

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6857404号
(P6857404)

(45) 発行日 令和3年4月14日(2021.4.14)

(24) 登録日 令和3年3月24日(2021.3.24)

(51) Int.Cl. F I
A 6 3 F 7/02 (2006.01)
 A 6 3 F 7/02 3 2 0
 A 6 3 F 7/02 3 3 3 Z
 A 6 3 F 7/02 3 3 4

請求項の数 3 (全 42 頁)

<p>(21) 出願番号 特願2018-164336 (P2018-164336) (22) 出願日 平成30年9月3日(2018.9.3) (65) 公開番号 特開2020-36687 (P2020-36687A) (43) 公開日 令和2年3月12日(2020.3.12) 審査請求日 令和1年10月24日(2019.10.24)</p>	<p>(73) 特許権者 000135210 株式会社ニューギン 愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 (74) 代理人 100105957 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 神 光太郎 名古屋市中村区烏森町3丁目56番地 株式会社ニューギン内 審査官 平井 隼人</p>
---	---

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技球が流下可能な遊技領域が形成された遊技盤を備え、前記遊技領域に開口している始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行い、該当り抽選において大当りに当選すると大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、前記当り抽選において大当りに当選する確率を定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、

前記遊技領域へ遊技球を発射させる操作が可能な発射操作手段と、

演出を実行する演出実行手段と、

前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、

前記演出制御手段は、前記遊技領域のうち遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出を実行させるように前記演出実行手段を制御可能であり、

前記報知演出には、該報知演出の演出内容により設定値が示唆される演出と、実行が保留されている図柄変動ゲームが大当りとなる期待度を示唆する演出と、を含むことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

前記報知演出には、第1報知演出と第2報知演出と、があり、

前記第1報知演出では設定値が示唆される一方で、

前記第2報知演出では設定値が示唆されず、

前記第2報知演出は、前記第1報知演出が遊技球の発射を推奨する遊技領域と同じ遊技

領域への遊技球の発射を推奨する報知演出であり、

前記第2報知演出には、該第2報知演出の演出内容により実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆する演出を含む請求項1に記載の遊技機。

【請求項3】

遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、

前記第1報知演出には、前記当り抽選において大当りに当選したことを契機として実行される当り時報知演出と、遊技状態が変化したことを契機として実行される変化時報知演出と、を含み、

前記第2報知演出には、遊技機への電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されたことを契機として実行される復電時報知演出と、遊技球の発射が推奨される遊技領域とは異なる遊技領域に遊技球が発射されているときに実行される非推奨時報知演出と、を含む請求項2に記載の遊技機。

10

【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】

従来から、遊技機の一つであるパチンコ遊技機では、様々な演出が実行されるようになっている。そして、このような遊技機の中には、遊技球の発射が推奨される遊技領域を遊技者に報知する報知演出を実行することにより、遊技者の興味を向上させているものがある（例えば、特許文献1）。特許文献1の遊技機では、遊技球の適正な発射強度を報知することにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を遊技者に報知している。

20

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2009-240339号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、従来の遊技機では、報知演出についてさらに工夫を凝らすことで、遊技者の興味を向上させることが期待されている。

本発明の目的は、遊技者の興味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】

【0005】

上記課題を解決する遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域が形成された遊技盤を備え、前記遊技領域に開口している始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行い、該当り抽選において大当りに当選すると大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、前記当り抽選において大当りに当選する確率を定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、前記遊技領域へ遊技球を発射させる操作が可能な発射操作手段と、演出を実行する演出実行手段と、前記演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出制御手段は、前記遊技領域のうち遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出を実行させるように前記演出実行手段を制御可能であり、前記報知演出には、該報知演出の演出内容により設定値が示唆される演出と、実行が保留されている図柄変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆する演出と、を含むことを要旨とする。

40

【0006】

上記遊技機について、前記報知演出には、第1報知演出と第2報知演出と、があり、前記第1報知演出では設定値が示唆される一方で、前記第2報知演出では設定値が示唆されず、前記第2報知演出は、前記第1報知演出が遊技球の発射を推奨する遊技領域と同じ遊技領域への遊技球の発射を推奨する報知演出であり、前記第2報知演出には、該第2報知

50

演出の演出内容により実行中の図柄変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆する演出を含むようにしてもよい。

【0007】

上記遊技機について、遊技状態を制御する遊技状態制御手段を備え、前記第1報知演出には、前記当たり抽選において大当たりに当選したことを契機として実行される当り時報知演出と、遊技状態が変化したことを契機として実行される変化時報知演出と、を含み、前記第2報知演出には、遊技機への電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されたことを契機として実行される復電時報知演出と、遊技球の発射が推奨される遊技領域とは異なる遊技領域に遊技球が発射されているときに実行される非推奨時報知演出と、を含むようにしてもよい。

10

【発明の効果】

【0009】

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】

【0010】

【図1】パチンコ遊技機を模式的に示す正面図。

【図2】主基板ユニットの正面図。

【図3】設定値（設定情報）を説明する説明図。

【図4】電源投入をしたときの制御内容の概略を説明する説明図。

【図5】(a)～(f)は、設定値（設定情報）の表示状態の遷移を説明する説明図。

20

【図6】大当たり（大当たり図柄）の種類を説明する説明図。

【図7】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図8】(a)～(e)は、報知演出の演出態様を示す説明図。

【図9】(a)～(d)は、報知演出の演出態様を示す説明図。

【図10】報知演出の種類を説明する説明図。

【図11】演出パターンの振分態様を示す説明図。

【図12】演出パターンの振分態様を示す説明図。

【図13】演出パターンの振分態様を示す説明図。

【発明を実施するための形態】

【0011】

30

以下、パチンコ遊技機の一実施形態を説明する。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。

図1に示すように、遊技機としてのパチンコ遊技機10は、枠体11を備えている。枠体11は、パチンコ遊技機10の機体を遊技場などの島設備（遊技機設置設備）へ固定するための固定枠（外枠）11aと、各種の部品（遊技用構成部材）を搭載する搭載枠11bと、を備えている。搭載枠11bは、外枠11aの開口前面側に開放及び着脱自在に組み付けられている。搭載枠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。パチンコ遊技機10は、施錠装置SSを備えている。パチンコ遊技機10では、常には施錠装置SSによって搭載枠11bの開放が規制されており、遊技場の管理者が管理する枠キー（鍵）を用いて施錠装置SSを操作することで解錠されて搭載枠11bを開放させることができる。

40

【0012】

パチンコ遊技機10は、遊技盤YBを備えている。遊技盤YBは、枠体11に搭載されている。遊技盤YBは、その前面側に、遊技球が流下する遊技領域YBaを備えている。即ち、本実施形態において、遊技盤YBには、遊技球が流下可能な遊技領域YBaが形成されているといえる。遊技盤YBは、正面から見たときの略中央部分に、開口窓YBbを備えている。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。

【0013】

パチンコ遊技機10は、発射ハンドルHDを備えている。発射ハンドルHDは、遊技媒

50

体としての遊技球を遊技領域 Y B a へ打ち出すときに操作される。即ち、本実施形態において、発射ハンドル H D は、遊技球を発射させる操作が可能な発射操作手段に相当する。パチンコ遊技機 1 0 は、操作手段としての演出ボタン B T を備えている。演出ボタン B T は、搭載枠 1 1 b の前面側など、遊技者が遊技を行いながら操作可能な位置に設けられている。本実施形態における演出ボタン B T は、押下操作を可能に構成されている。

【 0 0 1 4 】

パチンコ遊技機 1 0 は、装飾ランプ L A 1 , L A 2 を備えている。装飾ランプ L A 1 , L A 2 は、演出の 1 つとして、図示しない発光体を発光、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。例えば、装飾ランプ L A 1 は、遊技盤 Y B に設けられている。また、例えば、装飾ランプ L A 2 は、枠体 1 1 に設けられている。パチンコ遊技機 1 0 は、スピーカ S P を備えている。スピーカ S P は、演出の 1 つとして、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。本実施形態において、装飾ランプ L A 1 , L A 2 及びスピーカ S P は、演出を実行する演出実行手段に相当する。なお、以下の説明では、装飾ランプ L A 1 , L A 2 をまとめて「装飾ランプ L A」と示す場合がある。

10

【 0 0 1 5 】

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 を備えている。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ている。

【 0 0 1 6 】

情報表示装置 1 3 は、第 1 特別図柄表示部 1 3 a を備えている。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図柄変動ゲームとしての第 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 を備えている。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図柄変動ゲームとしての第 2 特別図柄変動ゲームを実行可能である。第 1 特別図柄、及び第 2 特別図柄は、内部抽選（後述する当り抽選）の結果を報知するための図柄である。

20

【 0 0 1 7 】

以下の説明では、第 1 特別図柄変動ゲームを略して「第 1 特別ゲーム」と示し、第 2 特別図柄変動ゲームを略して「第 2 特別ゲーム」と示す。また、第 1 特別ゲームと、第 2 特別ゲームと、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している。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している。図柄について、「確定停止表示」と「導出」とは同じ意味である。

30

【 0 0 1 8 】

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、大当り表示結果としての大当り図柄と、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。本実施形態において、第 1 特別ゲーム及び第 2 特別ゲームは、同時に実行されない。本実施形態において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームに優先して実行される。本実施形態では、所定の内部抽選（後述する当り抽選）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り図柄が導出され、当該特別ゲームの終了後、大当り遊技が付与される。即ち、本実施形態では、当り抽選において大当りに当選すると大当り遊技が付与される。

40

【 0 0 1 9 】

情報表示装置 1 3 は、第 1 特別保留表示部 1 3 c を備えている。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 を備えている。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

50

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。例えば、第1特別保留数、及び第2特別保留数の最大値は、それぞれ4である。

【0020】

情報表示装置13は、普通図柄表示部13eを備えている。普通図柄表示部13e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、内部抽選（後述する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。以下の説明では、普通図柄変動ゲームを略して「普通ゲーム」と示す場合がある。普通図柄表示部13eに導出可能な普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄とがある。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

10

【0021】

情報表示装置13は、普通保留表示部13fを備えている。普通保留表示部13f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。なお、表示部13a~13fは、1つの表示装置に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。

【0022】

情報表示装置13は、右打ち表示部13gを備えている。詳しくは後述するが、右打ち表示部13gは、遊技球の発射強度に関する報知を行う。言い換えれば、右打ち表示部13gは、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する。また、情報表示装置13は、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などを備えていてもよい。

20

【0023】

パチンコ遊技機10は、画像表示部GHを有する演出表示装置EHを備えている。演出表示装置EHは、正面から見たときに、画像表示部GHが遊技盤YBの開口窓YBb（センター枠W）を介して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、画像表示部GHは、液晶パネルや、有機ELパネルである。演出表示装置EHは、演出の1つとして、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。本実施形態において、演出表示装置EHは、演出を実行する演出実行手段に相当する。

30

【0024】

パチンコ遊技機10は、遊技領域YBaに開口している始動口としての第1始動入賞口15を備えている。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SE1を備えている（図7に示す）。本実施形態では、遊技球が第1始動入賞センサSE1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。

【0025】

パチンコ遊技機10は、遊技領域YBaに開口している始動口としての第2始動入賞口16を備えている。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SE2を備えている（図7に示す）。本実施形態では、遊技球が第2始動入賞センサSE2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。

40

【0026】

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（許容状態）と、遊技球が第2始動入賞口16へ入球不能な閉状態（規制状態）と、に動作可能な普通可変部材17を備えている。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として、第1ソレノイドSL1を備えている（図7に示す）

50

。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。

【0027】

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a に開口している大入賞口 18 を備えている。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 を備えている（図 7 に示す）。本実施形態では、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。なお、本実施形態において、遊技球が特別入賞センサ S E 3 により検知されたときに払い出される賞球の個数は、遊技球が第 1 始動入賞センサ S E 1 により検知されたときに払い出される賞球の個数、及び遊技球が第 2 始動入賞センサ S E 2 により検知されたときに払い出される賞球の個数よりも多い。即ち、本実施形態において、遊技球が大入賞口 18 に入球した場合には、遊技球が第 1 始動入賞口 15 に入球したとき、及び遊技球が第 2 始動入賞口 16 に入球したときよりも多数の賞球を獲得できる。

10

【0028】

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（許容状態）と、遊技球が大入賞口 18 へ入球不能な閉状態（規制状態）と、に動作可能な特別開閉手段としての特別可変部材 19 を備えている。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として、第 2 ソレノイド S L 2 を備えている（図 7 に示す）。特別可変部材 19 は、大当り遊技において、開状態に動作される。

【0029】

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a に、遊技球が通過（入球）可能なゲート 20 を備えている。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 を備えている（図 7 に示す）。本実施形態では、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で、賞球の払出条件が成立しない。

20

【0030】

パチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a に開口している普通入賞口として、第 1 普通入賞口 21 a と、第 2 普通入賞口 21 b を備えている。パチンコ遊技機 10 は、センター枠 W より左方の第 1 普通入賞口 21 a へ入球した遊技球を検知する第 1 普通入賞センサ S E 5 と、センター枠 W より右方の第 2 普通入賞口 21 b へ入球した遊技球を検知する第 2 普通入賞センサ S E 6 と、を備えている（図 7 に示す）。本実施形態では、遊技球が普通入賞センサ S E 5, S E 6 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, 21 a, 21 b 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」に相当する。

30

【0031】

パチンコ遊技機 10 は、図示しないアウト口を備えている。例えば、アウト口は、遊技領域 Y B a の下端部において、遊技領域 Y B a に開口している。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, 21 a, 21 b の何れにも入球しなかった遊技球は、アウト口から機外へと排出される。なお、パチンコ遊技機 10 は、釘（遊技釘）や風車など、遊技領域 Y B a を流下する遊技球の挙動に変化を与える遊技構成部材を備えている。

40

【0032】

次に、本実施形態において、遊技球が流下する経路について説明する。

上記のように構成されたパチンコ遊技機 10 は、遊技領域 Y B a において遊技球が流下する経路として、遊技球の発射強度に応じた複数通りの経路を有している。遊技球が流下する経路は、遊技球が流下する領域として把握することもできる。複数通りの経路には、センター枠 W（演出表示装置 E H）の左側を通過してアウト口へと至る第 1 経路 R 1 と、センター枠 W（演出表示装置 E H）の右側を通過してアウト口へと至る第 2 経路 R 2 と、がある。第 1 経路 R 1 と第 2 経路 R 2 は、一部が重複してもよく、全部が重複していなくてもよい。以下の説明では、遊技盤 Y B を正面視したときに遊技領域 Y B a を左右に二等分す

50

る中心線CLよりも左側に位置する領域を左側領域R1aと示し、中心線CLよりも右側に位置する領域を右側領域R2aと示す。左側領域R1aを流下する経路は第1経路R1に相当し、右側領域R2aを流下する経路は第2経路R2に相当する。

【0033】

そして、遊技者は、発射ハンドルHDを操作して遊技球の発射強度を調整することで、左側領域R1a及び右側領域R2aに遊技球を打ち分け、第1始動入賞口15や第2始動入賞口16、大入賞口18、ゲート20、第1普通入賞口21a、第2普通入賞口21bへ遊技球を入球させることが可能となる。本実施形態において、第1経路R1上(左側領域R1a)には、第1始動入賞口15及び第1普通入賞口21aが配設されており、第2経路R2上(右側領域R2a)には、第2始動入賞口16、大入賞口18、ゲート20、及び第2普通入賞口21bが配設されているといえる。

10

【0034】

そして、本実施形態では、発射強度を弱めに調整して遊技球を発射させた場合(所謂、左打ち)、遊技球が左側領域R1aを流下し易く、第1始動入賞口15や第1普通入賞口21aへ入球する可能性がある。一方、本実施形態では、発射強度を強めに調整して遊技球を発射させた場合(所謂、右打ち)、遊技球が右側領域R2aを流下し易く、第2始動入賞口16や大入賞口18、ゲート20、第2普通入賞口21bへ入球する可能性がある。

【0035】

以下の説明では、遊技球の発射強度のうち遊技球が第1経路R1上を流下するように発射される発射強度を第1発射強度と示し、第1発射強度で遊技球を発射することを「左打ち」と示す場合がある。また、遊技球の発射強度のうち遊技球が第2経路R2上を流下するように発射される発射強度を第2発射強度と示し、第2発射強度で遊技球を発射することを「右打ち」と示す場合がある。

20

【0036】

図2に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、遊技盤YBの裏側(後方)に、主制御ユニットMUと、副制御ユニットSUと、電源ユニット60とを備えている(副制御ユニットSUのみ図7に示す)。ここでは、主制御ユニットMUの構造について詳しく説明し、各ユニットMU、SU、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。

30

【0037】

主制御ユニットMU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46とを備えている。主制御基板40は、例えばプリント基板であり、各種の電子部品が表面実装されている。主制御基板40は、マイクロプロセッサ41、RWMクリアスイッチ42、設定器43、及び表示器45を備えている。即ち、マイクロプロセッサ41、RWMクリアスイッチ42、設定器43、及び表示器45は、同一基板に実装されている。

【0038】

ここで、本実施形態のパチンコ遊技機10は、バックアップ機能を搭載している。バックアップ機能は、外部電源からの電力供給が停止した場合でも遊技制御に関する各種情報を内部的に保持(バックアップ)しておき、電力供給が開始されたときに、保持している各種情報に基づいて遊技制御を復帰する機能である。RWMクリアスイッチ42は、バックアップされている各種情報の初期化を指示する操作を可能に構成された初期化操作手段である。RWMクリアスイッチ42は、押し込み操作をしたときにはオン状態となる一方、押し込み操作をしていないときにはオフ状態となるように構成されている。RWMクリアスイッチ42の操作は、例えば遊技場の管理者による人的操作である。

40

【0039】

本実施形態のパチンコ遊技機10は、設定変更機能を搭載している。設定変更機能は、大当たり遊技に関する有利度合いとして、当り抽選において大当りに当選する大当たり確率を定めた設定値(設定情報)を変更して設定可能とする機能である。設定器43は、設定値に関する制御を行う設定制御状態としての設定制御モードへの移行を指示する操作を可能

50

に構成された操作部である。設定器43は、主制御基板40に固定された基端部43cと、図示しない設定キー（鍵）を挿し込む鍵穴43aを有する円柱状のシリンダ43bと、を備えている。鍵穴43aは、シリンダ43bの先端面に開口している。設定器43は、設定キーを鍵穴43aに挿し込んだ状態で所定方向へ回動させたオン状態と、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（指示状態）に切り替える操作を可能に構成されている。そして、設定器43は、設定キーを用いた切り替え後の操作状態（オン状態又はオフ状態）を、人的操作なしに戻ることなく、そのまま維持するように構成されている。なお、設定器43は、オフ状態に切り替えた操作状態でなければ、鍵穴43aから設定キーを抜くことができないように構成されている。

【0040】

表示器45は、1種類又は複数種類の情報を表示可能に構成された表示手段である。本実施形態の表示器45では、少なくともその時点において内部的に設定されている設定値を報知する表示を行う。表示器45は、7セグメントLEDを含む4つの表示部45a～45dを備えている。表示部45a～45dは、横並びに配置されている。したがって、表示器45は、表示部45a～45dにおいてそれぞれ16進法で0～Fの数値（10進法で0～15）の数値を表示することで、最大で4桁の数値を表示可能である。なお、表示部45a～45dは、所謂「ドット」を示すセグメントを加えた8セグメントLEDであってもよい。

【0041】

主制御ユニットMUを構成する主基板ケース46について説明する。

主基板ケース46は、ベースとなる第1ケース部材47と、第1ケース部材47を覆うように組み付けられた第2ケース部材48と、を備えている。ケース部材47、48は、何れも透明な樹脂材料製である。2つのケース部材47、48を相互に組み付けることにより、主基板ケース46の内部には、主制御基板40を収容する空間が形成される。本実施形態においてケース部材47、48は、痕跡を残すことなく分離不能に組み付けられており、例えば不正行為などによってケース部材47、48を開封されたことが容易に判別可能に構成されている。

【0042】

第2ケース部材48は、主制御基板40を主基板ケース46に収容した状態において、主制御基板40に設けられたRWMクリアスイッチ42、設定器43、及び表示器45が主基板ケース46から露出した状態とするための1又は複数の透かし孔を備えている。具体的に言えば、RWMクリアスイッチ42は、主制御基板40を主基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48aを介して露出している。このため、RWMクリアスイッチ42は、透かし孔48aを介してオン状態とする操作が可能である。

【0043】

設定器43は、主制御基板40を主基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48bを介して露出している。このため、設定器43は、透かし孔48bを介して、図示しない設定キー（鍵）をシリンダ43bの鍵穴43aに挿し込んでオン状態又はオフ状態とする操作が可能である。なお、シリンダ43bの先端面は、第2ケース部材48の外面と面一（又は略面一）である。即ち、設定器43は、シリンダ43bの先端面（鍵穴43a）のみが主基板ケース46から露出しており、その他の部分は主基板ケース46に覆われている。また、表示器45は、主制御基板40を主基板ケース46に収容した状態において、透かし孔48cを介して露出している。このため、表示器45は、透かし孔48cを介して、その表示内容を視認可能である。

【0044】

既に説明した通り、本実施形態のパチンコ遊技機10は、遊技場の管理者が管理する枠キーを用いて施錠装置SSを操作しなければ、搭載枠11bを開放することができない。即ち、施錠装置SSを操作することができない遊技者は、原則として搭載枠11bを開放することができない。このため、主制御基板40に搭載されたRWMクリアスイッチ42、及び設定器43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

10

20

30

40

50

れた表示器 45 は、遊技者の目には触れない位置に配置されているといえる。

【0045】

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、大当たり確率が異なる遊技状態として、低確率状態と高確率状態とを備えている。高確率状態は、低確率状態と比較して大当たり確率が高い遊技状態である。高確率状態では、大当たり確率が低確率状態に比して高まることから、遊技者にとって有利な遊技状態となる。高確率状態は、所謂「確率変動状態（確変状態）」である。

【0046】

また、パチンコ遊技機 10 は、遊技球の発射回数に対する賞球個数の割合が異なる遊技状態として、低ベース状態と高ベース状態とを備えている。本実施形態の高ベース状態は、低ベース状態に比して、遊技球が第 2 始動入賞口 16 に入球する確率が高い遊技状態である。本実施形態の高ベース状態は、遊技球が第 2 始動入賞口 16 に入球する確率が高まり、第 2 始動入賞口 16 の遊技球の入球が容易になることから、遊技者にとって有利な遊技状態（入球容易状態）となる。即ち、本実施形態における高ベース状態は、所謂「電サポ状態」であり、低ベース状態は、所謂「非電サポ状態」である。

【0047】

例えば、高ベース状態は、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り、又は複数の制御を組み合わせることにより実現できる。第 1 の制御は、普通ゲームの変動時間を、低ベース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。第 2 の制御は、普通図柄の当り判定において普通当りと判定される確率（普通当り確率）を、低ベース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。第 3 の制御は、1 回の普通当り遊技における普通可変部材 17 の合計開放時間を、低ベース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、低ベース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、低ベース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。本実施形態では、低ベース状態における普通当り確率は 0 に設定されている。このため、普通可変部材 17 は、低ベース状態において、許容状態に動作されない。

【0048】

また、高ベース状態は、次に説明する第 4 の制御を組み合わせることで実現してもよい。第 4 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、低ベース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、高ベース状態は、特別図柄についての、所謂「変動時間短縮状態（時短状態）」となる。これに対して、低ベース状態は、特別図柄についての、所謂「非変動時間短縮状態（非時短状態）」となる。

【0049】

以下の説明では、低確率状態且つ低ベース状態である遊技状態を「低確低ベース状態」と示す。また、低確率状態且つ高ベース状態である遊技状態を「低確高ベース状態」と示し、高確率状態且つ高ベース状態である遊技状態を「高確高ベース状態」と示す。なお、本実施形態では、高確率状態が付与される場合には高ベース状態も付与されるため、高確率状態且つ低ベース状態である遊技状態となることはない。

【0050】

上述したように、本実施形態において、高確率状態は、低確率状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態である。また、本実施形態において、高ベース状態は、低ベース状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態である。このため、本実施形態において、低確高ベース状態及び高確高ベース状態は、何れも低確低ベース状態と比較して遊技者にとって有利な遊技状態である。以下の説明では、低確低ベース状態を「通常状態」と示す場合がある一方で、低確高ベース状態及び高確高ベース状態をまとめて「有利状態」と示す場合がある。本実施形態において、通常状態は第 1 遊技状態に相当し、有利状態は第 2 遊技状態に相当する。

10

20

30

40

50

【 0 0 5 1 】

次に、本実施形態に特徴的な設定変更機能について説明する。

図 3 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、複数種類の設定値として大当たり確率を設定可能である。具体的に言えば、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、複数種類の設定値として第 1 設定値から第 6 設定値までの全 6 段階にわたって大当たり確率を設定である。以下の説明では、「第 n 設定値が設定されている」ことを、単に [設定 n] と示す場合がある（但し、 $n = 1 \sim 6$ ）。

【 0 0 5 2 】

設定 1 の大当たり確率は K_1 であり、設定 2 の大当たり確率は K_2 であり、設定 3 の大当たり確率は K_3 であり、設定 4 の大当たり確率は K_4 であり、設定 5 の大当たり確率は K_5 であり、設定 6 の大当たり確率は K_6 である。大当たり確率 $K_1 \sim K_6$ は、大当たり確率 $K_1 < K_2 < K_3 < K_4 < K_5 < K_6$ の順に高確率であり、大当たりに当選し易くなっている。大当たり確率 $K_1 \sim K_6$ は、図 3 に例示される通り、低確率状態であるときの大当たり確率と、高確率状態であるときの大当たり確率と、をセットにしたものである。以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、設定値に応じて大当たり確率が変化する。なお、設定値は、6 段階である必要はなく、2 段階から 5 段階、及び 7 段階以上のうち何れであってもよい。

【 0 0 5 3 】

図 4 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、設定器 4 3 をオン状態に操作した状態であって、且つ RWM クリアスイッチ 4 2 をオン状態に操作した状態にて電源投入されると、設定変更モードへ移行する。設定変更モードでは、内部的に設定されている設定値が報知される。また、設定変更モードでは、設定スイッチの操作毎に、内部的に設定されている設定値が [設定 1] [設定 2] ... [設定 5] [設定 6] [設定 1] ... というように、ループするように変更できる。本実施形態において、設定スイッチは、RWM クリアスイッチ 4 2 と兼用されている。設定変更モードは、設定キーを用いて、設定器 4 3 をオフ状態に操作すると終了する。

【 0 0 5 4 】

また、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、設定器 4 3 をオン状態に操作した状態であって、RWM クリアスイッチ 4 2 がオフ状態である状態にて電源投入されると、設定確認モードへ移行する。この設定確認モードでは、内部的に設定されている設定値が報知される。また、設定確認モードでは、設定スイッチを操作しても、内部的に設定されている設定値を変更できない。設定確認モードは、設定キーを用いて、設定器 4 3 をオフ状態に操作すると終了する。設定変更モード（設定制御状態）及び設定確認モード（設定確認状態）は、設定値に関する制御を行う設定制御モード（設定制御状態）である。

【 0 0 5 5 】

図 5 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、設定制御モードにおいて設定値を報知する手段として表示器 4 5 を備えている。以下、表示器 4 5 による設定値の報知例について説明する。

【 0 0 5 6 】

表示器 4 5 では、電源投入されたときに設定変更モード及び設定確認モードの何れかへの移行条件が成立している場合、内部的に設定されている設定値を報知する表示を行う。具体的に言えば、表示部 4 5 a , 4 5 b に [-] を表示し、表示部 4 5 c , 4 5 d に設定値を示す値を表示する。例えば、表示器 4 5 では、設定 1 のときに [- - 0 1]（図 5（a））を、設定 2 のときに [- - 0 2]（図 5（b））を、設定 3 のときに [- - 0 3]（図 5（c））を、設定 4 のときに [- - 0 4]（図 5（d））を、設定 5 のときに [- - 0 5]（図 5（e））を、設定 6 のときに [- - 0 6]（図 5（f））を表示する。

【 0 0 5 7 】

例えば、設定変更モードでは、設定スイッチの操作毎に設定値が変更されるため、表示器 4 5 では、[- - 0 1] [- - 0 2] ... [- - 0 5] [- - 0 6] [- - 0 1] ... というように、設定値を報知する表示がループするように切り替わる。なお、設定変更モードでは、表示部 4 5 a , 4 5 b では変更前の設定値を表示し、表示部 4 5 c ,

10

20

30

40

50

45dでは変更後の設定値を表示してもよい。一方、設定確認モードでは、設定スイッチを操作しても設定値が変更されないため、表示器45では、設定値を報知する表示が切り替わることなく継続する。なお、設定変更モード及び設定確認モードが終了した後に於いて、表示器45では、設定されている設定値を報知する表示を継続してもよく、設定値とは異なる情報を報知する表示に切り替わってもよく、何れの情報を報知する表示も行わなくてもよい。

【0058】

本実施形態における表示器45は、少なくともその時点において内部的に設定されている設定値を報知する表示が可能であればよく、その他の情報を表示可能であってもよい。即ち、表示器45は、設定値を報知する表示に加えて、設定値とは異なる情報の表示を行う兼用の表示手段であってもよい。設定値とは異なる情報には、例えば、大当たり遊技中ではないことを前提として、(通常遊技状態時の賞球の総数÷通常遊技状態時の有効球の総数)×100の計算式によって計数(計算)されるベース値を採用してもよい。なお、表示器45は、2桁以上の情報からなる表示を行う表示手段と兼用しない場合、必ずしも4つの表示部45a~45dを必要としない。例えば、表示器45は、表示部45b~45dを省略して1桁の数値を表示可能に構成されていてもよい。また、表示器45は、パチンコ遊技機10の機体の表側に設けられた表示手段と兼用されていてもよい。例えば、特別図柄表示部13a, 13bと兼用されていてもよい。

【0059】

次に、パチンコ遊技機10における大当たりについて説明する。

図6に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別図柄の大当たり図柄として、複数種類の大当たり図柄を備えている。複数種類の大当たり図柄には、それぞれ大当たり遊技の種類が定められている。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。

【0060】

本実施形態において、第1特別図柄の大当たり図柄及び第2特別図柄の大当たり図柄には、それぞれ予め定めた複数種類の大当たり図柄がある。本実施形態において、複数種類の特別図柄の大当たり図柄は、予め定めた比率で、図柄ZA、図柄ZB、及び図柄ZCの3つのグループに分類されている。具体的に、本実施形態では、100種類の第1特別図柄の大当たり図柄のうち、48種類の大当たり図柄が図柄ZAに、12種類の大当たり図柄が図柄ZBに、40種類の大当たり図柄が図柄ZCに、それぞれ分類されている。本実施形態において、複数種類の第2特別図柄の大当たり図柄は、また、本実施形態では、100種類の第2特別図柄の大当たり図柄のうち、50種類の大当たり図柄が図柄ZAに、10種類の大当たり図柄が図柄ZBに、40種類の大当たり図柄が図柄ZCに、それぞれ分類されている。このように、本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とで、大当たり図柄の比率が異なる。特に、本実施形態において、第2特別図柄では、第1特別図柄と比較して、図柄ZAの比率が高い一方、図柄ZBの比率が低く、図柄ZCの比率は同一である。

【0061】

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開始演出としての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。具体的に、本実施形態において、大入賞口18は、ラウンド遊技の開始を契機として開放され、ラウンド遊技の終了を契機として閉鎖される。即ち、本実施形態において、特別可変部材19は、ラウンド遊技の開始を契機として開状態に動作し、ラウンド遊技の終了を契機として閉状態に動作する。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認識可能

な終了演出としての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 6 2 】

本実施形態において、図柄 Z A , Z C の大当り遊技では、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 Z B の大当り遊技では、ラウンド遊技の上限回数として 4 回が定められている。このため、本実施形態において、図柄 Z A , Z C は、ラウンド遊技の上限回数という観点で、図柄 Z B よりも有利な大当り遊技であると言える。そして、本実施形態において、第 2 特別図柄では、第 1 特別図柄と比較して、図柄 Z A の大当り遊技及び図柄 Z B の大当り遊技のうち、有利な大当り遊技である図柄 Z A の大当り遊技の比率が高い。このため、本実施形態において、第 2 特別ゲームは、第 1 特別ゲームよりも有利な特別ゲームであると言える。

10

【 0 0 6 3 】

また、本実施形態において、各大当り遊技では、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。なお、本実施形態において、各回のラウンド遊技における上限時間は、通常、大入賞口 18 を狙って遊技球を発射していれば、遊技球が大入賞口 18 に入球するのに十分な時間である。また、本実施形態において、各大当り遊技では、オープニング時間、ラウンド間インターバル時間、及びエンディング時間として同一の時間がそれぞれ定められている。例えば、本実施形態において、各大当り遊技では、オープニング時間として 8 秒が定められており、ラウンド間インターバル時間として 2 秒が定められており、エン

20

【 0 0 6 4 】

次に、大当り遊技の終了後の遊技状態について説明する。

パチンコ遊技機 10 では、図柄 Z A , Z B の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高確率状態及び高ベース状態が付与される。また、パチンコ遊技機 10 では、図柄 Z C の大当り遊技の終了後、高確率状態が付与されない一方で、次回の大当り遊技が付与される第 1 終了条件、及び予め定めた作動回数（本実施形態では 100 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高ベース状態が付与される。このため、本実施形態において、図柄 Z A , Z B は、大当り遊技終了後の遊技状態という観点で、図柄 Z C よりも有利な大当り遊技であると言える。以下の説明では、図柄 Z A の大当りを「10R 高確大当り」と示し、図柄 Z B の大当りを「4R 高確大当り」と示し、図柄 Z C の大当りを「10R 低確大当り」と示す。

30

【 0 0 6 5 】

次に、パチンコ遊技機 10 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 10 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。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み合わせ（以下、単に図柄組み合わせと示す）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（飾り図柄）であって、表示演出を多様化させるための図柄である。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

40

【 0 0 6 6 】

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、特別ゲームの開始に伴って開始され、特別ゲームの終了に伴って終了される。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み合わせが導出される。特別ゲームにおいて、大当り図柄が導出される場合には、演出ゲームにおいて、大当りの図柄組み合わせが導出される。例えば、大当りの図柄組み合わせは、「777」などのように、全列の演出図柄が同一となる図柄組み合わせである。

【 0 0 6 7 】

また、特別ゲームにおいて、はずれ図柄が導出される場合には、演出ゲームにおいて、

50

はずれの図柄組み合わせが導出される。例えば、はずれの図柄組み合わせは、「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み合わせである。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。以下の説明では、特別ゲームと、当該特別ゲームに関連して実行される演出ゲームとを区別しない場合、これらを総称して「変動ゲーム」と示す。

【0068】

演出ゲームでは、リーチを形成して行うリーチ演出が実行される場合がある。リーチは、複数列のうち特定列（本実施形態では第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（本実施形態では第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。例えば、リーチ演出には、登場するキャラクタ、及び演出図柄の動作などが異なる複数種類のリーチ演出があってもよい。

【0069】

次に、パチンコ遊技機10の電気的構成を説明する。

図7に示すように、本実施形態の主制御基板40は、所定の処理を行い、当該処理の結果に応じて、制御コマンドなどの制御信号を出力する。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。

【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CPU41a」と示す）と、記憶部（メモリ）とを備えている。主制御CPU41a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情報の書き込みが不能なROM領域（以下、「主制御ROM41b」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RWM41c」と示す）とがある。

【0071】

主制御ROM41b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ROM41b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迄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などの演出内容（変動態様）を特定可能な情報である。本実施形態の変動パターンには、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は、演出ゲームにおいて、リーチ演出を行い、最終的に大当たりの図柄組み合わせを導出する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、リーチ演出を行い、最終的にははずれの図柄組み合わせを導出可能な「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、最終的にははずれの図柄組み合わせを導出する「リーチ無し」のはずれ変動パターンがある。

【0072】

主制御RWM41cは、主制御CPU41a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RWM41c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、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41dを備えている。マイクロプロセッサ41は、主制御CPU41a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CPU41a、主制御ROM41b、主制御RWM41c、及び乱数回路41d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必要はなく、別体であってもよい。

【0073】

主制御CPU41aは、センサSE1～SE6と接続されている。主制御CPU41a

10

20

30

40

50

は、センサSE1～SE6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。また、主制御CPU41aは、センサSE1～SE6が遊技球を検知したときに入力する検知信号を入力した場合、遊技球を検知したセンサを特定可能な制御コマンドを副制御基板50に出力する。例えば、主制御CPU41aは、第1始動入賞センサSE1が遊技球を検知したときに入力する検知信号を入力した場合、第1始動入賞センサSE1が遊技球を検知したことを特定可能な制御コマンドを副制御基板50に出力する。同様に、主制御CPU41aは、センサSE2～SE6が遊技球を検知したときに入力する検知信号を入力した場合、各センサが遊技球を検知したことを特定可能な制御コマンドを副制御基板50に出力する。

【0074】

また、主制御CPU41aは、情報表示装置13（表示部13a～13g）と接続されている。主制御CPU41aは、情報表示装置13（表示部13a～13g）の表示内容を制御可能に構成されている。例えば、主制御CPU41aは、現在の遊技状態が有利状態である場合、及び大当り遊技中である場合には、右打ち表示部13gにおいて発光体を発光させることにより、右側領域R2aへの遊技球の発射を促すように制御する。詳しくは後述するが、有利状態である場合、及び大当り遊技中である場合には、右側領域R2aへの遊技球の発射が推奨される。即ち、右打ち表示部13gでは、発光体の発光により、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する。また、本実施形態のパチンコ遊技機10において、右側領域R2aへ遊技球を発射させるには、遊技球の発射強度を強くするように発射ハンドルHDを操作する必要がある。即ち、右打ち表示部13gでは、発光体の発光により、遊技球の発射強度に関する報知を行っているといえる。そして、右打ち表示部13gでは、設定されている設定値にかかわらず、所定の発光態様で発光体を発光させることにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域の報知を行う。即ち、本実施形態において、右打ち表示部13gによる遊技球の発射が推奨される遊技領域の報知によっては、設定値が示唆されない。

【0075】

また、主制御CPU41aは、ソレノイドSL1，SL2と接続されている。主制御CPU41a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。主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42と接続されている。主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオン状態に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。主制御CPU41aは、設定器43と接続されている。主制御CPU41aは、設定器43がオン状態に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。主制御CPU41aは、表示器45と接続されている。主制御CPU41aは、表示器45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CPU50aと、副制御ROM50bと、副制御RWM50cと、を備えている。副制御CPU50aは、副制御プログラムを実行することにより、所定の処理として、演出に関する処理などを行う。副制御ROM50b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ROM50b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、図示しない可動体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RWM50c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RWM50c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50は、副制御CPU50a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50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。

10

20

30

40

50

【0078】

副制御CPU50aは、演出表示装置EHと接続されている。副制御CPU50aは、演出表示装置EHの表示内容を制御可能に構成されている。副制御CPU50aは、装飾ランプLA1、LA2と接続されている。副制御CPU50aは、装飾ランプLA1、LA2の発光態様を制御可能に構成されている。副制御CPU50aは、スピーカSPと接続されている。副制御CPU50aは、スピーカSPの出力態様を制御可能に構成されている。即ち、本実施形態において、副制御CPU50aは、演出実行手段を制御する演出制御手段に相当する。副制御CPU50aは、演出ボタンBTと接続されている。副制御CPU50aは、演出ボタンBT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

【0079】

次に、電源ユニット60について説明する。

電源ユニット60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(V1)に変換するとともに、その変換後の電源電圧(V1)を各制御基板40、50へ供給すべき電源電圧(V2)にさらに変換する。電源ユニット60は、複数本の電源供給線を介して各制御基板40、50と接続されており、各基板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。

【0080】

電源ユニット60は、電源スイッチ(接点装置)60aを備えている。電源スイッチ60a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、切り替え後の操作状態を維持するように構成されている。本実施形態では、外部電源からパチンコ遊技機10へ電力が供給されている状態において、電源スイッチ60aをオフ状態からオン状態に操作にすると、各制御基板40、50に電力が供給され、さらにオフ状態に操作すると各制御基板40、50への電力供給が遮断される。

20

【0081】

したがって、パチンコ遊技機10を起動するためには、電源スイッチ60a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60aをオフ状態からオン状態に操作にする。本明細書において、「電源を投入する」ことは、電源スイッチ60aを操作するなどして、各制御基板40、50に対して電力が供給されている状態にすることを意味し、「電源を遮断(電源断)する」ことは、各制御基板40、50に対して電力が供給されていない状態にすることを意味する。

30

【0082】

次に、バックアップ機能について詳しく説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機10において、主制御RWM41cは、電源断がされても、電源断がされたときに記憶している各種情報を所定期間にわたって保持可能に構成されている。例えば、主制御RWM41cは、電源ユニット60に搭載された図示しないバックアップ用電源(例えば電気二重層コンデンサ)から供給される電力によって、電源断がされた後も各種情報を保持するとよい。例えば、主制御RWM41c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、電源断がされた後も各種情報を保持するようになっていてもよい。

40

【0083】

ここで、バックアップの対象となる各種情報には、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。例えば、遊技情報には、特別ゲームに関する情報、大当たり遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、賞球の払出しに関する情報を含む。特別ゲームに関する情報としては、例えば特別保留数を特定可能な情報、各種の乱数情報、当り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、特別ゲームで導出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としては、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としては、現在の遊技状態を特定可能な情報、高ベース状態が付与される残り回数を特

50

定可能な情報などである。賞球の払出しに関する情報としては、未払出しの賞球数を特定可能な情報などである。

【 0 0 8 4 】

次に、電源投入処理について説明する。本実施形態において、以下に説明する電源投入処理を実行する主制御CPU41aは、大当り遊技に関する有利度合いを定めた複数の設定情報としての設定値のうち何れかの設定値を設定する制御を少なくとも可能に構成された設定制御手段として機能する。

【 0 0 8 5 】

主制御CPU41a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。電源投入処理では、電源投入時のRWMクリアスイッチ42及び設定器43の操作状態に応じて、設定制御モード（設定変更モード及び設定確認モード）への移行の有無、及び主制御RWM41cの初期化の有無が制御される。以下、詳細に説明する。

【 0 0 8 6 】

主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオン状態に操作されており、且つ設定器43がオン状態に操作されている場合、主制御RWM41cのRWMクリア処理を実行する。RWMクリア処理において、主制御CPU41aは、バックアップされているベース情報遊技情報を初期化する一方で、バックアップされている設定値情報を初期化しない。次に、主制御CPU41aは、設定変更モードへ移行する。主制御CPU41aは、設定変更モードへ移行すると、設定変更モード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。

【 0 0 8 7 】

また、主制御CPU41aは、設定変更モードへ移行すると、主制御RWM41c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45を制御する。即ち、表示器45では、電源断がされたときの設定値が報知される。設定変更モードにおいて、主制御CPU41aは、設定スイッチ（本実施形態ではRWMクリアスイッチ42）が操作される毎に、設定している設定値を、[設定1] [設定2] ... [設定5] [設定6] [設定1] ...というように、ループするように変更する。主制御CPU41aは、設定スイッチの操作を契機に設定値を変更する毎に、変更後の設定値を報知する表示を行うように表示器45を制御する。

【 0 0 8 8 】

主制御CPU41aは、設定変更モードにおいて、設定器43がオフ状態に操作されると、その時点において設定している設定値を確定し、設定変更モードを終了する。主制御CPU41aは、設定変更モードを終了すると、確定した設定値を特定可能な制御コマンド（以下、「設定値コマンド」と示す）を副制御基板50に出力する。また、主制御CPU41aは、設定変更モード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、電源投入処理を終了し、後述する通常制御状態へ移行する。

【 0 0 8 9 】

以上のような制御により、主制御CPU41aは、設定スイッチの操作に基づいて、設定値を変更して設定可能である。即ち、本実施形態では、主制御CPU41aが以上のような制御を実行することにより、設定値を変更して設定可能な設定手段が実現される。また、本実施形態において、設定スイッチ（RWMクリアスイッチ42）は、所定の操作部に相当する。

【 0 0 9 0 】

主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオフ状態であり、且つ設定器43がオン状態に操作されている場合、バックアップされている各種情報が正常であることを確認する。バックアップされている各種情報が正常であるか、異常であるかの確認は、例えばバックアップフラグの状態確認とチェックサム的一致確認によって行われる。バックアップされている各種情報が異常である場合、主制御CPU41aは、主制御RWM41c

10

20

30

40

50

のRWMクリア処理を実行する。バックアップされている各種情報が正常である場合、主制御CPU41aは、主制御RWM41cのRWMクリア処理を実行しない。次に、主制御CPU41aは、設定確認モードへ移行する。主制御CPU41aは、設定確認モードへ移行すると、設定確認モード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。

【0091】

また、主制御CPU41aは、設定確認モードへ移行すると、主制御RWM41c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45を制御する。即ち、表示器45では、電源断がされたときの設定値が報知される。設定確認モードにおいて、主制御CPU41aは、設定スイッチ（本実施形態ではRWMクリアスイッチ42）が操作されても、設定値を変更せず、表示器45の表示内容も変化させない。

10

【0092】

主制御CPU41aは、設定確認モードにおいて、設定器43がオフ状態に操作されると、設定確認モードを終了する。主制御CPU41aは、設定確認モードを終了すると、その時点において設定している設定値を特定可能な設定値コマンドを副制御基板50に出力する。また、主制御CPU41aは、設定確認モード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、電源投入処理を終了し、通常制御状態へ移行する。

【0093】

20

また、主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオン状態に操作されており、且つ設定器43がオフ状態である場合、主制御RWM41cのRWMクリア処理を実行する。その後、主制御CPU41aは、設定変更モード及び設定確認モードへ移行することなく、電源投入処理を終了し、通常制御状態へ移行する。一方、主制御CPU41aは、RWMクリアスイッチ42がオフ状態であり、且つ設定器43がオフ状態である場合、主制御RWM41cのRWMクリア処理を実行しない。また、主制御CPU41aは、設定変更モード及び設定確認モードへ移行することなく、電源投入処理を終了し、通常制御状態へ移行する。

【0094】

ここで、通常制御状態は、主制御CPU41aが内部抽選（当り抽選）に基づいて変動ゲームを実行させる制御や、大当り遊技を付与する制御を可能な制御状態である。RWMクリア処理の実行によって、遊技情報が初期化された場合には、何れの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、且つ大当り遊技中でもない状態に復帰される。一方、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。

30

【0095】

なお、主制御CPU41aは、電源投入処理を終了するとき、上記設定値コマンドのほか、主制御RWM41c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50に出力する。ここで、主制御RWM41cに記憶されている遊技情報とは、RWMクリア処理が実行されたときは初期化された遊技情報であり、RWMクリア処理が実行さ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である。

40

【0096】

例えば、主制御CPU41a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、当り抽選の抽選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。あわせて、主制御CPU41aは、遊技状態を特定可能な制御コマンドを出力する。例えば、主制御CPU41aは、初期コマンドとして、大当り遊技の付与中に復帰する場合、大当り遊技の進行状況を特定可能な制御コマンドなどである。

【0097】

50

また、主制御CPU41aは、電源投入処理において、設定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。設定されている設定値に異常があるか否かは、例えば、主制御RWM41cのうち、設定値を特定可能な情報を格納する記憶領域に、設定1～6の何れを特定する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CPU41a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へ移行するとよい。

【0098】

また、主制御CPU41aは、設定変更モードへ移行してから終了する迄の間、及び設定確認モードへ移行してから終了する迄の間にわたって、所定の外部信号（セキュリティ信号）を図示しない外部端子から機外へ出力してもよい。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出装置などが接続される。主制御CPU41aは、設定変更モードへ移行してから終了する迄の間、及び設定確認モードへ移行してから終了する迄の間にわたって、設定制御モード中であることを報知する表示を行うように、特別図柄表示部13a, 13bを制御してもよい。設定制御モード中であることを報知する表示は、特別ゲームにおいて導出する大当り図柄及びはずれ図柄の何れとも異なる発光パターンによる表示である。

10

【0099】

また、主制御CPU41aは、電源投入処理によって設定変更モードへ移行した場合には、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。

20

【0100】

電源投入処理によって設定変更モードへ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には、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。詳しくは後述するが、RWMクリアコマンドを入力した副制御基板50は、所定の報知（後述するRWMクリア報知）を実行させる。即ち、設定変更モードへ移行したときと、設定変更モードへ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。また、主制御CPU41aは、RWMクリアコマンドの出力とともに所定の外部信号（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。

30

【0101】

次に、主制御CPU41aによって実行される各種の処理について説明する。

主制御CPU41aは、所定の制御周期（例えば4ms）毎に行う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。なお、本実施形態において、出力バッファに設定された制御コマンドは、割り込み処理として実行されるコマンド出力処理によって副制御基板50へ出力される。

【0102】

最初に、特別図柄入力処理について説明する。

40

特別図柄入力処理において、主制御CPU41a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、第1始動入賞口15へ遊技球が入球したか否かを判定する。第1始動入賞口15へ遊技球が入球した場合、主制御CPU41aは、主制御RWM41c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。第1特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU41aは、第1特別保留数を1加算して更新する。このとき、主制御CPU41a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。このように、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状態において、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。

【0103】

50

次に、主制御CPU41a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RWM41cに記憶させる。例えば、乱数は、大当り乱数、大当り図柄乱数、変動パターン乱数などである。このとき、主制御CPU41a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。本実施形態では、第1特別ゲームに用いる乱数情報を主制御RWM41cに記憶させておくことによって、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。

【0104】

第1始動入賞口15へ遊技球が入球していない場合、第1特別保留数が上限数未満ではない場合、及び、第1特別ゲーム用の乱数情報を主制御RWM41cに記憶させた場合、主制御CPU41aは、第2始動入賞センサSE2から検知信号を入力したか否かに基づいて、第2始動入賞口16へ遊技球が入球したか否かを判定する。第2始動入賞口16へ遊技球が入球していない場合、主制御CPU41aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、第2始動入賞口16へ遊技球が入球している場合、主制御CPU41aは、主制御RWM41c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）未満であるかを判定する。第2特別保留数が上限数未満ではない場合、主制御CPU41aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、第2特別保留数が上限数未満である場合、主制御CPU41aは、第2特別保留数を1加算して更新する。このとき、主制御CPU41a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13d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状態において、遊技球が第2始動入賞センサSE2によって検知されると成立する。

【0105】

次に、主制御CPU41a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RWM41cに記憶させる。このとき、主制御CPU41a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。本実施形態では、第2特別ゲーム用の乱数情報を主制御RWM41cに記憶させておくことによって、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。その後、主制御CPU41aは、特別図柄入力処理を終了する。

【0106】

次に、特別図柄開始処理について説明する。

まず、主制御CPU41aは、特別ゲームの実行条件が成立しているかを判定する。なお、本実施形態において、特別ゲームの実行条件は、特別ゲームを開始させるための始動条件としても把握できる。この判定において、主制御CPU41aは、大当り遊技中ではなく、且つ特別ゲーム中ではない場合に実行条件が成立したと判定する一方で、大当り遊技中、又は特別ゲーム中である場合に実行条件が成立していないと判定する。実行条件が成立していない場合、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0107】

一方、実行条件が成立している場合、主制御CPU41aは、主制御RWM41cに記憶されている第2特別保留数を取得し、取得した第2特別保留数が0（零）よりも大きいかを判定する。第2特別保留数が0よりも大きい場合、主制御CPU41aは、第2特別ゲームを開始させる。一方、第2特別保留数が0の場合、主制御CPU41aは、第1特別保留数を取得し、取得した第1特別保留数が0よりも大きいかを判定する。第1特別保留数が0よりも大きい場合、主制御CPU41aは、第1特別ゲームを開始させる。これにより、本実施形態のパチンコ遊技機10は、第1特別ゲームと第2特別ゲームとを同時に実行させず、第2特別ゲームを優先的に実行させる。

【0108】

一方、第1特別保留数及び第2特別保留数の何れも0の場合、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理を終了する。主制御CPU41aは、待機状態であることを特定可能な

10

20

30

40

50

情報（以下、待機状態コマンドと示す）を副制御基板50に出力するかを判定する。本実施形態において、待機状態とは、大当り遊技中ではなく、且つ特別ゲーム中ではない状態であって、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームの何れも保留されていない状態である。このとき、主制御CPU41aは、主制御RWM41cに出力済情報が記憶されていない場合には、待機状態コマンドを出力すると判定する一方で、出力済情報が記憶されていない場合には、待機状態コマンドを出力しないと判定する。本実施形態において、出力済情報は、待機状態コマンドを出力済であることを特定可能な情報である。出力済情報は、待機状態コマンドを生成したことを契機として主制御RWM41cに記憶され、待機状態が終了したことを契機として主制御RWM41cから消去（クリア）される。

【0109】

待機状態コマンドを出力する場合、主制御CPU41aは、待機状態コマンドを生成して出力バッファにセットするとともに、主制御RWM41cに出力済情報を記憶させる。その後、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理を終了する。一方、待機状態コマンドを出力しない場合、主制御CPU41aは、待機状態コマンドを生成することなく特別図柄開始処理を終了する。

【0110】

また、第2特別ゲームを開始させる場合、主制御CPU41aは、第2特別保留数を1減算して更新するとともに、減算後の第2特別保留数を表示させるように情報表示装置13を制御する。次に、主制御CPU41aは、第2特別ゲーム用の乱数情報のうち、最初に記憶された乱数情報を主制御RWM41cから取得する。そして、主制御CPU41aは、取得した乱数情報から特定される大当り乱数の値を用いて、大当りか否かの大当り判定を行う。なお、大当り判定は、大当りか否かの大当り抽選に相当する。例えば、大当り判定は、乱数の値と大当り判定値とが一致するか否かにより判定してもよい。また例えば、大当り判定は、乱数の値と大当り判定値とを加算した値が、所定値を超えているか否かにより判定してもよい。このとき、主制御CPU41aは、現在の設定値及び現在の確率状態に応じて異なる大当り判定値により大当り判定を行う。

【0111】

大当り判定において大当りと判定した場合、主制御CPU41a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CPU41aは、取得した乱数情報から特定される大当り図柄乱数の値に基づいて、特別図柄の大当り図柄を決定する。この決定した大当り図柄が、特別ゲームにて導出される確定停止図柄となる。また、主制御CPU41aは、特別図柄の大当り図柄を決定した場合、変動パターン決定抽選を行うことにより、複数種類の大当り変動パターンの中から大当り変動パターンを決定する。一方、大当り判定において大当りと判定しなかった場合、主制御CPU41a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CPU41aは、特別図柄のはずれ図柄を決定する。この決定したはずれ図柄が、特別ゲームにて導出される確定停止図柄となる。また、主制御CPU41aは、特別図柄のはずれ図柄を決定した場合、変動パターン決定抽選を行うことにより、複数種類のはずれ変動パターンの中からはずれ変動パターンを決定する。

【0112】

また、第1特別ゲームを開始させる場合、主制御CPU41aは、前述した第2特別ゲームに関する制御と同様の制御を第1特別ゲームを対象にして行う。つまり、主制御CPU41aは、第1特別保留数の減算、大当り判定、大当り判定の結果に基づく大当り変動処理又ははずれ変動処理を行う。その後、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0113】

以上のような特別図柄入力処理及び特別図柄開始処理により、本実施形態のパチンコ遊技機10では、各始動入賞口への遊技球の入球を契機に当り抽選が行われる。そして、特別図柄開始処理を終了すると、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御CPU41aは、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動を開始させるように情報表示装置13の表示内容を制御す

10

20

30

40

50

る。また、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理において決定した特別図柄を指定する情報（以下、特別図柄指定コマンドと示す）を出力バッファに設定する。また、主制御CPU41aは、変動パターンを指定するとともに演出ゲームの開始を指示する情報（以下、変動パターン指定コマンドと示す）を出力バッファに設定する。また、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間を計測する。そして、主制御CPU41a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が導出されるように、情報表示装置13を制御する。これにより、主制御CPU41aは、大当たり抽選に当選した場合には、特別ゲームにおいて大当たり表示結果を導出させるように制御する。また、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに定められた変動時間が経過すると、演出図柄の組み合わせを導出させるための情報（以下、全図柄停止コマンドと示す）を出力バッファに設定する。

10

【0114】

次に、主制御CPU41aが行う大当たり処理について説明する。

大当たり処理において、主制御CPU41aは、特別図柄開始処理で決定した大当たり図柄（大当たりの種類）に基づく大当たり遊技を付与する制御を行う。即ち、主制御CPU41aは、大当たり処理を実行することにより、大当たり遊技を付与する。

【0115】

主制御CPU41aは、大当たりの特別ゲームが終了すると、最初にオープニング時間の開始を特定可能な情報（以下、オープニングコマンドと示す）を出力バッファに設定する。主制御CPU41a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。具体的に、主制御CPU41aは、大当たり図柄（大当たりの種類）により決定される開放パターンに基づいて大入賞口18が開放されるように、第2ソレノイドSL2を制御し、ラウンド遊技を開始させる。そして、主制御CPU41aは、ラウンド遊技を開始させた後、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が閉鎖されるように第2ソレノイドSL2を制御し、ラウンド遊技を終了させる。主制御CPU41aは、このようなラウンド遊技を実行させるための処理を、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CPU41aは、ラウンド遊技を開始するごとに、ラウンド遊技の開始を特定可能な情報（以下、ラウンドコマンドと示す）を出力バッファに設定する。

20

30

【0116】

主制御CPU41a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情報（以下、エンディングコマンドと示す）を出力バッファに設定する。主制御CPU41aは、エンディング時間が経過すると、大当たり遊技を終了する。

【0117】

次に、主制御CPU41aが行う遊技状態に関する処理について説明する。本実施形態では、主制御CPU41aが以下の制御を行うことにより、遊技状態を制御する遊技状態制御手段が実現される。

【0118】

主制御CPU41aは、大当たり遊技を開始させるに際して、遊技状態を低確低ベース状態に制御する。また、主制御CPU41aは、大当たり遊技を終了させるに際して、大当たりの種類に応じた遊技状態に制御する。例えば、主制御CPU41aは、10R高確大当たり又は4R高確大当たりに基づく大当たり遊技を終了させる場合、遊技状態を高確高ベース状態に制御する。この場合、主制御CPU41aは、次の大当たり遊技が開始されるまで、遊技状態を高確高ベース状態に制御する。一方、主制御CPU41aは、10R低確大当たりに基づく大当たり遊技を終了させる場合、遊技状態を低確高ベース状態に制御する。この場合、主制御CPU41aは、作動回数（本実施形態では100回）を定めた高ベース状態に制御する。そして、主制御CPU41aは、作動回数を定めた低ベース状態に制御した場合、次回の大当たり遊技が付与される第1終了条件、及び作動回数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、遊技状態を低確高ベース状態に

40

50

制御する。

【0119】

主制御CPU41aは、低確率状態に制御する場合、低確率状態に制御することを特定可能な値を、主制御RWM41cに記憶されている確率状態フラグに設定する低確率状態に制御することを特定可能な低確率コマンドを生成し、出力バッファにセットする。一方、主制御CPU41aは、高確率状態に制御する場合、高確率状態に制御することを特定可能な値を、主制御RWM41cに記憶されている確率状態フラグに設定するとともに、高確率状態に制御することを特定可能な高確率コマンドを生成し、出力バッファにセットする。また、主制御CPU41aは、低ベース状態に制御する場合、低ベース状態に制御することを特定可能な値を、主制御RWM41cに記憶されているベース状態フラグに設定するとともに、低ベース状態に制御することを特定可能な低ベースコマンドを生成し、出力バッファにセットする。一方、主制御CPU41aは、高ベース状態に制御する場合、主制御RWM41cに記憶されているベース状態フラグに設定するとともに、高ベース状態に制御することを特定可能な高ベースコマンドを生成し、出力バッファにセットする。

10

【0120】

また、主制御CPU41aは、作動回数を定めた高ベース状態を付与する場合、上記作動回数に相当する回数を、高ベース状態を付与する特別ゲームの残り回数として主制御RWM41cに記憶させる。そして、主制御CPU41aは、特別ゲームが実行される毎に、主制御RWM41cに記憶されている残り回数を1減算する。主制御CPU41aは、残り回数が0となった場合、残り回数が0となった特別ゲームの終了に伴って、低ベース状態に制御することを特定可能な値をベース状態フラグに設定する。

20

【0121】

次に、副制御CPU50aによって実行される各種の処理について説明する。

副制御CPU50aは、変更開始コマンドを入力すると、設定変更モード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を制御する。例えば、設定変更報知は、「設定変更中です」といった文字列のように、設定変更モード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CPU50a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、演出表示装置EHを制御する。

30

【0122】

副制御CPU50aは、確認開始コマンドを入力すると、設定確認モード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を制御する。例えば、設定確認報知は、「設定確認中です」といった文字列のように、設定確認モード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CPU50a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、演出表示装置EHを制御する。

【0123】

副制御CPU50a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、即ち、遊技情報の初期化が行わ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を制御する。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CPU50a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、演出表示装置EHを制御する。なお、報知処理によって実行させる各種の報知は、演出表示装置EHによる画像表示に加えて、又は代えて、スピーカSPによる音声出力、及び装飾ランプLAによる発光を組み合わせ実行してもよい。

40

【0124】

副制御CPU50aは、初期コマンドを入力すると、該初期コマンドから特定可能な遊技情報に応じた情報を副制御RWM50cに記憶させるように制御する。また、副制御CPU50aは、入力した初期コマンドに応じて演出表示装置EHを制御する。具体的に、RWMクリア処理が実行されたことにより初期化された遊技情報を特定可能な初期コマン

50

ドを入力した場合、副制御CPU50aは、予め定めた初期画面を表示するように演出表示装置EHを制御する。本実施形態における初期画面は、演出図柄が所定の組み合わせで確定停止表示されている画面である。一方、RWMクリア処理が実行されていないことにより直近の電源断がされたときの遊技情報を特定可能な初期コマンドを入力した場合、副制御CPU50aは、予め定めた復帰画面を表示するように演出表示装置EHを制御する。本実施形態における復帰画面は、「復帰中」の文字列を模した画像が表示されている画面である。その後、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドやオープニングコマンド、ラウンドコマンド、エンディングコマンドといった各種の制御コマンドを入力したことを契機として、入力した制御コマンドに応じた画像を表示するように演出表示装置EHを制御する。即ち、本実施形態において、副制御CPU50aは、初期コマンドを入力した後、各種の制御コマンドを入力したことを契機として演出表示装置EHを復帰させるように制御する。

10

【0125】

次に、演出ゲームを実行するための演出図柄変動処理について説明する。

演出図柄変動処理において、副制御CPU50aは、特別図柄指定コマンドを入力すると、特別図柄指定コマンドにより指定された特別図柄に基づき、演出ゲームで導出させる演出図柄の組み合わせを決定する。副制御CPU50aは、特別図柄の大当り図柄が指定された場合、演出図柄による大当りの図柄組み合わせを決定する。これにより、本実施形態の演出ゲームでは、大当り判定において大当りと判定された場合に、大当り表示結果が導出される。また、副制御CPU50aは、特別図柄のはずれ図柄が指定された場合、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、演出ゲームで導出させる演出図柄の組み合わせを決定する。具体的に、副制御CPU50aは、リーチ演出を実行することを特定可能なはずれ変動パターンが指定された場合、リーチ用のはずれの図柄組み合わせを決定する。本実施形態において、リーチ用のはずれの図柄組み合わせとは、特定列（例えば第1列と第2列）の演出図柄が同一であって、その他の列（例えば第3列）の演出図柄が異なる演出図柄の組み合わせである。また、副制御CPU50aは、リーチ演出を実行しないことを特定可能なはずれ変動パターンが指定された場合、通常はずれ用のはずれの図柄組み合わせを決定する。本実施形態において、通常はずれ用のはずれの図柄組み合わせとは、全列の演出図柄が異なる演出図柄の組み合わせである。

20

【0126】

また、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、入力した変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに基づき、特別ゲームの実行中に実行させる演出を決定する。本実施形態において、特別ゲームの実行中に実行させる演出の決定割合は、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じて異ならされている。そして、副制御CPU50aは、決定した演出を実行させるように演出表示装置EHの表示内容を制御する。

30

【0127】

その後、副制御CPU50aは、全図柄停止コマンドの入力を契機として、演出ゲームを終了させ、演出図柄の組み合わせを導出させるように演出表示装置EHの表示内容を制御する。なお、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドを入力したことを契機として指定された変動パターンから特定される変動時間を計時し、該変動時間が経過したことを契機に演出ゲームを終了させるようにしてもよい。つまり、主制御基板40から全図柄停止コマンドを出力せずに、演出ゲームの終了を制御してもよい。

40

【0128】

次に、副制御CPU50aが行う大当り演出処理について説明する。

副制御CPU50aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出が行われるように演出表示装置EHを制御する。副制御CPU50aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出が行われるように演出表示装置EHを制御する。副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出が行われるように演出表示装置EHを制御する。このように、副制御CPU50aは、大当り遊技中において、オ

50

ープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出を大当たり演出として実行させることとなる。

【0129】

次に、副制御CPU50aが行う遊技状態処理について説明する。

副制御CPU50aは、高確率コマンドを入力すると、副制御RWM50cの副確率状態フラグに高確率状態であることを示す値を記憶させる。また、副制御CPU50aは、低確率コマンドを入力すると、副制御RWM50cの副確率状態フラグに低確率状態であることを示す値を記憶させる。同様に、副制御CPU50aは、高ベースコマンドを入力すると、副制御RWM50cの副ベース状態フラグに高ベース状態であることを示す値を記憶させる。また、副制御CPU50aは、低ベースコマンドを入力すると、副制御RWM50cの副ベース状態フラグに低ベース状態であることを示す値を記憶させる。これにより、副制御CPU50aは、現在の遊技状態を特定可能である。

10

【0130】

次に、副制御CPU50aが行う待機状態処理について説明する。

副制御CPU50aは、待機状態コマンドを入力すると、デモンストレーション演出(以下、デモ演出と示す)を開始させるように演出表示装置EH、装飾ランプLA、及びスピーカSPを制御する。その後、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドを入力するまでの間、デモ演出を継続して実行させるように演出表示装置EH、装飾ランプLA、及びスピーカSPを制御する。そして、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドを入力すると、デモ演出を終了させるように演出表示装置EH、装飾ランプLA、及びスピーカSPを制御する。このように、本実施形態のデモ演出は、待機状態中に実行される演出である。

20

【0131】

次に、副制御CPU50aが行う設定値記憶処理について説明する。

副制御CPU50aは、設定値コマンドを入力すると、入力した設定値コマンドから特定可能な設定値を副制御RWM50cに記憶させるように制御する。これにより、副制御CPU50aは、現在の設定値を特定可能である。

【0132】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機10において、遊技球の発射が推奨される遊技領域について、遊技の状況毎に説明する。なお、以下の説明では、遊技球の発射が推奨される遊技領域を「推奨領域」と示す場合があるとともに、遊技球の発射が推奨される遊技領域とは異なる遊技領域を「非推奨領域」と示す場合がある。上述したように、本実施形態のパチンコ遊技機10における遊技領域は、左側領域R1aと、右側領域R2aとに大別される。したがって、本実施形態において、左側領域R1aへの遊技球の発射が推奨される場合には、左側領域R1aが推奨領域に相当し、右側領域R2aが非推奨領域に相当する。また、本実施形態において、右側領域R2aへの遊技球の発射が推奨される場合には、右側領域R2aが推奨領域に相当し、左側領域R1aが非推奨領域に相当する。

30

【0133】

本実施形態において、現在の遊技状態が通常状態である場合には、低ベース状態であることから、普通当たり抽選に当選せず、第2始動入賞口16が開放されない。また、本実施形態において、大当たり遊技中ではない場合には、大入賞口18が開放されない。このため、本実施形態において、現在の遊技状態が通常状態である場合には、大当たり遊技中であるときを除き、右側領域R2aに遊技球を発射させたとしても、遊技球を第2始動入賞口16及び大入賞口18に入球させることができない。一方で、本実施形態において、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。このため、本実施形態において、現在の遊技状態が通常状態である場合、左側領域R1aに遊技球を発射させたときには、遊技球を第1始動入賞口15に入球させることができる。つまり、本実施形態において、現在の遊技状態が通常状態である場合には、大当たり遊技中であるときを除き、左側領域R1aへ遊技球を発射させた方が、右側領域R2aへ遊技球を発射させるよりも、遊技者にとって有利となる。したがって、本実施形態において、現在の遊技

40

50

状態が通常状態である場合には、大当り遊技中であるときを除き、左側領域 R 1 a への遊技球の発射が推奨されているといえる。即ち、本実施形態において、現在の遊技状態が通常状態である状況では、大当り遊技中であるときを除き、左側領域 R 1 a が推奨領域であり、右側領域 R 2 a が非推奨領域であるといえる。

【 0 1 3 4 】

また、本実施形態において、現在の遊技状態が有利状態である場合には、高ベース状態であることから、低ベース状態であるときと比較して、普通当り抽選に当選する確率が高く、第 2 始動入賞口 1 6 が開放され得る。このため、本実施形態において、現在の遊技状態が有利状態である場合には、右側領域 R 2 a に遊技球を発射させることで、遊技球を第 2 始動入賞口 1 6 に入球させることができる。そして、本実施形態では、第 1 始動入賞口 1 5 に遊技球が入球したことを条件として実行される第 1 特別ゲームにおいて大当りとなった場合よりも、第 2 始動入賞口 1 6 に遊技球が入球したことを条件として実行される第 2 特別ゲームにおいて大当りとなったときのほうが、遊技者にとって有利な大当りとなる可能性が高い。つまり、本実施形態において、現在の遊技状態が有利状態である場合には、右側領域 R 2 a へ遊技球を発射させた方が、左側領域 R 1 a へ遊技球を発射させるよりも、遊技者にとって有利となる。したがって、本実施形態において、現在の遊技状態が有利状態である場合には、右側領域 R 2 a への遊技球の発射が推奨されているといえる。即ち、本実施形態において、現在の遊技状態が有利状態である状況では、右側領域 R 2 a が推奨領域であり、左側領域 R 1 a が非推奨領域であるといえる。

【 0 1 3 5 】

また、本実施形態において、大当り遊技中である場合には、ラウンド遊技において、大入賞口 1 8 が開放される。このため、本実施形態において、大当り遊技中のうちラウンド遊技中である場合には、右側領域 R 2 a に遊技球を発射させることで、遊技球を大入賞口 1 8 に入球させることができる。そして、本実施形態では、遊技球が大入賞口 1 8 に入球した場合、遊技球が第 1 始動入賞口 1 5 に入球したときよりも多数の賞球を獲得できる。つまり、本実施形態において、大当り遊技中のうちラウンド遊技中である場合には、右側領域 R 2 a へ遊技球を発射させた方が、左側領域 R 1 a へ遊技球を発射させるよりも、遊技者にとって有利となる。したがって、本実施形態において、大当り遊技中のうちラウンド遊技中である場合には、右側領域 R 2 a への遊技球の発射が推奨されているといえる。即ち、本実施形態において、大当り遊技中のうちラウンド遊技中である状況では、右側領域 R 2 a が推奨領域であり、左側領域 R 1 a が非推奨領域であるといえる。

【 0 1 3 6 】

また、本実施形態において、大当り遊技におけるオープニング時間の経過後には、ラウンド遊技が行われる。ここで、大当り遊技におけるオープニング時間中に遊技球を右側領域 R 2 a に発射させていない場合、ラウンド遊技の開始にともなって大入賞口 1 8 が開放されたときに、速やかに遊技球を大入賞口 1 8 に入球させられないことがある。このため、本実施形態において、大当り遊技におけるオープニング時間中である場合には、右側領域 R 2 a への遊技球の発射が推奨されているといえる。即ち、本実施形態において、大当り遊技におけるオープニング時間中である状況では、右側領域 R 2 a が推奨領域であり、左側領域 R 1 a が非推奨領域であるといえる。

【 0 1 3 7 】

また、本実施形態において、大当り遊技におけるエンディング時間の経過後には、遊技状態が有利状態に制御される。ここで、大当り遊技におけるエンディング時間中に遊技球を右側領域 R 2 a に発射させていない場合、エンディング時間の経過にともなって大当り遊技が終了したときに、速やかに遊技球を第 2 始動入賞口 1 6 に入球させられないことがある。この場合、遊技球が第 2 始動入賞口 1 6 に入球しないことで、遊技状態が有利状態に制御されているにもかかわらず、第 2 特別ゲームよりも遊技者にとって不利な第 1 特別ゲームが実行されてしまうことがある。このため、本実施形態において、大当り遊技におけるエンディング時間中である場合には、右側領域 R 2 a への遊技球の発射が推奨されているといえる。即ち、本実施形態において、大当り遊技におけるエンディング時間中であ

10

20

30

40

50

る状況では、右側領域 R 2 a が推奨領域であり、左側領域 R 1 a が非推奨領域であるといえる。

【 0 1 3 8 】

以下、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 において実行可能な演出の一例について説明する。

図 8 ~ 図 1 0 に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 は、演出の 1 つとして、推奨領域（遊技球の発射が推奨される遊技領域）を報知する報知演出を実行可能である。本実施形態における報知演出には、演出の実行期間及び推奨領域の報知態様のうち少なくとも一方が異なる複数種類の報知演出が含まれている。以下、詳しく説明する。

【 0 1 3 9 】

図 8 (a) に示すように、報知演出には、大当り遊技におけるオープニング時間中に実行されるオープニング中報知演出を含む。オープニング中報知演出では、予め定めた第 1 右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域 R 2 a が報知される。本実施形態において、第 1 右打ち報知態様は、演出表示装置 E H において、大入賞口 1 8 を模した画像と、大入賞口を示す矢印と、「大入賞口を狙って下さい」の文字列と、を含んで構成された第 1 報知画像 G 1 を表示することにより、推奨領域として右側領域 R 2 a を報知する報知態様である。即ち、オープニング中報知演出は、右側領域 R 2 a に配設されている遊技部材（ここでは、大入賞口 1 8 ）への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する演出であるといえる。

【 0 1 4 0 】

図 8 (b) に示すように、報知演出には、大当り遊技におけるラウンド遊技中に実行されるラウンド中報知演出を含む。ラウンド中報知演出では、予め定めた第 2 右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域 R 2 a が報知される。本実施形態において、第 2 右打ち報知態様は、演出表示装置 E H において、右側領域 R 2 a を示す矢印と、「右打ち」の文字列と、を含んで構成された第 2 報知画像 G 2 を表示することにより、推奨領域として右側領域 R 2 a を報知する報知態様である。即ち、ラウンド中報知演出は、右側領域 R 2 a への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。

【 0 1 4 1 】

図 8 (c) に示すように、報知演出には、大当り遊技におけるエンディング時間中に実行されるエンディング中報知演出を含む。エンディング中報知演出では、ラウンド中報知演出と同様に、第 2 右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域 R 2 a が報知される。即ち、エンディング中報知演出は、ラウンド中報知演出と同様に、右側領域 R 2 a への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。

【 0 1 4 2 】

本実施形態において、オープニング中報知演出、ラウンド中報知演出、及びエンディング中報知演出は、何れも大当り遊技中に実行される報知演出である。言い換えれば、本実施形態において、オープニング中報知演出、ラウンド中報知演出、及びエンディング中報知演出は、何れも当り抽選において大当りに当選したことを契機として実行される当り時報知演出である。以下の説明では、オープニング中報知演出、ラウンド中報知演出、及びエンディング中報知演出をまとめて「大当り中報知演出」と示す場合がある。

【 0 1 4 3 】

図 8 (d) に示すように、報知演出には、有利状態中に実行される有利状態中報知演出を含む。有利状態中報知演出では、ラウンド中報知演出及びエンディング中報知演出と同様に、第 2 右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域 R 2 a が報知される。即ち、有利状態中報知演出は、ラウンド中報知演出及びエンディング中報知演出と同様に、右側領域 R 2 a への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。有利状態中報知演出において、第 2 報知画像 G 2 は、演出図柄と重複しない位置に表示される。本実施形態において、有利状態中報知演出は、遊

10

20

30

40

50

技状態が特定の遊技状態である場合に実行される報知演出であって、より詳しくは、遊技状態が通常状態よりも遊技者にとって有利な有利状態である場合に実行される報知演出である。

【0144】

図8(e)に示すように、報知演出には、有利状態が終了してから1回目の変動ゲームの実行中に実行される有利状態終了時報知演出を含む。なお、ここでいう「有利状態が終了してから1回目の変動ゲーム」とは、遊技状態が有利状態から通常状態に変化した場合に、通常状態において実行される1回目の変動ゲームを意図している。即ち、ここでいう「有利状態が終了してから1回目の変動ゲーム」には、有利状態中に大当りに当選したことで大当り遊技において一時的に通常状態に制御された後、大当り遊技終了後に再び有利状態に制御された場合の、該有利状態において実行される1回目の変動ゲームを含まない。有利状態終了時報知演出では、予め定めた第1左打ち報知態様により、推奨領域として左側領域R1aが報知される。本実施形態において、第1左打ち報知態様は、演出表示装置EHにおいて、左側領域R1aを示す矢印と、「左打ちに戻して下さい」の文字列と、を含んで構成された第3報知画像G3を表示することにより、推奨領域として左側領域R1aを報知する報知態様である。即ち、ラウンド中報知演出は、左側領域R1aへの遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。本実施形態において、有利状態終了時報知演出は、遊技状態が変化したことを契機として実行される変化時報知演出であって、より詳しくは、遊技状態が有利状態から通常状態へ変化したことを契機として実行される特定報知演出である。

10

20

【0145】

図9(a),(b)に示すように、報知演出には、パチンコ遊技機10への電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開された場合に、電力供給が再開されてから演出表示装置EHが復帰するまでの間に実行される復電時報知演出を含む。復電時報知演出では、直近の電源断がされたときの遊技の状況に応じて報知態様が異なる。言い換えれば、復電時報知演出では、復帰させる遊技の状況に応じて報知態様が異なる。具体的には、通常状態における変動ゲームの実行中に復帰させる場合、復電時報知演出では、予め定めた第2左打ち報知態様により、推奨領域として左側領域R1aが報知される(図9(a))。本実施形態において、第2左打ち報知態様は、演出表示装置EHにおいて、左側領域R1aを示す矢印と、「左打ちして下さい」の文字列と、を含んで構成された第4報知画像G4を表示することにより、推奨領域として左側領域R1aを報知する報知態様である。また、有利状態における変動ゲームの実行中に復帰させる場合、及び、大当り遊技中に復帰させる場合、復電時報知演出では、予め定めた第3右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域R2aが報知される(図9(b))。本実施形態において、第3右打ち報知態様は、演出表示装置EHにおいて、右側領域R2aを示す矢印と、「右打ちして下さい」の文字列と、を含んで構成された第5報知画像G5を表示することにより、推奨領域として右側領域R2aを報知する報知態様である。即ち、復電時報知演出は、推奨領域への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。復電時報知演出において、第4報知画像G4及び第5報知画像G5は、「復電中」の文字列を模した画像と重複しない位置に表示される。本実施形態において、復電時報知演出は、パチンコ遊技機10への電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されたことを契機として実行される報知演出である。

30

40

【0146】

図9(c),(d)に示すように、報知演出には、非推奨領域への遊技球の発射が検知されてから所定期間にわたって実行される非推奨時報知演出を含む。本実施形態において、非推奨時報知演出は、大当り遊技中ではない場合に実行可能である。非推奨時報知演出では、現在の遊技状態に応じて報知態様が異なる。具体的には、現在の遊技状態が通常状態である場合、非推奨時報知演出では、予め定めた第3左打ち報知態様により、推奨領域として左側領域R1aが報知される(図9(c))。本実施形態において、第3左打ち報知態様は、演出表示装置EHにおいて、左側領域R1aを示す矢印と、「左打ちして下さい

50

い」の文字列と、を含んで構成された第6報知画像G6を表示することにより、推奨領域として左側領域R1aを報知する報知態様である。また、現在の遊技状態が有利状態である場合、非推奨時報知演出では、予め定めた第4右打ち報知態様により、推奨領域として右側領域R2aが報知される(図9(d))。本実施形態において、第4右打ち報知態様は、演出表示装置EHにおいて、右側領域R2aを示す矢印と、「右打ちして下さい」の文字列と、を含んで構成された第7報知画像G7を表示することにより、推奨領域として右側領域R2aを報知する報知態様である。即ち、非推奨時報知演出は、推奨領域への遊技球の発射を促すことにより、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出であるといえる。非推奨時報知演出において、第6報知画像G6及び第7報知画像G7は、演出図柄と重複する位置に表示される。具体的に、非推奨時報知演出において、第6報知画像G6及び第7報知画像G7は、演出図柄の少なくとも一部を覆っているように視認可能となるように表示される。本実施形態において、非推奨時報知演出は、遊技球の発射が推奨される遊技領域とは異なる遊技領域に遊技球が発射されているときに実行される報知演出である。

10

【0147】

また、図10に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、報知演出のうち大当たり中報知演出及び有利状態終了時報知演出において、設定されている設定値が示唆される。具体的に、大当たり中報知演出及び有利状態終了時報知演出では、該報知演出の演出内容により、設定されている設定値が示唆される。即ち、本実施形態において、報知演出には、該報知演出の演出内容により設定値が示唆される演出を含む。本実施形態において、大当たり中報知演出及び有利状態終了時報知演出は、設定値が示唆される第1報知演出に相当する。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10では、報知演出のうち有利状態中報知演出、復電時報知演出、及び非推奨時報知演出において、設定されている設定値が示唆されない。即ち、本実施形態において、有利状態中報知演出、復電時報知演出、及び非推奨時報知演出は、設定値が示唆されない第2報知演出に相当する。

20

【0148】

本実施形態の大当たり中報知演出では、オープニング中報知演出において表示される第1報知画像G1の種類により設定値が示唆される。オープニング中報知演出において表示される第1報知画像G1には、「大入賞口を狙って下さい」の文字列の色が異なる複数の第1報知画像G1がある。そして、オープニング中報知演出では、複数の第1報知画像G1のうち何れかの第1報知画像G1が表示されることにより、設定値が示唆される。即ち、本実施形態では、オープニング中報知演出において表示される第1報知画像G1の種類が、大当たり中報知演出において設定値を示唆する演出内容に相当する。なお、本実施形態の大当たり中報知演出では、オープニング中報知演出の演出内容により設定値が示唆される一方で、ラウンド中報知演出及びエンディング中報知演出の演出内容によっては設定値が示唆されない。したがって、本実施形態では、オープニング中報知演出が第1報知演出に相当する一方で、ラウンド中報知演出及びエンディング中報知演出が第2報知演出に相当するとも把握できる。

30

【0149】

有利状態終了時報知演出では、表示される第3報知画像G3の種類により設定値が示唆される。有利状態終了時報知演出において表示される第3報知画像G3には、「左打ちに戻して下さい」の文字列の色が異なる複数の第3報知画像G3がある。そして、有利状態終了時報知演出では、複数の第3報知画像G3のうち何れかの第3報知画像G3が表示されることにより、設定値が示唆される。即ち、本実施形態では、有利状態終了時報知演出において表示される第3報知画像G3の種類が、有利状態終了時報知演出において設定値を示唆する演出内容に相当する。

40

【0150】

以下、各報知演出を実行させるための制御について説明する。本実施形態において、副制御CPU50aは、以下の制御を行うことにより、報知演出を実行させるように演出表示装置EHを制御可能である。

50

【 0 1 5 1 】

まず、オープニング中報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング中報知演出の演出内容を特定可能な複数の演出パターンのうち何れかの演出パターンを決定する。本実施形態において、オープニング中報知演出の演出内容を特定可能な演出パターンには、オープニング中報知演出で表示させる第1報知画像G1の種類が定められている。このとき、副制御CPU50aは、設定されている設定値に応じて異なる決定割合で、複数の演出パターンのうち何れかの演出パターンを決定する。これにより、本実施形態のオープニング中報知演出では、該オープニング中報知演出の演出内容によって設定値が示唆されることとなる。なお、設定されている設定値に応じて異なる決定割合で演出パターンを決定するときの具体例について、詳しくは後述する。

10

【 0 1 5 2 】

そして、副制御CPU50aは、オープニング中報知演出の演出内容を特定可能な演出パターンを決定すると、決定した演出パターンに応じた演出内容でオープニング中報知演出を開始させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、決定した演出パターンから特定可能な第1報知画像G1を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、ラウンドコマンドを入力すると、オープニング中報知演出を終了させるように制御する。なお、副制御CPU50aは、オープニングコマンドを入力してからラウンドコマンドを入力するまでの期間のうち一部の期間においてオープニング中報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、オープニング中報知演出は、オープニング時間のうち一部の期間において実行されるようにしてもよい。

20

【 0 1 5 3 】

次に、ラウンド中報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド中報知演出を開始させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、ラウンドコマンドを入力すると、設定されている設定値にかかわらず、所定の第2報知画像G2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力すると、ラウンド中報知演出を終了させるように制御する。

【 0 1 5 4 】

なお、副制御CPU50aは、複数回のラウンド遊技にわたって、ラウンド中報知演出を継続して実行させるようにしてもよいし、ラウンドコマンドを入力する毎に、実行中のラウンド中報知演出を終了させて次のラウンド中報知演出を開始させるようにしてもよい。また、副制御CPU50aは、ラウンドコマンドを入力してから次のラウンドコマンド又はエンディングコマンドを入力するまでの期間のうち一部の期間においてラウンド中報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、ラウンド中報知演出は、ラウンド遊技中のうち一部の期間において実行されるようにしてもよい。また、副制御CPU50aは、所定回数目のラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンドの入力を契機としてラウンド中報知演出を開始させるように制御する一方で、所定回数目とは異なる回数目のラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンドの入力を契機としてはラウンド中報知演出を開始させないように制御してもよい。即ち、ラウンド中報知演出は、ラウンド遊技のうち所定回数目のラウンド遊技において実行されるようにしてもよい。

30

40

【 0 1 5 5 】

次に、エンディング中報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング中報知演出を開始させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力すると、設定されている設定値にかかわらず、所定の第2報知画像G2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンド又は待機状態コマンドを入力すると、エンディング中報知演出を終了させるように制御する。

【 0 1 5 6 】

50

なお、上述したように、本実施形態において、ラウンド中報知演出と、エンディング中報知演出とは、同一の第2報知画像G2が表示される。このため、副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力した場合に、ラウンド中報知演出で表示させた第2報知画像G2を非表示とすることなく、引き続き第2報知画像G2を表示させ続けることによりエンディング中報知演出を実行させてもよい。また、副制御CPU50aは、エンディングコマンドを入力してから変動パターン指定コマンド又は待機状態コマンドを入力するまでの期間のうち一部の期間においてエンディング中報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、エンディング中報知演出は、エンディング時間のうち一部の期間において実行されるようにしてもよい。

【0157】

次に、有利状態中報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、現在の遊技状態が有利状態である場合、有利状態中報知演出を実行させるように制御する。このとき、副制御CPU50aは、副制御RWM50cに記憶されている副確率状態フラグ及び副ベース状態フラグに記憶されている値に基づいて、現在の遊技状態を特定する。具体的に、副制御CPU50aは、現在の遊技状態が有利状態である場合、設定されている設定値にかかわらず、所定の第2報知画像G2を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、遊技状態が有利状態から通常状態に変化したことを契機として、有利状態中報知演出を終了させるように制御する。

【0158】

なお、副制御CPU50aは、遊技状態が有利状態である場合、待機状態中ではないことを条件として有利状態中報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、有利状態中報知演出は、待機状態中には実行されなくてもよい。また、副制御CPU50aは、遊技状態が有利状態である場合、特定の演出が実行されていないことを条件として有利状態中報知演出を実行させるように制御してもよい。特定の演出は、例えば、リーチ演出であってもよい。即ち、有利状態中報知演出は、リーチ演出中には実行されなくてもよい。

【0159】

次に、有利状態終了時報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、作動回数の変動ゲームが終了する第2終了条件が成立したことを契機として遊技状態が有利状態から通常状態に制御された場合、通常状態に制御されてから1回目の変動ゲーム中に有利状態終了時報知演出を実行させるように制御する。このとき、副制御CPU50aは、大当たり遊技の開始を示すオープニングコマンドを入力することなく低確率コマンド及び低ベースコマンドを入力した場合に、作動回数の変動ゲームが終了する第2終了条件が成立したことを契機として遊技状態が有利状態から通常状態に制御されたことを認識可能である。具体的に、副制御CPU50aは、作動回数の変動ゲームが終了する第2終了条件が成立したことを契機として遊技状態が有利状態から通常状態に制御された場合、変動パターン指定コマンドを入力すると、有利状態終了時報知演出の演出内容を特定可能な複数の演出パターンのうち何れかの演出パターンを決定する。本実施形態において、有利状態終了時報知演出の演出内容を特定可能な演出パターンには、有利状態終了時報知演出で表示させる第3報知画像G3の種類が定められている。このとき、副制御CPU50aは、設定されている設定値に応じて異なる決定割合で、複数の演出パターンのうち何れかの演出パターンを決定する。これにより、本実施形態の有利状態終了時報知演出では、該有利状態終了時報知演出の演出内容によって設定値が示唆されることとなる。なお、設定されている設定値に応じて異なる決定割合で演出パターンを決定するときの具体例について、詳しくは後述する。

【0160】

そして、副制御CPU50aは、有利状態終了時報知演出の演出内容を特定可能な演出パターンを決定すると、決定した演出パターンに応じた演出内容で有利状態終了時報知演出を開始させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、決定した演出パターンから特定可能な第3報知画像G3を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、次の変動パターン指定コマンド、オープニングコマンド、

10

20

30

40

50

又は待機状態コマンドを入力すると、有利状態終了時報知演出を終了させるように制御する。なお、副制御CPU50aは、変動パターン指定コマンドを入力してから、次の変動パターン指定コマンド、オープニングコマンド、又は待機状態コマンドを入力するまでの期間のうち一部の期間において有利状態終了時報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、有利状態終了時報知演出は、通常状態に制御されてから1回目の変動ゲームのうち一部の期間において実行されるようにしてもよい。例えば、副制御CPU50aは、通常状態に制御されてから1回目の変動ゲームにおいてリーチ演出が実行される場合、リーチ演出が開始されるまでの期間において有利状態終了時報知演出を実行させる一方で、リーチ演出の実行中には有利状態終了時報知演出を実行させないように制御してもよい。即ち、有利状態終了時報知演出は、リーチ演出中には実行されなくてもよい。

10

【0161】

次に、復電時報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、直近の電源断がされたときの遊技情報を特定可能な初期コマンドを入力すると、復電時報知演出を実行させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、通常状態における変動ゲーム中である状態に復帰させることを特定可能な初期コマンドを入力した場合、設定されている設定値にかかわらず、所定の第4報知画像G4を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、次の変動パターン指定コマンド、オープニングコマンド、又は待機状態コマンドを入力すると、入力した制御コマンドに基づいて演出表示装置EHを復帰させるように制御するとともに、復電時報知演出を終了させるように制御する。また、副制御CPU50aは、有利状態における変動ゲーム中である状態に復帰させることを特定可能な初期コマンドを入力した場合、設定されている設定値にかかわらず、所定の第5報知画像G5を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、次の変動パターン指定コマンド、オープニングコマンド、又は待機状態コマンドを入力すると、入力した制御コマンドに基づいて演出表示装置EHを復帰させるように制御するとともに、復電時報知演出を終了させるように制御する。そして、副制御CPU50aは、大当たり遊技中である状態に復帰させることを特定可能な初期コマンドを入力した場合、設定されている設定値にかかわらず、所定の第5報知画像G5を表示させるように演出表示装置EHを制御する。その後、副制御CPU50aは、ラウンドコマンド、エンディングコマンド、次の変動パターン指定コマンド、又は待機状態コマンドを入力すると、入力した制御コマンドに基づいて演出表示装置EHを復帰させるように制御するとともに、復電時報知演出を終了させるように制御する。

20

30

【0162】

なお、副制御CPU50aは、初期コマンドを入力してから各種の制御コマンドを入力するまでの期間のうち一部の期間において復電時報知演出を実行させるように制御してもよい。即ち、復電時報知演出は、初期コマンドを入力してから各種の制御コマンドを入力したことともなって演出表示装置EHが復帰するまでの期間のうち一部の期間において実行されるようにしてもよい。

【0163】

次に、非推奨時報知演出を実行させるための制御について説明する。副制御CPU50aは、遊技状態が通常状態であって且つ大当たり遊技中ではない場合に、右側領域R2aへの遊技球の発射が検知されたことを契機として、非推奨時報知演出を実行させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、遊技状態が通常状態であって且つ大当たり遊技中ではない場合に、右側領域R2aへの遊技球の発射が検知されたときには、設定されている設定値にかかわらず、所定の第6報知画像G6を表示させるように演出表示装置EHを制御する。このとき、副制御CPU50aは、右側領域R2aに配設されているセンサである第2始動入賞センサSE2、特別入賞センサSE3、ゲートセンサSE4、及び第2普通入賞センサSE6のうちの何れかにおいて遊技球が検知されたことを特定可能な制御コマンドを入力した場合、右側領域R2aへの遊技球の発射が検知されたと判定する。また、副制御CPU50aは、非推奨時報知演出の開始にともなって、副制御RWM50c内の所定のタイマの更新を開始することにより、所定期間の計測を開始する。そして、

40

50

副制御CPU50aは、所定期間が経過すると、非推奨時報知演出を終了させるように制御する。

【0164】

また、副制御CPU50aは、遊技状態が有利状態である場合に、左側領域R1aへの遊技球の発射が検知されたことを契機として、非推奨時報知演出を実行させるように制御する。具体的に、副制御CPU50aは、遊技状態が有利状態である場合に、左側領域R1aへの遊技球の発射が検知されたときには、設定されている設定値にかかわらず、所定の第7報知画像G7を表示させるように演出表示装置EHを制御する。このとき、副制御CPU50aは、左側領域R1aに配設されているセンサである第1始動入賞センサSE1及び第1普通入賞センサSE5のうち何れかにおいて遊技球が検知されたことを特定可能な制御コマンドを入力した場合、左側領域R1aへの遊技球の発射が検知されたと判定する。また、副制御CPU50aは、非推奨時報知演出の開始にともなって、副制御RWM50c内の所定のタイマの更新を開始することにより、所定期間の計測を開始する。そして、副制御CPU50aは、所定期間が経過すると、非推奨時報知演出を終了させるように制御する。

10

【0165】

以下、本実施形態において、オープニング中報知演出における演出内容を定めた演出パターンを決定する場合、及び有利状態終了時報知演出における演出内容を定めた演出パターンを決定する場合における、演出パターンの決定割合について、その具体例を説明する。なお、オープニング中報知演出における演出内容を定めた演出パターンを決定する場合の演出パターンの決定割合と、有利状態終了時報知演出における演出内容を定めた演出パターンを決定する場合の決定割合とは、同一であってもよいし、異なってもよい。

20

【0166】

[第1振分例]

図11に示すように、第1振分例によれば、演出パターンE1は、高設定であるほど決定割合が低くなる。また、演出パターンE2、E3は、何れも、高設定であるほど決定割合が高くなる。しかしながら、演出パターンE1は、演出パターンE2、E3と比較して、設定値が異なる場合の決定割合の変化率が小さい。具体的に、演出パターンE1は、最も決定割合が低い設定値である設定値[06]のときには、84%の確率で決定される一方、最も決定割合が高い設定値である設定値[01]のときには、94%の確率で決定される。つまり、演出パターンE1は、設定値が[01]であるときには、設定値が[06]であるときの約1.1倍の確率で決定される。これに対し、演出パターンE2は、最も決定割合が低い設定値である設定値[01]のときには、5%の確率で決定される一方、最も決定割合が高い設定値である設定値[06]のときには、10%の確率で決定される。つまり、演出パターンE2は、設定値が[06]であるときには、設定値が[01]であるときの2倍の確率で決定される。そして、演出パターンE3は、最も決定割合が低い設定値である設定値[01]のときには、1%の確率で決定される一方、最も決定割合が高い設定値である設定値[06]のときには、6%の確率で決定される。つまり、演出パターンE3は、設定値が[06]であるときには、設定値が[01]であるときの6倍の確率で決定される。

30

40

【0167】

このため、第1振分例において、演出パターンE1は、高設定であるほど決定割合が低くなるものの、その決定割合の変化は最大でも約1.1倍であるため、実質的には、演出パターンE1が決定されたからといって、設定されている設定値を推測することは極めて困難である。これに対し、演出パターンE2は、高設定であるほど決定割合が高くなるようになっており、その決定割合の変化は最大で2倍であるため、演出パターンE1が決定されたときと比較して、設定されている設定値を推測し易い。さらに、演出パターンE3は、高設定であるほど決定割合が高くなるようになっており、その決定割合の変化は最大で6倍であるため、演出パターンE1、E2が決定されたときと比較して、設定されている設定値を推測し易い。

50

【 0 1 6 8 】

また、第 1 振分例において、報知演出の演出内容を定めた演出パターンは、何れも、設定されている設定値が何れであっても決定可能である。言い換えれば、第 1 振分例において、報知演出の演出内容には、設定されている設定値が所定の設定値である場合にのみ決定可能な演出内容が含まれていない。このため、第 1 振分例において、報知演出は、設定されている設定値が所定の設定値であることを確定的に認識可能な演出内容では実行されない。

【 0 1 6 9 】

また、第 1 振分例において、演出パターン E 1 ~ E 3 は、何れも、設定されている設定値が複数の設定値のうちの何れであっても決定可能であって、何れの設定値であるかによって決定割合が異なる。例えば、演出パターン E 1 は、設定値が [0 1] であるときと設定値が [0 6] であるときとの何れであっても決定可能であって、設定値が [0 1] であるときには、設定値が [0 6] であるときと比較して決定され易い。

10

【 0 1 7 0 】

[第 2 振分例]

図 1 2 に示すように、第 2 振分例によれば、演出パターン E 1 は、高設定であるほど決定割合が低くなる。また、演出パターン E 2 は、設定値が [0 1] であるときには決定されない一方で、設定値が [0 2] ~ [0 6] の何れかであるときには決定可能である。そして、演出パターン E 2 は、設定値が [0 2] ~ [0 6] の何れかである場合、高設定であるほど決定割合が高くなる。また、演出パターン E 3 は、設定値が [0 1] ~ [0 5] の何れかであるときには決定されない一方で、設定値が [0 6] であるときには決定可能である。

20

【 0 1 7 1 】

これによれば、第 2 振分例において、演出パターン E 2 が決定された場合、設定値 [0 2] ~ [0 6] の何れかであることが確定的に認識可能である。即ち、第 2 振分例において、演出パターン E 2 に定められた第 2 演出内容は、設定値 [0 2] ~ [0 6] の何れかであることを確定的に認識可能な演出内容である。このように、第 2 振分例において、報知演出の演出内容には、設定されている設定値が、複数の設定値のうち何れかの設定値であることを確定的に認識可能な演出内容が含まれている。

【 0 1 7 2 】

また、第 2 振分例において、演出パターン E 3 が決定された場合、設定値 [0 6] であることが確定的に認識可能である。即ち、第 2 振分例において、演出パターン E 3 に定められた第 3 演出内容は、設定値 [0 6] であることを確定的に認識可能な演出内容である。このように、第 2 振分例において、報知演出の演出内容には、設定されている設定値が所定の設定値である場合にのみ決定可能な演出内容が含まれている。このため、第 2 振分例において、報知演出は、設定されている設定値が所定の設定値であることを確定的に認識可能な演出内容で実行され得る。

30

【 0 1 7 3 】

また、第 2 振分例において、演出パターン E 1 , E 2 は、何れも、設定されている設定値が複数の設定値のうちの何れであっても決定可能であって、何れの設定値であるかによって決定割合が異なる。例えば、演出パターン E 1 は、設定値が [0 1] であるときと設定値が [0 6] であるときとの何れであっても決定可能であって、設定値が [0 1] であるときには、設定値が [0 6] であるときと比較して決定され易い。即ち、第 2 振分例において、報知演出の演出内容には、設定されている設定値が第 1 設定値であるときと第 2 設定値であるときとの何れであっても決定可能であって、第 1 設定値であるときには第 2 設定値であるときと比較して決定され易い演出内容がある。

40

【 0 1 7 4 】

[第 3 振分例]

図 1 3 に示すように、第 3 振分例によれば、演出パターン E 1 は、何れの設定値であっても、決定割合が同一である。また、演出パターン E 2 は、設定値が [0 2] , [0 4]

50

、[0 6]の何れかであるときには決定されない一方で、設定値が[0 1]、[0 3]、[0 5]の何れかであるときには決定可能である。また、演出パターンE 3は、設定値が[0 1]、[0 3]、[0 5]の何れかであるときには決定されない一方で、設定値が[0 2]、[0 4]、[0 6]の何れかであるときには決定可能である。

【 0 1 7 5 】

これによれば、第3振分例において、演出パターンE 1が決定された場合、設定されている設定値を推測不能である。即ち、第3振分例において、演出パターンE 1に定められた演出内容は、設定値を推測不能な演出内容である。また、第3振分例において、演出パターンE 2が決定された場合、設定値[0 1]、[0 3]、[0 5]の何れかであることが確定的に認識可能である。即ち、第3振分例において、演出パターンE 2に定められた演出内容は、設定値[0 1]、[0 3]、[0 5]の何れかであることを確定的に認識可能な演出内容である。そして、第3振分例において、演出パターンE 3が決定された場合、設定値[0 2]、[0 4]、[0 6]の何れかであることが確定的に認識可能である。即ち、第3振分例において、演出パターンE 3に定められた演出内容は、設定値[0 2]、[0 4]、[0 6]の何れかであることを確定的に認識可能な演出内容である。

10

【 0 1 7 6 】

このように、第3振分例において、報知演出の演出内容には、設定されている設定値が、複数の設定値のうち何れかの設定値であることを確定的に認識可能な演出内容が含まれている一方で、設定されている設定値が所定の設定値である場合にのみ決定可能な演出内容は含まれていない。このため、第3振分例において、報知演出は、設定されている設定値が所定の設定値であることを確定的に認識可能な演出内容では実行されない。

20

【 0 1 7 7 】

したがって、本実施形態によれば、次の効果を有する。

(1)本実施形態によれば、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知する報知演出の演出内容により、設定値を示唆可能である。即ち、本実施形態では、遊技球の発射が推奨される遊技領域が何れの遊技領域であるのかと、設定値が何れの設定値であるのかという、遊技者が興味を持つ2つの事柄の両方に関連した演出を行うことができるため、遊技者の興味を向上できる。

【 0 1 7 8 】

(2)報知演出の種類によって、設定値が示唆される場合と示唆されない場合とがあるため、演出を多様化して遊技者の興味を向上できる。

30

(3)大当りに当選したことを契機として実行される大当り中報知演出において設定値が示唆されるため、大当りに当選したことによる喜びに加えて、大当り中報知演出の演出内容から設定値を推測する楽しみを与えることができ、遊技者の興味を向上できる。

【 0 1 7 9 】

(4)特に、大当り中報知演出のうちオープニング中報知演出において設定値が示唆されるため、オープニング時間中においては設定値を推測する楽しみを与える一方で、ラウンド遊技中及びエンディング時間中には、設定値にかかわらず大当り遊技中の演出に集中させて楽しませることができる。

【 0 1 8 0 】

40

(5)遊技状態が変化したことを契機として実行される有利状態終了時報知演出において設定値が示唆されるため、遊技状態の変化によって遊技性を多様化できることに加えて、有利状態終了時報知演出の演出内容から設定値を推測する楽しみを与えることができ、遊技者の興味を向上できる。

【 0 1 8 1 】

(6)特に、遊技状態が有利状態から通常状態に変化した場合に実行される有利状態終了時報知演出において設定値が示唆されるため、有利状態と比較して遊技者にとって不利な通常状態となった後にも、遊技を継続する意欲を高めることができる。

【 0 1 8 2 】

(7)復電時報知演出では、遊技球の発射が推奨される遊技領域が報知される一方で、

50

設定値が示唆されない。このため、遊技機への電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開された場合に、遊技球の発射が推奨されていない遊技領域に遊技球を発射してしまうことで遊技者にとって不利になってしまうことを抑制しつつも、意図的に電力供給を遮断することで設定値を推測しようという不正行為を抑制できる。

【 0 1 8 3 】

(8) 非推奨時報知演出では、遊技球の発射が推奨される遊技領域が報知される一方で、設定値が示唆されない。このため、遊技球の発射が推奨されていない遊技領域に遊技球が発射されている場合に、遊技球の発射が推奨される遊技領域を報知することで、遊技者にとって不利になってしまうことを抑制しつつも、意図的に遊技球の発射が推奨されていない遊技領域に遊技球を発射することで設定値を推測しようという不正行為を抑制できる。

10

【 0 1 8 4 】

(9) 有利状態中報知演出は、最長で作動回数分の変動ゲームにわたって実行されるため、オープニング中報知演出や有利状態終了時報知演出と比較して、極めて長い時間にわたって実行される可能性がある。このため、仮に、有利状態中報知演出において設定値を示唆する場合、パチンコ遊技機 1 0 において遊技を行っている遊技者以外の者であっても有利状態中報知演出の演出内容から設定値を推測し易くなる。これに対し、本実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、有利状態中報知演出では設定値が示唆されず、有利状態中報知演出よりも演出が実行される期間が短くなり易いオープニング中報知演出や有利状態終了時報知演出において設定値が示唆されるため、遊技を行っている遊技者に対して、自分だけが設定値を推測できるという特別感を与えることができる。

20

【 0 1 8 5 】

(1 0) 非推奨領域へ遊技球が発射されている状況とは、遊技球が発射されていない、又は推奨領域へ遊技球が発射されている状況と比較して、推奨領域を報知する必要度が高い状況であるといえる。これに対し、本実施形態において、非推奨時報知演出では、演出図柄と重複する位置において、演出図柄の少なくとも一部を覆っているように視認可能となるように報知画像が表示されるため、演出図柄と重複しない位置に報知画像が表示される場合と比較して、遊技者に対して推奨領域を認識させ易い。即ち、推奨領域を報知する必要度が高い状況において、推奨領域を認識させ易くすることができる。

30

【 0 1 8 6 】

例えば、上記実施形態は、以下のように変更してもよい。

- ・演出パターンの選択割合は、適宜変更してもよい。
- ・報知演出の演出内容は、適宜変更してもよい。例えば、副制御 CPU 5 0 a は、演出表示装置 E H に代えて又は加えて、装飾ランプ L A 及びスピーカ S P で報知演出を実行させるように制御してもよい。また、副制御 CPU 5 0 a は、報知演出の演出内容について、設定値に応じて異ならせる内容を変更してもよい。例えば、報知演出の演出内容として、表示される画像が異なる複数種類の演出内容を備えてもよい。なお、表示される画像が異なる複数種類の演出内容とは、表示される画像の色が異なる演出内容に限らず、表示される画像の形状、表示される文字列、表示されるキャラクタなどが異なる演出内容であってもよい。また、報知演出の演出内容として、装飾ランプ L A の発光態様が異なる複数種類の演出内容を備えてもよいし、スピーカ S P による音声の出力態様が異なる複数種類の演出内容を備えてもよい。

40

【 0 1 8 7 】

- ・各報知演出において表示される報知画像は、適宜変更してもよい。例えば、ラウンド中報知演出と、エンディング中報知演出と、有利状態中報知演出とで、異なる報知画像を表示させるようにしてもよい。また、有利状態中報知演出と、有利状態中における復電時報知演出とで、同一の報知画像を表示させるようにしてもよい。

【 0 1 8 8 】

- ・各報知演出のうち何れの報知演出において設定値を示唆するかは、適宜変更してもよい。例えば、ラウンド中報知演出、エンディング中報知演出、有利状態中報知演出、復電

50

時報知演出、及び非推奨時報知演出のうち1又は複数の報知演出において設定値が示唆されるようにしてもよい。また、オープニング中報知演出及び有利状態終了時報知演出のうち1又は複数の報知演出において設定値が示唆されないようにしてもよい。即ち、各報知演出のうち少なくとも1つ以上の報知演出において設定値が示唆されるようになってい

【0189】

・各報知演出では、遊技球の発射が推奨されている遊技領域を報知することに代えて、又は加えて、遊技球の発射が推奨されている遊技領域へ遊技球を発射させるための発射ハンドルHDの操作方法を報知してもよい。そして、この場合、副制御CPU50aは、発射ハンドルHDの操作方法の報知の態様により設定値が示唆されるように制御してもよい。本別例において、報知演出は、発射ハンドルHDの操作に関する発射操作報知に相当する。また、本別例において、発射ハンドルHDの操作に関する発射操作報知を実行する演出表示装置EHは報知手段に相当し、演出表示装置EHを制御する副制御CPU50aは報知制御手段に相当する。

10

【0190】

・報知演出において、設定値に関して示唆される内容は適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU50aは、過去の設定値が示唆されるように報知演出の演出内容を決定してもよい。この場合、前回の設定値を示唆してもよいし、前日の設定値を示唆してもよいし、過去の所定期間における設定値の平均値を示唆してもよい。この場合、副制御CPU50aは、過去の設定値を副制御RWM50cに記憶させ、該記憶された過去の設定値に基づいて報知演出の演出内容を決定するとよい。また例えば、副制御CPU50aは、最後に電源投入が行われたときに設定値の変更が行われたか否かが示唆されるように報知演出の演出内容を決定してもよい。

20

【0191】

・報知演出において、演出ボタンBTが操作されたことを契機として設定値が示唆されるようにしてもよい。例えば、副制御CPU50aは、演出パターンE1～E3のうち何れの演出パターンを決定しているかにかかわらず所定の演出内容でオープニング中報知演出を開始させるように制御する。その後、副制御CPU50aは、演出ボタンBTが操作された場合には、決定している演出パターンに応じた演出内容にオープニング中報知演出の演出内容を変更する一方で、演出ボタンBTが操作されない場合には、オープニング中報知演出の演出内容を変更しないように制御する。これによれば、遊技者に対して、自らの演出ボタンBTの操作によって設定値を推測する楽しみを与えることができるため、遊技に対する興味をさらに向上させることができる。

30

【0192】

・有利状態終了時報知演出を実行するタイミングは、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU50aは、作動回数の残り回数が0(零)となる変動ゲーム中に有利状態終了時報知演出を実行させるように制御してもよい。また、副制御CPU50aは、作動回数の残り回数が0となる変動ゲームと、有利状態が終了してから1回目の変動ゲームと、のうち少なくとも一方の変動ゲームを含む複数回の変動ゲームにわたって有利状態終了時報知演出を実行させるように制御してもよい。

40

【0193】

・非推奨時報知演出の開始契機は、適宜変更してもよい。例えば、副制御CPU50aは、左側領域R1aへの遊技球の発射が推奨されている場合に、右側領域R2aに配設されている各センサSE2, SE3, SE4, SE6のうち特定のセンサにおいて遊技球が検知されたことを契機として、非推奨時報知演出を実行させるように制御してもよい。一方で、副制御CPU50aは、左側領域R1aへの遊技球の発射が推奨されている場合に、右側領域R2aに配設されている各センサSE2, SE3, SE4, SE6のうち特定のセンサとは異なるセンサにおいて遊技球が検知されたときには、非推奨時報知演出を実行させないように制御してもよい。なお、この場合、主制御CPU41aは、右側領域R2aに配設されている各センサSE2, SE3, SE4, SE6のうち特定のセンサとは

50

異なるセンサについて、該センサにおいて遊技球が検知されたことを特定可能な制御コマンドを出力しないようにしてもよい。同様に、副制御CPU50aは、右側領域R2aへの遊技球の発射が推奨されている場合に、左側領域R1aに配設されている各センサSE1, SE5のうち特定のセンサにおいて遊技球が検知されたことを契機として、非推奨時報知演出を実行させるように制御してもよい。一方で、副制御CPU50aは、右側領域R2aへの遊技球の発射が推奨されている場合に、左側領域R1aに配設されている各センサSE1, SE5のうち特定のセンサとは異なるセンサにおいて遊技球が検知されたときには、非推奨時報知演出を実行させないように制御してもよい。なお、この場合、主制御CPU41aは、左側領域R1aに配設されている各センサSE1, SE5のうち特定のセンサとは異なるセンサについて、該センサにおいて遊技球が検知されたことを特定可能な制御コマンドを出力しないようにしてもよい。

10

【0194】

・報知演出において、変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆してもよい。例えば、副制御CPU50aは、有利状態中報知演出において、実行中の変動ゲームが大当たりとなるか否かに応じて、異なる決定割合で複数種類の演出内容の中から演出内容を決定することにより、実行中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆してもよい。この場合、有利状態中報知演出では、推奨領域の報知に加えて、実行中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆することができる。また、副制御CPU50aは、有利状態終了時報知演出において、実行中の変動ゲームが大当たりとなるか否かに応じて、異なる決定割合で複数種類の演出内容の中から演出内容を決定することにより、実行中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆してもよい。この場合、有利状態終了時報知演出では、推奨領域の報知と、設定値の示唆と、に加えて、実行中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆することができる。また、副制御CPU50aは、オープニング中報知演出において、保留されている変動ゲームの中に大当たりとなる変動ゲームが含まれているか否かに応じて、異なる決定割合で複数種類の演出内容の中から演出内容を決定することにより、保留中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆してもよい。このとき、主制御CPU41aは、特別図柄入力処理において、取得した大当たり乱数が特別図柄開始処理における大当たり判定において大当たりと判定される大当たり乱数であるか否かを事前判定し、該事前判定の結果を特定可能な制御コマンドを副制御基板50に出力するとよい。この場合、オープニング中報知演出では、推奨領域の報知と、設定値の示唆と、に加えて、保留中の変動ゲームが大当たりとなる期待度を示唆することができる。

20

30

【0195】

・報知演出とは別に、設定値を示唆する設定示唆演出を実行可能であってもよい。
 ・大当たり遊技の終了後における特別ゲームの実行回数が予め定めた確変回数に到達するまでを上限として高確率状態を付与するパチンコ遊技機（所謂、ST機）に具体化してもよい。なお、確変回数を上限として高確率状態を付与する遊技機において、実質的に次回の大当たり遊技が付与されるまで高確率状態が継続するような回数を確変回数として設定する（例えば、当り確率が1/99に対して確変回数を10000回とする）ことにより、次回の大当たり遊技が付与されたことを契機として高確率状態を終了させるようにしてもよい。また、大当たり遊技において、遊技球が特定の領域を通過したことを条件として高確率状態を付与するパチンコ遊技機（所謂、V確変機）に具体化してもよい。また、大当たり遊技の終了後、所定の転落抽選に当選するまでを上限として高確率状態を付与するパチンコ遊技機（所謂、転落機）に具体化してもよい。

40

【0196】

・パチンコ遊技機10の確率状態として、3種類以上の確率状態を備えたパチンコ遊技機に具体化してもよい。
 ・パチンコ遊技機10のベース状態として、3種類以上のベース状態を備えた遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機10のベース状態として、1種類のベース状態を備えたパチンコ遊技機に具体化してもよい。即ち、第2始動入賞口16への遊技球の入球率を向上させる入球率向上機能を備えていないパチンコ遊技機に具体化してもよい。

50

【 0 1 9 7 】

・複数の大入賞口を有するパチンコ遊技機に具体化してもよい。
 ・特別図柄のみを用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、単一の始動入賞口を有し、単一の特別図柄を用いるパチンコ遊技機、若しくは複数の始動入賞口を有し、単一の特別図柄を用いるパチンコ遊技機に具体化してもよい。すなわち、パチンコ遊技機 10 の構成、特に遊技盤 Y B の具体的な構成は任意に変更してもよい。

【 0 1 9 8 】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

(イ)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、該第 1 遊技状態よりも遊技者にとって有利な第 2 遊技状態と、があり、前記第 1 報知演出には、遊技状態が前記第 2 遊技状態から前記第 1 遊技状態へ変化したことを契機として実行される特定報知演出がある。

10

【 0 1 9 9 】

(ロ)始動口への遊技球の入球を契機に当り抽選を行い、該当り抽選において大当りに当選すると大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、前記当り抽選において大当りに当選する確率を定めた設定値を変更して設定可能な設定手段と、遊技球を発射させる操作が可能な発射操作手段と、前記発射操作手段の操作に関する発射操作報知が可能な報知手段と、前記報知手段を制御する報知制御手段と、を備え、前記報知制御手段は、前記発射操作報知の態様により設定値が示唆されるように前記報知手段を制御可能であることを特徴とする遊技機。

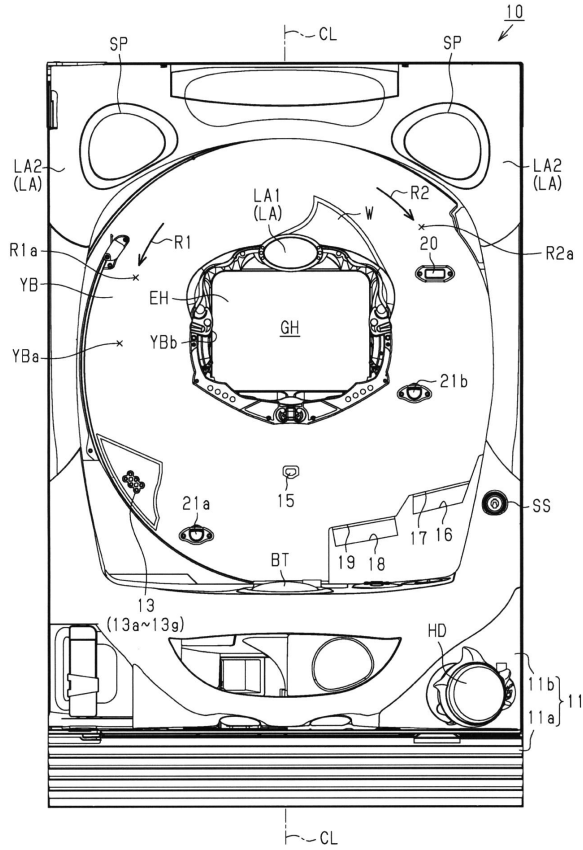
20

【 符号の説明 】

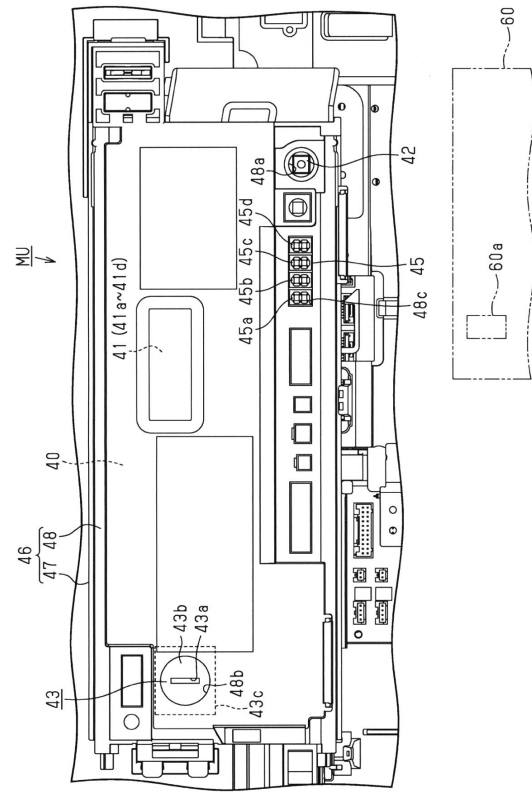
【 0 2 0 0 】

E H ... 演出表示装置 (演出実行手段、報知手段)、H D ... 発射ハンドル (発射操作手段)、R 1 a ... 左側領域 (遊技領域)、R 2 a ... 右側領域 (遊技領域)、Y B ... 遊技盤、Y B a ... 遊技領域、1 5 ... 第 1 始動入賞口 (始動口)、1 6 ... 第 2 始動入賞口 (始動口)、4 0 ... 主制御基板、4 1 ... マイクロプロセッサ、4 1 a ... 主制御 C P U (設定手段、遊技状態制御手段)、4 2 ... R W M クリアスイッチ (操作部)、5 0 ... 副制御基板、5 0 a ... 副制御 C P U (演出制御手段、報知制御手段)。

【図1】



【図2】

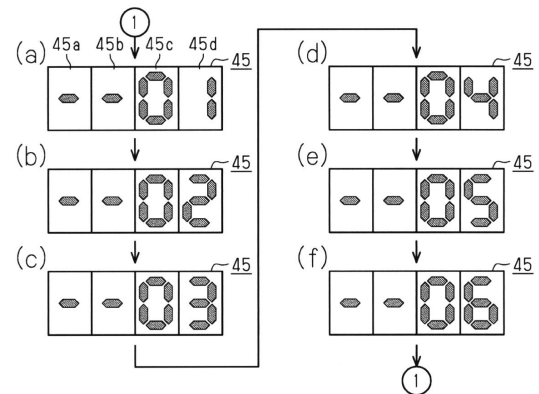


【図3】

設定値 (設定情報)	表示	大当り 確率	具体例	
			低確率	高確率
設定1	[--01]	K1	1/318	1/106
設定2	[--02]	K2	1/309	1/103
設定3	[--03]	K3	1/300	1/100
設定4	[--04]	K4	1/292	1/97
設定5	[--05]	K5	1/284	1/94
設定6	[--06]	K6	1/277	1/92

但し、K1<K2<K3<K4<K5<K6

【図5】



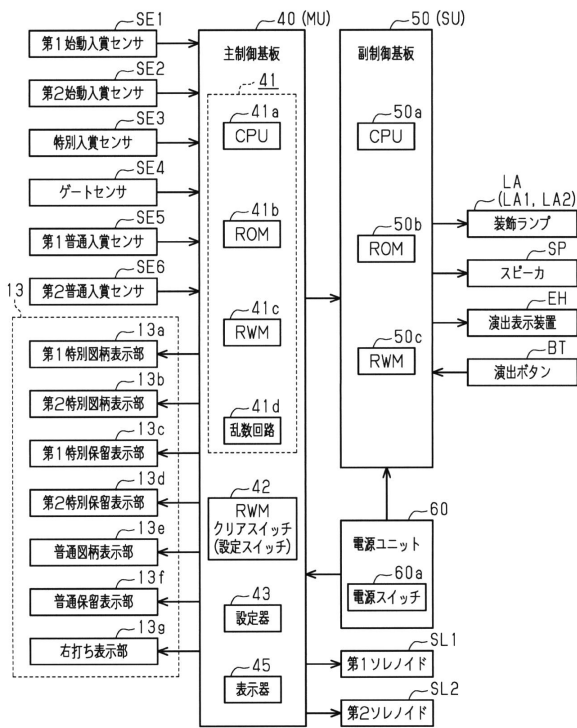
【図4】

電源投入時		RWMクリアスイッチ	
		ON	OFF
設定器	ON	設定変更モード	設定確認モード
	OFF	RWMクリア	復電

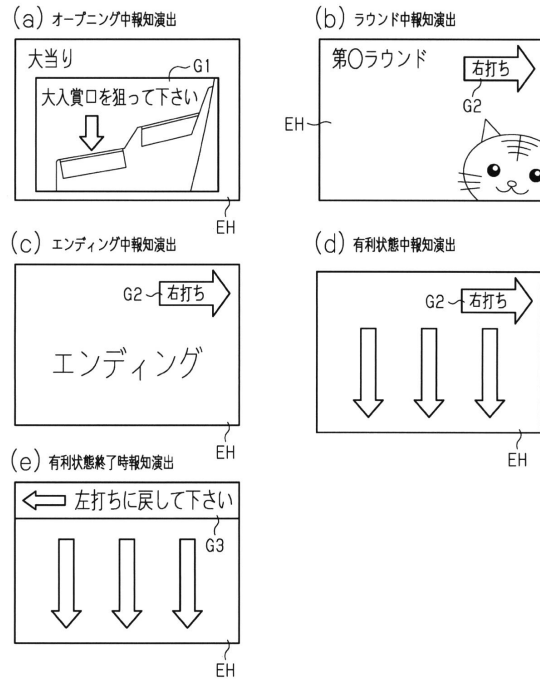
【図6】

図柄 分類	割合		大当りの種類	上限 回数	遊技状態	
	特図 [1]	特図 [2]			高確率状態	高ベース状態
ZA	48%	50%	10R高確大当り	10R	次回まで	次回まで
ZB	12%	10%	4R高確大当り	4R	次回まで	次回まで
ZC	40%	40%	10R低確大当り	10R	なし	100回

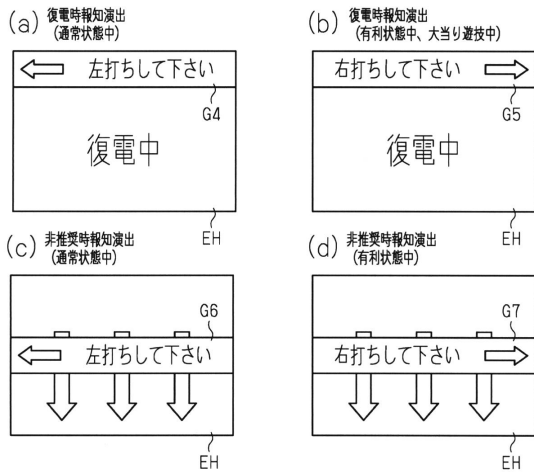
【図7】



【図8】



【図9】



【図10】

報知演出の種類	実行期間	推奨される遊技領域	報知態様	設定値の示唆
オープニング中報知演出	オープニング時間中	右側領域	第1右打ち報知態様	あり
ラウンド中報知演出	ラウンド遊技中	右側領域	第2右打ち報知態様	なし
エンディング中報知演出	エンディング時間中	右側領域	第2右打ち報知態様	なし
有利状態中報知演出	有利状態中	右側領域	第2右打ち報知態様	なし
有利状態終了時報知演出	有利状態終了後1回目の変動ゲーム中	左側領域	第1左打ち報知態様	あり
復電時報知演出 (通常状態中)	初期コマンドの入力から演出表示装置の復帰まで	左側領域	第2左打ち報知態様	なし
復電時報知演出 (有利状態中)	初期コマンドの入力から演出表示装置の復帰まで	右側領域	第3右打ち報知態様	なし
復電時報知演出 (大当たり遊技中)	初期コマンドの入力から演出表示装置の復帰まで	右側領域	第3右打ち報知態様	なし
非推奨時報知演出 (通常状態中)	非推奨領域への遊技球の発射が検知されてから所定期間	左側領域	第3左打ち報知態様	なし
非推奨時報知演出 (有利状態中)	非推奨領域への遊技球の発射が検知されてから所定期間	右側領域	第4右打ち報知態様	なし

【図 1 1】

設定値	演出パターン		
	[E1]	[E2]	[E3]
[01]	94	5	1
[02]	92	6	2
[03]	90	7	3
[04]	88	8	4
[05]	86	9	5
[06]	84	10	6

【図 1 3】

設定値	演出パターン		
	[E1]	[E2]	[E3]
[01]	90	10	0
[02]	90	0	10
[03]	90	10	0
[04]	90	0	10
[05]	90	10	0
[06]	90	0	10

【図 1 2】

設定値	演出パターン		
	[E1]	[E2]	[E3]
[01]	100	0	0
[02]	98	2	0
[03]	96	4	0
[04]	94	6	0
[05]	92	8	0
[06]	88	10	2

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開2020-028356(JP,A)
特開2014-008327(JP,A)
特開2015-083080(JP,A)
特開2019-136360(JP,A)
特開2020-028358(JP,A)
特開2019-213790(JP,A)
特開2016-165351(JP,A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02