

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-63036

(P2019-63036A)

(43) 公開日 平成31年4月25日(2019.4.25)

(51) Int.Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 O 2 C 0 8 8
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z 2 C 3 3 3

審査請求 未請求 請求項の数 9 O L (全 145 頁)

(21) 出願番号 特願2017-189113 (P2017-189113) (71) 出願人 000144522
 (22) 出願日 平成29年9月28日 (2017.9.28) 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21号
 (74) 代理人 100121821 弁理士 山田 強
 (72) 発明者 竹越 大輔
 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
 Fターム(参考) 2C088 CA13
 2C333 AA11 CA25 CA29 CA42 CA52
 CA71

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技機の防犯性を好適に向上させることが可能な遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ機には、遊技に関する主たる制御を実行する主制御装置が設けられている。主制御装置においては、遊技領域に設けられた作動口への入賞に基づいて開閉実行モードへの移行抽選を実行する。主制御装置には報知・演出制御装置が接続されており、報知・演出制御装置では主制御装置により指定された変動表示時間に基づき図柄表示装置の表示画面にて図柄の変動表示を実行する。そして、図柄の変動表示を実行した後に、移行抽選の結果に対応した図柄組合せを停止表示させる。図柄表示装置にて実行される表示演出としてスーパーリーチA～Cが設けられている。スーパーリーチA～Cを経由して外れ結果となる場合の変動表示時間として、主制御装置にて選択されている設定値に対応した特殊変動表示時間が設けられている。

【選択図】 図62

Fig. 62

設定	スーパーリーチA	スーパーリーチB	スーパーリーチC	外れ
	大当たり	大当たり	大当たり	外れ
1	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)
2	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)
3	16sec (99.8%) 16.2sec (0.2%)	17sec (99.8%) 17.2sec (0.2%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)	18sec (99.8%) 18.1sec (0.1%) 18.2sec (0.02%)

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に関する主たる制御を実行する主制御装置と、
表示画面を有し、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と
を備え、
前記主制御装置は、
遊技領域に設けられた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に
移行させる遊技状態移行手段と、
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を制御する遊技回制御手段と、
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
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を備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 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
とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 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請求項 1 又は請求項 2 に記
載の遊技機。

【請求項 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变
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變動表示に対応する期間は、前記共通実行期間のう
ち前記所定の變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
する請求項 1 乃至請求項 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 5】

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

10

20

30

40

50

する規制手段を有していることを特徴とする請求項 1 乃至請求項 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 6】

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請求項 5 に記載の遊技機。

【請求項 7】

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請求項 5 又は請求項 6 に記載の遊技機。

【請求項 8】

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請求項 5 乃至請求項 7 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【請求項 9】

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により前記示唆を実行するものであり、

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請求項 5 乃至請求項 8 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【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、遊技状態が特定遊技状態に移行する（例えば特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】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】

10

20

30

40

50

【0004】

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。

【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、遊技機の防犯性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、
遊技に関する主たる制御を実行する主制御装置と、
表示画面を有し、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と
を備え、
前記主制御装置は、
遊技領域に設けられた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に移行させる遊技状態移行手段と、
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を制御する遊技回制御手段と、
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を備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0007】

本発明によれば、遊技機の防犯性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。

10

20

30

40

50

- 【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】裏バ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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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 M P U 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。

- 【図 36】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 37】(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 38】(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 39】(a) 払出制御装置の M P U 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 40】(a) 第 4 の実施の形態における報知・演出制御装置の M P U 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 M P U 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 41】(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。

10

20

30

40

50

【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 M P U 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。

【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 M P U 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 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 M P U 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 M P U 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 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 M P U 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。

20

【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 1 0 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。

【図 5 9】第 1 1 の実施の形態における報知・演出制御装置の M P U 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。

30

【図 6 1】第 1 2 の実施の形態における主制御装置の M P U 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。

【発明を実施するための形態】

【0009】

＜第 1 の実施の形態＞

以下、遊技機的一种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 1 0 の正面図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 1 0 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 1 0 の遊技領域内の構成を省略している。

40

【0010】

図 1 に示すように、パチンコ機 1 0 は、当該パチンコ機 1 0 の外殻を形成する外枠 1 1 と、この外枠 1 1 に取り付けられた遊技機主部 1 2 とにより構成されている。

【0011】

図 2 に示すように、外枠 1 1 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 1 1 を島設備に取り付け固定することにより、パチンコ機 1 0 が遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機 1 0

50

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）。

10

【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。

20

【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 PE 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 PE 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。

30

【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。

40

【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

50

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。

【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。

【0020】

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。

【0021】

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。

【0022】

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。

【0023】

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。

【0024】

(内枠13)

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。

【0025】

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 1 3 に対して前扉枠 1 4 が回動可能に支持されている。

【0026】

内枠ベース体 5 0 の回動先端側（図 5 の右側）には、内枠 1 3 や前扉枠 1 4 を施錠状態とするための施錠装置 7 5 が配設されている。施錠装置 7 5 は内枠ベース体 5 0 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 7 6 を有している。内枠ベース体 5 0 には前扉枠 1 4 の背面に設けられた鉤受け部材 4 9（図 3 参照）内枠 1 3 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 7 6 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 7 6 が、前扉枠 1 4 に各前扉用鉤部材 7 6 に 1 対 1 で対応させて設けられた鉤受け部材 4 9 に係止されることによって、前扉枠 1 4 が内枠 1 3 に対して開放不能に施錠される。また、施錠装置 7 5 は、内枠 1 3 の後方側に延出する内枠用鉤部材 7 7 を有している。これら内枠用鉤部材 7 7 が外枠 1 1 に固定された鉤受け部材 1 9 に引っ掛かることにより遊技機主部 1 2 が外枠 1 1 に対して閉じた状態で施錠される。

10

【0027】

内枠ベース体 5 0（施錠装置 7 5）には、施錠装置 7 5 の解錠操作を行うためのシリンダ錠 7 8 が設置されている。シリンダ錠 7 8 は施錠装置 7 5 の主要部分を構成する施錠ユニット（各鉤部材 7 6、7 7 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 7 8 の鍵穴に差し込んだキーを右（時計回り）に回すと内枠 1 3 に対する前扉枠 1 4 の施錠が解除され、シリンダ錠 7 8 の鍵穴に差し込んだキーを左（反時計回り）に回すと外枠 1 1 に対する内枠 1 3 の施錠が解除されるように構成されている。

20

【0028】

内枠ベース体 5 0 の中央部分には遊技盤ユニット 8 0 を収容する収容凹部 5 1 が形成されている。収容凹部は遊技盤ユニット 8 0 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 8 0 はこの収容凹部 5 1 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 5 1 の底部には、略矩形状の窓孔 5 2 が形成されており、この窓孔 5 2 を通じて遊技盤ユニット 8 0 の背面構成（後述する背面ブロック 8 0 b）が内枠 1 3 の後方に突出している。なお、この窓孔 5 2 については、内枠ベース体 5 0 に装着された遊技盤ユニット 8 0 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。

30

【0029】

（遊技盤ユニット 8 0）

遊技盤ユニット 8 0 は、前面に遊技球が流下する遊技領域 P E が形成され遊技領域形成体 8 0 a と、遊技領域形成体 8 0 a 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 2 5 1 に搭載されてなる背面ブロック 8 0 b とが一体化されてなる。遊技領域形成体 8 0 a は透明な合成樹脂材料からなり、背面ブロック 8 0 b の前面部分が当該遊技領域形成体 8 0 a を通じて視認可能となっている。

【0030】

既に説明したように遊技領域 P E はガラスユニット 2 2（詳しくは後側のガラスパネル 2 3）によって覆われている。ガラスユニット 2 2 は、後側のガラスパネル 2 3 と遊技領域形成体 8 0 a 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 P E を流下する遊技球が同遊技領域 P E 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 P E での球詰まりを抑制している。

40

【0031】

以下、図 6～図 8 に基づき遊技盤ユニット 8 0（特に遊技領域形成体 8 0 a の遊技領域 P E 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 8 0 の正面図、図 7 は遊技盤ユニット 8 0 を後方から見た斜視図である。

【0032】

50

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 を通って遊技領域 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。

10

【0033】

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釘部材 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。これら釘部材 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。

【0034】

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。

20

【0035】

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。

30

【0036】

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。

【0037】

なお、上作動口 83a 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 83b 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 83a に対する下作動口 83b の有利性を高める上では、上作動口 83a に係る払出個数よりも下作動口 83b に係る払出個数を多く設定することが好ましい。

40

【0038】

可変入賞装置（特別入球装置又は特別入球手段）82 には、遊技領域形成体 80a 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 80a 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

50

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。

【0039】

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82の開放態様としては、例えば所定時間（例えば30sec）の経過又は所定個数（例えば10個）の入賞を1ラウンドとして、複数ラウンド（例えば4, 8, 16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。

【0040】

ここで、可変表示ユニット252について補足説明する。可変表示ユニット252は、作動口83a, 83b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253を有している。図柄表示装置253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253の表示画面253a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253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。

【0041】

遊技領域形成体80aには、中央開口85を囲むようにしてセンターフレーム95が設けられている。センターフレーム95は、遊技領域形成体80a（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80a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95と上記ガラスユニット22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PEを流下する遊技球が図柄表示装置253に衝突することが回避され、且つ遊技領域PEを流下する遊技球の流下経路が可変表示ユニット252（詳しくはセンターフレーム95）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。

【0042】

センターフレーム95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95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95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83aへと流入しやすくなるように構成されており、このステージ部上の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。

【0043】

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86によって中央開口85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80b（可変表示ユニット252）側へ移動しないように規制されている。

【0044】

またセンターフレーム95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98a及び第2保留ランプ部98bが設けられている。左側の第1保留ランプ部98aは、上作動口83aに対応しており遊技球が上作動口83a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98a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98bは、下作動口83bに対応しており、遊技球が下作動口83b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98b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。

【0045】

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。

【0046】

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パ部材が配設されている。ストッパ部材は誘導レール 1 0 0 の先端付近に配置された緩衝部材であり、当該ストッパ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、ストッパ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。

10

【0047】

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。

20

【0048】

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。

【0049】

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。

30

【0050】

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 8 3 a, 8 3 b 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。

40

【0051】

また、主表示ユニット 8 7 の主表示部には上記両表示部以外に、スルーゲート 8 4 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 8 4 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、そ

50

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。

【0052】

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。

【0053】

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いるとともに、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。

【0054】

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。

【0055】

(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。

【0056】

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。

【0057】

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述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。

【0058】

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 に向けて打ち出される。

【0059】

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

10

20

30

40

50

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 P E 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 P E 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。

【0060】

誘導レール 100 を構成している各レール 101, 102 は、遊技領域 P E 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 P E 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。

10

【0061】

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。

20

【0062】

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 P E 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。

【0063】

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。

30

【0064】

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。それら本体側上皿通路 122 及び本体側下皿通路 123 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 121 の下方には前扉枠 14 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 122 の下方には前扉側上皿通路が配置され、本体側下皿通路 123 の下方には前扉側上皿通路が配置されている。

40

【0065】

内枠ベース体 50 において通路形成部材 121 の下方には、本体側上皿通路 122 及び本体側下皿通路 123 を開閉する開閉部材 124 が取り付けられている。開閉部材 124 は本体側上皿通路 122 及び本体側下皿通路 123 を閉鎖する前方位置に付勢されており、前扉枠 14 が開放された場合には、この付勢力によって各開閉部材 124 が閉状態となることで、各通路 122, 123 からの遊技球の脱落が回避される事となる。これに対し、前扉枠 14 を閉じた状態では、前扉枠 14 の通路形成ユニット 45 に設けられた受口

50

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。

【0066】

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。

【0067】

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。

10

【0068】

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。

20

【0069】

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。

【0070】

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。

30

【0071】

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。

【0072】

報知・演出制御装置 1 4 0 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 1 4 1 に収容されて構成されている。

40

【0073】

報知・演出制御装置 1 4 0 の下方には、ベース体 9 6 を後方から覆うようにして主制御装置ユニット 1 6 0 が設けられている。主制御装置ユニット 1 6 0 は、遊技盤ユニット 8 0（詳しくは背面ブロック 8 0 b）の背面に固定された合成樹脂製の取付台 1 6 1 と、その取付台 1 6 1 に搭載された主制御装置 1 6 2 とを有している。主制御装置 1 6 2 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 1 6 3 に収容されて構成されている。

50

【0074】

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。

【0075】

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。

【0076】

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。

【0077】

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、上記キー穴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。

【0078】

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カ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。

【0079】

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。

【0080】

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。

【0081】

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。

10

【0082】

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。

【0083】

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）。

20

【0084】

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。

【0085】

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。

30

【0086】

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上方に開口したタンク221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221に逐次補給される。タンク221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222が連結され、タンクレール222の下流側には上下方向に延びるケースレール223が連結されている。ケースレール223の最下流部には払出装置224が設けられている。払出装置224より払い出された遊技球は、当該払出装置224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201のベース部211に設けられた遊技球分配部225に供給される。

40

【0087】

遊技球分配部225は、払出装置224より払い出された遊技球を上皿33、下皿34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122及び前扉側上皿通路を介して上皿33に通じ、外側の開口部が本体

50

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。

【0088】

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。

【0089】

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。

【0090】

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収容されており、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。

【0091】

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・発射制御基板が収容されている。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。

【0092】

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。

【0093】

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。

【0094】

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となる。一方で、上記施錠装置 7 5 によって遊技機主部 1 2 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 1 2 を閉じた状態では操作されにくくなっており、施錠装置 7 5 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。

【0095】

（パチンコ機 1 0 の電氣的構成）

次に、図 1 1 のブロックを参照してパチンコ機 1 0 の電氣的構成について説明する。

【0096】

主制御装置 1 6 2 に設けられた主制御基板 4 0 1 には、M P U 4 0 2 が搭載されている。M P U 4 0 2 は、当該 M P U 4 0 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値デ

10

20

30

40

50

ータを記憶したROM403と、そのROM403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RAM404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、MPU402が有する機能の一部、例えば、ROM403の機能やRAM404の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【0097】

MPU402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。MPU402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、MPU402には停電監視基板405を介して電力が供給される。

10

【0098】

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MPU402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、MPU402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。

20

【0099】

MPU402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、ROM403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。

30

【0100】

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、ROM403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。

【0101】

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。

40

【0102】

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

50

示部の表示制御が実行される。

【0103】

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。

【0104】

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。

【0105】

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。

【0106】

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。

【0107】

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。

【0108】

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

【0109】

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。

【0110】

図13（a）に示すように、図柄表示装置253の表示画面253a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253aでは、

これら各図柄列 Z 1 ～ Z 3 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。

【0111】

上図柄列 Z 1 には、「1」～「9」の9種類の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 Z 3 には、「1」～「9」の9種類の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 Z 1 と下図柄列 Z 3 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 Z 2 には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の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 Z 2 に限って

10

【0112】

また、図13(b)に示すように、表示画面253a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253a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 Z 1 → 下図柄列 Z 3 → 中図柄列 Z 2 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 Z 1 ～ Z 3 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。

20

【0113】

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 Z 1 を第1図柄列（又は第1絵柄列）、下図柄列 Z 3 を第2図柄列（又は第2絵柄列）、中図柄列 Z 2 を第3図柄列（又は第3絵柄列）と称することができる。

【0114】

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。

30

【0115】

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。

【0116】

（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。

【0117】

MPU402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、主表示ユニット87（主表示部）の表示の設定、図柄表示装置253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14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C1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C2と、図柄表示装置253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C3と、当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタCINIと、主表示ユニット87の作動口用表示部及び図柄表示装置253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CSとを用いることとしている。さらに、下作動口83bの電動役物91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C4を用いることとしている。

40

【0118】

50

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。

【0119】

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0～599の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり599）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＝0～599）。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。

【0120】

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10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15参照）。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。

【0121】

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」、「207」、「307」、「407」、「507」の6個である。つまり、「0～599」の当たり乱数カウンタC 1の値のうち「7」、「107」、「207」、「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1／100となっている。

【0122】

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C 1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。

【0123】

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。

【0124】

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。

【0125】

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。

10

【0126】

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。

20

【0127】

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。

30

【0128】

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。

【0129】

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。

40

【0130】

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。

【0131】

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。

【0132】

50

下作動口 8 3 b の電動役物 9 1 におけるサポートモードとしては、遊技領域 P E 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で比較した場合に、下作動口 8 3 b の電動役物 9 1 が単位時間当たりには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。

【0133】

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 C 4 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 9 1 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 9 1 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。

【0134】

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 8 3 b 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 8 3 b よりも上作動口 8 3 a 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 8 3 a よりも下作動口 8 3 b への入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口 8 3 b 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。

【0135】

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当たりには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。

【0136】

当たり種別カウンタ C 2 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。

【0137】

当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 4 0 3 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 4 2 2 に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図 1 8 の概略図を用いて説明する。振分テーブルとしては、図 1 8 (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 1 8 (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。

【0138】

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、8 R 確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）、8 R 通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、4 R 確変大当たり結果（高確率対応遊技結果）、4 R 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 C 2 の値のうち、「0～8」が 8 R 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。

【0139】

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。

10

【0140】

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。

【0141】

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。

20

【0142】

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。

30

【0143】

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リーチ乱数カウンタC3の数が多く設定された構成としてもよい。

40

【0144】

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。

【0145】

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

50

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。

【0146】

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。

【0147】

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。

【0148】

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C3やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0149】

変動種別カウンタCS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CS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MPU402において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCS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CSのバッファ値が取得される。

【0150】

電動役物開放カウンタC4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C4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。

【0151】

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

10

20

30

40

50

れる。また、MPU 402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ROM 403の停止結果テーブル記憶エリア424が用いられる。

【0152】

（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MPU 402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MPU 402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（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動されるNM

10

【0153】

（メイン処理）

メイン処理においては先ず、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。

【0154】

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。

20

【0155】

ステップS103では、RAM 404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RAM 404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RAM 404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、RAM 404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。

30

【0156】

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。

40

【0157】

ステップS108では、RAM 404の使用領域を0にクリアし、ステップS109ではRAM 404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

50

行われていることを認識する。

【0158】

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。

【0159】

（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。

10

【0160】

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。

【0161】

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。

20

【0162】

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。

【0163】

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。

30

【0164】

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。

40

【0165】

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。

50

【0166】

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。

【0167】

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。

【0168】

(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。

【0169】

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。

【0170】

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。

【0171】

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。

【0172】

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。

【0173】

なお、ステップS301、S305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83a及び下作動口83b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。

【0174】

ここで、図22を参照して、ステップS304の情報取得処理について説明する。

【0175】

(情報取得処理)

情報取得処理においては先ずステップS401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

10

20

30

40

50

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S402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S403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。

【0176】

続くステップS404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

10

【0177】

ステップS405では、保留数表示部としての第1保留ランプ部98a及び第2保留ランプ部98b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83aの場合には第1保留ランプ部98aの表示を更新し、今回の入球先（入賞先）が下作動口83bの場合には第2保留ランプ部98bの表示を更新する。

【0178】

第1保留ランプ部98aは4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数と上作動口83a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83a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LEDの数を増やす処理を行う。第2保留ランプ部98bについても同様に4つのLEDによって構成されており、点灯しているLEDの数と下作動口83b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83b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LEDの数を増やす処理を行う。

20

【0179】

続くステップS406では、作動口83a、83b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140及び表示制御装置410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83a及び下作動口83b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。

30

【0180】

ステップS407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に送信されることとなる。

【0181】

（通常処理）

次に、通常処理の流れを図23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S501～S507の処理が4msec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S509、S510のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

40

【0182】

通常処理においてはまず、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。

【0183】

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

50

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 H C 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 H C 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 H C に出力する。

【0184】

次に、ステップ S 502 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S 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 C S の更新値を、R A M 404 の該当するバッファ領域に格納する。

10

【0185】

続くステップ S 503 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。

【0186】

ステップ S 503 の遊技回制御処理を実行した後は、ステップ S 504 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 S 503 の遊技回制御処理及びステップ S 504 の遊技状態移行処理についての詳細は後述する。

20

【0187】

続くステップ S 505 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、R A M 404 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 C 4 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。

【0188】

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 R A M 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。

30

【0189】

電役サポート用処理では、R A M 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、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。

40

【0190】

ちなみに、開閉実行モードに移行した場合には、R A M 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。

【0191】

続くステップ S 506 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

50

インターバル期間（例えば、0.6 sec）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。

【0192】

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。

【0193】

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4 msec）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。

10

【0194】

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、RAM404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、RAM404の該当するエリアに格納する。

20

【0195】

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。

【0196】

（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。

30

【0197】

遊技回制御処理においては先ず、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。

【0198】

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、先ずステップS603にて、始動保留球の総数（共通保留数CRN）が「0」か否かを判定する。共通保留数CRNが「0」である場合とは、保留球格納エリア432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。

40

【0199】

一方、共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS604にて保留球格納エリア432の保留エリアRE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S605にて主表示ユニット87における作動口用表示部の変動表示及び図柄表示装置253の変動表示を開始させるための変動開始処理を

50

実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0200】

ここで、ステップS604のデータ設定処理及びステップS605の変動開始処理について詳細に説明する。先ず、ステップS604のデータ設定処理について、図25のフローチャートを参照して説明する。

【0201】

(データ設定処理)

データ設定処理では、先ずステップS701にて、保留数記憶領域FE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CRNを1デクリメントする。そして、下作動口用保留エリアRb(図14参照)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RbN)が「0」か否かを判定する。下作動口用保留記憶数RbN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RbN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。

【0202】

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RbN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Ra(図14参照)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RaN)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Rb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AEへ移動させる。すなわち、ステップS702においては、上作動口用保留エリアRa及び下作動口用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、下作動口83bに対応した保留情報が優先されることとなる。

【0203】

続くステップS703では、上作動口用保留エリアRa及び下作動口用保留エリアRbのうち実行エリアAE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AEへの移動に伴って、第2エリア→第1エリア、第3

【0204】

続くステップS704では、保留エリアREのデータのシフトが行われたことを報知・演出制御装置140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S704にて設定されたシフトコマンドは、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。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140を経由して表示制御装置410に送信されることとなる。

【0205】

(変動開始処理)

次に、ステップS605の変動開始処理について、図26のフローチャートを参照して説明する。

【0206】

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、ROM 403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、ROM 403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。

【0207】

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。

10

【0208】

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、ROM 403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。

【0209】

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。

20

【0210】

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。

30

【0211】

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、ROM 403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RAM 404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MPU 402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。

40

【0212】

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。

【0213】

50

(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、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否かを判定する。

【0214】

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、ROM403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。

【0215】

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、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。

【0216】

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。

【0217】

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。

【0218】

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。

【0219】

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。

【0220】

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

10

20

30

40

50

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。

【0221】

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。

【0222】

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。

【0223】

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。

【0224】

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。

【0225】

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。

【0226】

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R

AM404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。

【0227】

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。

10

【0228】

（遊技状態移行処理）

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。

【0229】

遊技状態移行処理においてはまず、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否かを判定する。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。

20

【0230】

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

【0231】

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。

【0232】

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。

40

【0233】

50

この設定されたオープニングコマンドは、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 及び表示制御装置 4 1 0 に送信される。報知・演出制御装置 1 4 0 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 2 5 3 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 1 4 0 から表示制御装置 4 1 0 に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置 4 1 0 では、主制御装置 1 6 2 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 1 4 0 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 2 5 3 の表示制御を実行する。ステップ S 1 0 0 6 の処理を実行した後は、本遊技状態移行処理を終了する。

10

【0 2 3 4】

ステップ S 1 0 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 1 0 0 1 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 S 1 0 0 7 に進む。ステップ S 1 0 0 7 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 S 1 0 0 8 にて大入賞口開閉処理を実行する。

【0 2 3 5】

大入賞口開閉処理においては先ず、可変入賞装置 8 2 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 8 2 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 O C の値が「0」か否かを判定する。開放数カウンタ O C 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。

20

【0 2 3 6】

開放数カウンタ O C の値が「0」でない場合には、開放タイマカウンタ T C の値が「0」か否かを判定する。開放タイマカウンタ T C 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 2 0）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 T C 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。

30

【0 2 3 7】

開放数カウンタ O C の値が「0」ではなく且つ開放タイマカウンタ T C 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 8 2（大入賞口）対応の閉鎖条件の設定処理（開放時設定処理）を行う。具体的には、開放タイマカウンタ T C に「1 5 0 0 0」（3 0 s e c に相当）をセットし、入賞カウンタ P C に「1 0」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 8 2（大入賞口）が開放されたことを示す開放コマンド設定して、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 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 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。

40

【0 2 3 8】

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 T C の値が「0」か否かを判定する。開放タイマカウンタ T C 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 3 9】

50

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 242 及び報知・演出制御装置 140 に出力される。払出制御装置 242 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 140 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 253 の表示画面 253a 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。

【0240】

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。

10

【0241】

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「1000」（2.0sec 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 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、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

【0242】

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 404 の各種カウンタエリア 434 に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ROM 403 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

【0243】

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 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。

【0244】

遊技状態移行処理（図 28）の説明に戻り、ステップ S1008 にて大入賞口開閉処理を実行した後は、ステップ S1009 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 S1010 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 S1011 にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。

40

【0245】

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 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。

【0246】

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

50

変大当たり結果、4 R 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 R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 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。

【0247】

その後、R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 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 2.0 sec 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 5.0 sec に設定される）。

10

【0248】

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 8 R 通常大当たり結果または 4 R 通常大当たり結果である場合、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 8 R 通常大当たりフラグ又は 4 R 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 R A M 4 0 4 の各種フラグ格納エリア 4 3 5 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 2.0 sec 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 5.0 sec に設定される）。

20

【0249】

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、R A M 4 0 4 の各種カウンタエリア 4 3 4 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

【0250】

遊技状態の設定処理を行った後は、ステップ S 1 0 1 2 にて開閉実行モードの終了処理を行う。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。

【0251】

（報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に係る電氣的構成について）

次に、図 2 9 のブロック図を参照して、報知・演出制御装置 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0 に係る電氣的構成について補足説明する。

【0252】

報知・演出制御装置 1 4 0 に設けられた報知・演出制御基板 4 4 1 には、M P U 4 4 2 が搭載されている。M P U 4 4 2 には、当該 M P U 4 4 2 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 R O M 4 4 3 と、その R O M 4 4 3 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 R A M 4 4 4 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、M P U 4 4 2 に対して R O M 4 4 3 及び R A M 4 4 4 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 M P U においても同様である。

40

【0253】

M P U 4 4 2 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。M P U 4 4

50

2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。

【0254】

M P U 4 4 2 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。

10

【0255】

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M P U 4 7 2 と、ビデオディスプレイプロセッサ（V D P ）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、M P U 4 7 2 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。

【0256】

表示制御装置410のM P U 4 7 2 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V D P 4 7 5 の制御（具体的にはV D P 4 7 5 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、M P U 4 7 2 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V D P 4 7 5 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。

20

【0257】

プログラムROM473は、M P U 4 7 2 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J P E G 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、M P U 4 7 2 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。

30

【0258】

V D P 4 7 5 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。V D P 4 7 5 はI C 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。V D P 4 7 5 は、M P U 4 7 2 、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

【0259】

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。

【0260】

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J P E G 形式画像データをキャラクタROM476に記憶する構成とす

50

ることも可能である。

【0261】

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。

【0262】

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、
10 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。

【0263】

（変動表示制御処理）

変動表示制御処理においては、先ずステップ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。

【0264】

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。

【0265】

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。
30

【0266】

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。
40

【0267】

（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。

【0268】

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
50

には種別コマンドも併せて送信される。ステップS 1 1 0 1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S 1 2 0 1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MPU 4 4 2のレジスタに記憶する。

【0269】

続くステップS 1 2 0 2では、ステップS 1 2 0 1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S 1 2 0 3にて、大当たり用の演出設定処理を実行する。

【0270】

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L 1～L 5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L 1～L 5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。

【0271】

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L 1～L 5は抽選等によってランダムに決定される。ROM 4 4 3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L 1～L 5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RAM 4 4 4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RAM 4 4 4の停止結果アドレス記憶エリアに記憶される。

【0272】

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、ROM 4 4 3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RAM 4 4 4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ROM 4 4 3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RAM 4 4 4のパターンアドレス記憶エリアに記憶する。

【0273】

ステップS 1 2 0 2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S 1 2 0 4に進む。ステップS 1 2 0 4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S 1 2 0 5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

10

20

30

40

50

、外れリーチ図柄の組み合わせの種類や有効ラインL1～L5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L1～L5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Z2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。

【0274】

ステップS1204にてリーチ発生ではないと判定した場合は、ステップS1206に進む。ステップS1206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。

10

【0275】

ステップS1203、ステップS1205、ステップS1206のいずれかの処理を実行した後は、ステップS1207に進む。ステップS1207では、ステップS1203、ステップS1205、ステップS1206にて決定した停止結果及び演出パターン of 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410へ出力する処理を実行する。表示制御装置410のMPU472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253の表示制御を行う。

【0276】

20

ステップS1207の処理を実行した後は、続くステップS1208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S1203、ステップS1205、ステップS1206にて決定した演出パターンに基づいてスピーカ部29やランプ部26の駆動制御を開始して、遊技回用の演出を開始する。

【0277】

ここで、図32に基づき図柄表示装置253（表示画面253a）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32（a）は変動表示態様の種類を示す概略図、図32（b）群は各変動表示態様の概要を示す概略図である。

【0278】

30

（変動表示態様）

図32（a）に示すように、表示画面253a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162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。

【0279】

具体的には、完全外れの変動表示時間については「3sec～8sec」（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「10sec」、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「15sec」、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「16sec」、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「17sec」、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「18sec」となっている。例えば、主制御装置162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「15sec」である場合には、報知・演出制御装置140にてノーマルリーチBを実行すべき旨が把握されることとなる。

40

【0280】

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

50

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。

【0281】

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。

【0282】

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。

【0283】

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。

【0284】

（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 162 にて上作動口 83a、下作動口 83b、一般入賞口 81、可変入賞装置 82（大入賞口）への入賞を確認した場合には当該主制御装置 162 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 600 に出力される構成となっている。

【0285】

監視装置600のMPU602には主制御装置162から入力された情報を記憶する記憶部604が設けられている。記憶部604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605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606とで構成されている。

【0286】

例えば主制御装置162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605に配設された各種入賞数カウンタ621～624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600により、作動口83a、83b、一般入賞口81、可変入賞装置82（大入賞口）への入賞数が監視されている。

10

【0287】

また、主制御装置162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162から監視装置600に出力される。監視装置600においてはこの信号を受信した場合には、第1記憶領域605に配設された遊技回数カウンタ625を更新（加算）する。つまり、監視装置600により、遊技回数が監視されている。

【0288】

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162から監視装置600に出力される。監視装置600においてはこの信号を受信した場合には、第1記憶領域605に配設された当たり回数カウンタ626を更新（加算）する。つまり、監視装置600により、当たり回数が監視されている。

20

【0289】

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242から監視装置600に出力される。監視装置600においては、この信号を受信した場合には、第1記憶領域605に配設された賞球数カウンタ627を更新（加算）する。つまり、監視装置600により、賞球数（遊技球の払出数）が監視されている。

【0290】

第1記憶領域605及び第2記憶領域606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83a、83b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。

30

【0291】

監視装置600の出力ポートには、報知・演出制御装置140が接続されており、報知・演出制御装置140については、監視装置600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140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600に記憶されている情報を図柄表示装置253の表示画面253aに表示する機能を有している。

40

【0292】

（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10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34を参照して設定変更に係る構成について補足説明する。

【0293】

図5に示したように、パチンコ機10においては、遊技球発射機構110から発射され

50

た遊技球は誘導レール１００によって遊技領域ＰＥに案内される。遊技領域ＰＥを流下した遊技球は一般入賞口８１等の各種入球部又はアウト口８９を通じて遊技領域ＰＥから排出され、遊技領域形成体８０ａの背面部に設けられた回収通路を通じて遊技ホルの島設備へ返却される。また、遊技球発射機構１１０から発射された遊技球のうち遊技領域ＰＥに到達できなかったものについては、誘導通路１０３→前扉枠１４（通路形成ユニット４５）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。

【０２９４】

図３４に示すように、主制御装置１６２には、遊技球発射機構１１０に設けられた発射用検知センサ７０１と、通路形成ユニット４５のファール球通路に設けられたファール用検知センサ７０２と、遊技盤ユニット８０の背面側の回収通路に設けられた回収用検知センサ７０３とが接続されている。

10

【０２９５】

発射用検知センサ７０１はソレノイド１１１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１６２では発射用検知センサ７０１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７０２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１６２ではファール用検知センサ７０２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７０３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１６２では回収用検知センサ７０３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１６２では、これら各検知センサ７０１～７０３からの情報に基づいて遊技領域ＰＥ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

【０２９６】

また、払出制御装置２４２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１６２に出力される構成となっており、主制御装置１６２では払出制御装置２４２に送信した賞球指令と払出制御装置２４２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。

【０２９７】

パチンコ機１０には内枠１３の開放を検知する開放検知センサ７０６が接続されており、主制御装置１６２では開放検知センサ７０６からの情報（検知信号）に基づいて内枠１３が開放されているか否かを特定可能となっている。

30

【０２９８】

ここで、図３５のフローチャートを参照して、主制御装置１６２のＭＰＵ４０２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Ｓ５０７）について説明する。

【０２９９】

（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Ｓ１３０１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Ｓ１３０１にて否定判定をした場合には、ステップＳ１３０２に進む。ステップＳ１３０２では設定変更キーが上記キー穴１６７に挿通されＯＮ状態に切り替えられ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。

40

【０３００】

ステップＳ１３０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１３０３に進む。ステップＳ１３０３では上記検知センサ７０１～７０３からの情報に基づいて、遊技領域ＰＥに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。

50

【0301】

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。

【0302】

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。

【0303】

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。

【0304】

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。

【0305】

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。

【0306】

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。

【0307】

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。

【0308】

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S1310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

10

20

30

40

50

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。

【0309】

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。

10

【0310】

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。

20

【0311】

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。

【0312】

図 36 (a) に示すように、t a1 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 t a2 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 t a3 のタイミングから上記待機時間を経過した t a4 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。

30

【0313】

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、t a1 ~ t a2 の間の t aX 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れる。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。

40

【0314】

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。

【0315】

t b1 のタイミングにて作動口用の入賞検知センサ 391b ~ 391c により作動口 83a, 83b 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

50

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。

【 0 3 1 6 】

10

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。

【 0 3 1 7 】

20

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 8 】

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。

【 0 3 1 9 】

30

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 0 】

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 1 】

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。

【 0 3 2 2 】

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

50

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。

【0323】

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。

【0324】

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。

【0325】

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る第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。

【0326】

<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、フェール用検知センサ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と、パチンコ機10の構造の簡素化を図る上で有利である。

【0327】

<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。

【0328】

<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が動作中では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。

【0329】

<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

10

20

30

40

50

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。

【0330】

<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。

【0331】

<変形例6>

主制御装置162のMPU402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、本来であれば大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。

【0332】

<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。

【0333】

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MPU402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。

【0334】

（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。

【0335】

主制御装置162のROM403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」、「AABB」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。

【0336】

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。

【0337】

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。

【0338】

(設定変更処理)

設定変更処理においては先ず、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。

【0339】

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。

【0340】

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。

【0341】

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。

【0342】

(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先ず、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。

【0343】

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。

【0344】

(コマンド対応処理)

コマンド対応処理においては先ず、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。

10

20

30

40

50

【0345】

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。

【0346】

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。

【0347】

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。

【0348】

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。

【0349】

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。

【0350】

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。

【0351】

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。

【0352】

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。

【0353】

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、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

10

20

30

40

50

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。

【0354】

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に入力され、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。

【0355】

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。

【0356】

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、防犯機能を強化できる。

【0357】

払出制御装置242に賞球コマンドが入力されてから、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、賞球コマンドが連続して入力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、既に払い出しが決まって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。

【0358】

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。

【0359】

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。

【0360】

<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。

【0361】

<変形例2>

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

10

20

30

40

50

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 1 6 2 から払出制御装置 2 4 2 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。

【0362】

但し、主制御装置 1 6 2 から払出制御装置 2 4 2 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 2 4 2 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。

10

【0363】

<変形例 3>

上記第 2 の実施の形態においては、一般入賞口 8 1、可変入賞装置 8 2、作動口 8 3 a、8 3 b 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 8 2 > 一般入賞口 8 1 > 下作動口 8 3 b > 上作動口 8 3 a 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。

20

【0364】

<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。

【0365】

<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 1 6 2 と払出制御装置 2 4 2 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 1 6 2 及び払出制御装置 2 4 2 に監視装置 6 0 0 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。

30

【0366】

上述したように、主制御装置 1 6 2 から払出制御装置 2 4 2 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 2 4 2 から監視装置 6 0 0 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 2 4 2 から監視装置 6 0 0 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。

40

【0367】

監視装置 6 0 0 には、主制御装置 1 6 2 及び払出制御装置 2 4 2 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 3 8 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 6 0 0 の第 2 記憶領域 6 0 6 には、主制御装置 1 6 2 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 2 4 2 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 6 0 0 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 1 6 2 と払出制御装置 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

50

について説明する。設定値対比処理は、監視装置 600 の制御部にて定期的に行われる処理である。

【0368】

設定値対比処理においては先ず、ステップ S1721 にて主制御装置 162 からの賞球コマンド又は払出制御装置 242 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 S1721 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 S1721 にて肯定判定をした場合には、ステップ S1722 に進む。ステップ S1722 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）。

【0369】

その後、ステップ S1723 では、今回受信したコマンドが払出制御装置 242 からの払出コマンドであるか否かを判定する。ステップ S1723 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 S1723 にて肯定判定をした場合には、ステップ S1724 に進む。ステップ S1724 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 S1724 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 162 及び払出制御装置 242 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 S1724 では肯定判定がなされる。

【0370】

ステップ S1724 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 S1725 に進む。例えば、払出制御装置 242 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 S1724 にて否定判定がなされる。

【0371】

ステップ S1725 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 606 に異常発生を記憶するとともに、報知・演出制御装置 140 に異常報知の指令を出力する。報知・演出制御装置 140 では当該指令に基づいて前扉枠 14 のスピーカ部 29 やエラー表示ランプ部 27 を駆動させて異常報知を実行する。

【0372】

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 600 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 162 から監視装置 600 に直接入力されるだけでなく、払出制御装置 242 を経由して監視装置 600 に入力される。監視装置 600 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。

【0373】

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。

【0374】

例えば一般入賞口 81 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 242 に出力され、払出制御装置 242 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 600 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

10

20

30

40

50

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。

【0375】

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。

【0376】

<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。

【0377】

<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。

【0378】

<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。

【0379】

<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。

【0380】

（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。

【0381】

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

10

20

30

40

50

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 S 1 8 0 2 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 S 1 8 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 8 0 3 に進む。

【0382】

ステップ S 1 8 0 3 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 6 0 0 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。

【0383】

続くステップ S 1 8 0 4 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。

【0384】

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 8 1、可変入賞装置 8 2、作動口 8 3 a、8 3 b 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 8 1 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 4 1 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 4 1 (a) はルート毎の一般入賞口 8 1 への入賞確率を示す概略図、図 4 1 (b) は設定値と閾値との関係を示す概略図である。

【0385】

図 6 に示したように、遊技領域 P E については当該遊技領域 P E の中央に配設されたセンターフレーム 9 5 によって図柄表示装置 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a 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 8 3 a 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 9 1 が付随する下作動口 8 3 b、可変入賞装置 8 2、スルーゲート 8 4 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。

【0386】

ここで、左ルートに配設された 3 つの一般入賞口 8 1 a ~ 8 1 c 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 8 1 a ~ 8 1 c を総合した場合の入賞確率は $1/100$ となっている（図 4 1 (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。

【0387】

右ルートに配設された 1 つの一般入賞口 8 1 d 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。

【0388】

具体的には、一般入賞口 8 1 d は右ルートの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、

10

20

30

40

50

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。

【0389】

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。

10

【0390】

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。具体的にいは、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

20

【0391】

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。

【0392】

(異常報知用処理)

異常報知用処理においては先ず、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とを取得する。

30

【0393】

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 s e c 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。

【0394】

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。

40

【0395】

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 5 にて肯定判定をし、ステップ S 1 9 0 6 に進む。ステップ S 1 9 0 6 では報知・演出制御装置 1 4 0 の 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

50

タの値を更新（１加算）する。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

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。

【0403】

<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。

【0404】

<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。

【0405】

<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。

【0406】

<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。

【0407】

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、古い情報から順に情報が上書きされることとなる。

【0408】

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。

【０４０９】

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。

【０４１０】

（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。

【０４１１】

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。

【０４１２】

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。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

ステップＳ２００１の説明に戻り、当該ステップＳ２００１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Ｓ２０１１に進む。ステップＳ２０１１で

10

20

30

40

50

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S2011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S2011にて肯定判定をした場合にはステップS2012に進む。ステップS2012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。

【0416】

監視装置600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。

【0417】

監視装置600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81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600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。

【0418】

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。

【0419】

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。

【0420】

<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607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。

【0421】

＜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。

【0422】

＜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。

10

【0423】

＜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。

20

【0424】

＜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。

30

【0425】

＜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。

40

【0426】

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とが含まれている。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

50

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。

【0427】

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。

【0428】

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。

【0429】

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。

【0430】

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。

【0431】

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。

【0432】

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。

【0433】

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。

【0434】

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

10

20

30

40

50

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。

【0435】

<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。

10

【0436】

<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。

20

【0437】

<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。

30

【0438】

先ず、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 MPU 442 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。

【0439】

（異常報知用処理）

異常報知用処理においては先ず、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。

40

【0440】

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 0.6 sec 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。

【0441】

ステップ S2102 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

50

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 2】

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RAM 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RAM 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。

10

【0 4 4 3】

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。

20

【0 4 4 4】

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の光量が増える。

【0 4 4 5】

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。

30

【0 4 4 6】

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 7】

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tc 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。

40

【0 4 4 8】

tc 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tc 3のタイミングにて異常報知用カウンタの値が基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

50

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。

【0449】

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。

【0450】

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。

【0451】

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。

【0452】

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を特徴の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。

【0453】

(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。

【0454】

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。

【0455】

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。

【0456】

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

10

20

30

40

50

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 S 2 2 0 4 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 S 2 2 0 4 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。

【0457】

ステップ S 2 2 0 4 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 2 0 5 に進む。ステップ S 2 2 0 5 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 1 4 0 から監視装置 6 0 0 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 6 0 0 の第 2 記憶領域 6 0 6 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 6 3 5 が設けられており（図 5 0 参照）、上記情報に基づいて第 1 種解除操作回数記憶領域 6 3 5 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 6 3 5 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

【0458】

ステップ S 2 2 0 4 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 2 0 6 に進む。ステップ S 2 2 0 6 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 1 4 0 から監視装置 6 0 0 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 6 0 0 の第 2 記憶領域 6 0 6 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 6 3 6 が設けられており（図 5 0 参照）、上記情報に基づいて第 2 種解除操作回数記憶領域 6 3 6 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 6 3 6 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

【0459】

監視装置 6 0 0 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 2 5 3 の表示画面 2 5 3 a に各解除操作の実行回数が表示されることとなる。

【0460】

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。

30

【0461】

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。

40

【0462】

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

50

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。

【0463】

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。

【0464】

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。

【0465】

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。

【0466】

<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。

【0467】

<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。

【0468】

<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。

【0469】

<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。

【0470】

先ず、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、通常処理の一環として実行される処理である。

10

20

30

40

50

【0471】

（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。

【0472】

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。

【0473】

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。

【0474】

（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。

【0475】

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。

【0476】

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。

【0477】

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は、ステップS2406に進む。ステップS2406では設定変更モードへ移行時の設定

10

20

30

40

50

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S2407ではRAM404の各種フラグ格納エリア435に格納されている特殊操作フラグを消去する。

【0478】

ステップS2407又はステップS2405の処理を実行した後は、ステップS2408に進む。ステップS2408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、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し、設定値表示部168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166の操作受付を開始する。

【0479】

ステップS2401の説明に戻り、当該ステップS2401にて肯定判定をした場合、すなわちRAM404の各種フラグ格納エリア435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S2409に進む。ステップS2409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S2409にて肯定判定をした場合には、ステップS2410に進む。ステップS2410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168に表示させるように当該設定値表示部168の表示制御を行う。

【0480】

ステップS2409の説明に戻り、当該ステップS2409にて否定判定をした場合には、ステップS2411に進む。ステップS2411では、設定変更キーがOFF状態となったか否かを判定する。ステップS2411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S2411にて肯定判定をした場合には、ステップS2412に進む。ステップS2412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、RAM404の各種フラグ格納エリア435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、RAM404の各種フラグ格納エリア435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、RAM404の各種フラグ格納エリア435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。

【0481】

ステップS2412の処理を実行した後は、ステップS2413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、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、設定値表示部168が非表示となるように表示制御を行う。

【0482】

次に、図53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。

【0483】

(メイン処理)

メイン処理においてはまず、ステップS2501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。

【0484】

続くステップS2502では、ステップS2501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S2502の処理を再度実行する。この時間の測定は、ステップS2502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S2502にて否定判定してから再度ステップS2502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S2501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

10

20

30

40

50

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。

【0485】

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

【0486】

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

【0487】

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。

【0488】

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

【0489】

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

【0490】

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

50

。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。

【0491】

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。

10

【0492】

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。

【0493】

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

30

【0494】

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。

【0495】

<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

【0496】

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。

【0497】

<変形例2>

50

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。

【0498】

<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作用の操作部を設けてもよい。

【0499】

<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。

【0500】

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RAM444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。

【0501】

報知・演出制御装置140のMPU442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MPU442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。

【0502】

（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）。

【0503】

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。

【0504】

ステップ S 2 6 0 2 の処理を実行した後は、ステップ S 2 6 0 3 に進む。ステップ S 2 6 0 3 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 S 2 6 0 2 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 S 2 6 0 2 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 4 に進む。

【0505】

ステップ S 2 6 0 4 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 Z 1 を構成する「7」図柄及び下図柄列 Z 3 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 S 2 6 0 4 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。

【0506】

ステップ S 2 6 0 4 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 6 0 5 に進む。ステップ S 2 6 0 5 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 S 2 6 0 5 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 S 2 6 0 6 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 S 2 6 0 5 にて設定示唆を行う旨の決定をした場合には、ステップ S 2 6 0 6 にて肯定判定をし、ステップ S 2 6 0 7 に進む。

【0507】

ステップ S 2 6 0 7 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 Z 2 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。

【0508】

例えば、図 5 5 (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。

【0509】

ここで、図 5 6 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 5 6 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。

【0510】

図 5 6 (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 Z 2 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 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。

【0511】

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 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 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。

【0512】

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。

【0513】

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。

【0514】

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。

【0515】

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。

【0516】

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。

【0517】

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。

【0518】

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。

【0519】

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。

【0520】

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。

【0521】

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

10

20

30

40

50

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。

【0522】

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。

【0523】

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。

【0524】

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。

【0525】

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。

【0526】

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。

【0527】

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。

【0528】

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。

【0529】

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。

【0530】

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が見逃されるといった不都合を抑制することができる。

10

20

30

40

50

【0531】

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。

【0532】

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

【0533】

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。

【0534】

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

【0535】

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。

【0536】

<変形例1>

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。

30

【0537】

<変形例2>

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。

40

【0538】

<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。

【0539】

<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

【0540】

<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

【0541】

<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。

【0542】

<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

【0543】

<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。

【0544】

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

【0545】

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。

【0546】

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。

【0547】

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。

【0548】

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。

【0549】

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。

【0550】

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。

【0551】

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。

【0552】

<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。

【0553】

<変形例2>

10

20

30

40

50

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。

【0554】

<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。

10

【0555】

<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。先ず、図59のフロー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。

20

【0556】

（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先ず、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）。

30

【0557】

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。

【0558】

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。

40

【0559】

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

50

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。

【0560】

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。

【0561】

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

【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。

【0563】

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

【0564】

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

【0565】

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。

【0566】

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

【0567】

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。

【0568】

50

<変形例 1>

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。

【0569】

<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

【0570】

<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

20

【0571】

<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

【0572】

<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<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。

30

【0573】

<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 MPU 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

【0574】

（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

50

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にはステップS 2 8 0 2に進み、ROM 4 0 3の変動表示時間テーブル記憶エリア4 2 3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S 2 8 0 2の決定処理を実行した後はステップS 2 8 0 3に進み、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4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。

【0 5 7 5】

ステップS 2 8 0 1の説明に戻り、当該ステップS 2 8 0 1にて否定判定をした場合には、ステップS 2 8 0 4に進む。ステップS 2 8 0 4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S 2 8 0 4にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 8 0 5に進む。ステップS 2 8 0 5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S 2 8 0 5にて肯定判定をした場合には、ステップS 2 8 0 6に進む。

10

【0 5 7 6】

ステップS 2 8 0 6では、ROM 4 0 3の変動表示時間テーブル記憶エリア4 2 3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S 2 8 0 6の決定処理を実行した後はステップS 2 8 0 3に進み、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4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

【0 5 7 7】

ステップS 2 8 0 5の説明に戻り、当該ステップS 2 8 0 5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S 2 8 0 7に進む。ステップS 2 8 0 7では、ROM 4 0 3の変動表示時間テーブル記憶エリア4 2 3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S 2 8 0 7の決定処理を実行した後はステップS 2 8 0 3に進み、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4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。

【0 5 7 8】

ステップS 2 8 0 4の説明に戻り、当該ステップS 2 8 0 4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S 2 8 0 8に進む。ステップS 2 8 0 8では、ROM 4 0 3の変動表示時間テーブル記憶エリア4 2 3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S 2 8 0 8の決定処理を実行した後はステップS 2 8 0 3に進み、RAM 4 0 4の各種カウンタエリア4 3 4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

【0 5 7 9】

ステップS 2 8 0 2, S 2 8 0 6, S 2 8 0 7, S 2 8 0 8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1 4 0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1 4 0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。

40

【0 5 8 0】

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6 2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。

【0 5 8 1】

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1 6 2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3 s e c, 4 s e c, 6 s e c, 8 s e cの何れかとなる。報知・演出制御装置1 4 0においては、主制御装置1 6 2により指定された変動表示時間が3 s e c, 4 s e c, 6 s e c, 8 s e c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

50

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。

【0582】

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10sec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10sec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。

10

【0583】

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15sec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15sec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。

【0584】

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16sec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15sec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。

20

【0585】

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16sec又は16.2sec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16sec又は16.2sec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16secである場合には設定示唆を実行せず、変動表示時間が16.2sec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。

30

【0586】

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、16secの振分確率が99.8%、16.2secの振分確率が0.2%となっている。設定2の場合には、16secの振分確率が99.8%、16.2secの振分確率が0.2%となっている。設定3の場合には、16secの振分確率が99.9%、16.2sec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。

40

【0587】

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

50

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。

【0588】

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

【0589】

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

【0590】

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。

【0591】

30

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。

【0592】

40

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。

【0593】

50

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。

【0594】

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。

【0595】

（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先ず、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。

【0596】

具体的には、先ずステップ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。

【0597】

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。

【0598】

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。

【0599】

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）。

【0600】

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）。

10

20

30

40

50

【0601】

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、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

【0602】

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。

20

【0603】

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。

【0604】

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。

【0605】

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

【0606】

更には、主制御装置162からある程度定期的に変送されることを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。

【0607】

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

【0608】

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。

【0609】

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。

50

【0610】

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。

【0611】

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。

10

【0612】

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。

【0613】

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。

【0614】

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て上記第 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

【0615】

<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

【0616】

<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。

40

【0617】

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。

【0618】

<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

50

。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。

【0619】

（１）上記各実施の形態では、遊技領域 P E 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 8 3 a 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 8 3 a への入球が許容される構成とすることも可能である。

10

【0620】

（２）上作動口 8 3 a への入球に基づく遊技回と、下作動口 8 3 b 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 8 3 a への入球に基づく保留情報と下作動口 8 3 b 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 8 3 a 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 8 3 b 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 2 5 3 a 中にそれぞれ形成し、それら各変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。

【0621】

（３）上記各実施の形態では、上作動口 8 3 a（「入球部」に相当）に係る保留情報と下作動口 8 3 b（「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 8 3 a に係る保留情報と下作動口 8 3 b 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 8 3 a（保留情報）に係る抽選と下作動口 8 3 b 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。

20

【0622】

また、上記各実施の形態では、「入球部」として上作動口 8 3 a 及び下作動口 8 3 b 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。

30

【0623】

（４）上記各実施の形態では、報知・演出制御装置 1 4 0 と表示制御装置 4 1 0 とを別々に設けたが、これら各制御装置 1 4 0、4 1 0 の機能を統合した１の制御装置を設けてもよい。

【0624】

（５）上記第４及び第５の実施の形態では、監視装置 6 0 0 を主制御装置 1 6 2 とは別に設けたが、監視装置 6 0 0 の機能を主制御装置 1 6 2 が有する構成としてもよい。

【0625】

（６）設定変更操作によって主制御装置 1 6 2 の R A M 4 0 4 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。

40

【0626】

（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 4 1 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。

【0627】

（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

50

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とよい。

【0628】

（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。

【0629】

（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。

10

【0630】

（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。

【0631】

（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。

【0632】

（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。

20

【0633】

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。

【0634】

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。

30

【0635】

＜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。

【0636】

40

＜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。

50

【0637】

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、

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、

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。

【0638】

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。

【0639】

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。

【0640】

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。

【0641】

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。

10

【0642】

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。

【0643】

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A1又は特徴A2に記載の遊技機。」とする

20

【0644】

特徴A4．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A3に記載の遊技機。

【0645】

特徴A4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。

【0646】

30

特徴A5．遊技機前面部（前扉枠14）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿33や下皿34）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224）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A1乃至特徴A4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0647】

40

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。

【0648】

なお、本特徴に示す構成を「遊技機前面部（前扉枠14）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿33や下皿34）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224）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A1乃至特徴A4のいずれか1つに記載の遊技機。

50

【0649】

特徴A6．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A5に記載の遊技機。

【0650】

特徴A6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。

【0651】

特徴A7．遊技機前面部（前扉枠14）に設けられ、遊技球を貯留可能な貯留部（例えば上皿33や下皿34）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224）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A1乃至特徴A6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0652】

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。

【0653】

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。

【0654】

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。

【0655】

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。

【0656】

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。

【0657】

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。

【0658】

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

10

20

30

40

50

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 A 9 に記載の遊技機。

【0659】

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 A 9 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。

10

【0660】

特徴 A 11. 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 10 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0661】

特徴 A 11 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。

20

【0662】

特徴 A 12. 開閉可能な扉体（内枠 13）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 166）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 706）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 11 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

30

【0663】

特徴 A 12 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。

【0664】

特徴 A 13. 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 162）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 600）を備え、

40

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 604）を有していることを特徴とする特徴 A 1 乃至特徴 A 12 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0665】

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 に示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。

【0666】

<特徴 B 群>

50

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。

【0667】

特徴B1．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、

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。

【0668】

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。

【0669】

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。

【0670】

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、

10

20

30

40

50

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 B 1 に記載の遊技機。

【0671】

特徴 B 2 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。

10

【0672】

特徴 B 3．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。

20

【0673】

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。

【0674】

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。

30

【0675】

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。

【0676】

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。

40

【0677】

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。

【0678】

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、

50

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。

【0679】

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。

【0680】

特徴 B 7. 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、

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 B 2 乃至特徴 B 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0681】

特徴 B 7 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。

【0682】

特徴 B 8. 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 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、

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

10

20

30

40

50

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、

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。

【0683】

特徴 B 8 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。

【0684】

特徴 B 9. 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 B 8 に記載の遊技機。

【0685】

特徴 B 9 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 B 8 に示した防犯機能を好適に強化できる。

【0686】

特徴 B 10. 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 1 6 2）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 2 4 2）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 6 0 0）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 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

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

10

20

30

40

50

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。

10

【0687】

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、遊技機の防犯機能を向上できる。

【0688】

20

特徴 B 1 1. 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 2 2 4）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 B 1 0 に記載の遊技機。

【0689】

特定情報を対比する場合には、そのタイミングが大きくずれてしまうと、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。

30

【0690】

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。

【0691】

<特徴 C 群>

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。

40

【0692】

特徴 C 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

50

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 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更用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

を有し、

遊技状況を監視する監視手段（報知・演出制御装置 1 4 0 及び監視装置 6 0 0）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 6 0 4）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 1 4 0 にてステップ S 1 9 0 4 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）を実行する所定処理実行手段（報知・演出制御装置 1 4 0 にてステップ S 1 9 0 8 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。

【0 6 9 3】

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。

【0 6 9 4】

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 1 4 0 にてステップ S 1 9 0 8 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 2 7 やスピーカ部 2 9）を制御する報知制御手段（報知・演出制御装置 1 4 0 にてステップ S 1 9 0 8 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。

【0 6 9 5】

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 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 1 6 2 の M P U 4 0 2 にて設定変更用処理を実行する機能）と、

10

20

30

40

50

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ＭＰＵ４４２にてステップＳ１９０４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）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。

【０６９６】

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、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。

【０６９７】

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。

【０６９８】

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。

【０６９９】

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。

【０７００】

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

10

20

30

40

50

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 C 1 乃至特徴 C 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0701】

特徴 C 4 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 C 1 等に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【0702】

特徴 C 5. 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 8 1 d）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ていることを特徴とする特徴 C 4 に記載の遊技機。

【0703】

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。

【0704】

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、

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。

【0705】

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。

【0706】

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。

【0707】

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

10

20

30

40

50

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。

【0708】

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。

【0709】

<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。

【0710】

特徴D1. 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。

【0711】

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

10

20

30

40

50

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。

【0712】

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。

10

【0713】

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に示した効果を好適に発揮させることができる。

20

【0714】

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。

【0715】

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。

30

【0716】

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。

【0717】

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。

40

【0718】

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

50

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 D 1 乃至特徴 D 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0719】

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することができる。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。

【0720】

特徴 D 6．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 D 1 乃至特徴 D 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

10

【0721】

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。

【0722】

20

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。

【0723】

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合わせて変換される。このため、設定値の違いを超えて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。

30

【0724】

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、

40

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。

【0725】

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

50

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。

【0726】

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。

【0727】

＜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。

【0728】

特徴E1. 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MPU442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MPU442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MPU442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。

【0729】

特徴E1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。

【0730】

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。

【0731】

特徴E2．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E1に記載の遊技機。

【0732】

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。

【0733】

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。

【0734】

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。

【0735】

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。

【0736】

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。

【0737】

特徴 E 5. 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 MPU 442 にてステップ S 1804 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 E 1 乃至特徴 E 3 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0738】

10

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 E 1 等に示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。

【0739】

特徴 E 6. 前記設定値として第 1 設定値及び第 2 設定値を有し、

20

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、

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 E 4 又は特徴 E 5 に記載の遊技機。

【0740】

30

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。

【0741】

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。

40

【0742】

<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

50

が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0743】

特徴 F 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、

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 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 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
を備えていることを特徴とする遊技機。

【0744】

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。

【0745】

特徴 F 2. 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 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（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、 10

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）とを備え、 20

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。

【0746】

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。 30

【0747】

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、 40

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。

【0748】

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 50

述した混同を抑制できる。

【0749】

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。

【0750】

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。

【0751】

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。

【0752】

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。

【0753】

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。

【0754】

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。

【0755】

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 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 F 6 に記載の遊技機。

10

【0756】

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。

【0757】

特徴 F 8. 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、

20

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。

【0758】

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。

【0759】

30

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、

40

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、

50

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ＭＰＵ４４２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ＭＰＵ４０２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ＭＰＵ４０２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。

【０７６０】

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。

【０７６１】

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。

【０７６２】

<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。

【０７６３】

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 2 5 3 a）を有し、当該表示画面にて複数の絵柄（図柄列 Z 1 ～ Z 3）を表示可能な絵柄表示装置（図柄表示装置 2 5 3）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 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0）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 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 1 4 0 の M P U 4 4 2 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 1 4 0 の M P U 4 4 2 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 1 4 0 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。

【0 7 6 4】

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。

【0 7 6 5】

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。

【0 7 6 6】

特徴 G 2. 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 G 1 に記載の遊技機。

【0 7 6 7】

特徴 G 2 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

10

20

30

40

50

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。

【0768】

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。

【0769】

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。

【0770】

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。

【0771】

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。

【0772】

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G1乃至特徴G4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0773】

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。

【0774】

特徴G6. 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G1乃至特徴G5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0775】

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と懸念される。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。

【0776】

特徴G7. 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G6に記載の遊技機。

【0777】

特徴G7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。

【0778】

特徴G8．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G1乃至特徴G7のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0779】

特徴G8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。

【0780】

特徴G9．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G1乃至特徴G8のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0781】

特徴G9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。

【0782】

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。

30

【0783】

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、

40

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。

【0784】

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

50

発生を好適に抑制できる。

【0785】

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。

【0786】

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。

【0787】

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。

【0788】

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。

【0789】

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。

【0790】

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。

【0791】

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。

【0792】

<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

10

20

30

40

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。

【０７９３】

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ＭＰＵ４４２にて設定示唆可否

10

20

30

40

50

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。

【0794】

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。

10

【0795】

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。

【0796】

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。

20

【0797】

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なくなるように構成されていることを特徴とする特徴H2に記載の遊技機。

【0798】

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。

30

【0799】

特徴H4. 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H3に記載の遊技機。

【0800】

特徴H4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。

【0801】

特徴H5. 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H2乃至特徴H4のいずれか1つに記載の遊技機。

40

【0802】

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。

【0803】

特徴H6. 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

50

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。

【0804】

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。

【0805】

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

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。

【0806】

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。

【0807】

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。

【0808】

<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。

【0809】

特徴 I 1. 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 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 MPU 402 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

10

20

30

40

50

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 MPU 402 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 MPU 402 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 MPU 402 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 MPU 402 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 MPU 442 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 MPU 402 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。

【0810】

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。

【0811】

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。

【0812】

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。

【0813】

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。

【0814】

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。

10

20

30

40

50

【0815】

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。

【0816】

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。

10

【0817】

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。

【0818】

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。

20

【0819】

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行期間を稼ぎやすくなる。

【0820】

特徴 I 5. 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 I 1 乃至特徴 I 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0821】

特徴 I 5 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。

30

【0822】

特徴 I 6. 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 I 5 に記載の遊技機。

【0823】

特徴 I 5 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。

40

【0824】

特徴 I 7. 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 I 5 又は特徴 I 6 に記載の遊技機。

【0825】

特徴 I 5 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

50

、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。

【0826】

特徴I 8．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I 5乃至特徴I 7のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0827】

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。

【0828】

特徴I 9．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、

20

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により前記示唆を実行するものであり、

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I 5乃至特徴I 8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0829】

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）を抑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。

30

【0830】

特徴I 10．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I 1乃至特徴I 9のいずれか1つに記載の遊技機。

40

【0831】

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。

【0832】

特徴I 11．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多くな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I 1乃至特

50

徴 I 1 0 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0833】

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。

【0834】

また、特徴 I 1 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、保留情報の数が多くなる場合（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。

【0835】

特徴 I 1 2. 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 1 6 2）と、表示画面（表示画面 2 5 3 a）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 2 5 3）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 1 4 0 及び表示制御装置 4 1 0）とを備え、

前記主制御装置は、

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）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 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 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 8 7 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 1 6 2 の M P U 4 0 2 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 1 6 2 の M P U 4 0 2 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 1 6 2 の M P U 4 0 2 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 1 4 0 の M P U 4 4 2 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 1 6 2 の M P U 4 0 2 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（

10

20

30

40

50

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。

10

【0836】

特徴 I 12 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。

【0837】

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。

20

【0838】

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。

【0839】

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。

【0840】

30

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。

【0841】

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 38 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。

【0842】

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。

40

【0843】

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

50

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。

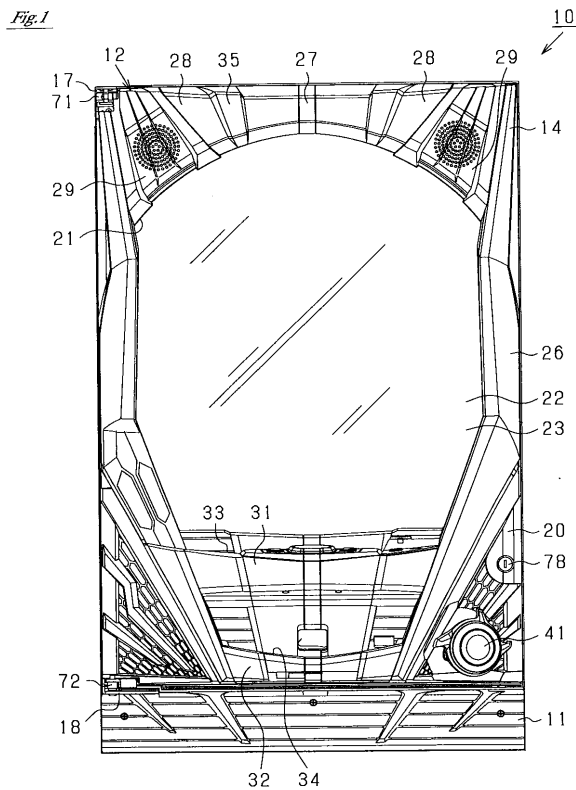
【符号の説明】

【0844】

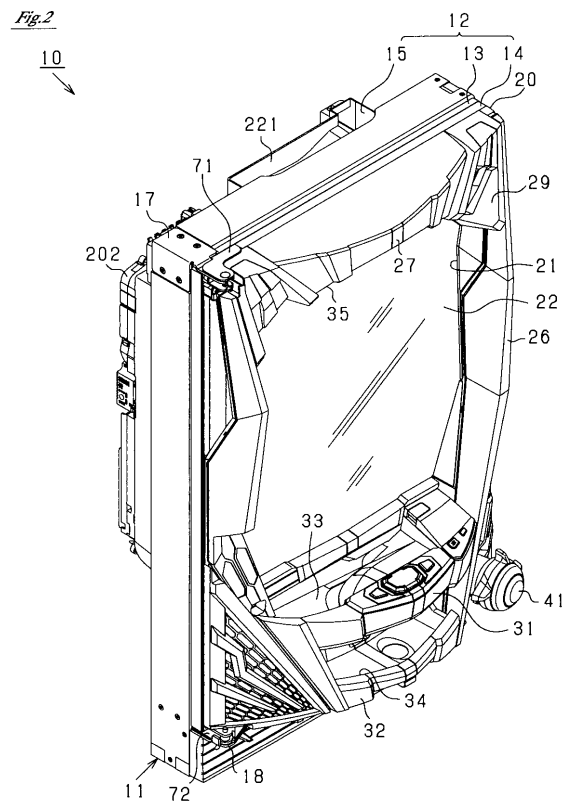
10…遊技機としてのパチンコ機、14…前扉枠、29…スピーカ部、80…遊技盤ユニット、80a…遊技領域形成体、81…一般入賞口、82…可変入賞装置、83a…上作動口、83b…下作動口、91…電動役物、140…報知・演出制御装置、162…主制御装置、253…図柄表示装置、391a～391f…検知センサ、401…MPU、403…ROM、404…RAM、410…表示制御装置、442…MPU、500…遊技情報表示装置、600…監視装置、602…MPU、603…情報取得部、604…記憶部、PE…遊技領域。

10

【図1】

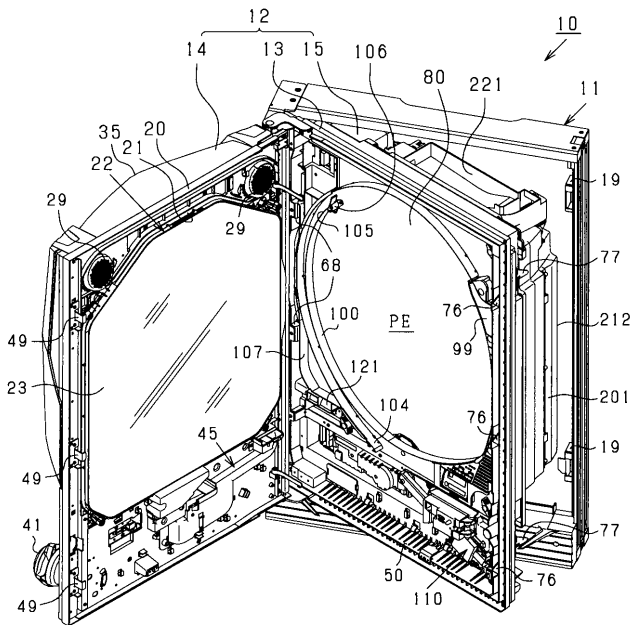


【図2】



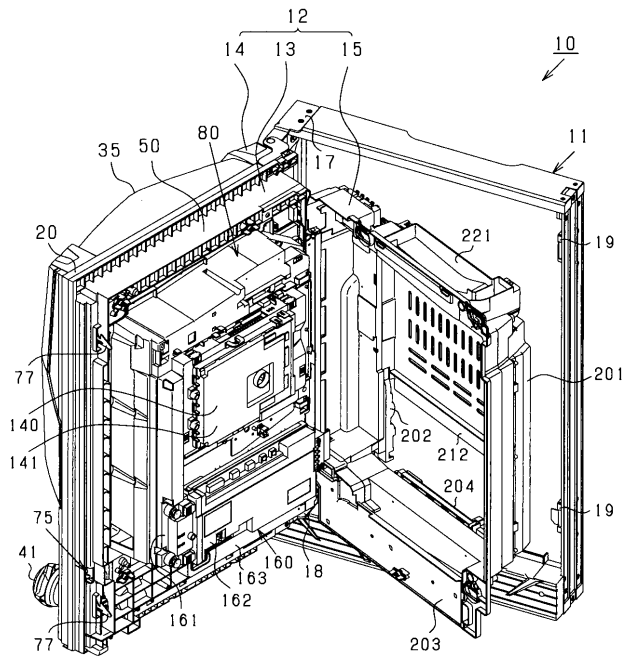
【図 3】

Fig.3



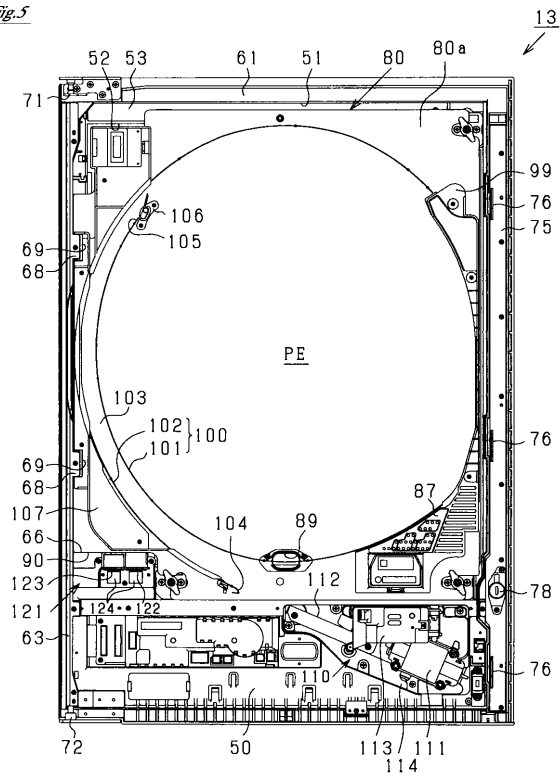
【図 4】

Fig.4



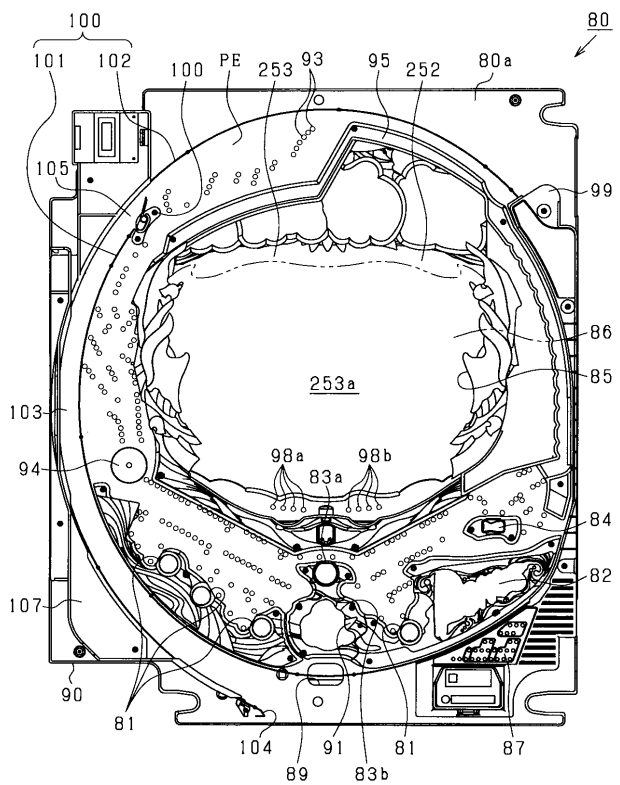
【図 5】

Fig.5



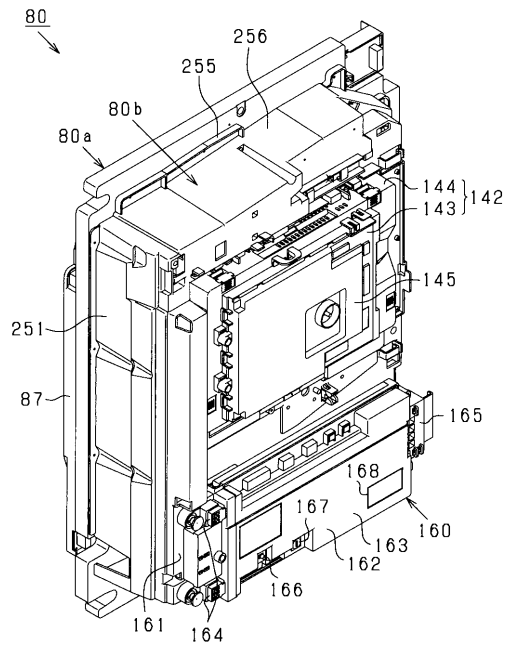
【図 6】

Fig.6



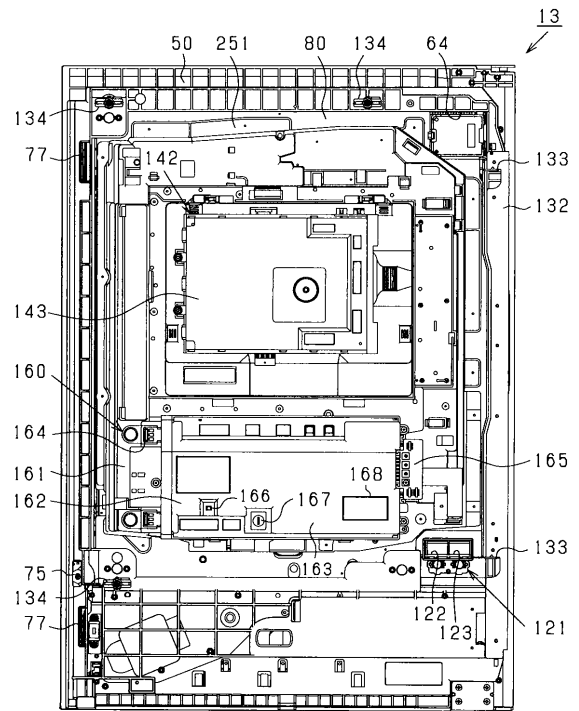
【図 7】

Fig. 7



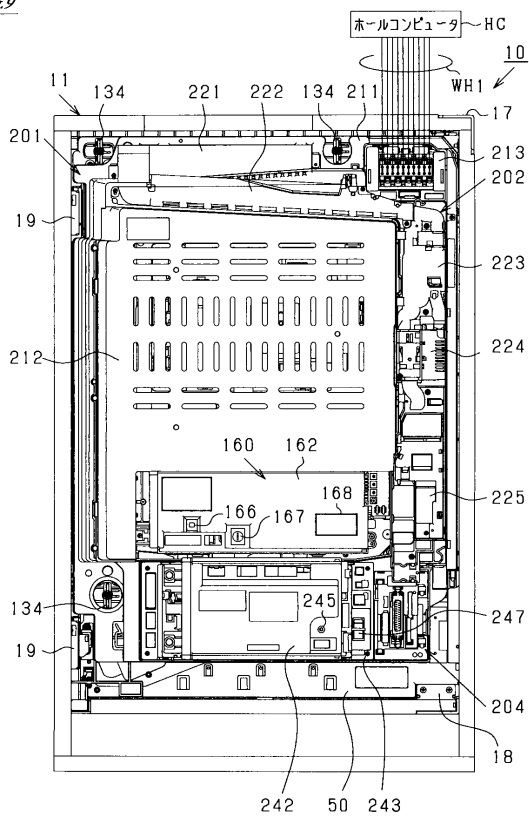
【図 8】

Fig. 8



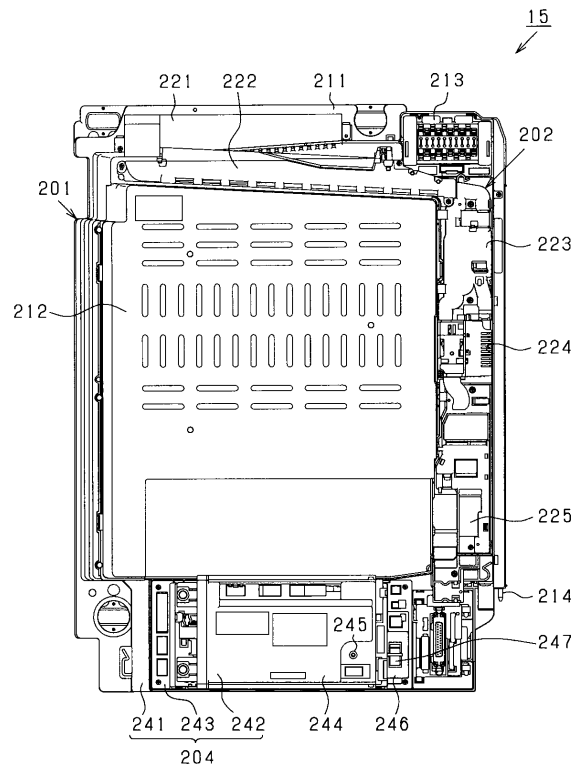
【図 9】

Fig. 9

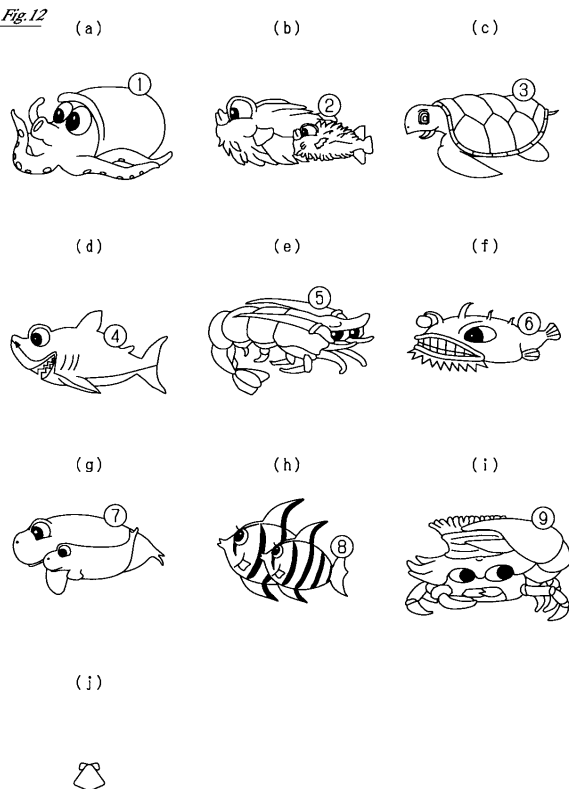


【図 10】

Fig. 10



【图 1 2】



【图 14】

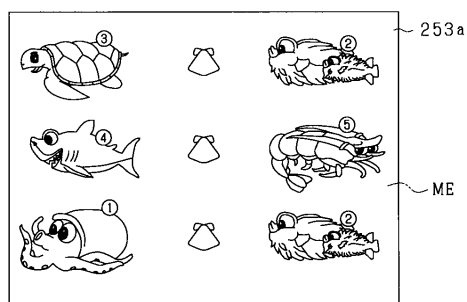
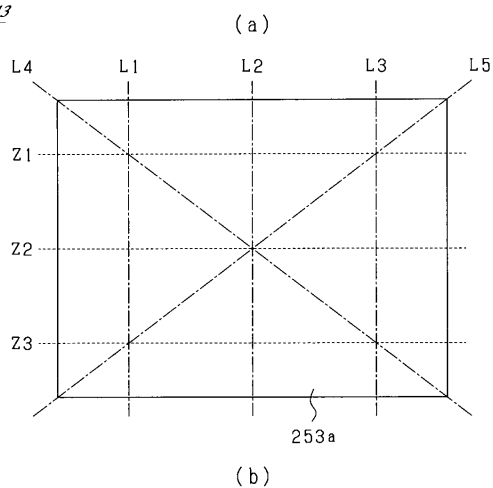
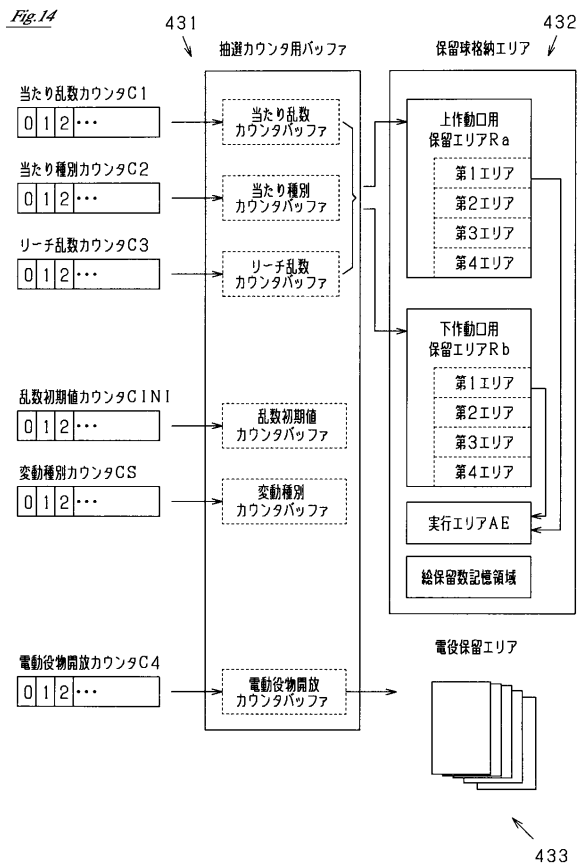


Fig.14



【図 15】

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 16】

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

【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

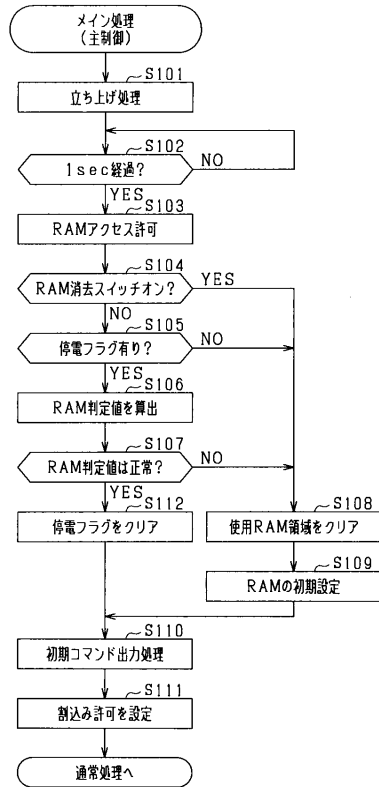
当たり種別カウンタC2	振分結果
0~5	16R確変大当たり結果
6~11	8R確変大当たり結果
12~17	8R通常大当たり結果
18~23	4R確変大当たり結果
24~29	4R通常大当たり結果

(c)

振分結果	高頻度サボートモード
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	
4R通常大当たり結果	100回

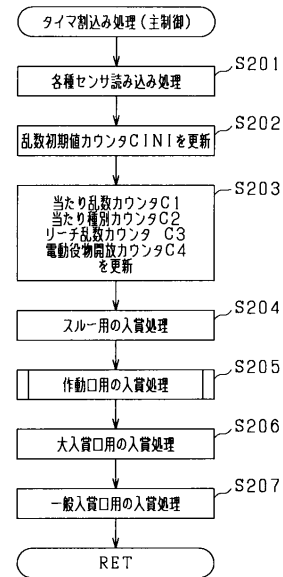
【図 19】

Fig.19



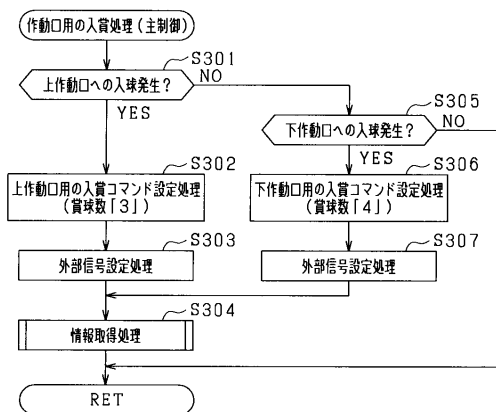
【図 20】

Fig.20



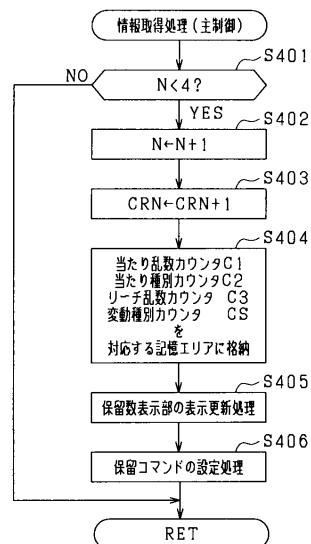
【図 21】

Fig.21

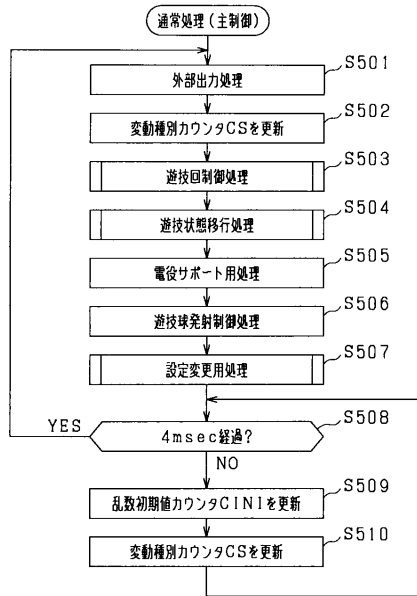


【図 22】

Fig.22



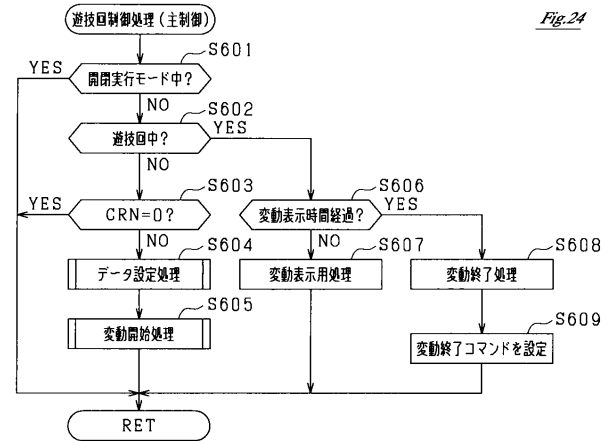
【図 23】



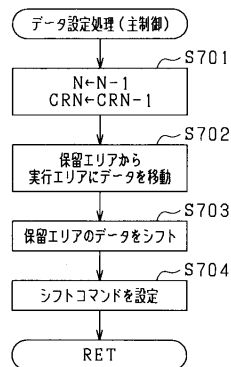
【図 24】

Fig.23

Fig.24



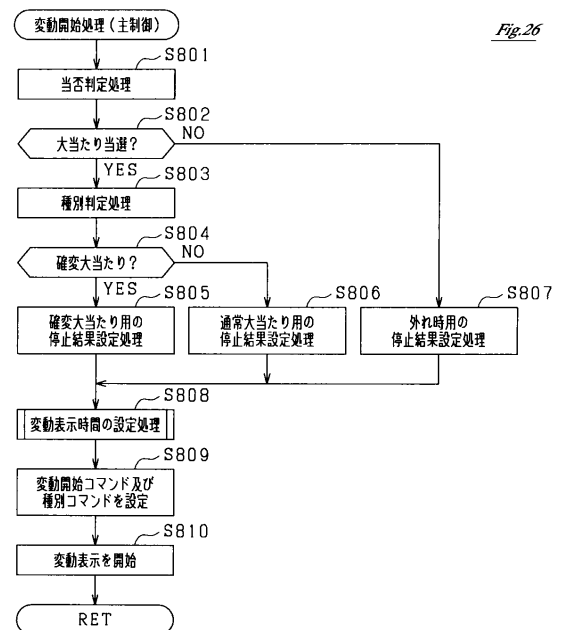
【図 25】



【図 26】

Fig.25

Fig.26



【図 27】

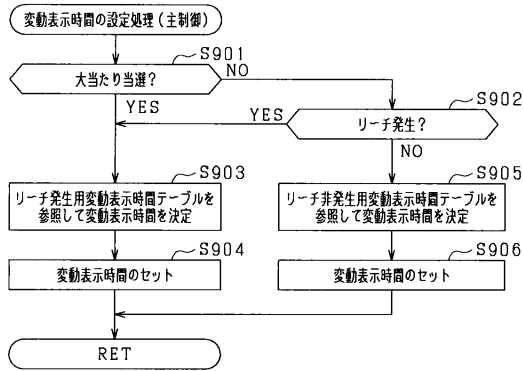


Fig.27

【図 28】

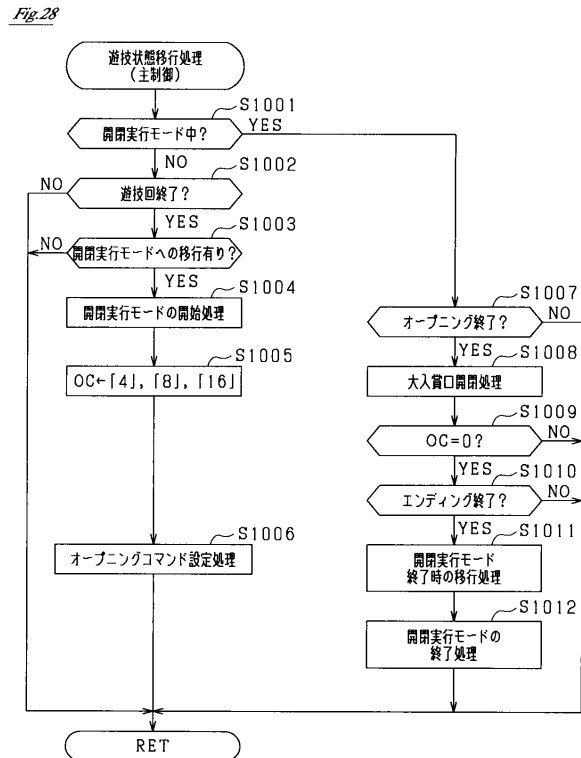
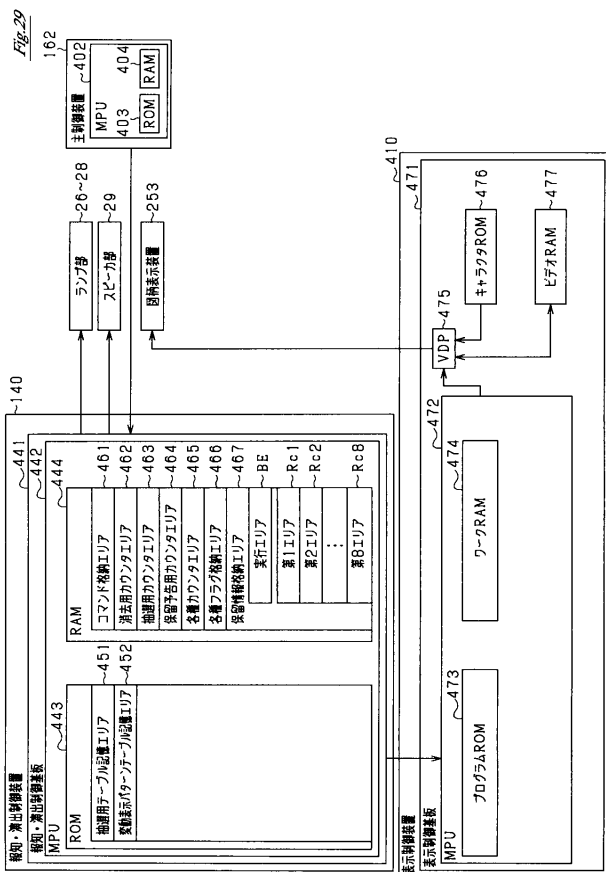


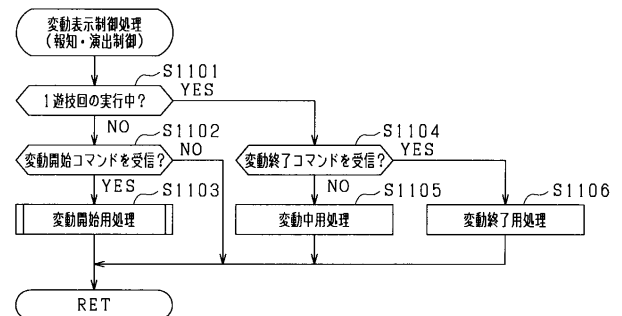
Fig.28

【図 29】



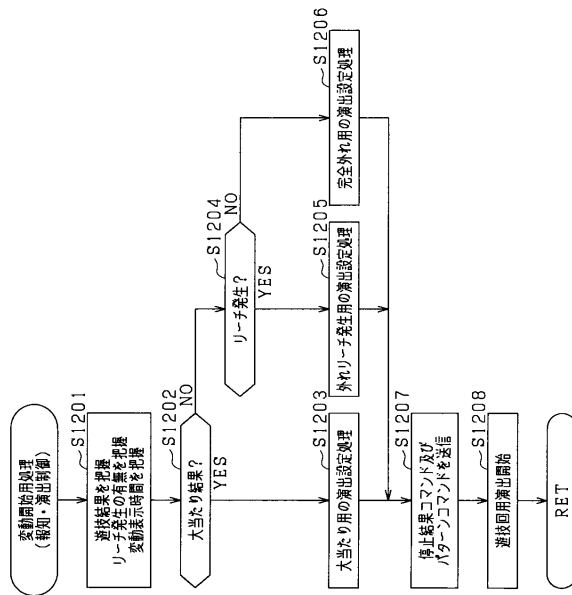
【図 30】

Fig.30



【図 3 1】

Fig.31

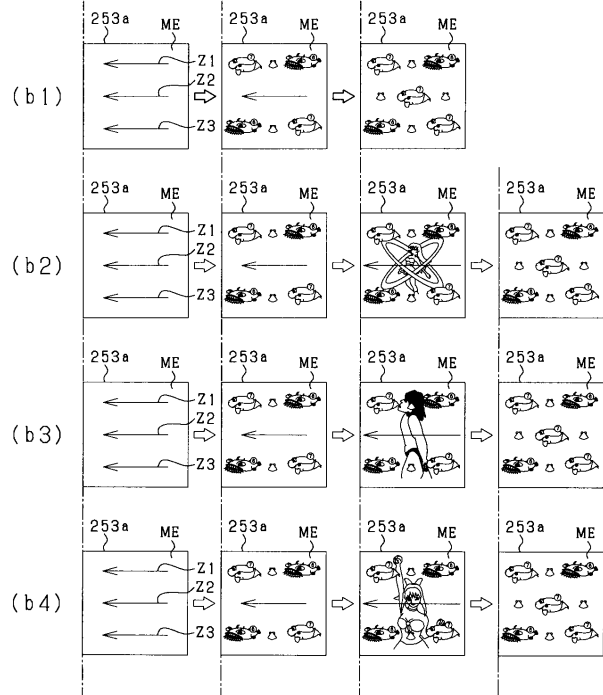


【図 3 2】

Fig.32

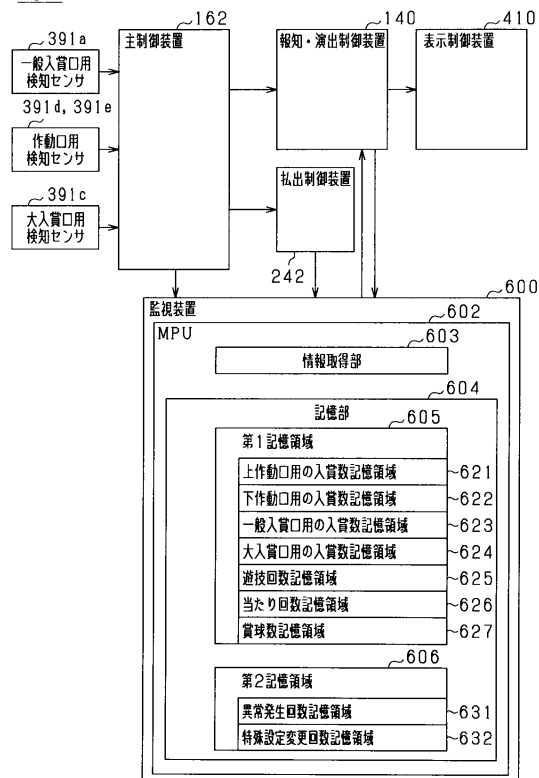
(a)

変動表示態様	変動表示時間	期待度
完全外れ	3sec~8sec	0
ノーマルリーチA	10sec	低 ↓ 高
ノーマルリーチB	15sec	
スーパーリーチA	16sec	
スーパーリーチB	17sec	
スーパーリーチC	18sec	



【図 3 3】

Fig.33

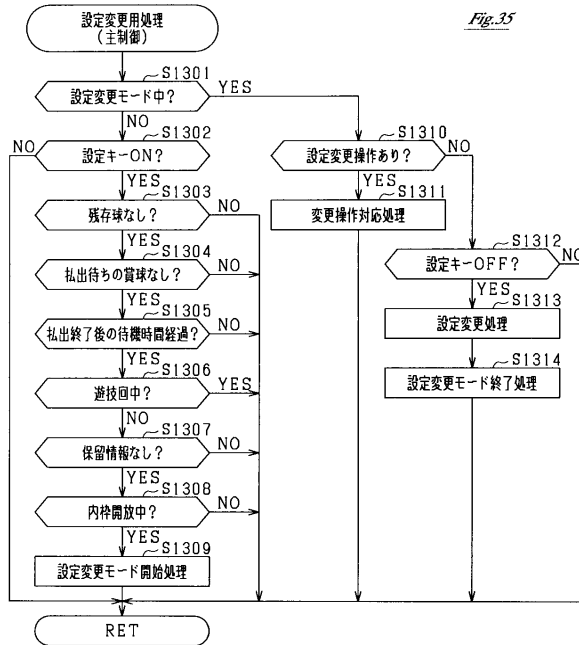


【図 3 4】

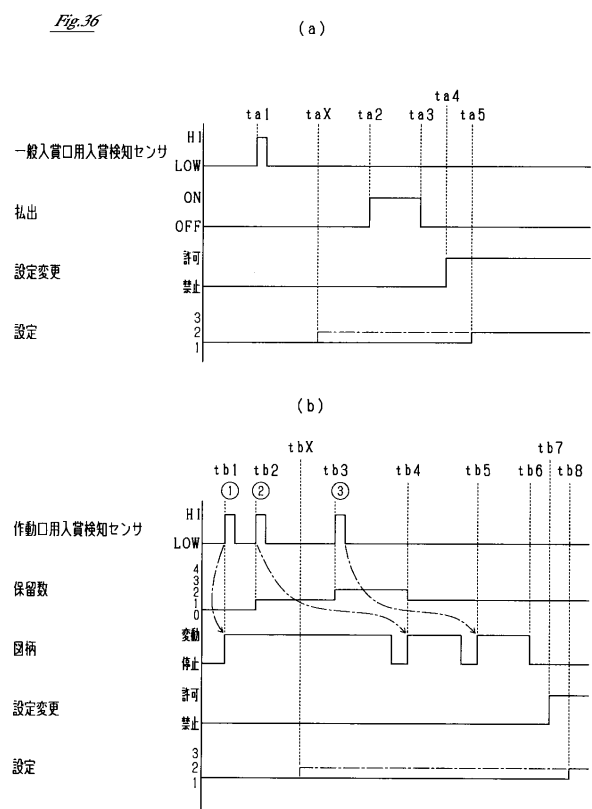
Fig.34



【図 35】

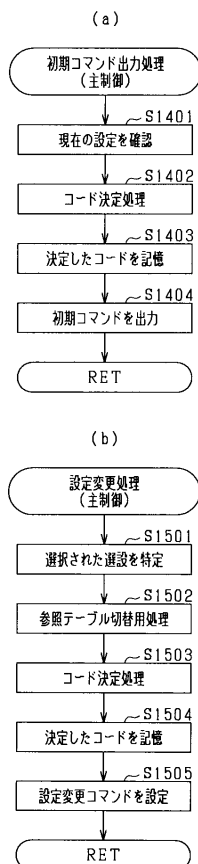


【図 36】



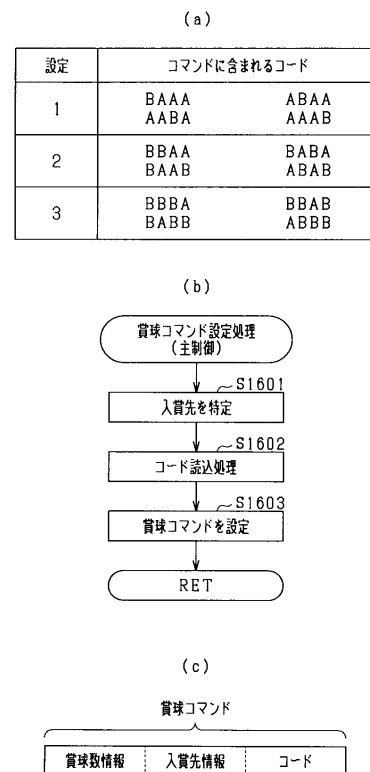
【図 37】

Fig.37

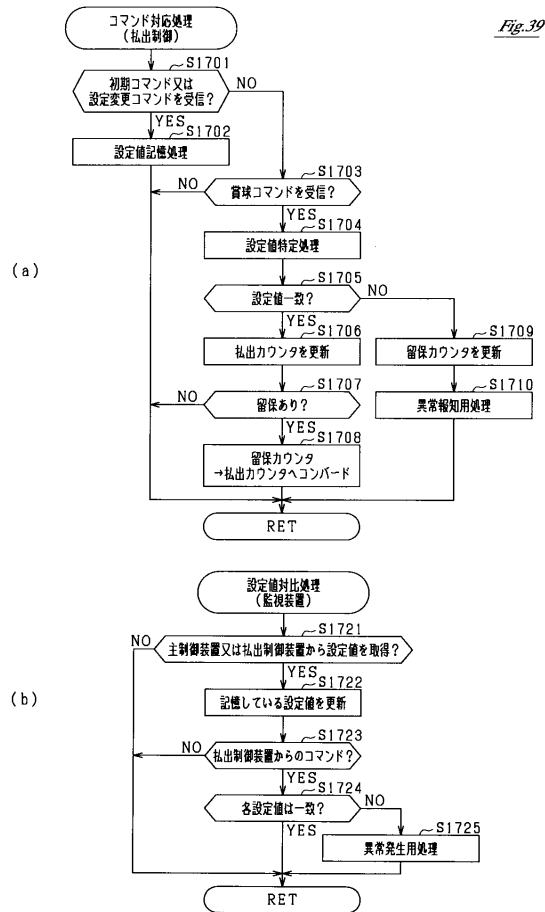


【図 38】

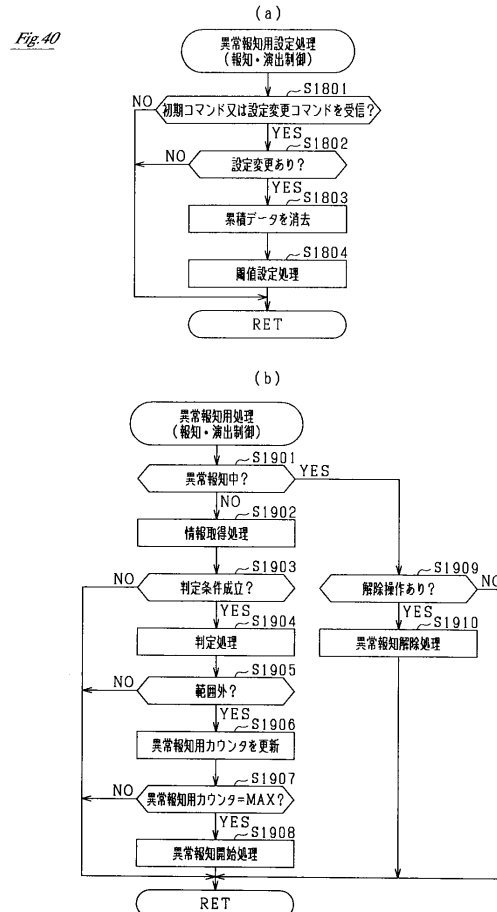
Fig.38



【図 39】



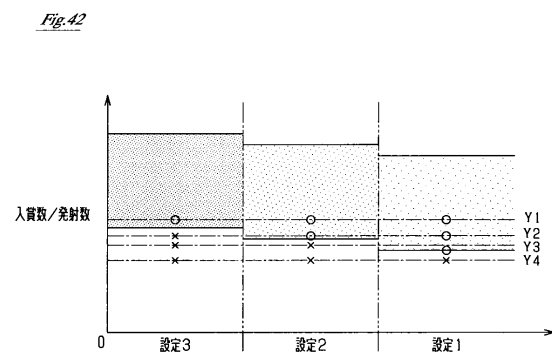
【図 40】



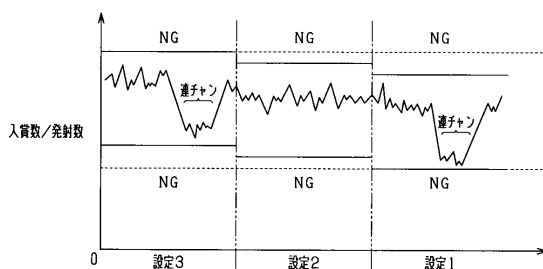
【図 41】

	対象	入賞確率			
		通常		大当たり中	
左ルート	一般入賞口 81 a	1/300	1/100	1/300	1/100
	一般入賞口 81 b	1/300		1/300	
	一般入賞口 81 c	1/300		1/300	
右ルート	一般入賞口 81 d	1/100		1/500	

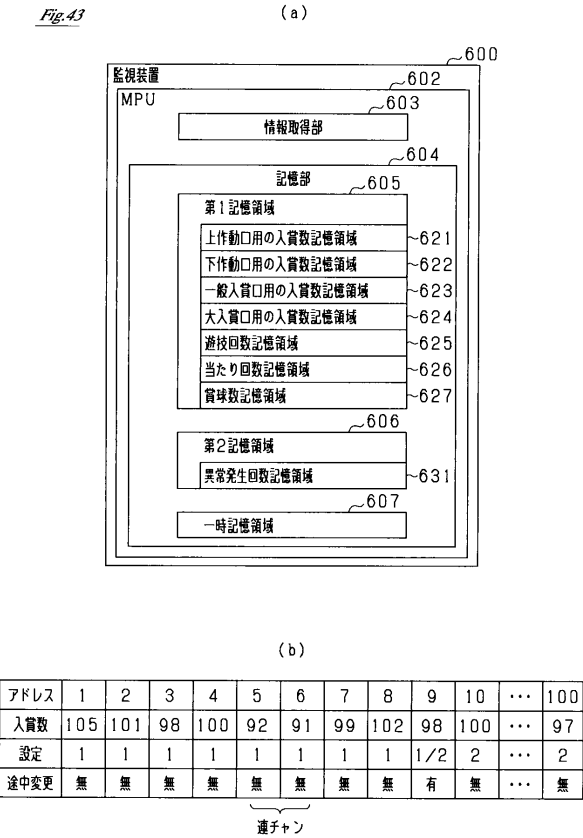
【図 42】



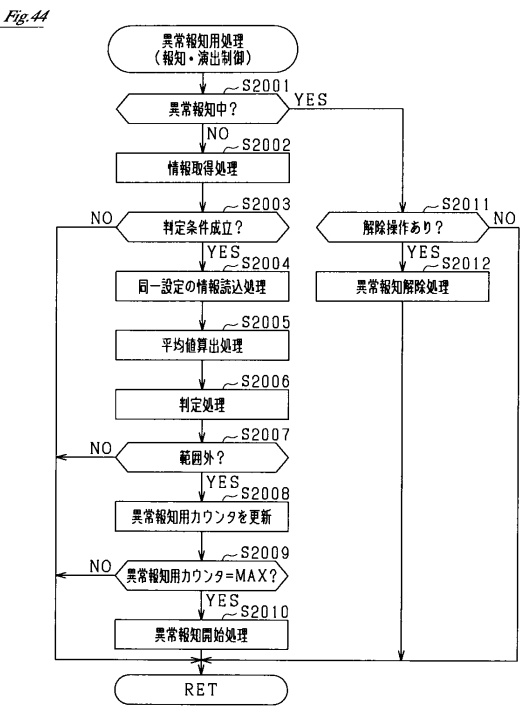
(b)



【図 4 3】



【図 4 4】



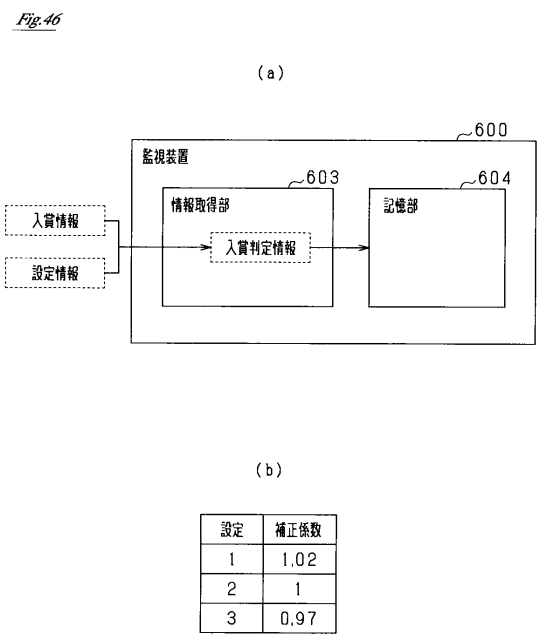
【図 4 5】

Fig.45

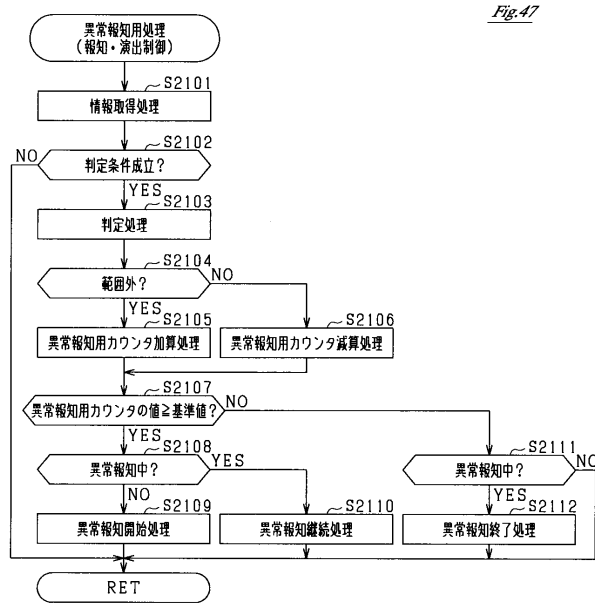
アドレス	1	2	3	4	5	6	7	...	100
入賞数	103	99	100	92	97	95	101	...	99
設定	1	1	1	1	1/2	1	2	...	2
途中変更	無	無	無	無	有	無	無	...	無

今回 対象 対象

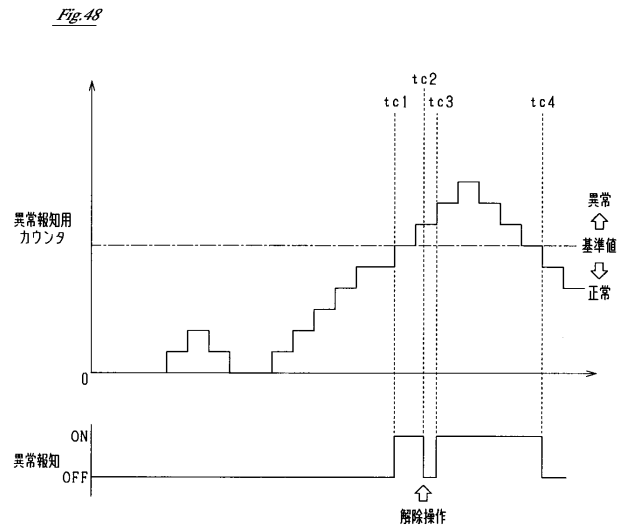
【図 4 6】



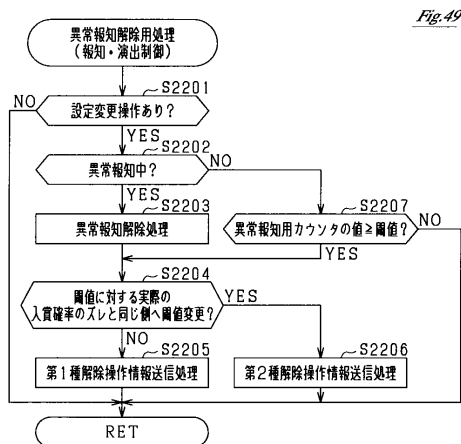
【図 47】



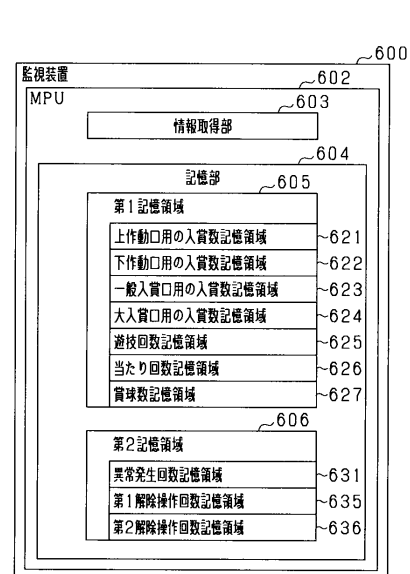
【図 48】



【図 49】

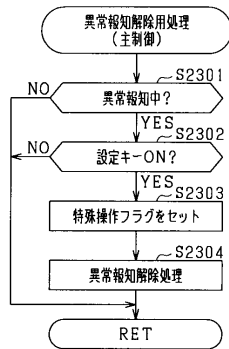


【図 50】



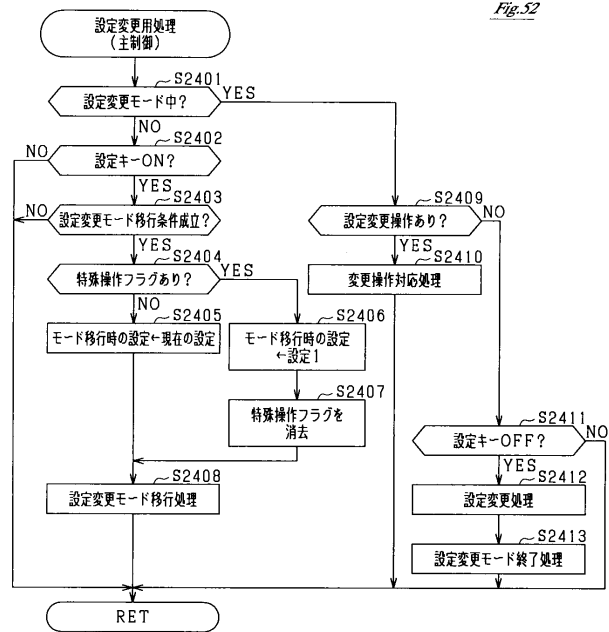
【図 5 1】

Fig.51



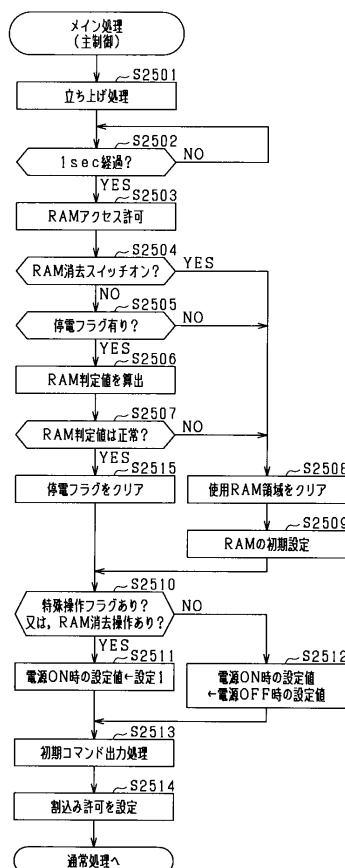
【図 5 2】

Fig.52



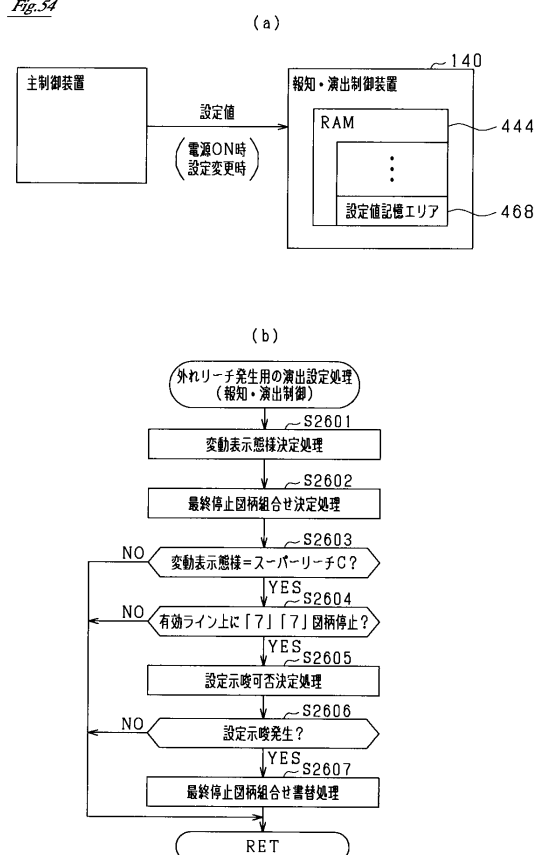
【図 5 3】

Fig.53

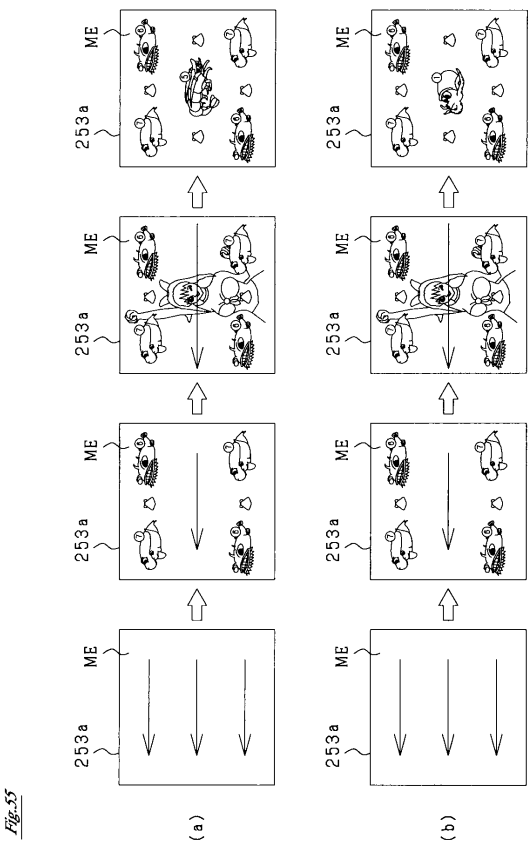


【図 5 4】

Fig.54



【図 55】



【図 57】

Fig.57

設定示唆可否決定テーブル

選択回数	0~100	101~150	151~200	201~250	251~300	...	1001~
設定	高	高	低	高	低	...	高
1	高	低	高	低	高	...	高
2	高	高	低	高	低	...	高
3	高	高	低	高	低	...	高

【図 56】

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		1%	3%	3%	3%	40%			50%
3		4%	3%		3%	40%			50%

設定1確定

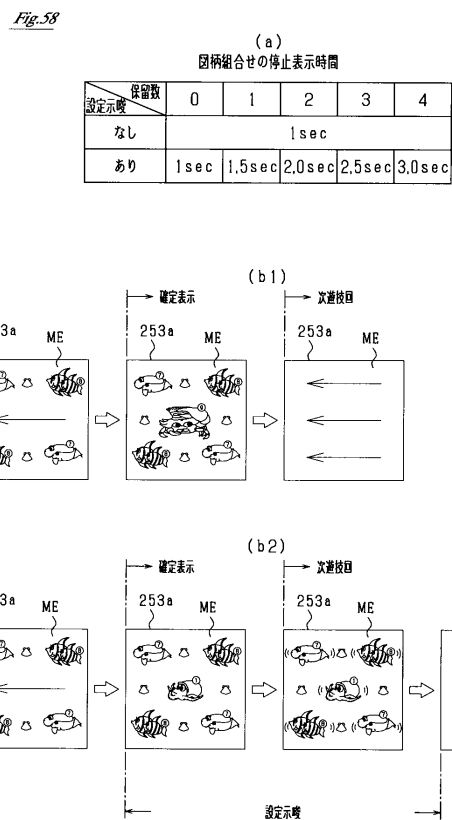
設定3を否定

(c)

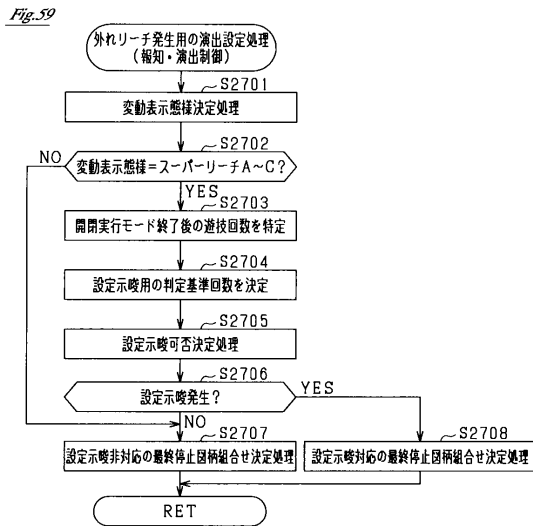
低頻度サポートモード中 外れスーパーリーチC (「6」「?」「7」)

設定 \ ?	「1」	「2」	「3」	「4」	「5」	「6」	「7」	「8」	「9」
1	1,1%	1,4%	3%	1,5%	40%			50%	3%
2		1%	3%	3%	40%			50%	3%
3		4%	3%		40%			50%	3%

【図 58】



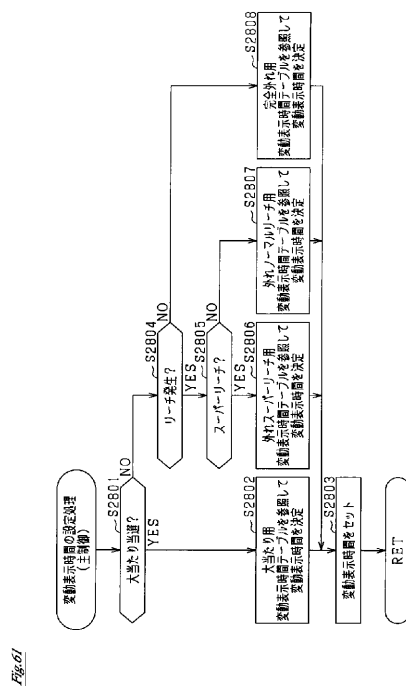
【图 5 9】



【 図 6 0 】

遊技回数	判定基準回数	外れスーパーリーチ 連続回数の平均
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

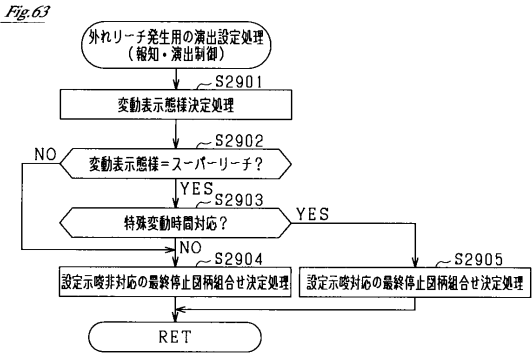
【図 6 1】



【図 6 2】

測定	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	
	大当たり	外れ	大当たり	外れ	大当たり	外れ	大当たり	外れ	大当たり	外れ
1	完全外れ				16sec	16sec (99.8%)	17sec	17sec (99.8%)	18sec	18sec (99.6%)
					16.2sec (0.2%)	17.2sec (0.2%)	17.2sec (0.2%)	18.2sec (0.3%)	18.2sec (0.1%)	18.2sec (0.3%)
2	3sec	10sec	15sec		16sec	16sec (99.8%)	17sec	17sec (99.8%)	18sec	18sec (99.9%)
	4sec					16.2sec (0.2%)	17.2sec (0.2%)	18.2sec (0.1%)		
	6sec									
	8sec									
3					16sec	16.2sec (0.1%)	17sec	17sec	18sec	18sec

【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]	

【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