(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6605543号
(P6605543)
(45)発行日　令和1年11月13日(2019.11.13)　(24)登録日　令和1年10月25日(2019.10.25)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 304Z

請求項の数 4　(全 186 頁)

(21)出願番号　特願2017-137484(P2017-137484)
(22)出願日　平成29年7月14日(2017.7.14)
(65)公開番号　特開2019-17574(P2019-17574A)
(43)公開日　平成31年2月7日(2019.2.7)
審査請求日　平成30年8月27日(2018.8.27)

(73)特許権者　000135210
株式会社ニューギン
愛知県名古屋市中村区烏森町３丁目５６番地
(74)代理人　100105957
弁理士　恩田　誠
(74)代理人　100068755
弁理士　恩田　博宣
(74)代理人　100148563
弁理士　山本　実
(72)発明者　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、
特別表示手段と、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、
前記特別制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容は、前記通常制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容と同一であることを特徴とする遊技機。

【請求項２】
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、
特別表示手段と、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ず、
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、
前記特別制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容は、前記通常制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容と同一であることを特徴とする遊技機。

【請求項３】
大当りに当選し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、
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、
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ることを特徴とする遊

技機。
【請求項４】
大当りに当選し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、
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ず、
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、
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ることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
この発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機の一種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】
【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。
【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、特別表示手段と、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、前記特別制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容は、前記通常制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容と同一であることを要旨とする。

【０００６】

上記課題を解決する遊技機は、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、特別表示手段と、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ず、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、前記特別制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容は、前記通常制御情報が生成される場合の前記特別表示手段の表示内容と同一であることを要旨とする。

【０００７】

上記課題を解決する遊技機は、大当りに当選し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、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、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ることを要旨とする。

【０００８】
上記課題を解決する遊技機は、大当りに当選し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、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ず、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、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ることを要旨とする。

【発明の効果】
【０００９】
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】
【００１０】
【図１】パチンコ遊技機の斜視図。
【図２】遊技盤の正面図。
【図３】大当りの種類を示す図。
【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気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。
【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。
【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いて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いて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。
【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。
【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。
【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。
【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】
【００１１】

（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。
【００１２】
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。
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
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。
【００１７】
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ＯＳ２を備えている。第２音量調整スイッチＯＳ２は、第２音量上昇スイッチＯＳ２ａと、第２音量下降スイッチＯＳ２ｂと、の２つのスイッチによって構成されている。
【００１８】

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ＣＵａ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ＣＵａからプリペイドカードが排出される。

【００１９】

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２１ａ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２１ａへ逆戻りすることを防止する逆戻り防止弁２１ｂ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２１ａで案内され、遊技球の通過方向における案内通路２１ａの最下流に位置する逆戻り防止弁２１ｂ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。

【００２０】

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２２ａを備えている。第１特別図柄表示部２２ａ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２２ｂを備えている。第２特別図柄表示部２２ｂ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。

【００２１】

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

【００２２】

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、大当り遊技が生起される。大当り遊技は、多数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。

【００２３】

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。

【００２４】

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。

【００２５】

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。

【００２６】

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。

【００２７】

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

。
【００２８】
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。
【００２９】
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。
【００３０】
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。
【００３１】
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。
【００３２】
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。
【００３３】
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。
【００３４】
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。

【００３５】

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。

【００３６】

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。

【００３７】

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）の左側を通ってアウト口３４へと至る第１経路Ｒ１と、センター枠２３（演出表示装置２５）の右側を通ってアウト口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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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

【００４２】

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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

次に、パチンコ遊技機１０における大当りについて説明する。

本実施形態のパチンコ遊技機１０は、特別図柄の大当り図柄として、複数種類の大当り図柄を備えている。複数種類の大当り図柄は、第１大当り図柄と、第２大当り図柄と、第３大当り図柄と、第４大当り図柄と、に分類されている。複数種類の大当り図柄には、それぞれ大当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大当り図柄には第１確変大当り、第２大当り図柄には第２確変大当り、第３大当り図柄には第１非確変大当り、第４大当り図柄には第２非確変大当りがそれぞれ定められている。

【００４８】

大当り遊技では、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。大当り遊技は、エンディング演出の終了に伴って終了される。

【００４９】

図３に示すように、各大当りには、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非確変大当りには、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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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）であるときのエンディング期間の長さと、が異なる。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

次に、パチンコ遊技機１０の電気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。

【００６２】

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。

【００６３】

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

【００６４】

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が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が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、大当り変動パターンと、はずれ変動パターンと、がある。大当り変動パターンには、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り図柄を確定停止表示させる演出内容が対応付けられている。

【００６５】

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が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が対応付けられている。

【００６６】

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。

【００６７】

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。

【００６８】

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を下皿Ｚ２へ案内する下皿案内通路に配設する場合、下皿Ｚ２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ＥＳに相当する。また、エラー検出センサＥＳとしては、例えば、中枠１３又は前枠１４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１３又は前枠１４に配設する場合

、中枠１３又は前枠１４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ＥＳ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ＥＳ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ＥＳ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。

【００６９】

次に、統括基板４１について説明する。

統括基板４１は、前述したように、主基板４０と接続されている。統括基板４１は、統括制御用ＣＰＵ４１ａと、統括制御用ＲＯＭ４１ｂと、統括制御用ＲＡＭ４１ｃと、を備えている。例えば、統括制御用ＣＰＵ４１ａは、統括制御用ＣＰＵ４１ａ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ＲＯＭ４１ｂ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ＲＯＭ４１ｂは、装飾ランプ１７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ＲＯＭ４１ｂは、スピーカ１８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。

【００７０】

統括制御用ＲＡＭ４１ｃ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。統括制御用ＲＡＭ４１ｃ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４１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４１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ＣＰＵ４１ａ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。

【００７１】

統括基板４１には、装飾ランプ１７が接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しない駆動回路を介して、装飾ランプ１７を制御可能となっている。統括基板４１には、スピーカ１８が接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しない駆動回路を介して、スピーカ１８を制御可能となっている。

【００７２】

統括基板４１には、第１音量調整スイッチＯＳ１が接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しないポートを介して、第１音量上昇スイッチＯＳ１ａ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ＯＳ１ｂ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４１には、第２音量調整スイッチＯＳ２が接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しないポートを介して、第２音量上昇スイッチＯＳ２ａ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ＯＳ２ｂ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４１には、操作ボタンＢＴが接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しないポートを介して、操作ボタンＢＴ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。

【００７３】

統括基板４１には、音量調整器ＯＴが接続されている。統括制御用ＣＰＵ４１ａは、図示しないポートを介して、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。

【００７４】

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。
【００７５】
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。
【００７６】
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。
【００７７】
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。
【００７８】
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。
【００７９】
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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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オ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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

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。

【００９０】

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。

【００９１】

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。

【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に記憶させておくことで、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。

【００９３】

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。

【００９４】

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。

【００９５】

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Ｓ１０９）。例えば、乱数は、大当り抽選乱数、大当り種決定乱数、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。

【００９６】

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。

【００９７】

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。

【００９８】

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りとなる値である場合（共通大当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りとなる値である場合（高確大当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りとならない値である場合（共通大当り判定及び高確大当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り抽選乱数をいう。本実施形態では、大当りに当選したときの遊技状態及び大当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。

【００９９】

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。

【０１００】

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）。

【０１０１】

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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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Ｓ２０４）。ステップＳ２０４の処理において、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＲＡＭ４０ｃから読み出す（ステップＳ２０５）。なお、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＲＡＭ４０ｃから消去する。

【０１０２】

次に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０５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ＲＯＭ４０ｂ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Ｓ２０６）。ステップＳ２０６の処理は、大当り抽選に相当する。すなわち、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０６において大当り抽選を行う。ステップＳ２０６において主制御用ＣＰＵ４０ａ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。

【０１０３】

大当りに当選した場合（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、主制御用ＣＰＵ４０ａ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（ステップＳ２０７）。例えば、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０５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種決定乱数の値に基づき大当り図柄を決定する。また、例えば、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０５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。

【０１０４】

また、ステップＳ２０７の処理において主制御用ＣＰＵ４０ａは、決定した大当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Ｓ２０７の処理において主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、特別図柄開始処理を終了する。

【０１０５】

大当りに当選しなかった場合（ステップＳ２０６：ＮＯ）、主制御用ＣＰＵ４０ａ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Ｓ２０８）。例えば、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０５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Ｓ２０６の判定結果が否定の場合（ステップＳ２０６：ＮＯの場合）とは、はずれの場合に相当する。

【０１０６】

ステップＳ２０８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Ｓ２０８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ＣＰＵ４０ａは、特別図柄開始処理を終了する。

【０１０７】

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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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。

【０１０８】

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ＣＰＵ４

０ａ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）。なお、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＲＡＭ４０ｃから消去する。

【０１０９】

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り抽選乱数の値と、主制御用ＲＯＭ４０ｂ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Ｓ２１１）。ステップＳ２１１の処理は、大当り抽選に相当する。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。

【０１１０】

大当りに当選した場合（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り種決定乱数の値に基づき大当り図柄を決定する。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。

【０１１１】

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。

【０１１２】

大当りに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を決定する。なお、本実施形態において、ステップＳ２１１の判定結果が否定の場合（ステップＳ２１１：ＮＯの場合）とは、はずれの場合に相当する。

【０１１３】

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。

【０１１４】

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。

【０１１５】
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、大当り遊技の生起中でない場合に待機状態となる。
【０１１６】
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Ｓ２０７及びステップＳ２１２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。
【０１１７】
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。
【０１１８】
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、大当り遊技が生起されない。
【０１１９】
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。

【０１２０】

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、大当りとなる特別ゲームに相当し、大当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。

【０１２１】

大当り処理において、主制御用ＣＰＵ４０ａは、特別図柄開始処理で決定した大当り図柄（すなわち、大当りの種類）に基づいて、大当り遊技の種類を特定する。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、大当り処理を実行することにより、大当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り遊技が生起される。また、大当り遊技の生起に伴い、主制御用ＣＰＵ４０ａは、大当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。

【０１２２】

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。

【０１２３】

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、大当り遊技を終了する。また、大当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、大当り遊技の終了後、変動インターバル時間を設定する。

【０１２４】

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り図柄（すなわち、大当りの種類）に基づいて、大当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、大当り遊技を終了するときに、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。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。

【０１２５】

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。

【０１２６】

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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

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。遊技球がゲート３１を通過していない場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、普通図柄入力処理を終了する。一方、遊技球がゲート３１を通過した場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａ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２２を制御する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａ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。

【０１３１】

次に、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。この場合、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、普通図柄入力処理を終了する。

【０１３２】

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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、普通当り遊技中ではなく、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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａ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２２を制御する。また、主制御用ＣＰＵ４０ａ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。

【０１３３】

次に、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＲＡＭ４０ｃから読み出す。なお、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＲＡＭ４０ｃから消去する。続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、読み出した乱数情報と、主制御用ＲＯＭ４０ｂに記憶されている普通当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、普通当り抽選（普通当り判定）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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａが普通当り抽選を行うことにより、普通当り抽選を行う普通当り抽選手段又は普通当りとなるかを判定する普通当り判定手段としての機能が実現される。

【０１３４】

普通当りに当選とする場合、主制御用ＣＰＵ４０ａは、普通ゲームで確定停止表示させる普通当り図柄と、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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、普通図柄開始処理を終了する。

【０１３５】

そして、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、普通ゲームを開始させるとともに、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ＣＰＵ４０ａ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。

【０１３６】
次に、普通当りの普通ゲームの終了後に主制御用ＣＰＵ４０ａ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。
【０１３７】
普通当りの普通ゲームの終了後、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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。
【０１３８】
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。
【０１３９】
その他、上記の各種処理とは別に、主制御用ＣＰＵ４０ａ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。
【０１４０】
また、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａ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。
【０１４１】
また、主制御用ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、エラー検出センサ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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

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。

【０１４５】

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。

【０１４６】

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。

【０１４７】

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、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。

【０１４８】

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。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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。

【０１５１】

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。

【０１５２】

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。

【０１５３】

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。

【０１５４】

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。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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が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が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が出力されるように制御しない。

【０１６１】

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が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が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に対応する音声が出力されるように制御しない。

【０１６２】

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、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、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が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がスピーカ１８から出力されるように制御することを中止する。

【０１６３】

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が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がスピーカ１８から出力されるように制御することを中止する。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

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（情報）を意味するものではない。

【０１６６】

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ＣＰＵ

４２ａ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。

【０１６７】

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。

【０１６８】

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。

【０１６９】

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。

【０１７０】

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。

【０１７１】

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。

【０１７２】

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。

【０１７３】

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。

【０１７４】

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。

【０１７５】

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２５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ＣＰＵ４２ａ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

２５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、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。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ＣＰＵ４２ａ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電波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、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。

【０１７６】

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。

【０１７７】

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ＣＰＵ４２ａ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。

【０１７８】

また、図８（ｅ）に示すように、表示制御用ＣＰＵ４２ａ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２５を制御する。なお、表示制御用ＣＰＵ４２ａ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２５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２５を制御する。

【０１７９】

また、図８（ｆ）に示すように、表示制御用ＣＰＵ４２ａ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２５を制御する。なお、表示制御用ＣＰＵ４２ａ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２５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２５を制御する。

【０１８０】

ここで、本実施形態における待機状態について説明する。

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２５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２５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２５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２５において演出図柄が一旦停止表示される。

【０１８１】

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。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。

【０１８２】

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。

【０１８３】

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前期待機状態とならない（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前期待機状態とならない（第１前期待機状態へ戻らない）。

【０１８４】

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。

【０１８５】

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き、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。

【０１８６】

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。

【０１８７】

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き、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。

【０１８８】

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。

【０１８９】

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。

【０１９０】

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。

【０１９１】

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。

【０１９２】

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。

【０１９３】

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。

【０１９４】

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。

【０１９５】

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。

【０１９６】

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。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ＴＫ５は、他の項目画像ＴＫ１～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ＧＴ５が表示され、１

８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ＧＴ５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。

【０１９７】

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ＴＫ６は、他の項目画像ＴＫ１～ＴＫ５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ＧＴ６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ＧＴ６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。

【０１９８】

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。

【０１９９】

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。

【０２００】

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ＣＰＵ４１ａ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ＣＰＵ４１ａ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ＣＰＵ４１ａ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ＣＰＵ４１ａ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。

【０２０１】

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。

【０２０２】

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。

【０２０３】

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。

【０２０４】

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。

【０２０５】

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。

【０２０６】

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。

【０２０７】

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。

【０２０８】

本実施形態のパチンコ遊技機１０では、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場合がある。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。

【０２０９】

本実施形態では、大当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。

【０２１０】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、大当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。

【０２１１】

本実施形態では、大当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。

【０２１２】

図１２（ａ）に示すように、大当り遊技が生起されているとき、演出表示装置２５では、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。注意喚起画像ＧＴａ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ＧＴａ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。

【０２１３】

また、大当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。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）を含む画像である。すなわち、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。

【０２１４】

因みに、図１２（ｂ）に示すように、大当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ＧＴａ，ＧＴｂ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ＧＴａ，ＧＴｂ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。

【０２１５】

また、図１２（ａ）及び図１２（ｂ）に示すように、大当り遊技が生起されているときには、右打ち報知画像ＲＧ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。

【０２１６】

本実施形態におけるパチンコ遊技機１０では、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。

【０２１７】

図１３に示すように、大当りに当選したときの遊技状態（図１３では、「大当り時の遊技状態」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。

【０２１８】

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。

【０２１９】

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、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。

【０２２０】

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。

【０２２１】
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。
【０２２２】
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。
【０２２３】
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。
【０２２４】
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。
【０２２５】
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。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。
【０２２６】
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。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。

【０２２７】

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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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。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ＧＴａ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。

【０２３０】

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。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。

【０２３１】

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、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。

【０２３２】

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。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ＣＰＵ４２ａは、注意喚起画像ＧＴａ及び注意喚起画像ＧＴｂ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ＣＰＵ４２ａが演出制御手段としての機能を実現する。

【０２３３】

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いて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。

【０２３４】

大当り遊技が生起されているときには、注意喚起画像ＧＴａ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。
【０２３５】
注意喚起画像ＧＴａ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、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。
【０２３６】
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ＧＴａ又は注意喚起画像ＧＴ３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。
【０２３７】
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。
【０２３８】
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。
【０２３９】
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ＧＴａ又は注意喚起画像ＧＴ３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。
【０２４０】

以上のように、本実施形態では、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。

【０２４１】

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。

【０２４２】

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。

【０２４３】

以上のように、本実施形態では、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。

【０２４４】

また、本実施形態において、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、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、大当りに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。

【０２４５】

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。

【０２４６】

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。

【０２４７】

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。

【０２４８】

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。

【０２４９】

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。

【０２５０】

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。

【０２５１】

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。

【０２５２】

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。

【０２５３】

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。

【０２５４】

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。

【０２５５】

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。

【０２５６】

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。

【０２５７】

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。

【０２５８】

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。

【０２５９】
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。
【０２６０】
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。
【０２６１】
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。
【０２６２】
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。
【０２６３】
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、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。
【０２６４】
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。
【０２６５】
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。

【０２６６】

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。

【０２６７】

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。

【０２６８】

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。

【０２６９】
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。

【０２７０】
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。

【０２７１】
図１８（ａ）に示すように、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、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。

【０２７２】
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。

【０２７３】
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２５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２５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（特定エラー）の発生を報知する態様は同一となる。

【０２７４】

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２５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２５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。

【０２７５】

また、図１８（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２５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２５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、電波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、電波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。

【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電波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電波エラーが検出された場合と同様、演出表示装置２５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２５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（特定エラー）の発生を報知する態様は同一となる。

【０２７７】

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２５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２５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。

【０２７８】

また、図１８（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２５では、満杯エラー画像ＭＥ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２５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２５では、注意喚起画像ＧＴａ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ＧＴｂ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ＲＧが表示され

続け、右打ち報知演出は実行され続ける。

【０２７９】

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ＧＴ３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ＭＥが表示されて満杯エラー演出が実行される。

【０２８０】

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ＴＥ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ＧＴａ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ＧＴｂ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ＲＧが表示され続け、右打ち報知演出は実行され続ける。

【０２８１】

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ＧＴ３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ＴＥが表示されて扉開放エラー演出が実行される。

【０２８２】

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の特定エラーが検出された場合であっても、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、検出された種類の特定エラーの発生が報知される。

【０２８３】

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。

【０２８４】

次に、図１９（ａ）～図１９（ｄ）に基づき、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（第１特別保留数＝０，第２特別保留数＝０）において、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について説明する。

【０２８５】

図１９（ａ）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とともに、当該第１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。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。

【０２８６】

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。

【０２８７】

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。

【０２８８】

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ＧＴ３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。

【０２８９】

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。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。

【０２９０】

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。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。

【０２９１】

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。

【０２９２】

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。

【０２９３】

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。

【０２９４】

次に、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おいて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。

【０２９５】

図２０（ａ）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。

【０２９６】

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。

【０２９７】

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ｔ３１において、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。

【０２９８】
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ｔ３１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ｔ３１において特定エラーが検出された場合、タイミングｔ３１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ｔ３１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。
【０２９９】
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において特定エラーが検出されたときには、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、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ｔ３１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。
【０３００】
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、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ｔ３１において、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。
【０３０１】
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ｔ４１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ＧＴａが表示され続ける。そして、タイミングｔ４１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ｔ４１よりも後のタイミングへと遅延される。
【０３０２】
具体的に、タイミングｔ４１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ｔ４２において実行される。例えば、タイミングｔ４１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ｔ４１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。
【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ＧＴａ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において特別ゲームの実行が保留されたときには、注意喚起画像ＧＴａ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ＧＴａ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。

【０３０４】

このように、本実施形態では、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とき、注意喚起画像ＧＴａ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ＧＴａ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。

【０３０５】

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。

【０３０６】

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ＧＴａ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ＧＴａ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ＧＴａ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。

【０３０７】

このように、本実施形態では、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、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ＧＴａ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。

【０３０８】

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。

【０３０９】

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。

【０３１０】

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待機状態となっ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、待機状態となっ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、待機状態となっ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。

【０３１１】

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。

【０３１２】

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。

【０３１３】

（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。

【０３１４】

（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。

【０３１５】

（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ＧＴａが表示される位置や注意喚起画像ＧＴａの大きさなど）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（例えば、注意喚起画像ＧＴ３が表示される位置や注意喚起画像ＧＴ３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。

【０３１６】

また、待機状態であるときと大当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。

【０３１７】

（５）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、を一部異ならせた。このように、待機状態であるときと大当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。

【０３１８】

（６）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、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。

【０３１９】

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、大当り遊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の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。
【０３２０】
（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。
【０３２１】
（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）であるときのエンディング期間の長さと、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。
【０３２２】
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。
【０３２３】
（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の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の当該のめり込みに関する注意喚起の内容は同一である。
【０３２４】
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の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。
【０３２５】
（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。
【０３２６】

（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。

【０３２７】

（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。

【０３２８】

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。

【０３２９】

（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。

【０３３０】

（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。

【０３３１】

（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。

【０３３２】

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き、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。

【０３３３】

（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（回胴式遊技機）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。

【０３３４】

（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。

【０３３５】

（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、大当り遊技の生起中であるときに成立する条件には、大当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。

【０３３６】

（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。

【０３３７】

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。

【０３３８】

（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。

【０３３９】

（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。

【０３４０】

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。

【０３４１】

（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。

【０３４２】

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２

７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ようにした。

【０３４３】

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、先の普通当りとなる普通ゲームの終了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。

【０３４４】

（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。

【０３４５】

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。

【０３４６】

（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。

【０３４７】

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。

【０３４８】

（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。

【０３４９】

（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。

【０３５０】

（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。

【０３５１】

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。

【０３５２】

（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。

【０３５３】

（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。

【０３５４】

（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。

【０３５５】

（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。

【０３５６】

（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。

【０３５７】

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。

【０３５８】

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行及びエラーの報知を効果的に行うことができる。

【０３５９】

（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。

【０３６０】

（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。

【０３６１】

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。

【０３６２】

（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。

【０３６３】

（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、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ることができる。

【０３６４】

（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、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。

【０３６５】

（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。

【０３６６】

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。

【０３６７】

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。

【０３６８】

（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。

【０３６９】

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。

【０３７０】

（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。

【０３７１】

（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。

【０３７２】

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。

【０３７３】

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。

【０３７４】

（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。

【０３７５】

（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される。すなわち、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実行されているときと注意喚起画像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。

【０３７６】

（４４）演出制御手段としての機能を実現する表示制御用ＣＰＵ４２ａは、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）を実行させる第１注意喚起実行処理と、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）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ＣＰＵ４２ａ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。

【０３７７】

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、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。

【０３７８】

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ＣＰＵ４２ａ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。

【０３７９】

（４５）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（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される。すなわち、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実行されているときと注意喚起画像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。

【０３８０】

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が実行されているときと注意喚起画像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ＧＴａ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ＧＴ３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。

【０３８１】

このように、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が実行されているときと注意喚起画像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。

【０３８２】

（４６）演出制御手段としての機能を実現する表示制御用ＣＰＵ４２ａは、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）を実行させる第１注意喚起実行処理と、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）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ＣＰＵ４２ａ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。

【０３８３】

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、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。

【０３８４】

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ＧＴａ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、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。

【０３８５】

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ＣＰＵ４２ａ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。

【０３８６】

（４７）特定大当りとしての第１確変大当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

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。

【０３８７】

（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。

【０３８８】

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。

【０３８９】

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。

【０３９０】

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。

【０３９１】

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。

【０３９２】

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。

【０３９３】

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。

【０３９４】

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。

【０３９５】

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。

【０３９６】

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。

【０３９７】

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。

【０３９８】

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。

【０３９９】

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。

【０４００】

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。

【０４０１】

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。

【０４０２】

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。

【０４０３】

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。

【０４０４】

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Ｓ３０１）。ステップＳ３０１の処理において、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ２０１と同様、大当り遊技中でなく、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ＣＰＵ４０ａは、特別図柄開始処理を終了する。

【０４０５】

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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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）。

【０４０６】

ステップＳ３０３において主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａ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ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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。

【０４０７】

ステップＳ３０３の処理に続いて、主制御用ＣＰＵ４０ａは、主制御用ＲＡＭ４０ｃ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ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ３０４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ＲＡＭ４０ｃから消去する。

【０４０８】

次に、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ３０４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ＲＯＭ４０ｂ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Ｓ３０５）。ステップＳ３０５の処理は、大当り抽選に相当する。すなわち、主制御用ＣＰＵ４０ａは、ステップＳ３０５において大当り抽選を行う。ステップＳ３０５において主制御用ＣＰＵ４０ａ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。

【０４０９】

大当りに当選した場合（ステップＳ３０５：ＹＥＳ）、主制御用ＣＰＵ４０ａは、大当り図柄と、変動パターンと、を決定する（ステップＳ３０６）。因みに、ステップＳ３０４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Ｓ３０６において主制御用ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０４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Ｓ３０６において主制御用ＣＰＵ４０ａ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。

【０４１０】

また、ステップＳ３０６の処理において主制御用ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０６の処理において主制御用ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０４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ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０４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。

【０４１１】

大当りに当選しなかった場合（ステップＳ３０５：ＮＯ）、主制御用ＣＰＵ４０ａは、はずれ図柄と、変動パターンとを決定する（ステップＳ３０７）。因みに、ステップＳ３０４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Ｓ３０７において主制御用ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０４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Ｓ３０７において主制御用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。なお、本実施形態において、ステップＳ３０５の判定結果が否定の場合（ステップＳ３０５：ＮＯの場合）とは、はずれの場合に相当する。

【０４１２】

ステップＳ３０７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Ｓ３０７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。因みに、ステップＳ３０４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ＣＰＵ４０ａ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Ｓ３０４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。

【０４１３】

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。

【０４１４】

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。

【０４１５】

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。

【０４１６】

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。

【０４１７】

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。

【０４１８】

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。

【０４１９】

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。

【０４２０】

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。

【０４２１】

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。

【０４２２】

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。

【０４２３】

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。

【０４２４】

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。

【０４２５】

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。

【０４２６】

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２

６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。

【０４２７】

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。

【０４２８】

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。

【０４２９】

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。

【０４３０】

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。

【０４３１】

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。

【０４３２】

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。

【０４３３】

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。

【０４３４】

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。

【０４３５】

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。

【０４３６】

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。

【０４３７】

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。

【０４３８】

（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。

【０４３９】

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２７ｂ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。

【０４４０】
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。
【０４４１】
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。
【０４４２】
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。
【０４４３】
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。
【０４４４】
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。
【０４４５】
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。
【０４４６】

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。

【０４４７】

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。

【０４４８】

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。

【０４４９】

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。

【０４５０】

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。

【０４５１】

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る。

【０４５２】

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。

【０４５３】

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。

【０４５４】

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。

【０４５５】

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。

【０４５６】

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。

【０４５７】

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。

【０４５８】

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。

【０４５９】

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、大当りとなる特別ゲームであるとき、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。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。

【０４６０】

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。

【０４６１】

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。

【０４６２】

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、普通当りとなる普通ゲームであるものとする。

【０４６３】

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。

【０４６４】

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、大当りに当選する特別ゲームであるものとする。

【０４６５】

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り遊技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

。
【０４６６】
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。
【０４６７】
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。
【０４６８】
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。
【０４６９】
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。

【０４７０】

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。

【０４７１】

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。

（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。

【０４７２】

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。

【０４７３】

（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。

【０４７４】

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ようにした。

【０４７５】

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、先の普通当りとなる普通ゲームの終了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。

【０４７６】

（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。

【０４７７】

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。

【０４７８】

（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。

【０４７９】

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。

【０４８０】

（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。

【０４８１】

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。

【０４８２】

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。

【０４８３】

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。

【０４８４】

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。

【０４８５】

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。

【０４８６】

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。

【０４８７】

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。

【０４８８】

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。

【０４８９】

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。

【０４９０】
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。
【０４９１】
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。
【０４９２】
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。
【０４９３】
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。
【０４９４】
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。
【０４９５】
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。
【０４９６】
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、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。

【０４９７】

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、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。

【０４９８】

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ＧＴａ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ＧＴｂ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。

【０４９９】

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ＧＴａ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ＧＴｂ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。

【０５００】

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』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ＧＴａ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ＧＴｂ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。

【０５０１】

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。

【０５０２】

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、キャラクタ画像ＣＧ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。

【０５０３】

次に、図３３に基づき、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」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り」と示す。

【０５０４】

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低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低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低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。

【０５０５】

一方、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、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、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。

【０５０６】

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。

【０５０７】

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。

【０５０８】

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。

【０５０９】

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。

【０５１０】

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。

【０５１１】

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。

【０５１２】

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。

【０５１３】

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。

【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。

【０５１５】

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。

【０５１６】

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。

【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。

【０５１８】

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。

【０５１９】

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。

【０５２０】

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。

【０５２１】

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。

【０５２２】

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。

【０５２３】

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。

【０５２４】

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。

【０５２５】

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。

【０５２６】

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２５を制御する。

【０５２７】

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。
【０５２８】
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。
【０５２９】
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。
【０５３０】
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。
【０５３１】
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。
【０５３２】
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。
【０５３３】
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。
【０５３４】
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ｔ９２において生起された第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。

【０５３５】

因みに、図３５（ｃ）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ｔ９２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、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。

【０５３６】

そして、タイミングｔ９２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ｔ９２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、タイミングｔ９３において第２非確変大当り遊技が生起されたとする。

【０５３７】

この場合、図３４（ｃ）に示すように、タイミングｔ９３において生起された第２非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ｔ９３において生起された第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。

【０５３８】

因みに、タイミングｔ９３において生起された第２非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、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。

【０５３９】

そして、タイミングｔ９３において生起された第２非確変大当り遊技の終了後は、低確高ベース状態となる。その後、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。

【０５４０】

本実施形態では、図１６に示すタイミングｔ１３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。そして、タイミングｔ１３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、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。

【０５４１】

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、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、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、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。

【０５４２】

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。

【０５４３】

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。

【０５４４】

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、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、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。

【０５４５】

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。

【０５４６】

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。

【０５４７】

（５４）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、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、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、大当りに当選したときの遊技状態及び大当りの種類に応じて、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。

【０５４８】

（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りに当選して第１確変大当り遊技が生起された場合（特定大当りとなった場合）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りに当選して第１確変大当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確変大当り遊技が生起される場合であっても、第１確変大当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。

【０５４９】

（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りに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りに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。

【０５５０】

（５７）例えば、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に大当りに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、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い、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。

【０５５１】

（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。

【０５５２】

（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。

【０５５３】

（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）が違うため、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も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は大当りの種類を特定することもできる。

【０５５４】

（第５実施形態）

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。

【０５５５】

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。

【０５５６】

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。

【０５５７】

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ＧＴａ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ＧＴｂ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。

【０５５８】

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ＧＴｃ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ＧＴｃ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。

【０５５９】

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ＧＴｄ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ＧＴｄ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。

【０５６０】

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ＧＴａ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ＧＴｃが演出表示装置２５に表示される。

【０５６１】

注意喚起画像ＧＴａ及び注意喚起画像ＧＴｃ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。

【０５６２】

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。

【０５６３】

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。

【０５６４】

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ＧＴｄ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ＧＴｃ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ＧＴｃが表示される表示領域と異なる。

【０５６５】

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ＧＴｃ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ＧＴｃ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ＧＴｃに含まれる文字（文字情報）の大きさと異なる。

【０５６６】

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。

【０５６７】

本実施形態におけるパチンコ遊技機１０では、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。

【０５６８】

図３７に示すように、大当りに当選したときの遊技状態（図３７では、「大当り時の遊技状態」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。

【０５６９】

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、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。

【０５７０】

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第２態様で実行される。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第２態様で実行される。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第２態様で実行される。

【０５７１】

大当りに当選したときの遊技状態が「低確高ベース状態」であるときと、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。

【０５７２】

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、大当りに当選したとき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のめり込みに関する注意喚起が実行され、大当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。

【０５７３】

同様に、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、大当りに当選したとき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。

【０５７４】

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。

【０５７５】

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。

【０５７６】

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。
【０５７７】
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。
【０５７８】
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。
【０５７９】
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。
【０５８０】
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。
【０５８１】
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。
【０５８２】
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。
【０５８３】
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。
【０５８４】
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。このとき、演出表示装置２５では、注意喚起画像ＧＴｃに加えて、注意喚起画像ＧＴｄ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。

【０５８５】

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。

【０５８６】

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。

【０５８７】

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。

【０５８８】

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。

【０５８９】

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。

【０５９０】

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。

【０５９１】

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、普通当りとなる普通ゲームであるものとする。

【０５９２】

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。

【０５９３】

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。このとき、演出表示装置２５では、注意喚起画像ＧＴｃに加えて、注意喚起画像ＧＴｄ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。

【０５９４】

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、「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、「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。

【０５９５】

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。

【０５９６】

（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。

【０５９７】

（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）であるときのエンディング期間の長さと、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。

【０５９８】

（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。

【０５９９】

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。

【０６００】

（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、「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、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。

【０６０１】

（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」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」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、「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、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。

【０６０２】

（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。

【０６０３】

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６実施形態では、大当りの種類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。

【０６０４】

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。

【０６０５】

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。

【０６０６】

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。

【０６０７】

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。

【０６０８】

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。

【０６０９】

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。

【０６１０】

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異ならせてもよい。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。

【０６１１】

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。

【０６１２】

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。

【０６１３】

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。

【０６１４】

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。

【０６１５】

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。

【０６１６】

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、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。

【０６１７】

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。

【０６１８】

（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、のめり込みを抑制することができる。

【０６１９】

（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、大当り遊技の生起中であるときに成立する条件には、大当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。

【０６２０】

（６８）大当りの種類が第１非確変大当りであるときと第２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非確変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非確変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非確変大当りと第２非確変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。

【０６２１】

（６９）大当りの種類が第１非確変大当りであるときと第２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非確変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非確変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非確変大当りと第２非確変大当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。

【０６２２】

（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。

【０６２３】

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６実施形態では、大当りの種類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７実施形態では、大当りの種類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。

【０６２４】

第７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７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」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。

【０６２５】

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。

【０６２６】

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１０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。

【０６２７】

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。

【０６２８】

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。

【０６２９】

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。

【０６３０】

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。

【０６３１】

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。

【０６３２】

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。

【０６３３】

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。

【０６３４】

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。

【０６３５】

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。

【０６３６】

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。

【０６３７】

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。

【０６３８】

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。

【０６３９】

（７０）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とき（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。

【０６４０】

（７１）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ときにその後に生起される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、大当りの種類が第１確変大当り又は第２確変大当りであるときにその後に生起される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。

【０６４１】

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。

【０６４２】

（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。

【０６４３】

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。

【０６４４】

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。

【０６４５】

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。

【０６４６】

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。

【０６４７】

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。

【０６４８】

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。

【０６４９】

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。

【０６５０】

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。

【０６５１】

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。

【０６５２】

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。

【０６５３】

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ＧＴａ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。

【０６５４】

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。

【０６５５】

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。

【０６５６】

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。

【０６５７】

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。

【０６５８】

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。

【０６５９】

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。

【０６６０】

（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。

【０６６１】

（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。

【０６６２】

（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、で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。

【０６６３】

（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、で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。

【０６６４】

（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。

【０６６５】

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。

【０６６６】

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。

【０６６７】

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」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。

【０６６８】

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３６（ａ）に示す第１態様と、図３６（ｂ）に示す第２態様と、がある。

【０６６９】

そして、第９実施形態におけるパチンコ遊技機１０では、大当り遊技終了後の遊技状態に応じて、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。

【０６７０】

図４４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第１態様で実行される。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第１態様で実行される。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第１態様で実行される。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第１態様で実行される。

【０６７１】

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」のうち何れとなる場合であっても、大当り遊技が生起されているとき、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。

【０６７２】

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第２態様で実行される。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第２態様で実行される。

【０６７３】

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、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のめり込み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のめり込みに関する注意喚起が実行される。

【０６７４】

同様に、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、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。

【０６７５】

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。

【０６７６】

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。

【０６７７】

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。

【０６７８】

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。

【０６７９】

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。

【０６８０】

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。

【０６８１】

（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。

【０６８２】

（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。

【０６８３】

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。

【０６８４】

（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。

【０６８５】

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。

【０６８６】

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。

【０６８７】

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ＧＴｅ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ＧＴｅ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。

【０６８８】

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ＧＴｅ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。

【０６８９】

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。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。

【０６９０】

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ＧＴｅ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。

【０６９１】

注意喚起画像ＧＴｅ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。

【０６９２】

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。

【０６９３】

具体的に、演出表示装置２５において注意喚起画像ＧＴｅ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ＧＴｅ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ＧＴｅ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。

【０６９４】

注意喚起画像ＧＴｅ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ＧＴｅ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ＧＴｅ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。

【０６９５】

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。

【０６９６】

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。

【０６９７】

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ＧＴｅ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。

【０６９８】

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。続いて、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。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。

【０６９９】

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、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。

【０７００】

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。

【０７０１】

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。

【０７０２】

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。

【０７０３】

（７９）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。

【０７０４】

（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前期待機状態において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。

【０７０５】

（８１）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。

【０７０６】

（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。

【０７０７】

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。

【０７０８】

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。

【０７０９】

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。

【０７１０】

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。

【０７１１】

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。

【０７１２】

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。

【０７１３】

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は重複しない。

【０７１４】

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。

【０７１５】

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。

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。

【０７１６】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、大当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。

【０７１７】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、大当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。

【０７１８】

また、本実施形態のパチンコ遊技機１０では、大当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。

【０７１９】

また、パチンコ遊技機１０では、大当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。

【０７２０】

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。

【０７２１】

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。

【０７２２】

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。

【０７２３】

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。

【０７２４】
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。
【０７２５】
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。
【０７２６】
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。
【０７２７】
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。

【０７２８】

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。

【０７２９】

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。

【０７３０】

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。

【０７３１】

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。

【０７３２】

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。

【０７３３】

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。

【０７３４】

図４８（ｄ）に示すように、大当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ＧＴａ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。

【０７３５】

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ＧＴａ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ＧＴａ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ＧＴａの邪魔になることはない。

【０７３６】

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。

【０７３７】

（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。

【０７３８】

（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。

【０７３９】

（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。
【０７４０】
（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。
【０７４１】
（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。
【０７４２】
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。
【０７４３】
（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。
【０７４４】
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。
【０７４５】
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。
【０７４６】
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ＲＧａが表示され、右打ち報知演出が実行される。
【０７４７】
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ＲＧ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ＲＧ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ＲＧａ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。

【０７４８】

右打ち報知画像ＲＧ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ＲＧａ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ＲＧ及び復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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ＲＧ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ＲＧａ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ＲＧ及び復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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。

【０７４９】

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ＧＴａを表示する演出、注意喚起画像ＧＴｂ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ＦＧａ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。

【０７５０】

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。

【０７５１】

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、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。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（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（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ＣＰＵ４２ａは、第１演出を実行させる。

【０７５２】

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ＧＴａ及び注意喚起画像ＧＴｂ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。

【０７５３】

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ＦＧａ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ＲＧａ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。

【０７５４】

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。

【０７５５】

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。

【０７５６】

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。

【０７５７】

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。

【０７５８】

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。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。

【０７５９】

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ＧＴａ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。

【０７６０】

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、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。

【０７６１】

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。そして、本実施形態では、統括制御用ＣＰＵ４１ａが第１エンディング演出指定コマンド、大当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。

【０７６２】

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、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ＣＰＵ４１ａ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。

【０７６３】

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。

【０７６４】

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ｔ１２１において第１前期待機状態となった後、タイミングｔ１２２において第１後期待機状態となり、その後、タイミングｔ１２３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。

【０７６５】

同様に、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、タイミングｔ１２１において第１前期待機状態となった後、タイミングｔ１２２において第１後期待機状態となり、その後、タイミングｔ１２３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。

【０７６６】

そして、第１待機状態であるとき（タイミングｔ１２１からタイミングｔ１２３までの期間内）のタイミングｔ１２４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ｔ１２４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ｔ１２５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、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。

【０７６７】

一方、タイミングｔ１２３以降の第２待機状態であるときのタイミングｔ１２６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。

【０７６８】

そして、タイミングｔ１２６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ｔ１２７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、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。

【０７６９】

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ｔ１２４又はタイミングｔ１２６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。

【０７７０】

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ｔ１２４又はタイミングｔ１２６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の表示内容と同一となる。

【０７７１】

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。

【０７７２】

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。

【０７７３】

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。

【０７７４】

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。

【０７７５】

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。

【０７７６】

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。

【０７７７】

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特別図柄表示部２２ｂ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２２ａ及び第２特別図柄表示部２２ｂの表示内容と同一となる。

【０７７８】

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２２ｅ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、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、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２２ｅ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２２ｅの表示内容と同一となる。

【０７７９】

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、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。

【０７８０】

次に、図５１（ａ）及び図５１（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。

【０７８１】

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。一方、図５１（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２５では、のめり込みに関する注意喚起は実行されない。

【０７８２】

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ｔ１４１において第１前期待機状態となった後のタイミングｔ１４２において第１後期待機状態となり、その後のタイミングｔ１４３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ｔ１４５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。また、図５１（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ｔ１５１において第１前期待機状態となった後のタイミングｔ１５２において第１後期待機状態となり、その後のタイミングｔ１５３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ｔ１５５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。

【０７８３】

図５１（ａ）及び図５１（ｂ）において、タイミングｔ１４１からタイミングｔ１４２までの長さと、タイミングｔ１５１からタイミングｔ１５２までの長さと、が同じである。また、図５１（ａ）及び図５１（ｂ）において、タイミングｔ１４２からタイミングｔ１４３までの長さと、タイミングｔ１５２からタイミングｔ１５３までの長さと、が同じである。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までの長さと、タイミングｔ１５３からタイミングｔ１５４までの長さと、が同じである。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。

【０７８４】
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。

【０７８５】
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。

【０７８６】
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。

【０７８７】
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までの長さと、タイミングｔ１４６からタイミングｔ１４７までの長さと、タイミングｔ１５２からタイミングｔ１５３までの長さと、タイミングｔ１５６からタイミングｔ１５７までの長さと、は同一である。また、タイミングｔ１４３からタイミングｔ１４４までの長さと、タイミングｔ１４７からタイミングｔ１４８までの長さと、タイミングｔ１５３からタイミングｔ１５４までの長さと、タイミングｔ１５７からタイミングｔ１５８までの長さと、は同一である。

【０７８８】
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、大当り遊技の終了後から第２待機状態となっ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。

【０７８９】
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。
【０７９０】
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。
【０７９１】
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。
【０７９２】
（８９）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とき、当該大当り遊技の終了後に第２待機状態となっ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、大当り遊技の生起中に復帰し、当該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とき、大当り遊技終了後に第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。
【０７９３】
（９０）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、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。
【０７９４】
（９１）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、大当り遊技の生起中に復帰する。また、復帰した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ときには、大当り遊技終了後に、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待機状態となって、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。

【０７９５】
（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。
【０７９６】
（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。
【０７９７】
（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。
【０７９８】
（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。
【０７９９】
（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。
【０８００】
（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）である場合に比して、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（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。

【０８０１】

また、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を実行し、のめり込みを抑制することができる。

【０８０２】

（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。

【０８０３】

（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。

【０８０４】

（１００）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、電力供給の遮断飴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、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。

【０８０５】
（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。
【０８０６】
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、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。
【０８０７】
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。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。
【０８０８】
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。
【０８０９】
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。
【０８１０】
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。

【０８１１】

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。

【０８１２】

具体的に、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ＧＴｆ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ＧＴｆ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ＧＴｆが表示される表示領域と異なる。

【０８１３】

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ＧＴｆ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ＧＴｆ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ＧＴｆに含まれる文字（文字情報）の大きさと異なる。

【０８１４】

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。

【０８１５】

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ＣＰＵ４２ａは、画像ＦＧａ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ＣＰＵ４２ａは、復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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ＣＰＵ４２ａは、注意喚起画像ＧＴｆ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。

【０８１６】

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、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。

【０８１７】

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ｔ１６１において、第１前期待機状態となる。また、タイミングｔ１６１において第１前期待機状態となった後、タイミングｔ１６２に

おいて第１後期待機状態となり、その後、タイミングｔ１６３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。

【０８１８】

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ｔ１６４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、復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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ＧＴｆ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。

【０８１９】

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。

【０８２０】

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ｔ１６４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ｔ１６５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。

【０８２１】

そして、タイミングｔ１６５において第１後期待機状態となった後には、タイミングｔ１６６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。

【０８２２】

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ｔ１６４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特別図柄表示部２２ｂ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２２ａ及び第２特別図柄表示部２２ｂの表示内容と同一となる。

【０８２３】

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２２ｅ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ｔ１６４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、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２２ｅ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２２ｅの表示内容と同一となる。

【０８２４】
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、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。
【０８２５】
本実施形態によれば、第１実施形態の効果（１）～（４７）、及び第１２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。
【０８２６】
（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。
【０８２７】
（第１４実施形態）
次に、遊技機の第１４実施形態を図５４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。
【０８２８】
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１４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。
【０８２９】
第１４実施形態のパチンコ遊技機１０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１４実施形態のパチンコ遊技機１０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。
【０８３０】
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。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が出力されるようにスピーカ１８を制御する。
【０８３１】
ここで、図５４（ａ）～図５４（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場合について説明する。
【０８３２】
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。

【０８３３】

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。

【０８３４】

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。

【０８３５】

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。

【０８３６】

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。

【０８３７】

（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。

【０８３８】

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。

【０８３９】

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。

【０８４０】

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。

【０８４１】

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。

【０８４２】

また、図５５（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。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。

【０８４３】

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。

【０８４４】

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。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。

【０８４５】

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。

【０８４６】

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。

【０８４７】

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。

【０８４８】

・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、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。

【０８４９】

・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、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。

【０８５０】

・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。

【０８５１】
・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。
【０８５２】
・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。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。
【０８５３】
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。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。

【０８５４】

・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。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。

【０８５５】

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。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。

【０８５６】

・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。

【０８５７】

・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）を含む画像でなくてもよい。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。

【０８５８】

・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ＧＴａ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ＧＴｂ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。

【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、を男性が話す音声がスピーカ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、を女性が話す音声がスピーカ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。
【０８６０】
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。
【０８６１】
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がスピーカ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がスピーカ１８から優先的に出力されるように構成してもよい。
【０８６２】
・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、の両方が含まれる画像とする。一方で、注意喚起画像ＧＴａ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。
【０８６３】
・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。
【０８６４】
・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。

【０８６５】

・例えば、第１実施形態において、大当りに当選したときの遊技状態が低確低ベース状態又は高確低ベース状態であっても、大当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確変大当りであるときには注意喚起画像ＧＴａが演出表示装置２５に表示される一方、第１非確変大当りであるときには注意喚起画像ＧＴｃが演出表示装置２５に表示されるように構成してもよい。

【０８６６】

・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ＧＴ３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ＧＴ３とは異なる画像（例えば、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。

【０８６７】

・祝福画像６１の種類を複数種類としてもよい。例えば、第１確変大当り遊技又は第２確変大当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非確変大当り遊技又は第２非確変大当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確変大当り遊技又は第２確変大当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非確変大当り遊技又は第２非確変大当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。

【０８６８】

・大当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りとなった場合には、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ように構成する。一方、大当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りとなった場合には、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ように構成してもよい。例えば、大当りの種類が複数種類ある場合には、特定の大当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りとなった場合には、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ように構成する。一方、特定の大当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りとなった場合には、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ように構成してもよい。特定の大当りは、第１非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らない大当りであってもよいし、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。

【０８６９】

・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。

【０８７０】

・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。

【０８７１】

・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。

【０８７２】

・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。

【０８７３】

・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。

【０８７４】

・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ＯＳ１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。

【０８７５】

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ＯＳ１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。

【０８７６】

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。

【０８７７】

・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。

【０８７８】

・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。

【０８７９】

・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。

【０８８０】

・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が「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」の遊技状態であるときと、大当り遊技終了後の遊技状態が「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。

【０８８１】

・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の当該大当り遊技には、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。

【０８８２】

・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。

【０８８３】

・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り遊技が生起され、当該大当り遊技の生起中に特定普通ゲームが終了して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、「大当り中保留の第２特別ゲーム」という）は、大当りとなる第２特別ゲームであるものとする。この場合、大当り遊技の終了後に、大当り中保留の第２特別ゲームが実行され、当該大当り中保留の第２特別ゲームの終了後に大当り遊技が生起された場合、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り遊技が生起された場合、当該大当り遊技の生起中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ものとする。この場合、大当り遊技の生起中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、大当り中保留の第２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してもよい。また、普通当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、大当り中保留の第２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りとなった生起された大当り遊技であったとしても、大当り中保留の第２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してもよい。

【０８８４】

・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。

【０８８５】

・大当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。

【０８８６】

・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、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。

【０８８７】

・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。

【０８８８】

・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（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。

【０８８９】

・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。

【０８９０】

・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。

【０８９１】

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。

【０８９２】

・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。

【０８９３】

・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ＧＴｅ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ＧＴｅ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。

【０８９４】

・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ＲＧａではなく、右打ち報知画像ＲＧ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ＲＧ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ＲＧ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ＲＧ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ＲＧ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ＣＰＵ４２ａ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。

【０８９５】

・通常の右打ち報知画像ＲＧと、復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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ＲＧａ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ＲＧ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。

【０８９６】

・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ＣＰＵ４２ａ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２５を制御するように構成してもよい。

【０８９７】

・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。

【０８９８】

・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。

【０８９９】

・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。

【０９００】

・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。

【０９０１】

・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、大当り抽選乱数の値に限らず、例えば、大当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得るように構成してもよい。このように、特殊演出は、大当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、大当りとなる特別ゲームであって、且つ、大当りの種類が特定の大当り（例えば、第２確変大当り）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、大当りの種類が特定の大当りであり、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。

【０９０２】

・例えば、大当りに当選とするかの判定は、乱数情報の値と大当り判定値とを加算した値が、所定値を超えているか否かにより判定してもよい。同様に、普通当りに当選とするかの判定は、乱数情報の値と普通当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。

【０９０３】

・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。

【０９０４】

・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。

【０９０５】

・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。

【０９０６】

・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。

【０９０７】

・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。

【０９０８】

・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。

【０９０９】

・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ＧＴａ及び注意喚起画像ＧＴｂ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ＦＧａ及び復帰時右打ち報知画像ＲＧａ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ＧＴ３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。

【０９１０】

・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。

【０９１１】

・第１実施形態から第１５実施形態を適宜組み合わせてよい。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。

【０９１２】

次に、上記実施形態及び別例から把握できる技術的思想を以下に追記する。

（イ）遊技球の発射を促す報知演出を実行させる制御を行う報知演出制御手段を備え、前記報知演出制御手段は、前記特別制御情報が生成された場合、前記通常制御情報が生成された場合とは異なる態様で前記報知演出を実行させる。

【０９１３】

（ロ）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ることを特徴とする遊技機。

【０９１４】

（ハ）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、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。

【０９１５】

（ニ）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。

【０９１６】

（ホ）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。

【０９１７】

（ヘ）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。

【０９１８】

（ト）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。

【０９１９】

（チ）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。

【０９２０】

（リ）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、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特徴とする遊技機。

【０９２１】

（ヌ）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、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、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、前記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、前記のめり込みに関する注意喚起の内容は同一であって、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特徴とする遊技機。

【０９２２】

（ル）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ことを特徴とする遊技機。

【０９２３】

（ヲ）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ことを特徴とする遊技機。

【０９２４】

（ワ）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りとなる場合には、前記第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ことを特徴とする遊技機。

【０９２５】

（カ）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、普通当りとなるかを判定する普通当り判定手段と、

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り遊技を生起させる普通当り遊技生起手段と、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ことを特徴とする遊技機。

【０９２６】

（ヨ）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、普通当りとなるかを判定する普通当り判定手段と、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り遊技を生起させる普通当り遊技生起手段と、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りとなる場合には、前記第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ことを特徴とする遊技機。

【０９２７】
（タ）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、普通当りとなるかを判定する普通当り判定手段と、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り遊技を生起させる普通当り遊技生起手段と、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ことを特徴とする遊技機。

【０９２８】
（レ）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、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。

【０９２９】
（ソ）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、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。

【０９３０】

（ツ）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。

【０９３１】

（ネ）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。

【０９３２】

（ナ）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。

【０９３３】

（ラ）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、前記大当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りに当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りに当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。

【０９３４】

（ム）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、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りに当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、大当りに当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、大当りに当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、大当りに当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りに当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。

【０９３５】

（ウ）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、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、を備え、前記大当りの種類には、第１大当りと、第２大当りと、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いるとともに、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、大当りに当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において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、大当りに当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において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。

【０９３６】

（ヰ）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、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、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、大当りの種類には、第１大当りと、第２大当りと、があり、特定条件が成立する場合、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。

【０９３７】

（ノ）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。

【０９３８】

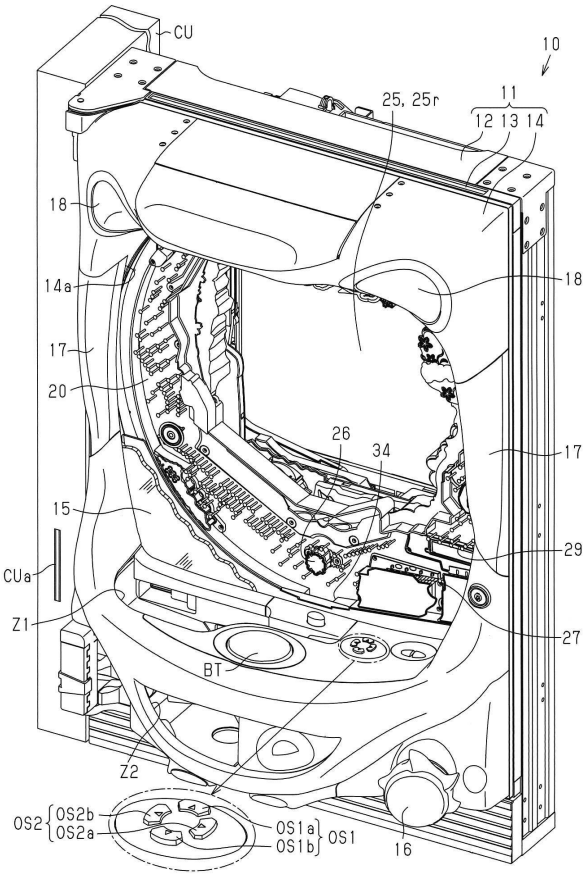
（オ）演出実行手段を制御する演出制御手段を備え、前記演出実行手段では、のめり込みに関する注意喚起が実行されるようになっており、のめり込みに関する注意喚起には、第１注意喚起と、第２注意喚起と、があり、前記第１注意喚起が実行されている場合に第１条件が成立したときには、前記第１注意喚起の実行が継続され、前記第１条件の成立に基づく演出の実行が遅延され、前記第２注意喚起が実行されている場合に前記第１条件が成立したときには、前記第２注意喚起の実行が制限され、前記第１条件の成立に基づく演出の実行が遅延されることなく実行され、前記第１注意喚起が実行されている場合に第２条件が成立したときには、前記第１注意喚起の実行が制限され、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。

【符号の説明】

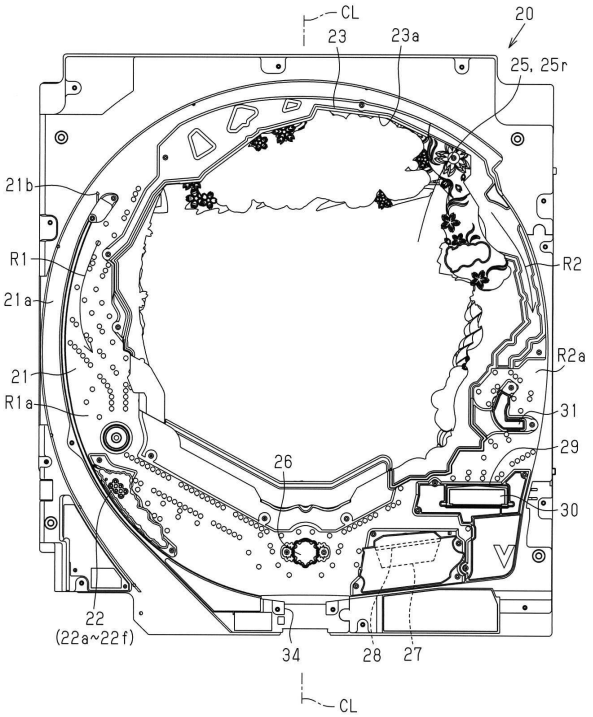
【０９３９】

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。

【図１】



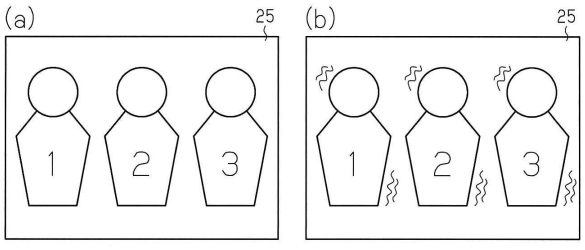
【図２】



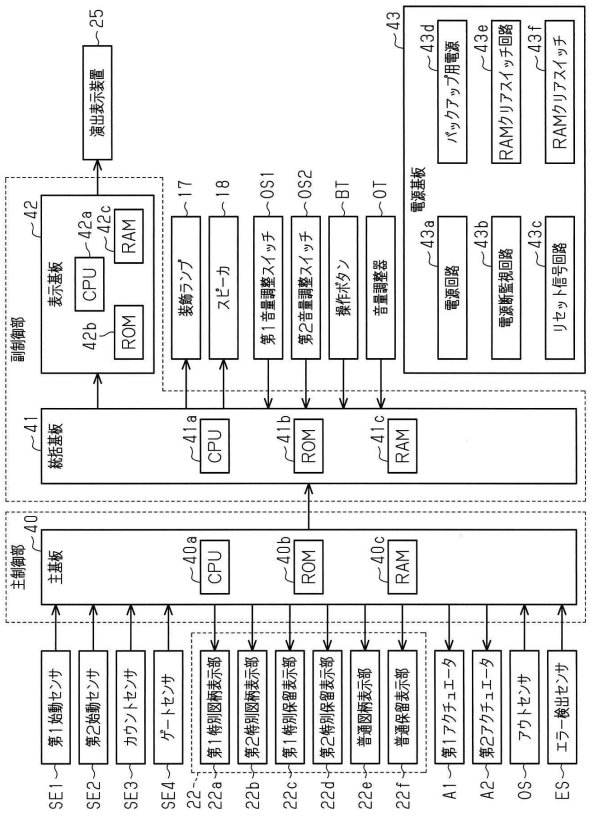
【図３】

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			3秒	5秒
			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			3秒	5秒
			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			3秒	5秒
			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			3秒	5秒
			高確高ベース状態				

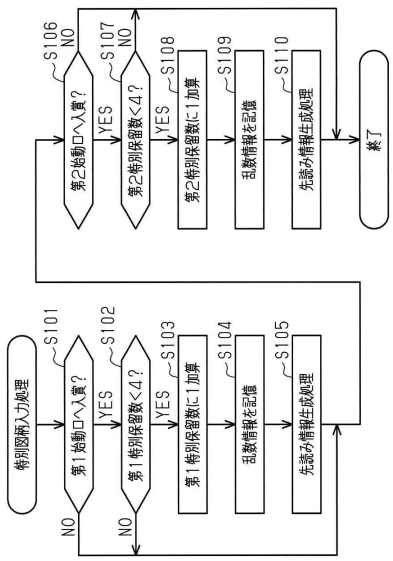
【図４】



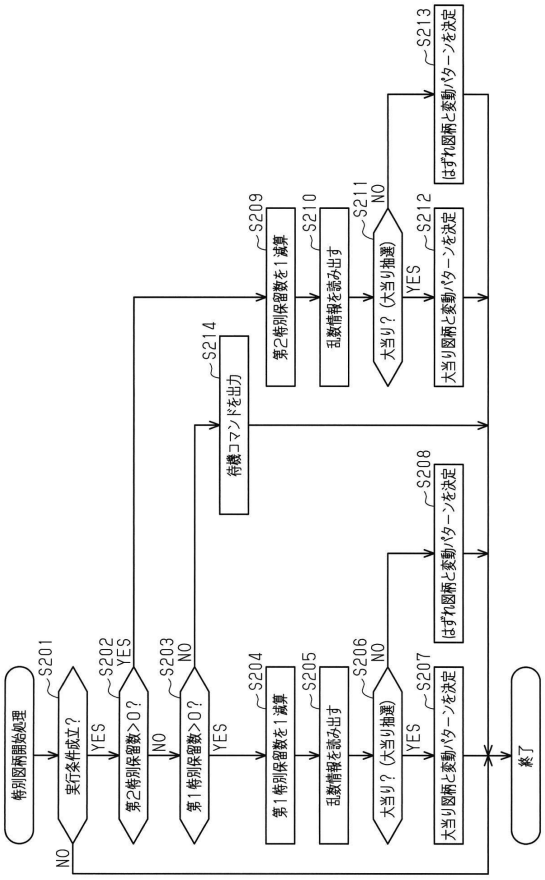
【図５】



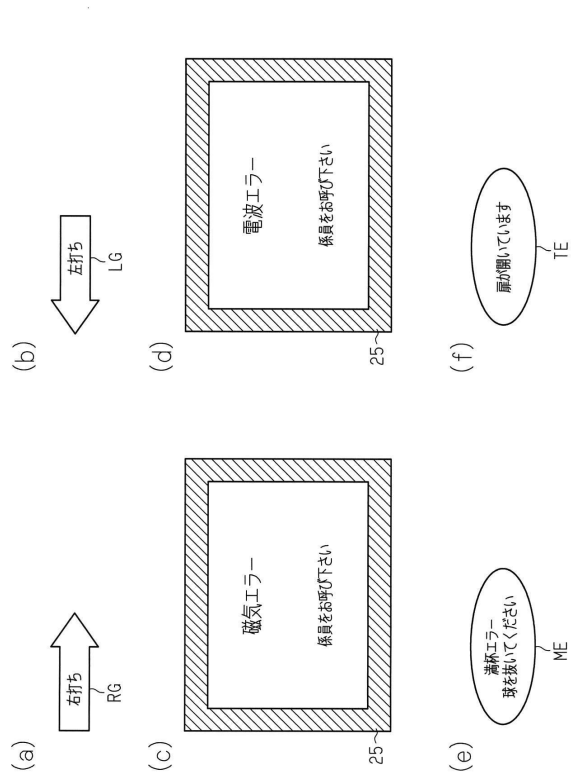
【図６】


特別図柄入力処理
S101
第１始動口へ入賞？
YES
NO
S102
第１特別保留数＜４？
YES
NO
S103
第１特別保留数に１加算
S104
乱数情報を記憶
S105
先読み情報生成処理
S106
第２始動口へ入賞？
YES
NO
S107
第２特別保留数＜４？
YES
NO
S108
第２特別保留数に１加算
S109
乱数情報を記憶
S110
先読み情報生成処理
終了

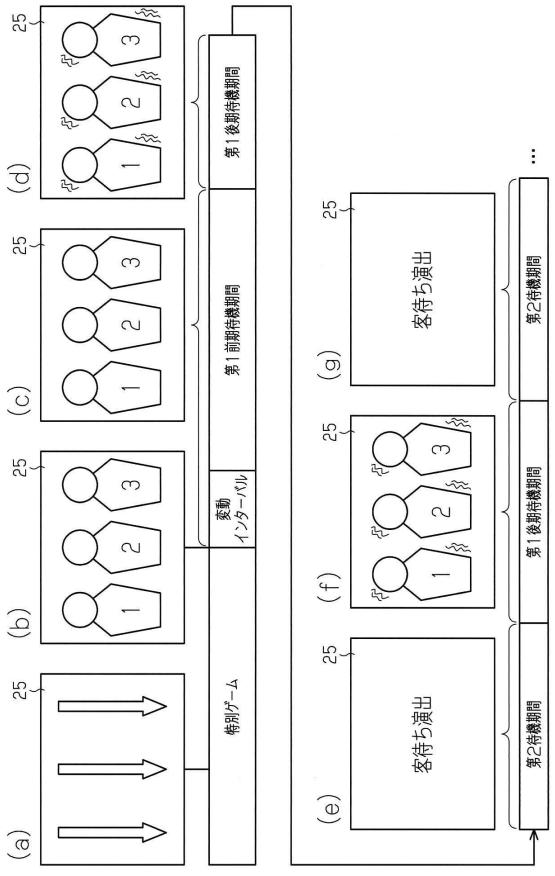
【図７】


特別図柄開始処理
S201
実行条件成立？
YES
NO
S202
第２特別保留数＞０？
YES
NO
S203
第１特別保留数＞０？
YES
NO
S204
第１特別保留数を１減算
S205
乱数情報を読み出す
S206
大当り？（大当り抽選）
YES
NO
S207
大当り図柄と変動パターンを決定
S208
はずれ図柄と変動パターンを決定
S209
第２特別保留数を１減算
S210
乱数情報を読み出す
S211
大当り？（大当り抽選）
YES
NO
S212
大当り図柄と変動パターンを決定
S213
はずれ図柄と変動パターンを決定
S214
待機コマンドを出力
終了

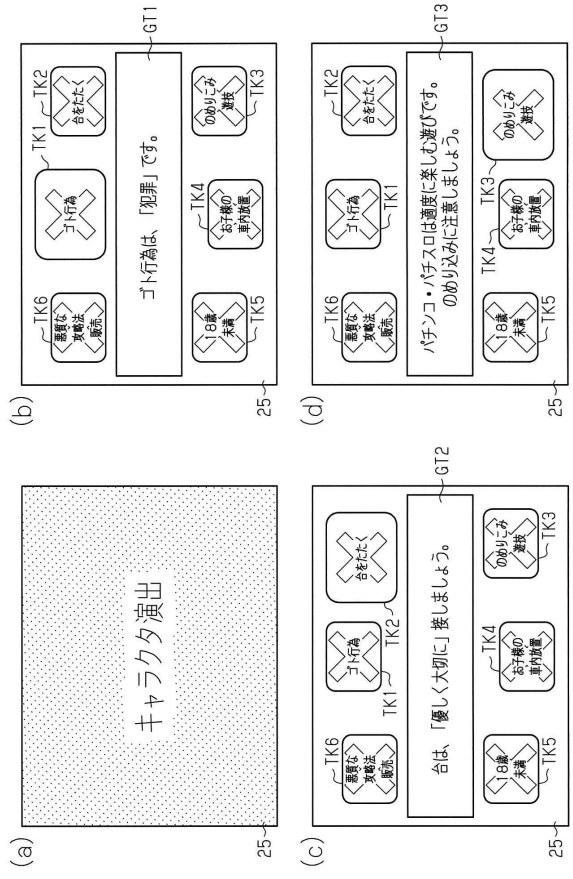
【図８】


(a)
右打ち
RG
(b)
左打ち
LG
(c)
磁気エラー
係員をお呼びください
25
(d)
電波エラー
係員をお呼びください
25
(e)
満杯エラー
球を抜いてください
ME
(f)
扉が開いています
TE

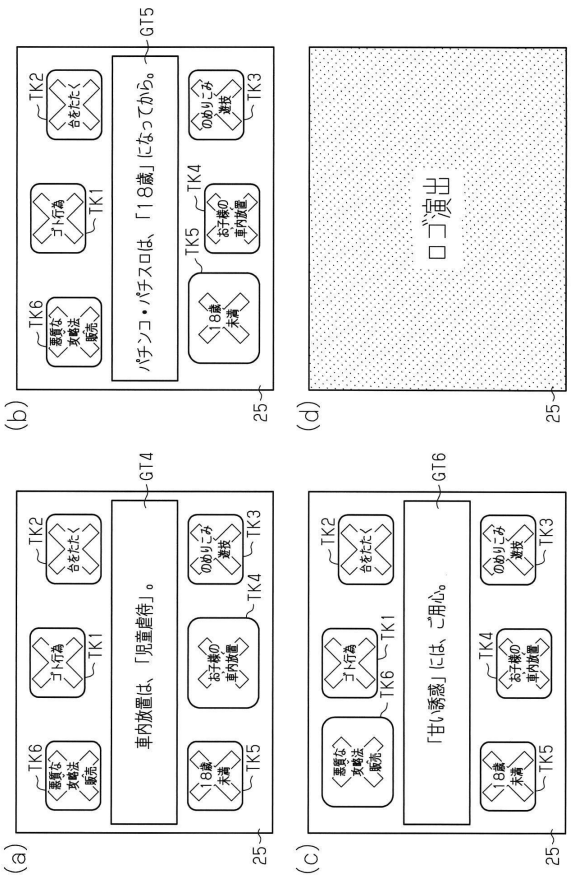
【図９】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
25
特別ゲーム
変動インターバル
第１前期待機期間
第１後期待機期間
客待ち演出
第２待機期間
…

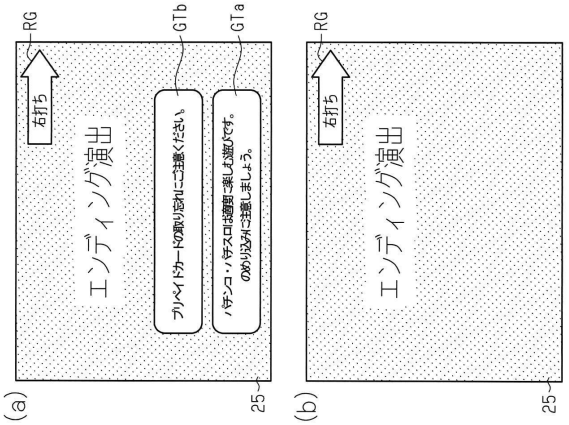
【図１０】



【図１１】



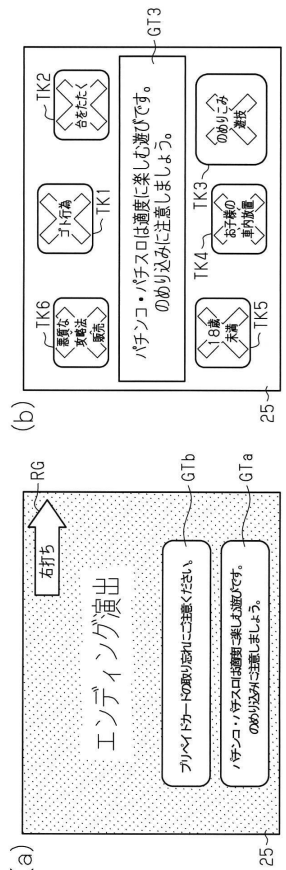
【図１２】



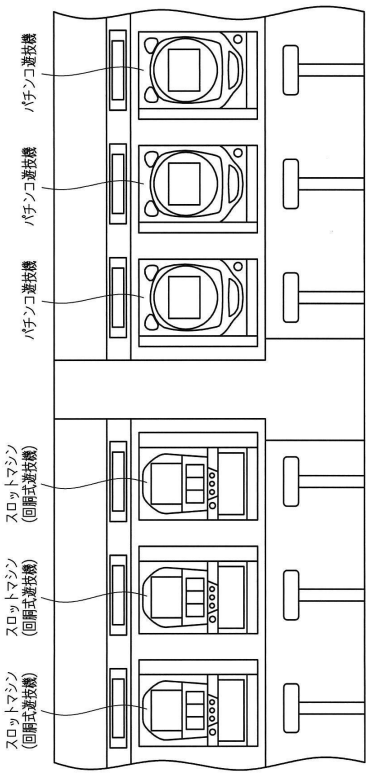
【図１３】

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

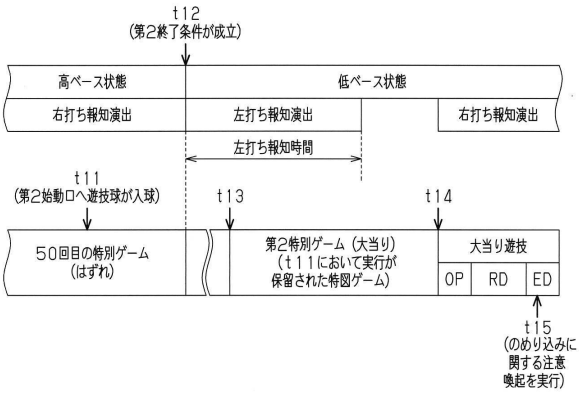
【図１４】



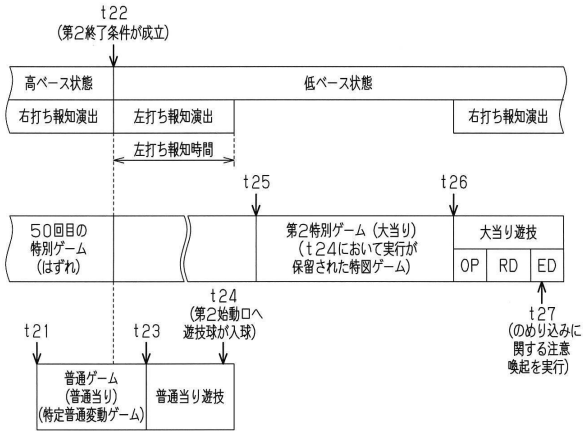
【図１５】



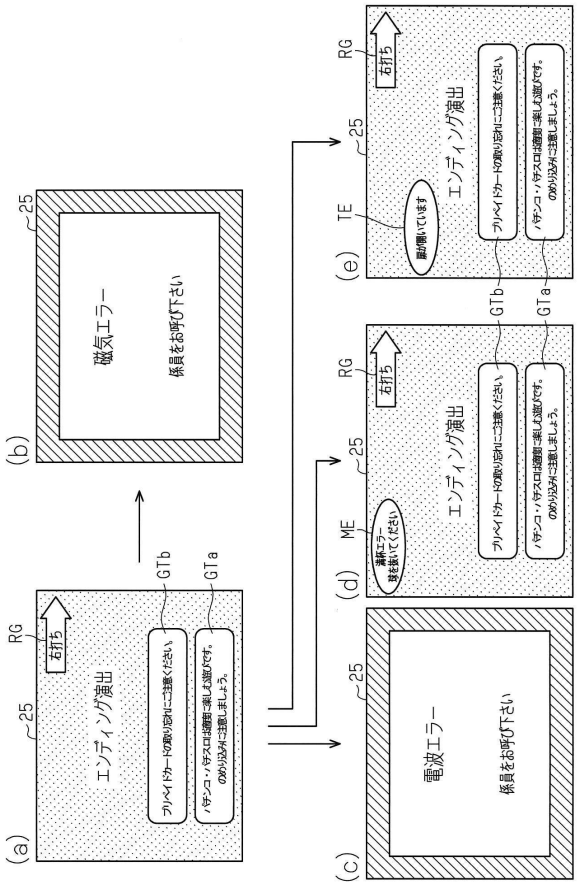
【図１６】



【図１７】



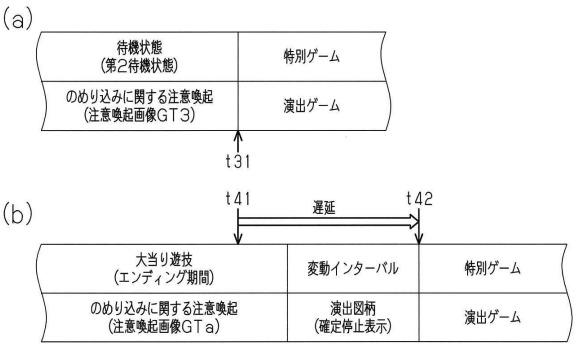
【図１８】



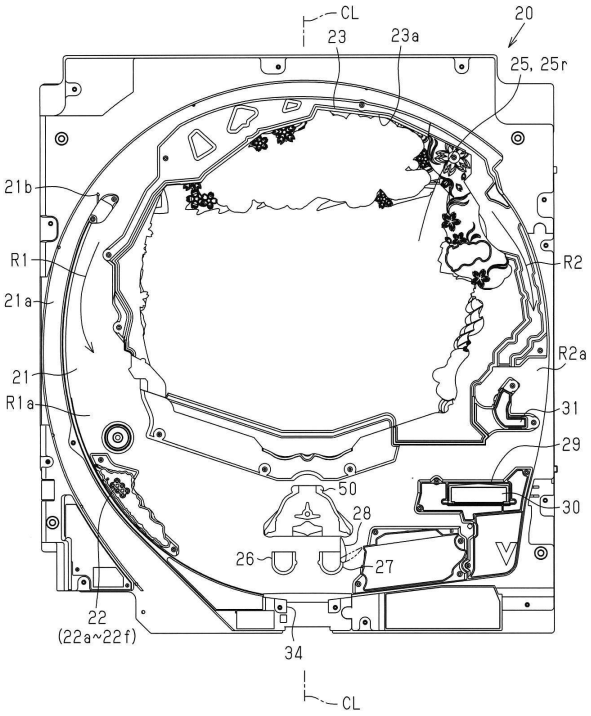
【図１９】



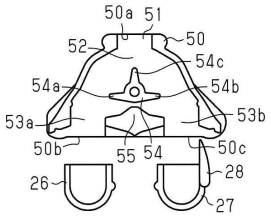
【図２０】



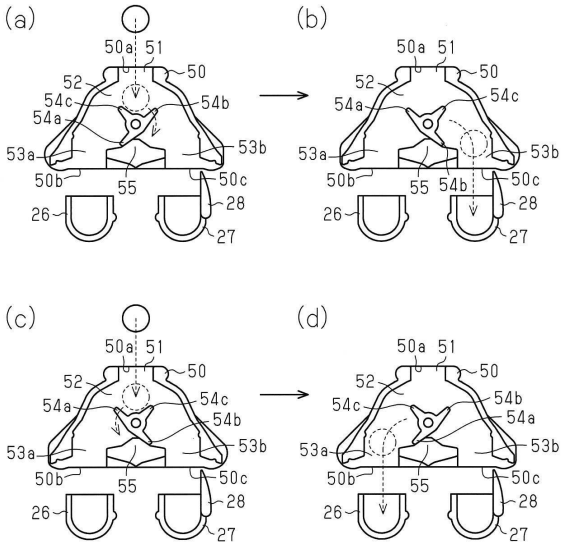
【図２１】



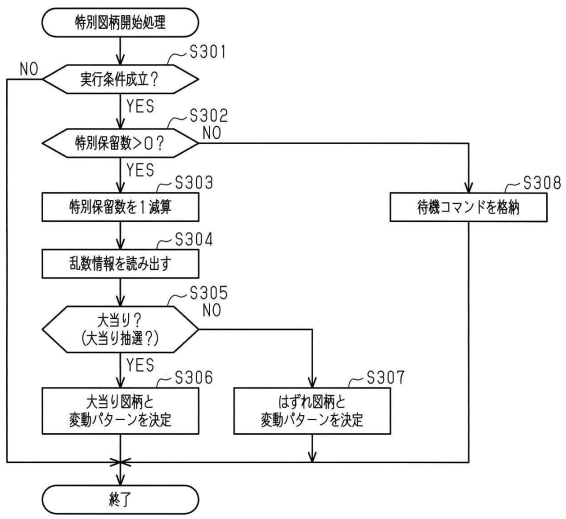
【図２２】



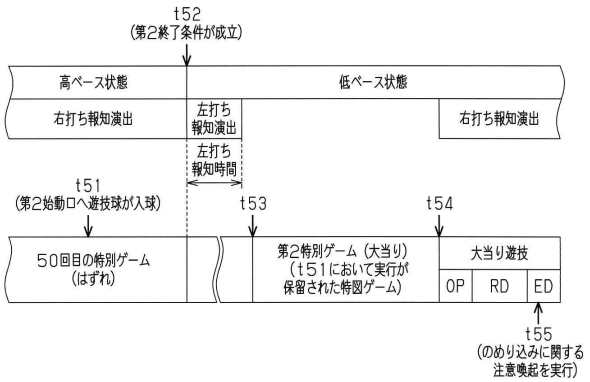
【図２３】



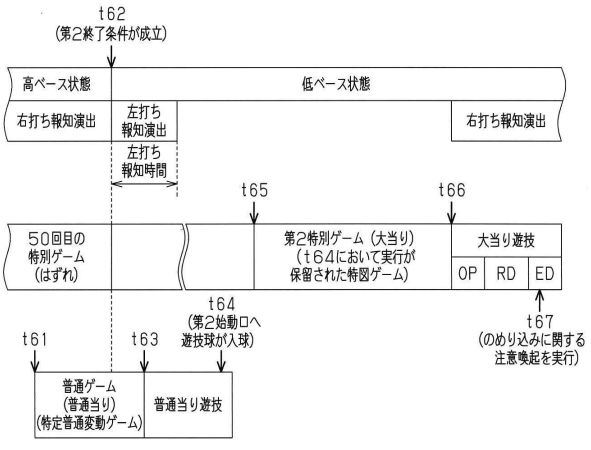
【図２４】



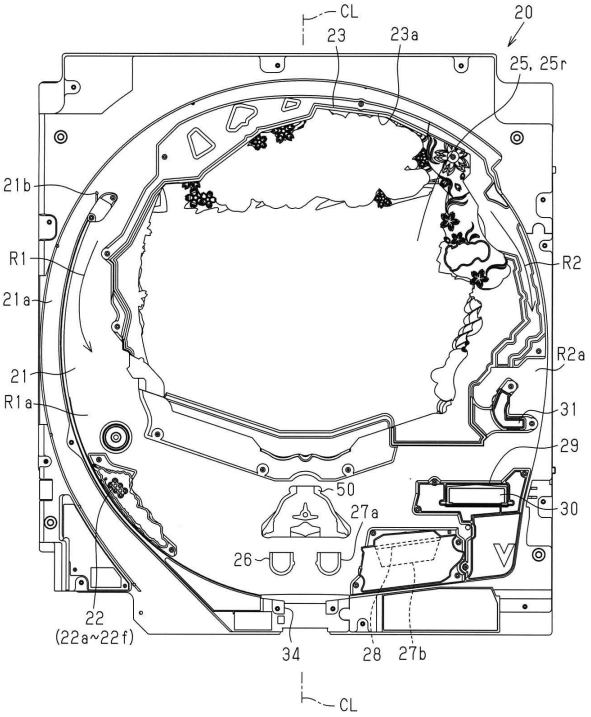
【図２５】



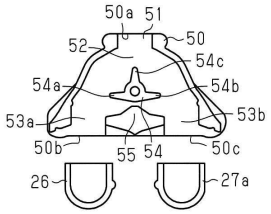
【図２６】



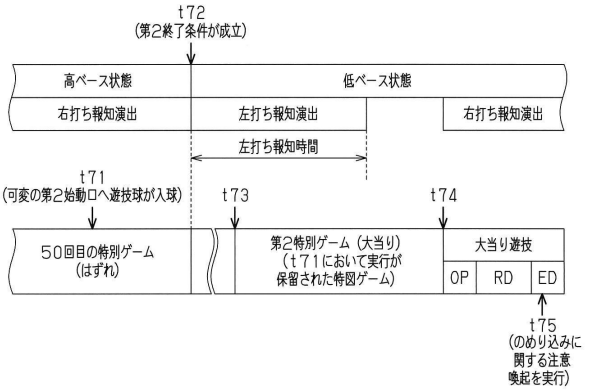
【図２７】



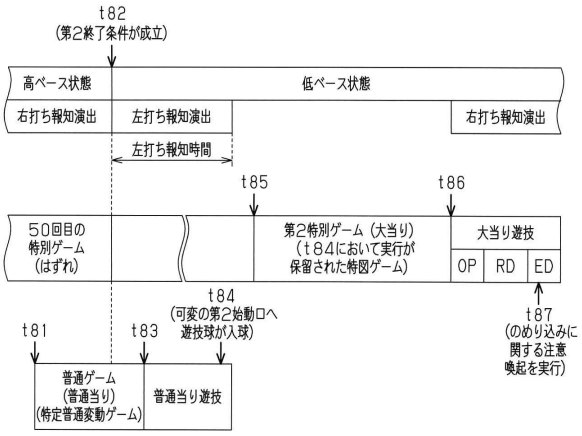
【図２８】



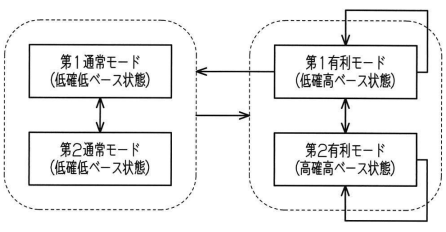
【図２９】



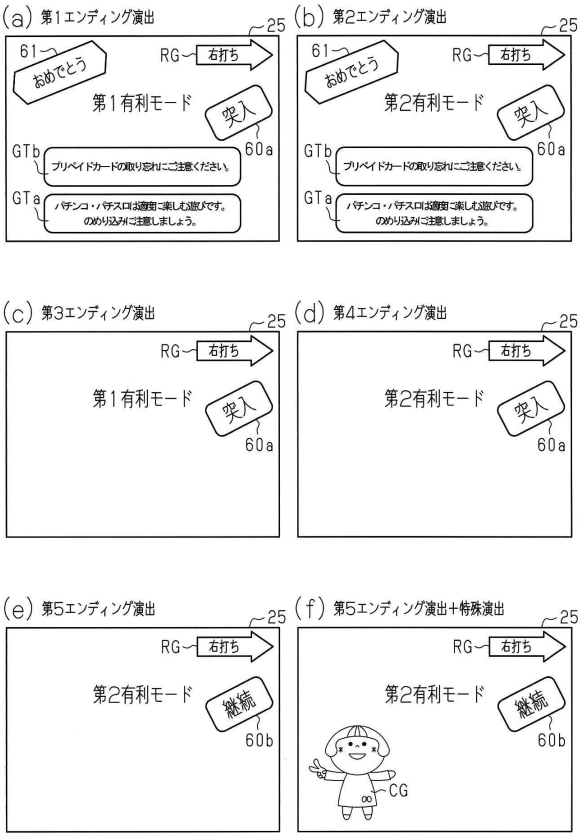
【図３０】



【図３１】



【図３２】

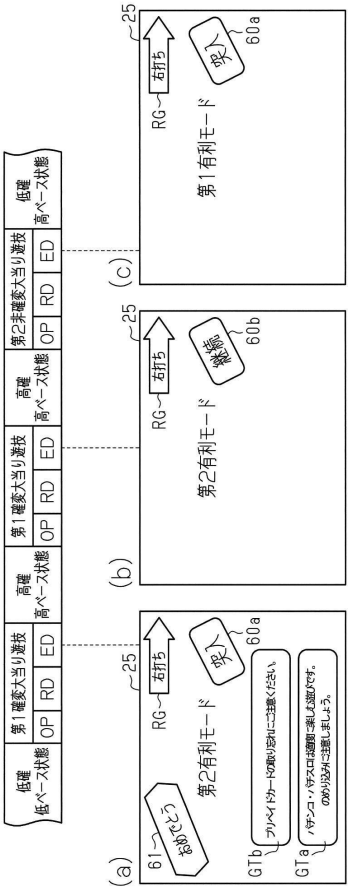


【図３３】

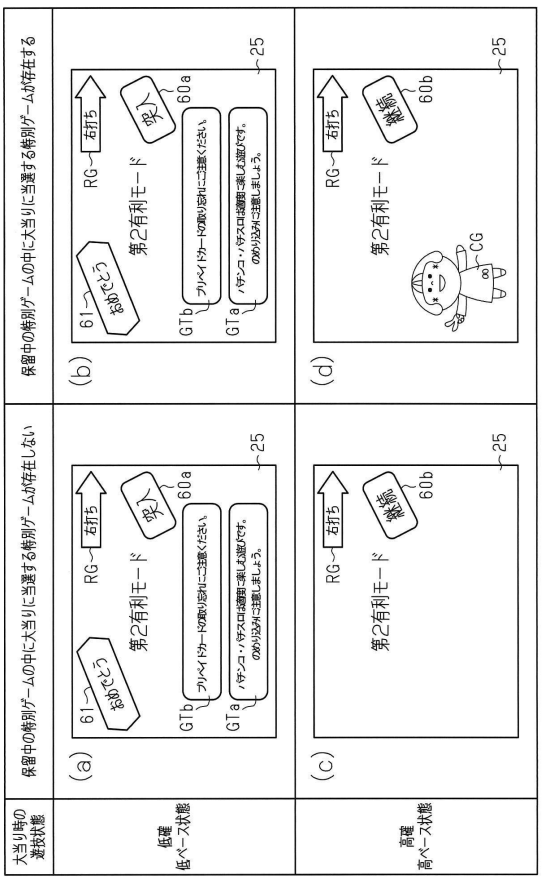
大当り時の遊技状態	大当りの種類	保留中の第2特別ゲームの中の大当り	
		無	有
低確低ベース状態	第1確変大当り	第2エンディング演出（×）	第2エンディング演出（×）
	第2確変大当り	第2エンディング演出（×）	第2エンディング演出（×）
	第1非確変大当り	第1エンディング演出（×）	第1エンディング演出（×）
	第2非確変大当り	第1エンディング演出（×）	第1エンディング演出（×）
高確低ベース状態	第1確変大当り	第2エンディング演出（×）	第2エンディング演出（×）
	第2確変大当り	第2エンディング演出（×）	第2エンディング演出（×）
	第1非確変大当り	第1エンディング演出（×）	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

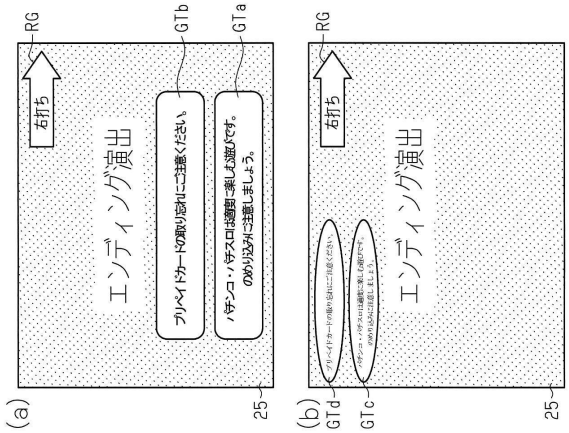
【図３４】



【図３５】



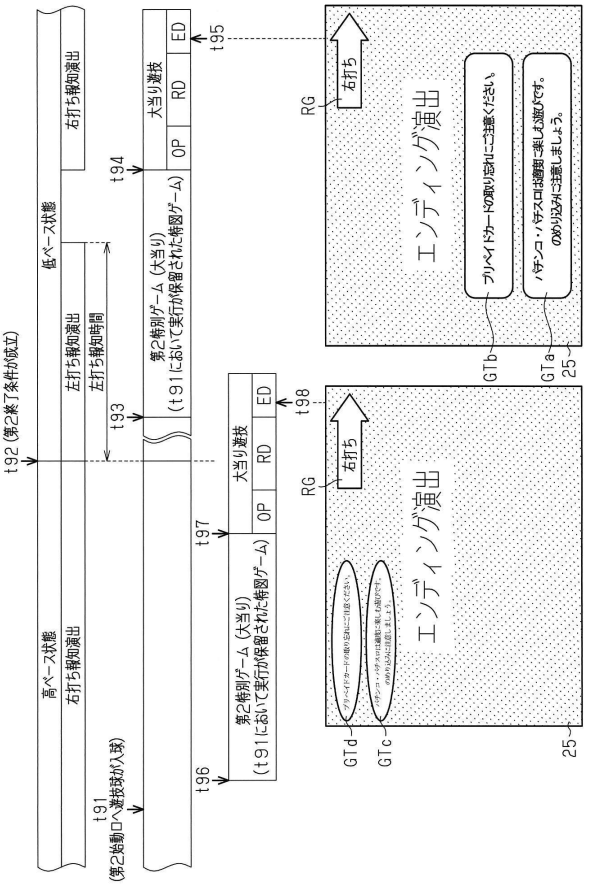
【図３６】



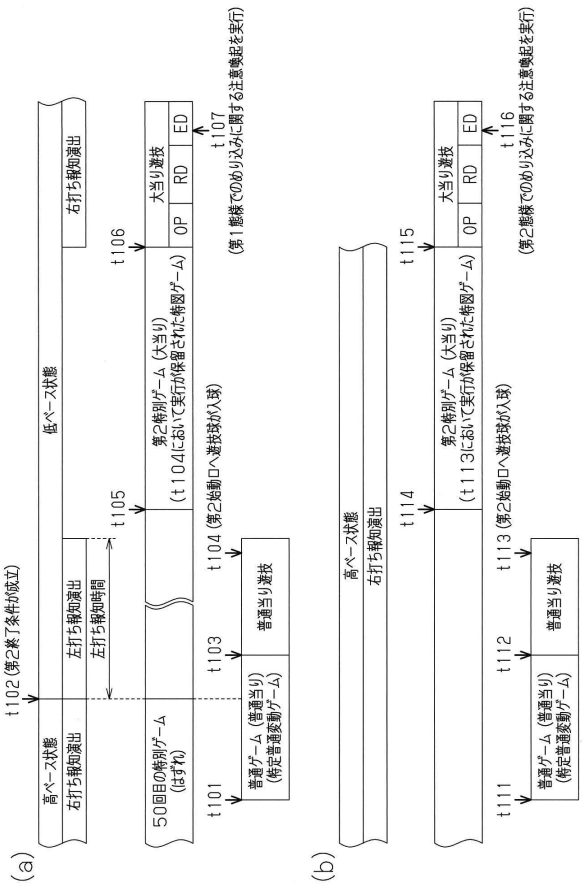
【図３７】

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	高確高ベース状態(次回まで)	4回	12秒	5秒
			高確低ベース状態			3秒	
			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	高確低ベース状態	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(次回まで)		3秒	5秒
			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	低確低ベース状態	8回	12秒	15秒
			高確低ベース状態				
			低確高ベース状態	低確高ベース状態(50回まで)		3秒	
			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			3秒	
			高確高ベース状態				

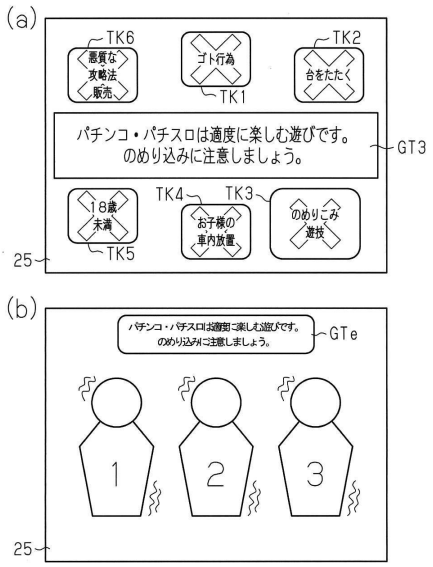
【図４３】

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

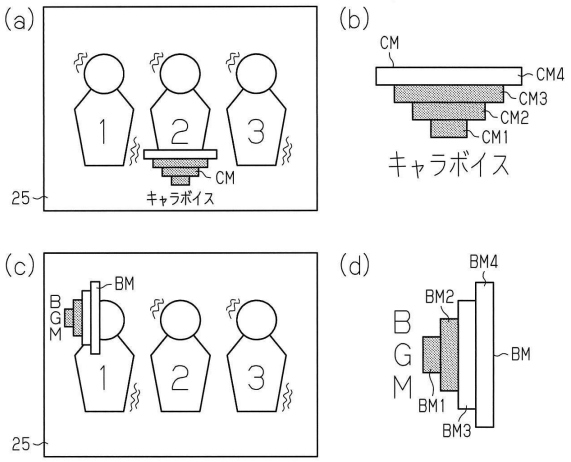
【図４４】

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４５】



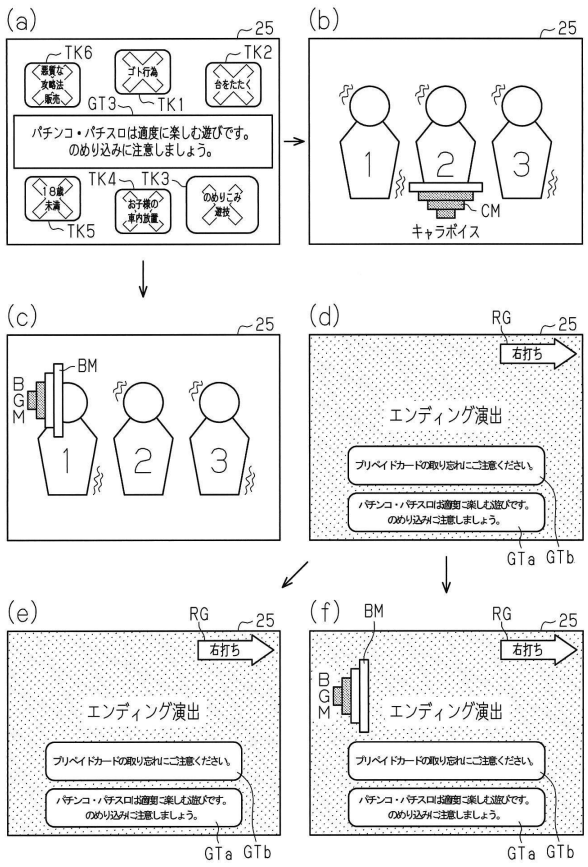
【図４６】



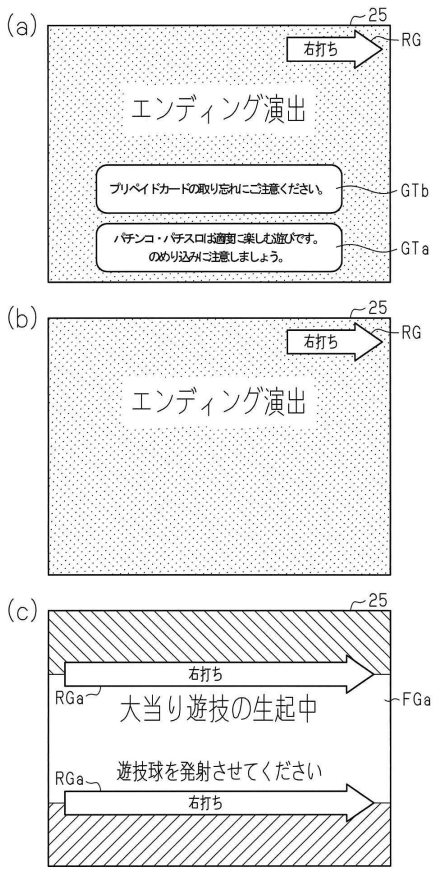
【図４７】

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：非表示）	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：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	音量調整：可

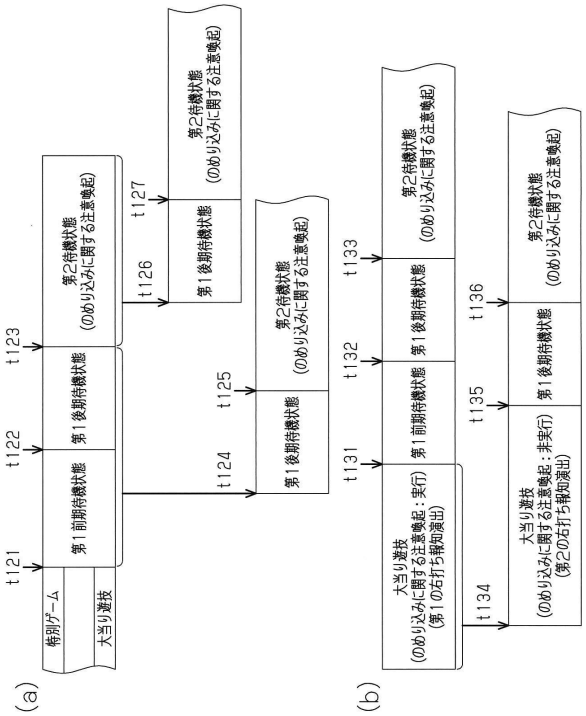
【図４８】



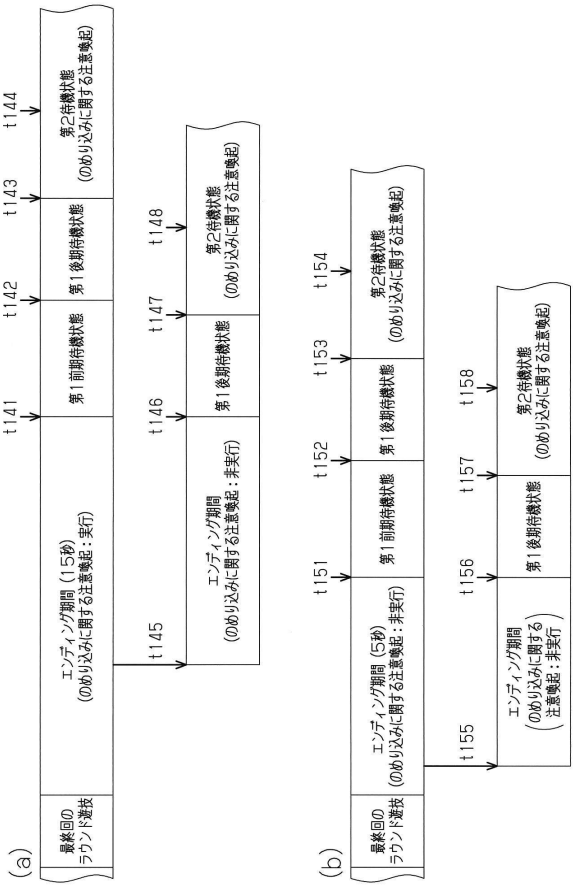
【図４９】



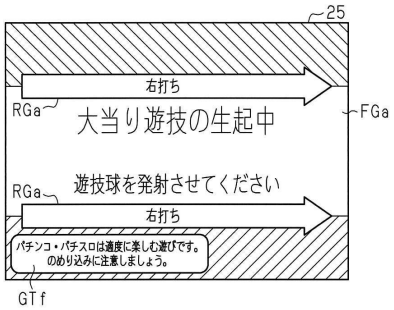
【図５０】



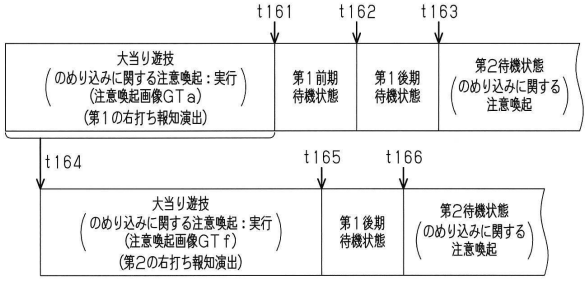
【図５１】



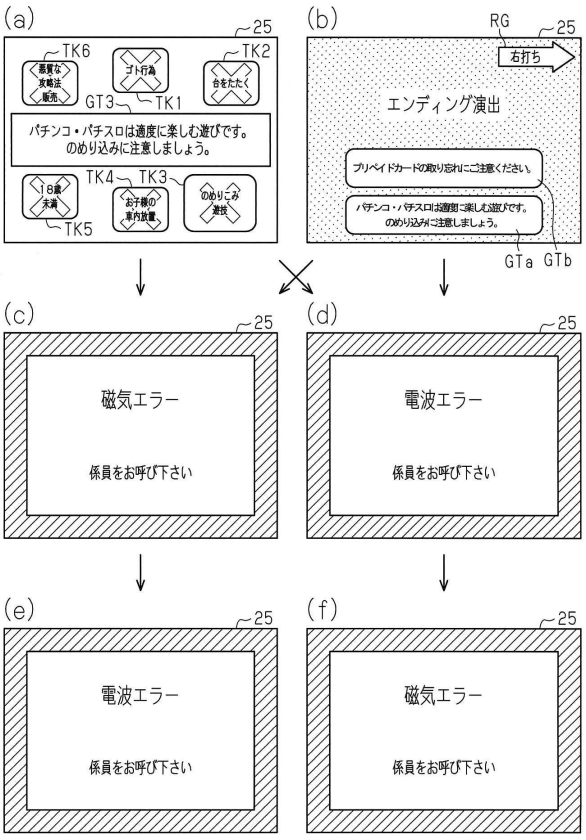
【図５２】



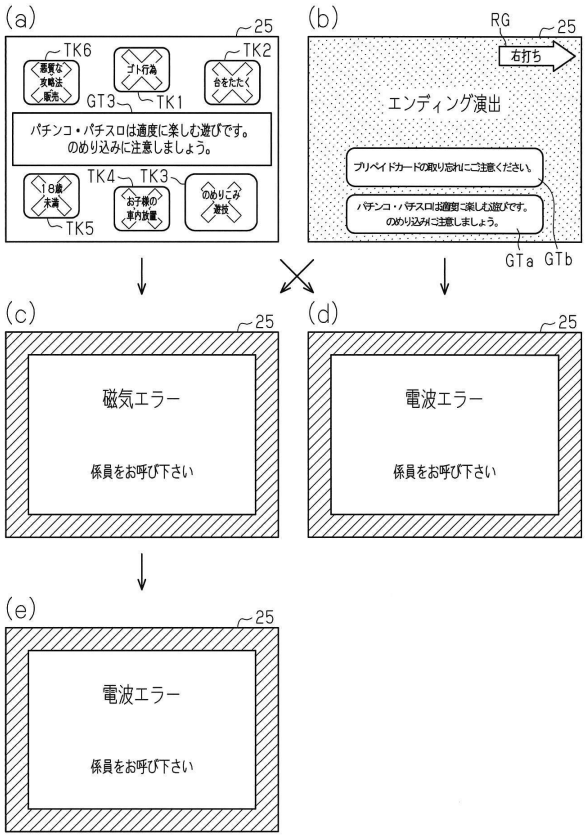
【図５３】



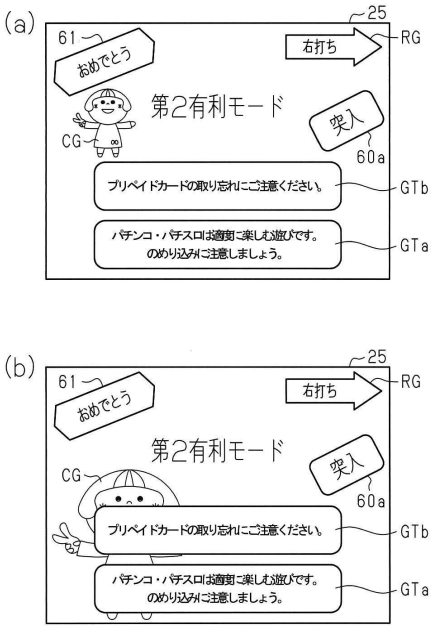
【図５４】



【図５５】


(a)
25
TK6
悪質な攻略法販売
TK2
イト行為
合をたたく
GT3
TK1
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
のめり込みに注意しましょう。
TK4
TK3
18歳未満
お子様の単内放置
のめりこみ連投
TK5
(b)
RG
25
右打ち
エンディング演出
プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
のめり込みに注意しましょう。
GTa
GTb
(c)
25
磁気エラー
係員をお呼び下さい
(d)
25
電波エラー
係員をお呼び下さい
(e)
25
電波エラー
係員をお呼び下さい

【図５６】


(a)
25
61
おめでとう
右打ち
RG
第2有利モード
突入
CG
60a
プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。
GTb
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
のめり込みに注意しましょう。
GTa
(b)
25
61
おめでとう
右打ち
RG
第2有利モード
突入
CG
60a
プリペイドカードの取り忘れにご注意ください。
GTb
パチンコ・パチスロは適度に楽しむ遊びです。
のめり込みに注意しましょう。
GTa

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　小河　俊弥

(56)参考文献　特開２０１９－０１７５７３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１６－１８７５２６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０８０３２２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－１７３９４２（ＪＰ，Ａ）

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