

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6850488号
(P6850488)

(45) 発行日 令和3年3月31日 (2021.3.31)

(24) 登録日 令和3年3月10日 (2021.3.10)

(51) Int.Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
 A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 2 (全 50 頁)

(21) 出願番号	特願2018-162943 (P2018-162943)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成30年8月31日 (2018.8.31)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2020-32061 (P2020-32061A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	令和2年3月5日 (2020.3.5)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	令和1年10月28日 (2019.10.28)		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	山本 恵輝
			東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

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】

選択中の演出モードに応じた態様で所定の演出を実行可能な遊技機において、
 始動口への遊技球の入球を契機に所定の抽選を行う抽選手段と、
 前記抽選手段による抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段と、
 前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるとき、大当たり遊技を付与する当り遊技付与手段と、

所定の設定変更操作に基づいて、前記所定の抽選における有利度合いを定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、

前記演出モードの選択操作を少なくとも可能に構成された操作手段と、

前記演出モードを制御するモード制御手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、

特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な演出モードは、複数あり、当該複数の演出モードのうち一部の演出モードと他の演出モードとは、設定の示唆要素を含む特定演出の態様が異なり、

前記特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、が含まれ、

前記特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な複数の演出モードには、所定の演出モードと、前記所定の演出モードに比して少なくとも前記第1特定演出の出現率が高い特定の演出モードと、が含まれ、前記所定の演出モードは

10

20

、前記一部の演出モードであり、前記特定の演出モードは、前記他の演出モードであり、
1の前記変動ゲームの実行中に前記第1特定演出と前記第2特定演出とが実行されるときがあり、前記第1特定演出と前記第2特定演出とは、相互に開始タイミングが異なることを特徴とする遊技機。

【請求項2】

選択中の演出モードに応じた態様で所定の演出を実行可能な遊技機において、
始動口への遊技球の入球を契機に所定の抽選を行う抽選手段と、
前記抽選手段による抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段と、
前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるとき、大当たり遊技を付与する大当たり遊技付与手段と、

10

所定の設定変更操作に基づいて、前記所定の抽選における有利度合いを定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、

前記演出モードの選択操作を少なくとも可能に構成された操作手段と、

前記演出モードを制御するモード制御手段と、

演出を実行可能な演出実行手段と、

前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、

特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な演出モードは、複数あり、当該複数の演出モードのうち一部の演出モードと他の演出モードとでは、設定の示唆要素を含む特定演出の態様が異なり、

20

前記特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、が含まれ、

前記特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な複数の演出モードには、第1演出モードと、前記第1演出モードに比して前記第1特定演出及び前記第2特定演出の出現率が高い第2演出モードと、前記第1演出モードに比して前記第1特定演出の出現率が高い第3演出モードと、が含まれ、前記第1演出モードは、前記一部の演出モードであり、前記第2演出モード及び前記第3演出モードは、前記他の演出モードであり、

1の前記変動ゲームの実行中に前記第1特定演出と前記第2特定演出とが実行されるときがあり、前記第1特定演出と前記第2特定演出とは、相互に開始タイミングが異なることを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【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、遊技機的一种であるパチンコ遊技機は、始動口への遊技球の入球を契機に所定の抽選を行い、当該所定の抽選において大当たりに当選すると、大入賞口を開放する大当たり遊技を付与するように構成されている。

【0003】

このような遊技機の中には、遊技者の操作に応じて演出モードを選択可能であるとともに、選択中の演出モードに応じて、所定の演出の態様（演出内容、実行時期、及び出現率）を異ならせるものがある。例えば、特許文献1には、待機状態中に操作ボタンを操作することで、演出モードを選択可能であり、選択した演出モードに応じて背景画像が異なるようになっている。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2012-213565号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

50

【 0 0 0 5 】

しかしながら、近年では、演出モードを選択可能な遊技機において、さらに工夫を凝らすことによって、遊技者の興趣を向上させることが期待されている。

本発明の目的は、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

上記課題を解決する遊技機は、選択中の演出モードに応じた態様で所定の演出を実行可能な遊技機において、始動口への遊技球の入球を契機に所定の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段と、前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるとき、大当たり遊技を付与する当り遊技付与手段と、所定の設定変更操作に基づいて、前記所定の抽選における有利度合いを定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、前記演出モードの選択操作を少なくとも可能に構成された操作手段と、前記演出モードを制御するモード制御手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な演出モードは、複数あり、当該複数の演出モードのうち一部の演出モードと他の演出モードとでは、設定の示唆要素を含む特定演出の態様が異なり、前記特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、が含まれ、前記特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な複数の演出モードには、所定の演出モードと、前記所定の演出モードに比して少なくとも前記第1特定演出の出現率が高い特定の演出モードと、が含まれ、前記所定の演出モードは、前記一部の演出モードであり、前記特定の演出モードは、前記他の演出モードであり、1の前記変動ゲームの実行中に前記第1特定演出と前記第2特定演出とが実行されるときがあり、前記第1特定演出と前記第2特定演出とは、相互に開始タイミングが異なることを要旨とする。

【 0 0 0 9 】

上記課題を解決する遊技機は、選択中の演出モードに応じた態様で所定の演出を実行可能な遊技機において、始動口への遊技球の入球を契機に所定の抽選を行う抽選手段と、前記抽選手段による抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段と、前記抽選手段による抽選結果が大当たりであるとき、大当たり遊技を付与する当り遊技付与手段と、所定の設定変更操作に基づいて、前記所定の抽選における有利度合いを定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、前記演出モードの選択操作を少なくとも可能に構成された操作手段と、前記演出モードを制御するモード制御手段と、演出を実行可能な演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な演出モードは、複数あり、当該複数の演出モードのうち一部の演出モードと他の演出モードとでは、設定の示唆要素を含む特定演出の態様が異なり、前記特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、が含まれ、前記特定期間において、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて選択可能な複数の演出モードには、第1演出モードと、前記第1演出モードに比して前記第1特定演出及び前記第2特定演出の出現率が高い第2演出モードと、前記第1演出モードに比して前記第1特定演出の出現率が高い第3演出モードと、が含まれ、前記第1演出モードは、前記一部の演出モードであり、前記第2演出モード及び前記第3演出モードは、前記他の演出モードであり、1の前記変動ゲームの実行中に前記第1特定演出と前記第2特定演出とが実行されるときがあり、前記第1特定演出と前記第2特定演出とは、相互に開始タイミングが異なることを要旨とする。

【発明の効果】

【 0 0 1 1 】

本発明によれば、遊技者の興趣を向上できる。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 1 2 】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。

10

20

30

40

50

- 【図 2】遊技盤を模式的に示す正面図。
- 【図 3】主基板ユニットを模式的に示す正面図。
- 【図 4】設定値を説明するための説明図。
- 【図 5】電源投入時における制御の概略を説明するための説明図。
- 【図 6】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。
- 【図 7】特別図柄入力処理を示すフローチャート。
- 【図 8】特別図柄開始処理を示すフローチャート。
- 【図 9】演出系統の一例を説明するための説明図。
- 【図 10】演出モードの一例を説明するための説明図。
- 【発明を実施するための形態】

10

【0013】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機について説明する。

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。

【0014】

図 1 に示すように、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 10 は、枠体 11 を備える。枠体 11 は、遊技場などに設置された島設備にパチンコ遊技機 10 の機体を固定するための固定枠（外枠）11a と、各種の遊技部品を搭載するための搭載枠 11b と、を備える。

【0015】

搭載枠 11b は、固定枠 11a の前面側において、当該固定枠 11a の開口部を開放及び閉鎖できるように、固定枠 11a の側部に軸支されている。また、搭載枠 11b は、固定枠 11a に対して、着脱自在に構成されている。搭載枠 11b は、さらに複数の枠体を組み合わせて構成されていてもよい。

20

【0016】

パチンコ遊技機 10 は、施錠装置 SS を備える。搭載枠 11b の開放は、常には施錠装置 SS によって規制されている。施錠装置 SS は、遊技場の管理者が管理する枠キー（不図示）を用いた操作によって解錠され、搭載枠 11b の開放が可能になる。パチンコ遊技機 10 では、搭載枠 11b を開放することによって、搭載枠 11b の裏側に組み付けられた遊技部品に対するアクセスが可能になる。

【0017】

パチンコ遊技機 10 は、遊技盤 YB を備える。遊技盤 YB は、搭載枠 11b に組み付けられている。遊技盤 YB の前面側には、遊技球が流下する遊技領域 YBa が形成されている。遊技盤 YB には、正面から見たときの略中央部分に開口窓 YBb が形成されている。開口窓 YBb には、各種の意匠が施されたセンター枠 W が組み付けられている。

30

【0018】

パチンコ遊技機 10 は、発射ハンドル HD を備える。発射ハンドル HD は、遊技球を遊技領域 YBa へ打ち出すときに操作される手段の一例である。例えば、発射ハンドル HD は、搭載枠 11b の前面側に設けられる。パチンコ遊技機 10 は、発射ハンドル HD の回動操作量を調節することによって、遊技球の発射強度を調節できるように構成される。パチンコ遊技機 10 は、遊技者が操作可能な操作手段の一例である演出ボタン BT を備える。演出ボタン BT は、遊技者が操作可能な位置に配設され、押下操作を可能に構成される。これに限らず、操作手段は、引く操作を可能なレバー式や、触れる操作を可能なタッチセンサ式であってもよく、複数の操作部を組み合わせた構成であってもよい。

40

【0019】

パチンコ遊技機 10 は、装飾ランプ LA を備える。装飾ランプ LA は、発光体（不図示）を発光、点滅、及び消灯する演出（以下、発光演出と示す）を実行可能である。装飾ランプ LA には、枠体 11 及び遊技盤 YB に設けられる。パチンコ遊技機 10 は、スピーカ SP を備える。スピーカ SP は、人や動物の声、効果音、及び楽曲などの音声を出力する演出（以下、音声演出と示す）を実行可能である。例えば、スピーカ SP は、枠体 11 に設けられる。

50

【 0 0 2 0 】

図 2 に示すように、パチンコ遊技機 1 0 は、所定の情報を表示可能な情報表示装置 1 3 を備える。例えば、情報表示装置 1 3 は、遊技盤 Y B において、遊技者が視認可能な位置に設けられる。

【 0 0 2 1 】

情報表示装置 1 3 は、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を備える。第 1 特別図柄表示部 1 3 a は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 1 特別図柄を確定停止表示させる第 1 特別図柄変動ゲームを実行可能である。情報表示装置 1 3 は、第 2 特別図柄表示部 1 3 b を備える。第 2 特別図柄表示部 1 3 b は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に第 2 特別図柄を確定停止表示させる第 2 特別図柄変動ゲームを実行可能である。特別図柄は、パチンコ遊技機 1 0 において内部的に行われる特別図柄の当り抽選（以下、特別抽選と示す）の結果を報知するための図柄である。第 1 特別図柄変動ゲーム及び第 2 特別図柄変動ゲームは、変動ゲームの一例である。

10

【 0 0 2 2 】

以下の説明では、第 1 特別図柄変動ゲームを「第 1 特別ゲーム」と示し、第 2 特別図柄変動ゲームを「第 2 特別ゲーム」と示す。また、第 1 特別ゲーム、及び第 2 特別ゲームを総称して「特別ゲーム」と示す。本明細書において、「変動表示」とは、表示されている図柄の種類が時間の経過とともに変化している状態を意味する。本明細書において、「確定停止表示」とは、図柄が確定的に停止表示されており、表示されている図柄の種類が変化しない状態を意味する。図柄について、「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。

20

【 0 0 2 3 】

パチンコ遊技機 1 0 において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに対して優先的に実行される。第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に並行して実行されない。特別図柄表示部 1 3 a , 1 3 b において導出可能な特別図柄には、大当たり表示結果の一例である大当たり図柄と、小当たり表示結果の一例である小当たり図柄と、はずれ表示結果の一例であるはずれ図柄とがある。パチンコ遊技機 1 0 では、特別抽選において大当りに当選した場合、特別ゲームにおいて大当たり図柄が導出され、当該大当りの特別ゲームの終了後、大当たり遊技が付与される。パチンコ遊技機 1 0 では、特別抽選において小当りに当選した場合、特別ゲームにおいて小当たり図柄が導出され、当該小当りの特別ゲームの終了後、小当たり遊技が付与される。以下の説明では、特別抽選において大当りに当選する確率を「大当たり確率 K」と示し、小当りに当選する確率を「小当たり確率 L」と示す。

30

【 0 0 2 4 】

情報表示装置 1 3 は、第 1 特別保留表示部 1 3 c を備える。第 1 特別保留表示部 1 3 c は、保留条件が成立したが、実行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 特別ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。情報表示装置 1 3 は、第 2 特別保留表示部 1 3 d を備える。第 2 特別保留表示部 1 3 d は、保留条件が成立したが、実行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 特別ゲームの回数を特定可能な情報を表示する。以下の説明では、保留中の第 1 特別ゲームの回数を「第 1 特別保留数」と示し、保留中の第 2 特別ゲームの回数を「第 2 特別保留数」と示す。第 1 特別保留数及び第 2 特別保留数の各最大値は、その一例として 4 に定めることができる。

40

【 0 0 2 5 】

情報表示装置 1 3 は、普通図柄表示部 1 3 e を備える。普通図柄表示部 1 3 e は、所定の図柄を変動表示させ、最終的に普通図柄を確定停止表示させる普通図柄変動ゲームを実行可能である。普通図柄は、パチンコ遊技機 1 0 において内部的に行われる普通図柄の当り抽選（以下、普通抽選と示す）の結果を報知するための図柄である。以下の説明では、普通図柄変動ゲームを「普通ゲーム」と示す。

【 0 0 2 6 】

普通図柄表示部 1 3 e において導出可能な普通図柄には、普通当り表示結果の一例であ

50

る普通当り図柄と、普通はずれ表示結果の一例であるはずれ図柄とがある。パチンコ遊技機 10 では、普通抽選において普通当りに当選した場合、普通ゲームにおいて普通当り図柄が導出され、当該普通当りの普通ゲームの終了後、普通当り遊技が付与される。以下の説明では、普通抽選において普通当りに当選する確率を「普通当り確率 N」と示す。

【0027】

情報表示装置 13 は、普通保留表示部 13 f を備える。普通保留表示部 13 f は、保留条件が成立したが、実行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。以下の説明では、保留中の普通ゲームの回数を「普通保留数」と示す。

【0028】

表示部 13 a ~ 13 f は、1つの表示装置にまとめて設けられている必要はなく、異なる部分に設けられていてもよい。また、情報表示装置 13 は、所謂「右打ち」を指示する情報を表示する右打ち表示部や、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部を備えていてもよい。

【0029】

パチンコ遊技機 10 は、演出表示装置 E H を備える。演出表示装置 E H は、画像を表示可能な画像表示部 G H を有する。画像表示部 G H は、液晶パネルや有機 E L パネルを一例として採用できる。演出表示装置 E H は、所定のキャラクタや文字を模した画像を表示する演出（以下、表示演出と示す）を実行可能である。演出表示装置 E H は、正面から見たときに、画像表示部 G H が遊技盤 Y B の開口窓 Y B b（センター枠 W）を介して視認可能となるように、遊技盤 Y B に組み付けられている。

【0030】

演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A は、演出を実行する手段の一例である演出装置として把握できるとともに、これらによって演出装置群が構成される。これらのうち、演出表示装置 E H は、画像を表示する演出を実行可能な演出実行手段の一例となる。なお、演出装置群は、演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A から構成されることに限らず、演出表示装置 E H、スピーカ S P、及び装飾ランプ L A のうち任意に選択可能な 1 つ又は複数を含んで構成されてもよく、さらに演出用の可動体、及び演出用の振動体を含んで構成されてもよい。

【0031】

パチンコ遊技機 10 は、始動口の一例として、遊技領域 Y B a に開口する第 1 始動入賞口 15 を備える。第 1 始動入賞口 15 は、遊技球を入球させることができるように、常に開口している。パチンコ遊技機 10 は、第 1 始動入賞口 15 へ入球した遊技球を検知する第 1 始動入賞センサ S E 1 を備える。パチンコ遊技機 10 では、遊技球が第 1 始動入賞センサ S E 1 によって検知されると、第 1 特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。

【0032】

パチンコ遊技機 10 は、始動口の一例として、遊技領域 Y B a に開口する第 2 始動入賞口 16 を備える。パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動入賞口 16 へ入球した遊技球を検知する第 2 始動入賞センサ S E 2 を備える。パチンコ遊技機 10 では、遊技球が第 2 始動入賞センサ S E 2 によって検知されると、第 2 特別ゲームの保留条件が成立し得るとともに、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。

【0033】

パチンコ遊技機 10 は、遊技球が第 2 始動入賞口 16 へ入球可能な開状態と、遊技球が第 2 始動入賞口 16 へ入球不能な閉状態と、に動作可能な手段の一例である普通可変部材 17 を備える。閉状態は、遊技球が第 2 始動入賞口 16 へ入球し得るが、開状態に比して入球し難い状態であってもよい。パチンコ遊技機 10 は、普通可変部材 17 を動作させるアクチュエータの一例である普通ソレノイド S L 1 を備える（図 6 参照）。普通可変部材 17 は、普通当り遊技において、開状態に動作される。

【0034】

10

20

30

40

50

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a に開口する大入賞口 18 を備える。パチンコ遊技機 10 は、大入賞口 18 へ入球した遊技球を検知する特別入賞センサ S E 3 を備える。パチンコ遊技機 10 では、遊技球が特別入賞センサ S E 3 によって検知されると、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。パチンコ遊技機 10 は、遊技球が大入賞口 18 へ入球可能な開状態と、遊技球が大入賞口 18 へ入球不能な閉状態と、に動作可能な手段の一例である特別可変部材 19 を備える。閉状態は、遊技球が大入賞口 18 へ入球し得るが、開状態に比して入球し難い状態であってもよい。パチンコ遊技機 10 は、特別可変部材 19 を動作させるアクチュエータの一例である特別ソレノイド S L 2 を備える（図 6 参照）。特別可変部材 19 は、特別図柄の当り遊技において、開状態に動作される。

【0035】

10

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a において、遊技球が通過（入球）可能なゲート 20 を備える。ゲート 20 は、ゲート 20 を通過する遊技球を検知するゲートセンサ S E 4 を備える。パチンコ遊技機 10 では、遊技球がゲートセンサ S E 4 によって検知されると、普通ゲームの保留条件が成立し得る一方、賞球の払出条件が成立しない。

【0036】

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a に開口する普通入賞口 24, 24 を備える。パチンコ遊技機 10 は、普通入賞口 24, 24 へ入球した遊技球を検知する普通入賞センサ（不図示）を備える。本実施形態では、遊技球が普通入賞センサ（不図示）によって検知されると、予め定めた個数の賞球の払出条件が成立する。なお、パチンコ遊技機 10 は、入賞口 15, 16, 18, 24, 24 とは異なる入賞口を備えていてもよい。遊技球が入賞口に入球することは、所謂「入賞」である。

20

【0037】

パチンコ遊技機 10 は、アウト口 25 を備える。例えば、アウト口 25 は、遊技領域 Y B a の下端部において、遊技領域 Y B a に開口する。遊技領域 Y B a へ発射された遊技球のうち、入賞口 15, 16, 18, 24, 24 の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口 25 から機外へと排出される。

【0038】

前述のように、パチンコ遊技機 10 は、発射ハンドル H D の回動操作量を調節することによって、遊技球の発射強度を調節できる。即ち、パチンコ遊技機 10 では、センター枠 W の左側領域、及びセンター枠 W の右側領域の何れかを流下するように、遊技球を打ち分けることができる。センター枠 W の左側領域を流下するように遊技球が発射されたとき、即ち、所謂「左打ち」がされたとき、遊技球は、第 1 始動入賞口 15、及び普通入賞口 24 へ入球し得る。センター枠 W の右側領域を流下するように遊技球が発射されたとき、即ち、所謂「右打ち」がされたとき、遊技球は、第 2 始動入賞口 16、大入賞口 18、ゲート 20、及び普通入賞口 24 へ入球し得る。

30

【0039】

図 1 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、遊技盤 Y B の裏側（後方）に、主制御ユニット M U と、副制御ユニット S U と、電源ユニット 60 と、を備える。ここでは、主制御ユニット M U の構造について詳しく説明し、各ユニット M U, S U, 60 を含むパチンコ遊技機 10 の電氣的構成については後述する。

40

【0040】

図 3 に示すように、主制御ユニット M U は、主制御基板 40 と、主制御基板 40 を収容する主基板ケース 49 と、を備える。例えば、主制御基板 40 は、プリント基板である。主制御基板 40 には、マイクロプロセッサ 41、R W M クリアスイッチ 46、設定器 47、及び表示器 48 が実装されている。

【0041】

R W M クリアスイッチ 46 は、後述のバックアップ機能によりバックアップされている情報（以下、B U 情報と示す）の初期化を指示する操作を少なくとも可能に構成されている。R W M クリアスイッチ 46 は、押込み操作をしたときにはオン状態となる一方、押込み操作をしていないときにはオフ状態となる。本実施形態において、R W M クリアスイッ

50

チ４６をオン状態に操作することは、所定の初期化操作の一例であり、ＲＷＭクリアスイッチ４６は、初期化操作を少なくとも可能に構成された操作部の一例である。

【００４２】

設定器４７は、設定キー（不図示）を鍵穴に挿し込んだ状態にて回動操作されるキーシリンダ４７ａを有する。設定器４７は、設定キーをキーシリンダ４７ａの鍵穴に挿し込んだ状態のまま所定方向へ回動させたオン状態、及び前記所定方向へ回動させていないオフ状態のうち、何れかの操作状態に切替え可能である。設定器４７は、オフ状態に切り替えた操作状態でなければ、設定キーを引き抜くことができない。本実施形態において、設定器４７をオン状態に操作することは、所定の設定変更操作の一例であり、設定器４７は、設定変更操作を少なくとも可能に構成された所定の操作部の一例である。表示器４８は、
10
８の字型にＬＥＤなどの発光部を配置した表示部（所謂、７セグ）であって、０～９の数値を表示可能に構成されている。なお、表示器４８は、８の字型に発光部を配置した構成に限らず、これとは異なる形状に発光部を配置した構成であってもよく、発光部の個数も７個に限らない。

【００４３】

前述のように、パチンコ遊技機１０において、搭載枠１１ｂは、枠キーを用いて施錠装置ＳＳを解錠しなければ開放することができない。即ち、施錠装置ＳＳを解錠できない遊技者は、原則として搭載枠１１ｂを開放できない。このため、主制御基板４０に搭載されたＲＷＭクリアスイッチ４６、及び設定器４７は、原則として遊技者が操作できない。また、主制御基板４０に搭載された表示器４８は、原則として遊技者が視認できない。
20

【００４４】

次に、パチンコ遊技機１０の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機１０は、大当たり確率を高確率に変動させる確率変動機能と、第２始動入賞口１６への遊技球の入球を補助する入球補助機能と、特別ゲームの変動時間を短縮する時間短縮機能と、を搭載している。パチンコ遊技機１０における遊技状態は、これらの機能の作動状態（作動及び非作動）を組み合わせる構成される。

【００４５】

まず、確率変動機能（以下、確変機能と示す）について説明する。

パチンコ遊技機１０は、大当たり確率が異なる状態として、複数の確率状態を備える。複数の確率状態には、低確率状態と、当該低確率状態に比して、大当たり確率が高い高確率状態と、がある。確変機能が作動すると、確率状態が低確率状態から高確率状態へと移行し、大当たりに当選する可能性が高まることから、遊技者にとっ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。
30

【００４６】

次に、入球補助機能について説明する。入球補助機能は、所謂「電サポ機能」である。

パチンコ遊技機１０は、第２始動入賞口１６への遊技球の入球率が異なる状態として、複数の入球率状態を備える。複数の入球率状態には、低入球率状態と、当該低入球率状態に比して、入球率が高い高入球率状態と、がある。入球補助機能が作動すると、入球率状態が低入球率状態から高入球率状態に移行し、第２特別ゲームの始動条件を成立させ易くなることから、遊技者にとって有利な状態となる。高入球率状態は、所謂「電サポ状態」
40

【００４７】

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できる１つの制御を実行することによって、又は複数の制御を組み合わせる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、普通抽選における普通当たり確率を、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。

【００４８】

３つめの制御は、１回の普通当たり遊技における普通可変部材１７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。なお、開放時間延長制御とし
50

ては、1回の普通当り遊技における普通可変部材17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普通可変部材17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、少なくとも一方の制御を行うとよい。

【0049】

次に、変動時間短縮機能（以下、時短機能と示す）について説明する。

パチンコ遊技機10は、特別ゲームの変動時間（平均変動時間）が異なる状態として、複数の変動時間状態を備える。複数の変動時間状態には、長変動時間状態と、長変動時間状態に比して、少なくとも第2特別ゲームの平均変動時間が短い短変動時間状態と、がある。時短機能が作動すると、変動時間状態が長変動時間状態から短変動時間状態に移行し、単位時間当りで実質的に実行可能な特別ゲームの回数が増加する。即ち、特別ゲームの保留の消化効率が向上する。

10

【0050】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機10における遊技状態には、通常状態と、第1有利状態と、第2有利状態と、がある。通常状態では、確変機能、入球補助機能、及び時短機能が何れも作動しない。第1有利状態では、確変機能、入球補助機能、及び時短機能が何れも作動する。第2有利状態では、確変機能が作動しない一方、入球補助機能、及び時短機能が作動する。なお、パチンコ遊技機10は、3つの遊技状態を備えることに限らず、その一部又は全部を、確変機能、入球補助機能、及び時短機能のうち作動させる機能を変更した異なる遊技状態としてもよい。また、遊技状態は、1つ又は2つであってもよく、4つ以上であってもよい。

20

【0051】

次に、設定変更機能について説明する。

図4に示すように、パチンコ遊技機10は、内部的な設定値を変更して設定可能とする設定変更機能を搭載している。設定値は、特別抽選及び大当り遊技に関する有利度合いの一例である大当り確率Kを規定する情報である。パチンコ遊技機10では、相互に異なる大当り確率Kを規定する複数の設定値を有する。例えば、本実施形態では、第1から第6までの全6段階の設定値がある。以下の説明では、設定nと示す場合、第n設定値が設定されていることを意味するものとする（但し、 $n = 1 \sim 6$ ）。また、以下の説明では、「現在の設定」と示す場合、何れの設定値が設定中であるか、つまり現在の大当り確率の設定を意味するものとする。

30

【0052】

各設定値には、確変機能が作動していないときの大当り確率 K_l 、及び確変機能が作動しているときの大当り確率 K_h がセットで規定されている。大当り確率 K_l 、 K_h は、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に高確率である。即ち、設定1<設定2<設定3<設定4<設定5<設定6の順に、遊技者にとって有利な設定である。このように、本実施形態では、有利度合いの一例である大当り確率の設定には、第1設定と、第1設定に比して有利な第2設定とが含まれる。本実施形態では、ここでいう「第1設定」として設定1~3を定め、「第2設定」として設定4~6を定めた一例について説明する。これに限らず、第1設定及び第2設定の組合せは、第1設定に設定1~5を定め、第2設定に設定6を定めたり、第1設定に設定1, 3, 5（奇数設定）を定め、第2設定に設定2, 4, 6（偶数設定）を定めたりするなど、任意に変更してもよい。

40

【0053】

一方、特別抽選における小当り確率Lは、設定1~6の何れであっても同じである。大当り遊技の終了後、第1有利状態に制御される割合（以下、確変割合Mと示す）は、設定1~6の何れであっても同じである。また、特別ゲームの変動時間を特定可能な変動パターンの振分割合は、設定1~6の何れであっても同じである。また、低入球率状態における普通当り確率 N_l 、及び高入球率状態における普通当り確率 N_h は、設定1~6の何れであっても同じである。なお、設定値は、全6段階であることに限らず、2~5段階であってもよく、7段階以上であってもよい。

【0054】

50

図5に示すように、パチンコ遊技機10は、電源投入がされたときに、RWMクリアスイッチ46がオフ状態であり、且つ設定器47がオフ状態であると、原則としてBU情報に基づいて、遊技の進行を可能な制御状態（以下、通常制御状態と示す）に移行される。パチンコ遊技機10は、電源投入がされたときに、RWMクリアスイッチ46がオン状態であり、且つ設定器47がオフ状態であると、BU情報が初期化され、当該初期化後の各種情報に基づいて、通常制御状態に移行される。

【0055】

パチンコ遊技機10は、電源投入がされたときに、RWMクリアスイッチ46がオン状態であり、且つ設定器47がオン状態であると、設定値を変更して設定可能とする設定変更状態に移行される。設定変更状態では、RWMクリアスイッチ46が設定スイッチとして機能し、当該設定スイッチの操作がされる毎に、内部的に選択中である設定値が... 1 2 ... 6 1...のように、ループするように切り替えられる。このとき、表示器48では、選択中である設定値を特定可能となるように、1～6のうち何れかの数値が表示される。設定変更状態は、設定器47がオフ状態に操作されると終了され、選択中である設定値が確定される。また、パチンコ遊技機10は、BU情報が初期化され、当該初期化後の各種情報に基づいて、通常制御状態に移行される。

【0056】

パチンコ遊技機10は、電源投入がされたときに、RWMクリアスイッチ46がオフ状態であり、且つ設定器47がオン状態であると、設定値を確認可能とする設定確認状態に移行される。設定確認状態において、表示器48では、内部的に設定されている設定値を特定可能となるように、1～6のうち何れかの数値が表示される。設定確認状態は、設定器47がオフ状態に操作されると終了される。その後、パチンコ遊技機10は、原則としてBU情報に基づいて、通常制御状態に移行される。

【0057】

次に、大当たりについて説明する。

パチンコ遊技機10は、特別図柄の大当たり図柄として、1種類又は複数種類の大当たり図柄を備える。大当たり図柄の種類は、大当たりの種類としても把握できる。複数種類の大当たり図柄（大当たりの種類）には、それぞれ大当たり遊技の種類が定められている。本実施形態の大当たり図柄は、図柄ZA、図柄ZB、及び図柄ZCのうち何れかのグループに分類されている。なお、大当たり図柄のグループは、2つでもよく、4つ以上であってもよい。

【0058】

パチンコ遊技機10では、大当たりの特別ゲームの終了後、大当たり遊技が開始される。大当たり遊技では、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、大当たり遊技の開始を特定可能なオープニング演出である。大当たり遊技では、オープニング時間の経過後に、大入賞口18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が入球する第1終了条件、又は予め定めた上限時間が経過する第2終了条件が成立することによって終了される。ラウンド遊技において、大入賞口18は、所定の開放態様となるように開放される。各ラウンド遊技では、ラウンド演出が行われる。そして、大当たり遊技では、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、大当たり遊技の終了を特定可能なエンディング演出である。大当たり遊技は、エンディング時間の経過に伴って終了される。

【0059】

本実施形態において、図柄ZA、ZCの大当たり遊技では、ラウンド遊技の上限回数として10回が定められており、図柄ZBの大当たり遊技では、ラウンド遊技の上限回数として5回が定められている。図柄ZA～ZCの大当たり遊技では、各回のラウンド遊技における上限個数として10個が定められており、各回のラウンド遊技における上限時間として25秒が定められている。ラウンド遊技の上限回数は、遊技者が1回の大当たり遊技を通して獲得し得る賞球数の多寡に係る。このため、ラウンド遊技の上限回数として10回が

定められた図柄 Z A , Z C の大当り遊技は、ラウンド遊技の上限回数として 5 回が定められた図柄 Z B の大当り遊技に比して、有利な大当り遊技となる。なお、本実施形態に示す大当り遊技の仕様は、あくまで一例であって、任意に変更が可能である。

【 0 0 6 0 】

次に、大当り遊技の終了後における遊技状態について説明する。

複数種類の当り図柄（大当りの種類）には、それぞれ大当り遊技の終了後に付与する遊技状態が定められている。図柄 Z A , Z B には、大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与される第 1 終了条件、及び予め定めた第 1 有利回数（本実施形態では 1 5 0 回）の特別ゲームが終了する第 2 終了条件のうち、何れかの終了条件が成立するまでの間にわたって第 1 有利状態を付与することが定められている。図柄 Z C には、大当り遊技の終了後、次回の大当り遊技が付与される第 1 終了条件、及び予め定めた第 2 有利回数（本実施形態では 1 0 0 回）の特別ゲームが終了する第 2 終了条件のうち、何れかの終了条件が成立するまでの間にわたって第 2 有利状態を付与することが定められている。なお、本実施形態に示す遊技状態の仕様は、あくまで一例であって、任意に変更が可能である。

【 0 0 6 1 】

次に、小当りについて説明する。

パチンコ遊技機 1 0 は、特別図柄の小当り図柄として、1 種類又は複数種類の小当り図柄を備える。小当り図柄の種類は、小当りの種類としても把握できる。本実施形態において、小当り図柄は、全て図柄 Z K のグループに分類される。小当り図柄には、小当り遊技の種類が定められている。なお、小当り図柄のグループは、2 つ以上であってもよい。

【 0 0 6 2 】

パチンコ遊技機 1 0 では、小当りの特別ゲームの終了後、小当り遊技が開始される。小当り遊技では、大入賞口 1 8 を開放するラウンド遊技が 1 回だけ行われる。小当り遊技におけるラウンド遊技は、予め定めた上限個数の遊技球が入球する第 1 終了条件、又は予め定めた上限時間（本実施形態では 1 . 8 s ）が経過する第 2 終了条件が成立することによって終了される。1 回のラウンド遊技において、大入賞口 1 8 は、遊技球が入球可能な開放状態となるように開放される。

【 0 0 6 3 】

次に、小当り遊技の終了後における遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 では、図柄 Z K の小当り遊技の開始前と終了後とで遊技状態が変化せず、同じ遊技状態となる。例えば、通常状態において小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技の終了後も通常状態が継続する。第 1 有利状態において小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技の終了後も第 1 有利状態が継続する。第 2 有利状態において小当り遊技が付与されると、当該小当り遊技の終了後も第 2 有利状態が継続する。小当り遊技の前後で第 1 有利状態又は第 2 有利状態が継続する場合には、それぞれの有利回数がリセットされず、継続して計数される。

【 0 0 6 4 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 が実行可能な演出の一例について説明する。

パチンコ遊技機 1 0 が実行可能な演出には、表示演出の 1 つである演出図柄変動ゲームがある。演出図柄変動ゲームは、変動ゲームの一例である。以下の説明では、演出図柄変動ゲームを略して「演出ゲーム」と示す。演出ゲームは、演出表示装置 E H において、複数列の演出図柄を変動表示させ、最終的に演出図柄の組合せ（以下、単に図柄組合せと示す）を導出させる演出である。演出図柄は、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飾り図柄である。

【 0 0 6 5 】

本実施形態において、演出ゲームは、第 1 列、第 2 列、及び第 3 列の演出図柄をそれぞれ所定の変動表示（スクロール表示）させて行われる。演出ゲームは、特別ゲームに関連して実行される。具体的に、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、特別ゲームにおいて導出された特別図柄に応じた図柄組合せが導出される。特別ゲームにおいて、大当り図柄が導出されるとき、演出

ゲームでは、大当りの図柄組合せが導出される。大当りの図柄組合せの一例は、例えば「７７７」などのように、全列の演出図柄が同一となる図柄組合せである。小当りの図柄組合せの一例は、例えば「３４５」などのように、大当りの図柄組合せとは異なる図柄組合せである。

【００６６】

また、特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出されるとき、演出ゲームでは、はずれの図柄組合せが導出される。はずれの図柄組合せの一例は、「７７８」や「７８７」などのように、少なくとも一部列の演出図柄が他列の演出図柄とは異なる図柄組合せである。なお、演出ゲームにおいて、演出図柄は、確定停止表示される前に一旦停止表示されてもよい。本明細書において、「一旦停止表示」とは、ゆれ変動表示などのように、演出図柄が確定停止表示される前の仮停止状態である。

10

【００６７】

演出ゲームは、リーチ演出を伴う場合がある。リーチ演出は、リーチを形成して行う演出である。リーチは、複数列のうち特定列（一例として第１列と第３列）に同一の演出図柄が一旦停止表示されており、且つ、特定列とは異なる列（一例として第２列）の演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。本実施形態において、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出（以下、NR演出と示す）と、スーパーリーチ演出（以下、SR演出と示す）と、がある。SR演出は、NR演出に比して、変動ゲームにおいて大当り図柄が導出され、当該変動ゲームが大当りとなる期待度（以下、大当り期待度と示す）が高い。

【００６８】

20

例えば、NR演出は、演出ゲームにおいて、リーチを形成した後、第２列の演出図柄を引き続き変動表示させてから一旦停止表示させ、そのまま所定の図柄組合せを導出させる演出である。例えば、SR演出は、NR演出を実行した後、第２列の演出図柄を再変動させ、NR演出を発展させる演出である。そして、SR演出は、最終的に第２列の演出図柄を一旦停止表示させ、その後、所定の図柄組合せを導出させる演出である。SR演出は、演出表示装置EHに所定のキャラクタや文字列を表示する演出を含んでもよい。

【００６９】

次に、パチンコ遊技機１０の電氣的構成を説明する。

図６に示すように、主制御ユニットMUは、主制御基板４０を有する。主制御基板４０は、所定の処理を行い、当該処理の結果に応じて、制御情報の一例である制御コマンドなどの制御信号を出力する。副制御ユニットSUは、副制御基板５０を有する。主制御基板４０と、副制御基板５０とは、主制御基板４０から副制御基板５０へ一方方向に制御信号を出力可能となるように接続されている。副制御基板５０は、主制御基板４０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。

30

【００７０】

まず、主制御基板４０について詳しく説明する。

マイクロプロセッサ４１は、処理部（以下、主制御CPU４２と示す）と、記憶部（メモリ）と、を備える。主制御CPU４２は、主制御用のプログラムを実行することにより、各種処理を実行する。マイクロプロセッサ４１の記憶部には、情報の読み出しが可能であって、且つ情報の書き込みが不能なROM領域（以下、主制御ROM４３と示す）と、情報の読み出し、及び書き込みが可能なRWM領域（以下、主制御RWM４４と示す）とが含まれる。

40

【００７１】

主制御ROM４３は、各種の判定や抽選に用いる判定値やテーブルなどを記憶している。また、主制御ROM４３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演出内容（変動態様）を特定可能な情報である。変動パターンには、大当り変動パターンと、小当り変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当り変動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行い、又は行わないで、最終的に大当りの図柄組合せを導出する変動パターンである。小当り変

50

動パターンは、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行い、又は行わないで、最終的に小当りの図柄組合せを導出する変動パターンである。はずれ変動パターンには、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行い、最終的にはずれの図柄組合せを導出可能なリーチありのはずれ変動パターンがある。はずれ変動パターンには、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行わず、最終的にはずれの図柄組合せを導出するリーチ無しのはずれ変動パターンがある。

【0072】

大当り変動パターン、小当り変動パターン、及びリーチありのはずれ変動パターンには、NR演出を実行させる演出内容を特定可能な変動パターンNRがある。大当り変動パターン、小当り変動パターン、及びリーチありのはずれ変動パターンには、SR演出を実行させる演出内容を特定可能な変動パターンSRがある。SR演出用の変動パターンSRは、NR演出用の変動パターンNRに比して、「大当り、小当り、及びはずれのときの各選択率（決定率）を合計した合計選択率（決定率）」に占める「大当りのときの選択率（決定率）」の割合が高い。したがって、SR演出は、NR演出に比して、大当り期待度が高くなる。

【0073】

主制御RWM44は、主制御CPU42による処理の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RWM44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。主制御CPU42は、主制御RWM44が記憶している情報に基づいた所定の制御も行う。マイクロプロセッサ41は、ハードウェア乱数を生成する乱数回路45を備える。マイクロプロセッサ41は、主制御CPU42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であってもよい。なお、主制御CPU42、主制御ROM43、主制御RWM44、及び乱数回路45は、マイクロプロセッサ41としてワンチップに構成されていることに限らず、それぞれ別体に構成されていてもよい。

【0074】

主制御CPU42は、センサSE1～SE4と接続されている。主制御CPU42は、センサSE1～SE4が遊技球を検知したときに出力する検知信号を入力可能に構成されている。主制御CPU42は、情報表示装置13（表示部13a～13f）と接続されている。主制御CPU42は、情報表示装置13（表示部13a～13f）の表示内容を制御可能に構成されている。主制御CPU42は、ソレノイドSL1，SL2と接続されている。主制御CPU42は、ソレノイドSL1，SL2の動作を制御することによって、可変部材17，19の動作を制御可能に構成されている。

【0075】

主制御CPU42は、RWMクリアスイッチ46と接続されている。主制御CPU42は、RWMクリアスイッチ46がオン状態であるときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。主制御CPU42は、設定器47と接続されている。主制御CPU42は、設定器47がオン状態であるときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。主制御CPU42は、表示器48と接続されている。主制御CPU42は、表示器48の表示内容を制御可能に構成されている。

【0076】

次に、副制御基板50について詳しく説明する。

副制御基板50は、副制御CPU51と、副制御ROM52と、副制御RWM53と、を備える。副制御CPU51は、副制御用のプログラムを実行することにより、所定の処理として、演出に関する各種の処理を行う。本実施形態では、副制御CPU51が演出に関する各種処理を実行することによって、演出の実行を制御する演出制御手段の一例が構成されている。副制御ROM52は、副制御プログラムや、所定の抽選に用いる判定値などを記憶している。副制御ROM52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、音声演出に用いる音声演出データ、及び、可動体（不図示）を動作させる可動体演出に用いる可動体演出データなどを記憶している。

【0077】

副制御RWM53は、パチンコ遊技機10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。また、副制御基板 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。なお、副制御基板 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。

【 0 0 7 8 】

副制御 C P U 5 1 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 の表示内容を制御可能に構成されている。副制御 C P U 5 1 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に構成されている。副制御 C P U 5 1 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 の出力態様を制御可能に構成されている。副制御 C P U 5 1 は、演出ボタン B T と接続されている。副制御 C P U 5 1 は、演出ボタン B T が操作されたときに出力する操作信号を入力可能に構成されている。

10

【 0 0 7 9 】

次に、電源ユニット 6 0 について説明する。

電源ユニット 6 0 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) を各制御基板 4 0 , 5 0 へ供給すべき電源電圧 (V 2) にさらに変換する。電源ユニット 6 0 は、複数本の電源供給線を介して主制御基板 4 0 及び副制御基板 5 0 と接続されている。各制御基板 4 0 , 5 0 は、電源供給線を通じて電力供給を受けることによって動作する。

【 0 0 8 0 】

20

電源ユニット 6 0 は、電源スイッチ (接点装置) 6 1 を備える。電源スイッチ 6 1 は、オン状態及びオフ状態の何れかに切り替える操作が可能であって、切り替えた後の操作状態を維持するように構成されている。パチンコ遊技機 1 0 を起動するためには、電源スイッチ 6 1 をオン状態に操作したまま、外部電源からの電力供給を開始するか、外部電源からの電力供給をしている状態のまま、電源スイッチ 6 1 をオフ状態からオン状態に操作にする。本明細書における「電源投入」とは、電源スイッチ 6 1 を操作するなどして、制御基板 4 0 , 5 0 に対して電力供給がされている状態にすることを意味し、「電源断 (電源遮断) 」とは、制御基板 4 0 , 5 0 に対して電力供給がされていない状態にすることを意味する。

【 0 0 8 1 】

30

次に、バックアップ機能について詳しく説明する。

本実施形態の主制御 R W M 4 4 は、所定の情報を記憶可能であって、且つ電力供給が停止されても記憶内容を保持可能に構成されている。例えば、主制御 R W M 4 4 は、電源断がされた後にも、バックアップ用の補助電源 (不図示) から供給される電力によって、B U 情報を保持可能であるとよい。電気二重層コンデンサは、バックアップ用の補助電源の一例である。例えば、主制御 R W M 4 4 は、電力の供給を受けない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。

【 0 0 8 2 】

B U 情報には、遊技の進行に関する遊技情報と、設定値に関する設定値情報と、が含まれている。遊技情報には、特別ゲームに関する情報、普通ゲームに関する情報、特別図柄の当り遊技に関する情報、普通図柄の当り遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、及び、賞球の払出しに関する情報が含まれる。例えば、特別ゲームに関する情報は、特別保留数を特定可能な情報、各種の乱数情報、特別抽選の結果を示す情報、特別ゲームの変動パターンを示す情報、特別ゲームで導出させる特別図柄を示す情報などである。例えば、普通ゲームに関する情報は、普通保留数を特定可能な情報、各種の乱数情報、普通抽選の結果を示す情報、普通ゲームの変動パターンを示す情報、普通ゲームで導出させる普通図柄を示す情報などである。例えば、特別図柄の当り遊技に関する情報は、大当り遊技及び小当り遊技の進行状況を示す情報などである。例えば、普通図柄の当り遊技に関する情報は、普通当り遊技の進行状況を示す情報などである。例えば、遊技状態に関する情報は、

40

50

確変機能、入球補助機能、及び時短機能（作動回数の残回数を含む）の作動状況を示す情報などである。例えば、賞球の払出しに関する情報は、未払出しの賞球数を示す情報などである。

【0083】

主制御CPU42が実行する各種の処理について説明する。

最初に、電源断処理について説明する。

主制御CPU42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60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CPU42は、主制御RWM44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RWM44に記憶させる。また、主制御CPU42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示す）を主制御RWM44に記憶させる。その後、主制御CPU42は、完全に電源断がされるまで待機する。前述のように、電源断のときに主制御RWM44に記憶されている各種の情報は、BU情報として、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。

10

【0084】

次に、電源投入処理について説明する。

主制御CPU42は、電源投入時の起動処理（ブート処理）によって起動すると、最初に電源投入処理を実行する。主制御CPU42は、電源投入処理を実行することによって、設定値の設定に関する制御を行う。即ち、本実施形態では、主制御CPU42が電源投入処理を実行することによって、特別抽選における有利度合いの一例である大当たり確率Kを定めた設定値を変更して設定可能な設定手段の一例が構成される。

20

【0085】

電源投入処理において、主制御CPU42は、RWMクリアスイッチ46及び設定器47の操作状態の判定（以下、操作判定と示す）を行う。主制御CPU42は、操作判定において、RWMクリアスイッチ46がオン状態であり、且つ設定器47がオン状態であると判定した場合、RWMクリア処理を実行する。

【0086】

RWMクリア処理において、主制御CPU42は、BU情報のうち遊技情報を初期化する。RWMクリア処理において、主制御CPU42は、BU情報のうち設定値情報の初期化を行わない。即ち、本実施形態では、主制御CPU42がRWMクリア処理を実行することによって、主制御RWM44の記憶内容の少なくとも一部を初期化する初期化手段の一例が構成されている。

30

【0087】

RWMクリア処理を終了すると、主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている情報であって、設定スイッチの操作を受け付けて設定値を変更して設定可能な設定変更受付期間中であるかを特定可能な情報（以下、設定変更中フラグと示す）をオンに変更する。即ち、主制御CPU42は、設定器47を用いた設定操作に基づいて設定変更受付期間を設定し、設定値を変更して設定可能な設定変更状態に移行する。設定変更状態において、主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている設定値を読み出すとともに、当該読み出した設定値を報知する表示を行うように表示器48を制御する。即ち、表示器48では、電源断がされたときの設定値が報知される。また、主制御CPU42は、設定変更状態の開始を特定可能な制御コマンド（以下、変更開始コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。

40

【0088】

設定変更状態において、主制御CPU42は、設定スイッチ（一例としてRWMクリアスイッチ46）が操作される毎に、選択中である設定値を... 1 2 ... 6 1 ...というように、ループするように変更する。主制御CPU42は、選択中である設定値を示す情報（値）を表示するように、表示器48を制御する。このように、主制御CPU42は、設定変更受付期間中に設定変更ができるように構成されている。即ち、設定変更状態は、主制御RWM44に記憶されている情報のうち設定値の変更が可能な状態である。

50

【 0 0 8 9 】

主制御CPU42は、設定変更状態において、設定器47がオフ状態になると、その時点で選択中である設定値を確定し、当該確定した設定値を新たな設定値として設定する。主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている設定変更中フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、設定変更受付期間の設定を解除し、設定変更状態を終了する。また、主制御CPU42は、設定変更状態の終了を特定可能な制御コマンド（以下、変更終了コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。その後、主制御CPU42は、電源投入処理を終了し、後述の通常制御状態に移行する。

【 0 0 9 0 】

主制御CPU42は、前述の操作判定において、RWMクリアスイッチ46がオフ状態であり、且つ設定器47がオン状態であると判定した場合、バックアップが正常であるか否かの判定（以下、バックアップ判定と示す）を行う。例えば、主制御CPU42は、主制御RWM44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。主制御CPU42は、主制御RWM44のチェックサム値を算出するとともに、当該算出したチェックサム値が電源断処理において算出したチェックサム値と一致するか否かを判定する。

【 0 0 9 1 】

そして、主制御CPU42は、バックアップ判定において、バックアップフラグが記憶されていない場合、又はチェックサム値が一致しない場合、バックアップが正常ではないと判定する。バックアップが正常ではない場合、主制御CPU42は、RWMクリア処理を実行する。一方、主制御CPU42は、バックアップ判定において、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、バックアップが正常であると判定する。バックアップが正常である場合、主制御CPU42は、RWMクリア処理を実行しない。

【 0 0 9 2 】

主制御CPU42は、バックアップが正常である場合、又はRWMクリア処理を終了した場合、主制御RWM44に記憶されている情報であって、設定確認期間中であるかを特定可能な情報（以下、設定確認中フラグと示す）をオンに変更する。設定確認期間は、遊技場の管理者等が、パチンコ遊技機10に設定されている設定値（大当り確率）を確認可能となるように、設定中である設定値を報知する期間である。即ち、主制御CPU42は、設定器47を用いた操作に基づいて設定確認期間を設定し、遊技場の管理者等が設定値を確認可能な設定変更状態に移行する。主制御CPU42は、設定確認状態に移行すると、主制御RWM44に記憶されている設定値を読み出すとともに、読み出した設定値を報知する表示を行うように表示器48を制御する。即ち、表示器48では、電源断がされたときの設定値が報知される。また、主制御CPU42は、設定確認状態の開始を特定可能な制御コマンド（以下、確認開始コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。

【 0 0 9 3 】

設定確認状態において、主制御CPU42は、設定スイッチが操作されても、設定値を変更せず、表示器48の表示内容も変化させない。主制御CPU42は、設定確認状態において設定器47がオフ状態になると、主制御RWM44に記憶されている設定確認中フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、設定確認期間の設定を解除し、設定確認状態を終了する。また、主制御CPU42は、設定確認状態の終了を特定可能な制御コマンド（以下、確認終了コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。その後、主制御CPU42は、電源投入処理を終了し、後述の通常制御状態に移行する。

【 0 0 9 4 】

また、主制御CPU42は、前述の操作判定において、RWMクリアスイッチ46がオン状態であり、且つ設定器47がオフ状態であると判定した場合、RWMクリア処理を実行する。その後、主制御CPU42は、設定変更状態及び設定確認状態の何れにも移行することなく、電源投入処理を終了し、後述の通常制御状態に移行する。

【 0 0 9 5 】

主制御CPU42は、前述の操作判定において、RWMクリアスイッチ46がオフ状態

10

20

30

40

50

であり、且つ設定器 4 7 がオフ状態であると判定した場合、前述のバックアップ判定を行う。主制御 CPU 4 2 は、バックアップ判定において、バックアップが正常であると判定した場合、RWM クリア処理を実行せず、且つ、設定変更状態及び設定確認状態の何れにも移行せずに電源投入処理を終了し、通常制御状態に移行する。一方、主制御 CPU 4 2 は、バックアップ判定において、バックアップが正常ではないと判定した場合、RWM クリア処理を実行する。その後、主制御 CPU 4 2 は、設定変更状態及び設定確認状態の何れにも移行せずに電源投入処理を終了し、後述の通常制御状態に移行する。

【 0 0 9 6 】

通常制御状態は、後述の割り込み処理が許可されることによって、主制御 CPU 4 2 が特別ゲーム及び普通ゲームを実行させるための処理、大当り遊技、小当り遊技、及び普通当り遊技を付与するための処理を可能な制御状態である。RWM クリア処理によって遊技情報が初期化された場合には、特別ゲーム及び普通ゲームが実行及び保留されておらず、大当り遊技、小当り遊技、及び普通当り遊技の何れも付与されておらず、且つ、遊技状態が通常状態である状態に復帰される。遊技情報が初期化されなかった場合には、バックアップされている遊技情報に基づいて、電源断がされたときの遊技の状態に復帰される。

【 0 0 9 7 】

また、主制御 CPU 4 2 は、電源投入処理を終了するときであって、通常制御状態に移行する前に、主制御 RWM 4 4 に記憶されている遊技情報に基づいて、所定の制御コマンド（以下、初期コマンドと示す）を副制御基板 5 0 に出力する。主制御 RWM 4 4 に記憶されている遊技情報とは、RWM クリア処理が行われたときは初期化された遊技情報であり、RWM クリア処理が行われていないときには直近の電源断がされたときの遊技情報（BU 情報）である。

【 0 0 9 8 】

例えば、主制御 CPU 4 2 は、特別ゲームの実行中に復帰する場合、初期コマンドとして、特別抽選の結果を特定可能な制御コマンド、特別ゲームの変動パターンを特定可能な制御コマンド、特別ゲームで導出される特別図柄を特定可能な制御コマンドなどを出力する。例えば、主制御 CPU 4 2 は、大当り遊技、小当り遊技、及び普通当り遊技の付与中に復帰する場合、初期コマンドとして、当り遊技の進行状況を特定可能な制御コマンドを出力する。また、例えば、主制御 CPU 4 2 は、遊技状態（確変機能、入球補助機能、及び時短機能の作動状況）を特定可能な制御コマンドを出力する。

【 0 0 9 9 】

また、主制御 CPU 4 2 は、電源投入処理を終了するときであって、通常制御状態に移行する前に、主制御 RWM 4 4 に記憶されている設定値（設定）を特定可能な制御コマンド（以下、設定コマンドと示す）を副制御基板 5 0 に出力する。即ち、設定変更状態に移行し、設定値が変更されたときには、変更後の設定値を特定可能な設定コマンドが出力される。一方、設定変更状態に移行したものの設定値が変更されなかったとき、及び設定変更状態に移行しなかったときには、直近の電源断がされたときと同じ設定値を特定可能な設定コマンドが出力される。

【 0 1 0 0 】

また、主制御 CPU 4 2 は、電源投入処理において、主制御 RWM 4 4 に記憶されている設定値に異常がある場合、設定値エラーを検知してもよい。設定値に異常があるか否かは、主制御 RWM 4 4 のうち、設定値を示す情報を格納するアドレスの領域に、設定 1 ~ 6 の何れを示す値でもない値が格納されているとき、設定値エラーと判定するとよい。主制御 CPU 4 2 は、設定値エラーを検知すると、電源断がされるまで解除不能な遊技停止状態に移行するとよい。

【 0 1 0 1 】

また、主制御 CPU 4 2 は、設定変更状態に移行してから終了するまでの間、及び設定確認状態に移行してから終了するまでの間にわたって、所定の外部信号の一例であるセキュリティ信号を外部端子（不図示）から機外に出力してもよい。外部端子には、例えば遊技場の管理室などに設置されたホールコンピュータ、及び島設備などに設置された外部演

10

20

30

40

50

出装置などが接続される。

【0102】

主制御CPU42は、設定変更状態に移行してから終了するまでの間にわたって、設定変更状態であることを報知する表示を行うように、図柄表示部13a、13b、13eのうち少なくとも1つを制御してもよい。主制御CPU42は、設定確認状態に移行してから終了するまでの間にわたって、設定確認状態であることを報知する表示を行うように、図柄表示部13a、13b、13eのうち少なくとも1つを制御してもよい。図柄表示部13a、13b、13eにおいて、設定変更状態又は設定確認状態であることを報知する表示は、当り図柄及びはずれ図柄の何れとも異なる図柄の表示であるとよい。

【0103】

主制御CPU42は、電源投入処理によって設定変更状態に移行した場合には、電源投入処理を終了してから、搭載枠11bが閉鎖されたことを契機として、RWMクリア処理が実行されたことを特定可能な制御コマンド（以下、RWMクリアコマンドと示す）を副制御基板50に出力する。例えば、搭載枠11bが閉鎖されたか否かは、搭載枠11bが開放されているか否かを検知するセンサを設けたり、施錠装置SSによる搭載枠11bの施錠状態を検知するセンサを設けたりすることで特定するとよい。

【0104】

電源投入処理によって設定変更状態に移行しなかった場合であって、RWMクリア処理を実行したとき、主制御CPU42は、電源投入処理が終了すると、搭載枠11bが閉鎖されたか否かを問わず、RWMクリアコマンドを副制御基板50に出力する。RWMクリアコマンドを入力した副制御基板50は、後述のRWMクリア報知を実行させる。即ち、設定変更状態に移行したときと、設定変更状態に移行しなかったときとは、RWMクリア報知のタイミング（実行態様）が異なる。なお、主制御CPU42は、初期コマンドRWMクリアコマンドの順に、各コマンドを副制御基板50に出力する。また、主制御CPU42は、RWMクリアコマンドの出力とともにセキュリティ信号を外部端子から所定時間（例えば50ms）にわたって出力するとよい。

【0105】

次に、特別図柄入力処理について説明する。

特別図柄入力処理は、通常制御状態において、割り込み処理として実行される。

図7に示すように、主制御CPU42は、第1始動入賞センサSE1から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第1始動入賞口15へ入球したか否かを判定する（S101）。遊技球が第1始動入賞口15へ入球した場合（S101：YES）、主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている第1特別保留数が上限数（本実施形態では4）未満であるか否かを判定する（S102）。

【0106】

第1特別保留数が上限数未満である場合（S102：YES）、主制御CPU42は、第1特別保留数を1加算して更新する（S103）。ステップS103の処理において、主制御CPU42は、更新後の第1特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第1特別保留表示部13cを制御する。第1特別ゲームの保留条件は、第1特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第1始動入賞センサSE1によって検知されると成立する。

【0107】

次に、主制御CPU42は、マイクロプロセッサ41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RWM44に記憶させる（S104）。例えば、乱数は、特別抽選（大当り抽選及び小当り抽選）に用いる特別当り乱数、当り図柄の決定に用いる当り図柄乱数、リーチ演出の実行を許容するか否かの決定に用いるリーチ乱数、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。ステップS104の処理において、主制御CPU42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。なお、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。本実施形態のパチンコ遊技機10は、第1特別ゲームに用いる乱数情報を主制御RWM

10

20

30

40

50

M 4 4 に記憶させておくことで、当該第 1 特別ゲームの実行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 1 0 8 】

第 1 始動入賞口 1 5 へ遊技球が入球していない場合 (S 1 0 1 : N O)、第 1 特別保留数が上限数未満ではない場合 (S 1 0 2 : N O)、及び、ステップ S 1 0 4 の処理を終了した場合、主制御 C P U 4 2 は、ステップ S 1 0 5 の処理へ移行する。ステップ S 1 0 5 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、第 2 始動入賞センサ S E 2 から検知信号を入力したか否かに基づいて、遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球したか否かを判定する (S 1 0 5)。遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 へ入球している場合 (S 1 0 5 : Y E S)、主制御 C P U 4 2 は、主制御 R W M 4 4 に記憶されている第 2 特別保留数が上限数 (本実施形態では 4) 未満であるか否かを判定する (S 1 0 6)。

10

【 0 1 0 9 】

第 2 特別保留数が上限数未満である場合 (S 1 0 6 : Y E S)、主制御 C P U 4 2 は、第 2 特別保留数を 1 加算して更新する (S 1 0 7)。ステップ S 1 0 7 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、更新後の第 2 特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第 2 特別保留表示部 1 3 d を制御する。第 2 特別ゲームの保留条件は、第 2 特別保留数が上限数未満であるとき、遊技球が第 2 始動入賞センサ S E 2 によって検知されると成立する。

【 0 1 1 0 】

次に、主制御 C P U 4 2 は、主制御基板 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 4 に記憶させる (S 1 0 8)。ステップ S 1 0 8 の処理において、主制御 C P U 4 2 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。本実施形態のパチンコ遊技機 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 4 に記憶させておくことで、当該第 2 特別ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。

20

【 0 1 1 1 】

主制御 C P U 4 2 は、第 2 始動入賞口 1 6 へ遊技球が入球していない場合 (S 1 0 5 : N O)、第 2 特別保留数が上限数未満ではない場合 (S 1 0 6 : N O)、又はステップ S 1 0 8 の処理を終了した場合、特別図柄入力処理を終了する。

【 0 1 1 2 】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

特別図柄開始処理は、通常制御状態において、割り込み処理として実行される。

図 8 に示すように、主制御 C P U 4 2 は、特別ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する (S 2 0 1)。主制御 C P U 4 2 は、当り遊技 (大当り遊技及び小当り遊技) 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、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。特別ゲームの実行条件が成立していない場合 (S 2 0 1 : N O)、主制御 C P U 4 2 は、特別図柄開始処理を終了する。

30

【 0 1 1 3 】

特別ゲームの実行条件が成立している場合 (S 2 0 1 : Y E S)、主制御 C P U 4 2 は、第 2 特別保留数が零よりも大きいかなかを判定する (S 2 0 2)。第 2 特別保留数が零である場合 (S 2 0 2 : N O)、主制御 C P U 4 2 は、第 1 特別保留数が零よりも大きいかなかを判定する (S 2 0 3)。第 1 特別保留数が零である場合 (S 2 0 3 : N O)、主制御 C P U 4 2 は、特別図柄開始処理を終了する。

40

【 0 1 1 4 】

第 1 特別保留数が零よりも大きい場合 (S 2 0 3 : Y E S)、主制御 C P U 4 2 は、第 1 特別保留数を 1 減算して更新する (S 2 0 4)。ステップ S 2 0 4 の処理において、主制御 C P U 4 2 は、更新後の第 1 特別保留数を特定可能な情報を表示するように、第 1 特別保留表示部 1 3 c を制御する。次に、主制御 C P U 4 2 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 4 から取得する (S 2 0 5)。次に、主制御 C P U 4 2 は、遊技状態を特定する (S 2 0 6)。ステップ S 2 0 6 の処理に

50

において、主制御CPU42は、確変機能が作動中であるか否かを特定する。

【0115】

次に、主制御CPU42は、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数を用いて、大当りに当選とするか否かの大当り抽選を行う(S207)。ステップS207の処理において、主制御CPU42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K1, Khにて大当り抽選を行う。また、ステップS207の処理において、主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている設定値に応じた大当り確率K1, Khにて、大当り抽選を行う。

【0116】

例えば、主制御CPU42は、設定6であり、且つ低確率状態(確変機能が非作動中)である場合、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数の値が、特別当り乱数の取り得る数値(例えば0~65535)のうち設定6の低確範囲(例えば0~236)であるとき、大当りと判定する。例えば、主制御CPU42は、設定6に設定されており、且つ高確率状態(確変機能が作動中)である場合、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数の値が、特別当り乱数の取り得る数値(例えば0~65535)のうち設定6の高確範囲(例えば0~712)であるとき、大当りと判定する。なお、低確範囲は、高確範囲に含まれるように全値が重複していることに限らず、その一部又は全部が異なってもよい。設定1~5である場合は、低確範囲及び高確範囲が設定値(大当り確率K1, Kh)に応じて異なる点を除いて、設定6であるときと同様である。

【0117】

大当りに当選した場合(S207: YES)、主制御CPU42は、大当り変動処理を行う(S208)。大当り変動処理において、主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な当り図柄乱数を用いて、大当り図柄抽選を行い、第1特別ゲームにおいて導出させる大当り図柄を決定する。また、主制御CPU42は、複数種類の変動パターンの中から大当り変動パターンを決定する。具体的に、主制御CPU42は、予め定めたテーブル選択条件の成立状況に応じて、変動パターンテーブルを選択する。そして、主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数をもとに変動パターンテーブルを参照することで変動パターン決定抽選を行い、大当り変動パターンを決定する。その後、主制御CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

【0118】

大当りに当選しなかった場合(S207: NO)、主制御CPU42は、主制御CPU42は、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数を用いて、小当りに当選とするか否かの小当り抽選を行う(S209)。ステップS209の処理において、主制御CPU42は、取得した乱数情報から特定される特別当り乱数の値が、小当りの当選に定めた数値であるとき、小当りと判定する。

【0119】

小当りに当選した場合(S209: YES)、主制御CPU42は、小当り変動処理を行う(S210)。小当り変動処理において、主制御CPU42は、第1特別ゲームにおいて導出させる小当り図柄を決定する。また、主制御CPU42は、予め定めたテーブル選択条件の成立状況に応じて、変動パターンテーブルを選択する。主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数をもとに変動パターンテーブルを参照することで変動パターン決定抽選を行い、小当り変動パターンを決定する。その後、主制御CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

【0120】

小当りに当選しなかった場合(S209: NO)、主制御CPU42は、はずれ変動処理を行う(S211)。はずれ変動処理において、主制御CPU42は、第1特別ゲームにおいて導出させるはずれ図柄を決定する。はずれ変動処理において、主制御CPU42は、乱数情報から特定可能なリーチ乱数を用いてリーチ抽選を行い、演出ゲームにおいてリーチ演出を実行させるか否かを決定する。また、主制御CPU42は、予め定めたテーブル選択条件の成立状況に応じて、変動パターンテーブルを選択する。主制御CPU42

10

20

30

40

50

は、乱数情報から特定可能な変動パターン乱数をもとに変動パターンテーブルを参照することで変動パターン決定抽選を行い、リーチあり、又はリーチ無しのはずれ変動パターンを決定する。その後、主制御CPU42は、特別図柄開始処理を終了する。

【0121】

第2特別保留数が零よりも大きい場合(S202: YES)、主制御CPU42は、第2特別ゲームを実行させるためのステップS212~S219の処理を行う。これらステップS212~S219の処理は、第1特別ゲームを実行させるためのステップS204~S211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特別保留数」を「第2特別保留数」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。即ち、主制御CPU42は、第2特別保留数の減算と、大当たり抽選と、小当たり抽選と、各当たり抽選の結果に基づく何れかの変動処理とを行った後、特別図柄開始処理を終了する。

10

【0122】

主制御CPU42は、各変動処理(S208, S210, S211, S216, S218, S219)において、変動開始コマンド及び特別図柄コマンドを副制御基板50に出力する。変動開始コマンドは、各変動処理において決定した変動パターンと、特別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(大当たり図柄、小当たり図柄、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(S208, S210, S211)が実行されたときと、第2特別ゲームの変動処理(S216, S218, S219)が実行されたときとで異なるコマンドである。

20

【0123】

そして、特別図柄開始処理を終了すると、主制御CPU42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CPU42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特別図柄表示部13aを制御する。主制御CPU42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CPU42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導出するように、第1特別図柄表示部13aを制御する。また、主制御CPU42は、変動パターンに定められた変動時間が経過すると、特別ゲーム(演出ゲーム)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)を副制御基板50に出力する。

30

【0124】

主制御CPU42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特別図柄表示部13bを制御する。主制御CPU42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CPU42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導出するように、第2特別図柄表示部13bを制御する。また、主制御CPU42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制御基板50に出力する。

【0125】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行条件が成立しており、且つ特別保留数が1以上であるとき、所定の開始条件が成立し、当該所定の開始条件の成立を契機に当たり抽選の一例である特別抽選を行うように構成されている。即ち、主制御CPU42は、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、始動口への遊技球の入球を契機に抽選(大当たり抽選及び小当たり抽選)を行う抽選手段の一例を構成する。また、本実施形態において、特別図柄表示部13a, 13bは、特別抽選による抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段の一例である。

40

【0126】

次に、大当たり遊技処理について説明する。

大当たり遊技処理は、大当たり遊技を付与するための処理である。主制御CPU42は、特別ゲームにおいて大当たり図柄を導出させると、大当たりの特別ゲームの終了後に大当たり遊技

50

処理を行う。主制御CPU42は、特別図柄開始処理にて決定した大当り図柄（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とともに、当該特定した種類の大当り遊技を付与する。本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別抽選において大当りに当選すると、変動ゲームの一例である特別ゲームにて大当り表示結果が導出された後に大当り遊技を付与するように構成されている。即ち、主制御CPU42は、特別抽選の抽選結果が大当りであるとき、大当り遊技を付与する大当り遊技付与手段の一例を構成する。

【0127】

最初に、主制御CPU42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）を副制御基板50に出力する。主制御CPU42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CPU42は、特定した大当り遊技用の開放パターンデータ（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18を開状態とする。主制御CPU42は、ラウンド遊技の実行中に第1終了条件又は第2終了条件が成立すると、大入賞口18を閉状態とするように特別ソレノイドSL2を制御し、ラウンド遊技を終了する。主制御CPU42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。また、主制御CPU42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）を副制御基板50に出力する。主制御CPU42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、エンディングコマンドと示す）を副制御基板50に出力する。主制御CPU42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。

【0128】

次に、小当り遊技処理について説明する。

小当り遊技処理は、小当り遊技を付与するための処理である。主制御CPU42は、特別ゲームにおいて小当り図柄を導出させると、小当りの特別ゲームの終了後に小当り遊技処理を行う。主制御CPU42は、特別図柄開始処理にて決定した小当り図柄（即ち、小当りの種類）に基づいて、小当り遊技の種類を特定するとともに、当該特定した種類の小当り遊技を付与する。即ち、主制御CPU42は、特別抽選の抽選結果が小当りであるとき、小当り遊技を付与する手段の一例を構成する。

【0129】

主制御CPU42は、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CPU42は、特定した小当り遊技用の開放パターンデータ（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18を開状態とする。主制御CPU42は、ラウンド遊技の実行中に第1終了条件又は第2終了条件が成立すると、大入賞口18を閉状態とするように特別ソレノイドSL2を制御し、ラウンド遊技を終了する。その後、主制御CPU42は、小当り遊技を終了する。なお、主制御CPU42は、大当り遊技処理と同様に、オープニングに関する処理や、エンディングに関する処理を実行する。

【0130】

次に、確率状態を移行させる確率移行処理について説明する。

主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技を終了すると、主制御RWM44に記憶された情報であって、確変機能を作動中であるか否かを特定可能な情報（以下、確変フラグと示す）をオンに変更する。即ち、主制御CPU42は、確変機能を作動させ、高確率状態に制御する。主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技の終了後において、第1有利回数の特別ゲームが終了すると、当該第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、確変フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、確変機能を非作動に切り替え、高確率状態を終了する。主制御CPU42は、図柄ZCの大当り遊技を終了すると、確変フラグをオンに変更しない。即ち、主制御CPU42は、確変機能を作動させず、低確率状態に制御する。

【0131】

また、主制御CPU42は、大当り遊技を開始させる場合であって、確変フラグがオン

であるとき、当該確変フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、大当り遊技中、確変機能を作動させず、低確率状態に制御する。主制御CPU42は、確率状態（確変機能の作動の有無）を切り替えるとき、切り替えた後の確率状態を特定可能な制御コマンド（以下、確率状態コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。なお、主制御CPU42は、図柄ZKの小当り遊技の開始時及び終了時において、確変フラグを変更しない。即ち、主制御CPU42は、小当り遊技の開始前と開始後とで確率状態を変更しない。

【0132】

次に、入球率状態を移行させる入球率移行処理について説明する。

主制御CPU42は、図柄ZA～ZCの大当り遊技を終了すると、主制御RWM44に記憶された情報であって、入球補助機能を作動中であるか否かを特定可能な情報（以下、入球補助フラグと示す）をオンに変更する。即ち、主制御CPU42は、入球補助機能を作動させ、高入球率状態に制御する。主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技の終了後、第1有利回数の特別ゲームが終了すると、当該第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、入球補助フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技の終了後、第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、入球補助機能を非作動に切り替え、高入球率状態を終了する。主制御CPU42は、図柄ZCの大当り遊技の終了後、第2有利回数の特別ゲームが終了すると、当該第2有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、入球補助フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、図柄ZCの大当り遊技の終了後、第2有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、入球補助機能を非作動に切り替え、高入球率状態を終了する。

【0133】

また、主制御CPU42は、大当り遊技を開始させる場合であって、入球補助フラグがオンであるとき、当該入球補助フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、大当り遊技中、入球補助機能を作動させず、低入球率状態に制御する。主制御CPU42は、入球率状態（入球補助機能の作動の有無）を切り替えるとき、切り替えた後の入球率状態を特定可能な制御コマンド（以下、入球率状態コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。なお、主制御CPU42は、図柄ZKの小当り遊技を開始するとき、及び終了するとき、入球補助フラグを変更しない。即ち、主制御CPU42は、小当り遊技の開始前と開始後とで入球率状態を変更しない。

【0134】

次に、変動時間状態を移行させる変動時間移行処理について説明する。

主制御CPU42は、ZA～ZCの大当り遊技を終了すると、主制御RWM44に記憶された情報であって、時短機能を作動中であるか否かを特定可能な情報（以下、時短フラグと示す）をオンに変更する。即ち、主制御CPU42は、時短機能を作動させ、短変動時間状態に制御する。主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技の終了後において、第1有利回数の特別ゲームが終了すると、当該第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、時短フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、図柄ZA、ZBの大当り遊技の終了後、第1有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、時短機能を非作動に切り替え、短変動時間状態を終了する。主制御CPU42は、図柄ZCの大当り遊技の終了後において、第2有利回数の特別ゲームが終了すると、当該第2有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、時短フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、図柄ZCの大当り遊技の終了後、第2有利回数目の特別ゲームの終了に伴って、時短機能を非作動に切り替え、短変動時間状態を終了する。

【0135】

また、主制御CPU42は、大当り遊技を開始させる場合であって、時短フラグがオンであるとき、当該時短フラグをオフに変更する。即ち、主制御CPU42は、大当り遊技中、時短機能を作動させず、長変動時間状態に制御する。主制御CPU42は、変動時間状態（時短機能の作動の有無）を切り替えるとき、切り替えた後の変動時間状態を特定可能な制御コマンド（以下、変動時間状態コマンドと示す）を副制御基板50に出力する。なお、主制御CPU42は、図柄ZKの小当り遊技を開始するとき、及び終了するとき、

時短フラグを変更しない。即ち、主制御CPU42は、小当り遊技の開始前と開始後とで変動時間状態を変更しない。本実施形態では、主制御CPU42が確率移行処理、入球率移行処理、及び変動時間移行処理を実行することにより、遊技状態を制御する遊技状態制御手段の一例を構成する。

【0136】

次に、普通図柄入力処理について説明する。

主制御CPU42は、ゲートセンサSE4から検知信号を入力したか否かに基づいて、ゲート20を遊技球が通過（入賞）したか否かを判定する。遊技球がゲート20を通過していない場合、主制御CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。一方、遊技球がゲート20を通過した場合、主制御CPU42は、主制御RWM44に記憶されている普通保留数が上限数（一例として4）未満であるか否かを判定する。普通保留数が上限数未満ではない場合、主制御CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。

10

【0137】

一方、普通保留数が上限数未満である場合、主制御CPU42は、普通保留数を1加算して更新する。このとき、主制御CPU42は、更新後の普通保留数を特定可能な情報を表示するように、普通保留表示部13fを制御する。普通ゲームの保留条件は、普通保留数が上限数未満である状態において、遊技球がゲートセンサSE4によって検知されると成立する。

【0138】

次に、主制御CPU42は、マイクロプロセッサ41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RWM44に記憶させる。例えば、乱数は、普通抽選に用いる普通当り乱数などである。主制御CPU42は、普通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。本実施形態では、普通ゲームに用いる乱数情報を主制御RWM44に記憶させておくことによって、当該普通ゲームの実行条件が成立するまで、その実行を保留することができる。その後、主制御CPU42は、普通図柄入力処理を終了する。

20

【0139】

次に、普通図柄開始処理について説明する。

主制御CPU42は、普通ゲームの実行条件が成立しているか否かを判定する。主制御CPU42は、普通当り遊技中ではなく、且つ普通ゲームの実行中ではない場合に肯定判定する一方、普通当り遊技中、又は普通ゲームの実行中である場合に否定判定する。普通ゲームの実行条件が成立していない場合、主制御CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。

30

【0140】

一方、普通ゲームの実行条件が成立している場合、主制御CPU42は、普通保留数が0よりも大きいのか否かを判定する。普通保留数が0である場合、主制御CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。一方、普通保留数が0よりも大きい場合、主制御CPU42は、普通ゲームを開始させる。普通ゲームを開始させる場合、主制御CPU42は、普通保留数を1減算して更新する。このとき、主制御CPU42は、更新後の普通保留数を特定可能な情報を表示するように、普通保留表示部13fを制御する。

40

【0141】

次に、主制御CPU42は、普通ゲームに用いる乱数情報のうち、最先に記憶された乱数情報を主制御RWM44から取得する。次に、主制御CPU42は、遊技状態を特定する。即ち、主制御CPU42は、入球補助機能が作動中であるか否かを特定する。次に、主制御CPU42は、取得した乱数情報から特定される普通当り乱数を用いて、普通当りに当選とするか否かの普通抽選を行う。このとき、主制御CPU42は、現在の入球率状態（入球補助機能の作動の有無）に応じた普通当り確率N1，Nhにて普通抽選を行う。

【0142】

普通当りに当選した場合、主制御CPU42は、普通当り変動処理を実行する。普通当り変動処理において、主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な乱数を用いた抽選に

50

より、普通当り図柄を決定する。主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な乱数を用いた抽選により、現在の入球率状態（入球補助機能の作動の有無）に応じた普通ゲームの変動時間（変動パターン）を決定する。その後、主制御CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。

【0143】

一方、普通当りに当選しなかった場合、主制御CPU42は、普通はずれ変動処理を実行する。普通はずれ処理において、主制御CPU42は、普通はずれ図柄を決定する。また、普通はずれ処理において、主制御CPU42は、乱数情報から特定可能な乱数を用いた抽選により、現在の入球率状態（入球補助機能の作動の有無）に応じた普通ゲームの変動時間を決定する。その後、主制御CPU42は、普通図柄開始処理を終了する。

10

【0144】

そして、普通図柄開始処理を終了すると、主制御CPU42は、普通図柄開始処理とは別の処理によって、普通ゲームを実行させる。主制御CPU42は、普通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、普通図柄表示部13eを制御する。主制御CPU42は、普通ゲームの変動時間を計測する。主制御CPU42は、普通ゲームの変動時間が経過すると、普通図柄開始処理において決定した普通図柄を導出するように、普通図柄表示部13eを制御する。

【0145】

次に、普通当り遊技処理について説明する。

普通当り遊技処理は、普通当り遊技を付与するための処理である。主制御CPU42は、普通ゲームにおいて普通当り図柄を導出させると、普通当りの普通ゲームの終了後に普通当り遊技処理を行う。主制御CPU42は、普通図柄開始処理にて決定した普通当り図柄（普通当りの種類）に基づいて、普通当り遊技の種類を特定する。そして、主制御CPU42は、特定した普通当り遊技用の開放パターンデータ（開放制御データ）を用いて、現在の入球率状態（入球補助機能の作動の有無）に応じた開放態様となるように普通ソレノイドSL1を制御し、第2始動入賞口16を開状態とする。

20

【0146】

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、各種の報知を行わせる報知処理について説明する。

副制御CPU51は、変更開始コマンドを入力すると、設定変更状態中であることを特定可能な設定変更報知を実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。例えば、設定変更報知は、「設定変更中です」や「設定変更できます」といった文字列のように、設定変更状態であることを特定可能な画像を表示する態様により実行される。副制御CPU51は、変更終了コマンドを入力すると、設定変更報知を終了するように、演出装置群を制御する。副制御CPU51は、確認開始コマンドを入力すると、設定確認状態中であることを特定可能な設定確認報知を実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。例えば、設定確認報知は、「設定確認中です」や「設定確認できます」といった文字列のように、設定確認状態であることを特定可能な画像を表示する態様により実行される。副制御CPU51は、確認終了コマンドを入力すると、設定確認報知を終了するように、演出装置群を制御する。

30

40

【0147】

副制御CPU51は、RWMクリアコマンドを入力すると、RWMクリア処理が実行されたことを特定可能なRWMクリア報知を実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。即ち、RWMクリア報知は、遊技情報の初期化が行われたことを特定可能である。例えば、RWMクリア報知は、「RWMクリア」の文字列のように、RWMクリア処理が行われたことを特定可能な画像を表示する態様により実行される。副制御CPU51は、RWMクリアコマンドを入力してから所定時間（例えば30s）が経過すると、RWMクリア報知を終了するように、演出装置群を制御する。なお、各種の報知は、演出装置群を構成する演出装置のうち任意に選択できる少なくとも1つにより実行すればよい。

50

【0148】

副制御CPU51は、初期コマンドを入力すると、当該初期コマンドから特定可能な状態に対応した演出を行うように、演出装置群を制御する。詳しくは後述するが、本実施形態のパチンコ遊技機10は、複数種類の演出モードを備えており、設定中の演出モードに応じた態様にて、演出ゲームを含む所定の演出が実行される。例えば、副制御CPU51は、初期コマンドから通常状態への復帰を特定したときには、演出ゲームの背景画像として、通常状態に対応する演出モードに応じた背景画像を表示するように、演出表示装置EHを制御する。また、副制御CPU51は、初期コマンドから何れかの有利状態への復帰を特定したときには、演出ゲームの背景画像として、復帰後の有利状態に対応する演出モードに応じた背景画像を表示するように、演出表示装置EHを制御する。

10

【0149】

副制御CPU51は、設定コマンドを入力すると、当該設定コマンドから特定可能な設定値（大当たり確率の設定）を特定可能な情報（以下、設定フラグと示す）を副制御RWM53に記憶させる。副制御CPU51は、設定フラグの値を参照することによって、現在の設定（大当たり確率の設定）を特定可能である。

【0150】

次に、当り演出処理について説明する。

当り演出処理は、大当たり遊技中又は小当たり遊技中の演出（以下、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、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。副制御CPU51は、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出を実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。副制御CPU51は、エンディング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、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。なお、当り演出（大当たり演出及び小当たり演出）は、演出装置群を構成する演出装置のうち任意に選択できる少なくとも1つにより実行すればよい。

20

【0151】

次に、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に、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。本実施形態では、副制御CPU51が演出ゲーム処理を実行することにより、演出ゲームを実行させる手段の一例が構成される。副制御CPU51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、特別ゲームに対応する演出ゲームを実行するように、演出表示装置EHを制御する。

30

【0152】

具体的に、副制御CPU51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CPU51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、演出ゲームにおいて導出させる図柄組合せを決定する。副制御CPU51は、特別図柄コマンドから大当たり図柄を特定可能である場合、大当たりの図柄組合せを決定する。副制御CPU51は、特別図柄コマンドから小当たり図柄を特定可能である場合、小当たりの図柄組合せを決定する。

40

【0153】

また、副制御CPU51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。ここで、副制御CPU51は、リーチ演出の実行条件が成立しており、今回の演出ゲームにおいてリーチ演出を実行させるときには、リーチを含むはずれの図柄組合せを決定する。リーチ条件は、その一例として、リーチありの変動パターンが決定されることによって成立する。なお、リーチ条件としては、リーチありの変動パターンが決定されたことに加えて、所定のリーチ演出抽選を行い、当該リーチ演出抽選に当選したことを定めてもよい。副制御CPU51は、今回の演出ゲームにおいてリーチ演出を実行させない場合には、リーチを含まないはずれの図柄組合せを決定する。

【0154】

50

そして、副制御CPU51は、変動開始コマンドの入力を契機として、各列の演出図柄の変動表示を開始するように、演出表示装置EHを制御する。即ち、副制御CPU51は、演出ゲームを開始させる。副制御CPU51は、変動パターンに定められた変動時間中、選択した演出パターンに沿って演出ゲームが行われるように、演出表示装置EHを制御する。そして、副制御CPU51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、図柄組合せを一旦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、決定済みの図柄組合せを確定停止表示させる。なお、副制御CPU51は、変動終了コマンドとは関係なく、変動パターンに定められた変動時間の経過を契機に図柄組合せを確定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。このように、本実施形態の演出表示装置EHは、特別抽選の抽選結果に応じた内容で変動ゲームを実行するゲーム実行手段の一例となる。

10

【0155】

図9に示すように、パチンコ遊技機10は、演出ゲームの実行中、各種の演出を実行可能に構成されている。具体的に、副制御CPU51が実行させる演出には、演出ゲームの開始時に実行可否を決定し、当該演出ゲームにおいて実行させる演出（以下、通常系演出と示す）が含まれる。通常系演出には、今回の演出ゲームの内容が特定内容であるか否かに基づいて実行可否が決定される内容依存型の演出と、今回の演出ゲームの内容が特定内容であるか否かに基づかないで実行可否が決定される内容非依存型の演出と、が含まれる。本実施形態において、特定内容には、その一例として、SR演出に発展することを示唆する演出や、大当たり期待度が高いことを示唆する演出（以下、特別演出と示す）が定めら

20

【0156】

また、副制御CPU51が実行させる演出には、演出ゲームの保留発生時に実行可否を決定し、当該保留された演出ゲームの開始前から実行させる演出（以下、先読み系演出と示す）が含まれる。原則として、先読み系演出は、保留中の演出ゲームの内容（特別抽選の結果、及び変動パターン）を、当該演出ゲームの開始前に事前判定し、当該事前判定した結果（以下、先読み結果と示す）に基づいて実行する演出である。先読み系演出には、保留中の演出ゲームの内容が特定内容であるか否かに基づいて実行可否が決定される内容依存型の演出と、保留中の演出ゲームの内容が特定内容であるか否かに基づかないで実行可否が決定される内容非依存型の演出と、が含まれる。なお、本実施形態に示す「先読み系演出」には、先読み結果に基づかないで実行可否が決定されるものを含む。先読み結果に基づかない先読み系演出は、厳密に言えば「先読み（事前判定）」による演出とは言えないが、演出ゲームの保留発生時に実行可否を決定する点において、先読み結果に基づく先読み系演出と共通することから、説明の便宜のため、本明細書では両者をまとめて「先読み系演出」と示すものとする。

30

【0157】

本実施形態において、通常系演出及び先読み系演出には、演出ゲームが大当たりとなる期待度（以下、大当たり期待度と示す）を示唆可能な演出と、現在の設定を示唆可能な演出と、が含まれる。以下の説明では、大当たり期待度の示唆を単に「大当たり示唆」と示し、現在の設定の示唆を単に「設定示唆」と示すときがある。本明細書において、所定の演出について「設定示唆を可能である」とことは、現在の設定が第1設定であるときと、これに比して有利な第2設定であるときとで、所定の演出を実行可と決定する確率、及び所定の演出を実行するときの実行態様の決定確率のうち、少なくとも一方を異ならせることによって実現される。通常系演出及び先読み系演出のうち、大当たり示唆を可能な演出は、所謂「大当たり予告演出」である。本実施形態において、通常系演出及び先読み系演出のうち、設定示唆を可能な演出は、設定示唆演出である。本実施形態において、設定示唆演出の中には、大当たり予告演出としての機能も具備するものがある。

40

【0158】

通常系演出には、内容依存型であって、且つ大当たり示唆及び設定示唆を可能な第1通常系演出E11と、内容非依存型であって、且つ大当たり示唆及び設定示唆を可能な第2通常

50

系演出 E 1 2 と、が含まれる。通常系演出には、内容非依存型であり、大当り示唆を不能であって、且つ設定示唆を可能な第 3 通常系演出 E 1 3 が含まれる。通常系演出には、内容依存型であり、大当り示唆を可能であって、且つ設定示唆を不能な第 4 通常系演出 E 1 4 と、内容非依存型であり、大当り示唆を可能であって、且つ設定示唆を不能な第 5 通常系演出 E 1 5 と、が含まれる。通常系演出には、内容非依存型であって、且つ大当り示唆及び設定示唆を不能な第 6 通常系演出 E 1 6 が含まれる。なお、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 には、それぞれ複数種類の通常系演出を含んでもよい。設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 , E 1 2 は、特定演出の一例であるとともに、実行中の変動ゲームについての特別抽選の結果が大当りであるかに基づいて実行する第 2 特定演出の一例でもある。

【 0 1 5 9 】

先読み系演出には、内容依存型であって、且つ大当り示唆及び設定示唆を可能な第 1 先読み系演出 E 2 1 と、内容非依存型であって、且つ大当り示唆及び設定示唆を可能な第 2 先読み系演出 E 2 2 と、が含まれる。先読み系演出には、内容非依存型であり、大当り示唆を不能であって、且つ設定示唆を可能な第 3 先読み系演出 E 2 3 が含まれる。先読み系演出には、内容依存型であり、大当り示唆を可能であって、且つ設定示唆を不能な第 4 先読み系演出 E 2 4 と、内容非依存型であり、大当り示唆を可能であって、且つ設定示唆を不能な第 5 先読み系演出 E 2 5 と、が含まれる。先読み系演出には、内容非依存型であって、且つ大当り示唆及び設定示唆を不能な第 6 先読み系演出 E 2 6 が含まれる。なお、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 には、それぞれ複数種類の先読み系演出を含んでもよい。設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 は、特定演出の一例であるとともに、保留中の変動ゲームについての特別抽選の結果が大当りであるかに基づいて実行する第 1 特定演出の一例でもある。

【 0 1 6 0 】

本実施形態では、演出対象とする変動ゲームの開始前から先読み系演出が先行して開始されるとともに、同じ変動ゲームを演出対象として通常系演出が実行される状況が生じ得る。これら 2 系統の演出がこのような関係性を有する場合、先読み系演出は、演出対象とする変動ゲームが保留されたときから、当該演出対象とする変動ゲームが開始又は終了する迄の間を、第 1 時期の一例としての第 1 演出期間に定めて実行されるといえる。一方、通常系演出は、演出対象とする変動ゲームが開始されてから終了する迄の間を、第 2 時期の一例としての第 2 演出期間に定めて実行されるといえる。つまり、第 2 時期は、第 1 時期の後に到来する時期である。

【 0 1 6 1 】

また、本実施形態では、同一の変動ゲームを演出対象として、複数の通常系演出が実行される状況が生じ得る。例えば、1 回の変動ゲームの実行中、第 1 の通常系演出が演出図柄の変動開始時からリーチが形成される迄の間に実行され、第 2 の通常系演出がリーチの形成時以降に実行されるようにすることができる。これら 2 種類の通常系演出がこのような関係性を有する場合、第 1 の通常系演出は、1 回の変動ゲームの実行中、変動開始時からリーチが形成される迄の間を、第 1 期間の一例としての第 1 演出時間に定めて実行されるといえる。一方、第 2 の通常系演出は、リーチの形成時から、図柄組合せを導出する迄の間を、第 2 期間の一例としての第 2 演出時間に定めて実行されるといえる。つまり、第 2 時期は、第 1 時期の後に到来する時期である。

【 0 1 6 2 】

以下、通常系演出を実行させるための処理について説明する。

演出ゲーム処理において、副制御 CPU 5 1 は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターン、及び現在の設定に基づいて、通常系演出の実行可否を決定する第 1 演出処理を実行する。上述のように、変動パターンは、演出ゲームの内容（変動内容）を特定可能であることから、変動パターンの種類は、演出ゲームの内容と同視し得る。

【 0 1 6 3 】

ここで、本明細書において、所定の演出について示す「実行態様」とは、当該所定の演出の演出内容（演出パターン）、及び所定の演出の実行時期（実行タイミング）を意味す

10

20

30

40

50

る。所定の演出についての演出内容とは、その一例として、表示演出であれば、画像として表示するキャラクタや文字列であり、音声演出であれば、効果音や楽曲であり、発光演出であれば、発光パターンである。本実施形態において、演出の有無（出現率）及び演出の実行態様は、演出の態様の一例となる。本実施形態では、所定の演出の実行可否、及び実行態様が「現在の設定」に応じて決定されることによって、所定の演出の出現率及び実行態様が「現在の設定」に依存して変化し得る。即ち、所定の演出の実行時期、及び所定の演出の実行態様は、設定の示唆要素の一例となる。本実施形態では、所定の演出の実行可否、及び実行態様が「現在の設定」に関係なく決定されることによって、所定の演出の出現率及び実行態様が「現在の設定」に依存して変化しない。また、本実施形態では、所定の演出の実行可否、及び実行態様が「演出ゲームの内容」に応じて決定されることによって、所定の演出の出現率及び実行態様が「演出ゲームの内容」に依存して変化し得る。本実施形態では、所定の演出の実行可否、及び実行態様が「演出ゲームの内容」に関係なく決定されることによって、所定の演出の出現率及び実行態様が「演出ゲームの内容」に依存して変化しない。

【0164】

具体的に、副制御CPU51は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRであるとき、現在の設定に応じて、第1通常系演出E11の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRではないとき、変動パターンの種類、及び現在の設定に応じて、第2通常系演出E12の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンとは関係なく、現在の設定に応じて、第3通常系演出E13の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRであるとき、現在の設定に関係なく、第4通常系演出E14の実行可否及び実行態様を決定する。このため、通常系演出E11、E14は、大当り遊技が付与されるときにのみ実行可能である大当り確定演出となる。副制御CPU51は、変動開始コマンドから特定可能な変動パターンが大当りに変動パターンSRではないとき、現在の設定に関係なく、変動パターンの種類に応じて、第5通常系演出E15の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、変動パターンの種類、及び現在の設定に関係なく、第6通常系演出E16の実行可否及び実行態様を決定する。

【0165】

そして、副制御CPU51は、実行可と決定した通常系演出を、同じく決定した実行態様にて実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。これにより、演出ゲームの実行中、演出装置群では、通常系演出E11～E16が実行され得る。なお、パチンコ遊技機10は、演出ゲームの実行中、通常系演出E11～E16の何れも実行されないときがある構成であってもよく、通常系演出E11～E16のうち少なくとも1つは実行される構成であってもよい。本実施形態において、通常系演出E11、E12は、何れも1回の演出ゲームにおいて、第1開始時期に開始される。第1開始時期は、その一例として、演出ゲームの開始から所定時間が経過したときに定めることができる。なお、通常系演出E11～E16は、実行可の決定時点（演出ゲームの開始時点）から、当該実行可を決定した通常系演出が開始される迄の間、実行可が決定されたものの未だ開始されていない「実行待機中」となる。

【0166】

次に、先読み系演出を実行させるための処理について説明する。

最初に、副制御CPU51が保留中の演出ゲームの内容を特定可能とするための制御構成について説明する。本実施形態において、主制御CPU42は、新たに特別ゲームの実行を保留すると、コマンド出力処理を実行する。コマンド出力処理は、新たに保留された特別ゲームの内容を特定可能な制御コマンド（以下、先読みコマンドと示す）を副制御基板50に出力するための処理である。先読みコマンドは、新たに保留された演出ゲームの内容を特定可能な制御コマンドでもある。コマンド出力処理は、特別図柄入力処理にお

るサブルーチンとして、又は特別図柄入力処理とは別の処理として実行するとよい。

【0167】

コマンド出力処理において、主制御CPU42は、特別図柄入力処理のステップS104、S108の処理にて取得した乱数に基づいて先読みコマンドを生成し、副制御基板50に出力する。主制御CPU42は、現在の設定及び現在の確率状態において、特別当り乱数の値が上述の大当り抽選において大当りに当選する値であるか否かを特定可能となるように、先読みコマンドを生成する。主制御CPU42は、変動パターン乱数の値に基づいて、大当り変動処理、小当り変動処理、又ははずれ変動処理において決定される変動パターンを特定可能となるように、先読みコマンドを生成する。主制御CPU42は、現在の特別保留数を特定可能となるように、先読みコマンドを生成する。なお、先読みコマンドは、1の制御コマンドとして、又は複数の制御コマンドとして構成される。

10

【0168】

一方、副制御CPU51は、先読みコマンドを入力すると、第2演出処理を実行する。第2演出処理において、副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な演出ゲームの内容を示すゲーム内容情報を、対応する特別ゲームの種類及び記憶順序を特定可能となるように、副制御RWM53に記憶させる。ゲーム内容情報は、先読みコマンドの値そのものであってもよく、先読みコマンドの値を所定の手法により加工した情報であってもよい。これにより、副制御CPU51は、副制御RWM53に記憶されているゲーム内容情報を参照することによって、演出ゲーム（特別ゲーム）の保留数、及び保留中である演出ゲームの内容を特定可能である。

20

【0169】

そして、第2演出処理において、副制御CPU51は、今回の先読みコマンドから特定可能な変動パターン、及び現在の設定に基づいて、先読み系演出の実行可否を決定する。上述のように、先読みコマンドは、演出ゲームの内容（変動内容）を特定可能であることから、先読みコマンドの種類は、演出ゲームの内容と同視し得る。

【0170】

具体的に、副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な変動パターンが大当り変動パターンSRであるとき、現在の設定に応じて、第1先読み系演出E21の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRではないとき、変動パターンの種類、及び現在の設定に応じて、第2先読み系演出E22の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な変動パターンとは関係なく、現在の設定に応じて、第3先読み系演出E23の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRであるとき、現在の設定に関係なく、第4先読み系演出E24の実行可否及び実行態様を決定する。このため、先読み系演出E21、E24は、大当り遊技が付与されるときにのみ実行可能である大当り確定演出となる。副制御CPU51は、先読みコマンドから特定可能な変動パターンが大当りの変動パターンSRではないとき、現在の設定に関係なく、変動パターンの種類に応じて、第5先読み系演出E25の実行可否及び実行態様を決定する。副制御CPU51は、変動パターンの種類、及び現在の設定に関係なく、第6先読み系演出E26の実行可否及び実行態様を決定する。

30

40

【0171】

そして、副制御CPU51は、実行可と決定した先読み系演出を、同じく決定した実行態様にて実行するように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。これにより、演出ゲームの実行中、演出装置群では、先読み系演出E21～E26が実行され得る。なお、パチンコ遊技機10は、演出ゲームの実行中、先読み系演出E21～E26の何れも実行されないときがある構成であってもよく、先読み系演出E21～E26のうち少なくとも1つは実行される構成であってもよい。

【0172】

副制御CPU51は、先読み系演出の実行可を決定した場合、実行可を決定した先読み

50

系演出を実行させる演出ゲームの残回数を特定可能な情報（以下、先読みカウンタと示す）の値を、入力した先読みコマンドから特定可能な特別保留数を特定可能な値に設定する。先読みカウンタは、各先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 に区分けして副制御 R W M 5 3 に記憶されており、実行中又は実行待機中である先読み系演出の種類を特定可能な情報でもある。副制御 C P U 5 1 は、先読みカウンタの値を参照することにより、当該先読みカウンタに対応する先読み系演出が実行中又は実行待機中であることを特定可能である。

【 0 1 7 3 】

副制御 C P U 5 1 は、演出ゲーム処理において、副制御 R W M 5 3 に記憶されている先読みカウンタの値を参照する。副制御 C P U 5 1 は、参照した先読みカウンタに対応する先読み系演出の残回数が 1 以上である場合、今回の演出ゲームの実行中に先読み系演出を実行するように、演出表示装置 E H を含む演出装置群を制御する。また、副制御 C P U 5 1 は、実行させる先読み系演出の残回数が 1 減少するように、先読みカウンタの値を更新する。このような構成により、本実施形態では、演出ゲームの実行が保留された時点基準として、次の演出ゲームから先読み系演出が開始される。即ち、本実施形態の先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、新たに演出ゲームの実行が保留された時点から、少なくとも次の演出ゲームが開始される迄の間、実行可が決定されたものの未だ開始されていない「実行待機中」となる。以上のように、副制御 C P U 5 1 は、新たに演出ゲームの実行が保留されたときに先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 の実行可否を決定し、実行可を決定した場合には、新たに保留された演出ゲームの実行前から先読み系演出を実行させ得る。

【 0 1 7 4 】

また、本実施形態において、先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 は、これらの先読み系演出が跨って実行される演出ゲームのうち、1 回の演出ゲームを取り出してみたときに、第 1 開始時期とは異なる第 2 開始時期に開始される。第 2 開始時期は、その一例として、演出ゲームの開始時などに定めることができる。このように、本実施形態では、1 の変動ゲームの実行中に先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 と通常系演出 E 1 1 , E 1 2 とが実行されるときがあり、先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 と通常系演出 E 1 1 , E 1 2 とは、相互に開始タイミングが異なるようになっている。

【 0 1 7 5 】

本実施形態において、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、当該先読み系演出の実行可否を決定するに際して、特別保留数による制限を設けていないが、これに限らず、副制御 C P U 5 1 は、先読みコマンドから特定可能な特別保留数が 2 以上であるときに、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 の実行可を決定可能であってもよい。また、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 には、先読みコマンドから特定可能な特別保留数が 3 以上である特定数であるときに実行可を決定可能なものがあってもよい。

【 0 1 7 6 】

本実施形態において、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、特別保留数が 2 以上であるとき、新たに保留された演出ゲームを含み、その時点で保留中である全ての演出ゲームに跨って実行されるが、これに限らず、一部の演出ゲームにおいて実行する構成であってもよい。また、本実施形態において、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、演出ゲームの実行が保留された時点基準に次の演出ゲームから開始されたが、これに限らず、先読み系演出には、演出ゲームの実行が保留された時点（始動入賞口 1 5 , 1 6 への入球時）に実行されるものが含まれていてもよい。即ち、演出ゲームの実行が保留された時点（始動入賞口 1 5 , 1 6 への入球時）において、設定示唆が行われてもよい。

【 0 1 7 7 】

なお、本実施形態において、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 、及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、基本的には、1 回の変動ゲームの実行中、何れも特別な制限を設けることなく自由に組み合わせて実行可能である。即ち、副制御 C P U 5 1 は、第 1 演出処理の実行時点において、演出 E 1 1 ~ E 1 6 , E 2 1 ~ E 2 6 のうち何れの演出を実行中又は実行待機中であっても、何ら制限を受けず、新たな通常系演出の実行可を決定可能である。副制御 C P U 5 1 は、第 2 演出処理の実行時点において、演出 E 1 1 ~ E 1 6 , E 2 1 ~ E 2 6

のうち何れの演出を実行中又は実行待機中であっても、何ら制限を受けず、新たな先読み系演出の実行可を決定可能である。ただし、本実施形態において、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6、及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 の態様は、以下に説明する通り、設定中である演出モードに応じて所定の制限を受ける場合がある。

【 0 1 7 8 】

次に、パチンコ遊技機 1 0 が備える演出モードについて説明する。

複数の演出モードには、それぞれ演出ゲームの態様が定められている。演出ゲームの態様とは、その一例として、背景画像、演出図柄の種類（モチーフなど）、及び演出図柄の変動態様（スクロール方向及び有効ライン数）などである。パチンコ遊技機 1 0 では、演出モードが変更されると、演出ゲームの態様の少なくとも一部が変更される。本実施形態では、演出ゲームの態様から、何れの演出モードを設定中であることを遊技者が特定可能である。即ち、演出モードに応じて異なる演出ゲームの態様は、何れの演出モードを設定中であることを遊技者が特定可能な滞在中情報の一例である。

10

【 0 1 7 9 】

また、複数の演出モードには、それぞれ通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6、及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 の態様の一例として「出現率」が定められている。したがって、パチンコ遊技機 1 0 では、演出モードが変更されると、演出 E 1 1 ~ E 1 6、E 2 1 ~ E 2 6 の態様の少なくとも一部が変更される。ここで、演出 E 1 1 ~ E 1 6、E 2 1 ~ E 2 6 の出現率を演出モードに応じて変更する手法としては、一例として次のような制御を採用できる。具体的に、副制御 CPU 5 1 は、乱数を用いた抽選により上記演出の実行可否を決定する場合、設定中である演出モードに応じて、演出の実行可に当選と判定する乱数の値の個数（範囲）を異ならせるとよい。以下、副制御 CPU 5 1 によって所定の演出モードに制御されていることを、所定の演出モードを選択中、設定中、又は滞在中であると示す。

20

【 0 1 8 0 】

図 1 0 に示すように、複数の演出モードには、通常状態中の演出モードである通常モード MN と、有利状態中の演出モードである第 1 有利モード MS 1、第 2 有利モード MS 2、及び第 3 有利モード MS 3 が含まれる。第 1 有利モード MS 1 は、第 1 演出モードの一例であり、第 2 有利モード MS 2 は、第 2 演出モードの一例であり、第 3 有利モード MS 3 は、第 3 演出モード及び特殊演出モードの一例である。通常モード MN は、遊技状態が通常状態であることを確定的に認識し得る演出モードである。一方、有利モード MS 1 ~ MS 3 は、第 1 有利状態及び第 2 有利状態で共通の演出モードである。本実施形態では、第 1 有利状態が第 1 有利回数（一例として 1 5 0 回）の変動ゲームを上限に付与される一方、第 2 有利状態が第 2 有利回数（一例として 1 0 0 回）の変動ゲームを上限に付与される。したがって、有利モード MS 1 ~ MS 3 が第 2 有利回数を超えても継続する状況からは、第 1 有利状態であることを認識可能である。詳しくは後述するが、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、大当たり遊技中、当該大当たり遊技の終了後における有利モードを遊技者が選択可能に構成されている。

30

【 0 1 8 1 】

図 9 において、「各演出モードにおける出現率」の欄に示す「なし」は、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 のうち、対応する演出について実行されないことを示し、「標準」は、基準となる出現率にて実行され得ることを示し、「高」は、「標準」の出現率に比して高い出現率にて実行され得ることを示す。即ち、出現率「標準」は、出現率「高」を基準としたときには、出現率「低」として把握できる。

40

【 0 1 8 2 】

図中において「第 2 有利」の欄に示すように、第 2 有利モード MS 2 は、内容依存型の演出 E 1 1、E 1 4、E 2 1、E 2 4 が出現し得ない点で、第 1 有利モード MS 1 と同じである。第 2 有利モード MS 2 は、第 1 有利モード MS 1 に比して、通常系演出 E 1 2、E 1 3、E 1 5、E 1 6 の出現率が高く、且つ、先読み系演出 E 2 2、E 2 3、E 2 5、E 2 6 の出現率が高い。したがって、本実施形態の第 2 有利モード MS 2 は、第 1 有利モード MS 1 に比して、各種の演出の出現率が全体的に高くなり、賑やかな雰囲気演出ゲ

50

ームを進行させ得る演出モードになる。

【0183】

図中において「第3有利」の欄に示すように、第3有利モードMS3は、内容依存型の演出E11、E14、E21、E24が「標準」の出現率にて出現し得る点で、有利モードMS1、MS2とは異なる。第3有利モードMS3は、第1有利モードMS1に比して、先読み系演出E22、E23、E25、E26の各出現率が高い。なお、第3有利モードMS3は、通常系演出E12、E13、E15、E16の各出現率が「標準」である点で、第1有利モードMS1と同じである。したがって、本実施形態の第3有利モードMS3は、第1有利モードMS1に比して、先読み系演出E21～E26の出現率が高く、先読み系演出を主体として演出ゲームを進行させ得る演出モードになる。

10

【0184】

有利モードMS2、MS3は、第1有利モードMS1に比して、設定示唆を可能な演出E11～E13、E21～E23のうち少なくとも何れかの出現率が高く、設定示唆を受け易い演出モードである。換言すれば、第1有利モードMS1は、有利モードMS2、MS3に比して、設定示唆を可能な演出E11～E13、E21～E23のうち少なくとも何れかの出現率が低く、設定示唆を受け難い演出モードである。また、内容依存型の演出E11、E14、E21、E24は、第3有利モードMS3でしか出現し得ないことから、遊技者にとって希少性の高い特別な演出として位置付けられる。そして、設定示唆を可能な演出には、第3有利モードMS3を選択中であるときにのみ実行可能である専用特定演出の一例として、通常系演出E11及び先読み系演出E21が含まれる。このように、本実施形態では、一部の演出モードの選択中における内容依存型の演出E11、E21の出現率は零である一方で、他の演出モードの選択中における内容依存型の演出E11、E21の出現率は零を超えることにより、その態様のうち「出現率」が異なるといえる。

20

【0185】

次に、モード移行処理について説明する。

モード移行処理は、演出モードを移行させるための処理である。副制御CPU51は、変動開始コマンド、及び変動終了コマンドに基づいて、特別ゲームの実行中であるか否かを特定可能である。副制御CPU51は、オープニングコマンド及びエンディングコマンドに基づいて、大当たり遊技中又は小当たり遊技中であるか否かを特定可能である。副制御CPU51は、副制御RWM53に記憶された情報であって、演出モードの種類を特定可能な情報（以下、モードカウンタと示す）を更新することによって、設定中（制御中）である演出モードを把握する。副制御CPU51は、モードカウンタから特定可能な演出モードに応じた態様にて、所定の演出が実行されるように、演出表示装置EHを含む演出装置群を制御する。

30

【0186】

副制御CPU51は、初期コマンドを入力すると、当り遊技中ではない状態への復帰が特定される場合には、当該初期コマンドから特定可能な遊技状態に対応する演出モードを特定可能な値に、モードカウンタを更新する。具体的に、副制御CPU51は、初期コマンドから通常状態への復帰を特定可能であるとき、通常モードMNを特定可能な値にモードカウンタを更新する。副制御CPU51は、初期コマンドから何れかの有利状態への復帰を特定可能であるとき、初期モードとして、第1有利モードMS1を特定可能な値にモードカウンタを更新する。

40

【0187】

副制御CPU51は、大当たり遊技が終了すると、大当たり遊技中のモード選択期間において、演出ボタンBTを用いた選択操作によって決定された有利モードを特定可能となるように、モードカウンタの値を更新する。即ち、副制御CPU51は、モード選択期間において第1有利モードMS1を決定した時、大当たり遊技の終了後に第1有利モードMS1に移行させ、第2有利モードMS2を決定した時、大当たり遊技の終了後に第2有利モードMS2に移行させ、第3有利モードMS3を決定した時、大当たり遊技の終了後に第3有利モードMS3に移行させる。そして、副制御CPU51は、有利モードMS1～MS3の何

50

れかを設定してから有利回数の演出ゲームが終了すると、通常モードMNを特定可能な値にモードカウンタを更新する。

【0188】

次に、大当り遊技中のモード選択処理について説明する。

副制御CPU51は、大当り遊技中、予め定めた開始条件が成立すると、特定期間の一例であるモード選択期間を開始させる。開始条件は、その一例として、特定のラウンド遊技の開始に定めることのほか、オープニング時間の開始やエンディング時間の開始に定めてもよい。副制御CPU51は、モード選択期間中、「演出ボタンBTの操作によって、大当り遊技の終了後における演出モードを選択可能であること」を特定可能な情報の一例として、「ボタンでモード選択」などの文字列を画像として表示するように、演出表示装置EHを制御する。モード選択期間において、副制御CPU51は、演出ボタンBTから操作信号を入力する毎に、選択中である有利モードを、第1有利モードMS1 第2有利モードMS2 第3有利モードMS3 第1有利モードMS1 ...の如くループして切り替える。副制御CPU51は、選択中である有利モードを切り替えるごとに、新しく選択中とした有利モードを特定可能な情報を表示するように、演出表示装置EHを制御する。

10

【0189】

ここで、副制御CPU51は、予め定めた選択可能条件の一例である開放条件が成立しているとき、第3有利モードMS3を選択可能である一方、開放条件が成立していないとき、第3有利モードMS3を選択不能に構成されている。本実施形態において、開放条件は、その一例として、5連チャンの達成に定められている。副制御CPU51は、通常状態にて大当り遊技が付与されたとき（所謂、初当り時）を連チャン回数＝1回とし、有利回数の消化に起因して通常状態に転落することなく、有利状態にて大当り遊技が付与される毎に連チャン回数を1増加させることにより、連チャン回数を計数する。これに限らず、開放条件には、特定の演出の出現回数が所定回数に達したことや、上記連チャン中に払い出された賞球の累積数が所定数に達したことに定めてもよい。本実施形態では、予め定めた選択可能条件が成立すると、副制御CPU51がモード選択期間において選択操作を受け付けて選択可能な演出モードとして第3有利モードMS3が増加される。

20

【0190】

副制御CPU51は、大当り遊技中、予め定めた終了条件が成立するとモード選択期間を終了させる。終了条件は、一例として、特定のラウンド遊技の終了に定めることのほか、エンディング時間の開始や、特定時間の経過に定めてもよい。副制御CPU51は、モード選択期間を終了させるとき、その時点において選択されている有利モードを今回の大当り遊技の終了後における演出モードとして決定する。本実施形態において、演出ボタンBTは、演出モードの選択操作を少なくとも可能に構成された操作手段の一例である。なお、詳細な説明は割愛するが、副制御CPU51は、演出ボタンBTの操作に応じて、演出モードの選択とは異なる演出を実行させるときもある。そして、副制御CPU51は、モード移行処理及びモード選択処理を実行することによって、演出モードを制御するモード制御手段の一例を構成する。つまり、モード選択期間において、副制御CPU51が選択操作を受け付けて選択可能な演出モードは、複数ある。

30

【0191】

本実施形態の作用について説明する。

40

図10に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技中、当該大当り遊技の終了後における有利モードを、演出ボタンBTを用いた選択操作によって、遊技者の好みに応じて選択させ得る。したがって、本実施形態において、遊技者は、大当り遊技の終了後における演出ゲームの態様を、遊技者の気分や好みに合わせて調整（カスタマイズ）可能である。特に、本実施形態では、有利モードごとに、通常系演出、及び先読み系演出の態様が異なる。したがって、単に演出ゲームの見た目を変更するだけでなく、通常系演出、及び先読み系演出によってなされる大当り示唆及び設定示唆の態様についても、遊技者の気分や好みに合わせて調整（カスタマイズ）可能である。このように、複数の有利モードMS1～MS3のうち、一部の有利モードと他の有利モードとは、設定の示唆

50

要素を含む特定演出の態様が異なる。

【0192】

また、第3有利モードMS3は、開放条件（一例として5連チャン達成）を成立させなければ選択不能である。また、第3有利モードMS3では、他の演出モードでは実行されない特別な演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11及び先読み系演出E21が用意されている。したがって、遊技者に対し、開放条件を成立させるべく、遊技を継続するモチベーションを高めることが可能になる。

【0193】

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、操作手段（一例として演出ボタンBT）の操作によって、遊技者が演出モードを選択可能であるとともに、選択中の演出モードに応じて、設定の示唆要素を含む特定演出（一例として演出E11～E13，E21～E23）の態様が異なる。したがって、遊技者が自ら選択した演出モード、すなわち、遊技者が自ら選択した態様による特定演出にて、設定の示唆要素を楽しむことが可能になる。したがって、遊技者の興趣を向上させることができる。

10

【0194】

（2）本実施形態によれば、演出モードの選択に応じて、特定演出の態様（一例として出現率）を分かり易く変化させることができる。したがって、遊技者の好みにあわせて特定演出の態様、すなわち、設定の示唆要素の提示態様を選択させ易くできる。

【0195】

20

（3）本実施形態によれば、演出モードの選択を通じて、特定演出（一例として演出E11，E21）の有無を選択させ得る。したがって、設定の示唆を好まない遊技者に対して、設定の示唆要素の有無を選択させることができる。

【0196】

（4）本実施形態によれば、大当たり確定演出として特定演出（一例として演出E11，E21）が出現したときに、大当たり遊技が付与されることによる満足感を与えながら、設定を推測する楽しみも与えることができる。

【0197】

（5）本実施形態によれば、第1演出モードを基準として、第1特定演出及び第2特定演出の出現率が何れも高い第2演出モード、及び第1特定演出の出現率が高い第3演出モードを選択可能とすることで、より遊技者の好みにあわせた態様にて、特定演出を実行できる。本実施形態では、第1演出モードの一例として第1有利モードMS1が、第2演出モードの一例として第2有利モードMS2が、第3演出モードの一例として第3有利モードMS3がそれぞれ示されており、第1特定演出の一例として先読み系演出E21，E22が、第2特定演出の一例として通常系演出E11，E12が示されている。本実施形態では、特に、第1特定演出及び第2特定演出は、1の変動ゲームにおいて異なるタイミングにて開始され得ることから、各特定演出（示唆要素）を個別にじっくり楽しませることも可能となり、設定の推測をさらに楽しませることができる。

30

【0198】

（6）本実施形態によれば、第1特定演出は、保留中の変動ゲームでの大当たりに関するものである一方、第2特定演出は、実行中の変動ゲームでの大当たりに関するものである。したがって、1回の変動ゲームの実行中、現在及び未来の2つの変動ゲームのそれぞれに対する大当たりへの期待感を抱かせることに加えて、設定を推測する楽しみを与え、遊技者の興趣を向上させることができる。

40

【0199】

（7）本実施形態によれば、選択可能条件（一例として開放条件）の成立によって、新たに選択可能な演出モード、すなわち、新たに選択可能な特定演出の態様が増加し得ることから、遊技者の飽きを抑制することができる。

【0200】

本実施形態は、以下のように変更して実施することができる。本実施形態及び以下の変

50

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。なお、以下の説明では、本実施形態と異なる構成について詳細に説明する一方、本実施形態と同様の構成については、その説明を簡略化又は省略する。

【0201】

[第1変更例]

本実施形態において、通常系演出E11～E16、及び先読み系演出E21～E26は、設定中（選択中）である演出モードによる制限の他には、1回の変動ゲームの実行中、何れも特別な制限を設けることなく自由に組み合わせて実行可能に構成されたが、これに限らない。第1変更例では、予め定めた特定条件が成立しているとき、1回の変動ゲームの実行中に、第1演出と第2演出とを組み合わせて実行させることが許容され、特定条件が成立していないとき、1回の変動ゲームの実行中に、第1演出と第2演出とを組み合わせて実行させることが規制されるように構成されている。

10

【0202】

本明細書において、「第1演出と第2演出とを組み合わせて実行させる」ことについて、これを「許容する」ことは、1回の演出ゲームの実行中に、第1演出及び第2演出を何れも実行可能であることを意味するとともに、第1演出及び第2演出の実行時期が重複することに限らず、第1演出及び第2演出の実行時期が重複しないことも含む意図である。一方、本明細書において、「第1演出と第2演出とを組み合わせて実行させる」ことについて、これを「制限する」とは、1回の演出ゲームの実行中に、第1演出及び第2演出のうち一方が実行されるときに、他方が実行されないことを意味する。なお、本変更例において、1回の演出ゲームの実行中に、組み合わせて実行させることが許容又は規制される演出は、2種類であることに限らず、3種類以上であってもよい。即ち、通常系演出E11～E16、及び先読み系演出E21～E26のうち、第1演出及び第2演出として定める演出の組合せは、2組以上であってもよい。なお、演出表示装置EHにおいて、設定示唆を可能な通常系演出及び先読み系演出を実行する場合、これらの演出として表示される画像は、有利度合いの一例である大当り確率の設定に関する特定情報の一例となる。

20

【0203】

以下、第1変更例の具体例について説明する。なお、以下に説明する第1変更例の具体例は、何れもその一例に過ぎず、これらに限定されるものではない。

(第1具体例)

30

図9に示すように、第1具体例では、特定条件の一例として「有利状態に制御されていること」を定めている。そして、第1具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23を定め、第2演出の一例として、設定示唆を不能な通常系演出E14～E16を定めるとよい。この場合、副制御CPU51は、第1演出の実行中又は実行待機中であるとき、有利状態である場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定可能である一方で、有利状態ではない場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

【0204】

これに限らず、第1具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出の一例として、設定示唆を不能な先読み系演出E24～E26を定めてもよい。この場合、副制御CPU51は、第1演出の実行中又は実行待機中であるとき、有利状態である場合には、第2演出処理において、第2演出の実行可を決定可能である一方で、有利状態ではない場合には、第2演出処理において、第2演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

40

【0205】

第1具体例によれば、有利状態であるとき、1回の変動ゲームの実行中、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行され得る一方、有利状態ではない（通常状態である）とき、1回の変動ゲームの実行中、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されない。このため、第1具体例によれば、遊技状態に応じて、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行さ

50

れるか否かが変化することから、各遊技状態を特色あるものとし、遊技者の興趣を向上させ得る。なお、第1具体例について、特定条件は、「通常状態に制御されていること」を定めてもよく、「大当たり遊技中に制御されていること」を定めてもよい。

【0206】

(第2具体例)

第2具体例では、特定条件の一例として「大当たりの変動ゲームが開始されること」を定めている。そして、第2具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23を定め、第2演出の一例として、設定示唆を不能な通常系演出E14～E16を定めるとよい。副制御CPU51は、第1演出の実行中又は実行待機中であるとき、変動開始コマンドから大当たり変動パターンを特定可能である場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定可能である一方、大当たり変動パターン以外の変動パターンを特定可能である場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

10

【0207】

これに限らず、第2具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出の一例として、設定示唆を不能な先読み系演出E24～E26を定めてもよい。この場合、副制御CPU51は、第1演出の実行中又は実行待機中であるとき、大当たり変動パターンに基づく演出ゲームを開始させた(実行中である)場合には、第2演出処理において、第2演出の実行可を決定可能に構成するとよい。一方、副制御CPU51は、大当たり変動パターン以外の変動パターンに基づく演出ゲームを開始させた(実行中である)場合には、第2演出処理において、第2演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

20

【0208】

第2具体例によれば、大当たりの変動ゲームが開始されるときには、当該1回の変動ゲームの実行中に、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行され得る一方、はずれの変動ゲームが開始されるとき、1回の変動ゲームの実行中に、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されない。このため、第2具体例によれば、変動ゲームが大当たりになるか否かに応じて、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されるか否かが変化する。したがって、第2具体例によれば、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されるか否かによって、変動ゲームが大当たりとなるか否かを推測させる楽しさを提供し、遊技者の興趣を向上させ得る。

30

【0209】

第2具体例について、特定条件は、「大当たりの変動ゲームが開始されること」に加えて、又は代えて、「特定内容の変動ゲームが開始されること」に定めてもよい。特定内容は、その一例として、本実施形態のように特別演出(変動パターンSR)を定めることが好ましいが、特別演出とは異なる内容であってもよい。第2具体例について、特定条件は、「特定の大当たり(大当たり図柄)の変動ゲームが開始されること」に定めてもよい。

【0210】

(第3具体例)

第3具体例では、特定条件の一例として「大当たりの変動ゲームの実行が保留されること」を定めている。そして、第3具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23を定め、第2演出の一例として、設定示唆を不能な通常系演出E14～E16を定めるとよい。この場合、副制御CPU51は、第1演出の実行中又は実行待機中であるとき、変動開始コマンドの入力時、大当たりの演出ゲームを保留中である場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定可能である一方、大当たりの演出ゲームを保留中ではない場合には、第1演出処理において、第2演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

40

【0211】

これに限らず、第3具体例では、第1演出の一例として、設定示唆を可能な通常系演出

50

E 1 1 ~ E 1 3 を定め、第 2 演出の一例として、設定示唆を不能な先読み系演出 E 2 4 ~ E 2 6 を定めるとよい。この場合、副制御 C P U 5 1 は、第 1 演出の実行中又は実行待機中であるとき、大当りの演出ゲームの実行が新たに保留された場合、又は既に大当りの演出ゲームの実行が保留されている場合、第 2 演出処理において、第 2 演出の実行可を決定可能に構成するとよい。一方、副制御 C P U 5 1 は、第 1 演出の実行中又は実行待機中であるとき、大当りではない演出ゲームの実行が新たに保留された場合、又は既に大当りの演出ゲームの実行が保留されていない場合、第 2 演出処理において、第 2 演出の実行可を決定しないように構成するとよい。

【 0 2 1 2 】

第 3 具体例によれば、大当りの変動ゲームの実行が保留されるときには、変動ゲームの実行中、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行され得る。一方、大当りの変動ゲームが保留されていないときには、変動ゲームの実行中、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されない。第 3 具体例によれば、大当りの変動ゲームの実行が保留されるか否かに応じて、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されるか否かが変化する。したがって、第 3 具体例によれば、設定示唆を可能な演出と、設定示唆を不能な演出とが組み合わせて実行されるか否かによって、大当りの変動ゲームが保留中であるか否かを推測させる楽しみを提供し、遊技者の興趣を向上させ得る。

【 0 2 1 3 】

第 3 具体例について、特定条件は、「大当りの変動ゲームの実行が保留されること」に加えて、又は代えて、「特定内容の変動ゲームの実行が保留されること」に定めてもよい。特定内容は、その一例として、本実施形態のように特別演出（変動パターン S R ）を定めることが好ましいが、特別演出とは異なる内容であってもよい。また、第 3 具体例について、特定条件は、「特定の大当り（大当り図柄）の変動ゲームが開始されること」に定めてもよい。

【 0 2 1 4 】

〔 第 2 変更例 〕

本実施形態において、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 、及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、設定中（選択中）である演出モードによる制限の他には、1 回の変動ゲームの実行中、何れも特別な制限を設けることなく自由に実行態様を選択して実行可能に構成されたが、これに限らない。第 2 変更例では、予め定めた特別条件が成立しているときには、特別条件が成立していないときとは、第 1 演出及び第 2 演出の実行態様が異なるように構成されている。

【 0 2 1 5 】

第 2 変更例において、各通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 には、それぞれ複数の実行態様が用意されている。例えば、大当り示唆を可能な通常系演出 E 1 1 , E 1 2 , E 1 4 , E 1 5 には、第 1 態様の一例である第 1 実行態様（第 1 表示態様）と、当該第 1 実行態様とは異なる実行態様であって、且つ第 1 実行態様に比して大当り期待度が高い第 2 態様の一例である第 2 実行態様（第 2 表示態様）とが少なくともある。第 2 変更例において、ここでいう「第 2 実行態様」は、本実施形態のような大当り確定の実行態様であってもよく、大当り期待度が 1 未満である実行態様であってもよい。また、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 には、第 1 態様の一例である第 1 実行態様（第 1 表示態様）と、当該第 1 実行態様とは異なる実行態様であって、且つ第 1 実行態様に比して設定期待度が高い第 2 態様の一例である第 2 実行態様（第 2 表示態様）とが少なくともある。なお、大当り示唆、及び設定示唆の何れも可能な通常系演出 E 1 1 , E 1 2 には、大当り期待度及び設定期待度の組合せに応じて複数の実行態様がある。

【 0 2 1 6 】

第 2 変更例において、各先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 には、それぞれ複数の実行態様が用意されている。例えば、大当り示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 , E 2 4 , E 2 5 には、第 1 態様の一例である第 1 実行態様（第 1 表示態様）と、当該第 1 実行態様と

は異なる実行態様であって、且つ第1実行態様に比して大当り期待度が高い第2態様の一例である第2実行態様(第2表示態様)とが少なくともある。第2変更例において、ここでいう「第2実行態様」は、本実施形態のような大当り確定の実行態様であってもよく、大当り期待度が1未満である実行態様であってもよい。また、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23には、第1態様の一例である第1実行態様(第1表示態様)と、当該第1実行態様とは異なる実行態様であって、且つ第1実行態様に比して設定期待度が高い第2態様の一例である第2実行態様(第2表示態様)が少なくともある。なお、大当り示唆、及び設定示唆の何れも可能な先読み系演出E21, E22には、大当り期待度及び設定期待度の組合せに応じて複数の実行態様がある。

【0217】

以下、第2変更例の具体例について説明する。なお、以下に説明する第2変更例の具体例は、何れもその一例に過ぎず、これらに限定されるものではない。

(第1具体例)

第1具体例では、特別条件の一例として「不利な第1設定であること」を定めている。第1具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23を定め、第2演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11~E13を定めるとよい。副制御CPU51は、第1設定であるとき、第2実行態様(設定期待度=高)による先読み系演出E21~E23の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第1演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出E11~E13について、第2実行態様(設定期待度=高)にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0218】

これに限らず、第1具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11~E13を定め、第2演出として、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23を定めるとよい。副制御CPU51は、第1設定であるとき、第2実行態様(設定期待度=高)による通常系演出E11~E13の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第2演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23について、第2実行態様(設定期待度=高)にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0219】

また、第1具体例では、第1演出及び第2演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11~E13を定めるとよい。副制御CPU51は、第1設定であるとき、第2実行態様(設定期待度=高)による通常系演出E11~E13の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第1演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出E11~E13について、第2実行態様(設定期待度=高)にて実行させることを決定しないように構成するとよい。なお、副制御CPU51は、第1演出処理において、優先順位が高いものから優先順位が低いものの順に、各通常系演出についての実行可否を決定する構成であるとよい。

【0220】

また、第1具体例では、第1演出及び第2演出として、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23を定めるとよい。副制御CPU51は、第1設定であるとき、第2実行態様(設定期待度=高)による先読み系演出E21~E23の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第2演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出E21~E23について、第2実行態様(設定期待度=高)にて実行させることを決定しないように構成するとよい。なお、副制御CPU51は、第2演出処理において、優先順位が高いものから優先順位が低いものの順に、各先読み系演出についての実行可否を決定する構成であるとよい。

【0221】

第1具体例によれば、相対的に不利な第1設定であるときであって、且つ、第1演出及び第2演出が実行されるとき、少なくとも一方の演出について第2実行態様(設定期待度=高)による実行が制限されるようになる。したがって、第1具体例によれば、相対的に不利な第1設定であるにも関わらず、第1演出及び第2演出の何れにおいても有利な設定

10

20

30

40

50

であるかのように示唆されてしまうことによって、遊技者に誤解させてしまうことを抑制できる。

【 0 2 2 2 】

(第 2 具体例)

第 2 具体例では、特別条件の一例として「有利な第 2 設定であること」を定めている。第 2 具体例では、第 1 演出として、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 を定め、第 2 演出として、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 を定めるとよい。副制御 CPU 5 1 は、第 2 設定であるとき、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）による先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 1 演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

10

【 0 2 2 3 】

これに限らず、第 2 具体例では、第 1 演出として、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 を定め、第 2 演出として、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 を定めてもよい。副制御 CPU 5 1 は、第 2 設定であるとき、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）による通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 2 演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【 0 2 2 4 】

また、第 2 具体例では、第 1 演出及び第 2 演出として、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 を定めてもよい。副制御 CPU 5 1 は、第 2 設定であるとき、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）による通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 1 演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

20

【 0 2 2 5 】

また、第 2 具体例では、第 1 演出及び第 2 演出として、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 を定めてもよい。副制御 CPU 5 1 は、第 2 設定であるとき、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）による先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 2 演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

30

【 0 2 2 6 】

第 2 具体例によれば、相対的に有利な第 2 設定であるときであって、且つ、第 1 演出及び第 2 演出が実行されるとき、少なくとも一方の演出について第 1 実行態様（設定期待度 = 低）による実行が制限されるようになる。したがって、第 2 具体例によれば、相対的に有利な第 2 設定であるにも関わらず、第 1 演出及び第 2 演出の何れにおいても不利な設定であるかのように示唆されてしまうことによって、遊技者に誤解させてしまうことを抑制できる。

【 0 2 2 7 】

(第 3 具体例)

第 3 具体例では、特別条件の一例として「大当たり示唆を可能な演出が第 2 実行態様（大当たり期待度 = 高）により実行されていること」を定めている。そして、第 3 具体例では、第 1 演出として、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 を定め、第 2 演出として、大当たり示唆を可能な通常系演出 E 1 1 , E 1 2 , E 1 4 , E 1 5 を定めるとよい。副制御 CPU 5 1 は、第 2 実行態様（大当たり期待度 = 高）による通常系演出 E 1 1 , E 1 2 , E 1 4 , E 1 5 の何れかについて実行中又は実行待機中であるとき、第 2 演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

40

【 0 2 2 8 】

50

これに限らず、第3具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な先読み系演出E21，E22，E24，E25を定めてもよい。副制御CPU51は、第2実行態様（大当り期待度＝高）による先読み系演出E21，E22，E24，E25の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第1演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13について、第1実行態様（設定期待度＝低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0229】

また、第3具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な通常系演出E11，E12，E14，E15を定めてもよい。副制御CPU51は、第2実行態様（大当り期待度＝高）による通常系演出E11，E12，E14，E15の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第1演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13について、第1実行態様（設定期待度＝低）にて実行させることを決定しないように構成する。

【0230】

また、第3具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な先読み系演出E21，E22，E24，E25を定めてもよい。副制御CPU51は、第2実行態様（大当り期待度＝高）による先読み系演出E21，E22，E24，E25の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第2演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23について、第1実行態様（設定期待度＝低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0231】

第3具体例によれば、第2実行態様（大当り期待度＝高）による第2演出が実行される時、第1態様（設定期待度＝低）による第1演出の実行が制限される。したがって、第3具体例によれば、相対的に大当り期待度が高い第2実行態様にて第2演出が実行されたにも関わらず、相対的に不利な設定であることを示唆する第1実行態様にて第1演出が実行されてしまうことで、遊技者を失望させてしまい、却って遊技者の興趣を低下させてしまうことを抑制できる。

【0232】

（第4具体例）

第4具体例では、特別条件の一例として「大当り示唆を可能な演出が第1実行態様（大当り期待度＝低）により実行されていること」を定めている。そして、第4具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な通常系演出E11，E12，E14，E15を定めるとよい。副制御CPU51は、第1実行態様（大当り期待度＝低）による通常系演出E11，E12，E14，E15の何れかについて実行中又は実行待機中であるとき、第2演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出E21～E23について、第1実行態様（設定期待度＝低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0233】

これに限らず、第4具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な先読み系演出E21，E22，E24，E25を定めてもよい。副制御CPU51は、第1実行態様（大当り期待度＝低）による先読み系演出E21，E22，E24，E25の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第1演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13について、第1実行態様（設定期待度＝低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

【0234】

また、第4具体例では、第1演出として、設定示唆を可能な通常系演出E11～E13を定め、第2演出として、大当り示唆を可能な通常系演出E11，E12，E14，E1

10

20

30

40

50

5 を定めてもよい。副制御 CPU 5 1 は、第 1 実行態様（大当り期待度 = 低）による通常系演出 E 1 1 , E 1 2 , E 1 4 , E 1 5 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 1 演出処理において、設定示唆を可能な通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成する。

【 0 2 3 5 】

また、第 4 具体例では、第 1 演出として、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 を定め、第 2 演出として、大当り示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 , E 2 4 , E 2 5 を定めてもよい。副制御 CPU 5 1 は、第 1 実行態様（大当り期待度 = 低）による先読み系演出 E 2 1 , E 2 2 , E 2 4 , E 2 5 の何れかについて実行中又は実行待機中である場合には、第 2 演出処理において、設定示唆を可能な先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 について、第 1 実行態様（設定期待度 = 低）にて実行させることを決定しないように構成するとよい。

10

【 0 2 3 6 】

第 4 具体例によれば、第 1 実行態様（大当り期待度 = 低）による第 2 演出が実行される時、第 1 態様（設定期待度 = 低）による第 1 演出の実行が制限される。したがって、第 4 具体例によれば、相対的に大当り期待度が低い第 1 実行態様にて第 2 演出が実行されたときに、さらに相対的に不利な設定であることを示唆する第 1 実行態様にて第 1 演出が実行されてしまうことで、遊技者に失望させてしまい、遊技者の興趣をさらに低下させてしまうことを抑制できる。

【 0 2 3 7 】

20

[第 3 変更例]

本実施形態、及び各変更例において、通常系演出及び先読み系演出は、何れも演出表示装置 E H にて実行されたが、これに限らず、これらの演出を実行する時期である第 1 時期及び第 2 時期ごとに、異なる演出装置にて実行してもよい。第 3 変更例のパチンコ遊技機 1 0 は、演出表示装置 E H を第 1 演出実行手段及び第 1 表示手段の一例であるメイン演出表示装置とし、さらに、メイン演出表示装置とは異なる第 2 演出実行手段及び第 2 表示手段の一例であるサブ演出表示装置（不図示）を備える。第 3 変更例では、副制御 CPU 5 1 が第 1 表示手段を制御する第 1 表示制御手段、及び第 2 表示手段を制御する第 2 表示制御手段の一例を構成する。メイン演出表示装置において画像を表示可能な表示領域の面積は、サブ演出表示装置において画像を表示可能な表示領域の面積よりも広い。

30

【 0 2 3 8 】

第 3 変更例において、副制御 CPU 5 1 は、同じ変動ゲームを演出対象とする第 1 演出の一例である先読み系演出、及び第 2 演出の一例である通常系演出のうち、第 1 時期における先読み系演出を、2 つの演出表示装置のうち一方の演出表示装置に実行させ、第 2 時期における通常系演出を、他方の演出表示装置に実行させるとよい。第 3 変更例において、副制御 CPU 5 1 は、同じ変動ゲームを演出対象とする第 1 演出としての第 1 の通常系演出、及び第 2 演出としての第 2 の通常系演出のうち、第 1 時期における第 1 の通常系演出を、2 つの演出表示装置のうち一方の演出表示装置に実行させ、第 2 時期における第 2 の通常系演出を、他方の演出表示装置に実行させてもよい。

【 0 2 3 9 】

40

第 3 変更例では、第 1 演出並びに第 2 演出に定める演出、及び、実行可否並びに実行態様に関する制限については、第 1 変更例及び第 2 変更例に示した具体例を適用可能である。このように、第 3 変更例において、第 1 演出は、予め定めた第 1 時期において、第 1 演出実行手段にて実行され、第 2 演出は、第 1 時期よりも後の第 2 時期において、第 2 演出実行手段にて実行される。なお、第 1 演出実行手段及び第 2 演出実行手段は、演出表示装置に限定されず、スピーカ S P や装飾ランプ L A などであってもよい。第 3 変更例によれば、第 1 演出及び第 2 演出を明確に区別した状態にて、それぞれに設定の示唆等を遊技者に享受させることが可能になり、遊技者の興趣を向上させることができる。

【 0 2 4 0 】

[第 4 変更例]

50

本実施形態において、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6、及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、設定中（選択中）である演出モードによる制限の他には、何れも特別な制限を設けることなく自由な態様にて実行可能に構成されたが、これに限らない。第 4 変更例のパチンコ遊技機 1 0 は、予め定めた特殊条件が成立しているときには、設定示唆を可能な演出 E 1 1 ~ E 1 3、E 2 1 ~ E 2 3 のうち少なくとも 1 つの演出の態様が異なるように構成されている。第 4 変更例では、特殊条件の一例として「遊技者による特殊操作がされたこと」を定めている。

【 0 2 4 1 】

第 4 変更例において、特殊操作は、一例として、所謂「隠しボタン」のように、演出ボタン B T の操作を促す情報の報知を行わない状況下において、所定の態様となるように演出ボタン B T が操作されることに定めることができる。そして、第 4 変更例において、副制御 C P U 5 1 は、特殊条件が成立しているときと、特殊条件が成立していないときとで、演出 E 1 1 ~ E 1 3、E 2 1 ~ E 2 3 のうち少なくとも 1 つについての態様（演出の有無、及び実行態様）を異ならせるように制御するとよい。

【 0 2 4 2 】

〔 他の変更例 〕

以下、その他の変更例について説明する。

・第 1 変更例及び第 2 変更例について、第 1 演出として、大当り示唆を可能な通常系演出 E 1 1、E 1 2、E 1 4、E 1 5、及び先読み系演出 E 2 1、E 2 2、E 2 4、E 2 5 を定め、第 2 演出として、大当り示唆を不能な通常系演出 E 1 3、E 1 6、及び先読み系演出 E 2 3、E 2 6 を定めてもよい。例えば、第 1 演出として、内容依存型の通常系演出 E 1 1、E 1 4、及び先読み系演出 E 2 1、E 2 4 を定め、第 2 演出として、内容非依存型の通常系演出 E 1 2、E 1 3、E 1 5、E 1 6、及び先読み系演出 E 2 2、E 2 3、E 2 5、E 2 6 を定めてもよい。

【 0 2 4 3 】

・第 1 変更例について、特定条件が成立したとき、1 回の変動ゲームの実行中、組み合わせて実行させることを規制する第 1 演出及び第 2 演出として、同じ演出系統の演出を定めてもよい。第 2 変更例について、特別条件が成立したとき、演出の態様を変化させる第 1 演出及び第 2 演出として、同じ演出系統の演出を定めてもよい。第 4 変更例について、特殊条件が成立したとき、演出の態様を変化させる演出として、同じ演出系統の演出を定めてもよい。

【 0 2 4 4 】

・本実施形態及び各変更例について、所定の変動ゲームを演出対象として内容依存型の先読み系演出 E 2 1、E 2 4 を実行させるとき、同じ前記所定の変動ゲームを演出対象として、必ず内容依存型の通常系演出 E 1 1、E 1 4 を実行させるとよい。例えば、副制御 C P U 5 1 は、特別演出を含む変動内容である変動ゲームを保留中であることを特定可能な態様にて、先読み系演出 E 2 1、E 2 2 の何れかを実行させ、その後に、変動パターン S R に基づいて、演出ゲームの実行中、通常系演出 E 1 1、E 1 2 の一例として特別演出を実行させる。本変更例においても、第 1 から第 4 までの変更例を適用可能であり、それにより遊技者の興趣を向上させ得る。

【 0 2 4 5 】

・本実施形態及び各変更例について、演出モードは、変動ゲームの態様を定めたものであったが、これに限らず、所定の演出として、大当り遊技中の演出の態様を定めたものであってもよい。

【 0 2 4 6 】

・本実施形態及び各変更例について、特定演出の態様を異ならせる演出モードは、有利状態における演出モードであったが、これに限らず、通常モード M N と、有利モード M S 1 ~ M S 3 とで特定演出の態様を異ならせてもよい。

【 0 2 4 7 】

・本実施形態及び各変更例について、一部の演出モードと他の演出モードとでは、特定

10

20

30

40

50

演出の態様として、特定演出の演出内容、特定演出の実行時期、及び特定演出の出現率のうち少なくとも1つが異なっておればよい。また、特定演出として定める演出は、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 3 及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 3 から任意に選択して変更できる。

【 0 2 4 8 】

・本実施形態及び各変更例について、一部の演出モードと他の演出モードとで態様を異ならせる対象とする特定演出は、大当り示唆を可能ではないが設定示唆を可能な演出 E 1 3 , E 2 3 を含んでもよい。

【 0 2 4 9 】

・本実施形態及び各変更例について、大当り遊技中に特定期間の一例であるモード選択期間を設定したが、これに限らず、副制御 C P U 5 1 は、変動ゲームの実行中にモード選択期間を設定してもよい。副制御 C P U 5 1 は、変動ゲームを実行中ではなく、保留中の変動ゲームがなく、且つ当り遊技中でもない待機状態において、モード選択期間を設定してもよい。本変更例において、有利状態におけるモード選択期間では、本実施形態と同様に、副制御 C P U 5 1 が選択操作を受け付けて、特殊演出モードの一例である第3有利モード M S 3 を選択可能である一方で、通常状態におけるモード選択期間では、副制御 C P U 5 1 が選択操作を受け付けて複数の通常モードのうち何れかを選択可能であるとよい。本変更例では、有利状態が第1遊技状態の一例となり、通常状態が第2遊技状態の一例となる。即ち、本変更例では、通常状態においては選択不能な演出モードが存在する。本変更例によれば、遊技状態に応じて選択可能な演出モード、すなわち、選択可能な特定演出の態様が遊技状態ごとに異なることから、設定の示唆要素の提示態様を選択する楽しみを与え、遊技者の飽きを抑制することができる。

【 0 2 5 0 】

・本実施形態及び各変更例について、モード選択期間において選択可能とする演出モードには、通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 のうち少なくとも一部について、出現率として「標準」よりも低確率である「低」を定めた演出モードがあってもよい。

【 0 2 5 1 】

・本実施形態及び各変更例について、全ての演出モードは、全ての通常系演出 E 1 1 ~ E 1 6 及び先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 を実行可能であってもよい。

・本実施形態及び各変更例について、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームの何れに対応する演出ゲームを対象としても実行されたが、これに限らず、何れか一方の特別ゲームに対応する演出ゲームを対象としてのみ実行する構成であってもよい。例えば、パチンコ遊技機 1 0 は、通常状態中、第1特別ゲームに対応する演出ゲームを対象として先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 を実行し、何れかの有利状態中、第2特別ゲームに対応する演出ゲームを対象として先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 を実行する構成であってもよい。本実施形態において、先読み系演出 E 2 1 ~ E 2 6 は、大当り遊技中ではない何れの遊技状態においても実行されたが、これに限らず、通常状態、第1有利状態、及び第2有利状態のうち、任意の1又は複数である一部の遊技状態においてのみ実行する構成であってもよく、大当り遊技中に実行する構成であってもよい。

【 0 2 5 2 】

・本実施形態及び各変更例について、大当り図柄の種類、小当り図柄の種類、及びはずれ図柄の種類は適宜変更してもよい。また、大当り図柄の種類、小当り図柄の種類、及びはずれ図柄の種類は、それぞれ1種類及び複数種類の何れであってもよく、前述の実施形態及び変更例に例示されるものに限らない。

【 0 2 5 3 】

・本実施形態及び各変更例について、特別ゲーム及び普通ゲームの一部又は全部は、演出表示装置 E H にて表示してもよい。特別ゲームを演出表示装置 E H に表示する場合、演出ゲームを表示しないようにしてもよい。即ち、パチンコ遊技機 1 0 は、主制御 C P U 4 2 が演出表示装置 E H を含む演出装置群を制御する構成であってもよい。

【 0 2 5 4 】

・本実施形態及び各変更例において、RWMクリア処理は、設定変更状態へ移行する前に実行したが、これに限らず、設定変更状態である期間中に実行してもよく、設定変更状態の終了時に実行してもよく、設定変更状態の終了後であって通常制御状態に移行する前に実行してもよい。

【0255】

・本実施形態及び各変更例において、設定変更状態へ移行させるための条件には、搭載枠11bが開放されていることを含んでもいてもよい。本実施形態及び各変更例において、設定確認状態へ移行させるための条件には、搭載枠11bが開放されていることを含んでもいてもよい。主制御CPU42は、搭載枠11bが開放されていないとき、設定変更状態及び設定確認状態へ移行させないように制御するとよい。

10

【0256】

・本実施形態及び各変更例において、主制御CPU42は、遊技盤を交換したとき、及び設定変更状態中に電力供給が停止されたとき、設定値エラーを検知してもよい。なお、設定値エラーは、電源投入時に設定変更状態へ移行させ、当該設定変更状態において設定値を再設定することによって、解除可能であるとよい。

【0257】

・本実施形態及び各変更例において、表示器48は、設定値とは異なる情報を表示する表示手段と兼用されていてもよい。

・本実施形態及び各変更例において、設定変更状態又は設定確認状態であるとき、図柄表示部13a, 13b, 13eのうち、任意に選択できる一部の表示部、又は全部の表示部において、設定変更状態であることを報知する表示、及び設定確認状態であることを報知する表示のうち一方又は両方を行わないように構成してもよい。

20

【0258】

・本実施形態及び各変更例において、主制御基板40の機能は、複数の基板に分割して実現してもよい。主制御基板40は、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

【0259】

・本実施形態及び各変更例において、副制御基板50の機能は、複数の基板に分割して実現されていてもよい。例えば、パチンコ遊技機10は、演出表示装置EHを専門に制御する表示基板、装飾ランプLAを専門に制御するランプ基板、及びスピーカSPを専門に制御する音声基板を備えていてもよく、これらの基板群を統括的に制御する統括基板をさらに備えていてもよい。また、副制御CPU51は、単一の基板上に実装された複数のCPUから構成されていてもよい。

30

【0260】

本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) 遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、前記遊技状態には、第1遊技状態と、第2遊技状態と、が含まれ、前記第1遊技状態である期間、及び前記第2遊技状態である期間のうち、それぞれ少なくとも一部の期間が前記特定期間であり、前記演出モードには、特殊演出モードが含まれ、前記特定演出には、前記特殊演出モードを選択中であるときにのみ実行可能である専用特定演出が含まれ、前記第1遊技状態における特定期間では、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けて前記特殊演出モードを選択可能である一方で、前記第2遊技状態における特定期間では、前記モード制御手段が前記選択操作を受け付けても前記特殊演出モードを選択不能であるとよい。

40

【0261】

(2) 予め定めた選択可能条件が成立すると、前記モード制御手段が前記特定期間において前記選択操作を受け付けて選択可能な演出モードとして前記特殊演出モードが増加されるとよい。

【0262】

(3) 前記演出実行手段にて実行可能な演出には、前記第1演出と、第2演出と、が含まれ、予め定めた特定条件が成立しているとき、1回の変動ゲームの実行中、前記第1演

50

出と前記第2演出とを組み合わせることで実行させることが許容され、前記特定条件が成立していないとき、1回の変動ゲームの実行中、前記第1演出と前記第2演出とを組み合わせることで実行させることが規制されるとよい。

【0263】

(4) 前記演出実行手段にて実行可能な演出には、前記特別演出を含む第1演出と、第2演出と、が含まれ、予め定めた特別条件が成立しているときには、前記特別条件が成立していないときとは、前記第1演出及び前記第2演出の実行態様が異なるとよい。

【0264】

(5) 前記第2演出は、設定を示唆可能な演出であり、前記有利度合いの設定には、第1設定と、前記第1設定に比して有利な第2設定と、が含まれ、前記第1演出及び前記第2演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して有利な設定であることを示唆する第2態様と、が含まれ、前記第1設定であるときであって、且つ、前記第1演出及び前記第2演出が実行されるとき、少なくとも一方の演出について前記第2態様による実行が制限されるとよい。

10

【0265】

(6) 前記第2演出は、設定を示唆可能な演出であり、前記有利度合いの設定には、第1設定と、前記第1設定に比して有利な第2設定と、が含まれ、前記第1演出及び前記第2演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して有利な設定であることを示唆する第2態様と、が含まれ、前記第2設定であるときであって、且つ、前記第1演出及び前記第2演出が実行されるとき、少なくとも一方の演出について前記第1態様による実行が制限されるとよい。

20

【0266】

(7) 前記演出実行手段には、第1演出実行手段と、第2演出実行手段と、が含まれ、前記第1演出は、予め定めた第1時期において、前記第1演出実行手段にて実行され、前記第2演出は、前記第1時期よりも後の第2時期において、前記第2演出実行手段にて実行されるとよい。

【0267】

(8) 前記第2演出は、大当たり期待度を示唆可能な演出であり、前記第2演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して大当たり期待度が高い第2態様と、が含まれ、前記第1演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して有利な設定であることを示唆する第2態様と、が含まれ、前記第2態様による前記第2演出が実行されるとき、前記第1態様による前記第1演出の実行が制限されるとよい。

30

【0268】

(9) 前記第2演出は、大当たり期待度を示唆可能な演出であり、前記第2演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して大当たり期待度が高い第2態様と、が含まれ、前記第1演出の態様には、第1態様と、前記第1態様に比して有利な設定であることを示唆する第2態様と、が含まれ、前記第1態様による前記第2演出が実行されるとき、前記第1態様による前記第1演出の実行が制限されるとよい。

【0269】

(10) 始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行い、当該当り抽選において当りに当選すると、変動ゲームにおいて当り表示結果が導出された後、大入賞口を開放する当り遊技が付与される遊技機において、所定の操作部を用いた設定操作に基づいて、前記当り遊技に関する有利度合いを変更して設定可能な設定手段と、第1表示手段と、前記第1表示手段を制御する第1表示制御手段と、第2表示手段と、前記第2表示手段を制御する第2表示制御手段と、を備え、前記有利度合いの設定には、第1設定と、前記第1設定に比して有利な第2設定と、が含まれ、前記第1表示手段及び前記第2表示手段にて表示可能な情報には、前記有利度合いの設定に関する特定情報が含まれ、前記特定情報の表示態様には、第1表示態様と、前記第1態様に比して有利な設定であることを示す第2表示態様と、が含まれ、前記第1表示手段では、予め定めた第1時期において前記特定情報が表示され、前記第2表示手段では、前記第1時期の後の第2時期において前記特定情報が表

40

50

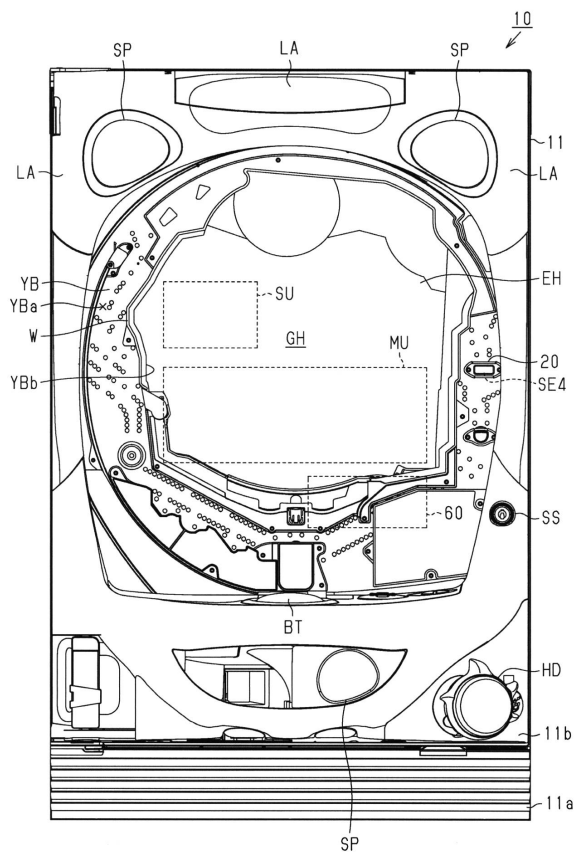
示され、前記有利度合いの設定が前記第１設定であるときであって、且つ、前記第１時期及び前記第２時期において前記特定情報が表示されるとき、少なくとも一方の特定情報の表示について前記第２表示態様による表示が制限されるとよい。

【符号の説明】

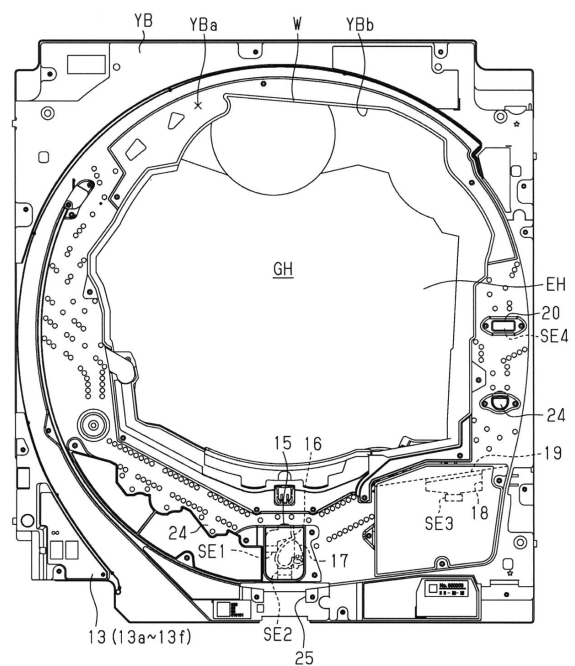
【０２７０】

１０…パチンコ遊技機、１５，１６…始動入賞口、４０…主制御基板、４１…マイクロプロセッサ、４２…主制御ＣＰＵ、４７…設定器、５０…副制御基板、５１…副制御ＣＰＵ、ＥＨ…演出表示装置、Ｇａ１～Ｇｄ１，Ｇａ２～Ｇｄ２…演出画像。

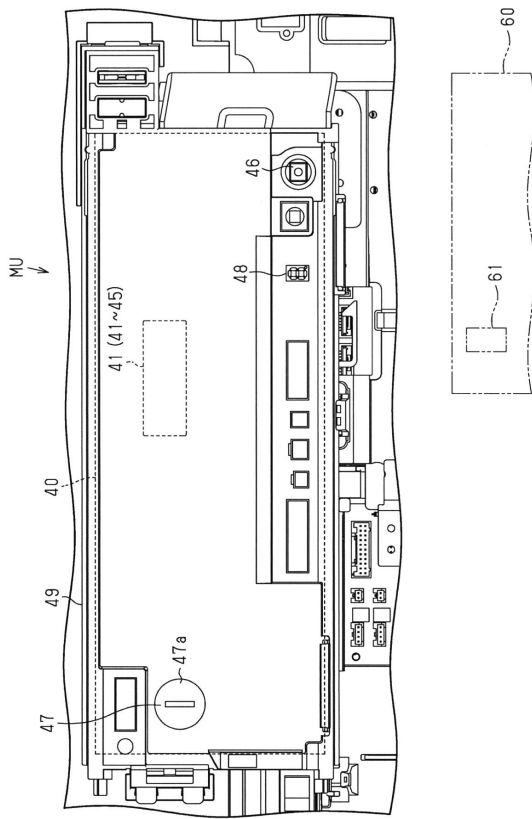
【図１】



【図２】



【図3】



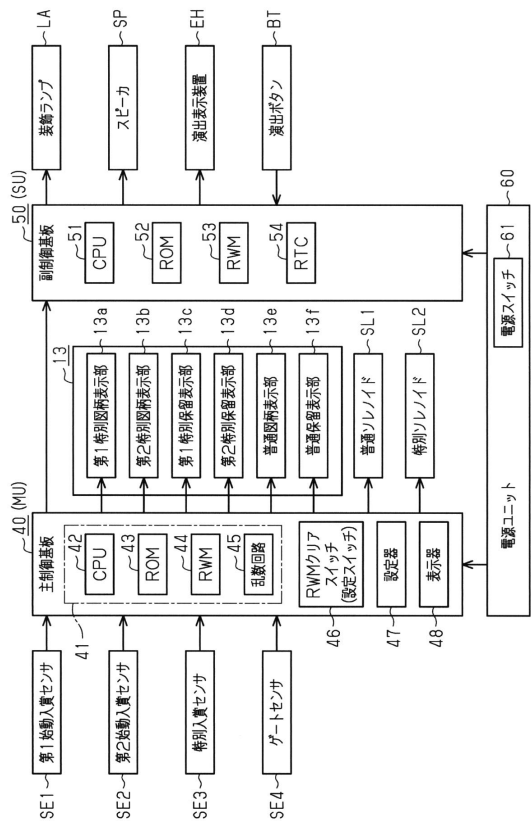
【図4】

設定値	表示	特別図柄		確変割合	普通図柄
		大当り確率 (高確率状態)	小当り確率		普通当り確率 (高入球率状態)
設定1	[1]	K11 (Kh1)	L	M	N1 (Nh)
設定2	[2]	K12 (Kh2)			
設定3	[3]	K13 (Kh3)			
設定4	[4]	K14 (Kh4)			
設定5	[5]	K15 (Kh5)			
設定6	[6]	K16 (Kh6)			

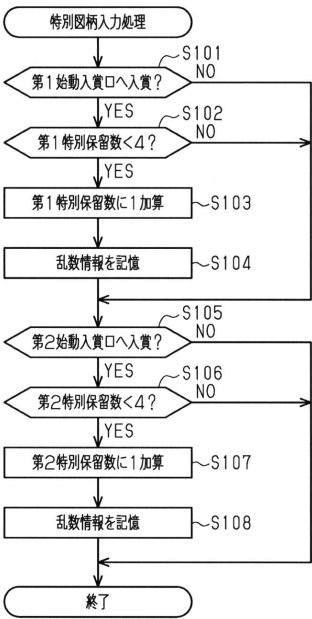
【図5】

電源投入時		RWMクリアスイッチ	
		ON	OFF
設定キー	ON	設定変更状態	設定確認状態
	OFF	RWMクリア	なし

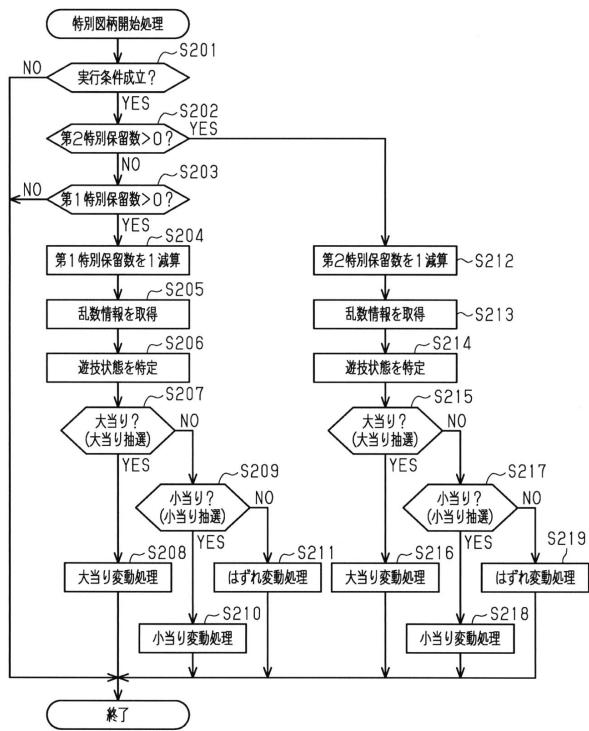
【図6】



【図7】



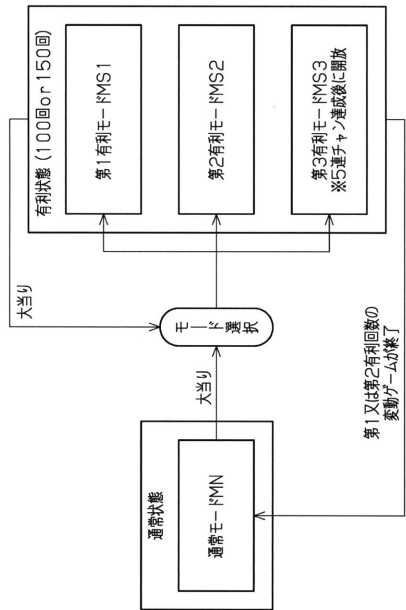
【図 8】



【図 9】

名演出モードにおける出現率	示唆内容			内容 (当否など)	演出系統	判定時期
	大当り	設定	通常	第1有利	第2有利	第3有利
第1 通常系演出E11	○	○	なし	なし	標準	標準
第2 通常系演出E12	○	○	なし	標準	高	標準
第3 通常系演出E13	×	○	なし	標準	高	標準
第4 通常系演出E14	○	×	なし	なし	なし	標準
第5 通常系演出E15	○	×	標準	標準	高	標準
第6 通常系演出E16	×	×	標準	標準	高	標準
第1 先読み系演出E21	○	○	なし	なし	なし	標準
第2 先読み系演出E22	○	○	なし	標準	高	高
第3 先読み系演出E23	×	○	なし	標準	高	標準
第4 先読み系演出E24	○	×	なし	なし	なし	標準
第5 先読み系演出E25	○	×	標準	標準	高	高
第6 先読み系演出E26	×	×	標準	標準	高	高

【図 10】



フロントページの続き

- (72)発明者 小山 純子
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 牧野 嘉毅
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 石川 明則
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 岩崎 誠仁
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 浜田 慎一
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内
- (72)発明者 八木 岳史
東京都中央区日本橋茅場町2丁目9番4号 ニューギン東京ビル内

審査官 篠崎 正

- (56)参考文献 特開2018-082809(JP,A)
特開2017-104296(JP,A)
特開2019-136360(JP,A)
特開2012-228405(JP,A)

- (58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02
A63F 5/04