(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2019-17906
(P2019-17906A)
(43)公開日　平成31年2月7日(2019.2.7)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　ＯＬ　（全 51 頁）

(21)出願番号　特願2017-141599 (P2017-141599)
(22)出願日　平成29年7月21日 (2017.7.21)

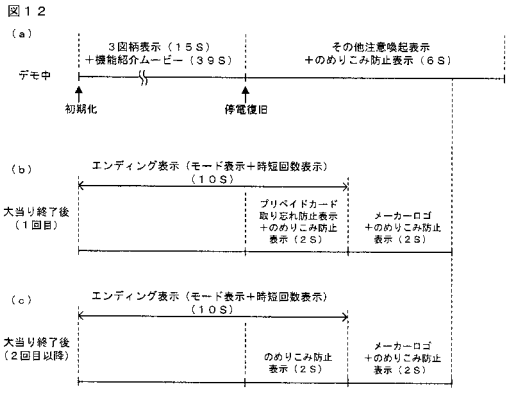
(71)出願人　000144153
株式会社三共
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号
(72)発明者　小倉　敏男
東京都渋谷区渋谷三丁目２９番１４号　株式会社三共内

Ｆターム(参考) 2C333 AA11 CA49 CA58 DA01 DA05

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することのできる遊技機を提供する。
【解決手段】遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段を備え、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像が表示が開始されるまでの実行時間が異なる。このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【選択図】図１２

図１２



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段を備え、
前記注意喚起手段は、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止に関する注意喚起を開始するまでの期間を異ならせる、遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
この種の遊技機として一般的に知られているものとしては、たとえば、大当り遊技状態が終了した後のエンディング期間において、遊技者に対して遊技へののめり込みを防止するための注意喚起を行なうものがあった（特許文献１）。また、客待ちデモ状態中や変動表示中にのめり込みを防止するための注意喚起を行なうものもあった（特許文献２）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－１５４６８７号公報
【特許文献２】特開２０１４－８１８４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかし、前述した特許文献１や特許文献２の遊技機では、のめり込み防止に関する注意喚起を実行するタイミングについて未だ改善の余地があった。
【０００５】
本発明は、かかる実情に鑑み考え出されたものであり、その目的は、好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することのできる遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
（１）　上記目的を達成するため、本発明に係る遊技機は、
遊技者にとって有利な有利状態（たとえば、大当り状態等）に制御可能な遊技機（たとえば、パチンコ遊技機１等）であって、
遊技に対するのめり込み防止に関する注意喚起を実行可能な注意喚起手段（たとえば、のめり込み防止画像を表示する演出制御用マイクロコンピュータ１００等）を備え、
前記注意喚起手段は、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止に関する注意喚起を開始するまでの期間を異ならせる（たとえば、図１２に示すように、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像が表示されるまでの実行時間が異なる等）。
【０００７】
このような構成によれば、好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【０００８】
（２）　上記（１）の遊技機において、
前記注意喚起手段は、非遊技状態中において停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止に関する注意喚起を開始するまでの期間を異ならせる（たとえば、図１２に示すように、客待ちデモ遊技中において、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像の表示が開始されるまでの時間が異なる等）。

【０００９】
このような構成によれば、好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【００１０】
（３）　上記（１）または（２）の遊技機において、
前記注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示の有無を設定可能な設定手段（たとえば、のめり込み防止画像の表示の有無を設定可能なスイッチ等）をさらに備え、
前記設定手段は、遊技店側で遊技中におけるのめり込み防止に関する注意喚起表示の有無を設定可能である（たとえば、変形例に示すように、遊技店側で遊技中におけるのめり込み防止画像の表示の有無を設定可能可能である等）。
【００１１】
このような構成によれば、遊技店側において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【００１２】
（４）　上記（１）～（３）のいずれかの遊技機において、
音量調整表示および光量調整表示を表示可能な表示手段（たとえば、図１５に示すように、音量・光量調整アイコンを表示可能な演出表示装置９、演出制御用マイクロコンピュータ１００等）をさらに備え、
前記注意喚起手段は、のめり込み防止に関する注意喚起表示を前記表示手段に表示される前記音量調整表示および前記光量調整表示のいずれの表示とも重ならない位置に表示する（たとえば、図１５に示すように、のめり込み防止画像を音量・光量調整アイコンとは重ならない位置に表示する等）。
【００１３】
このような構成によれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【００１４】
（５）　上記（１）～（４）のいずれかの遊技機において、
前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示の表示開始タイミングを異ならせて表示する（たとえば、図１４に示すように、のめり込み防止画像１３１を他の注意喚起表示１３０と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する等）。
【００１５】
このような構成によれば、複数の注意喚起表示を同一の期間内に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。
【００１６】
（６）　上記（５）の遊技機において、
前記注意喚起手段は、注意喚起として、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、各注意喚起表示を順番にフェードインさせ、共通のタイミングでフェードアウトさせる（たとえば、図１４に示すように、のめり込み防止画像１３１を他の注意喚起表示１３０と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示１３０をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３１をフェードインさせ、他の注意喚起表示１３０とのめり込み防止画像１３１とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる等）。
【００１７】
このような構成によれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。
【００１８】
（７）　上記（１）～（６）のいずれかの遊技機において、

遊技者が選択可能な複数種類の演出に対応する複数の項目を表示する表示手段（たとえば、図１８に示すように、複数種類の楽曲に対応する項目を表示する演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択する選択演出を実行可能な選択演出手段（図１８に示すように、選択操作により選択される項目を変更する演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
前記選択演出手段において選択された項目に対応した演出を実行可能な演出実行手段（図１８に示すように、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力を行なう演出制御用マイクロコンピュータ１００等）とを備え、
前記表示手段は、前記選択演出において、前記複数種類の演出のうちの第１演出が実行されている状態であっても当該第１演出に対応した項目を表示可能であり（たとえば、図１８（ｅ）に示すように、楽曲Ａに対応する項目が実行されている状態であっても楽曲Ａに対応する項目を「戻る」で表示可能である等）、
前記演出実行手段は、
前記第１演出が実行されている状態で、当該第１演出とは異なる第２演出に対応する項目が選択された場合には、当該第２演出を実行し（たとえば、図１８（ｈ）に示すように、楽曲Ａとは異なる楽曲Ｂに対応する項目が選択された場合には楽曲Ｂを最初から再生する等）、
前記第１演出が実行されている状態で、当該第１演出に対応する項目が再度選択された場合には、実行されている前記第１演出の状態を引継いで実行する（たとえば、図１８（ｇ）に示すように、楽曲Ａに対応する項目が再度選択された場合には楽曲Ａをそのまま流す等）。
【００１９】
このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。
【００２０】
（８）　上記（７）の遊技機において、
前記選択演出手段は、少なくとも前記選択演出を前記有利状態中に実行可能である（たとえば、図１８に示すように、項目を選択する選択演出を大当り状態中に実行可能である等）。
【００２１】
このような構成によれば、選択されていた演出が再度選択された場合にも有利状態中における遊技の興趣の低下を防止することができる。
【００２２】
（９）　上記（８）の遊技機において、
前記選択演出は、前記有利状態の開始時に遊技者の操作に関わらず実行する第１選択演出（たとえば、図１８（ａ）に示すように、大当り開始時に遊技者の操作に関わらず実行するラウンド開始時の選択演出等）と、当該第１選択演出の後に、遊技者の操作に基づいて実行する第２選択演出（たとえば、図１８（ｄ）に示すように、３ラウンド開示時に遊技者の操作に基づいて実行される選択演出等）とを含む。
【００２３】
このような構成によれば、有利状態中において、選択演出の実行タイミングが複数あるので、遊技者の好みに応じて選択演出を実行することができる。
【００２４】
（１０）　上記（９）の遊技機において、
前記第１選択演出よりも前記第２選択演出の方が演出を実行可能な期間が長い（図１８に示すように、ラウンド開始時の１回目の選択演出は１ラウンド開始時から２ラウンド終了時までに設定されており、３ラウンド開始時の２回目の選択演出は３ラウンド開始時から最終ラウンドまでに設定されている等）。
【００２５】

このような構成によれば、遊技者の操作に基づいて実行する第２選択演出の実行可能な期間を長くすることで、多種態様な遊技者に対応することができる。

【００２６】

（１１）　上記（９）または（１０）の遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記複数種類の演出として、楽曲を再生可能であり（図１８に示すように、楽曲を再生可能である等）、

前記第１選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生する楽曲を変化させ（たとえば、図１８（ａ），（ｂ）に示すように、ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生される楽曲が変化する等）、

前記第２選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生する楽曲を変化させない（たとえば、図１８（ｅ），（ｆ）に示すように、３ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生される楽曲が変化しない等）。

【００２７】

このような構成によれば、頻繁に楽曲が切替わらないため、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【００２８】

（１２）　上記（９）～（１１）のいずれかの遊技機において、

前記表示手段は、前記第２選択演出において、現在実行されている演出に対応した項目の表示を前記第１選択演出が実行されていたときの項目の表示と異なる態様で表示する（たとえば、図１８（ｅ）に示すように、３ラウンド開始時の選択演出においては、現在実行されている楽曲に対応した項目の表示をラウンド開始時の選択演出の「Ａ」の表示と異なる「戻る」で表示する等）。

【００２９】

このような構成によれば、現在実行されている演出がいずれの演出であるのかを遊技者に分かり易く示すことができる。

【００３０】

（１３）　上記（９）～（１２）のいずれかの遊技機において、

変動表示に関する情報を保留情報（たとえば、保留記憶等）として記憶する保留記憶手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＲＡＭ５５等）と、

保留情報に対応する変動表示の実行後に前記有利状態に制御されるか否かを、当該保留情報に対応する変動表示の実行前に判定可能な判定手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等）と、

前記有利状態中において、前記判定手段の判定結果に基づいて前記保留記憶手段に前記有利状態に制御されると判定された保留情報が記憶されている場合に、前記有利状態に制御されることを事前に報知する報知演出（たとえば、保留連演出等）を実行可能な報知演出手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００等）とをさらに備え、

前記報知演出手段は、

前記有利状態中の複数のタイミングのいずれかにおいて前記報知演出を実行可能であり（たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて保留連演出を実行可能である等）、

前記複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、前記第１選択演出において遊技者が前記複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで前記報知演出を実行可能である（たとえば、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで保留連演出を実行可能である等）。

【００３１】

このような構成によれば、第１選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊

技の興趣を向上させることができる。なお、第２選択演出において遊技者が複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで報知演出を実行してもよい。

【図面の簡単な説明】

【００３２】

【図１】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図２】当り種別表を示す図である。

【図３】主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。

【図４】各乱数を示す説明図である。

【図５】大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。

【図６】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【図７】メイン処理を示すフローチャートである。

【図８】タイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図９】特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１０】演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【図１１】演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。

【図１２】客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。

【図１３】客待ちデモ状態中および節電モード中の各種表示について説明するための図である。

【図１４】客待ちデモ状態中における画面を示す図である。

【図１５】メニュー操作中における画面を示す図である。

【図１６】節電モード中における画面を示す図である。

【図１７】大当り終了後における画面を示す図である。

【図１８】大当り中に実行される演出を示す演出図面である。

【図１９】大当り時楽曲選択処理を示すフローチャートである。

【発明を実施するための形態】

【００３３】

［第１実施形態］

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機１の全体の構成について説明する。図１はパチンコ遊技機１を正面からみた正面図である。図２は当り種別表である。

【００３４】

パチンコ遊技機１は、遊技媒体としての遊技球を遊技領域７に打込んで遊技が行なわれる遊技機である。パチンコ遊技機１は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機１は、遊技枠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２を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取付けられる機構板（図示せず）と、それらに取付けられる種々の部品（後述する遊技盤６を除く）とを含む構造体である。パチンコ遊技機１では、遊技媒体としての遊技球を遊技領域に打込んで遊技が行なわれる。

【００３５】

ガラス扉枠２の下部表面には打球供給皿（上皿）３がある。打球供給皿３の下部には、打球供給皿３に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿４、および、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ）５等が設けられている。また、ガラス扉枠２の背面には、遊技盤６が着脱可能に取付けられている。遊技盤６は、それを構成する板状体と、その板状体に取付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤６の前面には、打込まれた遊技球が流下可能な遊技領域７が形成されている。

【００３６】

余剰球受皿（下皿）４を形成する部材には、たとえば下皿本体の上面における手前側の

所定位置（たとえば下皿の中央部分）等に、スティック形状（棒形状）に構成され、遊技者が把持して複数方向（前後左右）に傾倒する操作が可能なスティックコントローラ１２２が取付けられている。なお、スティックコントローラ１２２には、遊技者がスティックコントローラ１２２の操作桿を操作手（たとえば左手等）で把持した状態において、所定の操作指（たとえば人差し指等）で押引操作すること等により所定の指示操作が可能なトリガボタン１２５（図３参照）が設けられ、スティックコントローラ１２２の操作桿の内部には、トリガボタン１２５に対する押引操作等による所定の指示操作を検知するトリガセンサ１２１（図３参照）が内蔵されている。また、スティックコントローラ１２２の下部における下皿の本体内部等には、操作桿に対する傾倒操作を検知する傾倒方向センサユニット１２３（図３参照）が設けられている。また、スティックコントローラ１２２には、スティックコントローラ１２２を振動動作させるためのバイブレータ用モータ１２６（図３参照）が内蔵されている。

【００３７】

打球供給皿（上皿）３を形成する部材には、たとえば上皿本体の上面における手前側の所定位置（たとえばスティックコントローラ１２２の上方）等に、遊技者が押下操作等により所定の指示操作を可能なプッシュボタン１２０が設けられている。プッシュボタン１２０は、遊技者からの押下操作等による所定の指示操作を、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。プッシュボタン１２０の設置位置における上皿の本体内部等には、プッシュボタン１２０に対してなされた遊技者の操作行為を検知するプッシュセンサ１２４（図３参照）が設けられていればよい。図１に示す構成例では、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２の取付位置が、上皿及び下皿の中央部分において上下の位置関係にある。これに対して、上下の位置関係を保ったまま、プッシュボタン１２０及びスティックコントローラ１２２の取付位置を、上皿及び下皿において左右のいずれかに寄せた位置としてもよい。あるいは、プッシュボタン１２０とスティックコントローラ１２２との取付位置が上下の位置関係にはなく、たとえば左右の位置関係にあるものとしてもよい。なお、操作手段としては、レバースイッチ、十字キースイッチ、および、ジョグダイヤル等のその他の操作手段を設けてもよい。

【００３８】

遊技領域７の中央付近には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての演出図柄を変動表示（可変表示ともいう）可能な表示手段としての演出表示装置９が設けられている。遊技領域７における演出表示装置９の右側方には、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第１特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器（第１変動表示部）８ａと、各々を識別可能な複数種類の識別情報としての第２特別図柄を変動表示する第２特別図柄表示器（第２変動表示部）８ｂとが設けられている。

【００３９】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、数字および文字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で構成されている。演出表示装置９は、液晶表示装置（ＬＣＤ）で構成されており、表示画面において、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示に同期した演出図柄の変動表示を行なう演出図柄表示領域が設けられる。演出図柄表示領域には、たとえば左，中，右の３つの装飾用（演出用）の演出図柄を変動表示する図柄表示エリアが形成される。

【００４０】

以下、第１特別図柄と第２特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第１特別図柄表示器８ａと第２特別図柄表示器８ｂとを特別図柄表示器（変動表示部）と総称することがある。

【００４１】

なお、この実施の形態では、２つの特別図柄表示器８ａ，８ｂを備える場合を示しているが、遊技機は、特別図柄表示器を１つのみ備えるものであってもよい。

【００４２】

第１特別図柄表示器８ａおよび第２特別図柄表示器８ｂのそれぞれは、主基板（遊技制

御基板）に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出表示装置９は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。第１特別図柄表示器８ａで第１特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴なって演出表示装置９で演出表示が実行され、第２特別図柄表示器８ｂで第２特別図柄の変動表示が実行されているときに、その変動表示に伴なって演出表示装置９で演出表示が実行されるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

【００４３】

より具体的には、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示は、変動表示の実行条件である第１始動条件または第２始動条件が成立（たとえば、遊技球が第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４を通過（入賞を含む）したこと）した後、変動表示の開始条件（たとえば、保留記憶数が０でない場合であって、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態）が成立したことに基づいて開始され、変動表示時間（変動時間）が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、遊技球が通過するとは、入賞口やゲート等の予め入賞領域として定められている領域を遊技球が通過したことであり、入賞口に遊技球が入った（入賞した）ことを含む概念である。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を最終的に停止表示させることである。

【００４４】

第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたとき、または、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときには、演出表示装置９においても、特定表示結果としての大当り表示結果（大当り図柄の組合せ）が導出表示される。このように変動表示の表示結果として特定表示結果が表示されたときには、遊技者にとって有利な価値（有利価値）が付与される有利状態としての特定遊技状態（大当り遊技状態）に制御される。

【００４５】

また、演出表示装置９において、最終停止図柄（たとえば左右中図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、大当り図柄（たとえば左中右の図柄が同じ図柄で揃った図柄の組合せ）と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動表示したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当り発生の可能性が継続している状態（以下、これら状態をリーチ状態という。）で行なわれる演出をリーチ演出という。

【００４６】

ここで、リーチ状態は、演出表示装置９の表示領域において停止表示された演出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演出図柄の変動表示が継続している表示状態、または、全部もしくは一部の演出図柄が大当り組合せの全部または一部を構成しながら同期して変動表示している表示状態である。言い換えると、リーチとは、複数の変動表示領域において識別情報が特定表示結果を構成しているが少なくとも一部の変動表示領域が変動表示中である状態をいう。この実施形態において、リーチ状態は、たとえば、左，右の図柄表示エリアで同じ図柄が停止し、中の図柄表示エリアで図柄が停止していない状態で形成される。リーチ状態が形成されるときの左，右の図柄表示エリアで停止された図柄は、リーチ形成図柄、または、リーチ図柄と呼ばれる。

【００４７】

そして、リーチ状態における表示演出が、リーチ演出表示（リーチ演出）である。また、リーチの際に、通常と異なる演出がランプや音で行なわれることがある。この演出をリーチ演出という。また、リーチの際に、キャラクタ（人物等を模した演出表示であり、図柄（演出図柄等）とは異なるもの）を表示させたり、演出表示装置９の背景画像の表示態様（たとえば、色等）を変化させたりすることがある。このキャラクタの表示や背景の表示態様の変化をリーチ演出表示という。また、リーチの中には、それが出現すると、通常のリーチに比べて、大当りが発生しやすいように設定されたものがある。このような特別のリーチをスーパーリーチという。

【００４８】
演出表示装置９の下方には、第１始動入賞口１３を有する入賞装置が設けられている。第１始動入賞口１３に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第１始動口スイッチ１３ａによって検出される。
【００４９】
また、第１始動入賞口（第１始動口）１３を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第２始動入賞口１４を有する可変入賞球装置１５が設けられている。第２始動入賞口（第２始動口）１４に入賞した遊技球は、遊技盤６の背面に導かれ、第２始動口スイッチ１４ａによって検出される。可変入賞球装置１５は、ソレノイド１６によって開状態とされる。可変入賞球装置１５が開状態になることによって、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置１５が開状態になっている状態では、第１始動入賞口１３よりも、第２始動入賞口１４に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、遊技球は第２始動入賞口１４に入賞しない。したがって、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態では、第２始動入賞口１４よりも、第１始動入賞口１３に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置１５が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。以下、第１始動入賞口１３と第２始動入賞口１４とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。
【００５０】
第２特別図柄表示器８ｂの上方には、第２始動入賞口１４に入った有効入賞球数すなわち第２保留記憶数を表示する４つの表示器からなる第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂが設けられている。第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第２特別図柄表示器８ｂでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【００５１】
また、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂのさらに上方には、第１始動入賞口１３に入った有効入賞球数すなわち第１保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する４つの表示器からなる第１特別図柄保留記憶表示器１８ａが設けられている。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を１増やす。そして、第１特別図柄表示器８ａでの変動表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を１減らす。
【００５２】
遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル５を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域７に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域７を囲むように円形状に形成された打球レールを通って遊技領域７に入り、その後、遊技領域７を下りてくる。遊技球が第１始動入賞口１３に入り第１始動口スイッチ１３ａで検出されると、第１特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第１の開始条件が成立したこと）、第１特別図柄表示器８ａにおいて第１特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第１特別図柄および演出図柄の変動表示は、第１始動入賞口１３への入賞に対応する。第１特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第１保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第１保留記憶数を１増やす。
【００５３】
遊技球が第２始動入賞口１４に入り第２始動口スイッチ１４ａで検出されると、第２特別図柄の変動表示を開始できる状態であれば（たとえば、特別図柄の変動表示が終了し、第２の開始条件が成立したこと）、第２特別図柄表示器８ｂにおいて第２特別図柄の変動表示（変動）が開始されるとともに、演出表示装置９において演出図柄の変動表示が開始される。すなわち、第２特別図柄および演出図柄の変動表示は、第２始動入賞口１４への

入賞に対応する。第２特別図柄の変動表示を開始できる状態でなければ、第２保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第２保留記憶数を１増やす。

【００５４】

演出表示装置９は、第１特別図柄表示器８ａによる第１特別図柄の変動表示時間中、および第２特別図柄表示器８ｂによる第２特別図柄の変動表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の変動表示を行なう。第１特別図柄表示器８ａにおける第１特別図柄の変動表示と、演出表示装置９における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第２特別図柄表示器８ｂにおける第２特別図柄の変動表示と、演出表示装置９における演出図柄の変動表示とは同期している。また、第１特別図柄表示器８ａにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第２特別図柄表示器８ｂにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置９において大当りを想起させるような演出図柄の組合せが停止表示される。

【００５５】

また、演出表示装置９の表示画面における下部の位置には、第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計数（合算保留記憶数）を表示する保留記憶表示部（合算保留記憶表示部、保留表示エリア、図示せず）が設けられる。合算保留記憶表示部では、保留記憶表示として保留記憶数をたとえば所定画像の表示個数により特定可能な保留記憶画像（保留記憶情報のそれぞれに対応して１つずつ保留記憶画像を表示することにより、保留記憶数を特定する。）が表示される。このように、合計数を表示する合算保留記憶表示部が設けられていることによって、変動表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、および、演出表示装置９のそれぞれにおいて、保留記憶数を示すための発光表示および画像表示は、保留表示、または、保留記憶表示と呼ばれる。

【００５６】

また、図１に示すように、可変入賞球装置１５の下方には、特別可変入賞球装置２０が設けられている。特別可変入賞球装置２０は開閉板を備え、第１特別図柄表示器８ａに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第２特別図柄表示器８ｂに特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド２１によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ２３で検出される。

【００５７】

大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置２０が開放状態と閉鎖状態とを繰返す繰返し継続制御が行なわれる。繰返し継続制御において、特別可変入賞球装置２０が開放されている状態が、ラウンドと呼ばれる。これにより、繰返し継続制御は、ラウンド制御とも呼ばれる。本実施の形態では、大当りの種別が複数設けられており、大当りとすることが決定されたときには、いずれかの大当り種別が選択される。

【００５８】

演出表示装置９の左方には、各々を識別可能な普通図柄を変動表示する普通図柄表示器１０が設けられている。この実施の形態では、普通図柄表示器１０は、０～９の数字を変動表示可能な簡易で小型の表示器（たとえば７セグメントＬＥＤ）で実現されている。すなわち、普通図柄表示器１０は、０～９の数字（または、記号）を変動表示するように構成されている。また、小型の表示器は、たとえば方形状に形成されている。

【００５９】

遊技球がゲート３２を通過しゲートスイッチ３２ａで検出されると、普通図柄表示器１０の表示の変動表示が開始される。そして、普通図柄表示器１０における停止図柄が所定の図柄（当り図柄。たとえば、図柄「７」。）である場合に、可変入賞球装置１５が所定回数、所定時間だけ遊技者にとって不利な閉状態から遊技者にとって有利な開状態に変化する。普通図柄表示器１０の近傍には、ゲート３２を通過した入賞球数を表示する４つのＬＥＤによる表示部を有する普通図柄保留記憶表示器４１が設けられている。ゲート３２

への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ３２ａによって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器４１は点灯するＬＥＤを１増やす。そして、普通図柄表示器１０の変動表示が開始される毎に、点灯するＬＥＤを１減らす。

【００６０】

また、演出表示装置９の上方には、役物１２が設けられている。役物１２は、遊技盤６と演出表示装置９との間に位置し、役物モータ１７によって位置を変位することが可能である。役物１２は、通常は遊技者から視認し難い場所に位置し、所定の演出が実行されるときに遊技者から視認可能な位置（たとえば、演出表示装置９の前方の位置）に移動する。

【００６１】

遊技盤６の下部には、入賞しなかった打球が取込まれるアウト口２６がある。また、遊技領域７の外側の左右上部および左右下部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する４つのスピーカ２７が設けられている。遊技領域７の外周には、前面枠に設けられた枠ＬＥＤ２８が設けられている。

【００６２】

また、プリペイドカードが挿入されることによって球貸しを可能にするプリペイドカードユニット（以下、単に「カードユニット」ともいう。）が、パチンコ遊技機１に隣接して設置される（図示せず）。

【００６３】

図２の当り種別表においては、大当りにおける当りの種別ごとに、大当り遊技状態の終了後の大当り確率、大当り遊技状態の終了後のベース、大当り遊技状態終了後の変動時間、大当りにおける開放回数（ラウンド数）、および、各ラウンドの開放時間が示されている。

【００６４】

具体的に、大当り遊技状態においては、特別可変入賞球装置２０が、開放状態とされた後、所定の開放状態の終了条件（開放状態において所定期間（たとえば２９秒間）が経過したこと、または、所定個数（たとえば１０個）の入賞球が発生したという開放終了条件）が成立したことに応じて閉鎖状態とされる。そして、開放終了条件が成立すると、継続権が発生し、特別可変入賞球装置２０の開放が再度行なわれる。継続権の発生は、大当り遊技状態における開放回数が予め定められた上限値となる１５ラウンド（最終ラウンド）に達するまで繰返される。

【００６５】

「大当り」のうち、大当り遊技状態に制御された後、特別遊技状態として、通常状態（確変状態でない通常の遊技状態）に比べて大当りとすることに決定される確率が高い状態である確変状態（確率変動状態の略語であり、高確率状態ともいう）に移行する大当りの種類（種別）は、「確変大当り」と呼ばれる。また、本実施の形態では、特別遊技状態としては、確変状態に付随して、特別図柄や演出図柄の変動時間（変動表示期間）が非時短状態よりも短縮される時短状態に制御される場合がある。

【００６６】

このように、時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、時短状態となったときには、有効な始動入賞が発生しやすくなり大当り遊技が行なわれる可能性が高まる。また、「大当り」のうち、１５ラウンドの大当り遊技状態に制御された後、時短状態に制御されるが、確変状態に移行しない大当りの種類（種別）は、「通常大当り」と呼ばれる。

【００６７】

また、特別遊技状態としては、確変状態または時短状態に付随して、可変入賞球装置１５が開状態になる頻度を高くすることにより可変入賞球装置１５に遊技球が進入する頻度を高くして可変入賞球装置１５への入賞を容易化（高進入化、高頻度化）する電チューサポート制御状態に制御される場合がある。電チューサポート制御状態は、後述するように高ベース状態であるので、以下の説明においては、主として高ベース状態と呼ぶ。

【００６８】
ここで、電チューサポート制御について説明する。電チューサポート制御としては、普通図柄の変動時間（変動表示開始時から表示結果の導出表示時までの時間）を短縮して早期に表示結果を導出表示させる制御（普通図柄短縮制御）、普通図柄の停止図柄が当り図柄になる確率を高める制御（普通図柄確変制御）、可変入賞球装置１５の開放時間を長くする制御（開放時間延長制御）、および、可変入賞球装置１５の開放回数を増加させる制御（開放回数増加制御）が行なわれる。このような制御が行なわれると、当該制御が行なわれていないときと比べて、可変入賞球装置１５が開状態となっている時間比率が高くなるので、第２始動入賞口１４への入賞頻度が高まり、遊技球が始動入賞しやすくなる（特別図柄表示器８ａ，８ｂや演出表示装置９における変動表示の実行条件が成立しやすくなる）。この制御によって第２始動入賞口１４への入賞頻度が高まることにより、第２始動条件の成立頻度および／または第２特別図柄の変動表示の実行頻度が高まる遊技状態となる。

【００６９】
電チューサポート制御により第２始動入賞口１４への入賞頻度が高められた状態（高頻度状態）は、発射球数に対して入賞に応じて賞球として払出される遊技球数の割合である「ベース」が、当該制御が行なわれないときと比べて、高い状態であるので、「高ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御が行なわれないときは、「低ベース状態」と呼ばれる。また、このような制御は、可変入賞球装置１５、すなわち、電動チューリップにより入賞をサポートすることにより可変入賞球装置１５への入賞を容易化する制御であり、「電チューサポート制御」と呼ばれる。

【００７０】
この実施の形態においては、大当り確率の状態を示す用語として、「高確率状態（確変状態）」と、「低確率状態（非確変状態）」とを用い、ベースの状態の組合せを示す用語として、「高ベース状態（電チューサポート制御状態）」と、「低ベース状態（非電チューサポート制御状態）」とを用いる。

【００７１】
また、この実施の形態においては、大当り確率の状態およびベースの状態の組合せを示す用語として、「低確低ベース状態」、「低確高ベース状態」、および、「高確高ベース状態」を用いる。「低確低ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が低ベース状態であることを示す状態である。「低確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が低確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。「高確高ベース状態」とは、大当り確率の状態が高確率状態で、かつ、ベースの状態が高ベース状態であることを示す状態である。

【００７２】
図２に示すように、１５ラウンドの大当りとしては、通常大当りと確変大当りとの複数種類の大当りが設けられている。通常大当りは、１５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、非確変状態、時短状態、および、高ベース状態（低確高ベース状態）に制御される大当りである。通常大当りにおいては、非確変状態が次回の大当りが発生するまでの期間継続し、時短状態、および、高ベース状態が、変動表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、通常大当りは、非確変状態、非時短状態、および、非電チューサポート制御状態（低確低ベース状態）に制御される大当りとなるように制御するものであってもよい。

【００７３】
確変大当りは、１５ラウンドの大当り遊技状態の終了後に、確変状態、時短状態、および、高ベース状態（高確高ベース状態）に移行する制御が行なわれる大当りである。確変大当りにおいては、このような高確高ベース状態が、変動表示が１００回という所定回数実行されるまでという条件と、次回の大当りが発生するまでという条件とのいずれか早い方の条件が成立するまでの期間継続する。なお、確変大当りは、次回の大当りが発生する

という条件が成立するまで終了しないようにしてもよい。

【００７４】

図３は、主基板（遊技制御基板）および演出制御基板における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図３には、払出制御基板３７等も示されている。主基板３１には、プログラムにしたがってパチンコ遊技機１を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）５６０が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するＲＯＭ５４、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのＲＡＭ５５、プログラムにしたがって制御動作を行なうＣＰＵ５６およびＩ／Ｏポート部５７を含む。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、ＲＯＭ５４およびＲＡＭ５５が内蔵された１チップマイクロコンピュータである。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）を発生する乱数回路５０３が内蔵されている。

【００７５】

また、ＲＡＭ５５は、その一部または全部が電源基板（図示省略）において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、ＲＡＭ５５の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグ等）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップＲＡＭに保存される。

【００７６】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においてＣＰＵ５６がＲＯＭ５４に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０（またはＣＰＵ５６）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、ＣＰＵ５６がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、主基板３１以外の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。

【００７７】

乱数回路５０３は、特別図柄の変動表示の表示結果により大当りとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路５０３は、初期値（たとえば、０）と上限値（たとえば、６５５３５）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則にしたがって更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることに基づいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、乱数回路５０３が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。

【００７８】

また、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａ、カウントスイッチ２３からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に与える入力ドライバ回路５８も主基板３１に搭載されている。また、可変入賞球装置１５を開閉するソレノイド１６、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置２０を開閉するソレノイド２１を遊技制御用マイクロコンピュータ５６０からの指令にしたがって駆動する出力回路５９も主基板３１に搭載されている。

【００７９】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０は、特別図柄を変動表示する第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄を変動表示する普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂおよび普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行なう。

【００８０】

演出制御基板８０は、演出制御用マイクロコンピュータ１００、ＲＯＭ１０２、ＲＡＭ

１０３、ＶＤＰ１０９、および、Ｉ／Ｏポート部１０５等を搭載している。ＲＯＭ１０２は、表示制御等の演出制御用のプログラムおよびデータ等を記憶する。ＲＡＭ１０３は、ワークメモリとして使用される。ＲＯＭ１０２およびＲＡＭ１０３は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に内蔵されてもよい。ＶＤＰ１０９は、演出制御用マイクロコンピュータ１００と共動して演出表示装置９の表示制御を行なう。

【００８１】

演出制御用マイクロコンピュータ１００は、主基板３１から演出制御基板８０の方向への一方向にのみ信号を通過させる中継基板７７を介して、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、演出表示装置９の変動表示制御を行なう他、ランプドライバ基板３５を介して、枠側に設けられている枠ＬＥＤ２８の表示制御を行なうとともに、音声出力基板７０を介してスピーカ２７からの音出力の制御を行なう等、各種の演出制御を行なう。なお、演出制御用マイクロコンピュータ１００において演出制御用ＣＰＵ１０１がＲＯＭ１０２に格納されているプログラムにしたがって制御を実行するので、以下、演出制御用マイクロコンピュータ１００（または演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行する（または、処理を行なう）ということは、具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１がプログラムにしたがって制御を実行することである。このことは、演出制御基板８０以外の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。

【００８２】

また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２のトリガボタン１２５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、トリガセンサ１２１から、Ｉ／Ｏポート部１０５の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プッシュボタン１２０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、プッシュセンサ１２４から、Ｉ／Ｏポート部１０５の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スティックコントローラ１２２の操作桿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、傾倒方向センサユニット１２３から、Ｉ／Ｏポート部１０５の入力ポートを介して入力する。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｉ／Ｏポート部１０５の出力ポートを介してバイブレータ用モータ１２６に駆動信号を出力することにより、スティックコントローラ１２２を振動動作させる。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、モータ駆動回路（図示省略）を介して役物モータ１７を駆動して役物１２を動作させる。

【００８３】

図４は、各乱数を示す説明図である。図４においては、乱数の種別、更新範囲、用途、および、加算条件が示されている。各乱数は、以下のように使用される。

【００８４】

（１）ランダムＲ：大当りにするか否かを判定する当り判定用のランダムカウンタである。ランダムＲは、１０ＭＨｚで１ずつ更新され、０から加算更新されてその上限である６５５３５まで加算更新された後再度０から加算更新される。（２）ランダム１（ＭＲ１）：大当りの種類（種別、通常大当り、および、確変大当りのいずれかの種別）および大当り図柄を決定する（大当り種別判定用、大当り図柄決定用）。（３）ランダム２（ＭＲ２）：変動パターンの種類（種別）を決定する（変動パターン種別判定用）。（４）ランダム３（ＭＲ３）：変動パターン（変動時間）を決定する（変動パターン判定用）。（５）ランダム４（ＭＲ４）：普通図柄に基づく当りを発生させるか否か決定する（普通図柄当り判定用）。（６）ランダム５（ＭＲ５）：ランダム４の初期値を決定する（ランダム４初期値決定用）。

【００８５】

この実施の形態では、特定遊技状態である大当りとして、通常大当り、および、確変大当りという複数の種別が含まれている。したがって、大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値に基づいて、大当りとする決定がされたときには、大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当りの種別が、これらいずれかの大当り種別に決定される。さらに

、大当りの種別が決定されるときに、同時に大当り種別判定用乱数（ランダム１）の値に基づいて、大当り図柄も決定される。したがって、ランダム１は、大当り図柄決定用乱数でもある。

【００８６】

また、変動パターンは、まず、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数（ランダム３）を用いて、決定した変動パターン種別に含まれるいずれかの変動パターンに決定する。そのように、この実施の形態では、２段階の抽選処理によって変動パターンが決定される。変動パターン種別とは、複数の変動パターンをその変動態様の特徴にしたがってグループ化したものである。変動パターン種別には、１または複数の変動パターンが属している。変動パターン種別は、変動種別と呼ばれる場合もある。

【００８７】

この実施の形態では、変動パターンが、リーチを伴なわない変動パターン種別である通常変動パターン種別と、リーチを伴なう変動パターン種別であるリーチ変動パターン種別とに種別分けされている。

【００８８】

このような変動パターン種別は、表示結果がはずれとなる場合に、時短状態であるときと、時短状態でないときとで、変動パターン種別の選択割合が異なるように設定されていることにより、時短状態であるときには、時短状態でないときと比べて、変動時間が短縮される。たとえば、時短状態では、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間を短くするために、所定の変動パターンの変動時間が時短でないときよりも短く設定されたり、変動パターン種別のうち最も変動時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなり、リーチ種別が選択されるときでも変動パターン種別のうち最も変動時間が短いノーマルリーチの変動パターンが選択される割合が高くなるように設定されたりすることで、時短状態でないときと比べて、変動時間の平均時間が短くなる。

【００８９】

なお、このような変動パターン種別は、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときと、所定数未満であるときとで選択割合が異なるように設定されることにより、変動表示をする各特別図柄の保留記憶数が所定数以上であるときには、各特別図柄の保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動表示時間が短縮される保留数短縮制御を実行するようにしてもよい。たとえば、保留数短縮制御状態では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、通常変動パターン種別のような変動表示時間が短い変動パターン種別が選択される割合が高くなるように設定されることで、保留数短縮制御状態でないときと比べて、変動表示時間の平均時間が短くなるようにしてもよい。また、保留数短縮制御では、保留数短縮制御状態でないときと比べて、同じ変動パターン種別が選択される場合でも、その変動パターン種別の変動表示時間自体を短くしてもよい。

【００９０】

また、変動パターンは、変動パターン種別を決定してから変動パターンを決定する２段階の決定方法ではなく、１回の乱数抽選により変動パターンが決定される１段階の決定方法としてもよい。

【００９１】

図５は、大当り判定テーブルおよび大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ａ）は、大当り判定テーブルを示す説明図である。大当り判定テーブルとは、ＲＯＭ５４に記憶されているデータの集まりであって、ランダムＲと比較される大当り判定値が設定されているテーブルである。大当り判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態、すなわち非確変状態）において用いられる通常時（非確変時）大当り判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当り判定テーブルとがある。

【００９２】

通常時大当り判定テーブルには、図５（Ａ）の左欄に記載されている各数値が大当り判定値として設定され、確変時大当り判定テーブルには、図５（Ａ）の右欄に記載されてい

る各数値が大当り判定値として設定されている。確変時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値は、通常時大当り判定テーブルに設定された大当り判定値と共通の大当り判定値（通常時大当り判定値または第１大当り判定値という）に、確変時固有の大当り判定値が加えられたことにより、確変時大当り判定テーブルよりも多い個数（１０倍の個数）の大当り判定値（確変時大当り判定値または第２大当り判定値という）が設定されている。これにより、確変状態には、通常状態よりも高い確率で大当りとする判定がなされる。

【００９３】

ＣＰＵ５６は、所定の時期に、乱数回路５０３のカウント値を抽出して抽出値を大当り判定用乱数（ランダムＲ）の値と比較するのであるが、大当り判定用乱数値が図５（Ａ）に示すいずれかの大当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（通常大当り、または、確変大当り）にすることに決定する。なお、図５（Ａ）に示す「確率」は、大当りになる確率（割合）を示す。

【００９４】

図５（Ｂ），（Ｃ）は、ＲＯＭ５４に記憶されている大当り種別判定テーブルを示す説明図である。図５（Ｂ）は、遊技球が第１始動入賞口１３に入賞したことに基づく保留記憶（第１保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第１特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第１特別図柄大当り種別判定テーブル（第１特別図柄用）である。図５（Ｃ）は、遊技球が第２始動入賞口１４に入賞したことに基づく保留記憶（第２保留記憶ともいう）を用いて大当り種別を決定する場合（第２特別図柄の変動表示が行なわれるとき）に用いる第２特別図柄大当り種別判定テーブルである。

【００９５】

図５（Ｂ）、および、図５（Ｃ）の第１，第２特別図柄大当り種別判定テーブルのそれぞれは、変動表示結果を大当り図柄にする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数（ランダム１）に基づいて、大当りの種別を「通常大当り」と「確変大当り」とのうちのいずれかに決定するとともに、大当り図柄を決定するために参照される。

【００９６】

図５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。図５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルには、ランダム１の値と比較される数値であって、「通常大当り」、「確変大当り」のそれぞれに対応した判定値（大当り種別判定値）が設定されている。

【００９７】

また、図５（Ｂ），（Ｃ）に示すように、大当り種別判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄を決定する判定値（大当り図柄判定値）としても用いられる。「通常大当り」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄の「３」に対応した判定値としても設定されている。「確変大当り」に対応した判定値は、第１特別図柄および第２特別図柄の大当り図柄の「７」に対応した判定値としても設定されている。

【００９８】

大当り種別判定テーブルを用いて、ＣＰＵ５６は、大当り種別として、ランダム１の値が一致した大当り種別判定値に対応する種別を決定するとともに、大当り図柄として、ランダム１の値が一致した大当り図柄を決定する。これにより、大当り種別と、大当り種別に対応する大当り図柄とが同時に決定される。

【００９９】

図５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルと図５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルとは、確変大当りに決定される割合が同じである。このような場合には、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当り種別判定テーブルを分けなくてもよい。また、大当り種別として、大当り遊技状態での最大ラウンド数が異なる複数種類の大当りのうちから大当り種別を選択するときには、図５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、ラウンド数が多い大

当り種別が選択される割合が高くなるように設定してもよい。このようにすれば、高ベース状態において、大当りの種別選択が遊技者にとって有利となり、遊技の興趣を向上させることができる。また、図５（Ｃ）の第２特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、図５（Ｂ）の第１特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合を高くしてもよい。そうすることにより、第２特別図柄の変動表示の方が、第１特別図柄の変動表示よりも、確変大当りとなる割合を高くすることができる。また、第１特別図柄大当り種別判定テーブルの方が、第２特別図柄大当り種別判定テーブルよりも、確変大当りに決定される割合が高くなるようにしてもよい。

【０１００】

図６は、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。遊技制御用マイクロコンピュータ５６０においては、図６に示すように、遊技制御状態に応じて、各種の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００へ送信する。

【０１０１】

図６のうち、主なコマンドを説明する。コマンド８０ＸＸ（Ｈ）は、特別図柄の変動表示に対応して演出表示装置９において変動表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンＸＸに対応）。つまり、使用され得る変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。「（Ｈ）」は１６進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。したがって、演出制御用ＣＰＵ１０１は、コマンド８０ＸＸ（Ｈ）を受信すると、演出表示装置９において演出図柄の変動表示を開始するように制御する。

【０１０２】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０３（Ｈ）は、大当りとするか否か、および大当り種別を示す表示結果指定コマンドである。

【０１０３】

コマンド８Ｄ０１（Ｈ）は、第１特別図柄の変動表示を開始することを示す第１図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｄ０２（Ｈ）は、第２特別図柄の変動表示を開始することを示す第２図柄変動指定コマンドである。コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定するコマンド（図柄確定指定コマンド）である。

【０１０４】

コマンド８Ｆ００（Ｈ）は、第１，第２特別図柄の変動を終了することを指定する図柄確定指定コマンドである。コマンド９０００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が開始されたときに送信される初期化を指定（電源投入時の初期画面を表示することを指定）するコマンドである。コマンド９２００（Ｈ）は、遊技機に関する電力供給が再開されたときに送信される停電の復旧を指定（停電復旧画面を表示することを指定）するコマンドである。コマンド９Ｆ００（Ｈ）は、客待ちのデモンストレーション表示を指定（客待ちデモ状態であることを指定）するコマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ１００は、客待ちデモ指定コマンドを受信後、所定期間経過後に遊技者が遊技を行なっていない非遊技中（客待ち状態）であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。なお、変動表示中や大当り遊技状態中等の遊技の進行中に停電復旧した場合には、停電したときの遊技の進行状況に対応した状態で復旧される。

【０１０５】

コマンドＡ００１～Ａ００２（Ｈ）は、大当りの種別（通常大当り、または、確変大当り）ごとに大当り遊技状態開始を指定する大当り開始指定コマンドである。

【０１０６】

コマンドＡ１ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放中の表示を示す大入賞口開放中指定コマンドである。Ａ２ＸＸ（Ｈ）は、ＸＸで示す回数目（ラウンド）の大入賞口開放後（閉鎖）を示す大入賞口開放後指定コマンドである。

【０１０７】
コマンドＡ３０１～Ａ３０２（Ｈ）は、大当りの種別（通常大当り、または、確変大当り）ごとに大当り遊技状態終了を指定する大当り終了指定コマンドである。
【０１０８】
コマンドＡ４０１（Ｈ）は、第１始動入賞があったことを指定する第１始動入賞指定コマンドである。コマンドＡ４０２（Ｈ）は、第２始動入賞があったことを指定する第２始動入賞指定コマンドである。
【０１０９】
コマンドＢ０００（Ｈ）は、遊技状態が通常状態（低確率状態）であることを指定する通常状態指定コマンドである。コマンドＢ００１（Ｈ）は、遊技状態が時短状態（高ベース状態）であることを指定する時短状態指定コマンドである。コマンドＢ００２（Ｈ）は、遊技状態が確変状態（高確率状態）であることを指定する確変状態指定コマンドである。
【０１１０】
コマンドＣ０ＸＸ（Ｈ）は、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドである。コマンドＣ１００（Ｈ）は、合算保留記憶数が１減算されることを示す合算保留記憶数減算指定コマンドである。この実施の形態では、合算保留記憶数指定コマンドは、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への遊技球の始動入賞時（たとえば、後述する始動口スイッチ通過処理の実行時）に、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送られる。また、合算保留記憶数減算指定コマンドは、変動表示開始時（たとえば、後述する特別図柄変動表示中処理の実行時）に演出制御用マイクロコンピュータ１００に送られる。なお、合算保留記憶指定コマンドおよび保留記憶数減算指定コマンドを兼用してもよい。たとえば、合算保留記憶数指定コマンドを、減算後の保留記憶数を特定可能なコマンドとして用いてもよい。なお、合算保留記憶数としてではなく、第１保留記憶数と第２保留記憶数とを特定可能なコマンドをそれぞれ送信し、演出制御用マイクロコンピュータ１００が第１保留記憶数と第２保留記憶数との合計値を合算保留記憶数として特定してもよい。
【０１１１】
コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）およびコマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞時における大当り判定、大当り種別判定、変動パターン種別判定等の入賞時判定結果の内容を示す演出制御コマンドである。このうち、コマンドＣ２ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、大当りとなるか否か、および、大当りの種別の判定結果を示す図柄指定コマンドである。また、コマンドＣ３ＸＸ（Ｈ）は、入賞時判定結果のうち、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかの判定結果（変動パターン種別の判定結果）を示す変動種別コマンドである。
【０１１２】
この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が、始動入賞時に、大当りとなるか否か、大当りの種別、変動パターン種別判定用乱数の値がいずれの判定値の範囲となるかを判定する。そして、図柄指定コマンドのＥＸＴデータに、大当りとなることを指定する値、および、大当りの種別を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行なう。変動種別コマンドのＥＸＴデータに変動パターン種別の判定結果としての判定値の範囲を指定する値を設定し、演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御を行なう。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ１００が、図柄指定コマンドに設定されている値に基づき、始動入賞時に、表示結果が大当りとなるか否か、および、大当りの種別を認識できるとともに、変動種別コマンドに基づき、変動パターン種別を認識できる。
【０１１３】
次に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側での保留記憶に対応する乱数等のデータ（保留記憶データ）を保存する領域（保留記憶バッファ）の構成例を説明する。保留記憶バッファは、ＲＡＭ５５に設けられる。
【０１１４】

第１保留記憶バッファには、第１保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。また、第２保留記憶バッファには、第２保留記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。第１保留記憶バッファおよび第２保留記憶バッファには、ハードウェア乱数である大当り判定用乱数（ランダムＲ）、および、ソフトウェア乱数である大当り種別決定用乱数（ランダム１）、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）、および、変動パターン判定用乱数（ランダム３）が記憶される。

【０１１５】

第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への入賞に基づいて、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３およびソフトウェア乱数を生成するためのランダムカウンタからこのような乱数値を抽出し、それらを、第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。具体的に、第１始動入賞口１３への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第１保留記憶バッファに保存される。また、第２始動入賞口１４への入賞に基づいて、これら乱数値が抽出されて第２保留記憶バッファに保存される。

【０１１６】

第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに前述のような始動入賞に関する情報が記憶されることを「保留記憶される」と示す場合がある。なお、変動パターン種別判定用乱数（ランダム２）および変動パターン判定用乱数（ランダム３）は、始動入賞時に抽出して保存領域に予め格納しておくのではなく、後述する変動パターン設定処理（特別図柄の変動開始時）に抽出するようにしてもよい。

【０１１７】

このように保留記憶バッファに記憶されたデータは、後述するように、始動入賞時に読出されて先読み予告演出のために用いられるとともに、変動表示開始時に読出されて変動表示のために用いられる。

【０１１８】

第１始動入賞口１３または第２始動入賞口１４への始動入賞があったときには、図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１（第２）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンドというような、始動入賞時判定処理の判定結果を示すコマンドが、主基板３１から演出制御基板８０へと送信される。演出制御用マイクロコンピュータ１００のＲＡＭ１０３に設けられた始動入賞時受信コマンドバッファには、受信した図柄指定コマンド、変動種別コマンド、第１（第２）始動入賞指定コマンド、および、合算保留記憶数指定コマンド等の各種コマンドを対応付けて格納できるように、受信したコマンドを特定可能なデータを記憶する記憶領域が確保されている。

【０１１９】

この実施の形態において、第１特別図柄および第２特別図柄の変動表示に対応して行なわれる演出図柄の演出制御パターンは、複数種類の変動パターンに対応して、演出図柄の変動表示動作、リーチ演出等における演出表示動作、あるいは、演出図柄の変動表示を伴わない各種の演出動作というような、様々な演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。また、予告演出制御パターンは、予め複数パターンが用意された予告パターンに対応して実行される予告演出となる演出動作の制御内容を示すデータ等から構成されている。各種演出制御パターンは、パチンコ遊技機１における遊技の進行状況に応じて実行される各種の演出動作に対応して、その制御内容を示すデータ等から構成されている。

【０１２０】

次に遊技機の動作について説明する。図７は、遊技機に対して電力供給が開始され遊技制御用マイクロコンピュータ５６０へのリセット信号がハイレベルになったことに応じて遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６が実行するメイン処理を示すフローチャートである。リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになると、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０のＣＰＵ５６は、プログラムの内容が正当か否かを確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップＳ（以下、単に「Ｓ」と示す）１以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、ＣＰ

Ｕ５６は、まず、必要な初期設定を行なう（Ｓ１～Ｓ５）。

【０１２１】

次いで、ＣＰＵ５６は、クリアスイッチがオンされているか否か確認する（Ｓ６）。Ｓ６でクリアスイッチがオンでない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップＲＡＭ領域のデータ保護処理（たとえばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行なわれたか否か確認する（Ｓ７）。この実施の形態では、電力供給の停止が生じた場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータを保護するための処理が行なわれている。そのような電力供給停止時処理が行なわれていたことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は、電力供給停止時処理が行なわれた、すなわち電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定する。電力供給停止時処理が行なわれていないことを確認した場合には、ＣＰＵ５６は初期化処理を実行する。

【０１２２】

電力供給停止時処理が行なわれていたか否かは、電力供給停止時処理においてバックアップＲＡＭ領域に保存されるバックアップ監視タイマの値が、電力供給停止時処理を実行したことに応じた値（たとえば２）になっているか否かによって確認される。

【０１２３】

電力供給停止時の制御状態が保存されていると判定したら、ＣＰＵ５６は、バックアップＲＡＭ領域のデータチェック（この例ではパリティチェック）を行なう（Ｓ８）。

【０１２４】

電力供給停止時処理において、上記の処理と同様の処理によってチェックサムが算出され、チェックサムはバックアップＲＡＭ領域に保存されている。Ｓ８では、算出したチェックサムと保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップＲＡＭ領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップＲＡＭ領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっている可能性があることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理（Ｓ１０～Ｓ１３の処理）を実行する。

【０１２５】

チェック結果が正常であれば、ＣＰＵ５６は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（Ｓ４１～Ｓ４２の処理）を行なう。たとえば、電力供給停止時の状態に戻すために、バックアップＲＡＭにバックアップしていた特別図柄プロセスフラグ、異常状態を示すフラグ、遊技停止状態を示すフラグ等のデータを読み出す。このように、バックアップしていた各種データが読み出されると、そのデータを用いて電力供給停止時の状態からパチンコ遊技機１の遊技制御が開始される。そして、Ｓ１４に移行する。

【０１２６】

Ｓ１４において、ＣＰＵ５６は、乱数回路５０３を初期設定する乱数回路設定処理を実行する。そして、ＣＰＵ５６は、所定時間（たとえば２ｍｓ）ごとに定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ５６０に内蔵されているＣＴＣのレジスタの設定を行なうタイマ割込設定処理を実行する（Ｓ１５）。

【０１２７】

タイマ割込の設定が完了すると、ＣＰＵ５６は、まず、割込禁止状態にして（Ｓ１６）、初期値用乱数更新処理（Ｓ１８）と、表示用乱数更新処理（Ｓ１８）とを実行して、再び割込許可状態にする（Ｓ１９）。すなわち、ＣＰＵ５６は、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときには割込禁止状態にして、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態にする。

【０１２８】

なお、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。初期値用乱数とは、変動パターン種別を決定するための判定用

乱数を発生するためのカウンタ（判定用乱数発生カウンタ）等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。判定用乱数発生カウンタのカウント値が１周すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【０１２９】

また、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。表示用乱数とは、特別図柄表示器の表示を決定するための乱数である。この実施の形態では、表示用乱数として、特別図柄の変動パターンを決定するための変動パターン決定用乱数等が用いられる。

【０１３０】

また、初期値用乱数更新処理および表示用乱数更新処理が実行されるときに割込禁止状態にされるのは、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理が後述するタイマ割込処理でも実行される（すなわち、タイマ割込処理のＳ２４，Ｓ２５でも同じ処理が実行される）ことから、タイマ割込処理における処理と競合してしまうのを避けるためである。すなわち、Ｓ１７，Ｓ１８の処理中にタイマ割込が発生してタイマ割込処理中で初期値用乱数や表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新してしまったのでは、カウント値の連続性が損なわれる場合がある。しかし、Ｓ１７，Ｓ１８の処理中では割込禁止状態にしておけば、そのような不都合が生ずることはない。

【０１３１】

パチンコ遊技機１においては、主基板３１における遊技制御用マイクロコンピュータ５６０が予め定められたメイン処理を実行すると、所定時間（たとえば２ｍｓ）毎に定期的にタイマ割込がかかりタイマ割込処理が実行されることにより、各種の遊技制御が実行可能となる。

【０１３２】

図８は、タイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込が発生すると、ＣＰＵ５６は、図８に示すステップＳ２０～Ｓ３４のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か（オン状態になったか否か）を検出する電源断検出処理を実行する（Ｓ２０）。次いで、入力ドライバ回路５８を介して、ゲートスイッチ３２ａ、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号を入力し、それらの状態判定を行なう（スイッチ処理：Ｓ２１）。

【０１３３】

次に、ＣＰＵ５６は、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂ、普通図柄表示器１０、第１特別図柄保留記憶表示器１８ａ、第２特別図柄保留記憶表示器１８ｂ、普通図柄保留記憶表示器４１の表示制御を行なう表示制御処理を実行する（Ｓ２２）。第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび普通図柄表示器１０については、Ｓ３２，Ｓ３３で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

【０１３４】

また、遊技制御に用いられる普通図柄当り判定用乱数および大当り種別判定用乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行なう（判定用乱数更新処理：Ｓ２３）。ＣＰＵ５６は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行なう（初期値用乱数更新処理，表示用乱数更新処理：Ｓ２４，Ｓ２５）。

【０１３５】

さらに、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセス処理を行なう（Ｓ２６）。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａ、第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１３６】

次いで、普通図柄プロセス処理を行なう（Ｓ２７）。普通図柄プロセス処理では、ＣＰ

Ｕ５６は、普通図柄表示器１０の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグにしたがって該当する処理を実行し、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【０１３７】

また、ＣＰＵ５６は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に演出制御コマンドを送出する処理を行なう（演出制御コマンド制御処理：Ｓ２８）。さらに、ＣＰＵ５６は、たとえばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報等のデータを出力する情報出力処理を行なう（Ｓ２９）。

【０１３８】

また、ＣＰＵ５６は、第１始動口スイッチ１３ａ、第２始動口スイッチ１４ａおよびカウントスイッチ２３の検出信号に基づく賞球個数の設定等を行なう賞球処理を実行する（Ｓ３０）。

【０１３９】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、ＣＰＵ５６は、出力ポートの出力状態に対応したＲＡＭ領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（Ｓ３１：出力処理）。

【０１４０】

また、ＣＰＵ５６は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行なうための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行なう（Ｓ３２）。

【０１４１】

さらに、ＣＰＵ５６は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行なうための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行なう（Ｓ３３）。また、ＣＰＵ５６は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、Ｓ２２において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器１０における普通図柄の演出表示を実行する。

【０１４２】

その後、割込許可状態に設定し（Ｓ３４）、処理を終了する。以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は所定時間毎に起動されることになる。

【０１４３】

図９は、特別図柄プロセス処理（Ｓ２６）を示すフローチャートである。特別図柄プロセス処理では、第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理においては、始動口スイッチ通過処理を実行する（Ｓ３１２）。そして、内部状態に応じて、Ｓ３００～Ｓ３０７のうちのいずれかの処理を行なう。

【０１４４】

遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、ＲＡＭ５５には、前述したように、第１始動入賞口１３への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第１保留記憶データ）が記憶される第１保留記憶バッファと、第２始動入賞口１４への始動入賞に基づいて得られる大当り判定用乱数等の保留記憶データ（第２保留記憶データ）が記憶される第２保留記憶バッファとが設けられている。これら各保留記憶バッファには、各保留記憶の記憶数の上限値（この例では４）に対応した保存領域が確保されている。

【０１４５】

始動口スイッチ通過処理では、第１始動口スイッチ１３ａがオンしていれば、第１保留記憶数が上限値（たとえば、４）に達していないことを条件として、第１保留記憶データの記憶数を計数する第１保留記憶数カウンタの値を１増やし、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第１

保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を１増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第１」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。一方、第２始動口スイッチ１４ａがオンしていれば、第２保留記憶数が上限値（たとえば、４）に達していないことを条件として、第２保留記憶データの記憶数を計数する第２保留記憶数カウンタの値を１増やし、乱数回路５０３やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから数値データ（たとえば、大当り判定用乱数、変動パターン種別判定用乱数、および、変動パターン判定用乱数）を抽出し、それらを、第２保留記憶バッファにおける保存領域に保存（格納）する処理を実行する。さらに、合算保留記憶数カウンタの値を１増やし、合算後の合算保留記憶数カウンタの値に対応した保留特定領域に「第２」を示すデータを保存（格納）する処理を実行する。

【０１４６】

Ｓ３００～Ｓ３０７の処理は、以下のような処理である。特別図柄通常処理（Ｓ３００）は、変動表示の表示結果を大当りとするか否かの決定、および、大当りとする場合の大当り種別の決定等を行なう処理である。変動パターン設定処理（Ｓ３０１）は、変動パターンの決定（変動パターン種別判定用乱数および変動パターン判定用乱数を用いた変動パターンの決定）、および、決定された変動パターンに応じて変動時間を計時するための変動時間タイマの計時開始等の制御を行なう処理である。

【０１４７】

表示結果指定コマンド送信処理（Ｓ３０２）は、演出制御用マイクロコンピュータ１００に、表示結果指定コマンドを送信する制御を行なう処理である。特別図柄変動中処理（Ｓ３０３）は、変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過すると特別図柄停止処理にプロセスを進める処理である。特別図柄停止処理（Ｓ３０４）は、決定された変動パターンに対応する変動時間の経過が変動時間タイマにより計時されたときに第１特別図柄表示器８ａまたは第２特別図柄表示器８ｂにおける変動表示を停止して停止図柄を導出表示させる処理である。

【０１４８】

大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）は、大当りの種別に応じて、特別可変入賞球装置２０において大入賞口を開放する制御等を行なう処理である。大入賞口開放中処理（Ｓ３０６）は、大当り遊技状態中のラウンド表示演出用の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００に送信する制御、および、大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行なう処理である。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、大入賞口開放前処理（Ｓ３０５）に移行する。また、全てのラウンドを終えた場合には、大当り終了処理（Ｓ３０７）に移行する。大当り終了処理（Ｓ３０７）は、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ１００に行なわせるための制御等を行なう処理である。

【０１４９】

次に、演出制御用マイクロコンピュータ１００の動作を説明する。図１０は、演出制御基板８０に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである。

【０１５０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、電源が投入されると、演出制御メイン処理の実行を開始する。演出制御メイン処理では、まず、ＲＡＭ領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔（たとえば、２ｍｓ）を決めるためのタイマの初期設定等を行なうための初期化処理を行なう（Ｓ７０１）。その後、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込フラグの監視（Ｓ７０２）を行なうループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。演出制御メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用ＣＰＵ１０１は、そのフラグをクリアし（Ｓ７０３）、以下の演出制御処理を実行する。

【０１５１】

演出制御処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドがどのようなことを指示するコマンドであるかを特定可能なフラグ等のデータをセットする処理（たとえば、ＲＡＭ１０３に設けられた各種コマンド格納領域に受信したコマンドを特定可能なデータを格納する処理等）等を行なう（コマンド解析処理：Ｓ７０４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセス処理を行なう（Ｓ７０５）。演出制御プロセス処理では、Ｓ７０４で解析した演出制御コマンドの内容にしたがって演出表示装置９での演出図柄の変動表示等の各種演出を行なうために、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態（演出制御プロセスフラグ）に対応した処理を選択して演出制御を実行する。

【０１５２】

次いで、演出制御用マイクロコンピュータ１００が用いる乱数（演出図柄の左停止図柄決定用のＳＲ１－１、演出図柄の中停止図柄決定用のＳＲ１－２、演出図柄の右停止図柄決定用のＳＲ１－３等）を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する（Ｓ７０６）。このような乱数ＳＲ１－１～ＳＲ１－３のそれぞれは、ソフトウェアによりカウント値を更新するランダムカウンタのカウントにより生成されるものであり、それぞれについて予め定められた範囲内でそれぞれ巡回更新され、それぞれについて定められたタイミングで抽出されることにより乱数として用いられる。

【０１５３】

次いで、保留表示エリアにおける保留表示の表示状態の制御（保留表示の移動、消去等）を行なう保留記憶表示制御処理を実行する（Ｓ７０７）。

【０１５４】

このような演出制御メイン処理が実行されることにより、演出制御用マイクロコンピュータ１００では、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０から送信され、受信した演出制御コマンドに応じて、演出表示装置９、各種ランプ、および、スピーカ２７Ｌ，２７Ｒ等の演出装置を制御することにより、遊技状態に応じた各種の演出制御が行なわれる。

【０１５５】

図１１は、図１０に示された演出制御メイン処理における演出制御プロセス処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、先読み演出を実行するか否かの決定、および、先読み演出の種類の選択をする先読み演出処理（Ｓ７００）を実行した後、演出制御プロセスフラグの値に応じてＳ８００～Ｓ８０７のうちのいずれかの処理を行なう。

【０１５６】

演出制御プロセス処理では、以下のような処理が実行される。演出制御プロセス処理では、演出表示装置９の表示状態が制御され、演出図柄の変動表示が実現されるが、第１特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、第２特別図柄の変動に同期した演出図柄の変動表示に関する制御も、一つの演出制御プロセス処理において実行される。

【０１５７】

先読み演出処理（Ｓ７００）は、先読み演出を実行するか否か等の先読み判定、および、先読み演出を実行するときの演出態様の決定等を行なう処理である。先読み演出とは、ある保留情報（保留記憶情報）に基づいた特別図柄の変動表示（図柄変動）の順番が到来する前に、その保留情報を先読みしてその保留情報に基づいた特別図柄の変動表示の内容を判定して、将来の特別図柄の変動表示がどのようになるかを、それよりも前の段階で予告をする等の演出技術である。たとえば、保留情報が大当りであるときに、当該保留情報による変動表示が実行される前に、当該保留情報に対応する保留表示の表示態様に基づいて、後に大当りが発生する可能性のあることを予告するといった類の演出が先読み演出として行なわれる。以下では、先読み演出の対象とした保留情報に基づいた変動表示を「ターゲットの変動表示」と称する。

【０１５８】

変動パターンコマンド受信待ち処理（Ｓ８００）は、遊技制御用マイクロコンピュータ

５６０から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する処理等を行なう処理である。変動パターンコマンドを受信していれば、演出図柄変動開始処理に移行する。

【０１５９】

演出図柄変動開始処理（Ｓ８０１）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示が開始されるように制御するための処理である。演出図柄変動中処理（Ｓ８０２）は、変動パターンを構成する各変動状態（変動速度）の切替えタイミングを制御する処理等を行なう処理である。演出図柄変動停止処理（Ｓ８０３）は、演出図柄（飾り図柄）の変動表示を停止し、変動表示の表示結果（最終停止図柄）を導出表示する制御を行なう処理である。

【０１６０】

大当り表示処理（Ｓ８０４）は、変動時間の終了後、演出表示装置９に大当りの発生を報知するためのファンファーレ演出を表示する制御等の表示制御を行なう処理である。ラウンド中処理（Ｓ８０５）は、ラウンド中の表示制御を行なう処理である。ラウンド終了条件が成立したときに、最終ラウンドが終了していなければ、ラウンド後処理に移行し、最終ラウンドが終了していれば、大当り終了処理に移行する。ラウンド後処理（Ｓ８０６）は、ラウンド間の表示制御を行なう処理である。ラウンド開始条件が成立したら、ラウンド中処理に移行する。大当り終了演出処理（Ｓ８０７）は、演出表示装置９において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行なう処理である。

【０１６１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、変動表示の開始時から変動表示の停止時まで、および、大当り遊技状態開始時から大当り遊技状態終了時までの予め定められた演出制御期間中に、ＲＯＭ１０２に格納されたプロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置９等の演出装置（演出用部品）の制御を行なう。

【０１６２】

プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と、表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび音番号データの組合せが複数集まったデータとで構成されている。表示制御実行データには、演出図柄（飾り図柄）の変動表示の変動時間（変動表示時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等が記載されている。具体的には、演出表示装置９の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その変動の態様での変動時間が設定されている。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている変動の態様で演出図柄を表示させる制御を行なう。このようなプロセステーブルは、各変動パターンに応じて用意されている。

【０１６３】

［注意喚起について］

本実施の形態では、遊技者に対して各種の注意喚起が実行される。注意喚起としては、遊技者に対して遊技についての様々な注意をパチンコ遊技機１を用いて報知する制御が行なわれる。たとえば、注意喚起として、過度な遊技を抑制させるための報知が行なわれる。本実施の形態では、演出表示装置９の画面上に各種の注意喚起に対応する画像が表示される。なお、このような注意喚起は、画像を表示するだけではなく音を出力することとともに実行されるようにしてもよい。以下では、注意喚起として演出表示装置９に表示される注意喚起表示の一例について具体的に説明する。

【０１６４】

［のめり込み防止表示について］

注意喚起表示としては、遊技者に対してパチンコ遊技機１やスロットマシンへの遊技に対してののめり込み過ぎることを防止するための表示としてののめり込み防止表示がある。のめり込み防止表示では、たとえば、「パチンコ・スロットは適度に楽しむ遊びです。のめり込みに注意しましょう。」という文字と文字の周りを囲む画像とが表示される。また、のめり込み防止画像には、文字の内容は同じであるが文字の周りを囲む画像や表示面積が異なる複数種類態様の画像が設けられている。このようなのめり込み防止表示により、遊技者に対して遊技にのめり込むことを抑制または注意、遊技者に対して遊技に大金を注

ぎ込むことを抑制または注意が行なわれる。

【０１６５】

［取り忘れ防止表示について］

注意喚起表示としては、遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのプリペイドカード等の取り忘れに関するカード取り忘れ防止の表示としての取り忘れ防止表示がある。取り忘れ防止表示では、たとえば、「プリペイドカードの取り忘れや盗難にご注意ください。」という文字とともにカードの排出を示す画像が表示される。なお、カードではなく遊技に使用可能な遊技球等の遊技用価値の大きさを特定可能な情報として残高情報等が記録された遊技用記録媒体としてのコイン等の別の形状のものを対象として注意喚起を実行してもよい。

【０１６６】

［その他の注意喚起表示について］

その他の注意喚起表示として「１８歳未満の遊技は法令により禁止されています。」という１８歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示、「不正行為は犯罪です。」という不正行為を抑制するための注意喚起表示、「攻略法を装った詐欺にご注意ください。」という詐欺行為を抑制するための注意喚起表示等が文字と画像とにより表示される。なお、その他の注意喚起表示は、上記に示すもの以外であってもよく、たとえば、パチンコ遊技機１の外枠等に可動式の役物を設けた場合に、当該可動式の役物の動きにより、けがをしないように注意するものであってもよい。

【０１６７】

［表示タイミングついて］

上記のような注意喚起表示は、所定期間に亘り遊技を実行していない場合に移行される客待ちデモ状態中、大当り遊技状態が終了したときのエンディング期間中、演出内容を変更するためのメニュー画面の表示期間中等の各表示期間において表示される。注意喚起表示は、表示の種類や表示期間に応じて様々な表示態様で表示される。このような、注意喚起表示について以降に説明する。

【０１６８】

図１２は、客待ちデモ状態中および大当り終了後の各種表示について説明するための図である。図１２（ａ）は、客待ちデモ状態中（以下、単にデモ中とも称する）におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。また、図１２（ｂ），（ｃ）は、大当り終了後のエンディング期間中におけるのめり込み防止表示を含む各種表示について説明するための図である。図１２（ｂ）は、１回目の大当り終了後の表示を示し、図１２（ｃ）は、大当りが連続したときの２回目以降の大当り終了後の表示を示している。

【０１６９】

本実施の形態では、客待ちデモ指定コマンドを受信後に所定期間経過すると非遊技中であると判定し、デモンストレーション画面の表示を実行する。客待ちデモ指定コマンドは、始動入賞が発生せず第１保留記憶バッファまたは第２保留記憶バッファに保留記憶データがない場合に、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側から演出制御用マイクロコンピュータ１００側に送信される。デモ状態は、新たな始動入賞の発生等の遊技が開始されたことに伴って終了する。

【０１７０】

図１２（ａ）に示すように、デモ中には、演出表示装置９の画面上に最終のハズレの停止図柄である３図柄（たとえば、「３７５」等の３つの数字図柄等）の表示が１５秒間表示された後に、パチンコ遊技機１の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが３９秒間表示される。その後、注意喚起表示として、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが６秒間表示される。詳細な表示内容については、図１４で後述する。

【０１７１】

また、図１２（ａ）に示すように、パチンコ遊技機１を初期化した場合には、デモ状態

の最初の画面である３図柄表示から画面上の表示が始まる。それに対し、客待ちデモ中に停電により電力供給が停止され再開する停電復旧があった場合には、デモ状態の最初の画面である３図柄表示から演出が開始されるのではなく、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とが実行されるタイミングから画面上の表示が始まる。

【０１７２】

次に、図１２（ｂ）に示すように、１回目の大当り終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。エンディング表示では、エンディングの背景画像が１０秒間表示されている間に大当り中に選択された大当り終了後の演出モードについての情報であるモード表示が実行され、その後、大当り終了後の確変回数（時短回数）を示す確変回数表示（時短回数表示）が表示される。また、エンディング表示の終了２秒前からは、エンディング表示とともにプリペイドカード取り忘れ防止表示とのめり込み防止表示とが表示される。その後、パチンコ遊技機１の製造者を示すメーカーロゴ表示（製造者情報とも称する）とともに、のめり込み防止表示が２秒間表示される。

【０１７３】

また、図１２（ｃ）に示すように、２回目以降の大当り終了後のエンディング期間中において、エンディング表示がされる。ここで、２回目以降の大当りとは、最初の大当りを含む大当り終了後の１００回の変動表示中（確変状態中や時短状態中）に再度大当りとなったときの大当りである。このような連続した２回目以降の大当りでは、１回目の大当りと同じように、エンディング表示として、１０秒間エンディングの背景画像が表示されている間に大当り中に選択された大当り終了後の演出モードについての情報であるモード表示と大当り終了後の確変回数（時短回数）を示す情報である確変回数表示（時短回数表示）とが表示される。しかし、１回目の大当りとは異なり、エンディング表示の終了２秒前からは、エンディング表示とともにのめり込み防止表示が表示されるが、プリペイドカード取り忘れ防止表示は表示されない。その後、パチンコ遊技機１の製造者を示すメーカーロゴ表示とともに、のめり込み防止表示が２秒間表示される。

【０１７４】

図１２に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短いため、大当りが終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０１７５】

［節電モードついて］

次に、節電モードについて説明する。本実施の形態では、所定時間客待ちデモ状態が継続したときは、演出表示装置９の液晶のバックライトの輝度を低く抑えて省電力状態とする節電モードが実行される。節電モードは、図１２で示した３図柄表示の１５秒、機能紹介ムービーの３９秒、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との６秒の合計６０秒のデモ状態が３回実行された後に移行される。つまり、客待ちデモ状態が開始されてから３分経過後に節電モードへと移行する。また、節電モードは、遊技を開始することを条件に終了する。たとえば、節電モードは、遊技球を遊技領域７に打込んだことにより終了する。また、節電モードは、プッシュボタン１２０やスティックコントローラ１２２を遊技者が操作することにより終了する。なお、節電モードは、ハンドルにセンサが設けられている場合に、当該センサに触れることで遊技者の操作を検知することにより終了するようにしてもよい。

【０１７６】

このような、節電モードは、遊技店員によりＯＮ／ＯＦＦの設定が可能となっている。節電モードの設定方法は、たとえば、演出制御基板８０に機械的なハードスイッチを設け、このハードスイッチが特定の態様となっている状態で電源投入されると、設定画面が表示されるようにすればよい。ここで、特定の態様とは、０～９、Ａ～Ｆの項目にスイッチを切替可能なもので、たとえば、項目Ｆに設置されている状態である。項目Ｆに設置された状態で電源投入がされると節電モードが実行するか否かの設定画面が表示される。その

後、ハードスイッチを０～５のいずれかにすれば遊技者が音量調整可能な状態となり（０が最少音、５が最大音）、６～Ｂのいずれかにすれば遊技者が音量調整できず音量が固定される状態となる（６が最少音、Ｂが最大音）。なお、光量調整は、どの状態でも設定可能である。光量調整のみの場合であれば、メニュー画面を開いたとしても音量調整はできないようになる。また、Ｃ～Ｅが選択されている場合は、０と同じ状態である。

【０１７７】

図１３は、客待ちデモ状態中および節電モード中の各種表示について説明するための図である。図１３（ａ）は、客待ちデモ状態中から節電モード中へ移行する際の各種表示を示している。また、図１３（ｂ）は、客待ちデモ状態中において、特に、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示との表示態様について示している。

【０１７８】

図１３（ａ）に示すように、客待ちデモ状態として３図柄表示、機能紹介ムービー、その他注意喚起表示とのめり込み防止表示とを１セットとするデモ状態が３回実行された後に節電モードに移行される。節電モードでは、演出表示装置９の液晶のバックライトの輝度が低下するため画面が暗くなる。よって、節電モード中は、暗い画面において３図柄表示が１５秒実行された後、機能紹介ムービーが３９秒実行されることとなる。しかしながら、節電モード中は、機能紹介ムービーの後にその他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが表示されることはない。節電モード中は、機能紹介ムービーの後に再び３図柄表示へと移行される。

【０１７９】

そして、節電モードが終了したときには、最初に表示される画面においてのめり込み防止表示が５秒間表示される。その後、始動入賞による図柄の変動表示が開始されなければ、再度３図柄表示から始まるデモ状態に移行する。

【０１８０】

次に、その他注意喚起表示と、のめり込み防止表示との表示態様について図１３（ｂ）により説明する。その他注意喚起表示としては、前述した１８歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示等がある。ここでは、説明の都合上、複数種類のその他注意喚起表示のうち、１８歳未満の遊技を禁止する注意喚起表示を注意喚起Ａ、不正行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起Ｂ、詐欺行為を抑制するための注意喚起表示を注意喚起Ｃとして説明する。

【０１８１】

図１３（ｂ）に示すように、その他注意喚起表示とのめり込み表示とは６秒間の間に表示と消去とが実行される。ここで、表示の単位として１Ｆ（フレーム）を用いる。本実施の形態では、１Ｆが１／３０秒に相当する。まず、複数のその他注意喚起表示のうち注意喚起Ａが１５Ｆ（０．５Ｓ）のフェードイン期間に亘りフェードインし、１４２Ｆの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Ａは、９Ｆ（０．３Ｓ）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、１４Ｆの非表示期間に亘り非表示となる。

【０１８２】

注意喚起Ｂは、６Ｆの非表示期間の後、注意喚起Ａのフェードイン期間の途中から１５Ｆ（０．５Ｓ）のフェードイン期間に亘りフェードインし、１３６Ｆの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Ｂは、９Ｆ（０．３Ｓ）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、１４Ｆの非表示期間に亘り非表示となる。

【０１８３】

注意喚起Ｃは、１２Ｆの非表示期間の後、注意喚起Ａおよび注意喚起Ｂのフェードイン期間の途中から１５Ｆ（０．５Ｓ）のフェードイン期間に亘りフェードインし、１３０Ｆの表示期間に亘り表示される。その後、注意喚起Ｃは、９Ｆ（０．３Ｓ）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、１４Ｆの非表示期間に亘り非表示となる。

【０１８４】

のめり込み防止表示は、３５Ｆの非表示期間の後、注意喚起Ａ、注意喚起Ｂおよび注意喚起Ｃのフェードイン期間の終了後に１０Ｆのフェードイン期間に亘りフェードインし、

１１２Ｆの表示期間に亘り表示される。その後、のめり込み防止表示は、９Ｆ（０．３Ｓ）のフェードアウト期間に亘りフェードアウトし、１４Ｆの非表示期間に亘り非表示となる。のめり込み防止表示のフェードイン期間は、他の注意喚起表示よりも短く設定されている。このようにすれば、最終ののめり込み防止表示を他の注意喚起よりも早く出現させることができ、表示にメリハリを付けることができる。

【０１８５】

図１３（ｂ）に示すように、注意喚起Ａ、注意喚起Ｂ、注意喚起Ｃおよびのめり込み防止表示は、順番にフェードインし、重なる期間において表示された後、同じタイミングでフェードアウトする表示制御を行なわれる。なお、他の注意喚起のフェードイン期間とのめり込み防止のフェードイン期間は重なっていないが、重なるようにフェードインされてもよい。

【０１８６】

このように、のめり込み防止表示と他の注意喚起表示とを同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示することができる。これによれば、複数の注意喚起を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。

【０１８７】

また、のめり込み防止表示をその他の注意喚起表示と同一の期間に表示可能であり、その他の注意喚起表示をフェードインさせた後、のめり込み防止表示をフェードインさせ、その他の注意喚起表示とのめり込み防止表示とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【０１８８】

［客待ちデモ状態中の画面］

次に、演出表示装置９の画面で表示される各種表示について説明する。図１４は、客待ちデモ状態中における画面を示す図である。図１４（ａ）に示すように、客待ちデモ状態の開始時には、左，中，右の演出図柄９１～９３が画面中央部ではずれ表示結果となる態様で表示される。このような３図柄表示は、１５秒間に亘り表示される。次いで、図１４（ｂ）に示すように、パチンコ遊技機１の遊び方や演出等の機能を紹介する映像としての機能紹介ムービーが３９秒間に亘り表示される。

【０１８９】

次いで、図１４（ｃ）～（ｆ）にかけて、３つの他の注意喚起表示１３０が左から順番にフェードインする。他の注意喚起表示１３０は、画面中央上側に表示される。その後、図１４（ｇ），（ｈ）に示すように、他の注意喚起表示１３０の下方にのめり込みを防止するためののめり込み防止画像１３１がフェードインする。その後、図１４（ｉ）に示すように、他の注意喚起表示１３０およびのめり込み防止画像１３１が同じタイミングでフェードアウトする。そして、図１４（ｊ）に示すように、フェードアウト後に所定期間画面が非表示となる。

【０１９０】

図１４に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３１を他の注意喚起表示１３０と同一の期間に表示可能であり、各注意喚起表示の表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【０１９１】

また、図１４に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３１を他の注意喚起表示１３０と同一の期間に表示可能であり、他の注意喚起表示１３０をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３１をフェードインさせ、他の注意喚起表示１３０とのめり込み防止画像１３１とが全て出そろった後、共通のタイミン

グでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【０１９２】

［メニュー画面］

メニュー画面は、たとえば、客待ちデモ状態中において、演出表示装置９で、遊技者により選択可能な各種設定項目を選択肢形式（メニュー形式）のアイコン画像で提示する表示画面である。メニュー画面は、階層構造となっている。主な設定項目が一覧形式で表示可能な最初の画面から１つの項目を選択すると、選択された項目ごとに詳細な設定が可能となる。たとえば、主な設定項目として、遊技を実行するときの演出に対応するキャラクタの選択、音量・光量調整、演出のカスタマイズの選択等が可能である。

【０１９３】

メニュー画面では、前後方向および左右方向に操作可能なスティックコントローラ１２２が傾倒操作されることに応じて、上下方向および左右方向に項目の選択が可能であり、プッシュボタン１２０が操作されると選択していた項目に決定される。１つ前の画面に戻る場合には、「戻る」の項目でプッシュボタン１２０を操作すればよい。

【０１９４】

［メニュー操作中の画面］

図１５は、メニュー操作中における画面を示す図である。図１５（ａ），（ｂ）に示す客待ちデモ状態中の画面から、プッシュボタン１２０を操作することにより、図１５（ｃ）のメニュー画面１３２が表示される。メニュー画面１３２には、選択可能な複数の項目が表示されているが図面を省略する。メニュー画面１３２の下方には、のめり込み防止画像１３１が表示される。

【０１９５】

ここで、メニュー画面１３２は複数の画像の階層構造で構成されている。そして、メニュー画面１３２のいずれの階層でものめり込み防止画像が表示される。なお、メニュー画面１３２の表示階層毎にのめり込み防止画像の表示態様を異ならせてもよい。このようにすれば、メニュー画面１３２に表示される内容に応じた態様でのめり込み防止画像を表示することができる。

【０１９６】

また、本実施の形態では、注意喚起を実行する前後の演出状態に応じてのめり込み防止画像の表示態様が異なる。具体的には、のめり込み防止画像による注意喚起を実行する前の演出状態として、メニュー画面１３２においていずれかのキャラクタの違いによりのめり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。また、後述するように、のめり込み防止画像による注意喚起を実行した後の演出状態として、大当り遊技中において選択した確変中のモードの違いによりエンディング時ののめり込み防止画像の表示態様が異なるようになっている。

【０１９７】

図１５（ｃ）におけるメニュー画面で、スティックコントローラ１２２の操作とプッシュボタン１２０とによりキャラクタ選択の項目に決定された場合には、図１５（ｄ）の画面が表示される。ここで、図１５（ｄ）のデフォルトの表示態様は、いずれのキャラクタも設定されていない状態の表示態様である。図１５（ｄ）に示すように、複数種類のキャラクタとしてキャラクタＸとキャラクタＹとのうちいずれかが選択可能な画面が表示される。キャラクタの選択画面においても、のめり込み防止画像１３１が表示される。このときののめり込み防止画像１３１は、図１５（ｃ）の表示態様と同じである。また、こののめり込み防止画像１３１がデフォルトの表示態様である。なお、図１５（ｃ）のときののめり込み防止画像の表示態様と図１５（ｄ）のときののめり込み防止画像の表示態様とは表示態様が異なるようにしてもよい。表示態様が異なるとは、たとえば、違う位置に表示されるもの、違う位置で異なる表示がされるもの（一方に比べて縮小表示されるもの）等である。

【０１９８】

図１５（ｄ）の後に、遊技者がプッシュボタン１２０を操作し、キャラクタＸが選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図１５（ｅ）に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像１３３が表示される。図１５（ｅ）ののめり込み防止画像１３３は、図１５（ｃ），（ｄ）に示すのめり込み防止画像１３１とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ１２２の左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、プッシュボタン１２０を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

【０１９９】

また、図１５（ｄ）の後に、遊技者がプッシュボタン１２０を操作し、キャラクタＹが選択されたとする。その後に各種メニューのうち音量・光量調整画面が選択された場合には、図１５（ｆ）に示すように、音量・光量調整アイコンの下方にのめり込み防止画像１３４が表示される。図１５（ｆ）ののめり込み防止画像１３４は、図１５（ｃ），（ｄ）に示すのめり込み防止画像１３１、および、図１５（ｅ）に示すのめり込み防止画像１３３とは異なる態様で表示される。なお、音量や光量は、スティックコントローラ１２２の左右の動作により小・中・大のいずれかの項目が選択された後、プッシュボタン１２０を操作することにより選択された音量や光量に決定される。

【０２００】

ここで、いずれのキャラクタも選択せず、デフォルトの表示態様のままであった場合には、図１５（ｃ），（ｄ）に示すようなデフォルトののめり込み防止画像１３１が音量・光量調整アイコンの下方に引き続き表示される。

【０２０１】

図１５（ｅ），（ｆ）の状態からスティックコントローラ１２２の操作とプッシュボタン１２０との操作によりメニュー画面を終了すると、図１５（ｇ）の画面となる。図１５（ｇ）では、のめり込み防止画像１３５が演出表示装置９の画面の中央で大きく表示される。このように、メニュー画面１３２の表示を終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像１３５が表示されるように制御される。その後、始動入賞が生じなければ、図１５（ａ）に示す客待ちデモ状態の画面となる。なお、図１５（ｇ）に示すのめり込み防止画像が、選択したキャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。また、大当り遊技状態中の表示が、キャラクタの種類に応じて異なるようにしてもよい。

【０２０２】

ここで、メニュー画面においてのめり込み防止表示がされないものであれば、客待ちデモ状態中にメニュー画面を開くことでのめり込み防止表示が途切れてしまうと、のめり込み防止表示を見る機会が減ってしまう。そこで、本実施の形態では、メニュー画面の階層のいずれの階層にものめり込み防止表示を表示することで、のめり込み防止表示を見る機会を増加させることができる。さらに、メニュー画面の終了時には、画面の中央で大きくのめり込み防止表示が表示されるので、のめり込み防止表示に遊技者を注目させることができる。

【０２０３】

なお、メニュー画面の終了時には、通常の客待ちデモ状態で最後の方に設定されているのめり込み防止表示を最初に表示させる制御を行なうことで、メニュー画面の終了時に最初にのめり込み防止表示が表示されるようにしてもよい。

【０２０４】

また、メニュー画面中に選択されたキャラクタを判定する判定手段を備えるようにすればよい。メニュー画面中に選択されたキャラクタ情報は、たとえば、ＲＡＭ１０３に記憶され、その情報を元に演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１０１）が設定されたキャラクタを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

【０２０５】

また、遊技者の操作に応じてのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるのではなく、遊技中の演出状態に応じてのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なる

ようにしてもよい。たとえば、特定の演出状態への移行抽選に当選し、当該特定の演出状態となったことに応じて、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるようにしてもよい。より具体的には、所定の抽選や所定のゲーム数により背景変化するものにおいて、背景変化前と背景変化後とでのめり込み防止に関する注意喚起表示の態様が異なるようにしてもよい。

【０２０６】

［節電モード中の画面］

次に節電モード中における画面について説明する。図１６は、節電モード中における画面を示す図である。客待ちデモ状態として図１６（ａ）に示す３図柄表示、図１６（ｂ）に示す機能紹介ムービーが実行された後に、図１６（ｃ）に示す注意喚起表示１３０とのめり込み防止画像１３１とが表示される。このような、図１６（ａ）～（ｃ）のデモ状態が３回実行された後に図１６（ｄ）に示す節電モードへと移行する。

【０２０７】

節電モード中は、画面の輝度が低下するが、客待ちデモ状態中の演出は継続される。図１６（ｄ）に示すように、画面の輝度が低下している状態において３図柄表示が実行された後に、図１６（ｅ）に示す機能紹介ムービーが実行される。節電モード中は、その後に注意喚起表示１３０とのめり込み防止画像１３１とが表示されることはなく、図（ｆ）に示す画面の輝度が低下している状態における３図柄表示が実行された後に、図１６（ｇ）に示す機能紹介ムービーが実行され、以下繰返される。

【０２０８】

図１６（ｇ）に示す状態から節電モード中からプッシュボタン１２０が操作されることにより節電モードが終了すると、図１６（ｈ）の画面へと移行する。図１６（ｈ）では、画面の輝度が元の明るさに戻るとともに、のめり込み防止画像１３５が演出表示装置９の画面の中央で大きく表示される。その後、始動入賞が生じなければ、図１６（ａ）に示す客待ちデモ状態の画面となる。

【０２０９】

［大当り終了後の画面］

次に大当り終了後の画面について説明する。図１７は、大当り終了後における画面を示す図である。図１７（ａ）は、大当り遊技中の画面を示している。大当り遊技中は、１５ラウンドのラウンド遊技が実行され、ラウンド遊技終了後に図１７（ｂ）に示すエンディング期間に亘ってエンディングの背景画像示すエンディング画像１３８が表示される。エンディング画像１３８は、図示しないキャラクタ等が背景として表示されるエンディング映像である。エンディング画像１３８のフェードイン後、モード情報がフェードインし、その後、大当り後の確変回数情報（または時短回数情報）がフェードインする。モードには、ＡモードとＢモードとが設けられており、大当り遊技中にいずれのモードにするかの選択が可能となっている。各モードによって、大当り終了後に実行される確変状態や時短状態で実行される演出が異なる。

【０２１０】

エンディング期間には、エンディング画像とは別に、画面の左下隅の目立たない位置に残高情報が記憶されたプリペイドカードの取り忘れ防止画像１３７が表示され、その下方にのめり込み防止画像１３６が表示される。エンディング期間では、エンディング画像、および、モードや確変回数情報が表示された後に、取り忘れ防止画像１３７と、のめり込み防止画像１３６とが表示される。取り忘れ防止画像１３７およびのめり込み防止画像１３６の表示の詳細については、図１７（ｃ）～（ｆ）において説明する。なお、目立たない位置とは、画面の中央よりも端側の位置等の中央から外れた位置である。また、エンディング期間におけるのめり込み防止画像１３６の文字の内容は、客待ちデモ状態におけるのめり込み防止画像１３１の文字の内容と同じである。

【０２１１】

図１７（ｃ）に示すように、エンディング期間においては、プリペイドカードの取り忘れ防止画像１３７がのめり込み防止画像１３６よりも先にフェードインする。その後、図

１７（ｄ）に示すように、のめり込み防止画像１３６がフェードインする。そして、図１７（ｅ）に示すように、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とが所定時間表示される。その後、図１７（ｆ）に示すように、同じタイミングで取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とがフェードアウトする。

【０２１２】

図１７（ａ）～（ｆ）では、エンディング画像１３８、モード情報、確変回数情報（または時短回数情報）、取り忘れ防止画像１３７、のめり込み防止画像１３６の順でフェードインし、これらの画像がフェードアウトした後に図１７（ｇ）の表示となる。図１７（ｇ）では、パチンコ遊技機１の製造者を示すメーカロゴ表示としての製造者画像１３９が画面中央に表示されるとともに、製造者画像１３９の下方にのめり込み防止画像１３１が表示される。

【０２１３】

このような１回目の大当りの後、図１７（ｈ）に示すように、確変状態中や時短状態中に連続して大当り表示結果となったときには、図１７（ｉ）に示す大当り遊技中に制御される。連続した２回目の大当りでは、大当り遊技中にＢモードが選択されたものとする。そのような場合、図１７（ｊ）に示すように、エンディング期間に亘ってエンディング画像１３８が表示される。エンディング画像１３８では、図示しないエンディング画像が表示される。また、エンディング画像１３８の後にＢモードの情報、１００回の確変回数（時短回数）の情報とが表示される。しかしながら、２回目の大当り遊技の終了後には、１回目の大当り遊技の終了後のときのように、取り忘れ防止画像１３７が表示されず、のめり込み防止画像１３６のみが画面の左下に小さく表示される。なお、２回目以降の大当り遊技の終了後には、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６との両方が表示されないようにしてもよい。

【０２１４】

そして、エンディング画像１３８の表示が消去された後に、図１７（ｋ）の表示となる。図１７（ｋ）では、製造者画像１３９が画面中央に表示されるとともに、製造者画像１３９の下方にのめり込み防止画像１４０が表示される。のめり込み防止画像１４０は、図１７（ｇ）に示すのめり込み防止画像１３１とは異なる態様で表示される。このような、のめり込み防止画像の表示態様の違いは、遊技者が大当り遊技中に選択したモードの種類によるものである。なお、図１７（ｇ）ののめり込み防止画像１３１や図１７（ｋ）ののめり込み防止画像１４０は、客待ちデモ状態中に表示されるのめり込み防止画像１３１よりも表示面積が小さくなるようにしてもよい。

【０２１５】

また、大当り遊技中に選択されたモードを判定する判定手段を備えるようにすればよい。大当り遊技中に選択されたモード情報は、たとえば、ＲＡＭ１０３に記憶され、その情報を元に演出制御用マイクロコンピュータ１００（演出制御用ＣＰＵ１０１）が設定されたモードを判定し、のめり込み防止に関する注意喚起表示の態様を異ならせるようにすればよい。

【０２１６】

図１７に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３６を取り忘れ防止画像１３７と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像１３６と取り忘れ防止画像１３７との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。

【０２１７】

また、図１７に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３６を取り忘れ防止画像１３７と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像１３７をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３６をフェードインさせ、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とが全て出そろった後、共通のタイミン

グでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。

【０２１８】

なお、取り忘れ防止画像１３７をエンディング画像１３８が表示された後、製造者画像１３９が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。また、取り忘れ防止画像１３７を表示し続ける場合には、１回目の大当りの後は、エンディング画像１３８の表示から製造者画像１３９の表示にかけて取り忘れ防止画像１３７を表示するが、連続した２回目の大当り以降では、エンディング画像１３８の表示中は取り忘れ防止画像１３７を表示するが製造者画像１３９を表示する際に取り忘れ防止画像１３７を表示しないようにしてもよい。また、のめり込み防止画像１３６をエンディング画像１３８が表示された後、製造者画像１３９が消去されるまで表示し続けるようにしてもよい。のめり込み防止画像を表示し続ける場合には、エンディング画像１３８が製造者画像１３９に切替るときにも共通ののめり込み防止画像を表示し続けるようにすればよい。

【０２１９】

また、エンディング期間中に表示される各種の画像は、１つの画像の表示が完全に終了した後に次の画像が表示されるようにしてもよい。また、画像がフェードインするタイミングが一部重なるものと重ならないものがあってもよい。また、エンディング画像１３８、モード情報および確変回数情報は同時に表示されるようにし、その後、取り忘れ防止画像１３７をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３６をフェードインさせてもよい。

【０２２０】

［主な効果］

次に、前述した実施の形態により得られる主な効果を説明する。

【０２２１】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときには、図１４（ｈ）に示すように演出表示装置９の画面の下部にのめり込み防止画像１３１を大きく表示し、エンディング期間では、図１７（ｂ）に示すように演出表示装置９の画面の左下隅にのめり込み防止画像１３６を小さく表示する制御を行なっている。このようにすれば、大当りが終了したときに過度にのめり込み防止の注意喚起を実行することで、遊技の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０２２２】

本実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置９に表示可能である。そして、図１２に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示期間が短くなるように設定されている。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２２３】

本実施の形態では、図１４（ｈ），図１７（ｂ）に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像の表示面積が小さくなるように設定されている。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２２４】

本実施の形態では、図１４（ｈ），図１７（ｂ）に示すように、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方がのめり込み防止画像が遊技者に対して目立たない画面の隅に表示される。このようにすれば、大当り遊技状態が終了したときに過度に注意喚起表示を行なうことにより遊技の興趣が低下してしまうことを防止しつつ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２２５】
本実施の形態では、図１７に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３６を取り忘れ防止画像１３７と同一の期間に表示可能であり、のめり込み防止画像１３６と取り忘れ防止画像１３７との表示タイミングを異ならせて表示する制御が行なわれる。このようにすれば、複数の注意喚起表示を同一の期間に表示するときに、一気に複数の情報を表示することで遊技者が情報を確認しきれなくなることを抑制できる。よって、遊技者は、複数の注意喚起表示に関する情報を的確に認識することが可能となる。
【０２２６】
本実施の形態では、図１７に示すように、のめり込み防止に関する注意喚起表示であるのめり込み防止画像１３６を取り忘れ防止画像１３７と同一の期間に表示可能であり、取り忘れ防止画像１３７をフェードインさせた後、のめり込み防止画像１３６をフェードインさせ、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とが全て出そろった後、共通のタイミングでフェードアウトさせる制御が行なわれる。このようにすれば、見栄えの良い注意喚起表示の表示制御を実行することができる。
【０２２７】
本実施の形態では、図１２，図１７に示すように、エンディング期間に表示されるエンディング画像１３８および製造者画像１３９が表示されている期間に亘ってのめり込み防止画像１３１，のめり込み防止画像１３６が表示される。このようにすれば、全ての情報を別々で表示することでエンディング期間が間延びすることを防ぎ、大当り遊技状態が終了した後の限られた期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【０２２８】
本実施の形態では、図１２，図１７に示すように、モード情報や確変回数情報が表示された後に、のめり込み防止画像１３６がされる。このようにすれば、先に遊技に関する情報を表示することで、遊技者を表示に注目させることができ、大当り遊技状態が終了した後の期間において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【０２２９】
本実施の形態では、図１７（ｇ）に示すように、エンディング画像１３８の後に遊技機の製造者を示す製造者画像１３９を表示し、その下方にのめり込み防止画像１３１を表示する。このようにすれば、製造者情報を表示させつつ、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【０２３０】
本実施の形態では、図１７に示すように、取り忘れ防止画像１３７の後にのめり込み防止画像１３６をフェードインし、製造者画像１３９に切替ることに関連して取り忘れ防止画像１３７の表示は終了するが、のめり込み防止画像１３１は、製造者画像１３９の表示が終了するまで継続して表示される。このようにすれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。
【０２３１】
本実施の形態では、図１２，図１７（ｊ）に示すように大当りが連続した場合には、取り忘れ防止画像１３７は１回目の大当りのときにしか表示しないが、のめり込み防止画像１３６は大当り毎に表示する制御を行なっている。これによれば、大当り遊技状態に連続して制御されたときにおいて好適に注意喚起を実行することができる。
【０２３２】
本実施の形態では、図１５（ｅ），（ｆ）に示すように、メニュー画面１３２においていずれかのキャラクタの違いによりのめり込み防止画像の表示態様が異なるように制御される。このようにすれば、注意喚起を実行する前の演出状態とのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様との関係について考慮することで、好適に注意喚起を実行することができる。
【０２３３】

本実施の形態では、図１７（ｂ），（ｋ）に示すように、大当り遊技中において確変中のモードの違いによりのめり込み防止画像の表示態様が異なるように制御される。このようにすれば、注意喚起を実行した後の演出状態とのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様との関係について考慮することで、好適に注意喚起を実行することができる。

【０２３４】

本実施の形態では、スティックコントローラ１２２やプッシュボタン１２０の操作に応じて設定されたキャラクタやモードに応じてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるように制御される。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。

【０２３５】

本実施の形態では、大当り遊技中において選択した確変中のモードによりのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるように制御される。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。なお、後述する第２実施形態のように、大当り中に楽曲（楽曲に対応する映像）の選択が可能なものであってもよい。このような場合には、大当り中に選択した楽曲（楽曲に対応する映像）によってのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるようにしてもよい。

【０２３６】

本実施の形態では、大当り遊技状態に制御されたときに設定されているキャラクタに応じてのめり込み防止画像の表示態様を異ならせるようにしてもよい。このようにすれば、遊技者の好みに応じた好適な注意喚起を実行することができる。

【０２３７】

本実施の形態では、図１２に示すように、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像が表示されるまでの実行時間が異なるように制御されていた。より具体的には、客待ちデモ遊技中において、停電復旧したときと、初期化したときとで、のめり込み防止画像の表示が開始されるまでの時間が異なる。このようにすれば、好適なタイミングでのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【０２３８】

本実施の形態では、図１５に示すように、のめり込み防止画像を音量・光量調整アイコンとは重ならない位置に表示するように制御される。このようにすれば、好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。

【０２３９】

本実施の形態では、図１５に示すように、メニュー画面１３２は複数の画像による階層構造で構成されている。そして、のめり込み防止画像はメニュー画面１３２のいずれの階層にも表示されるように制御される。このようにすれば、のめり込み防止に関する注意喚起を好適に実行することができる。

【０２４０】

本実施の形態では、図１５（ｇ）に示すように、メニュー画面１３２の表示を終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像１３５が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起を好適に実行することができる。

【０２４１】

本実施の形態では、図１３（ａ），図１６に示すように、節電モード中に画面輝度が低下した輝度低下画像が演出表示装置９に表示されているときには、のめり込み防止画像を表示しないように制御される。このようにすれば、節電モード中にさらにのめり込み防止画像を表示しないようにすることで、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【０２４２】

本実施の形態では、図１６（ｈ）に示すように、節電モードを終了することに基づいて、最初にのめり込み防止画像１３５が表示されるように制御される。このようにすれば、遊技者がのめり込み防止に関する注意喚起を見逃すことがなく、状況に合わせて注意喚起

を好適に実行することができる。
【０２４３】
本実施の形態では、図１６（ｂ）に示すように、客待ちデモ状態中において、機能紹介ムービーを演出表示装置９に表示可能である。そして、図１６（ｅ），（ｇ）に示すように、節電モード中において、のめり込み防止画像以外の機能紹介ムービーを演出表示装置９に表示可能である。このようにすれば、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。
【０２４４】
［第２実施形態］
次に、第２実施形態における大当り演出中の処理について説明する。第２実施形態においては、大当り中に楽曲を選択できる場合について説明する。第２実施形態においては、大当り中に遊技者の操作に基づいて複数の楽曲からいずれかの楽曲を選択する選択演出を実行する。第２実施形態においては、操作手段としてスティックコントローラ１２２やプッシュボタン１２０が操作されたときには、内部に設けられたセンサにより遊技者の動作が検出され、当該検出信号が演出制御基板８０に送信され、操作に基づいた演出が実行される。なお、選択演出としては、大当り中に複数種類の映像からいずれかの映像を選択できるようにしてもよいし、複数種類のモードからいずれかのモードが選択できるようにしてもよい。
【０２４５】
図１８は、大当り中に実行される演出を示す演出図面である。図１８により、大当り中の演出について説明する。図１８（ａ）に示すように、大当り開始時には、楽曲選択画面が表示される。この大当り開始時の楽曲選択画面は、遊技者の操作に関わらず表示される。演出表示装置９の表示画面における左側の領域には、Ａ～Ｄの楽曲に対応する項目が表示される。Ａの楽曲に対応する第１選択画像１７０、Ｂの楽曲に対応する第２選択画像１７１、Ｃの楽曲に対応する第３選択画像１７２、Ｄの楽曲に対応する第４選択画像１７３が上から順に並んで表示される。また、第１選択画像１７０の周囲には、当該画像に対応する項目が選択されていることが縁取りした表示により示されている。
【０２４６】
第１選択画像１７０～第４選択画像１７３の右側には、映像領域１７５が表示される。映像領域１７５には、Ａ～Ｄの楽曲に対応する映像が流れる。大当りの開始時には、第１選択画像１７０が選択されている状態で、映像領域１７５に楽曲Ａに対応する映像が特定部（たとえば、楽曲の聞かせどころであるサビ部分）から流れる。また、大当りの開始時には、最初に選択されている楽曲Ａに対応する楽曲が特定部（サビ部分）から再生される。ここで、特定部とは、楽曲の聞かせどころであるサビ部分以外の部分であってもよい。たとえば、その楽曲の盛り上がる部分であるがサビ部分とは異なる楽曲の主要部等であってもよい。なお、楽曲に対応する映像や音は、楽曲の最初から再生されるようにしてもよい。
【０２４７】
また、演出表示装置９の画面の下部の左側には、スティックコントローラを模した楽曲選択操作を促す選択操作画像１７６が表示される。また、画面の下部の中央には、プッシュボタンを模した楽曲決定操作を促す決定画像１７７が表示される。また、画面の下部の右側には、現在の大当りがいずれの図柄による大当りであるのかを示す「７」の画像が表示される。また、画面の上部左側には、現在のラウンド数、画面上部右側には、右側の領域を狙って遊技をすることを促す右打ち指示の画像が表示される。
【０２４８】
図１８（ａ）の状態からスティックコントローラが操作されＢの楽曲に対応する項目が選択されたときの様子を図１８（ｂ）を用いて説明する。図１８（ａ）の状態からスティックコントローラが操作されＢの楽曲に対応する項目が選択されると、第２選択画像１７１が縁取りされた状態で表示される。また、映像領域１７５に楽曲Ｂに対応する映像が特定部（サビ部分）から流れとともに、楽曲Ｂに対応する楽曲が特定部（サビ部分）から再

生される。
【０２４９】
図１８（ｂ）の状態から、楽曲Ａに決定された場合を図１８（ｃ）により説明する。大当り開始時の楽曲選択において、楽曲Ａに決定された場合には、大当り開始時の楽曲決定画面として画面中央に移動した映像領域１７５において、楽曲Ａに対応する映像が最初から再生される。また、楽曲Ａが最初から再生される。決定操作により、選択操作画像１７６および決定画像１７７の表示は消去される。ここで、大当り開始時の楽曲選択操作は、１ラウンド開始から２ラウンドの終了時までの期間行なうことができる。２ラウンド終了時までに選択操作も決定操作もされなければ、初期設定されている楽曲Ａに対応する映像や音が２ラウンド終了時から流れることとなる。また、選択操作のみ実行され、決定操作が実行されていない状態で２ラウンドが終了した場合には、選択操作で選択されている項目に対応する楽曲の映像および音が出力される。
【０２５０】
図１８（ｃ）の状態から、３ラウンド開始時には図１８（ｄ）に示すように、画面中央の映像領域１７５に楽曲Ａに対応する映像が続けて流されるとともに楽曲Ａに対応する音が出力される。また、３ラウンドの開始時には、画面の下部に選択操作画像１７６が再び表示される。そして、遊技者がスティックコントローラを操作することにより、図１８（ｅ）に示すように、楽曲選択画面が再び表示される。このように、２回目の楽曲選択画面は遊技者の操作に基づいて表示される。なお、１回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が１ラウンド開始時から２ラウンド終了時までに設定されており、２回目の楽曲選択画面は、操作の有効期間が３ラウンド開始時から最終ラウンド（１６ラウンド）までに設定されている。なお、これらの期間はどのように設定されてもよく、選択可能期間が３回以上あってもよく、いずれかのラウンド中は選択操作ができないように設定されていてもよい。
【０２５１】
図１８（ｅ）の楽曲選択画面では、図１８（ａ）の大当り開始時の楽曲選択画面と比較して、楽曲Ａの項目に対応する第１選択画像１７０の文字が「Ａ」という楽曲を示す文字から「戻る」の文字へと変更されている。また、現在選択されている「戻る」の第１選択画像１７０は縁取りされて表示される。また、図１８（ｄ）の状態からは、楽曲Ａに対応する映像と音とそのまま続けて流れている。また、決定画像１７７が新たに表示されている。このような状態から、スティックコントローが操作されＢの楽曲に対応する項目が選択されると、図１８（ｆ）に示すように、第２選択画像１７１が縁取りされた状態で表示される。また、映像領域１７５に楽曲Ｂに対応する映像がサビ部分から流れる。ただし、このような選択操作があった場合であっても楽曲Ａの音が引き続き出力される。
【０２５２】
図１８（ｆ）の状態から、楽曲Ａが選択された場合には、図１８（ｇ）のようになる。図１８（ｇ）では、図１８（ｆ）において「戻る」で示す第１選択画像１７０に対応する楽曲Ａの項目が選択されたため、映像領域１７５においてＡに対応する映像が続きから再生される。また、楽曲Ａの音がそのまま続けて流される。それに対し、図１８（ｆ）の状態から、楽曲Ｂが選択された場合には、図１８（ｈ）のようになる。図１８（ｈ）では、図１８（ｆ）において「Ｂ」で示す第２選択画像１７１に対応する楽曲Ｂの項目が選択されたため、映像領域１７５においてＢに対応する映像が最初から再生される。また、楽曲Ｂの音が最初から再生される。
【０２５３】
図１８（ａ）に示すように、大当りの開始時には、複数種類の楽曲に対応する項目が表示される。そして、遊技者は、図１８（ｂ）に示すように、選択操作により選択される項目を変更することができる。また、選択操作により、選択された項目に対応した楽曲の出力や映像の出力が行なわれる。そして、図１８（ｅ）に示すように、楽曲Ａに対応する項目が実行されている状態であっても楽曲Ａに対応する項目を「戻る」で表示可能である。このような状況において、図１８（ｇ）に示すように、楽曲Ａに対応する項目が再度選択

された場合には楽曲Ａの音がそのまま続けて流される。また、図１８（ｈ）に示すように、楽曲Ａとは異なる楽曲Ｂに対応する項目が選択された場合には楽曲Ｂを最初から再生する。

【０２５４】

このようにすれば、楽曲Ａに対応する楽曲を流しつつも他の選択項目に何があるか確認することができる。そして、再度楽曲Ａに決め直した場合であっても楽曲Ａが最初から再生されず途中から継続して流れるので、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも、遊技の興趣の低下を防止することができる。より具体的には、すでに選択された楽曲が再度選択されることで、その楽曲が最初から再生されてしまうと煩わしく思うことがあり、興趣が低下してしま虞がある。しかし、上記のような処理により、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも、その楽曲が最初から再生してしまうことが防げるので、遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２５５】

また、図１８に示したように、項目を選択する選択演出を大当り状態中に実行可能である。よって、選択されていた楽曲が再度選択された場合にも大当り状態中における遊技の興趣の低下を防止することができる。

【０２５６】

また、楽曲を選択する楽曲選択演出には、図１８（ａ）に示すように、大当り開始時に遊技者の操作に関わらず実行するラウンド開始時の選択演出と、図１８（ｄ）に示すように、３ラウンド開示時に遊技者の操作に基づいて実行される選択演出とが含まれる。このようにすれば、大当り状態中において、選択演出の実行タイミングが複数あるので、１回目の選択演出では楽曲を選ばず２回目の選択演出で楽曲を選択する等の遊技者の好みに応じた選択演出を実行することができる。

【０２５７】

また、図１８に示すように、ラウンド開始時の１回目の選択演出は１ラウンド開始時から２ラウンド終了時までに設定されており、３ラウンド開始時の２回目の選択演出は３ラウンド開始時から最終ラウンドまでに設定されている。よって、遊技者の操作に基づいて実行する２回目の選択演出の実行可能な期間を長くすることで、１回目に選択操作ができなかった等の多種態様な遊技者に対応することができる。

【０２５８】

また、図１８に示すように、楽曲を再生可能であるものにおいて、図１８（ａ），（ｂ）に示すように、ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合に、項目の変更に応じて再生される楽曲が変化する。それに対し、図１８（ｅ），（ｆ）に示すように、３ラウンド開始時の選択演出においては、遊技者の操作に基づいて項目が変更された場合であっても、再生される楽曲は変化しない。このようにすれば、頻繁に楽曲が切替わらないため、頻繁に楽曲が切替わることにより遊技の興趣が低下してしまうことを防ぐことができる。

【０２５９】

また、図１８（ｅ）に示すように、３ラウンド開始時の選択演出においては、現在実行されている楽曲に対応した項目の表示をラウンド開始時の選択演出の「Ａ」の表示と異なる「戻る」で表示する。このようにすれば、現在流れている楽曲がいずれの楽曲なのかを遊技者に分かり易く示すことができる。

【０２６０】

なお、上記した選択演出について、保留連演出を実行してもよい。たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて保留連演出を実行可能であるとする。そして、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで保留連演出を実行してもよい。このようにすれば、大当り開始時に楽曲選択する１回目の選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６１】

また、２ラウンド終了時まで遊技者の決定操作が無い場合には、２ラウンドのラウンド終了時のコマンドを演出制御用マイクロコンピュータ１００が受付けたタイミングで、保留連演出を実行するようにしてもよい。また、大当り開始時の選択演出ではなく、３ラウンド目開始時の２回目の選択演出において、遊技者が操作したタイミングで保留連演出を実行してもよい。なお、３ラウンド目開始時の選択演出から最終ラウンドまで、遊技者が選択操作を行なわなかった場合には、選択演出の実行可能な期間が終わった後のタイミングにおいて保留連演出を実行してもよい。

【０２６２】

また、有利状態としての大当り状態について、第１有利状態としての通常大当りと、当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態としての確変大当りを設けるようにしてもよい。そして、通常大当り中に確変大当りへと昇格する確変昇格演出を実行してもよい。たとえば、ラウンド中の複数のタイミングのいずれかにおいて確変昇格演出を実行可能であるとする。そして、複数のタイミングのうちの一のタイミングとして、ラウンド開始時の複数の項目のうちいずれかの項目を選択したタイミングで確変昇格演出を実行してもよい。このようにすれば、大当り開始時に楽曲選択する選択演出において遊技者に驚きを与えることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６３】

なお、確変昇格演出の場合は、大当り開始時に実行タイミングを決定するものでもよい。そして、確変昇格演出の実行タイミングとして、楽曲の選択時、１１Ｒ～１３の固定的な確変昇格演出の煽り演出の結果時、エンディング時（１６Ｒの終了後）の複数のタイミングを持つようにしてもよい。この３パターンの中から所定の乱数抽選により、楽曲の選択時のタイミングに決定された場合に、大当り開始時に楽曲選択する選択演出において確変昇格演出を実行してもよい。

【０２６４】

また、ラウンドの異なる大当りを複数設け、ラウンド数が少ない大当りからラウンド数の多い大当りへと昇格するラウンド昇格演出に適用してもよい。

【０２６５】

また、選択された楽曲の種類によって、大当り終了後のエンディング期間において、のめり込み防止画像の表示態様が異なるようにしてもよい。

【０２６６】

図１９は、大当り時楽曲選択処理を示すフローチャートである。大当り時楽曲選択処理は、演出制御用マイクロコンピュータ１００（具体的には、演出制御用ＣＰＵ１０１）が実行する演出制御プロセス処理において実行される。大当り時楽曲選択処理では、大当り時である場合に、図１８に示した演出についての処理を実行する。以下、フローチャートに基づき、具体的に説明する。

【０２６７】

大当り時楽曲選択処理では、まず、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のラウンドが１Ｒ～２Ｒの期間であるか否かを判定する（Ｓ６０１）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のラウンドが１Ｒ～２Ｒの期間であると判定した場合には（Ｓ６０１でＹ）、初期楽曲決定フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ６０２）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期楽曲決定フラグがセットされている場合には（Ｓ６０２でＹ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２６８】

Ｓ６０２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期楽曲決定フラグがセットされていない場合には（Ｓ６０２でＮ）、楽曲変更期間であるか否かを判定し（Ｓ６０３）、楽曲変更期間であると判定した場合には（Ｓ６０３でＹ）、選択操作があるか否かを判定する（Ｓ６０４）。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、楽曲変更期間でないと判定した場合には（Ｓ６０３でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２６９】

Ｓ６０４において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択操作があると判定した場合には（

Ｓ６０４でＹ）、楽曲選択に合わせて楽曲に対応する映像および楽曲をサビから再生する（Ｓ６０５）。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択操作がないと判定した場合には（Ｓ６０４でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２７０】

Ｓ６０５の後のＳ６０６において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作があるか否かを判定する（Ｓ６０６）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作があると判定した場合には（Ｓ６０６でＹ）、決定された楽曲に対応する映像および楽曲を最初から再生する（Ｓ６０７）。次いで、初期楽曲決定フラグをセットし（Ｓ６０８）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作がないと判定した場合には（Ｓ６０６でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２７１】

Ｓ６０１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、現在のラウンドが１Ｒ～２Ｒの期間でないと判定した場合には、最終楽曲決定フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ６１０）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終楽曲決定フラグがセットされている場合には（Ｓ６１０でＹ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、最終楽曲決定フラグがセットされていないと判定した場合には（Ｓ６１０でＮ）、楽曲変更画面を表示する（Ｓ６１１）。次いで、画面変更フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ６１２）。

【０２７２】

Ｓ６１２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、画面変更フラグがセットされていないと判定した場合には（Ｓ６１２でＮ）、変更操作があるか否かを判定する（Ｓ６１３）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、変更操作がないと判定した場合には（Ｓ６１３でＮ）、初期楽曲に対応する映像と楽曲をそのまま流し（Ｓ６１６）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、変更操作があると判定した場合には（Ｓ６１３でＹ）、画面フラグをセットし（Ｓ６１４）、初期楽曲を「戻る」にした楽曲選択画面を表示し（Ｓ６１５）、Ｓ６１７へ移行する。Ｓ６１２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、画面変更フラグがセットされていと判定した場合には（Ｓ６１２でＹ）、Ｓ６１３からＳ６１５の処理を行なわずに、Ｓ６１７へ移行する。

【０２７３】

Ｓ６１７では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、楽曲変更期間であるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、楽曲変更期間であると判定した場合には（Ｓ６１７でＹ）、選択操作があるか否かを判定する（Ｓ６１８）。Ｓ６１７において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、楽曲変更期間でないと判定した場合には（Ｓ６１７でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択操作があると判定した場合には（Ｓ６１８でＹ）、選択された楽曲に対応する映像をサビから再生するとともに初期楽曲をそのまま流す（Ｓ６１９）。そして、Ｓ６２０へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択操作がないと判定した場合には（Ｓ６１８でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２７４】

Ｓ６２０では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作があるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作があると判定した場合には（Ｓ６２０でＹ）、初期楽曲に決定されたか否かを判定する（Ｓ６２１）。Ｓ６２０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、決定操作がないと判定した場合には（Ｓ６２０でＮ）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。Ｓ６２１において、初期楽曲に決定された場合には（Ｓ６２１でＹ）、初期楽曲に対応する映像を続きから再生するとともに初期楽曲をそのまま流す（Ｓ６２２）。次いで、最終楽曲決定フラグをセットして（Ｓ６２４）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、初期楽曲に決定されなかった場合には（Ｓ６２１でＮ）、変更した楽曲に対応する映像を最初から再生するとともに変更した楽曲を最初から再生する（Ｓ６２３）。次いで

、最終楽曲決定フラグをセットして（Ｓ６２４）、記憶領域に各種のデータを記憶し（Ｓ６０９）、処理を終了する。

【０２７５】

なお、３Ｒから最終ラウンドの間において何回も楽曲変更が可能となるようにしてもよい。具体的には、Ｓ６１０およびＳ６２４の処理を実行しないようにすればよい。

【０２７６】

［変形例等］

次に、以上に説明した実施の形態の変形例や特徴点等を以下に列挙する。

【０２７７】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起が音の出力や光の発光により実行されてもよい。そして、のめり込み防止に関する注意喚起が実行される状況により表示態様のみではなく音や光の態様が異なるようにしてもよい。なお、表示を変えずに音と光とのみの態様変えてもよいし、音は同じであるが、表示と光との組合わせの態様を変えてもよい。

【０２７８】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起を客待ちデモ状態中や大当り遊技状態のタイミング以外のタイミングで実行されるようにしてもよい。たとえば、変動表示中にのめり込み防止に関する注意喚起が実行されるようにしてもよい。このような場合には、のめり込み防止に関する注意喚起を複数変動に亘って出すものでもよいし、一変動内のみで出すようなものでもよい。また、のめり込み防止に関する注意喚起を出すタイミングとして、時短終了後の１回転目のタイミングや、電源が投入された朝一番のタイミングや、変動表示が１０００回実行されたときのタイミングであってもよい。

【０２７９】

前述した実施の形態では、遊技者あるいは店側でのめり込み防止に関する注意喚起を実行する頻度、タイミング、場面等を変更できるようにしてもよい。たとえば、元々のめり込み過ぎるまで遊技をすることがないという遊技者にとっては、のめり込み防止に関する注意喚起を不快に感じる恐れがある。よって、遊技者がプッシュボタン１２０等の操作手段を用いメニュー画面からのめり込み防止に関する注意喚起の実行を制限できるようにしてもよい。

【０２８０】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインした後に、のめり込み防止に関する注意喚起表示をフェードインさせる表示制御を行なっていた。しかしながら、のめり込み防止に関する注意喚起表示を先にフェードインさせた後に、他の注意喚起表示をフェードインさせるようにしてもよい。このようにすれば、のめり込み防止に関する注意喚起表示の表示期間を長くとることができる。

【０２８１】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示を他の注意喚起表示と同一の表示期間において表示可能であり、他の注意喚起表示をフェードインした後に、のめり込み防止に関する注意喚起表示をフェードインさせる表示制御を行なっていた。しかしながら、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同一のタイミングでフェードインさせた後に、いずれか一方の表示を先にフェードアウトしてもよい。

【０２８２】

前述した実施の形態では、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同一のタイミングでフェードインした後に、同一のタイミングでフェードアウトするようにしてもよい。また、のめり込み防止に関する注意喚起表示と他の注意喚起表示とを同時にフェードイン（またはフェードアウト）するときと、異なるタイミングでフェードイン（またはフェードアウト）するときとで表示態様を異ならせるようにしてもよい。

【０２８３】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像１３８とともに

、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とが表示された後に、製造者画像１３９が表示される場合を説明した。そして、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とは一度消去された後に、製造者画像１３９とともにのめり込み防止画像１３３１が再び表示されていた。しかしながら、エンディング画像１３８が表示されているときに表示されたのめり込み防止画像は、製造者画像１３９の表示が終了するまで表示し続けるようにしてもよい。具体的には、のめり込み防止画像を表示したままで、エンディング画像１３８と取り忘れ防止画像１３７の表示から製造者画像１３９の表示に切替わるようにすればよい。

【０２８４】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像１３８とともに、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とが表示された後に、製造者画像１３９が表示される場合を説明した。しかし、大当り遊技状態の終了時にエンディング画像１３８を表示した後に、製造者画像１３９を表示し、その後、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とを表示してもよい。そして、大当りが連続した場合には、２回目以降の大当りにおいて製造者画像１３９を表示した後に、取り忘れ防止画像１３７とのめり込み防止画像１３６とを表示しないようにしてもよい。

【０２８５】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示期間が短い場合について説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示期間が短いようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間のときの表示期間を長くすることにより、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２８６】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示面積が小さい場合について説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示面積が小さくなるようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間において、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２８７】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときと大当り終了後のエンディング期間のときとで、のめり込み防止画像の素材として同じ素材を用いるようにしてもよい。このようにすれば、データ容量を削減することができる。

【０２８８】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときよりも大当り終了後のエンディング期間のときの方が、のめり込み防止画像の表示位置が目立たない位置で表示される場合を説明した。しかしながら、大当り終了後のエンディング期間のときよりも客待ちデモ状態のときの方が、のめり込み防止画像の表示位置が目立たない位置で表示されるようにしてもよい。このようにすれば、エンディング期間のときの表示位置を目立たせることができ、好適に注意喚起表示を実行することができる。

【０２８９】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態中は、画面の隅で常にのめり込み防止に関する注意喚起が実行されるようにしてもよい。また、前述した実施の形態では、始動入賞が発生しデモ状態が終了したときには、すぐにのめり込み防止に関する注意喚起を終了してもよいし、始動入賞が発生した後の所定期間のめり込み防止に関する注意喚起を実行した後に終了するようにしてもよい。

【０２９０】

前述した実施の形態では、大当りのエンディング期間において、図１４（ｈ）に示したような他の注意喚起表示が実行されるようにしてもよい。このような場合であっても、まずエンディング画像としてエンディング映像を表示し、モードの表示や大当り後の確変回

数（または時短回数）といった遊技に関する情報を表示した後に、他の注意喚起表示が表示されるようにすればよい。また、他の注意喚起表示は、製造者画像１３９が表示された後に表示されるようにしてもよい。

【０２９１】

前述した実施の形態では、図１２，図１７に示すように、１回目の大当りでは、取り忘れ防止画像１３７と、のめり込み防止画像１３６とが表示され、連続した２回目以降の大当りでは、取り忘れ防止画像１３７が表示されず、のめり込み防止画像１３６のみが表示される場合について説明した。しかしながら、１回目の大当りと２回目以降の大当りとで注意喚起の態様が異なるものではなく、２回目までの大当りと３回目以降の大当りとで注意喚起の態様が異なるものでもよく、大当りが所定回数連続したことを条件として注意喚起の態様が異なるものでもよい。たとえば、大当りが５回までは、取り忘れ防止画像１３７を表示せず、のめり込み防止画像１３６のみを表示し、大当りが５回以上連続したときは、取り忘れ防止画像１３７とともにのめり込み防止画像１３６も表示されないように制限してもよい。

【０２９２】

前述した実施の形態では、確変状態には制御されるが出玉を得られない突然確変大当りを設けてもよい。そして、突然確変大当りに制御された場合には、１回目の大当りまたは連続した大当りに関係なく取り忘れ防止画像１３７とともにのめり込み防止画像１３６を表示しないようにしてもよい。このように、不利な大当りに当選したときには、有利な大当りに当選したときと異なる態様としてもよい。

【０２９３】

前述した実施の形態では、確変大当りのときには、取り忘れ防止画像１３７を表示せず、のめり込み防止画像１３６のみを表示し、通常大当りのときには、取り忘れ防止画像１３７を表示するとともに、のめり込み防止画像１３６を表示してもよい。このように、大当りの種類により注意喚起の態様を異ならせるようにしてもよい。

【０２９４】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態のときとエンディング期間のときとのいずれにおいても、表示される文字の内容が同じのめり込み防止画像を演出表示装置９に表示可能であった。しかしながら、のめり込み防止画像は、文字の内容が全く同じものに限らず、表現が類似しており同じ情報を伝えるものであれば別の態様であってもよい。

【０２９５】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、メニュー画面におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なっていた。しかしながら、大当り遊技状態に制御される前に選択したキャラクタの種類により、大当り遊技状態終了後のエンディング期間におけるのめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なるようにしてもよい。また、通常遊技状態において複数種類の演出モードを設定可能とし、その設定されたモードに応じて、客待ちデモ状態中やエンディング期間中ののめり込み防止に関する注意喚起の実行態様が異なるようにしてもよい。

【０２９６】

前述した実施の形態では、注意喚起としてのめり込み防止画像の表示態様と、のめり込み防止の表示に対応する音の出力とが含まれているようにしてもよい。そして、遊技者が選択したモードによってのめり込み防止画像として共通の画像を表示し、のめり込み防止の表示に対応する音として異なる音を出力するようにしてもよい。

【０２９７】

前述した実施の形態では、のめり込み防止画像の表示の有無を設定可能なスイッチを設けてもよい。たとえば、このようなスイッチは、演出制御基板８０の所定位置に設けるようにすればよい。そして、スイッチをＯＮした状態で電源が投入されることにより、節電モードを実行するか否かの設定と、のめり込み防止画像の表示の有無の設定が実行できるようにすればよい。このようにすれば、遊技店側において好適にのめり込み防止に関する注意喚起を実行することができる。なお、のめり込み防止画像の表示の有無とは別に、の

めり込み防止画像の表示の大小や表示位置を変更できる操作手段が別途設けられていてもよい。

【０２９８】

前述した実施の形態では、図１２に示すように、初期化時には、客待ちデモ状態の最初のタイミングである３図柄表示の頭からの画面が表示され、停電復旧時には、客待ちデモ状態の途中のタイミングであるその他注意喚起表示とのめり込み防止表示が実行されるタイミングの画面から表示される場合について説明した。しかし、初期化時と停電復旧時とでのめり込み防止に関する注意喚起を実行するタイミングが異なっていればよく、別のタイミングであってもよい。たとえば、初期化時に通常背景を１５秒程度表示し、その後、客待ちデモ状態を開始させ、最後のタイミングでのめり込み防止表示が実行されてもよい。また、停電復旧時には、その他注意喚起表示を実行することなくのめり込み防止表示が実行されるようにしてもよい。

【０２９９】

前述した実施の形態では、図１４の客待ちデモ状態中の方が、図１５のメニュー画面の表示中よりものめり込み防止表示を画面の中央で大きく表示するようにしてもよい。このようにすれば、状況に合わせのめり込み防止に関する注意喚起を好適に実行することができる。なお、メニュー画面の表示中の方が客待ちデモ状態中よりものめり込み防止表示の表示面積が大きくなるようにしてもよい。また、客待ちデモ状態中とメニュー画面の表示中とで、のめり込み防止表示の表示位置が異なることにより遊技者からの見えやすさが異なるようにしてもよい。

【０３００】

前述した実施の形態では、画面輝度を低下させた節電モード中においても客待ちデモ状態中の演出が継続されていた。しかしながら、節電モード中は客待ちデモ状態中の演出を実行しないようにしてもよい。

【０３０１】

前述した実施の形態では、客待ちデモ状態中において、のめり込み防止画像を常に表示するようにしてもよい。このような場合に、節電モード中において、のめり込み防止画像の表示を消去するようにしてもよい。このようにすれば、節電モード中にさらにのめり込み防止画像を表示しないようにすることで、節電モード中に可動意欲が著しく低下することを防止することができる。

【０３０２】

前述した実施の形態では、遊技者が選択操作可能な選択演出として楽曲の変更に関するものについて説明した。しかし、選択演出で変更される演出は、楽曲以外のものであってもよい。たとえば、選択演出で変更される演出は、背景変化の演出、映像変化の演出、キャラクタ変化の演出等であってもよい。このような場合に、一度選択されていたものが再度選択された場合に演出を引継ぐようにすればよい。具体的には、プッシュボタン操作により背景を変化させることを予約できる遊技機において、背景を変化させようとしたが、現在の背景のままにしたいと思ったときは、現在の背景での演出が継続（たとえば現在の背景での音楽が継続して流れる等）されるようにしてもよい。

【０３０３】

前述した実施の形態では、楽曲の選択演出は、大当り中に実行可能である場合について説明した。しかしながら、楽曲の選択演出をラッシュ中に実行できるようにしてもよいし、非ＫＴ状態中で実行できるようにしてもよい。このような場合には、選択演出を実行できる期間を複数設け、変動回数により変動回数が少ない場合（１～１０回）の期間と変動回数が多い場合（７０～１００回）の期間とで楽曲の選択演出が実行されるようにしてもよい。なお、選択演出を客待ちデモ中に実行するようにしてもよい。たとえば、客待ちデモ中にプッシュボタンを操作することによりメニュー画面を開くことができ、当該メニュー画面内においてパチンコ遊技機の音量や光量を調整したり、演出の実行頻度を変更できるようにしてもよい。

【０３０４】

前述した実施の形態では、図１８（ｅ）に示すように、現在実行されている項目が「戻る」という文字に変更される場合を説明した。しかしながら、文字に変化するのではなく、現在実行されている項目の色や形が異なるものであってもよい。

【０３０５】

前述した実施の形態では、楽曲のサビ部分から再生される場合を説明した。楽曲によっては、「サビ」以外の部分（Ａメロなど）から再生されるようにしてもよいし、楽曲によって再生される部分を異ならせてもよい。

【０３０６】

前述した実施の形態では、大当り遊技状態の大当り期間としては、アタッカー開放を繰り返す期間、つまり、ラウンド遊技期間としているが、これに限定されない。たとえば大当り期間としては、大当り遊技状態の開始時に実行されるファンファーレ演出の期間と、アタッカー開放を繰り返す期間（ラウンド遊技期間）と、大当り遊技状態の終了時に実行されるエンディング演出の期間とを含めた期間としてもよい。ファンファーレ演出とは、大当り遊技状態の開始時に実行される、大当り遊技状態になったことを報知する演出である。エンディング演出とは、大当り遊技状態の終了時に実行される、大当り遊技状態が終了することを報知する演出である。

【０３０７】

前述した楽曲選択の各種制御は、メダルが投入されて所定の賭け数が設定され、遊技者による操作レバーの操作に応じて複数種類の図柄を回転させ、遊技者によるストップボタンの操作に応じて表示手段における図柄を停止させたときに停止図柄の組合せが特定の図柄の組合せになると、所定数のメダルが遊技者に払出されるスロットマシン（スロット機）に適用することも可能である。スロットマシンにおいては、客待ちデモ状態中と、ビッグボーナスやＡＴといった遊技者にとって有利な有利状態が終了したときとに、のめり込み防止表示が実行されるようにすればよい。また、スロットマシンにおいては、筐体に設けられたプッシュボタンや十字キーにより楽曲の選択や決定操作が実行されるようにすればよい。

【０３０８】

前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な有利状態として、大当り遊技状態を代表例として説明した。しかし、これに限らず、遊技者にとって有利な有利状態としては、高確率状態（確変状態）、時短状態、および、高ベース状態等のその他の有利状態が含まれてもよい。

【０３０９】

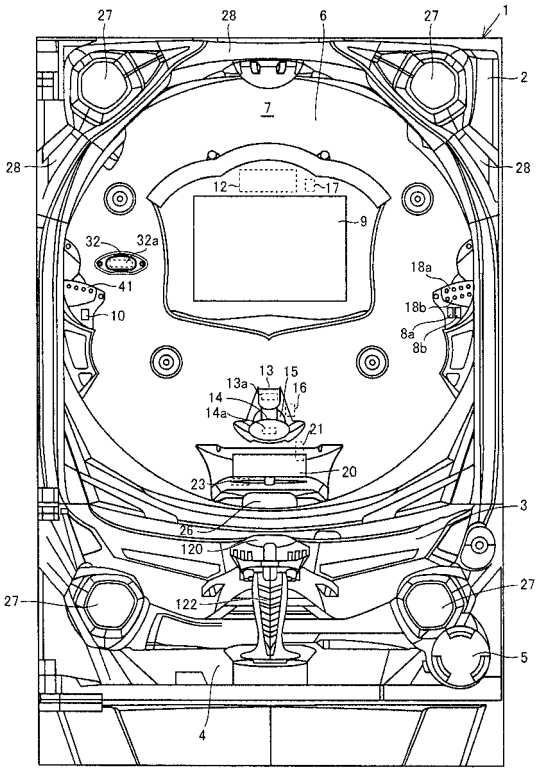
本実施の形態として、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出す遊技機を説明したが、遊技媒体が封入され、入賞の発生に応じて遊技媒体を遊技者の手元に払い出すことなく遊技点（得点）を加算する封入式の遊技機を採用してもよい。封入式の遊技機には、遊技媒体の一例となる複数の玉を遊技機内で循環させる循環経路が形成されているとともに、遊技点を記憶する記憶部が設けられており、玉貸操作に応じて遊技点が記憶部に加算され、玉の発射操作に応じて遊技点が記憶部から減算され、入賞の発生に応じて遊技点が記憶部に加算されるものである。

【０３１０】

前述した実施の形態では、たとえば「１」～「９」の複数種類の特別図柄や演出図柄を変動表示し表示結果を導出表示する場合を示したが、変動表示は、そのような態様にかぎられない。たとえば、変動表示される図柄と導出表示される図柄とが必ずしも同じである必要はなく、変動表示された図柄とは異なる図柄が導出表示されるものであってもよい。また、必ずしも複数種類の図柄を変動表示する必要はなく、１種類の図柄のみを用いて変動表示を実行するものであってもよい。この場合、たとえば、その１種類の図柄表示を交互に点灯および点滅を繰り返すことによって、変動表示を実行するものであってもよい。そして、この場合であっても、その変動表示に用いられる１種類の図柄が最後に導出表示されるものであってもよいし、その１種類の図柄とは異なる図柄が最後に導出表示されるものであってもよい。

【０３１１】
前述した実施の形態では、「割合（比率、確率）」として、０％を越える所定の値を具体例に挙げて説明した。しかしながら、「割合（比率、確率）」としては、０％であってもよい。たとえば、所定の遊技期間における所定の遊技状態１の発生割合と他の遊技状態２との発生割合とを比較して、「一方の発生割合が他方の発生割合よりも高い」とした場合には、一方の遊技状態の発生割合が０％の場合も含んでいる。
【０３１２】
前述した実施の形態では、変動表示の表示結果を確変大当りとすることが決定されたときの変動表示結果が導出表示された後、大当り遊技状態の終了後に、無条件で確変状態に制御される確変状態制御例を示した。しかし、これに限らず、特別可変入賞球装置２０における大入賞口内に設けられた特定領域を遊技球が通過したことが検出手段により検出されたときに、確変状態に制御される、確変判定装置タイプの確変状態制御が実行されるようにしてもよい。
【０３１３】
なお、今回開示された実施の形態はすべての点で例示であって制限的なものではないと考えられるべきである。本発明の範囲は上記した説明ではなく特許請求の範囲によって示され、特許請求の範囲と均等の意味および範囲内でのすべての変更が含まれることが意図される。
【符号の説明】
【０３１４】
１　パチンコ遊技機、９　演出表示装置、１００　演出制御用マイクロコンピュータ、５６０　遊技制御用マイクロコンピュータ。

【図１】
図１

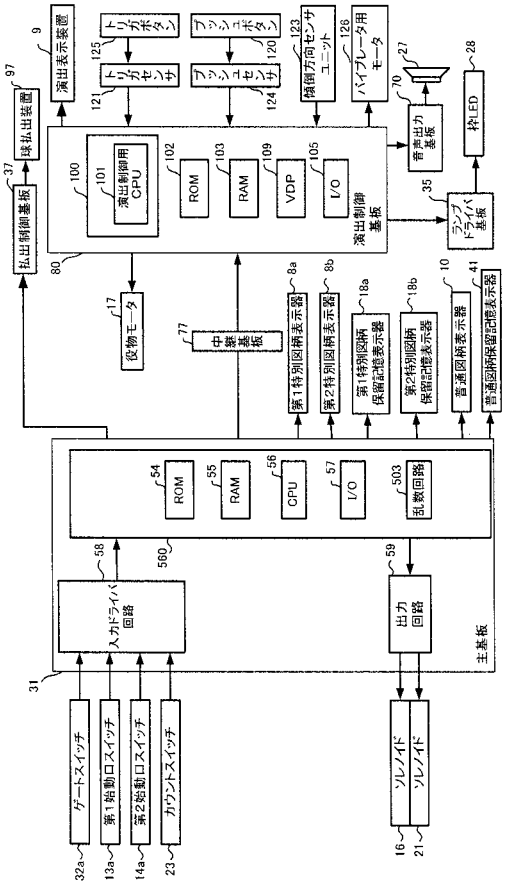


【図２】
図２

当り種別	当り後 大当り確率	当り後ベース	当り後 変動時間	開放 回数	ラウンド 開放時間
通常 大当り	低確率	高ベース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	15回	29秒
確変 大当り	高確率 （変動100回まで）	高ベース （変動100回まで）	時短 （変動100回まで）	15回	29秒

【図３】

図３



【図４】

図４

乱数	範囲	用途	加算条件
ランダムR	0～65535	大当り判定用	10MHzで1加算
ランダム1	0～9	大当り種別判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム2	1～251	変動パターン種別判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～220	変動パターン判定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～201	普通図柄当り判定用	0．002秒毎に1ずつ加算
ランダム5	1～201	ランダム4初期値決定用	0．002秒毎および割込処理余り時間に1ずつ加算

【図５】

図５

(A)大当り判定テーブル

大当り判定値(ランダムR〔0～65535〕と比較)	
通常時(非確変時)	確変時
1020～1080,13320～13477(確率:1/300)	1000～1591,13320～15004(確率:1/30)

(B)第1特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0，2，4，6，8	1，3，5，7，9

(C)第2特別図柄大当り種別判定テーブル

大当り種類	通常大当り	確変大当り
大当り図柄	3	7
ランダム1	0，2，4，6，8	1，3，5，7，9

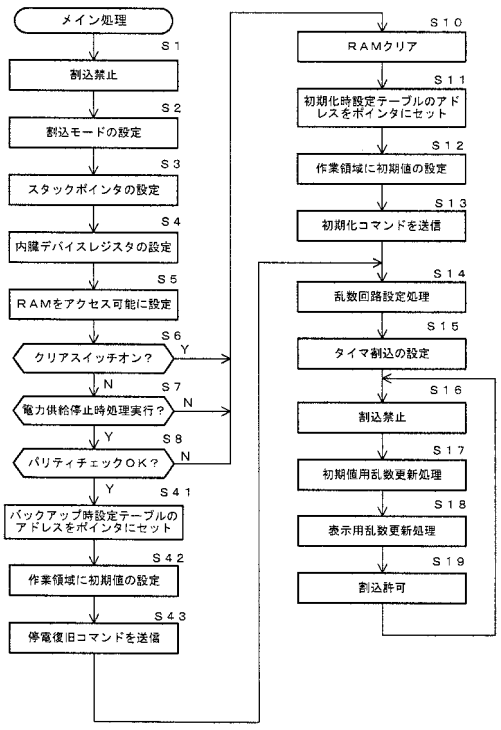
【図６】

図６

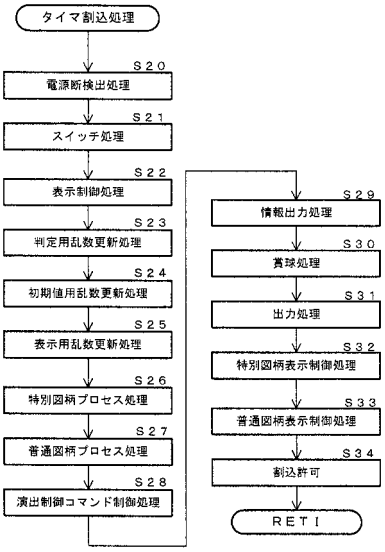
MODE	EXT	名称	内容
80	××	変動パターン××指定	図柄の変動パターンの指定(××＝変動パターン番号)
8C	01	表示結果1指定(はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8C	02	表示結果2指定(通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8C	03	表示結果3指定(確変大当り指定)	確変大当りに決定されていることの指定
8D	01	第1図柄変動指定	第1特別図柄の変動を開始することの指定(演出図柄の変動開始指定)
8D	02	第2図柄変動指定	第2特別図柄の変動を開始することの指定(演出図柄の変動開始指定)
8F	00	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
90	00	初期化指定(電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
92	00	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9F	00	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A0	01	大当り開始1指定	通常大当りを開始することの指定
A0	02	大当り開始2指定	確変大当りを開始することの指定
A1	××	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A2	××	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後表示指定(XX＝01(H)～0F(H))
A3	01	大当り終了1指定	通常大当りを終了することの指定
A3	02	大当り終了2指定	確変大当りを終了することの指定
A4	01	第1始動入賞指定	第1始動入賞があったことの指定
A4	02	第2始動入賞指定	第2始動入賞があったことの指定
B0	00	通常状態指定	遊技状態が通常状態であることの指定
B0	01	時短状態指定	遊技状態が時短状態であることの指定
B0	02	確変状態指定	遊技状態が確変状態であることの指定
C0	××	合算保留記憶数指定	合算保留数が××で示す数になったことの指定
C1	00	合算保留記憶数減算指定	合算保留数を1減算することの指定
C2	××	図柄指定コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(表示結果)を指定
C3	××	変動種別コマンド	始動入賞時の入賞時判定結果(変動パターン種別)を指定

【図７】

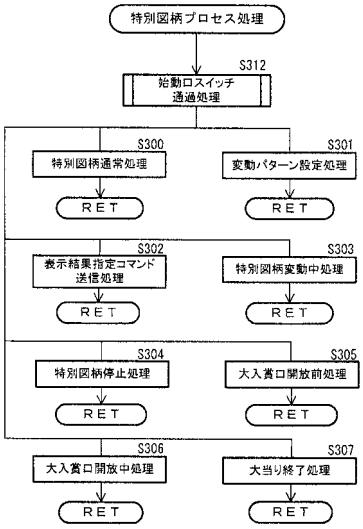
図７



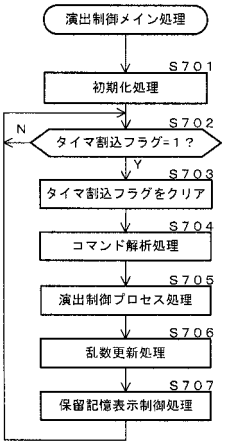
【図８】
図８



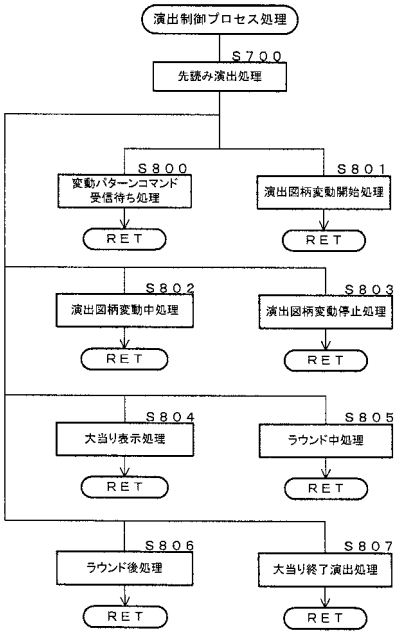
【図９】
図９



【図１０】
図１０

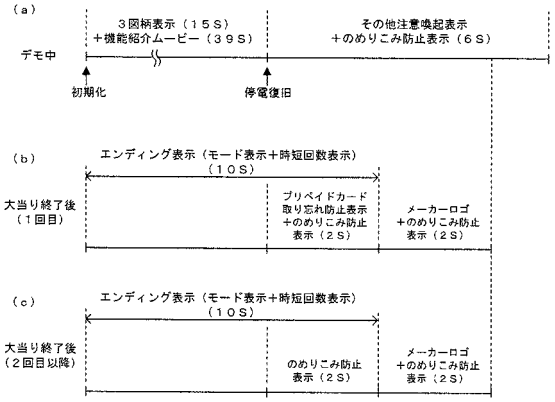


【図１１】
図１１



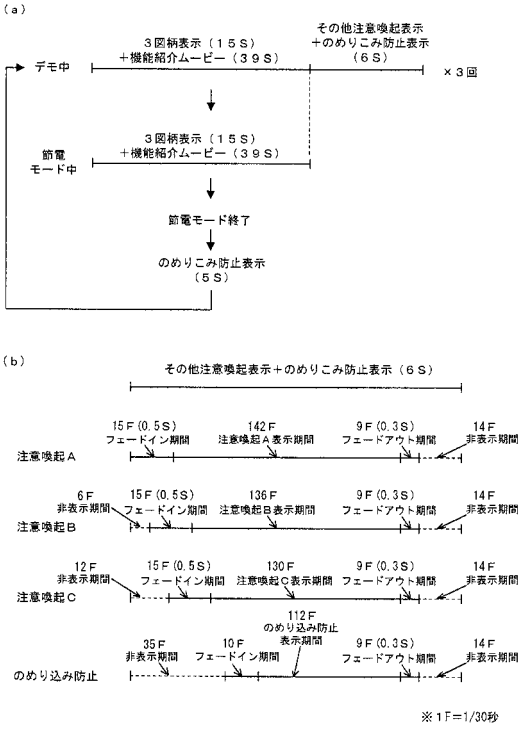
【図１２】

図１２



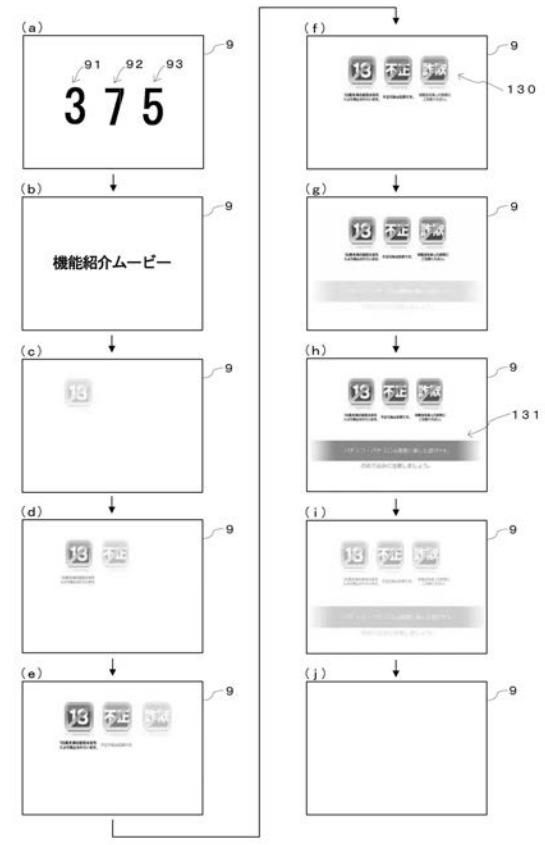
【図１３】

図１３



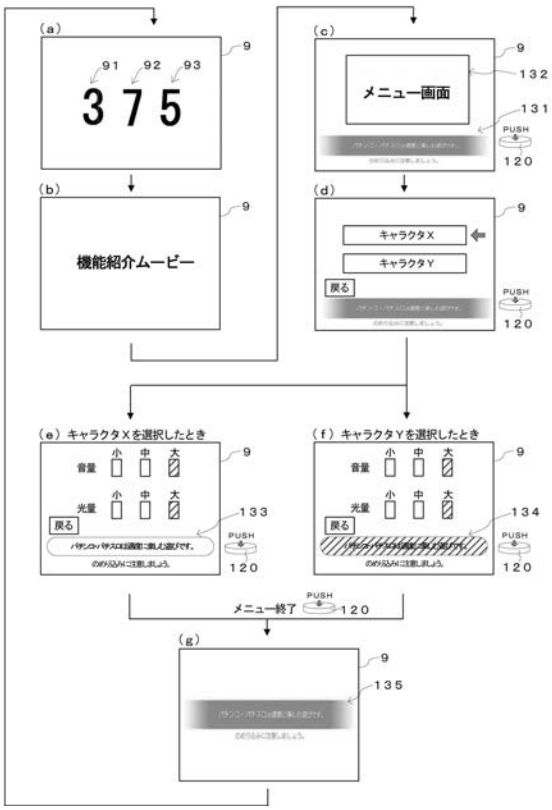
【図１４】

図１４



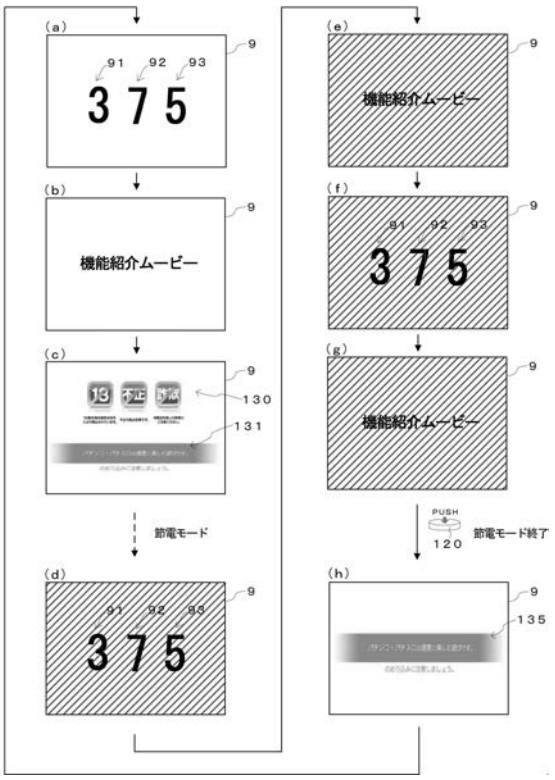
【図１５】

図１５



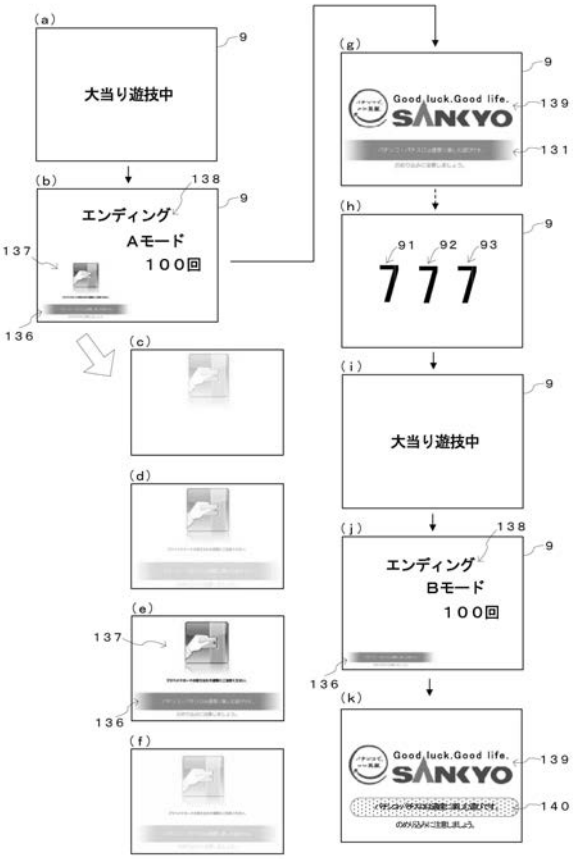
【図１６】

図16



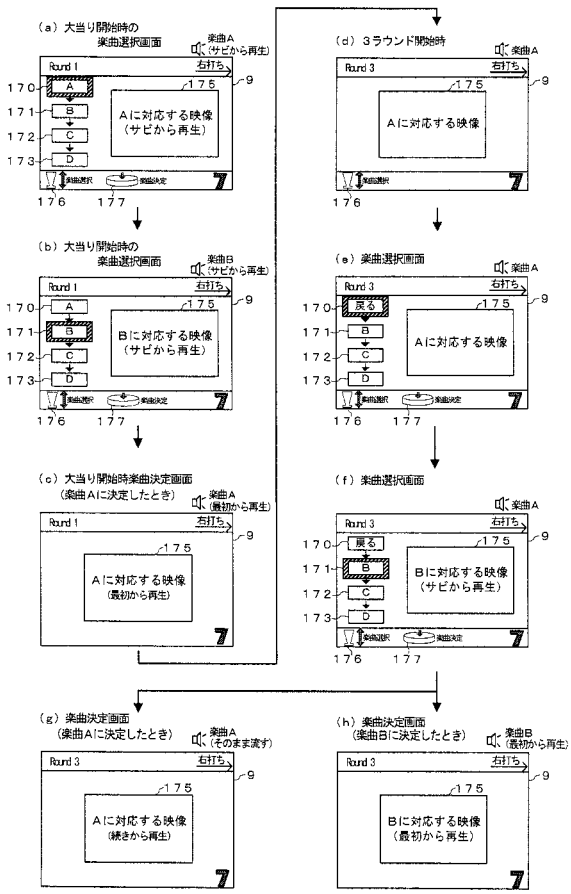
【図１７】

図17



【図１８】

図18



【図１９】

図19

