

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6546224号
(P6546224)

(45) 発行日 令和1年7月17日 (2019.7.17)

(24) 登録日 令和1年6月28日 (2019.6.28)

(51) Int.Cl.	F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 5/04 (2006.01)	A 6 3 F 5/04 5 1 1 D

請求項の数 4 (全 187 頁)

(21) 出願番号	特願2017-144922 (P2017-144922)	(73) 特許権者	000135210
(22) 出願日	平成29年7月26日 (2017.7.26)		株式会社ニューギン
(65) 公開番号	特開2017-189664 (P2017-189664A)		愛知県名古屋市中村区烏森町3丁目56番地
(43) 公開日	平成29年10月19日 (2017.10.19)	(74) 代理人	100105957
審査請求日	平成29年7月26日 (2017.7.26)		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	吉田 徹
			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

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】

大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起され、第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機において、

遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、

大当りの種類を決定する大当り種決定手段と、

演出実行手段を制御する演出制御手段と、

音量調整操作手段と、を備え、

前記音量調整操作手段の操作によって音量調整を行うことが可能に構成されており、

前記演出実行手段では、大当りに当選したときの遊技状態、大当りの種類、及び、大当り遊技終了後の遊技状態のうち少なくとも何れかに基づいて、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行され、

図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でないときに待機状態となるように構成されており、

前記待機状態であるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行され、

前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと、の何れにおいても前記音量調整操作手段を操作することで音量調整を行うことが可能に構成されており、

前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに

10

20

前記音量調整操作手段が操作されたときには所定の音量調整演出が前記演出実行手段にて実行される一方、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記音量調整操作手段が操作されたときには前記所定の音量調整演出が制限され、

前記のめり込みに関する注意喚起の内容は、前記第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機での遊技へのめり込みに関する注意喚起に加えて、第2の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機での遊技へのめり込みに関する注意喚起を含むことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されており、

10

実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在しているときであって前記大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該のめり込みに関する注意喚起の内容は、実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在していないときであって前記大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該のめり込みに関する注意喚起の内容と同一であり、

前記大当り遊技の生起中に実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在しているときにおいて、当該大当りとなる図柄変動ゲームの終了後における大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない請求項1に記載の遊技機。

20

【請求項3】

制御情報を生成する制御情報生成手段を備え、

前記制御情報生成手段は、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰するときには特別制御情報を生成し、

前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるより前に電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行され得る一方、

前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起は実行されず、

30

前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行され得る請求項1又は請求項2に記載の遊技機。

【請求項4】

所定のエラーを検知する所定検知手段と、

所定のエラーの発生を報知するエラー報知手段と、を備え、

前記所定のエラーには、第1エラーと、第2エラーと、があり、

前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記第1エラーが検知されたとき、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されるとともに、前記第1エラーの発生が報知され、

40

前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記第1エラーが検知されたとき、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されるとともに、前記第1エラーの発生が報知され、当該第1エラーの発生が報知されているときであって、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されているときにおいて前記第2エラーが検知されたとき、前記第2エラーの発生が報知され、のめり込みに関する注意喚起が制限される請求項1～請求項3のうち何れか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

50

【0001】

この発明は、遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来、遊技機的一种であるパチンコ遊技機やスロットマシン（所謂、回胴式遊技機）の中には、カードユニット（所謂、CRユニット）からのカードの取り出しを忘れないことを注意喚起するものがある。例えば、特許文献1に記載された遊技機では、発射ハンドル付近の2つの領域を用いて、カードの取り出しを忘れないことを注意喚起する。

【先行技術文献】

【特許文献】

10

【0003】

【特許文献1】特開2013-090762号公報（特に、段落[0246]や図32など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

今日においては、カードの取り出しを忘れないことへの注意喚起に限らず、のめり込みに関する注意喚起について工夫することが望まれている。

この発明の目的は、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる遊技機を提供することである。

20

【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、大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起され、第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機において、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、大当りの種類を決定する大当り種決定手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、音量調整操作手段と、を備え、前記音量調整操作手段の操作によって音量調整を行うことが可能に構成されており、前記演出実行手段では、大当りに当選したときの遊技状態、大当りの種類、及び、大当り遊技終了後の遊技状態のうち少なくとも何れかに基づいて、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でないときに待機状態となるように構成されており、前記待機状態であるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行され、前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと、の何れにおいても前記音量調整操作手段を操作することで音量調整を行うことが可能に構成されており、前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記音量調整操作手段が操作されたときには所定の音量調整演出が前記演出実行手段にて実行される一方、前記大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記音量調整操作手段が操作されたときには前記所定の音量調整演出が制限され、前記のめり込みに関する注意喚起の内容は、前記第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、第2の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起を含むことを要旨とする。

30

40

上記遊技機について、図柄変動ゲームの実行を保留可能に構成されており、実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在しているときであって前記大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該のめり込みに関する注意喚起の内容は、実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在していないときであって前記大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該のめり込みに関する注意喚起の内容と同一であり、前記大当り遊技の生起中に実行が保留された図柄変動ゲームの中に大当りとなる図柄変動ゲームが存在しているときにおいて、当該大当りとなる図柄変動ゲームの終了後における大当り

50

遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにしてもよい。

上記遊技機について、制御情報を生成する制御情報生成手段を備え、前記制御情報生成手段は、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰するときには特別制御情報を生成し、前記大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるときにおいて当該のめり込みに関する注意喚起が実行されるよりも前に電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行され得る一方、前記大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起は実行されず、前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰するとき、復帰後の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行され得るようにしてもよい。

10

上記遊技機について、所定のエラーを検知する所定検知手段と、所定のエラーの発生を報知するエラー報知手段と、を備え、前記所定のエラーには、第1エラーと、第2エラーと、があり、前記待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記第1エラーが検知されたとき、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されるときとともに、前記第1エラーの発生が報知され、前記大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記第1エラーが検知されたとき、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されるときとともに、前記第1エラーの発生が報知され、当該第1エラーの発生が報知されているときであって、のめり込みに関する注意喚起が継続して実行されているときにおいて前記第2エラーが検知されたとき、前記第2エラーの発生が報知され、のめり込みに関する注意喚起が制限されるようにしてもよい。

20

【発明の効果】

【0006】

この発明によれば、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】パチンコ遊技機の斜視図。

【図2】遊技盤の正面図。

【図3】大当たりの種類を示す図。

30

【図4】(a)は確定停止表示された演出図柄の一例を示す図、(b)は一旦停止表示された演出図柄の一例を示す図。

【図5】パチンコ遊技機の電氣的構成を示すブロック図。

【図6】特別図柄入力処理を示すフローチャート。

【図7】特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図8】(a)は右打ち報知画像を示す図、(b)は左打ち報知画像を示す図、(c)は磁気エラーの発生が報知されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(d)は電波エラーの発生が報知されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(e)は満杯エラー画像を示す図、(f)は扉開放エラー画像を示す図。

【図9】(a)～(g)は、変動ゲーム終了後における待機状態の移り変わりと、演出表示装置の表示内容と、を示す図。

40

【図10】(a)～(d)は、客待ち演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図11】(a)～(d)は、客待ち演出が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図12】(a)及び(b)は、エンディング期間における演出表示装置の表示内容を示す図。

【図13】大当たりで当選したときの遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の実行有無と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無と、の関係を示す図。

【図14】(a)は大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行

50

されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(b)は待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図15】遊技球を用いて遊技が行われるパチンコ遊技機と、メダルを用いて遊技が行われるスロットマシンと、を設置している遊技場の一例を示す図。

【図16】第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図17】第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図18】(a)～(e)は、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに各種のエラーが検出された場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

10

【図19】(a)～(d)は、大当り遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の当該大当り遊技終了後におけるのめり込みに関する注意喚起の実行を示す図。

【図20】(a)は大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されたときに特別ゲームの実行が保留された場合の演出ゲームの実行タイミングを示す図、(b)は待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されたときに特別ゲームの実行が保留された場合の演出ゲームの実行タイミングを示す図。

【図21】第2実施形態における遊技盤の正面図。

【図22】第2実施形態における振分装置、第1始動口及び第2始動口を示す図。

【図23】(a)及び(b)は第2実施形態において振分装置への遊技球の入球に伴う回動弁の第1振分状態から第2振分状態への切り替わりを示す図、(c)及び(d)は第2実施形態において振分装置への遊技球の入球に伴う回動弁の第2振分状態から第1振分状態への切り替わりを示す図。

20

【図24】第2実施形態における特別図柄開始処理を示すフローチャート。

【図25】第2実施形態において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図26】第2実施形態において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図27】第3実施形態における遊技盤の正面図。

30

【図28】第2実施形態における振分装置、第1始動口及び非可変の第2始動口を示す図。

【図29】第3実施形態において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図30】第3実施形態において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図31】第4実施形態における演出モードを示す図。

【図32】(a)～(e)は第4実施形態においてエンディング演出が実行された場合の演出表示装置の表示内容を示す図、(f)は第4実施形態において特殊演出が実行された場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

40

【図33】第4実施形態において、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類に応じたエンディング演出の種類と特殊演出の実行可否を示す図。

【図34】(a)～(c)は、第4実施形態において、連続する大当り遊技におけるエンディング期間の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図35】(a)～(d)は、第4実施形態において、大当りに当選したときの遊技状態と、保留中の特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームの存在有無と、に応じて実行されるエンディング演出の種類及び特殊演出の実行有無を示す図。

【図36】(a)は第5実施形態における第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(b)は第5実施形態における第2態様

50

でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図37】第5実施形態において、大当りに当選したときの遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様と、の関係を示す図。

【図38】第5実施形態において、遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、の関係について説明する図。

【図39】(a)及び(b)は、第5実施形態において、遊技状態と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、の関係について説明する図。

【図40】第6実施形態において、大当りの種類と、のめり込みに関する注意喚起の実行有無と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無と、の関係を示す図。

【図41】第7実施形態において、大当りの種類と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様と、の関係を示す図。

【図42】第8実施形態における大当りの種類を示す図。

【図43】第8実施形態において、大当り遊技終了後の遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の実行有無と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無と、の関係を示す図。

【図44】第9実施形態において、大当り遊技終了後の遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様と、の関係を示す図。

【図45】(a)は第10実施形態の第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(b)は第10実施形態の第1後期待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図46】(a)及び(b)は第11実施形態における第1メータを示す図、(c)及び(d)は第11実施形態における第2メータを示す図。

【図47】第11実施形態において音量調整を行うことが可能な状況を示す図。

【図48】(a)～(c)は第11実施形態において第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1音量調整スイッチ又は第2音量調整スイッチが操作された場合の演出表示装置の表示内容を示す図、(d)～(f)は第11実施形態において大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1音量調整スイッチ又は第2音量調整スイッチが操作された場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図49】(a)は第12実施形態において大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置の表示内容を示す図、(b)は第12実施形態において大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されないときの演出表示装置の表示内容を示す図、(c)は第12実施形態において大当り遊技の生起中に復帰したときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図50】(a)及び(b)は、第12実施形態において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図51】(a)及び(b)は、第12実施形態において、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの長さを示す図。

【図52】第13実施形態において、大当り遊技の生起中に復帰したときの演出表示装置の表示内容を示す図。

【図53】第13実施形態において、電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係を示す図。

【図54】(a)～(f)は、第14実施形態において、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特定エラーが検出され、その後、更に別の種類の特定エラーが検出された場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

【図55】(a)～(e)は、第15実施形態において、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特定エラーが検出され、その後、更に別の種類の特定エラーが検出された場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

10

20

30

40

50

【図56】(a)及び(b)は、別例における特殊演出を制限する場合の演出表示装置の表示内容を示す図。

【発明を実施するための形態】

【0008】

(第1実施形態)

以下、遊技機の一実施形態を図1～図20にしたがって説明する。本明細書における上、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。

【0009】

図1には、遊技機としてのパチンコ遊技機10と、遊技場の島設備においてパチンコ遊技機10に併設されるカードユニットCUと、を示している。

10

カードユニットCUは、記憶媒体としてのプリペイドカードを投入するための投入返却口CUaが設けられている。また、カードユニットCUでは、プリペイドカードを返却する場合、投入返却口CUaからプリペイドカードが返却される。プリペイドカードには、例えば、遊技に使用可能な価値としてのカード残額や、獲得した獲得価値としての獲得球数が記憶される。

【0010】

パチンコ遊技機10は、枠体11を備えている。枠体11は、外枠12と、中枠13と、前枠14と、を備えている。外枠12は、遊技場などの遊技機設置設備(所謂、島設備)に固定される。中枠13は、外枠12の開口前面側に開閉可能に支持されている。中枠13には、遊技盤20を含む遊技盤ユニットが固定される。遊技盤ユニットは、遊技盤20及び各種の基板を含んで構成されている。前枠14は、遊技盤20の前面を覆うように、中枠13の前面側に開閉可能に支持されている。前枠14には、遊技盤20を保護する保護ガラス15が支持されている。なお、図1において、保護ガラス15は、一部を残して図示が省略されているが、実際には前枠14の開口部14aの全体を覆っている。中枠13及び前枠14は、外枠12に開閉可能に支持されている。

20

【0011】

パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、発射ハンドル16を備えている。パチンコ遊技機10では、発射ハンドル16の操作量(回動量)に応じた強度にて、パチンコ遊技機10にて遊技を行うときに用いられる遊技媒体(第1の遊技媒体)としての遊技球が発射される。すなわち、パチンコ遊技機10は、発射ハンドル16を操作することにより、遊技球の発射強度を調整可能に構成されている。

30

【0012】

パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、遊技球を貯留する球皿として、上皿Z1及び下皿Z2を備えている。上皿Z1は、主に、発射ハンドル16の操作によって遊技領域21へ発射される遊技球であって、機内に取り込まれる遊技球を貯留する貯留皿である。下皿Z2は、主に、パチンコ遊技機10から払出される遊技球であって、上皿Z1から溢れ出た遊技球を貯留する貯留皿である。

【0013】

パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、装飾ランプ17を備えている。装飾ランプ17は、演出の1つとして、内蔵された発光体を発光、点滅、及び消灯させる演出(以下、「発光演出」と示す)を実行する。パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、音を出力するスピーカ18を備えている。スピーカ18は、演出の1つとして、人や動物の声、効果音、楽曲などの音を出力する演出(以下、「音演出」と示す)を実行する。例えば、スピーカ18から出力される音には、背景音楽(所謂、BGM)などがある。

40

【0014】

パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、遊技者が操作可能な操作ボタンBTを備えている。パチンコ遊技機10は、前枠14の前面側に、遊技者が操作可能な第1音量調整スイッチOS1を備えている。第1音量調整スイッチOS1は、第1音量上昇スイッチOS1aと、第1音量下降スイッチOS1bと、の2つのスイッチによって構成されてい

50

る。パチンコ遊技機 10 は、前枠 14 の前面側に、遊技者が操作可能な第 2 音量調整スイッチ OS 2 を備えている。第 2 音量調整スイッチ OS 2 は、第 2 音量上昇スイッチ OS 2 a と、第 2 音量下降スイッチ OS 2 b と、の 2 つのスイッチによって構成されている。

【0015】

また、パチンコ遊技機 10 は、前枠 14 の前面側に、遊技者が操作可能な球貸スイッチ（図示しない）を備えている。本実施形態では、例えば、プリペイドカードが投入返却口 CU a から投入され、遊技球の貸し出しが可能な状態において球貸スイッチが操作されると、遊技媒体の貸し出しが行われ、遊技球が払出される。また、パチンコ遊技機 10 は、前枠 14 の前面側に、遊技者が操作可能な返却スイッチ（図示しない）を備えている。本実施形態では、例えば、プリペイドカードに記憶されている価値が残っており、プリペイドカードの返却が可能な状態において返却スイッチが操作されると、プリペイドカードの返却が行われ、投入返却口 CU a からプリペイドカードが排出される。

10

【0016】

次に、遊技盤 20 の構成について詳しく説明する。

図 2 に示すように、遊技盤 20 の前面側には、正面視において略円形の遊技領域 21 が画成されている。遊技盤 20 は、発射ハンドル 16 の操作によって発射された遊技球を、遊技領域 21 へ案内する案内通路 21 a を備えている。遊技盤 20 は、遊技領域 21 へ打ち出された遊技球が案内通路 21 a へ逆戻りすることを防止する逆戻り防止弁 21 b を備えている。発射ハンドル 16 の操作によって発射された遊技球は、遊技盤 20 を正面視したときの左側に位置する案内通路 21 a で案内され、遊技球の通過方向における案内通路 21 a の最下流に位置する逆戻り防止弁 21 b を通過して遊技領域 21 に到達する。そして、遊技領域 21 に到達した遊技球は、遊技領域 21 を流下する。

20

【0017】

パチンコ遊技機 10 は、情報表示パネル 22 を備えている。情報表示パネル 22 では、パチンコ遊技機 10 の制御状態を示す各種の情報が報知される。情報表示パネル 22 は、第 1 特別図柄表示部 22 a を備えている。第 1 特別図柄表示部 22 a は、所定の図柄を変動表示させるとともに、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（以下、「第 1 特別ゲーム」と示す）を表示する。情報表示パネル 22 は、第 2 特別図柄表示部 22 b を備えている。第 2 特別図柄表示部 22 b は、所定の図柄を変動表示させるとともに、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（以下、「第 2 特別ゲーム」と示す）を表示する。以下の説明では、第 1 特別ゲームと第 2 特別ゲームを纏めて、単に「特別ゲーム」と示す場合がある。なお、特別ゲームは、特別図柄変動ゲームに相当する。特別図柄は、後述する内部抽選（大当たり抽選）の結果を報知するための図柄である。このように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、特別図柄変動ゲームを実行可能に構成されている。

30

【0018】

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。特別図柄表示部 22 a、22 b において確定停止表示可能な特別図柄には、それぞれ大当たり表示結果としての大当たり図柄と、はずれ表示結果としてのはずれ図柄とが少なくともある。特別ゲームにおいて、大当たり図柄が確定停止表示された場合、遊技者は、大当たりを認識可能である。特別ゲームにおいて、はずれ図柄が確定停止表示された場合、遊技者は、はずれを認識可能である。

40

【0019】

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、同時に実行されることがない。本実施形態では、第 2 特別ゲームの実行が保留されている場合、第 1 特別ゲームよりも優先して、第 2 特別ゲームが実行される。このように、本実施形態では、第 2 特別ゲームが第 1 特別ゲームに優先して実行される。本実施形態では、大当たりに当選すると、当該当選の対象となる特別ゲームの終了後、大当たり遊技が生起される。大当たり遊技は、多数

50

の賞球やその他の特典を獲得し得るため、遊技者にとって極めて有利な状態である。また、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、大当り遊技の生起中は実行されない。

【0020】

情報表示パネル22は、第1特別保留表示部22cを備えている。第1特別保留表示部22cは、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている第1特別ゲームの回数（以下、「第1特別保留数」と示す）を認識可能に表示する。情報表示パネル22は、第2特別保留表示部22dを備えている。第2特別保留表示部22dは、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている第2特別ゲームの回数（以下、「第2特別保留数」と示す）を認識可能に表示する。例えば、第1特別保留数及び第2特別保留数の上限数（最大数）は、それぞれ4である。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行を保留可能に構成されている。

10

【0021】

情報表示パネル22は、普通図柄表示部22eを備えている。普通図柄表示部22eは、所定の図柄を変動表示させるとともに、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（以下、「普通ゲーム」と示す）を表示する。普通ゲームは、普通変動ゲームに相当する。普通図柄表示部22eに確定停止表示可能な普通図柄には、普通当り図柄と、普通はずれ図柄と、が少なくともある。普通ゲームにおいて普通当り図柄が確定停止表示された場合、遊技者は、普通当りを認識可能である。普通ゲームにおいて、普通はずれ図柄が確定停止表示された場合、遊技者は、普通はずれを認識可能である。本実施形態では、内部抽選（普通当り抽選）に当選すると、普通ゲームにおいて普通当り図柄が確定停止表示された後、該普通当りの普通ゲームの終了後に普通当り遊技が生起される。また、情報表示パネル22は、普通保留表示部22fを備えている。普通保留表示部22fは、始動条件が成立したが未だ実行条件が成立していないことで、その実行が保留されている普通ゲームの回数（以下、「普通保留数」と示す）を認識可能に表示する。例えば、普通保留数の上限数（最大数）は、4である。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、普通ゲームの実行を保留可能に構成されている。また、本実施形態において、普通ゲームは、特別ゲームの実行中であっても実行可能に構成されている。また、本実施形態において、普通ゲームは、大当り遊技の生起中であっても実行可能に構成されている。また、本実施形態において、普通当り遊技は、特別ゲームの実行中であっても生起可能に構成されている。また、本実施形態において、普通当り遊技は、大当り遊技の生起中であっても実行可能に構成されている。

20

30

【0022】

その他、例えば、情報表示パネル22は、遊技球の発射強度に関する報知を行う右打ち表示部を備えていてもよい。また、情報表示パネル22は、遊技者に払い出す賞球の残り個数を表示する残数表示部を備えていてもよい。また、情報表示パネル22は、大当り遊技中のラウンド遊技の回数を表示するラウンド数表示部を備えていてもよい。これらの複数の表示部は、同一の部材（本実施形態でいえば、情報表示パネル22）に設ける必要はなく、異なる部材に別々に設けられていてもよい。本実施形態では、情報表示パネル22を構成する表示部のうち一部又は全部が、特別表示手段として機能する。

40

【0023】

パチンコ遊技機10は、遊技盤20のうち、遊技領域21の略中央に、各種の装飾が施されたセンター枠23を備えている。センター枠23は、開口部23aを備えている。センター枠は、センター役やセンター役物ともいわれる。

【0024】

パチンコ遊技機10は、演出表示装置25を備えている。例えば、演出表示装置25は、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイなどの表示装置であってもよく、プロジェクタとスクリーンを含んで構成された表示装置であってもよい。演出表示装置25は、画像が表示される表示領域25rを備えている。本実施形態では、演出表示装置25の表示領

50

域 25r が、画像が表示される画像表示部としての機能を有する。演出表示装置 25 は、センター枠 23 の開口部 23a を介して、遊技者が表示領域 25r を視認可能となるように、遊技盤 20 に組み付けられている。演出表示装置 25 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）を実行する。

【0025】

パチンコ遊技機 10 は、第 1 始動口 26 を備えている。第 1 始動口 26 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の下方に位置している。第 1 始動口 26 は、常時、遊技球を入球させることができるように開口されている。パチンコ遊技機 10 は、第 1 始動口 26 に入球した遊技球を検知する第 1 始動センサ SE1（図 5 に示す）を備えている。例えば、第 1 始動口 26 には入球した遊技球を遊技盤 20 の裏側に導く（遊技盤 20 から外部へ排出する）図示しない球通路が連設されており、その球通路に第 1 始動センサ SE1 が配設されている。本実施形態では、第 1 始動センサ SE1 により遊技球が検知されると、第 1 特別ゲームの始動条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。

10

【0026】

パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動口 27 を備えている。第 2 始動口 27 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の右下方に位置している。パチンコ遊技機 10 は、第 2 始動口 27 に入球した遊技球を検知する第 2 始動センサ SE2（図 5 に示す）を備えている。例えば、第 2 始動口 27 には入球した遊技球を遊技盤 20 の裏側に導く（遊技盤 20 から外部へ排出する）図示しない球通路が連設されており、その球通路に第 2 始動センサ SE2 が配設されている。本実施形態では、第 2 始動センサ SE2 により遊技球が検知されると、第 2 特別ゲームの始動条件が成立し得るとともに、賞球の払出条件が成立する。

20

【0027】

第 2 始動口 27 は、第 1 可変部材 28 を有する。第 1 可変部材 28 は、遊技球を第 2 始動口 27 へ入球させ易い、又は入球させることができる開状態と、遊技球を第 2 始動口 27 へ入球させ難い、又は入球させることができない閉状態と、に動作可能である。第 1 可変部材 28 は、第 1 アクチュエータ A1（図 5 に示す）から動力を受けて動作する。第 1 可変部材 28 は、普通当り抽選に当選したことを契機に、開状態に動作される。

【0028】

このように、本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、第 1 始動口 26 及び第 2 始動口 27 を含む複数の始動口を備えている。複数の始動口のうち、第 1 始動口 26 は遊技球を常時入球させることの可能な始動口といえる一方、第 2 始動口 27 は遊技球を常時入球させることの不可能な始動口といえる。

30

【0029】

パチンコ遊技機 10 は、大入賞口 29 を備えている。大入賞口 29 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の右下方に位置している。パチンコ遊技機 10 は、大入賞口 29 に入球した遊技球を検知するカウントセンサ SE3（図 5 に示す）を備えている。例えば、大入賞口 29 には入球した遊技球を遊技盤 20 の裏側に導く（遊技盤 20 から外部へ排出する）図示しない球通路が連設されており、その球通路にカウントセンサ SE3 が配設されている。本実施形態では、カウントセンサ SE3 により遊技球が検知されると、賞球の払出条件が成立する。

40

【0030】

大入賞口 29 は、第 2 可変部材 30 を有する。第 2 可変部材 30 は、遊技球を大入賞口 29 へ入球させることができる開状態と、遊技球を大入賞口 29 へ入球させることができない閉状態と、に動作可能である。第 2 可変部材 30 は、第 2 アクチュエータ A2（図 5 に示す）から動力を受けて動作する。第 2 可変部材 30 は、大当りに当選したことを契機に、開状態に動作される。本実施形態において第 2 可変部材 30 が開状態となる場合には、大入賞口 29 への遊技球の入球が許容される。本実施形態において第 2 可変部材 30 が閉状態となる場合には、大入賞口 29 への遊技球の入球が許容されない。以下の説明では、第 2 可変部材 30 が開状態となることを「大入賞口 29 が開放される」と示し、第 2 可

50

変部材 30 が閉状態となることを「大入賞口 29 が閉鎖される」と示す場合がある。

【0031】

パチンコ遊技機 10 は、特定入球口としてのゲート 31 を備えている。ゲート 31 は、遊技領域 21 のうちセンター枠 23 の右方に位置している。ゲート 31 には、常時、遊技球を入球させることができるように開放されたゲート口が開口されている。ゲート口には、入球し、通過する遊技球を検知するゲートセンサ SE4（図 5 に示す）が配設されている。ゲートセンサ SE4 により遊技球が検知されると、普通ゲームの始動条件が成立し得る。

【0032】

パチンコ遊技機 10 は、アウト口 34 を備えている。本実施形態において、第 1 始動口 26 や第 2 始動口 27、大入賞口 29 へ入球しなかった遊技球は、アウト口 34 から機外へと排出される（遊技盤 20 から外部へ排出される）。なお、パチンコ遊技機 10 は、釘（遊技釘）や風車など、遊技領域 21 を流下する遊技球の挙動に変化を与えるための遊技構成部材を備えている。

【0033】

パチンコ遊技機 10 は、遊技盤 20 から外部へ排出された遊技球（アウト球）を検知するアウトセンサ OS を備えている。アウトセンサ OS は、遊技盤 20 の遊技領域 21 へ発射された遊技球が遊技盤 20 の外部へ排出された遊技球が集約されて通過する通路上に配設されている。遊技盤 20 の外部へ排出された遊技球には、アウト口 34 へ入球した遊技球が含まれる。したがって、アウトセンサ OS は、アウト口 34 へ入球した遊技球を検知可能な検知手段といえる。その他、遊技盤 20 の外部へ排出された遊技球には、第 1 始動口 26 や第 2 始動口 27、大入賞口 29 へ入球した遊技球が含まれる。したがって、アウトセンサ OS は、第 1 始動口 26 や第 2 始動口 27、大入賞口 29 へ入球した遊技球を検知可能な検知手段ともいえる。本実施形態におけるアウトセンサ OS は、遊技盤 20 から排出された遊技球を検知する排出球検知手段として機能する。

【0034】

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本実施形態のパチンコ遊技機 10 は、遊技領域 21 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。本実施形態において、複数通りの経路には、センター枠 23（演出表示装置 25）の左側をってアウト口 34 へと至る第 1 経路 R1 と、センター枠 23（演出表示装置 25）の右側をってアウト口 34 へと至る第 2 経路 R2 と、がある。第 1 経路 R1 と第 2 経路 R2 とは、一部が重複していてもよく、全部が重複していなくてもよい。

【0035】

以下の説明では、遊技盤 20 を正面視したときに遊技領域 21 を左右に二等分する中心線 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 と示す場合がある。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。左側領域 R1a は、案内通路 21a 寄りの領域であり、その逆に右側領域 R2a は案内通路 21a から離れた領域である。

【0036】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において、遊技者は、発射ハンドル 16 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 始動口 26、第 2 始動口 27、大入賞口 29、又はゲート 31 へ遊技球を入球させることが可能となる。具体的に、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において、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）、遊技球は、右側領域 R2a に流下案内され易く、第 2 始動口 27、大入賞口 29、又はゲート 31 へ入球する可能性がある。一方、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）、遊技球は、左側領域 R1a に流下案内され易く、第 1 始動口 26 へ入球する可能性

がある。したがって、本実施形態において、第1経路R1上には、第1始動口26があるといえる。また、本実施形態において、第2経路R2上には、第2始動口27と、大入賞口29と、ゲート31と、があるといえる。

【0037】

以上のように、本実施形態において、遊技球は、第1経路R1上を流下する場合、第2経路R2上を流下する場合に比して、第2始動口27や大入賞口29、ゲート31へ入球する可能性が低い。また、遊技球は、第2経路R2上を流下する場合、第1経路R1上を流下する場合に比して、第1始動口26へ入球する可能性が低い。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、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発射強度と示す。また、第1発射強度で遊技球を発射することを「左打ち」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。

10

【0038】

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。大当たり確率は、内部抽選（大当たり抽選）において大当たり当選する確率である。高確率状態は、低確率状態に比して、大当たり確率が高い遊技状態である。高確率状態では、大当たり当選する可能性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。

【0039】

20

パチンコ遊技機10は、遊技球の発射個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。高ベース状態は、低ベース状態に比して、遊技球が第2始動口27に入球する確率が高い遊技状態である。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。高ベース状態では、遊技球が第2始動口27に入球する確率が高まることから、遊技者にとって有利な遊技状態となる。

【0040】

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て行う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、普通当り抽選に当選する確率（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第1可変部材28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第1可変部材28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第1可変部材28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。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て実現してもよい。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なり易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、所謂「変動時間短縮状態」となる。

30

40

【0041】

なお、本実施形態では、低ベース状態であっても第1可変部材28が開状態となる場合があるため、低ベース状態であっても第2始動口27に遊技球が入球する可能性がある。しかし、低ベース状態であるときには、例えば、普通当り抽選に当選しないように構成するなどして、低ベース状態であるときには第1可変部材28が開状態とならず、第2始動口27に遊技球が入球しないように構成してもよい。その他、低ベース状態であるときには、例えば、普通当り抽選に当選したとしても第1可変部材28が開状態とならないように構成するなどして、第2始動口27に遊技球が入球しないように構成してもよい。以上のように構成する場合、低ベース状態は、第2始動口27へ遊技球が入球不能な状態とい

50

え、高ベース状態は、第2始動口27へ遊技球が入球可能な状態といえる。

【0042】

遊技状態（遊技状態の種類）には、低確率状態であって低ベース状態である遊技状態と、低確率状態であって高ベース状態である遊技状態と、高確率状態であって低ベース状態である遊技状態と、高確率状態であって高ベース状態である遊技状態と、がある。以下の説明では、低確率状態であって低ベース状態である遊技状態を「低確低ベース状態」、高確率状態であって低ベース状態である遊技状態を「高確低ベース状態」、低確率状態であって高ベース状態である遊技状態を「低確高ベース状態」、高確率状態であって高ベース状態である遊技状態を「高確高ベース状態」と示す場合がある。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、複数種類の遊技状態のうち1つの遊技状態に制御される。

10

【0043】

以上のように、本実施形態において、高ベース状態であるときには、低ベース状態であるときに比して、第2始動口27への遊技球の入球に関する有利度が高い。つまり、本実施形態において、低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときには、低確低ベース状態又は高確低ベース状態であるときに比して、第2始動口27への遊技球の入球に関する有利度が高い。このように、本実施形態では、低ベース状態が第1遊技状態に相当し、高ベース状態が第2遊技状態に相当するといえる。つまり、本実施形態では、低確低ベース状態及び高確低ベース状態が第1遊技状態に相当し、低確高ベース状態及び高確高ベース状態が第2遊技状態に相当するといえる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1遊技状態であるときには第1流下方向に相当する第1経路R1へ遊技球を流下させることが推奨される一方、第2遊技状態であるときには第2流下方向に相当する第2経路R2へ遊技球を流下させることが推奨される。因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技の生起中であるときには第2流下方向に相当する第2経路R2へ遊技球を流下させることが推奨される。このように、第1遊技状態であっても、大当たり遊技の生起中でないときには第1流下方向に相当する第1経路R1へ遊技球を流下させることが推奨される一方、大当たり遊技の生起中であるときには第2流下方向に相当する第2経路R2へ遊技球を流下させることが推奨される。

20

【0044】

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。

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は、第1大当たり図柄と、第2大当たり図柄と、第3大当たり図柄と、第4大当たり図柄と、に分類されている。複数種類の大当たり図柄には、それぞれ大当たりの種類が定められている。具体的に、本実施形態において、第1大当たり図柄には第1確変大当たり、第2大当たり図柄には第2確変大当たり、第3大当たり図柄には第1非確変大当たり、第4大当たり図柄には第2非確変大当たりがそれぞれ定められている。

30

【0045】

大当たり遊技では、最初に、予め定めたオープニング期間にわたって、大当たり遊技の開始を報知するオープニング演出が行われる。大当たり遊技では、オープニング演出の終了後に、大入賞口29が開放されるラウンド遊技が行われる。ラウンド遊技は、予め定めた上限回数を上限として行われる。1回のラウンド遊技において、大入賞口29は、予め定めた上限個数の遊技球が入球する第1ラウンド終了条件、又は予め定めた上限時間が経過する第2ラウンド終了条件が成立する迄の間、開放される。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、予め定めたエンディング期間にわたって、大当たり遊技の終了を報知するエンディング演出が行われる。大当たり遊技は、エンディング演出の終了に伴って終了される。

40

【0046】

図3に示すように、各大当たりには、ラウンド遊技の回数（図3では、「ラウンド回数」と示す）の上限回数が定められている。具体的に、第1確変大当たりには、ラウンド遊技の回数の上限回数として、「4回」が定められている。また、第2確変大当たりには、ラウンド遊技の回数の上限回数として、「16回」が定められている。第1非確変大当たりには、

50

ラウンド遊技の回数の上限回数として、「８回」が定められている。また、第２非確変大当りには、ラウンド遊技の回数の上限回数として、「１０回」が定められている。

【００４７】

各大当りには、大当り遊技終了後の遊技状態が定められている。具体的に、第１確変大当り及び第２確変大当りには、次回の大当り遊技が生起される迄の間（図３では、「次回まで」と示す）、高確高ベース状態となることが定められている。第１非確変大当り及び第２非確変大当りには、所定回数（本実施形態では、５０回）の特別ゲームが終了される迄の間（図３では、「５０回まで」と示す）、又は、所定回数の特別ゲームが終了される前に大当り遊技が生起される迄の間、低確高ベース状態となることが定められている。因みに、図示しないが、本実施形態では、第１非確変大当りに基づく大当り遊技の終了後、及び、第２非確変大当りに基づく大当り遊技の終了、所定回数の特別ゲームが終了されるまでの間に大当り遊技が生起されなかった場合、低確低ベース状態となる。

10

【００４８】

また、各大当りには、オープニング期間の長さ（以下、「オープニング時間」と示す）が定められている。オープニング期間の長さは、大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態（図３では、「大当り時の遊技状態」と示す）によって異なる。本実施形態において、第１確変大当り、第２確変大当り、第１非確変大当り及び第２非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態であるときのオープニング期間の長さとして「１２秒」が定められている。一方、本実施形態において、第１確変大当り、第２確変大当り、第１非確変大当り及び第２非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときのオープニング期間の長さとして「３秒」が定められている。このように、本実施形態におけるオープニング期間の長さは、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態である場合、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態である場合と異なる。

20

【００４９】

また、各大当りには、エンディング期間の長さ（以下、「エンディング時間」と示す）が定められている。エンディング期間の長さは、大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態によって異なる。本実施形態において、第１確変大当り、第２確変大当り、第１非確変大当り及び第２非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態であるときのエンディング期間の長さとして「１５秒」が定められている。一方、本実施形態において、第１確変大当り、第２確変大当り、第１非確変大当り及び第２非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときのエンディング期間の長さとして「５秒」が定められている。このように、本実施形態におけるエンディング期間の長さは、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態である場合、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態である場合と異なる。すなわち、本実施形態では、大当り抽選に当選したときの遊技状態が低ベース状態（第１遊技状態）であるときのエンディング期間の長さ、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態（第２遊技状態）であるときのエンディング期間の長さ、が異なる。

30

40

【００５０】

以下の説明において、第１確変大当りに基づく大当り遊技（つまり、第１大当り図柄に基づく大当り遊技）を「第１確変大当り遊技」、第２確変大当りに基づく大当り遊技（つまり、第２大当り図柄に基づく大当り遊技）を「第２確変大当り遊技」と示す。また、以下の説明において、第１非確変大当りに基づく大当り遊技（つまり、第３大当り図柄に基づく大当り遊技）を「第１非確変大当り遊技」、第２非確変大当りに基づく大当り遊技（つまり、第４大当り図柄に基づく大当り遊技）を「第２非確変大当り遊技」と示す。

【００５１】

本実施形態のパチンコ遊技機１０では、第１始動口２６への入球を契機として行われる

50

大当り抽選にて大当りに当選した場合、60%の確率で第1大当り図柄、5%の確率で第2大当り図柄、35%の確率で第3大当り図柄が決定される。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第2始動口27への入球を契機として行われる大当り抽選にて大当りに当選した場合、15%の確率で第1大当り図柄、50%の確率で第2大当り図柄、35%の確率で第4大当り図柄が決定される。本実施形態では、第2始動口27への入球を契機として行われる大当り抽選にて大当りに当選した場合、第1始動口26への入球を契機として行われる大当り抽選にて大当りに当選した場合に比して、有利である。すなわち、本実施形態において、第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当りとなる場合には、第1特別ゲーム（第1図柄変動ゲーム）が大当りとなる場合よりも有利である。

【0052】

次に、演出用の図柄（以下、「演出図柄」と示す）を用いた演出図柄変動ゲームについて説明する。

本実施形態における演出表示装置25が実行可能な表示演出には、演出図柄が複数列で変動表示され、最終的に演出図柄の組み合わせが確定停止表示される演出図柄変動ゲーム（以下、「演出ゲーム」と示す）がある。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、演出図柄を用いて行われる演出ゲームを実行可能に構成されている。

【0053】

演出図柄は、キャラクタ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ものである。演出図柄は、「装飾図柄」や「飾り図柄」ともいわれる。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列の図柄列をそれぞれ縦方向に変動表示（スクロール表示）させて行われる。第1列の演出図柄は所謂第1図柄であり、第2列の演出図柄は所謂第2図柄であり、第3列の演出図柄は所謂第3図柄である。以下の説明では、「第1列」を「左列」と示すとともに「第1図柄」を「左図柄」と示し、「第2列」を「中列」と示すとともに「第2図柄」を「中図柄」と示し、「第3列」を「右列」と示すとともに「第3図柄」を「右図柄」と示す。本実施形態において各列では、[1]～[8]の数字を含む演出図柄が所定の順序で変動表示される。本実施形態における演出図柄は、キャラクタ画像を含んでいる。

【0054】

演出ゲームは、特別ゲームと連動して行われる。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。このように、パチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行中に演出ゲームを実行可能に構成されている。そして、演出ゲームでは、特別ゲームにて確定停止表示される特別図柄に応じた演出図柄の組み合わせが確定停止表示される。特別ゲームにおいて大当り図柄が確定停止表示される場合には、演出ゲームにおいて演出図柄による大当り図柄が確定停止表示される。例えば、演出図柄による大当り図柄は、「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。例えば、特別ゲームの終了後に第1確変大当り遊技又は第2確変大当り遊技が付与される場合には全列の演出図柄が同一の奇数の演出図柄となる図柄組み合わせ（例えば、[777]）が確定停止表示されるように構成してもよい。一方、特別ゲームの終了後に第1非確変大当り遊技又は第2非確変大当り遊技が付与される場合には全列の演出図柄が同一の偶数の演出図柄となる図柄組み合わせ（例えば、[222]）が確定停止表示されるように構成してもよい。

【0055】

また、特別ゲームにおいて、はずれ図柄が確定停止表示される場合には、演出ゲームにおいて、演出図柄によるはずれ図柄が確定停止表示される。例えば、演出図柄によるはずれ図柄は、「323」や「556」、[426]などのように、少なくとも一部の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、本実施形態の演出ゲームにおいては、演出図柄が確定停止表示される前に一旦停止表示される。

【0056】

図4（a）に示すように、演出図柄が確定停止表示されている場合、演出図柄に含まれるキャラクタ画像が静止画像として表示される。一方、図4（b）に示すように、演出図

10

20

30

40

50

柄が一旦停止表示されている場合、演出図柄が揺れ状態で表示されるとともに、演出図柄に含まれるキャラクタ画像が動画像として表示される。「キャラクタ画像が動画像として表示される」とは、キャラクタ画像が示すキャラクタが動作する（例えば、笑うなどの表情の変化や、手を挙げるなどといった体勢の変化など）ことを意味する。このように、演出図柄が確定停止表示されているときには、キャラクタ画像を含む演出図柄が静止画像として表示される。一方、演出図柄が一旦停止表示されているときには、キャラクタ画像を含む演出図柄が動画像として表示される。因みに、本実施形態における演出図柄は、キャラクタ画像を含むが、キャラクタ画像を含まず、数字を模した演出図柄であってもよい。このような演出図柄が一旦停止表示されるときには揺れ状態で演出図柄が表示されるように構成してもよい。

10

【0057】

演出ゲームでは、演出図柄の表示態様がリーチ態様となっているとき（リーチが形成されているとき）に、リーチ演出が行われる。リーチ態様は、複数列のうち特定の列（本実施形態では、左列と右列）に同一の数字を模した演出図柄が一旦停止表示されており、且つ特定の列とは異なる列（本実施形態では、中列）の演出図柄が引き続き変動表示されている状態である。また、例えば、リーチ演出には、登場させるキャラクタが異なる複数種類のリーチ演出があってもよい。例えば、リーチ演出には、ノーマルリーチ演出と、ノーマルリーチ演出の開始後に行われるスーパーリーチ演出と、がある。スーパーリーチ演出は、例えば、ノーマルリーチ演出の演出内容を発展させる内容で実行される。リーチ演出は、特別ゲームの実行中に実行される。

20

【0058】

次に、パチンコ遊技機10の電氣的構成について説明する。

図5に示すように、パチンコ遊技機10は、主基板40を備えている。主基板40は、各種の処理を行い、該処理の結果に応じて制御信号（制御コマンド）などの制御情報を出力する。パチンコ遊技機10は、統括基板41を備えている。統括基板41は、主基板40が出力する制御情報に基づき所定の処理を行う。例えば、統括基板41は、装飾ランプ17による発光演出を実行させるための処理、及びスピーカ18による音演出を実行させるための処理を行う。統括基板41は、各種の処理を行い、該処理の結果に応じて制御情報を出力する。パチンコ遊技機10は、表示基板42を備えている。表示基板42は、統括基板41が出力する制御情報に基づき所定の処理を行う。例えば、表示基板42は、演出表示装置25による表示演出を実行させるための処理を行う。また、パチンコ遊技機10は、主基板40、統括基板41及び表示基板42など、パチンコ遊技機10における各種の電子部品に所定の電源電圧を供給するための電源基板43を備えている。なお、本実施形態において、主基板40を主制御部とする場合、統括基板41及び表示基板42を副制御部として捉えることもできる。

30

【0059】

パチンコ遊技機10において主基板40、統括基板41、表示基板42及び電源基板43は、遊技盤20の裏側に配設されている。本実施形態における遊技盤ユニットには、主基板40、統括基板41、表示基板42及び電源基板43が含まれている。遊技盤ユニットは、中枠13に固定される。したがって、パチンコ遊技機10において主基板40、統括基板41、表示基板42及び電源基板43は、機内部に配設されているともいえる。主基板40は、統括基板41と接続されている。また、統括基板41は、表示基板42と接続されている。

40

【0060】

まず、主基板40について説明する。

主基板40は、主制御用CPU40aと、主制御用ROM40bと、主制御用RAM40cと、を備えている。主制御用CPU40aは、主制御用CPU40aの制御プログラム（主制御用プログラム）を実行することにより、各種の処理を行う。主制御用ROM40bは、主制御用プログラムや、所定の抽選に用いられる抽選テーブルや判定値などを記憶している。例えば、主制御用ROM40bに記憶されている判定値には、大当たり抽選に

50

において用いられる大当たり判定値がある。大当たり判定値には、低確率状態と高確率状態の何れでも大当たり抽選において用いられる共通大当たり判定値と、低確率状態と高確率状態のうち高確率状態でのみ大当たり抽選において用いられる高確大当たり判定値と、がある。

【0061】

また、主制御用ROM40bは、複数種類の変動パターンを記憶している。複数種類の変動パターンは、特別ゲームが開始されてから特別ゲームが終了されるまでの変動時間に対応付けられている。すなわち、変動パターンには、特別ゲームの変動時間に対応付けられている。このため、変動パターンは、特別ゲームの変動時間を特定可能な情報といえる。変動パターンは、特別ゲームが開始されてから特別ゲームが終了されるまでの間に行われる演出ゲームの演出内容のうち一部又は全てを特定可能な情報であってもよい。変動パターンには、例えば、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、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的に演出図柄による大当たり図柄を確定停止表示させる演出内容に対応付けられている。

10

【0062】

はずれ変動パターンには、はずれリーチなし変動パターンと、はずれリーチあり変動パターンと、がある。はずれリーチなし変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経ないで最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出内容に対応付けられている。はずれリーチあり変動パターンには、演出ゲームの演出内容として、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを確定停止表示させる演出内容に対応付けられている。

20

【0063】

主制御用RAM40cは、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。主制御用RAM40cが記憶する情報には、例えば、フラグ、カウンタ及びタイマなどがある。主基板40は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数生成回路を主基板40に搭載することによりハードウェア乱数として生成してもよく、主制御用CPU40aが所定の制御周期毎に乱数の値を更新することによりソフトウェア乱数として生成してもよい。

【0064】

主基板40には、第1始動センサSE1、第2始動センサSE2、カウントセンサSE3及びゲートセンサSE4が接続されている。主制御用CPU40aは、図示しないポートを介して、各種のセンサSE1～SE4が出力する検知信号を入力可能に構成されている。また、主基板40には、情報表示パネル22が接続されている。主制御用CPU40aは、図示しない駆動回路を介して、情報表示パネル22の表示内容を制御可能となっている。また、主基板40には、第1アクチュエータA1及び第2アクチュエータA2が接続されている。主制御用CPU40aは、図示しない駆動回路を介して、第1アクチュエータA1の動作、第2アクチュエータA2の動作を制御可能となっている。また、主基板40には、アウトセンサOSが接続されている。主制御用CPU40aは、図示しないポートを介して、アウトセンサOSが出力する検知信号を入力可能に構成されている。

30

【0065】

主基板40には、エラーを検出するエラー検出手段としてのエラー検出センサESが接続されている。主制御用CPU40aは、図示しないポートを介して、エラー検出センサESが出力する検知信号を入力可能に構成されている。エラー検出センサESとしては、例えば、磁気を検出する磁気センサがある。磁気センサを遊技盤20の裏側に配設する場合、遊技盤20に磁石が近づいたときに当該磁石の磁気を検出することができる。すなわち、磁気センサは、磁気エラーを検出するエラー検出センサESに相当する。また、エラー検出センサESとしては、例えば、誘導磁界などの電波を検出する電波センサ（誘導磁界検知センサ）がある。電波センサを遊技盤20の裏側に配設する場合、遊技盤20に向けた電波を検出することができる。すなわち、電波センサは、電波エラーを検出するエラー検出センサESに相当する。また、エラー検出センサESとしては、例えば、下皿Z2が満杯状態であることを検出する満杯センサがある。満杯センサを、払い出された遊技球

40

50

を下皿 Z 2 へ案内する下皿案内通路に配設する場合、下皿 Z 2 が満杯であることを検出することができる。すなわち、満杯センサは、満杯エラーを検出するエラー検出センサ E S に相当する。また、エラー検出センサ E S としては、例えば、中枠 1 3 又は前枠 1 4 の開放を検出する扉開放センサがある。扉開センサを、中枠 1 3 又は前枠 1 4 に配設する場合、中枠 1 3 又は前枠 1 4 が開放されたことを検出することができる。すなわち、扉開放センサは、扉開放エラーを検出するエラー検出センサ E S に相当する。なお、本実施形態では、磁気エラー及び電波エラーが特定エラーに相当し、それらを検出するエラー検出センサ E S は特定エラーを検出する特定エラー検出手段としての機能を実現する。このように、本実施形態における特定エラーには、複数種類の特定エラーがある。また、本実施形態では、満杯エラー及び扉開放エラーが非特定エラーに相当し、それらを検出するエラー検出センサ E S は非特定エラーを検出する非特定エラー検出手段としての機能を実現する。このように、本実施形態における非特定エラーには、複数種類の非特定エラーがある。

10

【0066】

次に、統括基板 4 1 について説明する。

統括基板 4 1 は、前述したように、主基板 4 0 と接続されている。統括基板 4 1 は、統括制御用 CPU 4 1 a と、統括制御用 ROM 4 1 b と、統括制御用 RAM 4 1 c と、を備えている。例えば、統括制御用 CPU 4 1 a は、統括制御用 CPU 4 1 a の制御プログラム（統括制御用プログラム）を実行することにより、各種の処理を行う（例えば、音演出に関する処理）。統括制御用 ROM 4 1 b は、統括制御用プログラムや、抽選に用いられる抽選テーブルや判定値などを記憶している。また、統括制御用 ROM 4 1 b は、装飾ランプ 1 7 における発光演出の態様（内容）を特定可能な発光演出データを記憶している。統括制御用 ROM 4 1 b は、スピーカ 1 8 における音演出の態様（内容）を特定可能な音演出データを記憶している。

20

【0067】

統括制御用 RAM 4 1 c は、パチンコ遊技機 1 0 の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。統括制御用 RAM 4 1 c が記憶する情報には、例えば、フラグ、カウンタ及びタイマなどがある。統括基板 4 1 は、乱数を生成可能に構成されている。例えば、乱数は、乱数の値を所定の周期毎に更新する乱数生成回路を統括基板 4 1 に搭載することによりハードウェア乱数として生成してもよく、統括制御用 CPU 4 1 a が所定の制御周期毎に乱数の値を更新することによりソフトウェア乱数として生成してもよい。

30

【0068】

統括基板 4 1 には、装飾ランプ 1 7 が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ 1 7 を制御可能となっている。統括基板 4 1 には、スピーカ 1 8 が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しない駆動回路を介して、スピーカ 1 8 を制御可能となっている。

【0069】

統括基板 4 1 には、第 1 音量調整スイッチ OS 1 が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しないポートを介して、第 1 音量上昇スイッチ OS 1 a が操作された場合に出力する検知信号、及び、第 1 音量下降スイッチ OS 1 b が操作された場合に出力する検知信号を入力可能に構成されている。統括基板 4 1 には、第 2 音量調整スイッチ OS 2 が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しないポートを介して、第 2 音量上昇スイッチ OS 2 a が操作された場合に出力する検知信号、及び、第 2 音量下降スイッチ OS 2 b が操作された場合に出力する検知信号を入力可能に構成されている。統括基板 4 1 には、操作ボタン B T が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しないポートを介して、操作ボタン B T が操作された場合に出力する検知信号を入力可能に構成されている。

40

【0070】

統括基板 4 1 には、音量調整器 O T が接続されている。統括制御用 CPU 4 1 a は、図示しないポートを介して、音量調整器 O T の操作によって設定された最大音量を示す信号

50

を入力可能に構成されている。本実施形態のパチンコ遊技機10は、音量調整器OTを操作することで、スピーカ18から出力する音の最大音量を所定の範囲内で設定可能に構成されている。音量調整器OTは、遊技盤20の裏側に配設されている。

【0071】

次に、表示基板42について説明する。

表示基板42は、前述したように、統括基板41と接続されている。表示基板42は、表示制御用CPU42aと、表示制御用ROM42bと、表示制御用RAM42cと、を備えている。例えば、表示制御用CPU42aは、表示制御用CPU42aの制御プログラム（表示制御用プログラム）を実行することにより、各種の処理（例えば、表示演出に関する処理）を行う。表示制御用ROM42bには、表示制御用プログラムや、演出表示装置25における表示演出の態様（内容）を特定可能な表示演出データなどを記憶している。表示制御用RAM42cは、パチンコ遊技機10の動作中に適宜書き換えられる様々な情報を記憶可能に構成されている。表示制御用RAM42cが記憶する情報には、例えば、フラグ、カウンタ及びタイマなどがある。また、表示基板42には、演出表示装置25が接続されている。表示制御用CPU42aは、図示しない駆動回路を介して、演出表示装置25を制御可能となっている。

10

【0072】

次に、電源基板43について説明する。

電源基板43は、電源回路43aと、電源断監視回路43bと、リセット信号回路43cと、バックアップ用電源43dと、RAMクリアスイッチ回路43eと、RAMクリアスイッチ43fと、を備えている。

20

【0073】

電源回路43aは、遊技場の主電源から供給される電源電圧を所定の電源電圧（V1（例えば、DC30V））に変換するとともに、その変換後の電源電圧を主基板40や統括基板41などの各制御基板へ供給すべき電源電圧（V2）にさらに変換する。各制御基板（主基板40など）には、電源回路43aを通じて動作に必要な電源電圧（V2）が供給されている。

【0074】

電源断監視回路43bは、パチンコ遊技機10への電力供給（電源供給）に異常があるかを監視する。具体的に言えば、電源断監視回路43bは、電源回路43aから供給される電源電圧（V1）が所定電圧（V0（例えば、DC20V））に降下したかを監視する。電源断監視回路43bは、電源電圧（V1）が所定電圧（V0）に降下した場合、電源断信号を送信する。電源断信号は、バックアップ処理を行う制御基板（主基板40）やリセット信号回路43cで受信される。所定電圧（V0）は、パチンコ遊技機10を動作させるために最低限必要な電圧に設定されている。なお、電源電圧（V1）が所定電圧（V0）に降下する場合には、例えば、遊技場の主電源を遮断した場合、パチンコ遊技機10が備える電源スイッチをOFFに操作した場合、停電などの外的要因によってパチンコ遊技機10への電力供給が遮断される場合などがある。

30

【0075】

リセット信号回路43cは、リセット信号を出力する。リセット信号は、主基板40などのマイクロコンピュータを搭載し、電気部品を制御する基板に出力される。リセット信号は、第1の状態（例えば、ハイレベル）と第2の状態（例えば、ローレベル）の2つの状態を取り得る信号とされている。そして、リセット信号が出力される制御基板は、例えば、第1の状態のリセット信号を受信している間は動作停止の状態（動作が規制されている状態）となり、リセット信号が第1の状態から第2の状態へ遷移することで動作可能な状態になる。本実施形態においてリセット信号回路43cは、電源回路43aからの電源電圧の供給が開始されたとき（電力供給が開始されたとき）、第1の状態のリセット信号を所定時間出力した後、第2の状態のリセット信号を出力する。

40

【0076】

バックアップ用電源43dは、例えば、電気二重層コンデンサである。バックアップ用

50

電源４３ｄの電力は、パチンコ遊技機１０への電力供給が遮断された場合、主制御用ＲＡＭ４０ｃに供給される。これにより、主制御用ＲＡＭ４０ｃは、パチンコ遊技機１０への電力供給が遮断された場合でも記憶内容を所定期間保持することができる。所定期間は、バックアップ用電源４３ｄの電力が放電され、当該バックアップ用電源４３ｄが電力供給不能になるまでの期間である。

【００７７】

ＲＡＭクリアスイッチ回路４３ｅには、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが接続されている。ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆは、主制御用ＲＡＭ４０ｃの記憶内容のうち少なくとも一部の記憶内容の初期化を指示する場合に操作されるスイッチである。そして、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが操作された状態でパチンコ遊技機１０に電力供給が開始されると、ＲＡＭクリアスイッチ回路４３ｅからは初期化信号が送信される。初期化信号は、主制御用ＣＰＵ４０ａ及び統括制御用ＣＰＵ４１ａに送信される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆは、機内部や機裏側など、遊技者が操作不能な位置に配置されている。なお、本実施形態において、電源基板４３が、ＲＡＭクリアスイッチ回路４３ｅ及びＲＡＭクリアスイッチ４３ｆを備えているが、これに限らず、例えば、主基板４０が備えてもよく、ＲＡＭクリアスイッチ回路４３ｅからの初期化信号が主制御用ＣＰＵ４０ａに出力されるとよい。

10

【００７８】

次に、主制御用ＣＰＵ４０ａが、主制御用プログラムに基づいて行うメイン処理について説明する。メイン処理は、電源供給の開始（電力供給の開始）に伴って行われる処理である。具体的に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、第１の状態のリセット信号を所定時間以上入力した後に第２の状態のリセット信号を入力したとき、メイン処理を行う。

20

【００７９】

最初に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、電力供給の開始時に必要な各種設定を行う。電力供給の開始時に必要な各種設定として、主制御用ＣＰＵ４０ａは、割込処理の割込みの禁止、主制御用ＣＰＵ４０ａに内蔵されている記憶領域のアクセスの許可、主制御用ＣＰＵ４０ａの周辺デバイスとウォッチドッグタイマの初期設定を行う。続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ＲＡＭクリアスイッチ回路４３ｅからの初期化信号の入力有無に基づいて、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが操作されているかを確認する。具体的に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶保持された各種制御情報の消去を指示する初期化信号を入力したかを判定する。

30

【００８０】

ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが操作されていない場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶保持された制御情報（記憶内容）に異常があるかを判定する。具体的に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、電力供給が遮断されたときに主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶されるバックアップフラグを確認し、そのバックアップフラグが正常かを判定する。バックアップフラグは、電力供給が開始されたときに主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶保持されている情報が正しいかを判定するためのフラグである。また、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃのチェックサムを算出し、当該算出したチェックサムが、電力供給が遮断されたときに算出したチェックサムの値と一致するかを判定する。

40

【００８１】

そして、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが操作されている場合、又は、主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶保持された情報に異常がある場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶されているバックアップ情報を消去し、初期値に基づきパチンコ遊技機１０を起動させる初期起動処理を行う。一方、ＲＡＭクリアスイッチ４３ｆが操作されておらず、かつ、主制御用ＲＡＭ４０ｃに記憶保持された情報に異常がない場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、バックアップ情報の設定値に基づきパチンコ遊技機１０を起動させるバックアップ起動処理を行う。

【００８２】

初期起動処理において、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃの記憶内容を

50

初期化する。例えば、主制御用CPU40aは、スタックポインタなど、主制御用RAM40cに初期値を設定する。続いて、主制御用CPU40aは、統括基板41に対して、初期化に関する制御情報を出力バッファに格納する。初期化に関する制御情報としては、初期化を行うことを指定する初期化コマンドがある。次に、主制御用CPU40aは、割込みのインターバルタイマ（例えば、4ms）を設定し、割込みを許可に設定する。そして、主制御用CPU40aは、メイン処理を終了する。その後、主制御用CPU40aは、所定周期毎に割込処理を行うこととなる。なお、主制御用CPU40aによって出力バッファに格納された制御情報（制御コマンド）は、次回以降の割込処理において統括基板41へと出力される。以下の説明において、「電力供給の開始に伴って初期化された場合」と示す場合は、電力供給が開始されて初期起動処理が行われた場合を意味する。

10

【0083】

一方、バックアップ起動処理において、主制御用CPU40aは、電力供給が遮断される前のスタックポインタを復帰させる。次に、主制御用CPU40aは、統括基板41に対して、バックアップ情報に基づく起動に関する制御情報を出力バッファに格納する。バックアップ情報に基づく起動に関する制御情報としては、例えば、バックアップ情報に基づく起動を指定する復帰コマンドや、特別ゲームの実行中への復帰か大当り遊技中への復帰かなどの制御状態を指定する図柄状態指定コマンド、遊技状態を指定する遊技状態指定コマンドなどがある。なお、主制御用CPU40aは、バックアップ情報に基づいて制御状態を特定し、図柄状態指定コマンドを生成する。また、主制御用CPU40aは、バックアップ情報に基づいて遊技状態を特定し、遊技状態指定コマンドを生成する。続いて、主制御用CPU40aは、割込みのインターバルタイマを設定（例えば、4ms）するとともに、電力供給が遮断されたときのレジスタを復帰する。続いて、主制御用CPU40aは、割込みの許可／不許可（禁止）を電力供給が遮断される前の状態に復帰させ、電力供給が遮断される前のアドレスを設定し、その設定したアドレスへ戻る。これにより、バックアップ情報に基づく復帰が行われる。その後、主制御用CPU40aは、所定周期毎に割込処理を行うこととなる。以下の説明において、「電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合」と示す場合は、電力供給が開始されてバックアップ起動処理が行われた場合を意味する。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10は、電力供給が遮断された後に電力供給が再開された後に復帰することが可能に構成されている。

20

【0084】

また、本実施形態において、パチンコ遊技機10への電源供給が遮断されたとき（電力供給が遮断されたとき）、主制御用CPU40aは、電源断監視回路43bからの電源断信号の入力を契機として、主制御用RAM40cのバックアップ処理を行う。

30

【0085】

バックアップ処理において、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶保持されている各種情報に加えて、レジスタ及びスタックポインタなどの情報を主制御用RAM40cに記憶保持させる。バックアップする各種情報としては、各種乱数の値（後述する乱数情報）、遊技状態を特定可能な情報、制御状態を特定可能な情報（例えば、制御状態を示す制御状態フラグ）などがある。また、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cのチェックサムを算出して保存するとともに、主制御用RAM40cにバックアップフラグを設定する。

40

【0086】

その後、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cへのアクセスを禁止し、第1の状態のリセット信号を入力するまで待機する。そして、第1の状態のリセット信号を入力すると、主制御用CPU40aの動作は規制される。電力供給が遮断された後は、バックアップ用電源43dから主制御用RAM40cへ電力が供給され、電力供給が遮断されたときに主制御用RAM40cに記憶されている情報のうち一部又は全部がバックアップ情報として保持される。

【0087】

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、割込処理において呼

50

び出される処理であって、主制御用CPU40aによって所定周期毎に行われる。

図6に示すように、主制御用CPU40aは、第1始動センサSE1から検知信号を入力したかに基づいて、第1始動口26に遊技球が入球したかを判定する（ステップS101）。第1始動口26に遊技球が入球していない場合（ステップS101：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS106の処理へ移行する。一方、第1始動口26に遊技球が入球している場合（ステップS101：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40c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）未満であるかを判定する（ステップS102）。第1特別保留数が上限数未満ではない場合（ステップS102：NO）、主制御用CPU40aは、ステップS106の処理へ移行する。

10

【0088】

一方、第1特別保留数が上限数未満である場合（ステップS102：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第1特別保留数を1加算して更新する（ステップS103）。ステップS103の処理において、主制御用CPU40aは、更新後の第1特別保留数を表示するように、情報表示パネル22を制御する。また、主制御用CPU40aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な制御情報（以下、「第1保留数コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。

【0089】

続いて、主制御用CPU40aは、主基板40内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御用RAM40cに記憶する（ステップS104）。例えば、乱数は、大当り抽選に用いる乱数（以下、「大当り抽選乱数」と示す）、大当り図柄の決定に用いる乱数（以下、「大当り種決定乱数」と示す）、変動パターンの決定に用いる乱数（以下、「変動パターン決定乱数」と示す）などである。ステップS104の処理において、主制御用CPU40a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が特定可能となるように主制御用RAM40cに記憶する。本実施形態では、第1特別ゲーム用の乱数情報を主制御用RAM40cに記憶しておくことで、第1特別ゲームの実行条件が成立するまで、その第1特別ゲームの実行を保留する。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。ステップS104の処理が終了すると、主制御用CPU40aは、先読み情報生成処理を行った後（ステップS105）、ステップS106の処理へ移行する。ステップS105における先読み情報生成処理については、ステップS110における先読み情報生成処理とともに、後述する。

20

30

【0090】

ステップS106の処理において、主制御用CPU40aは、第2始動センサSE2から検知信号を入力したかに基づいて、第2始動口27に遊技球が入球したかを判定する。第2始動口27に遊技球が入球していない場合（ステップS106：NO）、主制御用CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。一方、第2始動口27に遊技球が入球している場合（ステップS106：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40c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（ステップS107）。第2特別保留数が上限数未満ではない場合（ステップS107：NO）、主制御用CPU40aは、特別図柄入力処理を終了する。

40

【0091】

一方、第2特別保留数が上限数未満である場合（ステップS107：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第2特別保留数を1加算して更新する（ステップS108）。ステップS108の処理において、主制御用CPU40aは、更新後の第2特別保留数を表示するように、情報表示パネル22を制御する。また、主制御用CPU40aは、更新後の第2特別保留数を特定可能な制御情報（以下、「第2保留数コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。

【0092】

続いて、主制御用CPU40aは、主基板40内で生成している乱数を取得し、取得し

50

た乱数に基づく乱数情報を主制御用RAM40cに記憶する（ステップS109）。例えば、乱数は、大当たり抽選乱数、大当たり種決定乱数、変動パターン決定乱数などである。ステップS109の処理において、主制御用CPU40aは、第2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が特定可能となるように主制御用RAM40cに記憶する。本実施形態では、第2特別ゲーム用の乱数情報を主制御用RAM40cに記憶させておくことで、第2特別ゲームの実行条件が成立するまで、その第2特別ゲームの実行を保留する。ステップS109の処理が終了した場合、主制御用CPU40aは、先読み情報生成処理を行った後（ステップS110）、特別図柄入力処理を終了する。

【0093】

ここで、ステップS105及びステップS110における先読み情報生成処理について説明する。先読み情報生成処理では、先読みコマンドが生成され、出力バッファに格納される。

【0094】

ステップS105の先読み情報生成処理において主制御用CPU40aは、ステップS104において取得した乱数に基づき、第1特別ゲームに対応する先読みコマンドであることを特定可能な先読みコマンドを生成する。一方、ステップS110の先読み情報生成処理において主制御用CPU40aは、ステップS109において取得した乱数に基づき、第2特別ゲームに対応する先読みコマンドを生成する。

【0095】

先読み情報生成処理において主制御用CPU40aは、取得した大当たり抽選乱数の値が、低確率状態と高確率状態の何れであっても大当たりとなる値である場合（共通大当たり判定値と一致する値である場合）、第1先読みコマンドを生成する。また、先読み情報生成処理において主制御用CPU40aは、取得した大当たり抽選乱数の値が、低確率状態と高確率状態のうち高確率状態でのみ大当たりとなる値である場合（高確大当たり判定値と一致する値である場合）、第2先読みコマンドを生成する。また、先読み情報生成処理において主制御用CPU40aは、取得した大当たり抽選乱数の値が、低確率状態と高確率状態の何れであっても大当たりとならない値である場合（共通大当たり判定及び高確大当たり判定値と一致しない値である場合）、第3先読みコマンドを生成する。なお、この「取得した大当たり抽選乱数」とは、ステップS105の先読み情報生成処理においてはステップS104において取得した大当たり抽選乱数をいい、ステップS110の先読み情報生成処理においてはステップS109において取得した大当たり抽選乱数をいう。本実施形態では、大当たりに当選したときの遊技状態及び大当たりの種類に関係なく、先読みコマンドが生成される。そして、本実施形態では、先読みコマンドが第2情報に相当する。

【0096】

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、割込処理において呼び出される処理であって、主制御用CPU40aによって所定周期毎に行われる。

図7に示すように、主制御用CPU40aは、特別ゲームの実行条件が成立しているかを判定する（ステップS201）。ステップS201の処理において、主制御用CPU40aは、大当たり遊技中でなく、且つ特別ゲーム中でない場合に肯定判定する一方で、大当たり遊技中又は特別ゲーム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（ステップS201：NO）、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0097】

一方、特別ゲームの実行条件が成立している場合（ステップS201：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第2特別保留数が1以上であるかを判定する（ステップS202）。第2特別保留数が1以上ではない場合（ステップS202：NO）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第1特別保留数が1以上であるかを判定する（ステップS203）。

【0098】

第1特別保留数が1以上である場合（ステップS203：YES）、主制御用CPU4

10

20

30

40

50

0 aは、主制御用RAM 40 cに記憶されている第1特別保留数を1減算して更新する（ステップS 204）。ステップS 204の処理において、主制御用CPU 40 aは、更新後の第1特別保留数が表示されるように、情報表示パネル22を制御する。また、主制御用CPU 40 aは、更新後の第1特別保留数を特定可能な第1保留数コマンドを出力バッファに格納する。続いて、主制御用CPU 40 a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用RAM 40 cから読み出す（ステップS 205）。なお、主制御用CPU 40 aは、最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主制御用RAM 40 cから消去する。

【0099】

次に、主制御用CPU 40 aは、ステップS 205の処理において読み出した乱数情報から特定可能な大当たり抽選乱数の値と、主制御用ROM 40 bに記憶されている大当たり判定値と、をもとに大当たりに当選とするかを判定する（ステップS 206）。ステップS 206の処理は、大当たり抽選に相当する。すなわち、主制御用CPU 40 aは、ステップS 206において大当たり抽選を行う。ステップS 206において主制御用CPU 40 aは、低確率状態である場合には共通大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行い、高確率状態である場合には共通大当たり判定値及び高確大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行う。

【0100】

大当たりに当選した場合（ステップS 206：YES）、主制御用CPU 40 aは、第1特別ゲームで導出させる大当たり図柄と、第1特別ゲームの変動パターンと、を決定する（ステップS 207）。例えば、主制御用CPU 40 aは、ステップS 205の処理において読み出した乱数情報から特定可能な大当たり種決定乱数の値に基づき大当たり図柄を決定する。また、例えば、主制御用CPU 40 aは、ステップS 205の処理において読み出した乱数情報から特定可能な変動パターン決定乱数の値に基づき変動パターンを決定する。

【0101】

また、ステップS 207の処理において主制御用CPU 40 aは、決定した大当たり図柄を特定可能な制御情報（以下、「図柄コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。ステップS 207の処理において主制御用CPU 40 aは、決定した変動パターンを特定可能な制御情報（以下、「変動パターン指定コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。このとき、主制御用CPU 40 aは、第1特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用CPU 40 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0102】

大当たりに当選しなかった場合（ステップS 206：NO）、主制御用CPU 40 aは、第1特別ゲームで導出させるはずれ図柄と、第1特別ゲームの変動パターンとを決定する（ステップS 208）。例えば、主制御用CPU 40 aは、ステップS 205の処理において読み出した乱数情報から特定可能な変動パターン決定乱数の値に基づき変動パターンを決定する。なお、本実施形態において、ステップS 206の判定結果が否定の場合（ステップS 206：NOの場合）とは、はずれの場合に相当する。

【0103】

ステップS 208の処理において主制御用CPU 40 aは、決定したはずれ図柄を特定可能な図柄コマンドを出力バッファに格納する。ステップS 208の処理において主制御用CPU 40 aは、変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。このとき、主制御用CPU 40 aは、第1特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用CPU 40 aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0104】

なお、はずれ変動パターンを決定するよりも前に、主制御用CPU 40 aは、リーチ演出を行うように構成してもよい。そして、リーチ抽選に当選した場合、主制御用CPU 40 aは、リーチ演出を経て最終的にはずれの図柄組み合わせを導出させる演出内容が対応付けられているはずれ変動パターンを決定するように構成するようにしてもよい。一方、リーチ抽選に非当選した場合、主制御用CPU 40 aは、リーチ演出を経ないで最終的に

はずれの図柄組み合わせを導出させる演出内容が対応付けられているはずれ変動パターンを決定するように構成してもよい。

【0105】

第2特別保留数が1以上である場合（ステップS202：YES）、主制御用CPU40aは、主制御用RAM40cに記憶されている第2特別保留数を1減算して更新する（ステップS209）。ステップS209の処理において主制御用CPU40aは、更新後の第2特別保留数が表示されるように、情報表示パネル22を制御する。また、主制御用CPU40aは、更新後の第2特別保留数を特定可能な第2保留数コマンドを出力バッファに格納する。続いて、主制御用CPU40aは、第2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用RAM40cから読み出す（ステップS210）。
10

【0106】

次に、主制御用CPU40aは、ステップS210の処理において読み出した乱数情報から特定可能な大当たり抽選乱数の値と、主制御用ROM40bに記憶されている大当たり判定値と、をもとに大当たり当選とするかを判定する（ステップS211）。ステップS211の処理は、大当たり抽選に相当する。すなわち、主制御用CPU40aは、ステップS211において大当たり抽選を行う。ステップS211において主制御用CPU40aは、ステップS206と同様、低確率状態である場合には共通大当たり判定値を用いて大当たり抽選を行い、高確率状態である場合には共通大当たり判定値及び高確大当たり判定値を用いて大
20

【0107】

大当たり当選した場合（ステップS211：YES）、主制御用CPU40aは、第2特別ゲームで導出させる大当たり図柄と、第2特別ゲームの変動パターンと、を決定する（ステップS212）。例えば、主制御用CPU40aは、ステップS210の処理において読み出した乱数情報から特定可能な大当たり種決定乱数の値に基づき大当たり図柄を決定する。また、例えば、主制御用CPU40aは、ステップS210の処理において読み出した乱数情報から特定可能な変動パターン決定乱数の値に基づき変動パターンを決定する。

【0108】

また、ステップS212の処理において主制御用CPU40aは、決定した大当たり図柄を特定可能な図柄コマンドを出力バッファに格納する。ステップS207の処理において主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。このとき、主制御用CPU40aは、第2特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。
30

【0109】

大当たり当選しなかった場合（ステップS211：NO）、主制御用CPU40aは、第2特別ゲームで導出させるはずれ図柄と、第2特別ゲームの変動パターンとを決定する（ステップS213）。例えば、主制御用CPU40aは、ステップS210の処理において読み出した乱数情報から特定可能な変動パターン決定乱数の値に基づき変動パターン
40

【0110】

ステップS213の処理において主制御用CPU40aは、決定したはずれ図柄を特定可能な図柄コマンドを出力バッファに格納する。ステップS213の処理において主制御用CPU40aは、変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。このとき、主制御用CPU40aは、第2特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理を終了する。

【0111】

以上のように、本実施形態では、ステップS202において第2特別保留数が1以上で
50

ある場合、ステップS203～S208の処理が行われることなく、ステップS209～S213の処理が行われる。すなわち、本実施形態では、第2特別ゲームの実行が保留されている場合には、当該第2特別ゲームが、第1特別ゲームよりも優先的に（第1特別ゲームの実行が保留されているかに関係なく）実行される。

【0112】

また、第1特別保留数が1以上ではない場合（ステップS203：NO）、主制御用CPU40aは、待機コマンドを出力バッファに格納し（ステップS214）、特別図柄開始処理を終了する。但し、主制御用CPU40aは、待機コマンドを出力バッファに格納した後、特別ゲームを実行していない場合、ステップS214の処理において待機コマンドを出力バッファに格納せず、特別図柄開始処理を終了する。すなわち、ステップS214の処理において待機コマンドが出力バッファに格納された場合、特別ゲームが実行されたことを条件として、ステップS214の処理において再び待機コマンドが出力バッファに格納されることとなる。因みに、ステップS214の処理において待機コマンドが出力バッファに格納された場合、特別ゲームが実行されなかったとしても電力供給が遮断された後に再び電力供給が開始されたときにはステップS214の処理において待機コマンドが出力バッファに格納されることとなる。待機コマンドは、後述する待機状態となることを指示する制御情報に相当する。このように、本実施形態では、特別ゲームの実行条件が成立する場合、待機状態となる。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる。

【0113】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、主制御用CPU40aがステップS206及びステップS211の処理において大当たり抽選を行うことによって、大当たり抽選を行う大当たり抽選手段としての機能が実現される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、主制御用CPU40aがステップS207及びステップS212の処理において大当たり図柄を決定することによって、大当たりの種類を決定する大当たり種決定手段としての機能が実現される。

【0114】

そして、特別図柄開始処理を終了すると、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理とは別の処理を行い、特別ゲームを実行させる。具体的に、主制御用CPU40aは、特別ゲームが開始されるように、情報表示パネル22を制御する。主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに対応付けられた変動時間を計時する。また、特別ゲームの実行開始に伴い、主制御用CPU40aは、特別ゲームの実行中であることを示す情報を制御状態フラグに設定する。このとき、主制御用CPU40aは、第1特別ゲームを実行させる場合には第1特別ゲームの実行中であることを示す情報を制御状態フラグに設定し、第2特別ゲームを実行させる場合には第2特別ゲームの実行中であることを示す情報を制御状態フラグに設定する。

【0115】

そして、主制御用CPU40aは、変動パターンに対応付け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、情報表示パネル22を制御する。また、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理において決定した変動パターンに対応付けられた変動時間が経過すると、演出図柄の変動停止を指示し、図柄組み合わせを導出させるためのゲーム終了コマンドを出力バッファに格納する。また、特別ゲームの実行終了に伴い、主制御用CPU40aは、特別ゲームの実行中でなく、大当たり遊技の生起中でもないことを示す情報を制御状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、特別ゲームの終了後、変動インターバル時間を設定する。変動インターバル時間が経過するまでの間は、特別ゲームの実行が開始されない。また、変動インターバル時間が経過するまでの間は、大当たり遊技が生起されない。

【0116】

次に、賞球処理について説明する。賞球処理は、割込処理において呼び出される処理であって、主制御用CPU40aによって所定周期毎に行われる。

第1始動センサSE1からの検知信号を入力した場合、主制御用CPU40aは、所定数の遊技球が払い出されるように制御する。同様に、第2始動センサSE2からの検知信号を入力した場合、主制御用CPU40aは、所定数の遊技球が払い出されるように制御する。カウントセンサSE3からの検知信号を入力した場合、主制御用CPU40aは、所定数の遊技球が払い出されるように制御する。

【0117】

次に、大当りの特別ゲームの終了後に主制御用CPU40aによって行われる大当たり処理について説明する。因みに、「大当りの特別ゲーム」とは、大当たりとなる特別ゲームに相当し、大当たり抽選にて大当りに当選した場合の当該当選対象の特別ゲームに相当する。これに対して、「はずれの特別ゲーム」とは、はずれとなる特別ゲームに相当し、大当たり抽選にて大当りに非当選した場合の当該非当選対象の特別ゲームに相当する。

10

【0118】

大当たり処理において、主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理で決定した大当たり図柄（すなわち、大当りの種類）に基づいて、大当たり遊技の種類を特定する。そして、主制御用CPU40aは、大当りの特別ゲームの終了後、特定した大当たり遊技を生起させる制御を開始する。したがって、主制御用CPU40aは、大当たり処理を実行することにより、大当たり遊技を生起させる。このように、パチンコ遊技機10では、大当りに当選した後に大当たり遊技が生起される。また、大当たり遊技の生起に伴い、主制御用CPU40aは、大当たり遊技の生起中であることを特定可能な情報を制御状態フラグに設定する。

20

【0119】

主制御用CPU40aは、大当りの特別ゲームが終了すると、オープニングコマンドを出力バッファに格納する。主制御用CPU40aは、オープニングコマンドを出力バッファに格納すると、オープニング時間を計時する。主制御用CPU40a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。すなわち、主制御用CPU40aは、大当たり遊技に設定された開放態様（開放パターン）にしたがって、大入賞口29を開放するように第2アクチュエータA2を制御し、ラウンド遊技を開始させる。主制御用CPU40aは、ラウンド遊技を開始させた後、第1ラウンド終了条件又は第2ラウンド終了条件が成立すると、大入賞口29が閉鎖されるように第2アクチュエータA2を制御し、ラウンド遊技を終了させる。主制御用CPU40aは、ラウンド遊技を実行させるための処理を、大当た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、主制御用CPU40aは、ラウンド遊技を開始する毎に、ラウンドコマンドを出力バッファに格納する。

30

【0120】

また、主制御用CPU40aは、最終回のラウンド遊技が終了すると、エンディングコマンドを出力バッファに格納する。また、主制御用CPU40aは、エンディングコマンドを出力バッファに格納すると、エンディング時間を計時する。そして、主制御用CPU40a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。また、大当たり遊技の終了に伴い、主制御用CPU40aは、特別ゲームの実行中でなく、大当たり遊技の生起中でもないことを示す情報を制御状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、大当たり遊技の終了後、変動インターバル時間を設定する。

40

【0121】

次に、遊技状態処理について説明する。遊技状態処理は、主制御用CPU40aによって行われる。

主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理で決定した大当たり図柄（すなわち、大当りの種類）に基づいて、大当たり遊技終了後の遊技状態を特定する。主制御用CPU40aは、低確率状態の付与を特定した場合、大当たり遊技を終了するときに、低確率状態に制御することを特定可能な値を、主制御用RAM40cに記憶されている確率状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、低確率状態であることを特定可能な制御情報（以下、「低確率状態コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。主制御用CPU40aは、高確率状態の付与を特定した場合、大当たり遊技を終了するときに、高確率状態に制御

50

することを特定可能な値を確率状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、高確率状態であることを特定可能な制御情報（以下、「高確率状態コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。具体的に、本実施形態において主制御用CPU40aは、第1非確変大当り遊技の終了後及び第2非確変大当り遊技の終了後、低確率状態に制御することを特定可能な値を、主制御用RAM40cに記憶されている確率状態フラグに設定する。主制御用CPU40aは、第1確変大当り遊技の終了後及び第2確変大当り遊技の終了後、高確率状態に制御することを特定可能な値を確率状態フラグに設定する。

【0122】

主制御用CPU40aは、高ベース状態の付与を特定した場合、大当り遊技を終了するときに、高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。また、主制御用CPU40aは、高ベース状態であることを特定可能な制御情報（以下、「高ベース状態コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。具体的に、本実施形態において主制御用CPU40aは、大当り遊技の終了後、高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。

10

【0123】

主制御用CPU40aは、上限回数を定めた高ベース状態の付与を特定した場合、上記上限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用RAM40cに記憶する。具体的に、本実施形態において主制御用CPU40aは、第1非確変大当り遊技の終了後及び第2非確変大当り遊技の終了後、「50回」を高ベース状態に付与する特別ゲームの残り回数として「50回」を主制御用RAM40cに記憶する。因みに、本実施形態において主制御用CPU40aは、第1確変大当り遊技の終了後及び第2確変大当り遊技の終了後、大当り遊技が生起されるまで高ベース状態に制御することを特定可能な情報（以下、「次回情報」と示す）を主制御用RAM40cに記憶する。

20

【0124】

次回情報が記憶されていない場合、主制御用CPU40aは、特別ゲームが実行される毎に、主制御用RAM40cに記憶されている残り回数を1減算する。主制御用CPU40aは、減算後の残り回数が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。すなわち、主制御用CPU40aは、高ベース状態を終了させ、低ベース状態へ移行させる。また、主制御用CPU40aは、低ベース状態であることを特定可能な制御情報（以下、「低ベース状態コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。

30

【0125】

因みに、主制御用CPU40aは、大当り遊技が生起された場合、低確率状態に制御することを特定可能な値を確率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値をベース状態フラグに設定する。また、主制御用CPU40aは、低確率状態コマンド及び低ベース状態コマンドを出力バッファに格納する。本実施形態では、確率状態フラグ、ベース状態フラグ、高ベース状態に制御する特別ゲームの残り回数及び次回情報が、遊技状態を特定可能な情報に相当する。

【0126】

このように、第2遊技状態としての高ベース状態の終了条件には、大当り遊技が生起されることで成立する終了条件（第1終了条件）と、大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから所定回数の特別ゲームが実行された場合に成立する終了条件（第2終了条件）と、がある。そして、本実施形態では、遊技状態処理を主制御用CPU40aが行うことによって、遊技状態を制御する遊技状態制御手段としての機能が実現される。

40

【0127】

次に、普通図柄入力処理について説明する。普通図柄入力処理は、割込処理において呼び出される処理であって、主制御用CPU40aによって所定周期毎に行われる。

普通図柄入力処理において、主制御用CPU40aは、ゲートセンサSE4から検知信号を入力したかに基づいて、遊技球がゲート31を通過（入球）したかを判定する。遊技

50

球がゲート 3 1 を通過していない場合、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄入力処理を終了する。一方、遊技球がゲート 3 1 を通過した場合、主制御用 CPU 4 0 a は、主制御用 RAM 4 0 c に記憶されている普通保留数が上限数（本実施形態では、4）未満であるかを判定する。普通保留数が上限数未満ではない場合、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄入力処理を終了する。普通保留数が上限数未満である場合、主制御用 CPU 4 0 a は、主制御用 RAM 4 0 c に記憶されている普通保留数を 1 加算して更新する。この場合、主制御用 CPU 4 0 a は、更新後の普通保留数を表示するように、情報表示パネル 2 2 を制御する。また、主制御用 CPU 4 0 a は、更新後の普通保留数を特定可能な制御情報（以下、「普通保留数コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。

【0128】

10

次に、主制御用 CPU 4 0 a は、主基板 4 0 内で生成している乱数を取得し、取得した乱数に基づく乱数情報を主制御用 RAM 4 0 c に記憶する。この場合、主制御用 CPU 4 0 a 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が特定可能となるように記憶する。その後、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄入力処理を終了する。

【0129】

次に、普通図柄開始処理について説明する。普通図柄開始処理は、割込処理において呼び出される処理であって、主制御用 CPU 4 0 a によって所定周期毎に行われる。

普通図柄開始処理において、主制御用 CPU 4 0 a は、普通ゲームの実行条件が成立しているかを判定する。主制御用 CPU 4 0 a は、普通当たり遊技中ではなく、且つ普通ゲーム中ではない場合に肯定判定する一方で、普通当たり遊技中、又は普通ゲーム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、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄開始処理を終了する。一方、普通ゲームの実行条件が成立している場合、主制御用 CPU 4 0 a は、主制御用 RAM 4 0 c に記憶されている普通保留数が 1 以上であるかを判定する。普通保留数が 1 以上ではない場合、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄開始処理を終了する。普通保留数が 1 以上である場合、主制御用 CPU 4 0 a は、主制御用 RAM 4 0 c に記憶されている普通保留数を 1 減算して更新する。この処理において、主制御用 CPU 4 0 a は、更新後の普通保留数が表示されるように、情報表示パネル 2 2 を制御する。また、主制御用 CPU 4 0 a は、更新後の普通保留数を特定可能な普通保留数コマンドを出力バッファに格納する。

20

【0130】

30

次に、主制御用 CPU 4 0 a は、普通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用 RAM 4 0 c から読み出す。なお、主制御用 CPU 4 0 a は、最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主制御用 RAM 4 0 c から消去する。続いて、主制御用 CPU 4 0 a は、読み出した乱数情報と、主制御用 ROM 4 0 b に記憶されている普通当たり判定値とをもとに、普通当りに当選とするかを判定する。この処理は、普通当たり抽選（普通当たり判定）に相当する。例えば、上述した普通図柄の確率変動制御を採用する場合、主制御用 CPU 4 0 a は、高ベース状態においては、低ベース状態に比して、普通当りに当選する確率が高くなるように、普通当りに当選とするかの判定を行うとよい。このように、本実施形態において、主制御用 CPU 4 0 a が普通当たり抽選を行うことにより、普通当たり抽選を行う普通当たり抽選手段又は普通当たりとなるかを判定する普通当たり判定手段としての機能の実現される。

40

【0131】

普通当りに当選とする場合、主制御用 CPU 4 0 a は、普通ゲームで確定停止表示させる普通当たり図柄と、普通ゲームの変動時間とを決定する。例えば、普通図柄の変動時間短縮制御を採用する場合、主制御用 CPU 4 0 a は、低ベース状態においては第 1 変動時間を決定し、高ベース状態においては第 1 変動時間よりも短い第 2 変動時間を決定するとよい。その後、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄開始処理を終了する。

【0132】

そして、主制御用 CPU 4 0 a は、普通図柄開始処理とは別の処理を行うことによって、普通ゲームを実行させる。具体的に、主制御用 CPU 4 0 a は、普通ゲームを開始させ

50

るとともに、普通図柄開始処理において決定した変動時間が経過したときに、普通図柄開始処理において決定した普通図柄が確定停止表示されるように、情報表示パネル 22 を制御する。また、主制御用 CPU 40 a は、普通ゲームの実行を開始させることに伴って、普通ゲームの実行が開始されることを特定可能な制御情報を出力バッファに格納する。

【0133】

次に、普通当りの普通ゲームの終了後に主制御用 CPU 40 a によって行われる普通当り処理について説明する。因みに、「普通当りの普通ゲーム」とは、普通当りとなる普通ゲームに相当し、普通当り抽選にて普通当りに当選した場合の当該当選対象の普通ゲームに相当する。これに対して、「はずれの普通ゲーム」とは、はずれとなる普通ゲームに相当し、普通当り抽選にて普通当りに非当選した場合の当該非当選対象の普通ゲームに相当する。

10

【0134】

普通当りの普通ゲームの終了後、主制御用 CPU 40 a は、第 2 始動口 27 の開放パターンを決定するとともに、該決定した開放パターンにしたがって第 2 始動口 27 が開放されるように第 1 アクチュエータ A1 を制御し、普通当り遊技を生起させる。例えば、上述した開放時間延長制御を採用する場合、主制御用 CPU 40 a は、低ベース状態においては第 1 開放パターンを選択し、高ベース状態においては、第 1 開放パターンよりも 1 回の普通当り遊技における第 1 可変部材 28 の合計開放時間が長い第 2 開放パターンを決定するとよい。このように、本実施形態において、普通当りの普通ゲームの終了後に普通当り処理を主制御用 CPU 40 a が行うことにより、普通当りとなる普通変動ゲームの終了後に普通当り遊技を生起させる普通当り遊技生起手段としての機能が実現される。

20

【0135】

本実施形態では、高ベース状態であるときには低ベース状態であるときよりも、普通当りに当選し易くなっている。そして、パチンコ遊技機 10 では、低ベース状態であるときであっても普通当りに当選し得るように構成されており、普通当り抽選に当選した場合には第 1 可変部材 28 が開状態となる。したがって、本実施形態のパチンコ遊技機 10 において、低ベース状態であるときには、高ベース状態であるときに比して第 2 始動口 27 へ遊技球が入球し難いものの、第 2 始動口 27 へ遊技球が入球する可能性はある。

【0136】

その他、上記の各種処理とは別に、主制御用 CPU 40 a は、アウトセンサ OS からの検知信号を入力すると、アウトセンサ OS が遊技球を検知したことを特定可能な制御情報（以下、「アウトコマンド」と示す）を出力バッファに格納する。

30

【0137】

また、主制御用 CPU 40 a は、エラー検出センサ ES のうち磁気センサからの検知信号を入力した場合、磁気を検知したことを示す制御情報（以下、「磁気検知コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。また、主制御用 CPU 40 a は、磁気センサからの検知信号を入力した場合、特別ゲームに係る処理、大当り遊技に係る処理及び賞球に係る処理を規制する。また、主制御用 CPU 40 a は、エラー検出センサ ES のうち電波センサからの検知信号を入力した場合、電波を検知したことを示す制御情報（以下、「電波検知コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。また、主制御用 CPU 40 a は、電波センサからの検知信号を入力した場合、特別ゲームに係る処理、大当り遊技に係る処理及び賞球に係る処理を規制する。なお、特別ゲームに係る処理、大当り遊技に係る処理及び賞球に係る処理を規制した後であっても、主制御用 CPU 40 a は、エラーに係る処理については規制しない。因みに、本実施形態におけるパチンコ遊技機 10 では、特別ゲームに係る処理、大当り遊技に係る処理及び賞球に係る処理の規制は、電力供給を遮断することによって解除される。

40

【0138】

また、主制御用 CPU 40 a は、エラー検出センサ ES のうち満杯センサからの検知信号を入力した場合、下皿 Z2 が満杯状態であることを示す制御情報（以下、「満杯検知コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。また、主制御用 CPU 40 a は、エラー検

50

出センサESのうち扉開放センサからの検知信号を入力した場合、中枠13又は前枠14が開放されたことを示す制御情報（以下、「扉開放検知コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。なお、満杯センサからの検知信号又は扉開放センサからの検知信号を入力したとしても、主制御用CPU40aは、特別ゲームに係る処理、大当り遊技に係る処理及び賞球に係る処理を規制しない。

【0139】

本実施形態では、磁気センサによって検出される磁気エラー及び電波センサによって検出される電波エラーは、満杯センサによって検出される満杯エラー及び扉開放センサによって検出される扉開放エラーに比して悪質なエラーとしている。そして、本実施形態では、磁気センサによって検出される磁気エラー及び電波センサによって検出される電波エラーが、特定エラーに相当する。一方、満杯センサによって検出される満杯エラー及び扉開放センサによって検出される扉開放エラーが、非特定エラーに相当する。

10

【0140】

次に、統括制御用CPU41aが統括制御用プログラムに基づいて行う各種の処理について説明する。

統括制御用CPU41aは、電力供給の開始に伴い、電力供給の開始に伴って必要な各種設定（初期設定）を行う。初期設定を行った後、統括制御用CPU41aは、初期化コマンド又は復帰コマンドを入力するまで待機する。なお、本実施形態において、統括制御用CPU41aは、主制御用CPU40aよりも先に起動する。このため、主制御用CPU40aから初期化コマンド又は復帰コマンドが出力されるとき、統括制御用CPU41aは既に起動しており、初期化コマンド又は復帰コマンドの入力を待機している状態となっている。

20

【0141】

統括制御用CPU41aは、初期化コマンドを入力すると、初期化を指定する制御情報を出力バッファに格納する。初期化を指定する制御情報には、例えば、初期化時であることを指定する初期化指定コマンドと、初期化時の演出を指示する初期化時演出指定コマンドと、初期化時の演出図柄を指定する演出図柄指定コマンドと、がある。統括制御用CPU41aによって出力バッファに格納された制御情報は、次回以降の割込処理において表示基板42へと出力される。また、統括制御用CPU41aは、初期化コマンドを入力すると、初期化時における演出を実行するように装飾ランプ17及びスピーカ18を制御する。

30

【0142】

一方、統括制御用CPU41aは、復帰コマンドを入力すると、図柄状態指定コマンドにより指定された内容を特定する。具体的に、統括制御用CPU41aは、大当り遊技の生起中への復帰であるか、特別ゲームの実行中への復帰であるか、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰であるか、について図柄状態指定コマンドから特定する。

【0143】

特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰であることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰を指定する制御情報を出力バッファに格納する。特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰を指定する制御情報には、例えば、復帰することを指定する統括復帰コマンドと、復帰時の演出図柄を指定する演出図柄指定コマンドと、がある。また、統括制御用CPU41aは、遊技状態指定コマンドから特定可能な遊技状態が高ベース状態である場合、後述する右打ち報知演出を指定する右打ち報知コマンドを出力バッファに格納する。この場合、右打ち報知コマンドは、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰を指定する制御情報に含まれるといえる。

40

【0144】

特別ゲームの実行中への復帰であることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、

50

特別ゲームの実行中への復帰を指定する制御情報を出力バッファに格納する。特別ゲームの実行中への復帰を指定する制御情報には、例えば、復帰することを指定する統括復帰コマンドがある。また、統括制御用CPU41aは、遊技状態指定コマンドから特定可能な遊技状態が高ベース状態である場合、右打ち報知コマンドを出力バッファに格納する。この場合、右打ち報知コマンドは、特別ゲームの実行中への復帰を指定する制御情報に含まれるといえる。

【0145】

大当り遊技の生起中への復帰であることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を出力バッファに格納する。大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報には、例えば、復帰することを指定する統括復帰コマンドと、右打ち報知コマンドと、大当り遊技の生起中への復帰における演出を指示する大当り中復帰演出指定コマンドと、がある。因みに、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を出力バッファに格納した後、エンディングコマンドを入力することなく後述する待機コマンドを入力した場合、後述する第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納する。

10

【0146】

次に、統括制御用CPU41aが行う演出ゲーム処理について説明する。

図柄コマンド及び変動パターン指定コマンドを入力すると、統括制御用CPU41aは、図柄コマンドから特定可能な特別図柄の種類を特定できる情報を統括制御用RAM41cに記憶し、変動パターン指定コマンドから特定可能な変動パターンを特定できる情報を統括制御用RAM41cに記憶する。図柄コマンドから特定可能な特別図柄の種類を特定できる情報は、次の図柄コマンドを入力するまで、統括制御用RAM41cに記憶される。なお、図柄コマンドから特定可能な特別図柄が大当り図柄である場合、図柄コマンドから特定可能な特別図柄の種類を特定できる情報は、大当りの種類を特定可能な情報ともいえる。

20

【0147】

また、図柄コマンド及び変動パターン指定コマンドを入力すると、統括制御用CPU41aは、演出ゲームを実行させる制御を行う。具体的に、統括制御用CPU41aは、変動パターン指定コマンド及び図柄コマンドに基づいて、演出ゲームにおいて最終的に確定停止表示させる演出図柄による図柄組み合わせを決定する。そして、演出図柄による図柄組み合わせを決定すると、統括制御用CPU41aは、決定した演出図柄による図柄組み合わせを指定する演出図柄指定コマンドを出力バッファに格納する。統括制御用CPU41aは、図柄コマンドから特定可能な図柄が大当り図柄である場合、演出図柄による大当りの図柄組み合わせを決定する。統括制御用CPU41aは、図柄コマンドから特定可能な図柄がはずれ図柄である場合、演出図柄によるはずれの図柄組み合わせを決定する。例えば、統括制御用CPU41aは、リーチ条件が成立していることにより、今回の演出ゲームにおいてリーチ演出を行う場合には、リーチを含むはずれの図柄組み合わせを決定するとよい。本実施形態では、はずれリーチあり変動パターンが指定された場合にリーチ条件が成立する。なお、リーチ条件は、統括制御用CPU41aが演出抽選を行い、該演出抽選に当選した場合に成立するように構成してもよい。

30

40

【0148】

また、変動パターン指定コマンドを入力すると、統括制御用CPU41aは、演出ゲームの開始を指示する演出ゲーム開始コマンドを出力バッファに格納する。一方、ゲーム終了コマンドを入力すると、統括制御用CPU41aは、演出ゲームの終了を指示する演出ゲーム終了コマンドを出力バッファに格納する。因みに、統括制御用CPU41aが入力するゲーム終了コマンドは、表示基板42へ出力される演出ゲーム終了コマンドを同じ制御情報であってもよい。同様に、統括制御用CPU41aが入力する変動パターン指定コマンドは、表示基板42へ出力される演出ゲーム開始コマンドと同じ制御情報であってもよい。

【0149】

50

その他、統括制御用CPU41aは、例えば、大当り予告演出や、遊技状態を示唆する示唆演出などの所定の演出が実行されるかを決定する。そして、所定の演出を実行させる場合、統括制御用CPU41aは、所定の演出の実行を指示する制御情報を出力バッファに格納するとともに、実行させる所定の演出に応じて装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも1つを制御する。

【0150】

また、統括制御用CPU41aは、第1特別ゲームに対応する先読みコマンドであることを特定可能な先読みコマンドを入力すると、第1特別ゲームに対応する先読みコマンドであること、及び、先読みコマンドの記憶順序が特定可能となるように統括制御用RAM41cに記憶する。同様に、統括制御用CPU41aは、第2特別ゲームに対応する先読みコマンドであることを特定可能な先読みコマンドを入力すると、第2特別ゲームに対応する先読みコマンドであること、及び、先読みコマンドの記憶順序が特定可能となるように統括制御用RAM41cに記憶する。また、統括制御用CPU41aは、第1特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを入力すると、統括制御用RAM41cに記憶された第1特別ゲームに対応する先読みコマンドのうち最先に記憶された先読みコマンドを統括制御用RAM41cから消去する。同様に、統括制御用CPU41aは、第2特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを入力すると、統括制御用RAM41cに記憶された第2特別ゲームに対応する先読みコマンドのうち最先に記憶された先読みコマンドを統括制御用RAM41cから消去する。

【0151】

次に、統括制御用CPU41aが行う遊技状態処理について説明する。

統括制御用CPU41aは、低ベース状態コマンドを入力すると、統括制御用RAM41cに記憶されている統括用ベース状態フラグに、低ベース状態であることを特定可能な値を設定する。統括制御用CPU41aは、高ベース状態コマンドを入力すると、統括用ベース状態フラグに、高ベース状態であることを特定可能な値を設定する。統括制御用CPU41aは、統括用ベース状態フラグを参照することにより、高ベース状態であるか（又は、低ベース状態であるか）を特定できる。また、統括用ベース状態フラグから高ベース状態であることを特定できる場合、統括制御用CPU41aは、右打ち報知コマンドを出力バッファに格納する。また、統括用ベース状態フラグから特定可能なベース状態が高ベース状態から低ベース状態に切り替わった場合、つまり、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合（大当り遊技が生起されているときを除く）、統括制御用CPU41aは、左打ち報知演出を指定する左打ち報知コマンドを出力バッファに格納する。

【0152】

同様に、統括制御用CPU41aは、低確率状態コマンドを入力すると、統括制御用RAM41cに記憶されている統括用確率状態フラグに、低確率状態であることを特定可能な値を設定する。統括制御用CPU41aは、高確率状態コマンドを入力すると、統括用確率状態フラグに、高確率状態であることを特定可能な値を設定する。統括制御用CPU41aは、統括用確率状態フラグを参照することにより、高確率状態であるか（又は、低確率状態であるか）を特定できる。

【0153】

因みに、統括制御用CPU41aは、大当り遊技が生起される場合、統括用確率状態フラグ及び統括用ベース状態フラグに基づき、大当りに当選したときの遊技状態を特定可能な情報を統括制御用RAM41cに記憶する。本実施形態では、図柄コマンドから特定可能な特別図柄の種類を特定できる情報及び大当りに当選したときの遊技状態を特定可能な情報が、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方を特定可能な第1情報に相当する。

【0154】

次に、統括制御用CPU41aが行う大当り演出処理について説明する。

統括制御用CPU41aは、大当り遊技が生起されているときに大当り演出が行われるように、制御情報を出力バッファに格納し、装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少な

くとも1つを制御する。具体的に、統括制御用CPU41aは、オープニングコマンドを入力すると、オープニング演出の実行を指定するオープニング演出指定コマンドを出力バッファに格納し、オープニング演出の実行に伴って装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも1つを制御する。また、統括制御用CPU41aは、ラウンドコマンドを入力すると、ラウンド演出の実行を指定するラウンド演出指定コマンドを出力バッファに格納し、ラウンド演出の実行に伴って装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも1つを制御する。また、統括制御用CPU41aは、エンディングコマンドを入力すると、エンディング演出の実行を指定するエンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納し、エンディング演出の実行に伴って装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも1つを制御する。また、大当り遊技が生起されているとき、統括制御用CPU41aは、右打ち報知コマンドを出力バッファに格納する。

10

【0155】

その他、統括制御用CPU41aは、磁気検知コマンドを入力すると、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納する。また、統括制御用CPU41aは、磁気検知コマンドを入力すると、磁気エラー演出に対応する音声（例えば、「磁気を検知しました」という音声）が出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、電波検知コマンドを入力すると、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納する。また、統括制御用CPU41aは、電波検知コマンドを入力すると、電波エラー演出に対応する音声（例えば、「電波を検知しました」という音声）が出力されるようにスピーカ18を制御する。

20

【0156】

また、統括制御用CPU41aは、満杯検知コマンドを入力すると、満杯エラー指定コマンドを出力バッファに格納する。また、統括制御用CPU41aは、満杯検知コマンドを入力すると、満杯エラー演出に対応する音声（例えば、「球を抜いてください」という音声）が出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、扉開放検知コマンドを入力すると、扉開放エラー指定コマンドを出力バッファに格納する。また、統括制御用CPU41aは、扉開放検知コマンドを入力すると、扉開放エラー演出に対応する音声（例えば、「扉が開いています」という音声）が出力されるようにスピーカ18を制御する。

【0157】

統括制御用CPU41aは、磁気エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に電波検知コマンドを入力したとしても、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても電波エラー演出に対応する音声出力されるように制御しない。また、統括制御用CPU41aは、磁気エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に、満杯検知コマンドを入力したとしても、満杯エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても満杯エラー演出に対応する音声出力されるように制御しない。同様に、統括制御用CPU41aは、磁気エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に、扉開放検知コマンドを入力したとしても、扉開放エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても扉開放エラー演出に対応する音声出力されるように制御しない。

30

40

【0158】

また、統括制御用CPU41aは、電波エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に磁気検知コマンドを入力したとしても、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても磁気エラー演出に対応する音声出力されるように制御しない。また、統括制御用CPU41aは、電波エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に、満杯検知コマンドを入力したとしても、満杯エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても満杯エラー演出に対応する音声出力されるように制御しない。同様に、統括制御用CPU41aは、電波エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に、扉開放検知コマンドを入力したとしても、扉開放エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても扉開放エラー演出

50

に対応する音声出力されるように制御しない。

【0159】

統括制御用CPU41aは、満杯エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に磁気検知コマンドを新たに入力した場合、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、磁気エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、満杯エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に電波検知コマンドを新たに入力した場合、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、電波エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、満杯エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に扉開放検知コマンドを新たに入力した場合、扉開放エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、扉開放エラー演出に対応する音声及び満杯エラー演出に対応する音声交互に出力されるようにスピーカ18を制御する。因みに、統括制御用CPU41aは、所定の期間にわたって満杯検知コマンドを入力しなかった場合、満杯エラーの発生の報知を中止することを指示する満杯エラー中止指定コマンドを出力バッファに格納する。それとともに、統括制御用CPU41aは、満杯エラー演出に対応する音声スピーカ18から出力されるように制御することを中止する。

10

【0160】

統括制御用CPU41aは、扉開放エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に磁気検知コマンドを新たに入力した場合、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、磁気エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、扉開放エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に電波検知コマンドを新たに入力した場合、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、電波エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ18を制御する。また、統括制御用CPU41aは、扉開放エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に満杯検知コマンドを新たに入力した場合、満杯エラー指定コマンドを出力バッファに格納し、扉開放エラー演出に対応する音声及び満杯エラー演出に対応する音声交互に出力されるようにスピーカ18を制御する。因みに、統括制御用CPU41aは、所定の期間にわたって扉開放検知コマンドを入力しなかった場合、扉開放エラーの発生の報知を中止することを指示する扉開放エラー中止指定コマンドを出力バッファに格納する。それとともに、統括制御用CPU41aは、扉開放エラー演出に対応する音声スピーカ18から出力されるように制御することを中止する。

20

30

【0161】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、特定エラー（磁気エラー、電波エラー）の発生は、非特定エラー（満杯エラー及び扉開放エラー）の発生よりも優先して報知される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、磁気エラーの発生が既に報知されている場合には、電波エラーの発生が検出されたとしても電波エラーの発生は報知されず、磁気エラーの発生が報知され続ける。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、電波エラーの発生が既に報知されている場合には、磁気エラーの発生が検出されたとしても磁気エラーの発生は報知されず、電波エラーの発生が報知され続ける。

【0162】

次に、表示制御用CPU42aが表示制御用プログラムに基づいて行う各種の処理について説明する。

40

表示制御用CPU42aは、電力供給の開始に伴い、電力供給の開始に伴って必要な各種設定（初期設定）を行う。初期設定を行った後、表示制御用CPU42aは、統括制御用CPU41aからの制御情報を入力するまで待機する。なお、本実施形態において、表示制御用CPU42aは、統括制御用CPU41aと同様、主制御用CPU40aよりも先に起動する。また、初期設定を行った後、表示制御用CPU42aは、復帰前における画像が表示されるように演出表示装置25を制御する。例えば、復帰前における画像は、「しばらくお待ちください」という文字（文字情報）を含む画像であってもよい。本明細書において、文字（文字情報）は、フレーズであって句を意味し、制御に用いるデータ（

50

情報)を意味するものではない。

【0163】

そして、表示制御用CPU42aは、統括制御用CPU41aからの制御情報に応じて各種画像が表示されるように演出表示装置25を制御する。具体的に、表示制御用CPU42aは、初期化を指定する制御情報を入力した場合、初期化時の演出図柄が確定停止表示されるように演出表示装置25を制御する。このとき、演出図柄指定コマンドにて指定された演出図柄が、演出表示装置25に確定停止表示される。

【0164】

表示制御用CPU42aは、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰を指定する制御情報を入力した場合、復帰時の演出図柄が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。このとき、演出図柄指定コマンドにて指定された演出図柄が、演出表示装置25に一旦停止表示される。また、表示制御用CPU42aは、右打ち報知コマンドを入力した場合、右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。本実施形態では、図8(a)に示す右打ち報知画像RGが演出表示装置25に表示されることによって、右打ち報知演出が実行される。また、表示制御用CPU42aは、左打ち報知コマンドを入力した場合、左打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。本実施形態では、図8(b)に示す左打ち報知画像LGが演出表示装置25に表示されることによって、左打ち報知演出が実行される。表示制御用CPU42aは、所定の左打ち報知時間が経過するまでの間、若しくは、所定の左打ち報知時間が経過するよりも前に大当り遊技が生起されるまでの間、左打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。本実施形態において、左打ち報知演出及び右打ち報知演出は、遊技球の発射を促す報知演出に相当する。また、左打ち報知演出は、第1流下方向に相当する第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促す第1報知演出に相当する。一方、右打ち報知演出は、第2流下方向に相当する第2経路R2へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促す第2報知演出に相当する。また、第1報知演出は、第1領域としての左側領域R1aへの遊技球の発射を促す演出ともいえる。同様に、第2報知演出は、第2領域としての右側領域R2aへの遊技球の発射を促す演出ともいえる。すなわち、報知演出は、遊技球を発射する領域を推奨する演出ともいえる。そして、本実施形態では、表示制御用CPU42aが、報知演出制御手段としての機能を実現する。

【0165】

表示制御用CPU42aは、特別ゲームの実行中への復帰を指定する制御情報を入力した場合、特別ゲームの実行中への復帰時における画像が表示されるように演出表示装置25を制御する。例えば、特別ゲームの実行中への復帰時における画像は、「復旧中」という文字(文字情報)を含む画像であってもよい。その他、例えば、特別ゲームの実行中への復帰時における画像は、「そのまま遊技を続けてください」という文字(文字情報)を含む画像であってもよい。また、表示制御用CPU42aは、右打ち報知コマンドを入力した場合、右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。因みに、特別ゲームの実行中への復帰を指定する制御情報を入力した後、表示制御用CPU42aは、演出ゲーム終了コマンドを入力すると、復帰時の演出図柄が確定停止表示されるように演出表示装置25を制御する。

【0166】

表示制御用CPU42aは、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した場合、大当り遊技の生起中への復帰時における画像が表示されるように演出表示装置25を制御する。例えば、大当り遊技の生起中への復帰時における画像は、「大当り遊技の生起中」という文字(文字情報)と、「遊技球を発射してください」という文字(文字情報)と、を含む画像であってもよい。また、表示制御用CPU42aは、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した場合、右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

【0167】

因みに、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した後、ラウンド演出

指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、ラウンド演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した後、エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した後、エンディング指定コマンドを入力することなく第2待機デモ指定コマンドを入力した場合、復帰時の演出図柄が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。なお、「大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報を入力した後、エンディング指定コマンドを入力することなく第2待機デモ指定コマンドを入力した場合」とは、エンディング期間中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合に相当する。

10

【0168】

その他、表示制御用CPU42aは、演出ゲーム開始コマンドを入力すると、演出ゲームの実行が開始されるように演出表示装置25を制御する。具体的に、表示制御用CPU42aは、演出図柄の変動表示を開始させて演出ゲームの実行が開始されるように演出表示装置25を制御する。本実施形態において、表示制御用CPU42aによって行われる「演出ゲームを実行させる制御」が、条件演出実行処理に相当する。また、本実施形態における「演出ゲームを実行させる制御」は、第1条件演出実行処理に相当する。

【0169】

また、表示制御用CPU42aは、演出図柄指定コマンドを入力した場合、当該演出図柄指定コマンドにより指定された演出図柄を表示制御用RAM42cに記憶する。その後、表示制御用CPU42aは、演出ゲーム終了コマンドを入力すると、演出図柄指定コマンドにより指定されている演出図柄（演出図柄による図柄組み合わせ）が確定停止表示されるように演出表示装置25を制御する。

20

【0170】

また、オープニング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、オープニング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、ラウンド演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、ラウンド演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。同様に、エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

30

【0171】

また、図8(c)に示すように、表示制御用CPU42aは、磁気エラー指定コマンドを入力すると、磁気エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。磁気エラー演出が演出表示装置25において実行される場合、演出表示装置25には、『磁気エラー』という文字（文字情報）と、『係員をお呼び下さい』という文字（文字情報）と、が表示され、磁気エラーの発生が報知される。例えば、演出表示装置25において演出ゲームが実行されているときに磁気エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、演出ゲームの実行を中止し、磁気エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、大当り遊技中に磁気エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技に係る演出（例えば、エンディング演出）の実行を中止し、磁気エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。同様に、客待ち演出の実行中に磁気エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、客待ち演出の実行を中止し、磁気エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、満杯エラー演出や扉開放エラー演出の実行中に磁気エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、実行中の満杯エラー演出や扉開放エラー演出の実行を中止し、磁気エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

40

【0172】

また、図8(d)に示すように、表示制御用CPU42aは、電波エラー指定コマンドを入力すると、電波エラー演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。電波エラー演出が演出表示装置25において実行される場合、演出表示装置25には、『電波エ

50

ラー』という文字（文字情報）と、『係員をお呼び下さい』という文字（文字情報）と、が表示され、電波エラーの発生が報知される。例えば、演出表示装置 2 5 において演出ゲームが実行されているときに電波エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用 CPU 4 2 a は、演出ゲームの実行を中止し、電波エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。また、例えば、大当り遊技中に電波エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用 CPU 4 2 a は、大当り遊技に係る演出（例えば、エンディング演出）の実行を中止し、電波エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。同様に、例えば、客待ち演出の実行中に電波エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用 CPU 4 2 a は、客待ち演出の実行を中止し、電波エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。また、満杯エラー演出や扉開放エラー演出の実行中に電波エラー指定コマンドを入力した場合、表示制御用 CPU 4 2 a は、実行中の満杯エラー演出や扉開放エラー演出の実行を中止し、電波エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。

10

【0173】

このように、本実施形態では、磁気エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、電波エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、を比較した場合、『係員をお呼び下さい』という文字（文字情報）が表示されるという内容については共通する内容となる。一方、磁気エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、電波エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、を比較した場合、『磁気エラー』の文字（文字情報）が表示される点と『電波エラー』の文字（文字情報）が表示される点で異なる内容となる。

20

【0174】

本実施形態における磁気エラー演出及び電波エラー演出は、特定エラーの発生を報知する演出に相当し、特定エラーが検出されたことに基づく演出（第 2 条件の成立に基づく演出）に相当する。そして、表示制御用 CPU 4 2 a によって行われる「特定エラーの発生を報知する演出を実行させる制御」が、第 2 条件演出実行処理に相当する。

【0175】

また、図 8（e）に示すように、表示制御用 CPU 4 2 a は、満杯エラー指定コマンドを入力すると、満杯エラー画像 ME が表示される満杯エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。なお、表示制御用 CPU 4 2 a は、満杯エラー中止指定コマンドを入力した場合、演出表示装置 2 5 に表示させている満杯エラー画像 ME が非表示となって満杯エラー演出が終了するように演出表示装置 2 5 を制御する。

30

【0176】

また、図 8（f）に示すように、表示制御用 CPU 4 2 a は、扉開放エラー指定コマンドを入力すると、扉開放エラー画像 TE が表示される扉開放エラー演出が実行されるように演出表示装置 2 5 を制御する。なお、表示制御用 CPU 4 2 a は、扉開放エラー中止指定コマンドを入力した場合、演出表示装置 2 5 に表示させている扉開放エラー画像 TE が非表示となって扉開放エラー演出が終了するように演出表示装置 2 5 を制御する。

【0177】

ここで、本実施形態における待機状態について説明する。

40

待機状態には、第 1 待機状態と、第 2 待機状態と、がある。第 1 待機状態では、演出表示装置 2 5 に演出図柄が表示される。一方、第 2 待機状態では、演出表示装置 2 5 に演出図柄が表示されず、客待ち演出が実行される。また、第 1 待機状態には、第 1 前期待機状態と、第 1 後期待機状態と、がある。第 1 前期待機状態では、演出表示装置 2 5 において演出図柄が確定停止表示される。一方、第 1 後期待機状態では、演出表示装置 2 5 において演出図柄が一旦停止表示される。

【0178】

本実施形態において、第 1 前期待機状態の終了後には、第 1 後期待機状態となる。なお、第 1 前期待機状態となる前に背景音楽がスピーカ 1 8 から出力されている場合、第 1 前期待機状態となった場合であっても、背景音楽がスピーカ 1 8 から出力され続け、維持さ

50

れる。一方、第1後期待機状態となる前の第1前期待機状態において背景音楽がスピーカ18から出力されている場合、当該第1前期待機状態の終了後に前記第1後期待機状態となると、スピーカ18から背景音楽が出力されなくなる。なお、第1後期待機状態となる場合にスピーカ18から背景音楽が出力されるように構成してもよく、例えば、第1前期待機状態の終了後に第1後期待機状態となった場合にスピーカ18から出力される背景音楽の音量が小さくなる（抑制される）ように構成してもよい。

【0179】

また、本実施形態において、第1後期待機状態の終了後には、第2待機状態となる。また、本実施形態において、第2待機状態の終了後には、第1後期待機状態となる。すなわち、第1前期待機状態となった場合、その後、第1後期待機状態と第2待機状態が繰り返される。このように、本実施形態では、第1待機状態の終了後に第2待機状態が開始される。また、本実施形態では、前期の第1待機状態に相当する第1前期待機状態の終了後に、後期の第1待機状態に相当する第1後期待機状態が開始される。

【0180】

また、本実施形態において、第1後期待機状態となる時間、及び、第2待機状態となる時間は、予め決められている。一方、本実施形態において第1前期待機状態となる時間は、最短の時間（下限となる時間）は予め決められているものの、最短の時間よりも長い時間となる場合がある。具体的に、本実施形態では、第1前期待機状態であるとき、アウトセンサOSによって遊技球が検知されている場合、第1前期待機状態が継続する。一方、本実施形態では、第1前期待機状態であるとき、アウトセンサOSによって遊技球が検知されることがなく最短の時間が経過した場合に終了する。このように、本実施形態では、第1前期待機状態であるときにアウトセンサOSによって遊技球が検知された場合、第1後期待機状態が終了するまでの期間が延長されることになる。この結果、本実施形態では、第1前期待機状態であるときにアウトセンサOSによって遊技球が検知された場合、第1待機状態が終了するまでの期間が延長されることになる。因みに、第1後期待機状態となった後は、アウトセンサOSによって遊技球が検知されたとしても、第1前期待機状態としない（第1前期待機状態へ戻らない）。同様に、第2待機状態となった後は、アウトセンサOSによって遊技球が検知されたとしても、第1前期待機状態としない（第1前期待機状態へ戻らない）。

【0181】

ここで、図9（a）～図9（g）に基づき、待機状態の移り変わりについて説明する。

図9（a）に示すように、特別ゲームの実行中は演出表示装置25において、演出図柄が変動表示される。そして、図9（b）に示すように、特別ゲームが終了すると、演出表示装置25において、演出図柄による図柄組み合わせが確定停止表示される。また、特別ゲームの終了後から変動インターバル時間の経過後には、第1前期待機状態となる。

【0182】

変動インターバル時間が経過するまでの間、演出表示装置25では演出図柄による図柄組み合わせが確定停止表示され、その後に第1前期待機状態となった後も、演出表示装置25では演出図柄による図柄組み合わせが確定停止表示され続ける。前述したように、本実施形態では、第1前期待機状態となる前に背景音楽がスピーカ18から出力されている場合、第1前期待機状態となった場合であっても、背景音楽がスピーカ18から出力され続け、維持される。このように、本実施形態では、前期の第1待機状態に相当する第1前期待機状態となると、当該第1前期待機状態となる前の演出実行状態（例えば、演出図柄の表示態様や、スピーカ18からの背景音楽の出力有無）が維持される。

【0183】

そして、図9（c）に示すように、変動インターバル時間、及び、第1前期待機状態では、演出表示装置25において演出図柄による図柄組み合わせが確定停止表示される。また、第1前期待機状態の終了後は、第1後期待機状態となる。図9（d）に示すように、第1後期待機状態では、演出表示装置25において演出図柄による図柄組み合わせが一旦停止表示される。

【0184】

第1前期待機状態であるときには演出表示装置25において演出図柄による図柄組み合わせが確定停止表示されるが、これに対して、後期の第1待機状態に相当する第1後期待機状態であるときには演出表示装置25において演出図柄による図柄組み合わせが一旦停止表示される。また、前述したように、本実施形態では、第1後期待機状態となる前の第1前期待機状態において背景音楽がスピーカ18から出力されている場合、当該第1前期待機状態の終了後に前記第1後期待機状態となると、スピーカ18から背景音楽が出力されなくなる。このように、本実施形態では、前期の第1待機状態に相当する第1前期待機状態の終了後に後期の第1待機状態に相当する第1後期待機状態となると、演出実行状態（例えば、演出図柄の表示態様や、スピーカ18からの背景音楽の出力有無）が切り替わる。

10

【0185】

また、第1後期待機状態の終了後は、第2待機状態となる。図9（e）に示すように、第2待機状態では、演出表示装置25において客待ち演出が実行される。また、第2待機状態の終了後は、第1後期待機状態となる。更に、第1後期待機状態の終了後には、第2待機状態となる。そして、図9（f）に示すように、第1後期待機状態では、演出表示装置25において演出図柄による図柄組み合わせが一旦停止表示され、図9（g）に示すように、第2待機状態では、演出表示装置25において客待ち演出が実行される。

【0186】

因みに、図9（a）～図9（g）では、特別ゲームの終了後について説明したが、大当たり遊技の終了後においても、変動インターバル時間の経過後に第1前期待機状態となり、その後、第1後期待機状態と第2待機状態が繰り返される。具体的には、大当たり遊技の終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合、変動インターバル時間の経過後に第1前期待機状態となり、その後、第1後期待機状態と第2待機状態が繰り返される。

20

【0187】

次に、第2待機状態において実行される客待ち演出について説明する。

本実施形態における客待ち演出には、キャラクタ演出と、各種の注意喚起と、ロゴ演出と、が含まれている。本実施形態のパチンコ遊技機10において第2待機状態では、キャラクタ演出が実行された後、各種の注意喚起が実行され、その後、ロゴ演出が実行される。本実施形態では、キャラクタ演出の実行が開始されてからロゴ演出が終了するまでの時間が、第2待機状態となる時間に相当する。また、第2待機状態において実行される各種の注意喚起には、ゴト行為に関する注意喚起、遊技機をたたくことに関する注意喚起、のめり込みに関する注意喚起、車内放置に関する注意喚起、18歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起、及び、悪質な攻略法の販売に関する注意喚起がある。

30

【0188】

ここで、図10（a）～図10（d）及び図11（a）～図11（d）に基づき、第2待機状態における演出表示装置25の表示内容について説明する。

図10（a）に示すように、第2待機状態となった場合、演出表示装置25では、キャラクタ演出が実行される。第2待機状態において実行されるキャラクタ演出は、例えば、パチンコ遊技機10のモチーフとしているキャラクタを紹介する演出内容の演出や、パチンコ遊技機10において実行される予告演出を説明する演出内容の演出であってもよい。

40

【0189】

図10（b）に示すように、第2待機状態においてキャラクタ演出の終了後、演出表示装置25では、ゴト行為に関する注意喚起が実行される。具体的に、演出表示装置25には、注意喚起の項目を示す項目画像TK1～TK6が表示される。また、演出表示装置25において、項目画像TK1～TK6のうちゴト行為に関する注意喚起に対応する項目画像TK1は、他の項目画像TK2～TK6に比して大きく表示される。そして、演出表示装置25には、注意喚起画像GT1が表示され、ゴト行為に関する注意喚起が実行される。注意喚起画像GT1は、『ゴト行為は、「犯罪」です。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、第2待機状態におけるゴト行為に関する注意喚起の内容は、『ゴト

50

行為は、「犯罪」です。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、ゴト行為に関する注意喚起が実行される。

【0190】

図 10（c）に示すように、第 2 待機状態においてゴト行為に関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、遊技機をたたくことに関する注意喚起が実行される。具体的に、演出表示装置 25 には、項目画像 TK1～TK6 が表示される。また、演出表示装置 25 において、項目画像 TK1～TK6 のうち遊技機をたたくことに関する注意喚起に対応する項目画像 TK2 は、他の項目画像 TK1, TK3～TK6 に比して大きく表示される。そして、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 GT2 が表示され、遊技機をたたくことに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像 GT2 は、『台は、「優しく大切に」接しましょう。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、第 2 待機状態における遊技機をたたくことに関する注意喚起の内容は、『台は、「優しく大切に」接しましょう。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、遊技機をたたくことに関する注意喚起が実行される。

10

【0191】

図 10（d）に示すように、第 2 待機状態において遊技機をたたくことに関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。具体的に、演出表示装置 25 には、項目画像 TK1～TK6 が表示される。また、演出表示装置 25 において、項目画像 TK1～TK6 のうちのめり込みに関する注意喚起に対応する項目画像 TK3 は、他の項目画像 TK1, TK2, TK4～TK6 に比して大きく表示される。そして、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 GT3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像 GT3 は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、を含む画像である。すなわち、第 2 待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。また、第 2 待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、のめり込みに関する注意喚起が実行される。本実施形態では、注意喚起画像 GT3 が表示されるのめり込みに関する注意喚起が、第 2 注意喚起に相当する。本実施形態では、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）が第 1 文字情報に相当し、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）が第 2 文字情報に相当する。

20

30

【0192】

図 11（a）に示すように、第 2 待機状態においてのめり込みに関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、車内放置に関する注意喚起が実行される。具体的に、演出表示装置 25 には、項目画像 TK1～TK6 が表示される。また、演出表示装置 25 において、項目画像 TK1～TK6 のうち車内放置に関する注意喚起に対応する項目画像 TK4 は、他の項目画像 TK1～TK3, TK5, TK6 に比して大きく表示される。そして、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 GT4 が表示され、車内放置に関する注意喚起が実行される。注意喚起画像 GT4 は、『車内放置は、「児童虐待」。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、第 2 待機状態における車内放置に関する注意喚起の内容は、『車内放置は、「児童虐待」。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、車内放置に関する注意喚起が実行される。

40

【0193】

図 11（b）に示すように、第 2 待機状態において車内放置に関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起が実行される。

50

具体的に、演出表示装置 25 には、項目画像 TK 1 ～ TK 6 が表示される。また、演出表示装置 25 において、項目画像 TK 1 ～ TK 6 のうち 18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起に対応する項目画像 TK 5 は、他の項目画像 TK 1 ～ TK 4, TK 6 に比して大きく表示される。そして、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 GT 5 が表示され、18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像 GT 5 は、『パチンコ・パチスロは、「18 歳」になってから。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、第 2 待機状態における 18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは、「18 歳」になってから。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起が実行される。

10

【0194】

図 11 (c) に示すように、第 2 待機状態において 18 歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、悪質な攻略法の販売に関する注意喚起が実行される。具体的に、演出表示装置 25 には、項目画像 TK 1 ～ TK 6 が表示される。また、演出表示装置 25 において、項目画像 TK 1 ～ TK 6 のうち悪質な攻略法の販売に関する注意喚起に対応する項目画像 TK 6 は、他の項目画像 TK 1 ～ TK 5 に比して大きく表示される。そして、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 GT 6 が表示され、悪質な攻略法の販売に関する注意喚起が実行される。注意喚起画像 GT 6 は、『「甘い誘惑」には、ご用心。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、第 2 待機状態における悪質な攻略法の販売に関する注意喚起の内容は、『「甘い誘惑」には、ご用心。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、本実施形態における演出表示装置 25 では、待機状態であるときに、悪質な攻略法の販売に関する注意喚起が実行される。

20

【0195】

図 11 (d) に示すように、第 2 待機状態において悪質な攻略法の販売に関する注意喚起の終了後、演出表示装置 25 では、ロゴ演出が実行される。また、第 2 待機状態において実行されるロゴ演出は、例えば、遊技機を製造した会社のロゴマークを表示する演出や、遊技機を製造した会社の社訓を表示する演出であってもよい。

【0196】

本実施形態では、第 2 待機状態であるときの遊技状態に関係なく、同一の客待ち演出が実行される。したがって、低確低ベース状態であるときと、高確低ベース状態であるときと、低確高ベース状態であるときと、高確高ベース状態であるときと、では待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容が同一である。すなわち、低ベース状態であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、高確ベース状態であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。このように、本実施形態では、第 1 遊技状態であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、第 2 遊技状態であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。すなわち、本実施形態では、所定条件が成立するときの状態が異なる場合であっても、のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。なお、本実施形態における「所定条件」は、のめり込みに関する注意喚起を実行する条件であって、演出実行手段に相当する演出表示装置 25 では、所定条件が成立したことを契機に、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

40

【0197】

ここで、待機状態に係る制御について説明する。

まず、統括制御用 CPU 41a が行う待機状態に係る制御について説明する。

統括制御用 CPU 41a は、待機コマンドを入力した場合、第 1 待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納する。第 1 待機デモ指定コマンドは、第 1 前期待機状態とすることを指定する制御情報に相当する。また、背景音楽をスピーカ 18 から出力させているときに待機コマンドを入力した場合、統括制御用 CPU 41a は、出力させている背景音楽を継続してスピーカ 18 から出力させる。また、統括制御用 CPU 41a は、第 1 待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納した後、第 1 前期待機状態となる最短の時間を計時す

50

る。このとき、統括制御用CPU41aは、アウトコマンドを入力する毎に、再び第1前期待機状態となる最短の時間を計時する。

【0198】

そして、第1前期待機状態となる最短の時間を計時し終えた場合（第1前期待機状態となる最短の時間が経過した場合）、統括制御用CPU41aは、第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納する。第2待機デモ指定コマンドは、第1後期待機状態とすることを指定する制御情報に相当する。また、背景音楽をスピーカ18から出力させているときに第1前期待機状態となる最短の時間を計時し終えた場合、統括制御用CPU41aは、背景音楽の出力を中止する。また、統括制御用CPU41aは、第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納した後、第1後期待機状態となる時間を計時する。因みに、統括制御用CPU41aは、第1後期待機状態となる時間の計時中にアウトコマンドを入力したとしても、第1後期待機状態となる時間を再び計時することはない。

10

【0199】

また、第1後期待機状態となる時間を計時し終えた場合（第1後期待機状態となる時間が経過した場合）、統括制御用CPU41aは、客待ちデモ指定コマンドを出力バッファに格納する。客待ちデモ指定コマンドは、第2待機状態とすることを指定する制御情報に相当する。また、統括制御用CPU41aは、客待ちデモ指定コマンドを出力バッファに格納した後、第2待機状態となる時間を計時する。因みに、統括制御用CPU41aは、第2待機状態となる時間の計時中にアウトコマンドを入力したとしても、第2待機状態となる時間を再び計時することはない。また、第2待機状態となる時間を計時し終えた場合、統括制御用CPU41aは、第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納し、第1後期待機状態となる時間を計時する。

20

【0200】

次に、表示制御用CPU42aが行う待機状態に係る制御について説明する。

表示制御用CPU42aは、第1待機デモ指定コマンドを入力した場合、確定停止表示されている演出図柄（演出図柄による図柄組み合わせ）が引き続き確定停止表示されるように演出表示装置25を制御する。また、表示制御用CPU42aは、第2待機デモ指定コマンドを入力した場合、確定停止表示されている演出図柄（演出図柄による図柄組み合わせ）が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。

【0201】

30

また、表示制御用CPU42aは、客待ちデモ指定コマンドを入力した場合、客待ち演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。具体的に、表示制御用CPU42aは、キャラクタ演出が実行されるように演出表示装置25を制御した後、注意喚起画像GT1を表示させてゴト行為に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御し、その後、注意喚起画像GT2を表示させて遊技機をたたくことに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。その後、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT3を表示させてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。本実施形態において、表示制御用CPU42aによって行われる「注意喚起画像GT3を表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御」が、第2注意喚起実行処理に相当する。

40

【0202】

また、第2注意喚起実行処理の後、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT4を表示させて車内放置に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御し、その後、注意喚起画像GT5を表示させて18歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。更にその後、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT6を表示させて悪質な攻略法の販売に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御した後、ロゴ演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。このように、本実施形態では、客待ちデモ指定コマンドが生成された後、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0203】

50

因みに、待機状態であるときに特別ゲームの実行が保留された場合（つまり、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球した場合）、当該特別ゲームが実行されるとともに、演出表示装置25では演出ゲームが実行されることになる。このため、第2待機状態であるとき、つまり、客待ち演出が演出表示装置25において実行されているときに、特別ゲームの実行が保留された場合には、第2待機状態が中断されて客待ち演出の実行が終了し、演出ゲームが実行されることになる。したがって、本実施形態では、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了する。ここでは、のめり込みに関する注意喚起を例に挙げたが、のめり込みに関する注意喚起に限らず、待機状態において注意喚起が実行されている場合、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、実行中の注意喚起が終了する。本実施形態のパチンコ遊技機10では、待機状態であるときに演出表示装置25においてどのような演出（例えば、キャラクタ演出）が実行されているときであっても、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、当該入球を契機に実行される特別ゲームに基づく演出ゲームが演出表示装置25において実行されることとなる。

10

【0204】

なお、第2待機状態であるときに普通ゲームの実行が保留されたとしても、演出表示装置25では、客待ち演出が実行され続ける。すなわち、本実施形態では、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、ゲート31へ遊技球が入球しても、演出表示装置25ではのめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。

20

【0205】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技が生起されているときに、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合がある。大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、演出表示装置25において実行される。このように、本実施形態における演出表示装置25では、大当たり遊技が生起されているときに、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0206】

本実施形態では、大当たり遊技が生起される期間のうち特定期間に相当するエンディング期間において、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合がある。すなわち、エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置25では、エンディング演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0207】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技が生起されているときに、のめり込みとは異なる事象に関する注意喚起（特定注意喚起）が実行される場合がある。本実施形態において、のめり込みとは異なる事象に関する注意喚起は、記憶媒体の返却に関する注意喚起である。大当たり遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起は、演出表示装置25において実行される。このように、本実施形態における演出表示装置25では、大当たり遊技が生起されているときに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0208】

本実施形態では、大当たり遊技が生起される期間のうち特定期間に相当するエンディング期間において、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合がある。すなわち、エンディング期間において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置25では、エンディング演出に加えて、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

40

【0209】

図12(a)に示すように、大当たり遊技が生起されているとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像G T aは、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、を含む画像である

50

。すなわち、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。また、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。本実施形態では、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が、第1注意喚起に相当する。

【0210】

また、大当たり遊技が生起されているとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。注意喚起画像G T bは、『プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。』の文字（文字情報）を含む画像である。すなわち、大当たり遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起は、『プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。』の文字（文字情報）を表示する内容となっている。

10

【0211】

因みに、図12（b）に示すように、大当たり遊技におけるエンディング期間において、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない場合、注意喚起画像G T a、G T bが演出表示装置25には表示されない。そして、注意喚起画像G T a、G T bが表示される領域においても、エンディング演出が実行される。

【0212】

また、図12（a）及び図12（b）に示すように、大当たり遊技が生起されているときには、右打ち報知画像R Gが演出表示装置25に表示され、右打ち報知演出が実行される。すなわち、本実施形態では、大当たり遊技中にのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起に加えて、右打ち報知演出が実行される。

20

【0213】

本実施形態におけるパチンコ遊技機10では、大当たり抽選において大当たりに当選したときの遊技状態に応じて、のめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。同様に、本実施形態におけるパチンコ遊技機10では、大当たりに当選したときの遊技状態に応じて、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無が異なる。

【0214】

図13に示すように、大当たりに当選したときの遊技状態（図13では、「大当たり時の遊技状態」と示す）が「低確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される（図13では、「有」と示す）。また、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

30

【0215】

大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

40

【0216】

大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」であるときと、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」であるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像G T aが表示される。つまり、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0217】

また、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、大当たり遊

50

技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない（図13では、「無」と示す）。また、大当りに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

【0218】

大当りに当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りに当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

【0219】

このように、本実施形態では、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態である場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態である場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。そして、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態である場合が、特定条件が成立する場合に相当する。一方、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態である場合が、特定条件が成立しない場合に相当する。因みに、前述したように、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるときのエンディング期間の長さは、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるときのエンディング期間の長さとは異なる。したがって、本実施形態では、特定条件が成立する場合と特定条件が成立しない場合、特定期間としてのエンディング期間の長さが異なることがわかる。

【0220】

本実施形態のパチンコ遊技機10において、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無には、大当りの種類が関与しない。したがって、例えば、大当りの種類が第1確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であれば大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起は実行される。一方、例えば、大当りの種類が第1確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であれば大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【0221】

同様に、本実施形態のパチンコ遊技機10において、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無には、大当りの種類が関与しない。したがって、例えば、大当りの種類が第1確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であれば大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起は実行される。一方、例えば、大当りの種類が第1確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であれば大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起は実行されない。

【0222】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りの種類が何れであっても、大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置25には、注意喚起画像G Taが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。したがって、本実施形態では、大当りの種類が第1大当り（例えば、第1確変大当り）と第2大当り（例えば、第1非確変大当り）の何れであっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合に当該のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。

【0223】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」と「高確低ベース状態」の何れであっても、大当り遊技の生起中にのめ

10

20

30

40

50

り込みに関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置 25 には、注意喚起画像 G T a が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。したがって、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」と「高確低ベース状態」の何れであっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合に当該のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。

【0224】

以下、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

【0225】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態又は高確低ベース状態）であるとき、エンディング演出指定コマンドの中でも第 1 エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0226】

そして、第 1 エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用 C P U 4 2 a は、エンディング演出が実行されるように演出表示装置 25 を制御する。また、第 1 エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用 C P U 4 2 a は、注意喚起画像 G T a が表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置 25 を制御する。本実施形態において、表示制御用 C P U 4 2 a によって行われる「注意喚起画像 G T a を表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御」が、第 1 注意喚起実行処理に相当する。

【0227】

また、第 1 エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用 C P U 4 2 a は、注意喚起画像 G T b が表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置 25 を制御する。このように、第 1 エンディング演出指定コマンドは、エンディング演出の実行を指示する制御情報であって、のめり込みに関する注意喚起の実行を指示する制御情報としても兼用されている。また、第 1 エンディング演出指定コマンドは、エンディング演出の実行を指示する制御情報であって、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行を指示する制御情報としても兼用されている。

【0228】

一方、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用 C P U 4 1 a は、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）であるとき、エンディング演出指定コマンドの中でも第 2 エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0229】

そして、第 2 エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用 C P U 4 2 a は、エンディング演出が実行されるように演出表示装置 25 を制御する。因みに、第 2 エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用 C P U 4 2 a は、注意喚起画像 G T a 及び注意喚起画像 G T b が表示されるように演出表示装置 25 を制御しない。つまり、演出表示装置 25 では、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。本実施形態では、演出表示装置 25 が演出実行手段に相当し、表示制御用 C P U 4 2 a が演出制御手段としての機能を実現する。

【0230】

ここで、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起と、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起と、について説明する。

図 14 (a) には、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の演出表示装置 25 の表示内容を示す。また、図 14 (b) には、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の演出表示装置 25 の表示内容を示す。

【0231】

大当り遊技が生起されているときには、注意喚起画像G T aが演出表示装置25に表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、待機状態であるときには、注意喚起画像G T 3が演出表示装置25に表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0232】

注意喚起画像G T a及び注意喚起画像G T 3は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、を含む画像である。つまり、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。また、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。換言すると、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0233】

また、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を含む注意喚起画像G T a又は注意喚起画像G T 3が演出表示装置25に表示される。『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）は、遊技球を用いて遊技が行われるパチンコ遊技機を示す「パチンコ」という文字（文字情報）と、メダルを用いて遊技が行われるスロットマシンを示す「パチスロ」という文字（文字情報）と、が含まれている。すなわち、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）は、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起と、スロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起と、が含まれている。すなわち、本実施形態において、のめり込みに関する注意喚起の内容は、パチンコ遊技機（第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機）での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、スロットマシン（第2の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機）での遊技へののめり込みに関する注意喚起を含んでいる。

【0234】

図15に示すように、遊技場の中には、例えば、遊技球を用いて遊技が行われるパチンコ遊技機と、メダルを用いて遊技が行われるスロットマシン（回胴式遊技機）と、を設置している遊技場がある。このように、遊技場の中には、異なる遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機を設置している遊技場がある。このような遊技場では、1人の遊技者が、パチンコ遊技機で遊技を行う場合もあれば、その前後にスロットマシンで遊技を行う場合もある。

【0235】

したがって、パチンコ遊技機10において、遊技球を用いて遊技が行われるパチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、メダルを用いて遊技が行われるスロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起を含む内容でのめり込みに関する注意喚起を実行することで、効果的にのめり込みに関する注意喚起を実行できる。

【0236】

なお、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）のうち「パチンコ・パチスロ」の文字（文字情報）は、遊技機全般を示す文字（文字情報）ともいえる。そして、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）のうち「パチンコ」は、注意喚起画像G T a又は注意喚起画像G T 3を表示するパチンコ遊技機10を示す文字（文字情報）、つまり、本遊技機を示す文字（文字情報）と

いえる。この場合、のめり込みに関する注意喚起の内容は、本遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、遊技機全般へののめり込みに関する注意喚起を含んでいるといえる。

【0237】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、は同一である。一方で、本実施形態では、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、は異なる。

【0238】

具体的に、図14(a)及び図14(b)に示すように、演出表示装置25において注意喚起画像GTaが表示される位置は、演出表示装置25において注意喚起画像GT3が表示される位置と異なる。また、演出表示装置25において表示される注意喚起画像GTaの大きさは、演出表示装置25において表示される注意喚起画像GT3の大きさと異なる。すなわち、演出表示装置25において注意喚起画像GTaが表示される表示領域は、演出表示装置25において注意喚起画像GT3が表示される表示領域と異なる。

【0239】

注意喚起画像GTaに含まれる文字(文字情報)の書体は、注意喚起画像GT3に含まれる文字(文字情報)の書体と異なる。また、注意喚起画像GTaに含まれる文字(文字情報)の色(所謂、文字色)は、注意喚起画像GT3に含まれる文字(文字情報)の色と異なる。その他、注意喚起画像GTaに含まれる文字(文字情報)の大きさは、注意喚起画像GT3に含まれる文字(文字情報)の大きさと異なる。

【0240】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。換言すると、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。

【0241】

また、本実施形態において、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、大当たりで当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」であって、エンディング期間に到達すると、実行される。したがって、本実施形態では、大当たりで当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」であって、エンディング期間に到達するという条件(第2所定条件)が成立する場合に、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態における第2所定条件は、大当たり遊技の生起中に成立する。また、本実施形態において、大当たり遊技の生起中であるときに成立する所定条件(第2所定条件)には、大当たりで当選したときの遊技状態に基づいて成立する所定条件が含まれる。

【0242】

一方、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、第2待機状態において実行される各種の注意喚起のうちのめり込みに関する注意喚起の実行を開始するタイミングに到達すると、実行される。したがって、本実施形態では、第2待機状態において実行される各種の注意喚起のうちのめり込みに関する注意喚起の実行を開始するタイミングに到達したという条件(第1所定条件)が成立する場合に、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態における第1所定条件は、待機状態であるときに成立する。以上のように、所定条件には、待機状態であるときに成立する所定条件(第1所定条件)と、大当たり遊技の生起中に成立する所定条件(第2所定条件)と、がある。

【0243】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機10において、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の内容は、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の内容と同一である。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10において、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の態様は、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の態様と異なる。

【0244】

また、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、エンディング時間の経過したことを条件として終了する。すなわち、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の終了条件には、エンディング時間が経過することで成立する終了条件が含まれている。一方、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、第2待機状態において実行される各種の注意喚起のうちのめり込みに関する注意喚起の実行を終了するタイミングに到達したことを条件として終了する。すなわち、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の終了条件には、第2待機状態において実行される各種の注意喚起のうちのめり込みに関する注意喚起の実行を終了するタイミングに到達することで成立する終了条件が含まれている。このように、本実施形態では、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件とは異なる終了条件が含まれる。

【0245】

因みに、本実施形態では、前述したように、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了する。したがって、本実施形態において、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、始動口へ遊技球が入球した場合に成立する終了条件が含まれる。但し、本実施形態では、大当り遊技が生起されているときに第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球したとしても、当該大当り遊技の生起中に特別ゲームが実行されることはない。そして、大当り遊技が生起されているときであって、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球したとしても、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了することがない。すなわち、本実施形態において、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、始動口へ遊技球が入球した場合に成立する終了条件が含まれない。

【0246】

また、前述したように、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。したがって、本実施形態において、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の内容は、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の内容と同一であることがわかる。

【0247】

また、前述したように、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。したがって、本実施形態において、第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の態様は、第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の態様と異なることがわかる。

【0248】

次に、図16に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図16では、第1非確変大当り遊技の

終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0249】

図16に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときのタイミングt11において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。この第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0250】

そして、タイミングt11において実行が保留された第2特別ゲームが実行されるよりも前のタイミングt12において、第1非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

10

【0251】

また、高ベース状態であるときのタイミングt11において実行が保留された第2特別ゲームが、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt13において実行が開始され、且つ、大当りに当選するものとする。この場合、タイミングt13において実行が開始された第2特別ゲーム終了後、タイミングt14において大当り遊技が生起される。因みに、大当り遊技が生起されているとき、演出表示装置25では、右打ち報知演出が実行される。

20

【0252】

そして、タイミングt14において生起された大当り遊技におけるエンディング期間（図16では、「ED」と示す）内のタイミングt15において、演出表示装置25では、注意喚起画像G Taが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G Taに加えて、注意喚起画像G T bが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0253】

なお、図16では、タイミングt13において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合に、タイミングt14において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt15においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミングt13において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されていないとき」に実行された場合であっても、タイミングt14において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt15において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0254】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【0255】

本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後であって左打ち報知演出の実行中に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲーム

50

が、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後であって第1報知演出の実行中に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0256】

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが高ベース状態であるときに実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2遊技状態であるときに実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

10

【0257】

次に、図17に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図17では、第1非確変大当たり遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0258】

20

図17に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときにおいてゲート31へ遊技球が入球すると、普通ゲームの実行が保留され、当該普通ゲームがタイミングt21において実行が開始されるものとする。なお、タイミングt21において実行が開始された普通ゲーム（以下、「特定普通変動ゲーム」と示す）は、普通当りとなる普通ゲームであるものとする。

【0259】

そして、高ベース状態であるときに特定普通変動ゲームの実行が開始された後、当該特定普通変動ゲームが終了するよりも前のタイミングt22において、第1非確変大当たり遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

30

【0260】

また、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt23において特定普通変動ゲームの実行が終了した後、普通当り遊技が生起され、第2始動口27が有する第1可変部材28が開状態となる。この第1可変部材28が開状態となったときのタイミングt24において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このタイミングt24において実行が保留された第2特別ゲームは、大当たり

40

【0261】

その後、タイミングt24よりも後のタイミングt25において、タイミングt24において実行が保留された特別ゲーム（大当たりとなる第2特別ゲーム）の実行が開始される。そして、タイミングt24において実行が保留された特別ゲームの終了後のタイミングt26では、大当たり遊技が生起される。タイミングt26において生起された大当たり遊技におけるエンディング期間（図17では、「ED」と示す）内のタイミングt27において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aに加えて、注意喚起画像G T bが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

50

【0262】

図17では、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左打ち報知演出が実行されている」ときのタイミングt24において、第2始動口27への入球を契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、その後の大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左打ち報知演出が実行されていない」ときにおいて、第2始動口27への入球を契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であっても、その後の大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0263】

また、図17では、タイミングt25において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されていないとき」に実行された場合に、タイミングt26において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt27においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミングt25において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合であっても、タイミングt26において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt27においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0264】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0265】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって左打ち報知演出の実行中に第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了し

10

20

30

40

50

た後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときであって第1報知演出の実行中に第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0266】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2図柄変動ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

【0267】

次に、図18(a)～図18(e)に基づき、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときにエラーが発生した場合について説明する。図18(a)では、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときを例示する。

【0268】

図18(a)に示すように、エンディング期間におけるのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、エラーが発生していないとき(エラーが検出されていないとき)には、演出表示装置25に注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。加えて、演出表示装置25では、注意喚起画像GTbが表示され、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。また、演出表示装置25では、エンディング演出が実行される。また、演出表示装置25では、右打ち報知画像RGが表示され、右打ち報知演出が実行される。

【0269】

そして、図18(b)に示すように、磁気エラーが検出された場合(磁気エラーが発生した場合)、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行される。このとき、磁気エラーの発生前に実行されていたエンディング演出は、演出表示装置25において実行されなくなる。また、磁気エラーの発生前に演出表示装置25に表示されていた注意喚起画像GTaは、演出表示装置25には表示されず、のめり込みに関する注意喚起は終了し、実行されなくなる。また、磁気エラーの発生前に演出表示装置25に表示されていた注意喚起画像GTbは、演出表示装置25には表示されず、記憶媒体の返却に関する注意喚起は終了し、実行されなくなる。同様に、磁気エラーの発生前に演出表示装置25に表示されていた右打ち報知画像RGは、演出表示装置25には表示されず、右打ち報知演出は終了し、実行されなくなる。

【0270】

因みに、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合と同様、演出表示

装置 2 5 では、磁気エラー演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起は終了する。また、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合には、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合と同じ磁気エラー演出が演出表示装置 2 5 において実行される。すなわち、本実施形態では、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合、及び、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合において、磁気エラー（特定エラー）の発生を報知する態様は同一となる。

【0 2 7 1】

また、本実施形態では、磁気エラーが検出されたことに伴って既に磁気エラー演出が演出表示装置 2 5 において実行されている場合、その後、電波エラーが検出されたとしても、既に報知されている磁気エラーの発生が報知され続ける（磁気エラー演出が実行され続ける）。このとき、本実施形態では、演出表示装置 2 5 において、新たに電波エラー演出が実行されることはない。

【0 2 7 2】

また、図 1 8（c）に示すように、電波エラーが検出された場合（電波エラーが発生した場合）、演出表示装置 2 5 では、電波エラー演出が実行される。このとき、電波エラーの発生前に実行されていたエンディング演出は、演出表示装置 2 5 において実行されなくなる。また、電波エラーの発生前に演出表示装置 2 5 に表示されていた注意喚起画像 G T a は、演出表示装置 2 5 には表示されず、のめり込みに関する注意喚起は終了し、実行されなくなる。また、電波エラーの発生前に演出表示装置 2 5 に表示されていた注意喚起画像 G T b は、演出表示装置 2 5 には表示されず、記憶媒体の返却に関する注意喚起は終了し、実行されなくなる。同様に、電波エラーの発生前に演出表示装置 2 5 に表示されていた右打ち報知画像 R G は、演出表示装置 2 5 には表示されず、右打ち報知演出は終了し、実行されなくなる。

【0 2 7 3】

因みに、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合と同様、演出表示装置 2 5 では、電波エラー演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起は終了する。また、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合には、大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合と同じ電波エラー演出が演出表示装置 2 5 において実行される。すなわち、本実施形態では、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合、及び、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合において、電波エラー（特定エラー）の発生を報知する態様は同一となる。

【0 2 7 4】

また、本実施形態では、電波エラーが検出されたことに伴って既に電波エラー演出が演出表示装置 2 5 において実行されている場合、その後、磁気エラーが検出されたとしても、既に報知されている電波エラーの発生が報知され続ける（磁気エラー演出が実行され続ける）。このとき、本実施形態では、演出表示装置 2 5 において、新たに磁気エラー演出が実行されることはない。

【0 2 7 5】

また、図 1 8（d）に示すように、満杯エラーが検出された場合（満杯エラーが発生した場合）、演出表示装置 2 5 では、満杯エラー画像 M E が表示され、満杯エラー演出が実行される。満杯エラーが発生した場合であっても、演出表示装置 2 5 では、エンディング演出が継続して実行される。また、満杯エラーが発生した場合であっても、演出表示装置

10

20

30

40

50

25では、注意喚起画像G T aが表示され続け、のめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。また、満杯エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され続け、記憶媒体に関する注意喚起が実行され続ける。また、満杯エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、右打ち報知画像R Gが表示され続け、右打ち報知演出は実行され続ける。

【0276】

因みに、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに満杯エラーが検出された場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T 3が表示され続けてのめり込みに関する注意喚起が実行され続け、新たに満杯エラー画像M Eが表示されて満杯エラー演出が実行される。

10

【0277】

また、図18(e)に示すように、扉開放エラーが検出された場合（扉開放エラーが発生した場合）、演出表示装置25では、扉開放エラー画像T Eが表示され、扉開放エラー演出が実行される。扉開放エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、エンディング演出が継続して実行される。また、扉開放エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され続け、のめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。また、扉開放エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され続け、記憶媒体に関する注意喚起が実行され続ける。また、扉開放エラーが発生した場合であっても、演出表示装置25では、右打ち報知画像R Gが表示され続け、右打ち報知演出は実行され続ける。

20

【0278】

因みに、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに扉開放エラーが検出された場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T 3が表示され続けてのめり込みに関する注意喚起が実行され続け、新たに扉開放エラー画像T Eが表示されて扉開放エラー演出が実行される。

【0279】

以上のように、本実施形態では、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー又は電波エラーが検出された場合、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、検出された磁気エラー又は電波エラーの発生が報知される。このように、本実施形態では、特定エラーに相当する磁気エラーと電波エラーのうち何れ

30

【0280】

一方、本実施形態では、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに満杯エラー又は扉開放エラーが検出された場合、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行され続けるとともに、検出された満杯エラー又は扉開放エラーの発生が報知される。

【0281】

次に、図19(a)～図19(d)に基づき、大当たり遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合（第1特別保留数=0，第2特別保留数=0）において、当該大当たり遊技終了後におけるのめり込みに関する注意喚起の実行について説明する。

40

【0282】

図19(a)に示すように、大当たりで当選したときの遊技状態が低ベース状態であっても、大当たりの種類が第1確変大当たりである場合、第1確変大当たり遊技が生起されるとともに、当該第1確変大当たり遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。この第1確変大当たり遊技が生起されているときには、演出表示装置25に注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。そして、第1確変大当たり遊技の終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当たり遊技の終了後は待機状態となる。具体的には、第1確変大当たり遊技の終了後に待機状態となる場合、最初に第1前期待機状態となった後に第1後期待機状態となり、その後、第2待機状態となる。そして、第2待

50

機状態では、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0283】

一方、図 19 (b) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であって、大当りの種類が第 1 確変大当りである場合、第 1 確変大当り遊技が生起される。しかし、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であることから、第 1 確変大当り遊技の生起中には、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。そして、第 1 確変大当り遊技の終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技の終了後は待機状態となる。具体的には、第 1 確変大当り遊技の終了後に待機状態となる場合、最初に第 1 前期待機状態となった後に第 1 後期待機状態となり、その後、第 2 待機状態となる。そして、第 2 待機状態では、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0284】

このように、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるときには大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるが、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるときには大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない。一方で、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合には当該待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態によって大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起が実行有無は異なるものの、大当りに当選したときの遊技状態が何れであっても大当り遊技終了後の待機状態においてはのめり込みに関する注意喚起が実行される。

20

【0285】

また、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合には当該待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるとき、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示される。すなわち、本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであっても（遊技状態が異なる場合であっても）、大当り遊技の終了後の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、当該注意喚起の内容は同一となる。

30

【0286】

図 19 (c) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であって、大当りの種類が第 2 確変大当りである場合、第 2 確変大当り遊技が生起されるとともに、当該第 2 確変大当り遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。この第 2 確変大当り遊技が生起されているときには、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T a が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。そして、第 2 確変大当り遊技の終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技の終了後は待機状態となる。具体的には、第 2 確変大当り遊技の終了後に待機状態となる場合、最初に第 1 前期待機状態となった後に第 1 後期待機状態となり、その後、第 2 待機状態となる。そして、第 2 待機状態では、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【0287】

また、図 19 (d) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であって、大当りの種類が第 1 非確変大当りである場合、第 1 非確変大当り遊技が生起されるとともに、当該第 1 非確変大当り遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。この第 1 非確変大当り遊技が生起されているときには、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T a が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。そして、第 1 非確変大当り遊技の終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技の終了後は待機状態となる。具体的には、第 1 非確変大当り遊技の終了後に待機状態となる場合、最

50

初に第1前期待機状態となった後に第1後期待機状態となり、その後、第2待機状態となる。そして、第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0288】

このように、本実施形態では、大当りの種類が第2確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合には、演出表示装置25に注意喚起画像GTaが表示される。すなわち、本実施形態では、大当りの種類が異なる場合であっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、当該注意喚起の内容は同一である。

【0289】

また、本実施形態では、大当りの種類が第2確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合に当該待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、大当りの種類が異なる場合であっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合に当該待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0290】

また、本実施形態では、大当りの種類が第2確変大当りと第1非確変大当りの何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合には当該待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるとき、演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示される。すなわち、本実施形態では、大当りの種類が異なる場合であっても、大当り遊技の終了後の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、当該注意喚起の内容は同一となる。

【0291】

次に、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときに特別ゲームの実行が保留された場合の演出ゲームの実行タイミングと、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときに特別ゲームの実行が保留された場合の演出ゲームの実行タイミングと、について説明する。

【0292】

図20(a)に示すように、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミングt31において始動口(例えば、第2始動口27)へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止される。また、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミングt31において始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合、タイミングt31において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が開始される。

【0293】

タイミングt31よりも前の段階において、待機状態であるときに注意喚起画像GT3を演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御(第2注意喚起実行処理)が表示制御用CPU42aによって行われている。そして、タイミングt31において特別ゲームの実行が保留されたときには、注意喚起画像GT3を演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御(第2注意喚起実行処理)が中止される。これにより、注意喚起画像GT3が表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限される。そして、始動口へ遊技球が入球して実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームを実行させる制御(条件演出実行処理、第1条件演出実行処理)が表示制御用CPU42aによって行われることで、演出表示装置25では、タイミングt31において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームが実行される。

【0294】

このように、本実施形態では、注意喚起画像GT3が表示されるのめり込みに関する注意喚起(第2注意喚起)が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたとき、当該実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームが遅延さ

10

20

30

40

50

れることなく実行される。そして、演出表示装置 25 の表示内容は、タイミング t 3 1 において、待機状態において注意喚起画像 G T 3 が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されている表示内容から、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームが実行されている表示内容へと切り替わる。

【0295】

因みに、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミング t 3 1 において特定エラーが検出された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止される。そして、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミング t 3 1 において特定エラーが検出された場合、タイミング t 3 1 において特定エラーの発生が報知される。例えば、タイミング t 3 1 において磁気エラーが検出された場合には、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止され、磁気エラーの発生を報知する磁気エラー演出（特定エラーが検出されたことに基づく演出）が実行される。

10

【0296】

タイミング t 3 1 よりも前の段階において、待機状態であるときに注意喚起画像 G T 3 を演出表示装置 25 に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御（第 2 注意喚起実行処理）が表示制御用 C P U 4 2 a によって行われている。そして、タイミング t 3 1 において特定エラーが検出されたときには、注意喚起画像 G T 3 を演出表示装置 25 に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御（第 2 注意喚起実行処理）が中止される。これにより、注意喚起画像 G T 3 が表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限される。そして、特定エラーの発生を報知する演出（特定エラーが検出されたことに基づく演出）を実行させる制御（第 2 条件演出実行処理）が表示制御用 C P U 4 2 a によって行われることで、演出表示装置 25 では、タイミング t 3 1 において特定エラーの発生を報知する演出が実行される。

20

【0297】

このように、本実施形態では、注意喚起画像 G T 3 が表示されるのめり込みに関する注意喚起（第 2 注意喚起）が実行されている場合に、特定エラーが検出されたとき、当該特定エラーの発生を報知する演出が遅延されることなく実行される。そして、演出表示装置 25 の表示内容は、タイミング t 3 1 において、待機状態において注意喚起画像 G T 3 が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されている表示内容から、特定エラーの発生を報知する表示内容へと切り替わる。

30

【0298】

図 20 (b) に示すように、大当り遊技の付与中にのめり込みに関する注意喚起が実行されているときのタイミング t 4 1 において始動口（例えば、第 2 始動口 27）へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止されず、のめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。このとき、演出表示装置 25 では、注意喚起画像 G T a が表示され続ける。そして、タイミング t 4 1 において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行（及び、特別ゲームの実行）は、タイミング t 4 1 よりも後のタイミングへと遅延される。

【0299】

40

具体的に、タイミング t 4 1 において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームは、大当り遊技の付与中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行が終了した後のタイミング t 4 2 において実行される。例えば、タイミング t 4 1 において特別ゲームの実行が保留される前に、特別ゲームの実行が保留されていない場合（第 1 特別保留数 = 0、第 2 特別保留数 = 0）、大当り遊技の終了後の変動インターバル時間が経過した後のタイミングにおいて、タイミング t 4 1 において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が開始される。

【0300】

タイミング t 4 1 よりも前の段階において、大当り遊技の生起中であるときに注意喚起画像 G T a を演出表示装置 25 に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制

50

御（第1注意喚起実行処理）が表示制御用CPU42aによって行われている。そして、タイミングt41において特別ゲームの実行が保留されたときには、注意喚起画像G T aを演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御が表示制御用CPU42aによって継続して行われる。更に、注意喚起画像G T aを演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御を終了した後のタイミング（図20（b）では、タイミングt42）において、始動口へ遊技球が入球して実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームを実行させる制御（条件演出実行処理、第1条件演出実行処理）が表示制御用CPU42aによって行われることで、演出表示装置25では、タイミングt31において実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延される。

10

【0301】

このように、本実施形態では、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起（第1注意喚起）が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたとき、注意喚起画像G T aが継続して表示され続け、当該実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延される。そして、演出表示装置25の表示内容は、タイミングt41においては切り替わらず、その後のタイミングt42において、大当り遊技の生起中において注意喚起画像G T aが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されている表示内容から、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームが実行されている表示内容へと切り替わる。

20

【0302】

因みに、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミングt41において特定エラーが検出された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止される。そして、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されたときのタイミングt41において特定エラーが検出された場合、タイミングt41において特定エラーの発生が報知される。例えば、タイミングt41において電波エラーが検出された場合には、のめり込みに関する注意喚起の実行が中止され、電波エラーの発生を報知する電波エラー演出（特定エラーが検出されたことに基づく演出）が実行される。

【0303】

タイミングt41よりも前の段階において、大当り遊技の生起中であるときに注意喚起画像G T aを演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御（第1注意喚起実行処理）が表示制御用CPU42aによって行われている。そして、タイミングt41において特定エラーが検出されたときには、注意喚起画像G T aを演出表示装置25に表示させてのめり込みに関する注意喚起を実行させる制御（第1注意喚起実行処理）が中止される。これにより、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限される。そして、特定エラーの発生を報知する演出（特定エラーが検出されたことに基づく演出）を実行させる制御（第2条件演出実行処理）が表示制御用CPU42aによって行われることで、演出表示装置25では、タイミングt41において特定エラーの発生を報知する演出が実行される。

30

【0304】

このように、本実施形態では、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起（第1注意喚起）が実行されている場合に、特定エラーが検出されたとき、当該特定エラーの発生を報知する演出が遅延されることなく実行される。そして、演出表示装置25の表示内容は、タイミングt41において、待機状態において注意喚起画像G T aが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されている表示内容から、特定エラーの発生を報知する表示内容へと切り替わる。

40

【0305】

本実施形態では、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されることで切替条件が成立する。すなわち、切替条件が成立した場合とは、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合をいう。そして、本実施形態では、特別ゲームに基づく

50

演出ゲームが、切替条件の成立に基づく演出に相当する。また、本実施形態では、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されることで第1条件が成立する。すなわち、第1条件が成立した場合とは、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合をいう。そして、本実施形態では、特別ゲームに基づく演出ゲームが、第1条件の成立に基づく演出に相当する。また、本実施形態では、特定エラーが検出されたことで第2条件が成立する。すなわち、本実施形態において、第2条件が成立した場合とは、特定エラーが検出された場合をいう。そして、本実施形態では、特定エラーの発生を報知する演出（磁気エラー演出、電波エラー演出）が、第2条件の成立に基づく演出に相当する。

【0306】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態である場合、大当り遊技におけるエンディング期間の長さは「15秒」となる。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態又は高確高ベース状態である場合、大当り遊技におけるエンディング期間の長さは「5秒」となる。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態が通常遊技状態に相当する低確低ベース状態である場合の大当り遊技におけるエンディング期間は、大当りに当選したときの遊技状態が特別遊技状態に相当する高確高ベース状態である場合の大当り遊技におけるエンディング期間に比して長い。以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて、エンディング期間の長さ（特定期間の長さ）が異なるといえる。

【0307】

そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技が終了するときに特別ゲームの実行が保留されていない場合には、待機状態となり、第1前期待機状態となった後に第1後期待機状態となり、その後、第2待機状態となつてのめり込みに関する注意喚起が実行されることになる。このため、第1前期待機状態の期間が延長されないものとすれば、大当り遊技におけるエンディング期間が長い場合には、エンディング期間が短い場合に比して、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていないときに、大当り遊技における最終回のラウンド遊技（第1確変大当り遊技であれば4回目のラウンド遊技）が終了してから、待機状態となつてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間が長くなる。したがって、大当りに当選したときの遊技状態に応じてエンディング期間の長さが異なるパチンコ遊技機10では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合に、大当り遊技における最終回のラウンド遊技が終了してから、待機状態となつた後にのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間が異なるといえる。

【0308】

このように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであるかに応じて、大当り遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

【0309】

本実施形態によれば、以下に示す効果を得ることができる。

(1) 特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合の待機状態は、遊技が行われていないことが想定される。このような待機状態においてのめり込みに関する注意喚起を実行することにより、遊技を始める遊技者や遊技を終了した遊技者に対して、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

【0310】

(2) 大当り遊技の生起中は、遊技者が遊技を行っている可能性が高い。このような大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起を実行することにより、のめり込

10

20

30

40

50

みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0311】

(3) 待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容(文字(文字情報))と、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。そこで、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する内容と、を同一とした。これにより、待機状態と大当たり遊技の生起中の何れにおいても、共通してのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0312】

10

(4) 待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様(例えば、注意喚起画像G T aが表示される位置や注意喚起画像G T aの大きさなど)と、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様(例えば、注意喚起画像G T 3が表示される位置や注意喚起画像G T 3の大きさなど)と、を異ならせた。このように、待機状態であるときと大当たり遊技の生起中であるときでは、各状況に応じた態様とすることによって、状況にあった態様でのめり込みに関する注意喚起を実行できる。つまり、待機状態であるときと大当たり遊技の生起中であるときの各状況に適した態様でのめり込みに関する注意喚起を実行することで、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0313】

20

また、待機状態であるときと大当たり遊技の生起中であるときでは、のめり込みに関する注意喚起の態様は異なる一方、のめり込みに関する注意喚起の内容は同一としている。これにより、待機状態であるときと大当たり遊技の生起中であるときでは、各状況に応じた態様とすることによって状況にあった態様でのめり込みに関する注意喚起を実行しつつ、のめり込みに関する注意喚起の内容を同一とすることで誤認を抑制することができる。

【0314】

(5) 待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、を一部異ならせた。このように、待機状態であるときと大当たり遊技の生起中であるときの各状況に応じて終了条件を有することにより、各状況に適した終了条件の下でのめり込みに関する注意喚起を終了させることができ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行及び終了することができる。

30

【0315】

(6) 待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合、始動口(例えば、第1始動口26)へ遊技球が入球した場合、のめり込みに関する注意喚起が終了する。すなわち、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、始動口へ遊技球が入球した場合に成立する終了条件が含まれるようにした。待機状態において始動口へ遊技球が入球する場合とは、遊技者が遊技を開始したことが想定される。つまり、遊技者が遊技を行っていないことが想定される状況から、遊技者が遊技を開始したことが想定される状況へと切り替わった場合、のめり込みに関する注意喚起を終了させるようにした。これにより、のめり込みに関する注意喚起の実行を継続せずに当該注意喚起を終了することで、遊技を開始した遊技者に対して、のめり込みに関する注意喚起を実行し続けることなく、遊技を楽しませることができる。すなわち、のめり込みに関する注意喚起の実行が遊技を開始した遊技者の遊技の邪魔になることを抑制しつつ、興趣の向上を図ることができる。

40

【0316】

一方、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が実行された場合、始動口へ遊技球が入球したとしても、のめり込みに関する注意喚起は終了しない。大当たり遊技の生起中は、遊技者が遊技を行っていることが想定されている状況であって、始動口へ遊技球が入球した場合にのめり込みに関する注意喚起を終了してしまうと、大当たり遊

50

技の生起中にのめり込みに関する注意喚起を実行する本来の意味が無くなってしまう虞がある。したがって、大当り遊技の生起中に始動口へ遊技球が入球したとしてもめり込みに関する注意喚起を継続することで、「遊技者が遊技を行っている可能性が高い大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起を実行することにより、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる」という効果を得ることができる。

【0317】

(7) 大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（第1遊技状態）であるとき（特定条件が成立する場合）と、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態（第2遊技状態）であるとき（特定条件が成立しない場合）と、では、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。これにより、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態に応じて（特定条件の成立有無に応じて）、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

10

【0318】

(8) 大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（第1遊技状態）であるときのエンディング期間（特定期間）の長さ、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態（第2遊技状態）であるときのエンディング期間の長さ、を異ならせた。このように、のめり込みに関する注意喚起の実行有無の異なりに応じた長さのエンディング期間を設定することで、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

20

【0319】

また、大当り遊技の中でもオープニング期間とエンディング期間を比較すると、エンディング期間であるときの方が、オープニング期間であるときに比して、遊技者が所有している遊技球（遊技媒体）の数が増加している可能性が高い。このように、遊技者が所有している遊技球の数が増加している可能性が高いことが想定されるエンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起を実行することによって、のめり込みを効果的に抑制することができる。

【0320】

(9) 大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」であるときと、大当りに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」であるときと、の何れであっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるときに当該のめり込みに関する注意喚起の内容（文字（文字情報））は同一である。また、大当りの種類が異なる場合であっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるときに当該のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。

30

【0321】

このように、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方が異なる場合であっても、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるときに当該のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。例えば、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方が異なる場合に大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の内容が異なるとき、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤解が発生する虞がある。しかし、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方が異なる場合であっても大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該のめり込みに関する注意喚起の内容を同一とすることで、当該注意喚起に対する誤解を抑制することができる。また、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方が異なる場合であっても、共通して、のめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

40

【0322】

(10) 第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、第1

50

待機状態である場合と第2待機状態である場合では、のめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせた。これにより、第1待機状態と第2待機状態の何れであるかに応じて、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0323】

(11) 低ベース状態(第1遊技状態)であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容(文字(文字情報))は、高ベース状態(第2遊技状態)であるときの待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。例えば、遊技状態によって待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても、待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容を同一とすることによって、何れの遊技状態においても共通して、のめり込みに関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

10

【0324】

(12) 低ベース状態(第1遊技状態)であるときに大当りに当選した後の大当り遊技の生起中には、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、高ベース状態(第2遊技状態)であるときに大当りに当選した後の大当り遊技の生起中には、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。このように、大当りに当選するときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであるかによって、のめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせることにより、大当りに当選するときの遊技状態に応じてのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

20

【0325】

特に、待機状態であるときには、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても、のめり込みに関する注意喚起が実行され、当該のめり込みに関する注意喚起の内容も同一となっている。このように、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行される遊技機において、低ベース状態と高ベース状態の何れにおいて大当りに当選したかによって大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせた。これにより、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行することができる。

【0326】

(13) 第1待機状態よりも後に開始される第2待機状態では、第1待機状態に比して、遊技が行われていない可能性が高い。このような第2待機状態においてのめり込みに関する注意喚起を実行することにより、遊技を始める遊技者に対して効果的にのめり込みに関する注意喚起を実行し、のめり込みを抑制することができる。

30

【0327】

(14) 特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中ではないときであっても、遊技者が遊技球を発射させ、遊技を継続している可能性もある。このようなときに、第2待機状態が開始されてのめり込みに関する注意喚起が実行されると、特別ゲームが実行されずに遊技球をただ消費しているだけの印象が強くなり、興趣を低下させてしまう虞がある。そこで、第1待機状態であるときにアウトセンサOS(排出球検知手段)によって遊技球が検知された場合、第1待機状態が終了するまでの期間が延長されるようにした。これにより、遊技球が発射されている場合には第2待機状態が開始されるまでの期間が延び、興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。

40

【0328】

(15) 特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の終了後に待機状態となって演出実行状態(例えば、演出図柄の表示態様)まで切り替わってしまうと、始動口へ遊技球が入球していないことや、特別ゲームが実行されずに遊技球をただ消費しているだけの印象が強くなり、興趣を低下させてしまう虞がある。そこで、特別ゲーム終了後に第1前期待機状態(前期の第1待機状態)となるとき、当該第1前期待機状態となるまでの演出実行状態が維持されるようにした。これにより、演出実行状態が切り替わらずに維持されるため、興趣を低下させてしまうようなことを抑制することができる。

50

【0329】

一方、特別ゲームの終了後も演出実行状態を維持し続けた場合には、遊技が継続されているものと勘違いさせてしまう虞がある。そこで、第1前期待機状態の終了後に第1後期待機状態となると、演出実行状態が切り替わるようにした。このような演出実行状態の切り替わりにより、遊技が継続されているものと勘違いさせてしまうようなことを抑制することができる。

【0330】

(16) 遊技場では、例えば、遊技球を用いて遊技が行われるパチンコ遊技機と、メダルを用いて遊技が行われるスロットマシン（胴式遊技機）と、を設置している遊技状態がある。このように、遊技場の中には、異なる遊技媒体を用いて遊技を行う遊技機を設置している遊技場がある。このような遊技場では、1人の遊技者が、パチンコ遊技機で遊技を行う場合もあれば、その前後にスロットマシンで遊技を行う場合もある。そこで、のめり込みに関する注意喚起の内容は、パチンコ遊技機（第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機）での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、スロットマシン（第2の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機）での遊技へののめり込みに関する注意喚起を含む内容とした。これにより、パチンコ遊技機で遊技を行っている遊技者に対して、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、スロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起も実行でき、効果的にのめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

【0331】

(17) のめり込みに関する注意喚起を実行する条件（所定条件）が成立するときの状態（例えば、遊技状態や大当りの種類）が異なる場合であっても、のめり込みに関する注意喚起の内容は同一であって、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、スロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起を含む内容となる。このため、のめり込みに関する注意喚起を実行する条件が成立するときの状態が異なる場合であっても、共通して、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、スロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起も実行でき、効果的にのめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

【0332】

(18) のめり込みに関する注意喚起を実行する条件（所定条件）の中でも、大当たり遊技の生起中であるときに成立する条件には、大当たりに当選したときの遊技状態に基づいて成立する条件が含まれる。このため、大当たりに当選したときの遊技状態に基づいて、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0333】

(19) 高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して、第2始動口27への遊技球の入球に関する有利度が高いため、遊技者が遊技を継続することが想定される遊技状態といえる。このような高ベース状態において遊技を継続する遊技者であっても、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合には、遊技を終了することが想定される。すなわち、高ベース状態が終了して低ベース状態となる状況は、遊技者が遊技を終了する状況の1つといえる。そして、高ベース状態において特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。このように、遊技を継続することが想定される高ベース状態において特別ゲームの実行が保留されて、低ベース状態へと切り替わって遊技を終了することが想定される遊技状態に切り替わった後に大当たりとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わったことで遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当たり遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合にのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを効果的に抑制することができる。

【0334】

第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）の実行が保留されている場合に当該第2特別ゲームが第1特別ゲーム（第1図柄変動ゲーム）よりも優先して実行される遊技機においては、高ベース状態が終了して低ベース状態となった後であっても、第1特別ゲームが実行されずに第2特別ゲームが実行されることもある。しかし、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームが第1特別ゲームと第2特別ゲームの何れであったとしてもその後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行することができる。

【0335】

（20）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して有利であることから、遊技者が遊技を継続することが想定される。したがって、高ベース状態において特別ゲームが大当たりとなる度に、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、高ベース状態と大当たり遊技が繰り返される度にのめり込みに関する注意喚起が実行されることで、当該注意喚起に煩わしさを感じさせ、興趣を低下させる虞がある。そこで、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが高ベース状態であるときに実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにした。これにより、連荘しているにもかかわらず、のめり込みに関する注意喚起が繰り返し実行されることによって興趣を低下してしまうようなことを抑制することができる。

【0336】

（21）低ベース状態（第1遊技状態）においては第1経路R1（第1流下方向）へ遊技球を流下させることが推奨される一方、高ベース状態（第2遊技状態）においては第2経路R2（第2流下方向）へ遊技球を流下させることが推奨されている。このような遊技機においては、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促す左打ち報知演出（第1報知演出）が実行される。このような左打ち報知演出の実行によって、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促すことができる。

【0337】

一方で、左打ち報知演出が実行されると、高ベース状態が終了して低ベース状態となったことを報知することにもなるため、遊技者が遊技を終了する可能性が高まる。そこで、高ベース状態において特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後であって左打ち報知演出の実行中に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わって左打ち報知演出が実行されて遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当たり遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合にのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することにより、のめり込みを効果的に抑制することができる。

【0338】

（22）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して、第2始動口27への遊技球の入球に関する有利度が高いため、遊技者が遊技を継続することが想定される遊技状態といえる。このような高ベース状態において遊技を継続する遊技者であっても、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合には、遊技を終了することが想定される。すなわち、高ベース状態が終了して低ベース状態となる状況は、遊技者が遊技を終了する状況の1つといえる。

【0339】

高ベース状態においてゲート31（特定入球口）への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲーム（普通変動ゲーム）を特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通

10

20

30

40

50

変動ゲームが普通当たりとなるものとする。そして、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して低ベース状態となり、その後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28（開閉部材）が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。

【0340】

このように、遊技を継続することが想定される高ベース状態において普通当たりとなる普通ゲームの実行が保留されて、その普通ゲームの実行中に低ベース状態へと切り替わって遊技を終了することが想定される遊技状態に切り替わった後、先の普通当たりとなる普通ゲームの終了後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わったことで遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当たり遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合に、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することで、のめり込みを効果的に抑制することができる。

10

【0341】

（23）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して有利であることから、遊技者が遊技を継続することが想定される。したがって、高ベース状態において特別ゲームが大当たりとなる度に、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、高ベース状態と大当たり遊技が繰り返される度にのめり込みに関する注意喚起が実行されることで、当該注意喚起に煩わしさを感じさせ、興趣を低下させる虞がある。

20

【0342】

そこで、高ベース状態が終了するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、高ベース状態が終了するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが高ベース状態の終了前に実行される場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにした。これにより、連荘しているにもかかわらず、のめり込みに関する注意喚起が繰り返し実行されることによって興趣を低下させてしまうようなことを抑制することができる。

30

【0343】

（24）低ベース状態（第1遊技状態）においては第1経路R1（第1流下方向）へ遊技球を流下させることが推奨される一方、高ベース状態（第2遊技状態）においては第2経路R2（第2流下方向）へ遊技球を流下させることが推奨されている。このような遊技機においては、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促す左打ち報知演出（第1報知演出）が実行される。このような左打ち報知演出の実行によって、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促すことができる。

40

【0344】

一方で、左打ち報知演出が実行されると、高ベース状態が終了して低ベース状態となったことを報知することにもなるため、遊技者が遊技を終了する可能性が高まる。そこで、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して低ベース状態となり、その後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28（開閉部材）が開状態となったときであって左打ち報知演出の実行中に第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当たりとな

50

る場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。このため、遊技を継続することが想定される高ベース状態から低ベース状態に切り替わった後であって左打ち報知演出の実行中である状況、つまり、遊技を終了する可能性が高まる状況に切り替わった後に特別ゲームの実行が保留されたとしても、大当りとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わって左打ち報知演出が実行されて遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当り遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合にのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することにより、のめり込みを効果的に抑制することができる。

【0345】

10

(25)のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー(特定エラー)が検出された場合、演出実行手段としての演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、磁気エラーの発生が報知される。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが発生した場合には、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限されて、磁気エラーの発生が報知される。これにより、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが発生したとしても当該磁気エラーの発生が報知されることにより磁気エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0346】

20

(26)のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラー(特定エラー)が検出された場合、演出実行手段としての演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、電波エラーの発生が報知される。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが発生した場合には、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限されて、電波エラーの発生が報知される。これにより、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが発生したとしても当該電波エラーの発生が報知されることにより電波エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0347】

30

(27)磁気エラー(特定エラー)が検出されて当該磁気エラーの発生が報知された場合、当該報知は、電力供給を遮断することで解除することが可能に構成されている。同様に、電波エラー(特定エラー)が検出されて当該電波エラーの発生が報知された場合、当該報知は、電力供給を遮断することで解除することが可能に構成されている。このように、磁気エラー及び電波エラーは、電力供給を遮断しなければならないほどの重要なエラーである。

【0348】

40

そして、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、磁気エラー及び電波エラーのうち何れのエラーが検出された場合(複数種類のうち何れの特定エラーが検出された場合)であっても、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限されて、検出された種類のエラーの発生が報知されるようにした。すなわち、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーと電波エラーの何れが検出されたとしても(どのような種類の特定エラーが検出されたとしても)、その検出された種類のエラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0349】

(28)待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー(特定エラー)が検出された場合、及び、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合で、磁気エラーの発生を報知する態様が異なる場合、それぞれが異なる事象を報知しているなどの誤認が発生する虞がある。そこで、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合、及び、大当り遊技

50

の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが検出された場合において、磁気エラーの発生を報知する態様を同一とした。これによって、磁気エラーの発生が報知されたときの誤認を抑制することができる。

【0350】

(29) 待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラー（特定エラー）が検出された場合、及び、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合で、電波エラーの発生を報知する態様が異なる場合、それぞれが異なる事象を報知しているなどの誤認が発生する虞がある。そこで、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合、及び、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電波エラーが検出された場合において、電波エラーの発生を報知する態様を同一とした。これによって、電波エラーの発生が報知されたときの誤認を抑制することができる。

10

【0351】

(30) 例えば、悪質性の高い特定エラーを故意に発生させて当該特定エラーの発生が報知された後、悪質性の低い特定エラーを故意に発生させて当該特定エラーの発生の報知に切り替わってしまうと、悪質性の高い特定エラーが発生していたことを管理者が知ることができない虞がある。このため、既に特定エラーの発生が報知されているときに、別の種類の特定エラーが検出されたとしても、既に報知されている特定エラーの発生が報知され続けるようにした。これにより、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、最初に発生した特定エラーを遊技者又は管理者に伝えることができる。

20

【0352】

(31) 磁気エラー（第1特定エラー）の発生が報知されているときの当該報知の内容と、電波エラー（第2特定エラー）の発生が報知されているときの当該報知内容には、それぞれ異なる内容と共通する内容が含まれる。これにより、例えば、共通する内容からは特定エラーが発生したこと認識させることができ、異なる内容からは特定エラーの種類を認識させることができる。

【0353】

(32) のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーや電波エラーが検出された場合（特定エラーが検出された場合）、演出実行手段としての演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起の実行が規制され、検出された磁気エラー又は電波エラーの発生が報知される。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー又は電波エラーが発生した場合には、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限されて、発生した磁気エラー又は電波エラーの発生が報知される。すなわち、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー又は電波エラーが発生したとしても当該エラーの発生が報知されることによって当該エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

30

【0354】

一方、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに満杯エラーや扉開放エラーが検出された場合（非特定エラーが検出された場合）、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行され続け、検出されたエラーの発生が報知される。このように、エラーの中でも非特定エラーとして分類されるエラーに関しては、当該エラーが検出されたとしても、そのエラーの発生の報知については、のめり込みに関する注意喚起の実行とともに行われる。

40

【0355】

このように、エラーの種類によって、のめり込みに関する注意喚起の実行を制限した上でエラーの発生を報知したり、のめり込みに関する注意喚起の実行を継続しつつエラーの発生を報知したりすることで、エラーの種類に応じて、のめり込みに関する注意喚起の実

50

行及びエラーの報知を効果的に行うことができる。

【0356】

(33) のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラー及び電波エラーのうち何れのエラーが検出された場合であっても、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、検出された種類のエラーの発生が報知される。また、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに満杯エラー及び扉開放エラーのうち何れのエラーが検出された場合であっても、のめり込みに関する注意喚起は実行され続け、検出された種類のエラーの発生が報知される。このように、特定エラー及び非特定エラーがそれぞれ複数種類あって、どの種類の特定エラー又は非特定エラーが検出されたとしても、検出されたエラーが特定エラーか非特定エラーかによって、のめり込みに関する注意喚起の実行を制限した上でエラーの発生を報知したり、のめり込みに関する注意喚起の実行とともにエラーの発生を報知したりする。これにより、エラーの種類に応じて、のめり込みに関する注意喚起の実行とエラーの報知とを効果的に行うことができる。

10

【0357】

(34) 満杯エラーや扉開放エラーなどの非特定エラーの発生が報知されているときに、磁気エラーや電波エラーなどの特定エラーが検出された場合には、非特定エラーの発生の報知が終了して、検出された特定エラーの発生が報知される。一方、磁気エラーや電波エラーなどの特定エラーの発生が報知されているときには、満杯エラーや扉開放エラーなどの非特定エラーが検出されたとしても、非特定エラーの発生は報知されず、特定エラーの発生が報知され続ける。

20

【0358】

このように、特定エラーの発生は、非特定エラーの発生よりも優先的に報知されるようになっている。このため、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに非特定エラーが発生し、その後に特定エラーが発生したとしても、特定エラーの発生を非特定エラーの発生よりも優先して報知し、特定エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0359】

(35) 大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるときには、大当りの種類が第1大当り（例えば、第1確変大当り）と第2大当り（例えば、第1非確変大当り）の何れであっても、大当り遊技において、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起（のめり込みとは異なる事象に関する特定注意喚起）が実行される。一方、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるときには、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであっても、大当り遊技において、のめり込みに関する注意喚起と、記憶媒体の返却に関する注意喚起と、が実行されない。このように、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであるかによっては、各種の注意喚起の実行有無に変化がない。一方、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（第1遊技状態）と高ベース状態（第2遊技状態）の何れであるかによっては、各種の注意喚起の実行有無に変化がある。これにより、各種の注意喚起を大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであるかに関係なく、大当りに当選したときの遊技状態に応じて各種の注意喚起を効果的に実行できる。

30

40

【0360】

(36) 大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（第1遊技状態）及び高ベース状態（第2遊技状態）の何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合に当該待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、大当り遊技中におけるのめり込みに関する注意喚起は、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであるかによって実行されない場合もあるが、大当り遊技の終了後の待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起は、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであっても実行される。このように、大当り遊技終了後の待機状態では、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであってものめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制す

50

ることができる。

【0361】

(37) 大当りの種類が第1大当り（例えば、第1確変大当り）と第2大当り（例えば、第1非確変大当り）の何れであっても、大当り遊技の終了後に待機状態となる場合に当該待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、大当り遊技中におけるのめり込みに関する注意喚起は、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであっても実行され、同様に、大当り遊技の終了後に待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起は、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであっても実行される。このように、大当り遊技終了後の待機状態では、大当り遊技の生起中と同様に、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであるかに関係なくのめり込みに関する注意喚起を実行でき、のめり込みを抑制できる。

10

【0362】

(38) 大当り遊技の生起中であるときには、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起（特定注意喚起）が実行される場合がある。一方、待機状態であるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるものの、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されないようにした。

【0363】

待機状態であるときは遊技が行われていないことが想定される状況であることから、例えば、待機状態であるときに記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行した場合、前に遊技を行っていた遊技者が記憶媒体を忘れていたかのように見えてしまう虞がある。一方、大当り遊技の生起中は、遊技者が遊技を行っていることが想定される状況であることから、大当り遊技の生起中であるときに記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行すれば、遊技を行っている遊技者に対して記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行できる。

20

【0364】

このように、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行する価値があまりない待機状態では記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行せず、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行する価値がある大当り遊技の生起中では記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行することで、記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行することができる。すなわち、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することに加えて、記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行することができる。

30

【0365】

(39) 大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるとき（特定条件が成立する場合）には、第1大当り（例えば、第1確変大当り）と第2大当り（例えば、第1非確変大当り）の何れであっても大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるとき（特定条件が成立しない場合）には、第1大当りと第2大当りの何れであっても大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない。このように、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであるかによっては、のめり込みに関する注意喚起の実行有無に変化がない。すなわち、のめり込みに関する注意喚起の実行が大当りの種類に左右されないため、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行できる。

40

【0366】

また、待機状態であるときは遊技が行われていないことが想定される状況であることから、待機状態の種類によってのめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせたとしても、のめり込みに関する注意喚起を実行しないことによる影響が少ない。そこで、第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、第2待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。このように、待機状態の種類が異なる場合には、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が変化するようにすることで、待機状態の種類に応じてのめり込みに関する注意喚起を実行し、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0367】

50

(40) 大当りの種類が第1大当り(例えば、第1確変大当り)であるときと第2大当り(例えば、第1非確変大当り)であるときで、大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、第1大当りであるときに大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、第2大当りであるときに大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、を同一とした。これにより、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであっても、共通してのめり込みに関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0368】

10

(41) 大当り遊技の生起中であるときには、大当りの種類が第1大当り(例えば、第1確変大当り)と第2大当り(例えば、第1非確変大当り)の何れであっても、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起(特定注意喚起)が実行される場合がある。一方、待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されるものの、第1待機状態と第2待機状態の何れであっても記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されないようにした。

【0369】

待機状態であるときは遊技が行われていないことが想定される状況であることから、例えば、待機状態であるときに記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行した場合、前に遊技を行っていた遊技者が記憶媒体を忘れているかのように見えてしまう虞がある。一方、大当り遊技の生起中は、遊技者が遊技を行っていることが想定される状況であることから、大当り遊技の生起中であるときに記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行すれば、遊技を行っている遊技者に対して記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行できる。

20

【0370】

このように、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行する価値があまりない待機状態では、第1待機状態と第2待機状態の何れであっても、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行しない。一方、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行する価値がある大当り遊技の生起中では、第1大当りと第2大当りの何れであっても、記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行することで、記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行することができる。すなわち、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することに加えて、記憶媒体の返却に関する注意喚起を効果的に実行することができる。

30

【0371】

(42) 大当りの種類が第1大当り(例えば、第1確変大当り)であるときと第2大当り(例えば、第1非確変大当り)であるときで、大当り遊技の生起中に記憶媒体の返却に関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、大当りの種類が第1大当りであるときに大当り遊技の生起中において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、大当りの種類が第2大当りであるときに大当り遊技の生起中において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、を同一とした。これにより、大当りの種類が第1大当りと第2大当りの何れであっても、共通してのめり込みに関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

40

【0372】

(43) 注意喚起画像GT3が表示されるのめり込みに関する注意喚起(第2注意喚起)が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合(切替条件が成立した場合)、当該実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲーム(切替条件の成立に基づく演出)が遅延されることなく実行される。一方、注意喚起画像GTaが表示されるのめり込みに関する注意喚起(第1注意喚起)が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が継続され、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延

50

される。すなわち、注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときでは、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象が発生した場合、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延される場合もあれば、遅延されない場合もある。このように、のめり込みに関する注意喚起の種類によって、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象が発生した場合の演出ゲームの遅延有無を異ならせることで、のめり込みに関する注意喚起をその種類に応じて効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0373】

(44) 演出制御手段としての機能を実現する表示制御用C P U 4 2 aは、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起(第1注意喚起)を実行させる第1注意喚起実行処理と、注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起(第2注意喚起)を実行させる第2注意喚起実行処理と、を行うことができる。また、表示制御用C P U 4 2 aは、演出ゲーム(切替条件の成立に基づく演出)を実行させる条件演出実行処理を行うことができる。

【0374】

そして、第1注意喚起実行処理が行われている場合に始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたとき(切替条件が成立したとき)には、当該第1注意喚起実行処理が継続して行われ、第1注意喚起実行処理を終了した後のタイミングにおいて条件演出実行処理が行われることで、演出ゲームの実行が遅延される。一方、第2注意喚起実行処理が行われている場合に始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたときには、第2注意喚起実行処理が中止されることで注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、当該第2注意喚起実行処理の中止後のタイミングにおいて条件演出実行処理が行われることで、演出ゲームが遅延されることなく実行される。

【0375】

以上のように、単に演出として「遅延される場合」と「遅延されない場合」を創出するのではなく、表示制御用C P U 4 2 aが行う処理として「遅延される場合」と「遅延されない場合」を創出することによって、より確実に、のめり込みに関する注意喚起をその種類に応じて効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0376】

(45) 注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起(第2注意喚起)が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合(第1条件が成立した場合)、当該実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲーム(第1条件の成立に基づく演出)が遅延されることなく実行される。一方、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起(第1注意喚起)が実行されている場合に、始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行が継続され、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延される。すなわち、注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときでは、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象が発生した場合、実行が保留された特別ゲームに基づく演出ゲームの実行が遅延される場合もあれば、遅延されない場合もある。このように、のめり込みに関する注意喚起の種類によって、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象が発生した場合の演出ゲームの遅延有無を異ならせることで、のめり込みに関する注意喚起をその種類に応じて効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0377】

一方、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときの何れであっても、特定エラーが検出された場合(第2条件が成立した場合)には、特

定エラーの発生を報知する演出（第2条件の成立に基づく演出）が遅延されることなく実行される。すなわち、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象ではなく、「特定エラーが検出される」という事象が発生した場合には、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときの何れであっても、特定エラーの発生を報知する演出が遅延されることなく実行される。

【0378】

このように、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときと注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときの何れにおいても発生し得る事象であっても、その事象によって（第1条件と第2条件のうちの成立する条件によって）、その事象の発生に基づく演出の実行が遅延される場合と遅延されない場合を創出することで、各事象の発生に基づく演出を実行しつつ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。因みに、ここでいう「各事象の発生に基づく演出」とは、「始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留される」という事象の発生に基づく演出は演出ゲームを意味し、「特定エラーが検出される」という事象の発生に基づく演出は特定エラーの発生を報知する演出を意味する。

【0379】

（46）演出制御手段としての機能を実現する表示制御用C P U 4 2 aは、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起（第1注意喚起）を実行させる第1注意喚起実行処理と、注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起（第2注意喚起）を実行させる第2注意喚起実行処理と、を行うことができる。また、表示制御用C P U 4 2 aは、演出ゲーム（第1条件の成立に基づく演出）を実行させる第1条件演出実行処理と、特定エラーの発生を報知する演出（第2条件の成立に基づく演出）を実行させる第2条件演出実行処理と、を行うことができる。

【0380】

そして、第1注意喚起実行処理が行われている場合に始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたとき（第1条件が成立したとき）には、当該第1注意喚起実行処理が継続して行われ、第1注意喚起実行処理を終了した後のタイミングにおいて第1条件演出実行処理が行われることで、演出ゲームの実行が遅延される。一方、第2注意喚起実行処理が行われている場合に始動口へ遊技球が入球して特別ゲームの実行が保留されたときには、第2注意喚起実行処理が中止されることで注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、当該第2注意喚起実行処理の中止後のタイミングにおいて第1条件演出実行処理が行われることで、演出ゲームが遅延されることなく実行される。

【0381】

また、第1注意喚起実行処理が行われている場合に特定エラーが検出されたとき（第2条件が成立したとき）には、第1注意喚起実行処理が中止されることで注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、当該第1注意喚起実行処理の中止後のタイミングにおいて第2条件演出実行処理が行われることで、特定エラーの発生を報知する演出が遅延されることなく実行される。また、第2注意喚起実行処理が行われている場合に特定エラーが検出されたときには、第2注意喚起実行処理が中止されることで注意喚起画像G T 3が表示されるのめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、当該第2注意喚起実行処理の中止後のタイミングにおいて第2条件演出実行処理が行われることで、特定エラーの発生を報知する演出が遅延されることなく実行される。

【0382】

以上のように、単に演出として「遅延される場合」と「遅延されない場合」を創出するのではなく、表示制御用C P U 4 2 aが行う処理として「遅延される場合」と「遅延されない場合」を創出することによって、より確実に、のめり込みに関する注意喚起をその種類に応じて効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0383】

(47) 特定大当たりとしての第1確変大当たりとなった場合であっても、エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合と、エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起が実行されない場合と、がある。このように、第1確変大当たりとなった場合であっても、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合とのめり込みに関する注意喚起が実行されない場合を創出し、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行できる。

【0384】

(第2実施形態)

次に、遊技機の第2実施形態を図21～図26にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

10

【0385】

図21に示すように、第2実施形態における遊技盤20の構成は、第1実施形態における遊技盤20の構成と異なる。第2実施形態のパチンコ遊技機10は、振分装置50を備えている。振分装置50は、遊技領域21のうちセンター枠23の下方に位置している。また、本実施形態の遊技盤20において、遊技領域21のうち振分装置50の下方には、第1始動口26及び第2始動口27が位置している。

【0386】

図22に示すように、振分装置50は、遊技球が入球可能な入球口50aを有している。また、振分装置50は、入球口50aへ入球した遊技球が振分装置50の外へ排出される第1排出口50b及び第2排出口50cを有している。また、振分装置50は、振分前経路51、振分誘導路52、第1振分経路53a及び第2振分経路53bによって構成されている。

20

【0387】

振分前経路51は、入球口50aから振分誘導路52まで延びる経路である。振分前経路51は、1球の遊技球が流下可能な幅で構成されている。振分誘導路52は、振分前経路51を流下した遊技球が、第1振分経路53a又は第2振分経路53bへ振り分けられる空間である。振分誘導路52には、風車形の回動弁54が配設されている。

【0388】

回動弁54は、中心軸から放射上に延びる複数(本実施形態では、3つ)の振分部材54a、54b、54cを有している。回動弁54は、遊技球が振分部材54a～54cに衝突することにより回転する。また、振分誘導路52の回動弁54の下方部には、回動弁54の回転を規制する突起部55が形成されている。回動弁54が回転した際、振分部材54a又は振分部材54bが突起部55と接触することにより、回動弁54の回転が制限される。第1振分経路53aは、振分誘導路52から第1排出口50bまで延びる経路である。また、第1振分経路53aは、1球の遊技球が流下可能な幅で形成されている。第2振分経路53bは、振分誘導路52から第2排出口50cまで延びる経路である。また、第2振分経路53bは、1球の遊技球が流下可能な幅で形成されている。

30

【0389】

本実施形態における第1始動口26は、振分装置50の第1排出口50bの直下に配設されている。そして、本実施形態における第1始動口26は、第1排出口50bから排出される遊技球が入球可能となっている。

40

【0390】

本実施形態における第2始動口27は、振分装置50の第2排出口50cの直下に配設されている。因みに、本実施形態における第2始動口27は、第1実施形態の第2始動口27と同様、第1可変部材28を有している。そして、本実施形態における第2始動口27は、第1可変部材28が閉状態であっても、第2排出口50cから排出される遊技球が入球可能となっている。

【0391】

50

ここで、図23(a)～図23(d)に基づき、振分装置50が有する回動弁54の動作について説明する。

図23(a)に示すように、回動弁54の振分部材54aが突起部55と接触している状態(以下、「第1振分状態」という)において、入球口50aから入球した遊技球が振分前経路51を流下して振分誘導路52を流下すると、回動弁54における振分部材54bと振分部材54cの間に遊技球が入り込む。そして、遊技球の重量によって回動弁54が、右回りに回転する。

【0392】

図23(b)に示すように、回動弁54が右回りに回転すると、回動弁54の振分部材54bが突起部55と接触した状態(以下、「第2振分状態」という)となる。そして、遊技球は、第2振分経路53bへと振り分けられ、第2排出口50cから排出される。その後、第2排出口50cから排出された遊技球は、第2始動口27へと入球する。このため、回動弁54によって遊技球が第2振分経路53bへ振り分けられることは、振分装置50へ入球した遊技球が第2始動口27へ振り分けられることに相当する。

【0393】

また、図23(c)に示すように、回動弁54が第2振分状態であるとき、入球口50aから入球した遊技球が振分前経路51を流下して振分誘導路52へ流下すると、回動弁54における振分部材54aと振分部材54cの間に遊技球が入り込む。そして、遊技球の重量によって回動弁54が、左回りに回転する。

【0394】

図23(d)に示すように、回動弁54が左回りに回転すると、回動弁54が第1振分状態となる。そして、遊技球は、第1振分経路53aへと振り分けられ、第1排出口50bから排出される。その後、第1排出口50bから排出された遊技球は、第1始動口26へと入球する。このため、回動弁54によって遊技球が第1振分経路53aへ振り分けられることは、振分装置50へ入球した遊技球が第1始動口26へ振り分けられることに相当する。

【0395】

以上のように、振分装置50へ遊技球を入球させると、当該遊技球は第1始動口26と第2始動口27へ交互に振り分けられる。そして、本実施形態における振分装置50は、第1始動口と第2始動口へ交互に振り分ける振分手段に相当する。

【0396】

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。

図21に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10において、遊技者は、発射ハンドル16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始動口26、第2始動口27、大入賞口29、ゲート31及び振分装置50へ遊技球を入球させることが可能となる。

【0397】

具体的に、本実施形態のパチンコ遊技機10において、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)、遊技球は、右側領域R2aに流下案内され易く、第2始動口27、大入賞口29、又はゲート31へ入球する可能性がある。一方、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)、遊技球は、左側領域R1aに流下案内され易く、振分装置50へ入球する可能性があり、結果的に第1始動口26又は第2始動口27へ入球する可能性がある。したがって、本実施形態において、第1経路R1上には、第1始動口26と、第2始動口27と、があるといえる。また、本実施形態において、第2経路R2上には、第2始動口27と、大入賞口29と、ゲート31と、があるといえる。このように、本実施形態において、遊技球は、第1経路R1上を流下する場合、第2経路R2上を流下する場合に比して、大入賞口29やゲート31へ入球する可能性が低い。また、遊技球は、第2経路R2上を流下する場合、第1経路R1上を流下する場合に比して、第1始動口26へ入球する可能性が低い。

【0398】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、振分装置 50 へ入球した遊技球は第 1 始動口 26 へ入球し得る一方、振分装置 50 へ入球することなく第 1 始動口 26 へ遊技球が入球することはない。また、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、第 2 始動口 27 の第 1 可変部材 28 が閉状態である場合、振分装置 50 へ入球した遊技球は第 2 始動口 27 へ入球し得る一方、振分装置 50 へ入球することなく第 2 始動口 27 へ遊技球が入球することはない。但し、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、第 2 始動口 27 の第 1 可変部材 28 が開状態である場合、振分装置 50 へ遊技球が入球しなくても第 2 始動口 27 へ遊技球が入球可能に構成されている。

【0399】

次に、本実施形態における特別図柄入力処理について説明する。なお、第 1 実施形態における特別図柄入力処理と同様の制御については説明を省略し、第 1 実施形態における特別図柄入力処理と異なる制御について説明する。

【0400】

ステップ S104 及びステップ S104 において主制御用 CPU 40a は、乱数情報を記憶するとき、第 1 特別ゲーム用の乱数情報と第 2 特別ゲーム用の乱数情報の記憶順序を特定可能となるように主制御用 RAM 40c に記憶する。このとき、主制御用 CPU 40a は、第 1 特別ゲーム用の乱数情報と第 2 特別ゲーム用の乱数情報を合わせて記憶順序を特定可能となるように、第 1 特別ゲーム用の乱数情報と第 2 特別ゲーム用の乱数情報を主制御用 RAM 40c に記憶する。

【0401】

次に、本実施形態における特別図柄開始処理について説明する。

図 24 に示すように、主制御用 CPU 40a は、特別ゲームの実行条件が成立しているかを判定する（ステップ S301）。ステップ S301 の処理において、主制御用 CPU 40a は、ステップ S201 と同様、大当たり遊技中でなく、且つ特別ゲーム中でない場合に肯定判定する一方で、大当たり遊技中又は特別ゲーム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（ステップ S301：NO）、主制御用 CPU 40a は、特別図柄開始処理を終了する。

【0402】

一方、特別ゲームの実行条件が成立している場合（ステップ S301：YES）、主制御用 CPU 40a は、特別保留数が 1 以上であるかを判定する（ステップ S302）。ステップ S302 において主制御用 CPU 40a は、主制御用 RAM 40c に記憶されている第 1 特別保留数と第 2 特別保留数の合計数が 1 以上であるかを判定する。特別保留数が 1 以上である場合、（ステップ S302：YES）、主制御用 CPU 40a は、主制御用 RAM 40c に記憶されている特別保留数を 1 減算して更新する（ステップ S303）。

【0403】

ステップ S303 において主制御用 CPU 40a は、主制御用 RAM 40c に記憶されている乱数情報（第 1 特別ゲーム用の乱数情報、第 2 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が第 1 特別ゲーム用の乱数情報である場合、第 1 特別保留数を 1 減算して更新する。そして、更新後の第 1 特別保留数が表示されるように、情報表示パネル 22 を制御する。また、主制御用 CPU 40a は、更新後の第 1 特別保留数を特定可能な第 1 保留数コマンドを出力バッファに格納する。一方、ステップ S303 において主制御用 CPU 40a は、主制御用 RAM 40c に記憶されている乱数情報のうち最先に記憶された乱数情報が第 2 特別ゲーム用の乱数情報である場合、第 2 特別保留数を 1 減算して更新する。そして、更新後の第 2 特別保留数が表示されるように、情報表示パネル 22 を制御する。また、主制御用 CPU 40a は、更新後の第 2 特別保留数を特定可能な第 2 保留数コマンドを出力バッファに格納する。

【0404】

ステップ S303 の処理に続いて、主制御用 CPU 40a は、主制御用 RAM 40c に記憶されている乱数情報（第 1 特別ゲーム用の乱数情報、第 2 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読み出す（ステップ S304）。なお、主制御用 CP

U 4 0 a は、ステップ S 3 0 4 において最先の乱数情報を読み出すと、最先に記憶された乱数情報を主制御用 R A M 4 0 c から消去する。

【 0 4 0 5 】

次に、主制御用 C P U 4 0 a は、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報から特定可能な大当り抽選乱数の値と、主制御用 R O M 4 0 b に記憶されている大当り判定値と、をもとに大当りに当選とするかを判定する（ステップ S 3 0 5）。ステップ S 3 0 5 の処理は、大当り抽選に相当する。すなわち、主制御用 C P U 4 0 a は、ステップ S 3 0 5 において大当り抽選を行う。ステップ S 3 0 5 において主制御用 C P U 4 0 a は、低確率状態である場合には共通大当り判定値を用いて大当り抽選を行い、高確率状態である場合には共通大当り判定値及び高確大当り判定値を用いて大当り抽選を行う。

10

【 0 4 0 6 】

大当りに当選した場合（ステップ S 3 0 5 : Y E S）、主制御用 C P U 4 0 a は、大当り図柄と、変動パターンと、を決定する（ステップ S 3 0 6）。因みに、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 1 特別ゲーム用の乱数情報である場合、ステップ S 3 0 6 において主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 特別ゲームで導出させる大当り図柄と、第 1 特別ゲームの変動パターンと、を決定する。一方、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 2 特別ゲーム用の乱数情報である場合、ステップ S 3 0 6 において主制御用 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームで導出させる大当り図柄と、第 2 特別ゲームの変動パターンと、を決定する。

【 0 4 0 7 】

20

また、ステップ S 3 0 6 の処理において主制御用 C P U 4 0 a は、決定した大当り図柄を特定可能な図柄コマンドを出力バッファに格納する。ステップ S 3 0 6 の処理において主制御用 C P U 4 0 a は、決定した変動パターンを特定可能な変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。因みに、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 1 特別ゲーム用の乱数情報である場合、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。一方、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 2 特別ゲーム用の乱数情報である場合、主制御用 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 4 0 8 】

30

大当りに当選しなかった場合（ステップ S 3 0 5 : N O）、主制御用 C P U 4 0 a は、はずれ図柄と、変動パターンとを決定する（ステップ S 3 0 7）。因みに、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 1 特別ゲーム用の乱数情報である場合、ステップ S 3 0 7 において主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 特別ゲームで導出させるはずれ図柄と、第 1 特別ゲームの変動パターンと、を決定する。一方、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 2 特別ゲーム用の乱数情報である場合、ステップ S 3 0 7 において主制御用 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームで導出させるはずれ図柄と、第 2 特別ゲームの変動パターンと、を決定する。なお、本実施形態において、ステップ S 3 0 5 の判定結果が否定の場合（ステップ S 3 0 5 : N O の場合）とは、はずれの場合に相当する。

【 0 4 0 9 】

40

ステップ S 3 0 7 の処理において主制御用 C P U 4 0 a は、決定したはずれ図柄を特定可能な図柄コマンドを出力バッファに格納する。ステップ S 3 0 7 の処理において主制御用 C P U 4 0 a は、変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。因みに、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 1 特別ゲーム用の乱数情報である場合、主制御用 C P U 4 0 a は、第 1 特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。一方、ステップ S 3 0 4 の処理において読み出した乱数情報が第 2 特別ゲーム用の乱数情報である場合、主制御用 C P U 4 0 a は、第 2 特別ゲームに対応する変動パターン指定コマンドを出力バッファに格納する。その後、主制御用 C P U 4 0 a は、特別図柄開始処理を終了する。

【 0 4 1 0 】

50

以上のように、本実施形態では、ステップS302において特別保留数が1以上である場合、第1特別ゲーム用の乱数情報と第2特別ゲーム用の乱数情報の記憶順序にしたがって、ステップS303～S307の処理が行われる。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10では、特別ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で特別ゲームが実行される。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機10では、図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行される。

【0411】

また、特別保留数が1以上でない場合（ステップS302：NO）、主制御用CPU40aは、待機コマンドを出力バッファに格納し（ステップS308）、特別図柄開始処理を終了する。但し、ステップS214の処理と同様、主制御用CPU40aは、待機コマンドを出力バッファに格納した後、特別ゲームを実行していない場合、ステップS308の処理において待機コマンドを出力バッファに格納せず、特別図柄開始処理を終了する。このように、本実施形態では、特別ゲームの実行条件が成立する場合、待機状態となる。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10は、特別ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる。

【0412】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、主制御用CPU40aがステップS305の処理において大当り抽選を行うことによって、大当り抽選を行う大当り抽選手段としての機能が実現される。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、主制御用CPU40aがステップS306の処理において大当り図柄を決定することによって、大当りの種類を決定する大当り種決定手段としての機能が実現される。

【0413】

また、以上のように構成された本実施形態のパチンコ遊技機10では、低ベース状態であるときには第1経路R1へ遊技球を流下させることが推奨される一方、高ベース状態であるときには第2経路R2へ遊技球を流下させることが推奨される。そして、低ベース状態であるときに第1経路R1を遊技球が流下するように遊技球が発射されると、振分装置50へ遊技球が入球し、当該振分装置50へ入球した遊技球が第1始動口26と第2始動口27へ交互に振り分けられる。この結果、本実施形態のパチンコ遊技機10では、低ベース状態であるとき、第1特別ゲームと第2特別ゲームが交互に実行される。一方、高ベース状態であるときに第2経路R2を遊技球が流下するように遊技球が発射されると、ゲート31へ遊技球が入球した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となることによって、振分装置50へ遊技球を入球させなくても、第2始動口27へ遊技球を入球させることができる。

【0414】

次に、図25に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図25では、第2非確変大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0415】

図25に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときのタイミングt51において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。この第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0416】

そして、タイミングt51において実行が保留された第2特別ゲームが実行されるよりも前のタイミングt52において、第2非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知

時間が経過するまでの間、演出表示装置 25 において実行される。

【0417】

また、高ベース状態であるときのタイミング t51 において実行が保留された第 2 特別ゲームが、第 2 終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミング t53 において実行が開始され、且つ、大当りに当選するものとする。この場合、タイミング t53 において実行が開始された第 2 特別ゲーム終了後、タイミング t54 において大当り遊技が生起される。因みに、大当り遊技が生起されているとき、演出表示装置 25 では、右打ち報知演出が実行される。

【0418】

そして、タイミング t54 において生起された大当り遊技におけるエンディング期間（図 25 では、「ED」と示す）内のタイミング t55 において、演出表示装置 25 では、注意喚起画像 G T a が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置 25 では、注意喚起画像 G T a に加えて、注意喚起画像 G T b が表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0419】

なお、図 25 では、タイミング t53 において実行される第 2 特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されていないとき（左打ち報知演出の終了後）」に実行された場合に、タイミング t54 において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミング t55 においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミング t53 において実行される第 2 特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合であっても、タイミング t54 において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミング t55 において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0420】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第 2 終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第 2 遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第 2 終了条件が成立して第 2 遊技状態が終了して第 1 遊技状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0421】

また、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第 2 終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後であって左打ち報知演出の実行中に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第 2 遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第 2 終了条件が成立して第 2 遊技状態が終了して第 1 遊技状態となった後であって第 1 報知演出の実行中に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0422】

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機 10 では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが高ベース状態であるときに実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第 2 遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第 2 遊技状態であるときに実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

【0423】

次に、図26に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図26では、第2非確変大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0424】

図26に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときにおいてゲート31へ遊技球が入球すると、普通ゲームの実行が保留され、当該普通ゲームがタイミングt61において実行が開始されるものとする。なお、タイミングt61において実行が開始された普通ゲーム（以下、「特定普通変動ゲーム」と示す）は、普通当りとなる普通ゲームであるものとする。

10

【0425】

そして、高ベース状態であるときに特定普通変動ゲームの実行が開始された後、当該特定普通変動ゲームが終了するよりも前のタイミングt62において、第2非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

20

【0426】

また、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt63において特定普通変動ゲームの実行が終了した後、普通当り遊技が生起され、第2始動口27が有する第1可変部材28が開状態となる。この第1可変部材28が開状態となったときのタイミングt64において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このタイミングt64において実行が保留された第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0427】

その後、タイミングt64よりも後のタイミングt65において、タイミングt64において実行が保留された特別ゲーム（大当りとなる第2特別ゲーム）の実行が開始される。そして、タイミングt64において実行が保留された特別ゲームの終了後のタイミングt66では、大当り遊技が生起される。タイミングt66において生起された大当り遊技におけるエンディング期間（図26では、「ED」と示す）内のタイミングt67において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aに加えて、注意喚起画像G T bが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

30

【0428】

図26では、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左報知演出が実行されていない（左報知演出が終了している）」ときのタイミングt64において、第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当りとなる場合、その後の大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左打ち報知演出が実行されている」ときにおいて、第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当りとなる場合であっても、その後の大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【0429】

また、図26では、タイミングt65において実行される第2特別ゲームが「左打ち報

50

知演出が実行されていないとき」に実行された場合に、タイミングｔ６６において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングｔ６７においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミングｔ６５において実行される第２特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合であっても、タイミングｔ６６において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングｔ６７においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【０４３０】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態においてゲート３１への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第２終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第１可変部材２８が開状態となったときに第２始動口２７へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第２特別ゲームが大当りとなる場合、当該第２特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第２遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第２終了条件が成立して第２遊技状態が終了して第１遊技状態となり、第１遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第２始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第２図柄変動ゲームが大当りとなる場合、当該第２図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【０４３１】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート３１への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第２終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第１可変部材２８が開状態となったときであって左打ち報知演出の実行中に第２始動口２７へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第２特別ゲームが大当りとなる場合、当該第２特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第２遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第２終了条件が成立して第２遊技状態が終了して第１遊技状態となり、第１遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときであって第１報知演出の実行中に第２始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第２図柄変動ゲームが大当りとなる場合、当該第２図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【０４３２】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート３１への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第２終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第１可変部材２８が開状態となったときに第２始動口２７へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第２特別ゲームが大当りとなる場合であって、当

該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2図柄変動ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

10

【0433】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(18)及び(20)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(48) 高ベース状態(第2遊技状態)は、低ベース状態(第1遊技状態)に比して、第2始動口27への遊技球の入球に関する有利度が高いため、遊技者が遊技を継続することが想定される遊技状態といえる。このような高ベース状態において遊技を継続する遊技者であっても、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合には、遊技を終了することが想定される。すなわち、高ベース状態が終了して低ベース状態となる状況は、遊技者が遊技を終了する状況の1つといえる。そして、高ベース状態において特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。このように、遊技を継続することが想定される高ベース状態において特別ゲームの実行が保留されて、低ベース状態へと切り替わって遊技を終了することが想定される遊技状態に切り替わった後に大当たりとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わったことで遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当り遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合にのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを効果的に抑制することができる。

20

【0434】

また、第1始動口26及び第2始動口27へ交互に振り分ける振分手段としての振分装置50を有し、実行が保留された順序で特別ゲームが実行される遊技機においては、高ベース状態の終了直後であっても第1特別ゲーム(第1図柄変動ゲーム)が実行される場合もあれば、第2特別ゲーム(第2図柄変動ゲーム)が実行される場合もある。しかし、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その特別ゲームが第1特別ゲームと第2特別ゲームの何れであったとしても、その後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるため、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行できる。

30

【0435】

(第3実施形態)

次に、遊技機の第3実施形態を図24及び図27～図30にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

40

【0436】

図27に示すように、第3実施形態における遊技盤20の構成は、第1実施形態における遊技盤20の構成と異なる。第3実施形態のパチンコ遊技機10は、第2始動口として、非可変の第2始動口27aと、可変の第2始動口27bと、を備えている。可変の第2始動口27bは、開閉部材としての第1可変部材28を有している。一方、非可変の第2始動口27aは、可変部材を有していない。第3実施形態における可変の第2始動口27

50

bは、第1実施形態における第2始動口27に相当する。すなわち、第3実施形態のパチンコ遊技機10は、第1実施形態における第2始動口27に加えて、非可変の第2始動口27aを備えている。本実施形態では、非可変の第2始動口27aが第2特定始動口に相当し、可変の第2始動口27bが第2非特定始動口に相当する。

【0437】

第3実施形態のパチンコ遊技機10では、非可変の第2始動口27aには入球した遊技球を遊技盤20の裏側に導く（遊技盤20から外部へ排出する）図示しない球通路が連設されている。更に、可変の第2始動口27bには入球した遊技球を遊技盤20の裏側に導く（遊技盤20から外部へ排出する）図示しない球通路が連設されている。そして、第3実施形態のパチンコ遊技機10では、非可変の第2始動口27aには入球した遊技球を遊技盤20の裏側に導く球通路と、可変の第2始動口27bには入球した遊技球を遊技盤20の裏側に導く球通路と、にそれぞれ第2始動センサSE2が配設されている。第2始動センサSE2により遊技球が検知されると第2特別ゲームの始動条件が成立し得ることから、第3実施形態のパチンコ遊技機10では、非可変の第2始動口27a及び可変の第2始動口27bの何れに遊技球が入球した場合であっても第2特別ゲームの始動条件が成立し得る。

【0438】

また、第3実施形態のパチンコ遊技機10は、第2実施形態と同様、振分装置50を備えている。振分装置50は、遊技領域21のうちセンター枠23の下方に位置している。また、本実施形態の遊技盤20において、遊技領域21のうち振分装置50の下方には、第1始動口26と、非可変の第2始動口27aと、が位置している。

【0439】

図28に示すように、本実施形態における第1始動口26は、振分装置50の第1排出口50bの直下に配設されている。そして、本実施形態における第1始動口26は、第1排出口50bから排出される遊技球が入球可能となっている。また、本実施形態における非可変の第2始動口27aは、振分装置50の第2排出口50cの直下に配設されている。そして、本実施形態における非可変の第2始動口27aは、常時開口されており、第2排出口50cから排出される遊技球が入球可能となっている。

【0440】

そして、本実施形態では、振分装置50へ遊技球を入球させると、当該遊技球は第1始動口26と非可変の第2始動口27aへ交互に振り分けられる。そして、本実施形態における振分装置50は、第1始動口と第2特定始動口へ交互に振り分ける振分手段に相当する。

【0441】

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。

図27に示すように、本実施形態において、遊技者は、発射ハンドル16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始動口26、非可変の第2始動口27a、可変の第2始動口27b、大入賞口29、ゲート31及び振分装置50へ遊技球を入球させることが可能となる。

【0442】

具体的に、本実施形態のパチンコ遊技機10において、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）、遊技球は、右側領域R2aに流下案内され易く、可変の第2始動口27b、大入賞口29、又はゲート31へ入球する可能性がある。一方、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）、遊技球は、左側領域R1aに流下案内され易く、振分装置50へ入球する可能性があり、結果的に第1始動口26又は非可変の第2始動口27aへ入球する可能性がある。したがって、本実施形態において、第1経路R1上には、第1始動口26と、非可変の第2始動口27aと、があるといえる。また、本実施形態において、第2経路R2上には、可変の第2始動口27bと、大入賞口29と、ゲート31と、があるといえる。このように、本実施形態において、遊技球は、第1経路R1上を流下する場合、第2経路R2上を流下する場合に比して

、可変の第2始動口27bや大入賞口29、ゲート31へ入球する可能性が低い。また、遊技球は、第2経路R2上を流下する場合、第1経路R1上を流下する場合に比して、第1始動口26及び非可変の第2始動口27aへ入球する可能性が低い。

【0443】

なお、本実施形態のパチンコ遊技機10では、振分装置50へ入球した遊技球は第1始動口26へ入球し得る一方、振分装置50へ入球することなく第1始動口26へ遊技球が入球することはない。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、振分装置50へ入球した遊技球は非可変の第2始動口27aへ入球し得る一方、振分装置50へ入球することなく非可変の第2始動口27aへ遊技球が入球することはない。また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、可変の第2始動口27bの第1可変部材28が閉状態である場合、可変の第2始動口27bへ遊技球が入球することはない。一方、本実施形態のパチンコ遊技機10では、可変の第2始動口27bの第1可変部材28が開状態である場合、可変の第2始動口27bへ遊技球が入球可能に構成されている。

10

【0444】

次に、本実施形態における特別図柄入力処理について説明する。なお、第1実施形態における特別図柄入力処理と同様の制御については説明を省略し、第1実施形態における特別図柄入力処理と異なる制御について説明する。

【0445】

本実施形態における主制御用CPU40aは、第2実施形態の特別図柄入力処理と同じ処理を行う。具体的に、ステップS104及びステップS104において主制御用CPU40aは、乱数情報を記憶するとき、第1特別ゲーム用の乱数情報と第2特別ゲーム用の乱数情報の記憶順序を特定可能となるように主制御用RAM40cに記憶する。このとき、主制御用CPU40aは、第1特別ゲーム用の乱数情報と第2特別ゲーム用の乱数情報を合わせて記憶順序を特定可能となるように、第1特別ゲーム用の乱数情報と第2特別ゲーム用の乱数情報を主制御用RAM40cに記憶する。

20

【0446】

また、本実施形態において主制御用CPU40aは、特別図柄開始処理として第2実施形態で説明した特別図柄開始処理（図24に示す）を行う。すなわち、本実施形態のパチンコ遊技機10では、特別ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で特別ゲームが実行される。つまり、本実施形態のパチンコ遊技機10では、図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行される。

30

【0447】

本実施形態では、高ベース状態であるときには、低ベース状態であるときに比して、可変の第2始動口27bへ遊技球が入球し易くなる。すなわち、本実施形態において、高ベース状態であるときには、低ベース状態であるときに比して、第2非特定始動口としての可変の第2始動口27bへの遊技球の入球に関する有利度が高い。つまり、本実施形態において、低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときには、低確低ベース状態又は高確低ベース状態であるときに比して、可変の第2始動口27bへの遊技球の入球に関する有利度が高い。

【0448】

40

また、以上のように構成された本実施形態のパチンコ遊技機10では、低ベース状態であるときには第1経路R1へ遊技球を流下させることが推奨される一方、高ベース状態であるときには第2経路R2へ遊技球を流下させることが推奨される。そして、低ベース状態であるときに第1経路R1を遊技球が流下するように遊技球が発射されると、振分装置50へ遊技球が入球し、当該振分装置50へ入球した遊技球が第1始動口26と非可変の第2始動口27aへ交互に振り分けられる。この結果、本実施形態のパチンコ遊技機10では、低ベース状態であるとき、第1特別ゲームと第2特別ゲームが交互に実行される。一方、高ベース状態であるときに第2経路R2を遊技球が流下するように遊技球が発射されると、ゲート31へ遊技球が入球した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となることによって、可変の第2始動口27bへ遊技球を入球させることができ

50

る。

【0449】

次に、図29に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図29では、第1非確変大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0450】

図29に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときのタイミングt71において可変の第2始動口27bへ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。この第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0451】

そして、タイミングt71において実行が保留された第2特別ゲームが実行されるよりも前のタイミングt72において、第1非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

【0452】

また、高ベース状態であるときのタイミングt71において実行が保留された第2特別ゲームが、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt73において実行が開始され、且つ、大当りに当選するものとする。この場合、タイミングt73において実行が開始された第2特別ゲーム終了後、タイミングt74において大当り遊技が生起される。因みに、大当り遊技が生起されているとき、演出表示装置25では、右打ち報知演出が実行される。

【0453】

そして、タイミングt74において生起された大当り遊技におけるエンディング期間（図29では、「ED」と示す）内のタイミングt75において、演出表示装置25では、注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像GTaに加えて、注意喚起画像GTbが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0454】

なお、図29では、タイミングt73において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合に、タイミングt74において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt75においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミングt73において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されていないとき」に実行された場合であっても、タイミングt74において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt75において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0455】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0456】

本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後であって左打ち報知演出の実行中に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後の大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後であって第1報知演出の実行中に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0457】

10

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが高ベース状態であるときに実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2遊技状態であるときに実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

【0458】

次に、図30に基づき、本実施形態におけるパチンコ遊技機10において、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態に切り替わる場面と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。なお、図30では、第1非確変大当たり遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

20

【0459】

図30に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときにおいてゲート31へ遊技球が入球すると、普通ゲームの実行が保留され、当該普通ゲームがタイミングt81において実行が開始されるものとする。なお、タイミングt81において実行が開始された普通ゲーム（以下、「特定普通変動ゲーム」と示す）は、普通当たりとなる普通ゲームであるものとする。

30

【0460】

そして、高ベース状態であるときに特定普通変動ゲームの実行が開始された後、当該特定普通変動ゲームが終了するよりも前のタイミングt82において、第1非確変大当たり遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

【0461】

また、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt83において特定普通変動ゲームの実行が終了した後、普通当り遊技が生起され、可変の第2始動口27bが有する第1可変部材28が開状態となる。この第1可変部材28が開状態となったときのタイミングt84において可変の第2始動口27bへ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このタイミングt84において実行が保留された第2特別ゲームは、大当たりに当選する特別ゲームであるものとする。

40

【0462】

その後、タイミングt84よりも後のタイミングt85において、タイミングt84において実行が保留された特別ゲーム（大当たりとなる第2特別ゲーム）の実行が開始される。そして、タイミングt84において実行が保留された特別ゲームの終了後のタイミングt86では、大当たり遊技が生起される。タイミングt86において生起された大当たり遊技

50

におけるエンディング期間（図30では、「ED」と示す）内のタイミングt87において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aに加えて、注意喚起画像G T bが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0463】

なお、図30では、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左打ち報知演出が実行されている」ときのタイミングt84において、可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって、「左打ち報知演出が実行されていない」ときにおいて、可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であっても、その後の大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0464】

また、図30では、タイミングt85において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されていないとき」に実行された場合に、タイミングt86において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt87においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを例示している。しかし、図示しないが、タイミングt85において実行される第2特別ゲームが「左打ち報知演出が実行されているとき」に実行された場合であっても、タイミングt86において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt87においてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0465】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2非特定始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0466】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときであって左打ち報知演出の実行中に可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機

に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときであって第1報知演出の実行中に第2非特定始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大

10

【0467】

また、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2非特定始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2図柄変動ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されない。

20

【0468】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(18)、(20)、(21)及び(25)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

30

(49)高ベース状態(第2遊技状態)は、低ベース状態(第1遊技状態)に比して、可変の第2始動口27bへの遊技球の入球に関する有利度が高いため、遊技者が遊技を継続することが想定される遊技状態といえる。このような高ベース状態において遊技を継続する遊技者であっても、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合には、遊技を終了することが想定される。すなわち、高ベース状態が終了して低ベース状態となる状況は、遊技者が遊技を終了する状況の1つといえる。そして、高ベース状態において特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大

40

【0469】

また、第1始動口26及び非可変の第2始動口27aへ交互に振り分ける振分手段としての振分装置50を有し、実行が保留された順序で特別ゲームが実行される遊技機におい

50

ては、高ベース状態の終了直後であっても第1特別ゲーム（第1図柄変動ゲーム）が実行される場合もあれば、第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が実行される場合もある。しかし、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その特別ゲームが第1特別ゲームと第2特別ゲームの何れであったとしても、その後に生じられる大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるため、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行できる。

【0470】

（50）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して、可変の第2始動口27bへの遊技球の入球に関する有利度が高いため、遊技者が遊技を継続することが想定される遊技状態といえる。このような高ベース状態において遊技を継続する遊技者であっても、高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合には、遊技を終了することが想定される。すなわち、高ベース状態が終了して低ベース状態となる状況は、遊技者が遊技を終了する状況の1つといえる。

【0471】

高ベース状態においてゲート31（特定入球口）への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲーム（普通変動ゲーム）を特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとする。そして、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して低ベース状態となり、その後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28（開閉部材）が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生じられる大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。

【0472】

このように、遊技を継続することが想定される高ベース状態において普通当たりとなる普通ゲームの実行が保留されて、その普通ゲームの実行中に低ベース状態へと切り替わって遊技を終了することが想定される遊技状態に切り替わった後、先の普通当たりとなる普通ゲームの終了後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わったことで遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当たり遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合に、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することで、のめり込みを効果的に抑制することができる。

【0473】

（51）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して有利であることから、遊技者が遊技を継続することが想定される。したがって、高ベース状態において特別ゲームが大当たりとなる度に、当該特別ゲームの終了後に生じられる大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、高ベース状態と大当たり遊技が繰り返される度に（つまり、連荘回数が増加する度に）のめり込みに関する注意喚起が実行されることで、当該注意喚起に煩わしさを感じさせ、興趣を低下させる虞がある。

【0474】

そこで、高ベース状態が終了するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、高ベース状態が終了するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム（第2図柄変動ゲーム）が大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが高ベース状態の終了前に実行される場合、当該第2特別ゲームの終了後に生じられる大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにした。これにより、連荘しているにもかかわらず、のめり込みに関する注意

喚起が繰り返し実行されることによって興趣を低下させてしまうようなことを抑制することができる。

【0475】

(52) 低ベース状態(第1遊技状態)においては第1経路R1(第1流下方向)へ遊技球を流下させることが推奨される一方、高ベース状態(第2遊技状態)においては第2経路R2(第2流下方向)へ遊技球を流下させることが推奨されている。このような遊技機においては、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促す左打ち報知演出(第1報知演出)が実行される。このような左打ち報知演出の実行によって、第1経路R1へ遊技球を流下させるための遊技球の発射を促すことができる。

10

【0476】

一方で、左打ち報知演出が実行されると、高ベース状態が終了して低ベース状態となったことを報知することにもなるため、遊技者が遊技を終了する可能性が高まる。そこで、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して低ベース状態となり、その後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28(開閉部材)が開状態となったときであって左打ち報知演出の実行中に可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲーム(第2図柄変動ゲーム)が大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。このため、遊技を継続することが想定される高ベース状態から低ベース状態に切り替わった後であって左打ち報知演出の実行中である状況、つまり、遊技を終了する可能性が高まる状況に切り替わった後に特別ゲームの実行が保留されたとしても、大当たりとなる場合にのめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、高ベース状態から低ベース状態へと切り替わって左打ち報知演出が実行されて遊技を終了しようと考えていた遊技者が、大当たり遊技が生起されたことによって遊技を継続する状況となった場合にのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することにより、のめり込みを効果的に抑制することができる。

20

【0477】

(第4実施形態)

次に、遊技機の第4実施形態を図16、図17及び図31～図35にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

30

【0478】

第4実施形態のパチンコ遊技機10では、演出モードを実行可能に構成されている。演出モードには、複数種類ある。そして、パチンコ遊技機10では、複数種類の演出モードのうち何れかの演出モードが実行される。演出モードは、演出状態ともいわれる。

【0479】

図31に示すように、第4実施形態における演出モードには、第1通常モードと、第2通常モードと、第1有利モードと、第2有利モードと、がある。パチンコ遊技機10では、例えば、演出モードの種類毎に異なる背景画像を演出表示装置25に表示させたり、演出モードの種類毎に異なる発光色で装飾ランプ17を発光させたり、演出モードの種類毎に異なる背景音楽をスピーカ18から出力させたりして、モード識別情報を報知する。例えば、演出表示装置25には、背景画像以外の画像も表示されることから、演出モードの種類毎に、演出表示装置25に表示される画像のうち少なくとも一部の画像が異なることになる。すなわち、演出モードは、演出要素のうち一部の演出要素が異なるともいえる。

40

【0480】

第1通常モード及び第2通常モードは、低確低ベース状態であるときに制御される演出モードである。第1有利モードは、低確高ベース状態であるときに制御される演出モードである。第2有利モードは、高確高ベース状態であるときに制御される演出モードである。

50

【0481】

本実施形態では、第1通常モードであるとき、及び、第2通常モードであるとき、通常移行抽選が行われる。そして、第1通常モードであるときに通常移行抽選において、第2通常モードに制御することが決定された場合、第2通常モードに制御される。一方、第2通常モードであるときに通常移行抽選において、第1通常モードに制御することが決定された場合、第1通常モードに制御される。

【0482】

第1通常モード又は第2通常モードであるときに大当りに当選して第1非確変大当り遊技が生起された場合、当該第1非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第1通常モード又は第2通常モードであるときに大当りに当選して第2非確変大当り遊技が生起された場合、当該第2非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第1通常モード又は第2通常モードであるときに大当りに当選して第1確変大当り遊技が生起された場合、当該第1確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。また、第1通常モード又は第2通常モードであるときに大当りに当選して第2確変大当り遊技が生起された場合、当該第2確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。

【0483】

第1有利モードであるときに第2終了条件が成立することで高ベース状態が終了して低ベース状態へ移行する場合、第1通常モード又は第2通常モードに制御される。例えば、第1有利モードから第2終了条件が成立して第1通常モード又は第2通常モードに制御される場合、第1通常モードと第2通常モードのうち抽選によって決定された演出モードに制御されるように構成してもよいし、一義的に第1通常モード（又は、第2通常モード）に制御されるように構成してもよい。

【0484】

また、第1有利モードであるときに大当りに当選して第1非確変大当り遊技が生起された場合、当該第1非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第1有利モードであるときに大当りに当選して第2非確変大当り遊技が生起された場合、当該第2非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第1有利モードであるときに大当りに当選して第1確変大当り遊技が生起された場合、当該第1確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。また、第1有利モードであるときに大当りに当選して第2確変大当り遊技が生起された場合、当該第2確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。

【0485】

また、第2有利モードであるときに大当りに当選して第1非確変大当り遊技が生起された場合、当該第1非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第2有利モードであるときに大当りに当選して第2非確変大当り遊技が生起された場合、当該第2非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードに制御される。また、第2有利モードであるときに大当りに当選して第1確変大当り遊技が生起された場合、当該第1確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。また、第2有利モードであるときに大当りに当選して第2確変大当り遊技が生起された場合、当該第2確変大当り遊技の終了後、第2有利モードに制御される。

【0486】

ここで、演出モードに係る制御について説明する。

統括制御用RAM41cには、制御中の演出モードを特定可能な情報（以下、「演出モード情報」と示す）が記憶されている。統括制御用CPU41aは、演出モード情報を更新する。また、統括制御用CPU41aは、統括制御用RAM41cに記憶されている演出モード情報に基づき、演出モードに応じた演出を指示する制御情報（以下、「演出モード指定コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。統括制御用CPU41aは、特別ゲームが実行される毎に、演出モード情報から特定可能な演出モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを出力バッファに格納する。また、演出モード指定コマンド

を出力バッファに格納すると、統括制御用CPU41aは、制御中の演出モードに応じて装飾ランプ17及びスピーカ18のうち少なくとも一方を制御する。例えば、第1通常モードに制御している場合、統括制御用CPU41aは、第1通常モードに対応する背景音楽が出力されるようにスピーカ18を制御する。

【0487】

以下、演出モード情報の更新について説明する。

具体的に、統括制御用CPU41aは、第1確変大当り遊技の終了後、及び、第2確変大当り遊技の終了後、第2有利モードを特定可能な演出モード情報に更新する。また、統括制御用CPU41aは、第1非確変大当り遊技の終了後、及び、第2非確変大当り遊技の終了後、第1有利モードを特定可能な演出モード情報に更新する。また、統括制御用CPU41aは、第2終了条件が成立して高ベース状態から低ベース状態となった場合、第1通常モード又は第2通常モードを特定可能な演出モード情報に更新する。

10

【0488】

また、第1通常モードに制御している場合、統括制御用CPU41aは、通常移行抽選を行う。そして、第1通常モードに制御しているときに通常移行抽選において第2通常モードに制御することを決定した場合、統括制御用CPU41aは、第2通常モードを特定可能な演出モード情報に更新する。同様に、第2通常モードに制御している場合、統括制御用CPU41aは、通常移行抽選を行う。そして、第2通常モードに制御しているときに通常移行抽選において第1通常モードに制御することを決定した場合、統括制御用CPU41aは、第2通常モードを特定可能な演出モード情報に更新する。本実施形態では、統括制御用CPU41aが演出モード情報を更新することによって、演出モードを制御するモード制御手段としての機能が実現される。

20

【0489】

次に、表示制御用CPU42aが行う演出モードに係る制御について説明する。

表示制御用CPU42aは、第1通常モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを入力した場合、第1通常モードに応じた演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第1通常モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第1通常モードに対応する背景画像が表示されるように演出表示装置25を制御する。

【0490】

また、表示制御用CPU42aは、第2通常モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを入力した場合、第2通常モードに応じた演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。同様に、表示制御用CPU42aは、第1有利モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを入力した場合、第1有利モードに応じた演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、表示制御用CPU42aは、第2有利モードに応じた演出を指示する演出モード指定コマンドを入力した場合、第2有利モードに応じた演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

30

【0491】

本実施形態におけるパチンコ遊技機10では、特定期間内において実行される特定演出としてのエンディング演出の種類が複数種類ある。具体的に、本実施形態におけるエンディング演出には、第1エンディング演出、第2エンディング演出、第3エンディング演出、第4エンディング演出及び第5エンディング演出がある。また、本実施形態において、エンディング演出の種類は、特定演出の演出内容ともいえる。

40

【0492】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、1回のエンディング期間内において、第1エンディング演出～第5エンディング演出のうち何れか1つのエンディング演出が実行される。なお、第1エンディング演出～第5エンディング演出の何れが実行される場合であっても、演出表示装置25には、右打ち報知画像RGが表示され、右打ち報知演出が実行されている。

【0493】

50

図32(a)に示すように、第1エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第1有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)が表示される。本実施形態では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第1有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)は、『第1有利モード』という文字(文字情報)である。また、第1エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、モード突入画像60aが表示される。モード突入画像60aは、『突入』の文字(文字情報)を含む画像である。また、第1エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当りに当選したことを祝福する祝福画像61が表示される。祝福画像61は、『おめでとう』の文字(文字情報)を含む画像である。そして、本実施形態において第1エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、本実施形態において第1エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

10

【0494】

図32(b)に示すように、第2エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第2有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)が表示される。本実施形態では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第2有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)は、『第2有利モード』という文字(文字情報)である。また、第2エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、モード突入画像60aが表示される。また、第2エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、祝福画像61が表示される。そして、本実施形態において第2エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、本実施形態において第2エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

20

【0495】

図32(c)に示すように、第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第1有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)が表示される。また、第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、モード突入画像60aが表示される。また、第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、祝福画像61が表示されない。更に、本実施形態において第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示されず、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、本実施形態において第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示されず、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

30

【0496】

図32(d)に示すように、第4エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第2有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)が表示される。また、第4エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、モード突入画像60aが表示される。また、第4エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、祝福画像61が表示されない。更に、本実施形態において第4エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示されず、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、本実施形態において第4エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示されず、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

40

【0497】

図32(e)に示すように、第5エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、大当り遊技の終了後の演出モードが「第2有利モード」であることを特定可能な文字(文字情報)が表示される。また、第3エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、モード継続画像60bが表示される。モード継続画像60bは、『継続』

50

』の文字（文字情報）を含む画像である。また、第5エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、祝福画像61が表示されない。更に、本実施形態において第5エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示されず、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、本実施形態において第5エンディング演出が実行される場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示されず、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

【0498】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、エンディング期間において、特定演出としてのエンディング演出とは別に、特殊演出が実行される場合がある。本実施形態における特殊演出は、所定タイミングにおいて実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりとなる特別ゲームが存在する場合、実行可能な演出となっている。具体的に、本実施形態における特殊演出は、エンディング期間の開始時において実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームが存在する場合、実行可能な演出となっている。したがって、特殊演出が実行される場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームが存在することを特定することができる。

10

【0499】

図32（f）に示すように、特殊演出が実行される場合、演出表示装置25では、キャラクター画像C Gが表示される。図32（f）では、第5エンディング演出が実行されているときに、当該第5エンディング演出とは別に、特殊演出が実行された場合の演出表示装置25の表示内容を示している。

20

【0500】

次に、図33に基づき、大当たりに当選したときの遊技状態及び大当たりの種類に応じた「エンディング演出の種類」と「特殊演出の実行可否」について説明する。なお、「特殊演出の実行可否」とは、特殊演出が実行可能であること（実行可）、又は、特殊演出が実行可能でないこと（実行不可）をいう。また、図33では、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームを「保留中の第2特別ゲームの中の大当たり」と示す。

【0501】

大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりである場合、大当たり遊技におけるエンディング期間では、第2エンディング演出が実行される。そして、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりである場合、大当たり遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

30

40

【0502】

一方、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1非確変大当たり又は第2非確変大当たりである場合、大当たり遊技におけるエンディング期間では、第1エンディング演出が実行される。そして、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1非確変大当たり又は第2非確変大当たりである場合、大当たり遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当たりの種類が第1非確変大当たり又は第2非確変大当たりである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当たりとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当たりに当選したときの遊技状

50

態が低確低ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

【0503】

大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第2エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

10

【0504】

一方、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第1エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当りに当選したときの遊技状態が高確低ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

20

【0505】

大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第4エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在しない場合（図33では、「無」と示す）、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。一方、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在する場合（図33では、「有」と示す）、特殊演出を実行可能とされており、特殊演出が実行される場合がある。

30

40

【0506】

一方、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第3エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当

50

りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

【0507】

大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第5エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在しない場合、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。一方、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在する場合、特殊演出を実行可能とされており、特殊演出が実行される場合がある。

【0508】

一方、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、第3エンディング演出が実行される。そして、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技におけるエンディング期間では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームの存在有無に関係なく、特殊演出を実行不可能とされており、特殊演出は実行されない。すなわち、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、たとえ、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在したとしても、特殊演出は実行されない。

【0509】

以下、エンディング演出に係る制御について、特殊演出に係る制御とともに説明する。なお、本実施形態におけるエンディング演出指定コマンドには、第1エンディング演出の実行を指定する第1のエンディング指定コマンドと、第2エンディング演出の実行を指定する第2のエンディング指定コマンドと、第3エンディング演出の実行を指定する第3のエンディング指定コマンドと、がある。また、本実施形態におけるエンディング演出指定コマンドには、第4エンディング演出の実行を指定する第4のエンディング指定コマンドと、第5エンディング演出の実行を指定する第5のエンディング指定コマンドと、がある。因みに、本実施形態における第1のエンディング指定コマンドは第1実施形態における第1エンディング演出指定コマンドとは異なる制御情報である。また、本実施形態における第2のエンディング指定コマンドは第1実施形態における第2エンディング演出指定コマンドとは異なる制御情報である。

【0510】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態又は高確低ベース状態）であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、第2のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。また、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状

態又は高確低ベース状態)であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、第1のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0511】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、第4のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0512】

更に、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、統括制御用RAM41cに記憶されている先読みコマンドの中でも第2特別ゲームに対応する先読みコマンドの中に第1先読みコマンド又は第2先読みコマンドが存在するかを判定する。これにより、統括制御用CPU41aは、実行が保留されている第2特別ゲームの中に大当りとなる第2特別ゲームが存在するかを判定する。因みに、第1確変大当り遊技の終了後、及び、第2確変大当り遊技の終了後には、高確率状態に制御されることから、第1先読みコマンドに対応する特別ゲームはもちろんのこと、第2先読みコマンドに対応する特別ゲームについても、大当り遊技の終了後に大当りとなる。

【0513】

また、統括制御用CPU41aは、統括制御用RAM41cに記憶されている第2特別ゲームに対応する先読みコマンドの中に第1先読みコマンド又は第2先読みコマンドが存在すると判定した場合、特殊演出の実行抽選を行う。本実施形態において、特殊演出の実行抽選に当選する場合には特殊演出を実行することが決定され、特殊演出の実行抽選に非当選した場合には特殊演出を実行しないことが決定される。そして、統括制御用CPU41aは、特殊演出を実行することを決定した場合(特殊演出の実行抽選に当選した場合)、特殊演出の実行を指定する制御情報(以下、「特殊演出指定コマンド」と示す)を出力バッファに格納する。なお、統括制御用CPU41aは、特殊演出を実行しないことを決定した場合(特殊演出の実行抽選に非当選した場合)、特殊演出指定コマンドを出力バッファに格納しない。このように、本実施形態において特殊演出は、第2情報に相当する先読みコマンドに基づいて実行される。

【0514】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、第3のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0515】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、第5のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0516】

更に、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、統括制御用RAM41cに記憶されている第2特別ゲームに対応する先読みコマンドの中に第1先読みコマンド又は第2先読みコマンドが存在するかを判定する。また、統括制御用CPU41aは、統括制御用RAM41cに記憶されている第2特別ゲームに対応する先読みコマンドの中に第1先読みコマンド又は第2先読みコマンドが存在すると判定した場合、特殊演出の実行抽選を行う。そして、統括制御用CPU41aは、特殊演出を実行することを決定した場合(特殊演出の実行抽選に当選した場合)、特殊演出指定コマンドを出力バッファに格納する。なお、統括制御用CPU41aは、特殊演出を実行しないことを決定した場合(特殊演出の実行抽選に非当選した場合)、特殊演出指定コマンドを出力バッファに格納しない。

【0517】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選した

10

20

30

40

50

ときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、第3のエンディング指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0518】

また、第1のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第1エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第1のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技終了後の演出モードが第1有利モードであることを特定可能な文字（文字情報）が表示され、モード突入画像60a及び祝福画像61が表示されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTaが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTbが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

10

【0519】

第2のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第2エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第2のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技終了後の演出モードが第2有利モードであることを特定可能な文字（文字情報）が表示され、モード突入画像60a及び祝福画像61が表示されるように、演出表示装置25を制御する。また、第2のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTaが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第2のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTbが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

20

【0520】

第3のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第3エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第3のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技終了後の演出モードが第1有利モードであることを特定可能な文字（文字情報）が表示され、モード突入画像60aが表示されるように、演出表示装置25を制御する。

30

【0521】

第4のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第4エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第4のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技終了後の演出モードが第2有利モードであることを特定可能な文字（文字情報）が表示され、モード突入画像60aが表示されるように、演出表示装置25を制御する。

【0522】

第5のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第5エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、第5のエンディング指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、大当り遊技終了後の演出モードが第2有利モードであることを特定可能な文字（文字情報）が表示され、モード継続画像60bが表示されるように、演出表示装置25を制御する。このように、本実施形態の特定演出としてのエンディング演出は、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類のうち少なくとも一方を特定可能な第1情報に相当する情報に基づいて実行される。

40

【0523】

特殊演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、特殊演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。例えば、特殊演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、キャラクタ画像CGが表示されるように、演出表示装置2

50

5を制御する。

【0524】

ここで、図34(a)～図34(c)及び図35(a)～図35(d)に基づき、連続する大当り遊技におけるエンディング期間の演出表示装置25の表示内容について説明する。

【0525】

図34(a)に示すように、低確低ベース状態であるときに大当りに当選し、タイミングt91において第1確変大当り遊技が生起された場合、当該第1確変大当り遊技のエンディング期間において、演出表示装置25では、第2エンディング演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行される。更に、低確低ベース状態であるときに大当りに当選し、第1確変大当り遊技が生起された場合、当該第1確変大当り遊技におけるエンディング期間において、演出表示装置25では、第2エンディング演出に加えて、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

10

【0526】

因みに、図35(a)及び図35(b)に示すように、タイミングt91において生起された第1確変大当り遊技において、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、特殊演出が実行されない。このように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であるとき、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームが存在する場合であっても、特殊演出が実行されない。

20

【0527】

更に、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、演出表示装置25では、第2エンディング演出、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行されるときには、特殊演出が実行されない。

【0528】

このとき、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像GTaが表示される。したがって、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、のめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は同一となる。

30

【0529】

同様に、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像GTbが表示される。したがって、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は同一となる。

40

【0530】

そして、タイミングt91において生起された第1確変大当り遊技の終了後は、高確高ベース状態となる。また、タイミングt91において生起された第1確変大当り遊技の終了後に高確高ベース状態となった後、当該高確高ベース状態が終了するよりも前に大当りに当選し、再びタイミングt92において第1確変大当り遊技が生起されたとする。

【0531】

この場合、図34(b)に示すように、タイミングt92において生起された第1確変

50

大当たり遊技のエンディング期間において、演出表示装置 25 では、第 5 エンディング演出が実行される一方、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、タイミング t 9 2 において生起された第 1 確変大当たり遊技のエンディング期間において、演出表示装置 25 では、第 5 エンディング演出が実行される一方、記憶媒体の返却に関する注意喚起は実行されない。

【0532】

因みに、図 35 (c) に示すように、タイミング t 9 2 において生起された第 1 確変大当たり遊技において、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがない場合、演出表示装置 25 では、特殊演出が実行されない。一方、図 35 (d) に示すように、タイミング t 9 2 において生起された第 1 確変大当たり遊技において、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがある場合、演出表示装置 25 では、特殊演出が実行され得る。特殊演出が実行される場合、演出表示装置 25 では、第 5 エンディング演出の実行中にキャラクタ画像 CG が表示される。

10

【0533】

そして、タイミング t 9 2 において生起された第 1 確変大当たり遊技の終了後は、高確高ベース状態となる。また、タイミング t 9 2 において生起された第 1 確変大当たり遊技の終了後に高確高ベース状態となった後、当該高確高ベース状態が終了するよりも前に大当たり

【0534】

に当選し、タイミング t 9 3 において第 2 非確変大当たり遊技が生起されたとする。この場合、図 34 (c) に示すように、タイミング t 9 3 において生起された第 2 非確変大当たり遊技のエンディング期間において、演出表示装置 25 では、第 3 エンディング演出が実行される一方、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、タイミング t 9 3 において生起された第 1 確変大当たり遊技のエンディング期間において、演出表示装置 25 では、第 3 エンディング演出が実行される一方、記憶媒体の返却に関する注意喚起は実行されない。

20

【0535】

因みに、タイミング t 9 3 において生起された第 2 非確変大当たり遊技において、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、演出表示装置 25 では、特殊演出が実行されない。更に、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがある場合と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりに当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、演出表示装置 25 では、第 3 エンディング演出は実行される一方、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起は実行されない。

30

【0536】

そして、タイミング t 9 3 において生起された第 2 非確変大当たり遊技の終了後は、低確高ベース状態となる。その後、大当たり

【0537】

に当選することなく 50 回の特別ゲームが実行されると、第 2 終了条件が成立し、低確高ベース状態から低確低ベース状態となる。このとき、演出モードは、第 1 有利モードから、第 1 通常モード又は第 2 通常モードとなる。本実施形態では、図 16 に示すタイミング t 1 3 において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミング t 1 3 において実行が開始された第 2 特別ゲーム終了後、タイミング t 1 4 において大当たり遊技が生起される。そして、タイミング t 1 3 において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミング t 1 4 において生起された大当たり遊技におけるエンディング期間内のタイミング t 1 5 において、演出表示装置 25 では、注意喚起画像 GTa が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【0538】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第 2 終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となっ

50

た後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0539】

このように、演出モードの種類に関係なく、高ベースにおいて特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような種類の演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

10

【0540】

また、本実施形態では、図17に示すタイミングt25において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt25において実行が開始された第2特別ゲームの終了後のタイミングt26では、大当たり遊技が生起される。そして、タイミングt25において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt26において生起された大当たり遊技におけるエンディング期間内のタイミングt27において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

20

【0541】

以上のように、本実施形態では、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、演出モードの種類が何れであったとしても第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、演出モードの種類が何れであったとしても第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

40

【0542】

このように、演出モードの種類に関係なく、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

50

【0543】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(53) 大当たり遊技の生起中におけるエンディング期間(特定期間)において、第3エンディング演出～第5エンディング演出のうち何れかのエンディング演出が実行される場合(第1特定演出が実行される場合)、演出実行手段としての演出表示装置25では、エンディング演出は実行されるが、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。一方、大当たり遊技の生起中におけるエンディング期間において、第1エンディング演出又は第2エンディング演出が実行される場合(第2特定演出が実行される場合)、演出表示装置25では、エンディング演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、のめり込みに関する注意喚起が実行され得るエンディング期間において実行されるエンディング演出(特定演出)の種類によって、のめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。このように、エンディング演出の種類によってのめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせることで、のめり込みに関する注意喚起がエンディング演出の邪魔になってしまうことなどを抑制するなど、エンディング演出にて遊技者を楽しませつつ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行できる。

10

【0544】

(54) 大当たりに当選したときの遊技状態及び大当たりの種類に基づいて、第1エンディング演出や第2エンディング演出が実行される(第2特定演出が実行される)。すなわち、大当たりに当選したときの遊技状態及び大当たりの種類に基づいて、エンディング期間(特定期間)において、第1エンディング演出又は第2エンディング演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行される。これにより、大当たりに当選したときの遊技状態及び大当たりの種類に応じて、効果的に第1エンディング演出や第2エンディング演出及びのめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

20

【0545】

(55) 非特定遊技状態としての低確低ベース状態であるときに大当たりに当選して第1確変大当たり遊技が生起された場合(特定大当たりとなった場合)には、エンディング期間(特定期間)において、第2エンディング演出(第2特定演出)に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、第1確変大当たり遊技終了後の遊技状態が特定遊技状態としての高確高ベース状態となった後、当該高確高ベース状態が終了するよりも前に大当たり当選して第1確変大当たり遊技が生起された場合、エンディング期間において、第5エンディング演出(第1特定演出)が実行される一方でのめり込みに関する注意喚起は実行されない。このように、連続して第1確変大当たり遊技が生起される場合であっても、第1確変大当たり遊技が生起される状況に応じて、エンディング演出の種類を異ならせたり、のめり込みに関する注意喚起の実行有無を異ならせたりすることで、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

30

【0546】

(56) 第1エンディング演出又は第2エンディング演出が実行されているとき(第2特定演出が実行されているとき)に実行が保留されている特別ゲームの中に大当たり当選する特別ゲームがある場合と、第1エンディング演出又は第2エンディング演出が実行されているときに実行が保留されている特別ゲームの中に大当たり当選する特別ゲームがない場合と、の何れであっても、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。これにより、第1エンディング演出又は第2エンディング演出が実行されているときに実行が保留されている特別ゲームの中に大当たり当選する特別ゲームが存在するか否かにかかわらず、のめり込みに関する注意喚起を実行し、のめり込みを抑制することができる。

40

【0547】

(57) 例えば、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たり当選する特別ゲームが存在するか否かによってのめり込みに関する注意喚起の内容が異なる場合、当該のめり込みに関する注意喚起は、実行が保留されている特別ゲームの案か大当たり当選する特別ゲームの存在有無を把握可能な演出となる。この場合、のめり込みに関する注意喚起は

50

、遊技者にとっては単なる「予告演出」の一種に過ぎなくなってしまう、のめり込みに関する注意喚起を実行したとしても、のめり込みを抑制し難くなってしまう虞がある。そこで、実行が保留されている特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の中に大当りに当選する図柄変動ゲームがある場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する図柄変動ゲームがない場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、を同一とした。このように、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームが存在するか否かによってのめり込みに関する注意喚起の内容を異ならせないことによって、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0548】

10

（58）のめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、実行が保留されている特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の中に大当りに当選する特別ゲームが存在する場合であっても、特殊演出が実行されない。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合には、たとえ、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームが存在して特殊演出を実行できる状況下であっても特殊演出が実行されない。これにより、特殊演出がのめり込みに関する注意喚起の邪魔になることを防ぎつつ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0549】

（59）大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態）であるとき、実行が保留されている特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の中に大当りに当選する特別ゲームが存在する場合であっても、特殊演出が実行されない。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合には、たとえ、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りに当選する特別ゲームが存在して特殊演出を実行できる状況下であっても特殊演出が実行されない。これにより、特殊演出がのめり込みに関する注意喚起の邪魔になることを防ぎつつ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

20

【0550】

（60）大当り遊技の生起中に実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、第1大当り（例えば、第1確変大当り）と第2大当り（例えば、第1非確変大当り）の何れであっても同一である。同様に、大当り遊技の生起中に実行される記憶媒体の返却に関する注意喚起（特定注意喚起）の内容は、第1大当りと第2大当りの何れであっても同一である。一方、大当り遊技中に実行されるエンディング演出の種類（特定演出の演出内容）は、第1大当りである場合と第2大当りである場合で、異なる。このように、第1大当りと第2大当りの何れであるかによってエンディング演出の種類（特定演出の演出内容）が異なるため、各種の大当り毎にエンディング演出によって楽しませることができる。また、のめり込みに関する注意喚起の内容及び記憶媒体の返却に関する注意喚起の内容の何れから大当りの種類を特定できない場合であっても、エンディング演出の種類から大当りの種類を特定することもできる。

30

【0551】

（第5実施形態）

40

次に、遊技機の第5実施形態を図36～図39にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0552】

第1実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるように構成した。一方、第5実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。

【0553】

第5実施形態において、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注

50

意喚起の態様には、複数種類の態様がある。具体的に、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様には、第1態様と、第2態様と、がある。また、第5実施形態において、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様には、複数種類の態様がある。具体的に、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様には、第1態様と、第2態様と、がある。そして、本実施形態では、のめり込みに関する注意喚起が第1態様で行われる場合、記憶媒体の返却に関する注意喚起が第1態様で行われる。一方、本実施形態では、のめり込みに関する注意喚起が第2態様で行われる場合、記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で行われる。

【0554】

図36(a)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第1態様で行われた場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、第1態様でののめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第1態様で行われた場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T bが表示され、第1態様での記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0555】

図36(b)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第2態様で行われた場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T cが表示され、第2態様でののめり込みに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像G T cは、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)と、を含む画像である。すなわち、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第2態様で行われた場合の当該注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。また、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第2態様で行われた場合の当該注意喚起の内容は、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。

【0556】

また、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第2態様で行われた場合、演出表示装置25では、注意喚起画像G T dが表示され、第2態様での記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。注意喚起画像G T dは、『プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。』の文字(文字情報)を含む画像である。すなわち、大当り遊技の生起中であるときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で行われた場合の当該注意喚起の内容は、『プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。』の文字(文字情報)を表示する内容となっている。

【0557】

このように、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される場合には注意喚起画像G T aが演出表示装置25に表示される一方、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行される場合には注意喚起画像G T cが演出表示装置25に表示される。

【0558】

注意喚起画像G T a及び注意喚起画像G T cは、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)と、を含む画像である。つまり、第1態様でののめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容、及び、第2態様でののめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。また、第1態様でののめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容、及び、第2態様でののめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は、何れも『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。

【0559】

このように、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容と同一である。換言すると、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容は、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の内容と同一である。

【0560】

一方、本実施形態では、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様と、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様と、は異なる。

10

【0561】

具体的に、図36(a)及び図36(b)に示すように、演出表示装置25において注意喚起画像G T aが表示される位置は、演出表示装置25において注意喚起画像G T dが表示される位置と異なる。また、演出表示装置25において表示される注意喚起画像G T aの大きさは、演出表示装置25において表示される注意喚起画像G T cの大きさと異なる。すなわち、演出表示装置25において注意喚起画像G T aが表示される表示領域は、演出表示装置25において注意喚起画像G T cが表示される表示領域と異なる。

【0562】

注意喚起画像G T aに含まれる文字(文字情報)の書体は、注意喚起画像G T cに含まれる文字(文字情報)の書体と異なる。また、注意喚起画像G T aに含まれる文字(文字情報)の色(所謂、文字色)は、注意喚起画像G T cに含まれる文字(文字情報)の色と異なる。その他、注意喚起画像G T aに含まれる文字(文字情報)の大きさは、注意喚起画像G T cに含まれる文字(文字情報)の大きさと異なる。

20

【0563】

以上のように、本実施形態において、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様は、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様と異なる。換言すると、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様は、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの当該注意喚起の態様と異なる。

【0564】

30

本実施形態におけるパチンコ遊技機10では、大当たり抽選において大当たりに当選したときの遊技状態に応じて、のめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。同様に、本実施形態におけるパチンコ遊技機10では、大当たりに当選したときの遊技状態に応じて、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様が異なる。

【0565】

図37に示すように、大当たりに当選したときの遊技状態(図37では、「大当たり時の遊技状態」と示す)が「低確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第1態様で実行される。

40

【0566】

大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」であるときと、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」であるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像G T aが表示される。つまり、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当たりに当選したときの遊技状態が「高確低ベー

50

ス状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0567】

大当たりに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当たり

に当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当たり

に当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当たり

に当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で実行される。

10

【0568】

大当たりに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」であるときと、大当たり

に当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」であるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像G T cが表示される。つまり、大当たり

に当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当たり

に当選したときの遊技状態が「高確高ベース状態」である場合に大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

20

【0569】

また、本実施形態では、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像G T aが表示され、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当たり

に当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」又は「高確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像G T cが表示され、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大当たり

に当選したときの遊技状態に関係なく大当たり遊技が生起されているときには同じ内容でのめり込みに関する注意喚起が実行され、大当たり

に当選したときの遊技状態に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0570】

同様に、本実施形態では、大当たりに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像G T bが表示され、第1態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。一方、大

当たり

に当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」又は「高確高ベース状態」である場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像G T dが表示され、第2態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大

当たり

に当選したときの遊技状態に関係なく大当たり遊技が生起されているときには同じ内容で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行され、大

当たり

に当選したときの遊技状態に応じた態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

40

【0571】

以下、本実施形態における大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当たり遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

【0572】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用C P U 4 1 aは、大当たり

に当選したときの遊技状態が低ベース状態（低確低ベース状態又は高確低ベース状態）であるとき、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0573】

そして、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第1エン

50

ディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTaが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTbが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

【0574】

一方、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態（低確高ベース状態又は高確高ベース状態）であるとき、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0575】

10

そして、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTcが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTdが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

【0576】

次に、図38に基づき、本実施形態のパチンコ遊技機10における、遊技状態と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、の関係について説明する。なお、図38では、第1非確変大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

20

【0577】

図38に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときのタイミングt91において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。この第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0578】

そして、タイミングt91において実行が保留された第2特別ゲームが実行されるよりも前のタイミングt92において、第1非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

30

【0579】

また、高ベース状態であるときのタイミングt91において実行が保留された第2特別ゲームが、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt93において実行が開始され、且つ、大当りに当選するものとする。この場合、タイミングt93において実行が開始された第2特別ゲーム終了後、タイミングt94において大当り遊技が生起される。因みに、大当り遊技が生起されているとき、演出表示装置25では、右打ち報知演出が実行される。

40

【0580】

そして、タイミングt94において生起された大当り遊技におけるエンディング期間（図38では、「ED」と示す）内のタイミングt95において、演出表示装置25では、注意喚起画像GTaが表示され、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像GTaに加えて、注意喚起画像GTbが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0581】

一方、第2終了条件が成立するよりも前のタイミングt95において、タイミングt9

50

1において実行が保留された第2特別ゲームが実行された場合、当該第2特別ゲームの終了後、タイミングt97において大当り遊技が生起される。そして、タイミングt97において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt98において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T cが表示され、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T cに加えて、注意喚起画像G T dが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0582】

このように、本実施形態では、「高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームである」場合には、その後に生起される大当り遊技の生起中において、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、本実施形態では、「高ベース状態であるときに実行される特別ゲームが大当りとなる特別ゲームである」場合には、その後に生起される大当り遊技の生起中において、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態において、「高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」は、「高ベース状態であるときに実行される特別ゲームが大当りとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と異なる。

【0583】

次に、図39(a)及び図39(b)に基づき、本実施形態のパチンコ遊技機10における、遊技状態と、普通ゲーム及び普通当り遊技と、のめり込みに関する注意喚起の態様と、の関係について説明する。なお、図39(a)及び図39(b)では、第1非確変大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されてから50回の特別ゲームが実行されることによって第2終了条件が成立して、高ベース状態から低ベース状態に切り替わるものとする。

【0584】

図39(a)に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときにおいてゲート31へ遊技球が入球すると、普通ゲームの実行が保留され、当該普通ゲームがタイミングt101において実行が開始されるものとする。なお、タイミングt101において実行が開始された普通ゲーム(以下、「特定普通変動ゲーム」と示す)は、普通当りとなる普通ゲームであるものとする。

【0585】

そして、高ベース状態であるときに特定普通変動ゲームの実行が開始された後、当該特定普通変動ゲームが終了するよりも前のタイミングt102において、第1非確変大当り遊技の終了後から50回目の特別ゲームが終了すると、高ベース状態の終了条件が成立して高ベース状態が終了し、低ベース状態となる。高ベース状態が終了して低ベース状態となった場合、右打ち報知演出が終了し、演出表示装置25では左打ち報知演出が実行される。左打ち報知演出は、左打ち報知時間が経過するまでの間、演出表示装置25において実行される。

【0586】

また、第2終了条件が成立して低ベース状態となった後のタイミングt103において特定普通変動ゲームの実行が終了した後、普通当り遊技が生起され、第2始動口27が有する第1可変部材28が開状態となる。この第1可変部材28が開状態となったときのタイミングt104において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このタイミングt104において実行が保留された第2特別ゲームは、

大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【0587】

その後、タイミングt104よりも後のタイミングt105において、タイミングt104において実行が保留された特別ゲーム（大当たりとなる第2特別ゲーム）の実行が開始される。そして、タイミングt104において実行が保留された特別ゲームの終了後のタイミングt106では、大当たり遊技が生起される。タイミングt26において生起された大当たり遊技におけるエンディング期間（図39（a）では、「ED」と示す）内のタイミングt107において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aに加えて、注意喚起画像G T bが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

10

【0588】

一方、図39（b）に示すように、高ベース状態であるとき、演出表示装置25では右打ち報知演出が実行される。また、高ベース状態であるときにおいてゲート31へ遊技球が入球すると、普通ゲームの実行が保留され、当該普通ゲームがタイミングt111において実行が開始されるものとする。なお、タイミングt111において実行が開始された普通ゲーム（以下、「特定普通変動ゲーム」と示す）は、普通当たりとなる普通ゲームであるものとする。

【0589】

そして、高ベース状態であるときに特定普通変動ゲームの実行が開始された後、第2終了条件が成立するよりも前（高ベース状態が終了するよりも前）のタイミングt112において特定普通変動ゲームの実行が終了した後、普通当たり遊技が生起され、第2始動口27が有する第1可変部材28が開状態となる。この第1可変部材28が開状態となったときのタイミングt113において第2始動口27へ遊技球が入球し、第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このタイミングt113において実行が保留された第2特別ゲームは、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

20

【0590】

その後、第2終了条件が成立する前であって、タイミングt113よりも後のタイミングt114において、タイミングt113において実行が保留された特別ゲーム（大当たりとなる第2特別ゲーム）の実行が開始される。そして、タイミングt113において実行が保留された特別ゲームの終了後のタイミングt115では、大当たり遊技が生起される。タイミングt115において生起された大当たり遊技におけるエンディング期間（図39（b）では、「ED」と示す）内のタイミングt116において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T cが表示され、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、演出表示装置25では、注意喚起画像G T cに加えて、注意喚起画像G T dが表示されることによって記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

30

【0591】

このように、本実施形態では、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる」場合には、その後に生起される大当たり遊技の生起中において、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、本実施形態では、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される」場合には、その後に生起される大当たり遊技の生起中において、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態において、「第2終了条件が成立するより

40

50

も前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合に、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」は、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合に、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と異なる。

10

【0592】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(6)、(9)～(11)、(13)～(17)、(19)～(34)、(37)、(38)及び(40)～(46)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0593】

(61)大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態(第1遊技状態)であるとき(特定条件が成立する場合)と、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態(第2遊技状態)であるとき(特定条件が成立しない場合)と、では、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。これにより、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態に応じた(特定条件の成立有無に応じた)態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

20

【0594】

(62)大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態(第1遊技状態)であるときのエンディング期間(特定期間)の長さ、大当り抽選にて大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態(第2遊技状態)であるときのエンディング期間の長さ、を異ならせた。このように、のめり込みに関する注意喚起の態様の異なりに応じた長さのエンディング期間を設定することで、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

30

【0595】

(63)低ベース状態(第1遊技状態)であるときに大当りに当選した後の大当り遊技の生起中には、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、高ベース状態(第2遊技状態)であるときに大当りに当選した後の大当り遊技の生起中には、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、大当りに当選するときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであるかによって、のめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせることにより、大当りに当選するときの遊技状態に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

40

【0596】

特に、待機状態であるときには、低ベース状態と高ベース状態の何れであってもものめり込みに関する注意喚起が実行され、当該のめり込みに関する注意喚起の内容及び態様も同一となっている。このように、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても待機状態であるときには同じ態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される遊技機において、大当りに当選するときの遊技状態が低ベース状態と高ベース状態の何れであるかに応じた態様で大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにすることで、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行することができる。

【0597】

(64)高ベース状態(第2遊技状態)は、低ベース状態(第1遊技状態)に比して有利であることから、遊技者が遊技を継続することが想定される。すなわち、高ベース状態

50

において特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームである場合と、高ベース状態であるときに実行される特別ゲームが大当たりとなる特別ゲームである場合と、では、状況が異なる。そこで、「高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と、「高ベース状態であるときに実行される特別ゲームが大当たりとなる特別ゲームであるとき、当該特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と、を異ならせた。このように、状況に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起を実行することで、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

10

【0598】

（65）高ベース状態（第2遊技状態）は、低ベース状態（第1遊技状態）に比して有利であることから、遊技者が遊技を継続することが想定される。すなわち、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合」と、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合」と、では状況が異なる。そこで、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合に、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と、「第2終了条件が成立するよりも前に特定普通ゲームが実行され、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合であって、当該第2特別ゲームが第2終了条件の成立前に実行される場合に、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中において実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様」と、を異ならせた。このように、状況に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起を実行することで、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

20

30

【0599】

40

（第6実施形態）

次に、遊技機の第6実施形態を図40にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0600】

第1実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当たり遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるように構成した。一方、第6実施形態では、大当たりの種類に応じて大当たり遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。

【0601】

50

図40に示すように、大当りの種類が「第1確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない(図40では、「無」と示す)。また、大当りの種類が「第1確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。すなわち、第1確変大当り遊技が生起されているときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されないとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

【0602】

また、大当りの種類が「第2確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない。また、大当りの種類が「第2確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。すなわち、第2確変大当り遊技が生起されているときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されないとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

10

【0603】

一方、大当りの種類が「第1非確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される(図40では、「有」と示す)。また、大当りの種類が「第1非確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。すなわち、第1非確変大当り遊技が生起されているときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

20

【0604】

また、大当りの種類が「第2非確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当りの種類が「第2非確変大当り」である場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。すなわち、第2非確変大当り遊技が生起されているときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0605】

大当りの種類が「第1非確変大当り」であるときと、大当りの種類が「第2非確変大当り」であるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像G T aが表示される。つまり、大当りの種類が「第1非確変大当り」である場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当りの種類が「第2非確変大当り」である場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

30

【0606】

このように、本実施形態では、大当りの種類が「第1非確変大当り」又は「第2非確変大当り」である場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当りの種類が「第1確変大当り」又は「第2確変大当り」である場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合が「特定条件が成立する場合」に相当し、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合が「特定条件が成立しない場合」に相当する。

40

【0607】

因みに、本実施形態において、第1非確変大当り遊技及び第2非確変大当り遊技におけるエンディング期間の長さを、第1確変大当り遊技及び第2確変大当り遊技におけるエンディング期間の長さと同様にしてもよい。例えば、第1非確変大当り遊技及び第2非確変大当り遊技におけるエンディング期間の長さを、第1確変大当り遊技及び第2確変大当り遊技におけるエンディング期間の長さよりも長くしてもよい。

【0608】

本実施形態のパチンコ遊技機10において、大当り遊技が生起されているときにおける

50

のめり込みに関する注意喚起の実行有無には、大当りに当選したときの遊技状態の種類が関与しない。したがって、例えば、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態の何れであっても、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りであれば大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起は実行される。

【0609】

同様に、本実施形態のパチンコ遊技機10において、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行有無には、大当りに当選したときの遊技状態の種類が関与しない。したがって、例えば、大当りに当選したときの遊技状態が低確高ベース状態と高確高ベース状態の何れであっても、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りであれば大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

10

【0610】

以下、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

【0611】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りの種類が第1非確変大当りであるとき、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りの種類が第2非確変大当りであるとき、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

20

【0612】

一方、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りの種類が第1確変大当りであるとき、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りの種類が第2確変大当りであるとき、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0613】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1確変大当り遊技の終了後、及び、第2確変大当り遊技の終了後には、次に大当りに当選するまでの間、高ベース状態に制御される。したがって、第1確変大当り遊技と第2確変大当り遊技が連続して生起される場合には、高ベース状態と大当り遊技が交互に発生する状況（所謂、連荘）となる。このような連荘中に遊技者が遊技を中止する可能性は低く、少なくとも連荘が終了するまでは遊技を継続することが想定される。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1非確変大当り遊技又は第2非確変大当り遊技が生起された後、大当りに当選することなく50回の特別ゲームが実行されることによって、連荘が終了することになる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10のように第1非確変大当り遊技及び第2非確変大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起を実行することによって、大当りに当選した遊技者に対してのめり込みに関する注意喚起を実行できる可能性が高くなる。

30

40

【0614】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(6)、(10)、(11)、(13)～(17)、(25)～(34)、(38)及び(43)～(46)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0615】

(66)大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合（特定条件が成立する場合）と、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合（特定条件が成立しない場合）と、では、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。これにより、大当りの種類に応じて（特定条件の成立有無に応じて）、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑

50

制することができる。

【0616】

(67) のめり込みに関する注意喚起を実行する条件(所定条件)の中でも、大当たり遊技の生起中であるときに成立する条件には、大当たりの種類に基づいて成立する条件が含まれる。このため、大当たりの種類に基づいて、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0617】

(68) 大当たりの種類が第1非確変大当たりであるときと第2非確変大当たりであるときで、大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、第1非確変大当たりであるときに大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、第2非確変大当たりであるときに大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、を同一とした。これにより、大当たりの種類が第1非確変大当たりと第2非確変大当たりの何れであっても、共通してのめり込みに関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0618】

(69) 大当たりの種類が第1非確変大当たりであるときと第2非確変大当たりであるときで、大当たり遊技の生起中に記憶媒体の返却に関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、大当たりの種類が第1非確変大当たりであるときに大当たり遊技の生起中において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、大当たりの種類が第2非確変大当たりであるときに大当たり遊技の生起中において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容と、を同一とした。これにより、大当たりの種類が第1非確変大当たりと第2非確変大当たりの何れであっても、共通して記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0619】

(第7実施形態)

次に、遊技機の第7実施形態を図36及び図41にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0620】

第1実施形態では、大当たりに当選したときの遊技状態に応じて大当たり遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるように構成した。また、第6実施形態では、大当たりの種類に応じて大当たり遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。第7実施形態では、大当たりの種類に応じて大当たり遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。

【0621】

第7実施形態において、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様には、第5実施形態と同様、複数種類の態様がある。具体的に、第7実施形態における「大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様」には、図36(a)に示す第1態様と、図36(b)に示す第2態様と、がある。

【0622】

第7実施形態において、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様には、第5実施形態と同様、複数種類の態様がある。具体的に、第7実施形態における「記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様」には、図36(a)に示す第1態様と、図36(b)に示す第2態様と、がある。

【0623】

そして、第7実施形態におけるパチンコ遊技機10では、大当たりの種類に応じて、のめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。同様に、本実施形態におけるパチンコ遊技機1

10

20

30

40

50

0では、大当りの種類に応じて、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様が異なる。

【0624】

図41に示すように、大当りの種類が第1確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当りの種類が第1確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当りの種類が第2確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行される。また、大当りの種類が第2確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第2態様で実行される。

【0625】

大当りの種類が第1確変大当りであるときと、大当りの種類が第2確変大当りであるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像GTcが表示される。つまり、大当りの種類が第1確変大当りである場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当りの種類が第2確変大当りである場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0626】

大当りの種類が第1非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当りの種類が第1非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当りの種類が第2非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される。また、大当りの種類が第2非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第1態様で実行される。

【0627】

大当りの種類が第1非確変大当りであるときと、大当りの種類が第2非確変大当りであるときと、の何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像GTaが表示される。つまり、大当りの種類が第1非確変大当りである場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当りの種類が第2非確変大当りである場合に大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0628】

また、本実施形態では、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに注意喚起画像GTaが表示され、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに注意喚起画像GTcが表示され、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大当りの種類に関係なく大当り遊技が生起されているときには同じ内容でのめり込みに関する注意喚起が実行され、大当りの種類に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0629】

同様に、本実施形態では、大当りの種類が第1非確変大当り又は第2非確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに注意喚起画像GTbが表示され、第1態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。一方、大当りの種類が第1確変大当り又は第2確変大当りである場合、大当り遊技が生起されているときに注意喚起画像Gtdが表示され、第2態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大当りの種類に関係なく大当り遊技が生起されているときには同じ内容で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行され、大当りの種類に応じた態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0630】

以下、本実施形態における大当たり遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当たり遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

【0631】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当たりの種類が第1非確変大当たりであるとき、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当たりの種類が第2非確変大当たりであるとき、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0632】

そして、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTaが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTbが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

【0633】

一方、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当たりの種類が第1確変大当たりであるとき、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当たりの種類が第2確変大当たりであるとき、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0634】

そして、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTcが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GTdが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

【0635】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(6)、(10)、(11)、(13)～(17)、(25)～(34)、(38)及び(43)～(46)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0636】

(70)大当たりの種類が第1非確変大当たり又は第2非確変大当たりであるとき(特定条件が成立する場合)と、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりであるとき(特定条件が成立しない場合)と、では、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。これにより、大当たりの種類に応じた(特定条件の成立有無に応じた)態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

【0637】

(71)大当たりの種類が第1非確変大当たり又は第2非確変大当たりであるときにその後に生起される大当たり遊技の生起中には、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当たりの種類が第1確変大当たり又は第2確変大当たりであるときにその後に生起される大当たり遊技の生起中には、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、大当たりの種類によってのめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせることにより、大当たりの種類に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

10

20

30

40

50

【0638】

特に、待機状態であるときには、低ベース状態と高ベース状態の何れであってもものめり込みに関する注意喚起が実行され、当該のめり込みに関する注意喚起の内容及び態様も同一となっている。このように、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても待機状態であるときには同じ態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される遊技機において、大当りの種類に応じた態様で大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにすることで、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行することができる。

【0639】

(第8実施形態)

次に、遊技機の第8実施形態を図42及び図43にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0640】

第1実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるように構成した。一方、第8実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。

【0641】

第8実施形態における第1確変大当り遊技終了後の遊技状態は、第1実施形態における第1確変大当り遊技終了後の遊技状態と同一である。また、第8実施形態における第2非確変大当り遊技終了後の遊技状態は、第1実施形態における第2非確変大当り遊技終了後の遊技状態と同一である。一方、第8実施形態における第2確変大当り遊技終了後の遊技状態は、第1実施形態における第2確変大当り遊技終了後の遊技状態と異なる場合がある。また、第8実施形態における第1非確変大当り遊技終了後の遊技状態は、第1実施形態における第1非確変大当り遊技終了後の遊技状態と異なる場合がある。

【0642】

図42に示すように、第2確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」である場合に、高確低ベース状態となることが定められている。また、第2確変大当りには、次回の大当り遊技が生起される迄の間（図42では、「次回まで」と示す）、高確高ベース状態となることが定められている。したがって、低確低ベース状態又は低確高ベース状態であるときに大当りに当選して第2確変大当り遊技が生起された場合、当該第2確変大当り遊技の終了後、高確低ベース状態となる。一方、低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときに大当りに当選して第2確変大当り遊技が生起された場合、当該第2確変大当り遊技の終了後、高確高ベース状態となる。

【0643】

第1非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」又は「高確低ベース状態」である場合に、低確低ベース状態となることが定められている。また、第1非確変大当りには、所定回数（本実施形態では、50回）の特別ゲームが終了される迄の間（図42では、「50回まで」と示す）、又は、所定回数の特別ゲームが終了される前に大当り遊技が生起される迄の間、低確高ベース状態となることが定められている。したがって、低確低ベース状態又は低確高ベース状態であるときに大当りに当選して第1非確変大当り遊技が生起された場合、当該第1非確変大当り遊技の終了後、低確低ベース状態となる。一方、低確高ベース状態又は高確高ベース状態であるときに大当りに当選して第1非確変大当り遊技が生起された場合、当該第1非確変大当り遊技の終了後、50回の特別ゲームが実行されるまでを上限に、高確高ベース状態となる。

【0644】

なお、前述したように、第1確変大当り遊技終了後の遊技状態、及び、第2非確変大当り遊技終了後の遊技状態については、第1実施形態と同一であることから、その説明を省略する。

【0645】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、各大当り遊技におけるエンディング期間の長さ（エンディング時間）が、第1実施形態と異なる場合がある。具体的に、第1確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態に関係なく、エンディング期間の長さとして「5秒」が定められている。また、第2確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるときのエンディング期間の長さとして「15秒」、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるときのエンディング期間の長さとして「5秒」が定められている。また、第1非確変大当り及び第2非確変大当りには、大当りに当選したときの遊技状態に関係なく、エンディング期間の長さとして「15秒」が定められている。

10

【0646】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。

図43に示すように、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される（図43では、「有」と示す）。また、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。すなわち、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

20

【0647】

また、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。すなわち、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0648】

また、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。また、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。すなわち、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

30

【0649】

また、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない（図43では、「無」と示す）される。また、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。すなわち、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されないとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。

40

【0650】

大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れであっても、演出表示装置25には、注意喚起画像G T aが表示される。つまり、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となる場合と、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となる場合と、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合と、では、大当り遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容が同一である。

【0651】

50

このように、本実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れかとなる場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合には、大当り遊技の生起中において、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れかとなる場合が「特定条件が成立する場合」に相当し、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合が「特定条件が成立しない場合」に相当する。

【0652】

以下、大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

【0653】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態を特定する。統括制御用CPU41aは、大当りの種類と大当りに当選したときの遊技状態に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を特定する。例えば、大当りの種類が第2確変大当りであって、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となることを特定する。また、大当りの種類が第1非確変大当りであって、大当りに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となることを特定する。

【0654】

そして、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、大当り遊技の終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、大当り遊技の終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。一方、大当り遊技の終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0655】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。そして、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当りの種類及び大当りに当選したときの遊技状態に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態が特定される。したがって、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なることは、大当りの種類及び大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるともいえる。

【0656】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(6)、(10)、(11)、(13)～(17)、(25)～(34)、(38)及び(43)～(46)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0657】

(72) 大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態及び低確高ベース状態の何れかとなる場合(特定条件が成立する場合)と、大当り遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態となる場合(特定条件が成立しない場合)と、では、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて(特定条件の成立有無に応じて)、のめり込

10

20

30

40

50

みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

【0658】

(73) のめり込みに関する注意喚起を実行する条件(所定条件)の中でも、大当り遊技の生起中であるときに成立する条件には、大当り遊技終了後の遊技状態に基づいて成立する条件が含まれる。このため、大当り遊技終了後の遊技状態に基づいて、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0659】

(74) 大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態となるときと高確低ベース状態となるときで、大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態となるときと、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となるときと、大当り遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態となるときと、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容を同一とした。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態及び低確高ベース状態の何れとなる場合であっても、共通してのめり込みに関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0660】

(75) 大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態となるときと高確低ベース状態となるときで、大当り遊技の生起中に記憶媒体の返却に関する注意喚起の内容(文字(文字情報))が異なる場合、それぞれが異なる事象を注意喚起しているなどの誤認が発生する虞がある。しかし、大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態となるときと、大当り遊技終了後の遊技状態が高確低ベース状態となるときと、大当り遊技終了後の遊技状態が低確高ベース状態となるときと、大当り遊技の生起中において記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される場合の当該注意喚起の内容を同一とした。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態及び低確高ベース状態の何れとなる場合であっても、共通して記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行でき、当該注意喚起に対する誤認を抑制することができる。

【0661】

(第9実施形態)

次に、遊技機の第9実施形態を図36、図42及び図44にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0662】

第1実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるように構成した。また、第8実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なる。第9実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて大当り遊技におけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。

【0663】

第9実施形態における大当りの種類は、図42に示す第8実施形態における大当りの種類と同一である。すなわち、第9実施形態では、第8実施形態と同様、第2確変大当り遊技終了後の遊技状態及び第1非確変大当り遊技終了後の遊技状態が、第1実施形態と異なる場合がある。また、第9実施形態では、各大当り遊技におけるエンディング期間の長さ(エンディング時間)についても、第8実施形態と同様、第1実施形態と異なる場合がある。

【0664】

第9実施形態において、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様には、第5実施形態と同様、複数種類の態様がある。具体的に、第9実施形態における「大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様

10

20

30

40

50

」には、図 3 6 (a) に示す第 1 態様と、図 3 6 (b) に示す第 2 態様と、がある。

【 0 6 6 5 】

第 9 実施形態において、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様には、第 5 実施形態と同様、複数種類の態様がある。具体的に、第 9 実施形態における「記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様」には、図 3 6 (a) に示す第 1 態様と、図 3 6 (b) に示す第 2 態様と、がある。

【 0 6 6 6 】

そして、第 9 実施形態におけるパチンコ遊技機 1 0 では、大当たり遊技終了後の遊技状態に応じて、のめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。同様に、本実施形態におけるパチンコ遊技機 1 0 では、大当たり遊技終了後の遊技状態に応じて、記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様が異なる。

10

【 0 6 6 7 】

図 4 4 に示すように、大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第 1 態様で実行される。大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第 1 態様で実行される。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第 1 態様で実行される。大当たり遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第 1 態様で実行される。また、大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第 1 態様で実行される。大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第 1 態様で実行される。

20

【 0 6 6 8 】

大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れとなる場合であっても、大当たり遊技が生起されているとき、演出表示装置 2 5 には、注意喚起画像 G T a が表示される。つまり、大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れとなる場合であっても、大当たり遊技が生起されているときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

30

【 0 6 6 9 】

また、大当たり遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第 2 態様で実行される。大当たり遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときに記憶媒体の返却に関する注意喚起が第 2 態様で実行される。

【 0 6 7 0 】

本実施形態では、大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れかとなる場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像 G T a が表示され、第 1 態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当たり遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像 G T c が表示され、第 2 態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大当たり遊技終了後の遊技状態に関係なく大当たり遊技が生起されているときには同じ内容でのめり込みに関する注意喚起が実行され、大当たり遊技終了後の遊技状態に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【 0 6 7 1 】

同様に、本実施形態では、大当たり遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」、「高確低ベース状態」及び「低確高ベース状態」のうち何れかとなる場合、大当たり遊技が生起されているときに注意喚起画像 G T b が表示され、第 1 態様で記憶媒体の返却に関する注

50

意喚起が実行される。一方、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となる場合、大当り遊技が生起されているときに注意喚起画像G T dが表示され、第2態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。このように、本実施形態では、大当り遊技終了後の遊技状態に関係なく大当り遊技が生起されているときには同じ内容で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行され、大当り遊技終了後の遊技状態に応じた態様で記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。

【0672】

以下、本実施形態における大当り遊技が生起されているときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行に係る制御、及び、大当り遊技が生起されているときにおける記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行に係る制御について説明する。

10

【0673】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態を特定する。統括制御用CPU41aは、大当りの種類と大当りに当選したときの遊技状態に基づいて、大当り遊技終了後の遊技状態を特定する。例えば、大当りの種類が第2確変大当りであって、大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」である場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となることを特定する。また、大当りの種類が第1非確変大当りであって、大当りに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」である場合、統括制御用CPU41aは、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となることを特定する。

【0674】

20

そして、大当り遊技終了後の遊技状態が「低確低ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、大当り遊技の終了後の遊技状態が「高確低ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。また、大当り遊技の終了後の遊技状態が「低確高ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。一方、大当り遊技の終了後の遊技状態が「高確高ベース状態」となることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。

【0675】

30

そして、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像G T aが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像G T bが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

【0676】

一方、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像G T cが表示されるように、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像G T dが表示されるように、つまり、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように、演出表示装置25を制御する。

40

【0677】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(6)、(10)、(11)、(13)～(17)、(25)～(34)、(38)及び(43)～(46)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0678】

50

(76) 大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態及び低確高ベース状態の何れかとなる場合（特定条件が成立する場合）と、大当り遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態となる場合（特定条件が成立しない場合）と、では、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様が異なる。これにより、大当り遊技終了後の遊技状態に応じた（特定条件の成立有無に応じた）態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行でき、のめり込みを抑制することができる。

【0679】

(77) 大当り遊技終了後の遊技状態が低確低ベース状態、高確低ベース状態及び低確高ベース状態の何れかとなる場合には、大当り遊技の生起中において、第1態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当り遊技終了後の遊技状態が高確高ベース状態となる場合には、大当り遊技の生起中において、第2態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、大当り遊技終了後の遊技状態によってのめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせることにより、大当り遊技終了後の遊技状態に応じた態様でのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

10

【0680】

特に、待機状態であるときには、低ベース状態と高ベース状態の何れであってもものめり込みに関する注意喚起が実行され、当該のめり込みに関する注意喚起の内容及び態様も同一となっている。このように、低ベース状態と高ベース状態の何れであっても待機状態であるときには同じ態様でのめり込みに関する注意喚起が実行される遊技機において、大当り遊技終了後の遊技状態に応じた態様で大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにすることで、のめり込みに関する注意喚起をより効果的に実行することができる。

20

【0681】

(第10実施形態)

次に、遊技機の第10実施形態を図45にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0682】

第1実施形態では、第1待機状態及び第2待機状態のうち、第2待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行される一方、第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成した。一方、第10実施形態では、第1待機状態及び第2待機状態の何れにおいてものめり込みに関する注意喚起が実行される。具体的に、第10実施形態では、第1待機状態の中でも、第1前期待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起は実行されない一方、第1後期待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起は実行されない。

30

【0683】

図45(a)に示すように、第2待機状態であるとき、第1実施形態と同様、演出表示装置25では、注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0684】

40

一方、図45(b)に示すように、第1後期待機状態であるとき、演出表示装置25では、注意喚起画像GT eが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。注意喚起画像GT eは、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、を含む画像である。すなわち、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。また、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。なお、本実施形態では、第1後期待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、注意喚起画像GT eは、演出表示装置25の表示領域25

50

r の中でも演出図柄と被らない領域に表示される。

【0685】

因みに、本実施形態では、第1前期待機状態であるとき、演出表示装置25には、注意喚起画像GT3及び注意喚起画像GT eの何れも表示されず、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【0686】

以上のように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1前期待機状態においてのめり込みに関する注意喚起は実行されず、その後の第1後期待機状態において演出表示装置25に注意喚起画像GT eが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。その後、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第2待機状態になると、演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0687】

ここで、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起と、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起と、について説明する。

第1後期待機状態であるときには、注意喚起画像GT eが演出表示装置25に表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、第2待機状態であるときには、注意喚起画像GT3が演出表示装置25に表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0688】

注意喚起画像GT e及び注意喚起画像GT3は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、を含む画像である。つまり、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。また、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容となっている。このように、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。換言すると、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

20

30

【0689】

一方で、本実施形態では、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、は異なる。

【0690】

具体的に、演出表示装置25において注意喚起画像GT eが表示される位置は、演出表示装置25において注意喚起画像GT3が表示される位置と異なる。また、演出表示装置25において表示される注意喚起画像GT eの大きさは、演出表示装置25において表示される注意喚起画像GT3の大きさと異なる。すなわち、演出表示装置25において注意喚起画像GT eが表示される表示領域は、演出表示装置25において注意喚起画像GT3が表示される表示領域と異なる。

40

【0691】

注意喚起画像GT eに含まれる文字（文字情報）の書体は、注意喚起画像GT3に含まれる文字（文字情報）の書体と異なる。また、注意喚起画像GT eに含まれる文字（文字情報）の色（所謂、文字色）は、注意喚起画像GT3に含まれる文字（文字情報）の色と異なる。その他、注意喚起画像GT eに含まれる文字（文字情報）の大きさは、注意喚起画像GT3に含まれる文字（文字情報）の大きさと異なる。

【0692】

50

以上のように、本実施形態では、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。換言すると、第2待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、第1後期待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。

【0693】

因みに、本実施形態では、第1後期待機状態と第2待機状態の何れであっても、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了する。

【0694】

次に、本実施形態における待機状態に係る制御について説明する。

表示制御用CPU42aは、第1待機デモ指定コマンドを入力した場合、確定停止表示されている演出図柄（演出図柄による図柄組み合わせ）が引き続き確定停止表示されるように演出表示装置25を制御する。また、表示制御用CPU42aは、第2待機デモ指定コマンドを入力した場合、確定停止表示されている演出図柄（演出図柄による図柄組み合わせ）が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。また、表示制御用CPU42aは、第2待機デモ指定コマンドを入力した場合、注意喚起画像GT eを表示させてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。

【0695】

また、表示制御用CPU42aは、客待ちデモ指定コマンドを入力した場合、客待ち演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。具体的に、表示制御用CPU42aは、キャラクタ演出が実行されるように演出表示装置25を制御した後、注意喚起画像GT 1を表示させてゴト行為に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御し、その後、注意喚起画像GT 2を表示させて遊技機をたたくことに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。その後、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT 3を表示させてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。続いて、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT 4を表示させて車内放置に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御し、その後、注意喚起画像GT 5を表示させて18歳未満で遊技を行うことに関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御する。その後、表示制御用CPU42aは、注意喚起画像GT 6を表示させて悪質な攻略法の販売に関する注意喚起が実行されるように演出表示装置25を制御した後、ロゴ演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

【0696】

このように、本実施形態では、第2待機デモ指定コマンドが生成された後に演出表示装置25に注意喚起画像GT eが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行され、更に、客待ちデモ指定コマンドが生成された後に演出表示装置25に注意喚起画像GT 3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0697】

因みに、待機状態であるときに特別ゲームの実行が保留された場合（つまり、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球した場合）、当該特別ゲームが実行されるとともに、演出表示装置25では演出ゲームが実行されることになる。このため、第1実施形態と同様、第1後期待機状態であるときに、特別ゲームの実行が保留された場合には、第1後期待機状態が中断され、演出ゲームが実行されることになる。したがって、本実施形態では、第1後期待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、第1始動口26又は第2始動口27へ遊技球が入球すると、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了する。なお、第1実施形態と同様、第1後期待機状態であるときに普通ゲームの実行が保留されたとしても、演出表示装置25では、第1後期待機状態が中断されることはなく継続される。すなわち、本実施形態では、第1後期待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、ゲート31へ遊技球が入球しても、演出表示装置25ではのめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。

【0698】

また、本実施形態では、複数種類の遊技状態のうち何れの遊技状態であっても、第1後期待機状態であるときには演出表示装置25に注意喚起画像GTeが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行され、第2待機状態であるときには演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態において、低ベース状態であるときの第1後期待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、高ベース状態であるときの第1後期待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0699】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(9)、(11)、(12)、(15)～(38)及び(40)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(78)第1待機状態である場合と第2待機状態である場合では、のめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせた。これにより、第1待機状態と第2待機状態の何れであるかに応じて、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0700】

(79)第1後期待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、注意喚起画像GTeは、演出表示装置25の表示領域25rの中でも演出図柄と被らない領域に表示されるようにした。これにより、例えば、注意喚起画像GTeよりも前面側に演出図柄が表示されることによって注意喚起画像GTeの一部又は全部を視認できないようになってしまうようなことがないため、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0701】

(80)第1前期待機状態は、「特別ゲームの終了後に待機状態となって演出実行状態まで切り替わってしまうことによって、興趣を低下させてしまう虞がある」ことを考慮して、特別ゲーム終了後の演出実行状態(例えば、演出図柄の表示態様)が維持される。したがって、第1前期待機状態におけるのめり込みに関する注意喚起を実行すると、第1前期待機状態の目的を実現できなくなってしまう虞がある。そこで、第1待機状態の中でも、第1前期待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、第1後期待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。これにより、第1前期待機状態の本来の目的を実現しつつ、第1待機状態と第2待機状態の何れであってものめり込みに関する注意喚起を実行することでのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0702】

(81)特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でないときであっても、遊技者が遊技球を発射させ、遊技を継続している可能性もある。このようなときに、第1後期待機状態や第2待機状態が開始されてのめり込みに関する注意喚起が実行されると、特別ゲームが実行されずに遊技球をただ消費しているだけの印象が強くなり、興趣を低下させてしまう虞がある。そこで、第1前期待機状態(前期の第1待機状態)であるときにアウトセンサOS(排出球検知手段)によって遊技球が検知された場合、第1前期待機状態が終了するまでの期間が延長されるようにした。これにより、遊技球が発射されている場合には、第1後期待機状態や第2待機状態が開始されるまでの期間、つまり、のめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの期間が延び、興趣を低下させてしまうことを抑制することができる。

【0703】

(第11実施形態)

次に、遊技機の第11実施形態を図46～図48にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0704】

第11実施形態では、スピーカ18から出力される音の音量を調整可能に構成されてい

10

20

30

40

50

る。第11実施形態のパチンコ遊技機10では、スピーカ18から出力される音の中でも、キャラクタが発する音声（以下、「キャラクタボイス」と示す）の音量と、背景音楽（所謂、BGM）の音量と、を各別に調整可能に構成されている。

【0705】

第11実施形態のパチンコ遊技機10において、統括制御用RAM41cには、基準となる基準音量を特定可能な値が音量フラグに設定される。基準音量は、例えば、スピーカ18から出力可能な最大音量や最小音量であってもよいし、スピーカ18から出力可能な音量の範囲であってもよい。また、基準音量は、音声演出を実行する際の基礎となる音量を増幅させる倍率であってもよい。本実施形態において音量フラグには、上述した音量調整器OTにより設定された最大音量の範囲内の音量を特定可能な値が設定される。なお、本実施形態における音量フラグには、キャラクタボイスに対応する第1音量フラグと、背景音楽に対応する第2音量フラグと、がある。そして、音量調整器OTが操作された場合、音量調整器OTの操作によって設定された最大音量の範囲内の音量を特定可能な値が、第1音量フラグと第2音量フラグにそれぞれ設定される。

10

【0706】

本実施形態のパチンコ遊技機10では、第1音量調整スイッチOS1を操作することで、キャラクタボイスの音量を調整可能に構成されている。キャラクタボイスの音量を調整可能な状況下において、キャラクタボイスの音量を調整可能な範囲内のうち最大音量に達していないときには、第1音量上昇スイッチOS1aを操作する場合、キャラクタボイスの音量を1段階上昇させることができる。また、キャラクタボイスの音量を調整可能な状況下において、キャラクタボイスの音量を調整可能な範囲内のうち最小音量に達していないときには、第1音量下降スイッチOS1bを操作する場合、キャラクタボイスの音量を1段階下降させることができる。

20

【0707】

図46（a）に示すように、本実施形態では、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、演出表示装置25に第1メータCMが表示される場合がある。第1後期待機状態であるときに第1メータCMが表示される場合、演出図柄よりも前面側に第1メータCMが表示される。因みに、演出表示装置25の表示領域25rにおいて、第1メータCMが表示される表示領域は、注意喚起画像GTaが表示される表示領域と一部又は全部が重複する。

30

【0708】

図46（b）に示すように、キャラクタボイスの音量を4段階の中から調整可能な場合、4つの目盛CM1～CM4を含む第1メータCMが表示される。例えば、設定されている音量が最小音量から3段階目である場合、図46（b）に示すように、3つの目盛CM1～CM3を着色した態様で第1メータCMが表示される。その後、例えば、第1音量下降スイッチOS1bが1回操作された場合、第1メータCMは、2つの目盛CM1、CM2を着色した態様で表示される。

【0709】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、第2音量調整スイッチOS2を操作することで、背景音楽の音量を調整可能に構成されている。背景音楽の音量を調整可能な状況下において、背景音楽の音量を調整可能な範囲内のうち最大音量に達していないときには、第2音量上昇スイッチOS2aを操作する場合、背景音楽の音量を1段階上昇させることができる。また、背景音楽の音量を調整可能な状況下において、背景音楽の音量を調整可能な範囲内のうち最小音量に達していないときには、第2音量下降スイッチOS2bを操作する場合、背景音楽の音量を1段階下降させることができる。

40

【0710】

図46（c）に示すように、本実施形態では、第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、演出表示装置25に第2メータBMが表示される場合がある。第1後期待機状態であるときに第2メータBMが表示される場合、演出図柄よりも前面側に第2メータBMが表示される。因みに、演出表示装置25の表示領域25rにおいて、第2メータBMが

50

表示される表示領域は、注意喚起画像G T aが表示される表示領域とは重複しない。

【0711】

図46(d)に示すように、背景音楽の音量を4段階の中から調整可能な場合、4つの目盛BM1～BM4を含む第2メータBMが表示される。例えば、設定されている音量が最小音量から2段階目である場合、図46(d)に示すように、2つの目盛BM1, BM2を着色した態様で第2メータBMが表示される。その後、例えば、第2音量上昇スイッチOS2aが1回操作された場合、第2メータBMは、3つの目盛BM1～BM3を着色した態様で表示される。

【0712】

ここで、図47に基づき、本実施形態における音量調整を行うことが可能な状況について説明する。

10

図47に示すように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、特別ゲームの実行中において、第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第1メータCMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、特別ゲームの実行中において、第2音量調整スイッチOS2の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第2メータBMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、特別ゲームの実行中において、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能となっている。

【0713】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるオープニング期間において、第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第1メータCMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるオープニング期間において、第2音量調整スイッチOS2の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第2メータBMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるオープニング期間において、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能となっている。

20

【0714】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるラウンド期間において、第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第1メータCMが表示される。ラウンド期間とは、オープニング期間の終了後からエンディング期間の開始までの期間をいう。また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるラウンド期間において、第2音量調整スイッチOS2の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第2メータBMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるラウンド期間において、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能となっている。

30

【0715】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるエンディング期間において、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合と実行されていない場合の何れであっても、第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量を調整可能となっている。但し、このとき、演出表示装置25には、のめり込みに関する注意喚起が実行されない場合には第1メータCMが表示される一方、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合には第1メータCMが表示されない。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、のめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、第1メータCMが演出表示装置25に表示されず、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される。

40

【0716】

また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるラウンド期間において、第2音量調整スイッチOS2の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第2メータBMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、大当たり遊技におけるラウンド期間において、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能となっている。

50

【0717】

また、本実施形態のパチンコ遊技機10では、待機状態において、第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第1メータCMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、待機状態において、第2音量調整スイッチOS2の操作によって音量を調整可能となっている。このとき、演出表示装置25には、第2メータBMが表示される。また、パチンコ遊技機10では、待機状態において、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能となっている。

【0718】

なお、第2待機状態において第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、第2待機状態を終了し、第1後期待機状態となる。このため、第2待機状態であるとき、つまり、客待ち演出が演出表示装置25において実行されているときに、第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作された場合には、第2待機状態が中断されて客待ち演出の実行が終了し、第1後期待機状態となる。したがって、本実施形態では、第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合に、第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作されると、のめり込みに関する注意喚起の実行が終了する。ここでは、のめり込みに関する注意喚起を例に挙げたが、のめり込みに関する注意喚起に限らず、第2待機状態において注意喚起が実行されている場合、第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作されると、実行中の注意喚起が終了する。本実施形態のパチンコ遊技機10では、待機状態であるときに演出表示装置25においてどのような演出（例えば、キャラクタ演出）が実行されているときであっても、第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作されると、第1後期待機状態となり、第1メータCM又は第2メータBMが演出表示装置25に表示される。

【0719】

因みに、本実施形態のパチンコ遊技機10では、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、第1音量調整スイッチOS1が操作されたとしても、のめり込みに関する注意喚起が終了することはない。一方、前述したように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、のめり込みに関する注意喚起が終了する。このように、本実施形態では、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件（第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件）には、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1が操作された場合に成立する終了条件が含まれる。一方、本実施形態では、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件（第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件）には、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1が操作された場合に成立する終了条件が含まれない。

【0720】

以下、音量調整に係る制御について説明する。

統括制御用CPU41aは、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、統括制御用RAM41cに記憶されている第1音量フラグに新たな値を設定し得る。具体的に、第1音量上昇スイッチOS1aが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第1音量フラグの値から特定可能な音量が最大音量でないとき、第1音量フラグに新たな値を設定し、第1音量フラグから特定可能な音量を1段階上昇させる。なお、第1音量上昇スイッチOS1aが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第1音量フラグの値から特定可能な音量が最大音量であるとき、第1音量フラグに新たな値を設定しない。また、第1音量下降スイッチOS1bが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第1音量フラグの値から特定可能な音量が最小音量でないとき、第1音量フラグ

に新たな値を設定し、第1音量フラグから特定可能な音量を1段階下降させる。なお、第1音量下降スイッチOS1bが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第1音量フラグの値から特定可能な音量が最小音量であるとき、第1音量フラグに新たな値を設定しない。

【0721】

また、第1音量調整スイッチOS1の操作に基づき第1音量フラグに新たな値を設定した場合、統括制御用CPU41aは、第1音量フラグから特定可能な音量を指示する制御情報（以下、「第1音量指示コマンド」という）を出力バッファに格納する。但し、統括制御用CPU41aは、第1音量調整スイッチOS1の操作に基づき第1音量フラグに新たな値を設定した場合であっても、エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起を実行している期間内であれば、第1音量指示コマンドを出力バッファに格納しない。なお、本実施形態において統括制御用CPU41aは、例えば、第1エンディング演出指示コマンドを出力バッファに格納した後、待機コマンド又は変動パターン指定コマンドを入力していない場合、「エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起を実行している期間内である」と判断することが可能である。また、統括制御用CPU41aは、第1音量調整スイッチOS1の操作に基づき第1音量フラグに新たな値を設定した場合、第2待機状態であるときには、第1音量指示コマンドとは別に、第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納する。これにより、第2待機状態が終了して、第1後期待機状態となる。

【0722】

統括制御用CPU41aは、第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、統括制御用RAM41cに記憶されている第2音量フラグに新たな値を設定し得る。具体的に、第2音量上昇スイッチOS2aが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第2音量フラグの値から特定可能な音量が最大音量でないとき、第2音量フラグに新たな値を設定し、第2音量フラグから特定可能な音量を1段階上昇させる。なお、第2音量上昇スイッチOS2aが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第2音量フラグの値から特定可能な音量が最大音量であるとき、第2音量フラグに新たな値を設定しない。また、第2音量下降スイッチOS2bが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第2音量フラグの値から特定可能な音量が最小音量でないとき、第2音量フラグに新たな値を設定し、第2音量フラグから特定可能な音量を1段階下降させる。なお、第2音量下降スイッチOS2bが操作された場合に出力される検知信号を入力した場合、統括制御用CPU41aは、第2音量フラグの値から特定可能な音量が最小音量であるとき、第2音量フラグに新たな値を設定しない。

【0723】

また、第2音量調整スイッチOS2の操作に基づき第2音量フラグに新たな値を設定した場合、統括制御用CPU41aは、第2音量フラグから特定可能な音量を指示する制御情報（以下、「第2音量指示コマンド」という）を出力バッファに格納する。なお、統括制御用CPU41aは、エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起を実行している期間内であっても、第2音量調整スイッチOS2の操作に基づき第2音量フラグに新たな値を設定した場合には、第2音量指示コマンドを出力バッファに格納する。また、統括制御用CPU41aは、第2音量調整スイッチOS2の操作に基づき第2音量フラグに新たな値を設定した場合、第2待機状態であるときには、第2音量指示コマンドとは別に、第2待機デモ指定コマンドを出力バッファに格納する。これにより、第2待機状態が終了して、第1後期待機状態となる。

【0724】

このように、本実施形態では、「第1音量調整スイッチOS1の操作に基づいて第1音量フラグに新たな値を設定するとともに、第1音量指示コマンドを出力バッファに格納する」制御が、通常音量調整制御に相当する。一方、本実施形態では、「第1音量調整スイッチOS1の操作に基づいて第1音量フラグに新たな値を設定する一方で、第1音量指示

コマンドを出力バッファに格納しない」制御が、特定音量調整制御に相当する。また、本実施形態では、「第2音量調整スイッチOS2の操作に基づいて第2音量フラグに新たな値を設定するとともに、第2音量指示コマンドを出力バッファに格納する」制御が、特別音量調整制御に相当する。そして、本実施形態では、第1音量調整スイッチOS1が、音量調整操作手段として機能するとともに、第1調整操作手段として機能する。一方、本実施形態では、第2音量調整スイッチOS2が、第2調整操作手段として機能する。

【0725】

因みに、統括制御用CPU41aは、音量調整器OTの操作によって設定された最大音量を示す信号を入力した場合、当該信号に基づく値を第1音量フラグに設定する。同様に、統括制御用CPU41aは、音量調整器OTの操作によって設定された最大音量を示す信号を入力した場合、当該信号に基づく値を第2音量フラグに設定する。このように、本実施形態のパチンコ遊技機10では、音量調整器OTの操作によって音量を調整することも可能に構成されている。

10

【0726】

また、表示制御用CPU42aは、第1音量指示コマンドを入力した場合、第1メータCMが表示されるように演出表示装置25を制御する。このとき、表示制御用CPU42aは、第1音量指示コマンドによって指示された第1音量フラグから特定可能な音量を示す態様の第1メータCMが表示されるように、演出表示装置25を制御する。例えば、キャラクターボイスの音量を4段階から調整可能な場合であって、第1音量指示コマンドによって指示された第1音量フラグから特定可能な音量が「2段階目の音量」である場合、表示制御用CPU42aは、2つの目盛CM1、CM2を着色した態様の第1メータCMが表示されるように、演出表示装置25を制御する。

20

【0727】

また、表示制御用CPU42aは、第2音量指示コマンドを入力した場合、第2メータBMが表示されるように演出表示装置25を制御する。このとき、表示制御用CPU42aは、第2音量指示コマンドによって指示された第2音量フラグから特定可能な音量を示す態様の第2メータBMが表示されるように、演出表示装置25を制御する。

【0728】

本実施形態では、第1メータCMを表示する演出が、第1調整操作手段（音量調整操作手段）の操作によって音量調整が行われることに伴って実行される音量調整演出に相当する。また、本実施形態では、第2メータBMを表示する演出が、第2調整操作手段の操作によって音量調整が行われることに伴って実行される音量調整演出に相当する。

30

【0729】

ここで、図48(a)～図48(f)に基づき、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、第1音量調整スイッチOS1又は第2音量調整スイッチOS2が操作された場合について説明する。

【0730】

図48(a)に示すように、第2待機状態であるときには注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図48(b)に示すように、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、通常音量調整制御が行われ、キャラクターボイスの音量が調整されるとともに、演出表示装置25には第1メータCMが表示される。更に、第2待機状態及びのめり込みに関する注意喚起が終了して第1後期待機状態となり、演出表示装置25では、演出図柄が一旦停止表示される。一方、図48(c)に示すように、第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、特別音量調整制御が行われ、背景音楽の音量が調整されるとともに、演出表示装置25には第2メータBMが表示される。更に、第2待機状態及びのめり込みに関する注意喚起が終了して第1後期待機状態となり、演出表示装置25では、演出図柄が一旦停止表示される。

40

【0731】

図48(d)に示すように、大当たり遊技の生起中であるときには注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図48(e)に示すよ

50

うに、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、通常音量調整制御が行われずに特定音量調整制御が行われ、キャラクタボイスの音量が調整される一方で、演出表示装置25には第1メータCMが表示される。ただし、第1音量調整スイッチOS1が操作されたことを条件としてのめり込みに関する注意喚起は終了せず、演出表示装置25には注意喚起画像G T aが表示され続け、のめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。

【0732】

一方、図48(f)に示すように、第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、特別音量調整制御が行われ、背景音楽の音量が調整されるとともに、演出表示装置25には第2メータBMが表示される。ただし、第2音量調整スイッチOS2が操作されたことを条件としてのめり込みに関する注意喚起は終了せず、演出表示装置25には注意喚起画像G T aが表示され続け、のめり込みに関する注意喚起が実行され続ける。図48(f)に示すように、大当り遊技の生起中であるときに注意喚起画像G T aが表示される表示領域は、第2メータBMが表示される表示領域と重複していないため、第2メータBMが注意喚起画像G T aの邪魔になることはない。

10

【0733】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(82)大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される。そもそも、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起は、遊技者が遊技を行っている可能性が高いことを想定して実行されている。このような場面において、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されなかった場合、のめり込みに関する注意喚起に支障をきたす可能性がある。このため、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるようにすることで、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

20

【0734】

(83)大当り遊技の生起中は、遊技者が遊技を行っている可能性が高いことが想定される。そして、大当り遊技の生起中であるときに実行されるのめり込みに関する注意喚起は、遊技を行っている遊技者に対して実行することを目的とするものである。このようなのめり込みに関する注意喚起を実行しているときに、第1メータCMを表示させた場合、当該第1メータCMの表示によって、のめり込みに関する注意喚起が効果的に実行できない虞がある。そこで、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1の操作によって音量調整が行われることに伴って表示される第1メータCM(音量調整演出)が制限されるようにした。これにより、第1メータCMの表示が、大当り遊技の生起中であるときに実行されるのめり込みに関する注意喚起の邪魔になることを抑制でき、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

30

【0735】

(84)待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときには、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1が操作されれば、通常音量調整制御が行われ、音量を調整することができる。これにより、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行によって、音量調整してから遊技を開始しようとする遊技者の音量調整が制限されて興趣を低下させてしまうようなことを抑制することができる。

40

【0736】

(85)大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1が操作された場合には通常音量調整制御が行われずに特定音量調整制御が行われることによって第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される。このように、大当り遊技の生起中である

50

ときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、通常音量調整制御が行われなくても、特定音量調整制御が行われることによって音量の調整を行うことは可能となる。すなわち、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行しつつ、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間であっても、特定音量調整制御が行われることによって音量を調整することが可能となる。

【0737】

(86) 待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、のめり込みに関する注意喚起が終了する。これにより、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行が音量調整の邪魔になってしまうようなことを抑制することができる。

10

【0738】

(87) 大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、第1調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される。一方、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間であっても、第2調整操作手段としての第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、待機状態であるときと同様に特別音量調整制御が行われ、音量調整を行うことができる。

【0739】

すなわち、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間では、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるが、第2音量調整スイッチOS2を操作すれば特別音量調整制御が行われて音量を調整することができる。このため、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行しつつも、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間において音量調整が制限される場合に比して通常通りの音量調整できる機会を増やすことができる。

20

【0740】

(第12実施形態)

次に、遊技機の第12実施形態を図49～図51したがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0741】

30

第12実施形態では、電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。

図49(a)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、演出表示装置25には、注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、演出表示装置25には、注意喚起画像GTbが表示され、記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行される。更に、演出表示装置25には、右打ち報知画像RGが表示され、右打ち報知演出が実行される。また、演出表示装置25では、エンディング演出が実行される。

【0742】

図49(b)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない場合、演出表示装置25には、注意喚起画像GTa及び注意喚起画像GTbが表示されず、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体に関する注意喚起が実行されない。一方で、演出表示装置25には、右打ち報知画像RGが表示され、右打ち報知演出が実行される。また、演出表示装置25では、エンディング演出が実行される。

40

【0743】

図49(c)に示すように、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25には、『大当り遊技の生起中』という文字(文字情報)と、『遊技球を発射させてください』という文字(文字情報)と、を含む画像FGaが表示される。更に、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25には、右打ち報知画像RGとは異なる復帰時右打ち報知画像

50

R G aが表示され、右打ち報知演出が実行される。

【0744】

このように、本実施形態では、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、通常の右打ち報知画像R Gが表示される右打ち報知演出とは異なる態様で、右打ち報知演出が実行される。以下の説明では、右打ち報知画像R Gが表示される右打ち報知演出を「第1の右打ち報知演出」といい、復帰時右打ち報知画像R G aが表示される右打ち報知演出を「第2の右打ち報知演出」という。

【0745】

右打ち報知画像R Gは、右方向に指す矢印をモチーフとする画像となっている。また、復帰時右打ち報知画像R G aは、右方向を指す矢印をモチーフとする画像となっている。このように、右打ち報知画像R G及び復帰時右打ち報知画像R G aは、右方向を指す矢印をモチーフとする画像である点で共通しており、演出要素の一部が共通している。また、右打ち報知画像R Gは、『右打ち』の文字（文字情報）を含む画像である。また、復帰時右打ち報知画像R G aは、『右打ち』の文字（文字情報）を含む画像である。このように、右打ち報知画像R G及び復帰時右打ち報知画像R G aは、『右打ち』の文字（文字情報）を含む画像である点で共通しており、演出要素の一部が共通している。以上のように、本実施形態では、第1の右打ち報知演出及び第2の右打ち報知演出は、演出要素の一部が共通している。

【0746】

本実施形態では、演出表示装置25の表示内容が図49（a）に示す表示内容となる演出が、表示手段の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれる第1演出に相当する。本実施形態における第1演出には、エンディング演出、注意喚起画像G T aを表示する演出、注意喚起画像G T bを表示する演出及び第1の右打ち報知演出が含まれている。また、本実施形態では、演出表示装置25の表示内容が図49（c）に示す表示内容となる演出が、表示手段の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれない第2演出に相当する。本実施形態における第2演出には、画像F G aを表示する演出及び第2の右打ち報知演出が含まれている。また、本実施形態では、演出表示装置25の表示内容が図49（b）に示す表示内容となる演出が、表示手段の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれない第3演出に相当する。本実施形態における第3演出には、エンディング演出及び第1の右打ち報知演出が含まれている。

【0747】

以下、大当り遊技の生起中において電力供給が遮断されていない場合の大当り遊技の生起中における制御と、大当り遊技の生起中において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合に行われる制御と、について説明する。

【0748】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用C P U 4 1 aは、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるとき（のめり込みに関する注意喚起を実行する条件が成立するとき）、第1エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。そして、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、右打ち報知画像R Gが表示されるように（第1の右打ち報知演出が実行されるように）演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、注意喚起画像G T aが表示されるように（のめり込みに関する注意喚起が実行されるように）演出表示装置25を制御する。また、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、注意喚起画像G T bが表示されるように（記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されるように）演出表示装置25を制御する。このように、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、第1演出を実行させる。

【0749】

エンディングコマンドを入力した場合、統括制御用CPU41aは、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であるとき（のめり込みに関する注意喚起を実行する条件が成立しないとき）、第2エンディング演出指定コマンドを出力バッファに格納する。そして、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、エンディング演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。また、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、右打ち報知画像RGが表示されるように（第1の右打ち報知演出が実行されるように）演出表示装置25を制御する。一方、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、演出表示装置25に注意喚起画像G Ta及び注意喚起画像G T bが表示されるように制御しない。つまり、のめり込みに関する注意喚起及び記憶媒体の返却に関する注意喚起が実行されない。このように、第2エンディング演出指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第3演出を実行させる。

10

【0750】

電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合において、統括制御用CPU41aは、大当り遊技の生起中への復帰であることを特定した場合、大当り遊技の生起中への復帰を指定する制御情報（以下、「大当り中復帰コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。そして、大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、画像F G aが表示されるように演出表示装置25を制御する。また、大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、復帰時右打ち報知画像R G aが表示されるように（第2の右打ち報知演出が実行されるように）演出表示装置25を制御する。このように、表示制御用CPU42aは、大当り中復帰コマンドを入力した場合（特別制御情報が生成された場合）、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合（通常制御情報が生成された場合）とは異なる態様で報知演出としての右打ち報知演出を実行させる。また、大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、第2演出を実行させる。

20

【0751】

また、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰であることを特定した場合、統括制御用CPU41aは、特別ゲームの実行中でなく大当り遊技の生起中でもない状況への復帰を指定する制御情報（以下、「待機中復帰コマンド」と示す）を出力バッファに格納する。そして、待機中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、復帰時の演出図柄が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。

30

【0752】

このような制御が行われることにより、待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出図柄が一旦停止表示されている状態となる。つまり、待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、第1後期待機状態となる。

【0753】

また、待機中復帰コマンドを出力バッファに格納した後、統括制御用CPU41aは、第1後期待機状態となる時間を計時する。そして、第1後期待機状態となる時間を計時し終えた場合、統括制御用CPU41aは、客待ちデモ指定コマンドを出力バッファに格納する。そして、客待ちデモ指定コマンドを入力した場合、表示制御用CPU42aは、客待ち演出が実行されるように演出表示装置25を制御する。

40

【0754】

本実施形態では、第1エンディング演出指定コマンドが通常制御情報に相当し、大当り中復帰コマンド及び待機中復帰コマンドが特別制御情報に相当する。また、本実施形態では、客待ちデモ指定コマンドが、特定制御情報に相当する。また、本実施形態では、第2エンディング演出指定コマンドが、通常制御情報及び特別制御情報とは異なる制御情報に相当する。

【0755】

50

そして、本実施形態では、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、通常制御情報が生成された後、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、本実施形態では、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、通常制御情報が生成された後、演出表示装置25では、第1演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0756】

また、本実施形態では、第2エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、通常制御情報及び特別制御情報とは異なる制御情報が生成された後、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aは表示されず、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、第2エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、通常制御情報及び特別制御情報とは異なる制御情報が生成された後、演出表示装置25では、第3演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【0757】

本実施形態では、大当たり中復帰コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、特別制御情報が生成された後、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。すなわち、本実施形態では、大当たり遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、特別制御情報が生成された後、演出表示装置25では、第2演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【0758】

また、本実施形態では、客待ち待機デモ指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、特定制御情報が生成された後、演出表示装置25では、注意喚起画像G T 3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。そして、本実施形態では、統括制御用C P U 4 1 aが第1エンディング演出指定コマンド、大当たり中復帰コマンド及び待機中復帰コマンドなどの制御情報を出力バッファに格納することによって、制御情報を生成する制御情報生成手段としての機能が実現される。

【0759】

また、大当たり遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開され、エンディングコマンドを入力することなく待機コマンドを入力した場合、統括制御用C P U 4 1 aは、第2待機デモコマンドを出力バッファに格納する。そして、大当たり中復帰コマンドを入力した後にエンディング演出指定コマンドを入力することなく第2待機デモコマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、復帰時の演出図柄が一旦停止表示されるように演出表示装置25を制御する。

【0760】

このような制御が行われることにより、既にエンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後のエンディング期間内において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、特別ゲームの実行が保留されていないときには、第1前期待機状態を経由せずに、第1後期待機状態となる。

【0761】

ここで、図50(a)及び図50(b)に基づき、電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。

図50(a)に示すように、特別ゲームの終了後、特別ゲームの実行が保留されていない場合には、タイミングt 1 2 1において第1前期待機状態となった後、タイミングt 1 2 2において第1後期待機状態となり、その後、タイミングt 1 2 3において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像G T 3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0762】

同様に、大当たり遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合には、タイミングt 1 2 1において第1前期待機状態となった後、タイミングt 1 2 2において第1後

10

20

30

40

50

期待機状態となり、その後、タイミングt 1 2 3において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像G T 3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0763】

そして、第1待機状態であるとき（タイミングt 1 2 1からタイミングt 1 2 3までの期間内）のタイミングt 1 2 4において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、第1後期待機状態となる。すなわち、第1待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には第1待機状態に復帰する。そして、タイミングt 1 2 4において電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて第1後期待機状態となった後には、タイミングt 1 2 5において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像G T 3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、第1待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0764】

一方、タイミングt 1 2 3以降の第2待機状態であるときのタイミングt 1 2 6において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、第1後期待機状態となる。すなわち、第2待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には第1待機状態に復帰する。このように、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰する場合に待機中復帰コマンドが出力バッファに格納された後（特別制御情報が生成された後）、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。

20

【0765】

そして、タイミングt 1 2 6において電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて第1後期待機状態となった後には、タイミングt 1 2 7において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像G T 3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、第2待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0766】

因みに、待機状態であるときに第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bには特別図柄が表示されている。そして、待機状態であるときにおけるタイミングt 1 2 4又はタイミングt 1 2 6において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bの表示内容が復帰し、第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bには特別図柄が表示されている状況へと復帰する。待機中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bの表示内容は、客待ち待機デモ指定コマンドが出力バッファに格納される場合（特定制御情報が生成される場合）の第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bの表示内容と同一となる。

40

【0767】

なお、待機状態であるときに普通ゲームが実行されているときには、普通図柄表示部22eにおいて普通図柄が変動表示されている。そして、待機状態であって、普通ゲームが実行されているときのタイミングt 1 2 4又はタイミングt 1 2 6において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、普通図柄表示部22eの表示内容が復帰し、普通図柄表示部22eにおいて普通ゲームが実行されている状況へと復帰する。すなわち、待機中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部22eの表示内容は、客待ち待機デモ指定コマンドが出力バッファに格納される場合（特定制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部22eの表示内容と同

50

一となる。

【0768】

ここでは、第1特別図柄表示部22a、第2特別図柄表示部22b及び普通図柄表示部22eを例に挙げた。しかし、第1特別保留表示部22c、第2特別保留表示部22d及び普通保留表示部22fの表示内容についても、待機中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）と、客待ち待機デモ指定コマンドが出力バッファに格納される場合（特定制御情報が生成される場合）と、で同一となる。

【0769】

図50(b)に示すように、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されている場合、演出表示装置25では、右打ち報知画像RGが表示され、第1の右打ち報知演出が実行される。そして、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミングt131において、第1前期待機状態となる。また、タイミングt131において第1前期待機状態となった後、タイミングt132において第1後期待機状態となり、その後、タイミングt133において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0770】

そして、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときのタイミングt134において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当り遊技の生起中に復帰する。このとき、演出表示装置25には、画像FGaが表示されるとともに、復帰時右打ち報知画像RGaが表示され、第2の右打ち報知演出が実行される。一方、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。

20

【0771】

このように、本実施形態では、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。

【0772】

また、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときのタイミングt134において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合であって、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミングt135において、第1後期待機状態となる。このように、大当り遊技の生起中であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合に大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていないときには、第1前期待機状態を経由せずに、第1後期待機状態となる。

30

【0773】

そして、タイミングt135において第1後期待機状態となった後には、タイミングt136において第2待機状態となる。この第2待機状態では、演出表示装置25に注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合には第1待機状態となり、当該第1待機状態の終了後には第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。

40

【0774】

因みに、大当り遊技が生起されているときに、第1特別図柄表示部22a又は第2特別図柄表示部22bには大当り図柄が表示されている。そして、大当り遊技の生起中であるときにおけるタイミングt134において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示部22bの表示内容が復帰し、第1特別図柄表示部22a又は第2特別図柄表示部22bに大当り図柄が表示されている状況へと復帰する。すなわち、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の第1特別図柄表示部22a及び第2特別図柄表示

50

部 2 2 b の表示内容は、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）の第 1 特別図柄表示部 2 2 a 及び第 2 特別図柄表示部 2 2 b の表示内容と同一となる。

【0775】

なお、大当り遊技が生起されているときに、普通ゲームが実行されているときには、普通図柄表示部 2 2 e において普通図柄が変動表示されている。そして、大当り遊技の生起中であって、普通ゲームが実行されているときのタイミング t 1 3 4 において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、普通図柄表示部 2 2 e の表示内容が復帰し、普通図柄表示部 2 2 e において普通ゲームが実行されている状況へと復帰する。すなわち、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部 2 2 e の表示内容は、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部 2 2 e の表示内容と同一となる。

【0776】

ここでは、第 1 特別図柄表示部 2 2 a、第 2 特別図柄表示部 2 2 b 及び普通図柄表示部 2 2 e を例に挙げた。しかし、第 1 特別保留表示部 2 2 c、第 2 特別保留表示部 2 2 d 及び普通保留表示部 2 2 f の表示内容についても、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）と、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）と、で同一となる。

【0777】

次に、図 5 1 (a) 及び図 5 1 (b) に基づき、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの長さについて説明する。

【0778】

図 5 1 (a) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態である場合には、最終回のラウンド遊技終了後におけるエンディング期間が「15 秒」となる。また、このエンディング期間において、演出表示装置 2 5 では、注意喚起画像 G T a が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、図 5 1 (b) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態である場合には、最終回のラウンド遊技終了後におけるエンディング期間が「5 秒」となる。このエンディング期間において、演出表示装置 2 5 では、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【0779】

図 5 1 (a) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、タイミング t 1 4 1 において第 1 前期待機状態となった後のタイミング t 1 4 2 において第 1 後期待機状態となり、その後のタイミング t 1 4 3 において第 2 待機状態となる。そして、第 2 待機状態であるときのタイミング t 1 4 5 において、演出表示装置 2 5 では、注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、図 5 1 (b) に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、タイミング t 1 5 1 において第 1 前期待機状態となった後のタイミング t 1 5 2 において第 1 後期待機状態となり、その後のタイミング t 1 5 3 において第 2 待機状態となる。そして、第 2 待機状態であるときのタイミング t 1 5 5 において、演出表示装置 2 5 では、注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0780】

図 5 1 (a) 及び図 5 1 (b) において、タイミング t 1 4 1 からタイミング t 1 4 2 までの長さ、タイミング t 1 5 1 からタイミング t 1 5 2 までの長さ、と同じである。また、図 5 1 (a) 及び図 5 1 (b) において、タイミング t 1 4 2 からタイミング t 1 4 3 までの長さ、タイミング t 1 5 2 からタイミング t 1 5 3 までの長さ、と同じ

である。同様に、図51(a)及び図51(b)において、タイミングt143からタイミングt144までの長さ、タイミングt153からタイミングt154までの長さ、と同じである。このため、図51(a)と図51(b)においては、エンディング期間の長さが異なるだけである。

【0781】

前述のように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であるときには、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であるときに比して、エンディング期間が長い。したがって、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって大当り遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間は、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって大当り遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間よりも長い。一方で、エンディング期間の長さに関係なく、大当り遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態では、共通して注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0782】

また、図51(a)に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態であって、大当り遊技のエンディング期間におけるタイミングt145において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当り遊技の生起中に復帰する。このとき、演出表示装置25には、画像FGaが表示されるとともに、復帰時右打ち報知画像RGaが表示され、第2の右打ち報知演出が実行される。一方、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。その後、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミングt146において第1後期待機状態となり、その後のタイミングt147において第2待機状態となる。そして、第2待機状態であるときのタイミングt148において、演出表示装置25では、注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

20

【0783】

同様に、図51(a)に示すように、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態であって、大当り遊技のエンディング期間におけるタイミングt155において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当り遊技の生起中に復帰する。このとき、演出表示装置25には、画像FGaが表示されるとともに、復帰時右打ち報知画像RGaが表示され、第2の右打ち報知演出が実行される。一方、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。その後、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミングt156において第1後期待機状態となり、その後のタイミングt157において第2待機状態となる。そして、第2待機状態であるときのタイミングt158において、演出表示装置25では、注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0784】

図51(a)及び図51(b)に示すように、タイミングt142からタイミングt143までの長さ、タイミングt146からタイミングt147までの長さ、タイミングt152からタイミングt153までの長さ、タイミングt156からタイミングt157までの長さ、は同一である。また、タイミングt143からタイミングt144までの長さ、タイミングt147からタイミングt148までの長さ、タイミングt153からタイミングt154までの長さ、タイミングt157からタイミングt158までの長さ、は同一である。

40

【0785】

このため、エンディング期間において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、エンディング期間において電力供給が遮断されない場合に比して、第1前期待機状態を経由しない分、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合

50

の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間が短くなる。このように、第1前期待機状態を経由せずに第1後期待機状態となることで、第1前期待機状態を経由する場合に比して、大当たり遊技の終了後から第2待機状態となつてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの期間が短縮される。

【0786】

また、エンディング期間において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、エンディング期間において電力供給が遮断されない場合と、の何れにおいても、大当たり遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態では、共通して注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0787】

10

以上のように、本実施形態では、大当りに当選した遊技状態に応じて変化するエンディング期間の長さや、エンディング期間において電力供給が遮断されたかに関係なく、大当たり遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態では、共通して注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0788】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(88)のめり込みに関する注意喚起が実行される第2待機状態において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにした。これにより、のめり込みに関する注意喚起が実行されている途中で電力供給が遮断されたとしても、第1待機状態に復帰することで、再び第1待機状態の後に第2待機状態となれば初めからのめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

20

【0789】

(89)大当たり遊技の終了後に特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行が保留されていないとき、当該大当たり遊技の終了後に第2待機状態となつてのめり込みに関する注意喚起が実行されると、遊技者を困惑させてしまう虞がある。そこで、大当たり遊技の生起中であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当たり遊技の生起中に復帰し、当該大当たり遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていないとき、大当たり遊技終了後に第1待機状態となるようにした。これにより、遊技者を困惑させてしまうようなことを抑制することができる。

30

【0790】

(90)大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、遊技者がどのような状況であるかについては想定できず、復帰直後にのめり込みに関する注意喚起を実行することで遊技者を困惑させる虞もある。このため、大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、のめり込みに関する注意喚起が実行されないようにした。これにより、遊技者を困惑させてしまうようなことを抑制できる。

40

【0791】

(91)大当たり遊技の生起中であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当たり遊技の生起中に復帰する。また、復帰した大当たり遊技の終了後に特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の実行が保留されていないときには、大当たり遊技終了後に、第1前期待機状態(前期の第1待機状態)を経由せずに、第1後期待機状態(後期の第1待機状態)となる。大当たり遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていないときには、意図的に遊技を継続していない(又は、一時的に中断している)可能性がある。この場合、第1前期待機状態を経由せずに第1後期待機状態とし、第2待機状態となるまでの期間が短縮される。これにより、大当たり遊技終了後に特別ゲームの実行が保留されていないときに、第1前期待機状態を経由する場合よりも短い期間で第2待機状態となつて、のめ

50

り込みに関する注意喚起が実行される。以上のように、第1前期待機状態を経由せずに第1後期待機状態となることによって、大当り遊技終了直後にのめり込みに関する注意喚起が実行されることで遊技者を困惑させてしまうようなことを抑制しつつ、通常よりも短い期間でのめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

【0792】

(92) 第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後（通常制御情報が生成された後）にはのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に復帰して大当り中復帰コマンドが出力バッファに格納された後（特別制御情報が生成された後）にはのめり込みに関する注意喚起が実行されない。このため、のめり込みに関する注意喚起が実行されなければ、途中で電力供給が遮断された後に復帰したことを特定できる。このように、のめり込みに関する注意喚起の実行によってのめり込みを抑制しつつ、更に、のめり込みに関する注意喚起の実行有無によって復帰したかを特定させることができる。

10

【0793】

(93) 大当り中復帰コマンドや待機中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）であっても、例えば、第1特別図柄表示部22aの表示内容は、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）と同一である。このため、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されたとしても、例えば、第1特別図柄表示部22aの表示内容によって違和感を与えてしまうようなことを抑制することができる。

20

【0794】

(94) 電力供給が遮断される前と復帰後の何れであっても、報知演出としての右打ち報知演出が実行されるため、復帰した後も遊技球の発射を促すことができる。更に、報知演出制御手段としての機能を実現する表示制御用CPU42aは、大当り中復帰コマンドを入力した場合（特別制御情報が生成された場合）、第1エンディング演出指定コマンドを入力した場合（通常制御情報が生成された場合）とは異なる態様で右打ち報知演出を実行させる。これにより、右打ち報知演出の態様によって復帰したかを特定させることができる。

【0795】

30

(95) 客待ち待機デモ指定コマンドが出力バッファに格納された後（特定制御情報が生成された後）には、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて待機中復帰コマンドが出力バッファに格納された後（特別制御情報が生成された後）には、のめり込みに関する注意喚起が実行されない。このため、のめり込みに関する注意喚起が実行されなければ、途中で電力供給が遮断された後に復帰したことを特定できる。このように、のめり込みに関する注意喚起の実行によってのめり込みを抑制しつつ、更に、のめり込みに関する注意喚起の実行有無によって復帰したかを特定させることができる。

【0796】

40

(96) 大当り遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当り遊技の終了後に特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間を、大当りに当選したときの遊技状態に応じて異ならせた。これにより、大当りに当選したときの遊技状態に応じて、大当り遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0797】

(97) 大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態（通常遊技状態）である場合には、大当りに当選したときの遊技状態が高確高ベース状態（特別遊技状態）である

50

場合に比して、大当たり遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当たり遊技の終了後に特別ゲーム（図柄変動ゲーム）の実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間が長い。これにより、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであるかに応じて、大当たり遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当たり遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

【0798】

また、大当たり遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当たり遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるまでの時間の長さに関係なく、演出表示装置25では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであっても共通して、大当たり遊技における最終回のラウンド遊技の終了後から当該大当たり遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合の待機状態においてのめり込みに関する注意喚起を実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0799】

(98) 第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後（通常制御情報が生成された後）、表示手段としての演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれる第1演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて大当たり中復帰コマンドが出力バッファに格納された後（特別制御情報が生成された後）、演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれない第2演出が実行される。このため、演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれているかによって、途中で電力供給が遮断された後に復帰したかを特定することができる。このように、のめり込みに関する注意喚起の実行によってのめり込みを抑制しつつ、更に、演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれているかによって復帰したかを特定させることができる。

【0800】

(99) のめり込みに関する注意喚起を含む第1演出が実行されるエンディング期間（特定期間）の長さを、大当たりに当選したときの遊技状態に応じて異ならせた。これにより、大当たりに当選したときの遊技状態に応じた長さのエンディング期間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を含む第1演出が適切に実行でき、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0801】

(100) 大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態である場合であって、エンディング期間において電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰した場合、第1演出から第2演出に切り替わることで、電力供給の遮断前と復帰後で演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれるか否かが異なる。一方、大当たりで当選したときの遊技状態が高確高ベース状態である場合であって、エンディング期間において電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰した場合、第3演出から第2演出に切り替わっても、電力供給の遮断前と復帰後の何れにおいても演出表示装置25の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれない点で共通する。このように、大当たりで当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであるかに応じて、エンディング期間において電力供給が遮断された後に復帰した場合に、電力供給の遮断前と復帰後において、演出表示装置25の表示内容におけるのめり込みに関する注意喚起の有無が異なる場合もあれば、同一となる場合もある。そして、大当たりで当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであるかによって、第1演出が

実行される場合もあれば第3演出が実行される場合もあるため、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行できる。更に、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態と高確高ベース状態の何れであるかに関係なく、復帰後は第2演出が実行されるため、第2演出が実行されていれば復帰したことを特定させることができる。

【0802】

(第13実施形態)

次に、遊技機の第13実施形態を図49、図52及び図53にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。また、第12実施形態と同様の構成は、第12実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。第13実施形態では、第12実施形態と異なる構成について説明する。

10

【0803】

第12実施形態では、図49(c)に示すように、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25に、『大当り遊技の生起中』という文字(文字情報)と、『遊技球を発射してください』という文字(文字情報)と、を含む画像FGaが表示される。更に、第12実施形態では、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25に、右打ち報知画像RGとは異なる復帰時右打ち報知画像RGaが表示され、第2の右打ち報知演出が実行される。

【0804】

20

一方、図52に示すように、第13実施形態では、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25に、『大当り遊技の生起中』という文字(文字情報)と、『遊技球を発射してください』という文字(文字情報)と、を含む画像FGaが表示される。また、第13実施形態では、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25に、右打ち報知画像RGとは異なる復帰時右打ち報知画像RGaが表示され、第2の右打ち報知演出が実行される。更に、第13実施形態では、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置25に、注意喚起画像GTfが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0805】

30

注意喚起画像GTfは、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)と、を含む画像である。すなわち、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。また、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。

【0806】

注意喚起画像GTa及び注意喚起画像GTfは、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)と、を含む画像である。つまり、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。また、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容、及び、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、何れも『のめり込みに注意しましょう。』という文字(文字情報)を表示する内容となっている。

40

【0807】

50

このように、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。換言すると、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一である。

【0808】

一方、本実施形態では、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、は異なる。

10

【0809】

具体的に、演出表示装置25において注意喚起画像G T aが表示される位置は、演出表示装置25において注意喚起画像G T fが表示される位置と異なる。また、演出表示装置25において表示される注意喚起画像G T aの大きさは、演出表示装置25において表示される注意喚起画像G T fの大きさと異なる。すなわち、演出表示装置25において注意喚起画像G T aが表示される表示領域は、演出表示装置25において注意喚起画像G T fが表示される表示領域と異なる。

【0810】

注意喚起画像G T aに含まれる文字（文字情報）の書体は、注意喚起画像G T fに含まれる文字（文字情報）の書体と異なる。また、注意喚起画像G T aに含まれる文字（文字情報）の色（所謂、文字色）は、注意喚起画像G T fに含まれる文字（文字情報）の色と異なる。その他、注意喚起画像G T aに含まれる文字（文字情報）の大きさは、注意喚起画像G T fに含まれる文字（文字情報）の大きさと異なる。

20

【0811】

以上のように、本実施形態において、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。換言すると、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合におけるのめり込みに関する注意喚起の態様は、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。

30

【0812】

以下、大当り遊技の生起中において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合に行われる制御において、第12実施形態と異なる制御について説明する。

大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、画像F G aが表示されるように演出表示装置25を制御する。大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、復帰時右打ち報知画像R G aが表示されるように（第2の右打ち報知演出が実行されるように）演出表示装置25を制御する。更に、大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 4 2 aは、注意喚起画像G T fが表示されるように（のめり込みに関する注意喚起が実行されるように）演出表示装置25を制御する。

【0813】

40

このように、本実施形態では、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、通常制御情報が生成された後、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。また、本実施形態では、大当り中復帰コマンドが出力バッファに格納された後、つまり、特別制御情報が生成された後、演出表示装置25では、注意喚起画像G T fが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0814】

ここで、図53に基づき、電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合と、のめり込みに関する注意喚起の実行と、の関係について説明する。

図53に示すように、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起が実行

50

されている場合、演出表示装置 25 では、右打ち報知画像 R G が表示され、第 1 の右打ち報知演出が実行される。そして、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミング t 161 において、第 1 前期待機状態となる。また、タイミング t 161 において第 1 前期待機状態となった後、タイミング t 162 において第 1 後期待機状態となり、その後、タイミング t 163 において第 2 待機状態となる。この第 2 待機状態では、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0815】

そして、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときのタイミング t 164 において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には、大当り遊技の生起中に復帰する。このとき、演出表示装置 25 には、画像 F G a が表示され、復帰時右打ち報知画像 R G a が表示されて第 2 の右打ち報知演出が実行されるとともに、注意喚起画像 G T f が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。

10

【0816】

このように、本実施形態では、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、演出表示装置 25 では、のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【0817】

また、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときのタイミング t 164 において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合であって、大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合、大当り遊技終了後のタイミング t 165 において、第 1 後期待機状態となる。このように、大当り遊技の生起中であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合に大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていないときには、第 1 前期待機状態を経由せずに、第 1 後期待機状態となる。

20

【0818】

そして、タイミング t 165 において第 1 後期待機状態となった後には、タイミング t 166 において第 2 待機状態となる。この第 2 待機状態では、演出表示装置 25 に注意喚起画像 G T 3 が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、大当り遊技の生起中に電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の終了後に特別ゲームの実行が保留されていない場合には第 1 待機状態となり、当該第 1 待機状態の終了後には第 2 待機状態が開始され、当該第 2 待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される。

30

【0819】

因みに、大当り遊技が生起されているときに、第 1 特別図柄表示部 22 a 又は第 2 特別図柄表示部 22 b には大当り図柄が表示されている。そして、大当り遊技の生起中であるときにおけるタイミング t 164 において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、第 1 特別図柄表示部 22 a 及び第 2 特別図柄表示部 22 b の表示内容が復帰し、第 1 特別図柄表示部 22 a 又は第 2 特別図柄表示部 22 b に大当り図柄が表示されている状況へと復帰する。すなわち、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の第 1 特別図柄表示部 22 a 及び第 2 特別図柄表示部 22 b の表示内容は、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）の第 1 特別図柄表示部 22 a 及び第 2 特別図柄表示部 22 b の表示内容と同一となる。

40

【0820】

なお、大当り遊技が生起されているときに、普通ゲームが実行されているときには、普通図柄表示部 22 e において普通図柄が変動表示されている。そして、大当り遊技の生起中であって、普通ゲームが実行されているときのタイミング t 164 において電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合、普通図柄表示部 22 e の表示内容が復帰し、普通図柄表示部 22 e において普通ゲームが実行されている状況へと復帰する。すなわち

50

、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部 2 2 e の表示内容は、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）の普通図柄表示部 2 2 e の表示内容と同一となる。

【0821】

ここでは、第 1 特別図柄表示部 2 2 a、第 2 特別図柄表示部 2 2 b 及び普通図柄表示部 2 2 e を例に挙げた。しかし、第 1 特別保留表示部 2 2 c、第 2 特別保留表示部 2 2 d 及び普通保留表示部 2 2 f の表示内容についても、大当り遊技中復帰コマンドが出力バッファに格納される場合（特別制御情報が生成される場合）と、第 1 エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される場合（通常制御情報が生成される場合）と、で同一となる。

10

【0822】

本実施形態によれば、第 1 実施形態の効果（1）～（47）、及び第 1 2 実施形態の効果（88）、（89）、（91）及び（93）～（97）に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

【0823】

（101）第 1 エンディング演出指示コマンドが出力バッファに格納された場合（通常制御情報が生成された場合）に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様は、大当り中復帰コマンドが出力バッファに格納された場合（特別制御情報）が生成された場合に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なる。したがって、のめり込みに関する注意喚起の態様によって、途中で電力供給が遮断された後に復帰したかについて特定することができる。このように、のめり込みに関する注意喚起の実行によってのめり込みを抑制しつつ、更に、のめり込みに関する注意喚起の態様によって復帰したかを特定させることができる。

20

【0824】

（第 1 4 実施形態）

次に、遊技機の第 1 4 実施形態を図 5 4 にしたがって説明する。なお、第 1 実施形態と同様の構成は、第 1 実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0825】

第 1 実施形態では、既に特定エラーの発生が報知されているときに、別の種類の特定エラーが検出されたとしても、既に報知されている特定エラーの発生が報知され続ける。一方、第 1 4 実施形態では、既に特定エラーの発生が報知されているときに、別の種類の特定エラーが新たに検出された場合、新たに検出された特定エラーの発生が報知される。

30

【0826】

第 1 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、既に磁気エラーの発生が報知されているときに、電波エラーが新たに検出された場合、電波エラーの発生が報知される。また、第 1 4 実施形態のパチンコ遊技機 1 0 では、既に電波エラーの発生が報知されているときに、磁気エラーが新たに検出された場合、磁気エラーの発生が報知される。

【0827】

統括制御用 CPU 4 1 a は、磁気エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に電波検知コマンドを入力した場合、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納するとともに、電波エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ 1 8 を制御する。同様に、統括制御用 CPU 4 1 a は、電波エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に磁気検知コマンドを入力した場合、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納するとともに、磁気エラー演出に対応する音声出力されるようにスピーカ 1 8 を制御する。

40

【0828】

ここで、図 5 4（a）～図 5 4（f）に基づき、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特定エラーが検出され、その後、更に別の種類の特定エラーが検出された

50

場合について説明する。

【0829】

図54(a)に示すように、待機状態であるとき、演出表示装置25には、注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図54(c)に示すように、磁気エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。その後、図54(e)に示すように、電波エラーが検出された場合、磁気エラー演出は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。

【0830】

同様に、図54(d)に示すように、待機状態であるときにおいてのめり込みに関する注意が実行されているときに電波エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。その後、図54(f)に示すように、磁気エラーが検出された場合、電波エラー演出は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。

【0831】

また、図54(b)に示すように、大当り遊技の生起中であるとき、演出表示装置25には、注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図54(c)に示すように、磁気エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。その後、図54(e)に示すように、電波エラーが検出された場合、磁気エラー演出は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。

【0832】

同様に、図54(d)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意が実行されているときに電波エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。その後、図54(f)に示すように、磁気エラーが検出された場合、電波エラー演出は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。

【0833】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(29)及び(31)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(102)既に特定エラーの発生が報知されているときに、新たに別の種類の特定エラーが検出された場合には、新たに検出された特定エラーの発生が報知される。このように、特定エラーが検出されて当該特定エラーの発生が報知された後も、新たに別の種類の特定エラーが検出された場合には、報知する特定エラーの種類が更新される。このため、のめり込みに関する注意喚起を実行することによって遊技へののめり込みを抑制しつつ、特定エラーが発生した後であっても新たな特定エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0834】

(第15実施形態)

次に、遊技機の第15実施形態を図55にしたがって説明する。なお、第1実施形態と同様の構成は、第1実施形態と同じ符号を付し、その詳細な説明及び図面については省略する。

【0835】

第1実施形態では、既に特定エラーの発生が報知されているときに、別の種類の特定エラーが検出されたとしても、既に報知されている特定エラーの発生が報知され続ける。

第15実施形態では、既に第1特定エラーとしての磁気エラーの発生が報知されているときに、第2特定エラーとしての電波エラーが検出された場合、電波エラーの発生が報知

10

20

30

40

50

される。一方、第15実施形態では、既に第2特定エラーとしての電波エラーの発生が報知されているときに、第1特定エラーとしての磁気エラーが検出された場合、電波エラーの発生が報知され続ける。

【0836】

統括制御用CPU41aは、磁気エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に電波検知コマンドを入力した場合、電波エラー指定コマンドを出力バッファに格納するとともに、電波エラー演出に対応する音声が出力されるようにスピーカ18を制御する。一方、統括制御用CPU41aは、電波エラー指定コマンドを既に出力バッファに格納した後に磁気検知コマンドを入力したとしても、磁気エラー指定コマンドを出力バッファに格納せず、スピーカ18においても磁気エラー演出に対応する音声が出力されるように制御しない。

10

【0837】

ここで、図55(a)～図55(e)に基づき、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特定エラーが検出され、その後、更に別の種類の特定エラーが検出された場合について説明する。

【0838】

図55(a)に示すように、待機状態であるとき、演出表示装置25には、注意喚起画像GT3が表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図55(c)に示すように、磁気エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。その後、図55(e)に示すように、電波エラーが検出された場合、磁気エラー演出は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。

20

【0839】

また、図55(d)に示すように、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意が実行されているときに電波エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。しかし、その後、磁気エラーが検出された場合としても磁気エラー演出は実行されず、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され続け、電波エラーの発生が報知され続ける。

【0840】

30

また、図55(b)に示すように、大当り遊技の生起中であるとき、演出表示装置25には、注意喚起画像GTaが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。このとき、図55(c)に示すように、磁気エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、磁気エラー演出が実行され、磁気エラーの発生が報知される。その後、図55(e)に示すように、電波エラーが検出された場合、磁気エラー演出は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。

【0841】

また、図55(d)に示すように、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意が実行されているときに電波エラーが検出されると、のめり込みに関する注意喚起は終了し、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され、電波エラーの発生が報知される。しかし、その後、磁気エラーが検出された場合としても磁気エラー演出は実行されず、演出表示装置25では、電波エラー演出が実行され続け、電波エラーの発生が報知され続ける。

40

【0842】

本実施形態によれば、第1実施形態の効果(1)～(29)及び(31)～(47)に加えて、以下に示す効果を得ることができる。

(103) 磁気エラー(第1特定エラー)の発生が報知されているときに電波エラー(第2特定エラー)が検出された場合には、磁気エラーの発生の報知が終了して電波エラーの発生が報知される。一方、電波エラーの発生が報知されているときに磁気エラーが検出

50

された場合には、磁気エラーの発生は報知されず、電波エラーの発生が報知され続ける。

【0843】

このように、電波エラーの発生は、磁気エラーの発生よりも優先的に報知されるようになっている。このため、のめり込みに関する注意喚起を実行することによってのめり込みを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに磁気エラーが発生し、その後に電波エラーが発生したとしても、電波エラーの発生を磁気エラーの発生よりも優先して報知し、電波エラーの発生を遊技者又は管理者に伝えることができる。

【0844】

なお、上記実施形態は以下のように変更してもよい。

・図56(a)及び図56(b)に示すように、大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときであっても、特殊演出が実行されるように構成してもよい。このとき、特殊演出が制限されるように構成してもよい。例えば、図56(a)に示すように、大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特殊演出を実行する場合、特殊演出において表示されるキャラクタ画像CGが、注意喚起画像GTaが表示される表示領域とは異なる表示領域に表示されるように、特殊演出が制限されるようにしてもよい。このとき、特殊演出において表示されるキャラクタ画像CGが、注意喚起画像GTbが表示される表示領域とは異なる表示領域に表示されるように、特殊演出が制限されるようにしてもよい。その他、図56(b)に示すように、大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに特殊演出を実行する場合、特殊演出において表示されるキャラクタ画像CGが、注意喚起画像GTaの背面側(後側)に表示されるように、特殊演出が制限されるようにしてもよい。このとき、特殊演出において表示されるキャラクタ画像CGが、注意喚起画像GTbの背面側(後側)に表示されるように、特殊演出が制限されるようにしてもよい。

【0845】

・のめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、実行が保留されている特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の中に大当たりに当選する特別ゲームが存在する場合、特殊演出が制限されるように構成してもよい。例えば、図56(a)及び図56(b)に示すように、特殊演出が制限されるように構成してもよい。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合には特殊演出が制限されることにより、特殊演出がのめり込みに関する注意喚起の邪魔になることを抑制するなどして、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0846】

・大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態(通常遊技状態)であるとき、実行が保留されている特別ゲーム(図柄変動ゲーム)の中に大当たりに当選する特別ゲームが存在する場合、特殊演出が制限されるように構成してもよい。例えば、図56(a)及び図56(b)に示すように、特殊演出が制限されるように構成してもよい。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行される場合には、特殊演出が制限されることにより、特殊演出がのめり込みに関する注意喚起の邪魔になることを抑制しつつ、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行し、のめり込みを抑制することができる。

【0847】

・特殊演出は、実行が保留されている特別ゲームの中に大当たりとなる特別ゲームがある場合に実行される演出でなくてもよく、例えば、エンディング期間内において実行される演出であってもよい。例えば、大当たり遊技の終了後に高確率状態(所謂、確変状態)に制御されることを報知する演出(例えば、昇格演出)であってもよいし、大当たり遊技の終了後に高ベース状態に制御されることを報知する演出であってもよい。また、特殊演出は、キャラクタ画像CGを表示する態様で実行しなくてもよく、例えば、演出表示装置25に背景画像を表示する態様で実行される演出であってもよいし、スピーカ18から所定の音声を出力する態様で実行される演出であってもよい。そして、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、例えば、大当たり遊技の終了後に高確率状態に制御されることを報知する演出又は大当たり遊技の終了後に高ベース状態

10

20

30

40

50

に制御されることを報知する演出を実行しないように構成してもよい。また、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、例えば、大当り遊技の終了後に高確率状態に制御されることを報知する演出又は大当り遊技の終了後に高ベース状態に制御されることを報知する演出が制限されるように構成してもよい。

【0848】

・実行が保留されている第1特別ゲームの中に大当りとなる第1特別ゲームが存在する場合であっても、特殊演出を実行可能に構成してもよい。例えば、第2実施形態に記載の遊技機又は第3実施形態に記載の遊技機において、第4実施形態を適用する場合、第1特別ゲームと第2特別ゲームの何れであるかに関係なく、実行が保留されている特別ゲームの中に大当りとなる特別ゲームが存在する場合に特殊演出を実行し得るように構成してもよい。また、第1特別ゲームと第2特別ゲームを同時に実行可能に構成された遊技機において、第4実施形態を適用してもよい。

10

【0849】

・第2実施形態の遊技機において、第4実施形態を適用してもよい。この場合、図25に示すタイミングt53において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt53において実行が開始された第2特別ゲーム終了後、タイミングt54において大当り遊技が生起される。そして、タイミングt53において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt54において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt55において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。以上のように、第2実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、演出モードの種類に関係なく、高ベースにおいて特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような種類の演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

20

30

【0850】

また、第2実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、図26に示すタイミングt65において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt65において実行が開始された第2特別ゲームの終了後のタイミングt66では、大当り遊技が生起される。そして、タイミングt65において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt66において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt67において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。以上のように、第2実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当りとなる場合、演出モードの種類が何れであっ

40

50

たとしても第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当りとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当りとなる場合、演出モードの種類が何れであったとしても第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、演出モードの種類に関係なく、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当り遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当りとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

【0851】

・第3実施形態の遊技機において、第4実施形態を適用してもよい。この場合、図29に示すタイミングt73において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt73において実行が開始された第2特別ゲーム終了後、タイミングt74において大当り遊技が生起される。そして、タイミングt73において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt74において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt75において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。以上のように、第3実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、高ベース状態において特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当りとなる図柄変動ゲームであるとき、演出モードの種類が何れであったとしても図柄変動ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、演出モードの種類に関係なく、高ベースにおいて特別ゲームの実行が保留され、当該特別ゲームが、低ベース状態へと切り替わった後に実行され、且つ、大当りとなる特別ゲームであるとき、その後に生起される大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような種類の演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

【0852】

また、第3実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、図30に示すタイミングt85において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt85において実行が開始された第2特別ゲームの終了後のタイミングt86では、大当り遊技が生起される。そして、タイミングt85において制御されている演出モードが何れの演出モードであったとしても、タイミングt86において生起された大当り遊技におけるエンディング期間内のタイミングt87において、演出表示装置25では、注意喚起画像G T aが表示され、のめり込みに関する注意喚起が実行される。以上のように、第3実施形態の遊技機において第4実施形態を適用する場合、高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通変動ゲー

ムとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、演出モードの種類が何れであったとしても第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。すなわち、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して第2遊技状態が終了して第1遊技状態となり、第1遊技状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2非特定始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、演出モードの種類が何れであったとしても第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このように、演出モードの種類に関係なく、第2終了条件が成立するよりも前に特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で第2終了条件が成立して高ベース状態が終了して低ベース状態となり、低ベース状態となった後に特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに可変の第2始動口27bへ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2特別ゲームが大当たりとなる場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行される。このため、どのような演出モードであっても、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行させ、のめり込みを抑制することができる。

【0853】

・のめり込みに関する注意喚起の内容を変更してもよい。例えば、のめり込みに関する注意喚起の内容は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を表示する内容と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）を表示する内容と、のうち一方であってもよい。例えば、注意喚起画像GTa及び注意喚起画像GT3は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、のうち一方を含む画像であってもよい。また、のめり込みに関する注意喚起の内容は、パチンコ遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、及び、じゃん球遊技機のうち複数の遊技機へののめり込みに関する注意喚起を含むように構成してもよい。例えば、注意喚起画像GTaは、『パチンコ・パチスロ・アレンジボール・じゃん球遊技機は適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）を含む画像であってもよい。

【0854】

・記憶媒体の返却に関する内容を変更してもよい。例えば、注意喚起画像GTbは、『プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。』の文字（文字情報）を含む画像でなくともよい。例えば、注意喚起画像GTbは、『プリペイドカードの抜き忘れにご注意ください。』の文字（文字情報）を含む画像であってもよいし、『プリペイドカードの盗難にご注意ください。』の文字（文字情報）を含む画像であってもよい。

【0855】

・注意喚起の態様が異なる場合は、演出表示装置25において注意喚起画像が表示される位置、注意喚起画像の大きさ、演出表示装置25において注意喚起画像が表示される表示領域、注意喚起画像に含まれる文字（文字情報）の書体や文字色、大きさの全てが異なる必要はない。例えば、演出表示装置25において注意喚起画像が表示される位置、注意喚起画像の大きさ、演出表示装置25において注意喚起画像が表示される表示領域、注意喚起画像に含まれる文字（文字情報）の書体や文字色、大きさのうち少なくとも1つ異な

10

20

30

40

50

る場合が、注意喚起の態様が異なる場合であってもよい。したがって、例えば、注意喚起画像G T aが表示されるのめり込みに関する注意喚起の態様、及び注意喚起画像G T bが表示されるのめり込みに関する注意喚起の態様は、各画像の大きさが異なるだけであってもよい。

【0856】

・待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様と、を同一としてもよい。

・のめり込みに関する注意喚起を、スピーカ18を用いて実行してもよい。このとき、例えば、スピーカ18から出力される音声のセリフをのめり込みに関する注意喚起の内容とし、音声の主（例えば、声優）をのめり込みに関する注意喚起の態様としてもよい。例えば、大当り遊技の生起中であるとき、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』というセリフと、『のめり込みに注意しましょう。』というセリフと、を男性が話す音声スピーカ18から出力されることで、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。一方、待機状態であるとき、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』というセリフと、『のめり込みに注意しましょう。』というセリフと、を女性が話す音声スピーカ18から出力されることで、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。なお、スピーカ18を用いてのめり込みに関する注意喚起を実行する場合、演出表示装置25を用いたのめり込みに関する注意喚起も併せて実行されるように構成してもよいし、演出表示装置25を用いたのめり込みに関する注意喚起を実行しないように構成してもよい。なお、スピーカ18を用いてのめり込みに関する注意喚起を実行する場合、スピーカ18は、演出実行手段として機能し得る。

【0857】

同様に、記憶媒体の返却に関する注意喚起を、スピーカ18を用いて実行してもよい。このとき、例えば、スピーカ18から出力される音声のセリフを記憶媒体の返却に関する注意喚起の内容とし、音声（例えば、声優）を記憶媒体の返却に関する注意喚起の態様としてもよい。なお、スピーカ18を用いて記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行する場合、演出表示装置25を用いた記憶媒体の返却に関する注意喚起も併せて実行されるように構成してもよいし、演出表示装置25を用いた記憶媒体の返却に関する注意喚起を実行しないように構成してもよい。

【0858】

また、スピーカ18を用いてのめり込みに関する注意喚起を実行しているときに、エラーが検知された場合、のめり込みに関する注意喚起の実行を中止し、検知されたエラーに基づく音声（例えば、満杯エラーが検知された場合には、「球を抜いてください」という音声）が出力されるように構成してもよい。すなわち、のめり込みに関する注意喚起をスピーカ18において実行しているときにエラーが検知された場合、当該エラーの発生を報知する音声スピーカ18から優先的に出力されるように構成してもよい。同様に、記憶媒体の返却に関する注意喚起をスピーカ18において実行しているときにエラーが検知された場合、当該エラーの発生を報知する音声スピーカ18から優先的に出力されるように構成してもよい。

【0859】

・待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、大当り遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容と、を一部又は全部異ならせてもよい。例えば、注意喚起画像G T 3は、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、の両方が含まれる画像とする。一方で、注意喚起画像G T aは、『パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。』という文字（文字情報）と、『のめり込みに注意しましょう。』という文字（文字情報）と、のうち一方が含まれる画像としてもよい。

【0860】

・大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起を実行しなくてもよい。また、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起を実行しなくてもよい。例え

ば、大当たり遊技の生起中と待機状態のうち少なくとも一方であるときに、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。

【0861】

・待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、を全て異ならせてもよい。また、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件と、が同一であってもよい。

【0862】

・例えば、第1実施形態において、大当たりに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態であっても、大当たりの種類に応じてのめり込みに関する注意喚起の内容及び態様のうち少なくとも一方を異ならせてもよい。例えば、大当たりに当選したときの遊技状態が低ベース状態であるとき、第1確変大当たりであるときには注意喚起画像G T aが演出表示装置25に表示される一方、第1非確変大当たりであるときには注意喚起画像G T cが演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。

【0863】

・遊技状態に応じて、待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容及び態様のうち少なくとも一方を異ならせてもよい。例えば、低ベース状態である場合には、待機状態であるときに注意喚起画像G T 3が演出表示装置25に表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行される。一方、高ベース状態である場合には、待機状態であるときに注意喚起画像G T 3とは異なる画像（例えば、注意喚起画像G T e）が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されるようにしてもよい。このように、例えば、低ベース状態であって、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置25の表示内容と、高ベース状態であって、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置25の表示内容と、を異ならせてもよい。このように構成する場合、待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されたときの演出表示装置25の表示内容から、低ベース状態であるか（又は、高ベース状態であるか）を判断でき、例えば、第1経路R1と第2経路R2のうち何れを流下するように遊技球を発射すべきかについて判断させることができる。

【0864】

・祝福画像61の種類を複数種類としてもよい。例えば、第1確変大当たり遊技又は第2確変大当たり遊技の生起中に演出表示装置25に表示される祝福画像61の種類と、第1非確変大当たり遊技又は第2非確変大当たり遊技の生起中に演出表示装置25に表示される祝福画像61の種類と、を異ならせてもよい。例えば、第1確変大当たり遊技又は第2確変大当たり遊技の生起中には、『もう1回』の文字（文字情報）を含む祝福画像61が演出表示装置25に表示されるように構成する。一方、第1非確変大当たり遊技又は第2非確変大当たり遊技の生起中には、『チャンス』の文字（文字情報）を含む祝福画像61が演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。

【0865】

・大当たり遊技の終了後から特別ゲームが所定回数実行された後に大当たりとなった場合には、大当たり遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成する。一方、大当たり遊技の終了後から特別ゲームが所定回数実行されるよりも前に大当たりとなった場合には、大当たり遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。例えば、大当たりの種類が複数種類ある場合には、特定の大当たり遊技の終了後から特別ゲームが所定回数実行された後に大当たりとなった場合には、大当たり遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成する。一方、特定の大当たり遊技の終了後から特別ゲームが所定回数実行されるよりも前に大当たりとなった場合には、大当たり遊技においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。特定の大当たりは、第1非確変大当たりのような大当たり遊技の終了後に高確率状態とならない大当たりであっても

10

20

30

40

50

よいし、第1確変大当りのような大当り遊技の終了後に高確率状態となる大当りであってもよい。

【0866】

・大当りに当選したときの遊技状態、大当りの種類及び大当り遊技終了後の遊技状態のうち少なくとも何れかに基づいて、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起の実行有無、又は、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせてもよい。例えば、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類に基づいて、特定条件が成立するように構成してもよい。例えば、大当りに当選したときの遊技状態が低ベース状態であって第1非確変大当りであるとき、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。一方で、大当りに当選したときの遊技状態が高ベース状態であって第1確変大当りであるとき、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。以上のように、大当りに当選したときの遊技状態、大当りの種類及び大当り遊技終了後の遊技状態のうち少なくとも何れかに基づいて、特定条件が成立するように構成してもよい。

10

【0867】

・大当り遊技の生起中に実行が保留された特別ゲームが、大当りとなる特別ゲームである場合であって、大当り遊技の終了後に実行される場合、当該特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技では、のめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。例えば、大当り遊技の生起中に普通当り遊技が付与されて第1可変部材28が開状態となったときに、第2始動口27へ遊技球が入球したことを契機に大当りとなる第2特別ゲームの実行が保留された場合、当該第2特別ゲームの終了後に生起される大当り遊技の生起中はのめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。

20

【0868】

・第1待機状態は、第1前期待機状態と、第1後期待機状態と、によって構成しなくてもよい。例えば、第1待機状態は、第1前期待機状態及び第1後期待機状態のうち一方のみで構成してもよい。また、例えば、第1待機状態は、第1前期待機状態及び第1後期待機状態に加えて、別の待機状態を含んで構成してもよい。また、第1前期待機状態となる時間は、予め決められた時間とし、アウトコマンドの入力に基づいて第1前期待機状態となる時間が延長されないように構成してもよい。

30

【0869】

・第1待機状態と第2待機状態の何れであってもものめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。例えば、第1前期待機状態と第1後期待機状態の何れであっても注意喚起画像GTeが表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。

【0870】

・演出ゲームの実行中における演出図柄の「一旦停止表示」の態様と、第1後期待機状態であるときにおける演出図柄の「一旦停止表示」の態様と、を異ならせてもよい。例えば、第1後期待機状態であるときにおける演出図柄の「一旦停止表示」を「待機停止表示」とする場合、以下のような態様としてもよい。例えば、演出図柄が待機停止表示されている場合、演出図柄が揺れ状態で表示される一方、演出図柄に含まれるキャラクタ画像が静止画像として表示されるようにしてもよい。また、例えば、演出図柄が待機停止表示されている場合、演出図柄が揺れ状態で表示されない一方、演出図柄に含まれるキャラクタ画像が動画像として表示されるようにしてもよい。また、演出ゲームの実行中における演出図柄の「一旦停止表示」と待機停止表示の違いは、演出図柄が揺れ状態であるかの違いや、演出図柄に含まれるキャラクタ画像が静止画像であるかの違いに限らない。

40

【0871】

・第1前期待機状態であるときには演出表示装置25に第1メータCMが表示されない一方、第1後期待機状態であるときには演出表示装置25に第1メータCMが表示されるように構成してもよい。このとき、第1後期待機状態であるときには、第1音量調整ス

50

タッチOS 1が操作されていなかったとしても、第1メータCMが演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。このように構成する場合、第1前期待機状態と第1後期待機状態は、第1メータCMの表示有無の違いによって演出実行状態が異なる。

【0872】

同様に、第1前期待機状態であるときには演出表示装置25に第1メータCMが表示されない一方、第1後期待機状態であるときには演出表示装置25に第1メータCMが表示されるように構成してもよい。このとき、第1後期待機状態であるときには、第1音量調整スイッチOS 1が操作されていなかったとしても、第1メータCMが演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。このように構成する場合、第1前期待機状態と第1後期待機状態は、第1メータCMの表示有無の違いが演出実行状態の相違に相当する。

10

【0873】

以上のように構成する場合、第1前期待機状態における演出図柄の停止表示（上記実施形態では、確定停止表示）と、第1後期待機状態における演出図柄の停止表示（上記実施形態では、一旦停止表示）と、が同一であってもよい。

【0874】

・第1前期待機状態と第1後期待機状態における演出図柄の停止表示の違い以外に演出実行状態が異なる場合、第1前期待機状態であるときにおける演出図柄の停止表示と、第1後期待機状態であるときにおける演出図柄の停止表示と、が同一であってもよい。例えば、第1前期待機状態が終了して第1後期待機状態となった場合にスピーカ18から出力されている音が出力されなくなることで演出実行状態が切り替わる場合、第1前期待機状態と第1後期待機状態の何れにおいても演出図柄が確定停止表示されるように構成してもよい。

20

【0875】

・エンディング演出指定コマンドは、エンディング演出の実行を指示する制御情報とし、のめり込みに関する注意喚起の実行を指示する制御情報や記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行を指示する制御情報と兼用する必要はない。例えば、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される状況下において、エンディング演出指定コマンドとともに、のめり込みに関する注意喚起の実行を指示する制御情報が出力バッファに格納されるように構成してもよい。同様に、第1エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される状況下において、エンディング演出指定コマンドとともに、記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行を指示する制御情報が出力バッファに格納されるように構成してもよい。このように構成する場合、第2エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納される状況下においては、エンディング演出指定コマンドが出力バッファに格納され、のめり込みに関する注意喚起の実行を指示する制御情報や記憶媒体の返却に関する注意喚起の実行を指示する制御情報は出力バッファに格納されないように構成するとよい。

30

【0876】

・大当りの種類に応じて、特定期間としてのエンディング期間の長さを異ならせてもよい。例えば、大当りの種類に応じて、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無又は大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせる場合に、大当りの種類に応じてエンディング期間の長さを異ならせてもよい。例えば、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される種類の大当りであるときと、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない種類の大当りであるときと、でエンディング期間の長さを異ならせてもよい。このように構成する場合、のめり込みに関する注意喚起の実行有無に応じたエンディング期間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

40

【0877】

・大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、特定期間としてのエンディング期間の長さを異ならせてもよい。例えば、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無又は大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の態様を異ならせる場合に、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて

50

エンディング期間の長さを異ならせてもよい。例えば、大当たり遊技終了後の遊技状態が「大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される種類」の遊技状態であるときと、大当たり遊技終了後の遊技状態が「大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない種類」の遊技状態であるときと、でエンディング期間の長さを異ならせてもよい。このように構成する場合、のめり込みに関する注意喚起の実行有無に応じたエンディング期間を設定し、のめり込みに関する注意喚起を適切に実行することができる。

【0878】

・大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合の当該大当たり遊技には、エンディング期間が含まれるように構成する。一方、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されない場合の当該大当たり遊技には、エンディング期間が含まれないように構成してもよい。例えば、大当たり遊技におけるエンディング期間の長さが「0秒」よりも長い場合には大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される一方、大当たり遊技におけるエンディング期間の長さが「0秒」である場合には大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。このように、のめり込みに関する注意喚起が実行されない大当たり遊技には、特定期間が含まれないように構成することで、大当たり遊技の開始から終了までの時間を短くすることができ、効率的に遊技を行うことができるようになる。なお、大当たり遊技におけるエンディング期間の長さが「0秒」である場合とは、エンディング期間がない場合、つまり、エンディング演出が実行されない場合に相当する。

【0879】

・高ベース状態に制御される期間が異なる場合を、遊技状態の種類が異なる場合としてもよい。例えば、大当たり遊技終了後から50回の特別ゲームが実行されるまでを上限として高ベース状態に制御される場合と、大当たり遊技終了後から100回の特別ゲームが実行されるまでを上限として高ベース状態に制御される場合と、では大当たり遊技終了後の遊技状態が異なるとしてもよい。そして、大当たり遊技終了後から50回の特別ゲームが実行されるまでを上限として高ベース状態に制御される場合には大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起を実行し、大当たり遊技終了後から100回の特別ゲームが実行される上限として高ベース状態に制御される場合には大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起を実行しないように構成してもよい。この場合は、大当たり遊技終了後の遊技状態に応じてのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なるといえる。

【0880】

・高ベース状態においてゲート31への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通ゲームを特定普通ゲームとし、当該特定普通ゲームが普通当たりとなるものとする場合、以下のように構成してもよい。高ベース状態において特定普通ゲームの実行が開始され、当該特定普通ゲームの実行中に大当たり遊技が生起され、当該大当たり遊技の生起中に特定普通ゲームが終了して普通当たり遊技が生起されて第1可変部材28が開状態となったときに第2始動口27へ遊技球が入球して第2特別ゲームの実行が保留されたとする。このとき実行が保留された第2特別ゲーム（以下、「大当たり中保留の第2特別ゲーム」という）は、大当たりとなる第2特別ゲームであるものとする。この場合、大当たり遊技の終了後に、大当たり中保留の第2特別ゲームが実行され、当該大当たり中保留の第2特別ゲームの終了後に大当たり遊技が生起された場合、当該大当たり遊技の生起中には、のめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。すなわち、第2遊技状態において特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとする。更に、第2遊技状態において特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームの実行中に大当たり遊技が生起された場合、当該大当たり遊技の生起中に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなるものとする。この場合、大当たり遊技の生起中に普通当たり遊技が生起されて開閉部材が開状態となったときに第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留

された第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中に、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。なお、このとき、特定普通変動ゲームの変動時間（ゲーム時間）が複数種類ある場合、特定普通ゲームの変動時間がどのような時間であったとしても、大当たり中保留の第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技ではのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにしてもよい。また、普通当たり遊技が生起されたときの第1可変部材28が開状態となる開パターンが複数ある場合、普通当たり遊技が生起されたときの第1可変部材28の開パターンが何れであったとしても、大当たり中保留の第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技ではのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにしてもよい。また、特定普通ゲームの実行中に生起された大当たり遊技が第1特別ゲームと第2特別ゲームの何れが大当たりとなった生起された大当たり遊技であったとしても、大当たり中保留の第2特別ゲームの終了後に生起される大当たり遊技ではのめり込みに関する注意喚起が実行されないようにしてもよい。

10

【0881】

・第1音量調整スイッチOS1が操作された場合には、第1音量フラグに新たな値が設定されなかった場合であっても、第1音量指示コマンドが出力バッファに格納され、第1メータCMが演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。同様に、第2音量調整スイッチOS2が操作された場合には、第2音量フラグに新たな値が設定されなかった場合であっても、第2音量指示コマンドが出力バッファに格納され、第2メータBMが演出表示装置25に表示されるように構成してもよい。但し、大当たり遊技の生起中であるときにおいてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときには、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合であっても第1音量指示コマンドが出力バッファに格納されないように構成し、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。

20

【0882】

・大当たり遊技の生起中であるときに第1音量調整スイッチOS1が操作された場合には、キャラクタボイスの音量を調整不可能にすることで、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整を制限してもよい。このように構成する場合、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整ができなくなる。これにより、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに、遊技者の気が第1音量調整スイッチOS1を操作して音量調整することに向かなくなるため、のめり込みに関する注意喚起に注目させ易くなり、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

30

【0883】

・大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間において、第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、通常の表示位置とは異なる位置に第1メータCMを表示するなどして、音量調整演出が制限されるように構成してもよい。すなわち、音量調整演出を制限する方法としては、上記第11実施形態のように第1メータCMを表示しない方法の他、第1メータCMを演出表示装置25に表示した上で制限する方法もある。

【0884】

・音量調整操作手段（第1調整操作手段）としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される期間は、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間の全部でなくてもよく、一部の期間であってもよい。例えば、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起の実行が開始されてから所定時間が経過するまでの間は、音量調整操作手段としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるようにしてもよい。同様に、音量調整演出に相当する第1メータCMの表示が制限される期間は、大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間の全部でなくてもよく、一部の期間であってもよい。

40

【0885】

・第1音量調整スイッチOS1が操作されて音量が調整される場合には、所定の効果音

50

(以下、「調整音」と示す)がスピーカ18から出力されるように構成してもよい。そして、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限される場合には、調整音がスピーカ18から出力されないように構成してもよい。

【0886】

・大当り遊技の生起中であるときには、音量調整操作手段(第1調整操作手段)としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。すなわち、のめり込みに関する注意喚起が実行されているかに関係なく、大当り遊技の生起中であれば、音量調整操作手段(第1調整操作手段)としての第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。更に、大当り遊技の生起中であるときには、第2音量調整スイッチOS2の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。そして、大当り遊技の生起中であるときには、音量調整器OTの操作によって音量を調整可能に構成してもよい。すなわち、上記実施形態も含めて、音量調整器OTを第2調整操作手段とし、「音量調整器OTの操作によって設定された最大音量を示す信号を入力した場合、当該信号に基づく値を第1音量フラグや第2音量フラグに設定する」制御を特別音量調整制御として捉えることができる。その他、大当り遊技の生起中であるときに限らず、別の状況において、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。例えば、特定エラーの発生が報知されているときには、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。このような特定エラーの発生が報知されているときには、第2音量調整スイッチOS2の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。一方、非特定エラーの発生が報知されているときには、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されないように構成してもよい。

【0887】

・客待ち演出が実行されているときに、第1音量調整スイッチOS1が操作されたとしても客待ち演出が終了しないように構成してもよい。すなわち、第2待機状態であるときに第1音量調整スイッチOS1が操作されたとしても、第2待機状態が継続されるように構成してもよい。例えば、第2待機状態において注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、第1メータCMが表示されないようにして第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。その他、例えば、第2待機状態において注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、注意喚起画像GT3と重複しない位置に第1メータCMが表示されるようにして、第1音量調整スイッチOS1の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。その他、例えば、第2待機状態において注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第1音量調整スイッチOS1が操作された場合、注意喚起画像GT3と重複する位置に第1メータCMが表示されるようにしてもよい。このとき、注意喚起画像GT3よりも前面側に第1メータCMが表示されるようにしてもよいし、注意喚起画像GT3よりも背面側に第1メータCMが表示されるようにしてもよい。

【0888】

同様に、客待ち演出が実行されているときに、第2音量調整スイッチOS2が操作されたとしても客待ち演出が終了しないように構成してもよい。すなわち、第2待機状態であるときに第2音量調整スイッチOS2が操作されたとしても、第2待機状態が継続されるように構成してもよい。例えば、第2待機状態において注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、第2メータBMが表示されるように構成してもよい。また、例えば、第2待機状態において注意喚起画像GT3が表示されてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに第2音量調整スイッチOS2が操作された場合、第2メータBMが表示されないようにするなどして、第2音量調整スイッチOS2の操作による音量調整が制限されるように構成してもよい。

【0889】

・大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」であるときには、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成する。一方、大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」、「低確高ベース状態」及び「高確高ベース状態」のうち何れかであるときには、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。その他、大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態が「低確低ベース状態」であるときには、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行されるように構成する。一方、大当り抽選において大当りに当選したときの遊技状態が「高確低ベース状態」、「低確高ベース状態」及び「高確高ベース状態」のうち何れかであるときには、大当り遊技が生起されているときにのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行されるように構成してもよい。

10

【0890】

・第1後期待機状態においてのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、注意喚起画像G T eは、演出表示装置25の表示領域25 rの中でも演出図柄と被る領域に表示されるようにしてもよい。このとき、演出図柄よりも前面側に注意喚起画像G T eが表示される場合、演出図柄よりも背面側に注意喚起画像G T eが表示される場合に比して、のめり込みに関する注意喚起を効果的に実行することができる。

【0891】

・第2の右打ち報知演出が実行された場合、演出表示装置25には、復帰時右打ち報知画像R G aではなく、右打ち報知画像R Gが表示されるように構成してもよい。また、第2の右打ち報知演出が実行された場合の演出表示装置25の表示内容と、第1の右打ち報知演出が実行された場合の演出表示装置25の表示内容と、を異ならせてもよい。例えば、第1の右打ち報知演出が実行された場合に演出表示装置25に右打ち報知画像R Gが表示される表示位置（又は、表示領域）と、第2の右打ち報知演出が実行された場合に演出表示装置25に右打ち報知画像R Gが表示される表示位置（又は、表示領域）と、を異ならせてもよい。その他、第1の右打ち報知演出が実行された場合に演出表示装置25に表示される右打ち報知画像R Gの大きさと、第2の右打ち報知演出が実行された場合に演出表示装置25に表示される右打ち報知画像R Gの大きさと、を異ならせてもよい。なお、第1の右打ち報知演出が実行された場合の演出表示装置25の表示内容と、第2の右打ち報知演出が実行された場合の演出表示装置25の表示内容と、を異ならせる必要はなく、同一であってもよい。例えば、大当り中復帰コマンドを入力した場合、表示制御用C P U 42 aは、第1の右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御するように構成してもよい。

20

30

【0892】

・通常の右打ち報知画像R Gと、復帰時右打ち報知画像R G aと、は演出要素の一部を共通させたが、全ての演出要素を異ならせてもよい。例えば、復帰時右打ち報知画像R G aには『右打ち』の文字（文字情報）が含まれる一方、右打ち報知画像R Gには『右打ち』の文字（文字情報）が含まれないように構成してもよい。

【0893】

40

・低ベース状態であるときに大当り遊技が生起されたことを契機に右打ち報知演出の実行が開始させるように構成してもよい。そして、第2終了条件の成立を契機に高ベース状態が終了するまでは、右打ち報知演出が継続して実行されるように構成してもよい。すなわち、低ベース状態であるときに大当り遊技が生起されたことを契機に右打ち報知演出の実行が開始させ、当該右打ち報知演出の実行は、第2終了条件の成立を契機に終了するように構成してもよい。例えば、第2の右打ち報知演出が実行されているときにエンディング演出指定コマンドを入力した場合には、第1の右打ち報知演出に切り替わるように構成してもよい。例えば、大当り中復帰コマンドの入力を契機に第2の右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置25を制御した表示制御用C P U 42 aは、エンディング演出指定コマンドの入力を契機に、第1の右打ち報知演出が実行されるように演出表示装置2

50

5を制御するように構成してもよい。

【0894】

・第1特定エラーとしての磁気エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、第2特定エラーとしての電波エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、は同一であってもよい。また、第1特定エラーとしての磁気エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、第2特定エラーとしての電波エラーの発生が報知されているときの当該報知の内容と、にはそれぞれ共通する内容が含まれていなくてもよい。

【0895】

・特定エラーとしては、磁気エラーと電波エラーを採用したが、例えば、主基板エラーや第1始動口エラーなどを採用してもよい。主基板エラーとは、例えば、主基板40におけるハード乱数の更新に異常を検知した場合に検出される特定エラーである。第1始動口エラーとは、例えば、第1始動口26へ遊技球が入球してから規定時間内に所定の検出センサに遊技球が検知されなかった場合に検出される特定エラーである。

10

【0896】

・非特定エラーとしては、満杯エラーと扉開放エラーを採用したが、例えば、振動エラーや断線エラーなどを採用してもよい。振動エラーとは、例えば、遊技機に備えられた振動センサによって遊技機の振動を検知した場合に検出される非特定エラーである。断線エラーとは、例えば、基板におけるスイッチ等に異常を検知した場合に検出される非特定エラーである。

【0897】

20

・第15実施形態において電波エラーの発生は磁気エラーの発生よりも優先的に報知されるようにしたが、磁気エラーの発生は電波エラーの発生よりも優先的に報知されるように構成してもよい。

【0898】

・先読みコマンドの種類を、複数種類としてもよい。先読みコマンドは、大当たり抽選乱数の値に限らず、例えば、大当たり種決定乱数の値や変動パターン決定乱数の値に応じて、生成されるように構成してもよい。そして、例えば、第2確変大当たりとなる特別ゲームの実行が保留されていることを先読みコマンドから特定できる場合に、特殊演出が実行されるように構成してもよい。このように、特殊演出は、大当たりとなる特別ゲームの実行が保留されている場合に実行可能な演出でなくても、例えば、大当たりとなる特別ゲームであって、且つ、大当たりの種類が特定の大当たり（例えば、第2確変大当たり）である場合に実行可能な演出であってもよい。その他、例えば、特殊演出は、大当たりとなる特別ゲームの実行が保留されている場合であって、特定の変動パターンに基づき実行される場合に実行可能な演出であってもよい。また、例えば、特殊演出は、大当たりとなる特別ゲームの実行が保留されている場合であって、大当たりの種類が特定の大当たりであり、且つ、特定の変動パターンに基づき実行される場合に実行可能な演出であってもよい。

30

【0899】

・例えば、大当たりに当選とするかの判定は、乱数情報の値と大当た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。同様に、普通当たりに当選とするかの判定は、乱数情報の値と普通当たり判定とを加算した値が、所定値を超えているか否かにより判定してもよい。

40

【0900】

・スロットマシン（所謂、回胴式遊技機）に適用してもよい。例えば、大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起は、スロットマシンにおいて、ARTやボーナス遊技などの遊技者にとって有利な有利状態の生起中であるときに実行してもよい。例えば、スロットマシンに搭載された演出表示装置において注意喚起画像GTAを表示する場合、スロットマシンが第1の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機に相当し、パチンコ遊技機が第2の遊技媒体を用いて遊技が行われる遊技機に相当する。以上のように構成する場合、スロットマシンで遊技を行っている遊技者に対して、スロットマシンでの遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、パチンコ遊技機での遊技へののめり

50

込みに関する注意喚起も実行でき、効果的にのめり込みに関する注意喚起を実行することができる。

【0901】

・上記実施形態は、大当り抽選（当り抽選）の他、小当り抽選（当り抽選）を行うパチンコ遊技機に適用してもよい。一般的に、小当り抽選にて小当り（当り）に当選した場合、特別ゲームの終了後に小当り遊技（当り遊技）が付与される。また、大入賞口を複数設け、大当り遊技において開放される大入賞口と、小当り遊技において開放される大入賞口と、を別けてもよい。また、小当り遊技の生起中であるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されるように構成してもよい。また、小当り遊技の生起中であるときには、のめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。また、大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される場合、小当り遊技の生起中であるときには、のめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行されるように構成してもよいし、のめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行されるように構成してもよい。

10

【0902】

・大入賞口の数を複数としてもよい。例えば、大入賞口として、第1大入賞口と、第2大入賞口と、を設けてもよい。そして、第1大入賞口が開放される大当り遊技の生起中であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行される一方、第2大入賞口が開放される大当り遊技の生起中であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されないように構成してもよい。また、第1大入賞口が開放される大当り遊技の生起中であるときにはのめり込みに関する注意喚起が第1態様で実行される一方、第2大入賞口が開放される大当り遊技の生起中であるときにはのめり込みに関する注意喚起が第2態様で実行されるように構成してもよい。

20

【0903】

・第1特別ゲーム及び第2特別ゲームを同時に実行可能な遊技機に適用してもよい。例えば、第1特別ゲームは、第2特別ゲームが実行されているか否かに関係なく、大当り遊技の生起中でないときに実行可能に構成してもよい。更に、例えば、第2特別ゲームは、第1特別ゲームが実行されているか否かに関係なく、大当り遊技の生起中でないときに実行可能に構成してもよい。このような、第1特別ゲーム及び第2特別ゲームを同時に実行可能な遊技機において、小当り抽選や小当り遊技を利用した有利状態（例えば、小当りRUSH）を生起可能に構成してもよい。例えば、小当り抽選や小当り遊技を利用した有利状態は、高ベース状態に比して、有利な状態であってもよい。

30

【0904】

・低確低ベース状態、高確低ベース状態、低確高ベース状態及び高確高ベース状態のうち任意に、第1遊技状態及び第2遊技状態を定めてもよい。例えば、低確低ベース状態を第1遊技状態とし、高確低ベース状態、低確高ベース状態及び高確高ベース状態のうち一部又は全部を第2遊技状態としてもよい。

【0905】

・高確率状態に制御可能なパチンコ遊技機として、次に大当り遊技が付与されるまで高確率状態に制御する仕様や、転落抽選に当選するまで高確率状態に制御する仕様（転落機）、或いは予め定めた回数分の図柄変動ゲームが終了するまで高確率状態に制御する仕様（ST機）がある。また、高確率状態に制御可能なパチンコ遊技機には、遊技球が特定領域を通過することを契機に高確率状態に制御する仕様（V確変機）がある。上記実施形態のパチンコ遊技機は、これらの何れの仕様のパチンコ遊技機に具体化してもよい。また、パチンコ遊技機は、上記した転落機とV確変機を混合させた仕様のパチンコ遊技機であってもよい。また、V確変機は、単数の大入賞口を備えて特定のラウンド遊技を生じさせる仕様がある。また、V確変機は、特定のラウンド遊技で開放される大入賞口（V入賞口）と特定のラウンド遊技以外のラウンド遊技で開放される大入賞口からなる複数の大入賞口を備えて特定のラウンド遊技を生じさせる仕様がある。各実施形態は、何れの仕様のV確変機に具体化してもよい。

40

50

【0906】

・上記実施形態において、統括基板41とは別に装飾ランプ17を専門に制御する発光制御基板及びスピーカ18を専門に制御する音制御基板を設けてもよい。また、統括基板41と表示基板42を1つの基板としてもよい。この場合、演出表示装置25を制御する信号のうち、エンディング演出を実行させ、右打ち報知画像RG、注意喚起画像G T a及び注意喚起画像G T bを表示させる信号を、通常制御情報としてもよい。また、演出表示装置25を制御する信号のうち、画像F G a及び復帰時右打ち報知画像R G aを表示させる信号及び復帰時の演出図柄を一旦停止表示させる信号を、特別制御情報としてもよい。また、演出表示装置25を制御する信号のうち、注意喚起画像G T 3を表示させる信号を、特定制御情報としてもよい。また、演出表示装置25を制御する信号のうち、エンディング演出を実行させ、右打ち報知画像RGを表示させる信号を、通常制御情報及び特別制御情報とは異なる制御情報としてもよい。

10

【0907】

・単一の基板に、主基板40の主制御用CPU40aと、統括基板41の統括制御用CPU41aと、を搭載してもよい。また、単一の基板に、統括基板41の統括制御用CPU41aと、表示基板42の表示制御用CPU42aと、を搭載してもよい。また、単一の基板に、主基板40の主制御用CPU40aと、統括基板41の統括制御用CPU41aと、表示基板42の表示制御用CPU42aと、を搭載してもよい。

【0908】

・第1実施形態から第15実施形態を適宜組み合わせてもよい。例えば、第1実施形態に記載の遊技機において、第4実施形態、第11実施形態及び第12実施形態を適用してもよい。以上のように、組み合わせる実施形態は、2つでなくてもよく、適宜、3つ以上の実施形態を組み合わせてもよい。但し、技術的に矛盾が生じる場合は組み合わせることができない。例えば、既に特定エラーの発生が報知されているときに新たに別の特定エラーが検出されたとしても既に報知している特定エラーの発生を報知し続ける第1実施形態と、既に特定エラーの発生が報知されているときに新たに別の特定エラーが検出された場合に新たに検出された特定エラーの発生を報知する第14実施形態は、組み合わせることができない。すなわち、技術常識の範囲内において、組み合わせることの可能な実施形態については組み合わせてもよい。

20

【0909】

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) 前記のめり込みに関する注意喚起の内容には、「パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。」の第1文字情報と、「のめり込みに注意しましょう。」の第2文字情報と、が含まれる。

30

【0910】

(ロ) 前記所定条件には、第1所定条件と、第2所定条件と、があり、前記第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、前記第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件とは異なる終了条件が含まれる。

【0911】

(ハ) 大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機であって、前記所定条件には、前記待機状態であるときに成立する第1所定条件と、前記大当り遊技の生起中に成立する第2所定条件と、がある。

40

【0912】

(ニ) 始動口を備え、前記第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、前記始動口へ遊技球が入球した場合に成立する終了条件が含まれる一方、前記第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、前記始動口へ遊技球が入球した場合に成立する終了条件が含まれない。

50

【0913】

(ホ) 音量調整操作手段の操作によって音量調整を行うことが可能な遊技機であって、前記第1所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、前記音量調整操作手段が操作された場合に成立する終了条件が含まれる一方、前記第2所定条件の成立を契機にのめり込みに関する注意喚起が実行された場合の当該注意喚起の終了条件には、前記音量調整操作手段が操作された場合に成立する終了条件が含まれない。

【0914】

(ヘ) 始動口へ遊技球が入球した後、大当たり抽選が行われ、大当たり抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起されるパチンコ遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起の内容は、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、回胴式遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起を含むことを特徴とするパチンコ遊技機。

10

【0915】

(ト) 開始操作を契機として図柄変動ゲームの実行が開始され、停止操作を契機として図柄組み合わせが導出される回胴式遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起の内容は、回胴式遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、パチンコ遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起を含むことを特徴とする回胴式遊技機。

20

【0916】

(チ) 演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起の内容は、本遊技機での遊技へののめり込みに関する注意喚起に加えて、遊技機全般へののめり込みに関する注意喚起を含むことを特徴とする遊技機。

【0917】

(リ) 演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起の内容は、パチンコ遊技機、回胴式遊技機、アレンジボール遊技機、及び、じゃん球遊技機のうち複数の遊技機へののめり込みに関する注意喚起を含むことを特徴とする遊技機。

30

【0918】

(ヌ) 大当たり抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、前記大当たり遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一であることを特徴とする遊技機。

【0919】

(ル) 大当りに当選した後に大当たり遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、特定条件が成立する場合と前記特定条件が成立しない場合では、前記大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の態様、又は、前記大当たり遊技の生起中であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なることを特徴とする遊技機。

40

【0920】

(ヲ) 図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記待機状態には、第1待機状態と、第2待機状態と、があり、前記第1待機状態である場合と前記第2待

50

機状態である場合では、のめり込みに関する注意喚起の態様、又は、のめり込みに関する注意喚起の実行有無が異なることを特徴とする遊技機。

【0921】

(ワ) 図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記待機状態には、第1待機状態と、前記第1待機状態の終了後に開始される第2待機状態と、があり、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、前記第2待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、図柄変動ゲームの終了後に前記待機状態となる場合、当該図柄変動ゲームの終了後には前記第1待機状態となり、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、大当り遊技の終了後に前記待機状態となる場合、当該大当り遊技の終了後には前記第1待機状態となり、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、前記第1待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、前記第2待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0922】

(カ) 図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記待機状態には、第1待機状態と、前記第1待機状態の終了後に開始される第2待機状態と、があり、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、前記第2待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、図柄変動ゲームの終了後に前記待機状態となる場合、当該図柄変動ゲームの終了後には前記第1待機状態となり、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、大当り遊技の終了後に前記待機状態となる場合、当該大当り遊技の終了後には前記第1待機状態となり、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、前記第1待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、前記第2待機状態であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記第1待機状態に復帰し、当該第1待機状態の終了後には前記第2待機状態が開始され、当該第2待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行され、前記大当り遊技の生起中であるときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の終了後に図柄変動ゲームの実行が保留されていないときには前記大当り遊技の終了後に前記第1待機状態となり、前記大当り遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断された後に電力供給が再開された場合には前記大当り遊技の生起中に復帰し、当該大当り遊技の生起中にはのめり込みに関する注意喚起が実行されないことを特徴とする遊技機。

【0923】

(コ) 音量調整操作手段の操作によって音量調整を行うことが可能であって、大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御

手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間のうちの一部又は全部の期間では、前記音量調整操作手段の操作による音量調整が制限されることを特徴とする遊技機。

【0924】

(タ) 音量調整操作手段の操作によって音量調整を行うことが可能であって、大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記演出実行手段では、前記音量調整操作手段の操作によって音量調整が行われることに伴って音量調整演出が実行されるようになっており、前記大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される期間のうちの一部又は全部の期間では、前記音量調整演出が制限されることを特徴とする遊技機。

10

【0925】

(レ) 大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記制御情報生成手段は、前記大当り遊技の生起中であるときに通常制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記通常制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記通常制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技の生起中において、前記通常制御情報が生成された後に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様は、前記特別制御情報が生成された後に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なることを特徴とする遊技機。

20

【0926】

(ソ) 大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記制御情報生成手段は、前記大当り遊技の生起中であるときに通常制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記通常制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記通常制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっている一方、大当り遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰する場合に前記特別制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されないことを特徴とする遊技機。

30

【0927】

(ツ) 大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記大当り遊技は、オープニング期間と、前記オープニング期間よりも後のエンディング期間と、を含んで構成されており、前記制御情報生成手段は、前記大当り遊技の生起中であるときに通常制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記通常制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記通常制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技の生起中において、前記通常制御情報が生成された後に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様は、前記特別制御情報が生成された後に実行されるのめり込みに関する注意喚起の態様と異なり、前記大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、前記大当り遊技における前記オープニング期間の開始から前記エンディング期間の終了までの期間のうち少なくとも前記エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

40

【0928】

(ネ) 大当りに当選した後に大当り遊技が生起される遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記大当り遊技は、オープニング期間と、前記オープニング期間よりも後のエンディング期間と、を

50

含んで構成されており、前記制御情報生成手段は、前記大当たり遊技の生起中であるときに通常制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記通常制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記通常制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになってい一方、大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰する場合に前記特別制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されず、前記大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行される場合、前記大当たり遊技における前記オープニング期間の開始から前記エンディング期間の終了までの期間のうち少なくとも前記エンディング期間においてのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

10

【0929】

(ナ) 大当りに当選した後に大当たり遊技が生起される遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、表示手段を制御する表示制御手段と、を備え、前記制御情報生成手段は、前記大当たり遊技の生起中であるときに通常制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記通常制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記通常制御情報が生成された後、前記表示手段では、前記表示手段の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれる第1演出が実行され、のめり込みに関する注意喚起が実行される一方、前記大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰する場合に前記特別制御情報が生成された後、前記表示手段では、前記表示手段の表示内容にのめり込みに関する注意喚起が含まれない第2演出が実行されることを特徴とする遊技機。

20

【0930】

(ウ) 図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、制御情報を生成する制御情報生成手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記制御情報生成手段は、前記待機状態であるときに特定制御情報を生成する一方、電力供給が遮断された後に電力供給が再開されて復帰する場合には前記特定制御情報とは異なる特別制御情報を生成し、前記特定制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっている一方、前記待機状態であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されているときに電力供給が遮断され、その後に電力供給が再開されて復帰する場合に前記特別制御情報が生成された後、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されないことを特徴とする遊技機。

30

【0931】

(ム) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起される遊技機において、遊技球を前記第1始動口と前記第2始動口へ交互に振り分ける振分手段と、開状態と閉状態に動作可能な開閉部材と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合

40

50

に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0932】

(ウ) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、前記第2始動口には第2特定始動口と開閉部材を有する第2非特定始動口がある遊技機において、遊技球を第1始動口と前記第2特定始動口へ交互に振り分ける振分手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2非特定始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0933】

(キ) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、開閉部材を有する第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起される遊技機において、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合には、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合よりも有利であって、前記第2図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、当該第2図柄変動ゲームが前記第1図柄変動ゲームよりも優先して実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において図柄変動ゲームの実行が保留され、当該図柄変動ゲームが、前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となった後に実行され、且つ、大当たりとなる図柄変動ゲームであるとき、当該図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0934】

(ノ) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起される遊技機において、遊技球を前記第1始動口と前記第2始動口へ交互に振り分ける振分手段と、開状態と閉状態に動作可能な開閉部材と、特定入球口への遊技球の入球を契機に普通変動ゲームの実行を保留する普通ゲーム保留手段と、普通当たりとなるかを判定する普通当たり判定手段と、普通変動ゲームを実行する普通ゲーム実行手段と、普通当たりとなる普通変動ゲームの終了後に前記開閉部材が開状態となる普通当たり遊技を生起させる普通当たり遊技生起手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において前記特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、前記第2終了条件が成立するよりも前に前記特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となり、前記第1遊技状態となった後に前記特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて前記開閉部材が開状態となったときに前記第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0935】

(オ) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、開閉部材を有する第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起される遊技機において、特定入球口への遊技球の入球を契機に普通変動ゲームの実行を保留する普通ゲーム保留手段と、普通当たりとなるかを判定する普通当たり判定手段と、普通変動ゲームを実行する普通ゲーム実行手段と、普通当たりとなる普通変動ゲームの終了後に前記開閉部材が開状態となる普通当たり遊技を生起させる普通当たり遊技生起手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合には、前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合よりも有利であって、前記第2図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、当該第2図柄変動ゲームが前記第1図柄変動ゲームよりも優先して実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において前記特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームと

するとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、前記第2終了条件が成立するよりも前に前記特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となり、前記第1遊技状態となった後に前記特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて前記開閉部材が開状態となったときに前記第2始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0936】

(ク) 第1図柄変動ゲーム及び第2図柄変動ゲームを含む図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、第1始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第1図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第1図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、第2始動口への遊技球の入球を契機に実行が保留された前記第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合に当該第2図柄変動ゲームの終了後に大当たり遊技が生起され、前記第2始動口には第2特定始動口と開閉部材を有する第2非特定始動口がある遊技機において、遊技球を第1始動口と前記第2特定始動口へ交互に振り分ける振分手段と、特定入球口への遊技球の入球を契機に普通変動ゲームの実行を保留する普通ゲーム保留手段と、普通当たりとなるかを判定する普通当たり判定手段と、普通変動ゲームを実行する普通ゲーム実行手段と、普通当たりとなる普通変動ゲームの終了後に前記開閉部材が開状態となる普通当たり遊技を生起させる普通当たり遊技生起手段と、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記図柄変動ゲームの実行が保留されている場合、実行が保留された順序で図柄変動ゲームが実行され、前記遊技状態には、第1遊技状態と、前記第2非特定始動口への遊技球の入球に関する有利度が前記第1遊技状態に比して有利な第2遊技状態と、を含み、前記遊技状態制御手段は、前記第2遊技状態であるときに前記第2遊技状態の終了条件が成立した場合、前記第2遊技状態を終了させ、前記第2遊技状態の終了条件には、大当たり遊技が生起されることで成立する第1終了条件と、大当たり遊技の終了後に前記第2遊技状態に制御されてから所定回数の前記図柄変動ゲームが実行された場合に成立する第2終了条件と、があり、前記第2遊技状態において前記特定入球口への遊技球の入球を契機に実行が保留された普通変動ゲームを特定普通変動ゲームとするとともに当該特定普通変動ゲームが普通当たりとなるものとするとき、前記第2終了条件が成立するよりも前に前記特定普通変動ゲームが実行され、当該特定普通変動ゲームが実行されている途中で前記第2終了条件が成立して前記第2遊技状態が終了して前記第1遊技状態となり、前記第1遊技状態となった後に前記特定普通変動ゲームが終了した後に普通当たり遊技が生起されて前記開閉部材が開状態となったときに前記第2非特定始動口へ遊技球が入球したことを契機に実行が保留された第2図柄変動ゲームが大当たりとなる場合、当該第2図柄変動ゲームの終了後に生起される大当たり遊技の生起中にのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0937】

(ヤ) 大当たり抽選において大当たりに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、特定エラーを検出する特定エラー検出手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、前記大当たり遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一であり、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記特定エラーが検出された場合、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、前記特定エラーの発生が報知されることを特徴とする遊技機。

【0938】

(マ) 大当たり抽選において大当たりに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大

10

20

30

40

50

当り遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、特定エラーを検出する特定エラー検出手段と、非特定エラーを検出する非特定エラー検出手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記待機状態であるときにおけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、前記大当り遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一であり、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記特定エラーが検出された場合、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起の実行が制限され、前記特定エラーの発生が報知される一方、のめり込みに関する注意喚起が実行されているときに前記非特定エラーが検出された場合、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行され続けるとともに、前記非特定エラーの発生が報知されることを特徴とする遊技機。

10

【0939】

(ケ) 大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技が生起される期間には、特定期間が含まれ、前記特定期間において前記演出実行手段にて実行される特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、前記特定期間において前記第1特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第1特定演出は実行される一方でのめり込みに関する注意喚起は実行されず、前記特定期間において前記第2特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第2特定演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

20

【0940】

(フ) 図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技が生起される期間には、特定期間が含まれ、前記特定期間において前記演出実行手段にて実行される特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、前記特定期間において前記第1特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第1特定演出は実行される一方でのめり込みに関する注意喚起は実行されず、前記特定期間において前記第2特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第2特定演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行され、前記第2特定演出が実行されているときに実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当りに当選する図柄変動ゲームがある場合と、前記第2特定演出が実行されているときに実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当りに当選する図柄変動ゲームがない場合と、の何れであってものめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

30

【0941】

(コ) 図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、大当り抽選において大当りに当選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当り遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記大当り遊技が生起される期間には、特定期間が含まれ、前記特定期間において前記演出実行手段にて実行される特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、前記特定期間において前記第1特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第1特定演出は実行される一方でのめり込みに関する注意喚起は実行されず、前記特定期間において前記第2特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第2特定演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行され、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当りに当選する図柄変動ゲームがある場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容は、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当りに当選する図柄変動ゲームがない場合におけるのめり込みに関する注意喚起の内容と同一であることを特徴とする遊技機。

40

50

【0942】

(エ) 図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、大当たり抽選において大当たりに応選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起される遊技機において、演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、前記大当たり遊技の生起中における所定タイミングにおいて実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりに応選する図柄変動ゲームがあることを条件として特殊演出が実行されるとともに、前記大当たり遊技の生起中においてのめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、前記演出実行手段にて実行される特定演出には、第1特定演出と、第2特定演出と、があり、前記第1特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第1特定演出は実行される一方でのめり込みに関する注意喚起は実行されず、前記第2特定演出が実行されるとき、前記演出実行手段では、前記第2特定演出に加えて、のめり込みに関する注意喚起が実行され、のめり込みに関する注意喚起が実行されているとき、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりに応選する図柄変動ゲームがある場合であっても、前記特殊演出が実行されない、又は、前記特殊演出が制限されることを特徴とする遊技機。

10

【0943】

(テ) 図柄変動ゲームの実行を保留可能であって、大当たり抽選において大当たりに応選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起される遊技機において、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記遊技状態には、通常遊技状態及び特別遊技状態を含む複数種類の遊技状態があり、前記演出実行手段では、前記大当たり遊技の生起中における所定タイミングにおいて実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりに応選する図柄変動ゲームがあることを条件として特殊演出が実行されるとともに、前記大当たり遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、大当たりに応選したときの遊技状態が前記通常遊技状態であるとき、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行される一方、大当たりに応選したときの遊技状態が前記特別遊技状態であるとき、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されず、大当たりに応選したときの遊技状態が前記通常遊技状態であるとき、実行が保留されている図柄変動ゲームの中に大当たりに応選する図柄変動ゲームがある場合であっても、前記特殊演出が実行されない、又は、前記特殊演出が制限されることを特徴とする遊技機。

20

【0944】

(ア) 大当たりに応選した後に大当たり遊技が生起される遊技機において、遊技状態を制御する遊技状態制御手段と、大当たりの種類を決定する大当たり種決定手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記大当たりの種類には、第1大当たりと、第2大当たりと、があり、前記遊技状態には、第1遊技状態と、第2遊技状態と、があり、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みとは異なる事象に関する特定注意喚起が実行されるようになっており、大当たりに応選したときの遊技状態が前記第1遊技状態であるときには、大当たりの種類が前記第1大当たりと前記第2大当たりの何れであっても、前記大当たり遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起及び前記特定注意喚起が実行される一方、大当たりに応選したときの遊技状態が前記第2遊技状態であるときには、大当たりの種類が前記第1大当たりと前記第2大当たりの何れであっても、前記大当たり遊技の生起中におけるのめり込みに関する注意喚起及び前記特定注意喚起が実行されないことを特徴とする遊技機。

30

40

【0945】

(サ) 大当たり抽選において大当たりに応選した場合に図柄変動ゲームが実行された後に大当たり遊技が生起され、図柄変動ゲームの実行中でなく、且つ、大当たり遊技の生起中でない場合に待機状態となる遊技機において、大当たりの種類を決定する大当たり種決定手段と、演出実行手段を制御する演出制御手段と、を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、大当たりの種類には、第1大当たりと、第2大当たりと、があり、特定条件が成立する場合、大当たりの種類が前記第1大当たりと前記第2大当たりの何れであっても前記大当たり遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起

50

が実行される一方、前記特定条件が成立しない場合、大当りの種類が前記第1大当りと前記第2大当りの何れであっても前記大当り遊技の生起中であるときにのめり込みに関する注意喚起が実行されず、前記待機状態には、第1待機状態と、第2待機状態と、があり、前記第1待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されない一方、前記第2待機状態であるときにはのめり込みに関する注意喚起が実行されることを特徴とする遊技機。

【0946】

(キ) 演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起には、第1注意喚起と、第2注意喚起と、があり、前記第1注意喚起が実行されている場合に切替条件が成立したときには、前記第1注意喚起の実行が継続され、前記切替条件の成立に基づく演出の実行が遅延され、前記第2注意喚起が実行されている場合に前記切替条件が成立したときには、前記第2注意喚起の実行が制限され、前記切替条件の成立に基づく演出が遅延されることなく実行されることを特徴とする遊技機。

10

【0947】

(ユ) 演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起には、第1注意喚起と、第2注意喚起と、があり、前記第1注意喚起が実行されている場合に第1条件が成立したときには、前記第1注意喚起の実行が継続され、前記第1条件の成立に基づく演出の実行が遅延され、前記第2注意喚起が実行されている場合に前記第1条件が成立したときには、前記第2注意喚起の実行が制限され、前記第1条件の成立に基づく演出の実行が遅延されることなく実行され、前記第1注意喚起が実行されている場合に第2条件が成立したときには、前記第1注意喚起の実行が制限され、前記第2条件の成立に基づく演出が遅延されることなく実行され、前記第2注意喚起が実行されている場合に前記第2条件が成立したときには、前記第2注意喚起の実行が制限され、前記第2条件の成立に基づく演出が遅延されることなく実行されることを特徴とする遊技機。

20

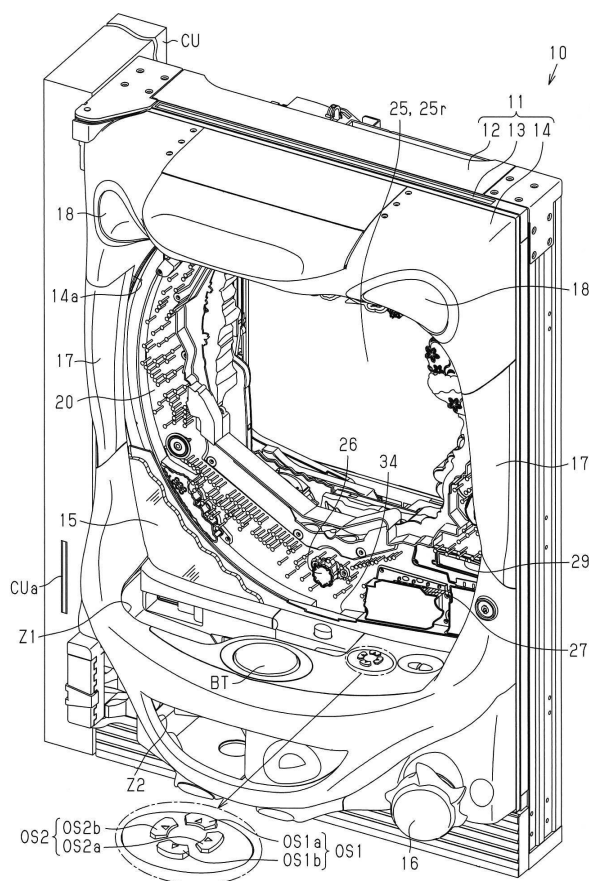
【符号の説明】

【0948】

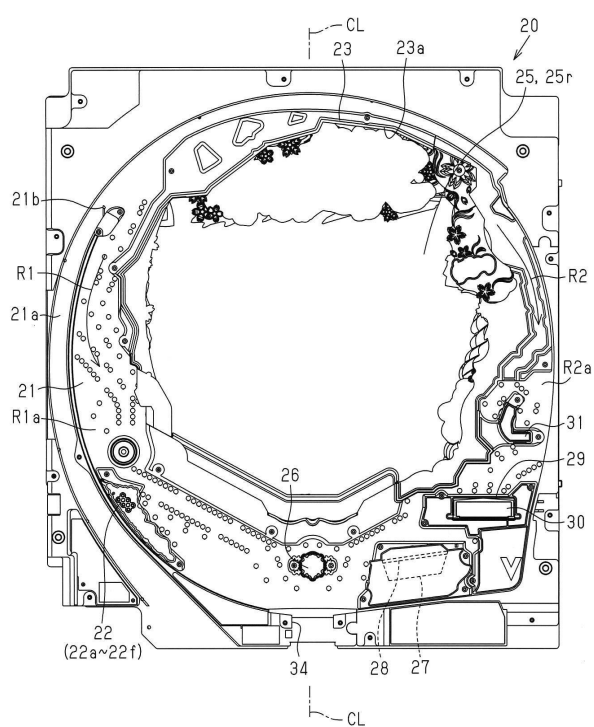
10…パチンコ遊技機、17…装飾ランプ、18…スピーカ、22…情報表示パネル、25…演出表示装置、26…第1始動口、27…第2始動口、27a…非可変の第2始動口、27b…可変の第2始動口、28…第1可変部材、29…大入賞口、30…第2可変部材、40…主基板、40a…主制御用CPU、40b…主制御用ROM、40c…主制御用RAM、41…統括基板、41a…統括制御用CPU、41b…統括制御用ROM、41c…統括制御用RAM、42…表示基板、42a…表示制御用CPU、42b…表示制御用ROM、42c…表示制御用RAM、50…振分装置、ES…エラー検出センサ、GT1～GT6、GTa～GTf…注意喚起画像。

30

【図 1】



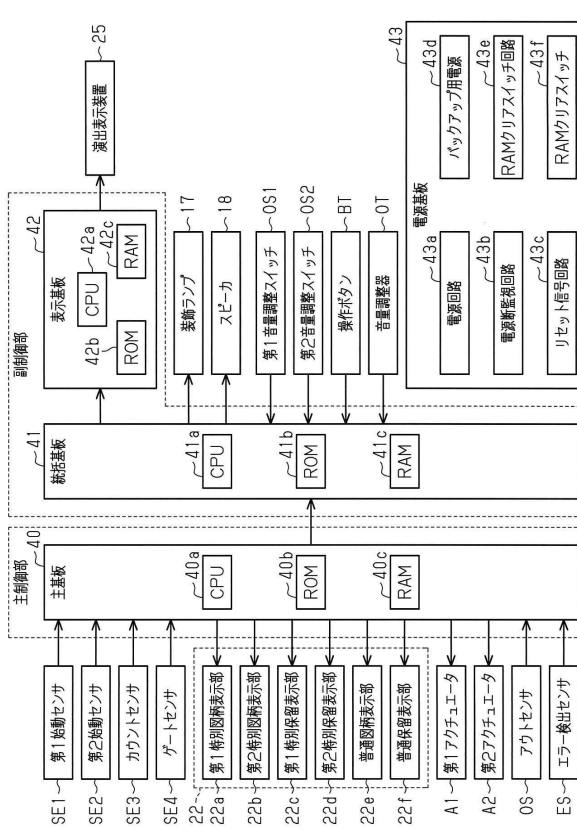
【図 2】



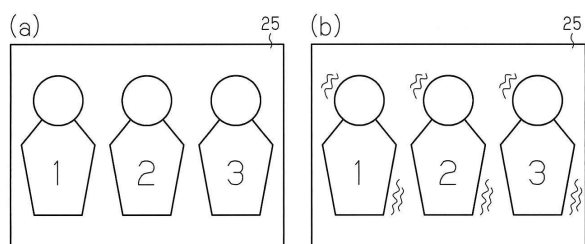
【图 3】

大当りの 種類	大当りの選択率		大当り時の 遊技状態	大当り遊技後の 遊技状態	ラウンド 回数	オープニング 時間	エンディング 時間
	第1特別 ゲーム	第2特別 ゲーム					
第1 確変 大当り	60%	15%	低確低ベース状態	高確高ベース状態 (次回まで)	4回	12秒	15秒
			高確低ベース状態				
			低確高ベース状態				
			高確高ベース状態				
第2 確変 大当り	5%	50%	低確低ベース状態	高確高ベース状態 (次回まで)	16回	12秒	15秒
			高確低ベース状態				
			低確高ベース状態				
			高確高ベース状態				
第1 非確変 大当り	35%	-	低確低ベース状態	低確高ベース状態 (50回まで)	8回	12秒	15秒
			高確低ベース状態				
			低確高ベース状態				
			高確高ベース状態				
第2 非確変 大当り	-	35%	低確低ベース状態	低確高ベース状態 (50回まで)	10回	12秒	15秒
			高確低ベース状態				
			低確高ベース状態				
			高確高ベース状態				

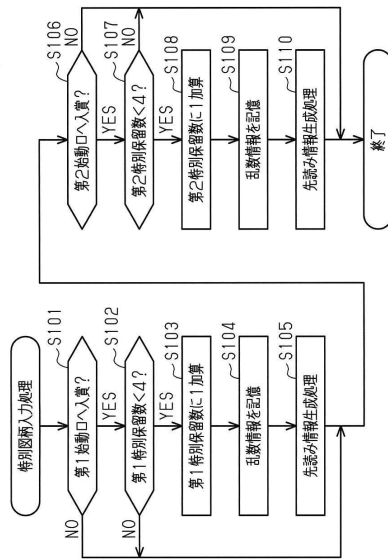
【図 5】



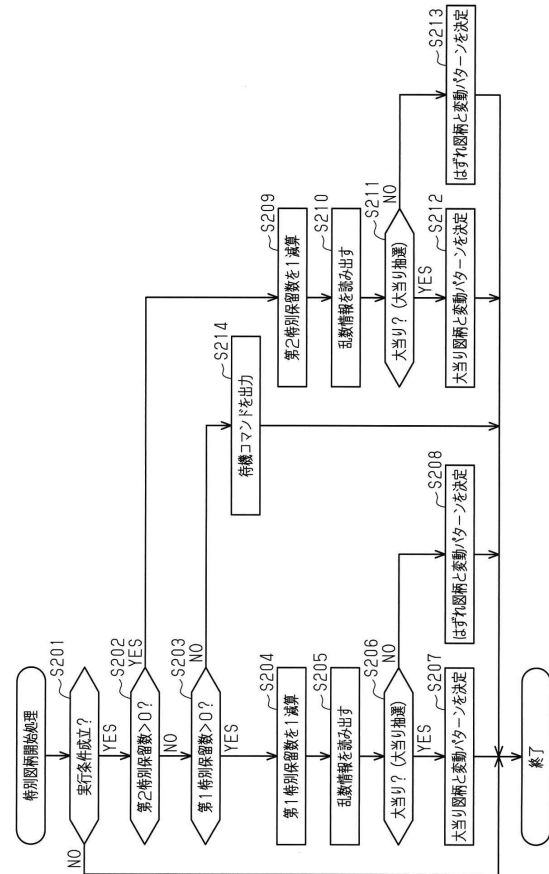
【图 4】



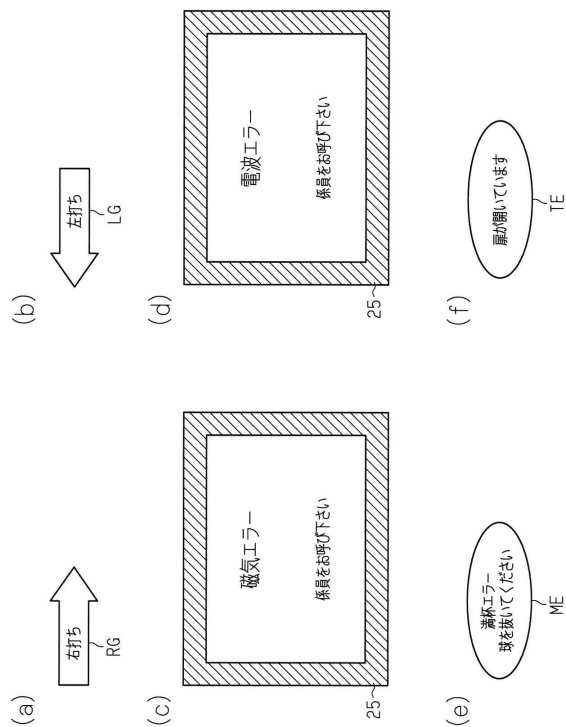
【図 6】



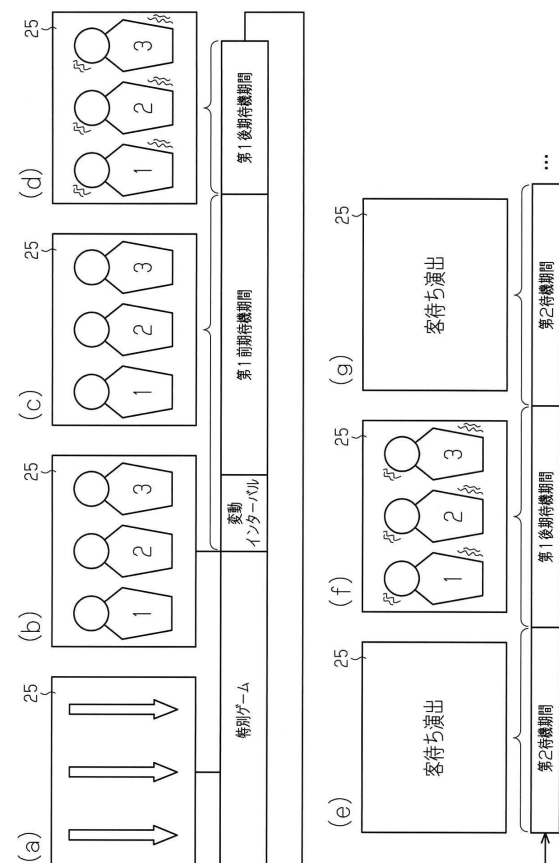
【図 7】



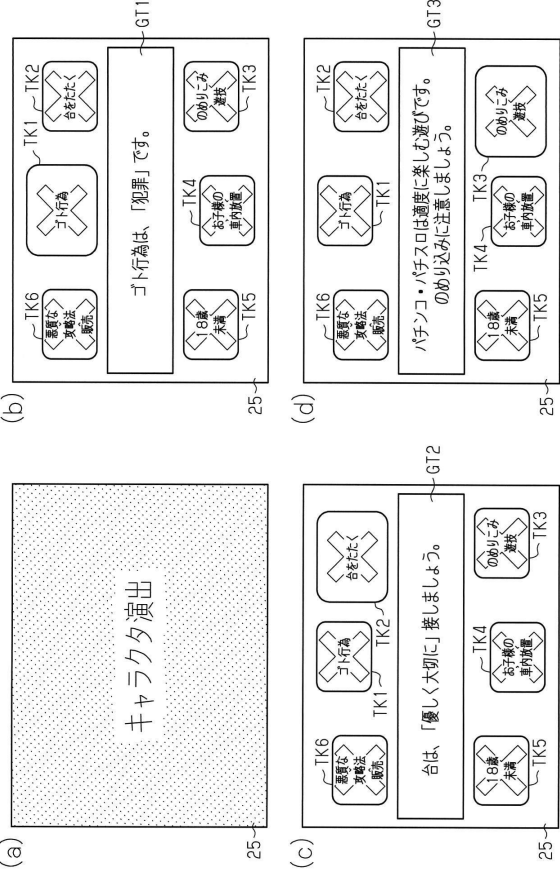
【図 8】



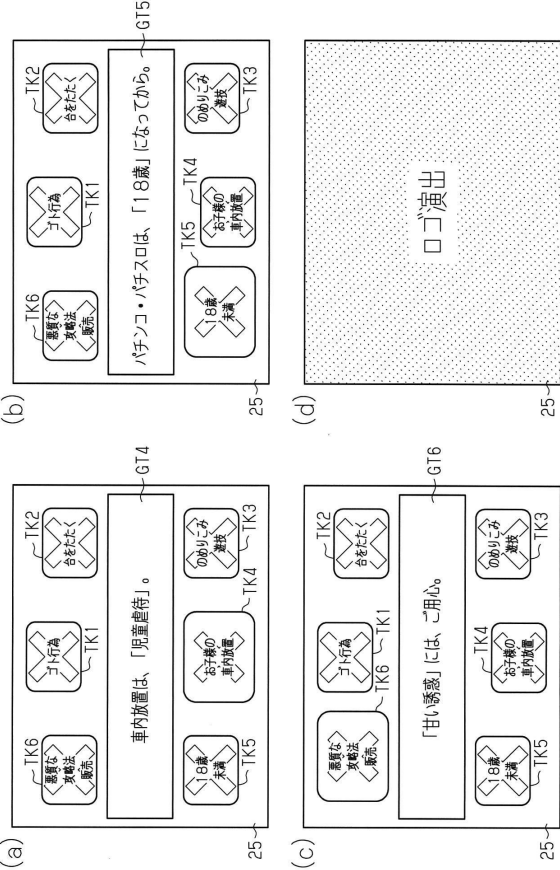
【図 9】



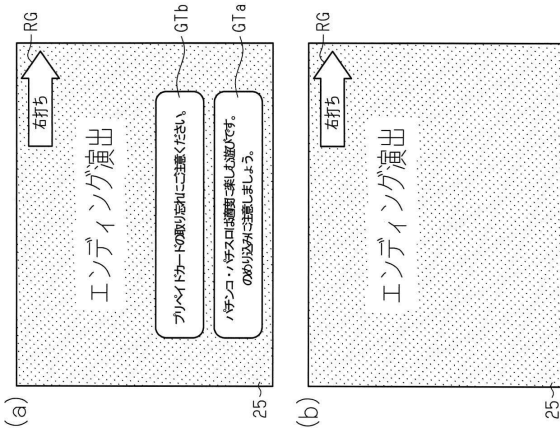
【図 1 0】



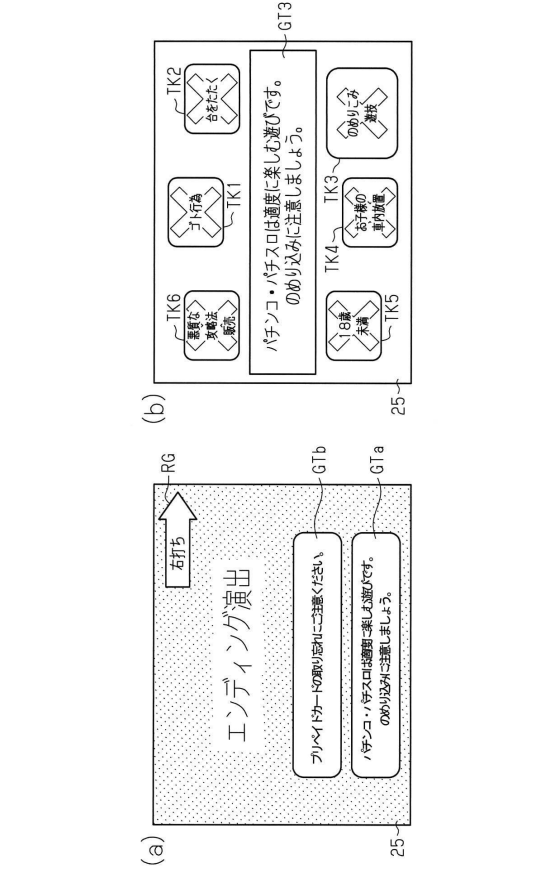
【図 1 1】



【図 1 2】



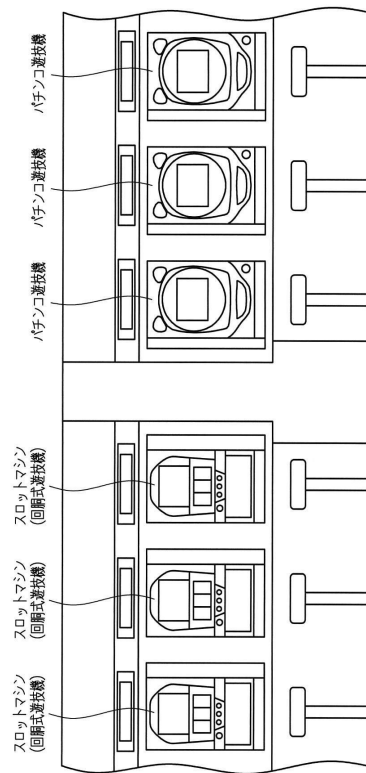
【図 1 4】



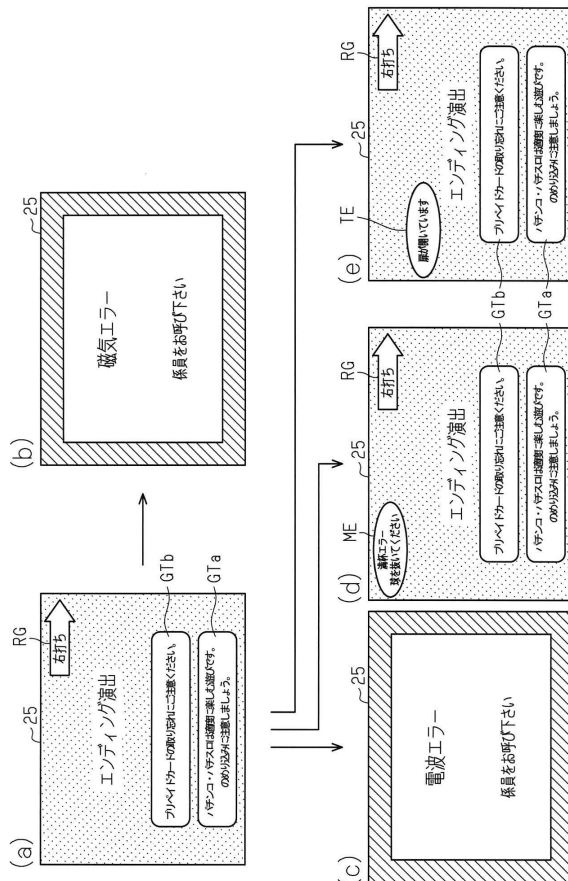
【図 1 3】

大当り時の遊技状態	のめり込みに 関する注意喚起	記憶媒体の返却に 関する注意喚起
低確低ベース状態	有	有
高確低ベース状態	有	有
低確高ベース状態	無	無
高確高ベース状態	無	無

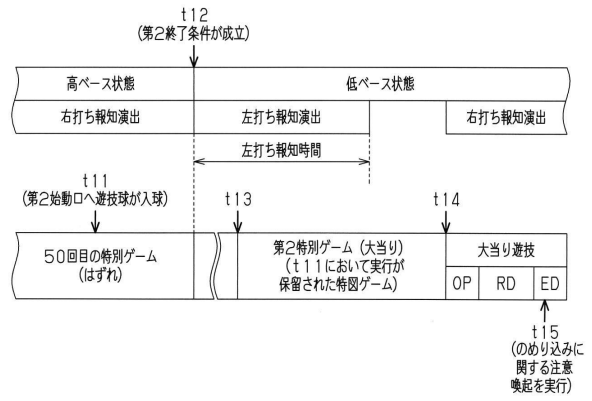
【図 15】



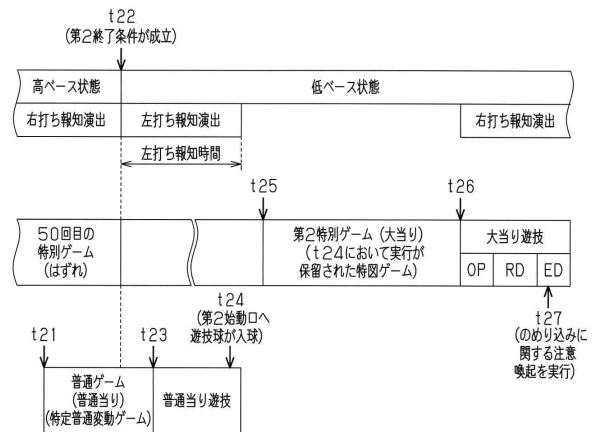
【図 18】



【図 16】



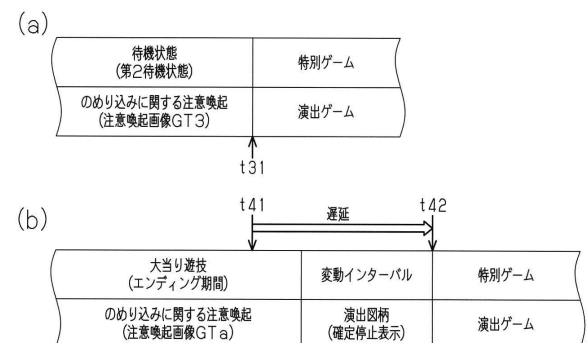
【図 17】



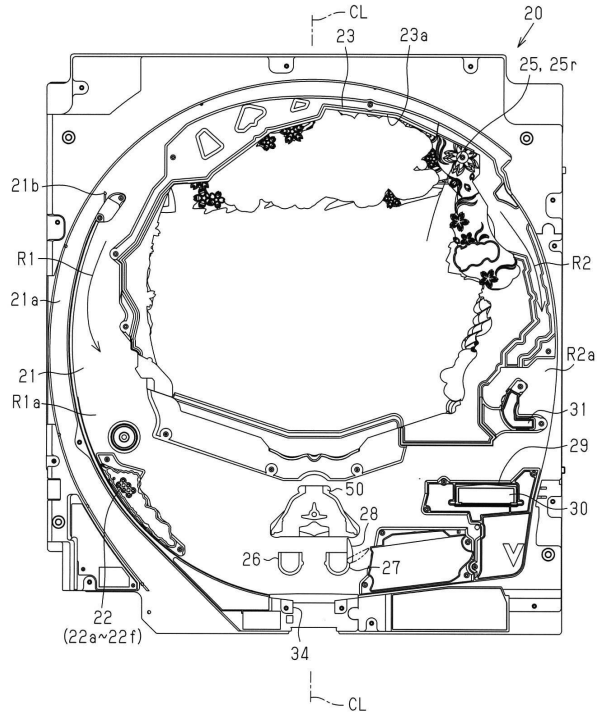
【図 19】



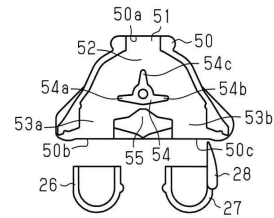
【図 20】



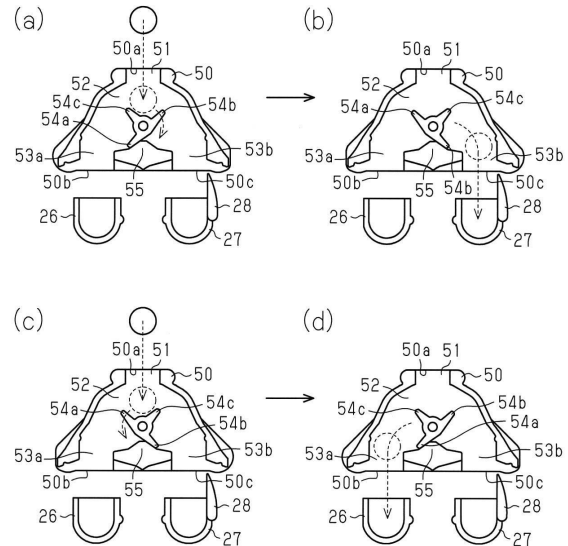
【図 2 1】



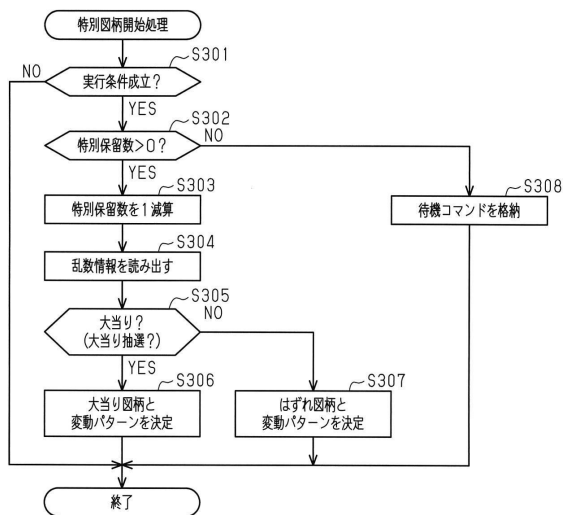
【図 2 2】



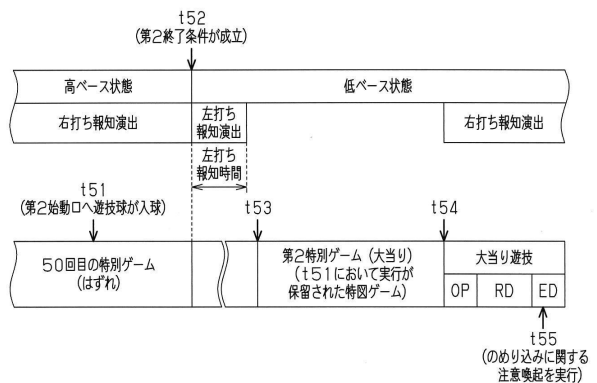
【図 2 3】



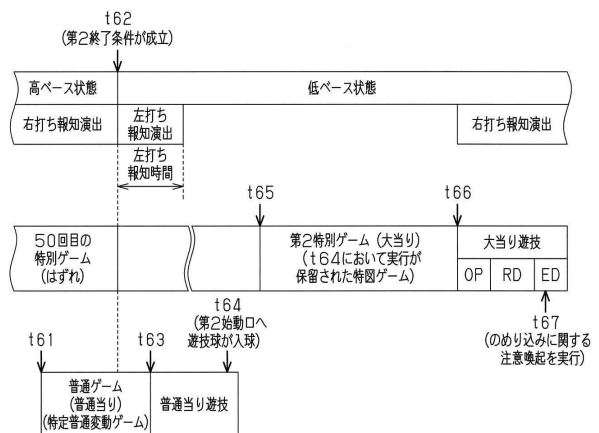
【図 2 4】



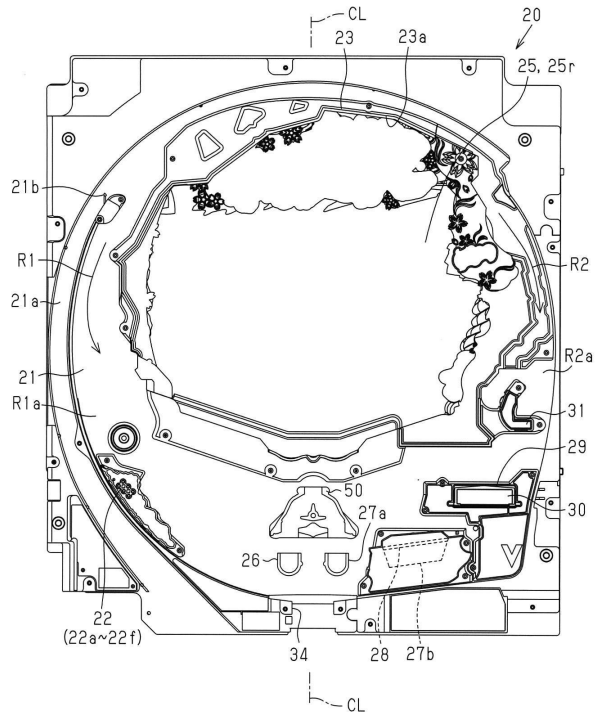
【図 2 5】



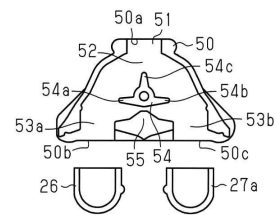
【図 2 6】



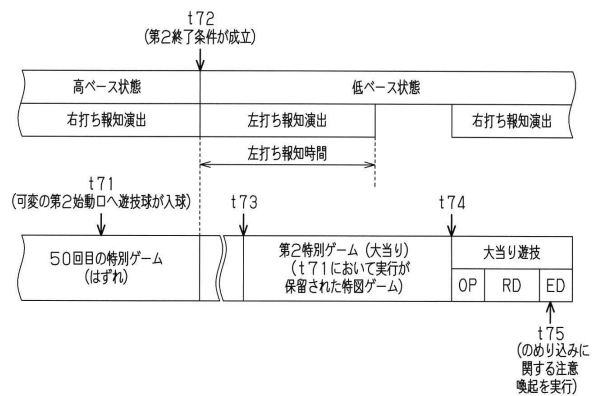
【図 27】



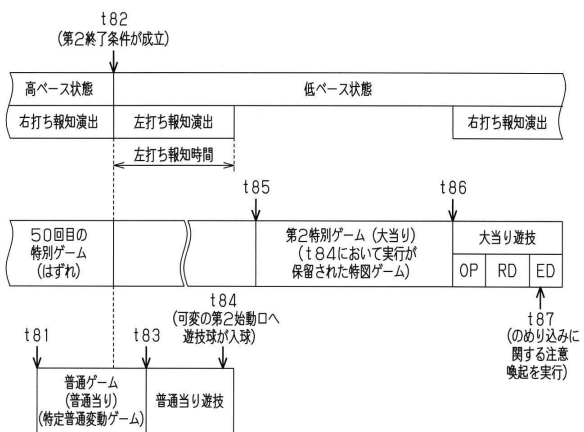
【図 28】



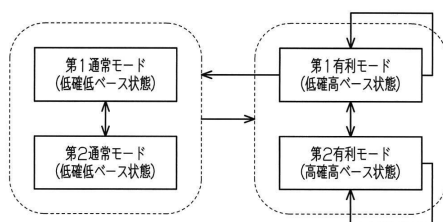
【図 29】



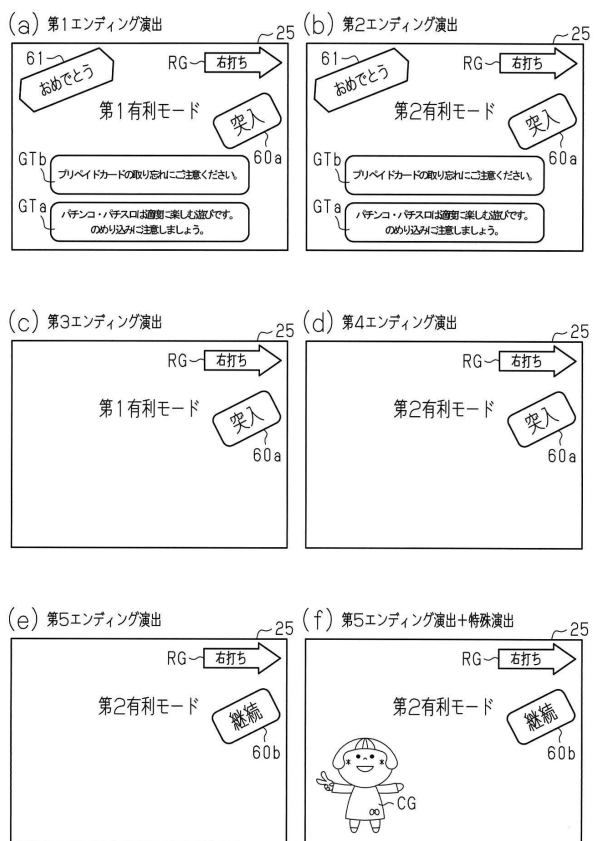
【図 30】



【図 31】



【図 32】

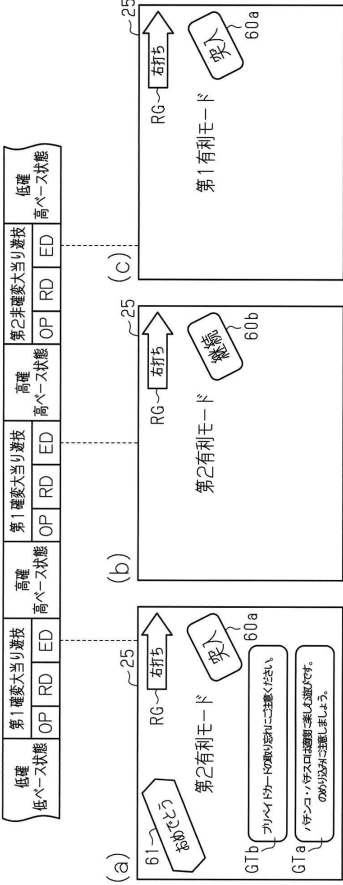


【図 3 3】

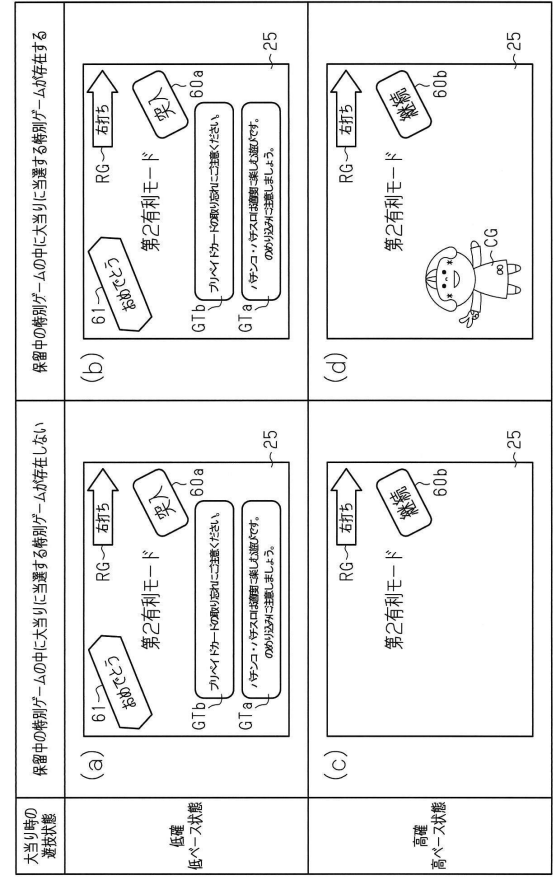
大当り時の遊技状態	大当りの種類	保留中の第2特別ゲーム中の大当り	
		無	有
低確 低ベース状態	第1確変大当り	第2エンディング演出 (×)	第2エンディング演出 (×)
	第2確変大当り	第2エンディング演出 (×)	第2エンディング演出 (×)
	第1非確変大当り	第1エンディング演出 (×)	第1エンディング演出 (×)
	第2非確変大当り	第1エンディング演出 (×)	第1エンディング演出 (×)
高確 低ベース状態	第1確変大当り	第2エンディング演出 (×)	第2エンディング演出 (×)
	第2確変大当り	第2エンディング演出 (×)	第2エンディング演出 (×)
	第1非確変大当り	第1エンディング演出 (×)	第1エンディング演出 (×)
	第2非確変大当り	第1エンディング演出 (×)	第1エンディング演出 (×)
低確 高ベース状態	第1確変大当り	第4エンディング演出 (×)	第4エンディング演出 (○)
	第2確変大当り	第4エンディング演出 (×)	第4エンディング演出 (○)
	第1非確変大当り	第3エンディング演出 (×)	第3エンディング演出 (×)
	第2非確変大当り	第3エンディング演出 (×)	第3エンディング演出 (×)
高確 高ベース状態	第1確変大当り	第5エンディング演出 (×)	第5エンディング演出 (○)
	第2確変大当り	第5エンディング演出 (×)	第5エンディング演出 (○)
	第1非確変大当り	第3エンディング演出 (×)	第3エンディング演出 (×)
	第2非確変大当り	第3エンディング演出 (×)	第3エンディング演出 (×)

×：特殊演出実行不可
○：特殊演出実行可

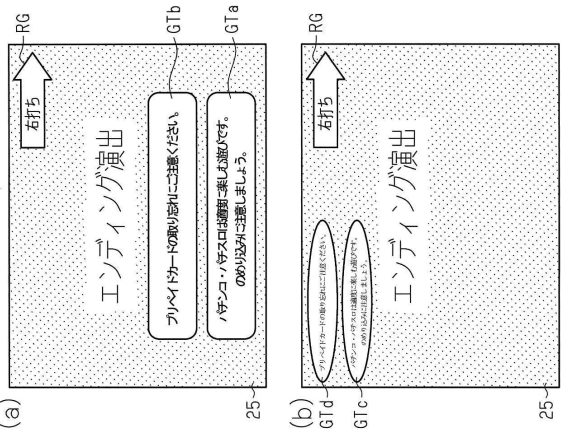
【図 3 4】



【図 3 5】



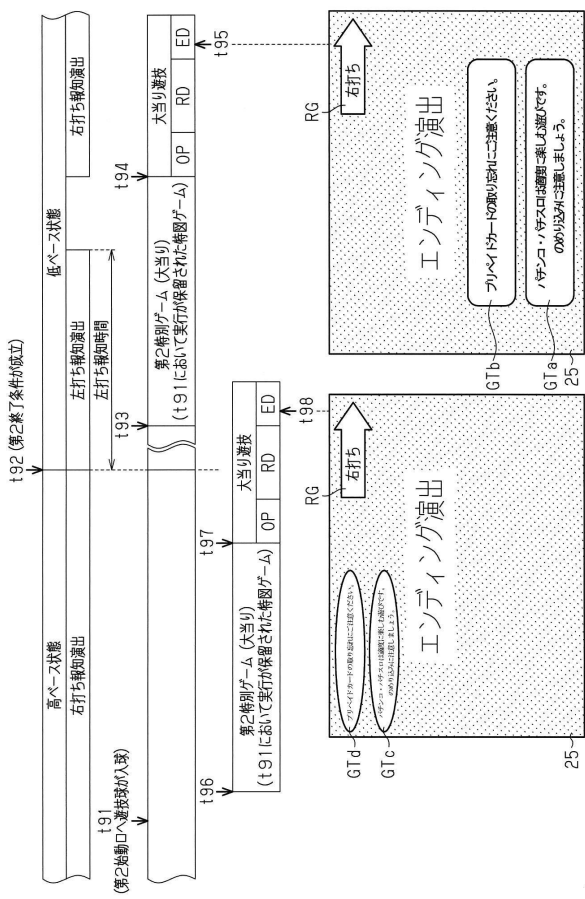
【図 3 6】



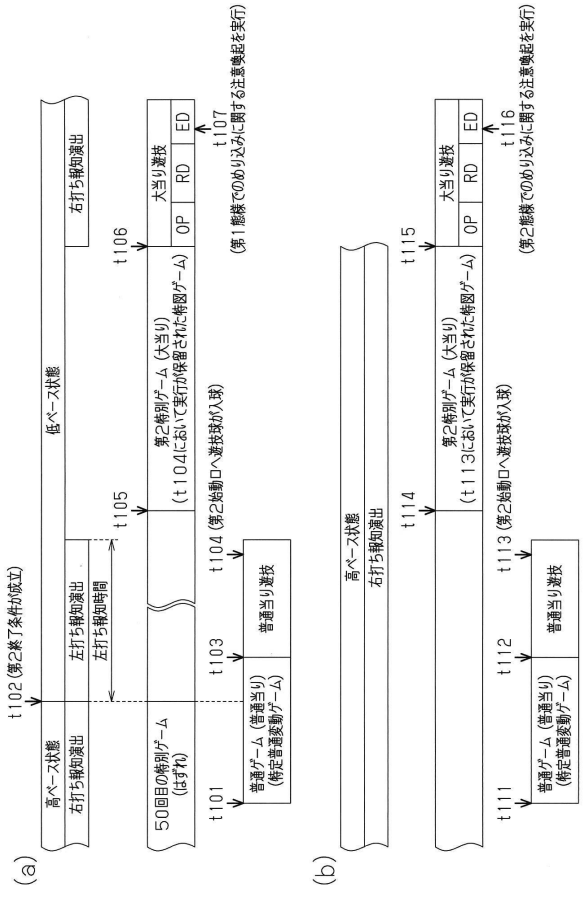
【図 3 7】

大当り時の遊技状態	のめり込みに関する注意喚起	記憶媒体の返却に関する注意喚起
低確低ベース状態	第1態様	第1態様
高確低ベース状態	第1態様	第1態様
低確高ベース状態	第2態様	第2態様
高確高ベース状態	第2態様	第2態様

【図 38】



【図 39】



【図 40】

大当りの種類	のめり込みに関する注意喚起	記憶媒体の返却に関する注意喚起
第1確変大当り	無	無
第2確変大当り	無	無
第1非確変大当り	有	有
第2非確変大当り	有	有

【図 42】

大当りの種類	大当りの選択率		大当り時の遊技状態	大当り遊技後の遊技状態	ラウンド回数	オープニング時間	エンディング時間
	第1特別ゲーム	第2特別ゲーム					
第1確変大当り	60%	15%	低確低ベース状態 高確低ベース状態 低確高ベース状態 高確高ベース状態	高確高ベース状態 (次回まで)	4回	12秒 3秒	5秒
第2確変大当り	5%	50%	低確低ベース状態 高確低ベース状態 低確高ベース状態 高確高ベース状態	高確低ベース状態 高確高ベース状態 (次回まで)	16回	12秒 3秒	15秒 5秒
第1非確変大当り	35%	-	低確低ベース状態 高確低ベース状態 低確高ベース状態 高確高ベース状態	低確低ベース状態 低確高ベース状態 (50回まで)	8回	12秒 3秒	15秒
第2非確変大当り	-	35%	低確低ベース状態 高確低ベース状態 低確高ベース状態 高確高ベース状態	低確低ベース状態 (50回まで)	10回	12秒 3秒	15秒

【図 41】

大当りの種類	のめり込みに関する注意喚起	記憶媒体の返却に関する注意喚起
第1確変大当り	第2態様	第2態様
第2確変大当り	第2態様	第2態様
第1非確変大当り	第1態様	第1態様
第2非確変大当り	第1態様	第1態様

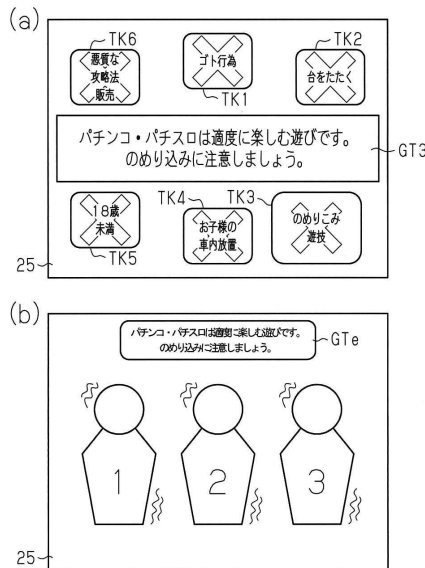
【図 43】

大当り遊技終了後の遊技状態	のめり込みに関する注意喚起	記憶媒体の返却に関する注意喚起
低確低ベース状態	有	有
高確低ベース状態	有	有
低確高ベース状態	有	有
高確高ベース状態	無	無

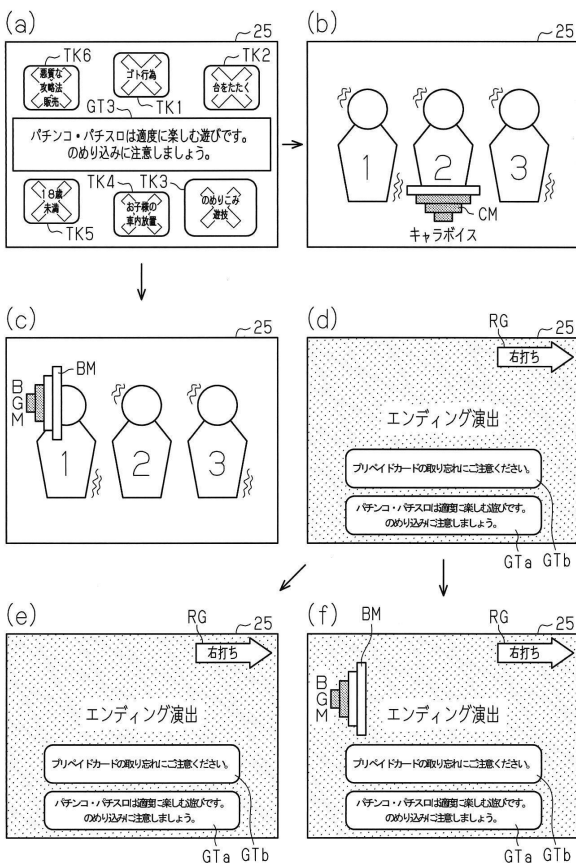
【図 4 4】

大当り遊技終了後の 遊技状態	のめり込みに関する注意喚起	記憶媒体の返却に関する注意喚起
低確低ベース状態	第1態様	第1態様
高確低ベース状態	第1態様	第1態様
低確高ベース状態	第1態様	第1態様
高確高ベース状態	第2態様	第2態様

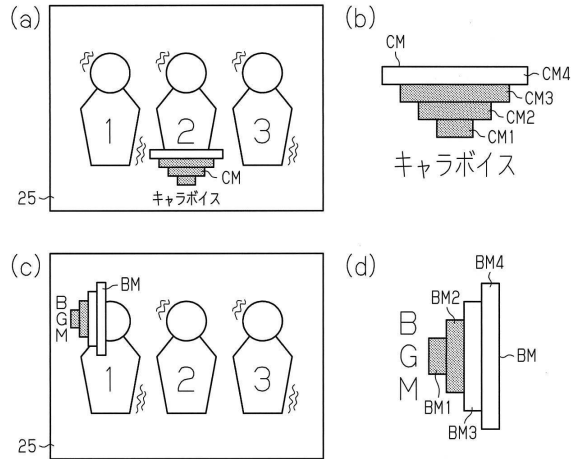
【図 4 5】



【図 4 8】



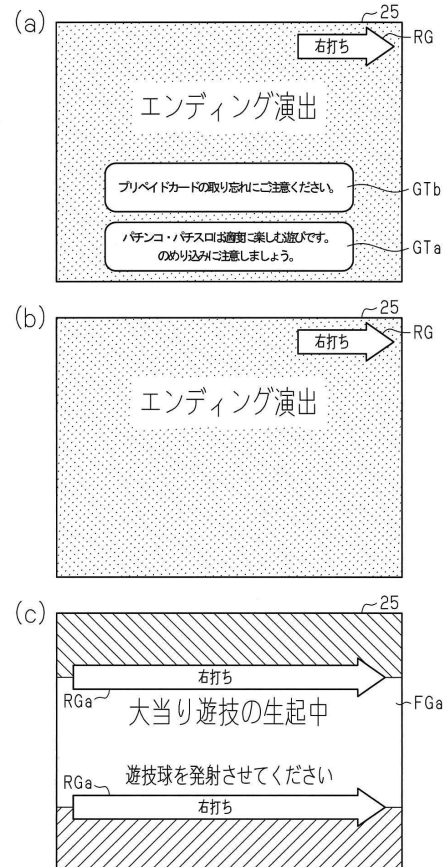
【図 4 6】



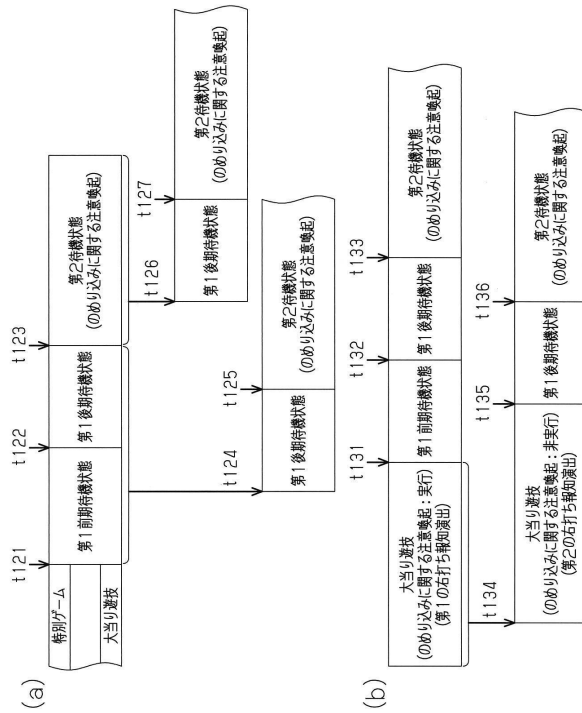
【図 4 7】

操作部	特別 ゲーム中	大当り遊技の生起中				待機状態
		オープニング 期間	ラウンド 期間	エンディング期間 (のめり込みに関する 注意喚起：無)	エンディング期間 (のめり込みに関する 注意喚起：有)	
第1 音量調整 スイッチ	音量調整：可 (第1メータ ：表示)	音量調整：可 (第1メータ ：表示)	音量調整：可 (第1メータ ：表示)	音量調整：可 (第1メータ：表示)	音量調整：可 (第1メータ ：表示)	
第2 音量調整 スイッチ	音量調整：可 (第2メータ ：表示)	音量調整：可 (第2メータ ：表示)	音量調整：可 (第2メータ ：表示)	音量調整：可 (第2メータ：表示)	音量調整：可 (第2メータ ：表示)	
音量 調整器	音量調整：可	音量調整：可	音量調整：可	音量調整：可	音量調整：可	

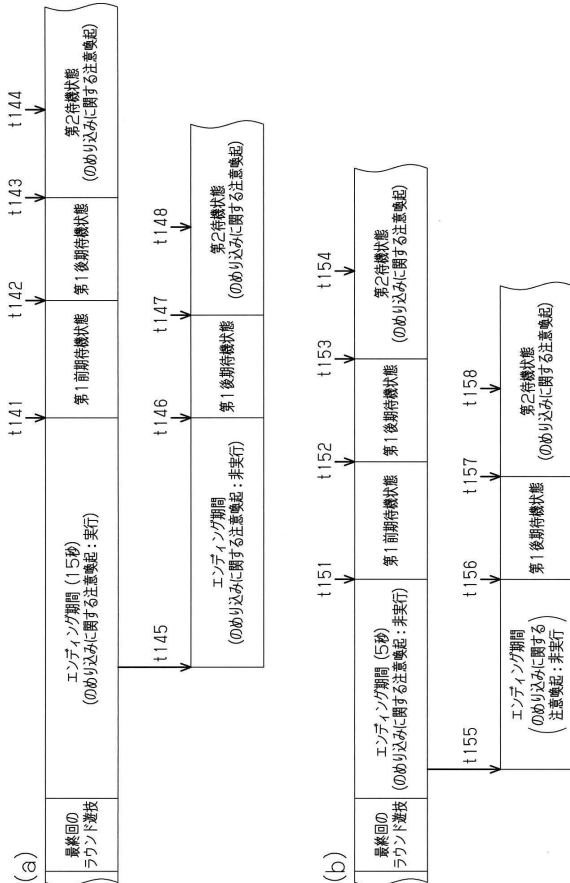
【図 4 9】



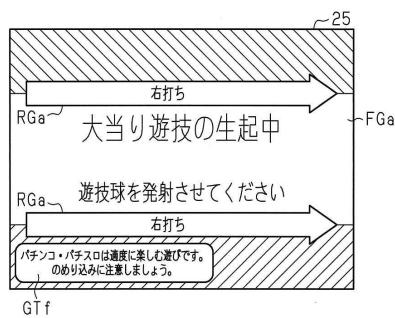
【図 50】



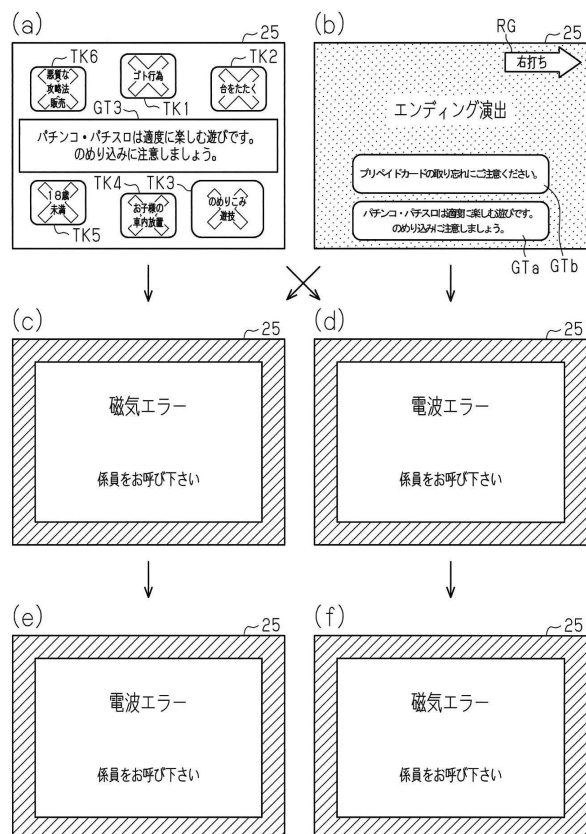
【図 51】



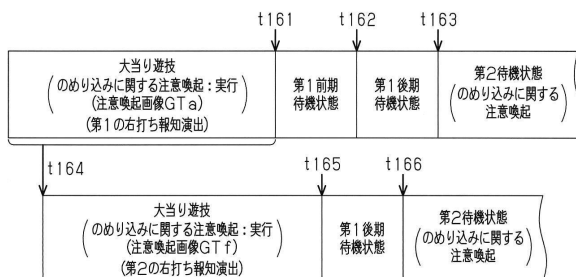
【図 52】



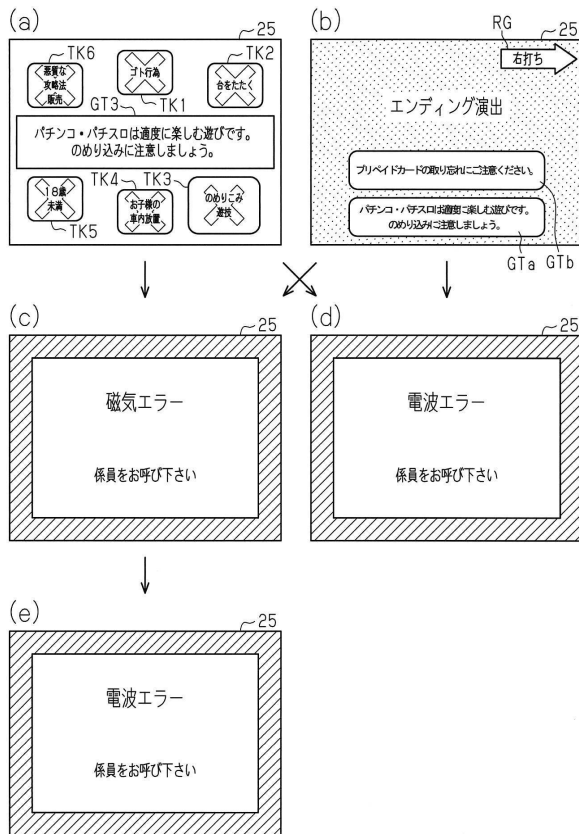
【図 54】



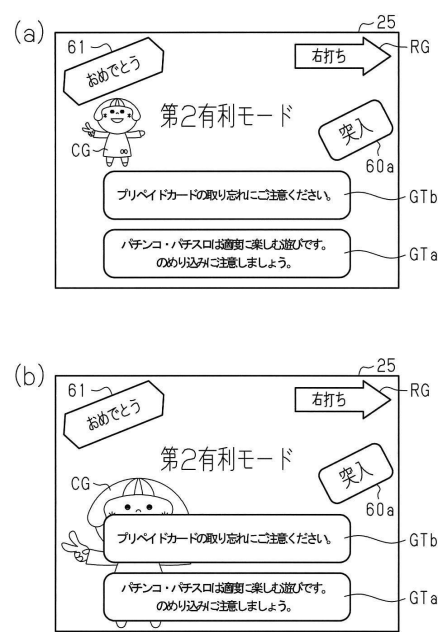
【図 53】



【図 5 5】



【図 5 6】



フロントページの続き

(72)発明者 中村 誠

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2017-080323 (JP, A)
特開2017-051236 (JP, A)
特開2016-187526 (JP, A)
特開2017-070580 (JP, A)
特開2013-034615 (JP, A)
特開2017-080318 (JP, A)
特開2017-006715 (JP, A)
特開2015-173942 (JP, A)
特許第6083007 (JP, B1)
特開2010-227323 (JP, A)
特開2017-121365 (JP, A)
特開2016-116684 (JP, A)
特開2016-087208 (JP, A)
特開2014-200564 (JP, A)
特開2016-154687 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 6 3 F 7 / 0 2

A 6 3 F 5 / 0 4