

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6361151号
(P6361151)

(45) 発行日 平成30年7月25日 (2018. 7. 25)

(24) 登録日 平成30年7月6日 (2018. 7. 6)

(51) Int. Cl.

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z

A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 2 (全 36 頁)

(21) 出願番号 特願2014-18049 (P2014-18049)
 (22) 出願日 平成26年1月31日 (2014. 1. 31)
 (65) 公開番号 特開2015-144670 (P2015-144670A)
 (43) 公開日 平成27年8月13日 (2015. 8. 13)
 審査請求日 平成29年1月30日 (2017. 1. 30)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
 (74) 代理人 100155549
 弁理士 中村 敏之
 (72) 発明者 福留 剛
 愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番21号 株式会社サンスリー内

審査官 澤田 真治

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】

複数種類の遊技態様から選択された遊技態様により遊技進行を制御する第 1 制御装置と前記第 1 制御装置で制御される遊技態様を変更するために操作される変更操作手段とを備え、前記第 1 制御装置と第 2 制御装置との連携により遊技態様が変更される遊技機であって、

前記第 1 制御装置は、

前記第 2 制御装置への確認要求の送信を制御する送信制御手段と、

前記第 2 制御装置における前記確認要求の受信の検知に基づき返信される確認認証の受信を制御する受信制御手段と、

変更元情報及び変更先情報の双方を記憶する記憶手段と、

前記変更操作手段に対する所定の変更操作に基づいて前記変更先情報を前記複数種類の遊技態様のいずれか 1 つに対応する情報に更新する遊技態様情報更新制御手段と、

前記変更元情報で指定される遊技態様から前記変更先情報で指定される遊技態様への変更を制御する遊技態様変更制御手段と、
 を含み、

前記複数種類の遊技態様は、所定の始動入賞装置への入賞に伴う払出数が異なる少なくとも 2 種類の遊技態様を含み、

前記遊技態様変更制御手段は、前記所定の変更操作の後において前記確認認証の受信をした場合に、前記変更元情報に対応する遊技態様から前記変更先情報に対応する遊技態様

10

20

へ変更するものであり、

前記第1制御装置は、前記遊技態様の変更が確定したとしても、当該遊技態様の変更の確定前における前記所定の始動入賞装置への入賞に基づく制御は、前記変更元情報に対応する遊技態様で進行させ、前記遊技態様の変更の確定後における前記所定の始動入賞装置への入賞に基づく制御は、前記変更先情報に対応する遊技態様で進行させることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記遊技機は、パチンコ機であることを特徴とする請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

10

【0001】

本発明は、弾球遊技機、メダルや球を遊技媒体とする回胴式遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。そのような機能を有する典型的な遊技機において、キースイッチを備えており、キースイッチに対して所定の操作することにより当選確率の設定の変更が許容される構成となっている（例えば特許文献1参照）。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2007-202870号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

従来の典型的な遊技機において、キースイッチを操作できる鍵の所有者が遊技機の管理者等に限られるために管理者等によって選択された設定がその意思に反して変更されるような事態の発生を抑制できるものの、鍵による操作のみによって設定の変更が許容される構成に対して更なる改良の余地があった。なお、上記においては、当選確率を変更する機能の場合について説明したが、当選確率に限らず他の遊技態様を変更する機能一般に対しても同様である。

30

【0005】

そこで、本発明に係る遊技機では、好適に遊技態様の選択が行われるようにする。

【課題を解決するための手段】

【0006】

上記の課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、

複数種類の遊技態様から選択された遊技態様により遊技進行を制御する第1制御装置と前記第1制御装置で制御される遊技態様を変更するために操作される変更操作手段とを備え、前記第1制御装置と第2制御装置との連携により遊技態様が変更される遊技機であって、

40

前記第1制御装置は、

前記第2制御装置への確認要求の送信を制御する送信制御手段と、

前記第2制御装置における前記確認要求の受信の検知に基づき返信される確認認証の受信を制御する受信制御手段と、

変更元情報及び変更先情報の双方を記憶する記憶手段と、

前記変更操作手段に対する所定の変更操作に基づいて前記変更先情報を前記複数種類の遊技態様のいずれか1つに対応する情報に更新する遊技態様情報更新制御手段と、

前記変更元情報で指定される遊技態様から前記変更先情報で指定される遊技態様への変

50

更を制御する遊技態様変更制御手段と、
を含み、

前記複数種類の遊技態様は、所定の始動入賞装置への入賞に伴う払出数が異なる少なくとも2種類の遊技態様を含み、

前記遊技態様変更制御手段は、前記所定の変更操作の後において前記確認認証の受信をした場合に、前記変更元情報に対応する遊技態様から前記変更先情報に対応する遊技態様へ変更するものであり、

前記第1制御装置は、前記遊技態様の変更が確定したとしても、当該遊技態様の変更の確定前における前記所定の始動入賞装置への入賞に基づく制御は、前記変更元情報に対応する遊技態様で進行させ、前記遊技態様の変更の確定後における前記所定の始動入賞装置への入賞に基づく制御は、前記変更先情報に対応する遊技態様で進行させることを特徴としている。

10

【発明の効果】

【0007】

本発明に係る遊技機であれば、好適に遊技態様の選択が行われるようにすることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】遊技機の一例を表す斜視図

【図2】遊技機の一例を開放状態で表す斜視図

20

【図3】遊技機の一例を他の開放状態で表す斜視図

【図4】遊技機の一例を更に他の開放状態で表す斜視図

【図5】遊技機の一例を表す正面図

【図6】遊技盤の一例を表す斜視図

【図7】遊技盤の一例を表す正面図

【図8】第1特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す斜視図

【図9】第1特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す断面図

【図10】上大入賞装置の一例を表す斜視図

【図11】上大入賞装置の一例を表す正面図

【図12】遊技機の一例を表す斜視図

30

【図13】遊技機の一例を表す背面図

【図14】遊技機の電氣的な構成の一例を表すブロック図

【図15】主制御メイン処理の一例を表すフローチャート

【図16】主制御割込み処理の一例を表すフローチャート

【発明を実施するための形態】

【0009】

本発明に係る遊技機の実施形態について説明する。なお、遊技機的一种である弾球遊技機（以下、「パチンコ機」と称す）を一例として説明し、その後に変形例や他の種類の遊技機を説明する。

【0010】

40

〔具体的な構成〕

本発明に係る遊技機の具体的な形態について図面を参照しながら詳細に説明する。ここでは、遊技機として弾球遊技機の一具体例を挙げて説明するが、本発明の主旨から逸脱しない限り適宜に設計が変更されてもよい。

【0011】

実施形態の遊技機について説明する。なお、以下においては、遊技機の構造的な構成と電氣的な構成と各種の制御処理とについて順次に概説した後に、本実施形態の特徴部分について纏めて説明する。

【0012】

（構造的な構成）

50

図１～図４は遊技機の一例を表す斜視図であり、図１には遊技機１００の閉鎖状態が示され、図２には外枠１０１に対して前ブロック１０２及び中間ブロック１０３が一体的に開放されている状態が示され、図３には中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２が開放されている状態が示され、図４には中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４が開放されている状態が示されている。なお、図２～図４において各種の配線は省略されており、また、図３において遊技盤４００の詳細な構成は省略されている。

【００１３】

遊技機１００は、図１～図４に示されたように、外枠１０１と、前ブロック１０２と、中間ブロック１０３と、後ブロック１０４と、外枠１０１に対して中間ブロック１０３を開閉自在及び着脱自在に支持する中間ブロック支持機構と、中間ブロック１０３に対して前ブロック１０２を開閉自在及び着脱自在に支持する前ブロック支持機構と、中間ブロック１０３に対して後ブロック１０４を開閉自在及び着脱自在に支持する後ブロック支持機構とを備えている。

10

【００１４】

外枠１０１は、図２に示されたように、天板１１１、底板１１２、左側板１１３及び右側板１１４が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、遊技機１００を設置する遊技ホールに設けられた遊技機設置設備（図示せず）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。外枠１０１は、更に、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の閉鎖状態において中間ブロック１０３が載置される台座板１１５を備えている。天板１１１、底板１１２及び左側板１１３は木材であり、右側板１１４は木材よりも剛性の高い金属材であり、台座板１１５は樹脂材である。

20

【００１５】

中間ブロック支持機構は、図１に示されたように、外枠１０１に設けられた上側軸受け構造体１２１及び下側軸構造体１２２と、中間ブロック１０３に設けられた上側軸構造体１２６及び下側軸受け構造体１２７とを備えており、上側軸構造体１２６及び下側軸構造体１２２が、それぞれ、上側軸受け構造体１２１及び下側軸受け構造体１２７に装着されることによって、中間ブロック１０３が外枠１０１に対して支持される。

【００１６】

前ブロック支持機構は、図１又は図３に示されたように、中間ブロック１０３に設けられた上側軸構造体１３１（図３のみ）及び下側軸構造体１３２（図１のみ）と、前ブロック１０２に設けられた上側軸受け構造体１３３（図３のみ）及び下側軸受け構造体１３４（図１のみ）とを備えており、上側軸受け構造体１３３及び下側軸受け構造体１３４が、それぞれ、上側軸構造体１３１及び下側軸構造体１３２に装着されることによって、前ブロック１０２が中間ブロック１０３に対して支持される。同様に、後ブロック支持機構は、図４に示されたように、中間ブロック１０３に設けられた上側軸受け構造体１３６及び下側軸受け構造体１３７（図１参照）と、前ブロック１０２に設けられた上側軸構造体１３８及び下側軸構造体１３９（図１参照）とを備えており、上側軸構造体１３８及び下側軸構造体１３９が、それぞれ、上側軸受け構造体１３６及び下側軸受け構造体１３７に装着されることによって、後ブロック１０４が中間ブロック１０３に対して支持される。

30

40

【００１７】

また、遊技機１００は、外枠１０１に対する中間ブロック１０３の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック１０３に対する前ブロック１０２の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の開錠や閉錠を行うために操作される錠開閉操作機構とを備えている。図３に示されたように、中間ブロック１０３に設けられ、前ブロック１０２の開口１０２Ａを通して遊技機１００の前面側に露出している錠開閉操作機構のキーシリンダ１４１（図１も参照）に対する所定の操作キー（図示せず）による右回転操作に応じて、中間ブロック１０３に設けられた中間ブロック施錠機構の可動爪１４３が作動し、外枠１０１に設けられた中間ブロック施錠機構の固定爪１４２と可動爪１４３との係合が解除されて、中間ブロック１０３は外枠１０１に対し

50

て開閉許容状態となる。一方、キーシリンダ 141 に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック 103 に設けられた前ブロック施錠機構の可動爪 144 が作動し、前ブロック 102 に設けられた前ブロック施錠機構の固定爪 145 と可動爪 144 との係合が解除されて、前ブロック 102 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

【0018】

また、遊技機 100 は、中間ブロック 103 に対する後ブロック 104 の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構を備えている。後ブロック開閉規制機構は、図 2 及び図 4 に示されたように、3 つの開閉規制部 150A ~ 150C で構成され、それらの各々において、中間ブロック 103 に設けられ、後ブロック 104 に形成された開口 104A を通して遊技機 100 の背面側に突出している回動片 151 に対する回転操作に応じて、回動片 151 が開口 104A を通過できない開閉禁止姿勢から回動片 151 が開口 104A を通過できる開閉許容姿勢へ移動すると、中間ブロック 103 と回動片 151 とによる後ブロック 104 に形成された被挟持片 152 の挟持が解除されて、後ブロック 104 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

10

【0019】

また、遊技機 100 は、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構を備えている。遊技球移動規制機構は、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられ、前ブロック 102 側へ付勢された流下規制片 161 と、前ブロック 102 に設けられた規制変更突起 162 とを備えており、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動は、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 により中間ブロック 103 側へ押圧された移動許容姿勢に位置することによって許容され、一方、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の開放状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 による押圧が解除されて前ブロック 102 側へ突出する移動禁止姿勢に位置することによって禁止される。

20

【0020】

また、遊技機 100 は、前ブロック 102 における後述の中央パネル 220 と中間ブロック 103 における後述の遊技盤 400 との間隔の一定性を厳密化する間隔規制機構を備えている。間隔規制機構は、図 3 に示されたように、中央パネル 220 に設けられ、前ブロック 102 の背面側において中間ブロック 103 と前ブロック 102 との開閉軸側に突出する突出片 171 と、中間ブロック 103 に設けられ、中間ブロック 103 の正面側においてその開閉軸側と反対側に突出する突出片 172 とを備えており、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖方向への移動に伴って突出片 171 が突出片 172 の後方側に入り込み、最終的に中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において突出片 171 の前面と突出片 172 の後面とが押圧状態で当接する。

30

【0021】

また、遊技機 100 は、図 2 に示されたように、外枠 101 に対して中間ブロック 103 が開放されているか閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 108 と、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 109 とを備えている。

40

【0022】

前ブロック 102 は、図 1 及び図 3 に示されたように、開口 201A (図 3 のみ) を有する基枠 201 と、基枠 201 の前面側に設けられ、開口 201A の一部に連通する開口 210A (図 1 のみ) を有する前面パネル 210 と、開口 201A を塞ぐように基枠 201 の背面側に設けられた中央パネル 220 と、遊技球を貯留する主貯留機構 230 (図 1 のみ) と、遊技球を貯留する補助貯留機構 240 (図 1 のみ) と、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に遊技盤 400 (図 3 のみ) に発射するために遊技者によって操作される発射操作装置 250 (図 1 のみ) とを備えている。

【0023】

50

前面パネル 2 1 0 は、図 1 に示されたように、開口 2 1 0 A の周縁の開口周縁部 2 1 1 と、開口周縁部 2 1 1 の下方において前方に突出し、主貯留機構 2 3 0 が配置される上側突出部 2 1 7 と、上側突出部 2 1 7 の下方において前方に突出し、補助貯留機構 2 4 0 が配置される下側突出部 2 1 8 と、下側突出部 2 1 8 の右方において概ね平坦であり、発射操作装置 2 5 0 が配置される平坦部 2 1 9 とを含んでいる。

【 0 0 2 4 】

中央パネル 2 2 0 は、図 1 又は図 3 に示されたように、基枠 2 0 1 の後方側から取着されるパネル枠 2 2 1 (図 3 のみ) と、パネル枠 2 2 1 に嵌め込まれた光透過性の前方板 2 2 2 (図 1 のみ) と、パネル枠 2 2 1 に前方板 2 2 2 と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板 2 2 3 (図 3 のみ) とを備えている。なお、上述の間隔規制機構の突出片 1 7 1 は、パネル枠 2 2 1 と一体形成されている。

10

【 0 0 2 5 】

主貯留機構 2 3 0 は、図 1 に示されたように、遊技球の流入口 2 3 1 A、流出口 (図示せず) 及び流出口より上流側に形成される放出口 (図示せず) を有する貯留桶 2 3 1 と、放出口の開閉により貯留桶 2 3 1 から放出される遊技球の放出先を流出口と放出口との間で切り換える球抜き機構と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 2 3 2 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球や後述する貸出操作装置 2 9 2 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は主に流入口 2 3 1 A を通して貯留桶 2 3 1 に流入し、貯留桶 2 3 1 に流入した遊技球は一列に整列させられながら流出口及び放出口の形成されている方向 (図 5 中の右方) へ順次に案内される。球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作 (例えば、押下操作) が行われていない場合には遊技球は流出口を通して中間ブロック 1 0 3 における後述する発射装置 3 3 0 (図 3 参照) に誘導される。一方、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 2 4 0 (図 1 参照) に誘導される。

20

【 0 0 2 6 】

補助貯留機構 2 4 0 は、図 1 又は図 5 に示されたように、遊技球の流入口 2 4 1 A (図 5 のみ) 及び放出口 2 4 1 B を有する貯留桶 2 4 1 と、放出口 2 4 1 B を開閉させる球抜き機構 2 4 3 と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 2 4 2 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 2 3 0 に流入するが貯留桶 2 3 1 が満杯であれば流入口 2 4 1 A を通して貯留桶 2 4 1 に流入し、また、球抜き操作部材 2 3 2 に対する球抜き操作に応じて貯留桶 2 3 1 から誘導された遊技球は流入口 2 4 1 C を通して貯留桶 2 4 1 に流入する。貯留桶 2 4 1 の底面は放出口 2 4 1 B に向けてすり鉢上に傾斜しており、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作 (例えば、右スライド操作) に応じた放出口 2 4 1 B の開放によって、貯留桶 2 4 1 に貯留されている全ての遊技球を順次に遊技機 1 0 0 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 2 4 2 に対する球抜き操作によって放出口 2 4 1 B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 2 4 2 に対する復帰操作 (例えば、押圧操作又は微少な左スライド操作) がなされるまで、その状態に維持される。流入口 2 4 1 A の奥方には貯留桶 2 4 1 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れ検出スイッチ 2 4 9 (図 1 4 参照) が設けられている。

30

【 0 0 2 7 】

発射操作装置 2 5 0 は、図 1 及び図 5 に示されたように、前面パネル 2 1 0 の平坦部 2 1 9 から前方に突出する台座 2 5 1 と、台座 2 5 1 の周囲に設けられた回転自在な発射ハンドル 2 5 2 と、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作量を検出する可変抵抗器 2 5 3 (図 1 4 参照) と、発射ハンドル 2 5 2 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 2 5 4 (図 1 4 参照) と、遊技者によって操作され、発射ハンドル 2 5 2 の回転操作に伴う遊技球の射出を無効化する発射停止スイッチ 2 5 5 (図 5 のみ) とを含んでいる。遊技者による発射ハンドル 2 5 2 の回転操作に応じて、その回転操作量に対応する強度で発射装置 3 3 0 (図 3 参照) から遊技球が射出される。なお、接触センサ 2 5 4 によって発射ハンドル 2 5 2 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 2 5 5 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 2 5 2 が回転操作されてい

40

50

も発射装置 330 から遊技球は射出されない。

【0028】

前ブロック 102 は、基枠 201 に設けられ、前面パネル 210 の開口周縁部 211 の奥方に配置された発光装置群を備えており、枠発光装置群は、図 5 に示されたように、開口周縁部 211 における上方中央部 211A、上方中央部 211A の左方の上方左角部 211B、上方中央部 211A の右方の上方右角部 211C、上方左角部 211B の下方の左中間部 211D 及び上方左角部 211B の下方の右中間部 211E のそれぞれに対応して配置された上中央枠発光装置 271、左上枠発光装置 272、右上枠発光装置 273、左中間枠発光装置 274 及び右中間枠発光装置 275 (図 14 参照) で構成されている。

【0029】

また、前ブロック 102 は、基枠 201 に設けられ、前面パネル 210 の開口周縁部 211 の奥方において、開口周縁部 211 に形成された左上音響出力口 211F 及び右上音響出力口 211G のそれぞれに対応して配置された左上音響装置 281 及び右上音響装置 282 を備えている。

【0030】

また、前ブロック 102 は、図 1 に示されたように、上側突出部 217 に設けられた遊技球貸出装置 290 を備えており、遊技球貸出装置 290 は、遊技機 100 の側方に配置され遊技機 100 の構成要素でないカードユニット (図示せず) に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置 (図示せず) と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置 292 と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置 293 とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等の投入によってそれらの金額に対応する数値が度数表示装置に表示されている有効状態において貸出操作装置 292 に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック 104 の払出装置 540 から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置 293 に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0031】

中間ブロック 103 は、図 3 及び図 4 に示されたように、開口 (図示せず) を有する基枠 301 と、基枠 301 の前面側に取着されて開口を覆う遊技盤 400 (図 3 のみ) と、基枠 301 に対して遊技盤 400 を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠 301 に対して遊技盤 400 の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤 400 に遊技球を射出する発射装置 330 (図 3 のみ) と、遊技盤 400 の背面側に設けられた取り付け台 360 (図 4 のみ) と、取り付け台 360 に装着された遊技進行を統括的に制御する主制御装置 370 (図 4 のみ) と、主制御装置 370 からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置 390 (図 4 のみ) とを備えている。

【0032】

基枠 301 には、後述する払出装置 540 (図 12 参照) から放出された遊技球を前ブロック 102 に誘導する誘導通路 301A や前ブロック 102 の基枠 201 に設けられた各種の枠発光装置 271 ~ 275 や音響装置 280 と主制御装置 370 や副制御装置 390 とを電気的に接続するための配線 (図示せず) や信号中継装置 (図示せず) が挿通される遊技盤 400 の切り欠きに基づく開孔 301B が形成されている。

【0033】

遊技盤 400 は、図 6 及び図 7 に示されたように、排出口 401A 等の各種の貫通孔 (図示せず) を有する平板状の基体 401 と、基体 401 の左下から右上に亘り滑らかに湾曲し、後述する発射装置 330 から発射された遊技球を誘導する外レール 402 と、基体 401 の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール 403 と、内レール 403 の左上側の先端に取着され、外レール 402 及び内レール 403 が平行に対向する部分で形成される発射通路 401B から一旦放出された遊技球が発射通路 401B に戻ることを防止する戻り球防止機構 404 と、外レール 402 の右上側の先端に取着され、遊技盤 400 の

10

20

30

40

50

中央を越えて左側に移動するような遊技球の大幅な反跳を防止する反跳防止部材 405 と、発射通路 401B を構成する部分の外レール 402 の外縁を保護する保護部材 406 とを備えている。図 3 に示されたように、発射装置 330 から発射通路 401B へ遊技球を誘導する誘導部材 335 と外レール 402 との間には間隙があり、発射装置 330 から発射されたが戻り球防止機構 404 を超えるに至らず発射通路 401B を逆戻りする遊技球は、基枠 201 に形成され、この間隙の下方に配置される戻り球通路 201B を介して流入口 241A (図 5 参照) から補助貯留機構 240 (図 5 参照) に返却される。なお、概ね外レール 402 及び内レール 403 とで区画され、戻り球防止機構 404 を超えた遊技球が移動可能な略円形状の遊技領域に設けられる構造物については後述する。

【0034】

遊技盤支持機構は、図 3 に示されたように、保護部材 406 に設けられた支軸部 311 (図 7 も参照) と、基枠 301 に形成され、遊技盤 400 の基体 401 の一部が載置される載置部 312 と、基枠 301 に形成され、支軸部 311 と係合する軸受け部 313 とで構成され、遊技盤 400 を回動自在かつ着脱自在に支持している。遊技盤 400 が回動自在に支持されている場合において、所定の角度以上だけ回転させた後に、基体 401 における載置部 312 と当接する部位を支点として遊技盤 400 を回転軸から傾けると、支軸部 311 と軸受け部 313 との係合が外れる。これによって、遊技盤 400 を基枠 301 から離脱させることができる。逆に、遊技盤 400 を基枠 301 に装着する場合には、遊技盤 400 の所定の部位を載置部 312 に載置した後に、支軸部 311 を軸受け部 313 に係合させる。

【0035】

遊技盤固定機構は、基枠 301 に設けられた 3 つの固定具 320A ~ 320C (図 3 において 2 つの固定具のみが図示されている) で構成され、それらの各々は、基枠 301 から前方に突出する回動自在な回転軸体 (図示せず) と、回転軸体の先端に固着され、遊技盤 400 の基体 401 に形成された切り欠き部 401C を通して通過できない挿抜禁止姿勢と切り欠き部 401C を通して通過できる挿抜許容姿勢とをとる回動片 322 と、回動片 322 より後方に配置された押圧板 (図示せず) と、回動片 322 が挿抜禁止姿勢である場合に押圧板を回動片 322 側に付勢する付勢体 (図示せず) とを備えている。遊技盤 400 が基枠 301 に固定されている着脱禁止状態において、回動片 322 は、切り欠き部 401C を通して基体 401 の前方に突出すると共に挿抜禁止姿勢となっており、基体 401 は、回動片 322 と押圧板とによって押圧状態で挟持されている。これによって、基枠 301 に対する遊技盤 400 の前後方向の位置決めが正確に行えるために、誘導部材 335 から発射通路 401B への遊技球の移動が阻害されることを防止できる。回動片 322 に対する回転操作に応じて、回動片 322 が挿抜禁止姿勢から回動片 322 が切り欠き部 401C を通過できる挿抜許容姿勢へ回転すると、付勢体からの押圧板の付勢が解除され、また、回動片 322 と押圧板とによる基体 401 の挟持が解除される。全ての固定具 320A ~ 320C の回動片 322 が挿抜許容姿勢である場合には、基枠 301 に対して遊技盤 400 が回動自在になる。逆に、遊技盤 400 を基枠 301 に固定する場合には、全ての固定具 320A ~ 320C の回動片 322 が挿抜許容姿勢である状態で、遊技盤 400 を回転させて各回動片を切り欠き部 401C に挿通させた後に、全ての固定具 320A ~ 320C の回動片 322 を挿抜禁止姿勢に回転させる。

【0036】

発射装置 330 は、図 3 に示されたように、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構 331 と、球送り機構 331 を駆動する球送りソレノイド 332 (図 14 参照) と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構 333 と、発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334 (図 14 参照) と、発射機構 333 から発射された遊技球を遊技盤 400 の発射通路 401B に誘導する誘導部材 335 とを備えている。発射装置 330 は、上述のように発射操作装置 250 に対する発射操作に応じて作動する。

【0037】

10

20

30

40

50

取り付け台 360 は、図 4 に示されたように、基枠 301 に設けられた軸受け構造体（図示せず）と、取り付け台 360 に形成され、軸受け構造体に係合する軸構造体（図示せず）を含む支持機構を介して、基枠 301 に対して回動自在に支持されている。

【0038】

主制御装置 370 は、図 4 に示されたように、主制御基板 920（図 14 参照）と、主制御基板 920 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 371 とを備えている。主制御基板 920 は、痕跡を残さずには開封できないように基板ケース 371 に封止されている。

【0039】

副制御装置 390 は、副制御基板 940（図 14 参照）と、副制御基板 940 を収容する 2 つ割り構造の基板ケース 391 とを備えており、副制御基板 940 は、基板ケース 391 に封止されている。

【0040】

ここで、遊技盤 400 において、遊技領域に配置される各種の構造物について詳細に説明する。図 6 は、遊技盤 400 の一例を表す斜視図であり、図 7 は、遊技盤 400 の一例を表す正面図である。図 8 及び図 9 は、それぞれ、遊技盤 400 における第 2 特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す斜視図及び断面図である。図 8（A）及び図 9（A）には始動入賞装置における進入規制機構が進入禁止姿勢である場合が示され、図 8（B）及び図 9（B）には進入規制機構が進入許容姿勢である場合が示されている。なお、図 9 は図 7 における X - X' 矢視断面である。図 10 は、遊技盤における上大入賞装置の一例を表す斜視図であり、図 10（A）及び図 10（B）にそれぞれ上大入賞装置における進入規制機構の進入禁止姿勢及び進入許容姿勢である場合が示されている。なお、図 10（B）においては、一部の部材を省略している。図 11 は、遊技盤における上大入賞装置の一例を表す正面図であり、図 11（A）及び図 11（B）にそれぞれ上大入賞装置における振分機構の誘導姿勢及び非誘導姿勢が示されている。

【0041】

遊技盤 400 は、図 6 及び図 7 に示されたように、基体 401 と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘 411 や風車（図示せず）等の流下変化部材と、基体 401 の概ね中央に配置され、進入口 421A から流入した遊技球を第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 431 の近傍に誘導する中央構造体 420 と、中央構造体 420 の中央の下方に配置された第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 431 と、始動入賞装置 431 に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ 441（以下において「中始動入賞スイッチ」とも称す）（図 14 参照）と、中央構造体 420 の中央の右側に配置された第 2 特別図柄に係る始動入賞装置 432 と、始動入賞装置 432 に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ 442（以下において「右始動入賞スイッチ」とも称す）（図 9 及び図 14 参照）と、始動入賞装置 431 の下方に配置された下大入賞装置 433 と、下大入賞装置 433 に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ 443（図 14 参照）と、始動入賞装置 432 の下方に配置された上大入賞装置 434 と、上大入賞装置 434 に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ 444（図 14 参照）と、上大入賞装置 434 の内部に形成された非特定通路 60C（図 11 参照）に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ 447（図 11 及び図 14 参照）と、上大入賞装置 434 の内部に形成された特定通路 60E（図 10 参照）に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ 448（図 11 及び図 14 参照）と、始動入賞装置 432 の上側に配置された普通図柄に係る始動装置 436 と、始動装置 436 に進入した遊技球を検出する始動スイッチ 446（図 14 参照）と、下大入賞装置 433 の左上方に配置された 3 つの一般入賞装置 439A と、下大入賞装置 433 の右上方に配置された一般入賞装置 439B と、3 つの一般入賞装置 439A に進入した遊技球を共通で検出する一般入賞スイッチ 449A（図 14 参照）と、一般入賞装置 439B に進入した遊技球を検出する一般入賞スイッチ 449B（図 14 参照）とを備えている。中央構造体 420、始動装置 436 に進入した遊技球は遊技領域に放出されるが、各入賞装置、具体的には、始動入賞装置 431、始動入賞装置 432、下大入賞装置 433、上大入賞装置 434 及び一般入賞装置 439A、439B に進入した遊技球は基体 401 に形成

された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路（図示せず）に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は排出口401Aを通して回収排出路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、遊技機100から遊技機設置設備（図示せず）に設けられた遊技球循環装置（図示せず）に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置540から払い出されることとなる。

【0042】

第1特別図柄に係る始動入賞装置431及び一般入賞装置439A、439Bの各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体401の背面側へ誘導する。

【0043】

第2特別図柄に係る始動入賞装置432は、図8及び図9に示されたように、進入許容姿勢（図8（A）及び図9（A））と進入禁止姿勢（図8（B）及び図9（B））との間の移行によって進入確率を変化させる進入規制機構452と、進入規制機構452を駆動する進入規制ソレノイド（以下において「右進入規制ソレノイド」とも称す）462とを備えている。進入規制機構452は、進入規制ソレノイド462によって駆動される可動爪片452Aと、可動爪片452Aと連動する可動舌片452Bとを備えており、進入規制機構452が進入禁止姿勢である場合には、可動舌片452Bが進入口432Aの奥方に陥入配置されると共に可動爪片452Aが進入口432Aを狭窄することによって遊技球は始動入賞装置432に進入できないが、進入規制機構452が進入許容姿勢である場合には、可動舌片452Bの少なくとも一部が進入口432Aよりも前面側に突出配置されると共に可動爪片452Aが進入口432Aを開放することによって遊技球は始動入賞装置432に進入できるようになる。進入規制機構452は、普通図柄に係る始動装置436へ進入した遊技球の始動スイッチ446による検出に基づく抽選（以下において「普通図柄抽選」とも称す）で当りに当選した場合に、進入規制ソレノイド462による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0044】

下大入賞装置433は、進入禁止姿勢と進入許容姿勢とをとり、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構453と、進入規制機構453の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド（以下において「下進入規制ソレノイド」とも称す）463（図14参照）とを備えている。進入規制機構453が進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置433に進入できないが、進入規制機構453が進入許容姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置433に進入できるようになる。

【0045】

上大入賞装置434は、図10（A）及び図10（B）並びに図11（A）及び図11（B）に示されたように、進入禁止姿勢（図10（A））と進入許容姿勢（図10（B））、図11（A）及び図11（B））とをとり、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構454と、進入規制機構454の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド（以下において「上進入規制ソレノイド」とも称す）464（図14参照）と、非誘導姿勢（図11（A））と誘導姿勢（図11（B））とをとり、上大入賞装置434に進入した遊技球を特定通路60E（図11のみ）又は非特定通路60C（図11のみ）に振り分ける振分機構455（図11のみ）と、振分機構455の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える振分切換ソレノイド465（図14参照）とを備えている。上大入賞装置434の進入規制機構454が図10（A）に示されたような進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構454が進入口11Aを閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置434に進入できないが、進入規制機構454が図10（B）に示されたような進入許容姿勢である場合には、進入規制機構454が進入口11Aを開放することによって遊技球は上大入賞装置434に進入できるようになる。また、大入賞装置434に進入した遊技球は、振分機構455が図11（A）に示されたような非誘導姿勢である場合には非特定通路60Cに

10

20

30

40

50

案内され、振分機構 4 5 5 が図 1 1 (B) に示されたような誘導姿勢である場合には特定通路 6 0 E に誘導される。

【 0 0 4 6 】

上大入賞装置 4 3 4 の進入規制機構 4 5 4 は、第 2 特別図柄に係る右始動入賞装置 4 3 2 へ進入した遊技球の右始動入賞スイッチ 4 4 2 による検出に基づく抽選（以下において「第 2 特別図柄抽選」とも称す）によって小当りに当選した場合に、進入規制ソレノイド 4 6 4 の作動に応じて所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。また、振分機構 4 5 5 は、進入規制機構 4 5 4 の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に振分切換ソレノイド 4 6 5 の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に振分切換ソレノイド 4 6 5 の停止に応じて誘導姿勢に戻る。

10

【 0 0 4 7 】

下大入賞装置 4 3 3 の進入規制機構 4 5 3 は、第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 4 3 1 へ進入した遊技球の始動入賞スイッチ 4 4 1 による検出に基づく抽選（以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す）によって大当りに当選した場合と、第 2 特別図柄抽選によって大当りに当選した場合と、第 2 特別図柄抽選によって小当りに当選すると共に所定の期間内において特定通路 6 0 E に流入した遊技球が特定通路スイッチ 4 4 8 で検出された場合とに、進入規制ソレノイド 4 6 3 の作動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【 0 0 4 8 】

また、遊技盤 4 0 0 は、図 6 及び図 7 に示されたように、第 1 特別図柄抽選に伴って、第 1 特別図柄を変動表示したり、第 1 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 と、第 2 特別図柄抽選に伴って、第 2 特別図柄を変動表示したり、第 2 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 と、第 1 特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 4 7 6 とを備えている。第 1 特別図柄に係る単位遊技は最大 4 回まで保留される。なお、第 1 特別図柄に係る単位遊技が最大回数まで保留されている場合に、第 1 始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球が始動入賞スイッチ 4 4 1 によって検出されたとしても第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技は保留されない。

20

【 0 0 4 9 】

第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 は、4 個の単色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 9 2 0（図 1 4 参照）によって第 1 特別図柄の表示が制御される。第 1 特別図柄は、4 個の発光部の発光パターンによって表現される。第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 は、1 2 個の単色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 9 2 0 によって第 2 特別図柄の表示が制御される。第 2 特別図柄は、1 2 個の発光部の発光パターンによって表現される。特別図柄保留表示装置 4 7 6 は、2 個の単色の発光部（図示せず）の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

30

【 0 0 5 0 】

また、遊技盤 4 0 0 は、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置 4 7 3 と、普通図柄抽選の権利の保留状態（保留個数）を表示する普通図柄保留表示装置 4 7 8 とを備えている。普通図柄に係る単位遊技は最大 4 回まで保留される。なお、普通図柄に係る単位遊技が最大回数まで保留されている場合に、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

40

【 0 0 5 1 】

普通図柄表示装置 4 7 3 は、2 個の 2 色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 9 2 0（図 1 4 参照）によって表示が制御される。各発光部は、例えば赤色と緑色との 2 色で選択的に発光し、普通図柄は、2 個の発光部の発光色の組合せによって表現される。また、普通図柄保留表示装置 4 7 8 は、2 個の単色の発光部（図示せず）の発光状

50

態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【 0 0 5 2 】

また、遊技盤 4 0 0 は、中央構造体 4 2 0 に設けられ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の少なくとも一方に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置 4 7 9 を備えている。副制御基板 9 4 0 による制御に基づく装飾図柄の変動表示及び確定表示は、主制御基板 9 2 0 による第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と実質的に同期している。装飾図柄の変動表示においては、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。

【 0 0 5 3 】

中央構造体 4 2 0 は、枠体 4 2 1 と、進入口 4 2 1 A から進入し、転動ステージ 4 2 1 B に案内された遊技球を第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 4 3 1 に極めて高確率で案内する誘導通路 4 2 1 C への誘導を規制する誘導規制機構 4 2 2 と、誘導規制機構 4 2 2 を駆動する誘導規制モータ 4 2 3（図 1 4 参照）とを備えている。

【 0 0 5 4 】

また、遊技盤 4 0 0 は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置 4 9 0（図 1 4 参照）を備えており、盤面発光装置 4 9 0 は、副制御基板 9 4 0 による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【 0 0 5 5 】

ここで、遊技盤 4 0 0 の主要な装置の動作について説明する。なお、それらの説明に先立って、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態（以下において「通常遊技状態」とも略記する）は、第 1 特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態（以下において「非時短状態」とも称す）である。第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選において時短大当りに当選した場合には、特別遊技状態を経て第 1 特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態（以下において「時短状態」とも称す）である遊技状態（以下において「時短遊技状態」とも称す）となり、一方、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選において通常大当りに当選した場合には、特別遊技状態を経て通常遊技状態となる。時短遊技状態は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数（例えば、1 0 0 回）となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、第 2 特別図柄抽選において通常移行可能小当りに当選した場合であって所定の期間内に特定通路スイッチ 4 4 8 によって遊技球が検出された場合には、特別遊技状態を経て通常遊技状態となり、一方、第 2 特別図柄抽選において時短移行可能小当りに当選した場合であって所定の期間内に特定通路スイッチ 4 4 8 によって遊技球が検出された場合には、特別遊技状態を経て時短遊技状態となる。なお、時短移行可能小当り又は通常移行可能小当りに当選した場合であっても所定の期間内に特定通路スイッチ 4 4 8 によって遊技球が検出されなかった場合には、現在の遊技状態が維持される。但し、上述のように、時短遊技状態における最終回の単位遊技であった場合にはその終了に基づいて、遊技状態は通常遊技状態に戻るることとなる。また、特別遊技状態は、非時短状態である。

【 0 0 5 6 】

遊技盤 4 0 0 の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板 9 2 0 において、特別図柄（第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で共通）に係る当選乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 4 3 1 に進入した遊技球が中始動入賞スイッチ 4 4 1 によって検出されると、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。このとき、特別遊技状態でなく、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に係る単位遊技制御中でもなく、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの格納の直後に、その取得された当選乱数に基づいて大当りに当選したか否かが判定され、また、特別遊技状態でない場合であって、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に係る単位遊技制

10

20

30

40

50

御中や第1特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、既得の全ての特別図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後にその判定が行われ、特別遊技状態である場合には、特別遊技状態後であって既得の全ての第1特別図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後にその判定が行われる。第1特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、更に、取得された大当り図柄乱数に基づいて第1特別図柄に係る停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、通常大当り及び時短大当りのいずれの大当りであるかが決定される。なお、各種の大当りの振分確率は、現在の遊技状態（時短遊技状態又は通常遊技状態）によって変化し、具体的には、時短大当りへの振分確率が時短遊技状態において通常遊技状態よりも高い。また、第1特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。

10

【0057】

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

20

【0058】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置433の進入規制機構453が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。進入規制機構453の各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、10球）の遊技球が大入賞スイッチ443によって検出された場合及び所定の最大進入許容時間が経過した場合のいずれかの場合に、進入規制機構453は進入許容姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構453は進入許容姿勢に移行する。この進入規制動作が所定の回数だけ繰り返される。なお、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に進入規制機構453は初回の進入許容姿勢に移行し、また、最終回の進入禁止姿勢への移行から進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、今回の大当りの種類に応じた遊技状態に移行する。

30

【0059】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出されると、特別遊技状態でなく第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技制御中でもない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当り図柄乱数、小当り図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納され、その格納の直後に、その取得された当選乱数の値に基づいて大当りに当選したか否かが判定される。なお、第2特別図柄に係る単位遊技の権利について第1特別図柄の場合のような保留機能を備えておらず、また、第2特別図柄に係る単位遊技制御よりも第1特別図柄に係る単位遊技制御が優先して実行される。第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、更に、取得された大当り図柄乱数の値に基づいて第2特別図柄の停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、通常大当り及び時短大当りのいずれの大当りであるかが決定される。なお、各種の大当りの振分確率は、現在の遊技状態（時短遊技状態又は通常遊技状態）によって変化し、具体的には、時短大当りへの振分確率が時短状態において通常遊技状態よりも高い。また、第2特別図柄抽選において大当りに落選したときであっても小当りに当選した場合には、取得された小当り図柄乱数の値に基づいて第2特別図柄の停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によ

40

50

て、通常移行可能小当り及び時短移行可能小当りのいずれの小当りであるかが決定される。また、大当りにも小当りにも当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。

【 0 0 6 0 】

第 2 特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値に基づいて、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第 2 特別図柄表示装置 4 7 2 における第 2 特別図柄の変動表示が開始され、変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、所定の変動表示時間の経過に伴って、第 2 特別図柄に係る停止図柄が確定表示される。第 2 特別図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。また、装飾図柄表示装置 4 7 9 においては、変動パターンに基づく演出が変動表示時間に亘って継続され、変動表示時間の経過に伴って、第 2 特別図柄の停止図柄に対応する演出が行われる。

10

【 0 0 6 1 】

第 2 特別図柄に係る停止図柄が大当り図柄である場合には、第 2 特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置 4 3 3 の進入規制機構 4 5 3 が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。特別遊技状態の終了後には、上述のように、今回の大当りの種類に応じた遊技状態に移行する。

【 0 0 6 2 】

第 2 特別図柄に係る停止図柄が小当り図柄である場合には、第 2 特別図柄の確定表示後に、上大入賞装置 4 3 4 の進入規制機構 4 5 4 が進入許容姿勢に移行する。進入規制機構 4 5 4 の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば 1 0 球）の遊技球が上大入賞スイッチ 4 4 4 によって検出された場合及び所定の最大進入許容時間が経過した場合のいずれかの場合に、進入規制機構 4 5 4 は進入禁止姿勢に移行する。また、進入規制機構 4 5 4 の進入許容姿勢中において、その進入許容姿勢への移行から所定の時間後に振分機構 4 5 5 が遊技球を特定通路 6 0 E に誘導する誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に遊技球を特定通路 6 0 E に誘導せず遊技球が非特定通路 6 0 C に案内されることとなる非誘導姿勢に戻る。所定の期間内に特定通路 6 0 E に流入した遊技球が特定通路スイッチ 4 4 8 によって検出された場合には、特別遊技状態を経て、今回の小当りの種類に応じた遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置 4 3 3 の進入規制機構 4 5 3 が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。一方、所定の有効期間内に遊技球が特定通路スイッチ 4 4 8 によって検出されなかった場合には、遊技状態は特別遊技状態に移行することなく現在の遊技状態に維持される。

20

30

【 0 0 6 3 】

各種の遊技状態において、始動装置 4 3 6 に進入した遊技球が始動スイッチ 4 4 6 によって検出されると、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板 9 2 0 の R A M の所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技制御中でなければ格納の直後に、また、普通図柄に係る単位遊技制御中であれば既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後に、その取得された普通図柄に係る当選乱数の値に基づいて当りに当選したか否かが判定される。なお、上述のように、普通図柄抽選において当りに当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定され、普通図柄抽選において当りに当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置 4 7 3 において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

40

【 0 0 6 4 】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 4 3 2 の進入規制機構 4 5 2 が少なくとも 1 回は進入許容姿勢

50

に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当りに当選した場合には、始動入賞装置 4 3 2 が所定の回数（例えば、1 回）だけ所定の最大進入許容時間（例えば、0.2 秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態）における当選の場合には、始動入賞装置 4 3 2 が非時短状態の場合よりも多い所定の回数（例えば、2 回）だけ非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、4.8 秒）に亘って間欠的に進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10 球）の遊技球が右始動入賞スイッチ 4 4 2 によって検出された場合には、進入規制機構 4 5 2 は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における始動入賞装置 4 3 2 の動作が終了する。

10

【0065】

本実施形態の遊技機 100 の遊技性について簡単に説明する。第 2 特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当りに当選しなければならない。更に、その当選に基づく第 2 特別図柄に係る始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態において遊技球が始動入賞装置 4 3 2 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく始動入賞装置 4 3 2 の進入許容状態の滞在時間（例えば、約 0.1 秒 × 1 回）が時短遊技状態における滞在時間（例えば、約 4.8 秒 × 3 回）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの機会よりも大幅に小さい。また、時短遊技状態において第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合には時短遊技状態へ移行する確率（例えば、66 / 100）は比較的に高く設定されているが、通常遊技状態において第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行したとしても時短遊技状態へ移行する確率（例えば、0 / 100）は極めて低く設定されている。また、時短遊技状態において第 1 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合と第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合とで、その特別遊技状態後に時短遊技状態へ移行する確率は略同一（例えば、約 2 / 3）に設定されている。更に、時短遊技状態において、始動入賞装置 4 3 2 や上大入賞装置 4 3 4 への頻繁な遊技球の進入が期待できるために、それらの進入に基づいて獲得する遊技球によって、遊技者は、少なくとも遊技球を大幅に減らすことなく遊技を行える。

20

30

【0066】

したがって、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄に係る大当りの当選確率と第 2 特別図柄に係る大当りの当選確率とは同一であるが、上述のように、通常遊技状態における第 1 特別図柄に係る単位時間当りの抽選機会が第 2 特別図柄に係る単位時間当りの抽選機会よりも大幅に大きいために、遊技者は、第 1 特別図柄抽選における大当りの当選、特に、時短大当りの当選を目指して遊技することとなる。一方、時短遊技状態においては、第 1 特別図柄に係る大当りの当選確率と第 2 特別図柄に係る大当りの当選確率が同一であったとしても、上述のように、通常遊技状態の場合とは逆に、第 2 特別図柄に係る単位時間当りの抽選機会が第 1 特別図柄に係る単位時間当りの抽選機会よりも大きく、更に、第 2 特別図柄に係る小当りの当選率（例えば、440 / 443）が極めて高くかつその小当りの当選ごとに特別遊技状態へ移行する可能性（例えば、特定通路 60E への振分率；約 1 / 5）があるために、第 2 特別図柄抽選において大当りや小当りに当選することを目指して遊技することとなる。具体的には、遊技盤 400（図 6 及び図 7 参照）の構造から分かるように、主に中央構造体 420 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体 420 の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっており、遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態に移行した後は、右打ち遊技手法によって遊技を行うこととなる。また、遊技盤 400 の構造から分かるように、中央構造体 420 の左側から遊技球を流下させるよりもその右側から遊技球を流下させた方が遊技球は下大入賞装置 433 に効率よく誘導されるために、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によ

40

50

って遊技を行うこととなる。

【0067】

後ブロック104について説明する。図12及び図13は、それぞれ、遊技機の一例を表す斜視図及び背面図である。後ブロック104は、図12及び図13に示されたように、基体501と、中間ブロック103に対して基体501を開閉自在に支持する支持機構（図示せず）と、基体501に取着され、遊技機固定設備（図示せず）から供給される遊技球を貯留する遊技球タンク510と、遊技球タンク510の下流側において基体501に取着され、積層貯留されている遊技球を2条に整流させると共に1段に整列させるタンクレール520と、タンクレール520の下流側において基体501に取着され、タンクレール520から流入した遊技球を誘導するケースレール530と、ケースレール530の下流側において基体501に取着され、遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行する払出装置540と、払出装置540の下流側において基体501に取着され、払出装置540から流出した遊技球を基体501に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する誘導部材550と、払出装置540による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置560と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力すると共に、発射操作装置250に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板920と協同して制御する電源・発射制御装置と、払出制御装置560及び遊技球貸出装置290（図1参照）と遊技機100の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置950とを備えている。

10

【0068】

基体501は、樹脂（例えば、ABS樹脂）により一体成型されており、略平坦状のベース部502と、ベース部502よりも後方に突出した保護カバー部503とを含んでいる。保護カバー部503は左右側方及び上方が閉鎖されかつ下方の一部のみが開放されている。保護カバー部503の背面には、主制御装置370及び副制御装置390における発熱の放熱性を向上させる多数の通気孔503Aが形成されている。

20

【0069】

遊技球タンク510は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端から遊技機固定設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク510における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端の底面には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク510の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク510に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、長手方向と直交する方向（前後方向）に対して更に緩やかに傾斜し、前方側（基体501への取り付け面側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク510には、球循環装置から遊技球の供給される一端から中央近傍にかけて少なくとも一部の底部を覆う帯電防止板511（図8のみ）が取着されており、帯電防止板511は接地電位に接続されている。

30

【0070】

タンクレール520は、遊技球タンク510の下方に取り付けられ、タンクレール520には遊技球タンク510の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール520は、仕切り片（図示せず）によって仕切られた2条（2列）の樋状通路（図示せず）を形成する桶状部材521と、桶状部材521に対して回動自在に軸支され桶状部材521を流下する遊技球の球詰まりを防止させながら2条に整流させると共に1段に整列させる一対の整流部材522とを備えている。各樋状通路は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク510から流入した側と長手方向の反対側へ遊技球を誘導する。整流部材522は遊技球との接触によって振り子のように動作する。

40

【0071】

ケースレール530は、保護カバー部503の一側面部に沿うように縦向きに配置されており、タンクレール520からの遊技球が流入する。ケースレール530には、遊技球が勢いよく流れないように波状のうねりをもって前後左右に湾曲する2条の球通路（図示せず）が形成されている。また、球通路の上流側には、球切れ検出スイッチ539が取着

50

されている。球切れ検出スイッチ 5 3 9 は、ケースレール 5 3 0 の内部に遊技球が十分にないこと、つまりケースレール 5 3 0 よりも上流側で球詰りが発生してケースレール 5 3 0 に遊技球が補給されていないこと等を検出する。

【 0 0 7 2 】

払出装置 5 4 0 は、遊技球を送り出す送出機構 5 4 1 と、送出機構を駆動する払出モータ 5 4 2 とを備えている。払出制御装置 5 6 0 による制御に基づく払出モータ 5 4 2 の作動に応じて、2 条の球通路に貯留されている遊技球を交互に放出する。

【 0 0 7 3 】

払出制御装置 5 6 0 は、払出制御基板 9 3 0 と、払出制御基板 9 3 0 を収容する基板ケースとを備えており、払出制御基板 9 3 0 は、主制御基板 9 2 0 と同様に、開封の痕跡を残さずに開封できないように基板ケースの内部に実質的に封止されている。

【 0 0 7 4 】

(電氣的な構成及び各種制御処理)

次に、遊技機 1 0 0 の電氣的構成について説明する。図 1 4 は、遊技機の電氣的構成の一例を表すブロック図である。遊技機 1 0 0 は、図 1 4 に示されたように、電源・発射制御基板 9 0 0、電源監視基板 9 1 0、主制御基板 9 2 0、払出制御基板 9 3 0、副制御基板 9 4 0 等の制御回路装置を備えている。なお、図 1 4 において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【 0 0 7 5 】

電源・発射制御装置に内蔵される電源・発射制御基板 9 0 0 は、遊技機 1 0 0 の各部に電源供給路 (図中の破線) を介して所定の電圧の電力を供給する電源部 9 0 1 と、発射操作装置 2 5 0 の操作に応じて発射装置 3 3 0 の駆動を制御する発射制御部 9 0 2 と、背面設定スイッチ 9 0 5 からの設定信号や主制御基板 9 2 0 からの設定表示信号や初期化スイッチ 9 0 7 からの初期化信号や球溢れスイッチ 2 4 9 からの球溢れ信号を中継する信号中継部 9 0 3 とを備えている。

【 0 0 7 6 】

電源部 9 0 1 は、外部より供給される外部電力 (例えば、交流 2 4 ボルト) を取り込んで内部電力 (例えば、直流 2 4 ボルト) に変換すると共に、その内部電力から各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧 (例えば、直流 1 2 ボルト) の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧 (例えば、直流 5 ボルト) の電力、主制御基板 9 2 0 の R A M の内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を生成して、電源監視基板 9 1 0、主制御基板 9 2 0、払出制御基板 9 3 0、副制御基板 9 4 0 等に供給する。具体的には、電源監視基板 9 1 0 に対して内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、主制御基板 9 2 0 に対して駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が電源監視基板 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 を介して供給され、払出制御基板 9 3 0 に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給され、副制御基板 9 4 0 に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給され、発射制御部 9 0 2 及び信号中継部 9 0 3 に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。電源部 9 0 1 には、電源スイッチ 9 0 9 が接続されており、電源スイッチ 9 0 9 がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ 9 0 9 をオフ状態にしたり、電源スイッチ 9 0 9 を介して電源部 9 0 1 に接続される電源プラグ (図示せず) を外部電力の供給コンセント (図示せず) から抜脱したりすることによって遊技機 1 0 0 の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。電源部 9 0 1 は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板 9 2 0 は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

【 0 0 7 7 】

発射制御部 9 0 2 は、主制御基板 9 2 0 と協同して、発射装置 3 3 0 (図 1 参照) の球

10

20

30

40

50

送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド 332 及び発射ソレノイド 334 は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル 252 (図 1 参照) に触れていることが接触センサ 254 からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ 255 が操作されていないことを条件に、発射制御部 902 はオン状態の発射許可信号を主制御基板 920 に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板 920 は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部 902 に出力する。発射制御部 902 は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド 332 を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器 253 の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド 334 を作動させる。これによって、発射装置 330 から可変抵抗器 253 の抵抗値 (発射ハンドル 252 の回転操作量) に応じた強さで遊技球が順次に発射される。

10

【0078】

信号中継部 903 は、背面設定スイッチ 905 が所定の設定キー (図示せず) により右に 90 度だけ回転された場合に、主制御基板 920 へオン状態の設定信号を出力する。なお、主制御基板 920 においては、オン状態の設定信号の受信に応じて遊技態様の変更が許容されることとなる。また、主制御基板 920 において遊技態様の変更が許容されている場合において主制御基板 920 からの変更先の遊技態様に対応する設定表示信号を受信したときに、設定表示装置 906 へ当該設定表示信号が出力される。また、初期化スイッチ 907 が押下された場合に、主制御基板 920 へオン状態の初期化信号を出力する。なお、主制御基板 920 においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板 920 の RAM に保存された保存情報が初期化されることとなる。また、信号中継部 903 は、球溢れスイッチ 249 が遊技球を検出した場合に、主制御基板 920 へオン状態の球溢れ信号を出力する。なお、主制御基板 920 においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に低速払出信号を出力することとなり、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度 (払出装置 540 からの遊技球の払出速度) を低速化させることとなる。逆に、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板 930 に高速払出信号を出力することとなり、低速払出信号を受信した払出制御基板 930 は、払出モータ 542 の回転速度を高速化させることとなる。

20

【0079】

電源監視基板 910 は、電源・発射制御基板 900 からの電力供給状態を監視し、停電状態への移行に応じて、主制御基板 920 及び払出制御基板 930 へ停電信号を出力する電源監視部 911 と、電源・発射制御基板 900 と主制御基板 920 との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部 912 とを含んでいる。電源監視部 911 は、具体的には、電源部 901 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しており、この電圧が 22 ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板 920 及び払出制御基板 930 へ出力する。主制御基板 920 及び払出制御基板 930 は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識することとなる。

30

【0080】

主制御基板 920 は、遊技機 100 の動作を統括的に制御する。主制御基板 920 には、1 チップマイコンとしての MPU (図示せず) が搭載されている。MPU は、演算処理装置としての CPU (図示せず) と、CPU により実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶した ROM (図示せず) と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶する RAM (図示せず) とを含んでいる。主制御基板 920 には、その他、タイマ回路 (図示せず)、カウンタ回路 (図示せず)、クロック発生回路 (図示せず)、信号送受信回路 (図示せず) 等の各種回路が搭載されている。主制御基板 920 の RAM は、停電状態への移行後においても電源・発射制御基板 900 からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持 (バックアップ) できる構成となっている。

40

【0081】

50

払出制御基板 930 は、主制御基板 920 からの指示に応じた払出装置 540 による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置 290 の操作に応じた払出装置 540 による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及び RAM（図示せず）を含む 1 チップマイコンとしての MPU（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。なお、払出制御基板 930 の RAM は、主制御基板 920 の RAM と異なり、停電状態において内部データを維持できる構成とはなっていない。

【0082】

副制御基板 940 は、主制御基板 920 からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。

10

【0083】

（主制御基板における制御処理）

主制御基板 920 によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板 920 における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では 2ms（ミリ秒）周期で）メイン処理に割り込みをかけて実行されるタイマ割り込み処理とで構成されている。

【0084】

まず、主制御基板 920 によって実行されるメイン処理について説明する。図 15 は主制御基板 920 のメイン処理の一例を表すフローチャートである。主制御基板のメイン処理（図中では「主制御メイン処理」と略記）において、図 15 に示されたように、まず、主制御基板 920 の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理（S1001～S1027）が一度だけ実行され、その後は、割り込みを禁止する割り込み禁止処理 S1028 と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）、特別図柄に係る大当り図柄乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）、特別図柄に係る小当り図柄乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）、普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する乱数初期値更新処理 S1029 と、変動時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタ（RAM の一部の領域）の値を更新する変動用カウンタ更新処理 S1030 と、割り込みを許可する割り込み許可処理 S1031 とが繰り返し実行される。なお、タイマ割り込みの要求が発生した場合には、割り込み許可処理 S1031 の直後にタイマ割り込み処理が実行される。

20

30

【0085】

一連の制御開始処理において、プログラムの実行を制御するスタックポインタ（RAM の一部の領域）に初期値を設定するプログラム開始処理 S1001 と、割り込みモードを設定する割り込みモード設定処理 S1002 と、払出制御基板 930 及び副制御基板 940 等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理 S1003 と、主制御基板 920 に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理 S1004 が実行される。

【0086】

40

ハードウェア初期化処理 S1004 の後に、電源・発射制御基板 900 の背面設定スイッチ 905 からの設定信号の出力状態の判定 S1005、電源・発射制御基板 900 の初期化スイッチ 907 からの初期化信号の出力状態の判定 S1006、停電情報（RAM の一部の領域）の値の判定 S1007 及び保存情報の記憶状態の判定 S1008 に基づいて RAM には判定結果に応じた初期値が設定される。

【0087】

具体的には、背面設定スイッチ 905 からの設定信号が背面設定スイッチ 905 の操作されていないことを表すオフ状態である場合（S1005：N）であって、初期化スイッチ 907 からの初期化信号が初期化スイッチ 907 の操作されていないことを表すオフ状態であり（S1006：N）かつ停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終

50

了したことを表す所定の停電値である場合（S1007：Y）には、RAMの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し（S1008）、当該チェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電情報更新処理S1102において算出されたチェックサム値の2の補数であるRAM判定値との排他的論理和を表す正常保存判定値が「0」であるか否かによって前回の停電状態への移行に際してRAMの情報が正常に保存（バックアップ）されたか否かが判定され（S1009）、正常保存判定値が「0」である場合には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するRAM復帰設定処理S1010とその設定完了を表す復帰コマンドを払出制御基板930へ出力する復帰コマンド出力処理S1011とが実行され、一方、正常保存判定値が「0」である場合には、RAMの実質的に全領域の情報を消去するRAMクリア処理S1012とRAMに各種の情報を新たに初期設定するRAM初期設定処理S1013とその設定完了を表す初期化コマンドを払出制御基板930へ出力する初期化コマンド出力処理S1014とが実行される。RAM復帰設定処理S1010における保持情報の復帰によって前回の停電状態への移行直前の制御状態に復帰することとなり、また、RAM初期設定処理S1013における初期情報の設定によって新たな制御状態が開始されることとなる。なお、復帰コマンド及び初期化コマンドは払出制御基板930に出力され、払出制御基板930は、それらのコマンドを受信した場合に主制御基板920への各種の情報の送信を開始する。

10

【0088】

また、背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態である場合（S1005：N）であって、初期化スイッチ907からの初期化信号が初期化スイッチ907の操作されていることを表すオン状態である場合（S1006：Y）や停電情報が所定の停電値でない場合（S1007：N）には、RAMの実質的に全領域の情報を消去するRAMクリア処理S1012とRAMに各種の情報を新たに初期設定するRAM初期設定処理S1013とその設定完了を表す初期化コマンドを払出制御基板930へ出力する初期化コマンド出力処理S1014とが実行される。

20

【0089】

また、背面設定スイッチ905からの設定信号が背面設定スイッチ905の操作されていることを表すオン状態である場合（S1005：Y）には、RAMの実質的に全領域の情報を消去するRAMクリア処理S1015が実行された後に、背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態となるまで遊技態様の設定を変更する設定変更処理S1016が実行される。背面設定スイッチ905からの設定信号がオフ状態となると、確認コマンドを払出制御基板930へ出力する確認コマンド出力処理S1018が実行され、払出制御基板930から確認コマンドに対する返信である認証コマンドを受信しているか否かによって払出制御基板930との双方向通信が可能な状態であるか否かを判定し（S1019）、認証コマンドが返信されれば（S1019：Y）、RAMに遊技態様を指定する情報を除く各種の情報を新たに初期設定するRAM変更設定処理S1020とその設定完了を表す設定済コマンドを払出制御基板930に出力する設定済コマンド出力処理S1021とが実行され、一方、認証コマンドが返信されなければ（S1019：N）、RAMに遊技態様を指定する情報を含む各種の情報を新たに初期設定するRAM初期設定処理S1013とその設定完了を表す初期化コマンドを払出制御基板930に出力する初期化コマンド出力処理S1014とが実行される。

30

40

【0090】

立上時の状況に応じたRAMの初期設定（S1005～S1021）の後に、スイッチ異常信号の出力状態が判定され（S1022）、オン状態である場合（S1022：Y）には、接続異常コマンドを出力する接続異常コマンド出力処理S1023が実行される。なお、接続異常コマンドは副制御基板940に出力されることとなり、副制御基板940は、そのコマンドの受信に基づいて接続異常の発生状態であることを装飾図柄表示装置479に報知させることとなる。また、時短状態であるか非時短状態であるかが判定され（S1024）、時短状態である場合（S1024：Y）には時短コマンドを設定する時短コマンド出力処理S1025が実行され、一方、非時短状態である場合（S1024：N

50

）には非時短コマンドを設定する非時短コマンド出力処理 S 1 0 2 6 が実行される。また、特別図柄に係る当選乱数カウンタ（RAMの一部の領域）の値を初期化する乱数初期設定処理 S 1 0 2 7 が実行される。

【 0 0 9 1 】

次に、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図 1 6 は、主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理を示したフローチャートである。主制御基板 9 2 0 のタイマ割込み処理（図中では「主制御割込み処理」と略記）では、図 1 6 に示されたように、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理 S 1 1 0 1 が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。その後、遊技機 1 0 0 の実質的な制御に係る停電情報更新処理 S 1 1 0 2 ～設定変更処理 S 1 1 2 1 が順次実行される。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合（S 1 0 0 7 : Y）には、制御信号出力処理 S 1 1 0 8 ～設定変更処理 S 1 1 2 1 は実行されない。最後に、次のタイマ割込みを許可する割込み許可処理 S 1 1 2 2 が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【 0 0 9 2 】

停電情報更新処理 S 1 1 0 2 において、電源監視基板 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報（RAMの一部の領域）の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認され、3 度ともオン状態の停電信号が検出された場合に停電状態であると判定され、停電情報の値が RAM 復帰設定処理 S 1 0 1 0、RAM 初期設定処理 S 1 0 1 3 及び RAM 変更設定処理 S 1 0 2 0 において設定された通電値から所定の停電値に変更される。一方、停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。また、停電情報が停電値に変更された場合には、RAM の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の 2 の補数を RAM 判定値として設定する。

【 0 0 9 3 】

乱数更新処理 S 1 1 0 3 において、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄乱数カウンタ、小当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。大当り図柄乱数カウンタ、小当り図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること及びそれらのカウンタごとの循環初期値に基づく初期設定においてそれらのカウンタに固有の初期値カウンタが参照される以外は特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。なお、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当り図柄乱数カウンタと大当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、小当り図柄乱数カウンタと小当り図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

【 0 0 9 4 】

乱数初期値更新処理 S 1 1 0 4 において、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当り図柄乱数初期値カウンタ、小当り図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「5 7 6」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である

10

20

30

40

50

場合には、規定最小値（「0」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

【0095】

変動用カウンタ更新処理 S 1 1 0 5 において、変動時間や変動パターン等を決定するための第 1 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第 1 の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「187」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。第 2 の変動種別カウンタ～第 4 の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第 1 の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

10

【0096】

遊技停止判定処理 S 1 1 0 6 において、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、実質的な処理は実行されずに遊技停止判定処理 S 1 1 0 6 は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理 S 1 1 1 1 において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理 S 1 1 0 7 においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

20

【0097】

制御信号出力処理 S 1 1 0 8 において、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第 1 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 の特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド 3 3 2、発射ソレノイド 3 3 4、進入規制ソレノイド 4 6 2、4 6 3、4 6 4、誘導規制モータ 4 2 3 等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0098】

スイッチ読込処理 S 1 1 0 9 において、中始動入賞スイッチ 4 4 1、右始動入賞スイッチ 4 4 2、下大入賞スイッチ 4 4 3、上大入賞スイッチ 4 4 4、始動スイッチ 4 4 6 及び一般入賞スイッチ 4 4 9 A、4 4 9 B の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。具体的には、スイッチ読込処理 S 1 1 0 9 において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて 2 度に亘り入力バッファ（RAM の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 1 の信号状態」と略記する）と、2 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第 2 の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。更に具体的には、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第 1 の信号状態がオン状態であり、第 2 の信号状態がオン状態である場合にオン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAM の一部の領域）が設定される。

30

40

【0099】

タイマ更新処理 S 1 1 1 0 において、特別図柄関連制御タイマ、普通図柄関連制御タイマ、上大入賞制御タイマ、不正下大入賞監視遅延タイマ、不正上大入賞監視遅延タイマ、整合エラー解除遅延タイマ、振動センサ遊技停止監視タイマ及び電波センサ監視遅延タイマ等の各種のタイマ（RAM の所定の領域）が更新される。具体的には、特別図柄関連制御タイマの値が所定の解除値（例えば「0」）でない場合には、現在値から「1」だけ減じた値に変更され、現在の値が解除値である場合には解除値に維持される。

【0100】

50

不正検知処理 S 1 1 1 1 において、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置を強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、始動入賞装置 4 3 2、上大入賞装置 4 3 4 及び下大入賞装置 4 3 3 の強制的な進入許容姿勢への移動、加振による上大入賞装置 4 3 4 の特定通路 6 0 E への遊技球の誘導、電波による始動入賞装置 4 3 2、上大入賞装置 4 3 4 及び下大入賞装置 4 3 3 の強制的な誤作動の誘発、磁気吸着による各種の入賞装置への遊技球の誘導、始動入賞装置 4 3 1、4 3 2、上大入賞装置 4 3 4 及び下大入賞装置 4 3 3 への異常なタイミングでの遊技球の誘導等の不正行為が行われた可能性の高い状況の発生を検知する。

【 0 1 0 1 】

入賞検知応答処理 S 1 1 1 2 において、中始動入賞スイッチ 4 4 1 による遊技球の検出に基づいて中始動入賞カウンタ (R A M の所定の領域) 及び第 1 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更新され、右始動入賞スイッチ 4 4 2 による遊技球の検出に基づいて第 1 払出カウンタが更新され、上大入賞スイッチ 4 4 4 による遊技球の検出に基づいて上大入賞カウンタ (R A M の所定の領域) 及び第 1 払出カウンタが更新され、下大入賞スイッチ 4 4 3 による遊技球の検出に基づいて第 2 払出カウンタ (R A M の所定の領域) が更新され、一般入賞スイッチ 4 4 9 A ~ 4 4 9 C のいずれかによる遊技球の検出に基づいて第 2 払出カウンタが更新される。

【 0 1 0 2 】

発射制御処理 S 1 1 1 3 において、発射装置 3 3 0 による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構 3 3 1 を駆動する球送りソレノイド 3 3 2 の作動フラグ及び発射機構 3 3 3 を駆動する発射ソレノイド 3 3 4 の作動フラグが更新される。

【 0 1 0 3 】

入力信号監視処理 S 1 1 1 4 において、払出制御基板 9 3 0 を介した開閉検出スイッチ 1 0 8 からの信号の出力状態に基づいて、外枠 1 0 1 に対して中間ブロック 1 0 3 が開放されているか閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板 9 3 0 を介した開閉検出スイッチ 1 0 9 からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック 1 0 3 に対して前ブロック 1 0 2 が閉鎖されているか否かが検知される。

【 0 1 0 4 】

払出状態監視処理 S 1 1 1 5 において、払出制御基板 9 3 0 から出力される払出制御状態を表す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板 9 4 0 は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置 4 7 9 及び音響装置 2 8 1、2 8 2 等に行わせることとなる。

【 0 1 0 5 】

払出信号出力処理 S 1 1 1 6 において、必要に応じて、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 9 3 0 に出力する。なお、第 1 払出カウンタ及び第 2 払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。

【 0 1 0 6 】

特別図柄関連処理 S 1 1 1 7 において、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る単位遊技制御が実行される。具体的には、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、特別図柄保留表示装置 4 7 6 の動作制御が実行される。また、第 1 特別図柄に係る単位遊技制御において、第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1 の動作制御が実行され、第 1 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 の動作制御が更に実行される。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技制御において、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 の動作制御が実行され、第 2 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、下大入賞装置 4 3 3 の動作制御が更に実行され、一方、第 2 特別図柄抽選において小当りに当選した場合には、上大入賞装置 4 3 4 の動作制御が更に実行される。更に、大入賞装置 4 3 4 の作動中に

10

20

30

40

50

において所定の条件を満たした場合には、下大入賞装置 4 3 3 の動作制御も実行される。

【 0 1 0 7 】

普通図柄関連処理 S 1 1 1 8 において、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 4 7 8 の動作制御が実行される。普通図柄に係る単位遊技制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 4 7 3 の動作制御が実行され、普通図柄抽選において当りに当選した場合には更に右始動入賞装置 4 3 2 の動作制御が実行される。

【 0 1 0 8 】

表示制御処理 S 1 1 1 9 において、特別図柄関連処理 S 1 1 1 7 における第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 1、第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 4 7 2 及び特別図柄保留表示装置 4 7 6 等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。なお、合成された出力データは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 1 0 8 において各装置に出力されることとなる。

【 0 1 0 9 】

モータ制御処理 S 1 1 2 0 において、中央構造体 4 2 0 の誘導規制機構 4 2 2 を駆動する誘導規制モータ 4 2 3 の動作制御が実行される。具体的には、誘導規制モータ 4 2 3 としてのステッピングモータを作動させるための励磁パターンデータが設定される。なお、設定された励磁パターンデータは、次のタイマ割込みに基づく制御信号出力処理 S 1 1 0 8 において誘導規制モータ 4 2 3 に出力されることとなる。

【 0 1 1 0 】

設定変更処理 S 1 1 2 1 において、遊技態様の設定を変更する制御が実行される。

【 0 1 1 1 】

払出制御基板 9 3 0 により実行される制御処理について説明する。払出制御基板 9 3 0 の制御処理は、外部電力の供給再開や電源スイッチ 9 0 9 のオン操作等による復電に伴って起動されるメイン処理と、主制御基板 9 2 0 からの各種のコマンドの受信に応じて割込みをかけるコマンド受信割込み処理と、主制御基板 9 2 0 へ送信すべき各種のコマンドの生成に応じて割込みをかけるコマンド送信割込み処理と、定期的に繰返し実行されるタイマ割込み処理とで構成されている。

【 0 1 1 2 】

払出制御基板 9 3 0 におけるメイン処理について説明する。メイン処理では、CPU 周辺のレジスタ群や I / O 装置等に対する各種の設定が行われる（「初期設定処理」）。初期設定処理の後に、RAM へのアクセスが許可され（「RAM アクセス許可処理」）、各種の外部割込みの優先順位を規定する割込みベクタが設定される（「外部割込みベクタ設定処理」）。なお、タイマ割込み処理よりもコマンド受信割込み及びコマンド送信割込み処理が優先され、コマンド受信割込みやコマンド送信割込みよりも停電割込みが優先される。外部割込みベクタ設定処理の後に、一旦、RAM の全ての領域が「0」にクリアされ、RAM に初期値が設定され（「RAM 初期設定処理」）、CPU 5 8 1 A の他の周辺デバイスの初期設定が行われる（「CPU 周辺デバイス初期設定処理」）。CPU 周辺デバイス初期設定処理の後に、割込み許可が設定される（「割込み許可設定処理」）。

【 0 1 1 3 】

割込み許可設定処理の後に、タイマ割込みが 3 回実行されるまで待機する（「タイマ割込み待機処理」）。なお、3 回のタイマ割込みによって読み込まれた払出計数スイッチ 5 9 2 からの払出計数スイッチ信号の出力状態によって遊技球の通過が検知されるためである。タイマ割込み待機処理の後に、第 1 条の球通路における払出計数スイッチ 5 9 2 の出力状態に基づく通過検知状態（以下において「第 1 条の通過検知状態」と略記する）と第 2 条の球通路における払出計数スイッチ 5 9 2 の出力状態に基づく通過検知状態（以下において「第 2 条の通過検知状態」と略記する）が判定され、第 1 条の通過検知状態又は第 2 条の通過検知状態がオン状態である場合には、第 1 条又は第 2 条の払出計数スイッチ 5

10

20

30

40

50

9 2 が遊技球を検出していることとなるために払出エラーフラグ（立上時払出異常情報の一種）が設定され（「払出エラー情報設定処理」）、第 1 条の通過検知状態及び第 2 条の通過検知状態がオフ状態である場合には正常な状態であるために立上時通過エラー情報設定処理がスキップされる。なお、払出エラーフラグが設定されると、次のタイマ割込みにおいて、払出制御基板 9 3 0 の制御が滞留され、また、立上時の払出エラーの発生が主制御基板 9 2 0 に報知されて主制御基板 9 2 0 の制御も滞留されることとなる。また、装飾図柄表示装置 4 7 9、盤面発光装置 4 9 0、枠発光装置 2 7 1 ~ 2 7 5 及び音響装置 2 8 1、2 8 2 によって立上時の払出エラーの発生が遊技者や管理者へ報知されることとなる。

【 0 1 1 4 】

その後は、割込み許可設定処理が繰り返し実行され、各種の割込み処理の実行後に次の割込み処理の実行が許可される。なお、実質的な払出に関する処理は、後述するタイマ割込み処理で実行される。

【 0 1 1 5 】

次に、停電割込み処理について説明する。電源・発射制御基板 9 0 0 からの停電信号のオン状態を検知すると、現在のプログラムの実行アドレスを保存して、オン状態の全ての払出モータ 5 4 2 を停止させると共に、主制御基板 9 2 0 への払出計数信号をオフ状態に移行させる。その後、無限ループに移行し、停電信号のオフ状態が検知されるまで待つ。停電信号がオフ状態に移行した場合には、停電が解消されたことになるために、保存したプログラムの実行アドレスを復帰させて、停電発生時の処理から再開する。

【 0 1 1 6 】

次に、コマンド受信割込み処理について説明する。コマンド受信割込み処理は、払出制御基板 9 3 0 が主制御基板 9 2 0 からのコマンドを受信する場合に実行される。なお、コマンドはストローブ信号に引き続き受信される。ストローブ信号を受信するとコマンド割込み処理が開始され、ストローブ信号の後に送信されるバイトデータが、ライトポインタ（RAM の所定の領域）の値の指す入力リングバッファ（RAM の所定の領域）の所定の領域に格納される。受信したデータの格納後にライトポインタの値が更新されて、コマンド割込み処理が終了する。

【 0 1 1 7 】

次に、コマンド送信割込み処理について説明する。コマンド送信割込み処理は、払出制御基板 9 3 0 から主制御基板 9 2 0 へコマンドを送信する場合に実行される。なお、コマンドは、ストローブ信号に引き続き送信される。特定のタイミングでコマンド送信割込み処理が開始され、出力リングバッファにコマンドが格納されているとリードポインタ（RAM の所定の領域）の値の指す出力リングバッファ（RAM の所定の領域）の所定の領域に格納されたデータが送信される。データの送信後にリードポインタの値が更新されて、コマンド送信割込み処理が終了する。

【 0 1 1 8 】

次に、タイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、通常遊技状態時には主制御基板 9 2 0 からの各種の払出コマンドの受信に応じて払出コマンドの種類に基づいた獲得球数の遊技球を払い出すと共に、遊技球貸出装置 2 9 0 の操作に基づくカードユニットからの貸出要求信号の検知に応じて遊技球を払い出す実質的な処理を実行する。本タイマ割込み処理は、約 2 m s ごとに実行される。

【 0 1 1 9 】

タイマ割込み処理において、タイマ割込み処理よりも割込み優先度の高い割込みが許可される（「割込み許可処理」）。具体的には、停電割込み、コマンド受信割込み及びコマンド送信割込みが許可される。タイマ割込み処理よりもコマンド受信割込み及びコマンド送信割込みに基づく処理が優先されることによって、主制御基板 9 2 0 におけるコマンド送信に要する処理負担を軽減する共に、コマンド送信による制御進行の停滞を抑制することができる。なお、各種の外部割込みの優先順位は、メイン処理の外部割込みベクタ設定処理において設定される。

10

20

30

40

50

【 0 1 2 0 】

割込み許可処理の後に、入出力ポートに払出モータ制御情報（ＲＡＭの所定の領域に記憶）が出力される（「払出モータ駆動処理」）。払出モータ制御情報は、各種の払出モータ５４２の駆動状態を識別する情報である。これによって、払出制御基板９３０から各種の払出モータ５４２に払出制御信号が出力されることとなり、払出モータ５４２の駆動状態が払出制御信号に基づいて適宜に変更される。払出モータ駆動処理の後に、出力バッファ（ＲＡＭの所定の領域）に格納されたデータに基づいて各種の制御信号が主制御基板９２０や払出制御基板９３０に接続された各種の装置に出力される（「制御情報出力処理」）。制御情報出力処理の後に、主制御基板９２０から受信して入力リングバッファ（ＲＡＭの所定の領域）に格納された各種のコマンドが読み込まれ、また、払出制御基板９３０に電氣的に接続された各種のスイッチ等からの信号の出力状態が読み込まれ、各種の検知状態が設定される（「制御情報入力処理」）。制御情報入力処理の後に、出力リングバッファから読み込まれたコマンドの種類が判別され、コマンドの種類に応じた処理が実行される（「コマンド判定処理」）。払出エラー解除処理の後に、状態表示をすべき状態が変更されている場合に、その最新の状態に応じた状態表示に更新する（「状態表示更新処理」）。状態表示更新処理の後に、貯留球スイッチ５９１の出力状態に基づく球切れ検知状態（ＲＡＭの所定の領域に記憶）が確認され、球切れ検知状態に基づいて球切れエラーフラグ（ＲＡＭの所定の領域）の設定や解除が行われる（「貯留球確認処理」）。貯留球スイッチ５９１は、第１条及び第２条の少なくとも一方の条の球通路内に所定の個数（規定貯留数）以上の遊技球が貯留されているか否かを検出する貯留球確認処理の後に、球溢れ検出スイッチ２４９からの球溢れ検出スイッチ信号に基づく球溢れ検知状態が確認され、その球溢れ検知状態に基づいて球溢れエラーフラグ（ＲＡＭの所定の領域）の設定や解除が行われる（「下皿球確認処理」）。下皿球確認処理の後に、主制御基板９２０から受信したコマンドが賞球コマンドであった場合には、全条共通の払出残数及び各条の払出残数等が更新される（「払出数計数処理」）。払出数計数処理の後に、払出モータ５４２を制御するための処理が実行される（「払出モータ制御処理」）。なお、各種の払出モータ５４２の回転や停止ばかりでなく回転方向や回転速度も制御される。払出モータ制御処理の後に、払出モータ５４２を具体的に駆動するための情報が設定される（「払出モータ駆動情報設定処理」）。

【 0 1 2 1 】

（本発明の特徴部分の構成）

本発明の主たる特徴部分である遊技態様の変更及びそれに関連する構成についてまとめて詳細に説明する。遊技機１００は、第１特別図柄抽選の当選確率（以下において「初当り確率」とも称す）と、第２特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合に当該特別遊技状態後に時短遊技状態へ移行する確率（以下において「継続確率」とも称す）との組み合わせが異なる９種類の遊技態様から所望の遊技態様を選択できる構成である。具体的には、初当り確率が大幅に低い継続確率が大幅に高いトップタイプと初当り確率が中程度であり継続確率も中程度であるミドルタイプと初当り確率が大幅に低い継続確率が大幅に高いボトムタイプとが選択でき、更に、各タイプにおいて初当り確率がタイプ間の当選確率の幅よりも小幅に異なる３段階の確率状態（第１段確率（低）、第２段確率（中）、第３段確率（高））が選択できる構成である。トップタイプにおいて、中始動入賞装置４３１及び右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少ないが下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多くなっており、ボトムタイプにおいて、中始動入賞装置４３１及び右始動入賞装置４３２への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも多いが下大入賞装置４３３及び上大入賞装置４３４への入賞に伴う賞球数は他のタイプよりも少なくなっている。なお、各タイプにおいて確率状態に応じて遊技者にとっての利益率は変化するが、いずれのタイプであっても確率状態の段階が同一であれば遊技者にとっての利益率は実質的に同一である。

【 0 1 2 2 】

遊技機１００において、遊技態様は、遊技機１００の立上時及び通常遊技中において変

更できるが、立上時における遊技態様の変更については遊技機 100 の管理者等のみが行え、通常遊技中の遊技態様の変更については遊技者によっても行える。また、立上時における遊技態様の変更において、すべての遊技態様から所望の遊技態様を選択できるが、通常遊技中における遊技態様の変更においては、タイプの変更のみが行えるだけで確率状態の変更は行えない。以下において、立上時及び通常遊技中における遊技態様の変更について順次に説明する。

【0123】

遊技機 100 の立上時において遊技態様を変更するためには、予め、背面設定スイッチ 905 に所定のキーを挿入して右に 90 度回転させておき、電源スイッチ 909 のオン状態への移行直後に背面設定スイッチ 905 からのオン状態の設定信号が出力されるようにする。主制御基板 920 においてオン状態の設定信号が検知されると（図 15 の S1005 : Y）、主制御基板 920 の RAM における遊技態様を指定するための変更元情報及び変更先情報を除く実質的にすべての領域の情報が消去され、設定変更を許可する状態となる。これによって、主制御基板 920 において設定を変更する処理（図 15 の S1016）が開始される。なお、このとき、変更先情報として、前回の設定変更によって選択された遊技態様を表す設定値が格納されている。

【0124】

設定変更を許可する状態となると、変更先情報として記憶されている設定値が変更元情報にも記憶され、変更先情報に基づいて現在選択されている遊技態様を識別する設定表示信号が設定表示装置 906 に出力され、設定表示装置 906 において、現在選択されている遊技態様を識別する表示が行われる。具体的には、設定表示装置 906 において、タイプを表す英字と確率状態を表す数字との組み合わせ、例えば、トップタイプの第 1 段確率の遊技態様である場合には「T1」、ミドルタイプの第 3 段確率の遊技態様である場合には「M3」、ボトムタイプの第 2 段確率の遊技態様である場合には「B2」が表示される。

【0125】

この状態において、初期化スイッチ 907 が押下され、主制御基板 920 が当該押下に基づく初期化信号を受信すると、変更先情報が変更される。具体的には、9 種類の遊技態様を循環的に選択する順序（例えば、・・・ T1 T2 T3 M1 M2 M3 L1 L2 L3 T1・・・）が決められており、その順序に従って現在選択されている遊技態様の次に対応付けられている遊技態様が選択されるように、当該遊技態様に対応する値が変更先情報として格納される。なお、このとき、設定元情報は変更されない。初期化スイッチ 907 の押下を繰り返して所望の遊技態様を選択して、中始動入賞装置 431 に遊技球を入賞させる。これにより、遊技態様の選択（主制御基板 920 において設定を変更する処理（図 15 の S1016））が終了し、背面設定スイッチ 905 がオフ状態となるのを待つことになる。

【0126】

背面設定スイッチ 905 がオフ状態へ移行し、主制御基板 920 がオフ状態の設定信号を受信すると、主制御基板 920 は、払出制御基板 930 に確認コマンドを送信する（図 15 の S1018）。払出制御基板 930 は、主制御基板 920 から受信したコマンドが確認コマンドであると（払出制御基板におけるコマンド受信割込み処理及びタイマ割込みのコマンド判定処理）、認証コマンドを返信する（払出制御基板におけるコマンド送信割込み処理）。主制御基板 920 は、払出制御基板 930 からの認証コマンドを受信すると（図 15 の S1020）、RAM における変更元情報及び変更先情報を除く実質的にすべての領域に所定の初期情報を格納する（S1020）。これにより、実質的に主制御基板 920 の立ち上げが終了し、変更先情報に対応する遊技態様で遊技が進行することが確定する。また、主制御基板 920 は、RAM の設定が完了すると、変更先情報に対応する遊技態様を識別する情報を含む設定済コマンドを払出制御基板 930 に出力する。払出制御基板 930 は、設定済コマンドの受信により主制御基板 920 が通常の遊技処理に移行することを認識できると共に、いずれの遊技態様で動作するかを認識できる。これにより、

主制御基板 9 2 0 からの中始動入賞装置 4 3 1 及び右始動入賞装置 4 3 2 への入賞に伴う賞球コマンドや下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への入賞に伴う賞球コマンドを受信した場合に遊技態様に応じた適切な遊技球の払い出しを実行できる。

【 0 1 2 7 】

なお、主制御基板 9 2 0 は、確認コマンドを出力したにも関わらず、払出制御基板 9 3 0 からの認証コマンドを受信できなかった場合 (S 1 0 1 9 : N) には、R A M における変更元情報及び変更先情報を含む実質的にすべての領域に所定の初期情報を格納する (S 1 0 1 3) し、変更先情報に対応する遊技態様を識別する情報を含まない初期化コマンドを払出制御基板 9 3 0 に出力する。なお、変更元情報及び変更先情報には、初期情報としてトップタイプの第 1 段確率の遊技態様に対応する値が格納される。

10

【 0 1 2 8 】

次に、通常遊技中の遊技態様の変更について説明する。なお、立上時の遊技態様の変更と相違する点のみ詳細に説明する。通常遊技中の遊技態様を変更するための前面設定スイッチ 2 6 1 は、遊技者によっても操作できるように遊技機 1 0 0 の前面に設けられており、主制御基板 9 2 0 に電氣的に接続されている。前面設定スイッチ 2 6 1 は多接点スイッチであり操作ボタンの奥傾斜操作により遊技態様の変更を開始でき、操作ボタンの右傾斜操作により遊技態様を正順で選択でき、操作ボタンの左傾斜操作により遊技態様の逆順で選択でき、操作ボタンの手前傾斜操作により遊技態様の選択を終了できる。通常遊技中においては、前面設定スイッチ 2 6 1 がいつ操作されるか分からないために、定期的に前面設定スイッチ 2 6 1 からの前面設定信号が監視されている (S 1 1 0 9) 。

20

【 0 1 2 9 】

また、前面設定スイッチ 2 6 1 の奥傾斜操作に基づくオン状態の信号が受信されると設定変更を許可する状態となり、主制御基板 9 2 0 において設定を変更する処理 (図 1 6 の S 1 1 2 1) が開始される。なお、設定変更処理 S 1 1 2 1 では、前面設定スイッチ 2 6 1 の奥傾斜操作に基づくオン状態の信号が受信されていないと実質的にはなんらの処理も行わずに設定変更処理 S 1 1 2 1 を終了する。

【 0 1 3 0 】

設定変更を許可する状態となると、変更先情報として格納されている値が変更元情報にも記憶され、変更先情報に基づいて現在選択されている遊技態様を識別する設定表示信号が副制御基板 9 4 0 に出力され、副制御基板 9 4 0 による制御に基づき装飾図柄表示装置 4 7 9 において現在選択されている遊技態様を識別する表示が行われる。

30

【 0 1 3 1 】

この状態において、前面設定スイッチ 2 6 1 に対する右傾斜操作又は左傾斜操作によって、主制御基板 9 2 0 が当該操作に基づく信号を受信すると、変更先情報に変更される。具体的には、右傾斜操作や左傾斜操作によって確率状態の段階が同一である 3 種類の遊技態様を循環的に選択する順序 (例えば、 . . . T 1 M 1 L 1 T 1 . . . , . . . L 1 M 1 T 1 L 1 . . .) が決められており、その順序に従って現在選択されている遊技態様の次に対応付けられている遊技態様が選択されるように、当該遊技態様に対応する値が変更先情報として格納される。前面設定スイッチ 2 6 1 の手前傾斜操作により遊技態様の選択が終了すると、主制御基板 9 2 0 は、払出制御基板 9 3 0 に変更元情報及び変更先情報を含む確認コマンドを送信する。確認コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 は、確認コマンドに含まれる変更元情報と自己の記憶している変更元情報とを比較して同一であれば、送信されてきた変更元情報及び変更先情報を新たに記憶し、認証コマンドを主制御基板 9 2 0 に送信する。なお、確認コマンドに含まれる変更元情報と自己の記憶している変更元情報とを比較して同一であれば、認証コマンドを出力しない。払出制御基板 9 3 0 から確認コマンドの返信である認証コマンドを受信すると遊技態様を変更する処理を終了し、払出制御基板 9 3 0 からの返信である認証コマンドを受信しないと変更先情報として格納されている値を変更元情報に格納されている値に変更して遊技態様を変更する処理を終了する。これによって、払出制御基板 9 3 0 からの返信を受信した場合には遊技態様の変更が確定するが、返信を受信しなかった場合には遊技態様は変更されない

40

50

。

【 0 1 3 2 】

主制御基板 9 2 0 は、遊技態様の変更が確定したとしても、既に獲得している単位遊技の権利に基づく各種の制御及びその権利に付随する各種の制御は、変更元情報を参照することにより変更元情報に対応する遊技態様で進行させ、遊技態様の変更の確定後に獲得する単位遊技の権利に基づく各種の制御及びその権利に付随する各種の制御は、変更先情報を参照することにより変更先情報に対応する遊技態様で進行させる。

【 0 1 3 3 】

単位遊技の権利の獲得に伴う単位遊技制御において、まず、中始動入賞装置 4 3 1 への遊技球の入賞（以下において「当該入賞」と略記する）に伴う賞球の払い出しのために、払出制御基板 9 3 0 に所定の賞球コマンドが送信される。次に、当該入賞が、当該入賞より前の入賞に基づく前回の単位遊技制御が終了する前に発生したとすると、前回の単位遊技の権利（以下において「前回権利」と略記する）に基づき特別遊技状態へ移行しない場合には、前回権利に基づく変動表示及び確定表示の終了後に当該入賞に対する第 1 特別図柄抽選が実行され、一方、前回権利に基づき特別遊技状態へ移行する場合に当該特別遊技状態の終了後に当該入賞に対する第 1 特別図柄抽選が実行される。次に、当該入賞に対する第 1 特別図柄抽選の変動表示が行われると共に当該変動表示の後に行われる確定表示の終了によって単位遊技制御が終了する。但し、当該入賞における第 1 特別図柄抽選において大当りに当選した場合には特別遊技状態へ移行する。中始動入賞装置 4 3 1 への遊技球の入賞に伴う単位遊技の権利は任意のタイミングで獲得されるために、単位遊技制御の遊技態様の変更が確定した後において、既に獲得している単位遊技の権利に基づく単位遊技制御が終了しておらず、かつ、新たに獲得した単位遊技の権利の基づく単位遊技制御が開始されている場合が発生し得る。このような場合には、主制御基板 9 2 0 において、変更元情報が参照される制御と変更元情報が参照される制御とが混在する過渡状態を経て遊技態様の変更が完了することとなる。

【 0 1 3 4 】

また、主制御基板 9 2 0 は、遊技態様の変更が確定した後に最初に獲得した単位遊技の権利に基づく賞球コマンドの送信に際して、中始動入賞装置 4 3 1 及び右始動入賞装置 4 3 2 への入賞に伴う賞球数の変更を指示するための第 1 賞球数変更コマンドを当該賞球コマンドよりも前に送信する。第 1 賞球数変更コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 は、中始動入賞装置 4 3 1 及び右始動入賞装置 4 3 2 への入賞に伴う賞球の払い出しに関して参照する情報を変更元情報から変更先情報に変更する。また、主制御基板 9 2 0 は、遊技態様の変更が確定する前であって最後に獲得した単位遊技の権利に対する第 1 特別図柄抽選において大当りに当選しなかった場合に、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への入賞に伴う賞球数の変更を指示する第 2 賞球数変更コマンドを送信する。この場合に、大入賞装置 4 3 3 , 4 3 4 のいずれか又は両方と同一の賞球数が設定された一般入賞装置に対する賞球数の変更を当該第 2 賞球数変更コマンドにより指示しても良い。

【 0 1 3 5 】

なお、遊技態様の変更が確定する前に獲得した単位遊技の権利のいずれかの単位遊技に対して特別遊技状態が付随する場合には、第 2 賞球数変更コマンドは当該特別遊技状態の終了に基づき送信される。第 2 賞球数変更コマンドを受信した払出制御基板 9 3 0 は、下大入賞装置 4 3 3 及び上大入賞装置 4 3 4 への入賞に伴う賞球の払い出しに関して参照する情報を変更元情報から変更先情報に変更する。これによって、既に獲得している単位遊技の権利に対する賞球の払い出しを正確に行うことができ、また、当該権利に付随して特別遊技状態へ移行する場合であっても特別遊技状態における賞球の払い出しも正確に行うことができる。

【 0 1 3 6 】

遊技機 1 0 0 であれば、遊技態様の変更する場合に、主制御基板 9 2 0 が自己からの確認コマンドに対する払出制御基板 9 3 0 からの認証コマンドの受信を確認するために、遊技態様を適切に変更できる。

【 0 1 3 7 】

また、遊技機 1 0 0 であれば、主制御基板 9 2 0 で管理される遊技態様の変更によって払出制御基板 9 3 0 で管理される制御に変更が必要な場合であっても、遊技進行を停止させることなく、適切に変更できる。

【 0 1 3 8 】

上記の遊技機 1 0 0 においては、主制御基板 9 2 0 と払出制御基板 9 3 0 との間でコマンドの受け渡しが正常に行われる場合に遊技態様の変更が行える構成について説明したが、本発明においては、遊技態様の変更において主制御基板と遊技機に設けられる払出制御基板 9 3 0 と異なる他の制御基板との間でのコマンドの受け渡しの正常性を確認する構成とすることができ、主制御基板 9 2 0 と遊技機 1 0 0 の外部に設けられる制御基板との間でのコマンドの受け渡しの正常性を確認する構成とすることもできる。

10

【 0 1 3 9 】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施しても良いし、球が循環する封入式のパチンコ機に実施しても良い。さらに、パチンコ機以外にも、アレンジボール型パチンコ、雀球等の各種遊技機として実施するようにしても良い。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、メダルや球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か所定時間が経過す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や球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等に本発明を適用しても良い。

20

【 0 1 4 0 】

以下、上記した各種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、理解の容易のために上記の各種の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜に示すこととするが、当該括弧書き等で示した具体的な構成に限定されるものではない。また、各特徴に記載した用語の意味や例示等は、同一の文言にて記載した他の特徴に記載した用語の意味や例示として適用することができる。

【 0 1 4 1 】

従来の遊技機として、通常遊技状態から遊技者にとって有利な遊技状態への移行抽選における当選確率を複数段階で設定できる機能を有する遊技機が知られている。そのような機能を有する典型的な遊技機において、キースイッチを備えており、キースイッチに対して所定の操作することにより当選確率の設定の変更が許容される構成となっている。従来の典型的な遊技機において、キースイッチを操作できる鍵の所有者が遊技機の管理者等に限られるために管理者等によって選択された設定がその意思に反して変更されるような事態の発生を抑制できるものの、鍵による操作のみによって設定の変更が許容される構成に対して更なる改良の余地があった。なお、上記においては、当選確率を変更する機能の場合について説明したが、当選確率に限らず他の遊技態様を変更する機能一般に対しても同様である。

30

【 0 1 4 2 】

< 特徴 1 >

本発明に係る遊技機は、

40

複数種類の遊技態様から選択された遊技態様により遊技進行を制御する第 1 制御装置（主制御基板 9 2 0）と前記第 1 制御装置で制御される遊技態様を変更するために操作される変更操作手段（背面設定スイッチ 9 0 5、初期化スイッチ 9 0 7 及び中始動入賞装置との総体又は前面設定スイッチ 2 6 1）とを備え、前記第 1 制御装置と第 2 制御装置（払出制御基板 9 3 0）との連携により遊技態様が変更される遊技機であって、

前記第 1 制御装置は、

前記第 2 制御装置への確認要求（確認コマンド）の送信を制御する送信制御手段と、

前記第 2 制御装置における前記確認要求の受信の検知に基づき返信される確認認証（承認コマンド）の受信を制御する受信制御手段と、

変更元情報及び変更先情報の双方を記憶する記憶手段（主制御基板 9 2 0 の R A M）と

50

、
前記変更操作手段に対する所定の変更操作に基づいて前記変更先情報を前記複数種類の遊技態様のいずれか１つに対応する情報に更新する遊技態様情報更新制御手段（設定変更処理）と、

前記変更元情報で指定される遊技態様から前記変更先情報で指定される遊技態様への変更を制御する遊技態様変更制御手段と、
を含み、

前記遊技態様変更制御手段は、前記所定の開始操作の後における前記確認認証の受信をした場合に、前記変更元情報に対応する遊技態様から前記変更先情報に対応する遊技態様へ変更する、
ことを特徴としている。

10

【０１４３】

ここで、「前記変更元情報に対応する遊技態様から前記変更先情報に対応する遊技態様へ変更する」には、変更元情報に対応する遊技態様から直接に変更先情報に対応する遊技態様へ変更される場合のみならず、変更元情報に対応する遊技態様から変更先情報に対応する遊技態様へ所定の過渡状態を介して変更される場合を含意している。なお、所定の過渡状態とは、変更元情報を参照する制御と変更先情報を参照する制御とが並存する状態を意味する。

【０１４４】

特徴１の遊技機であれば、遊技態様の変更にあたり第１制御装置が自己からの確認要求に対する第２制御装置からの返信である確認認証を確認するために、遊技態様を適切に変更できる。

20

【産業上の利用可能性】

【０１４５】

本発明は、弾球遊技機及び回胴遊技機等の遊技機に適している。

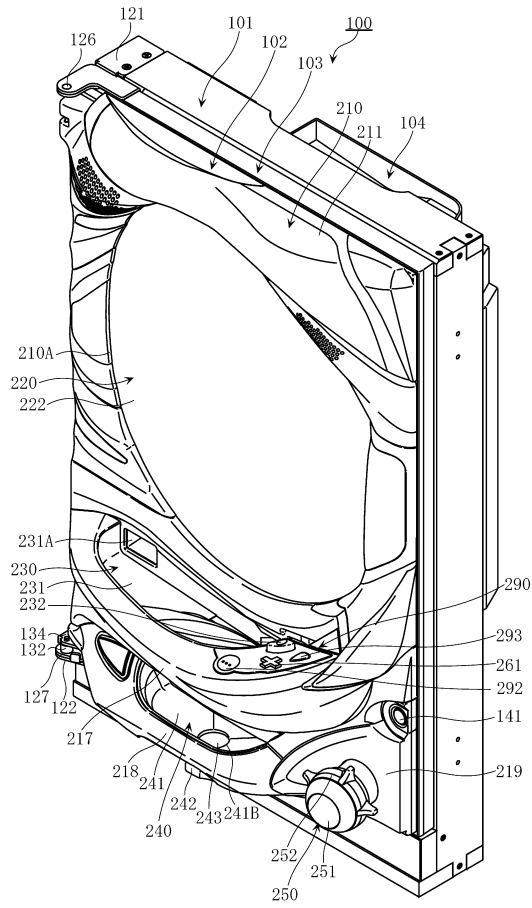
【符号の説明】

【０１４６】

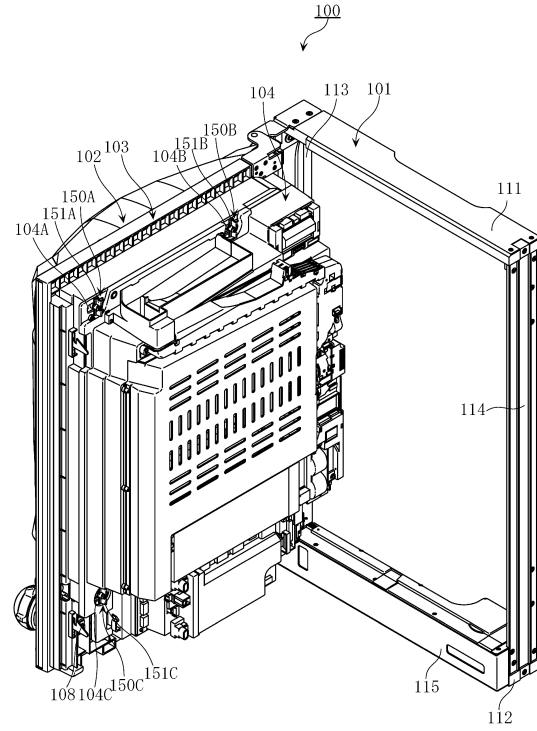
- ４３１：中始動入賞装置
- ４４１：中始動入賞スイッチ
- ９０５：背面設定スイッチ
- ９０６：設定表示装置
- ９０６：前面設定スイッチ
- ４７９：装飾図柄表示装置
- ９２０：主制御基板
- ９３０：払出制御基板

30

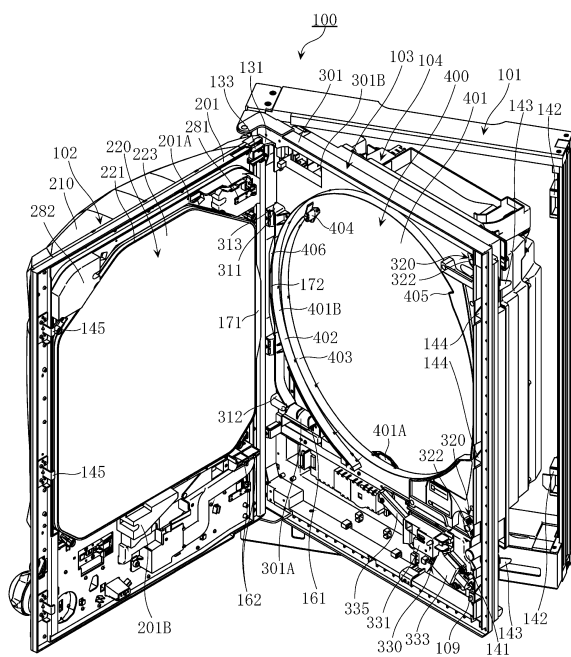
【図 1】



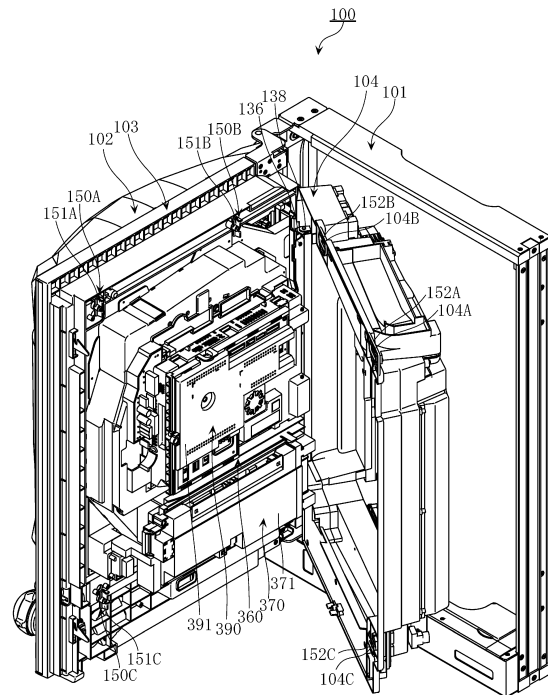
【図 2】



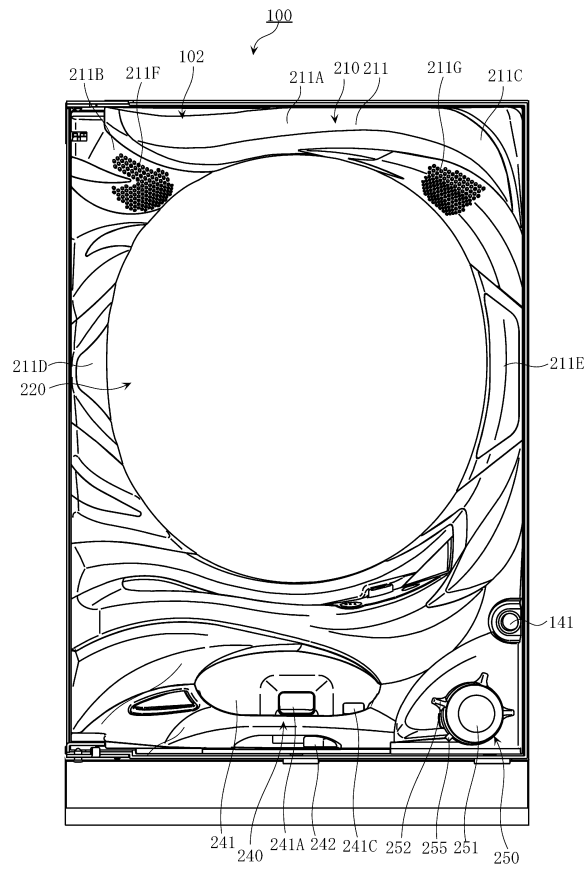
【図 3】



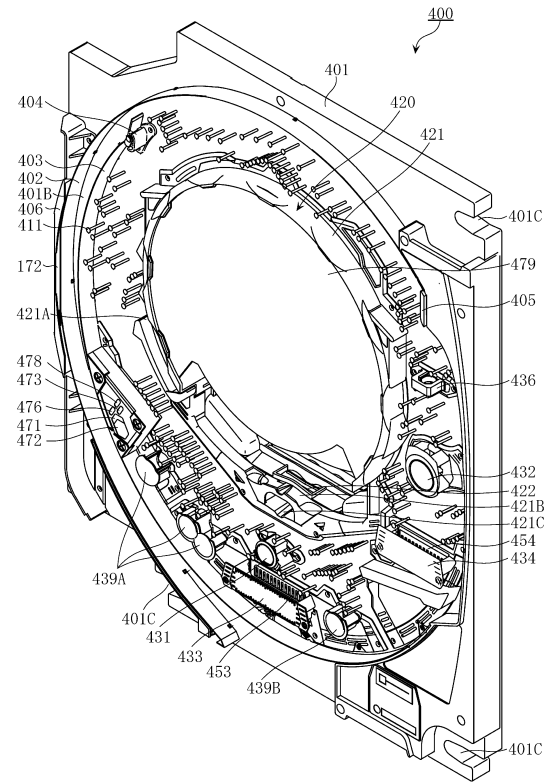
【図 4】



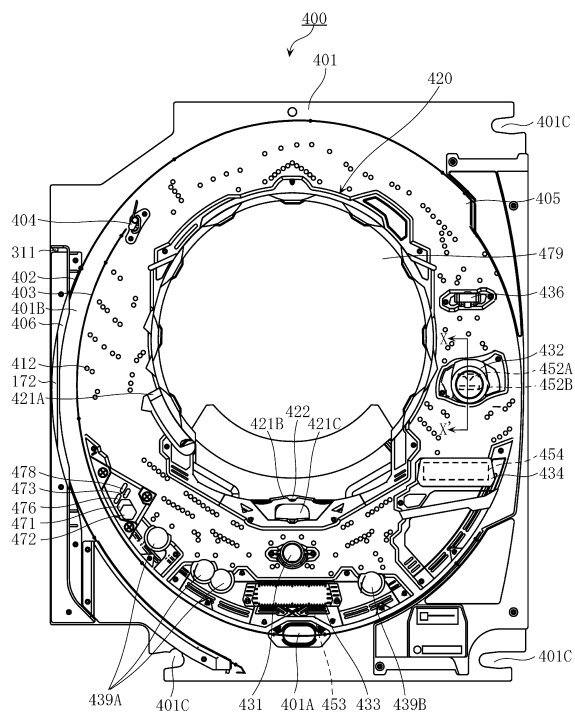
【図 5】



【図 6】

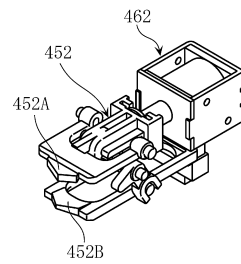


【図 7】

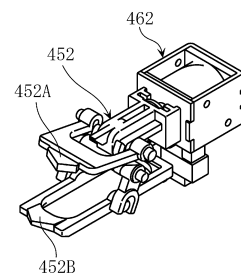


【図 8】

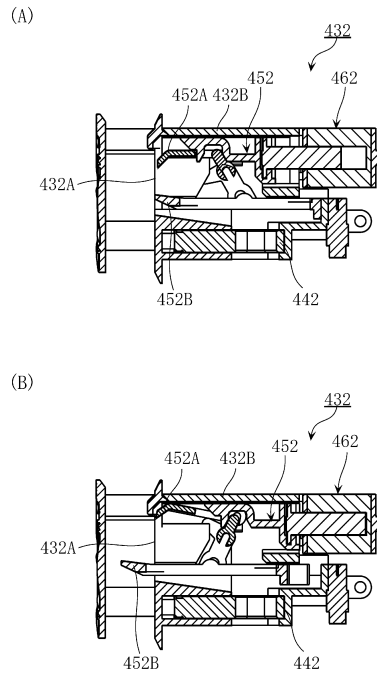
(A)



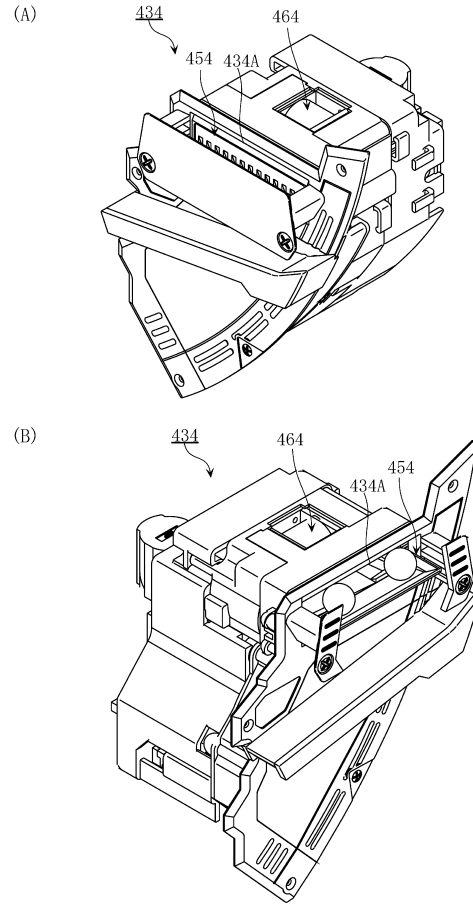
(B)



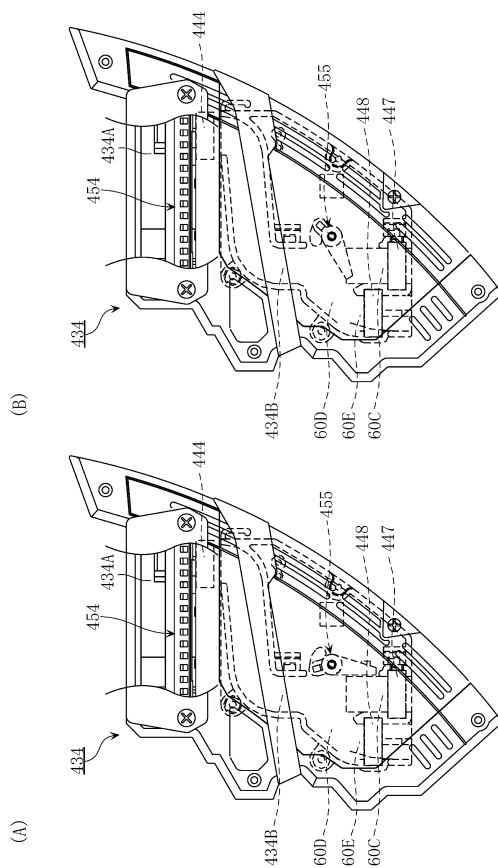
【図 9】



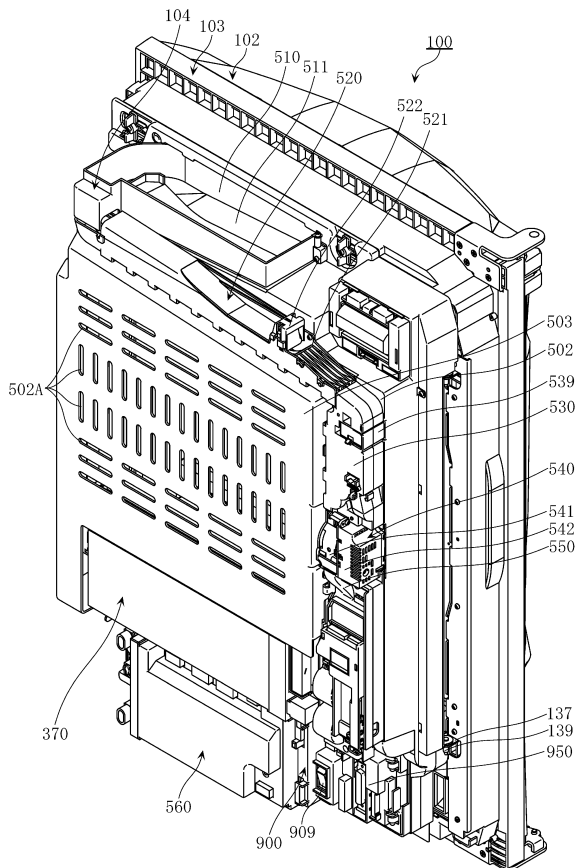
【図 10】



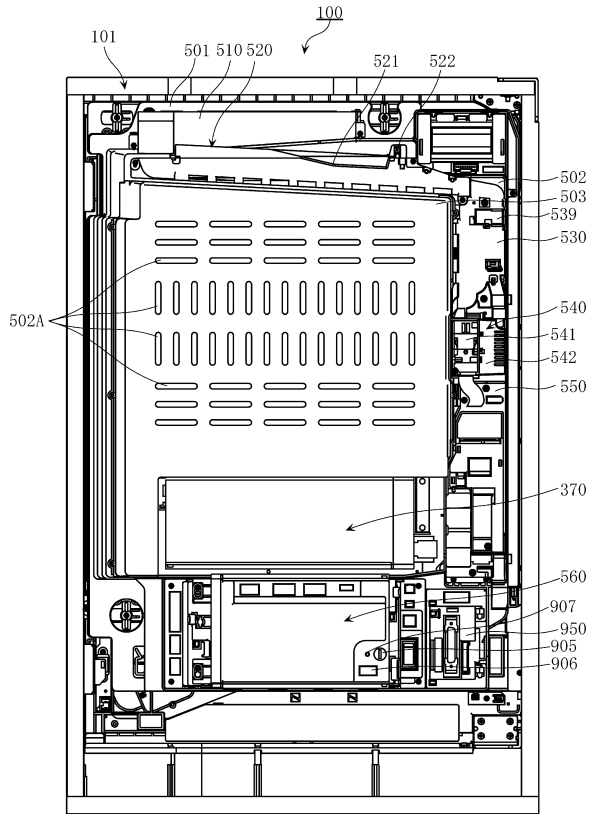
【図 11】



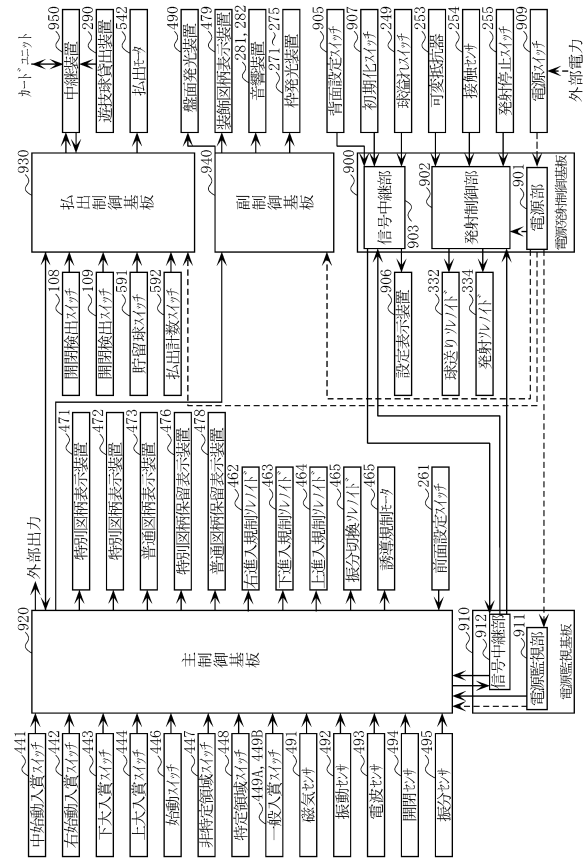
【図 12】



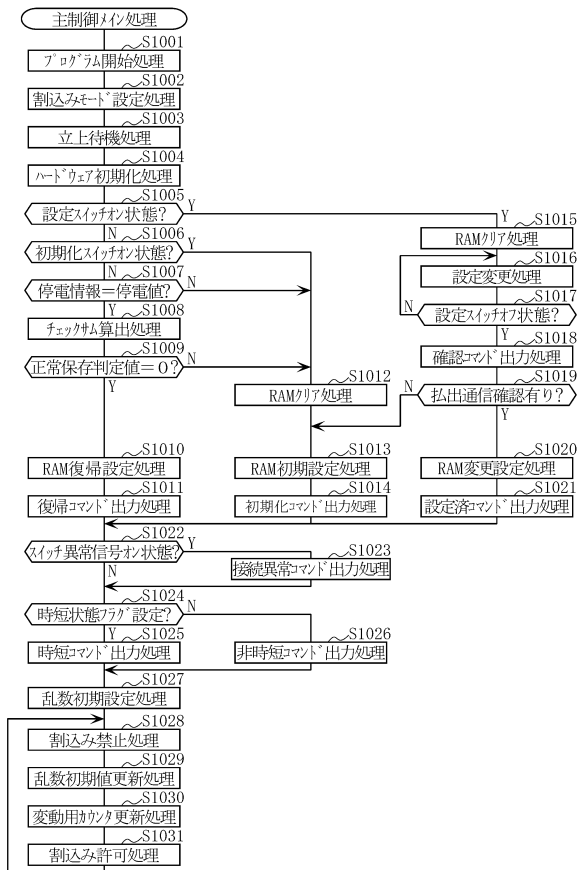
【図 13】



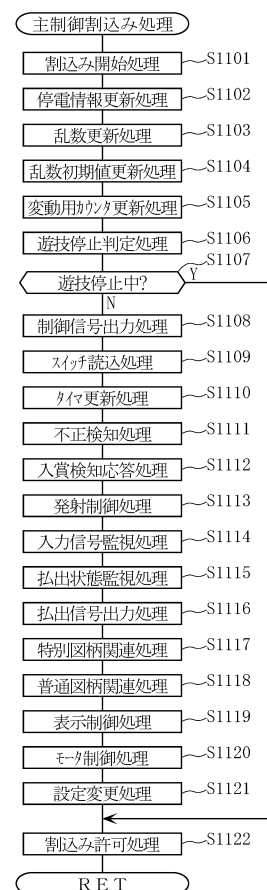
【図 14】



【図 15】



【図 16】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2004-313730(JP,A)
特開2009-060952(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02