(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-209205
(P2017-209205A)
(43)公開日　平成29年11月30日(2017.11.30)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	334	2C088
		A63F	7/02	332Z	
		A63F	7/02	326Z	
		A63F	7/02	304D	

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 200 頁）

(21)出願番号　特願2016-102927 (P2016-102927)
(22)出願日　平成28年5月24日 (2016.5.24)

(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Fターム(参考)　2C088 BC25 BC30 BC45 CA06 CA28 CA35 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】どのような調整を加えられたかを認識できる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技機は、遊技球が通過することによって賞球が払い出される入賞口と、遊技を制御する主基板に設けられ、遊技球の所定領域への通過によって払い出される賞球に関する所定情報を表示可能な表示モニタと、を備える。主基板は、不正検知手段によって、適正な所定情報が表示できなくなる不正を検知する。また、営業時間外等の特定の時間外における所定領域への遊技球の通過を不正として検知できるようにしてもよい。
【選択図】図１

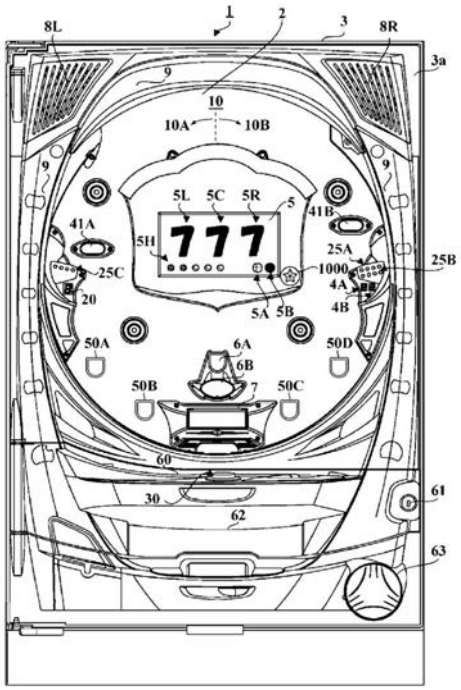


図1

【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技媒体が通過することによって賞球が払い出される所定領域と、
遊技を制御する主基板に設けられ、前記遊技球の所定領域への通過によって払い出される賞球に関する所定情報を表示可能な情報表示手段と、
適正な所定情報が表示できなくなる不正を検知する不正検知手段と、を備えることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、遊技機として、遊技盤の表面に遊技球の流下方向や速度を変化させる風車や多数の遊技釘が設けられているものがある（例えば、特許文献１参照）。この種の遊技機においては、入賞口や通過ゲートの通過割合は、遊技盤に設けられた遊技釘の調整等によって変動する。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１１７５７６号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記特許文献１に開示された遊技機では、遊技釘などの調整により、遊技球の払出率の設計などを行うことがある。しかし、遊技釘などに対してどのような調整を行ったかを遊技機の外部から認識することができなかったため、設計値通りの払出率となるか否かの判断が難しかった。
【０００５】
そこで、本発明の課題は、どのような調整を加えられたかを認識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】
【０００６】
手段Ａ１の遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）は、遊技媒体（例えば、遊技球）が通過することによって賞球が払い出される所定領域（例えば、第２始動入賞口となる普通可変入賞球装置６Ｂ、大入賞口となる特別可変入賞球装置７、第１始動入賞口となる普通入賞球装置６Ａ、一般入賞領域となる一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）と、遊技を制御する主基板（例えば、主基板１１）に設けられ、前記遊技媒体の所定領域への通過によって払い出される賞球に関する所定情報（例えば、役連、役比）を表示可能な情報表示手段（例えば、表示モニタ２９）と、適正な所定情報が表示できなくなる不正を検知する不正検知手段（例えば、主基板１１の異常検出用センサ群２６（ドア開放センサ）、営業時間を計測するＲＴＣ１０６、等）と、を備えることを特徴とする。
上記構成によれば、どのような調整を加えられたかを認識できる。
【０００７】
手段Ａ２の遊技機は、
手段Ａ１の遊技機であって、
前記不正検知手段は、特定の時間外（例えば、営業時間外）における前記所定領域への遊技球の通過（例えば、ＲＴＣ１０６で計測された営業時間外における普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７、普通入賞球装置６Ａ、一般入賞口への遊技球の通過）を不正として検知する。

上記構成によれば、不正を防止できる。
【０００８】
手段Ａ３の遊技機は、
手段Ａ１又はＡ２の遊技機であって、
前記不正検知手段は、遊技枠（例えば、遊技機用枠３）に設けられた扉枠（例えば、ガラス扉枠３ａ）の開放中における前記所定領域への遊技球の通過（例えば、ガラス扉枠３ａの開放中に普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７、普通入賞球装置６Ａ、一般入賞口への遊技球の通過）を不正として検知する。
上記構成によれば、不正を防止できる。
【０００９】
手段Ａ４の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ３から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記不正検知手段は、一定期間中（例えば１分間）における前記所定領域への所定数（例えば１００個）以上の遊技球の通過（例えば、１分間における普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７、普通入賞球装置６Ａ、一般入賞口への１００個以上の遊技球の通過）を不正として検知する。
上記構成によれば、不正を防止できる。
【００１０】
手段Ａ５の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ４から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記所定情報は、可動領域（例えば、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７）の通過によって払い出された賞球と、固定領域（普通入賞球装置６Ａ、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）の通過によって払い出された賞球との関係に関する情報である。
上記構成によれば、役連や役比を表示できる。
【００１１】
手段Ａ６の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ５から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記情報表示手段は、複数の前記所定情報を所定期間（例えば３０秒）ごとに切り替えて表示可能である。
上記構成によれば、部材の増加を抑制できる。
【００１２】
手段Ａ７の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ６から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記情報表示手段は、前記所定情報として、所定単位（例えば、賞球数が６００００個）ごとの情報を表示する。
上記構成によれば、所定単位に対応した期間の数値を容易に認識できる。
【００１３】
手段Ａ８の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ７から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記情報表示手段は、前記所定情報として、所定単位ごとの情報（例えば、短期役連、短期役比）及び累計情報（例えば、累計役連、累計役比）を切り替えて表示する。
上記構成によれば、所定単位ごとの情報及び累計情報を比較できる。
【００１４】
手段Ａ９の遊技機は、
手段Ａ１～Ａ８から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記情報表示手段は、前記主基板が備え、かしめられた基板ケース（例えば、基板ケース２０１）内に収容されている。
上記構成によれば、不正を防止できる。
【００１５】
手段Ｂ１の遊技機は、

遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間（一般入賞から１分間，２分間，又は５分間）において所定条件（第１始動入賞口又は第２始動入賞口への有効始動入賞，リーチ状態の成立）が成立した場合に、特定演出（特定演出Ｆ（先読み予告演出），特定演出Ｇ（変動結果予告演出））を実行する演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
を備える
ことを特徴とする遊技機（第４７演出形態～第４９演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の特定期間において所定条件が成立するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから特定演出が実行されるまでの興趣を高めることができる。

【００１６】

手段Ｂ２の遊技機は、
手段Ｂ１の遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（一般入賞口への入賞直後にキャラクタＡ～Ｃのいずれかが出現する）報知演出を実行する報知演出実行手段をさらに備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことを遊技者に認識させることができる。
なお、遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する報知演出としては、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握困難な演出と、遊技媒体が一般入賞領域に進入してから予め定められた特定期間が経過したか否かを遊技者が把握容易な演出の両方が含まれる。例えば、前者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後に効果音を比較的短い期間（例えば０．５秒から２秒程度）出力させる演出があり、後者の演出として、一般入賞領域に遊技媒体が進入した直後から予め定められた特定期間（例えば１分間）を経過するまで画像表示装置にキャラクタを継続的に表示させる演出がある。

【００１７】

手段Ｂ３の遊技機は、
手段Ｂ２の遊技機であって、
前記報知演出は、前記特定期間であるか否かを特定可能に報知する演出である（キャラクタＡ～Ｃのいずれが表示されるかに応じて特定期間（キャラクタ表示期間）が異なる）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出が実行されるまでの遊技の興趣を高めることができる。

【００１８】

手段Ｂ４の遊技機は、
手段Ｂ２又は手段Ｂ３の遊技機であって、
前記報知演出の態様に応じて前記特定期間が異なる（キャラクタＡが出現した場合の表示期間は１分間となり、キャラクタＢが出現した場合の表示期間は２分間となり、キャラクタＣが出現した場合の表示期間は５分間となる）
ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、報知演出の態様に注目させることで、興趣を向上させることができる。

手段Ｂ４に係る遊技機の構成は、例えば以下のようにすると良い。

まず、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、演出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）が、予め定められた複数の特定期間（例えば１分、２分、及び３分）のうちの何れかの特定期間を選択して、選択した特定期間に基づいて演出態様（例えば画像表示装置５に表示させるキャラクタの種別）を決定して、決定した演出態様により報知演出（キャラクタを特定期間表示させる演出）を実行する。

例えば、第１の特定期間（例えば１分間）が選択された場合には、第２の特定期間（例えば２分間）が選択された場合よりも第１の演出態様（例えばキャラクタＡの表示）に決定される割合が高くなるようにすると良い。また、第２の特定期間（例えば２分間）が選択された場合には、第１の特定期間（例えば１分間）が選択された場合よりも第２の演出態様（例えばキャラクタＢの表示）に決定される割合が高くなるようにすると良い。

なお、特定期間と報知演出の演出態様が１対１に対応している場合（キャラクタＡであれば１分、キャラクタＢであれば２分、キャラクタＣであれば３分で固定されている場合）には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づいて、演出制御手段（例えば演出制御用ＣＰＵ１２０）が、予め定められた複数の演出態様のうちの何れかの演出態様を決定して、決定した演出態様により報知演出（キャラクタを特定期間表示させる演出）を実行すると良い。

【００１９】

手段Ｂ５の遊技機は、

手段Ｂ１～手段Ｂ４から選択されるいずれかの遊技機であって、

前記可変表示手段は、前記始動入賞領域に遊技媒体が進入したことに基づく始動条件(第１保留記憶数が上限値に達していないときに第１始動入賞口に遊技球が入賞（有効始動入賞）したこと、第２保留記憶数が上限値に達していないときに第２始動入賞口に遊技球が入賞（有効始動入賞）したこと)が成立した後に開始条件（大当り遊技状態に制御されておらず且つ特図ゲームの可変表示が実行されていないこと）が成立したことに基づいて可変表示を実行するものであり、

前記演出実行手段は、前記始動条件は成立したが前記開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告する予告演出（始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、予告対象となる可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様から特殊態様に変化させる保留変化演出）を前記特定演出として実行する

ことを特徴とする遊技機（第４７演出形態及び第４９演出形態のパチンコ遊技機１）である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入を契機に開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告するという興趣を生じさせることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから特定演出が実行されるまでの興趣をより高めることができる。

【００２０】

手段Ｂ６の遊技機は、

手段Ｂ５の遊技機であって、

前記始動条件は成立したが前記開始条件が成立していない可変表示に対応した保留情報（始動条件が成立したが開始条件が成立していない可変表示ゲームの存在に対応して表示色が変更された表示部位）を表示装置（画像表示装置５）に表示する保留情報表示制御手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、

前記予告演出は、前記保留情報の態様によって、当該保留情報に対応した可変表示の表示結果を予告するものである（始動入賞時判定結果指定コマンドが「大当り」を指定するコマンドであれば、当該コマンドに対応した表示部位を、「はずれ」を指定するコマンドよりも高い割合で、通常態様（例えば青色又は赤色）から特殊態様（例えば金色）に変化させる保留変化演出である）ことを特徴とする遊技機である。

これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入を契機に開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告するという興趣をより高めることができる。

【００２１】
手段Ｂ７の遊技機は、
手段Ｂ６の遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記表示装置にオブジェクト（キャラクタＡ～Ｃ）を表示することにより前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（一般入賞口への入賞直後にキャラクタＡ～Ｃのいずれかが出現する）報知演出を実行し、
前記予告演出は、前記オブジェクトが前記保留情報の態様を変化させると遊技者が認識可能な演出（表示されているキャラクタが何らかのアクションを行い、保留されている特図ゲームに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させる演出）である
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入と、開始条件が成立していない可変表示の表示結果の予告とを、共通のオブジェクトにより示唆することが可能となり、一般入賞領域への遊技媒体の進入から特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。
具体的には、オブジェクトの表示態様の変化（例えば所定のアクション）に伴い保留情報の態様も変化するような演出とすることで、オブジェクトが保留情報の態様を変化させると遊技者が認識可能となる。
【００２２】
手段Ｂ８の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ７から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定期間において前記所定条件が成立しなければ前記特定演出を実行しない（キャラクタ表示期間内に所定条件が成立しなければ特定演出Ｆや特定演出Ｇが実行されない）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定期間において所定条件が成立するか否かについて遊技者に興味を持たせることができる。
【００２３】
手段Ｂ９の遊技機は、
手段Ｂ１～手段Ｂ８から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記一般入賞領域は複数（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄの４つ）存在し、
遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて前記特定期間が異なる（第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合には一般入賞から１分間、２分間、又は５分間が特定期間となりうる（キャラクタＡ～Ｃが出現可能である）が、第３一般入賞５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合には一般入賞から５分間のみが特定期間となりうる（キャラクタＣのみが出現可能である））ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。
【００２４】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ１０～手段Ｂ２１に係る発明が含まれる。
【００２５】
手段Ｂ１０の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、

前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
遊技者の動作を検出可能な動作検出手段（操作ボタン３０及び演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後において前記動作検出手段により遊技者の動作（連打操作，各図柄停止操作，全図柄停止操作）を検出した場合に特定演出（カットイン予告演出，擬似連予告演出，チャンス目予告演出）を実行可能な演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備える
ことを特徴とする遊技機（第５０演出形態～第５３演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入した後において遊技者の動作を契機として特定演出が実行されることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興趣を高めることができる。

【００２６】
手段Ｂ１１の遊技機は、
手段Ｂ１０の遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した後の状態であることを特定可能に報知する（第５０演出形態及び第５１演出形態において一般入賞口への入賞毎にボタンアイコン４０００を増加させる，第５２演出形態及び第５３演出形態において一般入賞口への入賞毎に実行可能となる予告演出（「カットイン」，「擬似連」，「チャンス目」）を判定して、判定結果に応じた文字４０００ａ～４０００ｃ表示する）報知演出を実行する報知演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したことを遊技者が認識可能となる。

【００２７】
手段Ｂ１２の遊技機は、
手段Ｂ１１の遊技機であって、
前記特定演出を実行可能とするための動作の種別（連打操作，各図柄停止操作，全図柄停止操作）に応じて、前記報知演出の態様（「カットイン」の文字４０００ａ，「擬似連」の文字４０００ｂ，「チャンス目」の文字４０００ｃ）が異なる
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの種別の動作を行うことにより特定演出が実行可能となるかを遊技者が認識することができる。

【００２８】
手段Ｂ１３の遊技機は、
手段Ｂ１１又は手段Ｂ１２の遊技機であって、
複数の一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）が存在し、
いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記報知演出が実行される割合が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、左遊技領域１０Ａの第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合には、右遊技領域１０Ｂの第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合よりも高い割合で報知がされる）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【００２９】
手段Ｂ１４の遊技機は、
手段Ｂ１１～手段Ｂ１３から選択されるいずれかの遊技機であって、
複数の一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）が存在し、
いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記報知演出の態様が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞

口５０Ｂに入賞した場合には、「カットイン」の文字４０００ａ及び「擬似連」の文字４０００ｂのいずれかを表示可能であり、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合には、「カットイン」の文字４０００ａ及び「チャンス目」の文字４０００ｃのいずれかを表示可能である）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【００３０】
手段Ｂ１５の遊技機は、
手段Ｂ１１～手段Ｂ１４から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記報知演出が実行される割合が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、通常状態のときに一般入賞口に入賞した場合（左遊技領域１０Ａの第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合）には、確変状態又は時短状態のときに一般入賞口に入賞した場合（右遊技領域１０Ｂの第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合）よりも高い割合で報知がされる）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【００３１】
手段Ｂ１６の遊技機は、
手段Ｂ１１～手段Ｂ１５から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記報知演出の態様が異なる（第５１演出形態及び第５３演出形態において、通常状態のときには「カットイン」の文字４０００ａ及び「擬似連」の文字４０００ｂが表示可能であり、確変状態又は時短状態のときには「カットイン」の文字４０００ａ及び「チャンス目」の文字４０００ｃが表示可能となる。）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【００３２】
手段Ｂ１７の遊技機は、
手段Ｂ１０～手段Ｂ１６から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記演出実行手段は、前記一般入賞領域に遊技媒体が複数回進入した後において前記所定動作が行われた場合に前記特定演出を実行可能である（第５０演出形態及び第５１演出形態において、一般入賞口に２回以上入賞したときに擬似連予告演出が実行可能となり、一般入賞口に３回以上入賞したときにチャンス目予告演出が実行可能となる）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【００３３】
手段Ｂ１８の遊技機は、
手段Ｂ１０～手段Ｂ１７から選択されるいずれかの遊技機であって、
複数の一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）が存在し、
いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、前記特定演出の実行割合が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合には、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合よりも高い割合で予告演出が実行される）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【００３４】
手段Ｂ１９の遊技機は、
手段Ｂ１０～手段Ｂ１８から選択されるいずれかの遊技機であって、

複数の一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）が存在し、
いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入したかに応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合には、カットイン予告演出及び擬似連予告演出のいずれかを実行可能であり、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合には、カットイン予告演出及びチャンス目予告演出のいずれかを実行可能である）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、いずれの一般入賞領域に遊技媒体が進入するかに注目させることで、興趣を向上させることができる。

【００３５】
手段Ｂ２０の遊技機は、
手段Ｂ１０～手段Ｂ１９から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記特定演出の実行割合が異なる（第５２演出形態及び第５３演出形態において、通常状態のときに一般入賞口に入賞した場合（左遊技領域１０Ａの第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞した場合）には、確変状態又は時短状態のときに一般入賞口に入賞した場合（右遊技領域１０Ｂの第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞した場合）よりも高い割合で特定演出を実行可能とするための報知がされる）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【００３６】
手段Ｂ２１の遊技機は、
手段Ｂ１０～手段Ｂ２０から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なる（第５１演出形態及び第５３演出形態において、通常状態のときにはカットイン予告演出及び擬似連予告演出のいずれかを実行可能であり、確変状態又は時短状態のときにはカットイン予告演出及びチャンス目予告演出のいずれかを実行可能である）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば遊技の状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【００３７】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ２２～手段Ｂ２８に係る発明が含まれる。

【００３８】
手段Ｂ２２の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出，特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可変表示が実行されているとき（特別図柄の可変表示が実行されている期間内，特別図柄の可変表示が実行されているか又は実行することに決定されている期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときと、前記可変表示が実行されていないとき（特別図柄の可変表示が実行されていない期間内，特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ

実行することにも決定されていない期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときとで、前記特定演出が実行される割合が異なる
ことを特徴とする遊技機（第２７演出形態～第３０演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、可変表示が実行されている場合と、可変表示が実行されていない場合とで特定演出の実行割合が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。
【００３９】
手段Ｂ２３の遊技機は、
手段Ｂ２２の遊技機であって、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、
前記特定演出は、前記可変表示の表示結果に関連しない演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出）である
ことを特徴とする遊技機（第２７演出形態，第２９演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、可変表示が実行されていない場合にも、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を適切に高めることができる。
【００４０】
手段Ｂ２４の遊技機は、
手段Ｂ２２の遊技機であって、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、
前記特定演出は、前記可変表示の表示結果に関連する演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）であり、前記可変表示が実行されていないときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには実行されない
ことを特徴とする遊技機（第２８演出形態，第３０演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、可変表示が実行されている場合には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができる。
【００４１】
手段Ｂ２５の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出，特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記可変表示が実行されているとき（特別図柄の可変表示が実行されている期間内，特別図柄の可変表示が実行されているか又は実行することに決定されている期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときと、前記可変表示が実行されていないとき（特別図柄の可変表示が実行されていない期間内，特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ

実行することにも決定されていない期間内）に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときとで、異なる特定演出が実行される
ことを特徴とする遊技機（第３１演出形態及び第３２演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、可変表示が実行されている場合と、可変表示が実行されていない場合とで異なる特定演出が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。
【００４２】
手段Ｂ２６の遊技機は、
手段Ｂ２５の遊技機であって、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、
前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには、前記可変表示の表示結果に関連する演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を前記特定演出として実行し、
前記可変表示が実行されていないときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときには、前記可変表示の表示結果に関連しない演出（特定演出Ｃ：ポイント付与演出）を前記特定演出として実行する
ことを特徴とする遊技機（第３１演出形態及び第３２演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、可変表示が実行されている場合には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができると共に、可変表示が実行されていない場合にも、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を適切に高めることができる。
【００４３】
手段Ｂ２７の遊技機は、
手段Ｂ２２～手段Ｂ２６から選択されるいずれかの遊技機（第２７演出形態～第３２演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、前記特定演出が実行される割合が異なる（例えば、一般入賞口への入賞時に特図ゲームが実行されているか否かという区分、一般入賞口への入賞時における保留記憶数という区分、さらに、一般入賞口への入賞時における遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等、に応じて、異なる割合で特定演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に興味を持たせることが可能となり、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができる。
【００４４】
手段Ｂ２８の遊技機は、
手段Ｂ２２～手段Ｂ２７から選択されるいずれかの遊技機（第２７演出形態～第３２演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記可変表示が実行されているときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、異なる特定演出が実行される（例えば、一般入賞口への入賞時に特図ゲームが実行されているか否かという区分、一般入賞口への入賞時における保留記憶数という区分、さらに、一般入賞口への入賞時における遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等、に応じて、異なる種別の特定演出を実行する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に興味を持たせることが可能となり、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を一層高めることができる。

【００４５】
　また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ２９～手段Ｂ３９に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１５－１３９６２８号公報（図３３）に示されるように、遊技機における始動入賞口への入賞率を算出し、算出した入賞率に応じて異なる色の服装を着たキャラクタを表示する演出表示を実行する遊技機が提案されている。しかしながら、始動入賞口等の進入領域に進入した遊技媒体の数に関する情報を情報表示手段に単に表示させるのみならず、その情報をより視認し易くする必要がある。手段Ｂ２９～手段Ｂ３９に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する情報を視認し易くすることにある。
【００４６】
　手段Ｂ２９に係る発明は、
　遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ等）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、第２始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置５）を備え、
　前記情報表示手段は、前記進入情報とは異なる演出情報（例えば、飾り図柄及び第４図柄等）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図４２に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第１エリアαとは異なる第２エリアβ）に表示する
　ことを特徴とする遊技機である。
　これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。
【００４７】
　手段Ｂ３０に係る発明は、
　手段Ｂ２９の遊技機であって、
　前記情報表示手段は、前記演出情報の態様によらず前記進入情報を表示可能である（図４２に例示するように、飾り図柄が可変表示しているか否かによらず、また、第４図柄が可変表示しているか否かによらず、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、及び第２始動入賞口への入賞数等を第１エリアαに表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）
　ことを特徴とする遊技機である。
　これによれば、演出情報の態様によらず進入情報を視認可能となる。
【００４８】
　手段Ｂ３１に係る発明は、
　遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ等）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
　エラー（例えば、磁気異常、振動異常、及び電波異常等）を検出するエラー検出手段（異常検出用センサ群２６）と、
　前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、第２始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置５）と、を備え、
　前記情報表示手段は、前記エラーの発生を報知するエラー情報（例えば、エラーメッセージ）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図４２及び図４３に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第１エリアαとは異なる第２エリアβ）に表示する
　ことを特徴とする遊技機である。
　これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。
【００４９】
　手段Ｂ３２に係る発明は、
　手段Ｂ３１の遊技機であって、
　前記情報表示手段は、前記エラー情報が表示されているときにも前記進入情報を表示可能である（図４３に例示するように、エラーメッセージが表示されているか否かによらず

、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、及び第２始動入賞口への入賞数等を第１エリアαに表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、エラー情報が表示されているときにも進入情報を視認可能となる。
【００５０】
手段Ｂ３３に係る発明は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な進入領域（第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ等）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報（例えば、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、第２始動入賞口への入賞数等）を表示可能な情報表示手段（画像表示装置５）を備え、
前記情報表示手段は、遊技媒体が始動領域に進入したことに基づいて実行される可変表示の表示結果（例えば、確定飾り図柄（最終停止図柄）や第４図柄の表示結果）を、前記進入情報の視認性が妨げられない領域（図４２に例示するように、各入賞口への入賞数が表示される第１エリアαとは異なる第２エリアβ）に表示する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、進入領域に進入した遊技媒体の数に関する進入情報を視認し易い。
【００５１】
手段Ｂ３４に係る発明は、
手段Ｂ３３の遊技機であって、
前記情報表示手段は、前記可変表示が実行されているときにも前記進入情報を表示可能である（図４２に例示するように、飾り図柄が可変表示しているか否かによらず、また、第４図柄が可変表示しているか否かによらず、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、及び第２始動入賞口への入賞数等を第１エリアαに表示しておき、各入賞口への入賞に応じて、表示されている入賞数を更新可能である）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、可変表示が実行されているときにも進入情報を視認可能となる。
【００５２】
手段Ｂ３５に係る発明は、
手段Ｂ２９～手段Ｂ３４から選択されるいずれかの遊技機であって、
操作可能な操作手段（操作ボタン３０）と、
前記操作手段の操作に応じて前記情報表示手段に前記進入情報を表示するか否かを設定する表示設定手段（図５に例示するように、操作ボタン３０による設定に基づいて、各入賞口への入賞数に関連した入賞情報を第１エリアαに表示させるか否かを設定する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、進入情報を表示させるか否かを任意に設定可能となる。
【００５３】
手段Ｂ３６に係る発明は、
手段Ｂ２９～手段Ｂ３５から選択されるいずれかの遊技機であって、
遊技者が操作可能な操作手段（操作ボタン３０）と、
前記操作手段の操作に応じて前記進入情報の集計期間を設定する集計期間設定手段（図４６に例示するように、操作ボタン３０による設定に基づいて集計期間を設定する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、遊技者の判断に応じて集計期間を設定可能となる。
【００５４】
手段Ｂ３７に係る発明は、
手段Ｂ２９～手段Ｂ３６から選択されるいずれかの遊技機であって、

遊技状態（大当り遊技状態、確変状態、及び時短状態、あるいは、低ベース状態及び高ベース状態等）を制御可能な遊技状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）をさらに備え、
前記情報表示手段は、前記遊技状態に応じた前記進入情報を表示可能である（図４５に例示するように、低ベース状態における入賞数と、高ベース状態における入賞数とを区分して表示可能である）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、遊技状態に応じた進入情報を把握することができる。
【００５５】
手段Ｂ３８に係る発明は、
手段Ｂ３７の遊技機であって、
遊技媒体が始動領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に進入したことに基づいて可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ）をさらに備え、
前記遊技状態制御手段は、前記始動領域に遊技媒体が進入する頻度が異なる低頻度状態（第２始動入賞口を対象とする高開放制御が実行されていない低ベース状態）及び高頻度状態（第２始動入賞口を対象とする高開放制御が実行されている高ベース状態）に制御可能であり、
前記情報表示手段は、前記低頻度状態に制御されている期間に関する前記進入情報（図４５に例示される低ベース状態の一般入賞数等）及び前記高頻度状態に制御されている期間に関する前記進入情報（図４５に例示される高ベース状態の一般入賞数等）を表示可能である
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、低頻度状態に応じた進入情報と高頻度状態に応じた進入情報とを把握することができる。
【００５６】
手段Ｂ３９に係る発明は、
手段Ｂ２９～手段Ｂ３８から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記進入情報が所定条件を満たすときに報知を行う（図４６に例示されるように、設定された集計期間あたりの入賞数が予め定められた基準値に満たない場合に、その旨を報知するメッセージを表示する）報知手段（画像表示装置５）をさらに備えることを特徴とする遊技機である。
これによれば、進入情報が所定条件を満たしていることを容易に把握可能となる。
【００５７】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ４０、手段Ｂ４１に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１５－１３９６２８号公報（図３２、図３３）に示されるように、遊技者がパスワードを入力することで遊技開始を受け付けると遊技機における始動入賞口への入賞率を算出し、算出した入賞率に応じて異なる色の服装を着たキャラクタを表示する演出表示を実行する遊技機が提案されている。しかしながら、遊技媒体が始動入賞口等の進入領域に進入したことに関する情報を、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが確認できるようになってはいなかった。手段Ｂ４０、手段Ｂ４１に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが情報を確認できるようにすることにある。
【００５８】
手段Ｂ４０に係る発明は、
遊技媒体（例えば、遊技球）が進入可能な進入領域（例えば、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ等）を有する遊技機（例えば、パチンコ遊技機１）であって、
遊技媒体が前記進入領域を通過したことにもとづいて遊技価値（例えば、賞球）を付与する付与手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、

遊技者による操作が不能とされた特定操作手段（例えば、モード切替スイッチ３１、リセットボタン）と、
前記付与手段によって付与された遊技価値の累積値に関する累積値情報（例えば、図１７に示す各一般入賞口の払出数、各始動入賞口の払出数および合計の払出数）を報知する報知手段（例えば、画像表示装置５）と、を備え、
前記報知手段は、前記特定操作手段が操作されたことにもとづいて前記累積値情報を報知する（例えば、モード切替スイッチ３１が操作されメンテナンスモードとなることで入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置５に表示する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、遊技者以外の者（例えば、遊技場の店員）のみが情報を確認することができる。

【００５９】
なお、「遊技者による操作が不能とされた特定操作手段」とは、例えば、遊技場の店員や遊技機の点検者・検査員により操作可能な手段であればよい。

【００６０】
手段Ｂ４１に係る発明は、
手段Ｂ４０の遊技機であって、
遊技に関する演出を実行する演出実行手段（例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０）を備え、
前記報知手段は、前記演出実行手段により実行される演出の態様に応じた態様により、前記累積値情報を報知する（例えば、予告演出やリーチ演出中に登場するキャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行う）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、何れの種類の遊技機の情報であるかを報知の態様から認識しやすくすることができる。

【００６１】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ４２～手段Ｂ５１に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１４－７３１８７号公報（図６７）に示されるように、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技球が入球すると、演出用表示装置にて入球数がカウントアップ表示され、カウントアップされているカウント数が抽選により決定された実行契機回数に到達すると、記憶内連荘が発生することが遊技者に伝達される遊技機が提案されている。この特開２０１４－７３１８７号公報に示される遊技機では、普通入賞口に遊技球が入球することで一律に１ずつ入球数がカウントアップ表示されることになる。そこで、このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。手段Ｂ４２～手段Ｂ５１に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域を有する遊技機における遊技の興趣を高めることを目的とする。

【００６２】
手段Ｂ４２の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入試口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入に応じて演出態様を段階的に変化させる特定演出（ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａを最低０段階から最高１０段階まで段

階的に増加させる特定演出Ｄ）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態（特別図柄の可変表示が実行されている期間内と、特別図柄の可変表示が実行されていない期間内という区分等）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａを１段階増加させる演出を実行する割合が異なる）
ことを特徴とする遊技機（第３３演出形態～第３７演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

【００６３】
手段Ｂ４３の遊技機は、
手段Ｂ４２の遊技機であって、
前記可変表示手段（画像表示装置５）は、予め定められた所定期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が受信した変動パターン指定コマンドに対応した可変表示期間）、前記可変表示（飾り図柄の可変表示）を実行するものであり、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が１０秒以上である場合と、１０秒未満である場合という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる
ことを特徴とする遊技機（第３４演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００６４】
手段Ｂ４３の遊技機において、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が１０秒以上である場合と、１０秒未満である場合という区分）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている特別図柄の可変表示の残り時間が所定範囲内（例えば１０秒未満）である場合において、当該可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（例えば大当り図柄となる場合には高い割合で変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも低い割合で変化する）ようにしても良い。

【００６５】
手段Ｂ４４の遊技機は、
手段Ｂ４２又は手段Ｂ４３の遊技機であって、
前記可変表示手段（画像表示装置５）は、前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行し、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果となることを予告する予告演出（先読み予告演出）を、前記可変表示の前記開始条件が成立する以前（先読み予告演出のターゲットとなる可変表示が実行されるよりも前に）に実行する予告演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が

実行されるまでの期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる
ことを特徴とする遊技機（第３５演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから予告演出の対象となる可変表示が実行されるまでの期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００６６】

手段Ｂ４４の遊技機において、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）と、前記予告演出の対象となる前記可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに予告演出の対象となっている可変表示（先読み予告のターゲットとなっている可変表示）が実行されるまでの可変表示回数が所定範囲内（例えば２回以下）である場合において、その予告演出の対象となっている可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なる（大当り図柄となる場合には高い割合で変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも低い割合で変化する）ようにしても良い。

【００６７】

手段Ｂ４５の遊技機は、
手段Ｂ４２～手段Ｂ４４から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）に伴ってリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記リーチ演出の実行前に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立前である場合）と、前記リーチ演出の実行以後に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立以後である場合）とで、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる
ことを特徴とする遊技機（第３６演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、リーチ演出の実行前に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、リーチ演出の実行以後に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００６８】

手段Ｂ４６の遊技機は、
手段Ｂ４２～手段Ｂ４５から選択されるいずれかの遊技機であって、
複数の前記一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有し、
遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて（第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞した場合と、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞した場合とで）、前記特定演出において演出態様が変化する割合が異なる
ことを特徴とする遊技機（第３７演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて、特定演出において演出態様が変化する割合が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００６９】

手段Ｂ４７の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機

１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入試口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入に応じて演出態様を段階的に変化させる特定演出（ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａを最低０段階から最高１０段階まで段階的に増加させる特定演出Ｄ）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態（特別図柄の可変表示が実行されている期間内と、特別図柄の可変表示が実行されていない期間内という区分等）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる（ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａを増加させる段階数（＋１～＋３）が異なる）
ことを特徴とする遊技機（第３８演出形態～第４２演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの状態に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの興趣を高めることができる。

【００７０】
手段Ｂ４８の遊技機は、
手段Ｂ４７の遊技機であって、
前記可変表示手段（画像表示装置５）は、予め定められた所定期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が受信した変動パターン指定コマンドに対応した可変表示期間）、前記可変表示（飾り図柄の可変表示）を実行するものであり、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が１０秒以上である場合と、１０秒未満である場合という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる
ことを特徴とする遊技機（第３９演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときの可変表示の残り期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００７１】
手段Ｂ４８の遊技機において、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の残り期間（確定飾り図柄を導出表示するまでの残り時間が１０秒以上である場合と、１０秒未満である場合という区分）と、前記一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに実行されている特別図柄の可変表示の残り時間が所定範囲内（例えば１０秒未満）である場合において、当該可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なる（例えば大当り図柄となる場合には多くの段階数変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも少ない段階数変化する）ようにしても良い。

【００７２】
手段Ｂ４９の遊技機は、
手段Ｂ４７又は手段Ｂ４８の遊技機であって、
前記可変表示手段（画像表示装置５）は、前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記可

変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行し、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記可変表示の表示結果が特定表示結果となることを予告する予告演出（先読み予告演出）を、前記可変表示の前記開始条件が成立する以前（先読み予告演出のターゲットとなる可変表示が実行されるよりも前に）に実行する予告演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、をさらに備え、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）に応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる
ことを特徴とする遊技機（第４０演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、一般入賞領域に遊技媒体が進入してから予告演出の対象となる可変表示が実行されるまでの期間に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００７３】
手段Ｂ４９の遊技機において、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入してから前記予告演出の対象となる前記可変表示が実行されるまでの期間（演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したときに先読み予告演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの可変表示回数という区分）と、前記予告演出の対象となる前記可変表示の表示結果（大当り図柄、はずれ図柄）とに応じて、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なるようにしても良い。具体的には、一般入賞領域に遊技媒体が進入したときに予告演出の対象となっている可変表示（先読み予告のターゲットとなっている可変表示）が実行されるまでの可変表示回数が所定範囲内（例えば２回以下）である場合において、その予告演出の対象となっている可変表示の表示結果に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なる（例えば大当り図柄となる場合には多くの段階数変化し、はずれ図柄となる場合にはそれよりも少ない段階数変化する）ようにしても良い。

【００７４】
手段Ｂ５０の遊技機は、
手段Ｂ４７～手段Ｂ４９から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）に伴ってリーチ演出を実行するリーチ演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）をさらに備え、
前記リーチ演出の実行前に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立前である場合）と、前記リーチ演出の実行以後に前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合（一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングがリーチ変動におけるリーチ状態成立以後である場合）とで、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる
ことを特徴とする遊技機（第４１演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、リーチ演出の実行前に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、リーチ演出の実行以後に一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。

【００７５】
手段Ｂ５１の遊技機は、
手段Ｂ４７～手段Ｂ５０から選択されるいずれかの遊技機であって、
複数の前記一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有し、
遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて（第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞した場合と、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口

５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞した場合とで）、前記特定演出において演出態様が変化する段階が異なる
ことを特徴とする遊技機（第４２演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が進入した一般入賞領域に応じて、特定演出において演出態様が変化する段階が異なることにより、特定演出の興趣をさらに高めることができる。
【００７６】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ５２～手段Ｂ５６に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１４－７３１８７号公報（図６７）に示されるように、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技球が入球すると、演出用表示装置にて入球数がカウントアップ表示され、カウントアップされているカウント数が抽選により決定された実行契機回数に到達すると、記憶内連荘が発生することが遊技者に伝達される遊技機が提案されている。この特許文献１に示される遊技機では、普通入賞口に遊技球が入球する毎に演出（カウントアップ表示）が実行されることになる。このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入しない場合には、これを把握することが必要となるが、従来技術では考慮されていない。手段Ｂ５２～手段Ｂ５６に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域に遊技媒体が進入しないことを把握可能とすることにある。
【００７７】
手段Ｂ５２の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に可変表示（第１特図の可変表示，第２特図の可変表示，飾り図柄の可変表示）を実行する可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
所定期間における前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数よりも少ない場合（遊技中であることが検知されている１０分間における一般入賞口への入賞数が０である場合や、遊技中であることが検知されている３０分間における一般入賞口への入賞数が３未満である場合等）に、特定演出（一般入賞口の形態を模した画像及び「一般入賞がありません。」という文字を含む報知画像２２００等を、画像表示装置５に表示する特定演出Ｅ）を実行可能な特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数よりも少ないことを遊技者や遊技場が把握可能となる。
【００７８】
手段Ｂ５３の遊技機は、
手段Ｂ５２の遊技機であって、
前記特定演出実行手段による前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（特定演出Ｅを実行するか否かを表示設定テーブルにおける遊技場設定及び遊技者設定に基づいて決定する演出制御用ＣＰＵ１２０）と、
店員による設定操作を受け付ける店員操作受付手段（表示切替スイッチ３２）と、をさらに備え、
前記設定手段は、前記店員操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（表示切替スイッチ３２の設定に基づいて特定演出Ｅ（一般入賞無しを報知，一般入賞数が少ない旨を報知）を実行可能とする）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向を反映させることが

できる。
【００７９】
手段Ｂ５４の遊技機は、
手段Ｂ５２又は手段Ｂ５３の遊技機であって、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数（３０分間の入賞数）を記憶する記憶手段（ＲＡＭ１２２に形成される入賞数カウンタ領域）をさらに備え、
前記記憶手段に記憶されている進入数は、電断時において保持されない（入賞数カウンタ領域の値は、電断により消去される）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、電断時において進入数の記憶を保持するための制御負担を軽減することができる。
【００８０】
手段Ｂ５５の遊技機は、
手段Ｂ５２～手段Ｂ５４から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記遊技機の状態に応じて、前記特定演出が実行される割合が異なる（例えば、通常状態の場合と、確変状態又は時短状態の場合とで、異なる割合で特定演出Ｅを実行する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出の興趣を一層高めることができる。
【００８１】
手段Ｂ５６の遊技機は、
手段Ｂ５２～手段Ｂ５５から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記遊技機の状態に応じて、異なる特定演出が実行される（例えば、通常状態の場合と、確変状態又は時短状態の場合とで、異なる態様で特定演出Ｅを実行する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出の興趣を一層高めることができる。
【００８２】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ５７～手段Ｂ６４に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１５－８０５３１号公報（図８３）に示されるように、大当り遊技の実行中に、大入賞口に遊技媒体が進入することにより得られた賞球数（付与価値）と、普通入賞口（一般入賞領域）に遊技媒体が進入することにより得られた賞球数（付与価値）とを区別した数字画像によって表示する演出を実行する遊技機が提案されている。このような一般入賞領域を有する遊技機では、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向は反映されないものとなっている。手段Ｂ５７～手段Ｂ６４に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映可能とすることを目的とする。
【００８３】
手段Ｂ５７の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定演出（モード切替スイッチ３１の設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する，表示切替スイッチ３２の設定及び操作ボタン３０による設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行可能な

報知手段（画像表示装置５）と、
前記特定演出実行手段により前記特定演出の実行を許可するか否かを設定する設定手段（モード切替スイッチ３１，表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０）と、を備える
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場や遊技者の意向を反映させることができる。
【００８４】
手段Ｂ５８の遊技機は、
手段Ｂ５７の遊技機であって、
店員による設定操作を受け付ける店員操作受付手段（モード切替スイッチ３１，表示切替スイッチ３２）をさらに備え、
前記設定手段は、前記店員操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（モード切替スイッチ３１の設定に基づいてメンテナンスモードのときに入賞数管理テーブルの情報を表示する，表示切替スイッチ３２の設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出Ａ：変動結果予告演出を実行可能とする，特定演出Ｂ：先読み予告演出を実行可能とする）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技場の意向を反映させることができる。
【００８５】
手段Ｂ５９の遊技機は、
手段Ｂ５７又は手段Ｂ５８の遊技機であって、
遊技者による設定操作を受け付ける遊技者操作受付手段をさらに備え、
前記設定手段は、前記遊技者操作受付手段により設定操作が受け付けられた場合に、前記特定演出の実行を許可する設定を行う（デモ画面表示中の操作ボタン３０による設定に基づいて、一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させる，デモ画面表示中の操作ボタン３０による設定に基づいて、大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する，特定演出Ａ：変動結果予告演出を実行可能とする，特定演出Ｂ：先読み予告演出を実行可能とする）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、特定演出を実行するか否かに関して、遊技者の意向を反映させることができる。
【００８６】
手段Ｂ６０の遊技機は、
手段Ｂ５７～手段Ｂ５９から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定演出は、所定期間（大当り遊技状態に制御されている期間）における前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する（大入賞口への入賞玉数及び該入賞玉数に応じた賞球数と一般入賞口への入賞玉数及び該入賞玉数に応じた賞球数とを分けて表示する）演出であることを特徴とする遊技機である。
これによれば、所定期間における遊技性を向上させることができる。
【００８７】
手段Ｂ６１の遊技機は、
手段Ｂ５７～手段Ｂ６０から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が所定数に達した場合に前記特定演出を実行する（第２５演出形態，第２６演出形態の演出を実行する）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。
【００８８】
手段Ｂ６２の遊技機は、

手段Ｂ５７～手段Ｂ６１から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定演出実行手段は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に応じて異なる特定演出を実行する（第２５演出形態，第２６演出形態の演出を実行する）ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。
【００８９】
手段Ｂ６３の遊技機は、
手段Ｂ５７～手段Ｂ６２から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数を特定可能に報知する演出であり（一般入賞口への遊技球の進入毎にオブジェクトを増加させ）、
当該遊技機における遊技が行われていない場合に（飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間受信しなかったことに基づいて遊技終了判定を行う演出制御用ＣＰＵ１２０）、前記特定演出において前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が０であることを特定可能に報知する（遊技終了判定が行われた場合に、画像表示装置５に表示している一般入賞口への入賞数相当のオブジェクトを全て消去する）
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、他の遊技者が一般入賞領域への遊技媒体の進入数を把握してしまうことを防止することができる。
【００９０】
手段Ｂ６４の遊技機は、
手段Ｂ５７～手段Ｂ６３から選択されるいずれかの遊技機であって、
前記特定演出は、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数に対応した表示情報（一般入賞口への入賞数相当のオブジェクト）を表示することを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数を容易に把握可能となる。
【００９１】
また、後述する発明を実施するための形態には、以下に示す手段Ｂ６５～手段Ｂ７７に係る発明が含まれる。従来より、特開２０１４－２００３０５号公報（段落０２０８，図５９）に示されるように、大当り中に一般入賞口へ遊技球が入賞すると、始動記憶表示の１つの態様が変化して、始動記憶表示に対応する特図変動表示ゲームが「当り」であるか「はずれ」であるかを報知する遊技機が提案されている。このような一般入賞口を有する遊技機においては、一般入賞口に遊技球が入賞した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。手段Ｂ６５～手段Ｂ７７に係る発明は、上記実情を鑑みてなされたものであり、一般入賞口を有する遊技機における遊技の興趣を高めることを目的とする。
【００９２】
手段Ｂ６５の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
第１遊技状態（通常状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第２遊技状態（確変又は時短状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる（通常状態では、確変又は時短状態よりも高い割合で特定演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機（第１演出形態～第４演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【００９３】
手段Ｂ６６の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
第１遊技状態（通常状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第２遊技状態（確変又は時短状態）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する（通常状態では特定演出Ａを実行し、確変又は時短状態では特定演出Ｂを実行する）
ことを特徴とする遊技機（第５演出形態～第１２演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。

【００９４】
手段Ｂ６７の遊技機は、
手段Ｂ６５又は手段Ｂ６６の遊技機（第２演出形態～第４演出形態，第１０演出形態～第１２演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記第１遊技状態（通常状態）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第１進入数となった場合に前記特定演出を実行し、
前記第２遊技状態（確変又は時短状態）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第１進入数とは異なる第２進入数となった場合に前記特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。

【００９５】
手段Ｂ６８の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
第１期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第２期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、前記特定演出を実行する割合が異なる（リーチ変動の状態成立以後は、リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前よりも高い割合で特定演出が実行される）

ことを特徴とする遊技機（第１３演出形態～第１６演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。
【００９６】
手段Ｂ６９の遊技機は、
遊技媒体（遊技球）が進入可能な始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）と一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有する遊技機（パチンコ遊技機１）であって、
前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した場合に、識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行う可変表示手段（第１特別図柄表示装置４Ａ，第２特別図柄表示装置４Ｂ，画像表示装置５）と、
前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合に特定価値（賞球，点数）を付与する付与手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行する特定演出実行手段（演出制御用ＣＰＵ１２０）と、を備え、
第１期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合と、第２期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときに前記一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合とで、異なる特定演出を実行する（リーチ状態成立以後は特定演出Ａを実行し、リーチ状態成立前は特定演出Ｂを実行するリーチ変動の状態成立以後は特定演出Ａを実行し、リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前は特定演出Ｂを実行する）
ことを特徴とする遊技機（第１７演出形態～第２４演出形態のパチンコ遊技機１）である。
これによれば、遊技媒体が一般入賞領域に進入するときの興趣を向上させることができる。
【００９７】
手段Ｂ７０の遊技機は、
手段Ｂ６８又は手段Ｂ６９の遊技機（第１４演出形態～第１６演出形態，第２２演出形態～第２４演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記第１期間（リーチ変動のリーチ状態成立以後）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が第１進入数となった場合に前記特定演出を実行し、
前記第２期間（リーチ変動以外の期間又はリーチ変動のリーチ状態成立前）のときは、前記一般入賞領域への遊技媒体の進入数が前記第１進入数とは異なる第２進入数となった場合に前記特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入数に興味を持たせることができる。
【００９８】
手段Ｂ７１の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７０から選択されるいずれかの遊技機（第２演出形態，第６演出形態，第１０演出形態～第１２演出形態，第１４演出形態，第１８演出形態，第２２演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
複数の前記一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有し、
複数の前記一般入賞領域それぞれに遊技媒体が進入した場合に前記特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、複数の一般入賞領域うちのいずれに遊技媒体が進入するかについて興味を持たせることができる。
【００９９】
手段Ｂ７２の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７１から選択されるいずれかの遊技機（第５演出形態～第１２演出

形態，第１７演出形態～第２４演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記可変表示手段は、前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行い、
前記識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記開始条件が成立する以前に、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始前判定を行う開始前判定手段（始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、をさらに備え、
前記特定演出実行手段は、
前記開始前判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出（先読み予告演出）を、対象となる前記可変表示の前記開始条件が成立する以前に前記特定演出（特定演出Ｂ）として実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、可変表示の開始条件が成立する以前に有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。
【０１００】
手段Ｂ７３の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７２から選択されるいずれかの遊技機（第１演出形態～第２４演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記可変表示手段は、前記始動入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）に遊技媒体が進入した後に開始条件（先の始動入賞に基づく可変表示が終了しており且つ大当り遊技状態にも制御されていないこと）が成立したことに基づいて前記識別情報（第１特図，第２特図，飾り図柄）の可変表示を行い、
前記識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果（大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、
前記開始条件が成立するときに、前記有利状態に制御されるか否かを判定する開始時判定を行う開始時判定手段（特別図柄の可変表示を開始するときに、記憶されている大当り判定用乱数に基づいて大当り遊技状態に制御するか否かを判定する遊技制御用マイクロコンピュータ１００）と、をさらに備え、
前記特定演出実行手段は、
前記開始時判定に基づいて、前記有利状態に制御されることを予告する演出（変動結果予告演出）を前記特定演出として実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、有利状態に制御されることが予告されることにより、特定演出に対してより興味を持たせることができる。
【０１０１】
手段Ｂ７４の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７３から選択されるいずれかの遊技機（第３演出形態，第１５演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から１２０秒以内の入賞回数）に応じて前記特定演出の実行割合が異なる
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。
【０１０２】
手段Ｂ７５の遊技機は、

手段Ｂ６５～手段Ｂ７４から選択されるいずれかの遊技機（第１１演出形態，第２３演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度（一般入賞口への最初の入賞から１２０秒以内の入賞回数）に応じて異なる特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度に興味を持たせることができる。
【０１０３】
手段Ｂ７６の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７５から選択されるいずれかの遊技機（第４演出形態，第８演出形態，第１２演出形態，第１６演出形態，第２０演出形態，第２４演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
複数の前記一般入賞領域（第１～第４一般入賞口５０Ａ～５０Ｄ）を有し、
前記特定演出実行手段は、
複数の前記一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序が所定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせることができる。
【０１０４】
手段Ｂ７７の遊技機は、
手段Ｂ６５～手段Ｂ７６から選択されるいずれかの遊技機（第４演出形態，第８演出形態，第１２演出形態，第１６演出形態，第２０演出形態，第２４演出形態のパチンコ遊技機１）であって、
前記一般入賞領域とは異なる他の入賞領域（第１始動入賞口，第２始動入賞口）を有し、
前記特定演出実行手段は、
前記一般入賞領域への遊技媒体の進入と前記他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序が特定の順序となったことに基づいて前記特定演出を実行する
ことを特徴とする遊技機である。
これによれば、一般入賞領域と他の入賞領域への遊技媒体の進入の順序に興味を持たせることができる。
【図面の簡単な説明】
【０１０５】
【図１】この実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図である。
【図２】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などを示す構成図である。
【図３】（ａ）入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報を示す図、及び（ｂ）表示制御用テーブルにより管理される入賞数情報を示す図である。
【図４】遊技場設定及び遊技者設定の関係を示す説明図である。
【図５】遊技者が操作可能な操作ボタンにより表示設定を行う場合の説明図である。
【図６】一般入賞口への入賞に対応したオブジェクトを表示する場合の説明図である。
【図７】大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数を表示する場合の説明図である。
【図８】変動パターンに応じて実行される各演出を示す説明図である。
【図９】変動結果予告演出及び先読み予告演出の具体例を示す説明図である。
【図１０】第１演出形態～第４演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１１】第５演出形態～第８演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１２】第９演出形態～第１２演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１３】第１３演出形態～第１６演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１４】第１７演出形態～第２０演出形態の具体例を示す説明図である。

【図１５】第２１演出形態～第２４演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１６】第２５演出形態及び第２６演出形態の具体例を示す説明図である。
【図１７】入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報を示す図である。
【図１８】ポイント付与演出の具体例を示す説明図である。
【図１９】第２７演出形態～第３０演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２０】第３１演出形態及び第３２演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２１】ゲージ更新演出の具体例を示す説明図である。
【図２２】第３３演出形態～第３６演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２３】第３７演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２４】第３８演出形態～第４１演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２５】第４２演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２６】非入賞報知演出の具体例を示す説明図である。
【図２７】第４３演出形態～第４６演出形態の具体例を示す説明図である。
【図２８】第４７演出形態～第４９演出形態におけるキャラクタＡ～Ｃの出現割合を示す図である。
【図２９】第４７演出形態～第４９演出形態におけるキャラクタＡ～Ｃの表示期間を示す図である。
【図３０】第４７演出形態～第４９演出形態の具体例を示す説明図である。
【図３１】第４７演出形態における保留変化演出の具体例を示す説明図である。
【図３２】第４８演出形態における変動結果予告演出の具体例を示す説明図である。
【図３３】第４７演出形態及び第４８演出形態における各演出の実行タイミング及び実行期間を示すタイミングチャートである。
【図３４】第５０演出形態及び第５１演出形態の具体例を示す説明図である。
【図３５】連打操作報知及びカットイン予告演出の具体例を示す説明図である。
【図３６】各図柄停止操作報知及び擬似連予告演出の具体例を示す説明図である。
【図３７】各図柄停止操作報知及び擬似連予告演出の具体例を示す説明図である。
【図３８】全図柄停止操作報知及びチャンス目予告演出の具体例を示す説明図である。
【図３９】全図柄停止操作報知及びチャンス目予告演出の具体例を示す説明図である。
【図４０】第５２演出形態及び第５３演出形態の具体例を示す説明図である。
【図４１】第５２演出形態及び第５３演出形態における一般入賞口毎の各予告演出の実行割合を示す説明図である。
【図４２】入賞数情報を表示する設定における各演出情報の表示領域の具体例を示す説明図である。
【図４３】エラーメッセージの表示態様の具体例を示す説明図である。
【図４４】入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の具体例を示す説明図である。
【図４５】第１エリアに表示可能な入賞数情報の項目例を示す説明図である。
【図４６】集計期間の設定方法の具体例を示す説明図である。
【図４７】入賞数情報を表示する設定及び入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の他の例を示す説明図である。
【図４８】入賞数情報を表示する設定及び入賞数情報を表示しない設定における各演出情報の表示領域の他の例を示す説明図である。
【図４９】パチンコ遊技機に搭載された各種の制御基板などをより詳細に示す構成図である。
【図５０】パチンコ遊技機の背面図である。
【図５１】（Ａ）は、主基板を簡略化した正面図、（Ｂ）は、表示モニタの表示内容を説明する説明図である。
【図５２】主基板のＲＡＭにおける記憶領域の一部の構成を示す図である。
【図５３】主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。
【図５４】主基板ＲＡＭの記憶領域に対応するＲＡＭ領域を示した図である。

【図５５】（Ａ）は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャート、（Ｂ－１）～（Ｂ－５）は、表示モニタの表示内容の変化を説明する説明図である。
【図５６】リングバッファの記憶領域に記憶されたデータの移動を説明する説明図である。
【図５７】役連・役比関連処理の手順を示すフローチャートである。
【図５８】役連・役比表示制御処理の手順を示すフローチャートである。
【図５９】総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数のカウンタの例を示す説明図である。
【図６０】（Ａ）～（Ｄ）は、主基板の変形例を簡略した正面図である。
【発明を実施するための形態】
【０１０６】
前述したように、一般入賞領域への遊技媒体の進入は、遊技媒体が進入することにより特別図柄の可変表示が実行される始動入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技への影響が低いものとなっている。また、特別図柄の可変表示の表示結果が特定表示結果となったときには遊技者にとって有利な有利状態に制御されるが、この有利状態において遊技媒体が進入可能となる特定入賞領域への遊技媒体の進入と比較して、遊技者の関心は低く、興趣を高めることが困難なものとなっている。このような事情により、一般入賞領域への遊技媒体の進入が実質的に困難となるように遊技場側で遊技釘がメンテナンスされてしまう場合がある。
【０１０７】
しかしながら遊技機メーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。そのため、本来であれば、遊技場側でも予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入するような（試験を通過するような）遊技釘のメンテナンス状態とされていることが望ましく、そのためには、一般入賞領域への遊技媒体の進入について遊技者の関心を高め、遊技者に一般入賞領域への遊技媒体の進入頻度を意識させる必要がある。
【０１０８】
そこで、このような一般入賞領域を有する遊技機において、一般入賞領域に遊技媒体が進入した場合の興趣をさらに高める余地が存在する。後述する実施形態に係る遊技機では、一般入賞領域を有する遊技機における遊技の興趣を高めることが可能となっている。
【０１０９】
以下、図面を参照しつつ、本発明の一実施形態を詳細に説明する。図１は、本実施の形態におけるパチンコ遊技機の正面図であり、主要部材の配置レイアウトを示す。パチンコ遊技機（遊技機）１は、大別して、遊技盤面を構成する遊技盤（ゲージ盤）２と、遊技盤２を支持固定する遊技機用枠（台枠）３とから構成されている。また、パチンコ遊技機１は、遊技機用枠３に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠３ａを有する。
【０１１０】
遊技盤２には、ガイドレールによって囲まれた、ほぼ円形状の遊技領域１０が形成されている。この遊技領域１０には、遊技媒体としての遊技球が、所定の打球発射装置から発射されて打ち込まれる。また、遊技領域１０は、左遊技領域１０Ａと右遊技領域１０Ｂからなる。遊技領域１０は、遊技盤２において遊技球が通過可能な領域であり、遊技領域１０の中央を基準として、左側が左遊技領域１０Ａ、右側が右遊技領域１０Ｂとなっている。
【０１１１】
遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域１０の右側方）には、第１特別図柄表示装置４Ａと、第２特別図柄表示装置４Ｂとが設けられている。第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、例えば７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ（発光ダイオード）等から構成され、可変表示ゲームの一例となる特図ゲームにおいて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（特別識別情報）である特別図柄（「特図」

ともいう）を、変動可能に表示（可変表示）する。例えば、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂはそれぞれ、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の特別図柄を可変表示する。なお、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂにて表示される特別図柄は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成されるものに限定されない。以下では、第１特別図柄表示装置４Ａにより可変表示される特別図柄を「第１特図」ともいい、第２特別図柄表示装置４Ｂにより可変表示される特別図柄を「第２特図」ともいう。なお、特別図柄表示装置は１つであってもよい。

【０１１２】

遊技盤２の中央付近には、画像表示装置５が設けられている。画像表示装置５は、例えばＬＣＤ（液晶表示装置）等から構成され、各種の演出画像を表示する表示領域を形成している。画像表示装置５の表示領域では、特図ゲームにおける第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の可変表示や第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の可変表示のそれぞれに対応して、例えば３つといった複数に分割された可変表示部となる飾り図柄表示エリアにて、各々が識別可能な複数種類の識別情報（装飾識別情報）である飾り図柄を可変表示する。この飾り図柄の可変表示も、可変表示ゲームに含まれる。

【０１１３】

一例として、画像表示装置５の表示領域には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒが配置されている。そして、特図ゲームにおいて第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図の変動と第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図の変動のいずれかが開始されることに対応して、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が開始される。その後、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示される。このように、画像表示装置５の表示領域では、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲーム、又は、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームと同期して、各々が識別可能な複数種類の飾り図柄の可変表示を行い、可変表示結果となる確定飾り図柄を導出表示する。なお、表示結果を導出表示するとは、飾り図柄等の識別情報を停止表示（完全停止表示や最終停止表示ともいう）して可変表示を終了させることである。

【０１１４】

画像表示装置５では、各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒとなる表示領域として、３つの領域が接着して、あるいは、分離して、あるいは、接着及び分離が可能に、設けられてもよい。画像表示装置５における表示動作は、図２に示す演出制御基板１２に搭載されている演出制御用ＣＰＵ１２０によって制御される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特別図柄表示装置４Ａで第１特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させ、第２特別図柄表示装置４Ｂで第２特図の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って画像表示装置５で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【０１１５】

「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される飾り図柄には、例えば８種類の図柄（英数字「１」～「８」あるいは漢数字「一」～「八」、英文字「Ａ」～「Ｈ」、所定のモチーフに関連する８個のキャラクタ画像、数字や文字あるいは記号とキャラクタ画像との組合せなどがある。なお、キャラクタ画像は、例えば人物や動物、これら以外の物体、もしくは、文字などの記号、あるいは、その他の任意の図形を示す飾り画像であればよい。）で構成される。また、こうした８種類の飾り図柄の他に、「突確大当り」（「２Ｒ確変大当り」ともいう）となることに対応した飾り図柄（「突確」の文字から構成される図柄）や、ブランク図柄（大当り組合せを構成しない図柄）が含まれていてもよい。飾り図柄のそれぞれには、対応する図柄番号が付されている

。なお、飾り図柄は８種類に限定されず、大当り組合せやハズレとなる組合せなど適当な数の組合せを構成可能であれば、何種類であってもよい（例えば７種類や９種類など）。

【０１１６】

飾り図柄の変動中には、「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおいて、例えば図柄番号が小さいものから大きいものへと順次に上方から下方へと流れるようなスクロール表示が行われ、図柄番号が最大（例えば「８」）である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最小（例えば「１」）である飾り図柄が表示される。あるいは、飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒのうち少なくともいずれか１つ（例えば「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌなど）において、図柄番号が大きいものから小さいものへとスクロール表示を行って、図柄番号が最小である飾り図柄が表示されると、続いて図柄番号が最大である飾り図柄が表示されるようにしてもよい。

【０１１７】

画像表示装置５の表示画面における右下部には、飾り図柄と特別図柄および後述する普通図柄とに次ぐ第４図柄を表示する第４図柄表示エリア５Ａ，５Ｂが設けられている。この実施の形態では、第１特図の可変表示に同期して第１特図用の第４図柄の可変表示が行われると共に、その可変表示の表示結果の導出表示が行われる第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａと、第２特図の可変表示に同期して第２特図用の第４図柄の可変表示が行われると共に、その可変表示の表示結果の導出表示が行われる第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂとが設けられている。

【０１１８】

この実施の形態では、特別図柄の可変表示に同期して飾り図柄の可変表示が実行されるのであるが（ただし、正確には、飾り図柄の可変表示は、演出制御用ＣＰＵ１２０側で変動パターン指定コマンドにもとづいて認識した変動時間を計測することによって行われる。）、画像表示装置５を用いた演出を行う場合、例えば、飾り図柄の可変表示を含む演出内容が画面上から一瞬消えるような演出が行われたり、可動物が画面上の全部または一部を遮蔽するような演出が行われるなど、演出態様が多様化してきている。そのため、画像表示装置５上の表示画面を見ていても、現在可変表示中の状態であるのか否か認識しにくい場合も生じている。そこで、この実施の形態では、画像表示装置５の表示画面の一部でさらに第４図柄の可変表示を行うことによって、第４図柄の状態を確認することにより現在可変表示中の状態であるのか否かを確実に認識可能としている。なお、第４図柄は、常に一定の動作で可変表示され、画面上から消えたり遮蔽物で遮蔽することはないため、常に視認することができる。

【０１１９】

なお、第１特図用の第４図柄と第２特図用の第４図柄とを、第４図柄と総称することがあり、第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａと第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂとを、第４図柄表示エリアと総称することがある。

【０１２０】

第４図柄の変動表示（可変表示）は、第４図柄表示エリア５Ａ，５Ｂを所定の表示色（例えば、第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａは白色、第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂは黒色）で所定の時間間隔で点灯（表示）と消灯（非表示）とを繰り返す点滅状態を継続することによって実現される。第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図の可変表示と、第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａにおける第１特図用の第４図柄の可変表示とは同期している。第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図の可変表示と、第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂにおける第２特図用の第４図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。

【０１２１】

また、第１特別図柄表示装置４Ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａが、大当りを想起させる表示色（例えば赤色）で点灯（表示）されたままになる。なお、大当り種別に応じて表示色を異ならせてもよい。また、

第１特別図柄表示装置４Ａにおいてはずれ図柄が停止表示されるときには、第１特図用の第４図柄表示エリア５Ａが、はずれを想起させる表示色（例えば青色）で点灯（表示）されたままになる。このように、第１特図用の第４図柄の可変表示の表示結果は第４図柄表示エリア５Ａに停止表示（導出表示）されることになる。

【０１２２】

また、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂが、大当りを想起させる表示色（例えば赤色）で点灯（表示）されたままになる。なお、大当り種別に応じて表示色を異ならせてもよい。また、第２特別図柄表示装置４Ｂにおいてはずれ図柄が停止表示されるときには、第２特図用の第４図柄表示エリア５Ｂが、はずれを想起させる表示色（例えば青色）で点灯（表示）されたままになる。このように、第２特図用の第４図柄の可変表示の表示結果は第４図柄表示エリア５Ｂに停止表示（導出表示）されることになる。

【０１２３】

画像表示装置５の表示領域には、始動入賞記憶表示エリア５Ｈが配置されている。始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、可変表示の保留数（特図保留記憶数）を特定可能に表示する保留記憶表示が行われる。ここで、可変表示の保留は、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口や普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に遊技球が進入（始動入賞）したときに発生する。すなわち、特図ゲームや飾り図柄の可変表示といった可変表示ゲームを実行するための始動条件（「実行条件」ともいう）は成立したが、先に成立した開始条件に基づく可変表示ゲームが実行中であることやパチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、可変表示ゲームを開始するための開始条件は成立していないときに、成立した始動条件に対応する可変表示の保留が行われる。

【０１２４】

一例として、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。そして、第１始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第１特別図柄表示装置４Ａにおける第１特図を用いた特図ゲームの始動条件（第１始動条件）が成立したときには、非表示態様（透過色）となっている表示部位のうちの１つ（例えば非表示態様となっている表示部位のうち左端の表示部位）を青色表示に変化させる。また、第２始動入賞口に遊技球が進入したことに基づき第２特別図柄表示装置４Ｂにおける第２特図を用いた特図ゲームの始動条件（第２始動条件）が成立したときには、非表示態様となっている表示部位のうちの１つを赤色表示に変化させる。その後、第１特図を用いた特図ゲームの開始条件（第１開始条件）と第２特図を用いた特図ゲームの開始条件（第２開始条件）のいずれかが成立したときには、例えば左端の表示部位における表示を除去するとともに、各表示部位における表示を１つずつ左方向に移動させる。このとき、青色表示や赤色表示に変化していた表示部位のうちの１つ（例えば表示色が変化していた表示部位のうち右端の表示部位）は、非表示態様に戻る。

【０１２５】

即ち、始動入賞が発生すると、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、当該始動入賞に基づいて実行される特図ゲームに対応した保留情報（図１や図３１等では丸型で示されるオブジェクト）が新たに表示される表示制御が行われる。例えば、保留情報は、その保留情報に対応した特図ゲームの始動条件が成立した順序（上の例では開始条件が成立する順序でもある）に従って、左から順番に表示される。ｎ個の保留情報が表示されているとき（ｎ回分の特図ゲームが保留されているとき）に新たな始動入賞が発生すると、当該新たな始動入賞に対応して左からｎ＋１番目の保留情報が新たに表示されることになる。そして、保留されている特図ゲームの開始条件が成立すると、当該特図ゲームに対応する左端の保留情報が消去されると共に、左からｎ番目（ｎ≧２）の保留情報が１つずつ左にシフトされて、ｎ－１番目に表示されることになる。

【０１２６】

なお、特図ゲームの開始条件が成立する順序は、始動条件が発生した順序に限らず、第

２特図に関する特図ゲームの開始条件が、第１特図に関する特図ゲームの開始条件よりも優先して成立する（所謂特図２優先変動とする）ようにしても良い。また、これとは逆に、第１特図に関する特図ゲームの開始条件が、第２特図に関する特図ゲームの開始条件よりも優先して成立する（所謂特図１優先変動とする）ようにしても良い。

【０１２７】

なお、始動入賞記憶表示エリア５Ｈでは、特図保留記憶数を示す数字を表示することなどにより、特図保留記憶数を遊技者等が認識できるようにしてもよい。始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、あるいは始動入賞記憶表示エリア５Ｈに代えて、特図保留記憶数を表示する表示器を設けるようにしてもよい。図１に示す例では、始動入賞記憶表示エリア５Ｈとともに、第１特別図柄表示装置４Ａ及び第２特別図柄表示装置４Ｂの上部に、特図保留記憶数を特定可能に表示するための第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂとが設けられている。第１保留表示器２５Ａは、普通入賞球装置６Ａが形成する第１始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第１保留記憶数を特定可能に表示する。第２保留表示器２５Ｂは、普通可変入賞球装置６Ｂが形成する第２始動入賞口に進入した有効始動入賞球数としての第２保留記憶数を特定可能に表示する。第１保留表示器２５Ａと第２保留表示器２５Ｂはそれぞれ、例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数のそれぞれにおける上限値（例えば「４」）に対応した個数（例えば４個）のＬＥＤを含んで構成されている。また、画像表示装置５の右側には、可動役物１０００が設けられている。

【０１２８】

可動役物１０００は、星型の部材を動作させるためのモータやランプが内蔵されている。可動役物１０００は、大当りを予告する演出、例えば、後述する変動結果予告演出や先読み予告演出が実行されるときに動作（回転動作及び点灯）するようになっている。

【０１２９】

画像表示装置５の下方には、普通入賞球装置６Ａと、普通可変入賞球装置６Ｂとが設けられている。普通入賞球装置６Ａは、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる第１始動入賞口を形成する。普通可変入賞球装置６Ｂは、図２に示す普通電動役物用となるソレノイド２７によって、垂直位置となる通常開放状態と傾動位置となる拡大開放状態とに変化する一対の可動翼片を有する電動チューリップ型役物（普通電動役物）を備え、第２始動入賞口を形成する。一例として、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド２７がオフ状態であるときに可動翼片が垂直位置となることにより、遊技球が第２始動入賞口に進入しないまたは進入しがたい通常開放状態となる。その一方で、普通可変入賞球装置６Ｂでは、普通電動役物用のソレノイド２７がオン状態であるときに可動翼片が傾動位置となる傾動制御により、遊技球が第２始動入賞口に進入しやすい拡大開放状態となる。

【０１３０】

普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出される。普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出される。第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第１保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第１始動条件が成立する。第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば３個）の遊技球が賞球として払い出され、第２保留記憶数が所定の上限値（例えば「４」）以下であれば、第２始動条件が成立する。なお、第１始動口スイッチ２２Ａによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数と、第２始動口スイッチ２２Ｂによって遊技球が検出されたことに基づいて払い出される賞球の個数は、互いに同一の個数であってもよいし、異なる個数であってもよい。

【０１３１】

普通入賞球装置６Ａと普通可変入賞球装置６Ｂの下方には、特別可変入賞球装置７が設けられている。特別可変入賞球装置７は、図２に示す大入賞口扉用となるソレノイド２８

によって開閉駆動される大入賞口扉を備え、その大入賞口扉によって開放状態と閉鎖状態とに変化する大入賞口を形成する。一例として、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド２８がオフ状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を閉鎖状態にする。その一方で、特別可変入賞球装置７では、大入賞口扉用のソレノイド２８がオン状態であるときに大入賞口扉が大入賞口を開放状態にする。特別可変入賞球装置７に形成された大入賞口に進入した遊技球は、例えば図２に示すカウントスイッチ２３によって検出される。カウントスイッチ２３によって遊技球が検出されたことに基づき、所定個数（例えば１５個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１３２】

こうして、第１始動条件や第２始動条件が成立したものの、先に開始された特図ゲームが実行中であることや、パチンコ遊技機１が大当り遊技状態に制御されていることなどにより、特図ゲームを開始するための開始条件が成立しないときには、可変表示の保留が発生する。例えば、第１始動条件が成立したときに、当該第１始動条件の成立に基づく第１特図を用いた特図ゲームを開始するための第１開始条件が成立しなければ、第１保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第１特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。また、第２始動条件が成立したときに、当該第２始動条件の成立に基づく第２特図を用いた特図ゲームを開始するための第２開始条件が成立しなければ、第２保留記憶数が１加算（インクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が保留される。これに対して、第１特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第１保留記憶数が１減算（デクリメント）され、第２特図を用いた特図ゲームの実行が開始されるときには、第２保留記憶数が１減算（デクリメント）される。なお、第１保留記憶数と第２保留記憶数との加算値は、合計保留記憶数ということもあれば、特図保留記憶数ということもある。

【０１３３】

遊技盤２の所定位置（図１に示す例では、遊技領域の左側方）には、普通図柄表示器２０が設けられている。一例として、普通図柄表示器２０は、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂと同様に７セグメントやドットマトリクスのＬＥＤ等から構成され、特別図柄とは異なる複数種類の識別情報である普通図柄（「普図」あるいは「普通図」ともいう）を変動可能に表示（可変表示）する。このような普通図柄の可変表示は、普図ゲーム（「普通図ゲーム」ともいう）と称される。普通図柄表示器２０は、例えば「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等から構成される複数種類の普通図柄を可変表示する。なお、普通図柄表示器２０は、「０」～「９」を示す数字や「－」を示す記号等を普通図柄として可変表示するものに限定されず、例えば「○」と「×」とを示す装飾ランプ（又はＬＥＤ）を交互に点灯させることや、「左」、「中」、「右」といった複数の装飾ランプ（又はＬＥＤ）を所定順序で点灯させることにより、普通図柄を可変表示するものであってもよい。普通図柄表示器２０の上方には、普図保留表示器２５Ｃが設けられている。普図保留表示器２５Ｃは、例えば４個のＬＥＤを含んで構成され、通過ゲート４１Ａ，４１Ｂを通過した有効通過球数としての普図保留記憶数を表示する。

【０１３４】

遊技盤２の表面には、上記の構成以外にも、遊技球の流下方向や速度を変化させる風車及び多数の障害釘が設けられている。また、第１始動入賞口、第２始動入賞口及び大入賞口とは異なる入賞口として、例えば所定の玉受部材によって常に一定の開放状態に保たれる一般入賞口５０Ａ～５０Ｄの４つの一般入賞領域が設けられている。

【０１３５】

一般入賞口５０Ａ～５０Ｄは、遊技盤面より前方（遊技者側）に突設された球受部材により構成されている。球受部材は上方から流下してきた遊技球を開口部から受け入れるものであり、球受部材の開口部の水平方向の長さ（横幅）は、遊技球１個分の直径より大きいが遊技球２個分の直径よりは小さい。従って、２個以上の遊技球が水平方向に連なって球受部材の開口部を通過することがないようになっている。また、各一般入賞口５０Ａ～５０Ｄが設けられた各球受部材の間隔は、少なくとも遊技球１個以上が通過可能な間隔となっている。また、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄの開口部の開閉を切り替えるための入賞球

装置（例えば第２始動入賞口の開閉を切り替えるための普通可変入賞球装置６Ｂに相当する役物）は設けられておらず、常に開放状態となっている。また、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄに遊技球が入賞しても、入賞に基づいて特図ゲームの可変表示の始動条件及び普図ゲームの可変表示の始動条件はいずれも成立しない。

【０１３６】

なお、この実施の形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて予め定められた数の賞球が遊技者に特定価値として付与されるものであるが、これに限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したことに伴い、可変入賞球装置、例えば、第２始動入賞口の開閉制御を行うための普通可変入賞球装置６Ｂや大入賞口の開閉制御を行うための特別可変入賞球装置７を作動させて、第２始動入賞口や大入賞口に遊技球が入賞し易くすることを、一般入賞口に遊技球が入賞したことにより付与される特定価値としても良い。

【０１３７】

また、一般入賞口に応じて遊技者に付与される特定価値を異ならせるようにしても良く、例えば、第２一般入賞口５０Ｂや第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合には５個の賞球が付与されるが、第１一般入賞口５０Ａや第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には１０個の賞球が付与される（即ち異なる大きさの特定価値が付与される）ようにしても良い。また、第２一般入賞口５０Ｂや第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合に付与される特定価値は所定数の賞球であるが、第１一般入賞口５０Ａや第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、普通可変入賞球装置６Ｂや特別可変入賞球装置７を作動させる（即ち異なる種別の特定価値が付与される）ようにしても良い。

【０１３８】

また、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて付与される特定価値に応じて異なる演出が実行されるようにしても良く、例えば、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて賞球が付与される場合と、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて可変入賞球装置が動作する場合とで（即ち特定価値の種別が異なる場合に）、異なる演出が実行されるようにしても良い。また、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて１０個の賞球が付与される場合と、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて５個の賞球が付与される場合とで（即ち特定価値の大きさが異なる場合に）、異なる演出が実行されるようにしても良い。

【０１３９】

第１一般入賞口５０Ａ，第２一般入賞口５０Ｂ，第３一般入賞口５０Ｃ，第４一般入賞口５０Ｄへの遊技球の入賞は、図２に示すように、それぞれに対応した第１一般入賞口スイッチ２４Ａ，第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ，第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ，第４一般入賞口スイッチ２４Ｄにより検出される。第１一般入賞口スイッチ２４Ａ，第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ，第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ，第４一般入賞口スイッチ２４Ｄにより遊技球が検出されると、所定個数（例えば１０個）の遊技球が賞球として払い出される。

【０１４０】

このように、この実施の形態では、４つの一般入賞口５０Ａ～５０Ｄのそれぞれに対応した入賞口スイッチが設けられていることにより、遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、一般入賞口に遊技球が入賞したことのみならず、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかも検出可能となっている。

【０１４１】

なお、一般入賞口毎に異なる一般入賞口スイッチが設けられる構成に限らず、複数の一般入賞口に対して共通の一般入賞口スイッチが設けられるようにしても良い。例えば、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂに対して共通の一般入賞口スイッチ（左遊技領域１０Ａに設けられた一般入賞口に入賞したことを検出するためのスイッチ）が設けられ、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄに対して共通の一般入賞口スイッチ（右遊技領域１０Ｂに設けられた一般入賞口に入賞したことを検出するためのスイッチ）が設けられるようにしても良い。また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄの全ての一般入賞口に対して共通の一般入賞口スイッチ（いずれかの一般入賞口に入賞し

たことを検出するためのスイッチ）が設けられるようにしても良い。
【０１４２】
遊技領域の最下方には、いずれの入賞口にも進入しなかった遊技球が取り込まれるアウト口が設けられている。アウト口に取り込まれた遊技球は、アウト口に連絡する球回収通路（図示せず）を経由して遊技島に回収される。各入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口、大入賞口、第１～第４一般入賞口）に入賞した遊技球は、入賞球集合樋（図示せず）を通じて集められ、球回収通路を経由して遊技島に回収されるようになっている。球回収通路にはアウト球検出器（図示せず）が設けられている。結果として、アウト球検出器では、遊技領域１０に打ち込まれた（いずれの入賞口にも入賞せずにアウト口に導かれた遊技球、及び、いずれかの入賞口に入賞して入賞球集合樋に集められた遊技球）すべての遊技球を検出する。アウト球検出器により遊技球が検出される毎に、検出信号が演出制御基板１２に入力されることにより、演出制御用ＣＰＵ１２０では、遊技領域１０に打ち込まれた遊技球数、即ちアウト数を集計可能となっている。なお、アウト球検出器が、遊技球を検出する毎に値が１ずつ増加するカウンタを備える構成となっている場合には、カウンタの値が一定数（例えば１０）増加する毎に、演出制御基板１２にアウト数増加信号を出力するようにして、演出制御用ＣＰＵ１２０側でアウト数を一定数単位（例えば１０単位）で集計可能としても良い。
【０１４３】
遊技機用枠３の左右上部位置には、効果音等を再生出力するためのスピーカ８Ｌ、８Ｒが設けられており、さらに遊技領域周辺部には、遊技効果ランプ９が設けられている。パチンコ遊技機１の遊技領域における各構造物（例えば普通入賞球装置６Ａ、普通可変入賞球装置６Ｂ、特別可変入賞球装置７等）の周囲には、装飾用ＬＥＤが配置されていてもよい。
【０１４４】
ガラス扉枠３ａの下部表面には、賞球として払い出された遊技球や所定の球貸機により貸し出された遊技球を、打球発射装置へと供給可能に保持（貯留）する上皿６０が設けられている。例えば上皿６０の上面における手前側の所定位置には、押下操作などにより遊技者が操作可能な操作ボタン３０が設置されている。
【０１４５】
上皿６０の右方には鍵穴６１が設けられている。遊技場の店員は、この鍵穴６１に鍵を挿入して施錠装置（図示せず）を開放状態とすることで、ヒンジ機構を利用して、遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａを開閉させることが可能となる。遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａを前方に開いた状態とすることで、遊技盤（遊技釘及び入賞口を含むゲージ盤）２のメンテナンス（例えば、玉詰まりの解消措置）や、後述するモード切替スイッチ３１や表示切替スイッチ３２の操作を行うことができる。
【０１４６】
上皿６０の直下方には、上皿６０に収容しきれない遊技球を貯留する下皿６２が設けられ、上皿６０の右下方には、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に向けて発射するために遊技者等によって操作される打球操作ハンドル（操作ノブ）６３が設けられている。例えば、打球操作ハンドル６３は、遊技者等による操作量（回転量）に応じて遊技球の弾発力を調整する。打球操作ハンドルには、打球発射装置が備える発射モータの駆動を停止させるための単発発射スイッチや、タッチリング（タッチセンサ）が設けられていればよい。
【０１４７】
操作ボタン３０は、押下可能であるとともに、回動可能なジョグダイアルになっている。なお、操作ボタン３０は、押下操作や回動操作が可能なものに限定されず、例えばタッチパネルのように接触操作や押圧操作が可能なものであってもよいし、レバー型スイッチのような傾動操作が可能なものであってもよいし、ジョイスティックのような押下操作及び傾動操作が可能なものであってもよい。また、操作ボタン３０に代えて、例えば赤外線センサやＣＣＤセンサ、ＣＭＯＳセンサのように、遊技者による所定の操作行為を検出できるセンサを用いてもよい。すなわち、操作ボタン３０は、遊技者による所定の操作行為

を、機械的、電気的、あるいは、電磁的に、検出できるように構成されていればよい。操作ボタン３０に対してなされた遊技者の操作行為は、操作ボタン３０の押下を検出する押下検出スイッチ（図示せず）及び操作ボタン（ジョグダイアル）３０の回転方向及び回転量を検出するロータリーエンコーダ（図示せず）によって検出される。

【０１４８】

次に、パチンコ遊技機１における遊技の進行を概略的に説明する。

【０１４９】

パチンコ遊技機１では、左遊技領域１０Ａに設けられた第１通過ゲート４１Ａ，右遊技領域１０Ｂに設けられた第２通過ゲート４１Ｂを通過した遊技球が、図２に示す第１通過ゲート４１Ａに対応した第１ゲートスイッチ２１Ａ，第２通過ゲート４１Ｂに対応した第２ゲートスイッチ２１Ｂによって検出されたことといった、普通図柄表示器２０にて普通図柄の可変表示を実行するための普図始動条件が成立した後に、例えば前回の普図ゲームが終了したことといった、普通図柄の可変表示を開始するための普図開始条件が成立したことに基づいて、普通図柄表示器２０による普図ゲームが開始される。

【０１５０】

この普図ゲームでは、普通図柄の変動を開始させた後、普図変動時間となる所定時間が経過すると、普通図柄の可変表示結果となる確定普通図柄を停止表示（導出表示）する。このとき、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字といった、特定の普通図柄（普図当り図柄）が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる。その一方、確定普通図柄として、例えば「７」を示す数字以外の数字や記号といった、普図当り図柄以外の普通図柄が停止表示されれば、普通図柄の可変表示結果が「普図ハズレ」となる。普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となったことに対応して、普通可変入賞球装置６Ｂを構成する電動チューリップの可動翼片が傾動位置となる拡大開放制御（傾動制御）が行われ、所定時間が経過すると垂直位置に戻る通常開放制御が行われる。

【０１５１】

第１特別図柄表示装置４Ａによる特図ゲームは、普通入賞球装置６Ａに形成された第１始動入賞口に進入した遊技球が図２に示す第１始動口スイッチ２２Ａによって検出されたことなどにより第１始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第１開始条件が成立したことに基づいて、開始される。第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームは、普通可変入賞球装置６Ｂに形成された第２始動入賞口に進入した遊技球が図２に示す第２始動口スイッチ２２Ｂによって検出されたことなどにより第２始動条件が成立した後に、例えば前回の特図ゲームや大当り遊技状態が終了したことなどにより第２開始条件が成立したことに基づいて、開始される。

【０１５２】

第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂによる特図ゲームでは、特別図柄の可変表示を開始させた後、特図変動時間となる所定時間が経過すると、特別図柄の可変表示結果となる確定特別図柄（特図表示結果）を導出表示する。このとき、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されれば、特定表示結果としての「大当り」となり、大当り図柄以外の特別図柄（はずれ図柄）が停止表示されれば「ハズレ」となる。確定特別図柄としての特定の特別図柄（大当り図柄）は、大当りの種別に応じて異なるものであり、例えば、確変大当りと非確変大当りとで確定特別図柄は異なる。特図ゲームでの可変表示結果が「大当り」になった後には、遊技者にとって有利なラウンド遊技（単に「ラウンド」ともいう）を所定回数実行する特定状態としての大当り遊技状態に制御される。

【０１５３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として大当り図柄が停止表示された後に制御される大当り遊技状態では、特別可変入賞球装置７の開閉板が、第１期間となる所定期間（例えば２９秒間）あるいは所定個数（例えば９個）の入賞球が発生するまでの期間にて大入賞口を開放状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって有利な第１状態に変化させるラウンド遊技が実行される。こうしてラウンド遊技の実行中に大入賞口を開放

状態とした開閉板は、遊技盤２の表面を落下する遊技球を受け止め、その後に大入賞口を閉鎖状態とすることにより、特別可変入賞球装置７を遊技者にとって不利な第２状態に変化させて、１回のラウンド遊技を終了させる。大当り状態では、大入賞口の開放サイクルであるラウンド遊技の実行回数が、例えば１５回となる。なお、ラウンド遊技の実行回数の異なる複数種類の大当り種別を設けてもよい。

【０１５４】

大当り状態が終了した後には、遊技者にとって有利な有利状態の１つとして、通常状態に比べて特図ゲームにおける特別図柄の可変表示時間（特図変動時間）が短縮される時間短縮制御が実行される時短状態や、時間短縮制御とともに確率変動制御（確変制御）が行われる確変状態に制御される。

【０１５５】

ここで、通常状態とは、大当り遊技状態等の特定状態や時短状態、確変状態とは異なる遊技状態としての通常状態であり、パチンコ遊技機１の初期設定状態（例えばシステムリセットが行われた場合のように、電源投入後に初期化処理を実行した状態）と同一の制御が行われる。これに対して、時短状態は、所定回数（例えば１００回）の特図ゲームが実行されることと、可変表示結果が「大当り」となることのうち、いずれかの条件が先に成立したときに、終了すればよい。また、確変状態では、各特図ゲームや飾り図柄の可変表示において、可変表示結果が「大当り」となって更に大当り遊技状態に制御される確率が、通常状態や時短状態よりも高くなるように向上する。このような確変状態は、次に可変表示結果が「大当り」となるまで、あるいは所定回数（例えば８回）の特図ゲームが実行されるまで継続する。

【０１５６】

大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御される大当り（種別）は、確変大当りとも称される。大当り遊技状態が終了した後に確変状態に制御されずに時短状態に制御される大当り（種別）は、非確変大当りとも称される。

【０１５７】

確変状態や時短状態では、普通図柄表示器２０による普図ゲームにおける普通図柄の変動時間（普図変動時間）を通常状態のときよりも短くする制御や、各回の普図ゲームで普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率を通常状態のときよりも向上させる制御、可変表示結果が「普図当り」となったことに基づく普通可変入賞球装置６Ｂにおける可動翼片の傾動制御を行う傾動制御時間を通常状態のときよりも長くする制御、その傾動回数を通常状態のときよりも増加させる制御といった、第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして第２始動条件が成立する可能性を高めることで遊技者にとって有利となる制御が行われる。なお、確変状態や時短状態では、これらの制御のいずれか１つが行われるようにしてもよいし、複数の制御が組み合わせられて行われるようにしてもよい。このように、確変状態や時短状態において第２始動入賞口に遊技球が進入しやすくして遊技者にとって有利となる制御は、高開放制御ともいう。高開放制御が行われることにより、第２始動入賞口は、高開放制御が行われていないときよりも拡大開放状態となる頻度が高められる。これにより、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームを実行するための第２始動条件が成立しやすくなり、特図ゲームが頻繁に実行可能となることで、次に可変表示結果が「大当り」となるまでの時間が短縮される。したがって、確変状態や時短状態では、通常状態に比べて大当り遊技状態となりやすくなる。高開放制御が実行可能となる期間は、高開放制御期間ともいい、この期間は、パチンコ遊技機１における遊技状態が確変状態や時短状態に制御されている期間と同一であればよい。高開放制御が実行されている状態を高ベース状態、高開放制御が実行されていない状態を低ベース状態ともいう。

【０１５８】

画像表示装置５に設けられた「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒでは、第１特別図柄表示装置４Ａによる第１特図を用いた特図ゲームと、第２特別図柄表示装置４Ｂによる第２特図を用いた特図ゲームとのうち、いずれかの特図ゲームが

開始されることに対応して、飾り図柄の可変表示が開始される。そして、飾り図柄の可変表示が開始されてから「左」、「中」、「右」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける確定飾り図柄の停止表示により可変表示が終了するまでの期間では、飾り図柄の可変表示状態が所定のリーチ状態となることがある。ここで、リーチ状態とは、画像表示装置５の表示領域にて停止表示された飾り図柄が大当り組合せの一部を構成しているときに未だ停止表示されていない飾り図柄（「リーチ変動図柄」ともいう）については変動が継続している表示状態、あるいは、全部又は一部の飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態のことである。具体的には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける一部（例えば「左」及び「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒなど）では予め定められた大当り組合せを構成する飾り図柄（例えば「７」の英数字を示す飾り図柄）が停止表示されているときに未だ停止表示していない残りの飾り図柄表示エリア（例えば「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃなど）では飾り図柄が変動している表示状態、あるいは、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにおける全部又は一部で飾り図柄が大当り組合せの全部又は一部を構成しながら同期して変動している表示状態である。

【０１５９】

また、リーチ状態となったことに対応して、飾り図柄の変動速度を低下させたり、画像表示装置５の表示画面に飾り図柄とは異なるキャラクタ画像（人物等を模した演出画像）を表示させたり、背景画像の表示態様を変化させたり、飾り図柄とは異なる動画像を再生表示させたり、飾り図柄の変動態様を変化させたりすることで、リーチ状態となる以前とは異なる演出動作が実行される場合がある。このようなキャラクタ画像の表示や背景画像の表示態様の変化、動画像の再生表示、飾り図柄の変動態様の変化といった演出動作を、リーチ演出表示（あるいは単にリーチ演出）という。なお、リーチ演出には、画像表示装置５における表示動作のみならず、スピーカ８Ｌ、８Ｒによる音声出力動作や、遊技効果ランプ９などの発光体における点灯動作（点滅動作）などを、リーチ状態となる以前の動作態様とは異なる動作態様とすることが、含まれていてもよい。リーチ演出における演出動作としては、互いに動作態様（リーチ態様）が異なる複数種類の演出パターン（「リーチパターン」ともいう）が、予め用意されていればよい。そして、それぞれのリーチ態様では「大当り」となる可能性（「信頼度」あるいは「大当り信頼度」ともいう）が異なる。すなわち、複数種類のリーチ演出のいずれが実行されるかに応じて、可変表示結果が「大当り」となる可能性を異ならせることができる。一例として、この実施の形態では、ノーマルリーチ、スーパーリーチといったリーチ態様が予め設定されている。そして、スーパーリーチのリーチ態様が出現した場合には、ノーマルリーチのリーチ態様が出現した場合に比べて、可変表示結果が「大当り」となる可能性（大当り信頼度）が高くなる。

【０１６０】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、飾り図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための可変表示演出が実行されることがある。この実施の形態では、「擬似連」や「滑り」といった可変表示演出が実行可能であり、主基板１１の側で変動パターンが決定されることなどに対応して、各々の演出動作を実行するか否かが決定される。

【０１６１】

飾り図柄の可変表示中には、リーチ演出あるいは「擬似連」や「滑り」などの可変表示演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像といった演出画像を表示することなどのように、飾り図柄の可変表示動作とは異なる演出動作により、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当り」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。

【０１６２】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態

とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【０１６３】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示が開始されてから、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、あるいは、リーチ演出が実行されずに、所定のリーチ組合せ（リーチハズレ組合せともいう）となる確定飾り図柄が停止表示されることがある。このような飾り図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。なお、非リーチ組合せとなる確定飾り図柄と、リーチハズレ組合せとなる確定飾り図柄は、まとめてハズレ組合せ（非特定の組合せ）の確定飾り図柄ともいう。

【０１６４】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、大当り図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、飾り図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後などに、所定の大当り組合せとなる確定飾り図柄が停止表示される。ここで、大当り組合せとなる確定飾り図柄は、例えば画像表示装置５における「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて可変表示される図柄番号が「１」～「８」の飾り図柄のうちのいずれか１つが、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。

【０１６５】

また、大当り組合せとなる飾り図柄が導出表示された後には、大当り遊技状態におけるラウンドの実行中に、特図表示結果が「大当り」となる保留データが記憶されていることを予告・報知する先読み予告演出が実行されるようにしてもよい。

【０１６６】

前述したように、遊技領域１０は、左遊技領域１０Ａと右遊技領域１０Ｂからなり、遊技者は、打球操作ハンドル（操作ノブ）の操作量（回転量）を調整することにより、左遊技領域１０Ａに向けて遊技球を発射する左打ちと、右遊技領域１０Ｂに向けて遊技球を発射する右打ちとを切り替えることができる。

【０１６７】

パチンコ遊技機１では、左遊技領域１０Ａに遊技球を発射した場合（左遊技領域１０Ａに遊技球が進入した場合）には、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、右遊技領域１０Ｂに遊技球を発射した場合よりも高い割合で遊技球が第１始動入賞口に入賞するようになっている。また、遊技状態が通常状態のときには、遊技状態が確変状態及び時短状態のときよりも、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が長く且つ普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率が低いため、通常状態において左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が第２始動入賞口に入賞する割合は、第１始動入賞口に入賞する割合と比較して極めて低いものとなっている。

【０１６８】

一方、パチンコ遊技機１では、右遊技領域１０Ｂに遊技球を発射した場合（右遊技領域１０Ｂに遊技球が進入した場合）には、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域１０Ａに遊技球を発射した場合と比較して、第１始動入賞口に遊技球が入賞する割合が極めて低いか、又は、第１始動入賞口には遊技球が入賞しないようになっている。そのため、通常状態において仮に右打ちを行ったとしても、遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）に入賞する割合は、通常状態において左打ちを行ったときに遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）に入賞する割合と比較して極めて低い。従って、遊技者は通常状態において左打ちを行うこととなる。

【０１６９】

また、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球が第２通過ゲート４１Ｂを通過する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が第１通過ゲート４１Ａを通過する割合よりも高くなっている。そして、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球が開放状態の第２始動入賞口に入賞する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が開放状態の第２始動入賞口に入賞する割合よりも高くなっている。

【０１７０】

そして、確変状態及び時短状態では、普通図柄の変動時間（普図変動時間）が通常状態よりも短縮され且つ普通図柄の可変表示結果が「普図当り」となる確率が通常状態よりも高い。従って、確変状態及び時短状態で右打ちを行った場合に遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）に入賞する割合は、確変状態及び時短状態で左打ちを行った場合に遊技球が始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）に入賞する割合よりも高い。従って、遊技者は確変状態及び時短状態において右打ちを行うこととなる。

【０１７１】

また、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球が開放状態の大入賞口に入賞する割合は、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が開放状態の大入賞口に入賞する割合よりも高くなっている。従って、遊技者は大当り遊技状態において右打ちを行うこととなる。このように、遊技者は、通常状態では左打ちを行い、大当り遊技状態の発生に伴い右打ちに切り替え、大当り遊技状態終了後の確変状態又は時短状態において右打ちを継続し、通常状態への移行（例えば大当り遊技状態を伴わない確変状態又は時短状態の終了）に伴い左打ちに戻すことになる。

【０１７２】

また、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が左遊技領域１０Ａに設けられている第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞する割合は、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂが設けられている位置、並びに、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球が第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに入賞する割合よりも高くなっている。一方、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球が右遊技領域１０Ｂに設けられている第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞する割合は、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄが設けられている位置、並びに、図示しない遊技釘又は遊技球誘導部材等の配置によって、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球が第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに入賞する割合よりも高くなっている。

【０１７３】

なお、左遊技領域１０Ａに設けられている複数の一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂ）の一部又は全部について、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球のみが入賞可能であり、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球は入賞しない構成としても良く、右遊技領域１０Ｂに設けられている複数の一般入賞口（第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄ）の一部又は全部について、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球のみが入賞可能であり、左遊技領域１０Ｃに発射された遊技球は入賞しない構成としても良い。

【０１７４】

このように、通常状態では左打ちが行われるため、４つの一般入賞口のうち、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞する確率が高く、大当り遊技状態、並びに、確変状態及び時短状態では、右打ちが行われるため、４つの一般入賞口のうち、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞する確率が高い。遊技状態等に応じて、遊技球が発射される遊技領域が変化することに伴い、遊技球が入賞し易い一般入賞口も変化する。なお、通常状態において遊技球が進入する左遊技領域１０Ａには、遊技球が入賞し易い位置に一般入賞口を設け、大当り遊技状態、並びに、確変状態及び時短状態において遊技球が進入する右遊技領域１０Ｂには、遊技球が入賞し難い位置に

一般入賞口を設ける（あるいはその逆とする）というように、遊技状態に応じて一般入賞口への入賞頻度が変化するようにしても良い。

【０１７５】

パチンコ遊技機１には、例えば図２に示すような主基板１１、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４といった、各種の制御基板が搭載されている。また、パチンコ遊技機１には、主基板１１と演出制御基板１２との間で伝送される各種の制御信号を中継するための中継基板１５なども搭載されている。その他にも、パチンコ遊技機１における遊技盤２などの背面には、例えば払出制御基板、情報端子基板、発射制御基板、インタフェース基板などといった、各種の基板が配置されている。払出制御基板は、賞球の払出を制御する基板であり、払出制御用マイクロコンピュータが搭載されている。払出制御基板は、賞球個数を示すデータが設定された賞球個数コマンドの受信（主基板１１から制御信号として伝送される。）に応じて、球払出装置（図示せず）などから構成される払出機構（賞球を払い出す機構）を駆動して、賞球の払い出しを実行する。

【０１７６】

主基板１１は、メイン側の制御基板であり、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための各種回路が搭載されている。主基板１１は、主として、特図ゲームにおいて用いる乱数の設定機能、所定位置に配設されたスイッチ等からの信号の入力を行う機能、演出制御基板１２などからなるサブ側の制御基板に宛てて、指令情報の一例となる制御コマンドを制御信号として出力して送信する機能、ホールの管理コンピュータに対して各種情報を出力する機能などを備えている。また、主基板１１は、第１特別図柄表示装置４Ａと第２特別図柄表示装置４Ｂを構成する各ＬＥＤ（例えばセグメントＬＥＤ）などの点灯／消灯制御を行って第１特図や第２特図の可変表示を制御することや、普通図柄表示器２０の点灯／消灯／発色制御などを行って普通図柄表示器２０による普通図柄の可変表示を制御することといった、所定の表示図柄の可変表示を制御する機能も備えている。主基板１１には、例えば遊技制御用マイクロコンピュータ１００や、遊技球検出用の各種スイッチからの検出信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送するスイッチ回路１１０、遊技制御用マイクロコンピュータ１００からのソレノイド駆動信号をソレノイド２７、２８に伝送するソレノイド回路１１１などが搭載されている。

【０１７７】

また、スイッチ回路１１０は、異常検出用センサ群２６（詳しくは後述する）からの信号を取り込んで遊技制御用マイクロコンピュータ１００に伝送する。詳しくは後述するが、異常検出用センサ群２６は、パチンコ遊技機１で発生した異常を検出するためのものである。

【０１７８】

演出制御基板１２は、主基板１１とは独立したサブ側の制御基板であり、中継基板１５を介して主基板１１から伝送された制御信号を受信して、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ及び遊技効果ランプ９といった演出用の電気部品による演出動作を制御するための各種回路が搭載されている。すなわち、演出制御基板１２は、画像表示装置５における表示動作や、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力動作の全部又は一部、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯動作の全部又は一部といった、演出用の電気部品に所定の演出動作を実行させるための制御内容を決定する機能を備えている。

【０１７９】

音声制御基板１３は、演出制御基板１２とは別個に設けられた音声出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、スピーカ８Ｌ、８Ｒから音声を出力させるための音声信号処理を実行する処理回路などが搭載されている。ランプ制御基板１４は、演出制御基板１２とは別個に設けられたランプ出力制御用の制御基板であり、演出制御基板１２からの指令や制御データなどに基づき、遊技効果ランプ９などにおける点灯／消灯駆動を行うランプドライバ回路などが搭載されている。

【０１８０】

図２に示すように、主基板１１には、第１ゲートスイッチ２１Ａ、第２ゲートスイッチ

２１Ｂ、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２４Ｄからの検出信号を伝送する配線が接続されている。

【０１８１】

なお、第１ゲートスイッチ２１Ａ、第２ゲートスイッチ２１Ｂ、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ～第４一般入賞口スイッチ２４Ｄは、例えばセンサと称されるものなどのように、遊技媒体としての遊技球を検出できる任意の構成を有するものであればよい。また、主基板１１には、第１特別図柄表示装置４Ａ、第２特別図柄表示装置４Ｂ、普通図柄表示器２０、第１保留表示器２５Ａ、第２保留表示器２５Ｂ、普図保留表示器２５Ｃなどの表示制御を行うための指令信号を伝送する配線が接続されている。また、主基板１１には、異常検出用センサ群２６からの信号を伝送する配線が接続されている。

【０１８２】

主基板１１から演出制御基板１２に向けて伝送される制御信号は、中継基板１５によって中継される。主基板１１には、例えば中継基板１５に対応する主基板側コネクタが設けられ、主基板側コネクタと遊技制御用マイクロコンピュータ１００との間には、出力バッファ回路が接続されている。出力バッファ回路は、主基板１１から中継基板１５を介して演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができ、中継基板１５から主基板１１への信号の入力を阻止する。したがって、演出制御基板１２や中継基板１５の側から主基板１１側に信号が伝わる余地はない。

【０１８３】

中継基板１５には、例えば主基板１１から演出制御基板１２に対して制御信号を伝送するための配線毎に、伝送方向規制回路が設けられていればよい。各伝送方向規制回路は、主基板１１対応の主基板用コネクタにアノードが接続されるとともに演出制御基板１２対応の演出制御基板用コネクタにカソードが接続されたダイオードと、一端がダイオードのカソードに接続されるとともに他端がグランド（ＧＮＤ）接続された抵抗とから構成されている。この構成により、各伝送方向規制回路は、演出制御基板１２から中継基板１５への信号の入力を阻止して、主基板１１から演出制御基板１２へ向かう方向にのみ信号を通過させることができる。したがって、演出制御基板１２の側から主基板１１側に信号が伝わる余地はない。この実施の形態では、中継基板１５において制御信号を伝送するための配線毎に伝送方向規制回路を設けるとともに、主基板１１にて遊技制御用マイクロコンピュータ１００と主基板側コネクタの間に出力バッファ回路を設けることで、外部から主基板１１への不正な信号の入力を防止することができる。

【０１８４】

中継基板１５を介して主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドは、例えば電気信号として送受信される演出制御コマンドである。演出制御コマンドには、例えば画像表示装置５における画像表示動作を制御するために用いられる表示制御コマンドや、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの音声出力を制御するために用いられる音声制御コマンド、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤの点灯動作などを制御するために用いられるランプ制御コマンドが含まれている。

【０１８５】

そのような演出制御コマンドには、例えば、遊技状態（通常状態、確変状態、又は時短状態）を指定する遊技状態指定コマンド、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド、特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置５における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンド、特別図柄や飾り図柄などの可変表示結果を指定する可変表示結果通知コマンド、画像表示装置５における飾り図柄の可変表示の停止を指定する飾り図柄停止コマンド、大当り遊技状態の開始や終了を指定する大当り開始指定コマンド、大当り終了指定コマンド、第１始動入賞口または第２始動入賞口に遊技球が入賞したときに出力される始動入賞コマンド、一般入賞口に遊技球が入賞し

たときに出力される一般入賞口指定コマンド、大入賞口に遊技球が入賞したときに出力される大入賞口入賞コマンド等が含まれる。

【０１８６】

主基板１１に搭載された遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、例えば１チップのマイクロコンピュータであり、遊技制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ（Read Only Memory）１０１と、遊技制御用のワークエリアを提供するＲＡＭ（Random Access Memory）１０２と、遊技制御用のプログラムを実行して制御動作を行うＣＰＵ（Central Processing Unit）１０３と、ＣＰＵ１０３とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１０４と、Ｉ／Ｏ（Input/Output port）１０５とを備えて構成される。一例として、遊技制御用マイクロコンピュータ１００では、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から読み出したプログラムを実行することにより、パチンコ遊技機１における遊技の進行を制御するための処理が実行される。このときには、ＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、ＣＰＵ１０３がＲＡＭ１０２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、ＣＰＵ１０３がＩ／Ｏ１０５を介して遊技制御用マイクロコンピュータ１００の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１８７】

このように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００ではＣＰＵ１０３がＲＯＭ１０１に格納されている遊技制御用のプログラムを実行して遊技制御を行うので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ１００（又はＣＰＵ１０３）が実行する（又は処理を行う）ということは、具体的には、ＣＰＵ１０３がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板１１とは異なる他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【０１８８】

図２に示すように、演出制御基板１２には、プログラムに従って制御動作を行う演出制御用ＣＰＵ１２０と、演出制御用のプログラムや固定データ等を記憶するＲＯＭ１２１と、演出制御用ＣＰＵ１２０のワークエリアを提供するＲＡＭ１２２と、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定するための処理などを実行する表示制御部１２３と、演出制御用ＣＰＵ１２０とは独立して乱数値を示す数値データの更新を行う乱数回路１２４と、Ｉ／Ｏ１２５とが搭載されている。一例として、演出制御基板１２では、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から読み出した演出制御用のプログラムを実行することにより、演出用の電気部品による演出動作を制御するための処理が実行される。このときには、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＯＭ１２１から固定データを読み出す固定データ読出動作や、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に各種の変動データを書き込んで一時記憶させる変動データ書込動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＲＡＭ１２２に一時記憶されている各種の変動データを読み出す変動データ読出動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部から各種信号の入力を受け付ける受信動作、演出制御用ＣＰＵ１２０がＩ／Ｏ１２５を介して演出制御基板１２の外部へと各種信号を出力する送信動作なども行われる。

【０１８９】

演出制御基板１２には、画像表示装置５に対して映像信号を伝送するための配線や、音声制御基板１３に対して音番号データを示す情報信号としての効果音信号を伝送するための配線、ランプ制御基板１４に対してランプデータを示す情報信号としての電飾信号を伝送するための配線、可動役物１０００に対して制御信号を伝送するための配線などが接続されている。また、演出制御基板１２には、操作ボタン３０に対する遊技者の操作行為を検出したことを示す情報信号としての操作検出信号を、押下検出スイッチ（図示せず）及びロータリーエンコーダ（図示せず）から伝送するための配線も接続されている。さらに、演出制御基板１２には、後述するモード切替スイッチ３１における操作部の位置（第１

位置又は第２位置）に対応した信号を伝送するための配線、及び、後述する表示切替スイッチ３２における操作部の位置（第１位置又は第２位置）に対応した信号を伝送するための配線も接続されている。

【０１９０】

演出制御基板１２に搭載されたＲＯＭ１２１には、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤといった発光体、操作ボタン３０、可動役物１０００、さらには、演出用役物が備える可動部材などが含まれる演出装置（演出用の電気部品）を用いた演出動作の制御を行うために、演出制御パターンを構成するパターンデータが予め複数種類記憶されている。

【０１９１】

図２に示す演出制御基板１２に搭載された表示制御部１２３は、演出制御用ＣＰＵ１２０からの表示制御指令などに基づき、画像表示装置５における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部１２３は、画像表示装置５の画面上に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、飾り図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部１２３は、ＶＤＰ（Video Display Processor）、ＣＧＲＯＭ（Character Generator ROM）、ＶＲＡＭ（Video RAM）、ＬＣＤ駆動回路などを備えて構成されていればよい。

【０１９２】

演出制御基板１２に搭載されたＩ／Ｏ１２５は、例えば主基板１１などから伝送された演出制御コマンド、押下検出スイッチ及びロータリーエンコーダから伝送された操作検出信号、並びに、モード切替スイッチ３１の状態を確認可能とする信号及び表示切替スイッチ３２の状態を確認可能とする信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板１２の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、Ｉ／Ｏ１２５の出力ポートからは、画像表示装置５へと伝送される映像信号や、音声制御基板１３へと伝送される指令（効果音信号）、ランプ制御基板１４へと伝送される指令（電飾信号）などが出力される、可動役物１０００へと伝送される指令（駆動信号）などが出力される。

【０１９３】

音声制御基板１３には、例えば入出力ドライバや音声合成用ＩＣ、音声データＲＯＭ、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板１３では、演出制御基板１２から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ＩＣに入力される。音声合成用ＩＣは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ＩＣの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ８Ｌ、８Ｒに出力する。音声データＲＯＭには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ＩＣが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データＲＯＭの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

【０１９４】

ランプ制御基板１４には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板１４では、演出制御基板１２から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ９などに供給する。

【０１９５】

この実施の形態では、パチンコ遊技機１において異常が発生した場合に、当該発生した異常を、音声制御基板１３を介してスピーカ８Ｌ、８Ｒを制御して音声により報知したり、ランプ制御基板１４を介して遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤなどにおける点灯／消灯駆動を制御して光によって報知したり、表示制御部１２３を介して画像表示装置５の表示領域に異常の報知画像（エラーメッセージ）を表示させたりして報知する。異常としては、磁気異常、振動異常、及び電波異常等があり、異常検出用センサ群２６などを用いて検

出される。
【０１９６】
異常検出用センサ群２６は、パチンコ遊技機１において発生する異常を検出するための１以上のセンサなどから構成される。異常検出用センサ群２６は、センサに限らず、異常を検出するための回路、センサには該当しない各種の検出スイッチなどを含んでもよい。異常検出用センサ群２６は、異常を検出すためのものから構成されていればよい。異常検出用センサ群２６それぞれに含まれるセンサなどは、異常の種類それぞれに応じて、１以上用意される。異常検出用センサ群２６が具体的にどのようなものを含むかは、パチンコ遊技機１の仕様などによって決定されればよい。パチンコ遊技機１において発生する異常とは、パチンコ遊技機１において行う通常の遊技では起こらない又は極めて起こりにくい現象（例えば、パチンコ遊技機１に対する不正行為があったときに生じる磁気異常、振動異常、及び電波異常などの現象）や遊技の進行の妨げになりうる現象などのことをいい、特に、遊技者や遊技ホール（パチンコ店など）の従業員に報知が必要な現象のことをいう。
【０１９７】
異常検出用センサ群２６に含まれるものとしては、例えば、磁気を検出する磁気センサ、振動を検出する振動センサ、所定の電波（所定波長帯域の電波など）を検出する電波検出センサなどがある。例えば、これらセンサなどが、異常検出用センサ群２６に含まれるようにすればよい。なお、異常の検出は、公知の方法を適宜利用することができる。遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、磁気異常、振動異常、及び電波異常等を異常検出用センサ群２６からの出力信号に基づいて検出すると、異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に伝送され、画像表示装置５におけるエラーメッセージの表示、スピーカ８Ｌ、８Ｒからの警告音の出力、遊技効果ランプ９における異常発生時の発光態様等により異常が発生したことの報知が行われる。例えば、異常が発生した場合には、図４３（ｆ）に示すように、画像表示装置５のエラーメッセージ表示領域に、「エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。
【０１９８】
ここで、画像表示装置５、スピーカ８Ｌ、８Ｒ、及び遊技効果ランプ９等の報知手段によって、異常が発生したことのみならず、磁気異常、振動異常、電波異常及び前面ドアの開放のいずれの種別の異常が検出されたのかを特定可能に報知するようにしても良い。
【０１９９】
磁気異常の報知とは、磁気異常（磁石がパチンコ遊技機１の近傍にあるという異常、この場合、不正行為がある可能性がある。）を検出したときに行われる異常の報知である。磁石によって遊技媒体を移動させ、入賞口に入賞させたり、遊技媒体を入賞口に誘導するため所定領域を遊技媒体で詰まらせたりする不正行為がある。磁気異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群２６の１つのセンサとして、磁気を検出するための磁気センサを設ける。ＣＰＵ１０３は、当該磁気センサからの信号が所定の閾値以上の磁力を示すものであるかを判定することで、磁気異常の有無を判定する（磁力を示す→磁気異常有り）。磁気異常が検出された場合、当該磁気異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に伝送され、画像表示装置５等において磁気異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置５のエラーメッセージ表示領域に、「磁気エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。
【０２００】
振動異常の報知とは、例えば、特別可変入賞球装置７が設けられたパチンコ遊技機などにおいて実行され得る異常の報知である。故意にパチンコ遊技機を揺らすことにより遊技媒体の流下方向を大入賞口等の入賞口寄りに変化させる不正行為がある。振動異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群２６の１つのセンサとして、振動を検出するための振動センサを設ける。ＣＰＵ１０３は、当該振動センサからの信号が所定の閾値以上の強さの振動を示すものであるかを判定

することで、振動による異常（振動異常）の有無を判定する（所定の閾値以上の強さの振動を示す→振動異常有り）。振動異常が検出された場合、当該振動異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に伝送され、画像表示装置５等において振動異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置５のエラーメッセージ表示領域に、「振動エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

【０２０１】

電波異常の報知とは、電波異常（所定の電波がパチンコ遊技機１に到達する異常、この場合、不正行為がある可能性がある。）を検出したときに行われる異常の報知である。始動口スイッチ（第１始動口スイッチ２２Ａおよび第２始動口スイッチ２２Ｂ）、カウントスイッチ２３などに電波をあてることで、これらスイッチのオン／オフを切り替えるなどし、入賞を不正に発生させ賞球を得る不正行為がある。電波異常の報知によって、このような行為が行われることを未然に防止する。例えば、異常検出用センサ群２６の１つのセンサとして、所定の電波（所定波長帯域の電波など）を検出するための電波検出センサを設ける。ＣＰＵ１０３は、当該電波検出センサからの信号が前記所定の電波の受信を示しているかを判定することで、電波異常の有無を判定する（所定の電波の受信を示す→電波異常有り）。電波異常が検出された場合、当該電波異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドが主基板１１から演出制御基板１２に伝送され、画像表示装置５等において電波異常の報知が行われる。例えば、画像表示装置５のエラーメッセージ表示領域に、「電波エラーが発生しました。」という文字の画像が表示される。

【０２０２】

モード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２は、いずれもＤＩＰスイッチ（Dual In-line Package switch）により構成されており、遊技盤２の遊技領域外に設けられている。ＤＩＰスイッチにより構成されるモード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２は、操作部を第１位置と第２位置とに切り替えることにより（例えばスライド式の場合には、つまみの位置を一端側と他端側とに切り替えることにより）、演出制御用ＣＰＵ１２０により実行される処理（制御プログラム）を切り替え可能とするものである。遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａが閉じている状態では、ガラス扉枠３ａが遊技盤２の前面を覆っているため、遊技者はモード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２を操作不能となっている。なお、モード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２は、遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａが閉じている状態（図１に示される状態）では、ガラス扉枠３ａを介して遊技者から視認不能な位置に設置されているため、図１では図示していない。

【０２０３】

前述したように、遊技場の店員は、鍵穴６１に鍵を挿入して施錠装置（図示せず）を開放状態として、遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａを前方に開くことで、遊技盤２に設けられているモード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２の操作（ＤＩＰスイッチの切り替え）が可能となる。そして、モード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２の操作が完了すると、遊技機用枠３に対してガラス扉枠３ａが閉じている状態に戻し、鍵穴６１に鍵を挿入して施錠装置（図示せず）を閉鎖状態とする。

【０２０４】

モード切替スイッチ３１の操作部が第１位置の場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０のモード切替端子の電圧がＬｏｗの状態となり、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置の場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０のモード切替端子の電圧がＨｉｇｈの状態となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード切替端子の電圧がＬｏｗの場合には、モード切替スイッチ３１の操作部が第１位置となっていること、即ち、画像表示装置５に遊技者向けの情報（例えばデモ画面等）を表示する遊技モードであることを特定して、後述する入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置５に表示しない。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、モード切替端子の電圧がＨｉｇｈの場合には、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっていること、即ち、画像表示装置５に店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数等）を表示するメンテナンスモードであることを特定して、後述する入賞数管理テーブル

の情報を画像表示装置５に表示する。
【０２０５】
表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置の場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０の表示切替端子の電圧がＬｏｗの状態となり、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合には、演出制御用ＣＰＵ１２０の表示切替端子の電圧がＨｉｇｈの状態となる。演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示切替端子の電圧がＬｏｗの場合には、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置となっていること、即ち、画像表示装置５に一般入賞口への入賞数を表示する許可が行われていないことを特定して、後述する表示制御用テーブルに基づく情報（一般入賞口への入賞数を特定可能な情報）を画像表示装置５に表示することを禁止する。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示切替端子の電圧がＨｉｇｈの場合には、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置となっていること、即ち、画像表示装置５に一般入賞口への入賞数を表示する許可が行われていることを特定して、後述する表示制御用テーブルに基づく情報（一般入賞口への入賞数を特定可能な情報）を画像表示装置５に表示することを許可する。
【０２０６】
この実施の形態では、モード切替スイッチ３１及び表示切替スイッチ３２が、遊技盤２の前面側（遊技者と相対する面）に設けられているが、モード切替スイッチ３１及び／又は表示切替スイッチ３２を、遊技盤２の裏面側（遊技島側）に設けるようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技機用枠３のヒンジ機構を利用して、遊技機用枠３に対して遊技盤２を前方に回動させることで、遊技盤２の裏面側に設けられたモード切替スイッチ３１及び／又は表示切替スイッチ３２を操作可能となる。
【０２０７】
主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドとして、前述したように始動入賞コマンドがある。始動入賞コマンドとしては、第１始動入賞口又は第２始動入賞口のいずれに対して始動入賞が発生したかを示す始動入賞口指定コマンドや、第１始動入賞口又は第２始動入賞口への遊技球の入賞時における大当り判定結果及び大当り種別判定結果を示す始動入賞時判定結果指定コマンド等が存在する。
【０２０８】
ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への遊技球の有効始動入賞、即ち、第１始動入賞口に対応した第１保留記憶数が上限値未満の状態での第１始動入賞口への遊技球の入賞、を検出すると、乱数回路１０４から大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を抽出し、抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を、第１特図用の乱数格納領域における第１保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第１保留記憶数）に対応した格納領域に格納すると共に、始動入賞口指定コマンドとして「第１始動入賞口」を指定するコマンドをセットする。また、ＣＰＵ１０３は、抽出した（格納した）大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する始動入賞時判定を実行する。
【０２０９】
この始動入賞時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、抽出した（格納した）大当り種別判定用乱数が、第１特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、「非確変大当り」を指定するコマンド、又は「確変大当り」を指定するコマンドをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第１始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンドを演出制御基板１２に出力する。
【０２１０】

なお、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口に対応した第１保留記憶数が上限値に達している状態での第１始動入賞口への遊技球の始動入賞（すなわち第１始動入賞口に応じた賞球は払い出されるものの特図ゲームの対象とはならない無効始動入賞）を検出すると、始動入賞口指定コマンドとして「第１始動入賞口」を指定するコマンドをセットすると共に、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するブランクデータをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第１始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンド（ブランクデータ）を演出制御基板１２に出力する。

【０２１１】

ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞口への遊技球の有効始動入賞、即ち、第２始動入賞口に対応した第２保留記憶数が上限値未満の状態での第２始動入賞口への遊技球の入賞、を検出すると、乱数回路１０４から大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を抽出し、抽出した大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数を、第２特図用の乱数格納領域における第２保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第２保留記憶数）に対応した格納領域に格納すると共に、始動入賞口指定コマンドとして「第２始動入賞口」を指定するコマンドをセットする。また、ＣＰＵ１０３は、抽出した（格納した）大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する始動入賞時判定を実行する。

【０２１２】

この始動入賞時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、抽出した（格納した）大当り種別判定用乱数が、第２特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドをセットする。例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、「非確変大当り」を指定するコマンド、又は「確変大当り」を指定するコマンドをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第２始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンドを演出制御基板１２に出力する。

【０２１３】

なお、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞口に対応した第２保留記憶数が上限値に達している状態での第２始動入賞口への遊技球の始動入賞（すなわち第２始動入賞口に応じた賞球は払い出されるものの特図ゲームの対象とはならない無効始動入賞）を検出すると、始動入賞口指定コマンドとして「第２始動入賞口」を指定するコマンドをセットすると共に、始動入賞時判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するブランクデータをセットする。そして、セットした始動入賞口指定コマンド（「第２始動入賞口」指定）及び始動入賞時判定結果指定コマンド（ブランクデータ）を演出制御基板１２に出力する。

【０２１４】

なお、この実施の形態では、始動入賞時に抽出された大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数に基づいて、当該始動入賞に対応した特図の可変表示結果を判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしているが、このような形態に限らず、始動入賞時に抽出された変動パターン判定用乱数に基づいて、当該始動入賞に対応した可変表示の変動パターンを判定し、その判定結果に基づいて先読み予告演出を実行するようにしても良い。例えば、始動入賞時の判定結果がスーパーリーチの変動パターンである場合には、始動入賞時の判定結果が非リーチの変動パターンである場合と比較して高い割合で先読み予告演出を実行するようにすると良い。

【０２１５】

具体的には、ＣＰＵ１０３は、第１始動入賞口への遊技球の有効始動入賞を検出すると

、乱数回路１０４から変動パターン判定用乱数を抽出し、抽出した変動パターン判定用乱数を、大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数と共に、第１特図用の乱数格納領域における第１保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第１保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。また、ＣＰＵ１０３は、第２始動入賞口への遊技球の有効始動入賞を検出すると、乱数回路１０４から変動パターン判定用乱数を抽出し、抽出した変動パターン判定用乱数を、大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数と共に、第２特図用の乱数格納領域における第２保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第２保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。

【０２１６】

ここで、ＲＯＭ１０１には、図８（Ａ）に示すはずれ変動パターンの各々に対応した乱数範囲が設定されたはずれ用変動パターン判定テーブルと、図８（Ｂ）に示す大当り変動パターンの各々に対応した乱数範囲が設定された大当り用変動パターン判定テーブルとが記憶されている。

【０２１７】

ＣＰＵ１０３は、始動入賞時判定の判定結果（始動入賞時判定結果指定コマンドにより指定される表示結果）が「はずれ」である場合には、はずれ用変動パターン判定テーブルを参照して、抽出した（格納した）変動パターン判定用乱数が、いずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定し、特定した変動パターンが「非リーチはずれ」、「ノーマルリーチはずれ」、及び「スーパーリーチはずれ」のいずれの変動パターンであるかを指定する始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドをセットする。

【０２１８】

一方、ＣＰＵ１０３は、始動入賞時判定の判定結果（始動入賞時判定結果指定コマンドにより指定される表示結果）が「非確変大当り」及び「確変大当り」のいずれかである場合には、大当り用変動パターン判定テーブルを参照して、抽出した（格納した）変動パターン判定用乱数が、いずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定し、特定した変動パターンが「ノーマルリーチ大当り」及び「スーパーリーチ大当り」のいずれの変動パターンであるかを指定する始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドをセットする。

【０２１９】

なお、ＣＰＵ１０３は、無効始動入賞を検出すると、始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドとして、有効始動入賞ではないことを指定するブランクデータをセットする。

【０２２０】

そして、ＣＰＵ１０３は、セットした始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを、前述した始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドと共に、始動入賞時のコマンドとして演出制御基板１２に出力する。

【０２２１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、「第１始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びに、ブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、第１特図用の始動入賞コマンド格納領域における第１保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第１保留記憶数）に対応した格納領域に格納し、「第２始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びに、ブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、第２特図用の始動入賞コマンド格納領域における第２保留記憶数（当該有効始動入賞を含む加算後の第２保留記憶数）に対応した格納領域に格納する。演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞

コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を確認することにより、開始条件の成立以前に第１特図又は第２特図の表示結果（及び変動パターン）を推定して、先読み予告演出を実行することが可能となる。

【０２２２】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「第１始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びにブランクデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、第１始動入賞口への無効始動入賞が発生したことを特定して、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を第１特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納せず（先読み予告演出の実行対象から除外し）、後述する入賞履歴記憶領域には第１始動入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能であり、「第２始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド及びブランクデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンド（並びにブランクデータを含む始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を受信すると、第２始動入賞口への無効始動入賞が発生したことを特定して、該始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を第２特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納せず（先読み予告演出の実行対象から除外し）、後述する入賞履歴記憶領域には第２始動入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能である。

【０２２３】

主基板１１から演出制御基板１２に対して伝送される制御コマンドとして、前述したように変動パターン指定コマンドがある。以下に示すように、主基板１１は、特別図柄の可変表示を開始するときに、導出表示される特図表示結果に応じた変動パターンを決定して、当該変動パターンを演出制御基板１２に通知するための変動パターン指定コマンドを出力する。演出制御基板１２のＲＯＭ１２１には、予め各変動パターンに対応した演出制御用データが記憶されており、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した変動パターン指定コマンドにより指定される変動パターンに対応した演出制御用データを選択し、選択した演出制御用データに従って演出制御を実行する。

【０２２４】

ＣＰＵ１０３は、第１開始条件が成立して第１特図の可変表示が実行されるときに、第１特図用の乱数格納領域に格納されている大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数のうち、先頭の格納領域（保留記憶数＝１に対応した格納領域）の大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を読み出すと共に、それ以降の格納領域の大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。そして、読み出した大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する開始時判定を実行する。

【０２２５】

この開始時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、ＣＰＵ１０３は、「はずれ」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当り判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、はずれ用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「はずれ変動パターン」を決定する。

【０２２６】

大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、読み出した大当り種別判定用乱数が、第１特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当り判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数

が、大当り用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「大当り変動パターン」を決定する。

【０２２７】

そして、ＣＰＵ１０３は、第１特図の変動開始を指定する変動開始コマンドと共に、セットした可変表示結果通知コマンド、及び、決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。

【０２２８】

ＣＰＵ１０３は、第２開始条件が成立して第２特図の可変表示が実行されるときに、第２特図用の乱数格納領域に格納されている大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数のうち、先頭の格納領域（保留記憶数＝１に対応した格納領域）の大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を読み出すと共に、それ以降の格納領域の大当り判定用乱数及び大当り種別判定用乱数、並びに変動パターン判定用乱数を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。そして、読み出した大当り判定用乱数が、現在の遊技状態（通常状態若しくは時短状態、又は確変状態）に応じた大当り判定用テーブルに記憶している大当り判定値に合致するか否かを判定する開始時判定を実行する。

【０２２９】

この開始時判定において、大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致しない場合には、ＣＰＵ１０３は、「はずれ」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当り判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、はずれ用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「はずれ変動パターン」を決定する。

【０２３０】

大当り判定用乱数が大当り判定用テーブルの大当り判定値と合致する場合には、さらに、読み出した大当り種別判定用乱数が、第２特図用の大当り種別判定用テーブルに大当り種別毎に記憶されている判定値のいずれに合致するかを判定する。そして、合致した判定値に対応する大当り種別の「大当り」を指定する可変表示結果通知コマンドをセットすると共に、大当り判定用乱数と共に先頭の格納領域から読み出した変動パターン判定用乱数が、大当り用変動パターン判定テーブルに設定されているいずれの変動パターンの乱数範囲に含まれるかを判定して、当該変動パターン判定用乱数に対応した変動パターンを特定することにより、「大当り変動パターン」を決定する。

【０２３１】

そして、ＣＰＵ１０３は、第２特図の変動開始を指定する変動開始コマンドと共に、セットした可変表示結果通知コマンド、及び、決定した変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを出力する。

【０２３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図の変動開始を指定する変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定する。そして、飾り図柄の可変表示を開始すると共に選択された演出制御用データに基づいて演出制御を実行する。これに伴い、第１特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）のうち、先頭の格納領域（保留記憶数＝１に対応した格納領域）の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を削除すると共に、それ以降の格納領域の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。

【０２３３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動パターンに対応したリーチ状態の成立タイミングをＲＯＭ１２１に記憶しており、受信した変動パターン指定コマンドに対応したリーチ状態の成立タイミングでリーチ状態が成立するように、飾り図柄の可変表示を制御する。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０では、変動パターンに応じたリーチ状態の成立タイミングを把握可能となっている。

【０２３４】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２特図の変動開始を指定する変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定する。そして、飾り図柄の可変表示を開始すると共に選択された演出制御用データに基づいて演出制御を実行する。これに伴い、第２特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）のうち、先頭の格納領域（保留記憶数＝１に対応した格納領域）の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を削除すると共に、それ以降の格納領域の始動入賞時判定結果指定コマンド（及び始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド）を、１つずつ前の格納領域にシフトさせる。

【０２３５】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したことを第１一般入賞口スイッチ２４Ａ～第４一般入賞口スイッチ２４Ｄが検出すると、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したかを指定する一般入賞口指定コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御基板１２に出力される。即ち、第１一般入賞口スイッチ２４Ａにより遊技球が検出されると、第１一般入賞口５０Ａへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂにより遊技球が検出されると、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第３一般入賞口スイッチ２４Ｃにより遊技球が検出されると、第３一般入賞口５０Ｃへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力され、第４一般入賞口スイッチ２４Ｄにより遊技球が検出されると、第４一般入賞口５０Ｄへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドが出力される。

【０２３６】

従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した一般入賞口指定コマンドに基づいて、一般入賞口への遊技球の入賞、及び、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかを特定可能となっている。また、前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１始動入賞口又は第２始動入賞口に遊技球が入賞したときに、いずれの始動入賞口に遊技球が入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信するようになっている。これにより、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞が発生した一般入賞口を特定可能な情報、入賞が発生した始動入賞口を特定可能な情報を、入賞の発生順序に従ってＲＡＭ１２２の入賞履歴記憶領域に記憶することが可能となっている。

【０２３７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口（遊技球が入賞した一般入賞口）が、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれであるかを確認し、また、受信した始動入賞口指定コマンドが指定する始動入賞口（遊技球が入賞した始動入賞口）が、第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれであるかを確認して、各一般入賞口及び各始動入賞口への入賞履歴をＲＡＭ１２２に記憶する。例えば、第２一般入賞口５０Ｂ、第１始動入賞口、第１一般入賞口５０Ａ、第２始動入賞口、第３一般入賞口５０Ｃの順序で遊技球が入賞した場合には、［第２一般入賞口，第１始動入賞口，第１一般入賞口，第２始動入賞口，第３一般入賞口］という履歴がＲＡＭ１２２の入賞履歴記憶領域に記憶される。

【０２３８】

また、始動入賞口への入賞と一般入賞口への入賞とが、所定期間内に発生した場合には

、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを、一般入賞口指定コマンドよりも優先して先に送信しても良い。例えば、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂのいずれかの始動口スイッチによる検出と、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ～第４一般入賞口スイッチ２４Ｄのいずれかの一般入賞口スイッチによる検出とが、ほぼ同時（例えば、同じ割込み処理内）に確認された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを、一般入賞口指定コマンドよりも優先して先に送信すると良い。このような送信順序とすることで、演出制御用ＣＰＵ１２０では、一般入賞口指定コマンドを受信したときに、既に、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを受信していることを把握可能であり、一般入賞口への入賞に基づいて実行される特定演出として、先に受信した始動入賞時判定結果指定コマンドに基づく先読み予告演出を実行可能となる。

【０２３９】

なお、一般入賞口への入賞が、所定期間内に複数回発生した場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、予め定められた優先順位に従って、複数の一般入賞口指定コマンドを送信するものとする。例えば、第１一般入賞口スイッチ２４Ａによる検出と、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂによる検出とが、ほぼ同時（例えば、同じ割込み処理内）に確認された場合には、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、より入賞が困難な一般入賞口への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを優先して先に送信しても良い。また、一般入賞口に応じて付与される賞球数が異なる場合には、賞球数がより多い一般入賞口への入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを優先して先に送信しても良い。

【０２４０】

また、大入賞口に遊技球が入賞したことをカウントスイッチ２３が検出すると、大入賞口に遊技球が入賞したことを指定する大入賞口入賞コマンドが遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御基板１２に出力される。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、受信した大入賞口入賞コマンドに基づいて、大入賞口への遊技球の入賞を特定可能であり、前述した始動入賞口への入賞履歴及び一般入賞口への入賞履歴と同様に、入賞履歴記憶領域に大入賞口への入賞履歴を記憶させることが可能である。

【０２４１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを受信してから大当り遊技状態の終了を指定する大当り終了指定コマンドを受信するまでの期間における、大入賞口入賞コマンドの受信回数及び一般入賞口指定コマンドの受信回数をそれぞれ区別して集計することが可能である。これにより、大当り遊技状態に制御されている期間における大入賞口への入賞回数及び一般入賞口への入賞回数をそれぞれ区別して集計可能であり、その集計結果を図７に示すように画像表示装置５に表示させることも可能となる。

【０２４２】

また、遊技領域１０に遊技球が発射されているときには、通常、ある程度の頻度で、始動入賞口、一般入賞口、及び大入賞口のいずれかに遊技球が入賞する。飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、所定期間（例えば１分間）、始動入賞口、一般入賞口、及び大入賞口のいずれにも遊技球が入賞していない場合には、遊技者が遊技を行っていない非遊技状態にある可能性が高い。そのため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば１分間）受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行うことが可能である。

【０２４３】

図３（ａ）は、ＲＡＭ１２２に記憶されている入賞数管理テーブルにより管理される入賞数情報の一例を示す図である。この入賞数管理テーブルにおいて、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄの各一般入賞口への入賞数が記憶されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、大当り開始指定コマンド及び大当り終了指定コマンド、遊技状態指定コマン

ド、並びに、一般入賞口指定コマンドに基づいて、各一般入賞口への入賞数を遊技状態毎に集計することができる。なお、遊技状態指定コマンドは、遊技状態が変化するタイミング（この場合の遊技状態指定コマンドは制御される遊技状態を指定するものであり、例えば、大当り遊技状態終了時や時短状態終了時に送信される）、あるいは、特別図柄の可変表示が開始されるタイミング（この場合の遊技状態指定コマンドは特図ゲームが実行されるときの遊技状態を指定するものである）で送信される。

【０２４４】

この例において、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞数は５０であり（全期間合計）、そのうち、通常状態における入賞数が４６であり、大当り遊技状態における入賞数が２、確変状態における入賞数が１、時短状態における入賞数が１となっている。即ち、左打ち期間における入賞数が４６であり、右打ち期間における入賞数が４である。また、一般入賞口への入賞数の合計は１０８であり、そのうち左打ち期間における入賞数が８１であり、右打ち期間における入賞数は２７である。

【０２４５】

このように、各一般入賞口への入賞数と共に、左打ち期間における入賞数及び右打ち期間における入賞数が個別に記憶され、画像表示装置５に表示される（又は、パチンコ遊技機１に対応して設けられるカードユニットや呼出ランプ装置等の遊技用装置に送信されて遊技用装置が備える表示装置に表示される、若しくは、情報管理装置に送信されて情報管理装置が備える表示装置に表示される）ことにより、遊技場では、各一般入賞口への遊技球の入賞し易さを把握して、遊技釘のメンテナンスに役立てることができる。例えば、ある一般入賞口への遊技球の入賞数が過度に多い又は少ない場合には、その一般入賞口の近辺の遊技釘に曲がりや破損が生じていることを推定して、遊技釘のメンテナンスを行うことができる。

【０２４６】

入賞数管理テーブルの入賞数情報（各一般入賞口への入賞数、各遊技状態における一般入賞口への入賞数、左打ち期間及び右打ち期間における一般入賞口への入賞数、一般入賞口への合計入賞数を含む）は、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置の場合（メンテナンスモードの場合）に画像表示装置５に表示され、第１位置の場合（遊技モードの場合）には表示されない。遊技場の店員は、モード切替スイッチ３１を第１位置から第２位置に切り替えて、入賞数管理テーブルの入賞数情報を表示させ、これを参考に遊技釘のメンテナンスを行い、一般入賞口への遊技球の入賞頻度を適切にする。そして、メンテナンス完了後にモード切替スイッチ３１を第２位置から第１位置に戻す。

【０２４７】

この実施の形態において、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、遊技状態（例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当り遊技状態）によらず、また、特図ゲームの実行状況（特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数）や、普図ゲームの実行状況（普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数）によらず、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっている期間は継続して画像表示装置５に表示されるようになっている。但し、このような形態に限られるものではなく、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、遊技状態に応じて画像表示装置５に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっており且つ通常状態においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっていても、確変状態、時短状態、大当り遊技状態では表示されないようにしても良い。

【０２４８】

また、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、特図ゲームの実行状況に応じて画像表示装置５に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっており、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特図ゲームの保留記憶数が０の期間においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっていても、特別図柄の可変表示が実行されている期間や、特図ゲームの保留記憶数が

０ではない期間は表示されないようにしても良い。また、入賞数管理テーブルの入賞数情報は、普図ゲームの実行状況に応じて画像表示装置５に表示可能なものであっても良く、例えば、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっており、普通図柄の可変表示が実行されておらず且つ普図ゲームの保留記憶数が０の期間においてのみ表示可能であり、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置となっていても、普通図柄の可変表示が実行されている期間や、普図ゲームの保留記憶数が０ではない期間は表示されないようにしても良い。

【０２４９】

入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、モード切替スイッチ３１の設定状態、表示切替スイッチ３２の設定状態、及び、操作ボタン３０による表示設定（図５（１）～（３）の設定画面における設定）によらず、一般入賞口指定コマンドの受信に基づいて更新される。また、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、遊技場の営業終了後にパチンコ遊技機１の情報出力端子から遊技情報管理装置（例えば遊技場内に設けられた図示しないホールコンピュータ）に送信され、遊技情報管理装置において遊技機毎の入賞数情報が営業日毎に記憶されることになる。また、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報は、前述した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が、当該入賞履歴記憶領域に対応した特定演出の実行等に基づいて消去（リセット）された場合であっても消去されず、遊技情報管理装置への送信が完了した後、あるいは、店員のリセット操作（例えば入賞数管理テーブルの入賞数情報を画像表示装置５に表示している状態における操作ボタン３０の操作）により消去される。

【０２５０】

例えば、遊技場の店員は、入賞数管理テーブルの入賞数情報が画像表示装置５に表示されている状態（モード切替スイッチ３１が第２位置（表示設定）の状態）において、操作ボタン３０を所定時間（例えば２秒以上）押下することにより、入賞数管理テーブルに記憶されている全項目の入賞数（各一般入賞口の入賞数及び一般入賞口の合計入賞数）を０にリセットすることが可能である。

【０２５１】

図３（ｂ）は、ＲＡＭ１２２に記憶されている表示制御用テーブルにより管理される入賞数情報の一例を示す図である。この表示制御用テーブルにおいて、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄの各一般入賞口への入賞数が記憶されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口指定コマンドに基づいて、各一般入賞口への入賞数を集計することができる。この例において、一般入賞口への合計入賞数は１１であり、そのうち、第１一般入賞口５０Ａへの入賞数が３、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞数が５、第３一般入賞口５０Ｃへの入賞数が２、第４一般入賞口５０Ｄへの入賞数が１となっている。

【０２５２】

図４に示すように、表示制御用テーブルの入賞数情報（具体的には合計入賞数に応じた数のオブジェクト表示）は、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合（表示設定の場合）であって且つ操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定が行われている場合に、画像表示装置５に表示される。表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置の場合（非表示設定の場合）には、操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定が行われているか否かによらず、表示制御用テーブルの入賞数情報は表示されない（表示が禁止される）。また、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合（表示設定の場合）であっても、操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定が行われていない場合（非表示設定の場合）には、表示制御用テーブルの入賞数情報は表示されない。

【０２５３】

即ち、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２により入賞数情報の表示禁止設定を行った場合には、遊技者の表示設定操作によらず、一般入賞口への入賞数が表示されないようになっている。遊技場の店員が表示切替スイッチ３２により入賞数情報の表示許可設定を行った場合にのみ、遊技者の表示設定操作に応じて一般入賞口への入賞数が表示される。

【０２５４】

また、この実施の形態では、一般入賞口への遊技球の入賞に基づく特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出，特定演出Ｂ：先読み予告演出）を実行するようにしているが、この特定演出に関しても、図４に示すように、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合（実行許可設定の場合）であって且つ操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定（特定演出の実行設定）が行われている場合に実行可能となる。表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置の場合（実行不許可設定の場合）には、操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定（特定演出の実行設定）が行われているか否かによらず、特定演出は実行されない（実行が禁止される）。また、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合（実行許可設定の場合）であっても、操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定が行われていない場合（非実行設定の場合）には、特定演出は実行されない。

【０２５５】

即ち、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２により特定演出の実行不許可設定を行った場合には、遊技者の実行設定操作によらず、特定演出の実行が禁止されるようになっている。遊技場の店員が表示切替スイッチ３２により特定演出の実行許可設定を行った場合にのみ、遊技者の実行設定操作に応じて特定演出が実行可能となる。

【０２５６】

このように、この実施の形態では、一般入賞口への入賞数を報知するか否かの設定が、特定演出を実行するか否かの設定を兼ねており、設定するための操作手段も共通である（遊技場側：表示切替スイッチ３２，遊技者側：操作ボタン３０）。このような形態に限らず、一般入賞口への入賞数を報知するか否かと、特定演出を実行可能とするか否かとを、個別に設定可能としても良く、異なる操作手段により設定するようにしても良い。

【０２５７】

表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報は、モード切替スイッチ３１の設定状態、表示切替スイッチ３２の設定状態、及び、操作ボタン３０による表示設定（図５（１）～（３）の設定画面における設定）によらず、一般入賞口指定コマンドの受信に基づいて更新される。また、表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報（各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数）は、前述した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が、当該入賞履歴記憶領域に対応した特定演出（Ａ又はＢ）の実行等に基づいて消去（リセット）された場合であっても消去されず、演出制御用ＣＰＵ１２０により遊技終了判定が行われたとき、例えば、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば１分間）受信しなかったときに消去（０にリセット）される。

【０２５８】

表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数が、遊技終了判定に基づいて０にリセットされた場合には、画像表示装置５に表示される一般入賞口への入賞数も０にリセットされる。例えば、後述する図６の画面において「一般入賞」の文字の右側に表示されていたコイン型のオブジェクト（入賞対応表示）が表示されなくなり、表示オブジェクト数が０となる。なお、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示されていない状態のときに、表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数が、遊技終了判定に基づいて０にリセットされた場合には、次に、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示されるときに、そのときの表示制御用テーブルで記憶されている合計入賞数（例えば合計入賞数に対応した数のオブジェクト）が表示されることになる。

【０２５９】

また、遊技場の店員又は遊技者は、表示制御用テーブルの入賞数情報が画像表示装置５に表示されている状態（合計入賞数相当のオブジェクトが表示されている状態）において、操作ボタン３０を所定時間（例えば２秒以上）押下することにより、上記遊技終了判定によらず、表示制御用テーブルに記憶されている全項目の入賞数（各一般入賞口の入賞数及び一般入賞口の合計入賞数）を０にリセットさせることが可能であり、これに伴い画像表示装置５に表示されている入賞数情報も０にリセットされる（表示されていたオブジェ

クトが全て消去される）。

【０２６０】

遊技者の表示設定操作は、図５に示すように、特図ゲームの進行及び普図ゲームの進行に関連しないデモ画面の表示中に操作ボタン３０を操作することにより受け付けられる。遊技者が遊技を行っていない状態（例えば、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば１分間）以上受信していない状態）では、画像表示装置５にデモ画面が表示され、デモ画面の表示中に所定間隔で図５（１）の画面が表示される。

【０２６１】

図５（１）の画面では、「一般入賞数の表示設定は決定ボタンを押して下さい。」というメッセージが表示されると共に、操作ボタン３０を模した画像がその下方に表示され、操作ボタン３０を押下するように促す矢印が表示される。遊技者が、指示に従い操作ボタン３０を押下すると、図５（２）の選択画面が表示される。選択画面では、「表示する」の文字を含むアイコン及び「表示しない」の文字を含むアイコンが表示される共に、「ジョグダイアルで選択した後決定ボタン」というメッセージが表示され、さらに、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を回動操作した後に押下するように促す矢印が表示される。

【０２６２】

一般入賞口への入賞数を表示させるようにする場合には、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を左に回動操作することにより「表示する」の文字を含むアイコンを選択し、一般入賞口への入賞数を表示させないようにする場合には、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を右に回動操作することにより、「表示しない」の文字を含むアイコンを選択する。この例では、「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態にある。

【０２６３】

そして、図５（２）で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、図５（３）に示すように、「一般入賞数を表示します。」というメッセージが表示され、図５（４）の通常のデモ画面に戻る。この設定操作により、図６及び図７に示すように、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示可能となり、遊技者がこれを把握することができる。ここで、設定操作完了時点において表示制御用テーブルで記憶されている合計入賞数（例えば図６における合計入賞数に対応した数のオブジェクト）が直ちに表示されるものとする。なお、合計入賞数は設定操作完了後に直ちに表示させるものではなく、設定操作完了後に特別図柄の可変表示が実行されたとき（遊技終了判定が行われなくなったとき）に画像表示装置５に表示されるようにしても良い。

【０２６４】

一方、図５（２）で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、「一般入賞数を表示しません。」というメッセージが表示され、図５（４）の通常のデモ画面に戻る。この設定操作により、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示されないようになる。

【０２６５】

ここで、この実施の形態では、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置にある場合にのみ、即ち、遊技場側で、表示制御用テーブルで記憶される入賞数情報を画像表示装置５に表示させる許可を行っている場合にのみ、図５（１）～（３）に示すような、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを設定するための画面が画像表示装置５に表示されるものとする。表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置にある場合、即ち、遊技場側で、表示制御用テーブルで記憶される入賞数情報を画像表示装置５に表示させる許可を行っていない場合には、図５（１）～（３）に示すような、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを選択させるための画面自体が表示されない。その結果、前述した図４に示したように、遊技者の表示設定／非表示設定によらず、表示切替スイッチ３２の非表示設定のみによって、一般入賞口への入賞数が表示されないことに決定される。

【０２６６】

このように、一般入賞口への遊技球の入賞数を表示するか否かに関して、遊技場や遊技

者の意向を反映させることができる。この実施の形態では、遊技場側で表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置（表示位置）に設定した場合にのみ、遊技者は一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能となっている。即ち、この実施の形態では、遊技場の意向が遊技者の意向よりも優先されるようになっている。そのため、遊技場側では、遊技者に一般入賞口への入賞数を知られたくない場合、表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）に設定すると良い。

【０２６７】

また、遊技場の意向が遊技者の意向よりも優先される場合において、仮に、遊技場側で、表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）に設定したにもかかわらず（遊技者側の設定に関係無く一般入賞口への入賞数を表示しないことが既に決定されているにもかかわらず）、図５（１）～（３）に示したような遊技者側での設定画面を表示させるようにした場合、遊技者が自らの設定操作により一般入賞口への入賞数を表示させることができるようになると誤認することになる。

【０２６８】

このような誤認を防止すべく、この実施の形態では、遊技場側で、表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）に設定したときには（遊技者側の設定に関係無く一般入賞口への入賞数を表示しないことが既に決定されているときには）、図５（１）～（３）に示したような遊技者側での設定画面を表示させないようにしている。即ち、「遊技者側での設定操作に応じて一般入賞口への入賞数を表示させることが可能となること」の報知自体を行わないようにしている。

【０２６９】

遊技場側での表示設定（表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置とする）及び遊技者側での表示設定（図５（２）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下する）により、一般入賞口への入賞数を表示させることに決定された場合には、図６（１）に示すように、画像表示装置５の画面下部に「一般入賞」の文字が表示される。そして、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に遊技球が入賞すると、図６（２）に示すように、「一般入賞」の文字の右側にコイン型のオブジェクト（入賞対応表示）が表示される。

【０２７０】

画像表示装置５に表示されるコイン型のオブジェクトの数は、前述した表示制御用テーブルの合計入賞数に対応している。図６（３）に示すように、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に遊技球が入賞する毎に、表示制御用テーブルの合計入賞数が１ずつ加算されることに伴い、コイン型のオブジェクトの数も増加する。また、コイン型のオブジェクトには「１０」という数字が含まれており、これは、一般入賞口に遊技球が入賞したときに付与される賞球数を示している。従って、遊技者は、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数も把握可能となっている。なお、各入賞口（第１始動入賞口、第２始動入賞口、一般入賞口、大入賞口）に遊技球が入賞したときに付与される賞球数は、予めＲＯＭ１２１に記憶されているものとする。

【０２７１】

このように、一般入賞口への遊技球の入賞に対応させたオブジェクトを表示し、入賞数の増加に応じて表示するオブジェクトの数を増加させるようにすることで、遊技者は、一般入賞口に遊技球が入賞したこと、及び、一般入賞口への遊技球の入賞数を容易に把握することが可能となっている。

【０２７２】

演出制御用ＣＰＵ１２０により遊技終了判定が行われたときには、前述したように、表示制御用テーブルに記憶されている各一般入賞口への遊技球の入賞数及び合計入賞数が０にリセットされることに伴い、図６（４）に示すように、「一般入賞」の文字の右側に表示されていたコイン型のオブジェクトが全て消去される。即ち、一般入賞口への入賞数が０であることが報知されることになる。

【０２７３】

このように、遊技終了判定が行われたとき、即ち、遊技機が非遊技状態であることが特定された場合には、報知されている一般入賞口への入賞数を０にリセットする（一般入賞口への入賞がないことが表示される状態とする）ことで、その後に当該遊技機で遊技を行う遊技者に一般入賞口への入賞数が把握されてしまうことを防止することができる。

【０２７４】

この実施の形態では、遊技終了判定の条件と前述したデモ画面に移行する条件とを共通の条件とすることにより、デモ画面への移行時に、報知されている一般入賞口への入賞数が０にリセットされることになる。このように、デモ画面を表示するときに、報知されている一般入賞口への入賞数を０にリセットするようにしても良い。

【０２７５】

なお、前述したように、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されている場合、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置（表示位置）に設定されているが遊技者用設定画面（図５）において一般入賞数を表示しないように設定された場合には、図６で示した一般入賞口への入賞毎に表示するオブジェクトを増加させる表示制御は実行されない。これらの場合には、図６に示される「一般入賞数」の文字自体が表示されず、一般入賞口への入賞数（表示制御用テーブルの合計入賞数）にかかわらずコイン型のオブジェクト自体も表示されない。

【０２７６】

なお、一般入賞口への入賞毎に表示するオブジェクト（通常オブジェクトとする）の数を増加させると、入賞数が多くなるにつれて画面が見づらくなるため、通常オブジェクトが所定数（例えば１０）に達した場合には、該所定数の通常オブジェクトに替えて１の特殊オブジェクト（例えば「１００」という数字が含まれる通常オブジェクトとは異なる態様のオブジェクト）を表示させるようにすると良い。これにより、所定数分の通常オブジェクトの表示領域を要することなく、１の特殊オブジェクトの表示領域で所定数の入賞回数及びこれに相当する賞球数を報知することができる。

【０２７７】

また、この実施の形態では、一般入賞口への１回の入賞毎に、表示されるオブジェクトが１ずつ増加する例を示しているが、このような形態に限らず、一般入賞口への複数回の入賞に応じてオブジェクトが表示されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への５回の入賞毎に、表示されるオブジェクトが１ずつ増加するようにしても良い。

【０２７８】

また、遊技場側での表示設定（表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置とする）及び遊技者側での表示設定（図５（２）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下する）により、一般入賞口への入賞数を表示させることに決定された場合には、図７に示すように、大当り遊技状態に制御されている期間において、大入賞口への入賞数と共に、一般入賞口への入賞数が表示されることになる。

【０２７９】

図７（１）は、大当り遊技状態に制御されたときに画像表示装置５に表示される画面である。１回目のラウンド遊技が開始されるときに、「一般入賞数」の文字が表示され、その右側には当該大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数が表示されると共に、「大入賞数」の文字が表示され、その右側には当該大当り遊技状態における大入賞口への入賞数が表示される。この例では、当該大当り遊技状態における一般入賞口への入賞数が未だ０であり、一般入賞口に遊技球が入賞した場合に付与される賞球数が１０であることにより［０×１０］と表示されている。また、当該大当り遊技状態における大入賞口への入賞数が未だ０であり、大入賞口に遊技球が入賞した場合に付与される賞球数が１５であることにより［０×１５］と表示されている。また、当該大当り遊技状態において、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［０×１０］と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［０×１５］との合算数が０であることにより［合計０球］と表示されている。

【０２８０】

図７（２）に示すように、１回目のラウンド遊技を行った結果、大入賞口（特別可変入賞球装置７）に遊技球が７回入賞し、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に遊技球が１回入賞したことにより、一般入賞数は１となり、大入賞数は７に更新されている。また、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［１×１０］と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［７×１５］との合算数が１１５であることにより［合計１１５球］と表示されている。なお、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［１×１０＝１０球］と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［７×１５＝１０５球］とを個別に表示するようにしても良い。

【０２８１】

さらに、図７（３）に示すように、２回目～１５回目（最終）のラウンド遊技を行った結果、当該大当り遊技状態において、大入賞口（特別可変入賞球装置７）に遊技球が計１０５回入賞し、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に遊技球が計３回入賞したことにより、一般入賞数は３となり、大入賞数は１０５に更新されている。また、当該大当り遊技状態において、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［３×１０］と、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数［１０５×１５］との合算数が１６０５であることにより［合計１６０５球］と表示されている。

【０２８２】

このように、大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数を、大入賞口への入賞数と区別して表示することにより、遊技者は、大入賞口への入賞数のみならず、一般入賞口への入賞数に関しても関心を抱くことになる。また、大入賞口への入賞数に応じた賞球数と、一般入賞口への入賞数に応じた賞球数とを区別して表示することにより、遊技者は、大入賞口への入賞に応じて付与された賞球数のみならず、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数に対しても関心を抱くことになる。

【０２８３】

なお、大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数に限らず、確変状態又は時短状態における一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示するようにしても良く、通常状態における一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示するようにしても良い。また、右打ち期間（大当り遊技状態、又は、確変状態若しくは時短状態）における一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示するようにしても良く、左打ち期間（通常状態）における一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示するようにしても良い。また、特別図柄の可変表示が所定回数（例えば特図ゲームの保留記憶数に相当する回数）実行される期間における一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示するようにしても良い。

【０２８４】

なお、前述したように、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されている場合、表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置（表示位置）に設定されているが遊技者用設定画面（図５）において一般入賞数を表示しないように設定された場合には、図７で示した大当り遊技状態に制御されている期間における一般入賞口への入賞数を表示する表示制御は実行されない。これらの場合には、図７に示される「一般入賞数」の文字自体が表示されず、大当り遊技状態に制御されている期間における、一般入賞口への入賞数及びこれに相当する賞球数、並びに、一般入賞口への入賞数に相当する賞球数と大入賞口への入賞数に相当する賞球数との合算数、がいずれも表示されない。大入賞口への入賞数及び該入賞数に相当する賞球数のみが表示される。

【０２８５】

なお、図６に示した例では、オブジェクトに一般入賞口に対応した賞球数（１０）が表示される例について説明したが、画像表示装置５には一般入賞口に対応した賞球数が表示されないようにしても良い。また、図７に示した例では、一般入賞口に対応した賞球数（１０）及び一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数が表示される例について説明したが、画像表示装置５にはこれらが表示されないようにしても良い。

【０２８６】

このように、一般入賞口への入賞数のみを表示して、一般入賞口に対応した賞球数や一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数は表示しないようにしても良い。このような構成とすることで、遊技機の設計過程において、一般入賞口に対応した賞球数が変更される場合に、その変更に応じて画像表示装置５の表示情報も変更しなければならなくなる事態を防止することができる。なお、これとは逆に、一般入賞口への入賞に応じて付与された賞球数のみを表示するようにしても良い。

【０２８７】

なお、この実施の形態では、遊技場側で表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されている場合には、図５（１）～（３）の遊技者設定画面自体が表示されない（入賞数の表示／非表示切替が可能であること自体を遊技者に報知しない）例について説明したが、このような形態に限らず、遊技場側で表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されている場合であっても、図５（１）～（３）の遊技者設定画面を表示する（入賞数の表示／非表示切替が可能であることを遊技者に報知する）ようにしても良い。

【０２８８】

このような構成とする場合に、仮に遊技者が、図５（１）～（３）の遊技者設定画面において、一般入賞口への入賞数を表示するように設定した場合であっても、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技場側で表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されていることに基づいて、画像表示装置５に一般入賞口への入賞数を表示しないようにする（遊技場設定を優先する）。このとき、遊技場設定の優先により入賞数を表示することができない旨を画像表示装置５に表示するようにしても良い。

【０２８９】

なお、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）に設定されている場合に、図５（１）の遊技者設定画面は表示する（入賞数の表示／非表示切替が可能であることは遊技者に報知する）が、遊技者の設定操作は無効としても良い。例えば、図５（１）の遊技者設定画面において操作ボタン３０が押下された場合であっても、図５（２）の選択画面には移行せず、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを選択不能としても良い。

【０２９０】

このように、この実施形態では、遊技場設定を遊技者設定よりも優先しているが、これとは逆に、遊技者設定を遊技場設定よりも優先するようにしても良い。即ち、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）であるか第２位置（表示位置）であるかによらず、図５（１）～（３）の遊技者設定画面を画像表示装置５に表示可能として、図５（２）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示され（図６及び図７の表示制御が実行され）、図５（２）の選択画面で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、一般入賞口への入賞数が画像表示装置５に表示されない（図６及び図７の表示制御が実行されない）ようにしても良い。

【０２９１】

また、遊技場設定と遊技者設定とを同じ優先度として、受け付けた設定操作の順序に従って、一般入賞口への入賞数を表示するか否かを決定するようにしても良い。即ち、最後に受け付けた設定操作（最新の設定操作）を優先して一般入賞口への入賞数を表示するか否かを決定するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）とした場合であっても、その後に図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示する（図６及び図７の表示制御が実行される）。また、図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置（表示位置）とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示する（図６及び図７の表示制御が実行される）。一方、表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置（表示位置）とした場合であっても、その後に図５（１）～（３）の遊技

者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示しない（図６及び図７の表示制御が実行されない）。また、図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）とした場合には、一般入賞口への入賞数を表示しない（図６及び図７の表示制御が実行されない）。

【０２９２】

また、この実施の形態では、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能であると共に、遊技者が操作ボタン３０を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能であるが、このような形態に限らず、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技者側では一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定できない（例えば図５（１）～（３）に示したような遊技者側での設定画面を設けない）ようにしても良い。このように、遊技場側においてのみ、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【０２９３】

また、これとは逆に、遊技者（及び遊技場の店員）が操作ボタン３０を操作することにより、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技場側のみが一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能とする手段を設けない（例えば表示切替スイッチ３２を設けない）ようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技者及び遊技場の店員が共通の設定操作（操作ボタン３０の操作）により、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能となる。このように、遊技者及び遊技場が共通の設定操作により、一般入賞口への入賞数を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【０２９４】

また、この実施の形態では、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置５に表示されるようにしているが、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が、パチンコ遊技機１に対応して設けられる情報表示装置、例えば、パチンコ遊技機１の側方に設けられるカードユニットの表示装置や、パチンコ遊技機１の上方に設けられる呼出ランプ装置に送信され、情報表示装置にて表示されるようにしても良い。また、パチンコ遊技機１の遊技情報を管理する情報管理装置（例えばホールコンピュータ）に、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が送信され、情報管理装置において、遊技機毎の一般入賞口への入賞数が記憶され、表示装置に表示されるようにしても良い。なお、パチンコ遊技機１にモード切替スイッチ３１が設けられない構成として、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が当該遊技機（画像表示装置５）には表示されず、情報表示装置や情報管理装置でのみ表示されるようにしても良い。

【０２９５】

この実施の形態では、モード切替スイッチ３１の設定により入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置５に表示され、表示切替スイッチ３２の設定により表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報が画像表示装置５に表示可能となる例について説明したが、このように、入賞数管理テーブル及び表示制御用テーブルの各々の表示制御を行うための個別のスイッチを設けることなく、入賞数管理テーブル及び表示制御用テーブルの両方の表示制御を行うための共通スイッチを設けるようにしても良い。例えば、共通スイッチを表示設定とすることにより、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報及び表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報がいずれも画像表示装置５に表示され、共通スイッチを非表示設定とすることにより、入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報及び表示制御用テーブルで記憶されている入賞数情報がいずれも画像表示装置５に表示されないようにしても良い。

【０２９６】

図８（Ａ）には、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）以外の特別図柄（

はずれ図柄）が停止表示される場合に、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）により決定されるはずれ変動パターンが例示されている。また、図８（Ｂ）には、確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示される場合に、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）により決定される大当り変動パターンが例示されている。各変動パターン毎に特図変動時間が定められていることにより、変動パターン指定コマンドを受信した演出制御用ＣＰＵ１２０では、特図変動時間に応じた演出を実行可能となる。

【０２９７】

はずれ変動パターンのうち、ＰＸ００１及びＰＸ００２は、非リーチはずれの演出態様となる変動パターンであり、ＰＸ００３は、ノーマルリーチはずれの演出態様となる変動パターンであり、ＰＸ００４は、スーパーリーチはずれの演出態様となる変動パターンである。大当り変動パターンのうち、ＰＹ００３は、ノーマルリーチ大当りの演出態様となる変動パターンであり、ＰＹ００４は、スーパーリーチ大当りの演出態様となる変動パターンである。ここで、スーパーリーチの変動パターンとは、リーチ状態の成立後にバトル演出が実行される変動パターンである。ノーマルリーチの変動パターンとは、リーチ状態の成立後にバトル演出が実行されない変動パターンである。

【０２９８】

バトル演出とは、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、その勝敗により大当りとなるか否かを示唆する演出である。スーパーリーチはずれの変動パターンであるＰＸ００４では、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北する敗北演出が実行されるのに対して、スーパーリーチ大当りの変動パターンであるＰＹ００４では、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利する勝利演出が実行される。

【０２９９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００において開始条件が成立して特図の可変表示が実行されるときに、可変表示結果通知コマンド及び変動パターン指定コマンドを受信する。これにより、特図の可変表示が実行されているとき（確定特別図柄の停止表示前）に、当該可変表示の確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されること（即ち大当り遊技状態に制御されること）を予告する変動結果予告演出を実行可能となっている。

【０３００】

図９（ａ）に示す変動結果予告演出では、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「今がチャンス！」という音声が出力される音声演出のみが実行される第１態様の変動予告演出と、音声演出と共に、可動役物１０００が動作（回転動作及び点灯）する役物演出が実行される第２態様の変動予告演出とを実行可能となっている。このような演出態様の相違により、現在実行されている（開始条件が成立している）可変表示の可変表示結果として大当り図柄が導出表示される可能性を示唆することが可能となっている。

【０３０１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への入賞に基づく特定演出（特定演出Ａ：変動結果予告演出）の実行条件が成立したときに、乱数回路１２４から抽出した予告演出決定用乱数に基づいて、変動結果予告演出の態様を決定する。具体的には、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミング（一般入賞口への入賞に基づく入賞条件が成立したタイミング）で、変動結果予告演出の態様が決定されると共に、該決定された態様で変動結果予告演出が実行される。なお、後述するように、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）が実行されていない状態であれば、変動結果予告演出の実行が保留されるか、又は変動結果予告演出を実行しない。

【０３０２】

例えば、最後に受信した可変表示結果通知コマンドが指定する可変表示結果（現在実行されている可変表示の可変表示結果）が「はずれ」を指定している場合には、８０％の割合で音声演出のみを伴う第１態様の変動予告演出を実行し、２０％の割合で音声演出及び役物演出を伴う第２態様の変動予告演出を実行する。一方、最後に受信した可変表示結果

通知コマンドが指定する可変表示結果（現在実行されている可変表示の可変表示結果）が「大当り」を指定している場合には、２５％の割合で音声演出のみを伴う第１態様の変動予告演出を実行し、７５％の割合で音声演出及び役物演出を伴う第２態様の変動予告演出を実行する。

【０３０３】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように、遊技制御用マイクロコンピュータ１００において第１始動入賞口又は第２始動入賞口への有効始動入賞が発生したときに、始動入賞口指定コマンド及び始動入賞時判定結果指定コマンドを受信する。これにより、特図の開始条件が成立する以前に、未だ実行されていない可変表示の確定特別図柄として特定の特別図柄（大当り図柄）が停止表示されること（即ち大当り遊技状態に制御されること）を予告する先読み予告演出を実行可能となっている。

【０３０４】

図９（ｂ）に示す先読み予告演出では、スピーカ８Ｌ，８Ｒから「もうすぐチャンス！」という音声が出力される音声演出のみが実行される第１態様の先読み予告演出と、音声演出と共に、可動役物１０００が動作（回転動作及び点灯）する役物演出が実行される第２態様の先読み予告演出とを実行可能となっている。このような演出態様の相違により、始動条件が成立したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の可変表示結果として大当り図柄が導出表示される可能性を示唆することが可能となっている。

【０３０５】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への入賞に基づく特定演出（特定演出Ｂ：先読み予告演出）の実行条件が成立したときに、乱数回路１２４から抽出した予告演出決定用乱数に基づいて、先読み予告演出の態様を決定する。具体的には、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミング（一般入賞口への入賞に基づく入賞条件が成立したタイミング）で、先読み予告演出の態様が決定されると共に、該決定された態様で先読み予告演出が実行される。なお、後述するように、保留記憶数が０の状態であれば、先読み予告演出の実行が保留されるか、又は先読み予告演出を実行しない。

【０３０６】

例えば、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれていない場合（全て「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドである場合）には、８５％の割合で音声演出のみを伴う第１態様の先読み予告演出を実行し、１５％の割合で音声演出及び役物演出を伴う第２態様の先読み予告演出を実行する。一方、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれている場合には、１０％の割合で音声演出のみを伴う第１態様の先読み予告演出を実行し、９０％の割合で音声演出及び役物演出を伴う第２態様の先読み予告演出を実行する。

【０３０７】

この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される特定演出を実行可能なものである。実行中の可変表示の表示結果が大当り図柄となるか否かを予告する変動結果予告演出は、本実施の形態において特定演出Ａとして実行される。また、開始条件が成立していない可変表示の表示結果が大当り図柄となるか否か、即ち保留記憶に大当りと判定されたものが含まれるか否かを予告する先読み予告演出は、本実施の形態において特定演出Ｂとして実行される。

【０３０８】

この実施の形態では、一般入賞口への入賞数を報知するか否かの設定が、特定演出を実行可能とするか否かの設定を兼ねており、一般入賞口への入賞数を報知する設定が行われている場合（表示切替スイッチ３２の操作部が第２位置の場合（実行許可設定の場合）であって且つ操作ボタン３０により一般入賞数の表示設定（特定演出の実行設定）が行われている場合）にのみ、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出を実行可能となる。

【０３０９】

前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口指定コマンド及び始動入賞口指定コマンドを受信する毎に、ＲＡＭ１２２の入賞履歴記憶領域に、受信したコマンドが指定した入賞口の入賞履歴を記憶するようにしているが、この入賞履歴記憶領域は、特定演出毎に設けられている。即ち、この実施の形態では、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域と、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域とが別個に設けられており、例えば、第１一般入賞口５０Ａ、第２一般入賞口５０Ｂ、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第３一般入賞口５０Ｃ、第４一般入賞口５０Ｄ、の順序で入賞が発生すると、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域のそれぞれに［第１一般入賞口，第２一般入賞口、第１始動入賞口，第２始動入賞口、第３一般入賞口、第４］という入賞履歴が記憶されることになる。

【０３１０】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出Ａのみを実行可能な演出形態においては、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に（いずれかの入賞口への入賞が発生したタイミングで）、入賞条件が成立したか否かを確認し、入賞条件が成立したことに基づいて特定演出Ａの実行を決定する。また、特定演出Ｂのみを実行可能な演出形態においては、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に（いずれかの入賞口への入賞が発生したタイミングで）、入賞条件が成立したか否かを確認し、入賞条件が成立したことに基づいて特定演出Ｂの実行を決定する。また、特定演出Ａ及び特定演出Ｂを実行可能な演出形態においては、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域に入賞履歴を記憶する毎に（いずれかの入賞口への入賞が発生したタイミングで）、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴において特定演出Ａに対応した入賞条件が成立したか否かを確認し、特定演出Ａに対応した入賞条件が成立したことに基づいて特定演出Ａの実行を決定し、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴において特定演出Ｂに対応した入賞条件が成立したか否かを確認し、特定演出Ｂに対応した入賞条件が成立したことに基づいて特定演出Ｂの実行を決定する。

【０３１１】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞条件の成立に基づいて特定演出Ａ（変動結果予告演出）の実行が決定されると、特定演出Ａ実行フラグをセットする。そして、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）が実行されている場合には、前述したように、その可変表示結果に応じた特定演出Ａの態様（音声演出のみ、又は、音声演出及び役物演出の両方）を決定し、決定された態様の変動結果予告演出を実行すると共に、特定演出Ａ実行フラグを消去する。即ち、変動結果予告演出を保留することなく、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで特定演出Ａを実行する。

【０３１２】

一方、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）が実行されていない場合には、変動結果予告演出の対象が存在しないため、特定演出Ａの実行を保留して特定演出Ａ実行フラグをセットしたままの状態とする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出Ａ実行フラグがセットされていることにより、特定演出Ａの実行が決定されたが、該特定演出Ａが実行されておらず保留状態となっていることを把握可能となっている。そして、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）の開始条件が成立したときに、実行される可変表示の可変表示結果に基づいて特定演出Ａの態様を決定し、保留状態となっていた特定演出Ａを実行すると共に、セットされていた特定演出Ａ実行フラグを消去する。

【０３１３】

なお、このような形態に限らず、入賞条件が成立したタイミングにおいて、特別図柄の可変表示（これに伴う飾り図柄の可変表示）が実行されていない場合には、特定演出Ａの実行を保留することなく特定演出Ａの実行を中止して、その後に可変表示の開始条件が成立した場合であっても特定演出Ａを実行しないようにしても良い。

【０３１４】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞条件の成立に基づいて特定演出Ｂ（先読み予告演出）の実行が決定されると、特定演出Ｂ実行フラグをセットする。そして、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数（以下、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数とする。）が１以上である場合には、前述したように、１以上の始動入賞時判定結果に応じた特定演出Ｂの態様（音声演出のみ、又は、音声演出及び役物演出の両方）を決定し、決定された態様の先読み予告演出を実行すると共に、特定演出Ｂ実行フラグを消去する。即ち、先読み予告演出を保留することなく、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで特定演出Ｂを実行する。
【０３１５】
　一方、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数が０である場合には、先読み予告演出の対象が存在しないため、特定演出Ｂの実行を保留して特定演出Ｂ実行フラグをセットしたままの状態とする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、特定演出Ｂ実行フラグがセットされていることにより、特定演出Ｂの実行が決定されたが、該特定演出Ｂが実行されておらず保留状態となっていることを把握可能となっている。そして、始動入賞口への入賞が発生したことにより始動条件が成立したとき（保留記憶数が１以上となったとき）に、始動入賞時判定結果に基づいて特定演出Ｂの態様を決定し、保留状態となっていた特定演出Ｂを実行すると共に、セットされていた特定演出Ｂ実行フラグを消去する。
【０３１６】
　なお、このような形態に限らず、入賞条件が成立したタイミングにおいて、保留記憶数が０である場合には、特定演出Ｂの実行を保留することなく特定演出Ｂの実行を中止して、その後に始動条件が成立して保留記憶数が１以上となった場合であっても、特定演出Ｂを実行しないようにしても良い。
【０３１７】
　また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、パチンコ遊技機１への電源供給が停止した場合（例えば、電断が検知された場合）には、入賞履歴記憶領域（特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域及び特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域）に記憶されている入賞履歴、及び、特定演出実行フラグ（特定演出Ａ実行フラグ及び特定演出Ｂ実行フラグ）を全て消去する。これにより、特定演出（変動結果予告演出，先読み予告演出）の実行中、あるいは、特定演出の実行が決定された後に当該特定演出が未だ実行されていない状態で、パチンコ遊技機１への電源供給が停止し、その後に電源供給が再開された場合であっても、実行中であった特定演出あるいは実行することが決定された特定演出は改めて実行されない。即ち、パチンコ遊技機１への電源供給が開始されてから所定期間は、入賞履歴及び特定演出実行フラグが消去されていることにより、特定演出が実行されないようになっている。電源供給が開始されてからの入賞履歴に基づいて入賞条件が成立したことが確認されたときに、新たに特定演出が実行される。
【０３１８】
　［第１演出形態］
　図１０に示す第１演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立する。第１の入賞条件が成立すると、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定し、５０％の割合で特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１の入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。
【０３１９】
　一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立する。第２の入賞条件が成立すると、乱数回

路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定し、２０％の割合で特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第２の入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０３２０】

第１演出形態、及び、後述する第２演出形態～第４演出形態では、（１）通常状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合は、（２）確変状態又は時短状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなっている。確変状態及び時短状態において、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、第２始動入賞口への遊技球の入賞状況や、飾り図柄の可変表示に興味を持つため、仮に特定演出を実行したとしても、通常状態のときと同様の興趣を生じさせることは困難である。そのため、確変状態又は時短状態では、通常状態と比較して特定演出の実行割合を低下させ、特定演出の興趣低下を抑制するようにしている。

【０３２１】

なお、後述する第２演出形態～第４演出形態では、第１演出形態と異なり、特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を決定するものではない。後述する第２演出形態～第４演出形態は、いずれも入賞条件が成立することにより特定演出を実行可能なものであるが、（２）確変状態又は時短状態における入賞条件は、（１）通常状態における入賞条件よりも多くの入賞数が必要とされる。そのため、（１）通常状態における特定演出の実行割合は、（２）確変状態又は時短状態における特定演出の実行割合と比較して高くなる。

【０３２２】

このように、遊技状態に応じて特定演出の実行割合を相違させることにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。なお、第１演出形態～第４演出形態の例とは逆に、（２）確変状態又は時短状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合を、（１）通常状態において一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなるようにしても良い。

【０３２３】

なお、後述する第２演出形態～第４演出形態においても、第１演出形態と同様に、入賞条件が成立したときに、特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を決定するようにしても良い。例えば、第２演出形態～第４演出形態において、通常状態において要求される第１の入賞条件と、確変状態又は時短状態において要求される第２の入賞条件とが同じ入賞条件であり、第１演出形態のように、通常状態における入賞条件成立時の抽選確率と、確変状態又は時短状態における入賞条件成立時の抽選確率とを相違させることにより、通常において特定演出が実行される割合と、確変状態又は時短状態において特定演出が実行される割合とを相違させるようにしても良い。

【０３２４】

また、遊技状態のみならず、可変表示の表示結果や始動入賞時の判定結果に応じて異なる割合で特定演出を実行するようにしても良い。例えば、可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合には、可変表示の表示結果がはずれ図柄となる場合と比較して、高い割合で特定演出が実行されるようにしても良く、始動入賞時に大当りと判定された保留記憶が存在する場合には、始動入賞時に大当りと判定された保留記憶が存在しない場合（始動入賞時にはずれと判定された保留記憶のみが存在する場合）と比較して、高い割合で特定演出が実行されるようにしても良い。また、１の可変表示期間において特定演出が実行される回数を所定回数に制限する（例えば、種別によらず特定演出を１回のみ実行可能とする、あるいは、異なる種別の特定演出については各種別毎に１回のみ実行可能とする等）ようにしても良い。

【０３２５】
［第２演出形態］
図１０に示す第２演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのうち２以上の一般入賞口に、それぞれ１回以上ずつ遊技球が入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。
【０３２６】
一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのうち２以上の一般入賞口に、それぞれ２回以上ずつ遊技球が入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。
【０３２７】
このように、第２演出形態、並びに、後述する第３演出形態及び第４演出形態においては、通常状態において特定演出を実行するために必要となる一般入賞口への入賞数と、確変状態又は時短状態において特定演出を実行するために必要となる一般入賞口への入賞数とが異なることにより、遊技状態に応じて、一般入賞口への遊技球の入賞数に興味を持たせることができる。
【０３２８】
また、第２演出形態においては、特定演出を実行するために、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのうち２以上の一般入賞口に対して、それぞれ少なくとも１回以上ずつの遊技球の入賞が条件となっている。このように、複数存在する一般入賞口のそれぞれに対しての入賞を特定演出の実行条件とすることで、一般入賞口への入賞の有無のみならず、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したかについて興味を持たせることができる。
【０３２９】
なお、第２演出形態、並びに、後述する第３演出形態及び第４演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により大当り遊技状態に制御されたことに基づいて、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。
【０３３０】
また、第２演出形態、並びに、後述する第３演出形態及び第４演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。従って、第１の入賞条件が成立するということは、通常状態において入賞履歴記憶領域の入賞履歴を確認した結果、第１の入賞条件が成立したということであり、必ずしも通常状態のみの入賞履歴に基づいて第１の入賞条件が成立したとは限らない。同様に、第２の入賞条件が成立するということは、確変状態又は時短状態において入賞履歴記憶領域の入賞履歴を確認した結果、第２の入賞条件が成立したということであり、必ずしも確変状態又は時短状態のみの入賞履歴に基づいて第２の入賞条件が成立したとは限らない。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。即ち、通常状態のみの入賞履歴に基づいて第１の入賞条件が成立したか否かを確認し、確変状態又は時短状態のみの入賞履歴に基づいて第２の入賞条件が成立したか否かを確認するようにしても良い。
【０３３１】
［第３演出形態］
図１０に示す第３演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、１２０秒以内に、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入

賞口５０Ｄ）に合計３回以上遊技球が入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３３２】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、１２０秒以内に、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に合計５回以上遊技球が入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３３３】

ここで、１２０秒の期間は、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて開始される（例えば特定演出Ａ用タイマが１２０秒にセットされる）。そして、１２０秒の期間内に入賞条件が成立しなければ（特定演出Ａ用タイマがタイムアウトすると）、特定演出Ａが実行されることなく特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。一方、１２０秒の期間内に入賞条件が成立すると（特定演出Ａ用タイマのタイムアウト前に入賞条件が成立すると）、特定演出Ａが実行されると共に、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３３４】

このように、通常状態において特定演出を実行するために必要となる入賞頻度（所定期間内の入賞数）と、確変状態又は時短状態において特定演出を実行するために必要となる入賞頻度（所定期間内の入賞数）とが異なることにより、遊技状態に応じて、一般入賞口への入賞頻度に興味を持たせることができる。

【０３３５】

また、第３演出形態において、所定期間（１２０秒間）における最初の一般入賞口への入賞時に実行されていた可変表示を対象とする特定演出Ａが実行される場合（１の可変表示期間のみの入賞履歴によって入賞条件が成立する場合）もあれば、所定期間（１２０秒間）における最初の一般入賞口への入賞時に実行されていた可変表示とは異なる可変表示を対象とする特定演出Ａが実行される場合（複数の可変表示期間における入賞履歴によって入賞条件が成立する場合）もある。

【０３３６】

なお、第３演出形態のように、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるような形態として、所定回数の特別図柄の可変表示が実行される期間における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、特図ゲームの保留記憶が全て消化されるまで、即ち、保留記憶数相当の特別図柄の可変表示が実行される期間内における一般入賞口への入賞数が所定数となったときに特定演出が実行されるようにしても良い。

【０３３７】

［第４演出形態］

図１０に示す第４演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）、始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれか）、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３３８】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、始動入賞口（第１始動入賞口，第２始動入賞口）、始動入賞口（第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれか）、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口

５０Ｄのいずれか）、さらに、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３３９】

このように、一般入賞口及び一般入賞口とは異なる他の入賞口（第１始動入賞口，第２始動入賞口）への入賞順序が特定の順序となることを条件として特定演出が実行されることにより、一般入賞口への入賞状況のみならず、一般入賞口及び他の入賞口への入賞順序に対して興味を持たせることができる。

【０３４０】

なお、一般入賞口に連続して遊技球が入賞する回数、他の入賞口に連続して遊技球が入賞する回数について幅を持たせるようにしても良い。例えば、始動入賞口に３回以上連続して入賞した後に、一般入賞口に２回以上連続して入賞したことにより入賞条件が成立するものであっても良い。また、複数の一般入賞口のいずれに入賞したのか、あるいは、複数の他の入賞口のいずれに入賞したのかについても、入賞条件としても良い。例えば、第１始動入賞口、第２始動入賞口、第１一般入賞口５０Ａ、第２一般入賞口５０Ｂ、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件が成立するものであっても良い。また、始動入賞口への入賞が発生した後に一般入賞口への入賞が発生するという順序に限らず、一般入賞口への入賞が発生した後に始動入賞口への入賞が発生することにより入賞条件が成立するものであっても良い。

【０３４１】

また、複数の一般入賞口への遊技球の入賞順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。例えば、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ、第２一般入賞口５０Ｂ、という順序で遊技球が複数の一般入賞口に入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立し、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ、第２一般入賞口５０Ｂ、さらに、第３一般入賞口５０Ｃ、第４一般入賞口５０Ｄ、という順序で遊技球が複数の一般入賞口に入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立するようにしても良い。

【０３４２】

また、複数の一般入賞口への遊技球の入賞と、１又は複数の始動入賞口への遊技球の入賞順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。例えば、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ、第１始動入賞口、第２一般入賞口５０Ｂ、という順序で遊技球が入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立し、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ、第１始動入賞口、第２一般入賞口５０Ｂ、さらに、第３一般入賞口５０Ｃ、第２始動入賞口、第４一般入賞口５０Ｄ、という順序で遊技球が入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立するようにしても良い。

【０３４３】

また、一般入賞口への進入と、始動入賞口への進入の順序に限らず、一般入賞口への進入と、大入賞口への進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良く、一般入賞口への進入と、第１通過ゲート４１Ａ又は第２通過ゲート４１Ｂへの進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。また、遊技球の進入に基づいて大当り種別（例えば確変大当り）が決定される特定領域が設けられている場合には、一般入賞口への進入と、該特定領域への進入の順序が特定の順序となったことに基づいて入賞条件が成立するようにしても良い。

【０３４４】

なお、第１演出形態～第４演出形態では、特定演出として変動結果予告演出（特定演出Ａ）を実行する例について説明したが、特定演出として先読み予告演出（特定演出Ｂ）を

実行するようにしても良い。

【０３４５】

［第５演出形態～第８演出形態］

図１１に示す第５演出形態～第８演出形態では、第１演出形態～第４演出形態と異なり、（１）通常状態である場合と、（２）確変状態又は時短状態である場合とで、入賞条件が相違せず、共通の入賞条件となっている。第５演出形態～第８演出形態の例では、それぞれ、第１演出形態～第４演出形態における第１の入賞条件、即ち、通常状態で採用されていた入賞条件を、共通の入賞条件として設けている。そして、（１）入賞条件が成立したときの遊技状態が通常状態である場合には、特定演出として変動結果予告演出（特定演出Ａ）を実行し、（２）入賞条件が成立したときの遊技状態が確変状態又は時短状態である場合には、特定演出として先読み予告演出（特定演出Ｂ）を実行する。これにより、遊技球が一般入賞口に入賞したときの遊技状態に応じて、特定演出の種別を相違させることができ、遊技球が一般入賞口に入賞したことに基づいて実行される特定演出の興趣を向上させることができる。

【０３４６】

図１１に示す第５演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞条件が成立すると、５０％の割合で特定演出の実行を決定する。そして、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ａを実行し、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｂを実行し、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

【０３４７】

図１１に示す第６演出形態～第８演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞条件が成立したときの遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ａを実行し、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、入賞条件が成立したときの遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｂを実行し、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

【０３４８】

なお、第６演出形態～第８演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により大当り遊技状態に制御されたことに基づいて、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。また、第６演出形態～第８演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。

【０３４９】

なお、第７演出形態において、特定演出Ａ及び特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて特定演出用タイマが１２０秒にセットされる。そして、特定演出用タイマがタイムアウトすると、特定演出Ａ及び特定演出Ｂがいずれも実行されることなく、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。一方、特定演出用タイマのタイムアウト前に入賞条件が成立すると、（１）通常状態の場合には、特定演出Ａが実行されると共に、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出Ｂの入賞履歴記憶領

域の入賞履歴がいずれも消去され、（２）確変状態又は時短状態の場合には、特定演出Ｂが実行されると共に、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴及び特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域の入賞履歴がいずれも消去される。

【０３５０】

［第９演出形態～第１２演出形態］

図１２に示す第９演出形態～第１２演出形態では、第１演出形態～第８演出形態と異なり、（１）通常状態である場合と、（２）確変状態又は時短状態である場合とで、入賞条件が相違しており、且つ、入賞条件の成立に基づいて実行される特定演出の種別も相違している。即ち、（１）通常状態において第１の入賞条件が成立した場合には、特定演出として変動結果予告演出（特定演出Ａ）を実行し、（２）確変状態又は時短状態において第２の入賞条件が成立した場合には、特定演出として先読み予告演出（特定演出Ｂ）を実行する。これにより、遊技球が一般入賞口に入賞したときの遊技状態に応じて、特定演出の実行割合、及び、特定演出の種別を相違させることができ、遊技球が一般入賞口に入賞したことに基づいて実行される特定演出の興趣を向上させることができる。

【０３５１】

図１２に示す第９演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂのいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立し、５０％の割合で特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立し、２０％の割合で特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【０３５２】

図１２に示す第１０演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂの両方に、それぞれ１回以上ずつ遊技球が入賞することにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立し、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄの両方に、それぞれ２回以上ずつ遊技球が入賞することにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立し、特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【０３５３】

なお、第９演出形態～第１２演出形態においては、遊技制御用マイクロコンピュータ１００により大当り遊技状態に制御されたことに基づいて、大当り遊技状態の開始を指定する大当り開始指定コマンドを演出制御用ＣＰＵ１２０が受信したときに、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴、及び、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、いずれも消去されるものとしている。また、第９演出形態～第１２演出形態においては、入賞履歴記憶領域の入賞履歴は、遊技状態が変更されたことに基づいては消去されないようになっている。なお、このような形態に限らず、通常状態から確変状態又は時短状態への移行、確変状態又は時短状態から通常状態への移行に基づいて、入賞履歴記憶領域の入賞履歴を消去するようにしても良い。

【０３５４】

図１２に示す第１１演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、１２０秒以内に、第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂに、合計３回以上遊技球が入賞することにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立し、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａ

に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄに、合計５回以上遊技球が入賞することにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立し、特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【０３５５】

なお、第１１演出形態において、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて特定演出Ａ用タイマが１２０秒にセットされる。そして、特定演出Ａ用タイマがタイムアウトすると、特定演出Ａが実行されることなく、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、特定演出Ａ用タイマのタイムアウト前に、通常状態において第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａが実行されると共に、特定演出Ａの入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。また、特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域に、最初の一般入賞口への入賞履歴が記憶されたことに基づいて特定演出Ｂ用タイマが１２０秒にセットされる。そして、特定演出Ｂ用タイマがタイムアウトすると、特定演出Ｂが実行されることなく、特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、特定演出Ｂ用タイマのタイムアウト前に、確変状態又は時短状態において第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ｂが実行されると共に、特定演出Ｂの入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【０３５６】

図１２に示す第１２演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（１）通常状態である場合には、第１始動入賞口、第１始動入賞口、第２一般入賞口５０Ｂ、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件（第１の入賞条件とする）が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が、（２）確変状態又は時短状態である場合には、第２始動入賞口、第２始動入賞口、第３一般入賞口５０Ｃ、第４一般入賞口５０Ｄ、という順序で遊技球が入賞口に入賞したことにより入賞条件（第２の入賞条件とする）が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴のみが消去される。

【０３５７】

第９演出形態～第１２演出形態のように、特定演出を実行するための遊技球の入賞対象となる一般入賞口（第１２演出形態では一般入賞口及び始動入賞口）を、遊技状態に応じて異ならせることにより、遊技状態に応じて適切に特定演出が実行されるようになっている。なお、第９演出形態～第１２演出形態では、通常状態において第１の入賞条件を成立させるために入賞させるべき対象入賞口と、確変状態又は時短状態において第２の入賞条件を成立させるために入賞させるべき対象入賞口とが、全て異なっている例を示しているが、このような形態に限らず、通常状態における対象入賞口と、確変状態又は時短状態における対象入賞口とが、一部共通であっても良い。例えば、第１の入賞条件と、第２の入賞条件のいずれにも、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞が含まれるようにしても良い。

【０３５８】

［第１３演出形態～第１６演出形態］

図１３に示す第１３演出形態～第１６演出形態は、第１の入賞条件が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合に、特定演出Ａを実行する割合が、第２の入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合に、特定演出Ａを実行する割合よりも高いものである。

【０３５９】

ここで、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間とは、具体的には、リーチ演出（ノーマルリーチ，スーパーリーチ）を伴う変動パターンの可変表示におけるリー

チ状態成立以後から確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示されるまでの期間である。また、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間とは、具体的には、リーチ演出（ノーマルリーチ，スーパーリーチ）を伴う変動パターンの可変表示が実行されている期間を除いた期間、又は、リーチ演出（ノーマルリーチ，スーパーリーチ）を伴う変動パターンの可変表示の開始以後からリーチ状態成立前までの期間である。

【０３６０】

第１３演出形態～第１６演出形態における第１の入賞条件及び第２の入賞条件は、それぞれ、第１演出形態～第４演出形態における第１の入賞条件及び第２の入賞条件と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、第１の入賞条件が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合に、特定演出Ａを実行する割合は、第２の入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合に、特定演出Ａを実行する割合よりも高くなる。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、特定演出の実行割合を相違させることにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【０３６１】

［第１７演出形態～第２０演出形態］

図１４に示す第１７演出形態～第２０演出形態は、入賞条件が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出Ａを実行し、入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出Ｂを実行するものである。

【０３６２】

第１７演出形態～第２０演出形態における入賞条件は、それぞれ、第５演出形態～第８演出形態における入賞条件（共通の入賞条件）と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、入賞条件（共通の入賞条件）が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出Ａを実行し、入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出Ｂを実行するようになっている。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、異なる種別の特定演出を実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【０３６３】

［第２１演出形態～第２４演出形態］

図１５に示す第２１演出形態～第２４演出形態は、第１の入賞条件が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出Ａを実行し、第２の入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出Ｂを実行するものである。

【０３６４】

第２１演出形態～第２４演出形態における第１の入賞条件及び第２の入賞条件は、それぞれ、第９演出形態～第１２演出形態における第１の入賞条件及び第２の入賞条件と同じものとなっている。いずれの演出形態に関しても、第１の入賞条件が成立したタイミングが、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間である場合には、特定演出Ａを実行し、第２の入賞条件が成立したタイミングが、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間である場合には、特定演出Ｂを実行する。このように、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、特定演出の実行割合を相違させ、入賞条件が成立したときの遊技期間に応じて、異なる種別の特定演出を実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を向上させることができる。

【０３６５】

［第２５演出形態及び第２６演出形態］

図１６に示す第２５演出形態では、第１演出形態～第２４演出形態と異なり、遊技状態や遊技期間によらず、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に合計３回以上遊技球が入賞したことにより第１の入賞条件が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。また、遊技状態や遊技期間によらず、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に合計５回以上遊技球が入賞したことにより第２の入賞条件が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３６６】

図１６に示す第２６演出形態では、第１演出形態～第２４演出形態と異なり、遊技状態や遊技期間によらず、１２０秒以内に、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に合計３回以上遊技球が入賞したことにより第１の入賞条件が成立する。第１の入賞条件が成立すると、特定演出Ａの実行を決定する。そして、特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。また、遊技状態や遊技期間によらず、１２０秒以内に、一般入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ）に合計５回以上遊技球が入賞したことにより第２の入賞条件が成立する。第２の入賞条件が成立すると、特定演出Ｂの実行を決定する。そして、特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去される。

【０３６７】

このように、遊技状態や遊技期間に関係無く、一般入賞口への入賞数や入賞頻度（所定期間内の入賞数）に応じて異なる演出が実行されることにより、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に興味を持たせることができる。この例では、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて演出態様（出力される音声）が異なると共に、予告の対象となる可変表示が異なる（特定演出Ａ：実行されている可変表示，特定演出Ｂ：実行されていない可変表示）ものであるが、これに限らず、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて、可変表示の表示結果を示唆するか否かが異なる演出（例えば、可変表示の表示結果を予告する演出と、可変表示の表示結果に関連しない演出と）を実行可能なものであっても良く、遊技状態を示唆するか否かが異なる演出（例えば高確率状態であることを報知する演出と、遊技状態に関連しない演出と）を実行可能なものであっても良い。

【０３６８】

上述したように、この実施の形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口指定コマンドの受信により、一般入賞口への入賞が発生したこと及び第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれに遊技球が入賞したかを特定可能であり、始動入賞口指定コマンドの受信により、始動入賞口への入賞が発生したこと及び第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを特定可能であり、大入賞口入賞コマンドの受信により、大入賞口への入賞が発生したことを特定可能となっている。そのため、入賞数管理テーブルとして、図１７に示す形態の入賞数管理テーブルを記憶し、これを更新可能である。

【０３６９】

第２始動入賞口は普通可変入賞球装置６Ｂにより形成され、普通可変入賞球装置６Ｂが開放制御される（遊技球が入賞しない又は入賞困難な閉鎖状態から遊技球が入賞可能又は入賞し易い開放状態に切り替えられる）ことにより、遊技球が入賞可能となる。また、大入賞口は、特別可変入賞球装置７により形成され、特別可変入賞球装置７が開放制御される（遊技球が入賞しない又は入賞困難な閉鎖状態から遊技球が入賞可能又は入賞し易い開放状態に切り替えられる）ことにより、遊技球が入賞可能となる。そのため、図１７に示すように、第２始動入賞口及び特別可変入賞球装置７は、役物の作動により遊技球が入賞可能となる役物入賞口に区分される。一方、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ及び第１始動入賞口は、常時開放されており、役物の作動によらず遊技球が入賞可能となっている非役物入賞口に区分される。

【０３７０】
図１７の入賞数管理テーブルにおいて、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ、第１始動入賞口及び第２始動入賞口、並びに大入賞口、の各入賞口に遊技球が入賞したときに付与される賞球数（各入賞口に対応した賞球数であり、本例では１０，１０，１０，１０，２，２，１５）が記憶されている。そして、各入賞口毎に、当該入賞口に遊技球が入賞した回数である入賞数（本例では１１，３６，２２，１４，７５４，３１５，４２０）と、入賞数に賞球数を乗じた払出数（当該入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計であり、本例では１１０，３６０，２２０，１４０，１５０８，６３０，６３００）が記憶されている。
【０３７１】
そして、入賞比率として、（１）各入賞口の入賞数の合計（本例では１５７２）に対しての、各入賞口の入賞数（それぞれ１１，３６，２２，１４，７５４，３１５，４２０）の割合と、（２）各入賞口の入賞数の合計（本例では１５７２）に対しての、非役物入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ及び第１始動入賞口）の入賞数（１１＋３６＋２２＋１４＋７５４）の割合、及び、役物入賞口（第２始動入賞口及び大入賞口）の入賞数（３１５＋４２０）の割合と、（３）各入賞口の入賞数の合計（本例では１５７２）に対しての、大入賞口以外の入賞数（１１＋３６＋２２＋１４＋７５４＋３１５）の割合、及び、大入賞口の入賞数（４２０）の割合と、が記憶されている。
【０３７２】
また、払出比率として、（１）各入賞口の払出数の合計（本例では９２６８）に対しての、各入賞口の払出数（それぞれ１１０，３６０，２２０，１４０，１５０８，６３０，６３００）の割合と、（２）各入賞口の払出数の合計（本例では９２６８）に対しての、非役物入賞口（第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ及び第１始動入賞口）の払出数（１１０＋３６０＋２２０＋１４０＋１５０８）の割合、及び、役物入賞口（第２始動入賞口及び大入賞口）の払出数（６３０＋６３００）の割合と、（３）各入賞口の払出数の合計（本例では９２６８）に対しての、大入賞口以外の払出数（１１０＋３６０＋２２０＋１４０＋１５０８＋６３０）の割合、及び、大入賞口の払出数（６３００）の割合と、が記憶されている。
【０３７３】
ここで、前述したように、モード切替スイッチ３１の操作部が第２位置（表示位置）とされている期間は、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞数管理テーブルに記憶されている各情報を画像表示装置５に表示する。従って、遊技場の店員は、各入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計（９２６８）に対しての、役物入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数（１１０＋３６０＋２２０＋１４０＋１５０８）の割合（以下「第１払出比率」と称し、本例では７４．７７％である）を把握可能となる。また、各入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数の合計（９２６８）に対しての、大入賞口に遊技球が入賞したことにより払い出された玉数（６３００）の割合（以下「第２払出比率」と称し、本例では６７．９８％である）を把握することができる。
【０３７４】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１払出比率が、予め定められた所定の第１基準比率（例えば７０％）よりも高い場合には、その旨を特定可能な態様で報知するものとする。図１７の例では、第１払出比率（７４．７７％）が、第１基準比率（７０％）を超えていることにより、第１払出比率の表示領域が太枠で強調表示されている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２払出比率が、予め定められた所定の第２基準比率（例えば６０％）よりも高い場合には、その旨を特定可能な態様で報知するものとする。図１７の例では、第２払出比率（６７．９８％）が、第２基準比率（６０％）を超えていることにより、第２払出比率の表示領域が太枠で強調表示されている。
【０３７５】
このように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１払出比率及び第２払出比率を画像表示装置５に表示可能なものであり、予め定められた第１基準比率及び第２基準比率との比較結

果を把握可能な態様で表示することが可能なものである。なお、モード切替スイッチ３１の設定によらず、例えば、表示切替スイッチ３２の設定及び操作ボタン３０による設定操作によって第１払出比率及び第２払出比率が画像表示装置５に表示されるようにしても良く、画像表示装置５にデモ画面が表示されているときに、第１払出比率及び第２払出比率も表示されるようにしても良い。また、第１払出比率及び第２払出比率が、遊技場側や遊技者側の設定によらず表示されるようにしても良い。また、第１払出比率及び第２払出比率が、遊技状態に応じて表示されるようにしても良く、例えば、大当り遊技状態に制御されているときに表示されるようにしても良い。

【０３７６】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、算出した第１払出比率及び第２払出比率を、パチンコ遊技機１に対応して設けられる遊技用装置（例えばカードユニットや呼出ランプ装置）に出力して、遊技用装置において、受信した第１払出比率及び第２払出比率を記憶して、表示装置に表示させることが可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、算出した第１払出比率及び第２払出比率を、ホールコンピュータ等の情報管理装置に送信して、情報管理装置において、各遊技機の第１払出比率及び第２払出比率を記憶して、表示装置に表示させることが可能となっている。

【０３７７】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００は、演出制御用ＣＰＵ１２０に対して、一般入賞口指定コマンド、始動入賞口指定コマンド、大入賞口入賞コマンドを出力するときに、これらのコマンドに相当する外部出力情報として、一般入賞口への入賞が発生したこと及び第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれに遊技球が入賞したかを特定可能な情報、始動入賞口への入賞が発生したこと及び第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを特定可能な情報、大入賞口への入賞が発生したことを特定可能な情報を、対応する遊技用装置（カードユニット，呼出ランプ装置）や情報管理装置（ホールコンピュータ）等の外部装置に出力するものとする。

【０３７８】

これにより、一般入賞口指定コマンドに相当する情報、始動入賞口指定コマンドに相当する情報、大入賞口入賞コマンドに相当する情報、即ち、第１払出比率及び第２払出比率を特定可能とするための情報を受信した外部装置において、図１７に示す形態の入賞数管理テーブルを遊技機毎に記憶し、これを更新することが可能となる。これにより各遊技機毎の第１払出比率及び第２払出比率を把握することができる。また、各遊技機毎に、第１払出比率が第１基準比率を超えているか否か、第２払出比率が第２基準比率を超えているか否かを把握することができる。

【０３７９】

また、パチンコ遊技機１の入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報（図３又は図１７の各項目の値）の集計期間に関しては、集計期間について何ら設定が行われていない場合、パチンコ遊技機１の電源供給が開始されてから電源供給が停止されるまでの期間となっている。パチンコ遊技機１の電源供給停止に伴い、入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報はリセットされ（各入賞口への入賞数が０となり）、パチンコ遊技機１の電源供給が再開されたときには、入賞数管理テーブルに記憶されている各入賞口への入賞数は０の状態となっている。即ち、パチンコ遊技機１の電源供給が停止された場合に、入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報はバックアップされずに消去されるようになっている。

【０３８０】

パチンコ遊技機１の入賞数管理テーブルに記憶されている入賞数情報（図３又は図１７の各項目の値）の集計期間に関しては、遊技場側で設定することが可能であり、例えば、操作ボタン３０を用いて当該遊技機に関する集計期間（例えば１０時間，あるいは３時間等）を設定することが可能である。また、遊技用装置（カードユニットや呼出ランプ装置）において遊技場の店員が入力装置等により所望の集計期間を入力して、入力された集計期間が対応するパチンコ遊技機１に送信され、集計期間として設定される（ＲＡＭ１２２

に記憶される）ようにしても良い。また、情報管理装置（ホールコンピュータ）において遊技場の管理者が入力装置等により所望の集計期間を入力して、入力された集計期間が各パチンコ遊技機１（例えば、設定対象として選択されたパチンコ遊技機１）に送信され、集計期間として設定される（ＲＡＭ１２２に記憶される）ようにしても良い。そして、パチンコ遊技機１において、設定された集計期間（例えば１０時間）毎の入賞数管理テーブルを作成して、これらを画像表示装置５に表示させたり、対応して設けられる遊技用装置（カードユニット，呼出ランプ装置）に出力して該遊技用装置の表示装置に表示させたり、情報管理装置（ホールコンピュータ）に出力して該情報管理装置の表示装置に表示させたりすることが可能となる。

【０３８１】

また、パチンコ遊技機１から出力される、一般入賞口指定コマンドに相当する情報、始動入賞口指定コマンドに相当する情報、大入賞口入賞コマンドに相当する情報に基づいて入賞数管理テーブルの入賞数情報（図３又は図１７の各項目の値）を記憶し、更新する外部装置において、外部装置が備える入力装置により集計期間を設定することで、設定された集計期間（例えば１０時間）毎の入賞数管理テーブルを作成して、外部装置が備える表示装置に表示させることが可能となる。例えば、外部装置がパチンコ遊技機１に対応して設けられる遊技用装置（カードユニットや呼出ランプ装置）である場合には、対応する遊技機に関する所定期間毎の入賞数管理テーブルを表示装置に表示させることが可能であり、外部装置が遊技機毎の遊技情報を管理する情報管理装置である場合には、各遊技機について、所定期間毎の入賞数管理テーブルを表示装置に表示させることが可能となる。

【０３８２】

［第２７演出形態］

前述した特定演出Ａ及び特定演出Ｂは、いずれもその演出態様により特図ゲームにおける可変表示結果を予告するものであるが、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄへの遊技球の入賞に関連して実行される特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出を実行することも可能である。図１８には、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出として、特定演出Ｃ（ポイント付与演出）が例示されている。

【０３８３】

図１９に示す第２７演出形態及び後述する第２９演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出Ｃの実行の有無を判定し、実行すると決定した場合には特定演出Ｃを実行する。特定演出Ｃが実行されることにより、ＲＡＭ１２２に形成されているポイント記憶領域の合計ポイントが１加算されると共に、図１８に示すように、画像表示装置５には「１ｐｏｉｎｔ」の文字を含む画像２０００が表示される。

【０３８４】

即ち、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、１ポイントを付与するか否かの抽選が行われるようになっており、抽選に当選した場合には、１ポイントが付与されるポイント付与演出が実行される演出形態となっている。ポイント記憶領域の合計ポイントに応じて遊技者に特典が付与される。

【０３８５】

例えば、合計ポイントが５に達した場合（５回当選した場合）には、画像表示装置５に、画像提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示される。遊技者はその二次元コードを、所有する情報端末の二次元コードリーダにより読み取らせる（撮像する）ことで画像提供サーバにアクセスして、所望の待受画像等を情報端末にダウンロードさせることができる。また、合計ポイントが１０に達した場合（１０回当選した場合）には、画像表示装置５に、楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示される。遊技者はその二次元コードを、自らが所有する情報端末の二次元コードリーダにより読み取らせる（撮像する）ことで楽曲提供サーバにアクセスして、所望の楽曲を情報端末にダウンロードさせることができる。

【０３８６】
第２７演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、２０％の割合で特定演出Ｃを実行し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合で特定演出Ｃを実行する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置５における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００より受信することにより、特別図柄の可変表示が実行されている期間であるか否かを特定可能となっている。

【０３８７】
なお、特定演出Ａや特定演出Ｂと同様に、特定演出Ｃに対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出Ｃが実行される毎に、特定演出Ｃに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０３８８】
ここで、ＲＡＭ１２２に形成されているポイント記憶領域の合計ポイントは、入賞履歴記憶領域の入賞履歴によらず（入賞履歴記憶領域の入賞履歴が消去されたとしてもリセットされることなく）、１０に達した後（本例では楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示された後）に０にリセットされ、特定演出Ｃが実行されることに伴い改めて１ずつ加算される。

【０３８９】
第２７演出形態及び後述する第２９演出形態では、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合は、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも低く設定されている。（１）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出）が、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒにより実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（１）の期間で特定演出を実行したとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、特定演出を実行することで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（１）の期間よりも高い割合で特定演出を実行することにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０３９０】
また、特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行することにより、特図ゲームの実行状況や保留記憶数によらず、適切なタイミングで特定演出を実行可能となり、特定演出の興趣を損なうことがない。例えば、特定演出として、特定演出Ａのように特図ゲームにおける可変表示結果に関連した演出を採用した場合、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。そのため、特定演出を実行しない（一般入賞口への入賞に基づく特定演出の実行を中止する）か、又は、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立するまで実行を保留しておく（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出を実行せず、その後に特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したタイミングで特定演出を実行する）ことになる。これにより、特定演出の実行頻度が低下したり、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより興趣が低下するおそれがある。特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出を採用することにより、この

ような問題を回避することができる。

【０３９１】

なお、第２７演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、特定演出Ｃを実行せず、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合にのみ、特定演出Ｃを実行可能としても良い。また、第２７演出形態に示した例とは逆に、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合が、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行される割合よりも高くなるように設定しても良い。

【０３９２】

［第２８演出形態］

第２８演出形態では、第２７演出形態と異なり、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。第２８演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、１００％の割合で特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、特定演出Ａを実行しない。

【０３９３】

なお、特定演出Ａは、図９（ａ）に示したように、音声演出のみが実行される第１態様と、音声演出と共に役物演出が実行される第２態様のいずれの態様であるかによって、開始条件が成立している可変表示の可変表示結果として大当り図柄が導出表示される可能性を、可変表示結果が導出表示されるよりも前に示唆する変動結果予告演出である。また、特定演出Ｂは、図９（ｂ）に示したように、音声演出のみが実行される第１態様と、音声演出と共に役物演出が実行される第２態様のいずれの態様であるかによって、始動条件が成立したにもかかわらず開始条件が成立していない可変表示の可変表示結果として大当り図柄が導出表示される可能性を示唆する先読み予告演出である。さらに、特定演出Ｃは、図１８に示したように、特図ゲームに関する可変表示の表示結果（大当り図柄となるか否か）及び普図ゲームに関する可変表示の表示結果（当り図柄となるか否か）のいずれにも関連しない演出であり、一般入賞口への入賞に応じてポイントを遊技者に付与するものである。

【０３９４】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合には、特定演出Ａを実行しない（前述した「特定演出Ａの実行を保留しておき、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに実行する」という処理も行わない）ものとしており、（１）の期間である場合にのみ、特定演出Ａが実行されるようになっている。特定演出Ａが実行される毎に、特定演出Ａに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０３９５】

第２８演出形態では、特定演出として、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで実行されている特図ゲームにおける可変表示結果に関連する特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。この場合に、特定演出Ａの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ａを実行せず）、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出Ａを実行するようにした場合、入賞タイミング

と特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興趣が低下するおそれがある。そのため、第２８演出形態では、（２）の期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出Ａを実行しないようにしている。

【０３９６】

なお、第２８演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（図柄変動期間内）である場合には、８０％の割合で特定演出Ａを実行するようにし、（２）の期間（図柄変動期間外）である場合には、２０％の割合で特定演出Ａを実行するようにしても良い。このような形態とする場合には、（２）の期間（図柄変動期間外）で一般入賞口への入賞が発生したときに、特定演出Ａの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ａを実行せず）、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出Ａを実行する。このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（図柄変動期間内）である場合と、（２）の期間（図柄変動期間外）である場合とで、いずれも特定演出Ａを実行可能とし、異なる割合で特定演出Ａを実行するようにしても良い。

【０３９７】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（図柄変動期間内）である場合には、さらに、実行中の特図ゲームの可変表示結果や、実行中の飾り図柄の可変表示においてリーチ演出が実行されるか否か等に応じて、特定演出Ａの実行割合が異なるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、確定飾り図柄を大当り図柄とすることに決定している場合には、８０％の割合で特定演出Ａを実行するようにし、確定飾り図柄をはずれ図柄とすることに決定している場合には、２０％の割合で特定演出Ａを実行するようにしても良い。

【０３９８】

［第２９演出形態］

第２９演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）保留記憶数（例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする）が１以上の期間内である場合、（２）保留記憶数は０であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、２０％の割合で特定演出Ｃを実行する。一方、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）保留記憶数が０であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合で特定演出Ｃを実行する。

【０３９９】

即ち、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（１）又は（２）の期間である場合）には、２０％の割合で特定演出Ｃを実行し、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（３）の期間である場合）には、８０％の割合で特定演出Ｃを実行するものである。

【０４００】

特定演出Ｃが実行される毎に、特定演出Ｃに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４０１】

第２９演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（１）又は（２）の期間である場合）に特定演出が実行される割合は、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（３）の期間である場合）に

特定演出が実行される割合よりも低く設定されている。（１）及び（２）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出や先読み予告演出）が、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒにより実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（１）及び（２）の期間で特定演出を実行したとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（３）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、特定演出を実行することで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（１）及び（２）の期間よりも高い割合で特定演出を実行することにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４０２】

また、特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行することにより、特図ゲームの実行状況や保留記憶数によらず、適切なタイミングで特定演出を実行可能となり、特定演出の興趣を損なうことがない。例えば、特定演出として、特定演出Ｂのように保留記憶数が１以上である場合にのみ実行可能となる先読み予告演出を採用した場合、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、保留記憶数が０である期間の場合には、このタイミングにおける先読み予告の対象が存在しない。そのため、特定演出を実行しない（一般入賞口への入賞に基づく特定演出の実行を中止する）か、又は、保留記憶数が１以上となるまで実行を保留しておく（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出を実行せず、その後に特図ゲームに関する可変表示の始動条件が成立したタイミングで特定演出を実行する）ことになる。これにより、特定演出の実行頻度が低下したり、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより興趣が低下するおそれがある。特定演出として、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出を採用することにより、このような問題を回避することができる。

【０４０３】

なお、第２９演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（１）又は（２）の期間である場合）には、特定演出Ｃを実行せず、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（３）の期間である場合）にのみ、特定演出Ｃを実行可能としても良い。また、第２９演出形態に示した例とは逆に、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングで、特別図柄の可変表示が実行されているか又は少なくとも特別図柄の可変表示を実行することに決定されている場合（上記（１）又は（２）の期間である場合）に特定演出が実行される割合が、特別図柄の可変表示が実行されておらず且つ特別図柄の可変表示を実行する決定もされていない場合（上記（３）の期間である場合）に特定演出が実行される割合よりも高くなるように設定しても良い。

【０４０４】

また、特図ゲームに関する可変表示が開始されるタイミング（開始条件が成立したタイミング）と、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが所定期間内（例えば０．２秒以内であり同時を含む）にある場合には、直ちに特定演出を実行することなく、可変表示が開始されてから所定期間経過後（例えば５秒経過後）に特定演出を実行するようにしても良い。これによれば、特定演出が、開始条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものではないにもかかわらず（例えば特定演出Ｂや特定演出Ｃである場合に）、開始条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものであると誤解させることを防止することができる。また、始動入賞口に遊技球が入賞したタイミング（始動条件が成立したタイミング）と、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが所定期間内（例えば０．２秒以内であり同時を含む）にある場合には、直ちに特定演出を実行することなく、保留記憶数が増加してから所定期間経過後（例えば５秒経過後）に特定演出を実行するようにしても良い。これ

によれば、特定演出が、始動条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものではないにもかかわらず（例えば特定演出Ａや特定演出Ｃである場合に）、始動条件が成立した直後の特図ゲームに関連するものであると誤解させることを防止することができる。

【０４０５】

［第３０演出形態］

第３０演出形態では、第２９演出形態と異なり、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。第３０演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）保留記憶数（例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする）が１以上の期間内である場合には、１００％の割合で特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行し、（２）保留記憶数は０であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合、（３）保留記憶数が０であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、特定演出Ｂを実行しない。

【０４０６】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）又は（３）の期間である場合には、特定演出Ｂを実行しない（前述した「特定演出Ｂの実行を保留しておき、保留記憶数が１以上となったときに実行する」という処理も行わない）ものとしており、（１）の期間である場合にのみ、特定演出Ｂが実行されるようになっている。特定演出Ｂが実行される毎に、特定演出Ｂに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４０７】

第３０演出形態では、特定演出として、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで保留されている特図ゲームの可変表示結果に関連する特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、保留記憶数が０である（２）又は（３）の期間である場合には、このタイミングにおける先読み予告の対象が存在しない。この場合に、特定演出Ｂの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ｂを実行せず）、その後、保留記憶数が１以上となったときに特定演出Ｂを実行するようにした場合、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興趣が低下するおそれがある。そのため、第３０演出形態では、（２）又は（３）の期間（保留記憶数が０の期間）に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出Ｂを実行しないようにしている。

【０４０８】

なお、第３０演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（保留記憶有りの期間内）である場合には、８０％の割合で特定演出Ｂを実行するようにし、（２）又は（３）の期間（保留記憶無しの期間内）である場合には、２０％の割合で特定演出Ｂを実行するようにしても良い。このような形態とする場合には、（２）又は（３）の期間（保留記憶無しの期間内）で一般入賞口への入賞が発生したときに、特定演出Ｂの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ｂを実行せず）、その後、保留記憶数が１以上となったときに特定演出Ｂを実行する。このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（保留記憶有りの期間内）である場合と、（２）又は（３）の期間（保留記憶無しの期間内）である場合とで、いずれも特定演出Ｂを実行可能とし、異なる割合で特定演出Ｂを実行するようにしても良い。

【０４０９】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間（保留記憶有りの期間内）である場合には、さらに、その保留記憶に関する特図ゲームの可変表示結果や、その保留記憶に関する特図ゲームの実行に伴

う飾り図柄の可変表示においてリーチ演出が実行されるか否か等に応じて、特定演出Ｂの実行割合が異なるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが始動入賞コマンド格納領域に格納されている場合（即ち、特図ゲームの可変表示結果が大当り図柄となる保留記憶が存在する場合）には、８０％の割合で特定演出Ｂを実行するようにし、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが始動入賞コマンド格納領域に格納されていない場合（即ち、特図ゲームの可変表示結果が大当り図柄となる保留記憶が存在しない場合）には、２０％の割合で特定演出Ｂを実行するようにしても良い。

【０４１０】

［第３１演出形態］

図２０に示す第３１演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、１００％の割合で特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、１００％の割合で特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行するようにしている。

【０４１１】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間である場合と、（２）の期間である場合とで、異なる種別の特定演出を実行するものとしている。これにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行される演出に関心を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。なお、特定演出（特定演出Ａ又は特定演出Ｃ）が実行される毎に、当該特定演出に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４１２】

第３１演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで実行されている特図ゲームにおける可変表示結果に関連する特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行することにより、特定演出に対しての興味を向上させるようにしている。しかしながら、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、このタイミングにおける変動結果予告の対象が存在しない。この場合に、一切の特定演出を実行しないようにすると、特定演出の実行頻度が低下してしまう。一方、特定演出の実行頻度を低下させないようにするため、特定演出Ａの実行を一旦保留しておき（一般入賞口に入賞したタイミングでは特定演出Ａを実行せず）、その後、特図ゲームに関する可変表示の開始条件が成立したときに特定演出Ａを実行するようにした場合、入賞タイミングと特定演出の実行タイミングが乖離することにより却って興趣が低下するおそれがある。

【０４１３】

第３１演出形態では、（２）の期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、特定演出Ａに代わり、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない特定演出Ｃを実行することにより、このような問題を回避することができる。なお、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を必ず実行する（１００％の割合で実行する）形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を所定の割合（例えば５０％）で実行するようにしても良い。

【０４１４】

［第３２演出形態］

第３２演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）保留記憶数（例えば第１保留記憶数と第２保留記憶数とを合計した合計保留記憶数とする）が１以上の期間内である場合には、１００％の割合で特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行し、（２）保留記憶数は０であるが特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、１００％の割合で特定

演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、（３）保留記憶数が０であり且つ特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、１００％の割合で特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行するようにしている。

【０４１５】

このように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間である場合と、（２）の期間である場合と、（３）の期間である場合とで、それぞれ異なる種別の特定演出を実行するものとしている。これにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行される演出に関心を抱かせることができ、興趣を向上させることができる。なお、特定演出（特定演出Ａ，特定演出Ｂ，又は特定演出Ｃ）が実行される毎に、当該特定演出に対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも入賞条件となっている第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかへの入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４１６】

第３２演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（１）の期間内である場合、即ち、先読み予告の対象が存在する期間である場合には、特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行し、（２）の期間内である場合、即ち、先読み予告の対象は存在しないが変動結果予告の対象は存在する期間である場合には、特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、（３）の期間である場合、即ち、先読み予告の対象及び変動結果予告の対象のいずれも存在しない場合には、特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行するようにしている。

【０４１７】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで直ちに実行可能となる特定演出を選択して、これを実行することにより、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を適切に向上させるようにしている。なお、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を必ず実行する（１００％の割合で実行する）形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、いずれかの種別の特定演出を所定の割合（例えば５０％）で実行するようにしても良い。

【０４１８】

なお、第３２演出形態においては、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、保留記憶数が１以上となっている場合は、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されているか否かによらず、即ち、変動結果予告の対象が存在するか否かによらず、先読み予告演出を実行するようにしている。即ち、「変動結果予告の対象及び先読み予告の対象がいずれも存在する」場合には、先読み予告演出が優先して実行されることになる。このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、保留記憶数が１以上となっている場合、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されているときには、変動結果予告演出を実行し、そのタイミングで特別図柄の可変表示が実行されていないときには、先読み予告演出を実行するようにしても良い。即ち、「変動結果予告の対象及び先読み予告の対象がいずれも存在する」場合に、変動結果予告演出を優先して実行するようにしても良い。

【０４１９】

［第２７演出形態～第３２演出形態の変形例］

第２７演出形態～第３２演出形態において、さらに、一般入賞口に遊技球が入賞したときの状態に応じて、特定演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。ここでいう「状態」とは、遊技機における遊技の結果として生じたものであり、遊技機における遊技に基づく状態である。その状態の区分に応じて、特定演出の実行割合を異ならせるものとする。例えば、第２７演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（１）図柄変動期間内である場合に、そのときの遊技状態が通常状態であれば３０％の割合で特定演出Ｃを実行し、そのときの遊技状態が確変状態又は時短状態であれば１０％の割合で特定演出Ｃを実行する。一方、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）図柄変動期間外である場合には、そのときの遊技状態が通常状態であれば１００％の割合で特定

演出Ｃを実行し、そのときの遊技状態が確変状態又は時短状態であれば６０％の割合で特定演出Ｃを実行するものとする。これによれば、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を一層高めることができる。

【０４２０】

また、第２７演出形態～第３２演出形態において、さらに、一般入賞口に遊技球が入賞したときの状態に応じて、実行される特定演出の種別を異ならせるようにしても良い。例えば、第３１演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（１）図柄変動期間内である場合に、そのときの保留記憶数が０であれば特定演出Ａ（変動結果予告演出）を実行し、そのときの保留記憶数が１以上であれば特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行する。一方、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングが、（２）図柄変動期間外である場合には、そのときの保留記憶数が０であれば特定演出Ｃ（ポイント付与演出）を実行し、そのときの保留記憶数が１以上であれば特定演出Ｂ（先読み予告演出）を実行するものとする。これによれば、一般入賞口に遊技球が入賞したときの興趣を一層高めることができる。

【０４２１】

このように特定演出の実行割合、あるいは、特定演出の種別を異ならせるための状態の区分は、（１）遊技状態が通常状態であるか、（２）遊技状態が確変状態又は時短状態であるか、あるいは（１）保留記憶数が１以上であるか、（２）保留記憶数が０であるか、というものに限られない。例えば、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、（２）リーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間であるか、（２）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、（１）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。さらに、これらの区分の相違に応じて、特定演出の実行割合及び特定演出の種別の両方が異なるようにしても良い。

【０４２２】

特定演出Ｃ（ポイント付与演出）は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出Ａ及びＢと同様に、図４の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ３２が表示設定（第２位置）となっており、且つ、遊技者操作（図５の設定画面における操作ボタン３０を用いた設定操作）により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出Ｃを実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。

【０４２３】

なお、特定演出Ｃ（ポイント付与演出）は、一般入賞口への１回の入賞につき１ポイントが付与されるものに限らず、一般入賞口への１回の入賞につき２ポイントあるいは３ポイントが付与されるものであっても良い。付与されるポイント数は、例えば、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかに応じて異なるものであっても良く、一般入賞口に遊技球が入賞したときの遊技機の状態、例えば、遊技状態が、通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかという区分等に応じて異なるものであっても良い。

【０４２４】

また、特定演出Ｃ（ポイント付与演出）において、一般入賞口への入賞以外の要因に応じてポイントが付与されるものであっても良く、例えば、始動入賞口への入賞に応じてポイントが付与されるようにしても良く、リーチ状態の成立等に応じてポイントが付与されるようにしても良い。

【０４２５】

［第３３演出形態］

図２１には、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて段階的に演出態様が変化する演出として、特定演出Ｄ（ゲージ更新演出）が例示されている。図２１に示されるように、特定演出Ｄ（ゲージ更新演出）とは、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて、画像表示装置５に表示されているゲージ画像２１００における充填領域２１００ａを、最低０段階から最高１０段階まで段階的に変化させることが可能な演出である。

【０４２６】

図２１（ａ）の例では、第１一般入賞口５０Ａ～５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに応じて、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａ（ゲージ画像中の黒い部分）が、０段階（白い部分が１０／１０を占めている状態）から１段階（黒い部分が１／１０を占めており白い部分が９／１０を占めている状態）に増加している（ゲージ＋１）。また、　図２１（ｂ）の例では、第１一般入賞口５０Ａ～５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに応じて、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが、０段階から３段階（黒い部分が３／１０を占めており白い部分が７／１０を占めている状態）に増加している（ゲージ＋３）。

【０４２７】

このように、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて増加してゆき、１０段階に達した場合（ゲージ画像中の黒い部分が１０／１０を占めている状態となった場合）には、遊技者に対して特典が付与されるものとする。例えば、前述した特定演出Ｃと同様に、画像表示装置５に、画像提供サーバ又は楽曲提供サーバにアクセスするための二次元コードが表示され、遊技者が所望の画像又は楽曲を画像提供サーバ又は楽曲提供サーバから情報端末にダウンロード可能となる。

【０４２８】

これに限らず、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが１０段階に達した場合には、特殊なキャラクタが画像表示装置５に表示されるようにしても良く、遊技中のＢＧＭとして特殊な楽曲が出力可能となるようにしても良い。あるいは、充填領域２１００ａが１０段階に達したタイミングで実行されている特図ゲームに関する可変表示の表示結果が大当り図柄となる可能性を予告する変動結果予告演出を実行するようにしても良く、充填領域２１００ａが１０段階に達したタイミングで保留されている特図ゲームに関する可変表示の表示結果が大当り図柄となる可能性を予告する先読み予告演出を実行するようにしても良い。

【０４２９】

即ち、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが１０段階に達した場合に提供される特典は、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連しない演出であっても良く、特図ゲームにおける可変表示結果や普図ゲームにおける可変表示結果に関連する演出であっても良い。また、遊技状態に関連する演出であっても良く、遊技状態に関連しない演出であっても良い。また、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが１０段階に達する毎に、異なる演出が実行されるようにしても良い。また、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが１０段階に達したときの遊技状態等に応じて、異なる演出が実行されるようにしても良い。

【０４３０】

ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが１０段階に達した場合には、画像表示装置５へのメッセージ表示やスピーカ８Ｌ，８Ｒからの音声出力等により、その旨の報知が行われ、その後にゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが０段階にリセットされる。リセット後は、一般入賞口への遊技球の入賞に応じて、改めてゲージ画像２１００における充填領域２１００ａが増加することになる。

【０４３１】

図２２～図２３に示す第３３演出形態～第３７演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて、ゲージ画像２１００における充填領域２１００ａの段階（以下、ゲージレベルと称する）を１段階増加させるか否かを判定し、実行すると決

定した場合には、ゲージレベルを現在よりも１段階増加させる。即ち、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞する毎に、ゲージレベルを１段階増加させるか否かの抽選が行われるようになっており、抽選に当選した場合には、ゲージレベルが１段階増加する。

【０４３２】

第３３演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、２０％の割合でゲージレベルが１段階増加し、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置５における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００より受信することにより、特別図柄の可変表示が実行されている期間であるか否かを特定可能となっている。

【０４３３】

なお、特定演出Ａ～特定演出Ｃと同様に、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１０回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４３４】

第３３演出形態、並びに、後述する第３４演出形態、第３６演出形態、及び第３７演出形態では、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも低く設定されている。（１）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出）が、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒにより実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（１）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（１）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４３５】

なお、第３３演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルを増加させず、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能としても良い。また、第３３演出形態に示した例とは逆に、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合が、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高くなるように設定しても良い。

【０４３６】

［第３４演出形態］

第３４演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変

動期間外）である場合には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が１０秒以上であるときには、４０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が１０秒未満であるときには、１０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４３７】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、特図ゲームにおける変動開始を指定する変動開始コマンド及び特図ゲームにおける特別図柄の変動時間や画像表示装置５における飾り図柄などの変動パターンを指定する変動パターン指定コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００より受信することにより、特別図柄の可変表示が実行されている期間であるか否かを特定可能であると共に、特別図柄の可変表示が終了するまで（確定特別図柄が停止表示されるまで）の残り時間を特定可能となっている。例えば、変動開始コマンド及び変動パターン指定コマンドを受信したときに、変動パターン指定コマンドにより指定される特別図柄の変動時間を、変動時間タイマの値としてセットすることにより、演出制御用ＣＰＵ１２０では、変動時間タイマの値がタイムアウトするまでの残り時間を、特別図柄の可変表示が終了するまで（確定特別図柄が停止表示されるまで）の残り時間として特定可能となっている。また、特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるときに、飾り図柄の可変表示結果となる確定飾り図柄（最終停止図柄）が停止表示されるため、演出制御用ＣＰＵ１２０では、変動時間タイマの値がタイムアウトするまでの残り時間を、飾り図柄の可変表示が終了するまで（確定飾り図柄が停止表示されるまで）の残り時間として特定可能となっている。

【０４３８】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１０回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４３９】

第３４演出形態では、（２）図柄停止まで１０秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（３）図柄停止まで１０秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。（３）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、停止表示される確定飾り図柄がどのようになるかに興味を持つ。そのため、（３）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、確定飾り図柄が停止表示されるまで猶予があるため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（３）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４４０】

なお、第３４演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、（３）の期間である場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第３４演出形態に示した例とは逆に、（２）図柄停止まで１０秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合が、（３）図柄停止まで１０秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

【０４４１】
また、第３４演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（２）又は（３）のいずれか）である場合において、実行されている特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合には７０％の割合でゲージレベルを増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合には４０％の割合でゲージレベルを増加させる一方、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合には３０％の割合でゲージレベルを増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合には１０％の割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。
【０４４２】
［第３５演出形態］
保留されている特図ゲームにおける可変表示結果を予告する先読み予告演出として、前述したように特定演出Ｂを例示した。図９（ｂ）に示した特定演出Ｂでは、始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時判定結果指定コマンドに、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドが含まれているか否かに基づいて、先読み予告演出の演出態様を第１態様（音声演出のみ）とするか又は第２態様（音声演出及び役物演出）とするか決定するようにしている。即ち、特定演出Ｂのような先読み予告演出において、先読み予告の対象となる可変表示（以下、ターゲット変動と称する）は、遊技者に対して報知されておらず、遊技者は、ターゲット変動を把握困難となっている。
【０４４３】
先読み予告演出として、ターゲット変動を報知する演出を採用することも可能である。例えば、前述したように、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、始動入賞の発生に基づき先に始動条件が成立した可変表示ゲームから順に左から右へと、表示色が変更される複数の表示部位が設けられている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「大当り」を指定するコマンドであれば、当該コマンドに対応した表示部位を、「はずれ」を指定するコマンドに対応した表示部位とは異なる特殊態様（例えば金色）で表示する保留変化演出を実行することが可能である。この場合におけるターゲット変動とは、特殊態様で表示された表示部位に対応した可変表示であり、遊技者はターゲット変動までに実行される残り可変表示回数を把握可能である。
【０４４４】
例えば、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「大当り」を指定するコマンドであれば、７０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位を特殊態様で表示し、３０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位を通常態様で表示する。一方、始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したときに、「はずれ」を指定するコマンドであれば、５％の割合で当該コマンドに対応した表示部位を特殊態様で表示し、９５％の割合で当該コマンドに対応した表示部位を通常態様で表示するものとする。このように、始動入賞時に、当該始動入賞により生じた保留記憶に対応した表示部位を特殊態様で表示するようにした場合、特殊態様の表示部位が、可変表示ゲームの実行毎（開始条件の成立毎）に左に移動してゆくことになり、当該特殊態様の表示部位に対応した可変表示ゲーム（先読み予告のターゲットとなっている可変表示）の開始条件が成立したときに、当該特殊態様の表示部位が始動入賞記憶表示エリア５Ｈから消えることになる。このような態様では、始動入賞から当該始動入賞に対応した可変表示ゲームの開始条件が成立するまでの期間、保留変化演出が実行されていることになる。
【０４４５】
即ち、可変表示ゲームの始動条件が成立した順序に従って可変表示ゲームの開始条件が

成立する場合には、保留変化演出が実行されることで、特殊態様で表示された表示部位（保留変化演出のターゲットとなっている可変表示の保留記憶に対応した表示情報）よりも左に存在する通常態様の表示部位（保留変化演出のターゲットとなっていない可変表示の保留記憶に対応した表示情報）の数によって、保留変化演出のターゲットとなっている可変表示が実行されるまでの残りの可変表示ゲーム数を把握可能となる。

【０４４６】

なお、表示部位を特殊態様で表示させるタイミングは始動入賞時に限られない。例えば、始動入賞時は表示部位を通常態様で表示させておき、所定の演出を経た後に通常態様から特殊態様に変化させるようにしても良く、開始条件が成立したタイミング（各表示部位の表示態様が左にシフトするタイミング）で通常態様から特殊態様に変化させるようにしても良い。これらの態様では、先読み予告のターゲットとなる可変表示に対応した表示部位が通状態様から特殊態様に変化したタイミングから、当該先読み予告のターゲットとなっている可変表示の開始条件が成立するまでの期間、保留変化演出が実行されていることになる。

【０４４７】

第３５演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）先読み予告演出が実行されておらず且つターゲット変動も実行されていない期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位が存在せず且つターゲット変動の実行期間でもない場合）には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４４８】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上となっている期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する２以上の特図ゲームが存在する場合）には、４０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４４９】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が１となっている期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する１の特図ゲームが存在する場合）には、２０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４５０】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（４）先読み予告演出の終了に伴うターゲット変動の実行期間である場合（保留変化演出における特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームの開始条件が成立したことに基づく可変表示が実行されている期間である場合）には、１０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４５１】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１０回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４５２】

第３５演出形態では、（２）ターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（３）ターゲット変動までの残り可変表示回数が１のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合、（４）ターゲット変動までの残り可変表示回数が０のとき（ターゲット変動の実行期間中）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づい

てゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。（３）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、次に実行されるターゲット変動に興味を持つ。また、（４）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、現在実行されているターゲット変動に興味を持つ。そのため、（３）（４）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、ターゲット変動が実行されるまで猶予があるため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（３）（４）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４５３】

なお、第３５演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、（３）（４）の期間である場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第３５演出形態に示した例とは逆に、（２）ターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上であるときにゲージレベルが増加する割合が、（３）ターゲット変動までの残り可変表示回数が１となっているときにゲージレベルが増加する割合、（４）ターゲット変動の実行期間であるときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

【０４５４】

また、第３５演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（２），（３），（４）のいずれか）である場合において、ターゲット変動における可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には７０％の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には４０％の割合でゲージレベルを増加させ、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には３０％の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には２０％の割合でゲージレベルを増加させ、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（４）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合には１５％の割合でゲージレベルを増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合には１０％の割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。

【０４５５】

［第３６演出形態］

第３６演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間である場合には、４０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４５６】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間である場合には、２０％の割合でゲージレベルが１段階増加し、（４）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間である場合には、１０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。

【０４５７】
なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１０回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。
【０４５８】
第３６演出形態では、（３）リーチ変動におけるリーチ状態成立前に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合は、（４）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する割合よりも高く設定されている。（４）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、リーチ状態成立以後の停止表示していない残りの飾り図柄に興味を持つ。そのため、（４）の期間でゲージレベルを増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（３）の期間では、リーチ状態が成立していないため、ゲージレベルを増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（４）の期間よりも高い割合でゲージレベルを増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。
【０４５９】
なお、第３６演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、（４）の期間である場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第３６演出形態に示した例とは逆に、（３）リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間であるときにゲージレベルが増加する割合が、（４）リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間であるときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。
【０４６０】
［第３７演出形態］
図２３に示す第３７演出形態では、複数の一般入賞口のうちいずれに入賞したかに応じて、ゲージレベルを増加させる割合が異なるものとなっている。第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、１０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。一方、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、２０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。
【０４６１】
また、第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、４０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。一方、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、８０％の割合でゲージレベルが１段階増加する。
【０４６２】
なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１０回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。
【０４６３】
第３７演出形態では、（１）図柄変動期間内と、（２）図柄変動期間外とで、ゲージレベルが増加する割合が異なっており、さらに、第２一般入賞口５０Ｂ又は第３一般入賞口

５０Ｃに遊技球が入賞した場合と、第１一般入賞口５０Ａ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合とで、ゲージレベルが増加する割合が異なっている。遊技球が入賞した一般入賞口に応じてゲージレベルが増加する割合が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかについても興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【０４６４】

例えば、遊技領域１０の中央寄りに設けられている第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃへの遊技球の入賞よりも、遊技領域１０の端寄りに設けられている第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄへの遊技球の入賞が困難である場合には、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合を、第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合よりも高くすることにより、より入賞が困難な一般入賞口への入賞に対する興趣を高めるようにすると良い。

【０４６５】

なお、第３７演出形態において、第１一般入賞口又は第４一般入賞口に遊技球が入賞した場合に、ゲージレベルを増加させることを可能とし、第２一般入賞口又は第３一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、ゲージレベルを増加させないようにしても良い。また、第３７演出形態に示した例とは逆に、第１一般入賞口５０Ａ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合が、第２一般入賞口５０Ｂ又は第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する割合よりも低くなるように設定しても良い。

【０４６６】

［第３８演出形態］

図２４及び図２５に示す第３８演出形態～第４２演出形態では、乱数回路１２４から抽出した特定演出実行決定用乱数に基づいて特定演出の実行の有無を判定することはしていない。また、第３８演出形態～第４２演出形態において、一般入賞口への１回の入賞に応じて増加するゲージレベルは１段階に限られない。例えば、図２１（ｂ）に示されるように、一般入賞口への１回の入賞に応じてゲージレベルを３段階増加させる場合もある。

【０４６７】

第３８演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルが１段階増加し（ゲージ＋１）、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルが３段階増加する（ゲージ＋３）。

【０４６８】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの４回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４６９】

第３８演出形態、並びに、後述する第３９演出形態、第４１演出形態、及び第４２演出形態では、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも少なく設定されている。（１）の期間では、特図ゲームに対応した演出（例えば変動結果予告演出）が、画像表示装置５やスピーカ８Ｌ，８Ｒにより実行されている状況下にあるため、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、飾り図柄の可変表示を含むこれらの演出に興味を持つ。そのため、（１）の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣

を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、本来であれば優先的に興味の対象となる特図ゲームに対応した演出が実行されていないことにより、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（１）の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４７０】

なお、第３８演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）として、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）としても良い。また、第３８演出形態に示した例とは逆に、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数が、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数よりも多くなるように設定しても良い。

【０４７１】

また、ゲージレベルが１０段階に達したときに付与される特典として、異なる価値の特典が付与される場合があるものとする。例えば、ゲージレベルが１０段階に達したときに、画像のみをダウンロード可能な二次元コードが表示される場合と、画像および楽曲をダウンロード可能な二次元コードが表示される場合があるものとする。このとき、前者よりも後者の方が、付与される特典価値が大きい。ゲージレベルが増加する段階数により、ゲージレベルが１０段階に達したときに付与される特典価値の大きさを示唆するようにしても良い。例えば、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合に、特典価値が小さい場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）として、特典価値が大きい場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば４０％（１段階だけ変化させる割合は６０％）として、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合に、特典価値が小さい場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば５０％（１段階だけ変化させる割合は５０％）として、特典価値が大きい場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）としても良い。

【０４７２】

［第３９演出形態］

第３９演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルが３段階増加する（ゲージ＋３）。第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が１０秒以上であるときには、ゲージレベルが２段階増加する（ゲージ＋２）。第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）であって且つ特図ゲームにおける可変表示結果として確定特別図柄が停止表示されるまでの残り時間が１０秒未満であるときには、ゲージレベルが１段階増加する（ゲージ＋１）。

【０４７３】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、

特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの４回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４７４】

第３９演出形態では、（２）図柄停止まで１０秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、（３）図柄停止まで１０秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも高く設定されている。（３）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、停止表示される確定飾り図柄がどのようになるかに興味を持つ。そのため、（３）の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、確定飾り図柄が停止表示されるまで猶予があるため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（３）の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４７５】

なお、第３９演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合に、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）として、（３）の期間である場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）としても良い。また、第３９演出形態に示した例とは逆に、（２）図柄停止まで１０秒以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数が、（３）図柄停止まで１０秒未満のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

【０４７６】

また、第３９演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（２）又は（３）のいずれか）である場合において、実行されている特図ゲームにおける可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる段階でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを３段階増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを２段階増加させる一方、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合において、実行されている飾り図柄の可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを２段階増加させ、表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを１段階増加させるようにしても良い。

【０４７７】

［第４０演出形態］

第４０演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）先読み予告演出が実行されておらず且つターゲット変動も実行されていない期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位が存在せず且つターゲット変動の実行期間でもない場合）には、ゲージレベルが４段階増加する（ゲージ＋４）。

【０４７８】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上となっている期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する２以上の特図ゲームが存在する場合）

には、ゲージレベルが３段階増加する（ゲージ＋３）。
【０４７９】
また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）先読み予告演出が実行されておりターゲット変動までの残り可変表示回数が１となっている期間である場合（保留変化演出において特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームよりも前に開始条件が成立する１の特図ゲームが存在する場合）には、ゲージレベルが２段階増加する（ゲージ＋２）。
【０４８０】
また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（４）先読み予告演出の終了に伴うターゲット変動の実行期間である場合（保留変化演出における特殊態様の表示部位に対応した特図ゲームの開始条件が成立したことに基づく可変表示が実行されている期間である場合）には、ゲージレベルが１段階増加する（ゲージ＋１）。
【０４８１】
なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの３回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。
【０４８２】
第４０演出形態では、（２）ターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、（３）ターゲット変動までの残り可変表示回数が１のときに一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの増加数、（４）ターゲット変動までの残り可変表示回数が０のとき（ターゲット変動の実行期間中）に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも多く設定されている。（３）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、次に実行されるターゲット変動に興味を持つ。また、（４）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、現在実行されているターゲット変動に興味を持つ。そのため、（３）（４）の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（２）の期間では、ターゲット変動が実行されるまで猶予があるため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（３）（４）の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。
【０４８３】
なお、第４０演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合に、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）とし、（３）（４）の期間である場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）としても良い。また、第４０演出形態に示した例とは逆に、（２）ターゲット変動までの残り可変表示回数が２以上であるときにゲージレベルが増加する段階数が、（３）ターゲット変動までの残り可変表示回数が１となっているときにゲージレベルが増加する段階数、（４）ターゲット変動の実行期間であるときにゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。
【０４８４】
また、第４０演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、共通の期間（（２），（３），（４）のいずれか）である場合において、ターゲット変動における可変表示結果として大当り図柄が停止表示される場合と、はずれ図柄が停止表示される場合とで、異なる割合でゲージレベルを増加させるようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ

～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを４段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを３段階増加させ、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを３段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを２段階増加させ、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（４）の期間である場合において、ターゲット変動における可変表示結果が大当り図柄となる場合にはゲージレベルを２段階増加させ、可変表示結果がはずれ図柄となる場合にはゲージレベルを１段階増加させるようにしても良い。

【０４８５】

［第４１演出形態］

第４１演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルが４段階増加する（ゲージ＋４）。また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間である場合には、ゲージレベルが３段階増加する（ゲージ＋３）。

【０４８６】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間である場合には、ゲージレベルが２段階増加し（ゲージ＋３）、（４）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間である場合には、ゲージレベルが１段階増加する（ゲージ＋１）。

【０４８７】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの３回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４８８】

第４１演出形態では、（３）リーチ変動におけるリーチ状態成立前に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数は、（４）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後に一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて増加するゲージレベルの段階数よりも多く設定されている。（４）の期間では、遊技者は通常、一般入賞口への遊技球の入賞状況よりも、リーチ状態成立以後の停止表示していない残りの飾り図柄に興味を持つ。そのため、（４）の期間でゲージレベルを多く増加させたとしても、却って特定演出の興趣を損ねることになりかねない。これに対して、（３）の期間では、リーチ状態が成立していないため、ゲージレベルを多く増加させることで、遊技者はこれに興味を持ちやすい状況下にある。そのため、（４）の期間よりもゲージレベルを多く増加させることにより、特定演出の興趣を適切に高めるようにしている。

【０４８９】

なお、第４１演出形態において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（３）の期間である場合に、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）とし、（４）の期間である場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）としても良い。また、第４１演出形態に示した例とは逆に、（３）リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立前の期間であ

るときにゲージレベルが増加する段階数が、（４）リーチ変動が実行されている期間であって且つリーチ状態成立以後の期間であるときにゲージレベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

【０４９０】

［第４２演出形態］

図２５に示す第４２演出形態では、複数の一般入賞口のうちいずれに入賞したかに応じて、ゲージレベルを増加させる段階数が異なるものとなっている。第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルが１段階増加する（ゲージ＋１）。一方、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（１）特別図柄の可変表示が実行されている期間（図柄変動期間内）である場合には、ゲージレベルが２段階増加する（ゲージ＋２）。

【０４９１】

また、第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルが３段階増加する（ゲージ＋３）。一方、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したタイミングが、（２）特別図柄の可変表示が実行されていない期間（図柄変動期間外）である場合には、ゲージレベルが４段階増加する（ゲージ＋４）。

【０４９２】

なお、ゲージレベルが１０段階に達したときには、その旨の報知及び特典付与（例えば、画像や楽曲をダウンロードするための二次元コードの表示、特殊なキャラクタの表示、特殊な楽曲の出力等）に伴い、特定演出Ｄに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの３回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される。

【０４９３】

第４２演出形態では、（１）図柄変動期間内と、（２）図柄変動期間外とで、増加するゲージレベルの段階数が異なっており、さらに、第２一般入賞口５０Ｂ又は第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合と、第１一般入賞口５０Ａ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合とで、増加するゲージレベルの段階数が異なっている。遊技球が入賞した一般入賞口に応じて増加させるゲージレベルの段階数が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかについても興味を持つことになり、興趣を向上させることができる。

【０４９４】

例えば、遊技領域１０の中央寄りに設けられている第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃへの遊技球の入賞よりも、遊技領域１０の端寄りに設けられている第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄへの遊技球の入賞が困難である場合には、第１一般入賞口５０Ａ及び第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数を、第２一般入賞口５０Ｂ及び第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数よりも多くすることにより、より入賞が困難な一般入賞口への入賞に対する興趣を高めるようにすると良い。

【０４９５】

なお、第４２演出形態において、第１一般入賞口又は第４一般入賞口に遊技球が入賞した場合に、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば８０％（１段階だけ変化させる割合は２０％）とし、第２一般入賞口又は第３一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、ゲージレベルを２段階以上増加させる割合を例えば２０％（１段階だけ変化させる割合は８０％）としても良い。また、第４２演出形態に示した例とは逆に、第１一般入賞口５０Ａ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したときにゲージレベルが増加する段階数が、第２一般入賞口５０Ｂ又は第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞したときにゲージ

レベルが増加する段階数よりも少なくなるように設定しても良い。

【０４９６】

［第３３演出形態～第４２演出形態の変形例］

第３３演出形態～第３７演出形態における、ゲージレベルを増加させるか否かを決定するための基準となる区分、第３８演出形態～第４２演出形態における、増加させるゲージレベルの段階数を決定するための基準となる区分は、上記の例に限られるものではない。例えば、ゲージレベルを増加させるか否かを決定するための区分、増加させるゲージレベルの段階数を決定するための区分は、（１）遊技状態が通常状態であるか、（２）遊技状態が確変状態又は時短状態であるか、という区分であっても良い。また、（１）保留記憶数が１以上であるか、（２）保留記憶数が０であるか、という区分であっても良い。また、（１）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、（１）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。

【０４９７】

なお、ゲージ画像２１００は、充填領域２１００ａが最少０段階であるときにも表示されているものであるが、このゲージ画像２１００が表示される条件を設けるようにしても良い。例えば、遊技状態が通常状態であるときにゲージ画像２１００が表示され、ゲージレベルを増加させる演出が実行可能となるが、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、ゲージ画像２１００を表示させない（ゲージレベルを増加させる演出が実行されない）ようにしても良い。

【０４９８】

ゲージ画像２１００の表示やゲージレベルを増加させる演出は、所定の演出が実行されている期間において実行されるものであり、所定の演出が実行されていない期間には実行されないようにしても良い。例えば、画像表示装置５に表示される飾り図柄の背景画像が所定の背景画像である期間（所定の演出ステージ期間）においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞したときにゲージ画像２１００が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおける表示部位が所定の態様（例えば、特殊態様に変化する可能性があることを示唆する白色）で表示されている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞したときにゲージ画像２１００が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。

【０４９９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０が、演出制御基板１２に設けられる図示しないＲＴＣ（リアルタイムクロック）が所定時刻になったタイミングで一斉演出（同一機種の遊技機において所定時刻となったときに同時に実行される演出）を実行する場合には、一斉演出の実行期間中に一般入賞口に遊技球が入賞したときに、ゲージ画像２１００が表示される又はゲージレベルが増加するようにしても良い。

【０５００】

また、ゲージレベルを増加させる際に、所定の演出音をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させるようにしても良い。この際に、増加させるゲージレベルの段階数に応じて異なる演出音を出力させるようにしても良く、例えば、ゲージレベルを３段階増加させる場合には、ゲージレベルを１段階増加させる場合と比較して、演出音の音量を大きくするようにしても良い。

【０５０１】

また、特図ゲームに関連した演出音や、普図ゲームに関連した演出音とは異なる音量で、ゲージレベルを増加させる演出音を出力するようにすると良い。例えば、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、普図ゲームに関連した演出音の音量よりは大きいが、特図ゲームに関連した演出音の音量よりも小さいようにしても良い。また、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、特図ゲームに関連した演出音の音量よりは大きいが、遊技機エラーを報知するエラー音の音量よりも小さいようにしても良い。

【０５０２】
　また、ゲージレベルを増加させる演出音の音量が、状態に応じて異なるようにしても良い。例えば、通常状態における音量が、確変状態又は時短状態における音量よりも大きいようにしても良い。
【０５０３】
　また、一般入賞口への入賞に応じて段階的に演出態様が変化する特定演出は、ゲージレベルを変化させる特定演出Ｄのようなものに限らず、表示されているキャラクタの態様が段階的に変化する（例えば表示されているキャラクタのサイズが拡大する、あるいは、キャラクタが所有するアイテムが変化する）ものであっても良く、遊技者が選択可能なキャラクタが段階的に増加するものであっても良い。また、可動役物の態様や位置が段階的に変化するものであっても良く、遊技効果ランプ９の発光色が段階的に変化するものであっても良い。また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音声が段階的に変化するものであっても良い。
【０５０４】
　特定演出Ｄ（ゲージ更新演出）は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出Ａ～Ｃと同様に、図４の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ３２が表示設定（第２位置）となっており、且つ、遊技者操作（図５の設定画面における操作ボタン３０を用いた設定操作）により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出Ｄを実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。
【０５０５】
　［第４３演出形態］
　前述した特定演出Ａ～特定演出Ｄは、いずれも一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される演出であるが、一般入賞口に遊技球が入賞しないときに特定演出を実行するようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、１０分間の遊技期間において、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれにも遊技球が入賞しなかった場合には、図２６に示すように、一般入賞口の形態を模した画像及び「一般入賞がありません。」という文字を含む報知画像２２００等を、画像表示装置５に表示する特定演出Ｅを実行可能なものである。
【０５０６】
　このように、特定演出とは、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて実行される演出に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞しないことに基づいて実行される演出（一般入賞口への入賞困難性を示唆する演出）であっても良い。即ち、特定演出は、一般入賞口への遊技球の入賞という遊技イベントに関連した演出（遊技イベントの発生あるいは遊技イベントの未発生に伴い実行される演出）であれば良い。
【０５０７】
　図２７に示す第４３演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口に遊技球が入賞していない期間を判定するための非入賞判定タイマを記憶している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、非入賞判定タイマの値が０（電源供給開始時の初期値は０であるものとする）のときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかのコマンドを受信したときには、非入賞判定タイマの値として１０分をセットして、タイマをスタートさせる。そして、非入賞判定タイマがタイムアウトする前に（タイマセットから１０分経過前に）、一般入賞口指定コマンドを受信した場合には、非入賞判定タイマの値として再度１０分をセットして、再度タイマをスタートさせる。
【０５０８】
　一方、非入賞判定タイマがタイムアウトするまでの間に一般入賞口指定コマンドを受信しなかったことにより、非入賞判定タイマがタイムアウトすると、図２６に示すように、報知画像２２００を画像表示装置５に表示する特定演出Ｅを実行する。なお、特定演出Ｅ

が実行されたときは、非入賞判定タイマの値として再度１０分をセットして、再度タイマをスタートさせる。特定演出Ｅ（報知画像２２００の表示）は、所定期間（例えば１０秒間）継続される。この場合における非入賞判定タイマの値は、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングからの経過時間に応じた値となっている。

【０５０９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば１分間）１回も受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行い、非入賞判定タイマの更新を一時停止する（タイマの値が更新されないようにする）。非入賞判定タイマの更新が一時停止されると、非入賞判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的には特定演出Ｅの実行）が制限される。これにより、遊技が行われていない期間においては特定演出Ｅが実行されない（特定演出Ｅの実行を禁止する）。なお、非入賞判定タイマの更新が一時停止されていないときには、演出制御用ＣＰＵ１２０は、非入賞判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的にはタイマの値が０となるタイムアウトの検出に応じた特定演出Ｅの実行）が可能となる。そして、非入賞判定タイマの更新が一時停止されている状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかを受信した場合には、非入賞判定タイマの更新を再開する。

【０５１０】

即ち、非入賞判定タイマは、遊技者が遊技を行っている（遊技終了判定がされていない）期間に更新されるものであり、遊技者が遊技を行っている期間内において、１０分間の一般入賞口への入賞数が０となったときにタイムアウトする（そのタイムアウトを演出制御用ＣＰＵ１２０が検出する）ようになっている。その結果、遊技者が遊技を行っているときに、１０分間、一般入賞口への入賞が発生しなければ特定演出Ｅが実行される。

【０５１１】

なお、上記の演出形態において、遊技者が遊技を行っているか否かを、遊技領域１０に向けて遊技球が発射されているか否かにより判定するようにしても良い。例えば、遊技領域１０の遊技球入口付近に発射検出センサを設けておき、発射検出センサが遊技球を検出しているか否かに応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。また、打球操作ハンドル６３が操作されているか否か（打球発射装置が備える発射モータが動作しているか否か）に応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。

【０５１２】

このように、遊技者が遊技を行っているにもかかわらず、所定期間（１０分の遊技期間）において一般入賞口への入賞が発生しなかった場合には、特定演出Ｅを実行して、一般入賞口への入賞が発生していないことを報知する。この報知によって、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生していないことを把握して、遊技を行う際の参考（例えば台選びの判断材料）とすることができる。また、遊技場においては、特定演出Ｅが実行される（あるいは特定演出Ｅの実行頻度が高い）パチンコ遊技機１を把握することにより、一般入賞口への入賞頻度がより高くなるように遊技釘のメンテナンスを行うといった措置をとることが可能となる。

【０５１３】

また、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず一般入賞口への入賞が発生していない場合には、特定演出Ｅが実行されるが、遊技者により遊技が行われていないことにより一般入賞口への入賞が発生していない場合には、非入賞判定タイマを一時停止する（演出制御用ＣＰＵ１２０が、非入賞判定タイマのタイムアウトに基づいた処理を実行しないようにする）ことで、特定演出Ｅの実行が制限される。

【０５１４】

なお、遊技者により遊技が行われていないことにより一般入賞口への入賞が発生していないと判定された場合にも、特定演出Ｅを実行するようにしても良く、この場合には、遊

技者により遊技が行われているにもかかわらず一般入賞口への入賞が発生していないと判定された場合よりも低い割合で、特定演出Ｅが実行されるようにしても良い。

【０５１５】

［第４４演出形態］

特定演出Ｅとして、所定期間内に一般入賞口への入賞が発生しなかったこと（一般入賞口への入賞数が１未満であったこと）を報知するものに限らず、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数未満であることを特定可能に報知するようにしても良い。第４４演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、所定期間における一般入賞口への遊技球の入賞数をカウントするための入賞数判定タイマを記憶している。演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞数判定タイマの値が０（電源供給開始時の初期値は０であるものとする）のときに遊技制御用マイクロコンピュータ１００から、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかのコマンドを受信したときには、入賞数判定タイマの値として３０分をセットして、タイマをスタートさせる。このときＲＡＭ１２２に形成されている入賞数カウンタ領域の値は０にセットする。そして、入賞数判定タイマがタイムアウトするまでの期間（タイマセットから３０分間）に、一般入賞口指定コマンドを受信する毎に、入賞数カウンタ領域の値に１を加算する。

【０５１６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミングにおける入賞数カウンタ領域の値が、予め定められた所定数（例えば３）未満である場合には、特定演出Ｅにおいて、所定期間内の入賞数が所定数未満であることを報知する、及び／又は、所定期間内の入賞数を報知する。例えば、「３０分間の一般入賞数が３未満です。」というメッセージ、及び／又は、「３０分間の一般入賞数が１しかありません。」というメッセージを画像表示装置５に表示する。

【０５１７】

なお、特定演出Ｅが実行されたときは、入賞数判定タイマの値として再度３０分をセットして、再度タイマをスタートさせる。特定演出Ｅは、所定期間（例えば１０秒間）継続される。この場合における入賞数判定タイマの値は、特定演出Ｅが開始されてからの経過時間に応じた値となっている。一方、入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミングにおける入賞数カウンタ領域の値が、予め定められた所定数（例えば３）以上である場合には、特定演出Ｅを実行することなく、入賞数判定タイマの値として再度３０分をセットして、再度タイマをスタートさせる。

【０５１８】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、飾り図柄の可変表示が実行されておらず、且つ、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドを所定期間（例えば１分間）１回も受信しなかった場合には、遊技が終了したと判定する遊技終了判定を行い、入賞数判定タイマの更新を一時停止する（タイマの値が更新されないようにする）。入賞数判定タイマの更新が一時停止されると、入賞数判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的には特定演出Ｅの実行）が制限される。これにより、遊技が行われていない期間においては特定演出Ｅが実行されない（特定演出Ｅの実行を禁止する）。なお、入賞数判定タイマの更新が一時停止されていないときには、演出制御用ＣＰＵ１２０は、入賞数判定タイマがタイムアウトすることによる処理（具体的にはタイマの値が０となるタイムアウトの検出に応じた特定演出Ｅの実行）が可能となる。そして、入賞数判定タイマの更新が一時停止されている状態で、演出制御用ＣＰＵ１２０が、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び大入賞口入賞コマンドのいずれかを受信した場合には、入賞数判定タイマの更新を再開する。

【０５１９】

即ち、入賞数判定タイマは、遊技者が遊技を行っている（遊技終了判定がされていない）期間に更新されるものであり、遊技者が遊技を行っている期間内において、３０分が経過したときにタイムアウトする（そのタイムアウトを演出制御用ＣＰＵ１２０が検出する）ようになっている。そのタイムアウトの際に、３０分間の遊技期間における一般入賞口

への入賞数が所定数より少なかった場合のみ特定演出Ｅが実行される。
【０５２０】
なお、上記の演出形態において、遊技者が遊技を行っているか否かを、遊技領域１０に向けて遊技球が発射されているか否かにより判定するようにしても良い。例えば、遊技領域１０の遊技球入口付近に発射検出センサを設けておき、発射検出センサが遊技球を検出しているか否かに応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。また、打球操作ハンドル６３が操作されているか否か（打球発射装置が備える発射モータが動作しているか否か）に応じて、遊技者が遊技を行っているか否かを判定するようにしても良い。
【０５２１】
このように、遊技者が遊技を行っているにもかかわらず、所定期間（３０分の遊技期間）における一般入賞口への入賞数が所定数未満である場合には、特定演出Ｅを実行して、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満であることを報知する。この報知によって、遊技者は、一般入賞口への入賞頻度が低いことを把握して、遊技を行う際の参考（例えば台選びの判断材料）とすることができる。また、遊技場においては、特定演出Ｅが実行される（あるいは特定演出Ｅの実行頻度が高い）パチンコ遊技機１を把握することにより、一般入賞口への入賞頻度がより高くなるように遊技釘のメンテナンスを行うといった措置をとることが可能となる。
【０５２２】
また、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、特定演出Ｅが実行されるが、遊技者により遊技が行われていないことにより所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、入賞数判定タイマを一時停止する（演出制御用ＣＰＵ１２０が、入賞数判定タイマのタイムアウトに基づいた処理を実行しないようにする）ことで、特定演出Ｅの実行が制限される。
【０５２３】
なお、遊技者により遊技が行われていないことにより所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満となっていると判定された場合にも、特定演出Ｅを実行するようにしても良く、この場合には、遊技者により遊技が行われているにもかかわらず所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数未満となっていると判定された場合よりも低い割合で、特定演出Ｅが実行されるようにしても良い。
【０５２４】
［第４５演出形態］
第４３演出形態及び第４４演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ない（０も含む）と判定された場合に、そのときの状況によらず特定演出Ｅを実行することとしたが、この判定がされたときの状態に応じて、特定演出Ｅの実行割合を異ならせるようにしても良い。第４５演出形態では、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング，入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ｅを実行し、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｅを実行しないようにしている。
【０５２５】
なお、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング，入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ｅを例えば８０％の割合で実行し、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｅを例えば２０％の割合で実行するようにしても良い。このように、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたときの遊技状態に応じて、異なる割合で特定演出Ｅを実行するようにすると良い。

【０５２６】
［第４６演出形態］
第４３演出形態及び第４４演出形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０が、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ない（０も含む）と判定された場合に、そのときの状況によらず共通態様で特定演出Ｅを実行することとしたが、この判定がされたときの状態に応じて、特定演出Ｅの演出態様を異ならせるようにしても良い。第４６演出形態では、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング，入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ｅを第１態様（画像表示＋音声出力）で実行し、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｅを第２態様（画像表示のみ）で実行するようにしている。
【０５２７】
特定演出Ｅの第１態様とは、具体的には、画像表示装置５に、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない旨を表示する画像表示による報知と共に、その旨を伝える音声をスピーカ８Ｌ，８Ｒから出力させる音声出力による報知を行う態様であり、特定演出Ｅの第２態様とは、画像表示による報知のみを行い、音声出力による報知を行わない態様である。
【０５２８】
なお、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたタイミング（非入賞判定タイマがタイムアウトしたタイミング，入賞数判定タイマがタイムアウトしたタイミング）における遊技状態が、（１）通常状態である場合には、特定演出Ｅを例えば８０％の割合で第１態様で実行し（２０％割合で第２態様で実行し）、（２）確変状態又は時短状態である場合には、特定演出Ｅを例えば２０％の割合で第１態様で実行する（８０％の割合で第２態様で実行する）ようにしても良い。このように、所定期間内における一般入賞口への入賞数が所定数よりも少ないと判定されたときの遊技状態に応じて、異なる態様の特定演出Ｅを実行するようにすると良い。
【０５２９】
［第４３演出形態～第４６演出形態の変形例］
第４３演出形態～第４６演出形態において実行される特定演出Ｅは、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて実行される他の特定演出Ａ～Ｄと同様に、図４の表示設定テーブルに従って、実行の有無が切り替えられるようになっている。具体的には、表示切替スイッチ３２が表示設定（第２位置）となっており、且つ、遊技者操作（図５の設定画面における操作ボタン３０を用いた設定操作）により表示設定がされている場合にのみ実行可能となっている。このように、特定演出Ｅを実行するか否かに関しても、遊技場や遊技者の意向を反映させることができるようになっている。
【０５３０】
例えば、遊技場側において、特定演出Ｅを実行させたくない場合には、表示切替スイッチ３２を非表示設定（第１位置）に切り替えることにより、遊技者設定によらず特定演出Ｅが実行されなくなる。このような構成となっていることにより、特定演出Ｅを実行するか否か、即ち一般入賞口への入賞しにくさを報知させるか否かに関しても、遊技場側の意向を優先して反映させることができる。
【０５３１】
また、ＲＡＭ１２２に記憶されるようになっている、第４３演出形態における非入賞判定タイマの値、並びに、第４４演出形態における入賞数判定タイマの値及び入賞数カウンタ領域の値は、いずれも電断時においてバックアップされておらず、パチンコ遊技機１への電源供給が停止されると、これに伴い消去される。そして、パチンコ遊技機１への電源供給が再開されたときには、第４３演出形態における非入賞判定タイマの初期状態、及び、第４４演出形態における入賞数判定タイマの初期状態は、いずれも無効状態となっており、演出制御用ＣＰＵ１２０により所定時間がセットされるときまではタイマの値が参照されない。また、第４４演出形態における入賞数カウンタ領域の初期値は、パチンコ遊技

機１への電源供給が再開されたときには０となる。
【０５３２】
このように、パチンコ遊技機１への電源供給の停止に伴い、一般入賞口への入賞数はバックアップされることなく消去され、電源供給が再開されたときには、改めて０から加算が開始されることになる。このような構成とすることにより、電断時のバックアップ手段を設けなければならない制御負担を回避することができる。
【０５３３】
第４５演出形態及び第４６演出形態のように、特定演出Ｅの実行割合、あるいは、特定演出Ｅの演出態様を異ならせるための区分は、（１）遊技状態が通常状態であるか、（２）遊技状態が確変状態又は時短状態であるかに限られない。例えば、（１）保留記憶数が１以上であるか、（２）保留記憶数が０であるか、という区分であっても良い。また、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、（２）リーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間であるか、（２）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、（１）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。さらに、これらの区分の相違に応じて、特定演出Ｅの実行割合及び特定演出Ｅの態様の両方が異なるようにしても良い。
【０５３４】
なお、第４３演出形態～第４６演出形態において実行される特定演出Ｅは、所定の遊技期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合に実行されるものである。このような形態に限らず、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのうち、特定の一般入賞口のみを対象として、所定期間における該特定の一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合に特定演出Ｅを実行するようにしても良い。例えば、第１一般入賞口５０Ａや第４一般入賞口５０Ｄよりも遊技球の入賞頻度が高い第２一般入賞口５０Ｂや第３一般入賞口５０Ｃのみを対象として、所定の遊技期間における一般入賞口への入賞数をカウントし、カウントされた入賞数が所定数よりも少ない場合に特定演出Ｅを実行するようにしても良い。
【０５３５】
また、第４３演出形態～第４６演出形態において、一定時間内（１０分間あるいは３０分間）での一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、特定演出Ｅを実行することにしているが、一般入賞口への入賞数を判定するための期間は、これに限られない。当該期間は、特図ゲームの実行回数により規定されるものであっても良く、例えば、特図ゲームに関する可変表示が１００回実行される期間としても良い。また、当該期間は、遊技機への電源供給開始から現時点までの期間であっても良く、複数の営業日数により規定される期間（例えば１週間や１ヶ月）であっても良い。また、当該期間は、所定の遊技状態に制御されている期間であっても良く、例えば、通常状態に制御されている期間（左打ちで遊技が行われている期間）や、確変状態又は時短状態に制御されている期間（右打ちで遊技が行われている期間）であっても良い。
【０５３６】
さらに、所定期間における一般入賞口への遊技球の入賞数が所定数よりも少ないか否かを判定する方法として、以下の方法を用いるようにしても良い。
【０５３７】
（ａ）遊技領域１０に発射された所定の打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。打球発射装置が備える発射モータの駆動中は、１分間で概ね１００発の遊技球が遊技領域１０に発射されることになる。そのため、例えば、１０００発の打込玉数（１０分間の遊技期間に相当）に対しての一般入

賞口への入賞数が所定数より少ない場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。

【０５３８】

また、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。例えば、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が低割合である場合には、キャラクタＡが出現して一般入賞口への入賞頻度が低レベルであることを報知し、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が低割合よりも高い中割合である場合には、キャラクタＢが出現して一般入賞口への入賞頻度が中レベルであることを報知し、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合が中割合よりも高い高割合である場合には、キャラクタＣが出現して一般入賞口への入賞頻度が高レベルであることを報知するようにしても良い。

【０５３９】

（ｂ）所定期間における一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに１０個の遊技球が賞球として払い出される場合には、３０分間の遊技期間で一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が３０個（入賞３回分）より少ない場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、遊技領域１０に発射された所定の打込玉数（例えば１０００発）に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、遊技領域１０に発射された打込玉数に対しての一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

【０５４０】

このように、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良い。なお、遊技球が入賞した一般入賞口によって異なる数の賞球が払い出されるケースであっても、このような形態を適用可能である。

【０５４１】

（ｃ）始動入賞口への所定の入賞数（例えば１００）に対しての、一般入賞口への入賞数が所定数（例えば５）よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、始動入賞口への入賞数に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、始動入賞口への入賞に応じて払い出された所定の賞球数（例えば１００００）に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数が、所定数よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

【０５４２】

また、例えば、遊技状態が通常状態であるときに払い出された所定期間の全賞球数（始動入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数と一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の合計数）に対しての、一般入賞口への入賞に応じて払い出された賞球数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に、特定演出Ｅを実行するようにしても良い。また、その割合に応じて異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。

【０５４３】
（ｄ）当該遊技機における所定の消費金額（例えば１０００円）に対しての、一般入賞口への入賞数が所定数（例えば２回）よりも少ないか否かを判定するようにしても良く、当該遊技機における消費金額に対しての一般入賞口への入賞数の割合を算出し、その割合が所定の割合よりも低い場合に特定演出Ｅを実行するようにしても良い。このような形態では、遊技機に使用される遊技媒体の貸出単価（例えば４円，あるいは１円等）に応じて、異なる所定数（例えば４円であれば２回，１円であれば８回等）、あるいは異なる所定の割合（例えば４円であれば２回／１０００円，１円であれば８回／１０００円等）が適用される。また、当該遊技機における消費金額に対しての、一般入賞口への入賞数の割合が、所定の割合よりも低い場合と、所定の割合以上である場合とで、異なる態様の特定演出を実行するようにしても良い。
【０５４４】
［第４７演出形態］
図３０に示す第４７演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて画像表示装置５にキャラクタが表示され、キャラクタが表示されている期間内に、第１始動入賞口への遊技球の有効始動入賞（即ち第１始動入賞口に対応した第１保留記憶数が上限値未満の状態での第１始動入賞口への遊技球の入賞）及び第２始動入賞口への遊技球の有効始動入賞（即ち第２始動入賞口に対応した第２保留記憶数が上限値未満の状態での第２始動入賞口への遊技球の入賞）のいずれかが発生したことに基づいて、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、当該発生した有効始動入賞に基づく可変表示ゲームを含む保留されている可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様から特殊態様に変化させる保留変化演出が実行される。
【０５４５】
なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、有効始動入賞が発生したことに基づいて、当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームに対応した表示部位を、通常態様を経ずに当初から特殊態様で表示させる保留変化演出を実行するようにしても良い。例えば、新たな有効始動入賞が発生したときに、表示されているキャラクタが杖を振り上げる等のアクションを行ったことに伴い、その新たな有効始動入賞に対応した可変表示ゲームに対応した表示部位を通常態様ではなく特殊態様で表示させる（保留情報の表示当初より、最後に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した特殊態様の保留情報が存在する状態とする）ようにしても良い。
【０５４６】
ここで、第４７演出形態、並びに、後述する第４８演出形態及び第４９演出形態では、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口のいずれかに遊技球が入賞する毎に、乱数回路１２４からキャラクタ決定用乱数を抽出する。そして、抽出されたキャラクタ決定用乱数に基づいて、キャラクタを出現させるか否か、及び、キャラクタを出現させる場合にはキャラクタＡ～Ｃのいずれを出現させるかを、図２８のキャラクタ判定用テーブルに示された割合で決定する。
【０５４７】
なお、演出制御用ＣＰＵ１２０によるキャラクタ決定用乱数の抽出は、所定の条件が成立している場合にのみ行うようにしても良い。例えば、大当り遊技状態に制御されていないことを条件としてキャラクタ決定用乱数を抽出するようにすることで、大当り遊技状態に制御されている期間内は、キャラクタを出現させないように制限することができる。また、可変表示ゲームが実行されている期間内においてリーチ状態成立以降は、キャラクタ決定用乱数を抽出しないようにすることで、リーチ状態成立以降はキャラクタを出現させないようにすることも可能となる。
【０５４８】
図２８の例では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、１０％の割合でキャラクタＡを出現させることに決定し、３０％の割合でキャラクタＢを出現させることに決定し、６０％の割合で

キャラクタＣを出現させることに決定する。また、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、５０％の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、３５％の割合でキャラクタＡを出現させることに決定し、１０％の割合でキャラクタＢを出現させることに決定し、５％の割合でキャラクタＣを出現させることに決定する。

【０５４９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第３一般入賞口５０Ｃへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、９０％の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、１０％の割合でキャラクタＣを出現させることに決定する。また、第４一般入賞口５０Ｄへの入賞を指定する一般入賞口指定コマンドを受信したときに、７５％の割合でいずれのキャラクタも出現させないことに決定し、２５％の割合でキャラクタＣを出現させることに決定する。

【０５５０】

即ち、この例では、左遊技領域１０Ａに設けられた第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂのいずれかに遊技球が入賞した場合には、右遊技領域１０Ｂに設けられた第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。遊技者は、遊技状態が通常状態のときには左遊技領域１０Ａに遊技球を発射し、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには右遊技領域１０Ｂに遊技球を発射するため、通常状態においては、確変状態又は時短状態よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。

【０５５１】

そして、第４７演出形態～第４９演出形態では、キャラクタが表示されている期間において所定条件（有効始動入賞，リーチ状態）が成立したことに基づいて、特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出），特定演出Ｇ（台詞による変動結果予告演出））を実行するようになっているため、これらの演出形態では、遊技状態が通常状態のときには、遊技状態が確変状態又は時短状態のときよりも高い割合で特定演出が実行可能となる。

【０５５２】

このように、通常状態では、確変状態及び時短状態と比較して不利であり遊技者の遊技、例えば特図ゲームの可変表示への関心が低い状態にあるため、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度が高くなるようにすることで、興趣を向上させるようにしている。一方、確変状態及び時短状態では、通常状態と比較して有利であり遊技者の遊技、例えば特図ゲームの可変表示への関心が高い状態にあるため、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度が高いままだと、却って興趣を損ねることにもなりかねない。そこで、確変状態及び時短状態では、キャラクタの出現頻度及び特定演出の実行頻度を低く設定することとしている。

【０５５３】

なお、図２８に示される例に限らず、同じ一般入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、遊技状態に応じてキャラクタが出現する割合が異なるようにしても良く、例えば、通常状態において第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には５０％の割合でキャラクタが出現するが、確変状態及び時短状態において第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には１０％の割合でキャラクタが出現するようにしても良い。

【０５５４】

また、通常状態でのみキャラクタが出現可能であり、確変状態及び時短状態ではキャラクタを出現させないようにしても良い。このように、「一方の状態における演出の実行割合を他方の状態における演出の実行割合と異ならせる」ことには、一方の状態においてのみ演出を実行可能として、他方の状態においては演出を実行しないことが含まれるものとする。また、図２８に示される例とは逆に、確変状態及び通常状態におけるキャラクタの出現割合が、通常状態におけるキャラクタの出現割合よりも高くなるようにしても良い。

【０５５５】

また、図２８の例では、第１一般入賞口５０Ａに遊技球が入賞した場合には、第２一般

入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようになっている。また、第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようになっている。この実施の形態では、左遊技領域１０Ａに遊技球が発射された場合には、第１一般入賞口５０Ａよりも第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞する頻度が高く、右遊技領域１０Ｂに遊技球が発射された場合には、第４一般入賞口５０Ｄよりも第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞する頻度が高い。即ち、遊技球が入賞し難い一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、遊技球が入賞し易い一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現することになる。なお、これとは逆に、遊技球が入賞し易い一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、遊技球が入賞し難い一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合でキャラクタが出現するようにしても良い。

【０５５６】

また、図２８の例では、通常状態において遊技球が入賞する頻度が高い第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合に表示される可能性のあるキャラクタは、キャラクタＡ～Ｃとなっているが、確変状態及び時短状態において遊技球が入賞する頻度が高い第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合に表示される可能性のあるキャラクタは、キャラクタＣのみとなっている。通常状態と比較して遊技興趣が高い遊技状態である確変状態及び時短状態では、「キャラクタが出現したものの所定条件が成立することなくキャラクタの表示期間が経過する」事態が発生することにより、興趣低下を招いてしまうことが考えられるため、最も表示期間が長いキャラクタＣのみを表示可能としている。

【０５５７】

なお、図２８に示される例に限らず、同じ一般入賞口に遊技球が入賞した場合であっても、遊技状態に応じて出現するキャラクタが異なるようにしても良く、例えば、通常状態において第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合にはキャラクタＡ～Ｃが表示される可能性があるが、確変状態及び時短状態において第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合にはキャラクタＣのみが表示される可能性があるようにしても良い。また、図２８に示される例とは逆に、確変状態及び通常状態において表示される可能性のあるキャラクタの数が、通常状態において表示される可能性のあるキャラクタの数よりも多くなるようにしても良い。

【０５５８】

図２９は、画像表示装置５に表示された各キャラクタの表示期間を示す図である。キャラクタＡ～Ｃは、いずれも一般入賞口への入賞に基づいて表示させるキャラクタが決定されたタイミングで直ちに画像表示装置５に表示されるものとする。即ち、キャラクタは一般入賞口への入賞発生直後に表示されることにより、一般入賞口への入賞が発生したことを遊技者は容易に把握することができる。

【０５５９】

画像表示装置５にキャラクタＡが表示された場合、（１）表示開始から１分以内に所定条件が成立（有効始動入賞，リーチ状態の成立）しなかった場合には、キャラクタＡの表示開始から１分経過したタイミングでキャラクタＡが画面から消去され、（２）表示開始から１分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出），特定演出Ｇ（変動結果予告演出））が終了したタイミングでキャラクタＡが画面から消去される。

【０５６０】

（１）における所定条件とは、パチンコ遊技機１における遊技に関連した条件（遊技の進行に伴い実行される演出に関連した条件を含む）である。なお、有効始動入賞が発生した場合であっても、当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含めた可変表示ゲームの保留数が１となる場合には、その可変表示ゲームは始動条件が成立した直後に開始条件が成立することになる（保留情報が消去される）ので、表示されているキャラクタによる保留変化演出を実行させるための期間を確保することが困難となる。そのため、有効始動

入賞後の可変表示ゲームの保留数が所定数（本例では１）以下となる場合には保留変化演出を実行せず、有効始動入賞後の可変表示ゲームの保留数が所定数（本例では１）よりも多い場合には保留変化演出を実行させるようにしても良い。

【０５６１】

また、大当り遊技状態に移行したときや、前述した演出制御用ＣＰＵ１２０による遊技終了判定が行われたときにも、キャラクタの消去が行われるようにしても良い。また、パチンコ遊技機１への電源供給が停止される直前に画像表示装置５に表示されていたキャラクタは、電源供給の再開後に改めて表示されないものとする。即ち、電断前に表示されていたキャラクタを電源供給再開後に改めて画像表示装置５に表示させるためのバックアップ処理は行われないものとする。

【０５６２】

なお、特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行されることには、出現したキャラクタが所定のアクションを行ったことに伴い（即ち、表示されたオブジェクトの態様の変化に伴って）、保留記憶に対応した表示部位の態様が変化した場合と変化しなかった場合の両方が含まれるものとする。また、特定演出Ｆ（保留変化演出）が終了するタイミングとは、キャラクタが所定のアクションを完了するタイミングであり、具体的には、図３１（ｅ）に示すように、出現したキャラクタ３０００（本例ではキャラクタＡとしているが、特定演出Ｆ（保留変化演出）においてキャラクタＢが出現する場合やキャラクタＣが出現する場合もある）が有する杖３００１の先から出された炎３００２により各保留記憶に対応した表示部位が覆われるアクション演出が一定時間行われた（予め定められたアクション演出期間が経過した）タイミングである。

【０５６３】

また、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が実行されるということは、図３２（ｆ）及び（ｇ）に示すように、出現したキャラクタ３１００（本例ではキャラクタＢとしているが、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）においてキャラクタＡが出現する場合やキャラクタＣが出現する場合もある）が所定の台詞を発するということであり、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が終了するタイミングとは、キャラクタの台詞が一定時間表示された（予め定められた台詞表示期間が経過した）タイミングである。

【０５６４】

画像表示装置５にキャラクタＢが表示された場合、（１）表示開始から２分以内に所定条件が成立（有効始動入賞，リーチ状態の成立）しなかった場合には、キャラクタＢの表示開始から２分経過したタイミングでキャラクタＢが画面から消去され、（２）表示開始から２分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出），特定演出Ｇ（変動結果予告演出））が終了したタイミングでキャラクタＢが画面から消去される。

【０５６５】

画像表示装置５にキャラクタＣが表示された場合、（１）表示開始から３分以内に所定条件（有効始動入賞，リーチ状態の成立）が成立しなかった場合には、キャラクタＣの表示開始から３分経過したタイミングでキャラクタＣが画面から消去され、（２）表示開始から３分以内に所定条件が成立した場合には、該所定条件の成立に基づく特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出），特定演出Ｇ（変動結果予告演出））が終了したタイミングでキャラクタＣが画面から消去される。

【０５６６】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、画像表示装置５にキャラクタが直ちに表示されることにより、遊技者に、一般入賞口に遊技球が入賞した後の状態であることを認識させることができる。また、キャラクタが表示されている期間は所定条件が成立することにより特定演出が実行可能となる特定期間であり、キャラクタが表示されていない期間に所定条件が成立したとしても、該所定条件の成立に基づく特定演出は実行されないため、遊技者は「キャラクタが表示されている今のうちに所定条件を成立させれば特定演出が実行される」と認識して、所定条件を成立させるべく遊技を行うことにな

り、特定演出が実行されるまで遊技の興趣が高められる。
【０５６７】
また、表示されるキャラクタに応じて表示期間が異なることにより、いずれのキャラクタが表示されているのかについて遊技者に関心を持たせることができる。キャラクタの種別を確認した遊技者は、そのキャラクタの表示期間、即ち、特定演出を実行させるべく所定条件を成立させなければならない期間を把握可能となる。これにより、特定演出が実行されるまでの興趣を高めることができる。
【０５６８】
また、前述したように、一般入賞口に応じて各キャラクタの出現割合、即ち所定条件を成立させなければならない特定期間の設定割合が異なることにより、遊技者はいずれの一般入賞口に遊技球が入賞するかについて興味を持つことになる。
【０５６９】
（特定演出Ｆ（保留変化演出）の具体例）
図３０に示す第４７演出形態では、画像表示装置５にキャラクタＡ～Ｃのいずれかが表示されている状態で、有効始動入賞が発生した場合には、特定演出Ｆとして、表示されているキャラクタのアクションを伴う保留変化演出が実行される。有効始動入賞の発生とは、前述したように、第１始動入賞口に対応した第１保留記憶数が上限値未満の状態での第１始動入賞口への遊技球の入賞、及び、第２始動入賞口に対応した第２保留記憶数が上限値未満の状態での第２始動入賞口への遊技球の入賞が発生することである。
【０５７０】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、「第１始動入賞口」指定又は「第２始動入賞口」指定の始動入賞口指定コマンド、及びブランクデータではない有効なデータを含む始動入賞時判定結果指定コマンドを受信したことに基づいて、有効始動入賞の発生を認識することができる。図３１に、第４７演出形態における保留変化演出の具体例を示す。
【０５７１】
図３１（ａ）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合算数）が２であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されており、２番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左から２番目）が通常態様で表示されているものとする。
【０５７２】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞したことに基づいて、３５％の割合でキャラクタＡを出現させることに決定したものとする（図２８を参照）。図３１（ｂ）では、この決定に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に杖３００１を持ったキャラクタ３０００（キャラクタＡ）を表示している。キャラクタＡは一般入賞直後に画面に出現するものとする。
【０５７３】
そして、キャラクタＡの出現から１分以内に、第１始動入賞口への有効始動入賞が発生して、所定条件が成立したものとする。図３１（ｃ）では、これに伴い、保留記憶数が３となり、３番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した表示部位（左から３番目）が通常態様で表示されている。有効始動入賞の発生、即ちキャラクタが表示されている状態における所定条件の成立を検出した演出制御用ＣＰＵ１２０は、３つの保留記憶それぞれに対応した表示部位を、通常態様から特殊態様に変化させるか否かを各々判定する。
【０５７４】
ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図用の始動入賞コマンド格納領域及び第２特図用の始動入賞コマンド格納領域に記憶されている各始動入賞時判定結果指定コマンド（ブランクデータではない有効なデータを含むものとなっている）を確認する。そして、図３１（ｄ）に示すように、「大当り」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドに関

しては、８０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させることに決定し、２０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないことに決定する。一方、「はずれ」を指定する始動入賞時判定結果指定コマンドに関しては、１０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させることに決定し、９０％の割合で当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないことに決定する。

【０５７５】

この例においては、最初及び２番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関しては、いずれも当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないこと（保留変化無し）に決定し、３番目に開始条件が成立する可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関してのみ、当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様から特殊態様に変化させること（保留変化有り）に決定したものとする。

【０５７６】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３１（ｅ）に示すように、キャラクタ３０００（キャラクタＡ）が杖３００１の先を始動入賞記憶表示エリア５Ｈに向けると共に、杖３００１の先から出された炎３００２により各保留記憶に対応した表示部位が囲まれるという態様のアクション演出を実行させる。

【０５７７】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３１（ｆ）に示すように、このアクション演出の実行に伴い、左端及び左から２つめの表示部位に関しては、前述した決定に基づいて表示態様を通常態様のまま変化させず、左から３つめの表示部位に関しては、前述した決定に基づいて表示態様を通常態様から特殊態様に変化させるものとする。アクション演出が予め定められた所定期間実行されると、杖３００１を持ったキャラクタ３０００（キャラクタＡ）、及び、杖３００１の先から出された炎３００２が画面から消去される。

【０５７８】

このアクション演出に伴う表示部位の態様変化の結果、遊技者にとっては、一般入賞口への入賞に基づいて出現したキャラクタ３０００（キャラクタＡ）がアクションを行ったことにより、左から３つめの表示部位が通常態様から特殊態様に変化したと認識して、現在実行されている可変表示ゲームから３つ後に実行される可変表示ゲームに期待することになる。

【０５７９】

一方、図３１（ｃ）及び（ｄ）において、開始条件が成立していない３つの可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドに関して、いずれも当該コマンドに対応した表示部位の態様を通常態様のまま変化させないこと（保留変化無し）に決定した場合には、図３１（ｅ）に示したアクション演出が行われた後も、図３１（ｇ）に示すように、３つの保留記憶に対応した３つの保留部位がいずれも通常態様のまま変化していない。

【０５８０】

このように、「キャラクタが表示されている期間内に有効始動入賞が発生したこと」を契機に特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行されることにより、キャラクタ表示期間に有効始動入賞が発生するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を高めることができる。また、可変表示ゲームの進行に関係しない一般入賞口への入賞というイベントを契機に未だ開始条件が成立していない可変表示ゲームの表示結果を予告するという演出構成により、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。

【０５８１】

また、キャラクタ３０００（キャラクタＡ）のアクションに伴い、未だ開始条件が成立していない可変表示ゲームに対応した表示部位のうち、いずれかの表示部位の表示態様が通常態様から特殊態様に変化するか否か、さらに、変化する場合には、いずれの表示部位の表示態様が通常態様から特殊態様に変化するか、に注目させることができる。即ち、遊

技者が期待できる可変表示ゲームが示唆されることにより、興趣を向上させることができる。

【０５８２】

また、一般入賞口への入賞を示唆する演出（キャラクタＡの出現）と、開始条件が成立していない可変表示ゲームの表示結果を示唆する演出（キャラクタＡのアクション）とが、共通のオブジェクト（キャラクタＡ）により構成されていることにより、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。そして、可変表示ゲームの進行に関連しない一般入賞口への入賞と、開始条件が成立していない可変表示ゲームの表示結果とが、共通のオブジェクトにより示唆されることにより、キャラクタの出現及びアクションに関する遊技者の興味を高めることができる。

【０５８３】

なお、特定演出Ｆ（保留変化演出）は、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞（所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞）に対応した可変表示ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）を含む保留されている可変表示ゲーム各々をターゲットとして、表示結果を予告するようになっているが、このような形態に限らず、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞（所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞）に対応した可変表示ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）のみをターゲットとして、その表示結果を予告するようにしても良い。また、これとは逆に、保留変化演出を実行する契機となった有効始動入賞（所定条件が成立したと判定される契機となった有効始動入賞）に対応した可変表示ゲーム（最後に始動条件が成立した可変表示ゲーム）を除いた可変表示ゲームをターゲットとして、その表示結果を予告するようにしても良い。

【０５８４】

（キャラクタの消去処理）

なお、特定演出Ａ～特定演出Ｄと同様に、特定演出Ｆ（保留変化演出）に対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出Ｆが実行されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示しているキャラクタを画面から消去すると共に、特定演出Ｆに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１回以上の入賞履歴及び第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれかへの１回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図３０の入賞履歴リセット条件）。

【０５８５】

また、特定演出Ｆが実行されることなく、表示されたキャラクタが予め定められた表示期間の経過により消去されると、これに伴い、特定演出Ｆに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図３０の入賞履歴リセット条件）。

【０５８６】

図３３（Ａ）は、特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行される場合における各キャラクタの表示期間を示すタイミングチャートである。この図において、飾り図柄の可変表示ゲームが、可変表示１、可変表示２、可変表示３、可変表示４の順序で実行されるものとする。可変表示１が実行されているときに、（１）のタイミングで、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、キャラクタＡ～Ｃのいずれかが画面に表示される。

【０５８７】

表示されたキャラクタがキャラクタＡの場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から１分を経過した（２）のタイミングでキャラクタＡが非表示となる。この間、可変表示１が終了して可変表示２が開始されているが、可変表示１の終了及び可変表示２の開始に伴っては、キャラクタＡは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタＡの出現から１分以内に有効始動入賞が発生した場合には、アクション演出の終了後にキャラクタＡが非表示となる。

【０５８８】

表示されたキャラクタがキャラクタＢの場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から２分を経過した（３）のタイミングでキャラクタＢが非表示となる。この間、可変表示１が終了して可変表示２が開始され、さらに、可変表示２が終了して可変表示３が開始されているが、可変表示１の終了及び可変表示２の開始、並びに、可変表示２の終了及び可変表示３の開始に伴っては、キャラクタＢは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタＢの出現から２分以内に有効始動入賞が発生した場合には、アクション演出の終了後にキャラクタＢが非表示となる。

【０５８９】

表示されたキャラクタがキャラクタＣの場合には、有効始動入賞が発生することなく出現から５分を経過したタイミングでキャラクタＣが非表示となる。この例では、キャラクタＣの出現から５分を経過する前の、（４）のタイミングで有効始動入賞が発生していることにより、キャラクタが非表示となることなくアクション演出が実行されて、アクション演出の終了する（５）のタイミングで、１以上の保留記憶に対応した表示部位が通常態様から特殊態様に変化している。この間、可変表示１が終了して可変表示２が開始され、可変表示２が終了して可変表示３が開始され、さらに、可変表示３が終了して可変表示４が開始されているが、可変表示１の終了及び可変表示２の開始、可変表示２の終了及び可変表示３の開始、並びに、可変表示３の終了及び可変表示４の開始に伴っては、キャラクタＣは非表示とはならず継続して表示されている。

【０５９０】

このように、キャラクタが一旦表示されると、「所定条件が成立する」か又は「所定条件が成立することなく予め定められた期間が経過する」までは、継続して表示されるようになっている。そして、「所定条件が成立する」及び「所定条件が成立することなく予め定められた期間が経過する」のうち、いずれか早い方のタイミングでキャラクタが非表示となる。

【０５９１】

［第４８演出形態］

図３０に示す第４８演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて画像表示装置５にキャラクタが表示され、キャラクタが表示されている期間内に、リーチ状態が成立したことに基づいて、実行されている可変表示ゲーム（リーチ状態を伴う変動パターンの可変表示ゲーム）の表示結果に応じた台詞が表示される。即ち、キャラクタの表示制御に関しては、第４７演出形態と同様であるが、キャラクタの表示期間内に成立させるべき所定条件、及び、所定条件成立時に実行される特定演出の種別が異なるものである。

【０５９２】

（特定演出Ｇ（変動結果予告演出）の具体例）

図３０に示す第４８演出形態では、画像表示装置５にキャラクタＡ～Ｃのいずれかが表示されている状態で、リーチ状態が成立した場合には、特定演出Ｇとして、表示されているキャラクタの台詞表示を伴う変動結果予告演出が実行される。演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように、変動パターンに応じたリーチ状態の成立タイミングを把握可能となっている。そのため、リーチ状態を伴う可変表示ゲームを実行しており、且つ、リーチ状態を伴う可変表示ゲームの残り時間が予め定められたリーチ状態成立のタイミングとなったときに、リーチ状態が成立したことを把握して、このときキャラクタが表示されていれば特定演出Ｇを実行することが可能である。図３２に、第４８演出形態における変動結果予告演出の具体例を示す。

【０５９３】

図３２（ａ）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合算数）が１であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない１の可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されているものとする。

【０５９４】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａに遊技球が入賞したことに基づいて、３０％の割合でキャラクタＢを出現させることに決定したものとする（図２８を参照）。図３２（ｂ）では、この決定に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０が、画像表示装置５に杖３１０１を持ったキャラクタ３１００（キャラクタＢ）を表示している。キャラクタＢは一般入賞直後に画面に出現するものとする。

【０５９５】

そして、図３２（ｃ）では、キャラクタＢの出現後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「２」、右が「１」、中が「３」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。そして、図３２（ｄ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

【０５９６】

そして、キャラクタＢの出現から２分以内に、リーチ状態が成立して、所定条件が成立したものとする。図３２（ｅ）では、リーチ状態の成立に伴い、画面上部に「リーチ！」の文字３０５０が表示されている。リーチ状態の成立、即ちキャラクタが表示されている状態における所定条件の成立を検出した演出制御用ＣＰＵ１２０は、キャラクタＢの台詞を決定する。

【０５９７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、実行されている飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果を、大当り組合せとすることに決定されているか又はハズレ組合せとすることに決定されているかを確認する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した最後の変動パターン指定コマンドが、大当り用の変動パターン指定コマンドであるか、又は、はずれ用の変動パターン指定コマンドであるかを確認するようにしても良い。

【０５９８】

そして、図３２（ｆ）に示すように、可変表示ゲームの表示結果を大当り組合せとすることに決定されている場合には、２５％の割合で「チャンス！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定し、７５％の割合で「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定する。一方、可変表示ゲームの表示結果をハズレ組合せとすることに決定されている場合には、９０％の割合で「チャンス！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定し、１０％の割合で「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示することに決定する。

【０５９９】

この例においては、「激熱！！」の台詞を表示中のキャラクタの横に表示させることに決定したものとする。この決定に基づいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３２（ｇ）に示すように、キャラクタ３１００（キャラクタＢ）が杖３１０１を振り上げると共に、「檄熱！！」という台詞３１０２を発する態様の演出を実行させる。台詞３１０２が予め定められた所定期間表示されると、杖３１０１を持ったキャラクタ３１００（キャラクタＢ）、及び、キャラクタ３１００から発された台詞３１０２が画面から消去される。

【０６００】

その結果、遊技者にとっては、一般入賞口への入賞に基づいて出現したキャラクタ３１００（キャラクタＢ）の台詞により、リーチ演出の結果として、大当り組合せとなる飾り図柄が最終停止表示される可能性が高いことを把握することができる。

【０６０１】

このように、「キャラクタが表示されている期間内にリーチ状態が成立すること」を契機に特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が実行されることにより、キャラクタ表示期間にリーチ状態が成立するか否かに興味を持たせることができ、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を高めることができる。また、可変表示ゲームの進行に関係しない一般入賞口への入賞というイベントを契機に、未だ表示結果が導出表示されていない可変表示ゲームの表示結果を予告するという演出構成により、一般入賞口に遊

技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。また、キャラクタ３０００（キャラクタＡ）の台詞に注目させることができ、キャラクタ表示演出の興趣を向上させることができる。

【０６０２】

また、一般入賞口への入賞を示唆する演出（キャラクタＢの出現）と、表示結果が導出表示されていない可変表示ゲームの表示結果を示唆する演出（キャラクタＢの台詞）とが、共通のオブジェクト（キャラクタＢ）により構成されていることにより、一般入賞口に遊技球が入賞してから特定演出が実行されるまでの興趣を一層高めることができる。そして、可変表示ゲームの進行に関連しない一般入賞口への入賞と、確定していない可変表示ゲームの表示結果とが、共通のオブジェクトにより示唆されることにより、キャラクタの出現及び台詞に関する遊技者の興味を高めることができる。

【０６０３】

なお、第４８演出形態では、リーチ状態が成立したこと、即ち飾り図柄の可変表示が所定態様となったことを契機として、キャラクタが所定の台詞を発する特定演出Ｇを実行するようにしているが、このような形態に限らず、飾り図柄の可変表示の態様によらず飾り図柄の可変表示が実行されたことを契機として特定演出Ｇを実行するようにしても良い。また、例えば、飾り図柄の可変表示が実行されているときに特定演出Ｇとは異なる所定の予告演出（例えば可変表示ゲームの開始直後に実行されるステップアップ予告演出）が実行されたことを契機として特定演出Ｇが実行されるようにしても良い。

【０６０４】

また、第４８演出形態では、飾り図柄の可変表示の態様によらず、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいてキャラクタが表示される例について説明したが、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行されている飾り図柄の可変表示が所定態様となることを条件としてキャラクタが表示されるようにしても良く、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに実行されている飾り図柄の可変表示がリーチ状態となること（リーチ変動パターンの可変表示ゲームが実行されていること）を条件として、キャラクタが表示されるようにしても良い。

【０６０５】

（キャラクタの消去処理）

なお、特定演出Ａ～特定演出Ｄ，及び特定演出Ｆと同様に、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）に対応した入賞履歴記憶領域が設けられている。特定演出Ｇが実行されると、演出制御用ＣＰＵ１２０は、表示しているキャラクタを画面から消去すると共に、特定演出Ｇに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図３０の入賞履歴リセット条件）。

【０６０６】

また、特定演出Ｇが実行されることなく、表示されたキャラクタが予め定められた表示期間の経過により消去されると、これに伴い、特定演出Ｇに対応した入賞履歴記憶領域の入賞履歴（少なくとも第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの１回以上の入賞履歴が含まれる）が消去される（図３０の入賞履歴リセット条件）。

【０６０７】

図３３（Ｂ）は、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が実行される場合における各キャラクタの表示期間を示すタイミングチャートである。この図において、飾り図柄の可変表示ゲームが、可変表示１、可変表示２、可変表示３、可変表示４の順序で実行されるものとし、このうち可変表示４においてのみリーチ演出が実行されリーチ状態が成立するものとする。可変表示１が実行されているときに、（１１）のタイミングで、一般入賞口５０Ａ～５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、キャラクタＡ～Ｃのいずれかが画面に表示される。

【０６０８】

表示されたキャラクタがキャラクタＡの場合には、リーチ状態が成立することなく出現

から１分を経過した（１２）のタイミングでキャラクタＡが非表示となる。この間、可変表示１の終了及び可変表示２の開始に伴っては、キャラクタＡは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタＡの出現から１分以内にリーチ状態が成立した場合には、台詞表示演出の終了後にキャラクタＡが非表示となる。

【０６０９】

表示されたキャラクタがキャラクタＢの場合には、リーチ状態が成立することなく出現から２分を経過した（１３）のタイミングでキャラクタＢが非表示となる。この間、可変表示１の終了及び可変表示２の開始、並びに、可変表示２の終了及び可変表示３の開始に伴っては、キャラクタＢは非表示とはならず継続して表示されている。なお、キャラクタＢの出現から２分以内にリーチ状態が成立した場合には、台詞表示演出の終了後にキャラクタＢが非表示となる。

【０６１０】

表示されたキャラクタがキャラクタＣの場合には、リーチ状態が成立することなく出現から５分を経過したタイミングでキャラクタＣが非表示となる。この例では、キャラクタＣの出現から５分を経過する前の、（１４）のタイミングでリーチ状態が成立していることにより、キャラクタが非表示となることなく台詞表示演出が実行される。この間、可変表示１の終了及び可変表示２の開始、可変表示２の終了及び可変表示３の開始、並びに、可変表示３の終了及び可変表示４の開始に伴っては、キャラクタＣは非表示とはならず継続して表示されている。

【０６１１】

［第４９演出形態］

前述した第４７演出形態及び第４８演出形態では、キャラクタＡ～Ｃのいずれの種別のキャラクタが表示されているかによらず、所定条件が成立しさえすれば特定演出が実行される例を示したが、特定種別のキャラクタが表示されているときにのみ、それに応じた種別の特定演出が実行されるようにしても良い。

【０６１２】

例えば、図３０に示す第４９演出形態では、キャラクタＡ又はＢのいずれかを表示している期間内に有効始動入賞が発生したことに基づいて特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行されるようになっており、仮に、キャラクタＣが表示されている期間内に有効始動入賞が発生したとしても特定演出Ｆ（保留変化演出）は実行されない。また、キャラクタＣを表示している期間内にリーチ状態が成立したことに基づいて特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が実行されるようになっており、仮に、キャラクタＡ又はＢが表示されている期間内にリーチ状態が成立したとしても特定演出Ｇ（変動結果予告演出）は実行されない。

【０６１３】

このように、表示されるキャラクタの種別、即ち、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知する報知態様に応じて、特定演出を実行可能とするための所定条件、及び、該所定条件の成立に基づいて実行される特定演出の種別が異なるようにしても良い。

【０６１４】

なお、表示されるキャラクタの種別によらず、特定演出を実行可能とするための所定条件は共通であるものの、表示されるキャラクタの種別に応じて、所定条件が成立したときに実行される特定演出の種別は異なるようにしても良い。例えば、キャラクタＡ又はＢが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行される（特定演出Ｇ（変動結果予告演出）は実行されない）が、キャラクタＣが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出Ｇ（変動結果予告演出）が実行される（特定演出Ｆ（保留変化演出）は実行されない）ようにしても良い。

【０６１５】

また、表示されるキャラクタの種別に応じて、特定演出を実行可能とするための所定条件が異なるが、表示されるキャラクタの種別によらず、それぞれに対応した所定条件が成立したときに実行される特定演出の種別は共通であるようにしても良い。例えば、キャラクタＡ又はＢが表示されている期間内に有効始動入賞が発生した場合には、特定演出Ｆ（

保留変化演出）が実行される（その期間内に仮にリーチ状態が成立しても特定演出Ｆは実行されない）が、キャラクタＣが表示されている期間内にリーチ状態が成立した場合にも、特定演出Ｆ（保留変化演出）が実行される（その期間内に仮に有効始動入賞が発生しても特定演出Ｆは実行されない）ようにしても良い。

【０６１６】

また、キャラクタが表示されている期間内に、（１）リーチ状態の成立よりも先に有効始動入賞が発生した場合には、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出Ｆ（保留変化演出）を実行した後にキャラクタを消去し、（２）有効始動入賞よりも先にリーチ状態が成立した場合には、表示中のキャラクタが台詞を発する特定演出Ｇ（変動結果予告演出）を実行した後にキャラクタを消去するようにしても良い。このように、１のキャラクタの表示期間内に（１）及び（２）という複数の所定条件が成立する可能性が存在するようにしておき、複数の所定条件のうち先に成立した所定条件に対応した種別の特定演出を実行するようにしても良い。

【０６１７】

また、キャラクタが表示されている期間内に、（１）リーチ状態の成立よりも先に有効始動入賞が発生した場合には、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出Ｆ（保留変化演出）を実行した後にキャラクタを消去し、（２）有効始動入賞よりも先にリーチ状態が成立した場合にも、表示中のキャラクタがアクションを行う特定演出Ｆ（保留変化演出）を実行した後にキャラクタを消去するようにしても良い。このように、１のキャラクタの表示期間内に（１）及び（２）という複数の所定条件が成立する可能性が存在するようにしておき、いずれかの所定条件が成立したときに特定演出を実行するようにしても良い。

【０６１８】

［第４７演出形態～第４９演出形態の変形例］

図２９の例では、キャラクタが表示されてから予め定められた特定期間内に所定条件が成立して特定演出が実行された場合には、これを契機として特定期間の終了前にキャラクタが消去される例について説明したが、このような形態に限らず、一旦表示されたキャラクタは、特定演出が実行された後であっても特定期間が終了するまでは継続して表示されるようにしても良い。

【０６１９】

このような形態とした場合には、キャラクタが表示されている期間内において所定条件が成立する毎に特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞に基づいてキャラクタＣが表示された場合には、キャラクタＣが表示されている５分間は、有効始動入賞が発生してもキャラクタＣが画面から消えずに継続して表示され、その５分間に有効始動入賞が発生する毎に特定演出Ｆ（保留変化演出）を実行するようにしても良い。

【０６２０】

図２９の例では、キャラクタの表示期間が予め定められた一定期間（１分間，２分間，５分間）である例について説明したが、このような形態に限らず、キャラクタの表示期間は、例えば、予め定められた回数の可変表示ゲームが実行されるまでの期間としても良く、キャラクタが表示されたときに実行されている可変表示ゲームが終了するまでの期間としても良く、キャラクタが表示されたときの遊技状態（例えば、通常状態、確変状態又は時短状態、大当り遊技状態）が終了するまでの期間としても良い。

【０６２１】

また、表示期間によらず所定条件が成立するまでは継続して表示されるキャラクタが存在するようにしても良い。即ち、このようなキャラクタが一旦表示されると、表示開始からの経過時間によらず、所定条件が成立して特定演出が実行されるまでは、そのキャラクタが消去されないものとする。

【０６２２】

また、表示するキャラクタの種別を決定するよりも先に、キャラクタの表示期間を決定

して、その表示期間に応じてキャラクタを選択するようにしても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が、キャラクタの表示期間を１分、２分、及び３分のうち何れの期間とするかを決定して、決定された表示期間が１分であれば、キャラクタＡが７０％の割合で選択され、キャラクタＢが２０％の割合で選択され、キャラクタＣが１０％の割合で選択され、決定された表示期間が２分であれば、キャラクタＢが７０％の割合で選択され、キャラクタＡが１５％の割合で選択され、キャラクタＣが１５％の割合で選択され、決定された表示期間が３分であれば、キャラクタＣが７０％の割合で選択され、キャラクタＢが２０％の割合で選択され、キャラクタＡが１０％の割合で選択されるようにしても良い。例えば、何れの一般入賞口に遊技球が入賞したかに応じて、あるいは、遊技状態に応じて異なる表示期間が決定されるようにしても良い。

【０６２３】

また、特定演出を実行可能とするために成立させるべき所定条件は、前述した有効始動入賞やリーチ状態の成立に限らず、大当り遊技状態の発生、所定種別の大当り遊技状態（例えば確変大当り、あるいはラウンド数が最多の大当り）の発生、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に達したこと、大当り遊技状態が連続した数（連続した数＝大当り遊技状態の終了後に確変状態又は時短状態に制御される大当り遊技状態が連続した数＋１）が所定回数に達したこと、大当り遊技状態の終了、所定の遊技状態（例えば確変状態）に制御されたこと、表示結果がハズレ組合せとなる可変表示ゲームが所定回数連続したこと、「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」）の変動パターンの可変表示ゲームが所定回数連続したこと、保留記憶数が所定数に達したこと等、の他の条件、即ち遊技に伴い成立する条件であれば良い。また、特定演出は、特別図柄の可変表示が実行されている期間に限らず、大当り遊技状態に制御されている期間等の特別図柄の可変表示（特別図柄の可変表示に対応した演出）が実行されていない期間に行われるものであっても良い。

【０６２４】

第４７演出形態及び第４９演出形態では、始動条件は成立したが開始条件が成立していない可変表示の表示結果を予告する予告演出が保留変化演出である例を示したが、このような形態に限らず、例えば、前述した図９（ｂ）に示されるように、大当り保留が存在するか否かに応じて、音声のみの演出を実行するか又は音声及び可動役物１０００による演出を実行するかの割合が異なるような先読み予告演出であっても良く、後述する第５０演出形態や第５１演出形態に示されるようなチャンス目予告演出であっても良い。また、先読み予告のターゲットとなる可変表示までの残り可変表示回数が遊技者に報知されるカウントダウン予告演出であっても良い。

【０６２５】

第４７演出形態及び第４９演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいてキャラクタが表示された後に、有効始動入賞が発生することで、表示されているキャラクタが保留情報の態様を変化させる保留変化演出を実行する例を示したが、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、保留されている各可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンドや始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを確認して、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合には、存在しない場合よりも高い割合でキャラクタを出現させるようにしても良い。また、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合には、存在しない場合よりも特定のキャラクタが出現する割合が高くなるようにしても良い。また、表示結果が大当りとなる可変表示ゲームやリーチ状態を伴う可変表示ゲームが存在する場合と、存在しない場合とで異なる種別のキャラクタが出現するようにしても良い。そして、キャラクタの出現後に有効始動入賞が発生したときに（所定条件が成立した場合に）、表示されているキャラクタが保留情報の態様を変化させる保留変化演出を実行するようにすると良い。

【０６２６】

また、第４７演出形態～第４９演出形態において、大当り遊技状態に制御されたときには、表示されていたキャラクタを消去すると共に、大当り遊技状態に制御されている期間

中は、一般入賞口に遊技球が入賞したとしても新たにキャラクタを出現させないようにすることで、特定演出が実行されないようにしても良い。これにより、大当り遊技状態への制御に伴い実行される各種の演出（例えばファンファーレ演出、ラウンド中演出、エンディング演出等）に遊技者の意識を集中させて、これら各種の演出を邪魔しないようにすることができる。

【０６２７】

第４７演出形態～第４９演出形態では、キャラクタの表示期間内に所定条件が成立した場合には、必ず特定演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、キャラクタの表示期間内に所定条件が成立した場合であっても、所定の割合で特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、キャラクタＡの表示期間内に所定条件が成立した場合には２５％の割合で特定演出が実行され、キャラクタＢの表示期間内に所定条件が成立した場合には５０％の割合で特定演出が実行され、キャラクタＣの表示期間内に所定条件が成立した場合には１００％の割合で特定演出が実行される等、表示されているキャラクタに応じて所定条件が成立したときの特定演出の実行割合を異ならせるようにしても良い。

【０６２８】

ここで、第４７演出形態～第４９演出形態において、キャラクタが表示されているときに一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、当該一般入賞口への入賞に基づく新たなキャラクタの表示は行わず、既に表示されているキャラクタを継続して表示するものとする。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口に遊技球が入賞したときに、いずれのキャラクタも表示されていないことを条件として、図２８に示した割合でキャラクタ表示の有無及び表示させるキャラクタが決定され、その決定に基づいてキャラクタが表示されるものとしている。

【０６２９】

なお、このような形態に限らず、一般入賞口に遊技球が入賞したときにキャラクタが表示されている場合には、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するようにしても良い。

【０６３０】

また、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間と、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間とを比較して、先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間の方が長ければそのまま継続して表示して、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示は行わず、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間の方が長ければ、先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するようにしても良い。

【０６３１】

このような形態において、先の一般入賞に基づくキャラクタに代わり（既に表示されていたキャラクタは消去し）、後の一般入賞に基づくキャラクタを表示するときに、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間に、既に表示されていた先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間を加算する（両者が加算された期間を、新たに表示されるキャラクタの表示期間とする）ようにしても良い。

【０６３２】

また、第４７演出形態～第４９演出形態において、キャラクタの表示期間内に一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、当該一般入賞口への入賞に基づく新たなキャラクタの表示は行わないものの、既に表示されていたキャラクタの残り表示期間を延長するようにしても良い。ここで延長する期間（残り表示期間に加算する時間）としては、既に表示されているキャラクタについて定められている表示期間（例えばキャラクタＡが表示されていれば１分）であっても良い。また、キャラクタの表示期間内に一般入賞口への入賞が発生したときにも、図２８に示した割合でいずれかのキャラクタが決定されるようにしておき、決定されたキャラクタ（ただし新たに表示はされないキャラクタ）に応じた表示期間（

例えばキャラクタＢなら２分）が、既に表示されているキャラクタの残り表示期間に加算されるようにしても良い。

【０６３３】

（複数キャラクタの表示）

また、一般入賞口に遊技球が入賞したときにキャラクタが表示されている場合には、既に表示されている先の一般入賞に基づくキャラクタと共に（既に表示されていたキャラクタを消去せず）、後の一般入賞に基づくキャラクタも併せて表示するようにしても良い。例えば、キャラクタＡが表示されているときに一般入賞口に遊技球が入賞して、新たにキャラクタＢを表示させると決定された場合には、既に表示されていたキャラクタＡに加えて新たにキャラクタＢも画像表示装置５に表示されるようにしても良い。

【０６３４】

このような形態とした場合には、先の一般入賞に基づくキャラクタの残り表示期間に、後の一般入賞に基づくキャラクタの表示期間を加算した期間を、両方のキャラクタの共通表示期間とするようにしても良い。この場合には、該共通の表示期間が経過する前に所定条件が成立すると、特定演出が実行されて、いずれか一方のキャラクタ又は両方のキャラクタが消去される。また、所定条件が成立することなく共通の表示期間が経過すると、両方のキャラクタが消去される。

【０６３５】

また、第１キャラクタ（例えばキャラクタＡ）及び第２キャラクタ（例えばキャラクタＢ）がいずれも画像表示装置５に表示されている状態で、先に、第１キャラクタに対応した第１所定条件（例えば有効始動入賞）が成立すると共に、該第１所定条件の成立に基づく第１特定演出（例えば特定演出Ｆ（保留変化演出））が実行されると、第１キャラクタが消去されて第２キャラクタのみが表示された状態となり、次に、第２キャラクタに対応した第２所定条件（例えばリーチ状態）が成立すると共に、該第２所定条件の成立に基づく第２特定演出（例えば特定演出Ｇ（変動結果予告演出））が実行されると、第２キャラクタも消去されるようにしても良い。ここで、第１キャラクタと第２キャラクタとは同じ種別のキャラクタであっても良い。

【０６３６】

このような形態とした場合に、第１所定条件と第２所定条件とを共通の条件（例えば有効始動入賞の発生）としても良く、その場合には、第１キャラクタ及び第２キャラクタがいずれも画像表示装置５に表示されている状態で、該共通の条件の成立（例えば１回のみの有効始動入賞の発生）に基づいて、第１キャラクタによる第１特定演出及び第２キャラクタによる第２特定演出の双方が実行されて、第１キャラクタ及び第２キャラクタがいずれも消去されることになる。

【０６３７】

また、第１特定演出と第２特定演出とを同じ種別の演出（例えば特定演出Ｆ（保留変化演出））としても良く、その場合には、第１キャラクタ及び第２キャラクタがいずれも画像表示装置５に表示されている状態で、第１キャラクタに対応した第１所定条件（例えば有効始動入賞）が成立すると、ある種別の特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出））が実行されて、第１キャラクタが消去されて第２キャラクタのみが表示された状態となり、次に、第２キャラクタに対応した第２所定条件（例えばリーチ状態）が成立すると、再び同じ種別の特定演出（特定演出Ｆ（保留変化演出））が実行されて、第２キャラクタが消去されるようにしても良い。

【０６３８】

また、第４９演出形態のように、第１キャラクタ（キャラクタＡ又はＢ）が表示されている期間であれば第１条件の成立（有効始動入賞の発生）に応じて第１特定演出（特定演出Ｆ）を実行可能であり、第２キャラクタ（キャラクタＣ）が表示されている期間であれば第２条件の成立（リーチ状態の成立）に応じて第２特定演出（特定演出Ｇ）を実行可能な形態である場合に、第１キャラクタ及び第２キャラクタのいずれか一方のみを画像表示装置５に表示可能である（第１キャラクタ及び第２キャラクタの両方を同時に表示しない

）ものとする。ここで、第２特定演出が実行された場合には第１特定演出が実行された場合よりも有利状態（例えば大当り遊技状態）に制御される割合が高い場合には、第２キャラクタが第１キャラクタよりも優先して表示されるものとする。例えば、第１キャラクタが表示されているときに、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて第２キャラクタを表示させることに決定された場合には、第１キャラクタを消去して第２キャラクタを新たに表示させるものとする。一方、第２キャラクタが表示されている場合には、これに代えて第１キャラクタを表示させる制御は行われないものとする。

【０６３９】

一方、第１キャラクタ及び第２キャラクタを同時に画像表示装置５に表示させることが可能な構成となっている場合には、第１条件の成立に応じて第１特定演出を実行し、第２条件の成立に応じて第２特定演出を実行することが可能である。但し、第１特定演出及び第２特定演出がいずれも同じ可変表示ゲームを対象とした演出であり且つ実行期間が重複するような場合（例えばいずれも同じ可変表示ゲームの変動結果予告演出でありリーチ状態の成立直後に実行されるような場合）には、第２特定演出を第１特定演出よりも優先して実行するものとし、このとき第１特定演出は実行されないものとする。

【０６４０】

［第５０演出形態］

図３４に示す第５０演出形態では、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置５にボタンアイコン４０００が新たに表示され（図３５等を参照）、表示されているボタンアイコン４０００の数に応じて、実行可能となる特定演出の種別が異なるものである。ここで、本演出形態における特定演出は、いずれも遊技者に何らかの操作を促すものであり、遊技者の動作が検出されたことに基づいて可変表示ゲームの表示結果を予告可能な演出である。特定演出として、カットイン予告演出（特定演出Ｈ）、擬似連予告演出（特定演出Ｉ）、及び、チャンス目予告演出（特定演出Ｊ）の３種別を設けている。

【０６４１】

図３４の表示情報条件とは、各特定演出が実行されるために必要なボタンアイコン４０００の表示数であり、少なくとも表示情報条件に示される数のボタンアイコン４０００が表示されていなければ、各特定演出は実行されない。具体的には、カットイン予告演出はボタンアイコン４０００が１以上表示されていなければ実行されず、擬似連予告演出はボタンアイコン４０００が２以上表示されていなければ実行されず、チャンス目予告演出はボタンアイコン４０００が３以上表示されていなければ実行されない。

【０６４２】

画像表示装置５に表示されるボタンアイコン４０００は、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に１ずつ増加して、予め定められた最大数（例えば５）までを画像表示装置５に表示可能であるものとする。そして、特定演出が実行されると、その特定演出実行前のボタンアイコン４０００の表示数から、その特定演出の実行に必要とされたボタンアイコン４０００の表示数を減算した数のボタンアイコン４０００が、特定演出の実行後に画像表示装置５に表示されることとなる。例えば、５つのボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（１）カットイン予告演出（必要となるボタンアイコンの表示数＝１）が実行されると、カットイン予告演出実行後のボタンアイコンの４０００の表示数は４となり、（２）擬似連予告演出（必要となるボタンアイコンの表示数＝２）が実行されると、擬似連予告演出実行後のボタンアイコンの４０００の表示数は３となり、（３）チャンス目予告演出（必要となるボタンアイコンの表示数＝３）が実行されると、チャンス目予告演出実行後のボタンアイコンの４０００の表示数は２となる。

【０６４３】

（カットイン予告演出）

特定演出Ｈとして設けられているカットイン予告演出とは、リーチ状態の成立後に、その可変表示パターンの可変表示の表示結果を、画面に表示される文字の内容により予告する演出である。カットイン予告演出は、図３４に示すように、（１）１以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示

ゲームが実行された場合に、所定の連打操作を行うように報知がされて、（３）遊技者が所定の連打操作を行うことで実行可能となる。

【０６４４】

なお、ボタンアイコン４０００が１つも表示されていない状態で、リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示ゲームが実行された場合には、カットイン予告演出に係る連打操作の報知がされず、カットイン予告演出は実行されない。また、リーチ状態を伴わない変動パターンの可変表示ゲームにおいては、カットイン予告演出に係る連打操作の報知がされず、カットイン予告演出は実行されないようになっている。

【０６４５】

また、カットイン予告演出においては、可変表示ゲームが実行されている期間内にリーチ状態が成立し、その後に遊技者が操作ボタン３０を複数回操作するようになっているため、リーチ演出が実行される変動パターンによる可変表示ゲームの実行を条件としている。図３５を用いて、カットイン予告演出の具体的態様について説明する。

【０６４６】

図３５（ａ）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合算数）が１であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない１の可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されているものとする。

【０６４７】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、１つめのボタンアイコン４０００を画面左端に表示させる。図３５（ｂ）では、ボタンアイコン４０００が表示されていない状態から、１つのボタンアイコン４０００が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で１以上のボタンアイコン４０００が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字４０００ａが表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、（１）１以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）リーチ状態を伴う変動パターンの可変表示ゲームが実行されることである。

【０６４８】

そして、図３５（ｃ）では、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「４」、右が「２」、中が「８」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【０６４９】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、当該可変表示ゲームの変動パターンがリーチ状態を伴うリーチ変動パターンであるか否かを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて確認する。そして、開始される可変表示ゲームがリーチ変動パターンである場合には、カットイン予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【０６５０】

そして、図３５（ｄ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

【０６５１】

リーチ変動パターンの可変表示ゲームにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３５（ｅ）に示すように、リーチ状態が成立したときに、「リーチ！」の文字４０８０を表示させる演出を実行する。そして、操作示唆条件が成立したことに基づいて、図３５（ｆ）に示すように、画面中央に、上から順に「連打！」の文字、下向きの複数の矢印、及び操作ボタン３０を模した画像、並びに、操作が有効となる残り期間を示唆するタイムバーから構成される連打示唆情報４１００を表示する。これにより、遊技者は、操作ボタン３０を

押す操作を連続して行うべきことを認識する。

【０６５２】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打示唆情報４１００の表示に伴い、表示されているボタンアイコン４０００のうちの、カットイン予告演出の実行に要する１つのボタンアイコン４０００を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン４０００の数が０となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字４０００ａを画面から消去する。

【０６５３】

連打示唆情報４１００を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を所定回数以上連続して行うものとする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打示唆情報４１００を表示してからの経過時間に応じてタイムバーの表示を更新する。タイムバーは表示された時点で５段階中の５段階の状態となっており、表示から１秒経過する毎に１段階ずつ減少するものとする。演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３５（ｇ）に示すように、タイムバーが５段階中の０段階となるまで（例えば表示開始から５秒以内）に、操作ボタン３０が所定回数（例えば１０回）以上操作されると、カットイン態様を決定し、決定した態様に応じたカットイン画面を画像表示装置５に表示する。

【０６５４】

具体的には、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打示唆条件が成立した場合に、図３５（ｈ）に示すように、実行される可変表示ゲームの表示結果が大当り組合せの最終停止図柄となる場合には、２０％の割合で「チャンス！」の文字を表示し、８０％の割合で「檄熱！！」の文字を表示することに決定し、実行される可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せの最終停止図柄となる場合には、８０％の割合で「チャンス！」の文字を表示し、２０％の割合で「檄熱！！」の文字を表示することに決定する。

【０６５５】

そして、演出制御用ＣＰＵ１２０は、決定した文字を含む画面を画像表示装置５に表示させるカットイン予告演出を実行する。図３５（ｉ）の例では、「檄熱！！」の文字４２００が画面全体に大きく表示されている。

【０６５６】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、連打示唆情報４１００の表示開始から所定期間内（例えば５秒以内）に操作ボタン３０が所定回数（例えば１０回）以上操作されなかった場合には、「チャンス！」及び「激熱！！」のいずれの文字も画面に表示させないものとする。

【０６５７】

（擬似連予告演出）

特定演出Ｉとして設けられている擬似連予告演出とは、一の可変表示ゲーム内で、一旦は仮停止された飾り図柄を再度上下方向にスクロール表示させる再変動を行うことにより、あたかも複数回の飾り図柄の可変表示が連続して実行されているかのように見せる演出である。再変動が行われる場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄として擬似連図柄（本例では「ＮＥＸＴ」の文字により構成される）が仮停止されるものとする。

【０６５８】

擬似連予告演出は、図３４に示すように、（１）２以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）変動時間が８秒以上の変動パターンで可変表示ゲームが実行された場合に、所定の各図柄停止操作を行うように報知がされて、（３）遊技者が所定の各図柄停止操作を行うことで実行可能となる。

【０６５９】

また、擬似連予告演出においては、１回の可変表示ゲームが実行されている期間内に遊技者が操作ボタン３０を３回操作するよう（各図柄停止操作を３回行う）になっているため一定の操作時間を要し、変動時間が一定時間（本例では８秒）以上の変動パターンの可変表示ゲームの実行を条件としている。図３６及び図３７を用いて、擬似連予告演出の具

体的態様について説明する。

【０６６０】

図３６（ａ）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合算数）が１であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない１の可変表示ゲームに対応した表示部位（左端）が通常態様で表示されているものとする。

【０６６１】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞したことに基づいて、１つのボタンアイコン４０００が画面左端に表示されており、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字４０００ａが表示されている。

【０６６２】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、２つめのボタンアイコン４０００を画面左端に表示させる。図３６（ｂ）では、１つのボタンアイコン４０００が表示されている状態から、２つのボタンアイコン４０００が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で２以上のボタンアイコン４０００が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後に擬似連予告演出が実行可能となる」旨を示す「擬似連」の文字４０００ｂが表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、（１）２以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）変動時間が８秒以上の変動パターンで可変表示ゲームが実行されることである。

【０６６３】

そして、図３６（ｃ）では、２つめのボタンアイコン４０００が表示された後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「５」、右が「１」、中が「７」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【０６６４】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、当該可変表示ゲームの変動時間が８秒以上であるか否かを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した変動パターン指定コマンドに基づいて確認する。そして、開始される可変表示ゲームの変動時間が８秒以上である場合には、擬似連予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【０６６５】

操作示唆条件が成立した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３６（ｄ）に示すように、開始される可変表示ゲームの変動パターンが、リーチ状態を伴わない非リーチの変動パターンである場合には、１５％の確率で擬似連図柄を仮停止させる（再変動を実行させる）ことに決定し、８５％の割合で擬似連図柄を仮停止させない（再変動を実行させない）ことに決定する。一方、開始される可変表示ゲームの変動パターンが、リーチ状態を伴うリーチ変動パターンである場合には、１００％の確率で擬似連図柄を仮停止させる（再変動を実行させる）ことに決定する。

【０６６６】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連図柄を仮停止させることに決定された場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに仮停止させる飾り図柄、及び、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに仮停止させる飾り図柄を決定すると共に、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに擬似連図柄を仮停止させることに決定する。

【０６６７】

前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、変動開始コマンド、可変表示結果通知コマンド、及び、変動パターン指定コマンドを受信すると、変動パターン指定コマンドに対応した演出制御用データを選択すると共に、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り

図柄（最終停止図柄）を決定するようにしている。擬似連図柄を仮停止させることに決定した場合に、遊技者の各図柄停止操作に応じて飾り図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｒに仮停止させる「左」及び「右」の飾り図柄は、決定した確定飾り図柄（最終停止図柄）を構成する「左」及び「右」の飾り図柄と異なるものであっても良く、同じものであっても良い。

【０６６８】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、擬似連図柄を仮停止させないことに決定された場合には、遊技者の各図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒ、及び、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに、決定した確定飾り図柄（最終停止図柄）を構成する「左」、「右」、及び「中」の飾り図柄をそれぞれ揺動停止させることに決定する。即ち、再変動が行われないときには、遊技者の各図柄停止操作に応じて確定飾り図柄（最終停止図柄）を揺動停止させることに決定する。

【０６６９】

このように、再変動の有無および再変動を行う場合の仮停止図柄が決定されると、図３６（ｅ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図３６（ｆ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに、上から順に「押せ！」の文字、下向きの矢印、及び、操作ボタン３０を模した画像から構成される操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。

【０６７０】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作示唆情報４０５０の表示に伴い、表示されているボタンアイコン４０００のうちの、擬似連予告演出の実行に要する２つのボタンアイコン４０００を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン４０００の数が０となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字４０００ａ及び「擬似連」の文字４０００ｂを画面から消去する。

【０６７１】

「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに表示された操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うことにより、図３６（ｇ）に示すように、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに飾り図柄（本例では「１」）が揺動停止される。揺動停止とは、飾り図柄が上下方向のスクロール表示はされていないものの、完全には停止せず揺れ動いている状態（最終停止表示はされていない状態）である。ここで揺動停止される飾り図柄は、擬似連図柄を停止させることが決定されていた場合には、予め決定されていた仮停止図柄の組合せを構成する「左」の飾り図柄であり、擬似連図柄を停止させないことが決定されていた場合には、予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「左」の飾り図柄である。

【０６７２】

「左」の飾り図柄が揺動停止されると、次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３６（ｇ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに、操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。

【０６７３】

「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに表示された操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うことにより、図３６（ｈ）に示すように、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに飾り図柄（本例では「２」）が揺動停止される。ここで揺動停止される飾り図柄は、擬似連図柄を停止させることが決定されていた場合には、予め決定されていた仮停止図柄の組合せを構成する「右」の飾り図柄であり、擬似連図柄を停止させないことが決定されていた場合には、予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「右」の飾り図柄である。

【０６７４】

「右」の飾り図柄が揺動停止されると、次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３６（ｈ）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに、操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。

【０６７５】

「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに表示された操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うものとする。

【０６７６】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３６（ｄ）のテーブルに基づいて、擬似連図柄を仮停止させることに決定していた場合には、図３７（ｉ）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに「ＮＥＸＴ」の文字により構成される擬似連図柄が揺動停止される。これにより、予め決定されていた「左」「中」「右」の仮停止図柄の組合せが仮停止表示されることになる。そして、図３７（ｊ）に示すように、所定時間の仮停止表示を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が再開される再変動が行われる。再変動後には、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。

【０６７７】

一方、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３６（ｄ）のテーブルに基づいて、擬似連図柄を仮停止させないことに決定していた場合には、図３７（ｋ）に示すように、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに予め決定されていた確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを構成する「中」の飾り図柄が揺動停止される。これにより、予め決定されていた「左」「右」「中」の確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが揺動停止されることになる。そして、図３７（ｌ）に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。

【０６７８】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、操作示唆情報４０５０の表示から所定期間内（例えば５秒以内）に操作ボタン３０が操作されなかった場合にも、擬似連図柄を仮停止させることに決定していた場合には、予め決定していた仮停止図柄の組合せを仮停止表示させて再変動を実行するものとする。即ち、一旦、擬似連図柄を仮停止させることに決定された場合には、操作が行われなかったとしても自動的に仮停止図柄の組合せが仮停止表示されて、再変動が実行されるものとする。

【０６７９】

なお、本例では、ボタンアイコン４０００が２以上表示されており、且つ、変動時間が８秒以上の変動パターンにより可変表示ゲームが実行される、という操作示唆条件が成立している場合には、その変動パターンがリーチ状態を伴うか否かにかかわらず（即ち指定された変動パターンの演出態様によらず）、操作示唆情報４０５０を表示するようにしているが、このような形態に限らず、ボタンアイコン４０００が２以上表示されており、且つ、リーチ状態を伴う変動パターンで可変表示ゲームが実行される、ことを操作示唆条件としても良い。このような操作示唆条件とする場合には、そのリーチ状態を伴う可変表示ゲームの表示結果が大当りとなる場合に、表示結果がはずれとなる場合よりも高い割合で擬似連図柄を仮停止させるようにすると良い。

【０６８０】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で決定される変動パターン毎に擬似連予告演出の実行の有無が予め設定されている場合、即ち、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から送信される変動パターン指定コマンドによって擬似連図柄を仮停止させるように指定されているようなケースでは、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ボタンアイコン４０００が２以上表示されており、且つ、該擬似連図柄を仮停止させるように指定されている

変動パターン指定コマンドを受信する（擬似連予告演出を伴う変動パターンにより可変表示ゲームを実行する）、ことを操作示唆条件としても良く、前述した例のように、指定された変動パターンによらず、ボタンアイコン４０００が２以上表示されており、且つ、所定時間以上の変動時間で可変表示ゲームが実行される、ことを操作示唆条件としても良い。

【０６８１】

（チャンス目予告演出）

特定演出Ｊとして設けられているチャンス目予告演出とは、先読み予告のターゲットとなる可変表示ゲームより前に実行される可変表示ゲームの表示結果として、大当り組合せとなる飾り図柄の表示結果とは異なる表示結果であるチャンス目を最終停止表示させることにより、遊技者に、先読み予告のターゲットとなる可変表示ゲームの表示結果を予告するものである。

【０６８２】

本例では、「左」及び「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｃに、同じ奇数の飾り図柄が最終停止表示され、且つ、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒには、「左」及び「中」の各飾り図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｃに最終停止表示される奇数の飾り図柄よりも１大きい偶数の飾り図柄を最終停止表示させることで、チャンス目となる「左」「中」「右」の飾り図柄の組み合わせが完成するものとする。

【０６８３】

即ち、本例においてチャンス目となる「左」、「中」、「右」の飾り図柄の組み合わせは「１１２」、「３３４」、「５５６」、及び「７７８」のいずれかである。遊技者の全図柄停止操作に応じて、チャンス目となる飾り図柄の組み合わせを最終停止表示させることが可能となるものとする。

【０６８４】

チャンス目予告演出は、図３４に示すように、（１）３以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わない場合に、所定の全図柄停止操作を行うように報知がされて、（３）遊技者が所定の全図柄停止操作を行うことで実行可能となる。

【０６８５】

また、チャンス目予告演出においては、１回の可変表示ゲームにおいて、遊技者が操作ボタン３０を１回のみ操作することで「左」、「中」、「右」の飾り図柄の組み合わせが揺動停止される。即ち、１回の可変表示ゲームにおいて「左」、「右」、「中」の各飾り図柄をそれぞれ揺動停止させるための各図柄停止操作を３回要求される擬似連予告演出とは異なり、１回の可変表示ゲームにおいて要求される操作（全図柄停止操作）は１回のみである。図３８及び図３９を用いて、チャンス目予告演出の具体的態様について説明する。

【０６８６】

図３８（ａ）では、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて飾り図柄の変動（例えば上下方向のスクロール表示）が実行されており、保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合算数）が３であるものとする。このとき、始動入賞記憶表示エリア５Ｈにおいて、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない３の可変表示ゲームに対応した各表示部位（左端，左から２番目，及び、左から３番目）がそれぞれ通常態様で表示されているものとする。

【０６８７】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンド、及び、第２特図用の始動入賞コマンド格納領域に格納されている始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドを確認して、保留されている３の可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左端の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、２番目

に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から２番目の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、３番目に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から３番目の表示部位）に対応した変動パターンがリーチの変動パターンであることを把握しているものとする。

【０６８８】

また、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が複数回（少なくとも２回以上）入賞したことに基づいて、２つのボタンアイコン４０００が画面左端に表示されており、「所定の操作示唆条件の成立後にカットイン予告演出が実行可能となる」旨を示す「カットイン」の文字４０００ａ、及び、「所定の操作示唆条件の成立後に擬似連予告演出が実行可能となる」旨を示す「擬似連」の文字４０００ｂが表示されている。

【０６８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに遊技球が入賞したことに基づいて、３つめのボタンアイコン４０００を画面左端に表示させる。図３８（ｂ）では、２つのボタンアイコン４０００が表示されている状態から、３つのボタンアイコン４０００が表示された状態に画面が更新されている。また、合計で３以上のボタンアイコン４０００が画面に表示されたことに伴い、「所定の操作示唆条件の成立後にチャンス目予告演出が実行可能となる」旨を示す「チャンス目」の文字４０００ｃが表示されている。ここでいう所定の操作示唆条件とは、（１）３以上のボタンアイコン４０００が表示されている状態で、（２）リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないことである。

【０６９０】

そして、図３８（ｃ）では、３つめのボタンアイコン４０００が表示された後に、実行されていた飾り図柄の可変表示が終了して表示結果が導出表示されたものとする。ここでは確定飾り図柄として、左が「５」、中が「９」、中が「６」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【０６９１】

ここで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次の可変表示ゲームの開始条件の成立に基づいて、開始条件が成立した可変表示ゲームの変動パターンがリーチ状態を伴わない非リーチの変動パターンであり、また、保留されている２の可変表示ゲームのうち、最初に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左端の表示部位）に対応した変動パターンが非リーチの変動パターンであり、２番目に開始条件が成立する可変表示ゲーム（左から２番目の表示部位）に対応した変動パターンがリーチの変動パターンであることに基づいて、チャンス目予告演出の操作示唆条件が成立したと判定する。

【０６９２】

操作示唆条件が成立した場合に、演出制御用ＣＰＵ１２０は、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲーム（当該開始条件が成立した可変表示ゲームを含む２回の可変表示ゲーム）のそれぞれに関して、可変表示が開始された後に遊技者に全図柄停止操作を要求することを決定する。また、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当り組合せとなるか又はハズレ組合せとなるかを、その可変表示ゲームに対応した始動入賞時判定結果指定コマンド又は始動入賞時変動パターン判定結果指定コマンドに基づいて確認する。

【０６９３】

そして、図３８（ｄ）に示すように、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当り組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、７５％の割合でチャンス目を停止させ、２５％の割合で非チャンス目（チャンス目以外のハズレ組合せ）を停止させることに決定し、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、２５％の割合でチャンス目を停止させることに決定し、７５％の割合で非チャンス目を停

止させることに決定する。
【０６９４】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目を停止させることに決定された場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて、チャンス目を構成する、「左」及び「中」の飾り図柄表示エリア５Ｌ及び５Ｃに停止させる奇数の飾り図柄、並びに、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに揺動停止させる偶数の飾り図柄を決定する。
【０６９５】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、チャンス目を停止させないことに決定された場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃ、及び、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）を構成する飾り図柄をそれぞれ揺動停止させることに決定する。即ち、遊技者の全図柄停止操作に応じて、非チャンス目となる確定飾り図柄（最終停止図柄）を揺動停止させることに決定する。
【０６９６】
このように、チャンス目停止の有無およびチャンス目停止を行う場合の停止図柄が決定されると、図３８（ｅ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが２つとなり、左から３番目の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図３８（ｆ）に示すように、画面中央に、「全図柄を止めろ！」の文字４２００を大きく表示すると共に、上から順に「押せ！」の文字、下向きの矢印、及び、操作ボタン３０を模した画像から構成される操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。なお、チャンス目予告演出では、前述した擬似連予告演出とは異なり、操作ボタン３０を１回のみ操作することで、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄が停止される。
【０６９７】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０の表示に伴い、表示されているボタンアイコン４０００のうちの、チャンス目予告演出の実行に要する３つのボタンアイコン４０００を消去する。これにより、表示されるボタンアイコン４０００の数が０となり、実行可能な特定演出が存在しなくなったことに伴い、「カットイン」の文字４０００ａ、「擬似連」の文字４０００ｂ、及び「チャンス目」の文字４０００ｃを画面から消去する。
【０６９８】
次いで、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うものとする。
【０６９９】
このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３８（ｄ）のテーブルに基づいて、非チャンス目を停止させることに決定していた場合には、図３８（ｇ）に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させる。そして、図３８（ｈ）に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。ここでは非チャンス目の確定飾り図柄として、左が「４」、中が「９」、右が「７」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。
【０７００】
なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０の表示から所定期間内（例えば５秒以内）に操作ボタン３０が操作されなか

った場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じて非チャンス目を停止することに決定されていた場合に、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させるものとする。

【０７０１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前述したように、次の可変表示ゲームについても遊技者に全図柄停止操作を要求することが決定されていることに基づいて、次の可変表示ゲームの開始条件が成立したときにも、前の可変表示ゲームと同様にチャンス目停止の有無を決定する。即ち、図３９（ｉ）に示すように、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果が大当り組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、７５％の割合でチャンス目を停止させ、２５％の割合で非チャンス目を停止させることに決定し、保留されているリーチ変動パターンの可変表示ゲームの表示結果がハズレ組合せである場合には、開始条件が成立した可変表示ゲームにおいて、遊技者の全図柄停止操作に応じて、２５％の割合でチャンス目を停止させることに決定し、７５％の割合で非チャンス目を停止させることに決定する。

【０７０２】

さらに、演出制御用ＣＰＵ１２０は、前の可変表示ゲームと同様に、チャンス目を停止させることに決定された場合又は非チャンス目を停止させることに決定された場合に、遊技者の全図柄停止操作に応じて揺動停止させる飾り図柄の組合せを決定する。

【０７０３】

このように、チャンス目停止の有無およびチャンス目停止を行う場合の停止図柄が決定されると、図３９（ｊ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが１つとなり、左から２番目の表示部位が非表示態様となっている。飾り図柄の可変表示開始に伴い、図３９（ｋ）に示すように、画面中央に、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を表示する。これにより、遊技者は、「左」、「中」、「右」の全ての飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに飾り図柄を停止させるために操作ボタン３０を押す操作をすべきことを認識する。

【０７０４】

次いで、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を認識した遊技者が、操作ボタン３０を押す操作を行うものとする。

【０７０５】

このとき、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３９（ｉ）のテーブルに基づいて、チャンス目を停止させることに決定していた場合には、図３９（ｌ）に示すように、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒに、決定されたチャンス目を構成する飾り図柄の組合せを揺動停止させる。そして、図３９（ｍ）に示すように、所定期間の揺動停止を経て、「左」、「中」、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｌ、５Ｃ、５Ｒにて確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せが最終停止表示して、飾り図柄の可変表示ゲームの表示結果が確定することになる。ここではチャンス目の確定飾り図柄として、左が「１」、中が「１」、右が「２」の、非リーチハズレとなる組合せが導出表示されている。

【０７０６】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０の表示から所定期間内（例えば５秒以内）に操作ボタン３０が操作されなかった場合には、遊技者の全図柄停止操作に応じてチャンス目を停止することに決定されていた場合であっても、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンに応じた、チャンス目とはならない確定飾り図柄（最終停止図柄）の組合せを揺動停止させるものとする。

【０７０７】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１２０は、次の可変表示ゲーム、即ちチャンス目予告演出の

ターゲットとなっているリーチ変動パターンの可変表示ゲームについては、遊技者に全図柄停止操作を要求することが決定されていないため、次の可変表示ゲームの開始条件が成立したときには、チャンス目停止の有無は決定しない。そして、図３９（ｎ）に示すように、開始条件の成立に基づいて次の可変表示ゲームが開始され、これに伴い、始動条件は成立しているが開始条件が成立していない可変表示ゲームが存在しなくなり、左端の表示部位が非表示態様となっている。

【０７０８】

リーチ変動パターンの可変表示ゲームにおいて、演出制御用ＣＰＵ１２０は、図３９（ｏ）に示すように、リーチ状態が成立したときに、「リーチ！」の文字４０８０を表示させる演出を実行する。

【０７０９】

以上に説明した第５０演出形態では、カットイン予告演出、擬似連予告演出、及び、チャンス目予告演出は、いずれも、一般入賞口に遊技球が入賞した後の状態、即ち、ボタンアイコン４０００が表示されている状態において、各予告演出に応じた遊技者の操作を契機として実行可能となっている。このように、一般入賞口への遊技球の入賞後の遊技者の操作を条件として実行される特定演出を設けることにより、一般入賞口に遊技球が入賞した場合の興趣を高めることができる。

【０７１０】

また、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画面に表示されるボタンアイコン４０００が増加することで、遊技者は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口のいずれかに遊技球が入賞したことを認識可能となっている。

【０７１１】

また、ボタンアイコン４０００が１以上表示されている状態でカットイン予告演出の操作示唆条件が成立すると、カットイン予告演出に対応した操作として連打操作を促す報知がされ、ボタンアイコン４０００が２以上表示されている状態で擬似連予告演出の操作示唆条件が成立すると、擬似連予告演出に対応した操作として各図柄停止操作を促す報知がされ、ボタンアイコン４０００が３以上表示されている状態でチャンス目予告演出の操作示唆条件が成立すると、チャンス目予告演出に対応した操作として全図柄停止操作を促す報知がされることにより、遊技者がどのような操作を行うことで特定演出を実行可能となるかを把握することができる。

【０７１２】

また、ボタンアイコン４０００の表示数に応じて、表示数が１以上のときには「カットイン」の文字４０００ａが表示され、表示数が２以上のときには「擬似連」の文字４０００ｂが表示され、表示数が３以上のときには「チャンス目」の文字４０００ｃが表示されることにより、遊技者は表示されているボタンアイコン４０００の数に応じて実行可能となる特定演出の種別を把握することができる。これにより、一般入賞口への遊技球の入賞数に興味を持たせることができる。

【０７１３】

なお、実行可能となる特定演出の種別と共に、その特定演出を実行させるために必要となる操作を報知するようにしても良い。例えば、ボタンアイコン４０００の表示数に応じて、表示数が１以上のときには「カットイン」の文字４０００ａの横に「連打」の文字が表示され、表示数が２以上のときには「擬似連」の文字４０００ｂの横に「各図柄停止」の文字が表示され、表示数が３以上のときには「チャンス目」の文字４０００ｃの横に「全図柄停止」の文字が表示されることにより、遊技者は実行可能となる特定演出の種別に応じて要求される操作を把握することができる。

【０７１４】

ここで、この実施の形態では、複数種別の特定演出の各々に対応した操作示唆条件が同時に成立する場合が存在する。例えば、ボタンアイコン４０００が２以上表示されている状態では、可変表示ゲームの開始条件が成立したときに、その変動パターンがリーチ状態を伴う変動パターンであり、且つ、その変動パターンの変動時間が８秒以上である場合が

あり、この場合には、カットイン予告演出実行のための連打操作を促す報知（連打示唆情報４１００の表示）と、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける操作示唆情報４０５０の表示）のいずれを行うべきかが問題となる。この実施の形態では、その特定演出の実行に要するボタンアイコン４０００の数の多い方を、優先して実行するものとする。従って、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が２以上必要）は、カットイン予告演出実行のための連打操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が１以上必要）よりも優先して行われるものとする。

【０７１５】

また、ボタンアイコン４０００が３以上表示されている状態では、非リーチの変動パターンの可変表示ゲームの開始条件が成立したときに、その非リーチの変動パターンの変動時間が８秒以上であり、且つ、保留されている可変表示ゲームがリーチ変動パターンである場合があり、この場合には、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒにおける操作示唆情報４０５０の表示）と、チャンス目予告演出実行のための全図柄停止操作を促す報知（各可変表示ゲームにおける「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０の表示）のいずれを行うべきかが問題となる。この場合には、チャンス目予告演出実行のための全図柄停止操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が３以上必要）は、擬似連予告演出実行のための各図柄停止操作を促す報知（ボタンアイコン４０００が２以上必要）よりも優先して行われるものとする。

【０７１６】

また、この実施の形態では、表示されているボタンアイコン４０００の数が、特定演出の実行に要するボタンアイコン４０００の数（カットイン予告演出であれば１，擬似連予告演出であれば２，チャンス目予告演出であれば３）よりも多い場合には、当初表示されていたボタンアイコン４０００の数から特定演出の実行に要したボタンアイコン４０００の数を減算した数のボタンアイコン４０００が、該特定演出の実行後にも引き続き表示されることになっている。

【０７１７】

例えば、ボタンアイコン４０００が４以上表示されている状態で、チャンス目予告演出が実行されると、チャンス目予告演出の実行後にも、引き続き表示されるボタンアイコン４０００が１つ残っているため、「カットイン」の文字４０００ａは画面に表示されたままとなる。その後に、リーチ変動パターンの可変表示ゲームが開始されるときに、カットイン予告演出の操作示唆条件が成立して、連打操作を促す報知が行われることになる。

【０７１８】

また、この実施の形態では、可変表示ゲームが開始されるときに、各特定演出に応じた操作示唆条件が成立しているか否かを判定するようにしている（ボタンアイコン４０００の数を確認すると共に可変表示ゲームの変動パターンを確認するようにしている）が、このような形態に限らず、可変表示ゲームが実行されているときに、各特定演出に応じた操作示唆条件が成立しているか否かを判定するようにしても良い。例えば、演出制御用ＣＰＵ１２０は、リーチ状態が成立したタイミングで、ボタンアイコン４０００が１以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、連打を行わせるための連打示唆情報４１００を表示するようにしても良い。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、可変表示ゲームの終了（表示結果の導出表示）までの残り時間が所定時間（例えば残り１０秒）となったタイミングで、ボタンアイコン４０００が２以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、各図柄停止操作を行わせるための操作示唆情報４０５０を表示するようにしても良い。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、有効始動入賞が発生したタイミングで、リーチ状態を伴う可変表示ゲーム（当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含む）が保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わない場合に、ボタンアイコン４０００が３以上表示されているか否かを判定して、表示されていれば、全図柄停止操作を行わせるための「全図柄を止めろ

！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を表示するようにしても良い。即ち、ボタンアイコン４０００の表示数が予め定められた所定数に達したタイミングで実行されている可変表示ゲーム内において（次に実行される可変表示ゲームの開始条件成立を待たずに）、所定の操作を行うべき旨の報知や特定演出が実行されるようにしても良い。

【０７１９】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン４０００が１以上となったタイミングで、実行されている可変表示ゲームがリーチ変動パターンであるか否かを判定して、リーチ変動パターンである場合には、リーチ状態が成立したタイミングで、連打を行わせるための連打示唆情報４１００を表示するようにしても良い。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン４０００が２以上となったタイミングで、実行されている可変表示ゲームの終了（表示結果の導出表示）までの残り時間が所定時間（例えば残り１０秒）以上あるか否かを判定して、所定時間以上ある場合には、その可変表示ゲームの終了（表示結果の導出表示）までの残り時間が所定時間（例えば残り１０秒）となったタイミングで、各図柄停止操作を行わせるための操作示唆情報４０５０を表示するようにしても良い。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への遊技球の入賞に基づきボタンアイコン４０００が３以上となったタイミングで、リーチ状態を伴う可変表示ゲーム（当該有効始動入賞に対応した可変表示ゲームを含む）が保留されており、且つ、その可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないものであるか否かを判定して、リーチ状態を伴う可変表示ゲームが保留されており且つその可変表示ゲームよりも前に実行される可変表示ゲームがいずれもリーチ状態を伴わないものである場合には、実行されている可変表示ゲームにおいて、全図柄停止操作を行わせるための「全図柄を止めろ！」の文字４２００及び操作示唆情報４０５０を表示するようにしても良い。即ち、ボタンアイコン４０００の表示数が予め定められた所定数に達したタイミングで実行されている可変表示ゲーム内において（次に実行される可変表示ゲームの開始条件成立を待たずに）、所定の操作を行うべき旨の報知や特定演出が実行されるようにしても良い。

【０７２０】

また、第５０演出形態では、所定の操作（連打操作、各図柄停止操作、全図柄停止操作）を行わせるべく報知をするための操作示唆条件が、いずれも可変表示ゲームに関する条件（表示態様や変動時間）であり、所定の操作が行われたことにより可変表示ゲームの実行中に特定演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、操作示唆条件は、例えば、大当り遊技状態に関する条件（例えば大当り遊技状態に制御されているか否か、大当り種別が確変大当りであるか否か、及び、ラウンド数が所定数よりも多いか否か等）であっても良く、大当り遊技状態において所定の操作が行われた場合に特定演出が実行されるようにしても良い。例えば、大当り遊技状態に制御されている期間内に、ボタンアイコン４０００の表示数が所定数に達したときに、遊技者に所定の操作を行うよう促す報知を行い、所定の操作が行われたときには、その大当り遊技状態が確変大当りであるか否か、あるいはその大当り遊技状態のラウンド数が所定数より多いか否かを報知する演出を実行するようにしても良い。また、遊技状態が確変状態（但し確変状態であることを遊技者が認識し難い演出モードとする）に制御されている期間内に、ボタンアイコン４０００の表示数が所定数に達したときに、遊技者に所定の操作を行うよう促す報知を行い、所定の操作が行われたときには、遊技状態が確変状態であるか否かを報知する演出を実行するようにしても良い。

【０７２１】

また、第５０演出形態では、ボタンアイコン４０００の表示数が１のときにも、操作示唆条件の成立に基づいて連打操作を促す報知が行われ、連打操作に応じてカットイン予告演出が実行される例について説明したが、このような形態に限らず、ボタンアイコン４０００の表示数が所定数以上（例えば２以上、あるいは３以上）でなければ、所定の操作を促す報知が行われず（例えば、連打操作、各図柄停止操作、及び全図柄停止操作のいずれの操作を促す報知も行われず）、特定演出が実行されない（例えば、カットイン予告演出

、擬似連予告演出、及びチャンス目予告演出のいずれの特定演出も実行されない）ようにしても良い。

【０７２２】

（一発告知の例）

また、第５０演出形態では、仮停止図柄を各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒに停止させるために、各エリア毎の３回の操作を行わせているが、確定飾り図柄（最終停止図柄）を各飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒに停止させるために、各エリア毎の３回の操作を行わせるようにしても良い。即ち、演出制御用ＣＰＵ１２０が、可変表示結果通知コマンドに応じた確定飾り図柄（最終停止図柄）を決定すると、「左」の飾り図柄表示エリア５Ｌに操作示唆情報４０５０を表示させて、操作ボタン３０の操作に応じて最終停止図柄を構成する左図柄を揺動停止させ、次いで、「右」の飾り図柄表示エリア５Ｒに操作示唆情報４０５０を表示させて、操作ボタン３０の操作に応じて最終停止図柄を構成する右図柄を揺動停止させ、最後に、「中」の飾り図柄表示エリア５Ｃに操作示唆情報４０５０を表示させて、操作ボタン３０の操作に応じて最終停止図柄を構成する中図柄を揺動停止させるようにしても良い。このような構成では、大当り図柄の組合せが最終停止図柄となる場合には、遊技者の３回の操作に応じて、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリア５Ｌ、５Ｒ、５Ｃに順次同一の飾り図柄が停止されることにより、遊技者の操作に対する期待感を高めることができる。

【０７２３】

なお、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリアに、通常の飾り図柄（例えば英数字の「１」～「８」の画像）の組合せとは異なる、特殊飾り図柄の組合せを停止させることにより、遊技者に所定の操作を促す報知を行い、さらに遊技者の所定の操作に応じて、当該可変表示ゲームの表示結果が大当りとなるか又ははずれとなるか（あるいは確変大当りとなるか又は非確変大当りとなるか等）を報知する特定演出を実行するようにしても良い。例えば、「左」及び「右」の図柄表示エリアに、それぞれ操作ボタン３０を模した画像である特殊飾り図柄を停止させ（あるいは、「左」及び「右」の図柄表示エリアには通常の飾り図柄を停止させ）、「中」の図柄表示エリアには、「連打！」という文字の画像を停止させる。そして、「連打！」という文字の画像を認識した遊技者が連打操作を行うことにより、画像表示装置５に、その可変表示ゲームの表示結果（例えば、「大当り！」という文字の画像又は「ハズレ」という文字の画像）が表示されるようにしても良い。

【０７２４】

また、このような形態とした場合に、「中」の図柄表示エリアに停止される文字の画像に応じて（所定の操作を行うように示唆する報知態様に応じて）、当該可変表示ゲームの表示結果が大当りとなる割合（あるいは確変大当りとなる割合）が異なるようにしても良い。例えば、「中」の図柄表示エリアに、操作ボタン３０を短く何回も押す操作を行うよう示唆する「連打！」の文字の画像が特殊図柄として停止されたときよりも、操作ボタン３０を長く１回押す操作を行うよう示唆する「長押し！」の文字の画像が特殊図柄として停止されたときの方が、表示結果が大当りとなる割合が高くなるようにしても良い。このように、リーチ状態を経ずに、遊技者の操作に応じて可変表示ゲームの表示結果が報知される演出を特定演出として実行するようにしても良い。なお、１の可変表示ゲームが実行されている期間内に、「左」、「右」、「中」の図柄表示エリアに、特殊飾り図柄の組合せを複数回停止させるようにして、特殊飾り図柄の組合せが停止される毎に、遊技者が所定の操作を行うようにしても良い。この場合には、所定の操作毎（但し最後の所定の操作を除く）に表示結果を示唆する予告演出が実行され、最後の所定の操作に応じて表示結果が報知されるようにしても良い。

【０７２５】

なお、第５０演出形態では、一般入賞口への２回以上の入賞を条件として各図柄停止操作が有効となり、さらに各図柄停止操作に応じて擬似連予告演出が実行され、一般入賞口への３回以上の入賞を条件として全図柄停止操作が有効となり、さらに全図柄停止操作に応じてチャンス目予告演出が実行される例を示したが、所定の操作を行うべき旨の報知（

所定の操作が有効となることの条件）は、一般入賞口への４回以上の入賞を条件としても良い。

【０７２６】

［第５１演出形態］

図３４に示す第５１演出形態では、第５０演出形態と異なり、遊技状態に応じて実行可能となる特定演出が異なるものとする。第５１演出形態では、連打操作を要するカットイン予告演出は、遊技状態が通常状態、並びに、確変状態及び時短状態のいずれのときにも実行可能となっている。一方、各図柄停止操作を要する擬似連予告演出は、遊技状態が通常状態のときにのみ実行可能となっており、全図柄停止操作を要するチャンス目予告演出は、遊技状態が確変状態又は時短状態のときにのみ実行可能となっている。

【０７２７】

なお、カットイン予告演出と擬似連予告演出とでは、通常状態において同時に操作示唆条件が成立する場合があるが、この場合には、より多い数のボタンアイコン４０００を要する擬似連予告演出を実行するための各図柄停止操作が優先して促される。一方、擬似連予告演出と、チャンス目予告演出とでは、実行可能な遊技状態が異なるため、同時に操作示唆条件が成立することはない。

【０７２８】

仮に、通常状態のときに表示されているボタンアイコン４０００の数が３以上となっていても、通常状態ではチャンス目予告演出が実行されないことにより、「カットイン」の文字４０００ａ及び「擬似連」の文字４０００ｂは表示されるが、「チャンス目」の文字４０００ｃは表示されない。仮に、確変状態又は時短状態のときに表示されているボタンアイコン４０００の数が３以上となっていても、確変状態又は時短状態では擬似連予告演出が実行されないことにより、「カットイン」の文字４０００ａ及び「チャンス目」の文字４０００ｃは表示されるが、「擬似連」の文字４０００ｂは表示されない。

【０７２９】

このように、一般入賞口に遊技球が入賞したときの遊技状態に応じて、報知される特定演出の種別、即ち実行可能となる特定演出の種別が異なることにより、遊技状態に応じて適切に興趣を異ならせることが可能となる。

【０７３０】

なお、本演出形態では、より多い数のボタンアイコン４０００を要する予告演出を優先して実行するようにしているが、このような形態に限らず、遊技者にとって、より期待度の高い予告演出を優先して実行するようにしても良い。例えば、同一の可変表示ゲームを対象としてカットイン予告演出の操作示唆条件と擬似連予告演出の操作示唆条件とが成立した場合には、より大当りとなる割合が高い予告演出（例えば擬似連予告演出）を優先して実行するようにすると良い。

【０７３１】

［第５２演出形態］

図４０に示す第５２演出形態では、第５０演出形態及び第５１演出形態と異なり、一般入賞口への遊技球の入賞に応じてボタンアイコン４０００は表示されず、一般入賞口への遊技球の入賞毎に、文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかを表示させるか否か、及び、表示させる場合には、「カットイン」の文字４０００ａ、「擬似連」の文字４０００ｂ、及び「チャンス目」の文字４０００ｃのいずれを表示させるかを決定するものである。図４１（Ａ）には、各一般入賞口への入賞に応じて、文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかを表示させるか否か、及び、表示させる場合には文字４０００ａ～４０００ｃのいずれを表示させるかを決定するための表示情報判定テーブルを示す。

【０７３２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａに遊技球が入賞した場合には、２５％の割合で「カットイン」の文字４０００ａを画面に表示させることに決定し、７５％の割合で「擬似連」の文字４０００ｂを画面に表示させることに決定する。また、第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には、５０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃ

のいずれも表示させないことに決定し、２５％の割合で「カットイン」の文字４０００ａを画面に表示させることに決定し、２５％の割合で「擬似連」の文字４０００ｂを画面に表示させることに決定する。

【０７３３】

また、第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合には、８０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれも表示させないことに決定し、１０％の割合で「カットイン」の文字４０００ａを画面に表示させることに決定し、１０％の割合で「チャンス目」の文字４０００ｃを画面に表示させることに決定する。また、第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、７０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれも表示させないことに決定し、１０％の割合で「カットイン」の文字４０００ａを画面に表示させることに決定し、２０％の割合で「チャンス目」の文字４０００ｃを画面に表示させることに決定する。

【０７３４】

そして、前述した第５０演出形態及び第５１演出形態と同様に、「カットイン」の文字４０００ａが表示されている状態で、リーチ変動パターンの可変表示ゲームが開始された場合には、連打操作を行うよう報知して、連打操作に応じてカットイン予告演出を実行し、「擬似連」の文字４０００ｂが表示されている状態で、変動時間が８秒以上の変動パターンの可変表示ゲームが開始された場合には、各図柄停止操作を行うよう報知して、各図柄停止操作に応じて擬似連予告演出を実行し、「チャンス目」の文字４０００ｃが表示されている状態においてリーチ変動パターンの可変表示ゲームが保留されており、それよりも前に実行される可変表示ゲームが全て非リーチの変動パターンである場合には、全図柄停止操作を行うよう報知して、全図柄停止操作に応じてチャンス目予告演出を実行する。

【０７３５】

図４１（Ａ）の例では、第１一般入賞口５０Ａに遊技球が入賞した場合には１００％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかが表示され、第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には５０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかが表示され、第３一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合には２０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかが表示され、第４一般入賞口５０Ｃに遊技球が入賞した場合には３０％の割合で文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかが表示されるようになっている。

【０７３６】

このように、遊技球が入賞した一般入賞口に応じて、実行可能となる特定演出の種別が報知される割合、及び、特定演出が実行可能となる割合が異なることにより、いずれの一般入賞口に遊技球が進入するかに注目させ、興趣を向上させることができる。

【０７３７】

また、左遊技領域１０Ａに発射された遊技球は、第１一般入賞口５０Ａよりも第２一般入賞口５０Ｂに入賞し易く、右遊技領域１０Ｂに発射された遊技球は、第４一般入賞口５０Ｄよりも第３一般入賞口５０Ｃに入賞し易いように構成されているとすると、より入賞し難い一般入賞口（通常状態であれば第１一般入賞口５０Ａ，確変状態又は時短状態であれば第４一般入賞口５０Ｄ）に遊技球が入賞した場合に、特定演出が実行される割合が高いことになる。

【０７３８】

また、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には、「カットイン」の文字４０００ａ及び「擬似連」の文字４０００ｂのいずれかが表示される可能性があるが、「チャンス目」の文字４０００ｃは表示されないようになっている。一方、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、「カットイン」の文字４０００ａ及び「チャンス目」の文字４０００ｃのいずれかが表示される可能性があるが、「擬似連」の文字４０００ｂは表示されないようになっている。

【０７３９】

このように、遊技球が入賞した一般入賞口に応じて、実行可能となる特定演出の報知態様、及び、実行可能となる特定演出の種別が異なることにより、いずれの一般入賞口に遊

技球進入するかに注目させ、興趣を向上させることができる。
【０７４０】
また、遊技状態が通常状態のときには、左遊技領域１０Ａに遊技球が発射され、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、右遊技領域１０Ｂに遊技球が発射されるため、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞する通常状態においては、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞する確変状態又は時短状態よりも、文字４０００ａ～４０００ｃのいずれかが表示される割合が高く、また、特定演出の実行割合が高いことになる。
【０７４１】
遊技状態が通常状態のときには興趣が低下し易いため、文字４０００ａ～４０００ｃが出現する割合や特定演出が実行される割合を高めることで、興趣低下を防止するようにしている。一方、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、特図ゲームや普図ゲームに遊技者の関心が向かうため、文字４０００ａ～４０００ｃの表示や操作示唆条件の成立に基づく特定演出の実行は寧ろ遊技の邪魔になるケースがあるため、文字４０００ａ～４０００ｃが出現する割合や特定演出が実行される割合を通常状態よりも低くするようにしている。このように、一般入賞口に遊技球が入賞することの興趣を、遊技状態に応じて適切に異ならせることが可能となっている。
【０７４２】
また、図４１（Ａ）に示した例に限らず、遊技状態が確変状態又は時短状態のときには、遊技状態が通常状態のときよりも文字４０００ａ～４０００ｃが出現する割合や特定演出が実行される割合を高めるようにしても良く、図４１（Ａ）に示した例とは逆に、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合よりも高い割合で、文字４０００ａ～４０００ｃを表示させるようにしても良い。また、図４１（Ａ）において、擬似連予告演出は、第１一般入賞口５０Ａ又は第２一般入賞口５０Ｂへの入賞時にのみ実行可能となっているが、同様に、第３一般入賞口５０Ｃ又は第４一般入賞口５０Ｄへの入賞時にのみ実行可能となる特定演出を設けるようにしても良い。
【０７４３】
また、図４１（Ａ）に示した例に限らず、図４１（Ｂ）に示すように、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄの各入賞口毎に、遊技球が入賞したときの遊技状態が通常状態である場合には、遊技球が入賞したときの遊技状態が確変状態又は時短状態である場合よりも、文字４０００ａ～４０００ｃが出現する割合や特定演出が実行される割合を高くするようにしても良い。なお、図４１（Ｂ）に示した例とは逆に、確変状態又は時短状態において各一般入賞口に遊技球が入賞した場合には、通常状態において各一般入賞口に遊技球が入賞した場合よりも高い割合で、文字４０００ａ～４０００ｃを表示させるようにしても良い。また、図４１（Ｂ）において、遊技状態が通常状態であるときにのみ実行可能な特定演出を設けるようにしても良く、遊技状態が確変状態又は時短状態であるときにのみ実行可能な特定演出を設けるようにしても良い。
【０７４４】
なお、遊技状態が通常状態であるか、又は、確変状態若しくは時短状態であるかに応じて、文字４０００ａ～４０００ｃが表示される割合や特定演出が実行される割合を異ならせる例に限らず、例えば、大当り遊技状態に制御されているか否か、大当り遊技状態において付与された賞球数が所定数に達したか否か、大当り遊技状態が連続した数（連続した数＝大当り遊技状態の終了後に確変状態又は時短状態に制御される大当り遊技状態が連続した数＋１）が所定回数に達したか否か、表示結果がハズレ組合せとなる可変表示ゲームが所定回数連続したか否か、「非リーチ」（「リーチ無しハズレ」）の変動パターンの可変表示ゲームが所定回数連続したか否か、保留記憶数が所定数に達したか否か等、の他の条件に応じて、文字４０００ａ～４０００ｃが表示される割合や特定演出が実行される割合を異ならせるようにしても良い。
【０７４５】

［画像表示装置５の画面における各画像の表示エリア］
画像表示装置５の画面に表示可能な各画像の表示エリアを次のように設定しても良い。以下、画像表示装置５の画面に表示可能な画像の最大幅を（Ｘ＋１）画素とし、最大高さを（Ｙ＋１）画素とする。そして、表示画面の左上隅の画素の座標を（０，０）とし、表示画面の右下隅の画素の座標を（Ｘ，Ｙ）とする。このとき、図４２（ａ）に示すように、座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域を第１エリアαと定義し、座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域を第２エリアβと定義する。第１エリアαと第２エリアβとの間に重複する領域は存在しない。また、本例では第２エリアβは第１エリアαよりも広い領域である。

【０７４６】
第１エリアαには、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、及び、第２始動入賞口への入賞数等の、各入賞口への入賞数に関連する入賞数情報が表示可能となっている。第２エリアβには、図４２（ａ）に示されるように、エラーメッセージ表示エリア５Ｅ、第４図柄表示エリア５Ａ，５Ｂ、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ、及び始動入賞記憶表示エリア５Ｈが設けられている。なお、図４２及び図４３の例において、第２エリアβにおいては背景画像を視認可能であるが、第１エリアαでは背景画像を視認不能となっている。

【０７４７】
本例において、演出データとしてＲＯＭ１２１に記憶されている背景画像の全体像は、後述する図４４の（ｂ）（ｃ）に示されるように、全体の幅が（Ｘ＋１）画素であり、全体の高さが（Ｙ＋１）画素であり、キャラクタＤが山の頂部付近を登っており、キャラクタＥが山の麓付近を登っている態様の画像である。図４２（ｂ）（ｃ）及び図４３（ｅ）（ｆ）の例では、背景画像の全体領域［座標（０，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］のうち、第２エリアβに相当する領域［座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］のみが遊技者に視認可能となっている。背景画像の全体領域のうち、第１エリアαに相当する領域［座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］は遊技者に視認不能である。

【０７４８】
従って、図４２（ｂ）（ｃ）及び図４３（ｅ）（ｆ）の例において、遊技者は、背景画像の座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタＤを視認可能であるが、背景画像の座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタＥは視認不能である。

【０７４９】
図４２（ｂ）（ｃ）及び図４３（ｅ）（ｆ）の例では、第１エリアαに、（１）当日における一般入賞口への入賞数の合計である「本日の一般入賞数」と、（２）当日における第１始動入賞口への入賞数の合計である「本日のヘソ入賞数」と、（３）当日における第２始動入賞口への入賞数の合計である「本日の電チュー入賞数」の３項目が表示されている。

【０７５０】
この実施の形態では、前述したように、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への入賞が発生したときに、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄのいずれに遊技球が入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信し、始動入賞口への入賞が発生したときに、第１始動入賞口及び第２始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信する。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への入賞数、第１始動入賞口への入賞数、及び第２始動入賞口への入賞数を個別に集計可能である。本例では、（１）「本日の一般入賞数」が７０、（２）「本日のヘソ入賞数」が５２１、（３）「本日の電チュー入賞数」が２１７となっている。このように、一般入賞口への入賞数と始動入賞口への入賞数を対比可能に表示させることで、各入賞口への入賞状況を相対的に把握可能となる。

【０７５１】

また、図４２（ｂ）及び図４３（ｅ）の例では、第２エリアβにおいて、第４図柄表示エリア５Ａで第１特図用の第４図柄が可変表示されている状態であり、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒで飾り図柄が可変表示されている状態である。また、始動入賞記憶表示エリア５Ｈには、１回の特図ゲームの保留に対応した１つの保留情報として、丸型のオブジェクトが左端に表示されている。これら、可変表示中の第４図柄の画像、可変表示中の飾り図柄の画像、及び、保留情報の画像は、いずれも第２エリアβ内にのみ表示されている。

【０７５２】

第４図柄の表示レイヤ、飾り図柄の表示レイヤ、及び、保留情報の表示レイヤは、いずれも背景画像の表示レイヤよりも上位であるものとする。ここで、ある画像の表示レイヤが他の画像の表示レイヤよりも上位であるということは、ある画像と他の画像とが重畳表示されるときに、ある画像の視認性を他の画像の視認性よりも優先する表示制御を行うということである。具体的には、図４２（ｂ）（ｃ）及び図４３（ｅ）（ｆ）の例において、第４図柄、飾り図柄、及び保留情報の各画像が表示されている領域と背景画像の一部領域とが重複しているが、この場合に、重複領域に関しては、表示レイヤが背景画像よりも上位である第４図柄、飾り図柄、及び、保留情報を視認容易（視認可能を含む）とする一方、背景画像を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、遊技者から見た場合に、第４図柄、飾り図柄、及び、保留情報は、背景画像よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

【０７５３】

また、この実施の形態では、エラーメッセージの表示レイヤは、飾り図柄の表示レイヤよりも上位であるものとする。具体的には、図４２（ａ）及び図４３（ｆ）に示すように、飾り図柄が表示される領域とエラーメッセージが表示される領域とは重複しているが、この場合に、重複領域に関しては、表示レイヤが飾り図柄よりも上位であるエラーメッセージを視認容易（視認可能を含む）とする一方、飾り図柄を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、遊技者から見た場合に、エラーメッセージは、飾り図柄よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

【０７５４】

なお、背景画像の全体領域のうち第２エリアβに相当する領域のみを遊技者に視認可能とするための表示制御として、背景画像の全体領域のうち第２エリアβに相当する領域のみを背景画像の表示レイヤに設定し、背景画像の全体領域のうち第１エリアαに相当する領域は背景画像の表示レイヤに設定しない（即ち背景画像のうち［座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］のみの画像データを用いる）ようにしても良い。

【０７５５】

また、背景画像の全体領域のうち第２エリアβに相当する領域のみを遊技者に視認可能とするための他の表示制御として、背景画像の全体領域を背景画像の表示レイヤに設定する（即ち背景画像全体［座標（０，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］の画像データを用いる）が、背景画像の表示レイヤよりも上位の表示レイヤにおいて、第１エリアαに相当する領域に入賞数情報用の別の背景画像（例えば白色で無地の画像）を設定することで、下位の表示レイヤの背景画像の第１エリアαに相当する領域を視認できないようにしても良い。なお、このような構成とした場合において、入賞数情報用の別の背景画像（例えば白色で無地の画像）に所定の透過率（当該表示レイヤの下位の表示レイヤの画像の視認容易性であり、０％のときに視認不能となる）を設定しておくことにより、下位の表示レイヤの画像を視認可能としても良く、所定の透過率を設定することで、下位の表示レイヤの背景画像の第１エリアαに相当する領域を視認可能となり、キャラクタＥを視認可能な状態になる。

【０７５６】

また、第１エリアαに表示される入賞数情報の表示レイヤは、第１エリアαにおいて表示可能な他の情報の表示レイヤよりも上位である。そのため、第１エリアαにおける他の

情報の表示によって入賞数情報の視認性が低下することはない。また、入賞数情報の表示レイヤは、第１エリアαには表示領域が存在しないエラーメッセージと同じ表示レイヤであっても良く、エラーメッセージよりも上位の表示レイヤであっても良く、エラーメッセージよりも下位の表示レイヤであっても良い。例えば、入賞数情報の表示レイヤは、全ての表示レイヤの中で最も上位であり、他の情報の表示領域（第１エリアαに表示されるか又は第２エリアβに表示されるか）によらず、視認性が低下することがないようにしても良い。

【０７５７】

図４２（ｂ）に示すように、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示は、いずれも第２エリアβ内にて行われるものであるため、これらの画像が画像表示装置５に表示されていることによっては、第１エリアα内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）、第１始動入賞口への入賞数（「本日のヘソ入賞数」）、及び、第２始動入賞口への入賞数（「本日の電チュー入賞数」）の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

【０７５８】

そして、画像表示装置５において、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図４２（ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）が更新される。このように、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに一般入賞口への入賞が発生すると、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示によっては、入賞数情報が更新されるときの視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したことと、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

【０７５９】

そして、特別図柄の可変表示が終了して表示結果が停止表示されるときには、図４２（ｃ）に示すように、第１特図用の第４図柄の可変表示が終了して表示結果が停止表示されると共に、飾り図柄の可変表示も終了して表示結果が停止表示される。本例では、第４図柄表示エリア５Ａが、はずれを想起させる表示色で点灯（表示）されたままの状態となっている（表示結果が停止表示されている）ものとし、確定飾り図柄として、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒに「５，３，１」となるはずれ図柄が停止表示されている。

【０７６０】

ここで、図４２（ｃ）に示すように、停止表示されている（表示結果が導出表示されている状態の）第４図柄、及び、停止表示されている（表示結果が導出表示されている状態の）飾り図柄は、いずれも第２エリアβ内に表示されているため、これらの画像が画像表示装置５に表示されていることによっては、第１エリアα内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）、第１始動入賞口への入賞数（「本日のヘソ入賞数」）、及び、第２始動入賞口への入賞数（「本日の電チュー入賞数」）の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、第４図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

【０７６１】

そして、画像表示装置５において、第４図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図４２（ｄ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）が更新される。このように、第４図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに一般入賞口

への入賞が発生すると、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、第４図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示によっては、入賞数情報が更新されるときの視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したことと、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

【０７６２】

なお、図４２（ｂ）（ｃ）（ｄ）の例では、一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新されている例を示しているが、第１始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、第４図柄の可変表示及び停止表示、並びに、飾り図柄の可変表示及び停止表示によらず、第１始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。また、第２始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、第４図柄の可変表示及び停止表示、並びに、飾り図柄の可変表示及び停止表示によらず、第２始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。

【０７６３】

図４３（ｅ）（ｆ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が、異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信すると、画像表示装置５においてエラーメッセージ（本例では「エラーが発生しました。」という文字の画像）の表示が行われる。前述したように、エラーメッセージの表示レイヤは、飾り図柄の表示レイヤよりも上位である。そのため、飾り図柄が可変表示されているとき、あるいは、飾り図柄が停止表示されているときに、演出制御用ＣＰＵ１２０が異常検出指定コマンドを受信した場合には、飾り図柄が表示される領域とエラーメッセージが表示される領域との重複範囲に関して、エラーメッセージを視認容易（視認可能を含む）とする一方、飾り図柄を視認困難（視認不能を含む）とする表示制御を行っている。従って、図４３（ｆ）の例では、遊技者から見た場合に、エラーメッセージは、可変表示中の飾り図柄（あるいは停止表示されている状態の飾り図柄）よりも手前（遊技者側）に表示されているように見える。

【０７６４】

図４３（ｆ）に示すように、エラーメッセージの表示は第２エリアβ内にて行われるものであるため、エラーメッセージが画像表示装置５に表示されていることによっては、第１エリアα内に表示されている入賞数情報としての、一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）、第１始動入賞口への入賞数（「本日のヘソ入賞数」）、及び、第２始動入賞口への入賞数（「本日の電チュー入賞数」）の視認性が妨げられることはない。これにより、遊技者は、エラーメッセージの表示によらず、入賞数情報を適切に把握することができる。

【０７６５】

そして、画像表示装置５において、エラーメッセージの表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合には、図４３（ｇ）に示すように、演出制御用ＣＰＵ１２０が一般入賞口指定コマンドを受信したことに基づいて、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数（「本日の一般入賞数」）が更新される。このように、エラーメッセージの表示が行われているときに一般入賞口への入賞が発生すると、第１エリアαに表示されている一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。即ち、エラーメッセージの表示によっては、入賞数情報が更新されるときの視認性は妨げられない。これにより、遊技者は、一般入賞口への入賞が発生したことと、その結果として一般入賞口への入賞数が更新されたことを容易に把握することができる。

【０７６６】

なお、図４３（ｆ）（ｇ）の例では、一般入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新されている例を示しているが、第１始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、エラーメッセージの表示によらず、第１始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。また、第２始動入賞口への入賞が発生したときにも、一般入賞口の場合と同様に、エラーメッセージの表示によらず、第２始動入賞口への入賞数が、視認性が妨げられることなく更新される。

【０７６７】
　また、図４３（ｆ）の例では、異常検出指定コマンドの受信に基づいて単に異常が発生したことを報知する「エラーが発生しました。」という文字を表示するようにしているが、これに限らず、異常検出指定コマンドが指定する異常の種別に応じて異なるエラーメッセージを表示するようにしても良い。例えば、磁気異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「磁気エラーが発生しました。」という文字を表示し、振動異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「振動エラーが発生しました。」という文字を表示し、電波異常が発生したことを指定する異常検出指定コマンドを受信したときには「電波エラーが発生しました。」という文字を表示しても良い。
【０７６８】
　なお、本例では、図４２（ａ）に示すように、座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域を第１エリアαと定義し、座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域を第２エリアβと定義したが、入賞数情報が表示可能な第１エリア、並びに、飾り図柄、第４図柄、保留情報、及びエラーメッセージが表示可能な第２エリアは、矩形領域に限らず、画面上において互いに重複しない任意の領域であれば良い。
【０７６９】
　（入賞数情報の表示／非表示設定）
　図４において説明したように、ガラス扉枠３ａを前方に開いて操作する（遊技場の店員は操作可能であるが遊技者は操作不能な）表示切替スイッチ３２の操作部が表示位置（第２位置）に設定されており、且つ、遊技者用設定画面（図５を参照）において、遊技者の操作によって一般入賞口への入賞数を表示する設定が行われているときに、一般入賞口への入賞数等に関連する入賞数情報が表示されることになっている。
【０７７０】
　図４２及び図４３に示した例は、このようにして入賞数情報を表示する設定が行われている状態における画面の表示態様であり、入賞数情報を表示する設定が行われている場合には、第１エリアαに、一般入賞口への入賞数のみならず、第１始動入賞口（所謂「ヘソ」）への入賞数及び第２始動入賞口（所謂「電チュー」）への入賞数も併せて表示されるものとする。即ち、表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０の操作に応じて、第１始動入賞口への入賞数や第２始動入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能である。
【０７７１】
　ここで、図４において説明したように、表示切替スイッチ３２の操作部が非表示設定（第１位置）とされている場合には、操作ボタン３０により入賞数情報（一般入賞口への入賞数、並びに、第１始動入賞口への入賞数及び第２始動入賞口への入賞数等）を表示する設定が行われているか否かによらず、入賞数情報は画像表示装置５の画面に表示されない。また、表示切替スイッチ３２の操作部が表示設定（第２位置）とされている場合であっても、操作ボタン３０により入賞数情報を表示する設定が行われていない場合（非表示設定の場合）には、入賞数情報は画像表示装置５の画面に表示されない。
【０７７２】
　図４４（ｂ）（ｃ）に示す例は、このようにして入賞数情報を表示させない設定が行われている状態における画面の表示態様であり、入賞数情報を表示させない設定が行われている場合には、第１エリアαに、一般入賞口への入賞数は表示されず、第１始動入賞口（所謂「ヘソ」）への入賞数及び第２始動入賞口（所謂「電チュー」）への入賞数も表示されない。
【０７７３】
　このように、遊技場側の設定操作に応じて、また、遊技者側の設定操作に応じて入賞数情報を表示させるか否かを設定可能とすることにより、遊技場側の都合に応じて、また、遊技者側の判断に応じて入賞数情報を表示可能となる。
【０７７４】

図４４（ａ）（ｂ）（ｃ）に示すように、入賞数情報を表示しない設定とした場合には、入賞数情報を表示する設定とした場合と比較して、エラーメッセージ表示エリア５Ｅ、第４図柄表示エリア５Ａ，５Ｂ、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒ、及び、始動入賞記憶表示エリア５Ｈ、の各領域は共通である。即ち、第２エリアβに表示されるエラーメッセージ、第４図柄、飾り図柄、及び保留情報の各画像の表示位置及び表示範囲（画像の大きさ）は、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで変化しない。これにより、入賞数情報を表示させるか否かを設定する設定変更に伴う表示制御を簡素化するようにしている。

【０７７５】

一方で、入賞数情報を表示させない設定とした場合、図４４（ａ）（ｂ）（ｃ）に示すように、入賞数情報を表示させる設定とした場合（図４２及び図４３の表示例）とは異なり、第１エリアα及び第２エリアβにおいて背景画像を視認可能である。図４４（ａ）（ｂ）（ｃ）の例では、背景画像の全体領域［座標（０，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］のうち、第１エリアαに相当する領域［座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］、及び、第２エリアβに相当する領域［座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域］の両方、即ち、背景画像の全体領域が遊技者に視認可能となっている。

【０７７６】

従って、図４４（ａ）（ｂ）（ｃ）の例において、遊技者は、背景画像の座標（ａ＋１，０）と座標（Ｘ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタＤを視認可能であると共に、背景画像の座標（０，０）と座標（ａ，Ｙ）とを頂点として規定される矩形領域に含まれるキャラクタＥも視認可能である。

【０７７７】

このように、特定の画像（エラーメッセージ、第４図柄、飾り図柄、及び保留情報）の表示位置及び表示範囲（画像の大きさ）に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで変化させない（共通化する）ことにより制御負担を軽減する一方で、他の画像（背景画像）に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで視認可能な範囲を異ならせるようにすることで、入賞数情報が表示されない場合の興趣を向上させるようにしている。

【０７７８】

そして、図４４（ｂ）に示すように、画像表示装置５において、第４図柄の可変表示、飾り図柄の可変表示、及び保留情報の表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合にも、図４４（ｄ）に示すように、入賞数情報を表示しない設定としていることにより、一般入賞口への入賞数は表示されない。また、図４４（ｃ）に示すように、画像表示装置５において、第４図柄の停止表示及び飾り図柄の停止表示が行われているときに、一般入賞口への入賞が発生した場合にも、図４４（ｄ）に示すように、入賞数情報を表示しない設定としていることにより、一般入賞口への入賞数は表示されない。

【０７７９】

なお、図４４（ｂ）（ｃ）（ｄ）の例では、一般入賞口への入賞が発生した場合にも一般入賞口への入賞数が表示されない例を示しているが、入賞数情報を表示しない設定としている場合には、第１始動入賞口への入賞が発生した場合にも第１始動入賞口への入賞数が表示されず、第２始動入賞口への入賞が発生した場合にも第２始動入賞口への入賞数は表示されない。このように、各入賞口への入賞数を表示させるか否かを、遊技者の操作に応じて設定可能である。

【０７８０】

（入賞数情報の各項目）

図４５には、第１エリアαに表示可能な入賞数情報の項目例を示している。なお、図４５は、いずれも一般入賞口への入賞数に関連した項目であるが、これと同様に、第１始動入賞口への入賞数に関連した項目、及び、第２始動入賞口への入賞数に関連した項目を第１エリアαに表示可能である。

【０７８１】
遊技機の電源投入時からの各一般入賞口への入賞数の合計値である「本日の一般入賞数（Ａ１とする）」を表示可能である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている一般入賞数カウンタの値を０と設定しておき、一般入賞口指定コマンドの受信毎に一般入賞数カウンタの値を１ずつ加算することにより、Ａ１を集計可能となっている。
【０７８２】
また、遊技機の電源投入時からの総アウト数に対してのＡ１の割合である「本日の一般入賞比率（Ａ２とする）」を表示可能である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されているアウト数カウンタの値を０と設定しておき、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎にアウト数カウンタの値を１ずつ加算することにより、総アウト数を集計可能となっており、総アウト数に対してのＡ１の割合を算出することでＡ２を集計可能となっている。
【０７８３】
また、遊技機の電源投入時からの各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「本日の一般賞球数（Ａ３とする）」を表示可能である。また、遊技機の電源投入時からの総賞球数に対してのＡ３の割合である「本日の一般賞球比率（Ａ４とする）」を表示可能である。
【０７８４】
ＲＯＭ１２１には、第１始動入賞口及び第２始動入賞口、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄ、並びに大入賞口の各入賞口について定められた賞球数が記憶されている。演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている一般賞球数カウンタの値を０と設定しておき、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、その一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を、一般賞球数カウンタの値に加算することにより、Ａ３を集計可能となっている。また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている賞球数カウンタの値を０と設定しておき、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口への入賞を指定する大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、賞球数カウンタの値に加算することにより、総賞球数を集計可能となっており、総賞球数に対してのＡ３の割合を算出することでＡ４を集計可能となっている。
【０７８５】
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態指定コマンドにより遊技状態が指定されることにより、現在の遊技状態が低ベース状態であるか又は高ベース状態であるかを特定して、低ベース状態における入賞数情報（Ｂ１～Ｂ４）及び高ベース状態における入賞数情報（Ｃ１～Ｃ４）を区分して集計可能である。
【０７８６】
具体的には、低ベース状態における各一般入賞口への入賞数の合計値である「低ベース状態の一般入賞数（Ｂ１とする）」を表示可能であり、高ベース状態における各一般入賞口への入賞数の合計値である「高ベース状態の一般入賞数（Ｃ１とする）」を表示可能である。
【０７８７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている低ベース中一般入賞数カウンタの値、及び、高ベース中一般入賞数カウンタの値をいずれも０と設定しておくものとする。そして、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が通常状態である期間は、一般入賞口指定コマンドの受信毎に低ベース中一般入賞数カウンタの値を１ずつ加算することにより、Ｂ１を集計可能であり、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が確変状態又は時短状態のいずれかである期間は、一般入賞口指定コマンドの受信毎に高ベース中一般入賞数カウンタの値を１ずつ加算することにより、Ｃ１を集計可能となっている。
【０７８８】

また、低ベース状態におけるアウト数に対してのＢ１の割合である「低ベース状態の一般入賞比率（Ｂ２とする）」を表示可能であり、高ベース状態におけるアウト数に対してのＣ１の割合である「高ベース状態の一般入賞比率（Ｃ２とする）」を表示可能である。

【０７８９】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている低ベース中アウト数カウンタの値、及び、高ベース中アウト数カウンタの値をいずれも０と設定しておくものとする。そして、通常状態においては、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に低ベース中アウト数カウンタの値を１ずつ加算することにより、低ベース中アウト数を集計可能となっており、低ベース中アウト数に対してのＢ１の割合を算出することでＢ２を集計可能となっている。一方、確変状態又は時短状態においては、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に高ベース中アウト数カウンタの値を１ずつ加算することにより、高ベース中アウト数を集計可能となっており、高ベース中アウト数に対してのＣ１の割合を算出することでＣ２を集計可能となっている。

【０７９０】

また、低ベース状態における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「低ベース状態の一般賞球数（Ｂ３とする）」を表示可能であり、高ベース状態における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「高ベース状態の一般賞球数（Ｃ３とする）」を表示可能である。

【０７９１】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている低ベース中一般賞球数カウンタの値、及び、高ベース中一般賞球数カウンタの値をいずれも０と設定しておくものとする。そして、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が通常状態である期間は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を低ベース中一般賞球数カウンタの値に加算することにより、Ｂ３（「低ベース状態の一般賞球数」）を集計可能であり、受信した遊技状態指定コマンドで指定される遊技状態が確変状態又は時短状態のいずれかである期間は、受信した一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を高ベース中一般賞球数カウンタの値に加算することにより、Ｃ３（「高ベース状態の一般賞球数」）を集計可能となっている。

【０７９２】

また、低ベース状態における賞球数に対してのＢ３の割合である「低ベース状態の一般賞球比率（Ｂ４とする）」を表示可能であり、高ベース状態における賞球数に対してのＣ３の割合である「高ベース状態の一般賞球比率（Ｃ４とする）」を表示可能である。

【０７９３】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、電源投入時において、ＲＡＭ１２２に記憶されている低ベース中賞球数カウンタの値、及び、高ベース中賞球数カウンタの値をいずれも０と設定しておくものとする。そして、通常状態においては、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、低ベース中賞球数カウンタの値に加算することにより、低ベース中賞球数を集計可能となっており、低ベース中賞球数に対してのＢ３の割合を算出することでＢ４（「低ベース状態の一般賞球比率」）を集計可能となっている。一方、確変状態又は時短状態においては、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、高ベース中賞球数カウンタの値に加算することにより、高ベース中賞球数を集計可能となっており、高ベース中賞球数に対してのＣ３の割合を算出することでＣ４（「高ベース状態の一般賞球比率」）を集計可能となっている。

【０７９４】

このように、遊技状態毎に、一般入賞口への入賞数に関連した情報を集計可能であるため、遊技者は、現在の遊技状態に応じた情報を把握することが可能となる。例えば、遊技状態が低ベース状態（通常状態）のときには、Ｂ１～Ｂ４の項目に注目し、遊技状態が高ベース状態（確変状態又は時短状態）のときには、Ｃ１～Ｃ４の項目に注目することにな

る。
【０７９５】
なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技状態が低ベース状態のときには、Ｂ１～Ｂ４の項目を第１エリアαに表示する一方、Ｃ１～Ｃ４の項目は表示せず、遊技状態が高ベース状態のときには、Ｃ１～Ｃ４の項目を第１エリアαに表示する一方、Ｂ１～Ｂ４の項目は表示しないようにしても良い。また、遊技状態にかかわらずＢ１～Ｂ４の項目、及びＣ１～Ｃ４の項目を第１エリアαに表示するものの、低ベース状態においては、Ｂ１～Ｂ４の項目を、Ｃ１～Ｃ４の項目よりも視認し易い態様で（例えば大きく）表示し、高ベース状態においては、Ｃ１～Ｃ４の項目を、Ｂ１～Ｂ４の項目よりも視認し易い態様で（例えば大きく）表示するようにしても良い。
【０７９６】
（設定期間における入賞数情報の集計）
また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、遊技者が設定した期間における入賞数情報を集計可能となっており、設定期間における各一般入賞口への入賞数の合計値である「設定期間の一般入賞数（Ｄ１とする）」を第１エリアαに表示可能である。
【０７９７】
演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図４６に示す遊技者の操作に応じた集計期間が設定されると、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中一般入賞数カウンタの値を０と設定すると共に、集計タイマの値を設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットして、集計タイマをスタートさせる。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、設定期間中一般入賞数カウンタの値を１ずつ加算して、集計タイマがタイムアウトしたとき（設定した集計期間が経過したとき）の設定期間中一般入賞数カウンタの値を、Ｄ１として第１エリアαに表示する。
【０７９８】
なお、アウト数が増加している期間（例えば、アウト球検出器から検出信号を最後に受信してから所定期間内）は集計タイマを更新させる一方、アウト数が増加していない期間（例えば、アウト球検出器から検出信号を最後に受信してから所定期間経過後）は集計タイマを更新させずに停止状態としても良い。このようにして、遊技球が遊技領域１０に発射されていない期間を集計期間から除外するようにしても良い。
【０７９９】
また、集計タイマがタイムアウトしてＤ１が第１エリアαに表示されると、設定期間中一般入賞数カウンタの値が再び０にリセットされると共に、集計タイマの値が再び設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットされ、集計タイマが再びスタートする。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に設定期間中一般入賞数カウンタの値が加算され、集計タイマが再びタイムアウトしたとき（設定した集計期間が再び経過したとき）の設定期間中一般入賞数カウンタの値が、Ｄ１として第１エリアαに表示される。このように、遊技者が設定した集計期間毎に、その集計期間に対応したＤ１が表示されることになる。
【０８００】
また、設定期間における遊技機のアウト数に対してのＤ１の割合である「設定期間の一般入賞比率（Ｄ２とする）」を表示可能である。演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中一般入賞数カウンタの値を０に設定したときに、これと併せて、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中アウト数カウンタの値を０と設定しておき、アウト球検出器から出力される検出信号の受信毎に設定期間中アウト数カウンタの値を１ずつ加算することにより、設定期間におけるアウト数を集計可能となっており、設定期間におけるアウト数に対してのＤ１の割合を算出することでＤ２を集計可能となっている。
【０８０１】
また、設定期間における各一般入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の合計値である「設定期間の一般賞球数（Ｄ３とする）」を表示可能である。また、設定期間におけ

る賞球数に対してのＤ３の割合である「設定期間の一般賞球比率（Ｄ４とする）」を表示可能である。

【０８０２】

演出制御用ＣＰＵ１２０は、後述する図４６に示す遊技者の操作に応じた集計期間が設定されると、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中一般賞球数カウンタの値を０と設定すると共に、集計タイマの値を設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットして、集計タイマをスタートさせる。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に、その一般入賞口指定コマンドが指定する一般入賞口に対応した賞球数を、設定期間中一般賞球数カウンタの値に加算して、集計タイマがタイムアウトしたとき（設定した集計期間が経過したとき）の設定期間中一般賞球数カウンタの値を、Ｄ３として第１エリアαに表示する。

【０８０３】

また、集計タイマがタイムアウトしてＤ３が第１エリアαに表示されると、設定期間中一般賞球数カウンタの値が再び０にリセットされると共に、集計タイマの値が再び設定期間（遊技者の操作に応じた集計期間）にセットされ、集計タイマが再びスタートする。そして、一般入賞口指定コマンドの受信毎に設定期間中一般賞球数カウンタの値が加算され、集計タイマが再びタイムアウトしたとき（設定した集計期間が再び経過したとき）の設定期間中一般賞球数カウンタの値が、Ｄ３として第１エリアαに表示される。このように、遊技者が設定した集計期間毎に、その集計期間に対応したＤ３が表示されることになる。

【０８０４】

また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中一般賞球数カウンタの値を０に設定したときに、これと併せて、ＲＡＭ１２２に記憶されている設定期間中賞球数カウンタの値を０と設定しておき、始動入賞口指定コマンド、一般入賞口指定コマンド、及び、大入賞口への入賞を指定する大入賞口入賞コマンドの受信毎に、各コマンドが指定する入賞口に対応した賞球数を、設定期間中賞球数カウンタの値に加算することにより、設定期間における賞球数を集計可能となっており、設定期間における賞球数に対してのＤ３の割合を算出することでＤ４を集計可能となっている。

【０８０５】

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０が受信する一般入賞口指定コマンドは、いずれの一般入賞口に遊技球が入賞したのかを指定するものであるため、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第１一般入賞口５０Ａ～第４一般入賞口５０Ｄへの各入賞数を個別に集計して、一般入賞口毎にＡ１～Ａ４，Ｂ１～Ｂ４，Ｃ１～Ｃ４，及びＤ１～Ｄ４に相当する項目を集計して、集計値を第１エリアαに表示することが可能となっている。

【０８０６】

以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第１始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第２始動入賞口への入賞数に関連した各項目のうち、いずれを第１エリアαに表示させるのかは、遊技状態等に応じて自動的に決定されるようにしても良い。例えば、低ベース状態では項目Ｂ１～Ｂ４を表示し、高ベース状態ではＣ１～Ｃ４を表示するようにしても良い。また、以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第１始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第２始動入賞口への入賞数に関連した各項目のうち、いずれを第１エリアαに表示させるのかを、遊技場側の操作（例えば、表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０を使用した操作）により選択可能としても良く、遊技者側の操作（例えば、操作ボタン３０を使用した操作）により選択可能としても良い。

【０８０７】

また、以上に示した一般入賞口への入賞数に関連した各項目、並びに、後述する第１始動入賞口への入賞数に関連した各項目、及び、第２始動入賞口への入賞数に関連した各項目に関しては、各々の項目に応じた基準値が設けられており、ＲＯＭ１２１には、各々の項目に関連付けてその基準値が記憶されている。従って、演出制御用ＣＰＵ１２０は、第

１エリアαに表示されている項目の集計値が、その項目の基準値に達しているか否かを確認し、集計値が基準値に達していない場合には、後述する図４６（４）に示すように、第１エリアαに表示されている項目の集計値が、その項目の基準値に達していない旨を報知するメッセージを表示することが可能である。これにより、遊技者は、第１エリアαに表示されている項目の集計値が、当該項目の基準値と比較して有利な値となっているか否かを把握して、遊技機を選択するための（当該遊技機における遊技を継続すべきか否かの）判断材料とすることができる。

【０８０８】

次に、集計期間の設定方法について、図４６を用いて説明する。例えば、図４６の集計期間設定画面は、前述した図５（２）の選択画面において、一般入賞口への入賞数を表示させるようにする選択が行われた場合に、さらに集計期間を設定するか否かを選択させるための選択画面が表示され、その選択画面において集計期間を設定する選択が行われた場合（集計期間を設定する意思が確認された場合）に表示される画面であるものとする。

【０８０９】

図４６（１）の設定画面では、「集計期間を設定して下さい。」というメッセージが表示されると共に、操作ボタン３０を模した画像がその下方に表示される。設定画面では、「１０分」の文字を含むアイコン、「３０分」の文字を含むアイコン、及び「６０分」の文字を含むアイコンが表示される共に、「ジョグダイアルで選択した後決定ボタン」というメッセージが表示され、さらに、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を回動操作した後に押下するように促す矢印が表示される。

【０８１０】

集計期間を１０分に設定する場合には、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を左に回動操作することにより「１０分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、「設定期間は１０分です。」というメッセージが表示され、集計期間が１０分に設定される。即ち、Ｄ１～Ｄ４の設定期間は１０分となる。また、集計期間を３０分に設定する場合には、図４６（１）に示すように、「３０分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、図４６（２）に示すように、「設定期間は３０分です。」というメッセージが表示され、集計期間が３０分に設定される。即ち、Ｄ１～Ｄ４の設定期間は３０分となる。また、集計期間を６０分に設定する場合には、操作ボタン３０（ジョグダイアル）を右に回動操作することにより「６０分」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、「設定期間は６０分です。」というメッセージが表示され、集計期間が６０分に設定される。即ち、Ｄ１～Ｄ４の設定期間は６０分となる。

【０８１１】

このように、遊技者の操作に応じて、所望の集計期間を設定することが可能である。図４６の例では、集計期間として３０分が設定されている。従って、図４６（３）に示すように、第１エリアαには、３０分あたりの一般入賞口への入賞数が「設定期間の一般入賞数（Ｄ１）」として表示される。図４６（３）の例では、３０分あたりの一般入賞口への入賞数の基準値として３０が記憶されているのに対して、３０分あたりの一般入賞口への入賞数の集計値が３７であるため、集計値は基準値を超えている。従って、集計値が基準値に達していない旨の報知はなされていない。

【０８１２】

一方、図４６（４）の例では、３０分あたりの一般入賞口への入賞数の基準値として３０が記憶されているのに対して、３０分あたりの一般入賞口への入賞数の集計値が２９であるため、集計値が基準値に達していない。従って、集計値が基準値に達していない旨の報知（「基準値（３０回／３０分）より下です。」というメッセージの表示）がされている。

【０８１３】

（始動入賞口への入賞数に関連する項目）

なお、演出制御用ＣＰＵ１２０は、始動入賞口への入賞が発生したときに、第１始動入

賞口及び第２始動入賞口のいずれに入賞したのかを指定する始動入賞口指定コマンドを受信するため、第１～第４一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、「本日の第１始動入賞口への入賞数（Ａ１に相当）」、「本日の第１始動入賞口への入賞比率（Ａ２に相当）」、「本日の第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ａ３に相当）」、及び「本日の総賞球数に対しての本日の第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ａ４に相当）」、並びに、「本日の第２始動入賞口への入賞数（Ａ１に相当）」、「本日の第２始動入賞口への入賞比率（Ａ２に相当）」、「本日の第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ａ３に相当）」、及び「本日の総賞球数に対しての本日の第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ａ４に相当）」、を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０８１４】

また、「低ベース状態における第１始動入賞口への入賞数（Ｂ１に相当）」、「低ベース状態における第１始動入賞口への入賞比率（Ｂ２に相当）」、「低ベース状態における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｂ３に相当）」、及び「低ベース状態において付与された賞球数に対しての低ベース状態における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｂ４に相当）」、並びに、「低ベース状態における第２始動入賞口への入賞数（Ｂ１に相当）」、「低ベース状態における第２始動入賞口への入賞比率（Ｂ２に相当）」、「低ベース状態における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｂ３に相当）」、及び「低ベース状態において付与された賞球数に対しての低ベース状態における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｂ４に相当）」、を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０８１５】

また、「高ベース状態における第１始動入賞口への入賞数（Ｃ１に相当）」、「高ベース状態における第１始動入賞口への入賞比率（Ｃ２に相当）」、「高ベース状態における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｃ３に相当）」、及び「高ベース状態において付与された賞球数に対しての高ベース状態における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｃ４に相当）」、並びに、「高ベース状態における第２始動入賞口への入賞数（Ｃ１に相当）」、「高ベース状態における第２始動入賞口への入賞比率（Ｃ２に相当）」、「高ベース状態における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｃ３に相当）」、及び「高ベース状態において付与された賞球数に対しての高ベース状態における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｃ４に相当）」、を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０８１６】

また、「設定期間における第１始動入賞口への入賞数（Ｄ１に相当）」、「設定期間における第１始動入賞口への入賞比率（Ｄ２に相当）」、「設定期間における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｄ３に相当）」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における第１始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｄ４に相当）」、並びに、「設定期間における第２始動入賞口への入賞数（Ｄ１に相当）」、「設定期間における第２始動入賞口への入賞比率（Ｄ２に相当）」、「設定期間における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｄ３に相当）」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における第２始動入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｄ４に相当）」、を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０８１７】

（役連、役比の表示）

また、遊技機１では、主基板１１の遊技制御用マイクロコンピュータ１００においても、各入賞口（大入賞口、第２始動入賞口、第１始動入賞口、第１～第４一般入賞口、以下、「進入領域」ともいう）への遊技球の進入数の集計を行っている。さらに、遊技機１では、主基板１１に設けられた図４９及び図５０に示す表示モニタ２９に役連、役比などの

情報が表示可能とされている。

【０８１８】

上述のように、遊技機メーカ側においては、予め定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入するように（試験を通過するように）遊技盤面を設計することが通常である。また、試験を行う際には、あらかじめ定められた頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入しているかが確認される。さらに、遊技機を設置した後においても、どのような調整が行われているか、その調整の結果、設計どおりの頻度で一般入賞領域に遊技媒体が進入しているかが確認される。そこで、後述する実施形態に係る遊技機では、一般入賞領域を有する遊技機において、どのような調整を加えられたかを認識できるようになっている。以下、役物比率等の表示について説明する。以下、主基板１１における遊技球の集計及び役物比率等の表示について説明する。

【０８１９】

図４９に示す主基板１１は、遊技に関する制御を行う基板である。主基板１１は、図５１に示すように基板ケース２０１に封入されており、図５１（Ａ）に示すように、主基板１１の中央には表示モニタ２９（例えば、７セグメント）が配置されている。表示モニタ２９は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。主基板１１は、ガラス扉枠３ａを開放していない状態では視認できないので、主基板１１を視認する際の正面とは、ガラス扉枠３ａを開放した状態における遊技盤２の裏面側を視認する際の正面であり、遊技機１の正面とは異なる。ただし、主基板１１を視認する際の正面と遊技機１の正面とが共通するようにしてもよい。

【０８２０】

主基板１１には、遊技の入賞に関する情報、例えば、第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計され、表示モニタ２９は、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役連（％）、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が占める割合である役比（％）を表示するようになっている。役連とは、賞球合計数のうち大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の連続役物獲得球数）が占める割合である。役比とは、賞球合計数のうち第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数（下記の役物獲得球数）が占める割合である。賞球合計数（下記の総獲得球数）は、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数と、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と、大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）への入賞による賞球数と、の総和である。なお、大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）は、可変役物であり、遊技球の通過可能幅が変動することで、遊技球の入賞想定割合が変動する役物である。また、大入賞口（アタッカー）及び第２始動入賞口（電チュー）以外の入賞口（第１始動入賞口、一般入賞口）は、固定役物であり、遊技球の通過可能幅が固定されており、遊技球の入賞想定割合は一定の役物である。

【０８２１】

遊技の入賞に関する情報の集計、計算方法としては、６０００個の賞球数における第１始動口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数である普通電役賞球数（電チュー賞球数）、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数である特別電役賞球数（アタッカー賞球数）を集計する。その集計を１セットとし、１０セット分、すなわち６００００個分の役連（％）、役比（％）を算出する。なお、集計する第１始動口（ヘソ）及び一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球数（一般賞球数）、普通電役賞球数（電チュー賞球数）、特別電役賞球数（アタッカー賞球数）は、リングバッファに記録されるようになっており、少なくとも１１セット分の記録容量があり、１セット毎に更新するようになっている。さらに、６００００個の１１セット分の記憶を相当数量（例えば、数バイト分）記憶しており、そ

れらの累計の役連（％）、役比（％）を算出することができる。

【０８２２】

表示モニタ２９は、６００００個分の役連（％）、役比（％）、及び累計の役連（％）、役比（％）を所定時間（例えば、３０秒）毎に切り替えて表示することができる。すなわち、一つの表示手段で４つの表示を切り替えて表示するようになっている。この場合、全て表示を行うのに２分要するが、遊技が進行することで集計される第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数が変化することになる。とすると、例えば、６０００個分の役連（％）を表示した後に入賞した賞球数を、その後に表示される６００００個分の役比（％）に反映してしまうと、６００００個分の役連（％）と６００００個分の役比（％）とで食い違いが生じてしまうおそれがある。そこで、第１始動口（ヘソ）への入賞による賞球数、第２始動入賞口（電チュー）の入賞による賞球数、大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数、賞球合計数が入力、集計は、切替表示における所定のタイミング（例えば、６００００個分の役連（％）の表示タイミングなど）で行うようにすれば、このような食い違いを防ぐことができる。

【０８２３】

以下に計算方法の一例として、賞球合計数が６００００個であり、第２始動入賞口（電チュー）への入賞による賞球数と大入賞口（アタッカー）への入賞による賞球数との合計である役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率（役比（％））の計算方法を説明する。なお、以下の説明において、総獲得球数とは、遊技機から払い出された遊技媒体（賞球）の総累計数をいう。また、役物獲得球数とは、アタッカー及び電チューに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。また、連続役物獲得球数とは、アタッカーに遊技媒体が入賞することによって払い出された遊技媒体の累計数をいう。このため、役連は、下記（１）式で求めることができる。また、役比は、下記（２）式で求めることができる。

役連＝［連続役物獲得球数／総獲得数］×１００　・・・（１）

役比＝［（連続役物獲得球数＋役物獲得球数）／総獲得数］×１００　・・・（２）

【０８２４】

賞球合計数が６００００個であり、役物獲得球数が４２０００個である場合の役物比率は、４２０００を６００００で除算することにより０．７０小数点以下３桁切り捨て）として求められる。

しかしながら、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは小数点以下の演算を行うことができないため、以下の手法での演算が必要となる。

【０８２５】

まず、第１の演算方法を説明する。第１の演算方法において、まず、役物獲得球数を１００倍して４２０００００とする。そしてこの４２０００００を６００００で除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、被除数を１００倍することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００倍すればよい。

【０８２６】

次に、第２の演算方法を説明する。第２の演算方法において、まず、賞球合計数を１００で除算して６００とする。そしてこの６００で４２０００を除算する。これにより商として７０が求められる。ここで求められた７０より役物比率が７０％として求められる。つまり、除数を１００で除算することにより、小数点以下２桁までの演算結果を求められるようにしている。ここで、小数点以下３桁までの演算結果を求める場合１０００で除算すればよい。

【０８２７】

本例で賞球合計数は６００００個であるが、長い期間の役物比率を算出するために、賞球合計数を格納するための領域として３バイトの領域が設けられている。つまり本例では

３バイトの格納領域に００ＥＡ６０ｈとして格納される。また、同様に役物獲得球数も３バイトの格納領域に００Ａ４１０ｈが格納される。

【０８２８】

ここで、遊技機に用いられるマイクロコンピュータは最大２バイトの値同士の演算しか行うことができない。従って、演算を容易にするために、下位１バイトについて切り捨てを行ってもよい。

【０８２９】

ここで上記第２の演算方法を簡略化して行う第３の演算方法を説明する。第３の演算方法では遊技機に用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になるように、賞球合計数の００ＥＡ６０ｈに対し、下位１バイトの６０ｈを切り捨て、賞球合計数を００ＥＡｈ、つまり１０進数表記で２３４を算出する。同じく、役物獲得球数の００Ａ４１０ｈに対し、下位１バイトの１０ｈを切り捨て、役物獲得球数を００Ａ４ｈ、つまり１０進数表記で１６４を算出する。

【０８３０】

そして、上記第２の演算方法と同様に、賞球合計数を１００で除算（２７３／１００）して２を算出する。そして、この２で１５６を除算して、商として７８が求められる。ここで求められた７８より役物比率が７８％として求められる。

【０８３１】

第３の演算方法では遊技機で用いられるマイクロコンピュータでの演算が容易になる一方、＋１２％の誤差が生じる。ただし、賞球合計数および役物獲得球数がともに１０倍の場合の誤差は＋１％となる。つまり、役物比率を算出するための期間が長くなることにより誤差は縮小され、本来の数値に近似する。

【０８３２】

また、基板ケース２０１は、透光性を有する材質で形成されており、主基板１１、及び表示モニタ２９が視認可能になっている。基板ケース２０１には主基板１１に接続される配線コネクタが挿通する図示しない孔部と、主基板１１の電気部品の熱を放出するための放熱孔とが形成されている。主基板１１に設けられた表示モニタ２９は、放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため放熱孔によって表示モニタ２９の視認性が遮られないようにされている。なお、ここでの「真正面」とは、主基板１１を視点としての真正面を意味し、主基板１１を視認しようとする従業員等と主基板１１との間を意味する。

【０８３３】

また、基板ケース２０１には主基板１１の種類、機種、スペックなどを表示するためのシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ２９の表示を遮らないように配置されている。具体的には、図５０に示すように、主基板１１の第１部（例えば、主基板１１の中央部）に表示モニタ２９を配置した場合に、主基板１１における第１部と異なる第２部（例えば、主基板１１の周囲部）に他の電気部品などを配置し、主基板１１の第２部に対応する基板ケースの部位に孔部、放熱孔、シールを配置するようにしてもよい。特に、放熱孔は、表示モニタ２９が発する熱を放出するためには、表示モニタ２９の近傍に設けることが好適である。この場合でも、放熱孔は、表示モニタ２９の真正面にはない位置に配置されるのが好適である。これによれば、表示モニタ２９に視認性を妨げることがないので、入賞に関する情報の確認がし易い。

【０８３４】

また、主基板１１の第２部に対応する基板ケース２０１の部位に配線が重ならないようにすることが好ましい。具体的には、配線の一のコネクタが接続される孔部と、その配線の他のコネクタが接続される接続先に主基板１１の第２部に対応する基板ケース２０１の部位が重ならないようにする。これによれば、配線により表示モニタ２９の視認性が妨げられることを防止することができる。

【０８３５】

また、主基板１１には、遊技機のエラーを表示するための７セグメント表示器が設けられているが、表示モニタ２９の７セグメントとの誤認を避けるため、所定距離離すか、他

の電子部品を挟んで配置するようにすることが好ましい。ここでいう他の電子部品は、例えば、ＣＰＵなどの大型の制御部品であると望ましい。

【０８３６】

また、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域（リングバッファ、１０セット合計バッファ（最大２バイトのカウンタを１０個備えるリングバッファに記憶された遊技の入賞に関する情報を合計したもの）、賞球合計数バッファ）はリセットボタンが操作された場合に初期化は行われず、継続して記憶されてもよい。リングバッファについては後にさらに説明する。なお、記憶された値のチェックサムを算出し、異常が検出された場合に初期化を行ったり、記憶された賞球合計数の値よりも役物獲得球数の値が大きかったり、役物獲得球数の値よりも連続役物獲得球数の値が大きかったりした場合など、状況として起こりえない事象が検知された場合などには遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域の初期化処理を行ってもよい。また、初期化処理を行うことなく、エラー表示や警告表示などを行ってもよいし、エラー表示や警告表示を行うとともに、あるいは行った後に初期化処理を行ってもよい。エラー表示や警告表示については後にさらに説明する。

【０８３７】

役比（％）の計算は、例として総獲得球数を３４３２１個、役物獲得球数を１９８７６個とすると、１９８７６個に対して３４３２１個を除数として除算し、割合を計算する。１９８７６／３４３２１＝０．５７９１２・・・となり約５７．９％の役比（％）であることが算出される。遊技制御用マイクロコンピュータ１００において演算を行う場合には小数点での計算を避けなければならないため、以下のような計算式に置き換える。１９８７６／３４３２１の除算において分母の３４３２１を１００で除算し、小数点を切り捨て、１９８７６／３４３＝５７．９４７５・・・となる。小数点以下は切り捨てられるため５７％の役比（％）であることが算出され、表示モニタ２９に表示されることとなり、この例の場合には正確な計算によって算出した値とは表示上では誤差がないものとなる。

【０８３８】

１６ビットにおける最小値は３２７６８（最上位ビットの値以外が０）で誤差が最大となる値は総獲得球数および役物獲得球数がそれぞれ３２７９９であるときである。これを上記の方法で計算すると、３２７９９／３２７９９＝１００％、遊技制御用マイクロコンピュータ１００での計算に置き換えると３２７９９／３２７＝１００．３％で＋０．３％の誤差となる。小数点を切り捨てて計算を行った場合に、例えば、正確な値が６９．９％、遊技制御用マイクロコンピュータの計算による値が７０．１％となった場合に６９％→７０％で表示上１％の誤差が表示されることが考えられるが、１％の誤差という表示上においても非常に小さい誤差で役比（％）（又は役連（％））が表示できる。

【０８３９】

また、上記の計算方法を用いる場合に、総獲得球数を１００で除算するため、総獲得球数が１００未満の場合には計算を行うことができない。さらに、３２７６８未満である場合にも徐々に誤差が大きくなる。１００００未満である場合には誤差が１％を超え、さらに大きな誤差となる場合がある。つまり、総獲得球数が少ないほど誤差が大きくなってしまう。このため特定の数以上の総獲得球数（例えば１６ビットの最小値である３２７６８）をカウンタによって集計するまでは、表示モニタに役比（％）、役連（％）の表示を行わなかったり、表示を行ったとしても誤差が大きい可能性があることを専用のランプの発光や、報知音を出力したり、表示された値を点滅表示させるなどして報知してもよい。

【０８４０】

また、表示モニタ２９は役比（％）と、役連（％）とを７セグメント上に表示するものであり、それぞれの値を所定期間毎（例えば３０秒毎）に切り替えて表示する。この場合に、例えば役比（％）を３０秒間表示している間に、電チューやアタッカーへ新たに遊技媒体が入賞するという事象が発生し、それに従い計算した値を３０秒後に役連（％）の値として表示してしまうと、役比（％）と連役（％）との値が乖離してしまう虞がある。このため、役比（％）と役連（％）は同一割込み内で計算し算出された値を順次表示していくことが好ましい。

【０８４１】
また、７セグメントに表示可能な数値を２ケタとした場合（例えば７セグメントが２つ設けられている場合）に１００％を１００として表示ができなくなる。この場合には１００の代わりに９９を表示するようにしてもよい。図５０に示す表示モニタ２９では、下位２桁に数値を表示可能としているが、この場合でも、上位２桁を使用することなく、数値を表示してもよい。あるいは、特定の条件の下で、上位２桁の一部に数値を表示してもよい。
【０８４２】
また、上記の計算方法においては総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数をカウンタに集計していく例を示したが、集計方法としては、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計したうえで、役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計する値を算出してもよい。また、アタッカーに個別に設けられたセンサと、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計する値を算出してもよい。以下、役連役比の表示について、具体的に説明する。以下の具体例では、アタッカーと電チューのそれぞれに設けられたセンサによって遊技媒体が入賞したことを検出し、その検出結果に基づいてそれぞれの賞球数を個別に集計する例を説明する。
【０８４３】
遊技機１における主基板１１には、図４９に示すように、表示モニタ２９が接続されている。主基板１１は、遊技機１において、図５０に示すように、遊技機用枠３に設けられた遊技盤２（図１参照）の裏面側に設けられている。遊技盤２の裏面側には、主基板１１以外の他、演出制御基板１２、音声制御基板１３、ランプ制御基板１４、電源基板、払出制御基板、発射制御基板などの各周辺基板も設けられている。主基板１１は、主基板１１以外の各周辺基板とは重ならない位置に配置されている。なお、主基板１１は、これらの各周辺基板と重なっていてもよい。特に、主基板１１は、各周辺基板の上側となるように重なっていてもよい。
【０８４４】
主基板１１におけるＲＡＭ１０２には、第１ゲート通過数カウンタ、第２ゲート通過数カウンタ、第１始動入賞数カウンタ、第２始動入賞数カウンタ、第１一般入賞数カウンタ，第２一般入賞数カウンタ，第３一般入賞数カウンタ，第４一般入賞数カウンタ、大入賞数カウンタが設けられている。
【０８４５】
第１ゲート通過数カウンタは、第１ゲートスイッチ２１Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２ゲート通過数カウンタは、第２ゲートスイッチ２１Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第１始動入賞数カウンタは、第１始動口スイッチ２２Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２始動入賞数カウンタは、第２始動口スイッチ２２Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。
【０８４６】
第１一般入賞数カウンタは、第１一般入賞口スイッチ２４Ａが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第２一般入賞数カウンタは、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第３一般入賞数カウンタは、第３一般入賞口スイッチ２４Ｃが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。第４一般入賞数カウンタは、第４一般入賞口スイッチ２４Ｄが遊技球を検出した数を計数するカウンタである。大入賞数カウンタが、カウントスイッチ２３が遊技球を検出した数を計数するカウンタである。
【０８４７】
また、主基板１１には、クリアスイッチが接続されている。クリアスイッチは、遊技盤２の裏側面において、従業員等が容易に操作できない位置に配置されている。クリアスイ

ッチを操作することにより、後に説明するＲＡＭ１０２に記憶された役連や役比に用いるデータがクリアされる。クリアスイッチは、役連や役比の算出などに障害が生じた場合など、役連や役比の算出をやり直さざるを得ない状態に陥った時に操作されるスイッチである。このため、通常の役連や役比の算出を行うためのデータの収集を行っている際には、操作する必要がないスイッチである。また、クリアスイッチを操作すると、データのクリアのほかにクリアスイッチ操作信号が主基板１１に送信される。

【０８４８】

また、主基板１１には、ＲＴＣ１０６が設けられている。主基板１１は、ＲＴＣ１０６によって現在時刻を検出できる。ＲＴＣ１０６は、初期設定を行うことで所定の時刻や経過時間などを測定できるが、本実施形態では、ＲＴＣ１０６は、遊技場の営業可能時間を計測可能とされている。

【０８４９】

主基板１１は、図５１（Ａ）に示すように、基板ケース２０１に収容されている。基板ケース２０１には、かしめピン１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１が基板ケース２０１に完全に封入された状態となり、主基板１１に対する不正行為を防止するようになっている。基板ケース２０１は、かしめられた基板ケース（以下「かしめ基板ケース」ともいう）である。

【０８５０】

また、表示モニタ２９は、主基板１１上に設けられている。また、基板ケース２０１には、主基板１１が封入されたことを証明するための封印シール１１Ｓが貼られている。封印シール１１Ｓは例えば基板ケース２０１における取り外し部分をまたいで貼られている。封印シール１１Ｓは、主基板１１からは離れた位置に配置されており、表示モニタ２９の真正面など、表示モニタ２９の視認性が遮られる位置とは異なる位置に配置されている。このように、表示モニタ２９は、封印シール１１Ｓによって隠されない位置に配置されている。

【０８５１】

表示モニタ２９は、第１表示部２９Ａ、第２表示部２９Ｂ、第３表示部２９Ｃ、及び第４表示部２９Ｄを備えている。第１表示部２９Ａ～第４表示部２９Ｄは、いずれも「８」の字を描く７つのセグメントによって構成される７セグメントと、７セグメントの右側方下部に配置されたドットによって構成されている。これらの第１表示部２９Ａ～第４表示部２９Ｄは、それぞれ種々の色、例えば赤色、青色、緑色、黄色、白色等で点灯、点滅可能とされている。また、これらの色を極短周期で変化させながら異なる色やいわゆるレインボーで表示させることもできる。

【０８５２】

表示モニタ２９には、図５１（Ｂ）に示す表示Ｎｏ１～４の各項目が表示される。上位２桁の第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂには集計期間が表示され、下位２桁の第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、数値が百分率で表示される。表示Ｎｏ１では、短期の役連が表示され、表示Ｎｏ２では、短期の役比が表示される。表示Ｎｏ３では、総累計の役連が表示され、表示Ｎｏ２では、総累計の役比が表示される。

【０８５３】

ここでの短期とは、払い出された賞球数（獲得球数）が６００００個であった期間を意味する。総累計を求める期間は、役連、役比の算出を開始してからの通算、又は役連、役比の計算を一旦リセットしてからの通算の期間を意味する。

【０８５４】

なお、上記の例では、役連や役比は、遊技状態によらずに算出するが、遊技状態を考慮して算出してもよい。例えば、役連は、賞球合計数のうち、大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。また、役比は、賞球合計数は、役比は、賞球合計数のうち、高ベース状態中の第２始動入賞口への入賞による賞球数と大当り遊技状態中の大入賞口への入賞による賞球数が占める割合としてもよい。

【０８５５】

表示Ｎｏ１の短期役連が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂに「ｙ６．」が表示され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂに「ｙ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ１の短期役連が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂには、短期役連が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂには、短期役比が百分率表示（％表示）される。

【０８５６】

表示Ｎｏ３の総累計役連が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂに「Ａ６．」が表示され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第１表示部２９Ａ及び第２表示部２９Ｂに「Ａ７．」が表示される。また、表示Ｎｏ３の総累計役連が表示される場合には、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、総累計役連が百分率表示（％表示）され、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される場合には、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、総累計役比が百分率表示（％表示）される。

【０８５７】

主基板１１は、役連及び役比を算出するにあたり、アタッカー、第１始動入賞口、第２始動入賞口、及び第１一般入賞口から第４一般入賞口に進入した遊技球の進入数の集計を行っている。ＣＰＵ１０３は、メイン処理において、第１ゲートスイッチ２１Ａ及び第２ゲートスイッチ２１Ｂ、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、並びに、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ～第４一般入賞口スイッチ２４Ｄの各スイッチの状態（検出信号の有無）を確認する状態確認処理を行っている。

【０８５８】

この各スイッチの状態確認処理において、各スイッチから出力される検出信号に基づいて、いずれの進入領域に遊技球が進入したのかを特定する。そして、第１ゲートスイッチ２１Ａ，第２ゲートスイッチ２１Ｂから検出信号が出力された場合には、第１ゲート通過数カウンタ，第２ゲート通過数カウンタの値を加算し、第１始動口スイッチ２２Ａ，第２始動口スイッチ２２Ｂから検出信号が出力された場合には、第１始動入賞数カウンタ，第２始動入賞数カウンタの値を加算し、カウントスイッチ２３から検出信号が出力された場合には、大入賞数カウンタの値を加算し、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ，第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ，第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ，第４一般入賞口スイッチ２４Ｄから検出信号が出力された場合には、第１一般入賞数カウンタ，第２一般入賞数カウンタ，第３一般入賞数カウンタ，第４一般入賞数カウンタの値を加算することで、各進入領域への遊技球の進入数（各入賞口への遊技球の入賞数）を集計する。なお、各カウンタの値はＲＡＭ１０２に記憶されている。

【０８５９】

このように、各進入領域への遊技球の進入数を集計するためのステップを、各進入領域に対応したスイッチの状態を確認する一連の処理において併せて実行する（スイッチの状態確認処理に含める）ことにより、別途の集計プログラムを実行させることなく、即ち、実行プログラムが増加することによる容量不足という問題を生じさせることなく、各進入領域への遊技球の進入数を集計可能となっている。

【０８６０】

主基板１１のＣＰＵ１０３は、集計した各入賞口への遊技球の入賞数に基づいて、各入賞口への入賞による賞球数を算出し、算出した賞球数を入賞口ごとにＲＡＭ１０２に記憶させる。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口に対する１回の入賞で払い出される遊技球数と、当該入賞口への入賞回数を乗じた数で算出される。遊技球の入賞による賞球数は、入賞口毎にあらかじめ定められている。

【０８６１】

ここで区分される入賞口ごとの賞球数は、図５２に示すように、一般入賞口賞球（第１一般入賞口～第４一般入賞口（ソデ）への入賞による賞球）、第１始動入賞口賞球（第１始動入賞口（ヘソ）への入賞による賞球）、普通電役賞球（電チューへの入賞による賞球）、特別電役賞球（アタッカーへの入賞による賞球）の賞球数である。また、ＲＡＭ１０

２は、総賞球数も記憶している。なお、ＣＰＵ１０３では、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動口への遊技球入賞数を個別に集計しているが、一般入賞口への遊技球の入賞数及び第１始動口への遊技球入賞数をまとめて集計してもよい。また、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動口賞球の賞球数とを個別に算出しているが、一般入賞口賞球の賞球数と、第１始動口賞球の賞球数とをまとめて算出してもよい。

【０８６２】

ＲＡＭ１０２は、これらの賞球数を記憶するためのリングバッファとアクティブバッファを備えている。リングバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる１０個の第１記憶領域～第１０記憶領域を備えている。このように、リングバッファでは、所定単位（最大２バイト）の記憶領域を備えている。また、アクティブバッファは、６０００個の賞球数ごとの各入賞口への入賞による賞球数を記憶する最大２バイトのカウンタからなる第０記憶領域を備えている。第０記憶領域には、遊技の進行によって増加する入賞口毎の賞球数が加算される。第０記憶領域～第１０記憶領域の１１個の記憶領域は、２５６×２５６＝６５５３６のデータを記憶可能であり、６０００個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【０８６３】

また、ＲＡＭ１０２には、入賞口毎に、第１記憶領域～第１０記憶領域に記憶された賞球数（１０セット分）の総和と、総累計との記憶領域が設けられている。１０セット分の総和及び総累計の記憶領域は、最大３バイトのカウンタで構成されている、このため、２５６×２５６×２５６＝１６７７７２１６のデータを記憶可能であり、６００００個までのデータは余裕をもって記憶できる。

【０８６４】

また、ＲＡＭ１０２には、１０セット分及び総累計の役比及び役連を記憶する役連役比記憶領域を備えている。主基板１１のＣＰＵ１０３では、１０セット分及び総累計の各入賞口への遊技球の入賞数に基づく賞球数によって、１０セット分及び総累計の役比及び役連を算出し、１０セット分及び総累計の役比及び役連を記憶する役連役比記憶領域に記憶させる。１０セット分及び総累計の役比及び役連を記憶する役連役比記憶領域は、いずれも最大１バイトのカウンタで構成されている。１０セット分及び総累計の役比及び役連は、例えば整数で記憶させる場合には、最大１バイトのカウンタで余裕をもって記憶できる。

【０８６５】

ここで、主基板１１のＣＰＵ１０３のメモリ空間について説明する。図５３は主基板におけるＣＰＵのメモリマップを示した図である。ＣＰＵ１０３は、上述の内蔵レジスタ、ＲＯＭ１０１、ＲＡＭ１０２などにアクセスするためのメモリ空間を有している。具体的には、図５３のメモリマップに示すように、ＲＯＭ１０１のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＯＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨ（Ｈは１６進数を示す。以下、同じ）のうち、０００００Ｈ～２ＦＢＦＨ。２ＦＣ０Ｈ～２ＦＦＦＨはプログラム管理エリア）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＯＭ領域を指定してＲＯＭ１０１からのデータの読み出しを行う。また、本実施形態では、ＲＯＭ領域を第一領域～第八領域の８つの領域に分けて管理を行っており、第一領域は００００Ｈから始まる領域としている。

【０８６６】

また、内蔵レジスタのアドレス／データ信号線は、メモリ空間のレジスタエリア（本実施形態では、ＦＥ００Ｈ～ＦＥＢＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このレジスタエリアを介して内蔵レジスタからのデータの読み出しやレジスタへのデータの書き込みを行う。

【０８６７】

また、ＲＡＭ１０２のアドレス／データ信号線は、メモリ空間のＲＷＭ領域（本実施形態では、Ｆ０００Ｈ～Ｆ３ＦＦＨ）に割り当てられ、ＣＰＵ１０３は、このＲＷＭ領域を指定してＲＡＭ１０２からのデータの読み出しやＲＡＭ１０２へのデータの書き込みを行

う。なお、メモリ空間の他の領域（本実施形態では、３０００Ｈ～ＥＦＦＦＨ、Ｆ４００Ｈ～ＦＤＦＦＨ、ＦＥＣ０Ｈ～ＦＦＦＦＨ）は非使用領域とされている。

【０８６８】

また、ＲＡＭ１０２の記憶領域に対応するＲＡＭ領域（本実施形態では、０００００Ｈ～２ＦＦＦＨの１６Ｋバイト領域）は、図５４に示すように、ＲＡＭ制御領域、非使用領域、ＲＡＭデータ領域及びその他領域で構成されている。このＲＡＭ制御領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、ＣＰＵ１０３が実行する複数種類の命令それぞれに対応する命令データ（オペコード）やＣＰＵ１０３がそれぞれの命令を実行するために必要な補足データ（オペランド）によって構成される制御プログラム用のデータ（単に、制御プログラムデータと称する場合がある）が一時的に記憶され、ＲＡＭデータ領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、上記の制御プログラムによって参照される参照データ（例えば、上述の各種抽選データ）が一時的に記憶される。

【０８６９】

また、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域及びその他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、役連や役比の表示に用いるデータが一時的記憶される。例えば、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の賞球数の総累計を記憶する記憶領域及び総累計の役連役比記憶領域が設けられている。またその他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、入賞口毎の第０記憶領域を備えるアクティブバッファ、第１記憶領域～第１０記憶領域を備えるリングバッファ、入賞口毎の賞球数（１０セット分）の総和の記憶領域、及び１０セット分の役連役比記憶領域が設けられている。なお、非使用領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域と、その他領域に対応するＲＡＭ１０２の記憶領域とには、サブルーチンの先頭アドレスが互いに異なるデータがそれぞれ記憶されている。

【０８７０】

なお、本実施形態では、ＲＡＭ領域の各々のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域には、１バイト（８ビット）のデータが記憶可能であり、上述の各データ（命令データ、補足データ、参照データ、管理データ）が１バイトを超えるバイト数（例えば、２バイト）のデータである場合には、ＲＡＭ制御領域の連続する複数のアドレスに対応するＲＡＭ１０２の記憶領域に１バイト毎に分割して記憶している。

【０８７１】

また、主基板１１は、表示モニタ２９に対して、役連及び役比を表示する制御を行う。ここで、主基板１１は、複数の項目を順次表示する制御を行う。図５５（Ａ）は、役物比率表示装置に表示される項目の表示時間を示すタイムチャートである。図５５（Ａ）に示すように、表示モニタ２９に対する表示を開始すると、まず表示Ｎｏ１の短期役連が表示される。表示Ｎｏ１の短期役連の表示は、緑字で表示される。表示Ｎｏ１の短期役連の表示では、図５５（Ｂ－１）に示すように、第１表示部２９Ａに「ｙ」の文字が表示され、第２表示部２９Ｂに「６．」の文字が表示される。また、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、短期役連が表示される。例えば、短期役連が４１％の場合、第３表示部２９Ｃに「４．」の文字が表示され、第４表示部２９Ｄに「１．」の文字が表示される。

【０８７２】

表示Ｎｏ１の表示が３０秒間継続すると、表示Ｎｏ２の短期役比が表示される。表示Ｎｏ２の短期役連の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ２の短期役比の表示では、図５５（Ｂ－２）に示すように、第１表示部２９Ａに「ｙ」の文字が表示され、第２表示部２９Ｂに「７．」の文字が表示される。また、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、短期役比が表示される。例えば、短期役比が６３％の場合、第３表示部２９Ｃに「４．」の文字が表示され、第４表示部２９Ｄに「３．」の文字が表示される。

【０８７３】

表示Ｎｏ２の表示が３０秒間継続すると、表示Ｎｏ３の総累計役連が表示される。表示Ｎｏ３の総累計役連の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ３の総累計役連の表示では、図５５（Ｂ－３）に示すように、第１表示部２９Ａに「Ａ」の文字が表示され、第２表示

部２９Ｂに「６．」の文字が表示される。また、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、総累計役連が表示される。例えば、総累計役連が５８％の場合、第３表示部２９Ｃに「５．」の文字が表示され、第４表示部２９Ｄに「８．」の文字が表示される。

【０８７４】

表示Ｎｏ３の表示が３０秒間継続すると、表示Ｎｏ４の総累計役比が表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示は、赤字で表示される。表示Ｎｏ４の総累計役比の表示では、図５５（Ｂ－４）に示すように、第１表示部２９Ａに「Ａ」の文字が表示され、第２表示部２９Ｂに「７．」の文字が表示される。また、第３表示部２９Ｃ及び第４表示部２９Ｄには、総累計役比が表示される。例えば、総累計役比が６８％の場合、第３表示部２９Ｃに「６．」の文字が表示され、第４表示部２９Ｄに「８．」の文字が表示される。

【０８７５】

表示Ｎｏ４の表示が３０秒間継続すると、図５５（Ｂ－５）に示すように、表示Ｎｏ１の短期役連が表示される。以後、表示Ｎｏ１の短期役連～表示Ｎｏ４の総累計役比の表示が３０秒毎に順次表示される。また、その表示の色は、表示Ｎｏ１の短期役連のみが緑色とされ、表示Ｎｏ２の短期役比～表示Ｎｏ４の総累計役比は赤色とされる。このように、表示モニタ２９は、短期役連、短期役比、総累計役連、総累計役比を３０秒ごとに切り替えて表示する。

【０８７６】

また、主基板１１では、アクティブバッファにおける第０記憶領域の賞球合計が所定の容量である６０００個に到達すると、リングバッファにおける第０記憶領域～第１０記憶領域の記憶を更新する。さらには、１０セット分の総和及び総累計の記憶領域、１０セット分及び総累計の役比及び役連を記憶する役連役比記憶領域の記憶をそれぞれ更新する。

【０８７７】

アクティブバッファ及びリングバッファにおける更新では、アクティブバッファの第０記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第１記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第１記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第２記憶領域～第１０記憶領域に移動させる。例えば、図５６に示すように、第０記憶領域～第９記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数がそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」であったとする。このときに、アクティブバッファの第０記憶領域における賞球合計が６０００個に到達すると、第１憶領域～第１０記憶領域における一般入賞口賞球の賞球数をそれぞれ「２７」「８１」「１２０」「３６」「２２５」「８７」「６６」「１１７」「４５」「２１」に更新する。また、第０記憶領域の賞球数を「０」とし、第１０記憶領域の賞球数を消去する。

【０８７８】

第０記憶領域～第１０記憶領域に記憶される賞球数を更新する際には、記憶している賞球数を一旦消去してから新たな賞球数を記憶させてもよい。あるいは、記憶されている賞球数に上書きする形で新たな賞球数を記憶させてもよい。

【０８７９】

また、図４９に示す異常検出用センサ群２６には、ガラス扉枠３ａの開放を検出するドア開放センサが含まれている。ガラス扉枠３ａの開放は、従業員が行う際には異常には相当しないが、従業員以外の者が行うときには、異常に相当することが多い。このため、本実施形態では、ガラス扉枠３ａの開放を検出するドア開放センサを異常検出用センサ群２６に含めている。ドア開放センサは、ガラス扉枠３ａの開放を検出したときに、開放信号を主基板１１に送信する。

【０８８０】

ドア開放は、従業員による場合の正常なガラス扉枠３ａの開放と、従業員以外の者等による異常なガラス扉枠３ａの開放とがある。ここでは、異常なガラス扉枠３ａの開放を想定してドア開放の検出が行われる。また、従業員がガラス扉枠３ａを開放した正常なガラス扉枠３ａの開放であっても、ドア開放は検出されるが、ガラス扉枠３ａの開放を従業員等が認識していることが多いので、特段の問題は生じないようにすることができる。

【０８８１】
続いて、主基板１１で実行される役連役比の表示に関する制御について説明する。主基板１１では、所定の電源基板からの電力供給が開始されると、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が起動し、ＣＰＵ１０３によって遊技制御メイン処理となる所定の処理が実行される。遊技制御メイン処理を開始すると、ＣＰＵ１０３は、割込み禁止に設定した後、必要な初期設定を行う。この初期設定では、例えば、ＲＡＭ１０２におけるＲＡＭ制御領域及びＲＡＭデータ領域がクリアされる。このため、電源基板からの電力供給が開始されたときには、ＲＡＭ１０２の非使用領域及びその他領域に記憶される役連や役比の表示に用いるデータは、クリアされることなく維持される。ＲＡＭ１０２の非使用領域及びその他領域に記憶される役連や役比の表示に用いるデータは、クリアスイッチが操作されることでクリアされる。また、遊技制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されたＣＴＣのレジスタ設定を行う。初期設定を行った後、ＣＰＵ１０３は定期的にタイマ割込み処理を実行することができる。役連・役比関連処理は、このタイマ割込み処理で実行される。
【０８８２】
図５７は、役連・役比関連処理の手順を示すフローチャートである。主基板１１では、図５７に示すように、役連・役比関連処理において、異常操作が検出されたか否か判断する（ステップＳ１０１）。異常操作が検出されたか否かは、クリアスイッチからクリアスイッチ操作信号が送信されたか否かで判断する。
【０８８３】
その結果、クリアスイッチ操作信号が送信されており、異常操作が検出された場合（ステップＳ１０１；ＹＥＳ）には、警告表示準備を行い（ステップＳ１０２）、ステップＳ１０３に進む。また、クリアスイッチ操作信号が送信されておらず、異常操作が検出されない場合（ステップＳ１０１；ＮＯ）には、入賞情報を取得する（ステップＳ１０３）。入賞情報は、第１始動口スイッチ２２Ａ及び第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、並びに、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ～第４一般入賞口スイッチ２４Ｄのいずれかによって遊技球が検出されることによって取得される。
【０８８４】
続いて、現在の時刻が営業時間内であるか否かを判断する（ステップＳ１０４）。現在の時刻が営業時間内であるか否かは、ＲＴＣ１０６によって計測されて判断される。その結果、現在の時刻が営業時間内である場合には（ステップＳ１０４；ＹＥＳ）、ガラス扉枠３ａが閉鎖されているか否かを判断する（ステップＳ１０５）。ガラス扉枠３ａが閉鎖されているか否かは、ドア開放センサから開放信号が送信されたか否かによって判断される。
【０８８５】
その結果、ドア開放センサから開放信号が出力されておらず、ガラス扉枠３ａが閉鎖されている場合には（ステップＳ１０５；ＹＥＳ）、単位時間当たりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞しているか否かを判断する（ステップＳ１０６）。ここでの単位時間及び所定球数は、通常の遊技では入賞し得ない状態を想定した数値が設定される。具体的には、遊技球の発射は、最大１分間１００発であるため、例えば、１分間に１００個を上限として適宜決定できる。より具体的には、単位時間が１秒間である場合に所定球数が５個、又は、単位時間が１０秒である場合に所定個数が３０個などである。単位時間は、ＲＴＣ１０６によって計測される。また、アタッカーへの遊技球の入賞個数は、カウントスイッチ２３による遊技球の検出個数によって計測される。
【０８８６】
その結果、単位時間当たりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞していない場合（ステップＳ１０６；ＮＯ）には、ステップＳ１０３で取得した入賞情報に応じた賞球数を加算する賞球数加算処理を行う（ステップＳ１０７）。なお、賞球数加算処理は、警告表示準備が行われていない場合に行う。ここで、警告表示準備が行われている場合には、そのまま役連・役比関連処理を終了する。賞球数加算処理では、図５２に示す第０記憶領域における一般入賞口（ソデ）、一般入賞口（ヘソ）、普通電役賞球（電チュー）、特別電

役賞球（アタッカー）の各賞球数を加算する。

【０８８７】

また、賞球数加算処理では、アクティブバッファにおける第０記憶領域における一般入賞口（ソデ）、一般入賞口（ヘソ）、普通電役賞球（電チュー）、特別電役賞球（アタッカー）の各賞球数の賞球合計を算出する。ここで、アクティブバッファにおける第０記憶領域の賞球合計が所定の容量である６０００となった場合には、アクティブバッファの第０記憶領域に記憶されている数値をリングバッファの第１記憶領域に移動させる。また、リングバッファの第１記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第２記憶領域～第１０記憶領域に移動させる。また、リングバッファにおける第１０記憶領域に記憶されていた数値を消去する。

【０８８８】

続いて、算出タイマがタイムアップした（算出タイマ＝０）か否かを判断する（ステップＳ１０８）。その結果、算出タイマがタイムアップしていない場合（ステップＳ１０８；ＮＯ）には、そのまま役連・役比関連処理を終了する。また、算出タイマがタイムアップしている場合（ステップＳ１０８；ＹＥＳ）には、算出タイマをセット（算出タイマ＝２０００ｍｓ）する（ステップＳ１０９）。

【０８８９】

それから、ステップＳ１０７で加算して得られた賞球数（賞球合計）が算出実行数となっているか否かを判断する（ステップＳ１１０）。算出実行数は、適宜の数とすることができるが、例えばリングバッファにおける第０記憶領域～第９記憶領域に記憶されている数値をそれぞれ第１記憶領域～第１０記憶領域に移動させる基準となる賞球合計の６０００個よりもわずかに少ない数、例えば５９００個とすることができる。また、算出実行数は、６０００個から最大払出し球数を減じた数よりもわずかに小さい数とすることが好適である。

【０８９０】

その結果、賞球数（賞球合計）が算出実行数となっていない場合には（ステップＳ１１０；ＮＯ）、そのまま役連・役比関連処理を終了する。また、賞球数が算出実行数となっている場合には（ステップＳ１１０；ＹＥＳ）、役連及び役比を算出する（ステップＳ１１１）。ここでは、短期役連、短期役比、累計役連（総累計役連）、累計役比（総累計役比）をそれぞれ算出する。このため、短期役連、短期役比、累計役連、累計役比は、いずれも同一割込み内で算出される。その後、役連・役比表示処理を行って（ステップＳ１１２）、役連・役比関連処理を終了する。

【０８９１】

また、ステップＳ１０４で営業時間内でないと判断した場合（ステップＳ１０４；ＮＯ）、ステップＳ１０５で扉枠が閉鎖していないと判断した場合（ステップＳ１０５；ＮＯ）、ステップＳ１０６で単位時間当たりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞していると判断した場合（ステップＳ１０６；ＹＥＳ）には、エラー表示準備を行う（ステップＳ１１３）。その後、役連・役比関連処理を終了する。

【０８９２】

次に、役連・役比表示制御処理について説明する。図５８は、役連・役比表示制御処理の手順を示すフローチャートである。図５８に示すように、役連・役比表示制御処理では、役連・役比表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップＳ２０１）。役連・役比表示準備処理が済んでいないと判断した場合（ステップＳ２０１；ＮＯ）には、エラー表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップＳ２０２）。

【０８９３】

その結果、エラー表示準備が済んでいると判断した場合（ステップＳ２０２；ＹＥＳ）には、エラー表示を行う（ステップＳ２０３）。エラー表示は、適宜行うことができる。例えば、表示モニタ２９の上位２桁に「Ｅ」「Ｒ」を表示し、下位２桁に「０」「１」を表示することができる。また、エラー表示を行う際に、他の表示装置、例えば画像表示装置５、第１特別図柄表示装置４Ａに、第２特別図柄表示装置４Ｂ等に所定のエラー表示を

行ってもよいし、遊技効果ランプ９を適宜のパターンで点灯、点滅などさせてもよい。あるいは、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の警報音を発生させてもよい。あるいは、主基板１１に設けられた遊技機のエラーを表示するための７セグメント表示器に適宜の表示を行ってもよい。また、これらを組み合わせて行ってもよい。

【０８９４】

エラー表示を行ったら、警告表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップＳ２０４）。また、ステップＳ２０２において、エラー表示準備が済んでいるか否かを判断いないと判断した場合（ステップＳ２０２；ＮＯ）にも、警告表示準備が済んでいるか否かを判断する（ステップＳ２０４）。

【０８９５】

その結果、警告表示準備が済んでいると判断した場合（ステップＳ２０４；ＹＥＳ）には、警告表示を行う（ステップＳ２０５）。警告表示は、警告表示以外の表示とは異なるように、適宜行うことができる。例えば、表示モニタ２９の上位２桁に「Ｅ」「Ｒ」を表示し、下位２桁に「０」「６」を表示することができる。このとき、警告がなされる状態であることを示すために、表示モニタ２９を点滅させてもよいし、表示モニタ２９の表示の色を変化させながら表示させてもよい。あるいは、表示モニタ２９の表示の明度を高くして表示を行ってもよい。このように、警告表示は、他の表示よりも目立つようにして行うのが好適である。

【０８９６】

また、警告表示を行う際に、他の表示装置、例えば画像表示装置５、第１特別図柄表示装置４Ａに、第２特別図柄表示装置４Ｂ等に所定の警告表示を行ってもよいし、遊技効果ランプ９を適宜のパターンで点灯、点滅などさせてもよい。あるいは、スピーカ８Ｌ，８Ｒから所定の警告音を発生させてもよい。あるいは、主基板１１に設けられた遊技機のエラーを表示するための７セグメント表示器に適宜の表示を行ってもよい。また、これらを組み合わせて行ってもよい。

【０８９７】

警告表示を行ったら、役連・役比制御処理を終了する。また、ステップＳ２０４で警告表示準備が済んでいないと判断した場合（ステップＳ２０４；ＮＯ）にも、役連・役比制御処理を終了する。

【０８９８】

また、役連・役比表示準備が済んでいると判断した場合（ステップＳ２０１；ＹＥＳ）には、短期役連表示を行う（ステップＳ２０６）。続いて、短期役連表示を開始して所定時間（３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２０７）。ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ２０７；ＮＯ）には、ステップＳ２０６に戻り、短期役連表示を継続する。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ２０７；ＹＥＳ）には、ステップＳ２０８に進む。こうして、短期役連表示は、３０秒（３００００ｍｓ）間継続して行われる。

【０８９９】

続いて、短期役比表示を行い（ステップＳ２０８）、短期役比表示を開始して所定時間（３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２０９）。ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ２０９；ＮＯ）には、ステップＳ２０８に戻り、短期役比表示を継続する。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ２０９；ＹＥＳ）には、ステップＳ２１０に進む。こうして、短期役比表示は、３０秒間継続して行われる。

【０９００】

続いて、累積役連表示を行い（ステップＳ２１０）、累積役連表示を開始して所定時間（３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２１１）。ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ２１１；ＮＯ）には、ステップＳ２１０に戻り、累積役連表示を継続する。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ２１１；ＹＥＳ）には、ステップＳ２１２に進む。こうして、累積役連表示は、３０秒間継続し

て行われる。
【０９０１】
続いて、累積役比表示を行い（ステップＳ２１２）、累積役比表示を開始して所定時間（３０秒）が経過したか否かを判断する（ステップＳ２１３）。ここで、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップＳ２１３；ＮＯ）には、ステップＳ２１２に戻り、累積役比表示を継続する。こうして、短期役比表示は、３０秒間継続して行われる。また、所定時間が経過したと判断した場合（ステップＳ２１３；ＹＥＳ）には、役連・役比制御処理を終了する。
【０９０２】
このように、上記の遊技機１では、主基板１１に設けられた表示モニタ２９によって短期役連、短期役比、累積役連、累積役比を表示している。また、表示モニタ２９は、視認性を妨げられないように、遊技を制御する主基板１１上に設けられている。このため、遊技盤に設けられた遊技釘（障害釘）や風車などについてどのような調整が加えられたかを認識できる。
【０９０３】
また、表示モニタ２９は、主基板１１を視認する際の正面に配置されている。このため、表示モニタ２９に対する視認性が妨げられることを防止できる。また、主基板１１は、基板ケース２０１に設けられた放熱孔が真正面にはない位置に配置されている。このため、主基板１１上に設けられた表示モニタ２９が放熱孔によって見にくくならないようにすることができる。したがって、主基板１１上に設けられた表示モニタ２９に対する視認性が妨げられることを防止できる。
【０９０４】
また、主基板１１は、主基板１１以外の各周辺基板とは重ならない位置に配置されている。このため、主基板１１上に設けられた表示モニタ２９が演出制御基板１２などの周辺基板によって見にくくならないようにすることができる。したがって、主基板１１上に設けられた表示モニタ２９に対する視認性が妨げられることを防止できる。
【０９０５】
また、表示モニタ２９には、電チューやアタッカーの通過によって払い出された賞球と、一般入賞口の通過によって払い出された賞球との関係に関する役連や役比を表示することができる。また、表示モニタ２９は、短期役連と累計役連など、所定情報を所定期間ごとに切り替えて表示可能である。このため、複数の期間についての情報を表示するための表示器を設ける必要がないので、部品点数の削減に寄与することができる。
【０９０６】
また、表示モニタ２９には、賞球数が６０００個となるごとの役連（短期役連）や役比（短期役比）が表示されるので、総賞球数が６０００個となるなど、一定の単位に対応した期間の数値を容易に認識することができる。所定単位に対応した期間は、賞球数が６０００個となる以外の期間であってもよい。例えば、賞球数が１０００個、１００００個となる期間でもよい。あるいは、賞球数ではなく時間を単位としてもよい。例えば、所定単位に対応した期間を１時間、３時間、１０時間などの適宜の時間としてもよい。
【０９０７】
また、表示モニタ２９は、賞球数が６０００個となるごとの役連（短期役連）や役比（短期役比）のほか、累計役連及び累計役比を切り替えて表示している。このため、所定単位ごとの短期役連や短期役比と累計役連や累計役比などを容易に比較することができる。また、表示モニタ２９は、かしめられた基板ケース内に収容された主基板１１に設けられている。このため、表示モニタ２９における表示を改ざんするなどの不正の防止に寄与することができる。
【０９０８】
また、遊技機１は、適正な所定情報が表示できなくなる不正を検知検出する検出手段を備えている。ここでの不正とは、例えば遊技上の営業時間外における賞球数の計数、扉枠の開放中における賞球数の計数、許容入賞数を超えた遊技球の入賞などがある。遊技機１

は、遊技場の営業時間内で稼働するものであり、営業時間以外の時間における賞球の計数は、不正行為である蓋然性が高い。また、遊技機１は、扉枠を閉じて遊技を行うものであり、扉枠の開放中の賞球の計数は、不正行為である蓋然性が高い。

【０９０９】

また、遊技機１の遊技中、遊技球は、一定の速度を超えて発射させることができない。例えば、遊技球の発射は、最大１分間１００発である。このため、１分間での遊技球の入賞の上限数はほぼ１００個となる。したがって、例えば１分間に１００個、あるいは１２秒間に２０個を超える遊技球の入賞が検出された場合には、不正行為があった蓋然性が極めて高くなる。

【０９１０】

遊技機１では、不正を検知するために、営業時間内でない場合、ガラス扉枠３ａが閉鎖されていない場合、単位時間当たりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞している場合の賞球数の加算を排除している。したがって、これらの不正による役連、役比の情報などの改ざんを抑制することができる。なお、単位時間当たりにアタッカーに遊技球が所定球数以上入賞している場合の賞球数に代えて、単位時間あたりの払出球数に基づいて不正を検出してもよい。

【０９１１】

また、上記の遊技機１では、ＲＡＭ１０２が備えるアクティブバッファの第０記憶領域が所定の容量である６０００個となった場合に、リングバッファにおける第１０記憶領域に記憶されていた数値を消去する。このため、リングバッファが容量不足となることを防ぐことができる。

【０９１２】

また、リングバッファでは、第１記憶領域～第１０記憶領域が設けらており、アクティブバッファの第０記憶領域のデータがリングバッファの第１記憶領域に移動する場合、第１０記憶領域のデータが消去される。このため、消去されるデータが所定単位ごととされるので、リングバッファの容量不足を防ぐことができる。また、消去されずに残るデータを多くしておくことができる。

【０９１３】

なお、アクティブバッファの第０記憶領域のデータをリングバッファの第１記憶領域に移動させる際、リングバッファにおける第９記憶領域のデータを第１０記憶領域に移動させる。このとき、第１０記憶領域のデータを消去して、第９記憶領域のデータを移動させてもよいし、第１０記憶領域のデータに第９記憶領域のデータを上書きしてもよい。この場合でも、リングバッファの容量不足を防ぐことができる。

【０９１４】

アクティブバッファの第０記憶領域のデータをリングバッファの第１記憶領域に移動させる際、リングバッファでは、その一部の記憶領域である第１０記憶領域のデータが消去される。このため、消去されるデータを少なくすることができるので、リングバッファの容量不足を防ぐことができるとともに、多くのデータで役連や役比を算出できる。

【０９１５】

なお、リングバッファのデータを消去する際には、その一部第１０記憶領域のデータを消去するのみではなく、第１記憶領域～第１０記憶領域のデータの全てを消去するようにしてもよい。この場合、リングバッファの容量不足をより好適に防ぐことができる。また、所定の条件に応じてリングバッファの一部又は全部のデータを消去するようにしてもよい。例えば、営業時間開始時最初には、リングバッファの全部のデータを消去し、以後はリングバッファの一部のデータを消去するようにしていもよい。

【０９１６】

また、上記の例では、リングバッファにおけるデータの移動について説明しているが、リングバッファ以外のデータ、例えば総累計を記憶する記憶領域についても、同様に一部や全部のデータを消去するようにしてもよい。

【０９１７】

また、上記の遊技機１では、短期役連、短期役比、累計役連、累計役比の各データを３０秒の周期ごとに表示している。このため、各データを容易に比較することができる。なお、各データを表示する周期は３０秒ではなく、適宜の周期としてもよい。例えば、１０秒毎としてもよいし、１分毎としてもよい。または、１時間ごととしてもよい。また、表示されるデータは、短期役連、短期役比、累計役連、累計役比のデータ以外のデータとしてもよいし、これらのデータの一部のみとしてもよい。

【０９１８】

また、短期役連、短期役比、累計役連、累計役比の各データを３０秒の周期ごとに表示するにあたり、短期役連については、他のデータと異なる表示を行っている。具体的には、短期役連については赤字で表示し、他のデータは緑字で表示している。このため、短期役連から新たなデータを表示することを認識させることができる。

【０９１９】

また、上記の遊技機１では、異常操作が行われたときに、警告表示を行うようにしている。具体的に、クリアスイッチが操作された場合に異常操作として警告を表示する。クリアスイッチは、役連や役比の算出などに障害が生じた場合に操作されるいわば非常用のスイッチである。このスイッチが操作されると、役連や役比のデータの改ざんを行うことができるので、クリアスイッチの操作を異常操作として検出する。遊技機１では、この異常操作を警告表示によって警告できるので、データの改ざんなどの不正を抑制することができる。

【０９２０】

また、上記の遊技機１では、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２４Ｄからの検出信号に基づいて得られる賞球数に基づいて、役連や役比を算出している。例えば、アタッカーに個別に設けられたセンサ（カウントスイッチ２３）と、アタッカーに入賞した遊技媒体と電チューに入賞した遊技媒体とが排出される排出通路が合流した後に設けられたセンサとを使い、その検出結果に基づいて役物獲得球数のカウンタ、連続役物獲得球数のカウンタへ集計して役連や役比を算出した場合、どの入賞口からの払い出しなのかを特定しづらく、役比、役連の算出が複雑になってしまう虞がある。この点、第１始動口スイッチ２２Ａ、第２始動口スイッチ２２Ｂ、カウントスイッチ２３、第１一般入賞口スイッチ２４Ａ、第２一般入賞口スイッチ２４Ｂ、第３一般入賞口スイッチ２４Ｃ、第４一般入賞口スイッチ２４Ｄによって遊技媒体が入賞したことを検出して、その検出結果から得られる賞球数に基づいて、役連や役比を算出ことにより、各入賞口への入賞に基づいて賞球数判断できる。したがって、役連や役比を簡単に算出することができるとともに、精度よく算出することができる。

【０９２１】

（入賞数情報の表示制御及び表示項目に関する変形例）

（１）上記の実施形態では、一般入賞口、第１始動入賞口及び第２始動入賞口への入賞数に関連した項目を第１エリアαに表示可能な例について説明したが、これらの項目に限らず、例えば、ゲート４１Ａ，４１Ｂを遊技球が通過した回数に関連した項目を第１エリアαに表示するようにしても良い。遊技球がゲート４１Ａ，４１Ｂを通過したときに、遊技球がいずれのゲートを通過したのかを指定する通過ゲート指定コマンドを、主基板１１（遊技制御用マイクロコンピュータ１００）から演出制御基板１２（演出制御用ＣＰＵ１２０）に送信することにより、演出制御用ＣＰＵ１２０では、ゲート４１Ａ，４１Ｂを遊技球が通過した回数を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０９２２】

例えば、第１～第４一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、本日のゲート通過回数（Ａ１に相当）、本日のゲート通過比率（Ａ２に相当）、低ベース状態のゲート通過回数（Ｂ１に相当）、低ベース状態のゲート通過比率（Ｂ２に相当）、高ベース状態のゲート通過回数（

Ｃ１に相当）、高ベース状態のゲート通過比率（Ｃ２に相当）、設定期間のゲート通過回数（Ｄ１に相当）、及び、設定期間のゲート通過比率（Ｄ２に相当）を集計して、第１エリアαに表示可能である。また、ゲート毎に（ゲート４１Ａ，４１Ｂ各々に関して）これらの項目を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０９２３】

（２）また、演出制御用ＣＰＵ１２０は、大入賞口入賞コマンドを、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信するため、大入賞口への入賞数を集計可能であると共に、大入賞口への入賞に基づいた付与された賞球数を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０９２４】

例えば、第１～第４一般入賞口のいずれに入賞したのかを指定する一般入賞口指定コマンドを受信した場合の集計処理と同様の方法によって、「本日の大入賞口への入賞数（Ａ１に相当）」、「本日の大入賞口への入賞比率（Ａ２に相当）」、「本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ａ３に相当）」、「本日の総賞球数に対しての本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ａ４に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞数（Ｄ１に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞比率（Ｄ２に相当）」、「設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数（Ｄ３に相当）」、及び「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｄ４に相当）」、を集計して、第１エリアαに表示可能である。

【０９２５】

ここで、「本日の総賞球数に対しての本日の大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ａ４に相当）」や、「設定期間において付与された賞球数に対しての設定期間における大入賞口への入賞に基づいて付与された賞球数の割合（Ｄ４に相当）」が、所定の割合（例えば６０％）よりも高いときには、その旨を報知するようにしても良い。例えば、第１エリアαに、「大入賞口賞球比率が基準値（６０％）を超えています。」というメッセージを表示しても良い。

【０９２６】

また、総賞球数に対しての、普通可変入賞球装置６Ｂにより開閉制御される第２始動入賞口への入賞に基づいて付与される賞球数と特別可変入賞球装置７により開閉制御される大入賞口への入賞に基づいて付与される賞球数との合計の割合が、所定の割合（例えば７０％）よりも高いときには、その旨を報知するようにしても良い。例えば、第１エリアαに、「役物賞球比率が基準値（７０％）を超えています。」というメッセージ等を表示しても良い。

【０９２７】

（３）上記の実施形態では、主基板１１側の遊技制御用マイクロコンピュータ１００と共に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、各進入領域への遊技球の進入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した各コマンドに基づいて各進入領域への遊技球の進入数を集計する例について説明したが、主基板１１側の遊技制御用マイクロコンピュータ１００の主基板１１側の遊技制御用マイクロコンピュータ１００において、各進入領域への遊技球の進入数を集計し、あるいは演出制御用ＣＰＵ１２０が、各進入領域への遊技球の進入時に遊技制御用マイクロコンピュータ１００から受信した各コマンドに基づいて各進入領域への遊技球の進入数を集計することも可能である。

【０９２８】

なお、主基板１１側の遊技制御用マイクロコンピュータ１００又は演出制御用ＣＰＵ１２０において集計された各進入領域への遊技球の進入数（各スイッチに対応したカウンタの値）は、演出制御用ＣＰＵ１２０に送信されて、画像表示装置５に表示可能である。例えば、集計された各進入領域への進入数を指定するコマンドを遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御基板１２に出力することで、演出制御用ＣＰＵ１２０において、当該コマンドに基づいて各進入領域への進入数を特定して、第１エリアαに表示させる

ことが可能である。

【０９２９】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ１００側で集計された各進入領域への進入数を、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ等の、主基板１１に設けられている表示装置に表示させるようにしても良い。また、始動入賞口への入賞回数に対しての一般入賞口への入賞回数の比率が所定の基準割合に達していないときには、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに、特別図柄の可変表示の表示結果とは異なる特定表示を行うことで、その旨を報知するようにしても良い。なお、集計された結果が表示される主基板１１に設けられた表示装置としては、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂ等に限らず、集計された結果を表示するために専用に設けられた表示装置であっても良い。また、表示装置は、ランプ、ＬＥＤ、７セグメント、液晶表示装置、ＥＬパネル、導光板など、どのような形態であっても良い。

【０９３０】

ＲＡＭ１０２に記憶されている各カウンタの値（各進入領域への進入数）は、例えば、ＲＡＭ１０２に記憶されている遊技状態フラグ（確変状態や時短状態等を遊技制御用マイクロコンピュータ１００で特定可能とするための遊技状態に応じたフラグ）等をリセットするためのリセット操作が遊技場側（例えば店員）によって行われたときに、第１特別図柄表示装置４Ａや第２特別図柄表示装置４Ｂに表示されるか、又は、遊技制御用マイクロコンピュータ１００から演出制御基板１２に出力され、画像表示装置５に一定期間表示されるようにしても良い。リセット操作とは、主基板１１に接続された図示しないリセットボタンの操作である。リセットボタンは、遊技盤２の裏面側（遊技島側）に設けられており、遊技機用枠３のヒンジ機構を利用して、遊技機用枠３に対して遊技盤２を前方に回動させることで、遊技盤２の裏面側に設けられたリセットボタンを操作可能となる。

【０９３１】

（４）上記の実施形態では、遊技者が設定した集計期間における入賞数情報（Ｄ１～Ｄ４）を第１エリアαに表示可能である例について説明したが、遊技者の操作によらず、予め遊技機において集計期間が設定されており(例えば、特定の期間（例えば６０分）が記憶されているか、又は、遊技場側の操作によって設定されており）、その設定された集計期間における入賞数情報（Ｄ１～Ｄ４に相当）が、第１エリアαに表示されるようにしても良い。例えば、６０分あたりの一般入賞口への入賞数を集計して、集計値を第１エリアαに表示し、その集計値が予め定められた基準値（例えば６０回／６０分）未満である場合には、その旨を報知するようにしても良い。

【０９３２】

（５）また、特定の入賞口への入賞が所定期間発生しない場合には、第１エリアαにその旨を報知するようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞数が１０分間発生していない場合には、第１エリアαに、「１０分間一般入賞無し。」というメッセージを表示するようにしても良い。この所定期間に関しては、遊技場側の操作（例えば、表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０を使用した操作）により設定可能としても良く、遊技者側の操作（例えば、操作ボタン３０を使用した操作）により設定可能としても良い。

【０９３３】

（６）なお、始動入賞口と一般入賞口への入賞割合が特定の割合（例えば１：１）となるような振分装置を備える遊技機に対しても、上記の実施形態を適用して、各入賞口への入賞数に関連した入賞数情報を第１エリアαに表示可能である。例えば、特開２０１４－１１７４３４に開示される遊技機は、振分装置が受け入れた遊技球を第１始動入賞口と第２始動入賞口に交互に振り分ける構成となっているが、このような振分装置を備えることにより、振分装置が受け入れた遊技球を始動入賞口と一般入賞口に交互に振り分けるようにすることも可能である。振分装置が始動入賞口と一般入賞口に交互に遊技球を振り分ける構成の遊技機に関しても、上記の実施形態を適用して、各入賞口への入賞数に関連した入賞数情報を第１エリアαに表示可能である。ただし、始動入賞口への入賞回数に応じて一般入賞口への入賞回数も自ずと定まるため、上記のように始動入賞口への入賞数に対し

ての一般入賞口への入賞数の割合を表示させる必要は無い。

【０９３４】

（７）図４６では、遊技者の操作に応じて集計期間を設定可能であるが、遊技者の操作に応じて入賞数情報をリセットして、リセットしたタイミングから入賞数情報の集計を開始するようにしても良い。例えば、遊技者が集計開始の操作を行うことで、第１エリアαに表示される一般入賞口への入賞数が０にリセットされ、その後に、演出制御用ＣＰＵ１２０が、一般入賞口指定コマンドを受信する毎に、第１エリアαに表示される一般入賞口への入賞数が１ずつ増加するようにしても良い。

【０９３５】

また、一旦設定された集計期間を、設定期間の経過前に遊技者の操作に応じて変更可能としても良い。例えば、当初は集計期間を３０分と設定したものの、早く集計結果を知るために、設定期間経過前に遊技者が再設定操作を行い、集計期間を１０分に短縮するようにしても良い。また、当初は集計期間を１０分と設定したものの、より長い期間の集計結果を知るために、設定期間経過前に遊技者が再設定操作を行い、集計期間を３０分に延長するようにしても良い。また、一旦設定された集計期間を、設定期間の経過後に遊技者の操作に応じて延長可能としても良い。例えば、設定された集計期間である１０分が経過して一旦はその１０分間の集計結果が表示された後に、さらに長い集計期間の集計結果を把握するために、遊技者が延長操作を行い、集計期間を５０分延長して６０分とする(結果として、１０分間の集計結果とその１０分間を含む６０分間の集計結果が両方得られる）ようにしても良い。

【０９３６】

（８）なお、画像表示装置５に表示されるデモ画面において、あるいは、遊技が行われている状態（遊技終了判定がされておらずデモ画面が表示されていない状態）における第１エリアαにおいて、遊技盤面に設けられている各入賞口が、第１始動入賞口、第２始動入賞口、及び、一般入賞口のいずれの入賞口であるかを説明する画像を表示するようにしても良く、また、各入賞口の賞球数を報知するようにしても良い。

【０９３７】

（９）上記の実施形態では、遊技場設定を遊技者設定よりも優先しているが、これとは逆に、遊技者設定を遊技場設定よりも優先するようにしても良い。即ち、表示切替スイッチ３２の操作部が第１位置（非表示位置）であるか第２位置（表示位置）であるかによらず、図５（１）～（３）の遊技者設定画面を画像表示装置５に表示可能として、図５（２）の選択画面で「表示する」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、入賞数情報が画像表示装置５に表示され（図４２及び図４３の表示制御が実行され）、図５（２）の選択画面で「表示しない」の文字を含むアイコンを選択した状態で操作ボタン３０を押下すると、入賞数情報が画像表示装置５に表示されない（図４４の表示制御が実行される）ようにしても良い。

【０９３８】

また、遊技場設定と遊技者設定とを同じ優先度として、受け付けた設定操作の順序に従って、入賞数情報を表示するか否かを決定するようにしても良い。即ち、最後に受け付けた設定操作（最新の設定操作）を優先して入賞数情報を表示するか否かを決定するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）とした場合であっても、その後に図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させる設定とした場合には、入賞数情報を表示する（図４２及び図４３の表示制御が実行される）。また、図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させない設定とした場合であっても、その後に表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置（表示位置）とした場合には、入賞数情報を表示する（図４２及び図４３の表示制御が実行される）。一方、表示切替スイッチ３２の操作部を第２位置（表示位置）とした場合であっても、その後に図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させない設定とした場合には、入賞数情報を表示しない（図４４の表示制御が実行される）。また、図５（１）～（３）の遊技者設定画面で、入賞数情報を表示させる設定とした場合であっても、その後

に表示切替スイッチ３２の操作部を第１位置（非表示位置）とした場合には、入賞数情報を表示しない（図４４の表示制御が実行される）。

【０９３９】

また、この実施の形態では、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能であると共に、遊技者が操作ボタン３０を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能であるが、このような形態に限らず、遊技場の店員が表示切替スイッチ３２を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技者側では入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定できない（例えば図５（１）～（３）に示したような遊技者側での設定画面を設けない）ようにしても良い。このように、遊技場側においてのみ、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【０９４０】

また、これとは逆に、遊技者（及び遊技場の店員）が操作ボタン３０を操作することにより、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能である一方、遊技場側のみが入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能とする手段を設けない（例えば表示切替スイッチ３２を設けない）ようにしても良い。このような構成とする場合には、遊技者及び遊技場の店員が共通の設定操作（操作ボタン３０の操作）により、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能となる。このように、遊技者及び遊技場が共通の設定操作により、入賞数情報を画像表示装置５に表示させるか否かを設定可能としても良い。

【０９４１】

（１０）なお、図４５等で説明した、各入賞口（一般入賞口、第１始動入賞口、第２始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、モード切替スイッチ３１の操作部が表示位置（第２位置）となっているメンテナンスモードにおいてのみ、画像表示装置５に表示されるようにして、モード切替スイッチ３１の操作部が非表示位置（第１位置）となっている遊技モードにおいては、画像表示装置５に表示されないようにしても良い。即ち、図３（ａ）に示した入賞数管理テーブルの情報と同じように扱われても良い。

【０９４２】

このように、図４５等で説明した各入賞口（一般入賞口、第１始動入賞口、第２始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、遊技場の店員が所定の操作を行った場合にのみ画像表示装置５に表示可能であり、遊技者は通常見ることができない情報であっても良い。例えば、遊技者が遊技を行うことが可能な状態（例えば、デモ画面が表示されている状態）や、遊技終了判定が行われていない状態（特図ゲームが実行されている状態、普図ゲームが実行されている状態、及び大当り遊技状態を含む）等においては、画像表示装置５に表示されない情報であり、遊技機の電源供給の開始から所定期間（例えば１分間であり、デモ画面が表示される前）のみ表示可能となるようにしても良く、あるいは、遊技機の電源供給を停止するための操作が行われたときに所定期間（例えば１分間）のみ表示可能となるようにしても良い。

【０９４３】

（１１）また、図４５等で説明した、各入賞口（一般入賞口、第１始動入賞口、第２始動入賞口等）への入賞数に関する入賞数情報は、メンテナンスモード及び遊技モードのいずれのモードにおいても、画像表示装置５に表示可能としても良い。このような構成とする場合に、メンテナンスモードにおいては、第１エリアα及び第２エリアβの全体に入賞数情報を表示可能であるのに対して、遊技モードにおいては、第１エリアαのみに入賞数情報を表示可能となるようにしても良い。即ち、遊技が行われていない期間と遊技が行われている可能性がある期間とで、入賞数情報の表示領域を異ならせるようにしても良い。

【０９４４】

また、メンテナンスモードにおいては、集計されている全項目の入賞数情報が表示されるのに対して、遊技モードにおいては、一部の項目（遊技場側や遊技者の操作により設定

された項目又は予め定められた主要項目）の入賞数情報が表示されるようにしても良い。即ち、遊技が行われていない期間と遊技が行われている可能性がある期間とで、表示させる入賞数情報の項目を異ならせるようにしても良い。

【０９４５】

（１２）また、遊技モードにおいて、遊技終了判定が行われたことによりデモ画面が表示されている期間は、第１エリアα及び第２エリアβの全体に入賞数情報を表示可能であるのに対して、遊技終了判定が行われておらず遊技中と判定されている期間は、第１エリアαのみに入賞数情報を表示可能となるようにしても良い。即ち、遊技が行われていないと判定される期間と遊技が行われていると判定される期間とで、入賞数情報の表示領域を異ならせるようにしても良い。

【０９４６】

また、遊技終了判定が行われたことによりデモ画面が表示されている期間は、集計されている全項目の入賞数情報が表示されるのに対して、遊技終了判定が行われておらず遊技中と判定されている期間は、一部の項目（遊技場側や遊技者の操作により設定された項目又は予め定められた主要項目）の入賞数情報が表示されるようにしても良い。即ち、遊技が行われていないと判定される期間と遊技が行われていると判定される期間とで、表示させる入賞数情報の項目を異ならせるようにしても良い。

【０９４７】

（１３）上記の実施形態では、特定の画像（エラーメッセージ、第４図柄、飾り図柄、及び保留情報）の表示位置及び表示範囲（画像の大きさ）に関しては、入賞数情報を表示する設定（図４２及び図４３）と入賞数情報を表示しない設定（図４４）とで変化させない（共通化する）一方で、他の画像（背景画像）に関しては、入賞数情報を表示する設定と入賞数情報を表示しない設定とで視認可能な範囲を異ならせるようにしているが、このような形態に限らず、図４７に示すように、入賞数情報を表示する設定（図４７（ａ））と入賞数情報を表示しない設定（図４７（ｂ））とで、入賞数情報以外の背景画像を含む全ての画像の表示位置及び表示範囲（画像の大きさ）を共通化するようにしても良い。これにより、入賞数情報の表示／非表示設定による制御負担を軽減することができる。

【０９４８】

（１４）上記の実施形態では、飾り図柄の表示位置及び表示範囲（画像の大きさ）を、入賞数情報を表示する設定（図４２及び図４３）と入賞数情報を表示しない設定（図４４）とで変化させない（共通化する）こととしたが、飾り図柄の表示位置や表示範囲を、入賞数情報の表示／非表示設定に応じて異ならせるようにしても良い。例えば、図４８に示すように、入賞数情報を表示する設定（図４８（ａ））における、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒの間隔よりも、入賞数情報を表示しない設定（図４８（ｂ））における、飾り図柄表示エリア５Ｌ，５Ｃ，５Ｒの間隔を広くしても良い。即ち、入賞数情報を表示させない場合には、画面全体を使用して飾り図柄の可変表示が実行されるようにしても良い。本例では、入賞数情報を表示させない場合の飾り図柄表示エリア５Ｌが、第１エリアαに含まれるようになっている。このように、入賞数情報を表示させない場合には、第１エリアαにおける飾り図柄の可変表示又は停止表示を許容するようにしても良い。このように、画面全体を使用して演出を実行することで興趣を高めるようにしても良い。

【０９４９】

（１５）上記の実施形態では、遊技機のエラーとして、磁気異常、振動異常、及び電波異常を例示したが、これらに限らず、遊技機のエラーは、前面ドアの開放異常、払出機構の異常（賞球異常など）、大入賞口の不正入賞異常（大入賞口が開放していないのに大入賞口への入賞が検知される異常）、あるいは、パチンコ遊技機１の各種部材の動作不良等であっても良い。

【０９５０】

［他の変形例］

この発明は、上記実施の形態に限定されず、様々な変形及び応用が可能である。なお、上記の各演出形態に示された遊技機の制御及び構成を任意に組み合わせるようにしても良

く、上記の各演出形態に示された遊技機の制御及び構成と、以下の変形例に示された遊技機の制御及び構成を任意に組み合わせるようにしても良い。

【０９５１】

上記の実施形態において、遊技盤面の遊技釘や遊技球の流下方向を規定する部材の配置により、ゲート４１Ｂを通過しなかった遊技球は、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに入賞可能であるものとする。このような構成とすることにより、確変状態又は時短状態において、遊技球がゲート４１Ｂ を通過しない場合にも、それよりも下流側に設けられた一般入賞口への入賞を期待できることで遊技興趣の低下を抑制することができる。また、ゲート４１Ｂを通過しなかった遊技球は、ゲート４１Ｂを通過した遊技球よりも高い割合で、第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄのいずれかに入賞するようにしても良い。このような構成とすることにより、確変状態又は時短状態において、遊技球がゲート４１Ｂ を通過する頻度が低い場合にも、それよりも下流側に設けられた一般入賞口への入賞を期待できることで遊技興趣の低下を抑制することができる。さらに一般入賞口への入賞に基づいて特定演出が実行されることで、遊技興趣をより高めることができる。

【０９５２】

上記の実施形態において、遊技状態に応じて異なる割合で特定演出を実行することには、ある遊技状態においてのみ特定演出を実行可能であり、他の遊技状態では特定演出を実行しないことも含まれる。また、上記の実施形態において、遊技期間に応じて異なる割合で特定演出を実行することには、ある遊技期間においてのみ特定演出を実行可能であり、他の遊技期間では特定演出を実行しないことも含まれる。

【０９５３】

上記の実施形態において、第１の状態のときに、第１の状態とは異なる第２の状態のときよりも高い割合で演出を実行することには、第１の状態においてのみ演出を実行可能であり、第２の状態では演出を実行しないことも含まれる。ここで、第１の状態と第２の状態との区分は、前述した遊技状態に応じた区分の他、保留記憶数に応じた区分、特図ゲームの実行期間に応じた区分（特図ゲームに関する可変表示が実行されているか否かという区分）、変動パターンの種別に応じた区分（例えば、実行されている可変表示の変動パターンがリーチ演出を伴う変動パターンであるか否かという区分、あるいは、実行されている可変表示の変動パターンが擬似連演出を伴う変動パターンであるか否かという区分）、特定の演出タイミングに応じた区分（例えば、リーチ演出を伴う変動パターンにおけるリーチ状態の成立前であるか成立以後であるかという区分、あるいは、擬似連演出を伴う変動パターンにおける擬似連演出の実行前であるか実行以後であるかという区分）等がある。

【０９５４】

第１演出形態～第１２演出形態において、（１）通常状態、及び、（２）確変状態又は時短状態の、いずれか一方の場合にのみ特定演出を実行可能としても良い。例えば、（１）通常状態の場合にのみ、特定演出を実行可能として、（２）確変状態又は時短状態の場合には、特定演出を実行しないようにしても良い。また、第１３演出形態～第２４演出形態において、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間、及び、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間、のいずれか一方の場合にのみ特定演出を実行可能としても良い。例えば、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間の場合にのみ、特定演出を実行可能として、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間の場合には、特定演出を実行しないようにしても良い。

【０９５５】

第１演出形態～第１２演出形態では、遊技状態が、（１）通常状態であるか、あるいは、（２）確変状態又は時短状態であるかに応じて、特定演出の実行割合や、実行される特定演出の種別が異なるが、大当り遊技状態に制御されているときには、遊技状態が通常状態であるときと共通の演出実行条件に基づいて、特定演出の実行の有無や、実行する特定

演出の種別を決定するようにしても良く、確変状態又は時短状態であるときと共通の演出実行条件に基づいて、特定演出の実行の有無や、実行する特定演出の種別を決定するようにしても良い。また、遊技状態の区分は、（１）通常状態であるか、（２）確変状態又は時短状態であるか、というものに限らず、例えば、（１）高ベース状態であるか、（２）高ベース状態ではないか、という区分であっても良く、（１）大当り遊技状態であるか、（２）大当り遊技状態ではないか、という区分であっても良い。

【０９５６】

第１３演出形態～第２４演出形態では、遊技期間が、（１）リーチ変動におけるリーチ状態成立以後の期間であるか、あるいは、（２）リーチ変動の期間外又はリーチ変動におけるリーチ状態成立前の期間であるかに応じて、特定演出の実行の有無や、実行する特定演出の種別を決定するようにしているが、このような遊技期間の区分に限らず、例えば、（１）保留記憶数が１以下の期間であるか、（２）保留記憶数が２以上の期間であるか、という区分であっても良く、（１）飾り図柄の可変表示が実行されている期間であるか、（２）飾り図柄の可変表示が実行されていない期間であるか、という区分であっても良い。

【０９５７】

また、（１）リーチ演出を伴わない可変表示（非リーチ変動）が実行されている期間であるか、（２）リーチ演出を伴う可変表示（リーチ変動）が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。また、（１）擬似連演出を伴わない可変表示が実行されている期間であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示が実行されている期間であるか、という区分であっても良い。さらに、（１）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行前であるか、（２）擬似連演出を伴う可変表示における擬似連演出の実行以後であるか、という区分であっても良い。

【０９５８】

第１～第４演出形態や、第１３～第１６演出形態では、特定演出として、特定演出Ａ及び特定演出Ｂのいずれか一方のみを実行可能であるが、特定演出Ａ及び特定演出Ｂの両方を実行可能としても良い。即ち、入賞条件が成立したときに、変動結果予告演出と先読み予告演出のうち、所定の条件に合致した一方を実行する（例えば保留記憶数が１以下である場合には変動結果予告演出を実行し、保留記憶数が２以上である場合には先読み予告演出を実行する）ようにしても良く、その両方を同時に実行するようにしても良い。例えば、先読み予告演出が、保留記憶に対応した表示情報（表示部位）の態様を変化させる演出である場合には、前述した変動結果予告演出（音声演出のみ，あるいは音声演出及び役物演出）と先読み予告演出とを同時に実行可能であり、遊技者は変動結果予告演出と先読み予告演出の両方が実行されたことを把握可能である。また、可変表示の表示結果や始動入賞時判定結果に基づいて、実行する特定演出を決定するようにしても良い。例えば、入賞条件の成立時に実行されている可変表示の表示結果が大当り図柄となる場合には、変動結果予告演出を優先して実行し、入賞条件の成立時に実行されている可変表示の表示結果がはずれ図柄であるが始動入賞時判定において大当りと判定された保留記憶が存在する場合には、先読み予告演出を優先して実行するようにすると良い。

【０９５９】

上記の実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０によって非遊技状態であると判定された期間においてのみ（デモ画面が表示されている場合にのみ）、操作ボタン３０によって入賞数を表示させるか否かを設定可能となる例について説明したが、このような形態に限らず、遊技状態（例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当り遊技状態）によらず、また、特図ゲームの実行状況（特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数）や、普図ゲームの実行状況（普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数）によらず、操作ボタン３０によって入賞数を表示させるか否かを設定可能としても良い。即ち、遊技が行われている期間、例えば飾り図柄の可変表示が実行されている期間や大当り遊技状態に制御されている期間であっても、操作ボタン３０によって入賞数を表示させるか否かを設定可能としても良い。このような構成におい

て、一般入賞口への入賞数を表示させる設定となった場合には、遊技状態（例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当り遊技状態）によらず、また、特図ゲームの実行状況（特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数）や、普図ゲームの実行状況（普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数）によらず、表示制御用テーブルの合計入賞数を直ちに表示する。

【０９６０】

上記の実施形態では、表示切替スイッチ３２の操作が可能な期間に関して制限が設けられていないため、遊技場側ではガラス扉枠３ａを開放可能な状態であれば、表示切替スイッチ３２を操作して、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定可能となっている。このような形態に限らず、遊技場側における設定操作が可能な期間を制限するようにしても良い。例えば、表示切替スイッチ３２を設けない構成として、遊技場側において一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを設定する場合にも、図５（１）～（３）に示す設定画面において操作ボタン３０により選択及び決定を行うものとする。このような構成において、遊技状態（例えば、通常状態、確変状態、時短状態、大当り遊技状態）に応じて、または、特図ゲームの実行状況（特別図柄の可変表示が実行されているか否かや、特図ゲームの保留記憶数）や、普図ゲームの実行状況（普通図柄の可変表示が実行されているか否かや、普図ゲームの保留記憶数）に応じて、図５（１）～（３）に示す設定画面を表示しないようにしても良い。例えば、大当り遊技状態に制御されている期間、確変状態又は時短状態に制御されている期間、特図ゲームが実行されている期間、特図ゲームの保留記憶数が０ではない期間等は、図５（１）～（３）に示す設定画面を表示せず、遊技場側における設定操作を禁止するようにしても良い。

【０９６１】

上記の実施形態では、遊技者が操作不能な表示切替スイッチ３２の切り替えにより、遊技場側で一般入賞口への入賞数を表示させる設定（操作部を第２位置に設定）とした場合にのみ、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを遊技者側で設定可能とするための設定画面（図５（１）～（３））を表示させるようにしているが、このような形態に限らず、遊技場側のみが操作可能な表示切替スイッチ３２を設けない構成として、一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを遊技者側及び遊技場側の両者で設定可能とするための共通設定画面（図５（１）～（３）と同様の画面であり、操作ボタン３０の操作により一般入賞口への入賞数を表示させるか否かを選択して決定するための画面）を表示させるようにしても良い。このような共通設定画面を表示させる構成において、遊技場の店員が一般入賞口への入賞数を表示させない設定とした場合であっても、その後に、遊技者が一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合には、後に受け付けた設定が適用されることにより画像表示装置５には一般入賞口への入賞数が表示されるようにしても良い。

【０９６２】

また、遊技場側のみが操作可能な表示切替スイッチ３２の切り替えにより一般入賞口への入賞数を表示させる設定（操作部を第２位置に設定）とした場合と、操作ボタン３０の操作により一般入賞口への入賞数を表示させる設定とした場合とで、共通の情報（例えば表示制御用テーブルで記憶されている各一般入賞口への入賞数及び合計入賞数）を画像表示装置５に表示させるようにしても良い。このような構成において、表示切替スイッチ３２の切り替えにより共通の情報を表示させない設定とした場合であっても、その後に、操作ボタン３０の操作により共通の情報を表示させる設定とした場合には、後の受け付けた設定が適用されることにより画像表示装置５には共通の情報が表示されるようにしても良い。

【０９６３】

上記の実施形態において、一般入賞口への入賞数を表示可能な期間（遊技状態）に制限を設けるようにしても良い。例えば、飾り図柄の可変表示が実行されている期間においては、リーチ状態が成立してから確定飾り図柄を導出表示するまでの期間は、一般入賞口への入賞数を表示させないようにしても良い。また、確変状態や時短状態等の所定の遊技状態においては、一般入賞口への入賞数を表示させないようにしても良い。このような形態

において、いずれの期間（遊技状態）において一般入賞口への入賞数を表示可能とするか又は表示させないようにするかに関して、遊技場側の設定手段（例えば表示切替スイッチ３２）により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段（例えば操作ボタン３０）により設定可能としても良い。

【０９６４】

上記の実施形態において、パチンコ遊技機１において、遊技者が操作ボタン３０によって遊技者ＩＤ（例えば遊技者が所有する記録媒体のＩＤや、ウェブサイトに登録されている個人識別用ＩＤ）等を入力することで、遊技者ＩＤ入力以降からの一般入賞口への入賞数等を含む遊技データが集計可能となっており、当該パチンコ遊技機１における遊技を終了するときに操作ボタン３０を操作することで、遊技者ＩＤ入力以降から集計された遊技データを２次元コードとして画像表示装置５に出力するようにしても良い。遊技者は２次元コード（遊技者ＩＤ及び遊技データを特定可能な情報）を、２次元コード読取機能を有する情報端末で撮像することにより、当該情報端末と、インターネットに接続されている情報管理サーバとの間で通信が行われ、２次元コードから特定された遊技者ＩＤに関連付けて情報管理サーバで記憶されている遊技データに、２次元コードから特定された遊技データが追加され、情報管理サーバで管理されていた遊技データが更新される。遊技者は、情報端末により情報管理サーバにアクセスして、記憶されている自己の遊技データ（遊技者ＩＤに関連付けられた遊技データ）を確認することができるため、結果として一般入賞口への入賞数を把握可能となる。このような形態において、２次元コードを画像表示装置５に表示可能とするか否かに関して、遊技場側の設定手段（例えば表示切替スイッチ３２）により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段（例えば操作ボタン３０）により設定可能としても良い。

【０９６５】

このような形態とした場合には、情報管理サーバで遊技者ＩＤ毎に記憶されている一般入賞口への入賞数に応じて、当該遊技者に特典が付与されるようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞数が所定数を超えたときには、その遊技者ＩＤの遊技者に対して、情報端末にて使用可能な背景画像やアプリケーションソフトウェア等が特典として付与されるようにしても良い。また、一般入賞口への入賞数に応じたポイントが遊技者に付与され、情報管理サーバでは遊技者ＩＤと対応付けて当該遊技者の所有ポイント数を管理するようにしても良い。そして、遊技者が、所有ポイントの一部又は全部を特典と交換可能としても良い。

【０９６６】

上記の実施形態では、パチンコ遊技機１が、一般入賞口への入賞数を表示する例について説明したが、一般入賞口への入賞数を表示するものではなく、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知するものであっても良い。例えば、一般入賞口に遊技球が入賞したタイミングで、入賞報知のメッセージが画像表示装置５に表示されるようにしても良く、スピーカ８Ｌ，８Ｒから入賞報知の効果音や音声が出力されるようにしても良い。このような構成とした場合において、上記の実施形態と同様に、一般入賞口に遊技球が入賞したことを報知するか否かに関して、遊技場側の設定手段（例えば表示切替スイッチ３２）により設定可能としても良く、遊技者側の設定手段（例えば操作ボタン３０）により設定可能としても良い。

【０９６７】

（１）パチンコ遊技機１において、一般入賞口への入賞状況を報知するようにしても良い。具体的には、画像表示装置５に各一般入賞口への入賞数や入賞頻度（遊技領域への発射玉数に対しての一般入賞口への入賞数の割合、あるいは、時間あたりの一般入賞口への入賞数）を表示するようにしても良く、一般入賞口への入賞数や入賞頻度に応じて遊技効果ランプ９の発光態様を変化させるようにしても良い。また、一般入賞口への入賞が発生したときに、一般入賞口への入賞をスピーカ８Ｌ，８Ｒから音声報知するようにしても良い。このような音声報知とすることで、一般入賞口への入賞頻度を遊技等が把握し易くなる。また、一般入賞口への入賞が発生したときに、打球操作ハンドルや操作ボタン３０等を

振動させるようにしても良い。このような体感報知とすることで、一般入賞口への入賞頻度を遊技等が把握し易くなる。

【０９６８】

各一般入賞口への入賞数や入賞頻度は、画像表示装置５に表示可能である他、パチンコ遊技機１と通信可能に接続されたホールコンピュータ等の管理装置に出力され、管理装置では、遊技機毎に各一般入賞口への入賞数を管理可能となっている。この情報は、例えば、遊技機のメンテナンスに役立てることができる。

【０９６９】

（２）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球が入賞したときに効果音が出力されるようにしても良く、始動入賞口等の他の入賞口に入賞したときとは異なる効果音を出力させるようにすると良い。このような構成において、一般入賞口それぞれについて、入賞時の効果音を異ならせるようにしても良い。また、このような構成において、特定の一般入賞口に入賞した場合には効果音が出力されないようにしても良い。

【０９７０】

（３）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、予告演出の実行割合や演出態様を変化させるようにしても良い。このような構成において、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞した後に実行される最初の飾り図柄可変表示において、予告演出の実行割合や演出態様が変化し、所定期間、例えば予め定められた可変表示回数が実行されるまでは、変化後の実行割合や演出態様が継続されるようにすると良い。

【０９７１】

（４）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、楽曲（ＢＧＭ）を変化させるようにしても良い。このような構成において、例えば、一般入賞口に遊技球が入賞した後に実行される最初の飾り図柄可変表示の開始から楽曲を変化させ、所定期間、例えば予め定められた可変表示回数が実行されるまでは、変化後の楽曲が継続されるようにすると良い。また、一般入賞口への入賞数が所定値に達した場合には、特定の楽曲（例えば、大当り中楽曲）が出力されるようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞したこと、あるいは、一般入賞口への遊技球の入賞数が所定数に達したことに基づいて、遊技者が複数の楽曲（ＢＧＭ）の中から再生させる楽曲（ＢＧＭ）を選択可能となるようにしても良い。

【０９７２】

また、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、再生中の楽曲を継続して出力するようにしても良い。例えば、大当り遊技状態に制御されているときに、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、大当り遊技状態終了後も大当り中楽曲を継続して出力するようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞したことに基づいて、飾り図柄の背景画像及び楽曲（ＢＧＭ）を変化させるステージチェンジを実行するようにしても良い。なお、複数の一般入賞口のいずれに入賞したのかに応じて、移行先のステージ（背景画像及び楽曲）を異ならせるようにしても良い。

【０９７３】

（５）上記の実施形態では、一般入賞口への入賞に基づいて実行される特定演出が、特図ゲームの表示結果に関連した変動結果予告演出及び先読み予告演出である例について説明したが、このような形態に限らず、特定演出は特図ゲームの表示結果に関連しない演出であっても良い。例えば、複数の一般入賞口のうち遊技球が入賞していない一般入賞口を表示して、その一般入賞口に遊技球が入賞するとキャラクタが出現するような演出であっても良い。

【０９７４】

（６）パチンコ遊技機１において、遊技球が遊技領域に発射されているにもかかわらず、所定期間、一般入賞口に遊技球が入賞しない場合、あるいは一般入賞口への入賞頻度が閾値未満である場合には、画像表示装置５に一般入賞口への入賞が発生していないことを表示する等の特定の報知を実行するようにしても良い。また、遊技球が遊技領域に発射されているにもかかわらず、所定期間、複数の一般入賞口のうち特定の一般入賞口のみに遊技

球が入賞しない場合、あるいは特定の一般入賞口への入賞頻度が閾値未満である場合には、画像表示装置５に当該特定の一般入賞口への入賞が発生していないことを表示する等の特定の報知を実行するようにしても良い。

【０９７５】

（７）パチンコ遊技機１において、特定の時刻（例えば６０分毎）に一斉演出が実行される場合に、一斉演出が実行されるまでの一般入賞口への入賞数に応じて、あるいは、一斉演出期間中の一般入賞口への入賞に応じて特定演出を実行するようにしても良い。また、飾り図柄の可変表示中における一般入賞口への入賞に応じて飾り図柄が変化したり、停止図柄が変化したり、滑り演出が実行されるようにしても良い。

【０９７６】

（８）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置５に表示されるオブジェクトを１個ずつ増加させて、一般入賞口への入賞及び入賞回数を認識し易くしても良い。また、パチンコ遊技機１において、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数のみを累積加算するようにしておき、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数が所定数に達した場合には、「１００発突破！」と画像表示装置５に表示する等の特定演出を実行するようにしても良い。なお、一般入賞口への入賞に基づいて払い出された賞球数が所定数に達したタイミングが、不正検出や故障検出に基づく遊技機エラーの報知がされている期間である場合には、特定演出よりも遊技機エラーの報知を優先して表示し、遊技機エラーの報知終了後に保留されていた特定演出を実行するものとする。

【０９７７】

（９）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、入賞音を出力するようにしておき、遊技機エラーの報知中は、入賞音よりも遊技機エラーの報知音を優先して出力させるようにしても良い。また、一般入賞口に遊技球が入賞する毎に、画像表示装置５に入賞表示を行うようにしておき、遊技機エラーの報知中は、入賞表示よりも遊技機エラーの表示を優先して出力させるようにしても良い。

【０９７８】

（１０）パチンコ遊技機１において、大当り遊技状態に制御されているときに、大入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数と、一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出された賞球数とを加算して、[大当り遊技状態において払い出された賞球数]として画像表示装置５に表示するようにしても良い。このような構成とする場合、表示中の[大当り遊技状態において払い出された賞球数]に、大入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数の加算が行われているときに、併せて一般入賞口への遊技球の入賞に基づいて払い出される賞球数の加算が行われるようにすると良い。即ち、１回の表示更新あたりの賞球数の増加を見かけ上大きくするようにしても良い。また、大入賞口への遊技球の入賞タイミングに応じて[大当り遊技状態において払い出された賞球数]を更新し、一般入賞口への遊技球の入賞タイミングに応じて[大当り遊技状態において払い出された賞球数]を更新する、というように個別の入賞タイミングに応じて表示更新を行うようにしても良い。

【０９７９】

（１１）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に応じて賞球数を異ならせるようにしても良い。例えば、左遊技領域１０Ａの第１一般入賞口５０Ａ及び第２一般入賞口５０Ｂに遊技球が入賞した場合には、１０個の賞球が払い出されるが、右遊技領域１０Ｂの第３一般入賞口５０Ｃ及び第４一般入賞口５０Ｄに遊技球が入賞した場合には、５個の賞球が払い出されるようにしても良い。

【０９８０】

（１２）パチンコ遊技機１において、一般入賞口に遊技球を入賞させるように煽る演出を実行するようにしても良い。例えば、第６演出形態及び第７演出形態、並びに第１４演出形態のように、複数の一般入賞口のそれぞれに遊技球を入賞させることにより特定演出が実行されるような形態では、該複数の一般入賞口のうち遊技球が入賞していない一般入賞

口を画像表示装置５により報知して、当該遊技球が入賞していない一般入賞口を狙うように遊技者に示唆する演出を実行するようにすると良い。また、第８演出形態及び第１６演出形態のように、複数の入賞口に特定の順序で遊技球が入賞したことに基づいて特定演出が実行されるような形態では、入賞させるべき入賞口及び入賞させるべき順序を画像表示装置５により報知して、遊技者に把握させるようにすると良い。例えば、第８演出形態の特定演出Ａを実行させるためには、まず、「第１一般入賞口を狙え！」と表示して、第１一般入賞口５０Ａへの入賞が確認された後、次に、「第１始動入賞口を狙え！」と表示し、第１始動入賞口への入賞が確認された後、最後に、「第２一般入賞口を狙え！」と表示して、第２一般入賞口５０Ｂへの入賞が確認された後、特定演出Ａを実行する。

【０９８１】

（１３）また、遊技領域１０に、一般入賞口に向かう遊技球の誘導経路が設けられており、誘導経路に遊技球が進入したことを進入センサにより検出可能な構成となっている場合には、進入センサにより遊技球が検出されたことに基づいて、遊技球が一般入賞口に入賞することを事前に報知する演出を実行するようにしても良い。これにより、遊技者が、一般入賞口への遊技球の入賞を見逃す可能性を低下させることができる。また、一般入賞口への遊技球の入賞から賞球の払い出しが実行されるまでの期間を一定期間確保しておき、その期間内で一般入賞口への遊技球の入賞に基づく演出を実行するようにしても良い。

【０９８２】

（１４）画像表示装置５の下方に、遊技球が転動可能なステージが設けられている場合には、ステージ上に、一般入賞口や、一般入賞口に連なる誘導経路への進入口を設ける構成としておき、その一般入賞口や、誘導経路への進入口に遊技球が進入するか否かについて遊技者に興味を抱かせるようにして良い。

【０９８３】

（１５）一般入賞口への入賞毎に画像表示装置５に表示されたオブジェクトの表示態様が更新される演出を実行するようにしても良い。例えば、一般入賞口への入賞毎にキャラクタが成長してゆき、所定の入賞数となったとき（キャラクタが最終段階まで成長したとき）には所定の完了演出（特典の付与等）を実行するようにしても良い。また、一般入賞口への入賞毎に、ゲージが増加するような演出を実行し、所定の入賞数となったとき（ゲージが最大限まで達したとき）には所定の完了演出（特典の付与等）を実行するようにしても良い。このような形態の演出において、一般入賞口に応じて異なるオブジェクトを表示させるようにしておき、遊技球が一般入賞口に入賞したときに、当該一般入賞口に対応したオブジェクトの表示態様のみが更新されるようにしても良い。

【０９８４】

（１６）上記の実施形態では、入賞条件成立時の遊技状態に応じて、実行される特定演出の種別（変動結果予告演出、先読み予告演出）が異なり、また、スピーカ８Ｌ，８Ｒから出力される音声が異なる例について説明したが、このような形態に限らず、遊技状態に応じて、遊技効果ランプ９の発光態様を異ならせるようにしても良い。なお、確変状態や時短状態では、通常状態と比較して遊技効果ランプ９による演出や再生される楽曲が興趣を向上させる派手なものとなっているケースが多いため、特定演出の態様も、より遊技者にとって分かり易く派手な態様とするようにしても良い。

【０９８５】

（１７）遊技領域１０に一定数の遊技球を発射したにもかかわらず、一般入賞口への入賞数や入賞頻度が基準値に満たない場合には、遊技者に対して、通常は把握することが困難な遊技機の情報、例えば、潜伏確変状態やリミッタ等を報知するようにしても良い。

【０９８６】

（１８）上記の実施形態においては、入賞条件の成立直後に特定演出が実行される例について説明したが、仮に、特図の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数）も０の状態で入賞条件が成立した場合には、変動結果予告演出及び先読み予告演出のいずれも実行することはできない。この場合には、特図ゲームの表示結果に関連しない演出（例えば特定キャラクタの出現や特定楽曲の再生）を特

定演出として実行するようにすると良い。
【０９８７】
（１９）また、特図の可変表示が実行されておらず且つ保留記憶数（第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数）も０の状態で入賞条件が成立した場合には、特定演出の実行を保留しておき、その後に、特図の可変表示が実行されたタイミング、あるいは、保留記憶数が２以上となったタイミングで特定演出を実行するようにしても良い。即ち、入賞条件の成立に基づいて直ちに特定演出を実行せず、特図ゲームの始動条件が成立したこと、あるいは、特図ゲームの開始条件が成立したことに基づいて保留していた特定演出を実行するようにしても良い。
【０９８８】
（２０）上記の実施形態において、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨（例えば「一般入賞口への入賞数が少なすぎます。」というメッセージ）を画像表示装置５に表示するようにしても良い。ここで、モード切替スイッチ３１の設定に基づいて店員向けの情報（入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報）が画像表示装置５に表示されるメンテナンスモードとされている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置５に表示すると良い。遊技場の店員は、メンテナンスモードにおいて所定期間、遊技領域１０に遊技球を発射させることにより、一般入賞口への遊技球の入賞状況に異常があるか否かを確認することができる。なお、モード切替スイッチ３１の設定によらず、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置５に表示するようにしても良い。また、一般入賞口への入賞数の表示制御と同様に、表示切替スイッチ３２及び操作ボタン３０による設定に基づいて、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より少ない場合には、一般入賞口に遊技球が入賞しない旨を画像表示装置５に表示するようにしても良い。
【０９８９】
（２１）上記の実施形態において、所定期間における一般入賞口への入賞数が所定数より多い場合には、一般入賞口に遊技球が過度に入賞している旨（例えば「一般入賞口への入賞数が多すぎます。」というメッセージ）を画像表示装置５に表示するようにしても良い。ここで、モード切替スイッチ３１の設定に基づいて店員向けの情報（入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報）が画像表示装置５に表示されるメンテナンスモードとされている期間においてのみ、一般入賞口に遊技球が過度に入賞している旨を画像表示装置５に表示すると良い。遊技場の店員は、メンテナンスモードにおいて所定期間、遊技領域１０に遊技球を発射させることにより、一般入賞口への遊技球の入賞状況に異常があるか否かを確認することができる。
【０９９０】
（２２）上記の実施形態では、パチンコ遊技機１から遊技情報を管理する遊技情報管理装置に対して、演出制御基板１２の入賞数管理テーブルで記憶されている入賞数情報を送信し、遊技情報管理装置において各遊技機の入賞数情報を管理するようにしている。このような形態に限らず、遊技制御用マイクロコンピュータ１００が、一般入賞口への遊技球の入賞を検出したときに一般入賞信号を出力する（例えば１回の入賞毎に１パルスの信号を出力する）ことにより、遊技情報管理装置が、一般入賞信号の受信に基づいて遊技機毎の一般入賞口への入賞数を管理するようにしても良い。また、遊技情報管理装置は、遊技情報として、所定期間（例えば１時間）あたりの一般入賞口への入賞数や、所定の打込玉数（例えば６０００発）あたりの一般入賞口への入賞数や一般入賞口への入賞率（一般入賞口への入賞数÷打込玉数）を算出して遊技機毎に管理するようにしても良い。
【０９９１】
（２３）上記の実施形態では、演出制御用ＣＰＵ１２０は、一般入賞口への入賞毎に、画像表示装置５に表示させるオブジェクトを増加させる例について説明したが、このような形態に限らず、一般入賞口への入賞毎に、画像表示装置５に表示されているオブジェクトの態様が変化するようにしても良い。例えば、画像表示装置５に表示されているキャラク

タの表情が一般入賞口への入賞数に応じて変化するようにしても良い。
【０９９２】
（２４）上記の実施形態では、メンテナンスモードであるときに、店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数や払出数等）として入賞数管理テーブルの情報を画像表示装置５に表示することで報知する例について説明したが、このような形態に限られず、スピーカ８Ｌ・８Ｒを用いた音声による報知や、遊技効果ランプ９や装飾用ＬＥＤ、７セグメントの点灯／消灯制御によって報知するようにしても良い。また、入賞数管理テーブルの情報を全て報知する形態に限られず、払出数や入賞比率等が予め定めらた基準範囲となっていない（または基準範囲内である）入賞口の情報についてのみ報知するようにしても良い。
【０９９３】
（２５）上記の実施形態では、メンテナンスモードであるときに、店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数や払出数等）として入賞数管理テーブルの情報を、図１７に示すように遊技において実行される演出とは関連のない態様で報知（表示）する例について説明したが、このような形態に限られず、遊技において実行される演出の態様に応じた態様で報知するようにしても良い。演出の態様に応じた態様で報知されることで、図１７に示すような表データのみで報知される場合と比較して、何れの種類の機種の情報であるかを報知態様を確認するだけで容易に把握することができるようになる。なお、遊技において実行される演出とは、デモ画面演出、予告演出、リーチ演出、大当り中演出など、どのような演出であってもよく、画像表示装置５に表示される演出に限らず、音声やランプによる演出であってもよい。また、演出の態様に応じた態様で報知するとは、例えば、予告演出やリーチ演出中に登場するキャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行ったり、変動の有無に関わらず画像表示装置５に表示され予告や遊技の説明等を行う常駐キャラクタが入賞数管理テーブルの情報を読み上げるような表示や音声の出力を行えば良い。また、キャラクタ画像に限られず、遊技で表示される背景画像とともに入賞数管理テーブルの情報が表示されるようにしても良い。
【０９９４】
（２６）上記の実施形態では、店員向けの情報（例えば各入賞口への入賞数や払出数等）として入賞数管理テーブルの情報を表示させるために操作されるモード切替スイッチ３１等の操作手段が、遊技者が操作不能であって遊技場の店員のみが操作可能となる位置に設けられる例について説明したが、このような形態に限られず、遊技者および遊技場の店員が操作不能であって、遊技機の点検者や検査員、製造者などの関係者のみが操作可能な位置に設けられるようにしても良い。また、上記の遊技者以外の者であれば操作可能な位置に設けられるようにしても良い。
【０９９５】
（２７）上記の実施形態では、遊技の入賞に関する情報が記憶される記憶領域を最大２バイトのカウンタが１０個設けられたリングバッファを用いたが、最大３バイトのカウンタや最大４バイトのカウンタを設けることもできる。このとき、遊技機から払い出された遊技媒体（賞球）の総獲得球数から前述の役比（％）および役連（％）の２種類を上述した表示モニタ２９に表示するにあたっての計算方法は前述した方法に限られず以下のようにしてもよい。図５９に示すように最大４バイトで構成されたカウンタによって、総獲得球数、役物獲得球数、連続役物獲得球数のそれぞれを集計する場合、その上位１６ビットを使用して計算を行ってもよい。ちなみに４バイトのカウンタによって、獲得球数が１日３００００個であると仮定した場合に、４２９４８３６２２５（４バイト）／３００００（１日あたりの獲得球数）＝１４３１６１．２０７５、１４３１６１．２０７５／３６５日＝約３９２、となり、３９２年分の集計を賄える計算となる。
【０９９６】
（２８）上記の実施形態では、図５１（Ａ）に示すように、基板ケース２０１に収容された主基板１１上の中央部に表示モニタ２９が設けられた例を説明したが、表示モニタ２９は、他の位置に設けられていてもよい。
【０９９７】

例えば、図６０（Ａ）に示すように、表示モニタが設けられていない主基板１１Ｃと、主基板１１Ｃとは別に表示基板１１Ｄを設け、主基板１１Ｃと表示基板１１Ｄとをハーネス１１Ｅで接続して、表示基板１１Ｄに表示モニタ２９を設けてもよい。この場合、表示モニタ２９に表示する役連や役比の算出やこれらの算出に用いるためのデータの受信は、主基板１１Ｃで行われる。主基板１１Ｃは、算出した役連や役比、さらにはこれらを表示するための制御に関する情報を表示基板１１Ｄに対してハーネス１１Ｅを介して送信する。表示基板１１Ｄでは、主基板１１Ｃから送信されたデータに基づいて、表示モニタ２９に役連や役比を表示すればよい。

【０９９８】

また、主基板１１Ｃ及び表示基板１１Ｄは、かしめ基板ケースである基板ケース２０１Ａに収納されている。基板ケース２０１Ａには、図５１（Ａ）に示す基板ケース２０１と同様、かしめピン１１Ｂが取り付けられている。このかしめピン１１Ｂが設けられていることにより、主基板１１Ｃ及び表示基板１１Ｄが基板ケース２０１Ａに完全に封入された状態となり、主基板１１Ｃに対する不正行為を防止するようになっている。また、基板ケース２０１Ａにおいても、図５１（Ａ）に示す基板ケース２０１と同様、孔部や放熱孔が設けられ、所定のシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ２９の表示を遮らないように配置されている。

【０９９９】

また、図６０（Ｂ）に示すように、表示基板１１Ｄについては、かしめ基板ケースである基板ケース２０１Ｂの外側に設け、主基板１１Ｃを基板ケース２０１Ｂに封入するようにしてもよい。この例において、表示基板１１Ｄには、ハーネス１１Ｅで主基板１１Ｃに接続されている。

【１０００】

また、図６０（Ｃ）に示すように、表示基板１１Ｄを基板ケース２０１Ｃに封入し、主基板１１Ｃを基板ケース２０１Ｂに封入するようにしてもよい。この例において、表示基板１１Ｄには、ハーネス１１Ｅで主基板１１Ｃに接続されている。また、基板ケース２０１Ｃにおいても、図５１（Ａ）に示す基板ケース２０１と同様、孔部や放熱孔が設けられ、所定のシールが設けられている。これらの孔部、放熱孔、シールは、表示モニタ２９の表示を遮らないように配置されている。なお、表示基板１１Ｄを封入する基板ケース２０１Ｃは、かしめ基板ケースでなくてもよいし、かしめ基板ケースであってもよい。

【１００１】

また、図６０（Ｄ）に示すように、図５０（Ａ）に示す基板ケース２０１の表面にラベルが貼り付けられており、ラベル１１Ｒには、かしめ使用記録が記載されるようになっていてもよい。ここで、ラベル１１Ｒは、表示モニタ２９の一部を隠す位置に配置されていてもよい。このように、ラベル１１Ｒによって表示モニタ２９の一部が隠されていることにより、例えばガラス扉枠３ａを開放した際に、遊技者が簡単に役連や役比を視認できないようにできる。また、ラベル１１Ｒを貼り付ける場合でも、表示モニタ２９を隠さない位置に貼り付けてもよい。

【１００２】

また、上記の実施形態では、可動役物として、ソレノイドによって開閉する大入賞口（アタッカー）や第２始動入賞口（電チュー）といった電動役物が用いられているが、これらの電動役物に代えて、遊技球の自重によって開閉を行ういわゆる機械式役物を可動役物としてもよい。また、表示モニタ２９としては、７セグメントのＬＥＤを用いているが、７セグメントに代えてドット表示、表示画面などとしてもよい。また、ＬＥＤに代えて、液晶表示装置や、有機ＥＬ、蛍光表示管などとしてもよい。

【１００３】

また、上記の実施形態では、表示モニタ２９に表示する内容、例えば役連や役比の表示等とは無関係にガラス扉枠３ａを開放させてエラー解除などの対応をすることがある。例えば、遊技球の払出しを行うために、遊技盤３の裏側には、遊技球（補給球）を補給する補給機構が設けられていることがある。この補給機構において、球詰まりが生じた場合な

どには、ガラス扉枠３ａを開放させて球詰まりを解消させてエラー解除を行うことがある。このような表示モニタ２９に表示する内容とは無関係にガラス扉枠３ａを開放させてエラー解除を行う場合などには、表示モニタ２９に対する役連や役比等の表示を行わないようにしてもよい。

【１００４】

また、このときに表示モニタ２９に対する役連や役比等の表示を行わないようにするために、役連や役比等の表示に対するエラーが発生していないことを条件としてもよい。ここでの役連や役比等の表示に対するエラーとは、例えば、図５７に示すステップＳ１０１で判断される異常操作の検出やステップ１０４で判断される営業時間内の入賞情報の取得、ステップＳ１０６で判断される単位時間当たりにおけるアタッカーに対する所定数以上の入賞の検出としてもよい。このような役連や役比等の表示に対するエラーが発生していないことを条件とすることにより、遊技者に役連や役比等の情報が見られてしまう事態を抑制できる。

【１００５】

また、表示モニタ２９に表示する内容とは無関係にガラス扉枠３ａを開放させてエラー解除を行い、エラー解除が完了した後は、表示モニタ２９に対する役連や役比等を表示するまで所定期間例えば１分間待機し、所定時間が経過した後に表示するようにしてもよい。エラーの発生の解除後は、エラー発生の原因を完全に取り除くことができずに、同様のエラーが続いて発生することが少なくない。表示モニタ２９に対する役連や役比等の表示を所定時間が経過した後に行うことにより、このようなエラー発生時にも遊技者に役連や役比等の情報が見られてしまう事態を抑制できる。ここでの所定期間は任意に設定することができ、５分や１０分等の１分より長い時間としてもよいし、３０秒等の１分よりも短い時間としてもよい。また、エラーの原因に応じて所定時間を設定するようにしてもよい。例えば、補給機構における球詰まりの場合と、画像表示装置５の故障の場合では、補給機構の球詰まりの方の所定期間を長く設定してもよい。

【１００６】

また、主基板１１には、表示モニタ２９以外の表示装置、例えばエラーを表示するための７セグメント表示器（以下「エラー表示器」という）が設けられている。このエラー表示器は、表示モニタ２９から離れた位置に配置されていることが好適である。具体的には、表示モニタ２９が主基板１１の右側１／３の位置に配置され、エラー表示器が主基板１１の左側１／３の位置に配置されていてもよい。また、表示モニタ２９を分かりやすくするために、表示モニタ２９が主基板１１のどこにあるかを基板ケース２０１上に文字で印刷しておいてもよいし、基板ケース２０１にシールを貼り付けたりしておいてもよい。

【１００７】

（２９）上記の実施の形態において、
パチンコ遊技機を例として役比（％）や役連（％）を算出し、表示モニタにおいて表示することを説明したが、スロットマシンにおいてパチンコ遊技機における役比（％）や役連（％）に相当する値を算出し表示するようにしてもよい。

【１００８】

以下にスロットマシンにおける役連（％）の算出方法について説明する。スロットマシンは、賭数を設定することにより図柄の変動が開始可能となり、図柄の変動の結果に応じて入賞が発生する。スロットマシンにおける入賞には、遊技用価値の付与を伴う付与入賞、賭数を設定することなく図柄の変動が開始可能となる再遊技入賞、付与入賞の発生確率が向上する特別遊技状態に移行させるボーナス入賞がある。ここで、スロットマシンにおける役連（％）は、図柄の変動が所定回数行なわれる期間のうち、図柄の変動の結果による付与入賞が発生して得られた遊技用価値の累計（前述のパチンコ遊技機における総獲得球数に相当）に対して、特別遊技状態に移行している期間において図柄の変動の結果による付与入賞が発生して得られた遊技用価値の累計（前述のパチンコ遊技機における連続役物獲得球数に相当）の比率で表される。例えば、６０００回の図柄の変動が行なわれる期間において、該期間に得られた遊技用価値の一例であるメダルの数が１６０００枚である

場合に、特別遊技状態に移行している期間において付与入賞により得られたメダルの数が９０００枚である場合、９０００を１６００００で除算して得られる０．５６が役連（％）となる。

【１００９】

なお、算出した役比（％）や役連（％）を主基板の中央に設けられた表示モニタ（例えば、７セグメント）において表示する例を示したが、これに限らず、払出制御基板などの他の基板や、遊技盤面、遊技機用枠（台枠）等に表示モニタを設けるようにしてもよい。また、役比（％）や役連（％）を表示するための専用の表示モニタを設けるものに限らず、既存の表示装置（例えば、画像表示装置５、エラーを表示するための７セグメント表示器、スロットマシンにおけるクレジット表示器や払出数表示器など）を用いて役比（％）や役連（％）を表示するようにしてもよい。

【１０１０】

上記実施の形態においては、変動時間及びリーチ演出の種類や擬似連の有無等の変動態様を示す変動パターンを演出制御基板（サブ側）に通知するために、変動を開始するときに１つの変動パターン指定コマンドを送信する例を示したが、２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを演出制御基板に通知する様にしてもよい。具体的には、２つのコマンドにより通知する場合、主基板（メイン側）は、１つ目のコマンドでは擬似連の有無、滑り演出の有無等、リーチとなる以前（リーチとならない場合には所謂第２停止の前）の変動時間や変動態様（例えば前変動パターン）を示すコマンド（例えば前変動パターン指定コマンド）を送信し、２つ目のコマンドではリーチの種類や再抽選演出の有無等、リーチとなった以降（リーチとならない場合には所謂第２停止の後）の変動時間や変動態様（例えば後変動パターン）を示すコマンド（例えば後変動パターン指定コマンド）を送信する様にしてもよい。

【１０１１】

この場合、演出制御基板は２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間にもとづいて変動表示における演出制御を行うようにすればよい。尚、主基板の方では２つのコマンドのそれぞれにより変動時間を通知し、それぞれのタイミングで実行される具体的な変動態様については演出制御基板の方で選択を行う様にしてもよい。２つのコマンドを送る場合、同一のタイマ割込内で２つのコマンドを送信する様にしてもよく、１つ目のコマンドを送信した後、所定期間が経過してから（例えば次のタイマ割込において）２つ目のコマンドを送信する様にしてもよい。尚、それぞれのコマンドで示される変動態様はこの例に限定されるわけではなく、送信する順序についても適宜変更可能である。このように２つ乃至それ以上のコマンドにより変動パターンを通知する様にすることで、変動パターン指定コマンドとして記憶しておかなければならないデータ量を削減することができる。

【１０１２】

特別図柄の可変表示中に表示されるものは１種類の外れ図柄（例えば、「－」を示す記号）だけで、当該図柄の表示と消灯とを繰り返すことによって可変表示を行うようにしてもよい。さらに可変表示中に当該図柄が表示されるものも、可変表示の停止時には、当該図柄が表示されなくてもよい（表示結果としては「－」を示す記号が表示されなくてもよい）。

【１０１３】

その他にも、遊技機の装置構成やデータ構成、フローチャートで示した処理、などを実行するための画像表示装置における画像表示動作やスピーカにおける音声出力動作さらには遊技効果ランプや装飾用ＬＥＤにおける点灯動作を含めた各種の演出動作などは、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で、任意に変更および修正が可能である。加えて、本発明の遊技機は、入賞の発生に基づいて所定数の遊技媒体を景品として払い出す払出式遊技機に限定されるものではなく、遊技媒体を封入し入賞の発生に基づいて得点を付与する封入式遊技機にも適用することができる。

【１０１４】

本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、例えばパチンコ遊技機１といった

、遊技機に含まれるコンピュータ装置などに対して、着脱自在の記録媒体により配布・提供される形態に限定されるものではなく、予めコンピュータ装置などの有する記憶装置にプリインストールしておくことで配布される形態を採っても構わない。さらに、本発明を実現するためのプログラムおよびデータは、通信処理部を設けておくことにより、通信回線等を介して接続されたネットワーク上の、他の機器からダウンロードすることによって配布する形態を採っても構わない。

【１０１５】

そして、ゲームの実行形態も、着脱自在の記録媒体を装着することにより実行するものだけではなく、通信回線等を介してダウンロードしたプログラムおよびデータを、内部メモリ等に一旦格納することにより実行可能とする形態、通信回線等を介して接続されたネットワーク上における、他の機器側のハードウェア資源を用いて直接実行する形態としてもよい。さらには、他のコンピュータ装置等とネットワークを介してデータの交換を行うことによりゲームを実行するような形態とすることもできる。

【符号の説明】

【１０１６】

１　…　パチンコ遊技機
２　…　遊技盤
３　…　遊技機用枠
４Ａ、４Ｂ…　特別図柄表示装置
５　…　画像表示装置
６Ａ…　普通入賞球装置
６Ｂ…　普通可変入賞球装置
７　…　特別可変入賞球装置
８Ｌ、８Ｒ…　スピーカ
９　…　遊技効果ランプ
１１　…　主基板
１２　…　演出制御基板
１３　…　音声制御基板
１４　…　ランプ制御基板
１５　…　中継基板
２０　…　普通図柄表示器
２１　…　ゲートスイッチ
２２Ａ、２２Ｂ…　始動口スイッチ
２３　…　カウントスイッチ
２９　…表示モニタ
３０　…　操作ボタン
１００　…　遊技制御用マイクロコンピュータ
１０１、１２１　…　ＲＯＭ
１０２、１２２　…　ＲＡＭ
１０３　…　ＣＰＵ
１０４、１２４　…　乱数回路
１０５、１２５　…　Ｉ／Ｏ
１２０　…　演出制御用ＣＰＵ
１２３　…　表示制御部
１０００　…　可動役物

【図１】

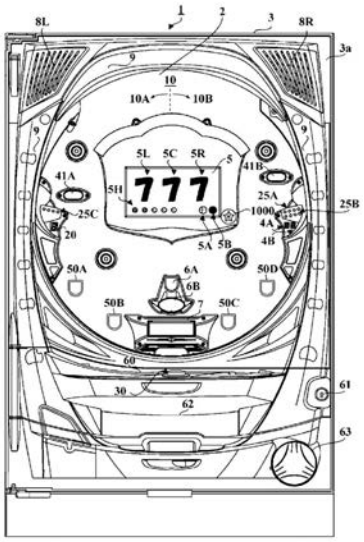


図1

【図２】

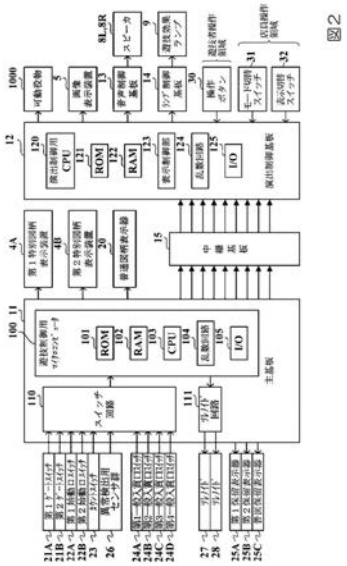


図2

【図３】

(a)入賞数管理テーブル(メンテナンスモードでのみ表示)

一般入賞口	入賞数				
	左打ち期間	右打ち期間			全期間合計
	通常状態	大当り遊技状態	確変状態	時短状態	
第1一般入賞口	31	0	0	0	31
第2一般入賞口	46	2	1	1	50
第3一般入賞口	4	3	9	5	21
第4一般入賞口	0	1	2	3	6
合計	81	6	12	9	
		27			
		108			

(b)表示制御用テーブル(オブジェクト表示用、遊技終了判定でのリセット)

一般入賞口	入賞数
第1一般入賞口	3
第2一般入賞口	5
第3一般入賞口	2
第4一般入賞口	1
合計	11

図3

【図４】

表示設定テーブル

遊技場設定 (表示切替スイッチ)	遊技者設定 (操作ボタン)	一般入賞口 への入賞数
表示設定 (第2位置)	表示設定	表示する
	非表示設定	表示しない
非表示設定 (第1位置)	-	

図4

【図５】

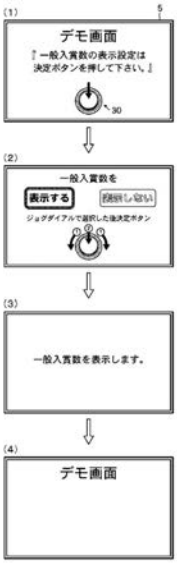


図5

【図６】

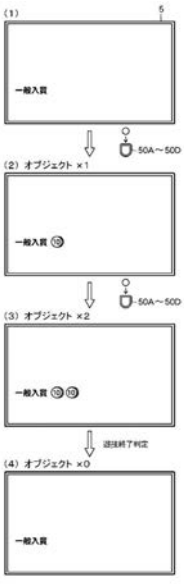


図6

【図７】

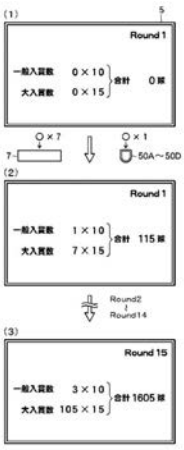


図7

【図８】

(A)はずれ変動パターン

変動パターン	特図変動時間(秒)	演出内容
PX001	2.0	短縮変動はずれ
PX002	8.0	通常変動はずれ
PX003	25.0	ノーマルリーチはずれ
PX004	60.0	スーパーリーチ(敗北演出)はずれ
⋮	⋮	⋮

(B)大当り変動パターン

変動パターン	特図変動時間(秒)	演出内容
PY003	25.0	ノーマルリーチ大当り
PY004	60.0	スーパーリーチ(勝利演出)大当り
⋮	⋮	⋮

図8

【図９】

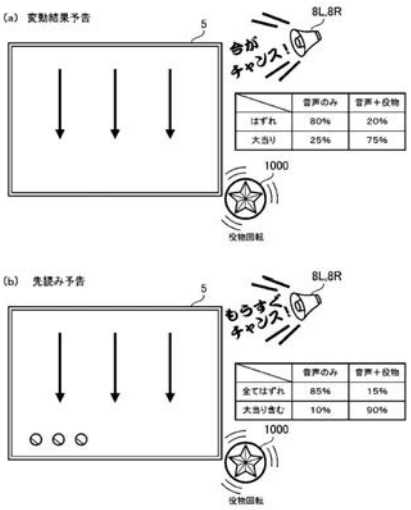


図9

【図１０】

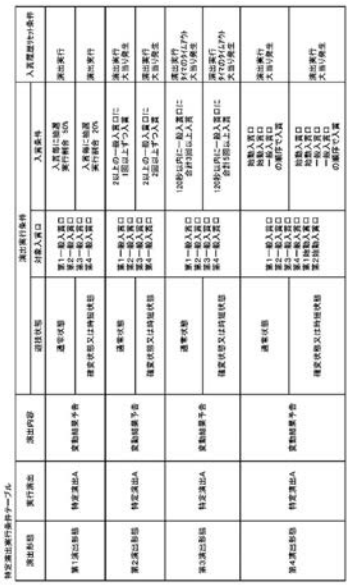


図10

【図１１】

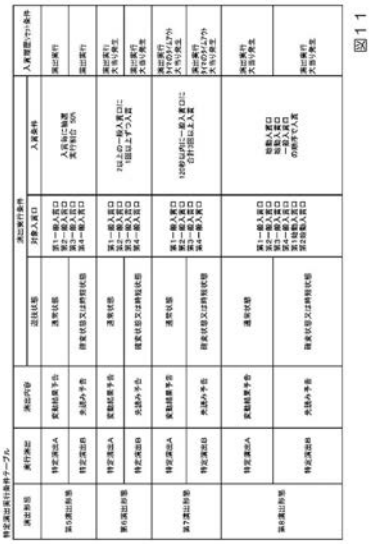


図11

【図１２】

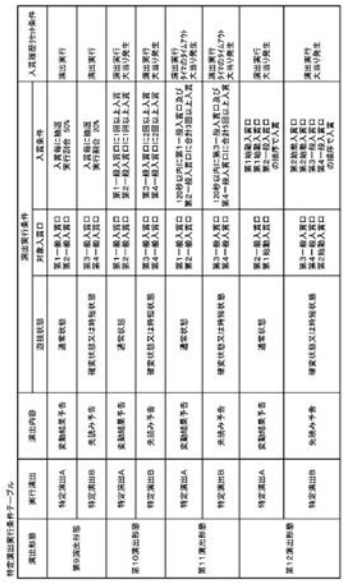


図１２

【図１３】

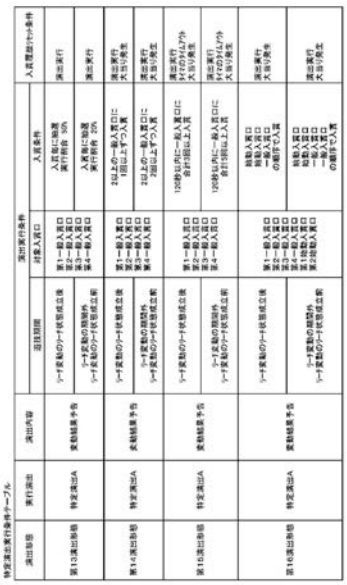


図１３

【図１４】

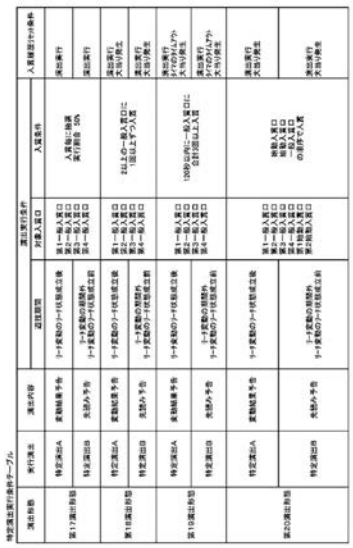


図１４

【図１５】

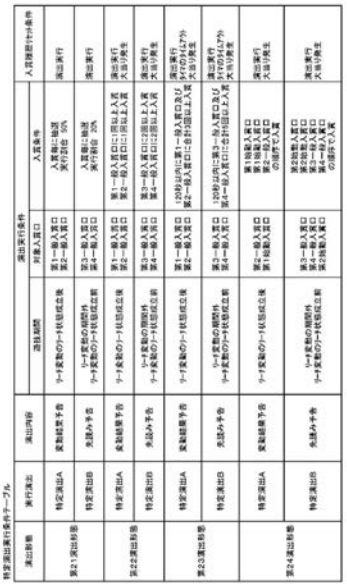


図１５

【図１６】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件			入賞履歴から条件
			遊技状態／遊技経過	対象入賞口		
第27演出形態	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に抽選 実行割合：20%	演出実行
			図柄変動期間外		入賞後に抽選 実行割合：80%	
第28演出形態	特定演出A	変動延長予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
			図柄変動期間外		実行せず	
第29演出形態	特定演出C	ポイント付与	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に抽選 実行割合：20%	演出実行
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0			
			図柄変動期間外 且つ保留記憶数0		入賞後に抽選 実行割合：80%	
第30演出形態	特定演出B	先読み予告	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0		実行せず	
			図柄変動期間外 且つ保留記憶数0			

図16

【図１７】

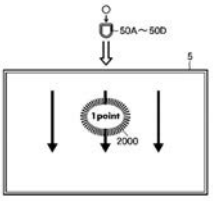
入賞数管理テーブル(メンテナンスモードでのみ表示)

参照/変動		入口	賞球数	入賞数	払出数	入賞比率			払出比率		
参照	非変動	第一一般入賞口	10	11	110	0.73%	1.73%		1.18%	25.23%	35.03%
		第二一般入賞口	10	36	360	2.39%			3.86%		
		第三一般入賞口	10	22	220	1.46%	53.24%	73.28%	2.37%		
		第四一般入賞口	10	14	140	0.93%			1.51%		
		第1始動入賞口	2	754	1508	47.98%			16.27%		
		第2始動入賞口	2	315	630	20.84%			6.80%		
変動		大入賞口	15	420	6300	26.73%	45.76%	26.72%	67.84%	74.77%	67.84%
合計				1572	9248	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%	100.00%

図17

【図１８】

非予告演出（特定演出C）



合計ポイント	特典(2次元コード表示)
5	画像ダウンロード
10	楽曲ダウンロード

図18

【図１９】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件			入賞履歴から条件
			遊技状態／遊技経過	対象入賞口		
第27演出形態	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に抽選 実行割合：20%	演出実行
			図柄変動期間外		入賞後に抽選 実行割合：80%	
第28演出形態	特定演出A	変動延長予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
			図柄変動期間外		実行せず	
第29演出形態	特定演出C	ポイント付与	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に抽選 実行割合：20%	演出実行
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0			
			図柄変動期間外 且つ保留記憶数0		入賞後に抽選 実行割合：80%	
第30演出形態	特定演出B	先読み予告	保留記憶数1以上	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
			図柄変動期間内 且つ保留記憶数0		実行せず	
			図柄変動期間外 且つ保留記憶数0			

図19

【図２０】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件			入賞履歴から条件
			遊技状態／遊技経過	対象入賞口		
第1演出形態	特定演出A	変動延長予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間外		入賞後に実行	演出実行
第2演出形態	特定演出B	先読み予告	保留記憶数1以上		入賞後に実行	演出実行
	特定演出A	変動延長予告	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	入賞後に実行	演出実行
	特定演出C	ポイント付与	図柄変動期間外		入賞後に実行	演出実行

図20

【図２１】

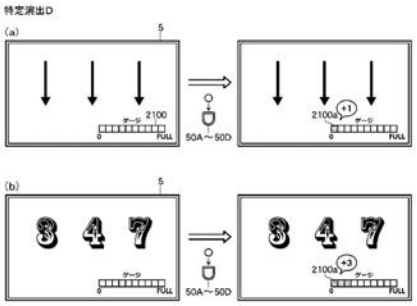


図21

【図２２】

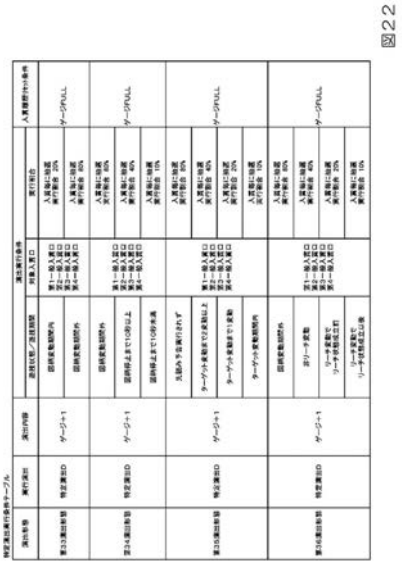


図22

【図２３】

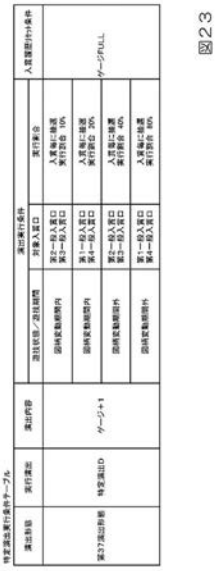


図23

【図２４】

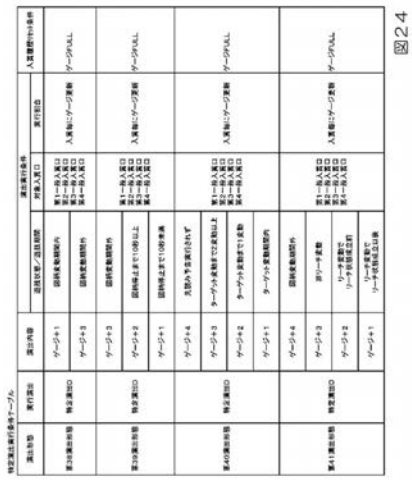


図24

【図２５】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件			入賞確認ﾃｰﾌﾞﾙ条件
			遊技状態／遊技期間	対象入賞口	実行割合	
第42演出形態	特定演出D	ゲージ+1	図柄変動期間内	第2一般入賞口 第3一般入賞口	入賞毎にゲージ更新	ゲージがULL
		ゲージ+2	図柄変動期間内	第1一般入賞口 第4一般入賞口		
		ゲージ+3	図柄変動期間外	第2一般入賞口 第3一般入賞口		
		ゲージ+4	図柄変動期間外	第1一般入賞口 第4一般入賞口		

図25

【図２６】

特定演出E

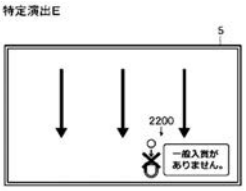


図26

【図２７】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件		
			遊技状態／遊技期間	対象入賞口	入賞条件
第43演出形態	特定演出E	入賞無しを報知	-	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	10分間の入賞数が0
第44演出形態	特定演出E	入賞数を報知	-	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	30分間の入賞数が3未満
第45演出形態	特定演出E	入賞無しを報知	通常状態	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	10分間の入賞数が0
			確変状態又は時短状態		実行せず
第46演出形態	特定演出E	第1態様 （画像＋音声）	通常状態	第1一般入賞口 第2一般入賞口 第3一般入賞口 第4一般入賞口	10分間の入賞数が0
		第2態様 （画像のみ）	確変状態又は時短状態		

図27

【図２８】

キャラクタ判定用テーブル

一般入賞口	出現キャラクタ			
	無し	キャラクタA	キャラクタB	キャラクタC
第1一般入賞口	0%	10%	30%	60%
第2一般入賞口	50%	35%	10%	5%
第3一般入賞口	90%	0%	0%	10%
第4一般入賞口	75%	0%	0%	25%

図28

【図２９】

一般入賞時の出現キャラクタ	キャラクタ表示期間	
キャラクタA	一般入賞から1分以内に所定条件が成立しなかった場合	一般入賞から1分以内に所定条件が成立した場合
	一般入賞から1分間	一般入賞から特定演出終了までの期間
キャラクタB	一般入賞から2分以内に所定条件が成立しなかった場合	一般入賞から2分以内に所定条件が成立した場合
	一般入賞から2分間	一般入賞から特定演出終了までの期間
キャラクタC	一般入賞から3分以内に所定条件が成立しなかった場合	一般入賞から3分以内に所定条件が成立した場合
	一般入賞から3分間	一般入賞から特定演出終了までの期間

図29

【図３０】

特定演出実行条件テーブル

演出形態	実行演出	演出内容	演出実行条件	入賞確認ﾃｰﾌﾞﾙ条件
第47演出形態	特定演出F	表示キャラクタがアクションを行う先読み予告	キャラクタA～Cのいずれかを表示している期間内に有効始動入賞	演出実行 キャラクタ表示期間終了
第48演出形態	特定演出G	表示キャラクタの台詞による変動結果予告	キャラクタA～Cのいずれかを表示している期間内にリーチ状態の成立	演出実行 キャラクタ表示期間終了
第49演出形態	特定演出F	表示キャラクタがアクションを行う先読み予告	キャラクタA又は B のいずれかを表示している期間内に有効始動入賞	演出実行 キャラクタ表示期間終了
	特定演出G	表示キャラクタの台詞による変動結果予告	キャラクタCを表示している期間内にリーチ状態の成立	演出実行 キャラクタ表示期間終了

図30

【図３１】

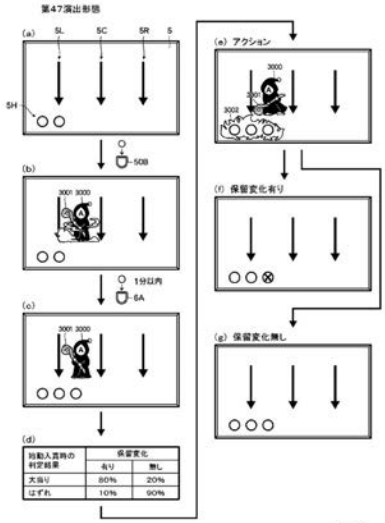


図31

【図３２】

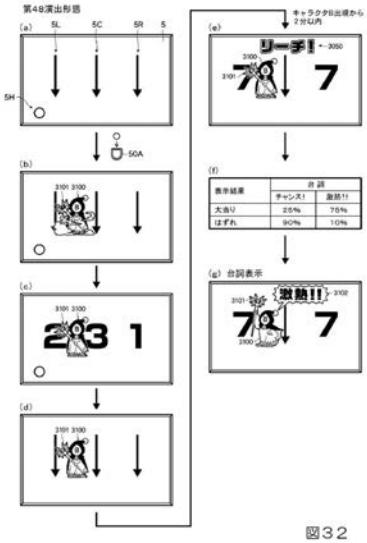


図32

【図３３】

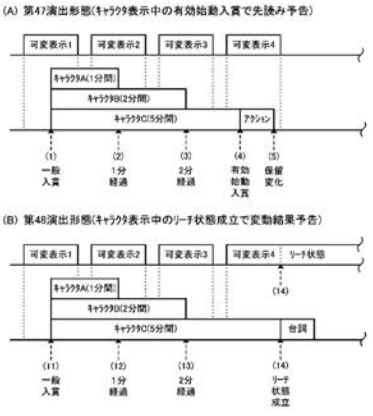


図33

【図３４】

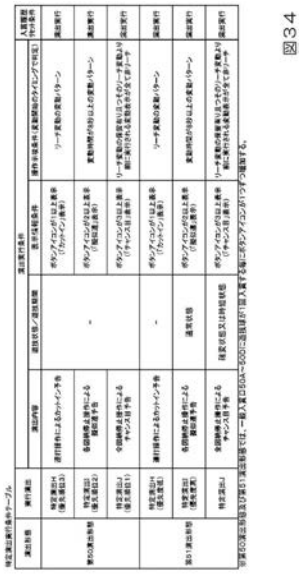


図34

【図３５】

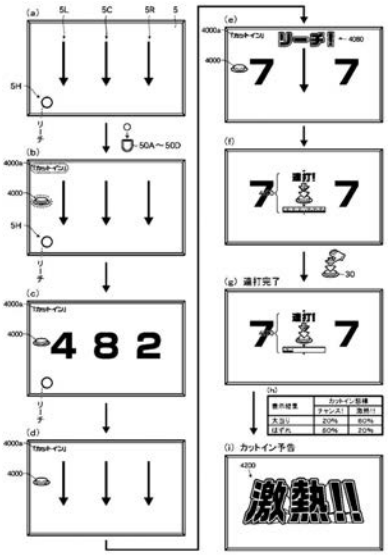


図35

【図３６】

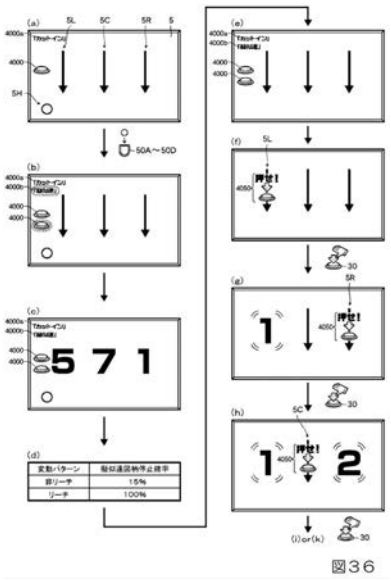


図36

【図３７】

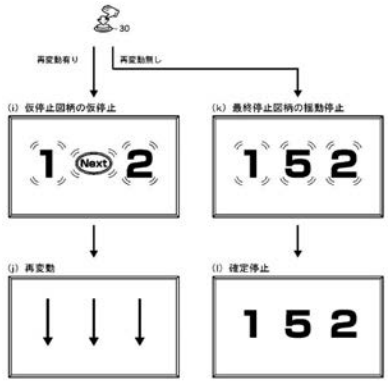


図37

【図３８】

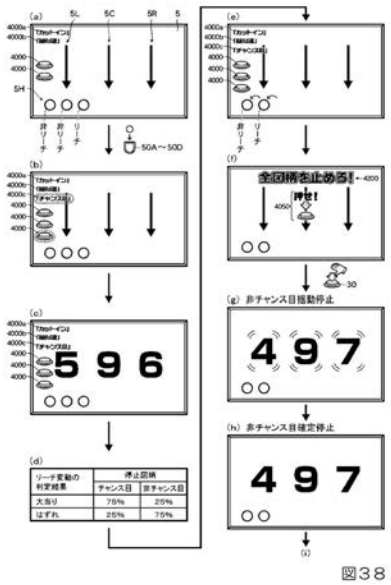


図38

【図３９】

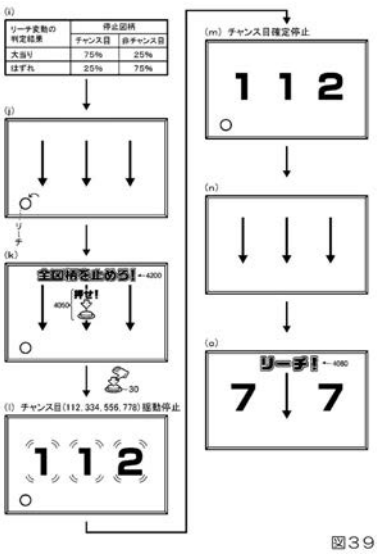


図39

【図４０】

図40

【図４１】

(A)第52演出形態及び第53演出形態の表示情報判定用テーブル

一般入賞口	表示情報			
	無し	カットイン	擬似連	チャンス目
第1一般入賞口	0%	25%	75%	0%
第2一般入賞口	50%	25%	25%	0%
第3一般入賞口	80%	10%	0%	10%
第4一般入賞口	70%	10%	0%	20%

(B)変形例

一般入賞口	遊技状態	表示情報			
		無し	カットイン	擬似連	チャンス目
第1一般入賞口	通常状態	0%	25%	75%	0%
	確変状態又は時短状態	100%	0%	0%	0%
第2一般入賞口	通常状態	50%	25%	25%	0%
	確変状態又は時短状態	60%	20%	20%	0%
第3一般入賞口	通常状態	80%	10%	0%	10%
	確変状態又は時短状態	90%	5%	0%	5%
第4一般入賞口	通常状態	70%	10%	0%	20%
	確変状態又は時短状態	100%	0%	0%	0%

図41

【図４２】

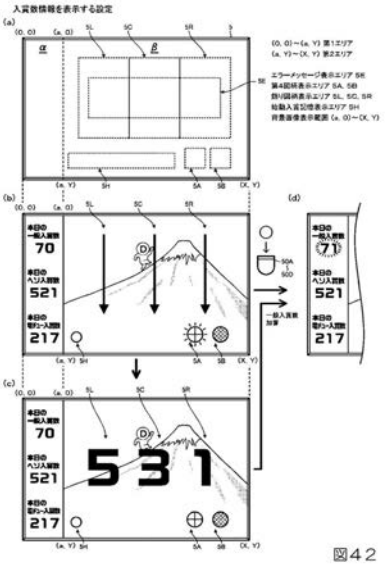


図42

【図４３】

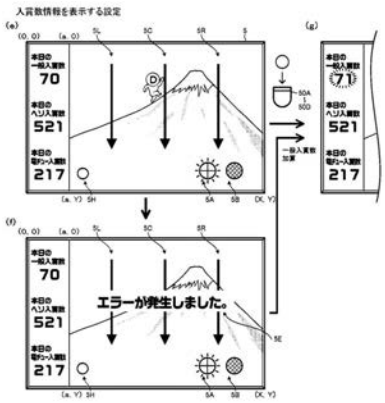


図43

【図４４】

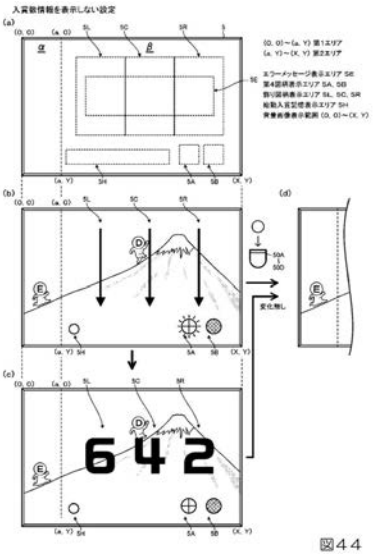


図44

【図４５】

入賞数情報の項目例（一般入賞数の場合）

項目番号	項目名	集計データ
A1	本日の一般入賞数	電源投入時からの一般入賞数の合計値
A2	本日の一般入賞比率	電源投入時からの総アウト数に対してのA1の割合
A3	本日の一般賞球数	電源投入時からの一般入賞に基づいて付与された賞球数の合計値
A4	本日の一般賞球比率	電源投入時からの総賞球数に対してのA3の割合
B1	低ベース状態の一般入賞数	低ベース状態における一般入賞数
B2	低ベース状態の一般入賞比率	低ベース状態におけるアウト数に対してのB1の割合
B3	低ベース状態の一般賞球数	低ベース状態において一般入賞に基づいて付与された賞球数
B4	低ベース状態の一般賞球比率	低ベース状態における賞球数に対してのB3の割合
C1	高ベース状態の一般入賞数	高ベース状態における一般入賞数
C2	高ベース状態の一般入賞比率	高ベース状態におけるアウト数に対してのC1の割合
C3	高ベース状態の一般賞球数	高ベース状態において一般入賞に基づいて付与された賞球数
C4	高ベース状態の一般賞球比率	高ベース状態における賞球数に対してのC3の割合
D1	設定期間の一般入賞数	設定期間における一般入賞数
D2	設定期間の一般入賞比率	設定期間におけるアウト数に対してのD1の割合
D3	設定期間の一般賞球数	設定期間において一般入賞に基づいて付与された賞球数
D4	設定期間の一般賞球比率	設定期間における賞球数に対してのD3の割合

図45

【図４６】

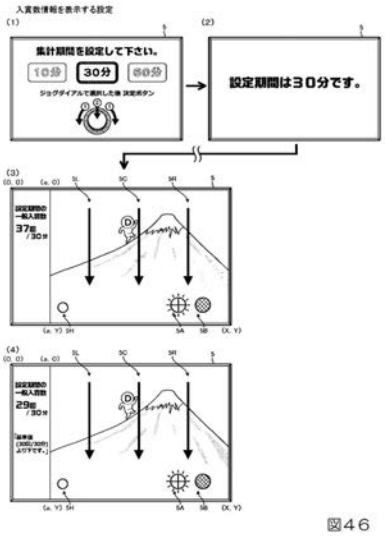


図46

【図４７】

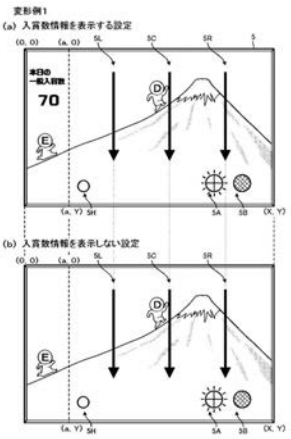


図47

【図４８】

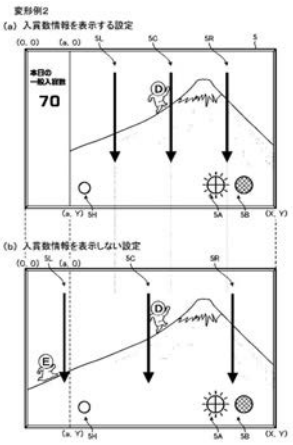


図48

【図４９】

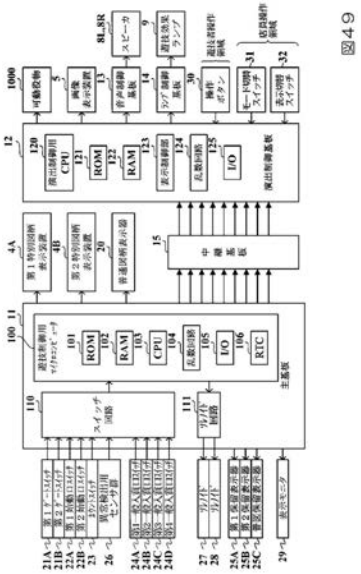


図49

【図５０】

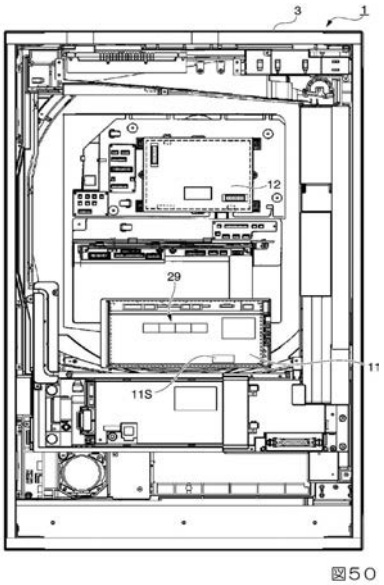
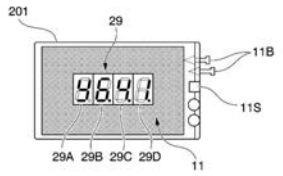


図50

【図５１】

(A)



(B)

7セグ+ドット

表示No.	分類	表示内容	略記	上位2桁		下位2桁
1	短期	役連(%)	y6.	y	6.	00～99
2		役比(%)	y7.	y	7.	00～99
3	累計	役連(%)	A6.	A	6.	00～99
4		役比(%)	A7.	A	7.	00～99

図51

【図５２】

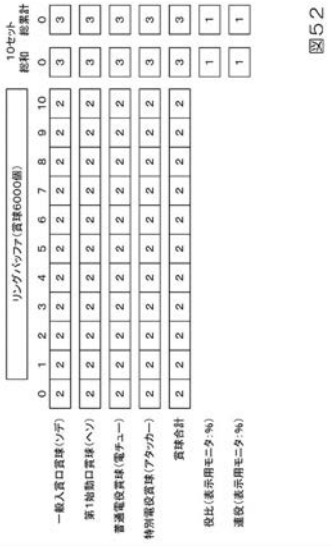


図52

【図５３】

図53

【図５４】

図54

【図５５】

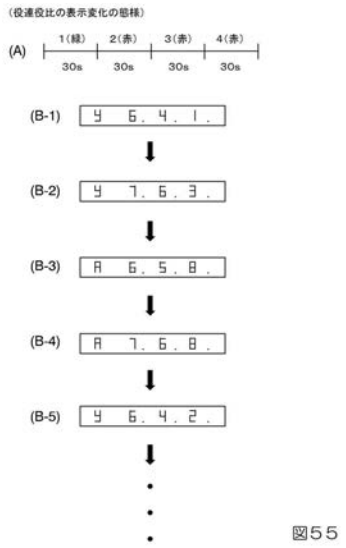


図55

【図５６】

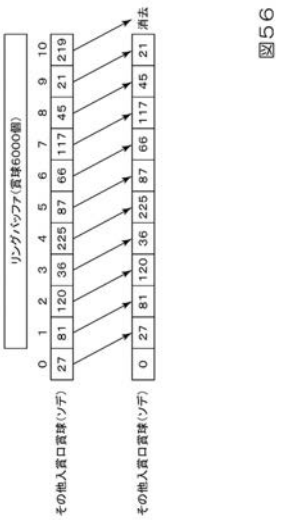


図56

【図５７】

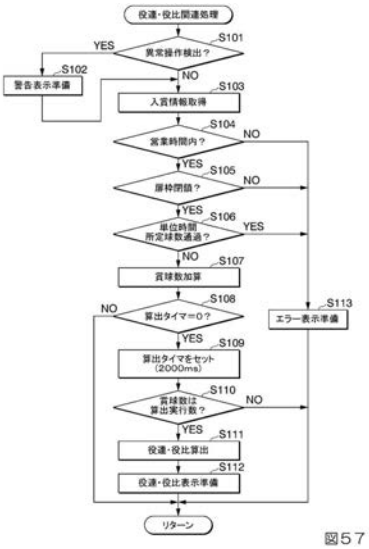


図57

【図５８】

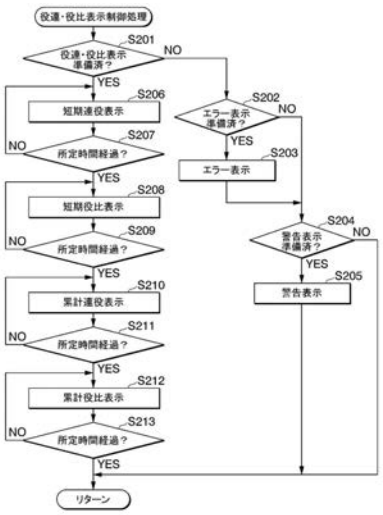


図58

【図５９】

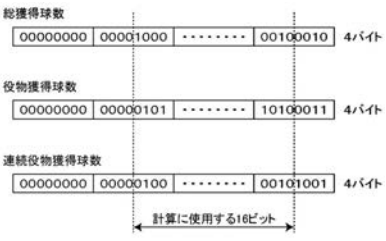


図59

【図６０】

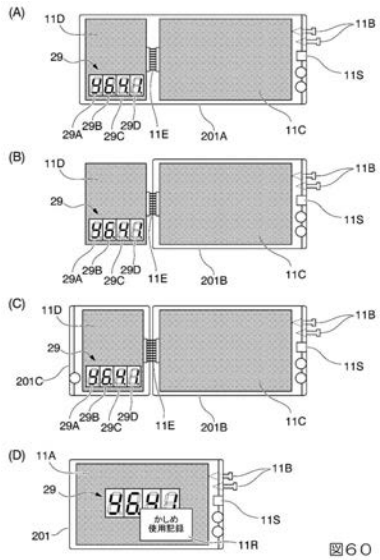

(A)
11D
29
11B
11S
29A
29B
29C
29D
11E
201A
11C
(B)
11D
29
11B
11S
29A
29B
29C
29D
11E
201B
11C
(C)
11D
29
201C
11B
11S
29A
29B
29C
29D
11E
201B
11C
(D)
11A
29
201
11B
11S
11R
かしめ
使用記録

図60