

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7584171号
(P7584171)

(45)発行日 令和6年11月15日(2024.11.15)

(24)登録日 令和6年11月7日(2024.11.7)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 1 C

A 6 3 F 7/02 3 5 1 Z

請求項の数 1 (全36頁)

(21)出願番号	特願2023-127813(P2023-127813)	(73)特許権者	000135210
(22)出願日	令和5年8月4日(2023.8.4)		株式会社ニューギン
(65)公開番号	特開2023-153196(P2023-153196 A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
(43)公開日	令和5年10月17日(2023.10.17)	(74)代理人	100105957
審査請求日	令和5年9月20日(2023.9.20)		弁理士 恩田 誠
		(74)代理人	100068755
			弁理士 恩田 博宣
		(74)代理人	100148563
			弁理士 山本 実
		(72)発明者	中村 徳秀
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			株式会社ニューギン内
		(72)発明者	太田 光紀
			名古屋市中村区烏森町3丁目5番地
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

当り抽選の結果に基づき図柄変動ゲームを実行可能に構成された遊技機において、
遊技に使用された遊技媒体を計数する計数手段と、
所定の情報を表示する第1表示手段と、
所定の情報を表示する第2表示手段と、
前記第1表示手段、及び前記第2表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、
前記表示制御手段は、前記計数手段が計数する遊技媒体数が特定数に達すると、遊技機を構成する遊技部品の使用状況に関するメンテナンス情報を表示するように前記第1表示手段、及び前記第2表示手段を制御可能であり、
前記特定数は、複数あり、
前記計数手段が計数する遊技媒体数が前記特定数に達したとき、当該特定数に応じて、
前記第1表示手段、及び前記第2表示手段の少なくとも一方における前記メンテナンス情報の表示態様が異なり、
前記メンテナンス情報には、遊技機を構成する第1遊技部品の使用状況に関する第1メンテナンス情報と、遊技機を構成する遊技部品であって、前記第1遊技部品とは異なる第2遊技部品の使用状況に関する第2メンテナンス情報と、があり、
前記第1表示手段、及び前記第2表示手段の少なくとも一方では、前記第1メンテナンス情報が表示されているときには、前記第2メンテナンス情報の表示が制限され、
前記第1表示手段、及び前記第2表示手段の少なくとも一方では、前記第1メンテナンス

ス情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記第 1 メンテナンス情報の表示が許容され、

前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段の少なくとも一方では、前記第 2 メンテナンス情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記第 2 メンテナンス情報の表示が許容されることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機の一つであるパチンコ遊技機は、各種の遊技部品を搭載するとともに、これら遊技部品の協働により遊技者の遊技を可能としている（例えば、特許文献 1）。例えば、各種の遊技部品としては、演出用の可動体、遊技球を検知するセンサ、及び発射ハンドル（発射装置）など、多種多様なものがある。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2023 - 061744 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機は、長らく遊技に供されることにより、遊技機を構成する遊技部品が消耗するなどして、所定のメンテナンスが必要になることもある。しかしながら、従来の遊技機では、その使用状況を把握し難く、適時に必要なメンテナンスを施すことが難しかった。

【課題を解決するための手段】

【0005】

上記課題を解決する遊技機は、当り抽選の結果に基づき図柄変動ゲームを実行可能に構成された遊技機において、遊技に使用された遊技媒体を計数する計数手段と、所定の情報を表示する第 1 表示手段と、所定の情報を表示する第 2 表示手段と、前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記計数手段が計数する遊技媒体数が特定数に達すると、遊技機を構成する遊技部品の使用状況に関するメンテナンス情報を表示するように前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段を制御可能であり、前記特定数は、複数あり、前記計数手段が計数する遊技媒体数が前記特定数に達したとき、当該特定数に応じて、前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段の少なくとも一方における前記メンテナンス情報の表示態様が異なり、前記メンテナンス情報には、遊技機を構成する第 1 遊技部品の使用状況に関する第 1 メンテナンス情報と、遊技機を構成する遊技部品であって、前記第 1 遊技部品とは異なる第 2 遊技部品の使用状況に関する第 2 メンテナンス情報と、があり、前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段の少なくとも一方では、前記第 1 メンテナンス情報が表示されているときには、前記第 2 メンテナンス情報の表示が制限され、前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段の少なくとも一方では、前記第 1 メンテナンス情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記第 1 メンテナンス情報の表示が許容され、前記第 1 表示手段、及び前記第 2 表示手段の少なくとも一方では、前記第 2 メンテナンス情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、前記第 2 メンテナンス情報の表示が許容されることを要旨とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊技の使用状況を把握し易い。

10

20

30

40

50

【図面の簡単な説明】**【 0 0 0 7 】****【図 1】**図 1 は、パチンコ遊技機の斜視図である。**【図 2】**図 2 は、遊技盤の正面図である。**【図 3】**図 3 は、遊技球の通路を示す模式図である。**【図 4】**図 4 は、メンテナンス装置を示す模式図である。**【図 5】**図 5 は、パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図である。**【図 6】**図 6 (a) は、第 1 メンテナンス情報の表示態様の一例を示す模式図である、及び図 6 (b) は、第 2 メンテナンス情報の表示態様の一例を示す模式図である。**【図 7】**図 7 (a) は、第 1 発射球数と第 1 メンテナンス情報の表示態様との関係を示す模式図である、図 7 (b) は、第 2 発射球数と第 2 メンテナンス情報の表示態様との関係を示す模式図である。

10

【図 8】図 8 は、第 2 実施形態におけるメンテナンス装置を示す模式図である。**【図 9】**図 9 (a) ~ 図 9 (c) は、変更例における第 1 演出表示装置及び第 2 演出表示装置を示す模式図である。**【発明を実施するための形態】****【 0 0 0 8 】**

(第 1 実施形態)

以下、遊技機の一例であるパチンコ遊技機の第 1 実施形態について説明する。

本明細書において、上、下、左、右、前 (表) 、及び後 (裏) は、遊技者から見たときの各方向を示すものとする。

20

【 0 0 0 9 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、遊技媒体としての遊技球 K が機内部に封入されており、機内部にて遊技球 K を循環して再利用し続ける封入式の遊技機 (所謂、管理遊技機) として構成されている。パチンコ遊技機 1 0 は、枠体 1 1 を備える。枠体 1 1 は、機体を島設備に固定するための外枠 1 1 a と、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠 1 1 b と、を備える。搭載枠 1 1 b には、後述する遊技盤 Y B が組み付けられている。パチンコ遊技機 1 0 は、スピーカ S P を備える。スピーカ S P は、所定の音声出力する演出 (以下、音声演出という) を実行可能である。例えば、所定の音声は、楽曲、及び効果音等である。パチンコ遊技機 1 0 は、装飾ランプ L A を備える。装飾ランプ L A は、内蔵された発光体 (不図示) の点灯、点滅、及び消灯による演出 (以下、発光演出という) を実行可能である。

30

【 0 0 1 0 】

パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球 K を発射する発射装置 H S を備える。発射装置 H S は、供給された遊技球 K を内部に取り込む取込部 (不図示) と、取り込んだ遊技球 K を打ち出す打球槌 (不図示) と、打球槌に遊技球 K の打出し動作をさせる発射モーター (不図示) と、を備える。パチンコ遊技機 1 0 は、遊技球 K を発射するときに操作される発射ハンドル H D を備える。パチンコ遊技機 1 0 は、発射ハンドル H D の回動操作量によって、発射装置 H S による遊技球 K の打出し強度 (発射強度) を調整可能に構成されている。発射装置 H S は、遊技球 K を発射することができる部材である。

40

【 0 0 1 1 】

図 2 に示すように、遊技盤 Y B の前面には、正面視で略円形状の遊技領域 Y B a が画成されている。遊技領域 Y B a の略中央には、表示窓口 Y B b が形成されている。遊技領域 Y B a の左方には、発射装置 H S により発射された遊技球 K を遊技領域 Y B a へと案内する打出通路 Y B c が形成されている。本明細書において、遊技球 K を発射装置 H S へ供給することは、遊技球 K を遊技に供することである。

【 0 0 1 2 】

遊技盤 Y B は、第 1 特別図柄表示装置 1 9 a を備える。第 1 特別図柄表示装置 1 9 a は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に特別図柄を停止表示させる第 1 特別図柄変動ゲーム (以下、第 1 特別ゲームという) を実行可能である。遊技盤 Y B は、第 2 特別図柄表示

50

装置 19b を備える。第 2 特別図柄表示装置 19b は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に特別図柄を停止表示させる第 2 特別図柄変動ゲーム（以下、第 2 特別ゲームという）を実行可能である。特別図柄は、内部抽選（特別図柄の当り抽選）の結果を報知するための図柄である。以下、第 1 特別ゲーム、及び第 2 特別ゲームを纏めて「特別ゲーム」という。特別図柄には、大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄と、が少なくともある。パチンコ遊技機 10 では、特別図柄の当り抽選において大当たりに当選すると、特別ゲームにて大当たり図柄が停止表示され、当該大当たりの特別ゲームの終了後、大当たり遊技が付与される。大当たり遊技については後述する。

【0013】

遊技盤 YB は、第 1 保留表示装置 19c を備える。第 1 保留表示装置 19c は、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第 1 特別ゲームの回数（以下、第 1 保留数という）を特定可能な情報を表示する。遊技盤 YB は、第 2 保留表示装置 19d を備える。第 2 保留表示装置 19d は、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている第 2 特別ゲームの回数（以下、第 2 保留数という）を特定可能な情報を表示する。

【0014】

遊技盤 YB は、普通図柄表示装置 19e を備える。普通図柄表示装置 19e は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に普通図柄を停止表示させる普通ゲームを実行可能である。普通図柄は、内部抽選（普通図柄の当り抽選）の結果を報知するための図柄である。普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、が少なくともある。本実施形態では、普通図柄の当り抽選に当選すると、普通ゲームにおいて普通当り図柄が停止表示され、当該普通ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。遊技盤 YB は、普通保留表示装置を備えてもよい。普通保留表示装置は、保留条件が成立したものの、開始条件が未だ成立していないことによって、その実行が保留されている普通ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。また、遊技盤 YB は、後述の右打ちを指示する情報を表示する右打ち表示装置や、後述するラウンド遊技の上限回数を報知するラウンド表示装置を備えていてもよい。

【0015】

パチンコ遊技機 10 は、画像を表示可能な画像表示部を有する演出表示装置 EH を備える。演出表示装置 EH は、表示窓口 YBb を介して、画像表示部における表示領域 R を視認可能となるように、遊技盤 YB に組み付けられている。例えば、演出表示装置 EH は、液晶装置である。演出表示装置 EH は、所定の画像を表示する演出（以下、表示演出という）を実行可能である。例えば、所定の画像は、演出図柄、キャラクタ、風景、文字（文字列）、数字、及び記号などの画像である。以下の説明では、これらキャラクタ等について単に「表示する」と示す場合、これらキャラクタ等を画像として表示することを意味する。本実施形態において、演出表示装置 EH、スピーカ SP、及び装飾ランプ LA は、それぞれ演出を実行可能な演出装置であり、複数の演出装置からなる演出装置群 ES を形成する。

【0016】

例えば、演出表示装置 EH における表示演出には、複数列の演出図柄（飾り図柄）を用いた演出図柄変動ゲーム（以下、演出ゲームという）がある。演出ゲームでは、複数列の演出図柄が変動表示され、最終的に演出図柄の組合せ（以下、図柄組合せと示す）が停止表示される。演出図柄（飾り図柄）は、キャラクタや模様等の装飾が施された図柄であって、表示演出を多様化させるための図柄である。例えば、本実施形態の演出ゲームは、左図柄列、中図柄列、及び右図柄列の演出図柄をそれぞれ所定方向に変動表示（スクロール表示）させて行われる。

【0017】

演出ゲームは、特別ゲームとともに開始され、特別ゲームとともに終了される。演出ゲームでは、特別ゲームで停止表示される特別図柄に応じた図柄組合せが停止表示される。例えば、特別ゲームにおいて、大当たり図柄が停止表示されるとき、演出ゲームでは、大当たりの図柄組合せが停止表示される。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が停止表示されると

10

20

30

40

50

き、演出ゲームでは、はずれの図柄組合せが停止表示される。以下の説明では、特別ゲームと、当該特別ゲームに対応して実行される演出ゲームと、を纏めて「図柄変動ゲーム」と示すか、又はこれを略して単に「変動ゲーム」と示す。

【 0 0 1 8 】

遊技領域 Y B a には、遊技球 K が入球可能な複数の入賞口（入球口）が形成されている。入賞口には、第 1 始動口 1 2 と、第 2 始動口 1 3 と、大入賞口 1 4 と、普通入賞口 1 5 と、が少なくともある。第 1 始動口 1 2 は、賞球の付与条件、及び第 1 特別ゲームの保留条件を成立させるに際して遊技球 K を入球させる入賞口である。第 1 始動口 1 2 は、演出表示装置 E H の下方にあり、常時、遊技球 K を入球させることができるように開口している。遊技盤 Y B は、第 1 始動口 1 2 へ入球した遊技球 K を検知する第 1 始動センサ S E 1 を備える（図 5 参照）。第 2 始動口 1 3 は、賞球の付与条件、及び第 2 特別ゲームの保留条件を成立させるに際して遊技球 K を入球させる入賞口である。第 2 始動口 1 3 は、第 1 始動口 1 2 の右方にある。第 2 始動口 1 3 は、扉状であることを一例とする開閉片を備えており、普通当り遊技が付与されていないとき、遊技球 K を入球させることができない、又は入球し難いように閉鎖されている。第 2 始動口 1 3 は、普通当り遊技が付与されると、遊技球 K を入球させることができる、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、第 2 始動口 1 3 を開放させる手段として、普通ソレノイド S L 1 を備える（図 5 参照）。また、遊技盤 Y B は、第 2 始動口 1 3 へ入球した遊技球 K を検知する第 2 始動センサ S E 2 を備える（図 5 参照）。第 2 始動口 1 3 は、所謂「普通電動役物」である。

10

【 0 0 1 9 】

大入賞口 1 4 は、賞球の付与条件を成立させるに際して、遊技球 K を入球させる入賞口である。大入賞口 1 4 は、演出表示装置 E H の右下方にある。大入賞口 1 4 は、扉状であることを一例とする開閉片を備えており、大当り遊技が付与されていないとき、遊技球 K を入球させることができないように閉鎖されている。大入賞口 1 4 は、大当り遊技が付与されると、遊技球 K を入球させることができる、又は入球し易いように開放される。遊技盤 Y B は、大入賞口 1 4 を開放させる手段として、特別ソレノイド S L 2 を備える（図 5 参照）。また、遊技盤 Y B は、大入賞口 1 4 へ入球した遊技球 K を検知するカウントセンサ S E 3 を備える（図 5 参照）。

20

【 0 0 2 0 】

普通入賞口 1 5 は、賞球の付与条件を成立させるに際して、遊技球 K を入球させる入賞口である。普通入賞口 1 5 は、演出表示装置 E H の左下方、及び演出表示装置 E H の右下方にそれぞれある。普通入賞口 1 5 は、常時、遊技球 K を入球させることができるように開口している。遊技盤 Y B は、普通入賞口 1 5 へ入球した遊技球 K を検知する普通センサ S E 4 を備える（図 5 参照）。

30

【 0 0 2 1 】

遊技領域 Y B a には、ゲート 1 7 が配設されている。ゲート 1 7 は、遊技領域 Y B a の右方領域であって、第 2 始動口 1 3、及び大入賞口 1 4 の上方にある。ゲート 1 7 には、常時、遊技球 K を入球させることができるように開放されたゲート口 1 7 a を有する。ゲート口 1 7 a には、入球し、通過する遊技球 K を検知するゲートセンサ S E 5 が配設されている（図 5 参照）。ゲート 1 7 は、普通ゲームの始動条件を成立させるに際して遊技球 K を入球させる入球口である。ゲート 1 7 は、遊技球 K が入球しても賞球の付与条件が成立しない。遊技領域 Y B a の最下方には、第 1 始動口 1 2、第 2 始動口 1 3、大入賞口 1 4、及び普通入賞口 1 5 の何れにも入球しなかった遊技球 K を遊技領域 Y B a から排出するためのアウト口 1 8 が形成されている。パチンコ遊技機 1 0 は、アウト口 1 8 へ入球した遊技球 K を検知するアウトセンサ（不図示）を備える。

40

【 0 0 2 2 】

遊技者は、発射ハンドル H D の操作により、遊技球 K の発射強度を調整し、表示窓口 Y B b より左方にある左方領域、及び表示窓口 Y B b より右方にある右方領域に遊技球 K を打ち分ける。例えば、発射強度を強めに調整して遊技球 K を発射した場合（以下、右打ちという）、遊技球 K は、右方領域に流下案内され易く、第 2 始動口 1 3、大入賞口 1 4、

50

普通入賞口 15、又はゲート 17 へ入球する可能性がある。右打ちは、遊技球 K を右方領域へ到達させるために勢いよく発射させる必要があることから、発射強度を最大強度又は最大強度よりも若干弱い強度に調整して行う。一方、発射強度を弱めに調整して遊技球 K を発射させた場合（以下、左打ちという）、遊技球 K は、左方領域に流下案内され易く、第 1 始動口 12、又は普通入賞口 15 へ入球する可能性がある。左打ちは、右打ちのときほど遊技球 K を勢いよく発射させる必要がないため、発射させた遊技球 K が右方領域へ到達しない程度の強度に調整して行う。本実施形態では、右打ちした場合、第 1 始動口 12 へ遊技球 K が入球し得ないよう、遊技釘などの遊技部品によって遊技球 K の流路が形成されている。遊技部品は、右打ちしたときに第 1 始動口 12 への入球を規制するように配置されていてよいし、左打ちしたときに比して、第 1 始動口 12 へ入球し難いように配置されていてよい。

10

【0023】

本実施形態における左方領域は、遊技盤 YB を正面視したときに遊技領域 YBa を左右に二等分する中心線 C よりも左側に位置する領域である。本実施形態における右方領域は、遊技盤 YB を正面視したときに中心線 C よりも右側に位置する領域である。発射ハンドル HD の操作によって発射された遊技球 K は、遊技領域 YBa の左側にある打出通路 YBc に案内され、遊技領域 YBa に到達する。このため、左方領域は、打出通路 YBc 寄りの領域でもあり、右方領域は、打出通路 YBc から離れた領域でもある。左方領域を流下案内される遊技球 K は、正面視において遊技領域 YBa の中央に位置する演出表示装置 EH の左側を通り、遊技領域 YBa の最下方に位置するアウト口 18 へ向かう。一方、右方領域を流下案内される遊技球 K は、正面視において遊技領域 YBa の中央に位置する演出表示装置 EH の右側を通り、アウト口 18 へ向かう。

20

【0024】

図 3 に示すように、パチンコ遊技機 10 の機内部には、第 1 始動口 12、第 2 始動口 13、大入賞口 14、普通入賞口 15、及びアウト口 18 の何れかに入球した遊技球 K を集合するとともに、発射装置 HS へ案内する回収通路 TK が形成されている。回収通路 TK は、遊技領域 YBa へ発射された遊技球 K を回収して発射装置 HS へと案内することができる部材である。第 1 始動口 12、第 2 始動口 13、大入賞口 14、普通入賞口 15、及びアウト口 18 にそれぞれ繋がる通路は、集合部 TKa にて合流する。

【0025】

回収通路 TK のうち、集合部 TKa と発射装置 HS との間には、メンテナンス装置 60 が設けられている。集合部 TKa を通過する遊技球 K は、メンテナンス装置 60 にて所定のメンテナンスが施されてから、発射装置 HS へと向かう。メンテナンス装置 60 は、回収通路 TK を流通する遊技球 K を研磨する装置（機構部分）である。パチンコ遊技機 10 は、回収通路 TK を流通する遊技球 K を研磨することによって、遊技球 K に関するメンテナンスを実行可能である。メンテナンス装置 60 の詳細については後述する。

30

【0026】

パチンコ遊技機 10 の機内部には、発射装置 HS と遊技領域 YBa とを繋ぐように、上述した打出通路 YBc が形成されている。打出通路 YBc は、遊技盤 YB において、遊技領域 YBa の左側縁部に沿って、上下方向に延びるように形成されている。発射装置 HS にて打ち出された遊技球 K は、打出通路 YBc を通過し、遊技領域 YBa へと案内される。パチンコ遊技機 10 の機内部には、発射装置 HS から打出通路 YBc へと打ち出されたが、遊技領域 YBa へと到達しなかった遊技球 K（所謂、ファール球）を回収するファール球通路 TKb が形成されている。ファール球通路 TKb は、打出通路 YBc と回収通路 TK とを繋いでいる。ファール球としての遊技球 K は、ファール球通路 TKb を介して、打出通路 YBc から回収通路 TK へと流入し、再び発射装置 HS に取り込まれる。

40

【0027】

パチンコ遊技機 10 は、発射装置 HS により打ち出され、打出通路 YBc を通過する遊技球 K を検知する発射センサ SE6 を備える。発射センサ SE6 は、打出通路 YBc に配設されており、当該打出通路 YBc を通過する遊技球 K を検知すると、所定の検知信号を

50

出力可能に構成されている。発射センサ S E 6 は、打出通路 Y B c とファール球通路 T K b とが繋がる部分よりも発射装置 H S 側に設けられている。よって、発射センサ S E 6 は、発射装置 H S によって打ち出された遊技球 K の全てを検知可能である。

【 0 0 2 8 】

メンテナンス装置 6 0 について説明する。

図 4 に示すように、メンテナンス装置 6 0 は、第 1 研磨ベルト部 6 1 と、当該第 1 研磨ベルト部 6 1 よりも遊技球 K の流通方向 K D における下流側にある第 2 研磨ベルト部 6 5 と、を有する。

【 0 0 2 9 】

第 1 研磨ベルト部 6 1 は、回収通路 T K を間に挟んで向かい合う 2 つの第 1 研磨ベルト 6 3 を備える。第 1 研磨ベルト部 6 1 は、第 1 研磨ベルト 6 3 がそれぞれ架け渡された複数の第 1 回転軸 6 2 を有する。2 つの第 1 研磨ベルト 6 3 は、互いに対向する第 1 対向面 6 3 a をそれぞれ有する。第 1 対向面 6 3 a 同士の離間距離は、遊技球 K の平均直径よりも小さい。したがって、遊技球 K は、回収通路 T K を通過するとき、互いに対向する 2 つの第 1 研磨ベルト 6 3 に接触する。メンテナンス装置 6 0 は、第 1 回転軸 6 2 を回転させる第 1 研磨モーター 6 4 を有する。矢印 Y 1 に示すように、第 1 研磨モーター 6 4 の駆動力により第 1 回転軸 6 2 が回転すると、遊技球 K が 2 つの第 1 研磨ベルト 6 3 に挟み込まれた状態にて研磨されつつ搬送される。

10

【 0 0 3 0 】

第 2 研磨ベルト部 6 5 は、回収通路 T K を間に挟んで向かい合う 2 つの第 2 研磨ベルト 6 7 を有する。第 2 研磨ベルト部 6 5 は、第 2 研磨ベルト 6 7 がそれぞれ架け渡された複数の第 2 回転軸 6 6 を有する。2 つの第 2 研磨ベルト 6 7 は、互いに対向する第 2 対向面 6 7 a をそれぞれ有する。第 2 対向面 6 7 a 同士の離間距離は、遊技球 K の平均直径よりも小さい。したがって、回収通路 T K を遊技球 K が通過するとき、当該遊技球 K は、互いに対向する 2 つの第 2 研磨ベルト 6 7 に接触する。メンテナンス装置 6 0 は、第 2 回転軸 6 6 を回転させる第 2 研磨モーター 6 8 を有する。矢印 Y 2 に示すように、第 2 研磨モーター 6 8 の駆動力により第 2 回転軸 6 6 が回転すると、遊技球 K が 2 つの第 2 研磨ベルト 6 7 に挟み込まれた状態にて研磨されつつ搬送される。

20

【 0 0 3 1 】

第 2 研磨ベルト部 6 5 は、回収通路 T K における遊技球 K の流通方向 K D のうち、第 1 研磨ベルト部 6 1 よりも下流側に配設されている。つまり、メンテナンス装置 6 0 において、遊技球 K は、2 つの第 1 研磨ベルト 6 3 の間に受け入れられ、研磨される。続けて、遊技球 K は、2 つの第 2 研磨ベルト 6 7 の間に受け入れられ、研磨される。その後、遊技球 K は、メンテナンス装置 6 0 から排出され、発射装置 H S へ向かう。第 1 研磨ベルト 6 3、及び第 2 研磨ベルト 6 7 は、回収通路 T K を通過する遊技球 K を研磨することができる部材である。

30

【 0 0 3 2 】

本実施形態において、第 1 研磨ベルト 6 3、及び第 2 研磨ベルト 6 7 は、何れも伸縮性が少なく、引張強度に優れた研磨布である。第 1 研磨ベルト 6 3 は、第 2 研磨ベルト 6 7 に比して、編目が粗く、且つ表面の凹凸が大きい。このため、メンテナンス装置 6 0 では、第 1 研磨ベルト 6 3 によって、遊技球 K の大まかな汚れが除去され、さらに第 2 研磨ベルト 6 7 によって、研磨されるようになっている。

40

【 0 0 3 3 】

メンテナンス装置 6 0 は、2 つの第 1 交換センサ S E a を備える。2 つの第 1 交換センサ S E a は、第 1 回転軸 6 2 に架け渡すように取り付けられた第 1 研磨ベルト 6 3 を各別に検知し、検知信号を出力する。パチンコ遊技機 1 0 は、2 つの第 2 交換センサ S E b を備える。2 つの第 2 交換センサ S E b は、第 2 回転軸 6 6 に架け渡すように取り付けられた第 2 研磨ベルト 6 7 を各別に検知し、検知信号を出力する。

【 0 0 3 4 】

図 1 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、メンテナンス装置 6 0 を構成する研磨ベル

50

ト 6 3 , 6 7 を交換するためのベルト交換口 6 9 を有する。ベルト交換口 6 9 は、パチンコ遊技機 1 0 の裏面側に開口している。パチンコ遊技機 1 0 は、ベルト交換口 6 9 を閉鎖及び開放可能に軸支された開閉扉 6 9 a を備える。パチンコ遊技機 1 0 では、ベルト交換口 6 9 を開放すると、当該ベルト交換口 6 9 を介して研磨ベルト 6 3 , 6 7 にアクセス可能となり、これら研磨ベルト 6 3 , 6 7 を交換可能に構成されている。

【 0 0 3 5 】

次に、大当り遊技について説明する。

大当り遊技では、最初に、予め定めた時間（以下、オープニング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。例えば、所定の演出は、大当り遊技の開始を認識可能なオープニング演出である。大当り遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口 1 4 を開放するラウンド遊技が予め定めた上限回数を上限として行われる。1 回のラウンド遊技は、予め定めた上限個数の遊技球 K が入球する第 1 条件、又は予め定めた上限時間が経過する第 2 条件の成立により終了される。ラウンド遊技において、大入賞口 1 4 は、所定の開放態様（開放パターン）にて開放される。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。大当り遊技では、最終回のラウンド遊技が終了すると、予め定めた時間（以下、エンディング時間と示す）にわたって所定の演出が行われる。例えば、所定の演出は、大当り遊技の終了を認識可能なエンディング演出である。大当り遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。

【 0 0 3 6 】

パチンコ遊技機 1 0 は、確率変動機能（以下、確変機能という）を搭載している。

確率変動機能は、大当り抽選にて大当りに当選する確率（以下、大当り確率という）を変動させるための機能である。即ち、パチンコ遊技機 1 0 は、大当り確率が異なり得る状態として、確変機能が作動しない低確率状態と、確変機能が作動する高確率状態と、を備える。高確率状態は、低確率状態に比して大当り確率が高い。高確率状態では、大当り確率が低確率状態に比して高まることから、遊技者にとって極めて有利な状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態（確変状態）」である。

【 0 0 3 7 】

パチンコ遊技機 1 0 は、入球補助機能を搭載している。

入球補助機能は、普通電動役物である第 2 始動口 1 3 への入賞を補助することにより、第 2 始動口 1 3 への入球率を変動させるための機能である。即ち、パチンコ遊技機 1 0 は、第 2 始動口 1 3 への入球率が異なり得る状態として、入球補助機能が作動しない低入球率状態と、入球補助機能が作動する高入球率状態と、を備える。高入球率状態は、低入球率状態に比して、遊技球 K が第 2 始動口 1 3 へ入球する確率が高い。高入球率状態では、遊技球 K が第 2 始動口 1 3 へ入球する確率が高まり、第 2 始動口 1 3 への遊技球 K の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な状態（入球容易状態）となる。高入球率状態は、所謂「電サポ状態」であり、低入球率状態は、所謂「非電サポ状態」である。

【 0 0 3 8 】

例えば、高入球率状態は、次に説明する 3 つの制御のうち、任意に選択された 1 の制御を行うことによって、又は複数の制御を組み合わせる行うことによって実現できる。1 つめの制御は、普通ゲームの変動時間を、低入球率状態のときよりも短くする普通図柄の変動時間短縮制御である。2 つめの制御は、普通当り抽選に当選する確率（普通当り確率）を、低入球率状態のときよりも高確率に変動させる普通図柄の確率変動制御である。3 つめの制御は、1 回の普通当り遊技における第 2 始動口 1 3 の合計開放時間を、低入球率状態のときよりも長くする開放時間延長制御である。開放時間延長制御は、1 回の普通当り遊技における第 2 始動口 1 3 の開放回数を低入球率状態のときよりも多くする制御、及び普通当り遊技における第 2 始動口 1 3 の 1 回の開放時間を低入球率状態のときよりも長くする制御のうち、少なくとも一方であるとよい。高入球率状態は、次に説明する 4 つめの制御を組み合わせる実現してもよい。4 つめの制御は、特別ゲームの変動時間（例えば平均の変動時間）を、低入球率状態のときよりも短くする特別図柄の変動時間短縮制御である。特別図柄の変動時間短縮制御を行う場合、高入球率状態は、特別図柄の変動時間短縮

10

20

30

40

50

状態（時短状態）となり、低入球率状態は、特別図柄の非変動時間短縮状態（非時短状態）となる。

【 0 0 3 9 】

パチンコ遊技機 1 0 では、確変機能の作動の有無と、入球補助機能の作動の有無と、の組み合わせによって遊技状態が作り出される。以下の説明では、低確率状態、且つ低入球率状態である遊技状態を「低確低入球率状態」と示し、高確率状態、且つ低入球率状態である遊技状態を「高確低入球率状態」と示す。また、低確率状態、且つ高入球率状態である遊技状態を「低確高入球率状態」と示し、高確率状態、且つ高入球率状態である遊技状態を「高確高入球率状態」と示す。

【 0 0 4 0 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 の電氣的構成について説明する。

図 5 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、遊技盤 Y B の裏側（後方）に、主基板 4 0 と、副基板 5 0 と、を備える。主基板 4 0 と、副基板 5 0 とは、主基板 4 0 から副基板 5 0 へと一方向に制御信号（制御コマンド）を出力可能となるように接続されている。主基板 4 0 は、所定の処理を実行し、副基板 5 0 へ制御信号を出力する。副基板 5 0 は、主基板 4 0 から入力した制御信号に基づいて所定の処理を実行する。また、パチンコ遊技機 1 0 は、遊技盤 Y B の裏側に、発射基板 5 5 と、電源ユニット 5 6 と、を備える。

【 0 0 4 1 】

主基板 4 0 について説明する。

主基板 4 0 は、主制御 C P U 4 1 と、主制御 R O M 4 2 と、主制御 R W M 4 3 と、乱数生成回路 4 4 と、外部通信部（不図示）と、R W M クリアスイッチ（不図示）と、を備える。主制御 C P U 4 1 は、主制御プログラムを実行することにより、遊技の進行に関する処理を実行する。主制御 R O M 4 2 は、主制御プログラム、各種の判定や抽選に用いる判定値、及びテーブルなどを記憶している。

【 0 0 4 2 】

主制御 R O M 4 2 は、複数種類の変動パターンを記憶している。変動パターンは、特別ゲームが開始してから終了するまでの変動時間を特定可能な情報である。変動パターンは、特別ゲームの実行中に行う演出ゲームの変動内容（演出内容）を特定可能な情報である。変動パターンには、大当たり変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当たり変動パターンに基づく演出ゲームは、リーチ演出を経て最終的に大当たりの図柄組合せが停止表示される変動内容となる。はずれ変動パターンに基づく演出ゲームは、リーチ演出を経て、又はリーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組合せが停止表示される変動内容となる。

【 0 0 4 3 】

主制御 R W M 4 3 は、主制御 C P U 4 1 の処理結果に応じて書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、主制御 R W M 4 3 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。乱数生成回路 4 4 は、ハードウェア乱数を生成する。主基板 4 0 は、主制御 C P U 4 1 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されている。

【 0 0 4 4 】

主基板 4 0 は、各センサ S E 1 ~ S E 6 と接続されている。主制御 C P U 4 1 は、各センサ S E 1 ~ S E 6 が遊技球 K を検知して出力する検知信号を入力可能である。主基板 4 0 は、各表示装置 1 9 a ~ 1 9 e と接続されている。主制御 C P U 4 1 は、各表示装置 1 9 a ~ 1 9 e の表示内容を制御可能である。主基板 4 0 は、各ソレノイド S L 1 , S L 2 と接続されている。主制御 C P U 4 1 は、各ソレノイド S L 1 , S L 2 の動作を制御することにより、第 2 始動口 1 3、及び大入賞口 1 4 の開放態様を制御可能である。主制御 C P U 4 1 は、R W M クリアスイッチと接続されている。主制御 C P U 4 1 は、R W M クリアスイッチが操作されたときに出力する操作信号を入力可能である。詳しくは後述するが、R W M クリアスイッチは、主制御 R W M 4 3 の記憶内容の一部又は全部を初期化する操作が可能である。

10

20

30

40

50

【 0 0 4 5 】

外部通信部（不図示）は、パチンコ遊技機 1 0 の機外部に設置された管理機器（以下、外部管理機器という）に対し、パチンコ遊技機 1 0 における遊技状況に関する情報（以下、遊技関連情報という）を出力可能に構成されている。外部通信部は、有線及び無線の何れによって遊技関連情報を出力可能であってもよい。外部通信部は、外部管理機器に対して直接的に結線されるものであってもよく、インターネットといった通信網を経由して遊技関連情報を出力可能であってもよい。例えば、外部管理機器は、パチンコ遊技機 1 0 が設置された遊技店における管理コンピューター（所謂、ホールコンピューター）であってもよく、遊技店とは異なる場所に設置された管理サーバーであってもよい。例えば、遊技関連情報は、発射装置 H S による発射球数、付与条件の成立に基づく賞球数、大当たり遊技の回数、及び変動ゲームの開始回数などである。遊技関連情報は、パチンコ遊技機 1 0 に併設される情報読取装置が個人情報媒体（例えば遊技者の個人情報を記憶した I C カード）から読み取った個人情報、遊技者に対して貸し付けた遊技球数、及び遊技球 K の貸し付けのために遊技者が消費した有価媒体量（例えば金額）であってもよい。遊技関連情報は、パチンコ遊技機 1 0 の個体識別情報（例えばシリアル番号など）を付加した情報であってもよい。

10

【 0 0 4 6 】

副基板 5 0 について説明する。

副基板 5 0 は、副制御 C P U 5 1 と、副制御 R O M 5 2 と、副制御 R W M 5 3 と、を備える。副制御 C P U 5 1 は、副制御プログラムを実行することにより、演出に関する処理を行う。副制御 R O M 5 2 は、副制御プログラム、及び所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副制御 R O M 5 2 は、表示演出に用いる表示演出データ、発光演出に用いる発光演出データ、及び音声演出に用いる音声演出データを記憶している。副制御 R W M 5 3 は、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に書き換えられる様々な情報を記憶する。例えば、副制御 R W M 5 3 が記憶する情報は、フラグ、カウンタ、及びタイマなどである。副基板 5 0 は、副制御 C P U 5 1 による乱数生成処理によって、ソフトウェア乱数を生成可能に構成されている。副基板 5 0 は、乱数生成回路を備え、ハードウェア乱数を生成可能であってもよい。

20

【 0 0 4 7 】

副基板 5 0 は、演出表示装置 E H と接続されている。副制御 C P U 5 1 は、演出表示装置 E H の表示領域 R における表示内容を制御可能である。副基板 5 0 は、スピーカ S P と接続されている。副制御 C P U 5 1 は、スピーカ S P の出力内容を制御可能である。副基板 5 0 は、装飾ランプ L A と接続されている。副制御 C P U 5 1 は、装飾ランプ L A の発光態様を制御可能である。副基板 5 0 は、メンテナンス装置 6 0 と接続されている。副制御 C P U 5 1 は、メンテナンス装置 6 0 が備える研磨モーター 6 4 , 6 8 に対して各別に制御信号を出力し、研磨ベルト 6 3 , 6 7 をそれぞれ独立して回転させることができる。

30

【 0 0 4 8 】

発射基板 5 5 について説明する。

発射基板 5 5 は、主基板 4 0 と接続されている。発射基板 5 5 には、発射ハンドル H D と、発射装置 H S と、が接続されている。発射基板 5 5 は、発射ハンドル H D がその回動操作量に応じた強度にて出力する発射操作信号を入力可能である。発射基板 5 5 は、入力した発射操作信号の強度に応じた強度にて駆動信号を発射装置 H S へ出力する。発射装置 H S の発射モーターは、入力した駆動信号の強度に応じた駆動力を発生させ、発射装置 H S に取り込まれた遊技球 K を打撃するように、打球槌（不図示）に打出し動作をさせる。これにより、遊技球 K が打出通路 Y B c へと打ち出される。

40

【 0 0 4 9 】

電源ユニット 5 6 について説明する。

電源ユニット 5 6 は、遊技場などの外部電源から供給される電源電圧を所定の電源電圧 V 1 に変換するとともに、その変換後の電源電圧 V 1 を主基板 4 0 、及び副基板 5 0 へ供給すべき電源電圧 V 2 に変換する。電源ユニット 5 6 は、バックアップ電源（不図示）を

50

備える。バックアップ電源は、電源断がされた後にも、主基板 40 に対して電力を供給する。主制御 R W M 4 3 は、バックアップ電源から電力供給を受けることにより、電源断時における主制御 R W M 4 3 の記憶内容を電源断の後にも保持可能である。このように、パチンコ遊技機 10 では、電源ユニット 56 (バックアップ電源) によって、所謂バックアップ機能を実現されている。電源ユニット 56 は、主制御 R W M 4 3 の記憶内容を電源断後に保持可能なバックアップ手段の一例である。これに限らず、主制御 R W M 4 3 は、電力供給が遮断されている状態であっても記憶内容を保持可能な不揮発性メモリであることにより、電源断がされた後にも記憶している情報を保持可能であってもよい。

【0050】

主制御 R W M 4 3 に記憶可能な情報であって、且つバックアップの対象となる情報には、第 1 種情報、及び第 2 種情報がある。第 1 種情報は、特別ゲームに関する情報、大当たり遊技に関する情報、及び遊技状態に関する情報を含む。例えば、特別ゲームに関する情報は、特別抽選の抽選結果を特定可能な情報、特別ゲームの変動パターンを特定可能な情報、及び特別ゲームで停止表示される特別図柄を特定可能な情報などである。大当たり遊技に関する情報は、大当たり遊技の進行状況を特定可能な情報などである。遊技状態に関する情報は、高確率状態、及び高入球率状態であるか否かを特定可能な情報などである。

【0051】

第 2 種情報は、パチンコ遊技機 10 の管理に関する情報を含む。例えば、管理に関する情報は、遊技球 K の発射球数の計数結果を特定な情報、及びパチンコ遊技機 10 におけるベース値に関する情報などである。詳しくは後述するが、遊技球 K の発射球数は、主制御 C P U 4 1 によって計数される。また、ベース値は、有効球の総数に対する賞球の総数の割合を示す値である。ベース値は、通常遊技時における有効球の総数に対する通常遊技時における賞球の総数の割合 (比率) を示す値である。通常遊技は、低確低入球率状態であって、且つ大当たり遊技が行われていないときの遊技である。有効球は、発射装置 H S から発射された遊技球 K のうち、遊技領域 Y B a へと到達した遊技球 K である。ベース値は、大当たり遊技中ではないことを前提とし、「低確低入球率状態における賞球総数 ÷ 低確低入球率状態における有効球総数 × 100」の計算式によって求められる。本実施形態において、ベース値に関する情報は、低確低入球率状態における賞球総数、及び低確低入球率状態における有効球総数である。これらに限らず、管理に関する情報は、大当たり確率を定めた複数通りの設定値のうち、何れの設定値が設定されているかを特定可能な情報を含んでもよい。なお、第 2 種情報を生成するための処理については後述する。

【0052】

次に、主制御 C P U 4 1 が行う各種の処理について説明する。

電源断処理について説明する。

主制御 C P U 4 1 は、電源電圧が規定電圧よりも低下したときに電源ユニット 56 が出力する電断信号を入力すると、電源断処理を実行する。電源断処理において、主制御 C P U 4 1 は、主制御 R W M 4 3 のチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値を主制御 R W M 4 3 に記憶させる。また、主制御 C P U 4 1 は、電源断処理が正常に実行されたことを特定可能な情報 (以下、バックアップフラグという) を主制御 R W M 4 3 に記憶させる。その後、主制御 C P U 4 1 は、完全に電源断がされるまで待機する。電源断のときに主制御 R W M 4 3 に記憶されている各種情報は、前述したバックアップ機能によって電源断後にも保持される。

【0053】

電源投入処理について説明する。

主制御 C P U 4 1 は、電源投入に伴って、主基板 40 への供給電圧が主制御 C P U 4 1 の動作に必要な電圧に達すると、タイマ割り込み処理を禁止する。主制御 C P U 4 1 は、バックアップされている情報が正常であるか否かを判定する。具体的に、主制御 C P U 4 1 は、主制御 R W M 4 3 にバックアップフラグが記憶されているか否かを判定する。また、主制御 C P U 4 1 は、主制御 R W M 4 3 のチェックサム値を算出するとともに、算出したチェックサム値と、電源断処理にて算出したチェックサム値とが一致するか否かを判定

する。主制御CPU41は、バックアップフラグが記憶されており、且つチェックサム値が一致する場合に正常と判定する一方、そうではない場合に異常と判定する。

【0054】

バックアップされた情報が異常と判定した場合、主制御CPU41は、主制御RWM43に記憶されている第1種情報を初期化する。このとき、主制御CPU41は、第2種情報を初期化しない。主制御CPU41は、第1種情報の初期化を特定可能な制御コマンド（以下、初期化コマンドと示す）を副基板50へ出力する。その後、主制御CPU41は、所定の制御コマンドを出力するための処理（以下、特定コマンド出力処理という）を実行した後、電源投入処理を終了する。特定コマンド出力処理の詳細については後述する。

【0055】

バックアップされた情報を正常と判定した場合、主制御CPU41は、RWMクリアスイッチから操作信号を入力しているか否かを判定する。RWMクリアスイッチから操作信号を入力している場合、主制御CPU41は、主制御RWM43に記憶されている第1種情報を初期化する。このとき、主制御CPU41は、第2種情報を初期化しない。主制御CPU41は、初期化コマンドを副基板50へ出力する。一方、RWMクリアスイッチから操作信号を入力していない場合、主制御CPU41は、バックアップされた第1種情報に基づいて復帰することを特定可能な制御コマンド（以下、復電コマンドと示す）を副基板50へ出力する。その後、主制御CPU41は、特定コマンド出力処理を実行した後、電源投入処理を終了する。以上のように、本実施形態の構成によれば、第1種情報は、RWMクリアスイッチの操作を伴う電源投入によって初期化される一方、第2種情報は、RWMクリアスイッチの操作を伴う電源投入によって初期化されない。

【0056】

そして、主制御CPU41は、電源投入処理を終了すると、タイマ割り込み処理を許可する。つまり、主制御CPU41は、遊技を進行させるための処理（以下、通常処理という）を実行可能となる。通常処理は、第1種情報が初期化されておれば、初期化後の第1種情報に基づいて実行される。つまり、主制御CPU41は、第1特別保留数及び第2特別保留数が何れも零であり、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームが何れも実行中ではなく、大当り遊技も付与されていない状態に基づいて、通常処理に含まれる各種処理を実行する。通常処理は、第1種情報が初期化されていなければ、バックアップされている第1種情報に基づいて実行される。つまり、主制御CPU41は、第1特別保留数及び第2特別保留数が電源断時の保留数であり、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームの何れかが実行されておれば当該特別ゲームを実行させる処理へ復帰し、大当り遊技を付与中であれば、大当り遊技を付与する処理へ復帰する。

【0057】

主制御CPU41は、所定の制御周期（例えば4ms）毎に行うタイマ割り込み処理として、特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理などを実行する。特別図柄入力処理、及び特別図柄開始処理は、何れも通常処理である。この他にも、通常処理には、後述する大当り遊技処理、状態移行処理、リセット処理、及び情報生成処理がある。

【0058】

特別図柄入力処理について説明する。

主制御CPU41は、第1始動センサSE1から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球Kが第1始動口12へ入球したか否かを判定する。遊技球Kが第1始動口12へ入球した場合、主制御CPU41は、主制御RWM43に記憶されている第1保留数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する。第1保留数が上限数未満である場合、主制御CPU41は、第1保留数を1加算して更新する。続けて、主制御CPU41は、更新後の第1保留数を特定可能な情報を表示するように、第1保留表示装置19cを制御する。本実施形態において、第1特別ゲームの保留条件は、第1保留数が上限数未満であるとき、遊技球Kが第1始動センサSE1によって検知されると成立する。

【0059】

次に、主制御CPU41は、乱数生成回路44が生成する乱数を取得し、当該取得した

10

20

30

40

50

乱数に基づく乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させる。例えば、乱数は、特別図柄の当り抽選に用いる当り乱数、当り図柄の決定に用いる当り図柄乱数、及び変動パターンの決定に用いる変動パターン乱数などである。主制御 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。乱数情報は、取得した乱数そのものであってもよく、乱数を所定の手法により加工した情報であってもよい。パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 特別ゲームに用いる乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させておくことで、当該第 1 特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

【 0 0 6 0 】

主制御 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させた場合、遊技球 K が第 1 始動口 1 2 へ入球していない場合、及び第 1 保留数が上限数未満ではない場合、第 2 始動センサ S E 2 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球 K が第 2 始動口 1 3 へ入球したか否かを判定する。遊技球 K が第 2 始動口 1 3 へ入球している場合、主制御 C P U 4 1 は、主制御 R W M 4 3 に記憶されている第 2 保留数が上限数（本実施形態では 4 ）未満であるか否かを判定する。第 2 保留数が上限数未満である場合、主制御 C P U 4 1 は、第 2 保留数を 1 加算して更新する。主制御 C P U 4 1 は、加算後の第 2 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 2 保留表示装置 1 9 d を制御する。本実施形態において、第 2 特別ゲームの保留条件は、第 2 保留数が上限数未満であるとき、遊技球 K が第 2 始動センサ S E 2 によって検知されると成立する。

【 0 0 6 1 】

次に、主制御 C P U 4 1 は、主基板 4 0 内で生成している乱数を取得し、当該取得した乱数に基づく乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させる。主制御 C P U 4 1 は、第 2 特別ゲームに用いる乱数情報であること、及び乱数情報の記憶順序を特定可能となるように、乱数情報を記憶させる。パチンコ遊技機 1 0 は、第 2 特別ゲームに用いる乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させておくことで、当該第 2 特別ゲームの開始条件が成立するまで、その実行を保留することができる。第 2 特別ゲーム用の乱数情報を主制御 R W M 4 3 に記憶させた場合、遊技球 K が第 2 始動口 1 3 へ入球していない場合、及び第 2 保留数が上限数未満ではない場合、主制御 C P U 4 1 は、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 0 6 2 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

最初に、主制御 C P U 4 1 は、特別ゲームの開始条件が成立しているか否かを判定する。主制御 C P U 4 1 は、大当り遊技中ではなく、且つ特別ゲームの実行中ではない場合に肯定判定する一方、大当り遊技中又は特別ゲームの実行中である場合に否定判定する。特別ゲームの開始条件が成立していない場合、主制御 C P U 4 1 は、特別図柄開始処理を終了する。特別ゲームの開始条件が成立している場合、主制御 C P U 4 1 は、第 2 保留数が零よりも大きいか否かを判定する。第 2 保留数が零である場合、主制御 C P U 4 1 は、第 1 保留数が零よりも大きいか否かを判定する。第 1 保留数が零である場合、主制御 C P U 4 1 は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 0 6 3 】

第 1 保留数が零よりも大きい場合、主制御 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲームを実行させる処理を行う。具体的に、主制御 C P U 4 1 は、第 1 保留数を 1 減算して更新する。主制御 C P U 4 1 は、減算後の第 1 保留数を特定可能な情報を表示するように、第 1 保留表示装置 1 9 c を制御する。次に、主制御 C P U 4 1 は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御 R W M 4 3 から取得する。続けて、主制御 C P U 4 1 は、取得した乱数情報から特定される当り乱数を用いて、特別図柄の当り抽選として、大当りに当選とするか否かの大当り抽選（大当り判定）を行う。主制御 C P U 4 1 は、現在の確率状態（確変機能の作動の有無）に応じた大当り確率にて大当り抽選を行う。

【 0 0 6 4 】

大当りに当選した場合、主制御 C P U 4 1 は、大当り変動処理を行う。大当り変動処理において、主制御 C P U 4 1 は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り

10

20

30

40

50

図柄抽選を行い、第1特別ゲームにて停止表示させる大当り図柄を決定する。主制御CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数ある大当り変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主制御CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。

【0065】

大当りに当選しなかった場合、主制御CPU41は、はずれ変動処理を行う。はずれ変動処理において、主制御CPU41は、第1特別ゲームにて停止表示させるはずれ図柄を決定する。主制御CPU41は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数を用いて変動パターン決定抽選を行い、複数のはずれ変動パターンの中から変動パターンを決定する。その後、主制御CPU41は、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0066】

第2保留数が零よりも大きい場合、主制御CPU41は、第2特別ゲームを実行させるための処理を行う。第2特別ゲームを実行させるための処理は、第1特別ゲームを実行させるための処理について、「第1特別ゲーム」を「第2特別ゲーム」に、「第1保留数」を「第2保留数」に、それぞれ読み替えた処理であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、主制御CPU41は、第2保留数の減算、大当り抽選、及び大当り抽選の結果に基づく何れかの変動処理を行った後、特別図柄開始処理を終了する。

【0067】

主制御CPU41は、大当り変動処理、及びはずれ変動処理において、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドを副基板50へ出力する。変動開始コマンドは、各変動処理にて決定した変動パターンと、変動ゲームの開始と、を特定可能な制御コマンドである。特別図柄コマンドは、各変動処理において決定した特別図柄（大当り図柄又ははずれ図柄）を特定可能な制御コマンドである。なお、変動開始コマンド、及び特別図柄コマンドは、第1特別ゲームの変動処理が実行されたときと、第2特別ゲームの変動処理が実行されたときとで異なる制御コマンドである。

20

【0068】

特別図柄開始処理を終了すると、主制御CPU41は、特別図柄開始処理とは別の処理によって、第1特別ゲーム又は第2特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御CPU41は、第1特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第1特別図柄表示装置19aを制御する。また、主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動ゲームの終了を特定可能な制御コマンド（以下、変動終了コマンドと示す）を副基板50に出力する。

30

【0069】

一方、主制御CPU41は、第2特別ゲームを実行させる場合、所定の図柄の変動表示を開始するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間を計測する。主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を停止表示するように、第2特別図柄表示装置19bを制御する。また、主制御CPU41は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、変動終了コマンドを副基板50に出力する。以上のように、パチンコ遊技機10は、主制御CPU41が特別図柄入力処理及び特別図柄開始処理を実行することによって、始動口への遊技球Kの入球を契機に当り抽選を行い、当該当り抽選の結果に基づき図柄変動ゲームを実行可能に構成されている。

40

【0070】

大当り遊技処理について説明する。

大当り遊技処理は、大当り遊技を付与するための処理である。主制御CPU41は、特別ゲームにおいて大当り図柄を停止表示させると、大当りの特別ゲームの終了後に大当り遊技処理を実行する。主制御CPU41は、特別図柄開始処理にて決定した大当り図柄（

50

即ち、大当りの種類)に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。主制御CPU41は、特定した種類の大当り遊技を付与する。

【0071】

最初に、主制御CPU41は、オープニング時間の開始を特定可能な制御コマンド(以下、オープニングコマンドと示す)を副基板50に出力する。主制御CPU41は、オープニング時間が経過すると、ラウンド遊技を実行させるための処理を行う。即ち、主制御CPU41は、特定した大当り遊技用の開放制御データを用いて特別ソレノイドSL2を制御し、大入賞口14を開状態とする。主制御CPU41は、カウントセンサSE3による遊技球Kの検知数が上述の上限個数に達するか、又は上述の上限時間が経過すると、大入賞口14を閉状態とするように特別ソレノイドSL2を制御することで、ラウンド遊技を終了させる。主制御CPU41は、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、大当り遊技に定められた上限回数のラウンド遊技が終了するまで繰り返し行う。主制御CPU41は、ラウンド遊技を開始する毎に、ラウンド遊技の開始を特定可能な制御コマンド(以下、ラウンドコマンドと示す)を副基板50に出力する。主制御CPU41は、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディング時間の開始を特定可能な制御コマンド(以下、エンディング開始コマンドと示す)を副基板50に出力する。主制御CPU41は、エンディング時間が経過すると、大当り遊技を終了する。主制御CPU41は、エンディング時間の経過を特定可能な制御コマンド(以下、エンディング終了コマンド)を副基板50に出力する。

10

【0072】

状態移行処理について説明する。

主制御CPU41は、大当り図柄のうち第1大当り図柄に基づく大当り遊技を終了すると、主制御RWM43に高確フラグをセットする。即ち、主制御CPU41は、高確率状態に制御する。なお、主制御CPU41は、第1大当り図柄に基づく大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与されるまで、確変フラグを消去しない。一方、主制御CPU41は、第1大当り図柄とは異なる第2大当り図柄に基づく大当り遊技を終了すると、主制御RWM43に高確フラグをセットしない。即ち、主制御CPU41は、低確率状態に制御する。主制御CPU41は、大当り遊技を開始させる場合であって、高確フラグがセットされているとき、当該高確フラグを消去する。即ち、主制御CPU41は、大当り遊技中、低確率状態に制御する。

20

30

【0073】

主制御CPU41は、第1大当り図柄、又は第2大当り図柄に基づく大当り遊技が終了すると、主制御RWM43に作動フラグをセットする。即ち、主制御CPU41は、高入球率状態に制御する。主制御CPU41は、第2大当り図柄に基づく大当り遊技の終了後、特別ゲームを開始させる毎に、主制御RWM43に記憶されている実行カウンタの値を更新することによって、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数を計数する。主制御CPU41は、大当り遊技の終了後における特別ゲームの実行回数が作動回数に達した特別ゲームが終了すると、主制御RWM43に記憶されている作動フラグを消去する。即ち、主制御CPU41は、第2大当り図柄に基づく大当り遊技の終了後、作動回数目の特別ゲームが終了すると低入球率状態に制御する。なお、主制御CPU41は、第1大当り図柄に基づく大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与されるまで、作動フラグを消去しない。主制御CPU41は、大当り遊技を開始させる場合であって、作動フラグがセットされているとき、当該作動フラグを消去する。即ち、主制御CPU41は、大当り遊技中、低入球率状態に制御する。

40

【0074】

次に、副制御CPU51が実行する各種の処理について説明する。

最初に、大当り演出処理について説明する。

大当り演出処理は、大当り遊技中の演出(以下、大当り演出と示す)を実行させるための処理である。副制御CPU51は、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出を実行するように演出装置群ESを制御する。副制御CPU51は、ラウンドコマン

50

ドを入力すると、ラウンド演出を実行するように演出装置群 E S を制御する。副制御 C P U 5 1 は、エンディング開始コマンドを入力すると、エンディング演出を実行するように演出装置群 E S を制御する。副制御 C P U 5 1 は、エンディング終了コマンドを入力すると、エンディング演出を終了するように演出装置群 E S を制御する。

【 0 0 7 5 】

演出ゲーム処理について説明する。

演出ゲーム処理は、特別ゲームの実行中、当該特別ゲームに関連した表示演出の 1 つとして、演出ゲームを実行させるための処理である。副制御 C P U 5 1 は、変動開始コマンド及び特別図柄コマンドを入力すると、演出ゲームを実行するように演出表示装置 E H を含む演出装置群 E S を制御する。具体的に、副制御 C P U 5 1 は、変動開始コマンドを入力すると、当該コマンドから特定可能な変動パターンに基づいて、演出ゲームの演出パターン（演出内容）を選択する。また、副制御 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドを入力すると、当該コマンドから特定可能な特別図柄に基づいて、演出ゲームにて停止表示させる図柄組合せを決定する。副制御 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドから大当り図柄を特定可能である場合、大当りの図柄組合せを決定する。副制御 C P U 5 1 は、特別図柄コマンドからはずれ図柄を特定可能である場合、はずれの図柄組合せを決定する。なお、副制御 C P U 5 1 は、リーチ演出を実行させる場合、リーチを含むはずれの図柄組合せを決定する。

【 0 0 7 6 】

そして、副制御 C P U 5 1 は、変動開始コマンドの入力を契機として、各図柄列において演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置 E H を制御する。即ち、副制御 C P U 5 1 は、演出ゲームを開始させる。また、副制御 C P U 5 1 は、演出ゲームに関連して所定の演出を実行させる場合、当該演出を実行するように、演出表示装置 E H を含む演出装置群 E S を制御する。副制御 C P U 5 1 は、演出ゲームを開始させてから、所定のタイミングが到来すると、図柄組合せを仮停止表示させるとともに、変動終了コマンドの入力を契機に、図柄組合せを確定停止表示させる。なお、副制御 C P U 5 1 は、変動終了コマンドとは関係なく、変動パターンに定めた変動時間の経過を契機に図柄組合せを確定で停止表示させてもよい。この場合、変動終了コマンドは省略してもよい。

【 0 0 7 7 】

次に、第 2 種情報を生成するための情報生成処理について説明する。

最初に、ベース値に関する情報の生成、及びベース値の計数について説明する。

主制御 C P U 4 1 は、低確低入球率状態であって、且つ大当り遊技が行われていないとき、有効球を累積的に計数する。主制御 C P U 4 1 は、第 1 始動センサ S E 1、第 2 始動センサ S E 2、カウントセンサ S E 3、普通センサ S E 4、及びアウトセンサ（不図示）の何れかから検知信号を入力する毎に、主制御 R W M 4 3 のうち特定の記憶領域に記憶されている有効球総数に 1 加算する。また、主制御 C P U 4 1 は、第 1 始動センサ S E 1、第 2 始動センサ S E 2、カウントセンサ S E 3、及び普通センサ S E 4 の何れかから検知信号を入力する毎に、検知信号に対応する入賞口に定められた賞球数を、主制御 R W M 4 3 のうち特定の記憶領域に記憶されている賞球総数に加算する。

【 0 0 7 8 】

主制御 C P U 4 1 は、主制御 R W M 4 3 に記憶されている有効球総数が規定数（例えば 6 0 0 0 0 個）に達すると、その時点における賞球総数を主制御 R W M 4 3 における所定の記憶領域へ記憶させる。主制御 R W M 4 3 には、ここでいう所定の記憶領域として、1 回前の規定数分の遊技における賞球総数を記憶する第 1 領域、2 回前の規定数分の遊技における賞球総数を記憶する第 2 領域、及び 3 回前の規定数分の遊技における賞球総数を記憶する第 3 領域が定められている。したがって、主制御 C P U 4 1 は、第 1 領域、第 2 領域、及び第 3 領域の各領域に記憶されている賞球総数を規定数で除算することにより、3 回前までの規定数分の遊技における過去のベース値を算出できる。また、主制御 C P U 4 1 は、特定の記憶領域に記憶されている賞球総数を、特定の記憶領域に記憶されている有効球数で除算することにより、現在のベース値を算出できる。

【 0 0 7 9 】

そして、パチンコ遊技機 10 は、計数したベース値を報知可能に構成されていてもよい。例えば、パチンコ遊技機 10 は、ベース値を表示可能なベース表示部を機裏側に備えていてもよい。この場合、主制御 CPU 41 は、所定の期間ごとに、3 回分の過去のベース値、及び現在のベース値を順に切り替えて表示するように、ベース表示部を制御してもよい。また、主制御 CPU 41 は、所定の出力タイミングが到来すると、過去のベース値、及び現在のベース値を外部通信部から出力してもよい。

【0080】

遊技球 K の発射球数の計数について説明する。

主制御 CPU 41 は、予め定めたりセット条件が成立してからの遊技球 K の発射球数を累積的に計数する。主制御 CPU 41 が計数する発射球数には、第 1 研磨ベルト 63 の使用状況を認識可能な第 1 発射球数と、第 2 研磨ベルト 67 の使用状況を認識可能な第 2 発射球数とがある。また、リセット条件には、第 1 発射球数のリセット条件である第 1 リセット条件と、第 2 発射球数のリセット条件である第 2 リセット条件とがある。第 1 リセット条件は、第 1 研磨ベルト 63 が交換されることによって成立する。第 2 リセット条件は、第 2 研磨ベルト 67 が交換されることによって成立する。各リセット条件の成立に基づいて、主制御 CPU 41 が実行するリセット処理の詳細については後述する。主制御 CPU 41 は、発射センサ SE 6 から検知信号を入力する毎に、主制御 RWM 43 に記憶されている第 1 発射球数に 1 加算する。また、主制御 CPU 41 は、発射センサ SE 6 から検知信号を入力する毎に、主制御 RWM 43 に記憶されている第 2 発射球数に 1 加算する。主制御 CPU 41 は、遊技に使用された遊技球 K を計数する計数手段の一例である。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 1 個数、増加する毎に、メンテナンス装置 60 の第 1 研磨ベルト 63 を回転させることを指示する制御コマンド（以下、第 1 駆動コマンドという）を副基板 50 へ出力する。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 1 個数、増加する毎に、メンテナンス装置 60 の第 2 研磨ベルト 67 を回転させることを指示する制御コマンド（以下、第 2 駆動コマンドという）を副基板 50 へ出力する。

【0081】

主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 1 個数の n 倍である第 2 個数のさらに m 倍に達した場合、第 1 研磨ベルト 63 に関するメンテナンス情報の表示を指示する制御コマンド（以下、報知コマンド A という）のうち、第 1 報知コマンド A を副基板 50 へ出力する。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 2 個数の $2m$ 倍に達した場合、報知コマンド A のうち第 2 報知コマンド A を副基板 50 へ出力する。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 2 個数の $3m$ 倍に達した場合、及び、発射球数が第 2 個数の $3m$ 倍に達してから第 2 個数の m 倍だけ増加する毎に、報知コマンド A のうち第 3 報知コマンド A を副基板 50 へ出力する。

【0082】

一方、主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $2m$ 倍に達した場合、第 2 研磨ベルト 67 に関するメンテナンス情報の表示を指示する制御コマンド（以下、報知コマンド B という）のうち、第 1 報知コマンド B を副基板 50 へ出力する。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $4m$ 倍に達した場合、報知コマンド B のうち第 2 報知コマンド B を副基板 50 へ出力する。主制御 CPU 41 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $6m$ 倍に達した場合、及び、発射球数が第 2 個数の $6m$ 倍に達してから第 2 個数の $2m$ 倍だけ増加する毎に、報知コマンド B のうち第 3 報知コマンド B を副基板 50 へ出力する。

【0083】

次に、特定コマンド出力処理について説明する。

主制御 CPU 41 は、電源投入処理における特定コマンド出力処理を実行し、以下のように制御コマンドを出力する。上述のように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、RWM クリアスイッチの操作等によって第 1 種情報の初期化が行われる一方、第 2 種情報の初期化が行われない。このため、主制御 CPU 41 は、電源投入がされると、直近の電源

10

20

30

40

50

断時における発射球数から継続して、遊技球 K の発射球数を累積的に計数することとなる。また、特定コマンド出力処理において、主制御 CPU 4 1 は、電源投入がされると、直近の電源断時における発射球数に基づいて各種の制御コマンドの出力条件の成否を判定し、成立した出力条件に応じた制御コマンドを出力する。

【 0 0 8 4 】

特定コマンド出力処理において、主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 2 個数の m 倍以上 $2m$ 倍未満である場合、第 1 報知コマンド A を副基板 5 0 へ出力する。主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 2 個数の $2m$ 倍以上 $3m$ 倍未満である場合、第 2 報知コマンド A を副基板 5 0 へ出力する。主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 1 発射球数が第 2 個数の $3m$ 倍以上である場合、第 3 報知コマンド A を副基板 5 0 へ出力する。本実施形態において、第 2 個数の m 倍は、特定数となる。

10

【 0 0 8 5 】

特定コマンド出力処理において、主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $2m$ 倍以上 $4m$ 倍未満である場合、第 1 報知コマンド B を副基板 5 0 へ出力する。主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $4m$ 倍以上 $6m$ 倍未満である場合、第 2 報知コマンド B を副基板 5 0 へ出力する。主制御 CPU 4 1 は、累積的に計数している第 2 発射球数が第 2 個数の $6m$ 倍以上である場合、第 3 報知コマンド B を副基板 5 0 へ出力する。本実施形態において、第 2 個数の $2m$ 倍は、特定数となる。

20

【 0 0 8 6 】

例えば、第 1 個数 = 6 0 0 個、 $n = 1 0 0$ 、及び $m = 3$ に設定することができる。これによれば、第 1 リセット条件の成立後、第 1 発射球数が 6 0 0 個に達する毎に第 1 駆動コマンドが出力される。第 1 リセット条件の成立後、第 1 発射球数が 6 万個の 3 倍 (1 8 万個) に達すると第 1 報知コマンド A が出力され、6 万個の 6 倍 (3 6 万個) に達すると第 2 報知コマンド A が出力され、6 万個の 9 倍 (5 4 万個) に達すると第 3 報知コマンド A が出力される。また、第 1 リセット条件の成立後、電源投入時における第 1 発射球数が 6 万個の 3 倍以上 6 倍未満 (1 8 万個以上 3 6 万個未満) である場合、第 1 報知コマンド A が出力される。第 1 リセット条件の成立後、電源投入時における第 1 発射球数が 6 万個の 6 倍以上 9 倍未満 (3 6 万個以上 5 4 万個未満) である場合、第 2 報知コマンド A が出力される。第 1 リセット条件の成立後、電源投入時における第 1 発射球数が 6 万個の 9 倍以上 (5 4 万個以上) である場合、第 3 報知コマンド A が出力される。

30

【 0 0 8 7 】

一方、第 2 リセット条件の成立後、第 2 発射球数が 6 0 0 個に達する毎に第 2 駆動コマンドが出力される。第 2 リセット条件の成立後、第 2 発射球数が 6 万個の 6 倍 (3 6 万個) に達すると第 1 報知コマンド B が出力され、6 万個の 1 2 倍 (7 2 万個) に達すると第 2 報知コマンド B が出力され、6 万個の 1 8 倍 (1 0 8 万個) に達すると第 3 報知コマンド B が出力される。また、第 2 リセット条件の成立後、電源投入時における第 2 発射球数が 6 万個の 6 倍以上 1 2 倍未満 (3 6 万個以上 7 2 万個未満) である場合、第 1 報知コマンド B が出力される。第 2 リセット条件の成立後、電源投入時における第 2 発射球数が 6 万個の 1 2 倍以上 1 8 倍未満 (7 2 万個以上 1 0 8 万個未満) である場合、第 2 報知コマンド B が出力される。第 2 リセット条件の成立後、電源投入時における第 2 発射球数が 6 万個の 1 8 倍以上 (1 0 8 万個以上) である場合、第 3 報知コマンド B が出力される。

40

【 0 0 8 8 】

次に、メンテナンス装置 6 0 の駆動処理について説明する。

副制御 CPU 5 1 は、第 1 駆動コマンドを入力する毎に、第 1 研磨モーター 6 4 を制御して第 1 回転軸 6 2 を回転させ、第 1 研磨ベルト 6 3 を回転させる。副制御 CPU 5 1 は、駆動コマンドを n 回にわたって入力し、第 1 研磨ベルト 6 3 がそれぞれ n 回にわたって動作したときに、第 1 研磨ベルト 6 3 がそれぞれ 1 周するように、第 1 研磨モーター 6 4 を制御する。つまり、本実施形態では、第 1 個数の n 倍の遊技球 K が発射される毎に、2

50

つの第1研磨ベルト63がそれぞれ1周する。本実施形態の一例であれば、2つの第1研磨ベルト63は、6万個の遊技球Kが発射されるごとに1周する。

【0089】

副制御CPU51は、第2駆動コマンドを入力する毎に、第2研磨モーター68を制御して第2回転軸66を回転させ、第2研磨ベルト67を回転させる。副制御CPU51は、駆動コマンドをn回にわたって入力し、第2研磨ベルト67がそれぞれn回にわたって動作したときに、第2研磨ベルト67がそれぞれ1周するように、第2研磨モーター68を制御する。つまり、本実施形態では、第2個数のn倍の遊技球Kが発射される毎に、2つの第2研磨ベルト67がそれぞれ1周する。本実施形態の一例であれば、2つの第2研磨ベルト67は、6万個の遊技球Kが発射されるごとに1周する。

10

【0090】

図6(a)、図6(b)、図7(a)、及び図7(b)に示すように、パチンコ遊技機10は、遊技の使用状況に関する内容の特殊情報として、第1研磨ベルト63のメンテナンスに関わる第1メンテナンス情報MJ1を表示可能に構成されている。第1メンテナンス情報MJ1は、演出表示装置EHにて表示される。演出表示装置EHは、所定の情報を表示する表示手段の一例である。実施形態の一例において、第1メンテナンス情報MJ1は、「第1研磨部材を交換して下さい。」の文字列のように、第1研磨ベルト63の交換を促す第1促進情報J1Aを含む。つまり、第1メンテナンス情報MJ1は、所定の部材の交換を特定可能な情報である。より具体的に、第1メンテナンス情報MJ1は、所定の部材の一例として、第1研磨部材(第1研磨ベルト63)の交換を特定可能な情報を含むと言える。本実施形態の一例において、第1メンテナンス情報MJ1は、「第1発射球数が 万個に達しました。」の文字列のように、第1研磨ベルト63を交換する判断基準を特定可能な第1基準情報J2Aを含む。

20

【0091】

第1メンテナンス情報MJ1の表示態様には、複数種類の表示態様がある。具体的に、本実施形態では、第1メンテナンス情報MJ1を表示するときの色調が青色である第1表示態様と、第1メンテナンス情報MJ1を表示するときの色調が黄色である第2表示態様と、第1メンテナンス情報MJ1を表示するときの色調が赤色である第3表示態様と、がある。このように、第1表示態様、第2表示態様、及び第3表示態様は、互いに異なる表示態様である。さらに、第1メンテナンス情報MJ1の色調は、第1表示態様(青色) < 第2表示態様(黄色) < 第3表示態様(赤色)の順に、パチンコ遊技機10の管理者等に対する注意喚起力が強い。つまり、第1メンテナンス情報MJ1の報知強度は、第1表示態様 < 第2表示態様 < 第3表示態様の順に強い。第1メンテナンス情報MJ1は、特殊情報のうち、第1特殊情報の一例である。

30

【0092】

また、パチンコ遊技機10は、遊技の使用状況に関する内容の特殊情報として、第2研磨ベルト67のメンテナンスに関わる第2メンテナンス情報MJ2を表示可能に構成されている。第2メンテナンス情報MJ2は、演出表示装置EHにて表示される。実施形態の一例において、第2メンテナンス情報MJ2は、「第2研磨部材を交換して下さい。」の文字列のように、第2研磨ベルト67の交換を促す第2促進情報J1Bを含む。つまり、第2メンテナンス情報MJ2は、所定の部材の交換を特定可能な情報である。より具体的に、第2メンテナンス情報MJ2は、所定の部材の一例として、第2研磨部材(第2研磨ベルト67)の交換を特定可能な情報を含むと言える。第2メンテナンス情報MJ2は、第1メンテナンス情報MJ1とは、異なる部材の交換を特定可能な情報である。本実施形態の一例において、第2メンテナンス情報MJ2は、「第2発射球数が 万個に達しました。」の文字列のように、第2研磨ベルト67を交換する判断基準を特定可能な第2基準情報J2Bを含む。

40

【0093】

第2メンテナンス情報MJ2の表示態様には、複数種類の表示態様がある。具体的に、本実施形態では、第2メンテナンス情報MJ2を表示するときの色調が青色である第1表

50

示態様と、第2メンテナンス情報MJ2を表示するときの色調が黄色である第2表示態様と、第2メンテナンス情報MJ2を表示するときの色調が赤色である第3表示態様と、がある。このように、第1表示態様、第2表示態様、及び第3表示態様は、互いに異なる表示態様である。さらに、第2メンテナンス情報MJ2の色調は、第1表示態様（青色）＜第2表示態様（黄色）＜第3表示態様（赤色）の順に、パチンコ遊技機10の管理者等に対する注意喚起力が強い。つまり、第2メンテナンス情報MJ2の報知強度は、第1表示態様＜第2表示態様＜第3表示態様の順に強い。第2メンテナンス情報MJ2は、特殊情報のうち、第2特殊情報の一例である。

【0094】

そして、副制御CPU51は、第1報知コマンドAを入力すると、第1表示態様にて第1メンテナンス情報MJ1を表示するように、演出表示装置EHを制御する。副制御CPU51は、第2報知コマンドAを入力すると、第2表示態様にて第1メンテナンス情報MJ1を表示するように、演出表示装置EHを制御する。副制御CPU51は、第3報知コマンドAを入力すると、第3表示態様にて第1メンテナンス情報MJ1を表示するように、演出表示装置EHを制御する。報知コマンドAを入力したとき、副制御CPU51は、演出表示装置EHに第2メンテナンス情報MJ2を表示中であるとき、第2メンテナンス情報MJ2の表示が終了した後に第1メンテナンス情報MJ1を表示するように、演出表示装置EHを制御する。

【0095】

副制御CPU51は、第1報知コマンドBを入力すると、第1表示態様にて第2メンテナンス情報MJ2を表示するように、演出表示装置EHを制御する。副制御CPU51は、第2報知コマンドBを入力すると、第2表示態様にて第2メンテナンス情報MJ2を表示するように、演出表示装置EHを制御する。副制御CPU51は、第3報知コマンドBを入力すると、第3表示態様にて第2メンテナンス情報MJ2を表示するように、演出表示装置EHを制御する。報知コマンドBを入力したとき、副制御CPU51は、演出表示装置EHに第1メンテナンス情報MJ1を表示中であるとき、第1メンテナンス情報MJ1の表示が終了した後に第2メンテナンス情報MJ2を表示するように、演出表示装置EHを制御する。

【0096】

このように、副制御CPU51は、表示手段の一例である演出表示装置EHを制御する表示制御手段の一例である。副制御CPU51は、主制御CPU41が計数する第1発射球数が特定数（本実施形態では第2個数のm倍）に達すると、第1メンテナンス情報MJ1を表示するように演出表示装置EHを制御可能である。つまり、本実施形態では、第1発射球数が特定数に達することによって、第1メンテナンス情報MJ1の表示条件が成立する。そして、副制御CPU51は、主制御CPU41が計数する第1発射球数が特定数に達したときの状況として、第2個数の何m倍であるかに応じて、第1メンテナンス情報MJ1の表示態様を異ならせる。また、副制御CPU51は、主制御CPU41が計数する第2発射球数が特定数（本実施形態では第2個数の2m倍）に達すると、第2メンテナンス情報MJ2を表示するように演出表示装置EHを制御可能である。そして、副制御CPU51は、主制御CPU41が計数する第2発射球数が特定数に達したときの状況として、第2個数の何m倍であるかに応じて、第2メンテナンス情報MJ2の表示態様を異ならせる。第1メンテナンス情報MJ1、及び第2メンテナンス情報MJ2は、一方の表示中には他方が表示されないようになっている。つまり、本実施形態では、第2発射球数が特定数に達することによって、第2メンテナンス情報MJ2の表示条件が成立する。

【0097】

図6(a)に示すように、副制御CPU51は、電源投入時において、報知コマンドとともに復電コマンドを入力すると、メンテナンス情報MJ1、MJ2に加えて、パチンコ遊技機10がバックアップされた第1種情報に基づいて復帰することを特定可能な復帰情報を表示するように、演出表示装置EHを制御する。例えば、復帰情報は、「復電処理中」の文字列である。また、副制御CPU51は、報知コマンドを入力せず、復電コマンド

10

20

30

40

50

を単独で入力した場合、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示せず、復帰情報を表示するように、演出表示装置 E H を制御する。

【 0 0 9 8 】

図 6 (b) に示すように、副制御 C P U 5 1 は、電源投入時において、報知コマンドとともに初期化コマンドを入力すると、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 に加えて、パチンコ遊技機 1 0 が初期化された第 1 種情報に基づいて復帰することを特定可能な初期化情報を表示するように、演出表示装置 E H を制御する。例えば、初期化情報は、「初期化処理中」の文字列である。また、副制御 C P U 5 1 は、報知コマンドを入力せず、初期化コマンドを単独で入力した場合、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示せず、初期化情報を表示するように、演出表示装置 E H を制御する。

10

【 0 0 9 9 】

なお、副制御 C P U 5 1 は、電源投入時において、復帰情報及びメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の一方又は両方を表示させてから、規定時間が経過すると、これらの情報の表示を終了するように、演出表示装置 E H を制御する。つまり、副制御 C P U 5 1 は、電源投入時において、復帰コマンド、報知コマンド A、及び報知コマンド B を入力すると、復帰情報及び第 1 メンテナンス情報 M J 1 を規定時間にわたって表示した後、復帰情報及び第 1 メンテナンス情報 M J 1 に代えて、第 2 メンテナンス情報 M J 2 を規定時間にわたって表示する。副制御 C P U 5 1 は、電源投入時において、初期化情報及びメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の一方又は両方を表示させてから、規定時間が経過すると、これらの情報の表示を終了するように、演出表示装置 E H を制御する。つまり、副制御 C P U 5 1 は、電源投入時において、初期化コマンド、報知コマンド A、及び報知コマンド B を入力すると、初期化情報及び第 1 メンテナンス情報 M J 1 を規定時間にわたって表示した後、初期化情報及び第 1 メンテナンス情報 M J 1 に代えて、第 2 メンテナンス情報 M J 2 を規定時間にわたって表示する。

20

【 0 1 0 0 】

また、副制御 C P U 5 1 は、演出ゲームの実行中、大当たり演出の実行中、又は待機演出の実行中、報知コマンドを単独で入力した場合、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示するように、演出表示装置 E H を制御する。なお、待機演出は、待機状態中の演出である。待機状態は、変動ゲームを実行中ではなく、且つ大当たり遊技を付与中ではない状態である。この場合、副制御 C P U 5 1 は、初期化コマンド、又は復電コマンドとともに報知コマンドを入力したときに比して、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を小さく表示するように、演出表示装置 E H を制御してもよい。このように、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示は、図柄変動ゲームの実行中、及び図柄変動ゲームの非実行中の何れであっても行われる。なお、本実施形態において、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 は、図柄変動ゲームの実行中、及び図柄変動ゲームの非実行中において、演出表示装置 E H の表示領域 R のうち同じ領域（同一面積且つ同一位置）にて表示される。これに限らず、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 は、図柄変動ゲームの実行中と、図柄変動ゲームの非実行中とで、演出表示装置 E H の表示領域 R のうち、表示位置及び表示面積（範囲）の一方又は両方が異なってもよい。

30

【 0 1 0 1 】

次に、リセット処理について説明する。リセット処理は、通常処理の 1 つである。

40

リセット処理には、第 1 リセット条件に関する第 1 リセット処理と、第 2 リセット条件に関する第 2 リセット処理と、がある。

【 0 1 0 2 】

第 1 リセット処理において、主制御 C P U 4 1 は、第 1 研磨ベルト 6 3 の交換が行われたか否かを判定する。具体的に、主制御 C P U 4 1 は、第 1 研磨ベルト 6 3 を全て取り外した取外し状態となった後、第 1 研磨ベルト 6 3 を全て取り付けした取付け状態となった場合に、第 1 研磨ベルト 6 3 の交換が行われたと判定する。第 1 研磨ベルト 6 3 の取外し状態は、2 つの第 1 交換センサ S E a の何れからも検知信号を入力しない状態である。第 1 研磨ベルト 6 3 の取付け状態は、2 つの第 1 交換センサ S E a の何れからも検知信号を入

50

力する状態である。主制御CPU41は、第1研磨ベルト63の交換が行われたと判定した場合、主制御RWM43に記憶されている第1発射球数を零にリセットする。つまり、本実施形態では、第1研磨ベルト63の交換によって、第1リセット条件が成立する。

【0103】

一方、第2リセット処理において、主制御CPU41は、第2研磨ベルト67の交換が行われたか否かを判定する。具体的に、主制御CPU41は、第2研磨ベルト67を全て取り外した取外し状態となった後、第2研磨ベルト67を全て取り付けた取付け状態となった場合に、第2研磨ベルト67の交換が行われたと判定する。第2研磨ベルト67の取外し状態は、2つの第2交換センサSEbの何れからとも検知信号を入力しない状態である。第2研磨ベルト67の取付け状態は、2つの第2交換センサSEbの何れからとも検知信号を入力する状態である。主制御CPU41は、第2研磨ベルト67の交換が行われたと判定した場合、主制御RWM43に記憶されている第2発射球数を零にリセットする。つまり、本実施形態では、第2研磨ベルト67の交換によって、第2リセット条件が成立する。なお、主制御CPU41は、各リセット処理を実行し、交換センサSEa, SEbの検出結果を常時監視する。

10

【0104】

本実施形態の作用について説明する。

演出表示装置EHでは、遊技球Kの第1発射球数が特定数（第2個数の m 倍）に達すると、第1メンテナンス情報MJ1が表示される。第1メンテナンス情報MJ1の表示態様は、第1発射球数が第2個数の Xm 倍（但し、 X は自然数）に達したかという状況に応じて異なる。これにより、パチンコ遊技機10の管理者等は、第1メンテナンス情報MJ1として促されるメンテナンスの内容の重要度（優先度）を容易に把握できる。

20

【0105】

本実施形態において、電源投入時の特定コマンド処理の実行によって行われる第1メンテナンス情報MJ1の表示は、特定条件の一例である第1リセット条件が成立するまで、電源投入がされる毎に、繰り返し行われることとなる。つまり、第1メンテナンス情報MJ1の表示中に、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、第1メンテナンス情報MJ1の表示が許容される。よって、第1メンテナンス情報MJ1の表示は、第1研磨ベルト63の交換が適切に行われないうり、繰り返し行われ得る。したがって、管理者等が第1メンテナンス情報MJ1を見落としてしまうことを防止できる。

30

【0106】

本実施形態において、第1メンテナンス情報MJ1は、電源投入時のほか、第1発射球数が特定数に達すると表示される。したがって、リアルタイムで第1研磨ベルト63に関する遊技の使用状況を把握することができる。なお、本明細書において、表示の許容とは、直ちに表示されなくてもよいことを含むものであって、状況によって表示が禁止されることや、情報が十全に表示されないことを含むものではない。

【0107】

一方、本実施形態において、演出表示装置EHでは、遊技球Kの第2発射球数が特定数（第2個数の $2m$ 倍）に達すると、第2メンテナンス情報MJ2が表示される。第2メンテナンス情報MJ2の表示態様は、第2発射球数が第2個数の Xm 倍（但し、 X は2の倍数）に達したかという状況に応じて異なる。これにより、パチンコ遊技機10の管理者等は、第2メンテナンス情報MJ2として促されるメンテナンスの内容の重要度（優先度）を容易に把握できる。

40

【0108】

本実施形態において、電源投入時の特定コマンド処理の実行によって行われる第2メンテナンス情報MJ2の表示は、特定条件の一例である第2リセット条件が成立するまで、電源投入がされる毎に、繰り返し行われることとなる。つまり、第2メンテナンス情報MJ2の表示中に、電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、第2メンテナンス情報MJ2の表示が許容される。よって、第2メンテナンス情報MJ2の表示は、第2研磨ベルト67の交換が適切に行われないうり、繰り返し行われ得る。したがって、

50

管理者等が第２メンテナンス情報ＭＪ２を見落としてしまうことを防止できる。

【０１０９】

本実施形態において、第２メンテナンス情報ＭＪ２は、電源投入時のほか、第２発射球数が特定数に達すると表示される。したがって、リアルタイムで第２研磨ベルト６７に関する遊技の使用状況を把握することができる。

【０１１０】

そして、これらは同時に表示されない。つまり、第１メンテナンス情報ＭＪ１が表示されているときには、第２メンテナンス情報ＭＪ２の表示が制限される。一方、第２メンテナンス情報ＭＪ２が表示されているときには、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示が制限される。したがって、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示中に、第２メンテナンス情報Ｍ
Ｊ２の表示条件が成立した場合であっても、第１研磨ベルト６３に関する遊技の使用状況を確認し易い。また、同様に、第２メンテナンス情報ＭＪ２の表示中に、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示条件が成立した場合であっても、第２研磨ベルト６７に関する遊技の使用状況を確認し易い。

10

【０１１１】

本実施形態の効果について説明する。

（１）本実施形態によれば、主制御ＣＰＵ４１が計数する第１発射球数が特定数に達することによって、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示が行われるとともに、当該第１メンテナンス情報ＭＪ１は、第１発射球数が特定数に達した状況によって、その表示態様が異ならされる。よって、例えば、パチンコ遊技機１０の管理者等は、第１メンテナンス情報
ＭＪ１の表示や、その表示態様からパチンコ遊技機１０の状況を把握し、所定のメンテナンスを施すことが可能になる。そして、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示は、図柄変動ゲームの実行中、及び非実行中の何れであるかを問わず行われる。このため、第１メンテナンス情報ＭＪ１の見落としを抑制できる。よって、遊技の使用状況を把握し易い。

20

【０１１２】

（２）本実施形態によれば、第１メンテナンス情報ＭＪ１の表示は、特定条件としての第１リセット条件が成立するまでは繰り返し行われる。よって、第１メンテナンス情報
ＭＪ１の見落としをさらに抑制できる。

【０１１３】

（３）本実施形態によれば、ＲＷＭクリアスイッチの操作によっても、主制御ＣＰＵ４１が計数する第１発射球数が初期化されない。したがって、ＲＷＭクリアスイッチの操作の有無に関わらず、適正に第１発射球数を計数し、時期に応じたメンテナンスを施し易く
できる。

30

【０１１４】

（４）本実施形態によれば、第１メンテナンス情報ＭＪ１として第１促進情報Ｊ１Ａが含まれるから、第１研磨ベルト６３（研磨部材）の交換時期を容易に把握できる。よって、時期に応じたメンテナンスを施し易い。

【０１１５】

（５）本実施形態によれば、主制御ＣＰＵ４１が計数する第２発射球数が特定数に達することによって、第２メンテナンス情報ＭＪ２の表示が行われるとともに、当該第２メンテナンス情報
ＭＪ２は、第２発射球数が特定数に達した状況によって、その表示態様が異ならされる。よって、例えば、パチンコ遊技機１０の管理者等は、第２メンテナンス情報
ＭＪ２の表示や、その表示態様からパチンコ遊技機１０の状況を把握し、所定のメンテナンスを施すことが可能になる。そして、第２メンテナンス情報ＭＪ２の表示は、図柄変動ゲームの実行中、及び非実行中の何れであるかを問わず行われる。このため、第２メンテナンス情報
ＭＪ２の見落としを抑制できる。よって、遊技の使用状況を把握し易い。

40

【０１１６】

（６）本実施形態によれば、第２メンテナンス情報ＭＪ２の表示は、特定条件としての第２リセット条件が成立するまでは繰り返し行われる。よって、第２メンテナンス情報
ＭＪ２の見落としをさらに抑制できる。

50

【 0 1 1 7 】

(7) 本実施形態によれば、R W M クリアスイッチの操作によっても、主制御 C P U 4 1 が計数する第 2 発射球数が初期化されない。したがって、R W M クリアスイッチの操作の有無に関わらず、適正に第 2 発射球数を計数し、時期に応じたメンテナンスを施し易くできる。

【 0 1 1 8 】

(8) 本実施形態によれば、第 2 メンテナンス情報 M J 2 として第 2 促進情報 J 1 B が含まれるから、第 2 研磨ベルト 6 7 (研磨部材) の交換時期を容易に把握できる。よって、時期に応じたメンテナンスを施し易い。

【 0 1 1 9 】

(9) 本実施形態によれば、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されているときには、第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示が制限されるため、このような状況において第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されていることをパチンコ遊技機 1 0 の管理者等が認識し易い。一方、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されているときには、第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示が制限されるため、このような状況において第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されていることをパチンコ遊技機 1 0 の管理者等が認識し易い。そして、第 1 メンテナンス情報 M J 1 、及び第 2 メンテナンス情報 M J 2 の何れの表示中であっても、その表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるときには、電力供給が遮断されるときに表示されていたメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示が許容される。これにより、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の見落としをより抑制できる。

【 0 1 2 0 】

(第 2 実施形態)

パチンコ遊技機 1 0 の第 2 実施形態について説明する。

図 8 に示すように、メンテナンス装置 6 0 は、所定の部材 (研磨部材) の消耗度を検知可能な手段の一例としてイメージセンサ C m を備える。例えば、イメージセンサ C m は、C C D イメージセンサ、又は C M O S イメージセンサである。イメージセンサ C m は、第 2 研磨ベルト 6 7 の外周面 (遊技球 K との接触面) を撮像可能な位置に配設されている。イメージセンサ C m は、主基板 4 0 に接続されている。主制御 C P U 4 1 は、イメージセンサ C m が撮像結果に応じて出力する撮像信号を入力可能に構成されている。

【 0 1 2 1 】

主制御 C P U 4 1 は、通常処理の 1 つとして監視処理を実行し、イメージセンサ C m から入力する撮像信号に基づいて、直近の監視区間における第 2 研磨ベルト 6 7 の消耗度 (本実施形態では平均汚れ具合) を数値化し、これを「軽度」<「中度」<「重度」の 3 段階で判定する。つまり、主制御 C P U 4 1 は、イメージセンサ C m から入力する撮像信号に基づいて、第 2 研磨ベルト 6 7 の消耗度を常時監視する。例えば、「監視区間」は、特定数の遊技球 K が発射される毎の期間である。このような、主制御 C P U 4 1 による判定結果を示す情報、及び消耗度を示す数値は、第 2 種情報である。

【 0 1 2 2 】

そして、主制御 C P U 4 1 は、遊技球 K の第 2 発射球数が特定数に達したとき、第 2 研磨ベルト 6 7 の消耗度が「軽度」であれば第 1 報知コマンド B を出力し、「中度」であれば第 2 報知コマンド B を出力し、「重度」であれば第 3 報知コマンド B を出力する。これにより、演出表示装置 E H では、第 2 研磨ベルト 6 7 の消耗度に応じて、メンテナンス情報 M J の表示態様が異なり得る。本実施形態において、主制御 C P U 4 1 が計数する第 2 発射球数が特定数に達したときの状況には、所定の部材 (研磨部材) が第 1 状態 (例えば消耗度「軽度」) である状況と、所定の部材 (研磨部材) が第 2 状態 (例えば消耗度「中度」又は「重度」) である状況と、があると言える。

【 0 1 2 3 】

なお、第 2 実施形態について、第 2 発射球数 (第 2 メンテナンス情報 M J 2) を対象として適用することを例示したが、第 1 発射球数 (第 1 メンテナンス情報 M J 1) を対象として適用してもよく、両方の発射球数を対象として適用することもできる。

【 0 1 2 4 】

本実施形態の効果について説明する。

(1) 本実施形態によれば、所定の部材 (研磨部材) の消耗度を加味して、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示することができる。よって、管理者等は、所定の部材の具体的な消耗度を把握し、所定のメンテナンスを施すことが可能になる。よって、時期に応じたメンテナンスを施し易い。

【 0 1 2 5 】

(2) 本実施形態によれば、研磨ベルト 6 3 , 6 7 の汚れ具合に基づいてメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様が変化することから、一方の研磨ベルトを交換しようとする状況において、他方の研磨ベルトに対しても注意を向けさせることができる。

10

【 0 1 2 6 】

上記実施形態は、以下のように変更して実施することができる。上記実施形態及び以下の変更例は、技術的に矛盾しない範囲で互いに組み合わせて実施することができる。

・本実施形態において、特殊情報の一例であるメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 は、単一の演出表示装置 E H にて表示されたが、これに限らず、複数の演出表示装置にて表示してもよい。

【 0 1 2 7 】

具体的に、図 9 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 演出表示装置 E H 1 、及び第 2 演出表示装置 E H 2 を備える。第 1 演出表示装置 E H 1 は、本実施形態における演出表示装置 E H と同様の構成である。第 2 演出表示装置 E H 2 は、遊技盤 Y B に設けられていてもよく、搭載枠 1 1 b に設けられていてもよい。第 2 演出表示装置 E H 2 の表示領域は、第 1 演出表示装置 E H 1 の表示領域と同一面積であってもよく、相対的に小さい面積であってもよく、相対的に大きい面積であってもよい。第 1 演出表示装置 E H 1 は、所定の情報を表示する第 1 表示手段の一例である。第 2 演出表示装置 E H 2 は、所定の情報を表示する第 2 表示手段の一例である。

20

【 0 1 2 8 】

そして、副制御 C P U 5 1 は、報知コマンドを入力すると、これらの演出表示装置 E H 1 , E H 2 にメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示させる。例えば、図 9 (a) に示すように、演出表示装置 E H 1 , E H 2 のそれぞれにおいて、同じメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を 1 つずつ表示してもよい。この場合、第 1 演出表示装置 E H 1 におけるメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の非表示条件は、第 2 演出表示装置 E H 2 におけるメンテナンス情報 M J の非表示条件よりも後に成立する構成であるとよい。例えば、図 9 (b) に示すように、演出表示装置 E H 1 , E H 2 のうち一方では、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 のうち促進情報 J 1 A , J 1 B を表示し、演出表示装置 E H 1 , E H 2 のうち他方では、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 のうち基準情報 J 2 A , J 2 B を表示してもよい。また、図 9 (c) に示すように、演出表示装置 E H 1 , E H 2 の各表示領域を跨って 1 つのメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示する構成であってもよい。

30

【 0 1 2 9 】

このように、本変更例において、副制御 C P U 5 1 は、主制御 C P U 4 1 が計数する第 1 発射球数が特定数に達すると、第 1 メンテナンス情報 M J 1 を表示するように第 1 演出表示装置 E H 1 、及び第 2 演出表示装置 E H 2 を制御可能である。同様に、副制御 C P U 5 1 は、主制御 C P U 4 1 が計数する第 2 発射球数が特定数に達すると、第 2 メンテナンス情報 M J 2 を表示するように第 1 演出表示装置 E H 1 、及び第 2 演出表示装置 E H 2 を制御可能である。これによれば、特殊情報の一例であるメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示は、複数の表示手段にて行われる。このため、特殊情報の一例としてのメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の見落としを抑制できる。よって、時期に応じたメンテナンスを施し易い。

40

【 0 1 3 0 】

・上記変更例を適用する場合、副制御 C P U 5 1 は、主制御 C P U 4 1 が計数する発射球数が特定数に達したときの状況にかかわらず、第 1 演出表示装置 E H 1 、及び第 2 演出

50

表示装置 E H 2 の一方におけるメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様を同じにしてもよい。つまり、主制御 C P U 4 1 が計数する発射球数が特定数に達したときの状況によって、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の少なくとも一方の表示態様が異なるようにしてもよい。これによれば、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の両方において、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様を異ならせる場合、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様からパチンコ遊技機 1 0 の状況をより把握し易い。また、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様を異ならせる場合、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様からパチンコ遊技機 1 0 の状況を把握し易い。加えて、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方においてメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示させるための制御が煩雑になることを抑制することができる。

10

【 0 1 3 1 】

・また、上記変更例を適用する場合、副制御 C P U 5 1 は、第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示中に、主制御 C P U 4 1 が計数する第 1 発射球数が特定数に達すると、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、第 1 メンテナンス情報 M J 1 を表示するように第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 を制御可能であってもよい。つまり、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の少なくとも一方では、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されているときには、第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示が制限されるようにしてもよい。同様に、副制御 C P U 5 1 は、第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示中に、主制御 C P U 4 1 が計数する第 2 発射球数が特定数に達すると、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、第 2 メンテナンス情報 M J 2 を表示するように第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 を制御可能であってもよい。つまり、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の少なくとも一方では、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されているときには、第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示が制限されるようにしてもよい。

20

【 0 1 3 2 】

これによれば、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の両方において、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されているときに第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示が制限されるようにする場合、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、このような状況において第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されていることを認識し易い。同様に、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の両方において、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されているときに第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示が制限されるようにする場合、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、このような状況において第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されていることを認識し易い。

30

【 0 1 3 3 】

一方、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されているときに第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示が制限されるようにする場合、一方の表示装置によって、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されていることを認識し易い。そして、他方の表示装置によって、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されていることを認識可能である。同様に、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されているときに第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示が制限されるようにする場合、一方の表示装置によって、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されていることを認識し易い。そして、他方の表示装置によって、パチンコ遊技機 1 0 の管理者等は、第 1 メンテナンス情報 M J 1 が表示されていることを認識可能である。

40

【 0 1 3 4 】

・また、上記変更例を適用する場合、副制御 C P U 5 1 は、復帰コマンド又は初期化コマンドと、報知コマンド A 及び報知コマンド B の少なくとも一方とを入力する場合、第 1

50

演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 の一方において、メンテナンス情報 M J 1、M J 2 の表示を制限してもよい。つまり、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 では、第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、第 1 メンテナンス情報 M J 1 の表示が許容されるようにしてもよい。同様に、第 1 演出表示装置 E H 1、及び第 2 演出表示装置 E H 2 では、第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるとき、第 2 メンテナンス情報 M J 2 の表示が許容されるようにしてもよい。

【0135】

・本実施形態において、遊技球 K の発射球数（第 1 発射球数、及び第 2 発射球数）を累積的に計数し、その発射球数が第 2 個数の X m 倍に達した場合に報知コマンドを出力したが、これに限らず、発射球数が第 2 個数の m 倍（第 2 発射球数では、第 2 個数の 2 m 倍）に達する回数を計数し、1 回目に第 1 報知コマンドを、2 回目に第 2 報知コマンドを、3 回目以降に第 3 報知コマンドを出力する構成であってもよい。発射球数が第 2 個数の m 倍に達する回数は、第 2 種情報である。また、主制御 C P U 4 1 は、発射球数が第 2 個数の m 倍に達するごとに、発射球数をリセットし、計数し直すとよい。つまり、主制御 C P U 4 1 は、発射球数が特定数に達すると新たに発射球数の計数を開始する。本変更例において、第 2 個数の m 倍（第 2 個数の 2 m 倍）は、特定数の一例となる。また、主制御 C P U 4 1 は、特定コマンド出力処理において、第 2 個数の m 倍に達した回数が 1 回であるときに第 1 報知コマンドを出力し、2 回であるときに第 2 報知コマンドを出力し、3 回以上であるときに第 3 報知コマンドを出力する。

【0136】

これにより、演出表示装置 E H では、発射球数が特定数に達した回数に応じて、メンテナンス情報 M J 1、M J 2 の表示態様が異なり得る。主制御 C P U 4 1 が計数する発射球数が特定数に達したときの状況には、発射球数が特定数に達した回数が第 1 回数（例えば 1 回）である状況と、発射球数が特定数に達した回数が第 2 回数（例えば 2 回以上）である状況と、があると言える。そして、本変更例では、発射球数が特定数に達したときの状況に応じて、メンテナンス情報 M J 1、M J 2 の表示態様が異なる。本変更例によれば、発射球数が特定数に達する回数に応じて、特殊情報（例えばメンテナンス情報 M J 1、M J 2）の表示態様が変化する。よって、特定数を 1 単位として、メンテナンスの要否や内容を検討し易くできる。

【0137】

・本実施形態において、演出表示装置 E H では、その時点における発射球数に応じたメンテナンス情報 M J 1、M J 2 のみを表示したが、これに限らず、過去のメンテナンス情報 M J 1、M J 2、又は過去のメンテナンス情報 M J 1、M J 2 を特定可能な情報を表示してもよい。一例として、第 1 メンテナンス情報 M J 1 は、現在の第 1 メンテナンス情報 M J 1 のみを表示する一方、第 2 メンテナンス情報 M J 2 は、過去（例えば直近 3 回）の第 2 メンテナンス情報 M J 2 が表示されるようにしてもよい。この場合、複数の第 2 メンテナンス情報 M J 2 は、直近の第 2 メンテナンス情報 M J 2 から過去に遡るように 1 の第 2 メンテナンス情報 M J 2 を切り替えるように表示してもよい。つまり、メンテナンス情報 M J 1、M J 2 は、第 1 メンテナンス情報 M J 1、直近の第 2 メンテナンス情報 M J 2、直近の第 2 メンテナンス情報 M J 2 よりも 1 つ前の第 2 メンテナンス情報 M J 2・・・のように順に表示してもよい。このとき、各メンテナンス情報 M J 1、M J 2 の表示時間は同じであってもよく、それぞれに任意の表示時間が設定されていてもよい。一例として、主制御 C P U 4 1 は、報知コマンド B を出力する毎に、当該報知コマンド B の種類を特定可能な情報を、所定の出力回数（例えば直近 3 回）分だけ主制御 R W M 4 3 に記憶させる。主制御 C P U 4 1 は、特定コマンド出力処理において、上記出力回数分の報知コマンド B を特定可能な制御コマンド（以下、過去報知コマンド B という）を副基板 5 0 へ出力する。

【0138】

副制御 C P U 5 1 は、電源投入に伴って、所定の表示条件が成立したとき、入力済みの

10

20

30

40

50

過去報知コマンド B から特定可能な出力回数分の報知コマンドに応じた第 2 メンテナンス情報 M J 2 を特定可能な情報（以下、第 2 過去情報という）を表示するように、演出表示装置 E H を制御するとよい。なお、第 2 過去情報は、過去に表示した第 2 メンテナンス情報 M J 2 そのものであってもよい。例えば、所定の表示条件は、復電コマンド、又は初期化コマンドを入力したときであって、所定の操作部（例えば機表側に配設された演出ボタン）から操作信号を入力している場合に成立するとよい。なお、本変更例について、第 2 メンテナンス情報 M J 2 に適用する場合を例示したが、第 1 メンテナンス情報 M J 1 に適用する場合、「第 2 メンテナンス情報 M J 2」を「第 1 メンテナンス情報 M J 1」に、「報知コマンド B」を「報知コマンド A」に、「過去報知コマンド B」を「過去報知コマンド A」に、「第 2 過去情報」を「第 1 過去情報」に読み替えた処理を適用するとよい。本変更例は、第 2 実施形態に適用すれば、イメージセンサ C m による監視結果（数値化された平均汚れ具合）に応じて異なるメンテナンス情報 M J を過去（例えば 3 区間分）に遡って表示可能である。また、複数の過去情報は、順に切り替えて表示可能であってもよく、1 画面内に纏めて表示可能であってもよい。

【0139】

このように、本変更例において、記憶手段の一例である主制御 R W M 4 3 は、表示手段の一例である演出表示装置 E H に表示された特殊情報の一例であるメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の内容を特定可能な情報を累積して記憶可能である。そして、演出表示装置 E H では、累積して記憶された情報に特定される内容を示す過去情報を表示可能である。本変更例によれば、過去に表示された特殊情報（例えばメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 ）の内容を後から確認することができる。したがって、過去に行ったメンテナンスを考慮しつつ、時期に応じたメンテナンスを施し易くできる。なお、本変更例は、複数の演出表示装置 E H 1 , E H 2 を設ける上述した変更例にも組み合わせ可能である。この場合、過去情報については、何れか 1 つの演出表示装置に表示する構成であってもよく、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 と同様に、複数の演出表示装置に表示する構成であってもよい。

【0140】

・本実施形態において、メンテナンス装置 6 0 は、回収通路 T K に設けられたが、これに限らず、回収通路 T K に加えて、又は代えて、打出通路 Y B c に設けられてもよい。つまり、パチンコ遊技機 1 0 は、第 1 案内通路の一例である打出通路 Y B c を通過する遊技球 K を研磨する研磨部材として、研磨ベルト 6 3 , 6 7 を備えてもよい。

【0141】

・本実施形態において、メンテナンス装置 6 0 は、副基板 5 0（副制御 C P U 5 1）が制御したが、これに限らず、主基板 4 0（主制御 C P U 4 1）が制御してもよい。

・本実施形態において、研磨ベルト 6 3 , 6 7 の一方又は両方は、液体の一例として洗浄液を含んでいてもよく、遊技球 K のコーティング剤を含んでいてもよい。

【0142】

・本実施形態において、研磨ベルト 6 3 , 6 7 は、同じ研磨布であってもよい。研磨ベルト 6 3 , 6 7 の一方又は両方は、研磨布であることに限らず、多孔質のゴムベルトであってもよい。

【0143】

・第 2 実施形態において、演出表示装置 E H では、現在のイメージセンサ C m による監視結果（数値化された平均汚れ具合）を表示可能であってもよい。現在の監視結果とは、発射球数が特定数に達してから現在までの期間における監視結果である。このような表示は、上記変更例のように、過去のメンテナンス情報 M J 1 , M J 2 を表示可能であるとき、切り替えて表示できるとよい。

【0144】

・第 2 実施形態において、発射球数が特定数に達した回数、及び所定の部材（研磨部材）の消耗度の両方に応じて、メンテナンス情報 M J 1 , M J 2 の表示態様を変化させてもよい。例えば、第 2 個数の m 倍を特定数とする。この場合、主制御 C P U 4 1 は、発射球数が第 2 個数の m 倍に達したとき、消耗度が「軽度」であれば第 1 報知コマンドを、「中

度」であれば第 1 報知コマンドを、「重度」であれば第 3 報知コマンドを出力する。主制御 CPU 41 は、発射球数が第 2 個数の 2 m 倍に達したとき、消耗度が「軽度」又は「中度」であれば第 2 報知コマンドを、「重度」であれば第 3 報知コマンドを出力する。主制御 CPU 41 は、発射球数が第 2 個数の 3 m 倍に達したとき、消耗度が「軽度」、「中度」、及び「重度」の何れであっても第 3 報知コマンドを出力する。所定の部材の消耗度は、発射球数とは異なる情報である。

【 0 1 4 5 】

・本実施形態において、メンテナンス情報 MJ 1 , MJ 2 の表示態様は、その構成要素の 1 つである色調を異ならせたが、これに限らず、メンテナンス情報 MJ 1 , MJ 2 の構成要素のうち、表示位置や表示面積（範囲）が異ならせてもよく、文字列やキャラクタの有無を異ならせてもよく、点滅速度を異ならせてもよい。つまり、メンテナンス情報 MJ 1 , MJ 2 の構成要素のうち、少なくとも 1 つの構成要素が異なっておればよい。

10

【 0 1 4 6 】

・本実施形態において、表示手段を表示演出も可能な演出表示装置 EH に兼用するように具体化した但、これに限らず、専用の表示装置であってもよく、機裏側に設けられた表示装置であってもよい。

【 0 1 4 7 】

・本実施形態において、所定の部材としての研磨部材は、研磨ベルト 6 3 , 6 7 であったが、これに限らず、ブロック状の研磨部材であってもよく、ローラー状の研磨部材であってもよい。研磨部材の個数は、4 つであることに限らず、3 つ以下でも、5 つ以上であってもよい。研磨部材は、個別に交換可能であることに限らず、複数の研磨部材を組にして交換可能に構成されていてもよい。

20

【 0 1 4 8 】

・本実施形態において、特殊情報として、メンテナンス情報 MJ を表示したが、これに限らず、メンテナンス情報 MJ 1 , MJ 2 とは異なる内容の情報を表示してもよい。例えば、特殊情報は、促進情報として、所定の部材の一例である各種センサ SE 1 ~ SE 6 、演出可動体、発射ハンドル HD、及び発射装置 HS（発射モーター及び打球槌）などの交換を促す情報を含んでいてもよく、単に基準情報のみを含むものであってもよい。

【 0 1 4 9 】

・本実施形態において、メンテナンス情報は、文字列によって構成されたが、これに限らず、1 又は複数の 7 セグ型表示器において、単なる数値（交換指示番号）として表示する構成であってもよい。また、表示手段の制御は、主制御 CPU 41 が行ってもよい。つまり、主制御 CPU 41 が表示制御手段として機能し得る構成であってもよい。

30

【 0 1 5 0 】

・本実施形態において、各リセット条件は、対応する研磨部材の交換によって成立したが、これに限らず、所定の操作手段の操作がされたときに成立してもよい。また、各リセット条件は、所定の制御（例えば第 1 種情報の初期化）が行われると成立してもよい。

【 0 1 5 1 】

・本実施形態において、主制御 CPU 41 が遊技球 K の発射球数を計数したが、これに限らず、副制御 CPU 51 が計数し、特定数に達することに応じて特殊情報（メンテナンス情報 MJ 1 , MJ 2 ）を表示させる構成であってもよい。この場合、主制御 CPU 41 は、発射センサ SE 6 の検知結果を特定可能な制御コマンドを副基板 50 へ出力するとよい。

40

【 0 1 5 2 】

・本実施形態において、発射球数は、発射センサ SE 6 の検知結果に基づいて計数したが、これに限らず、センサ SE 1 ~ SE 4 及びアウトセンサ（不図示）の一部又は全部について、検知信号を入力するごとに 1 加算して計数してもよい。また、発射球数は、発射モーターの駆動回数（打球槌の打出し動作回数）として計数してもよい。

【 0 1 5 3 】

・本実施形態において、パチンコ遊技機 10 は、所定の表示装置を備え、当該所定の表

50

示装置において、遊技者毎の遊技関連情報（賞球数、及び大当り遊技の回数）の一部又は全部を表示可能に構成されていてもよい。所定の表示装置は、遊技関連情報を加工した情報（例えば賞球数をドル箱等のアイコンに変換した情報、及び賞球数と発射総数との差数）を表示可能であってもよく、遊技関連情報の中でも外部通信部からの出力対象とは異なる情報（例えば本日の遊技者数）を表示可能であってもよい。主制御CPU41及び副制御CPU51の一方又は両方は、情報読取装置に個人情報媒体が挿入されることによって、ある遊技者による遊技の開始を特定し、個人情報媒体が抜き取られることによって、ある遊技者による遊技の終了を特定するとよい。本変更例における所定の表示装置は、本実施形態における演出表示装置EHと兼用されていてもよく、上記変更例における演出表示装置EH1，EH2の一方又は両方と兼用されていてもよく、何れの演出表示装置EHとも異なる専用の表示装置であってもよい。また、本変更例において、所定の表示装置は、上記実施形態及び変更例のように、現在及び過去のうち一方又は両方のメンテナンス情報MJ1，MJ2を表示可能であってもよい。さらに、メンテナンス情報MJ1，MJ2は、計数する発射球数（遊技媒体数）とは異なる情報の一例である遊技関連情報（例えば遊技者数）に応じて表示態様（例えば表示位置や表示面積）が異なってもよい。

10

【0154】

・本実施形態において、第1メンテナンス情報MJ1が表示されているときには、第2メンテナンス情報MJ2が表示されないことによって、第2メンテナンス情報MJ2の表示が制限されたが、これに限らない。一例として、第1メンテナンス情報MJ1が表示されているときに、第2メンテナンス情報MJ2の表示条件が成立する場合、第2メンテナンス情報MJ2の一部が表示されないことによって、第2メンテナンス情報を制限してもよい。また、一例として、第1メンテナンス情報MJ1が表示されているときに、第2メンテナンス情報MJ2の表示条件が成立する場合、第2メンテナンス情報MJ2が、第1メンテナンス情報MJ1が表示されていないときに比して小さく表示されるなど視認し難い表示であることによって、第2メンテナンス情報MJ2の表示を制限してもよい。

20

【0155】

・本実施形態において、メンテナンス情報MJ1，MJ2は、演出表示装置EH（第1演出表示装置EH1）に代えて、別の表示装置に表示可能であってもよい。一例として、別の表示装置は、メンテナンス情報MJ1，MJ2の専用の表示装置であってもよく、メンテナンス情報MJ1，MJ2の表示を主な目的とした表示装置であってもよい。ここで、メンテナンス情報MJ1，MJ2の表示を主な目的とした表示装置とは、一例として、エラーに関する情報や、電源投入時などの遊技を進行するうえで重要な情報を例外的に表示可能であるものの、例外的な表示が行われないうちは、メンテナンス情報MJ1，MJ2を表示する表示装置である。また、一例として、別の表示装置は、機裏側に設けられた表示装置であってもよい。

30

【0156】

・本実施形態において、電源投入時、主制御CPU41は、第1メンテナンス情報MJ1の表示条件、及び第2メンテナンス情報MJ2の表示条件のうち、先に成立した順に、対応する報知コマンドを出力するようにしてもよい。つまり、第1メンテナンス情報MJ1の表示条件、及び第2メンテナンス情報MJ2の表示条件の両方が成立している状況において、第1メンテナンス情報MJ1の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるときには、第1メンテナンス情報MJ1の表示が許容されるようにしてもよい。同様に、第1メンテナンス情報MJ1の表示条件、及び第2メンテナンス情報MJ2の表示条件の両方が成立している状況において、第2メンテナンス情報MJ2の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始されるときには、第2メンテナンス情報MJ2の表示が許容されるようにしてもよい。

40

【0157】

・本実施形態において、確変機能を搭載したパチンコ遊技機10として、次回の大当り遊技まで高確率状態を付与する仕様、転落抽選に当選するまで高確率状態を付与する仕様

50

(所謂、転落機)、又は規定回数の変動ゲームが終了するまで高確率状態を付与する仕様(所謂、ST機)を採用できる。また、確変機能を搭載したパチンコ遊技機10として、遊技球Kが特定領域を通過することを条件に高確率状態を付与する仕様(所謂、V確変機)を採用できる。パチンコ遊技機10は、転落機の仕様と、V確変機の仕様と、を混合させた仕様であってもよい。

【0158】

・本実施形態において、特別図柄の当り抽選として、大当り抽選の他、小当り抽選を行うように構成してもよい。当り抽選にて小当りに当選した場合、特別ゲームの終了後に小当り遊技(当り遊技)が付与される。本実施形態において、通常の遊技状態(例えば、低確低入球率状態)に比して、単位時間あたりに小当りに当選する回数(頻度)、又は、単位時間あたりに小当り遊技が付与される回数(頻度)が向上する状態(所謂、小当りRUSH)に制御可能に構成してもよい。

10

【0159】

・本実施形態において、パチンコ遊技機10として、「羽根もの」、又は「ヒコーキタイプ」ともいわれる第2種に分類される仕様を採用してもよい。この種のパチンコ遊技機では、始動口への遊技球Kの入球を契機に入球装置(大入賞口)の開閉羽根(開閉部材)が開き、入球装置へ入球した遊技球Kが特別入賞口へ入球することによって大当り遊技が生起される。

【0160】

・本実施形態において、主制御CPU41、主制御ROM42、主制御RWM43、及び乱数生成回路44は、ワンチップに構成されていてもよい。

20

・本実施形態において、遊技盤YBの具体的な構成は任意に変更してもよい。

【0161】

・本実施形態において、副基板50をサブ統括制御基板とし、副基板50とは別に演出表示装置EHを専門に制御する表示制御基板、装飾ランプLAを専門に制御する発光制御基板、スピーカSPを専門に制御する音制御基板を設けてもよい。このようなサブ統括制御基板とその他の演出を制御する基板を含めて副基板としてもよい。また、実施形態において、単一の基板に主制御CPU41、及び副制御CPU51を搭載してもよい。また、表示制御基板、発光制御基板、及び音制御基板を任意に組み合わせて単数又は複数の基板としてもよい。

30

【0162】

・本実施形態において、遊技機に使用する遊技媒体は、遊技球Kであったが、これに限らず、遊技メダルであってもよい。つまり、遊技機は、スロットマシンであってもよい。スロットマシンでは、遊技メダルの投入によりベット可能であり、スタートレバーの操作により当り抽選としての役抽選が行われ、図柄変動ゲームが開始される。スロットマシンでは、図柄変動ゲームの実行中、ストップボタンの操作により図柄が停止し、有効ライン上に大当りの図柄組合せが停止されると大当り遊技(ボーナス遊技)が付与される。主制御CPU41は、遊技媒体数として、遊技メダルの投入数を計数するとよい。

【0163】

・本実施形態において、所定量の遊技媒体(一例として遊技球K)の全部を循環させる遊技機として構成したが、これに限らず、遊技媒体の一部又は全部について、遊技機の外部にある遊技媒体と交換可能な構成であってもよい。

40

【0164】

次に、上記実施形態及び変更例から把握できる技術的思想について記載する。

(1) 当り抽選の結果に基づき図柄変動ゲームを実行可能に構成された遊技機において、遊技に使用された遊技媒体を計数する計数手段と、所定の情報を表示する表示手段と、前記表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記表示制御手段は、前記計数手段が計数する遊技媒体数が特定数に達すると、遊技の使用状況に関する内容の特殊情報を表示するように前記表示手段を制御可能であり、前記計数手段が計数する遊技媒体数が特定数に達したときの状況によって、前記表示手段の表示態様が異なり、前記特殊情報の表示は

50

、前記図柄変動ゲームの実行中、及び前記図柄変動ゲームの非実行中の何れであっても行われ、前記特殊情報には、第 1 特殊情報と、前記第 1 特殊情報とは異なる第 2 特殊情報と、があり、前記第 1 特殊情報が表示されているときには、前記第 2 特殊情報の表示が制限され、前記第 1 特殊情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される時、前記第 1 特殊情報の表示が許容され、前記第 2 特殊情報の表示中に電力供給が遮断され、その後、電力供給が開始される時、前記第 2 特殊情報の表示が許容されることを特徴とする遊技機。

【符号の説明】

【 0 1 6 5 】

A、B...報知コマンド C...中心線 C m...イメージセンサ E H...演出表示装置 E H 1...第 1 演出表示装置 E H 2...第 2 演出表示装置 E S...演出装置群 H D...発射ハンドル H S...発射装置 J 1 A...第 1 促進情報 J 1 B...第 2 促進情報 J 2 A...第 1 基準情報 J 2 B...第 2 基準情報 K...遊技球 K D...流通方向 L A...装飾ランプ M J 1...第 1 メンテナンス情報 M J 2...第 2 メンテナンス情報 R...表示領域 S E 1...第 1 始動センサ S E 2...第 2 始動センサ S E 3...カウントセンサ S E 4...普通センサ S E 5...ゲートセンサ S E 6...発射センサ S E a...第 1 交換センサ S E b...第 2 交換センサ S L 1...普通ソレノイド S L 2...特別ソレノイド S P...スピーカ T K...回収通路 T K a...集合部 T K b...ファール球通路 V 1、V 2...電源電圧 Y 1、Y 2...矢印 Y B...遊技盤 Y B a...遊技領域 Y B b...表示窓口 Y B c...打出通路 1 0...パチンコ遊技機 1 1...枠体 1 1 a...外枠 1 1 b...搭載枠 1 2...第 1 始動口 1 3...第 2 始動口 1 4...大入賞口 1 5...普通入賞口 1 7...ゲート 1 7 a...ゲート口 1 8...アウト口 1 9 a...第 1 特別図柄表示装置 1 9 b...第 2 特別図柄表示装置 1 9 c...第 1 保留表示装置 1 9 d...第 2 保留表示装置 1 9 e...普通図柄表示装置 4 0...主基板 4 1...主制御 C P U 4 2...主制御 R O M 4 3...主制御 R W M 4 4...乱数生成回路 5 0...副基板 5 1...副制御 C P U 5 2...副制御 R O M 5 3...副制御 R W M 5 5...発射基板 5 6...電源ユニット 6 0...メンテナンス装置 6 1...第 1 研磨ベルト部 6 2...第 1 回転軸 6 3...第 1 研磨ベルト 6 3 a...第 1 対向面 6 4...第 1 研磨モーター 6 5...第 2 研磨ベルト部 6 6...第 2 回転軸 6 7...第 2 研磨ベルト 6 7 a...第 2 対向面 6 8...第 2 研磨モーター 6 9...ベルト交換口 6 9 a...開閉扉

10

20

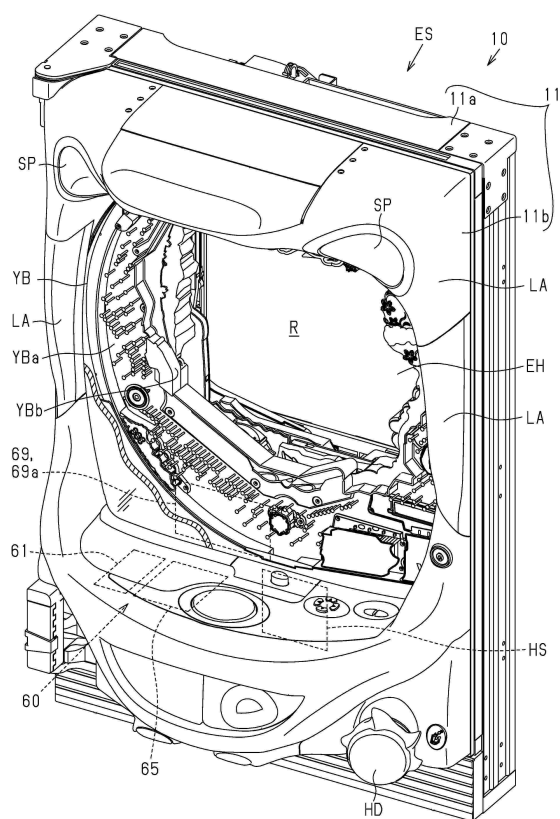
30

40

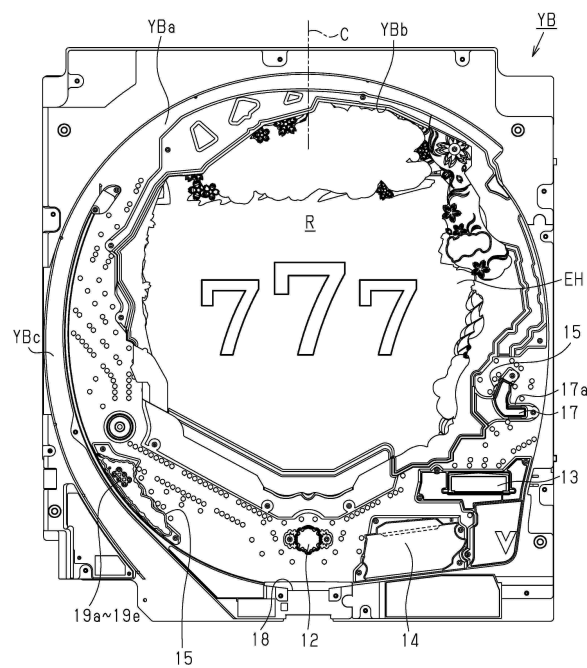
50

【図面】

【 図 1 】



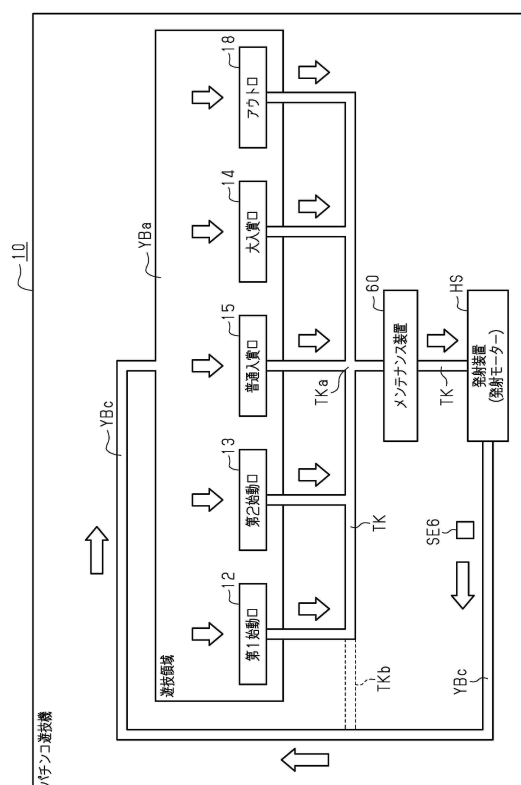
【圖 2】



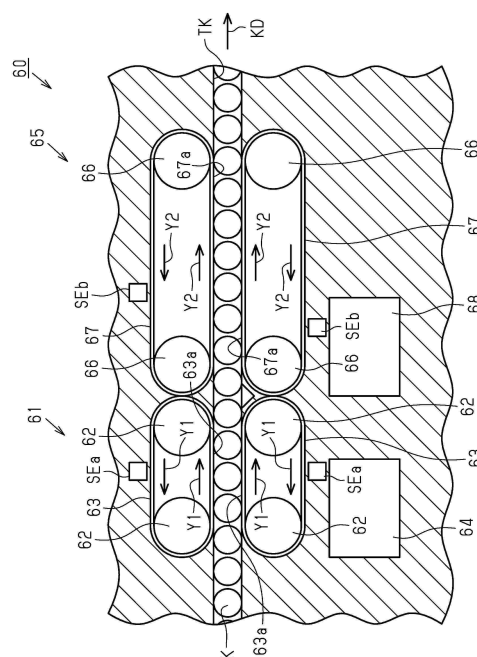
10

20

【 図 3 】



【圖 4】

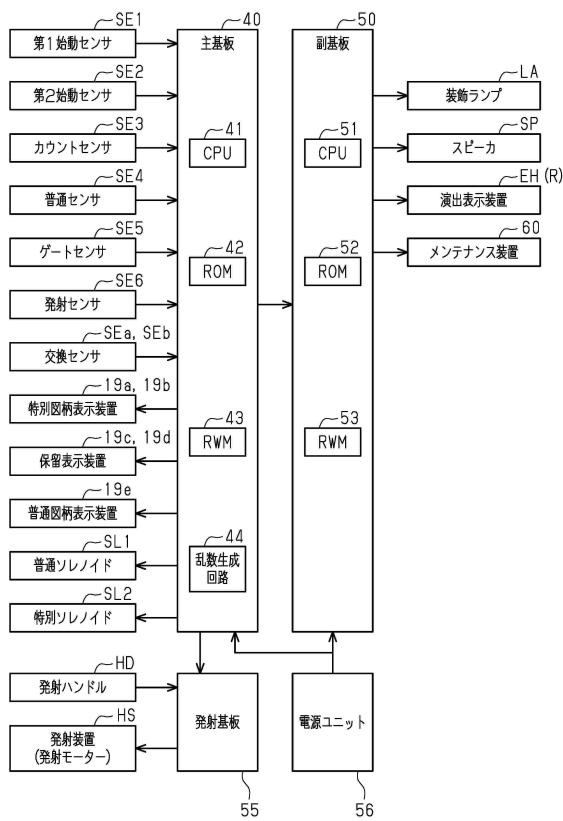


30

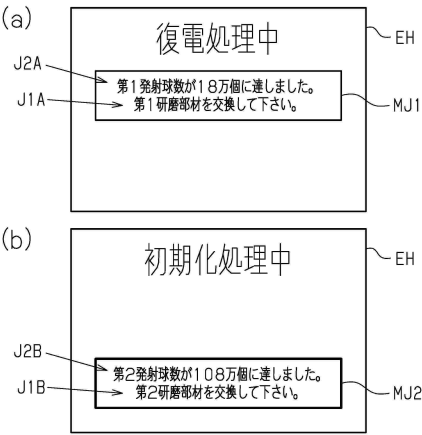
40

50

【図 5】



【図 6】



【図 7】

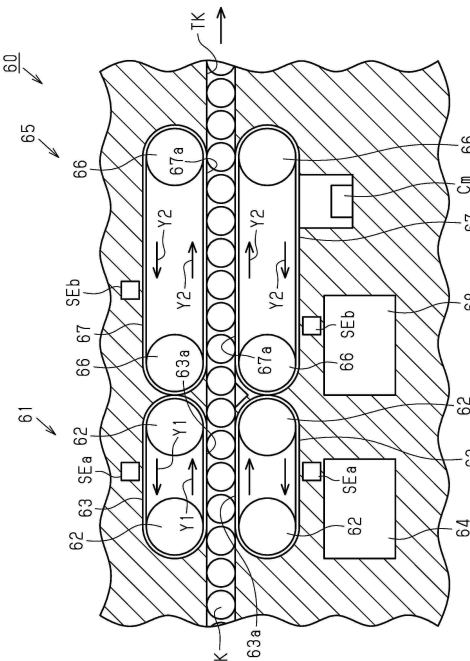
(a)

第1発射球数	表示内容	色
18万	第1発射球数が18万に達しました。 第1研磨部材を交換して下さい。	青
36万	第1発射球数が36万に達しました。 第1研磨部材を交換して下さい。	黄
54万	第1発射球数が54万に達しました。 第1研磨部材を交換して下さい。	赤

(b)

第2発射球数	表示内容	色
36万	第2発射球数が36万に達しました。 第2研磨部材を交換して下さい。	青
72万	第2発射球数が72万に達しました。 第2研磨部材を交換して下さい。	黄
108万	第2発射球数が108万に達しました。 第2研磨部材を交換して下さい。	赤

【図 8】



10

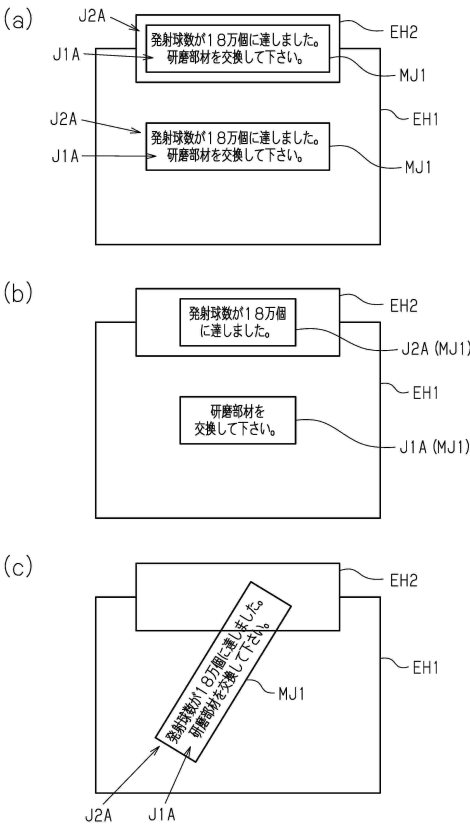
20

30

40

50

【図 9】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

株式会社ニューギン内

審査官 小濱 健太

(56)参考文献 特開 2 0 1 8 - 1 6 4 7 9 0 (J P , A)

(58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)

A 6 3 F 7 / 0 2