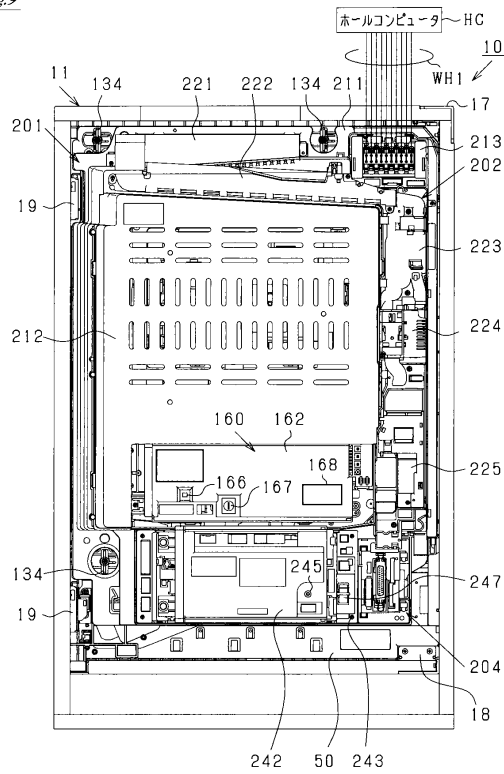
30

40

50

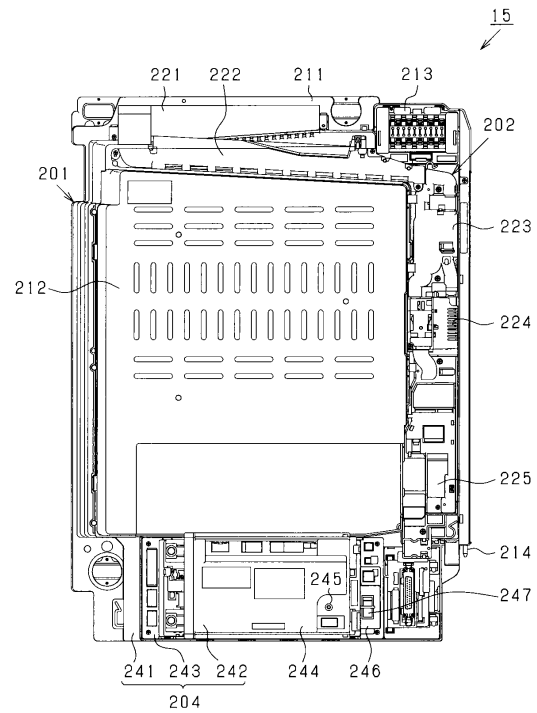
【図 9】

Fig.9

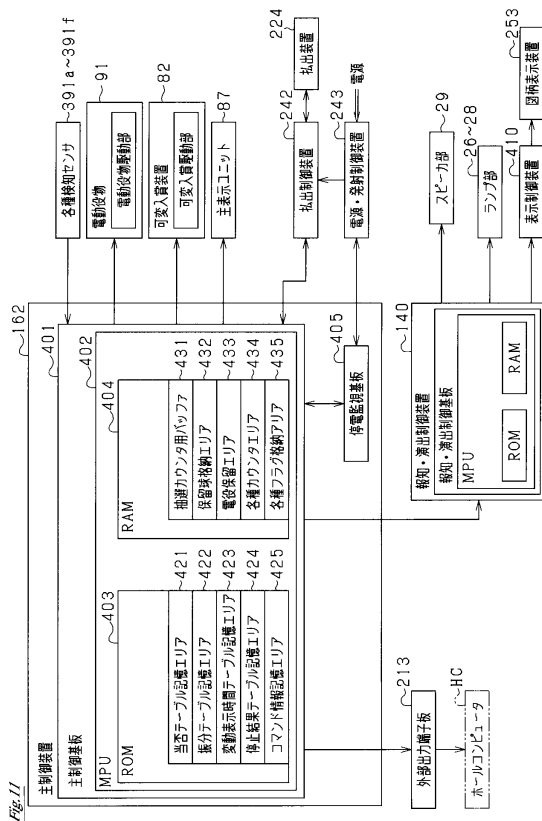


【図 10】

Fig.10

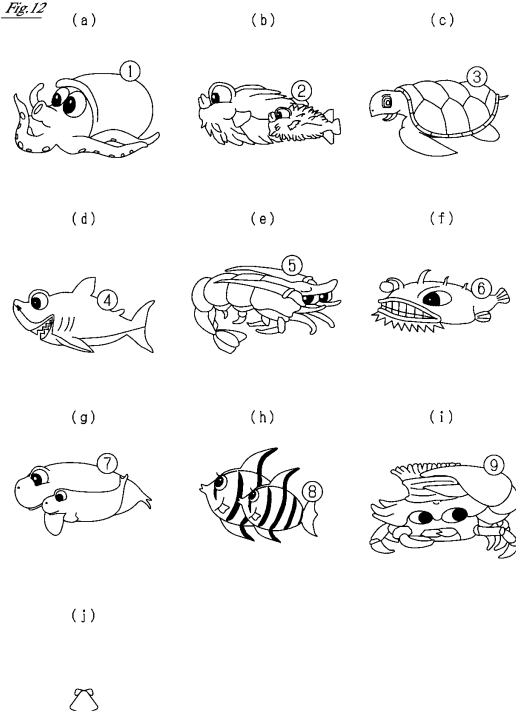


【図 11】



【図 12】

Fig.12



10

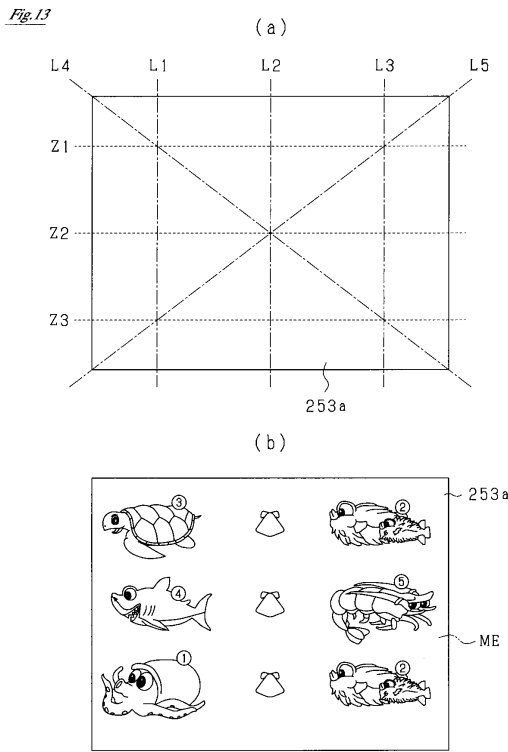
20

30

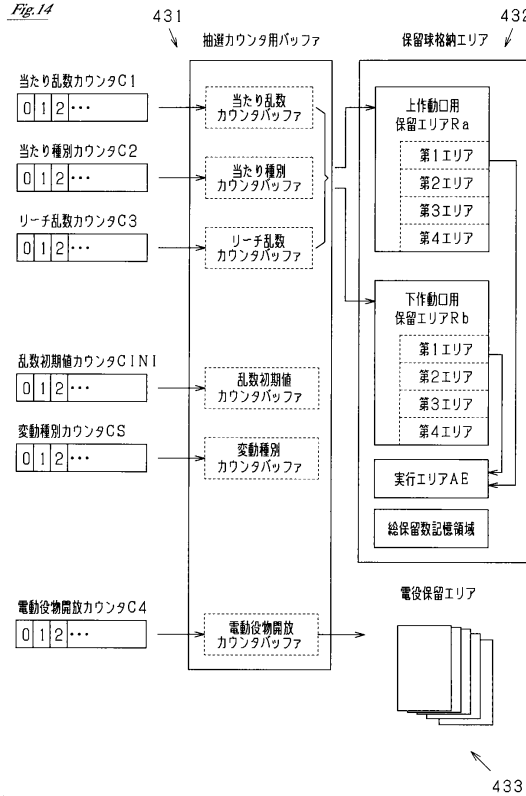
40

50

【図 1 3】



【図 1 4】



【図 1 5】

Fig.15

設定	低確率モード	高確率モード
1	1/100	1/32
2	1/120	1/30
3	1/150	1/28

【図 1 6】

Fig.16

低確率モード用の当否テーブル記憶エリア

(a) 設定1対応の低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&107&207&307&407&507 (計6個)	当たり結果
その他	外れ結果

(b) 設定2対応の低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&107&307&407&507 (計5個)	当たり結果
その他	外れ結果

(c) 設定3対応の低確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&107&307&507 (計4個)	当たり結果
その他	外れ結果

10

20

30

40

50

【図 17】

Fig.17

高確率モード用の当否テーブル記憶エリア

(a) 設定1対応の高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&36&107&207&307& ...&407&507&598 (計19個)	当たり結果
その他	外れ結果

(b) 設定2対応の高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&36&107&207&307& ...&407&507&598 (計20個)	当たり結果
その他	外れ結果

(c) 設定3対応の高確率モード用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果
7&36&107&207&307& ...&407&507&598 (計21個)	当たり結果
その他	外れ結果

【図 18】

Fig.18

振分テーブル記憶エリア

(a) 上作動口用の振分テーブル

当たり種別カウンタC2	振分結果
0~8	8R確変大当たり結果
9~14	8R通常大当たり結果
15~23	4R確変大当たり結果
24~29	4R通常大当たり結果

(b) 下作動口用の振分テーブル

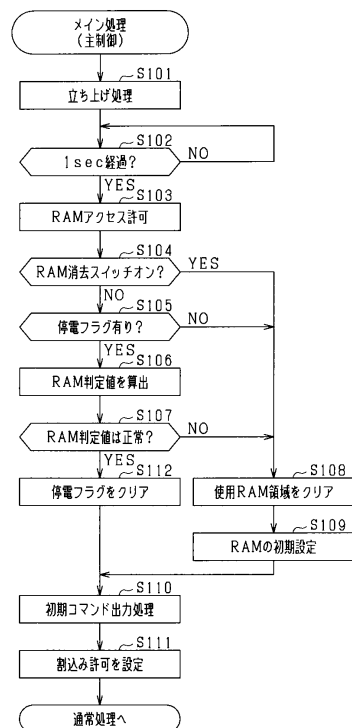
当たり種別カウンタC2	振分結果
0~5	16R確変大当たり結果
6~11	8R確変大当たり結果
12~17	8R通常大当たり結果
18~23	4R確変大当たり結果
24~29	4R通常大当たり結果

(c)

振分結果	高頻度リポートモード
16R確変大当たり結果	次回大当たりまで
8R確変大当たり結果	
4R確変大当たり結果	
8R通常大当たり結果	100回
4R通常大当たり結果	

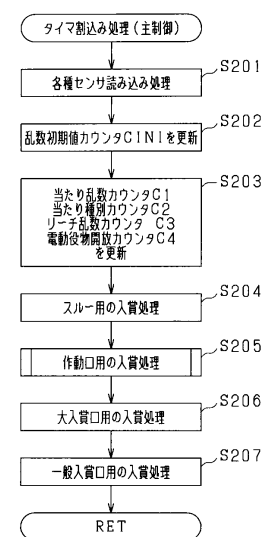
【図 19】

Fig.19



【図 20】

Fig.20



10

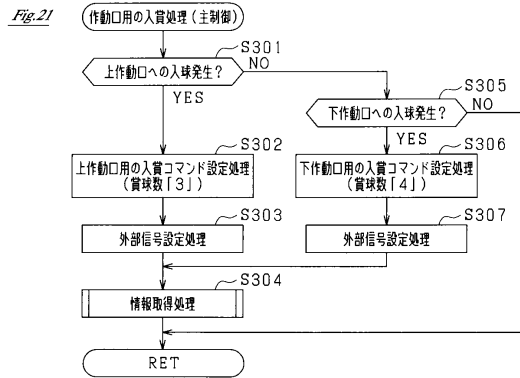
20

30

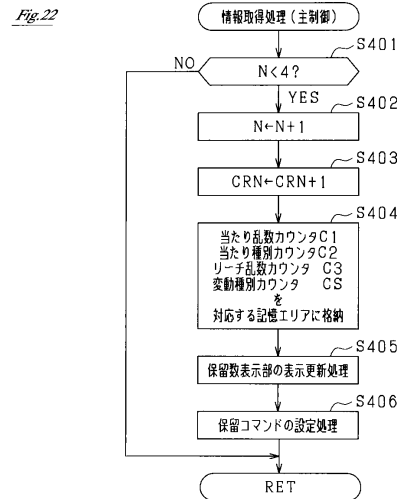
40

50

【図 2 1】



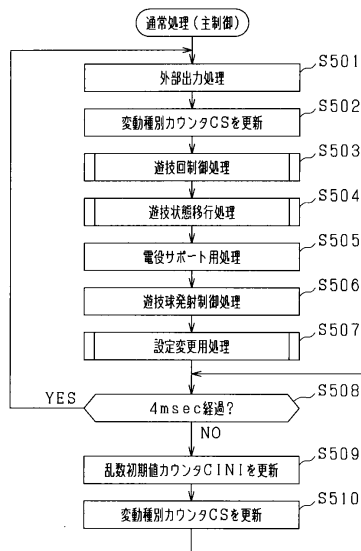
【図 2 2】



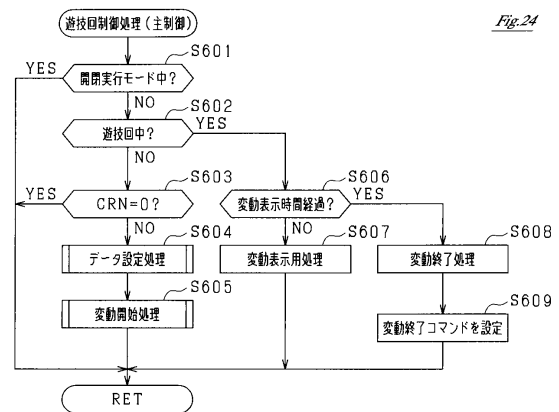
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

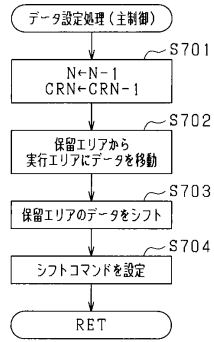


30

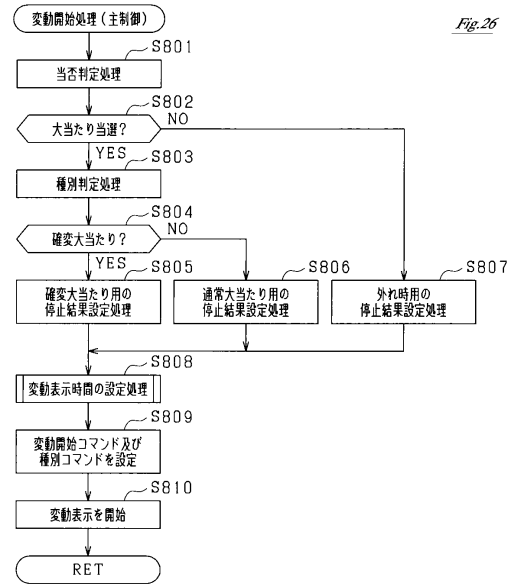
40

50

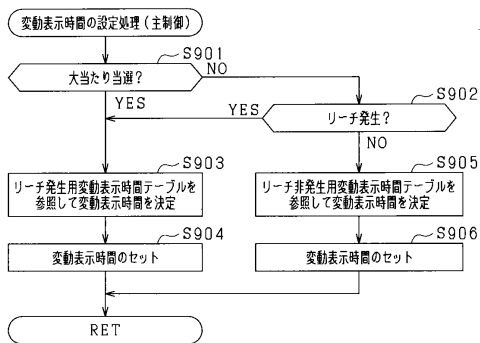
【図 25】



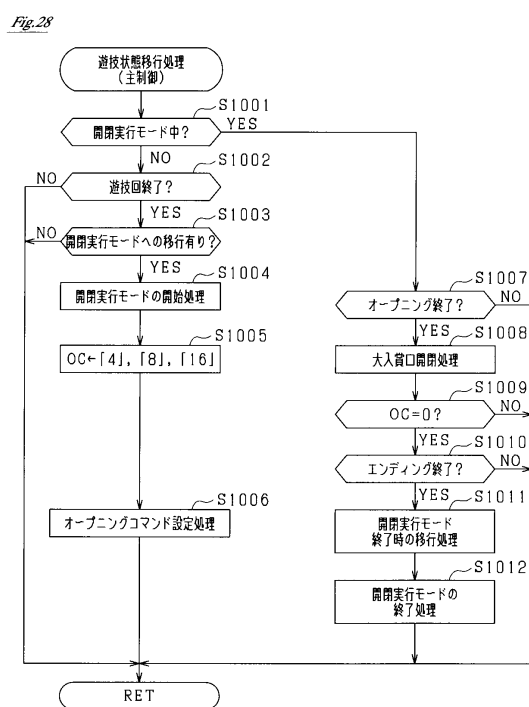
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

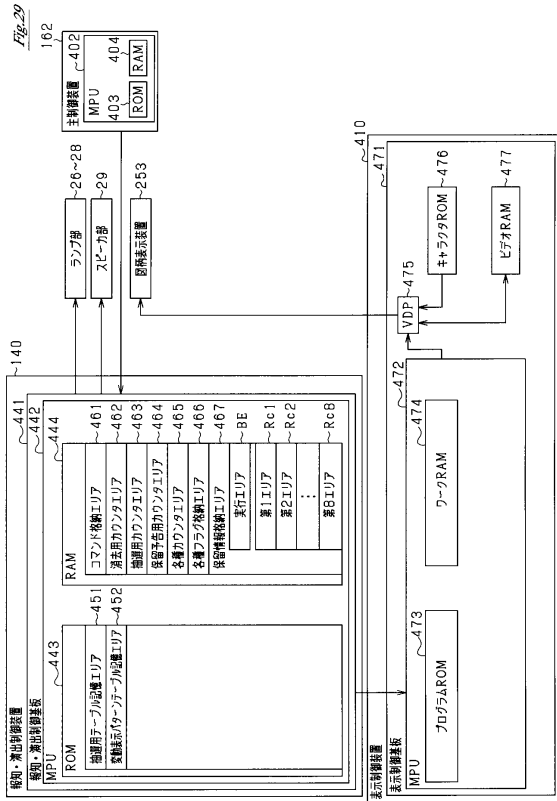
20

30

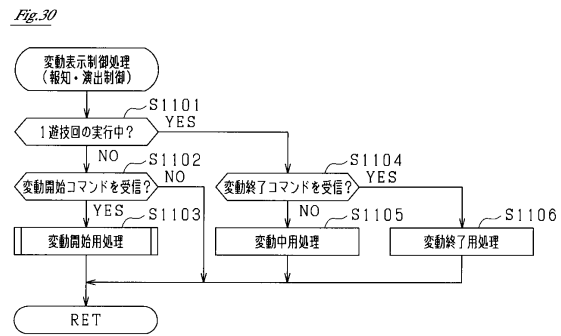
40

50

【圖 29】



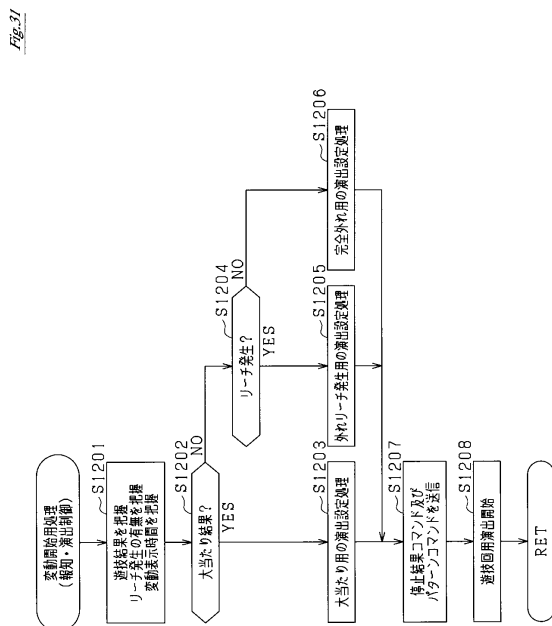
【図 30】



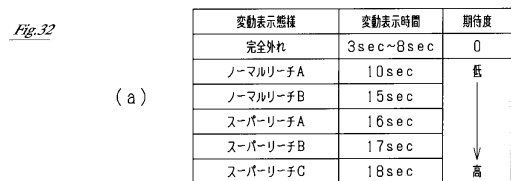
10

20

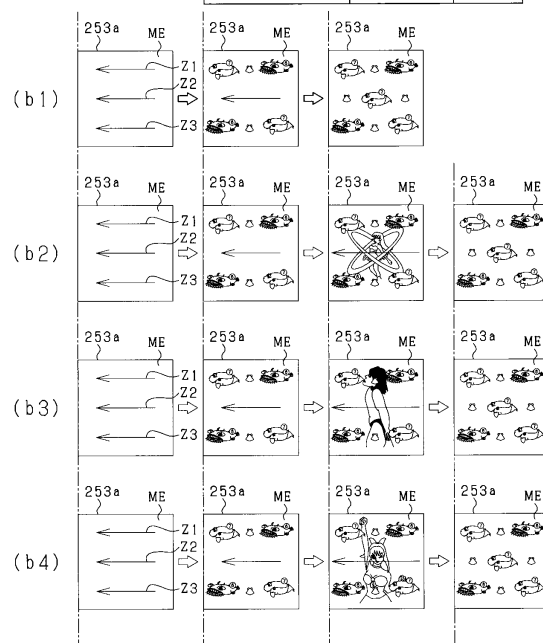
【図 3 1】



【図 3 2】



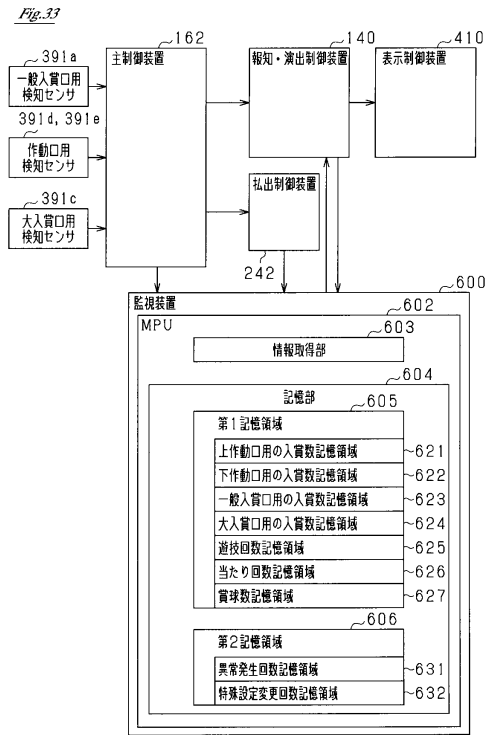
30



40

50

【図 3 3】



【図 3 4】

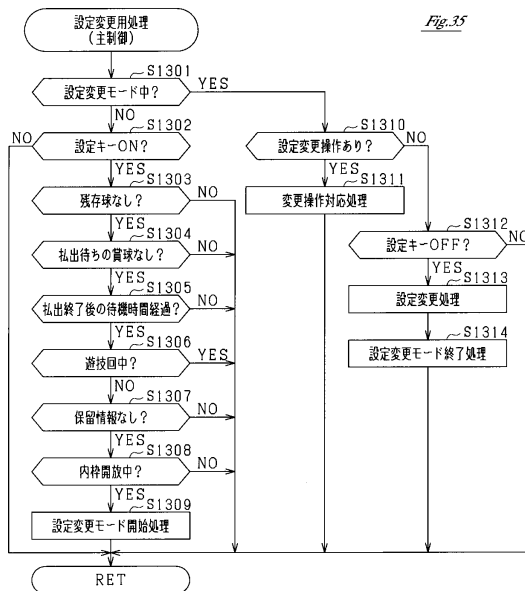
Fig. 34



10

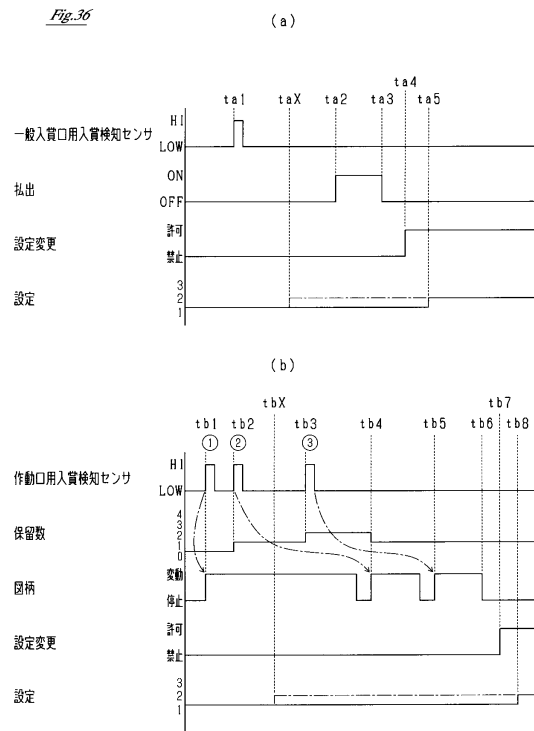
20

【図 3 5】



【図 3 6】

Fig. 36



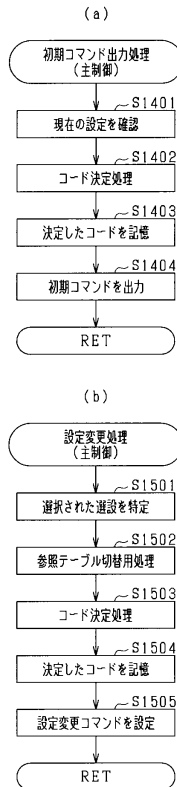
30

40

50

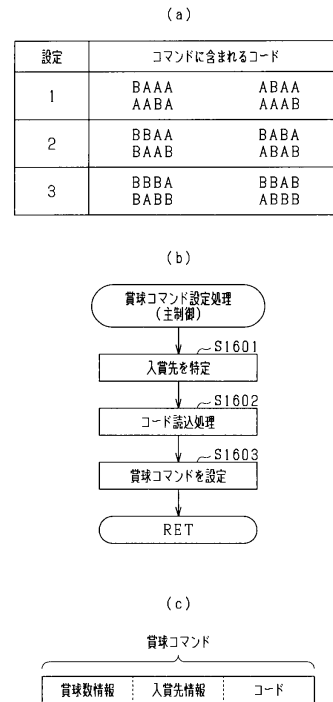
【図 37】

Fig. 37



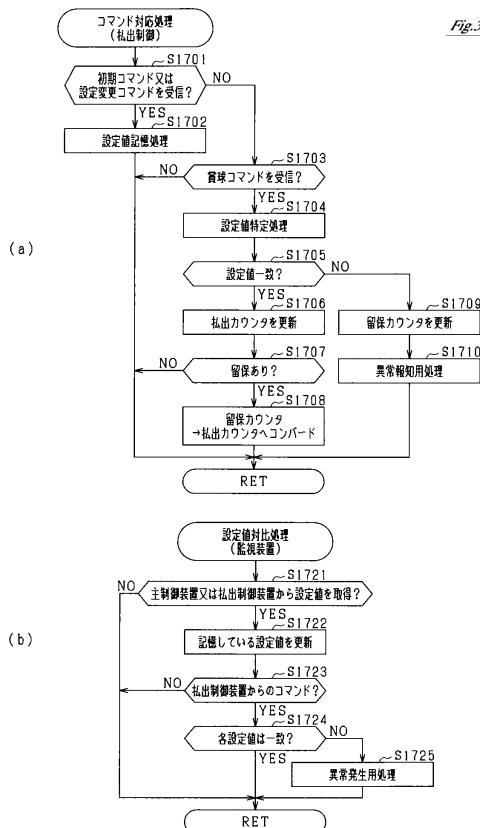
【図 38】

Fig. 38



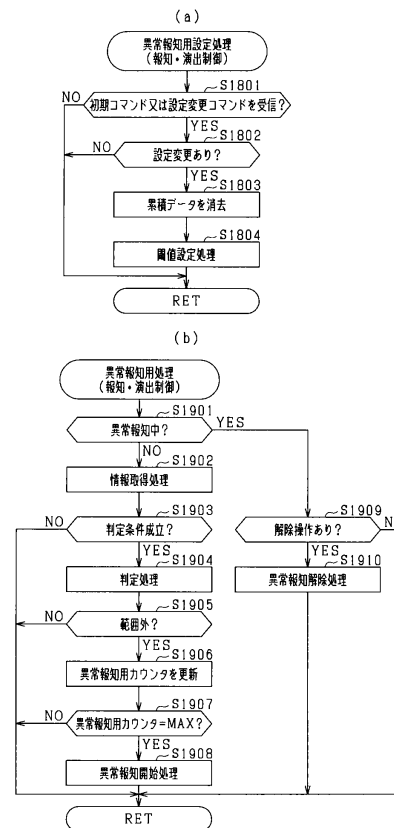
【図 39】

Fig. 39



【図 40】

Fig. 40



10

20

30

40

50

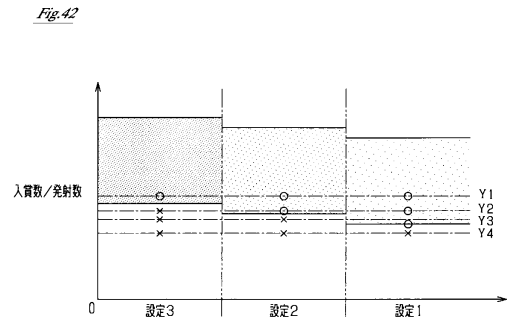
【図 4 1】

(a)

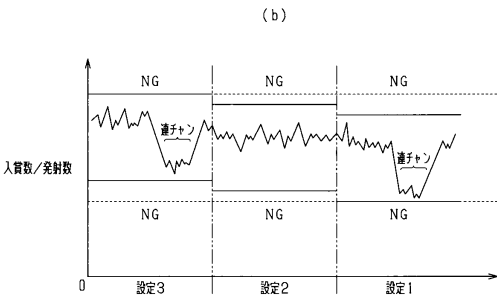
Fig.41

	対象	入賞確率			
		通常		大当たり中	
左ルート	一般入賞口81a	1/300	1/100	1/300	1/100
	一般入賞口81b	1/300		1/300	
	一般入賞口81c	1/300		1/300	
右ルート	一般入賞口81d		1/100	1/500	

【図 4 2】

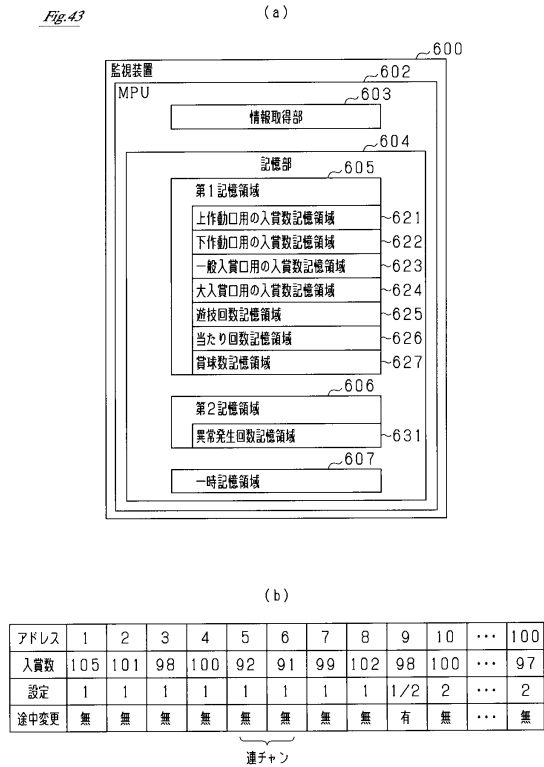


10



20

【図 4 3】

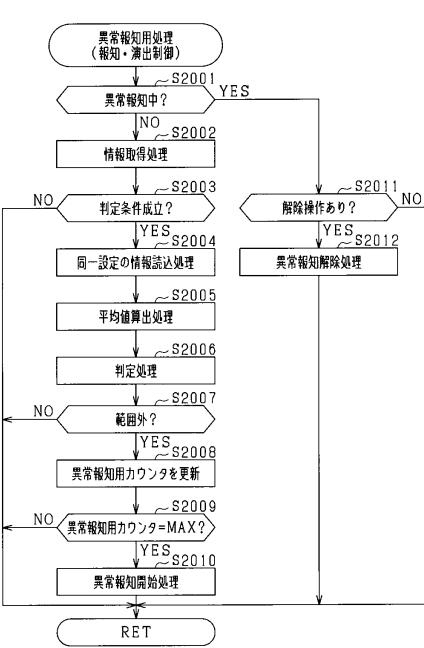


(b)

アドレス	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	...	100
入賞数	105	101	98	100	92	91	99	102	98	100	...	97
設定	1	1	1	1	1	1	1	1	1/2	2	...	2
途中変更	無	無	無	無	無	無	無	無	有	無	...	無

連チャン

【図 4 4】



30

40

50

【図 4 5】

Fig.45

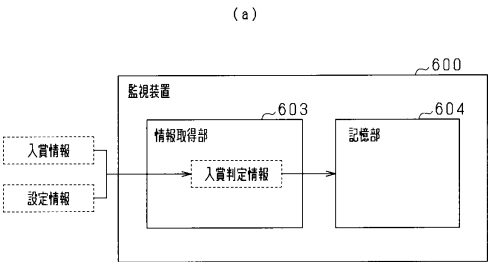
アドレス	1	2	3	4	5	6	7	...	100
入賞数	103	99	100	92	97	95	101	...	99
設定	1	1	1	1	1/2	1	2	...	2
途中変更	無	無	無	無	有	無	無	...	無

↑
今回

対象 対象

【図 4 6】

Fig.46



10

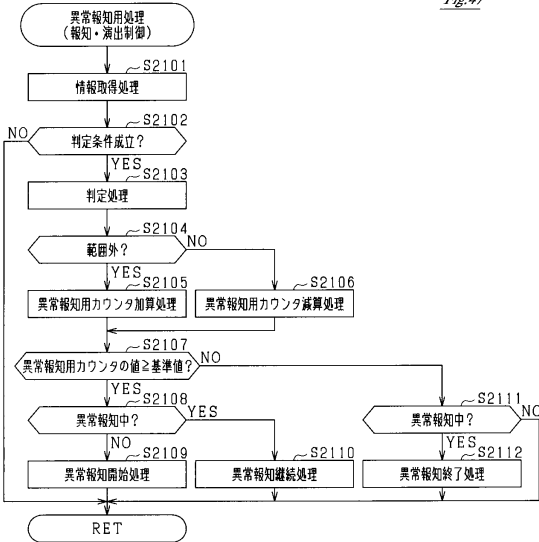
(b)

設定	補正係数
1	1.02
2	1
3	0.97

20

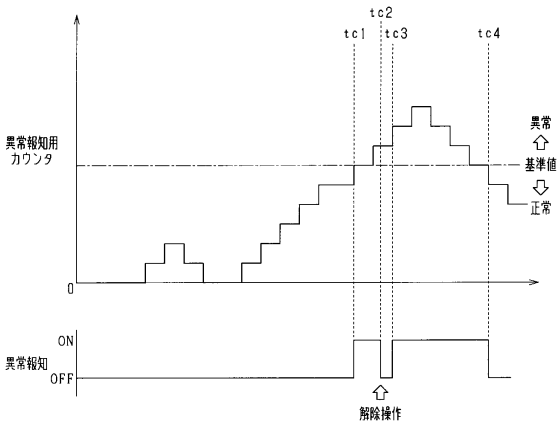
【図 4 7】

Fig.47



【図 4 8】

Fig.48

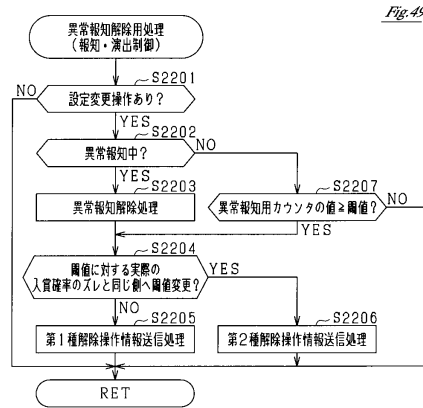


30

40

50

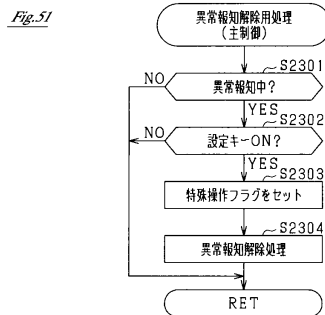
【図 49】



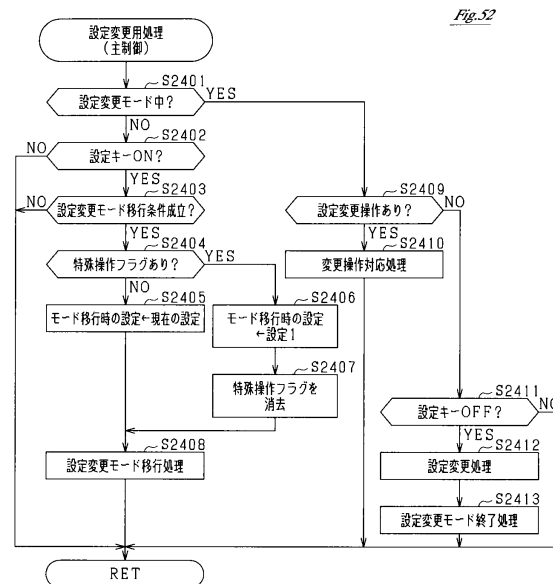
【図 50】



【図 51】



【図 52】



10

20

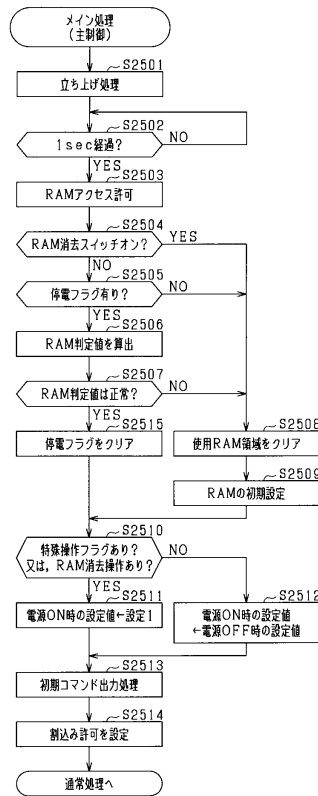
30

40

50

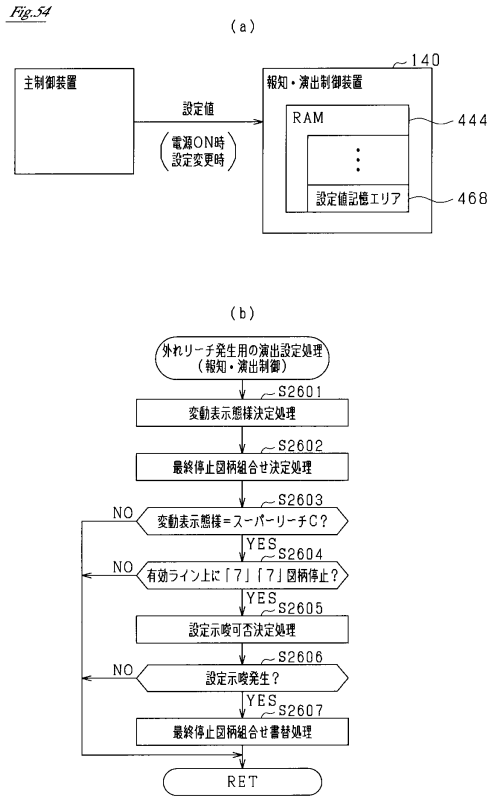
【図 5 3】

Fig. 53



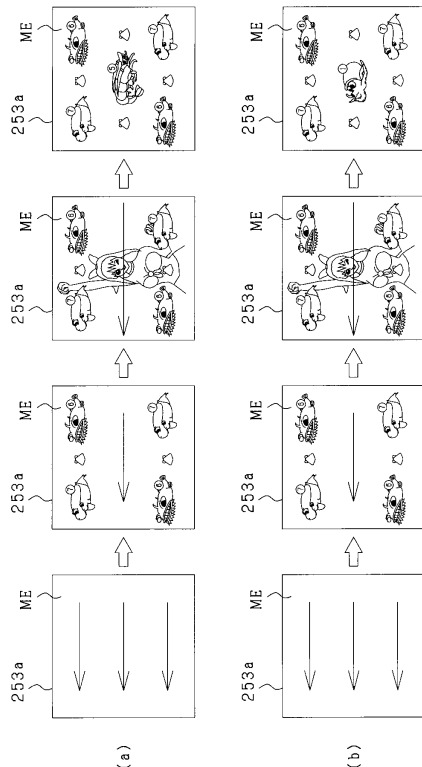
【図 5 4】

Fig. 54



【図 5 5】

Fig. 55



【図 5 6】

Fig. 56

(a)

低頻度サポートモード中 外れスーパーリーチC (「7」「?」「7」)

設定	?	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」	「8」	「9」
1	0.1%	3.4%	2%	0.5%	2%	40%	50%	2%		
2		3%	2%	1%	2%	40%	50%	2%		
3		4%	2%	2%	40%	50%	2%			

設定1確定 設定3を否定

(b)

低頻度サポートモード中 外れスーパーリーチC (「7」「?」「8」)

設定	?	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」	「8」	「9」
1	1.1%	1.4%	3%	1.5%	3%	40%	50%	2%		
2		1%	3%	3%	3%	40%	50%	2%		
3		4%	3%	3%	40%	50%	2%			

設定1確定 設定3を否定

(c)

低頻度サポートモード中 外れスーパーリーチC (「6」「?」「7」)

設定	?	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」	「8」	「9」
1	1.1%	1.4%	3%	1.5%	40%	50%	2%			
2		1%	3%	3%	40%	50%	2%			
3		4%	3%	40%	50%	2%				

10

20

30

40

50

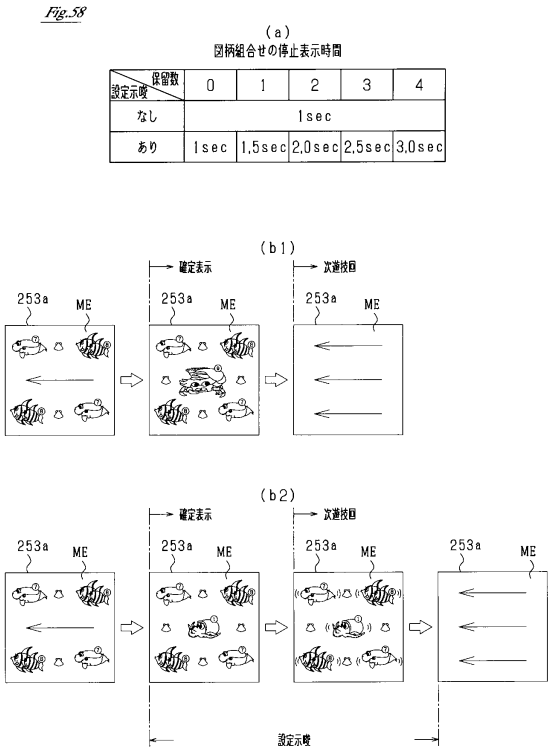
【図 5 7】

Fig. 57

設定示唆可否決定テーブル

遊技回数	0~100	101~150	151~200	201~250	251~300	...	1001~
設定 1	高	高	低	高	低	...	高
2	高	低	高	低	高	...	高
3	高	高	低	高	低	...	高

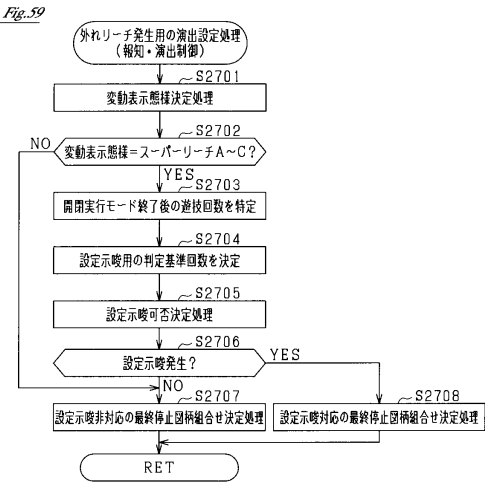
【図 5 8】



10

20

【図 5 9】



【図 6 0】

Fig. 60

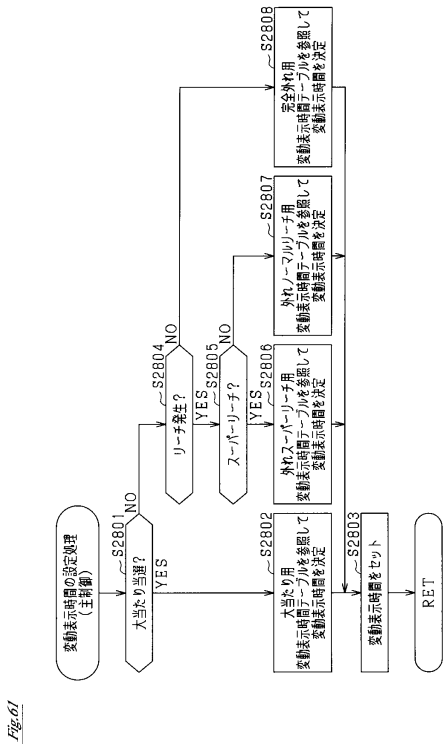
遊技回数	判定基準回数	外れスーパーリーチ 連結回数の平均
0~99	20回	> 2回
100~199	19回	> 4回
200~299	18回	> 6回
300~399	17回	> 8回
400~499	16回	> 10回
500~599	15回	> 12回
600~699	14回	= 14回
700~799	13回	< 16回
800~	12回	< 18回

30

40

50

【図 6 1】

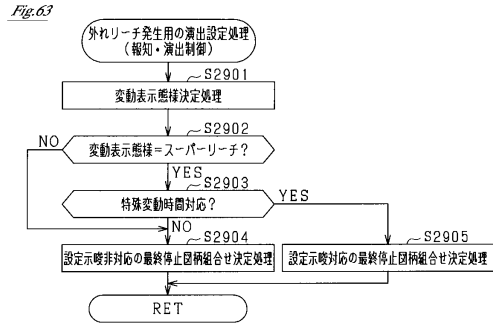


【図 6 2】

Fig. 62

設定	ノーマルリーチA		ノーマルリーチB		スーパーリーチA		スーパーリーチB		スーパーリーチC	
	完全外れ	当たり	外れ	当たり	外れ	当たり	外れ	当たり	外れ	当たり
1					16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)
2	3sec 4sec 5sec 6sec		10sec	15sec	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)
3					16sec (99.8%) 16.2sec (0.1%)	16sec (99.8%) 16.2sec (0.1%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.1%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.1%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)	18sec (99.6%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.3%)

【図 6 3】



【図 6 4】

Fig. 64

外れリーチ用最終停止図柄組合せ決定テーブル

スーパーリーチA		16sec	16.2sec
図柄組合せ		大当たり図柄組合せ 特殊図柄組合せ以外	[7][3][7]

スーパーリーチB		17sec	17.2sec
図柄組合せ		大当たり図柄組合せ 特殊図柄組合せ以外	[7][4][7]

スーパーリーチC		18sec	18.1sec	18.2sec
図柄組合せ		大当たり図柄組合せ 特殊図柄組合せ以外	[7][1][7]	[7][2][7]

10

20

30

40

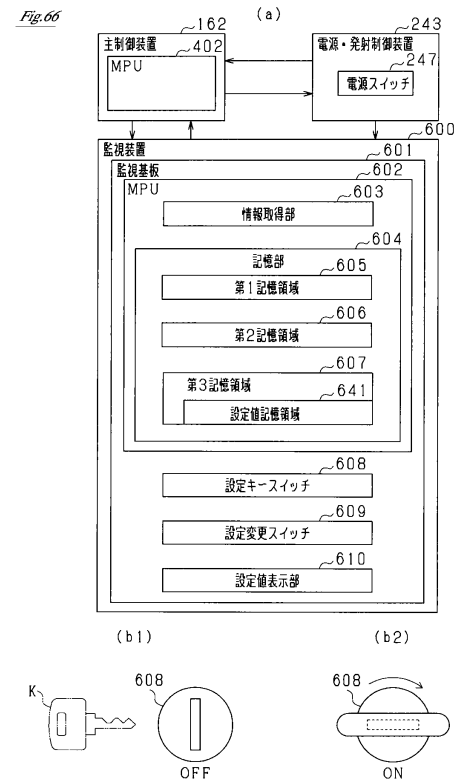
50

【図 6 5】

Fig. 65

図柄組合せ	[7][1][7]	[7][2][7]	[7][3][7]	[7][4][7]
対応	設定1確定	設定1濃厚	設定1又は設定2濃厚	設定3否定

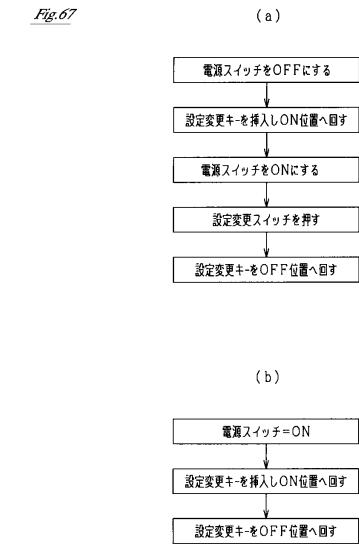
【図 6 6】



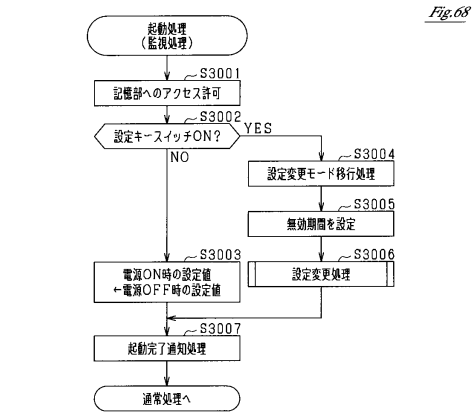
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】



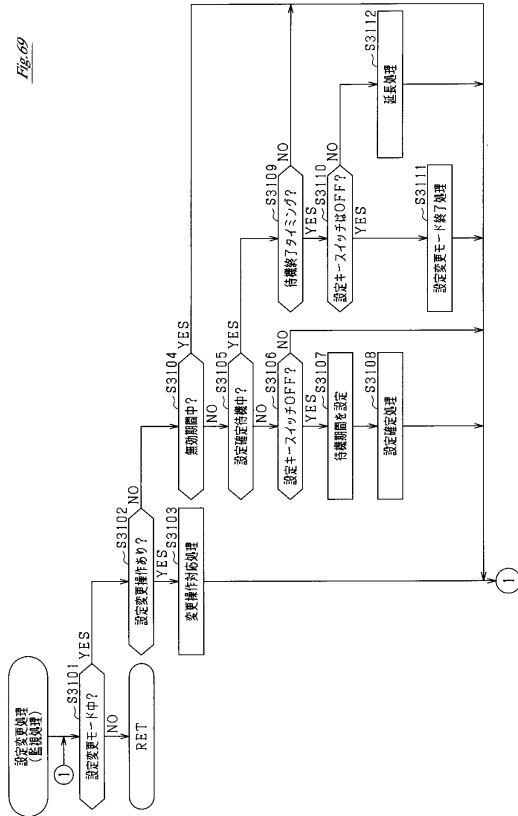
30

40

50

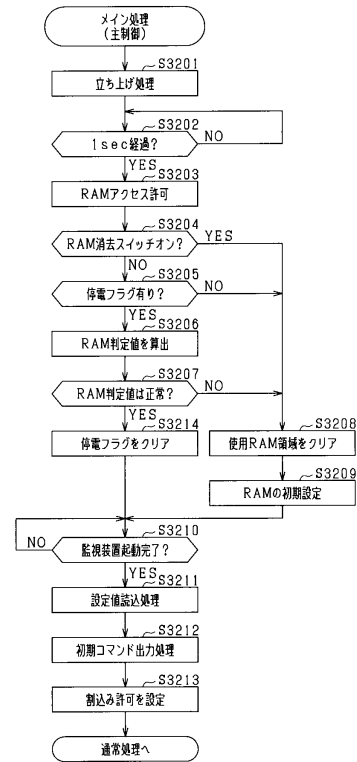
【図 69】

Fig. 69



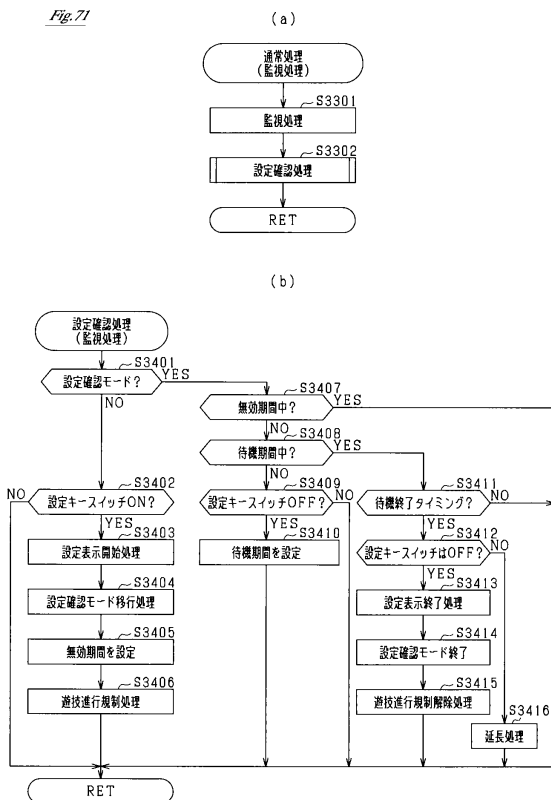
【圖 70】

Fig. 70



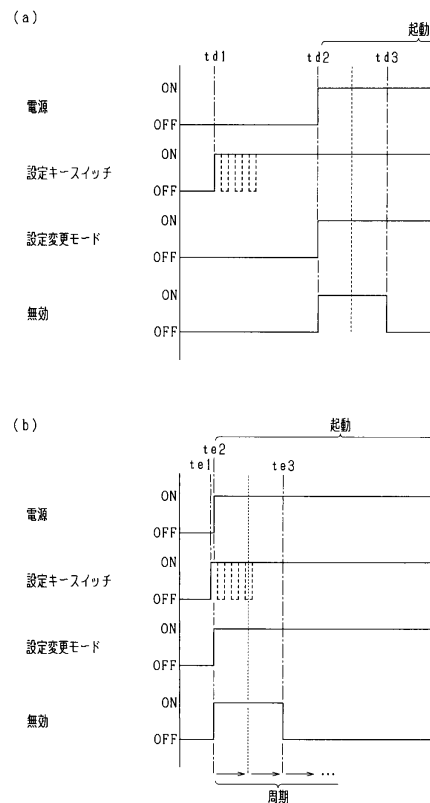
【図 7 1】

Fig. 71

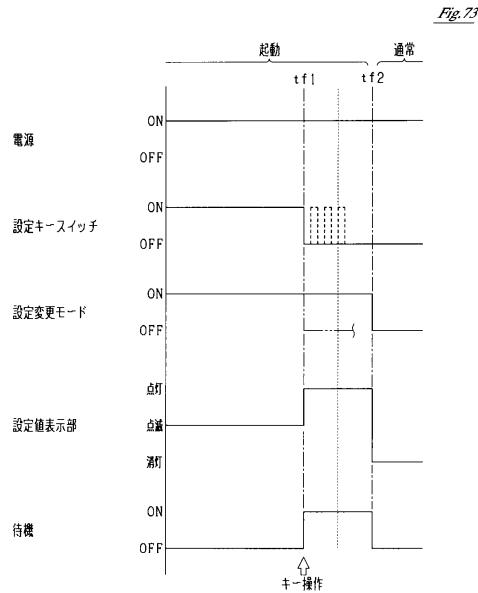


【圖 7 2】

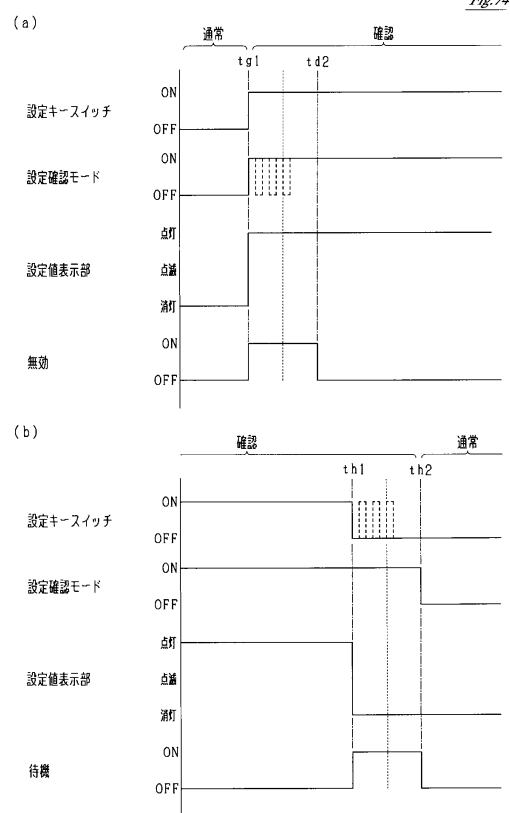
Fig. 72



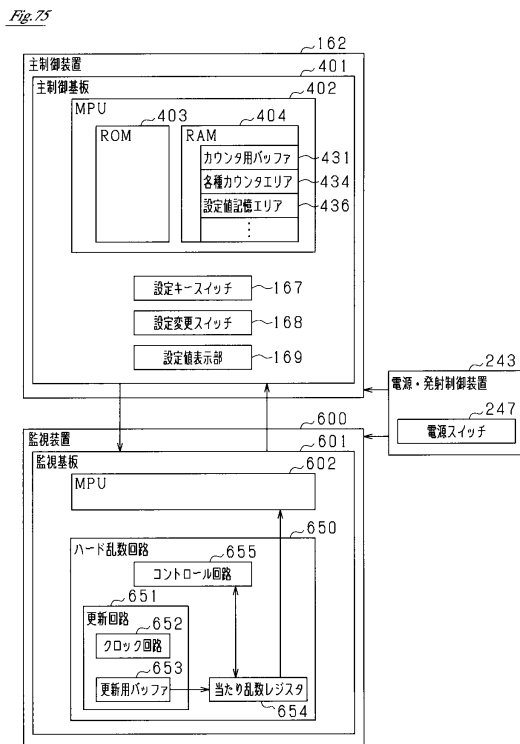
【圖 7 3】



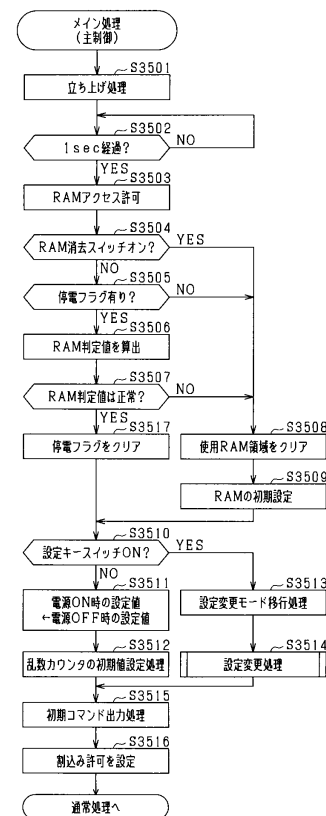
【圖 7 4】



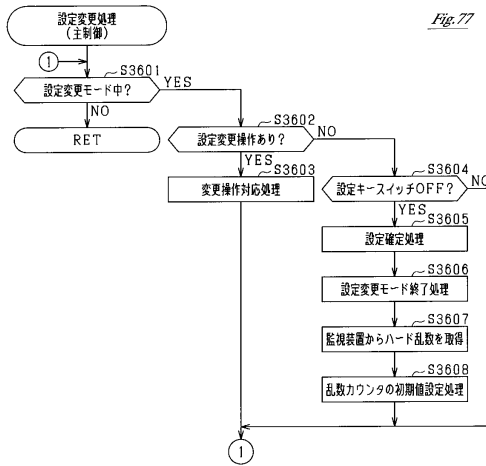
【図 7 5】



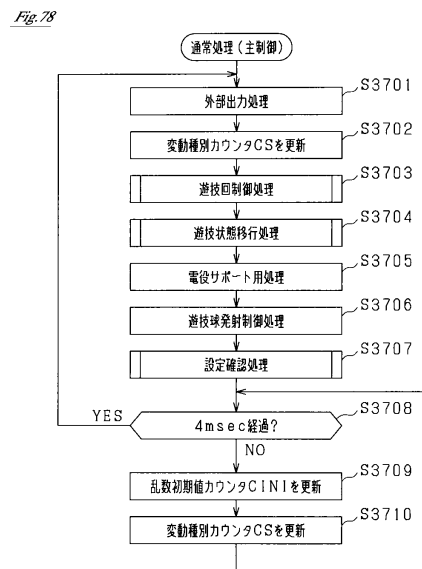
【圖 7 6】



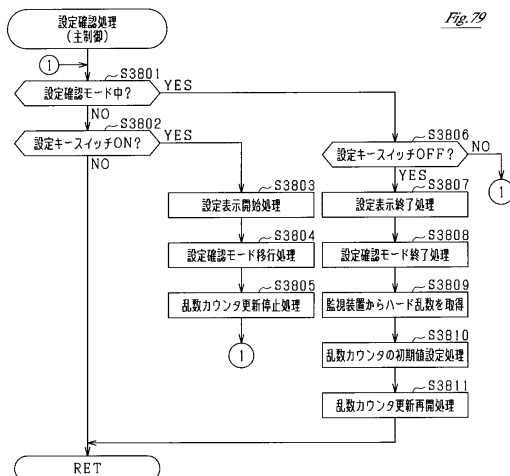
【図 77】



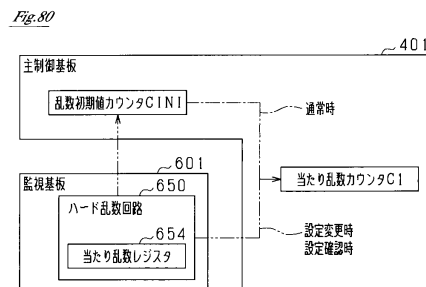
【図 78】



【図 79】



【図 80】



10

20

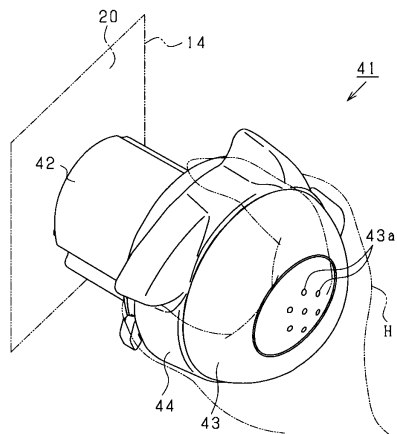
30

40

50

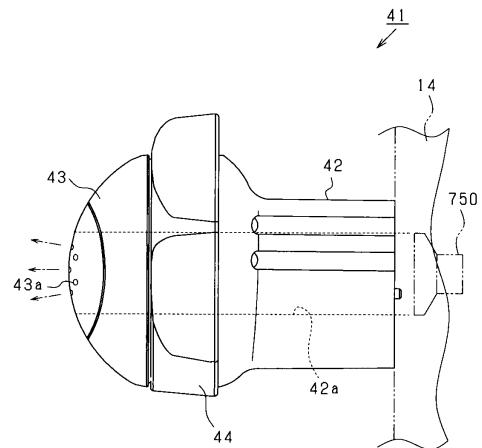
【図 8 1】

Fig.81



【図 8 2】

Fig.82

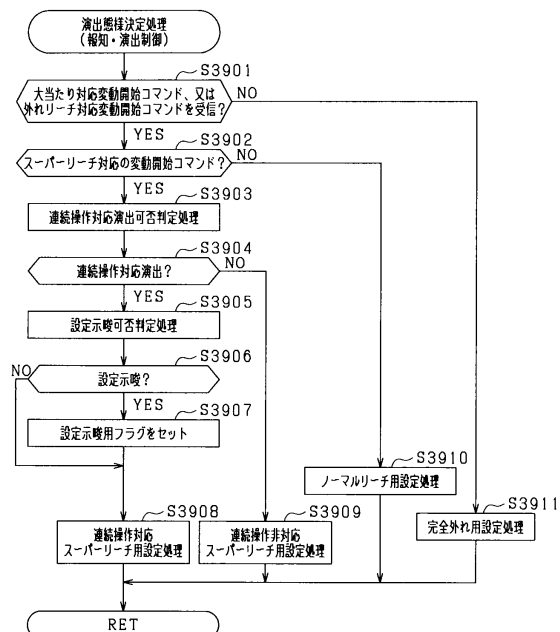


10

20

【圖 8 3】

Fig.83



【図 8 4】

Fig. 84

規定操作回数	大当たり結果	外れ結果
5回	0~4	0~79
10回	5~14	80~94
15回	15~99	95~99

(a)

30

		(b)			
		設定定喫			
		設定定喫発生確率	切替回数		
設定値	スーパーリーチ発生確率		3回	5回	7回
設定1	低	高	30%	30%	40%
設定2		中	30%	40%	30%
設定3		低	40%	30%	30%

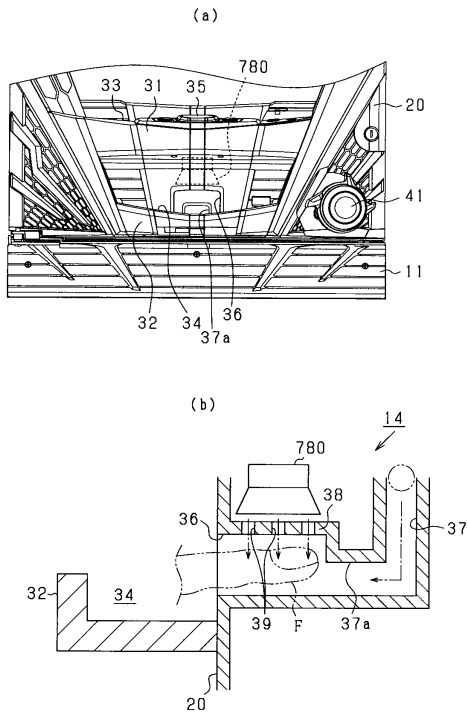
(b)

40

50

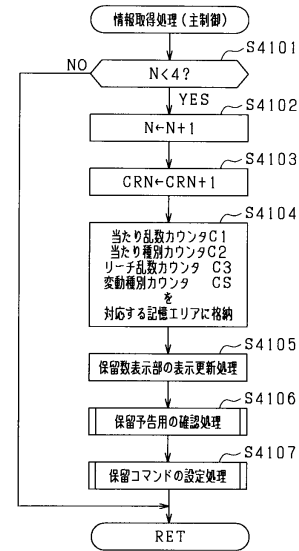
【図 89】

Fig.89



【図 90】

Fig.90

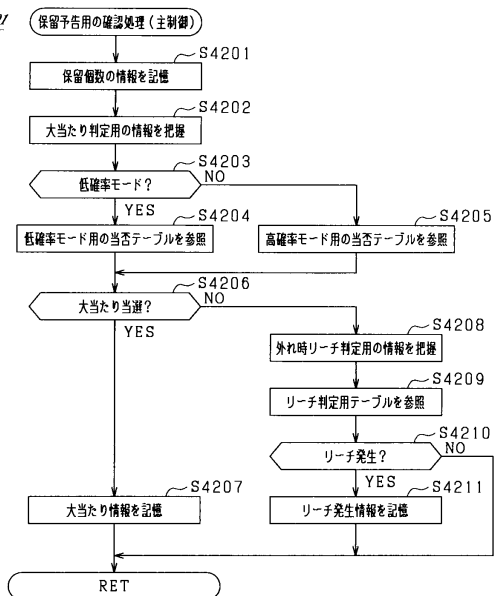


10

20

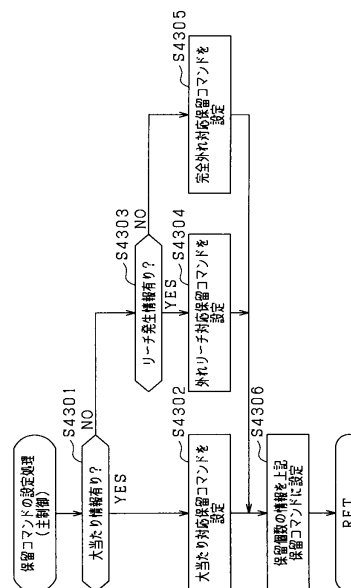
【図 91】

Fig.91



【図 92】

Fig.92

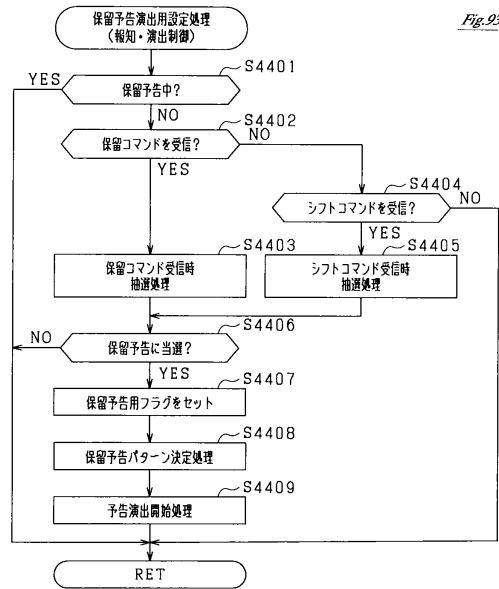


30

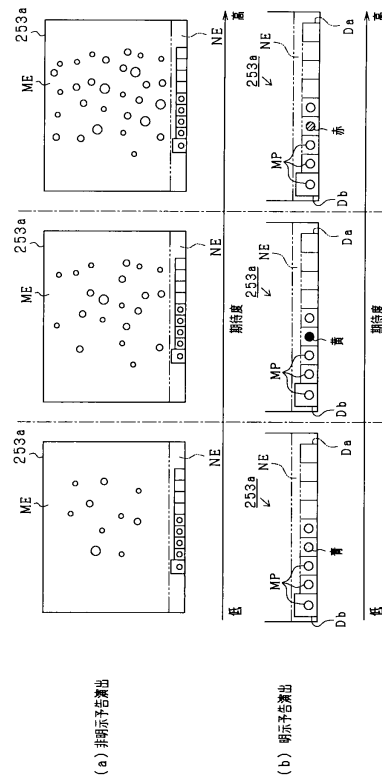
40

50

【図 9 3】



【図 9 4】



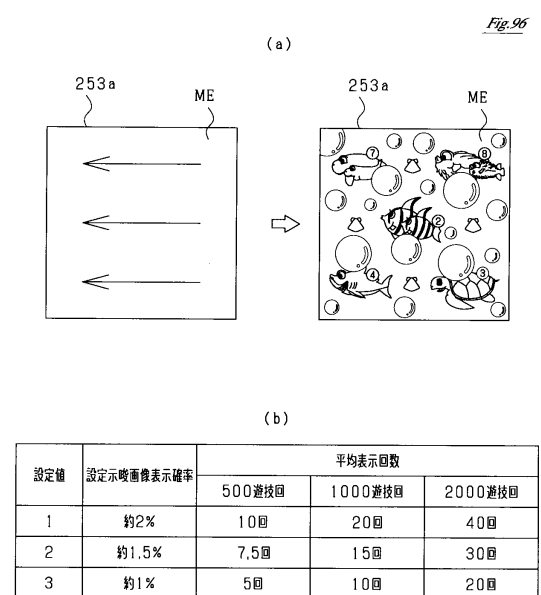
【図 9 5】

Fig. 95

入賞確率=基準範囲の場合

設定値	有利度合い
1	遊技ホール << 遊技者
2	遊技ホール < 遊技者
3	遊技ホール > 遊技者

【図 9 6】



10

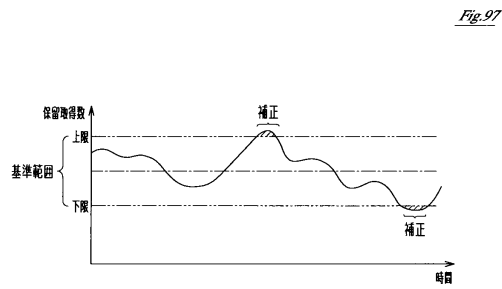
20

30

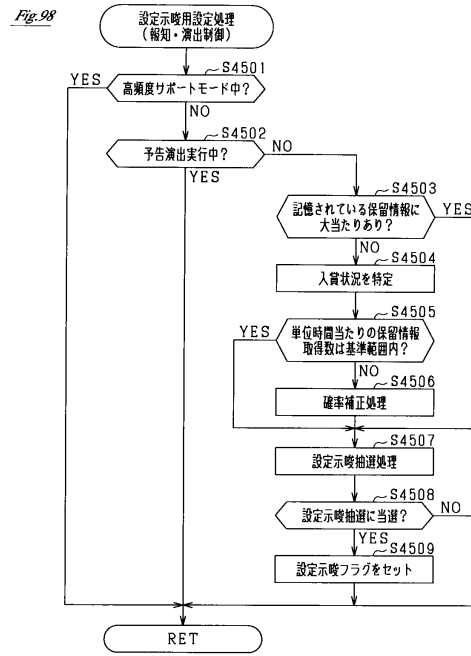
40

50

【図 97】



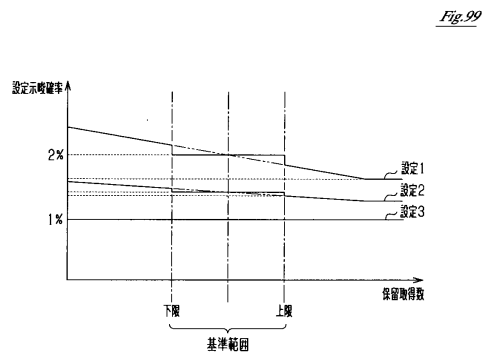
【図 98】



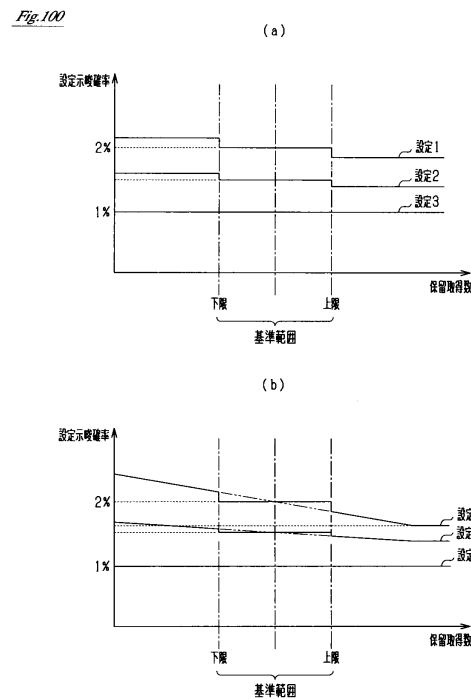
10

20

【図 99】



【図 100】



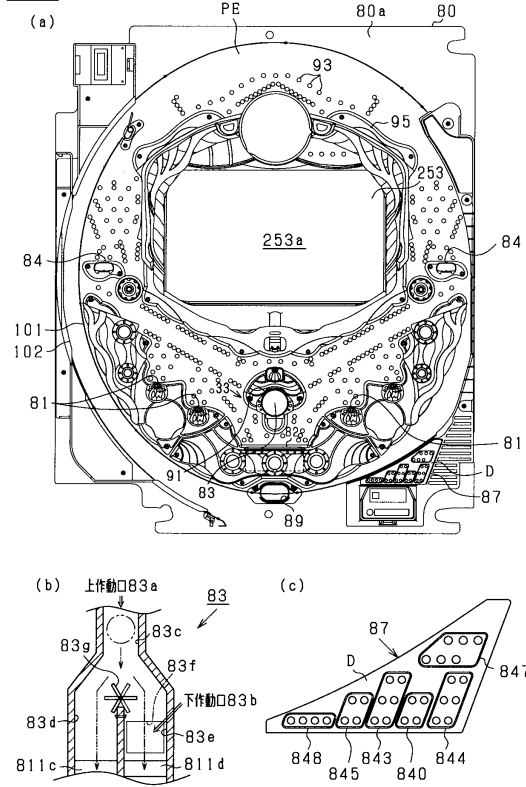
30

40

50

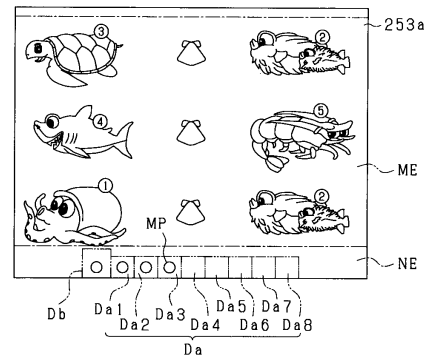
【図101】

Fig.101



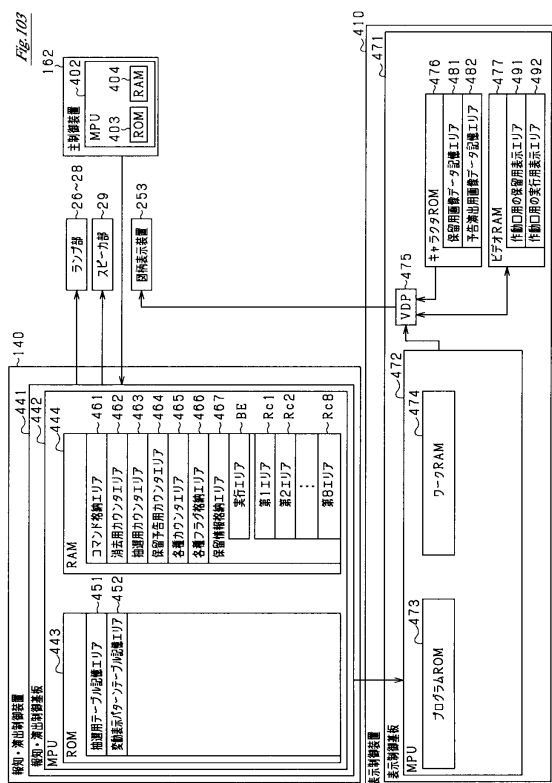
【図102】

Fig.102



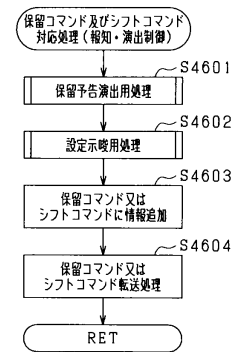
【図103】

Fig.103



【図104】

Fig.104



10

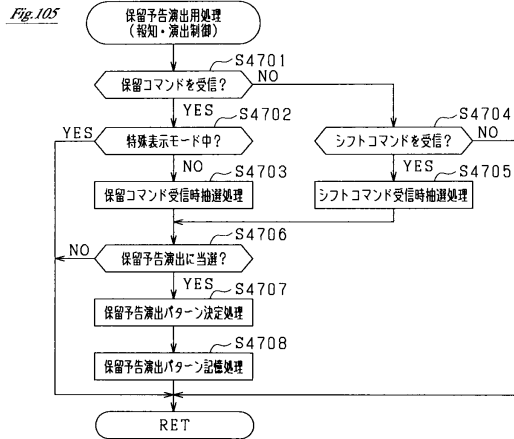
20

30

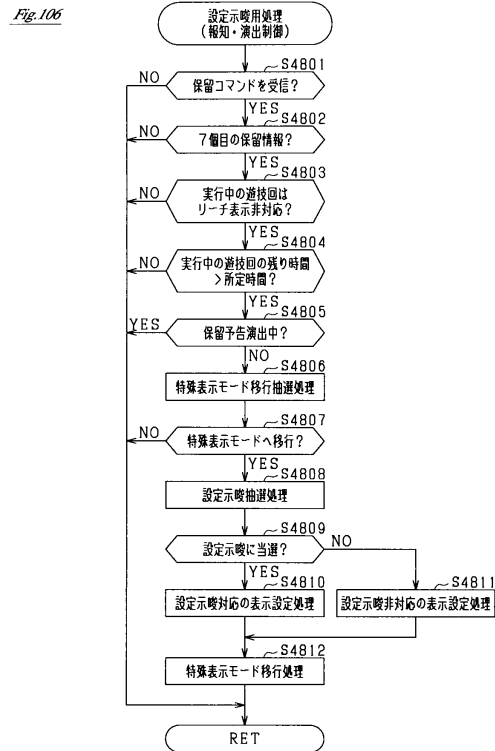
40

50

【図 105】



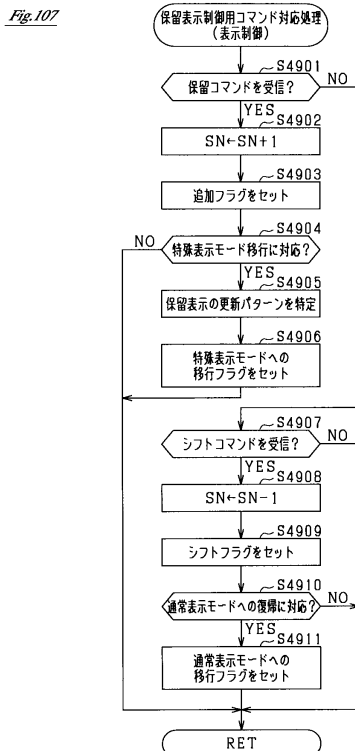
【図 106】



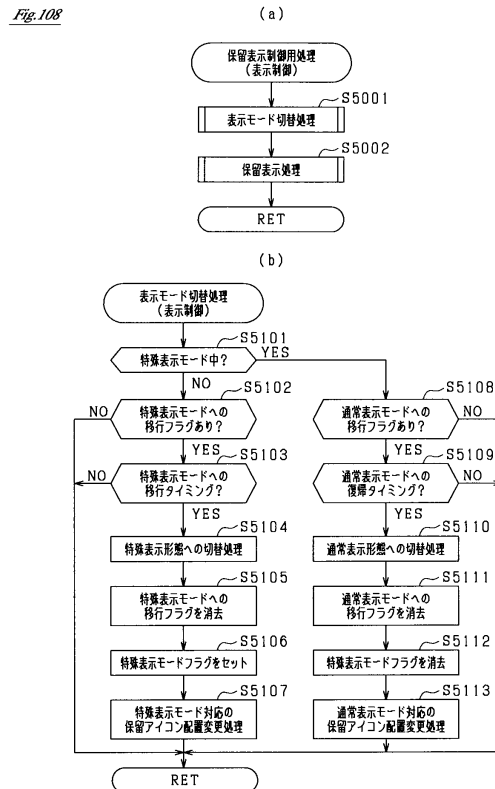
10

20

【図 107】



【図 108】



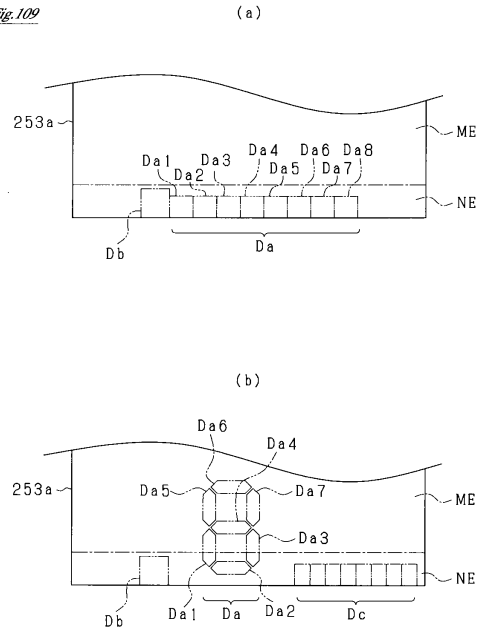
30

40

50

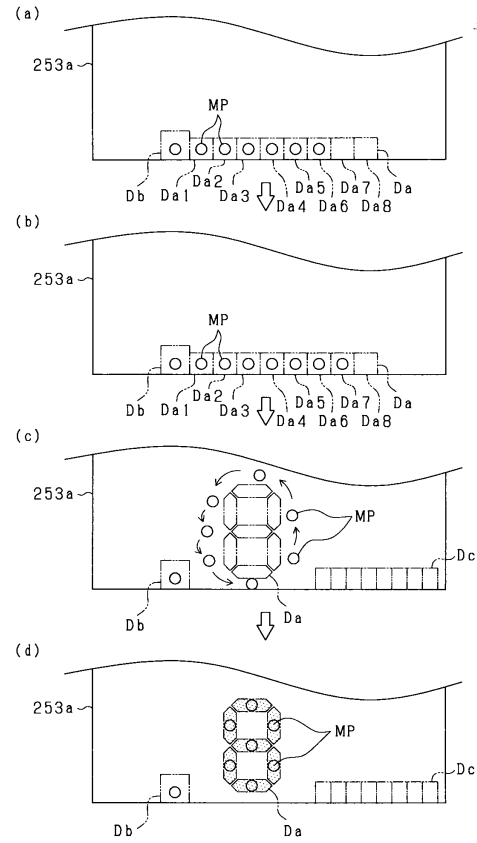
【図109】

Fig.109



【図110】

Fig.110

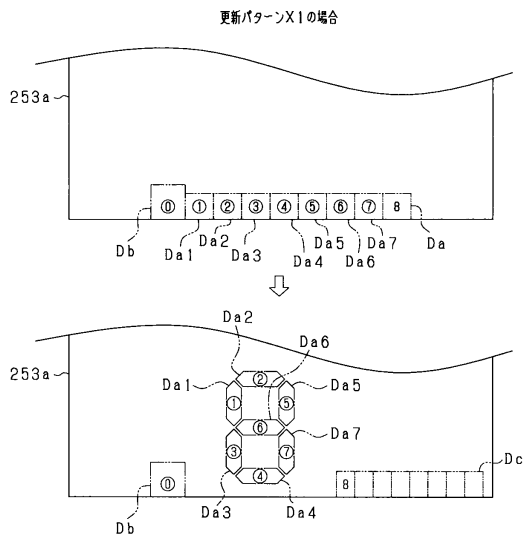


10

20

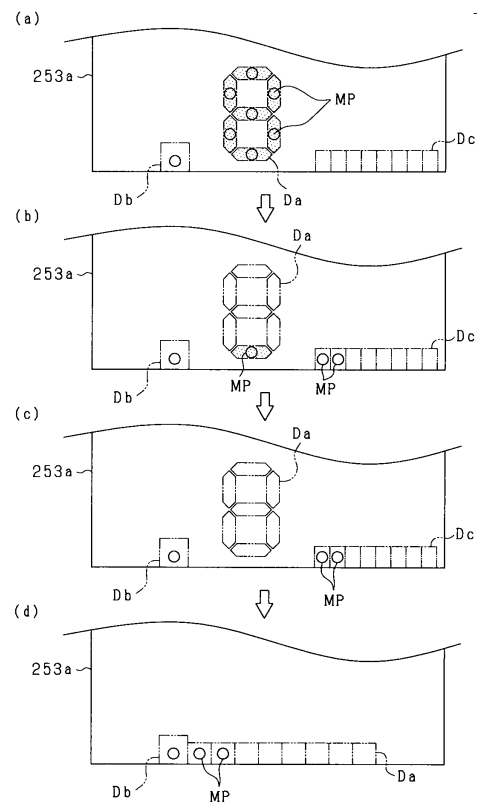
【図111】

Fig.111



【図112】

Fig.112



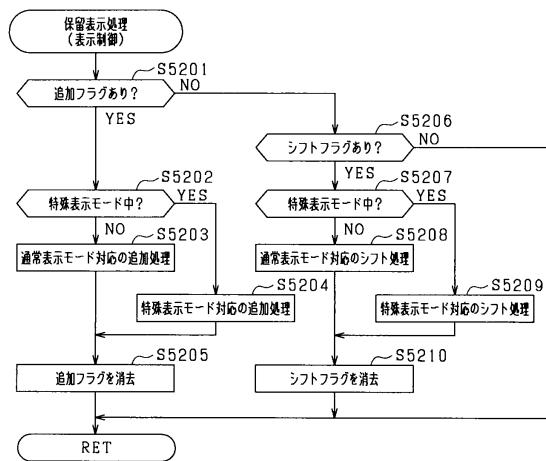
30

40

50

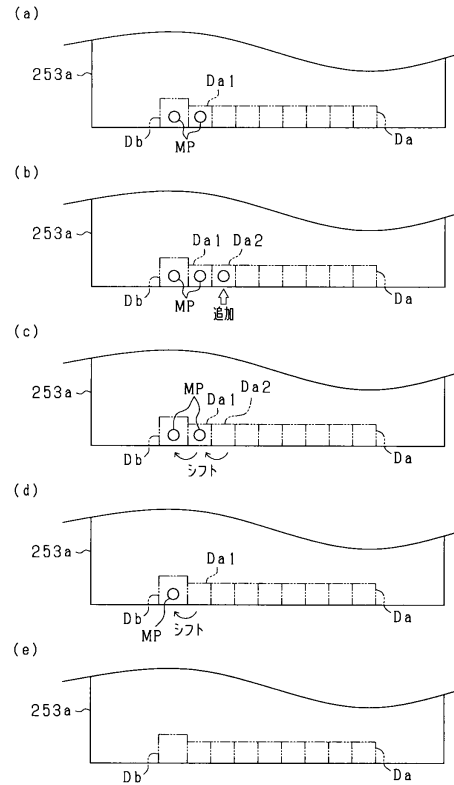
【図 1 1 3】

Fig.113



【図 1 1 4】

Fig.114



【図 1 1 5】

Fig.115

設定値	表示パターン	
1		
2		
3	なし	

【図 1 1 6】

Fig.116

		更新 パターン	7個	6個	5個	4個	3個	2個	1個
設定示唆 非対応	X1								
	X2								
	...		...	...	...	...	...	...	...
	...		...	...	...	...	...	...	...
設定示唆 対応 「設定2」	Y1								
	Y2								
	...		...	...	...	...	...	...	...
	...		...	...	...	...	...	...	...
設定示唆 対応 「設定1」	Z1								
	Z2								
	...		...	...	...	...	...	...	...
	...		...	...	...	...	...	...	...

10

20

30

40

50

【図 1 1 7】

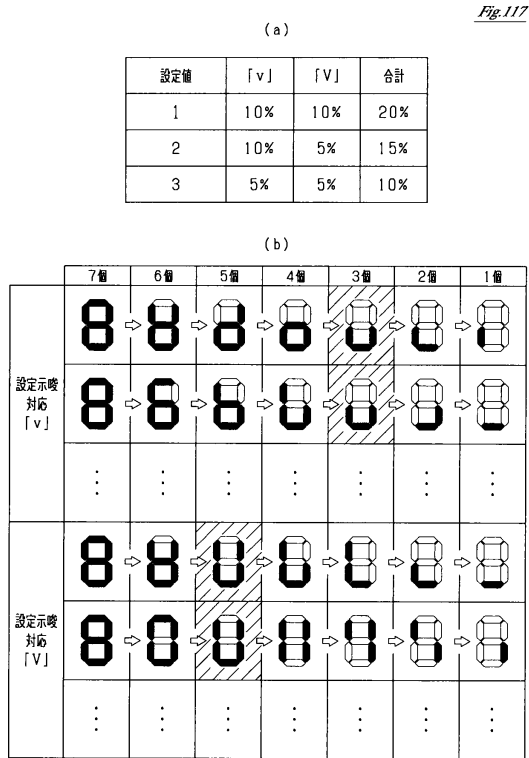


Fig.117

【図 1 1 8】

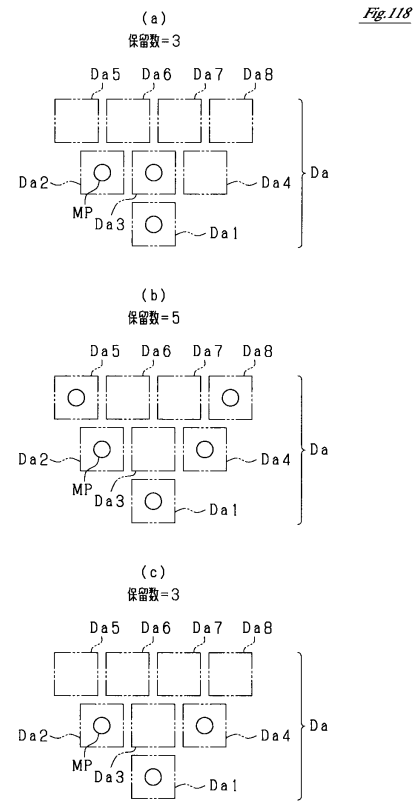


Fig.118

【図 1 1 9】

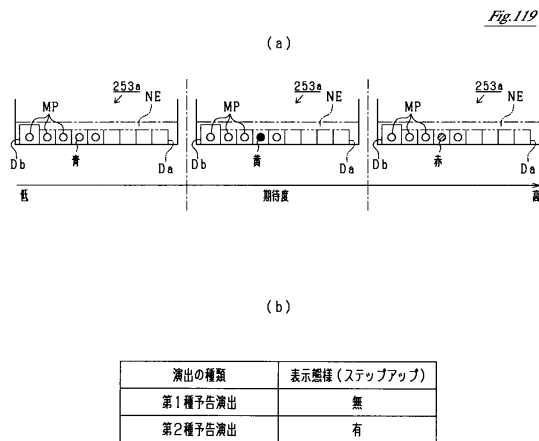


Fig.119

【図 1 2 0】

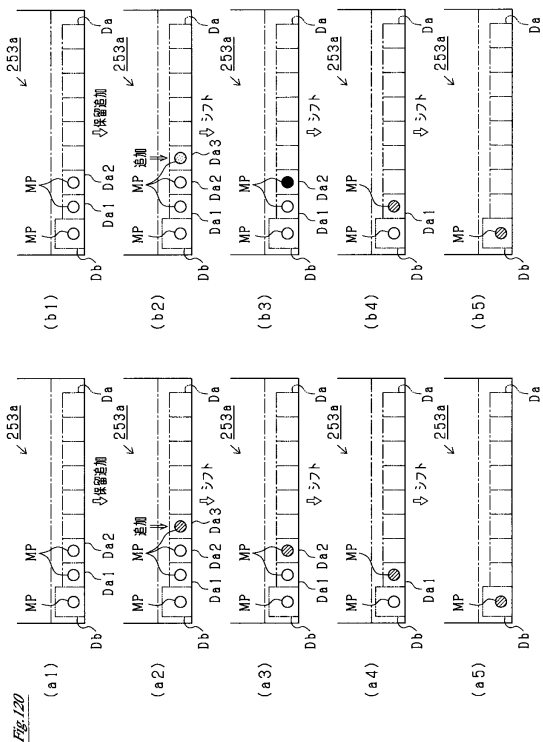


Fig.120

10

20

30

40

50

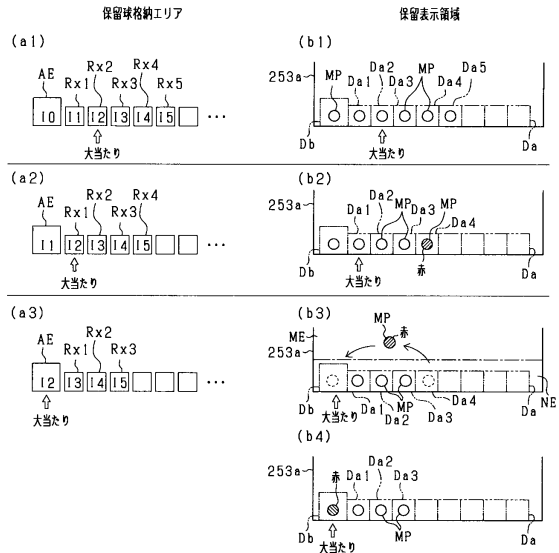
【図 1 2 1】

Fig.121

演出の種類	保留アイコン	実行領域	ステップアップ	対象
第1種予告演出A	色変化	保留表示領域NE	なし	該当保留
第1種予告演出B			なし	後続の保留
第2種予告演出A			あり	該当保留
第2種予告演出B			あり	先行する保留

【図 1 2 2】

Fig.122

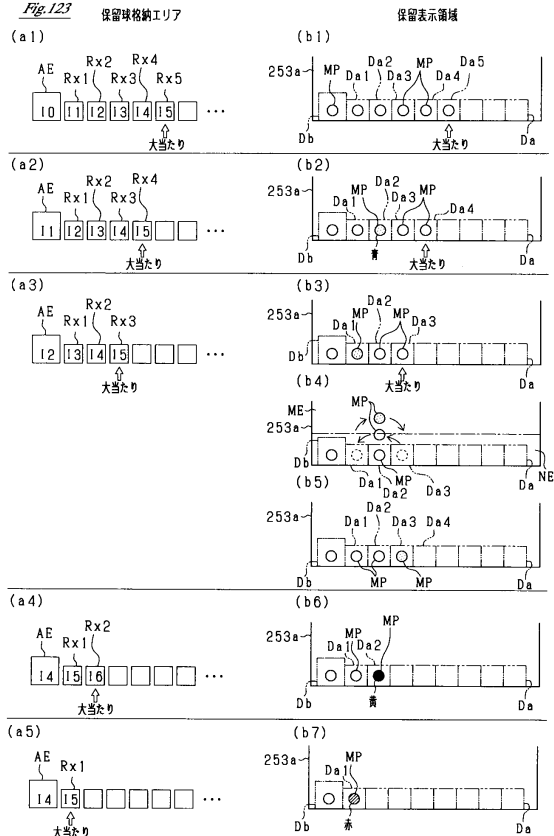


10

20

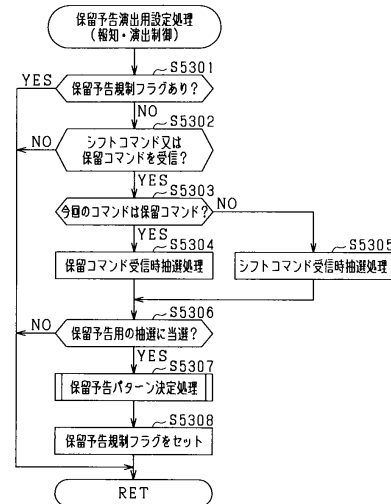
【図 1 2 3】

Fig.123



【図 1 2 4】

Fig.124



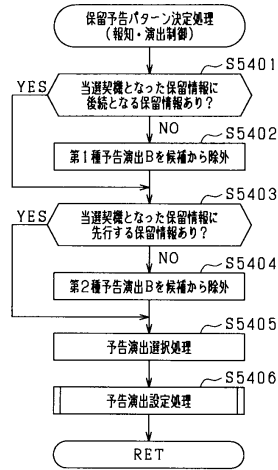
30

40

50

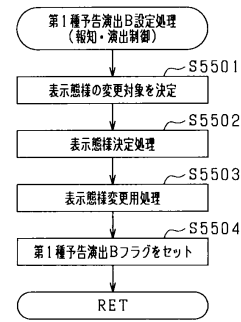
【図 1 2 5】

Fig.125



【図 1 2 6】

Fig.126

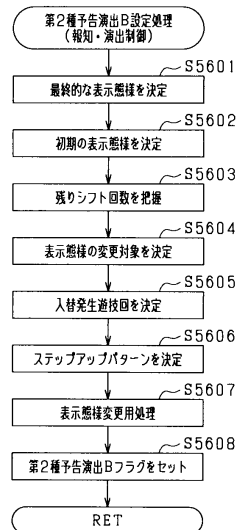


10

20

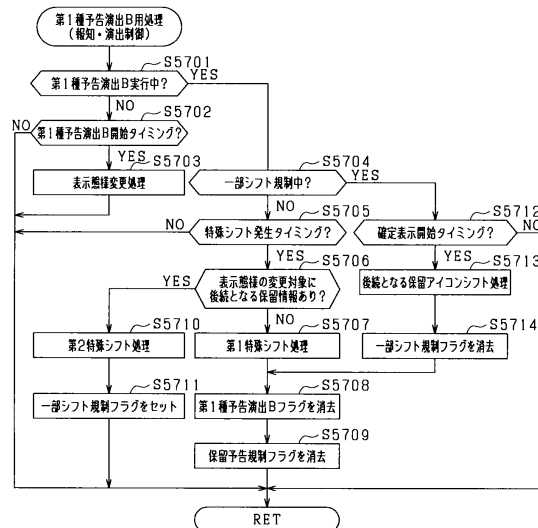
【図 1 2 7】

Fig.127



【図 1 2 8】

Fig.128



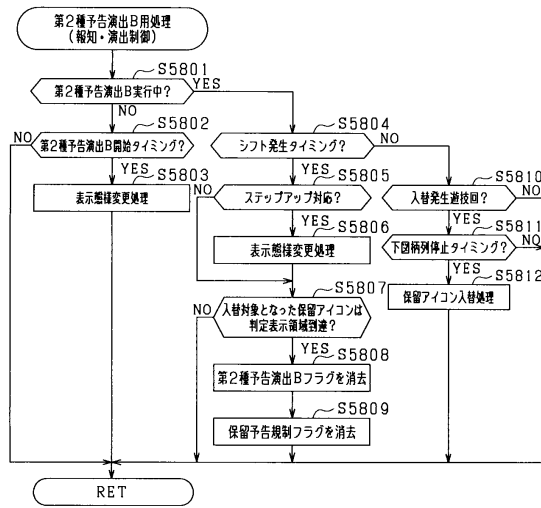
30

40

50

【図 129】

Fig. 129



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 7 - 1 0 4 2 9 6 (J P , A)
特開 2 0 1 4 - 0 1 4 5 6 6 (J P , A)
特開 2 0 1 2 - 0 6 1 3 2 0 (J P , A)
- (58)調査した分野 (Int.Cl., D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2