(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6709189号
(P6709189)
(45)発行日　令和2年6月10日(2020.6.10)　(24)登録日　令和2年5月26日(2020.5.26)

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

請求項の数 2 (全 68 頁)

(21)出願番号　特願2017-98670(P2017-98670)
(22)出願日　平成29年5月18日(2017.5.18)
(65)公開番号　特開2018-192031(P2018-192031A)
(43)公開日　平成30年12月6日(2018.12.6)
審査請求日　平成30年6月15日(2018.6.15)

(73)特許権者　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

審査官　平井　隼人

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
記録媒体から特定された価値に基づいた遊技媒体を使用可能にする指令を受けて、前記遊技媒体を遊技に使用する遊技機であって、
遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な有利状態制御手段と、
前記有利状態中に付与された遊技媒体に関連した報知演出を実行する報知演出手段と、
前記記録媒体の取り忘れに関する注意喚起表示を表示可能な表示手段と、を備え、
前記有利状態は、第１有利状態と、当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態とを含み、
前記表示手段は、
前記第１有利状態においては、当該第１有利状態の終了時に前記注意喚起表示を表示し、
前記第２有利状態においては、少なくとも当該第２有利状態の終了時以外の特定タイミングおよび当該第２有利状態の終了時に前記注意喚起表示を表示可能であり、
前記第１有利状態の後に前記有利状態に制御される場合、当該第１有利状態の終了時に前記注意喚起表示を通常態様で表示可能であり、
前記第２有利状態の後に前記有利状態に制御される場合、当該第２有利状態の終了時に前記注意喚起表示を前記通常態様とは異なる特別態様で表示可能であり、
前記第２有利状態の終了時以外の特定タイミングと、前記第２有利状態の終了時とで異なる態様にて前記注意喚起表示を表示可能である、遊技機。

【請求項２】
前記有利状態中の演出状態を複数種類の演出状態のうちいずれかに制御可能な演出状態制御手段と、
所定の遊技媒体付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段と、
前記有利状態中に新たに遊技媒体付与条件が成立し、付与された遊技媒体数が所定条件を満たしたことに基づいて、付与された遊技媒体数に関連した報知演出を実行可能な報知演出手段と、をさらに備え、
前記報知演出手段は、
前記演出状態制御手段により第１演出状態に制御されているときには、第１報知態様による前記報知演出を実行し、
前記演出状態制御手段により前記第１演出状態とは異なる第２演出状態に制御されているときには、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様による前記報知演出を実行する、請求項１に記載の遊技機。
【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し、特に、記録媒体から特定された価値に基づいた遊技媒体を使用可能にする指令を受けて、前記遊技媒体を遊技に使用する遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
このような遊技機としては、出玉有りの大当り（有利状態）において、大当りの有利度に関わらず、大当りの終了時に記録媒体としてのプリペイドカードについて、取り忘れ防止等の注意喚起表示をするものがあった（特許文献１）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１６－５９４７４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の遊技機では、有利状態の有利度に関わらず注意喚起が表示されるタイミングが大当りの終了時と一様であったので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、有利状態の有利度に応じた注意喚起を表示することの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】
（１）記録媒体（プリペイドカード等）から特定された価値に基づいた遊技媒体（遊技球等）を使用可能にする指令を受けて、前記遊技媒体を遊技に使用する遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
遊技者にとって有利な有利状態（大当り遊技状態等）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５６０等）と、
前記有利状態中に付与された遊技媒体に関連した報知演出を実行する報知演出手段と、
前記記録媒体の取り忘れに関する注意喚起表示（取り忘れ防止表示、図１２に示す注意喚起小画像６０、注意喚起大画像６２等）を表示可能な表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、を備え、
前記有利状態は、第１有利状態（第１確変大当り等）と、当該第１有利状態よりも有利な第２有利状態（第２確変大当り等）とを含み、

前記表示手段は、
前記第１有利状態においては、当該第１有利状態の終了時に前記注意喚起表示を表示し（図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示する等）、
前記第２有利状態においては、少なくとも当該第２有利状態の終了時以外の特定タイミングおよび当該第２有利状態の終了時に前記注意喚起表示を表示可能であり（図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示するとともに、７Ｒの終了時にも注意喚起小画像６０を表示する等）、
前記第１有利状態の後に前記有利状態に制御される場合、当該第１有利状態の終了時に前記注意喚起表示を通常態様で表示可能であり、
前記第２有利状態の後に前記有利状態に制御される場合、当該第２有利状態の終了時に前記注意喚起表示を前記通常態様とは異なる特別態様で表示可能であり、
前記第２有利状態の終了時以外の特定タイミングと、前記第２有利状態の終了時とで異なる態様にて前記注意喚起表示を表示可能である。
【０００７】
このような構成によれば、有利状態の有利度に応じた注意喚起を表示することができる。
前記（１）の遊技機であって、
前記有利状態中の演出状態を複数種類の演出状態のうちいずれかに制御可能な演出状態制御手段と、
所定の遊技媒体付与条件が成立したことに基づいて、遊技者に遊技媒体を付与する遊技媒体付与手段と、
前記有利状態中に新たに遊技媒体付与条件が成立し、付与された遊技媒体数が所定条件を満たしたことに基づいて、付与された遊技媒体数に関連した報知演出を実行可能な報知演出手段と、をさらに備え、
前記報知演出手段は、
前記演出状態制御手段により第１演出状態に制御されているときには、第１報知態様による前記報知演出を実行し、
前記演出状態制御手段により前記第１演出状態とは異なる第２演出状態に制御されているときには、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様による前記報知演出を実行する。
【０００８】
（２）　前記（１）の遊技機であって、
前記有利状態では、遊技者にとって有利な第１状態（開放状態等）と当該第１状態よりも遊技者にとって不利な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変入賞手段（特別可変入賞球装置２０等）を、第２状態から第１状態に制御するラウンド遊技を所定回数実行し（７Ｒ，１６Ｒ等）、
前記第２有利状態は、前記第１有利状態よりもラウンド遊技の実行回数が多く（第２確変大当りは１６Ｒで第１確変大当りの７Ｒよりもラウンド数が多い等）、
前記第２有利状態であっても、前記第１有利状態に制御されたと見せかけるパターンで、前記有利状態に制御されたことを報知可能であり（図１２（ａ），（ｃ）に示すような第１確変大当りと第２確変大当りとで共通のラウンド遊技を実行する等）、
前記第１有利状態に制御されたと見せかけるパターンで前記第２有利状態におけるラウンド遊技を実行し、当該有利状態において前記第１有利状態が終了するタイミングと同じタイミングで当該有利状態が前記第２有利状態に制御されていたか否かを示唆する昇格示唆演出（図１４のＳ６２４，Ｓ６２６における昇格演出等）を実行する昇格示唆演出手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００等）をさらに備え、
前記表示手段は、前記第２有利状態における前記特定タイミングとして少なくとも前記昇格示唆演出の実行中に前記注意喚起表示を表示する（図１２（ｄ）に示すように、第２

確変大当りにおいては、昇格演出の実行中において注意喚起小画像６０を表示する等）。
【０００９】
　このような構成によれば、昇格示唆演出が実行されるタイミングで注意喚起表示が表示されるので、第２有利状態となることが先に分かってしまうことを防止できる。
【００１０】
　（３）　前記（２）の遊技機であって、
　変動表示を行ない、変動表示の表示結果として特定表示結果（大当り表示結果等）が導出されたときに、前記有利状態（大当り遊技状態等）に制御可能な遊技機（パチンコ遊技機１等）であって、
　変動表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶手段（保留記憶バッファ等）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（図９のＳ３１２に示す始動口スイッチ通過処理等）とをさらに備え、
　前記昇格示唆演出手段は、前記昇格示唆演出とともに、前記判定手段の判定結果に基づいて、当該有利状態終了後に前記有利状態に制御されるか否かを示唆する有利状態示唆演出（図１２（ｆ），（ｇ）に示すように、図１４のＳ６２２における保留連演出等）を実行可能である。
【００１１】
　このような構成によれば、演出の種類が多彩になり、遊技の興趣を向上させることができる。
【００１２】
　（４）　前記（１）から（３）のいずれかの遊技機であって、
　前記表示手段は、前記第２有利状態においては、前記特定タイミングおよび前記第２有利状態の終了時に前記注意喚起表示を表示する（図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示する等）。
【００１３】
　このような構成によれば、有利状態の有利度に応じた注意喚起を表示することができる。
【００１４】
　（５）　前記（４）の遊技機であって、
　前記表示手段は、前記第２有利状態においては、前記特定タイミングと前記第２有利状態の終了時とで前記注意喚起表示の表示態様を異ならせて表示する（図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に小さいサイズの注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に大きいサイズの注意喚起大画像６２を表示する等）。
【００１５】
　このような構成によれば、タイミングに応じて注意喚起表示の表示態様を異ならせることができる。
【００１６】
　（６）　前記（１）から（５）のいずれかの遊技機であって、
　前記有利状態中の演出状態（ラウンド中の演出状態等）を複数種類の演出状態（図１５のＡモードまたはＢモード等）のうちいずれかに制御可能な演出状態制御手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、
　前記有利状態中に付与された遊技媒体数（遊技球数等）に関連した報知演出（図１５に示す第１報知画像２０４や第２報知画像２１４による報知演出等）を実行する報知演出手段（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、
　　前記演出状態制御手段により第１演出状態（Ａモード等）に制御されているときには

、第１報知態様（図１５に示す第１報知画像２０４等）による前記報知演出を実行し、
　前記演出状態制御手段により前記第１演出状態とは異なる第２演出状態（Ｂモード等）に制御されているときには、前記第１報知態様とは異なる第２報知態様（図１５に示す第２報知画像２１４等）による前記報知演出を実行する。
【００１７】
　このような構成によれば、演出状態に応じた報知演出により、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【００１８】
　（７）　前記（６）の遊技機であって、
　前記報知演出手段は、前記有利状態中に付与された遊技媒体数が所定数となったこと（図１７のＳ９４１に示すように、遊技球の獲得総数が５００のｎ倍を超えたこと等）に基づいて、前記第１報知態様（図１５に示す第１報知画像２０４等）による前記報知演出を実行する。
【００１９】
　このような構成によれば、報知演出が多様化することにより、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【００２０】
　（８）　前記（７）の遊技機であって、
　前記報知演出手段は、前記有利状態中に付与された遊技媒体数が前記所定数とは異なる特定数となったこと（図１７のＳ９４３に示すように、遊技球の獲得総数が２５００のｎ倍を超えたこと等）に基づいて、前記第２報知態様（図１５に示す第２報知画像２１４等）による前記報知演出を実行する。
【００２１】
　このような構成によれば、報知演出が多様化することにより、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【００２２】
　（９）　前記（６）から（８）のいずれかの遊技機であって、
　変動表示の表示結果が特定表示結果（大当り表示結果等）となったときに前記有利状態（大当り遊技状態等）に制御する有利状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等）と、
　前記有利状態において、遊技媒体（遊技球等）が入賞可能な第１状態（開放状態等）と、遊技媒体が入賞し難いまたは入賞困難な第２状態（閉鎖状態等）とに変化可能な可変手段（特別可変入賞球装置２０等）と、
　前記可変手段に遊技媒体が入賞する毎に、付与された遊技媒体数を可変表示可能な遊技媒体数表示手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００、図１５のＡモードの獲得総数表示画像２０５，Ｂモードの獲得総数表示画像２１５、図１７のＳ９３３等）とをさらに備える。
【００２３】
　このような構成によれば、付与された遊技媒体数を可変表示可能であるため、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【００２４】
　（１０）　前記（６）から（９）のいずれかの遊技機であって、
　前記有利状態中において、前記第１演出状態（Ａモード等）とするか前記第２演出状態（Ｂモード等）とするかを選択するための演出状態選択手段（図１５のモード選択画像２１０、図１７のＳ９２５の処理等）をさらに備える。
【００２５】
　このような構成によれば、演出状態を選択することが可能となるので、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。
【００２６】
　（１１）　前記（９）または（１０）の遊技機であって、

前記有利状態制御手段は、規定期間（２９秒等）が経過することまたは遊技媒体が規定数（１０個等）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで前記可変手段（特別可変入賞球装置２０等）を前記第１状態（開放状態等）に変化させることが可能な単位遊技を規定回数（１５回等）実行する前記有利状態に制御可能であり、

前記報知演出手段は、１の単位遊技において遊技媒体が前記規定数より多い特別数（１１個目や１２個目等）入賞したこと（オーバー入賞が発生したこと等）により付与される遊技媒体数を加えた上で、前記報知演出を実行する（図１７のＳ９３０～Ｓ９３２の処理においてオーバー入賞での賞球を加える処理等）。

【００２７】

このような構成によれば、１の単位遊技において遊技媒体が規定数より多い特別数入賞したことにより付与される遊技媒体数を加えた上で、報知演出が実行されるので、遊技者に適切な報知演出を実行することができる。

【００２８】

（１２）　前記（９）から（１１）のいずれかの遊技機であって、

前記報知演出の態様を複数種類の報知態様（変形例に示す白色文字での報知、虹色文字での報知等）のうちのいずれかに決定する報知態様決定手段（演出制御用マイクロコンピュータ１００等）と、

未だ開始されていない変動表示について、保留記憶として記憶する保留記憶手段（保留記憶バッファ等）とをさらに備え、

前記報知態様決定手段は、前記有利状態中において、前記保留記憶に前記特定表示結果（大当り表示結果等）となる変動表示が記憶されていることに基づいて、前記報知態様を決定する（変形例に示すように、大当り中に保留記憶バッファに大当り表示結果となる保留記憶があることに基づいて、報知演出の態様を虹色文字にする等）。

【００２９】

このような構成によれば、保留記憶に特定表示結果となる変動表示が記憶されていることを踏まえて報知演出の報知態様を決定することができ、有利状態中の遊技の興趣を向上させることができる。

【００３０】

（１３）　前記（１１）または（１２）のいずれかの遊技機であって、

前記有利状態制御手段は、前記有利状態として、少なくとも第１特定有利状態（確変大当りに基づく大当り遊技状態等）と該第１特定有利状態よりも有利度が低い第２特定有利状態（通常大当りに基づく大当り遊技状態等）とに制御可能であり、

前記第１特定有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が前記規定数より多い前記特別数（１１個目や１２個目等）入賞したこと（オーバー入賞が発生したこと等）に基づいて、特殊態様による前記報知演出（第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出等）を実行可能である（図２０に示す演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＳ３９２３，Ｓ３９２４の処理等）。

【００３１】

このような構成によれば、第１特定有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が規定数より多い特別数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【００３２】

（１４）　前記（１１）または（１２）の遊技機であって、

前記有利状態において前記可変手段に設けられた特定領域（第２大入賞口内の特定領域等）を遊技媒体が通過したことに基づいて、特別状態（確変状態等）に制御可能な特別状態制御手段（遊技制御用マイクロコンピュータ５６０等）をさらに備え、

前記有利状態において前記特定領域を遊技媒体が通過した後に、前記有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が前記規定数より多い前記特別数（１１個目や１２個目等）入賞したこと（オーバー入賞が発生したこと等）に基づいて、特殊態様による前記報知

演出（第３実施形態に示すような、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出等）を実行可能である（図２０に示す演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるＳ３９２３，Ｓ３９２４の処理等）。

【００３３】

このような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が規定数より多い特別数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【００３４】

【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】変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【図７】演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。

【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】ラウンド中の演出および注意喚起表示について説明するための図である。

【図１３】ラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図１４】インターバル処理を示すフローチャートである。

【図１５】第２実施形態の報知演出を説明するための図である。

【図１６】第２実施形態のコマンド解析処理を示すフローチャートである。

【図１７】第２実施形態のラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図１８】第２実施形態のラウンド中処理を示すフローチャートである。

【図１９】第３実施形態のラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図２０】第３実施形態のラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図２１】第３実施形態のラウンド後処理を示すフローチャートである。

【図２２】第３実施形態の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【図２３】第３実施形態の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【００３５】

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。なお、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はパチンコ遊技機に限られず、コイン遊技機、スロットマシン等のその他の遊技機であってもよく、遊技を行なうことが可能な遊技機であれば、どのような遊技機であってもよい。

【００３６】

［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。

【００３７】

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。

【００３８】

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。

【００３９】

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。

【００４０】

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、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。

【００４１】

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）可能な第１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。

【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、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。

【００４３】

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。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

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。

【００４７】

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。

【００４８】

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。

【００４９】

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。

【００５０】

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。

【００５１】

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。

【００５２】

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。

【００５３】

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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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（ラウンド遊技とも称する）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。

【００６１】

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。

【００６２】

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。

【００６３】

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。

【００６４】

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。

【００６５】

また、記録媒体としての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）。プリペイドカードに記憶されている残額に基づいて、パチンコ遊技機１で遊技球が使用可能となる。遊技を開始する際には、パチンコ遊技機１に設けられた玉貸ボタンを操作し、この操作信号により挿入されたカードに記録されている残高を引落として遊技に用いるための遊技球が貸出される。

【００６６】

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。

【００６７】

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である７ラウンドあるいは、１６ラウンドに達するまで繰返される。

【００６８】
また、特別可変入賞球装置２０が、開放状態とされたときに、所定期間（たとえば２９秒間）が経過するまでに、特別可変入賞球装置２０が閉鎖される直前に、偶然に遊技球が所定個数（たとえば１０個）よりも多い特別個数（たとえば１１個目や１２個目）入賞することがある。このような、所定の基準を超える入賞を以下では、オーバー入賞とも称する。オーバー入賞が発生することで、遊技者はより多くの出玉を獲得することができる。
【００６９】
「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。本実施の形態では、「確変大当り」として「第１確変大当り」と第１確変大当りよりも有利な「第２確変大当り」とが設けられている。第２確変大当りは、第１確変大当りよりもラウンド数が多いという点において遊技者にとって有利である。
【００７０】
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。なお、特別遊技状態としては、確変状態とは独立して時短状態に制御される場合があるようにしてもよい。
【００７１】
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。なお、「大当り」のうち、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。
【００７２】
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。
【００７３】
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。
【００７４】
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。

【００７５】

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。

【００７６】

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。

【００７７】

図２に示すように、通常大当りは、１６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。

【００７８】

第１確変大当りは、７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。また、第２確変大当りは、１６ラウンドの大当りの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、確変大当りの終了条件を次回の大当りが発生するまでという条件としてもよい。

【００７９】

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。

【００８０】

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。

【００８１】

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。

【００８２】

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。

【００８３】

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。

【００８４】

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。

【００８５】

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、ＲＡＭ１０３、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。

【００８６】

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。

【００８７】

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。

【００８８】

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。

【００８９】

（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）。

【００９０】

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、第１確変大当り、および、第２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。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】
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。

【００９５】
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。

【００９６】
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。

【００９７】
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。

【００９８】
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。

【００９９】
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。

【０１００】
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」、「第１確変大当り」、「第２確変大当り」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。

【０１０１】

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」、「第１確変大当り」、「第２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」、「第１確変大当り」、「第２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。

【０１０２】

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。「第１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「５」に対応した判定値としても設定されている。「第２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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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、本実施の形態では、第１確変大当りよりも第２確変大当りの方が決定され難くなっている。なお、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。

【０１０５】

次に、図６を用いて、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０において、特別図柄および演出図柄の変動パターンを選択決定するために用いる変動パターンテーブルについて説明する。図６は、変動パターンを決定するために用いる変動パターンテーブルを表形式で示す図である。

【０１０６】

図６には、（ａ）に通常状態はずれ時判定テーブル、（ｂ）に時短状態はずれ時判定テーブルが示されている。また、（ｃ）に通常大当り時判定テーブル、（ｄ）に確変大当り時判定テーブルが示されている。図６（ａ）～（ｄ）の各判定テーブルは、ＲＯＭ５４に記憶されており、遊技状態に応じて選択され、変動パターン種別および変動パターンを判定（決定）するために用いられる。

【０１０７】

図６に示す判定テーブルは、ランダム２と変動パターン種別との関係を示す変動パター

ン種別判定テーブルと、各変動パターン種別についてランダム３と各種別に属する変動パターンとの関係を示す変動パターン判定テーブルとを含む。

【０１０８】

図６の各テーブルでの「変動パターン種別」または「変動パターン」の欄において、「通常」または「通常変動」は、リーチとならない通常変動パターンを示す。

【０１０９】

また、図６の各テーブルでの「ノーマルリーチ」は、リーチ状態となったときに特に派手な演出を実行しないノーマルリーチの変動パターンを示している。「スーパーリーチ」は、リーチ状態となったときに特別な演出画像を表示するリーチ演出を行なう変動パターンを示している。

【０１１０】

また、前述したように、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて大当りとなるときに選択される割合が高く、大当りとなる信頼度が高い変動パターンである。さらに、「スーパーリーチ」は、「ノーマルリーチ」と比べて変動時間が長い（たとえば、ノーマルリーチ１０秒、スーパーリーチ５０秒～８０秒）変動パターンである。なお、スーパーリーチには、４種類の変動パターンが設定されており、第１スーパーリーチ＜第２スーパーリーチ＜第３スーパーリーチ＜第４スーパーリーチとなるような関係で大当り期待度（大当りとなる可能性）が高いことを示す。

【０１１１】

なお、“期待度”とは、大当りに対する期待度、確変に対する期待度等を含む概念である。具体的には、大当りに対する期待度（信頼度ともいう）とは、各リーチ変動パターンが選択された場合に大当りとなる期待度（大当りとなる割合）であり、たとえば、リーチ変動が１００回行なわれた場合に６０回大当りとなるのであれば、大当りに対する期待度が６０％（大当りが出現する出現率（確率）が６０％）となる。また、確変に対する期待度とは、確変状態に移行する期待度（確変となる割合）のことをいう。

【０１１２】

なお、はずれ時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「はずれ」の表示結果となる変動パターンである。通常大当り時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「通常大当り」の表示結果となる変動パターンである。確変大当り時判定テーブルに示される変動パターンは、変動表示の最終的な表示結果が「確変大当り」の表示結果となる変動パターンである。

【０１１３】

これらの情報に基づいて、たとえば、図６（ａ）の「変動パターン」の欄に示された「第４スーパーリーチ　（８０秒）」という変動パターンは、「はずれ表示結果となる変動時間が８０秒で実行される第４スーパーリーチの変動パターン」であることが示される。

【０１１４】

図６のテーブルで「ランダム２範囲」および「変動パターン種別」という記載がされた欄は、「ランダム２範囲」と「変動パターン種別」との関係を示す変動パターン種別判定テーブル部としての機能を示す欄である。たとえば、図６（ａ）を例にとれば、「通常」、「ノーマルリーチ」、「スーパーリーチ」というような複数の変動パターン種別のそれぞれに、ランダム２（１～２５１）のすべての値が複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図６（ａ）を例にとれば、所定のタイミングで抽出したランダム２の値が１～２５１の乱数値のうち、１４０～２２９に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、変動パターン種別として「ノーマルリーチ」とすることが決定される。

【０１１５】

また、図６のテーブルで「ランダム３範囲」および「変動パターン」という記載がされた欄は、「ランダム３範囲」と「変動パターン」との関係を示す変動パターン判定テーブル部としての機能を示す欄である。変動パターン種別判定テーブルの各種別に対応して示されている変動パターンが、各種別に属する変動パターンである。たとえば、図６（ａ）を例にとれば、「スーパーリーチ」の種別に属する変動パターンは、「第１スーパーリー

チ」、「第２スーパーリーチ」、「第３スーパーリーチ」、および、「第４スーパーリーチ」である。

【０１１６】

各変動パターン種別に対応する複数の変動パターンのそれぞれに、ランダム３（１～２２０）のすべての値が、複数の数値範囲に分けて割振られている。たとえば、図６（ａ）を例にとれば、「スーパーリーチ」の変動パターン種別とすることが決定されたときに、所定のタイミングで抽出したランダム３が１～２２０の乱数値のうち、１～７０に割振られた判定値のいずれかの数値と合致すると、「第１スーパーリーチ（５０秒）」の変動パターンとすることが決定される。

【０１１７】

第１特別図柄または第２特別図柄について変動表示結果がはずれとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。非時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図６（ａ）の通常状態はずれ時判定テーブルを選択する。一方、時短状態において、変動表示結果がはずれとなるときには、図６（ｂ）の時短状態はずれ時判定テーブルを選択する。なお、図６（ａ），図６（ｂ）の判定テーブルを用いることで、保留数に関わらず、通常状態はずれ時、時短状態はずれ時でのリーチ割合を一定にしている。

【０１１８】

時短状態か否かにかかわらず第１特別図柄または第２特別図柄について変動表示結果が大当りとなるときには、変動パターンを決定するために、次のように判定テーブルを選択する。変動表示結果が通常大当りとなるときには、図６（ｃ）の通常大当り時判定テーブルを選択する。時短状態か否かにかかわらず変動表示結果が確変大当りとなるときには、図６（ｄ）の確変大当り時判定テーブルを選択する。

【０１１９】

図６（ｂ）の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図６（ａ）の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、通常変動の変動時間が短く設定されている。そして、図６（ｂ）の時短状態はずれ時判定テーブルでは、図６（ａ）の通常状態はずれ時判定テーブルと比べて、リーチ変動（ノーマルリーチ変動およびスーパーリーチ変動を含む）よりも変動時間が短い通常変動（非リーチはずれ変動（リーチとならずにはずれ表示結果となる変動））に決定される割合が高く、通常変動よりも変動時間が長いリーチ変動に決定される割合が低くなるように、データが設定されている。

【０１２０】

これにより、非時短状態（通常状態）のときと比べて、時短状態のときの方が、変動時間が短い変動パターンが選択される割合が高いので、時短状態のときの方が、非時短状態のときよりも平均的に短い変動時間で変動表示が行なわれることとなる。このように判定テーブルを選択することにより時短状態を実現することができる。また、通常変動を非時短状態よりも時短状態ときの方が変動時間が短くなるように設定することで、時短状態中の保留消化を短縮することができる。

【０１２１】

はずれとなるときに選択される図６（ａ）および図６（ｂ）の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ＞スーパーリーチとなるような高低関係で選択されるようにデータが設定されている。一方、大当りとなるときに選択される図６（ｃ）および図６（ｄ）の判定テーブルでは、リーチの種別の選択割合がノーマルリーチ＜スーパーリーチというような割合の高低関係で選択されるようにデータが設定されている。これにより、大当りとなるときには、はずれとなるときと比べ、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合（リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合）が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出がされることにより、遊技者の期待感を高めることができる。

【０１２２】

また、大当りのうち確変大当りとなるときに選択される図６（ｄ）の判定テーブルでは

、大当りのうち通常大当りとなるときに選択される図６（ｃ）の判定テーブルと比べて、ノーマルリーチに対してスーパーリーチ演出の種別が選択される割合が高くなるようにデータが設定されている。これにより、確変大当りとなるときには、通常大当りとなるときと比べて、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれる割合（リーチが選択されるときにおけるスーパーリーチのリーチ演出が占める割合）が高くなるので、スーパーリーチのリーチ演出が行なわれることにより、遊技者の確変大当りへの期待感を高めることができる。

【０１２３】

なお、このような変動パターンは、変動表示をする第１特別図柄および第２特別図柄の合算保留記憶数（合計値）が所定数以上であるとき（たとえば、合算保留記憶数が３以上）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、合算保留記憶数が所定数以上であるときには、合算保留記憶数が所定数未満であるときと比べて、変動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。ただし、保留数短縮制御が実行される条件下でも（たとえば、合算保留記憶数が３以上）リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ含む）の割合を一定にすることで、リーチに対する期待感が保たれる。また、リーチの中でもスーパーリーチのみ変動時間が短縮されないようにして、保留数時短制御を実行するようにしてもよい。さらに、保留数時短制御は変動時間が短い通常変動が高い割合で選択されるようにすることで実行可能としてもよく、各変動パターン自体の変動時間を短くすることで実行可能としてもよいし、その組合せでもよい。

【０１２４】

図７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７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。

【０１２５】

図７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、図６に示すような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。

【０１２６】

コマンド８Ｃ０１（Ｈ）～８Ｃ０４（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。

【０１２７】

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。

【０１２８】

コマンドＡ００１～Ａ００３（Ｈ）は、大当りの種別（通常大当り、第１確変大当り、および、第２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。

【０１２９】

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。

【０１３０】

コマンドＡ３０１～Ａ３０３（Ｈ）は、大当りの種別（通常大当り、第１確変大当り、および、第２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。

【０１３１】

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。

【０１３２】

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。

【０１３３】

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。

【０１３４】

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。

【０１３５】

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。

【０１３６】

また、コマンドＤ０ＸＸは、大入賞口への遊技球の入賞があったことを通知する大入賞口入賞通知コマンドである。大入賞口入賞通知コマンドは、たとえば、大入賞口を遊技球が通過したときに、主基板３１から演出制御基板８０と送信される。

【０１３７】

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。

【０１３８】

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。

【０１３９】

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。

【０１４０】

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。

【０１４１】

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。

【０１４２】

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。

【０１４３】

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。

【０１４４】

次に、パチンコ遊技機１の動作について説明する。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。

【０１４５】

メイン処理においては、たとえば、必要な初期設定処理、通常時の初期化処理、通常時以外の遊技状態復旧処理、乱数回路設定処理（乱数回路５０３を初期設定）、表示用乱数更新処理（変動パターンの種別決定、変動パターン決定等の各種乱数の更新処理）、および、初期値用乱数更新処理（普通図柄当り判定用乱数発生カウンタのカウント値の初期値の更新処理）等が実行される。

【０１４６】

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Ｓ（以下、単に「Ｓ」と示す）２０～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）。

【０１４７】

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。

【０１４８】

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）。

【０１４９】

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。

【０１５０】

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、ＣＰＵ５６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。

【０１５１】

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）。

【０１５２】

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）。

【０１５３】

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ＲＡ

Ｍ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）。

【０１５４】

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）。

【０１５５】

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。

【０１５６】

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。

【０１５７】

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。

【０１５８】

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。

【０１５９】

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。

【０１６０】

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。

【０１６１】

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。

【０１６２】

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やインターバル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。

【０１６３】

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。

【０１６４】

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。

【０１６５】

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。

【０１６６】

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。

【０１６７】

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）。

【０１６８】

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２７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。

【０１６９】

ここで、演出制御基板８０に搭載されたＲＡＭ１０３には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、演出制御用データ保持エリアが設けられている。演出制御用データ保持エリアは、演出制御フラグ設定部と、演出制御タイマ設定部と、演出制御カウンタ設定部と、演出制御バッファ設定部とを備えている。

【０１７０】

演出制御フラグ設定部には、たとえば演出表示装置９の画面上における演出画像の表示状態等といった演出動作状態や主基板３１から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。たとえば、演出制御フラグ設定部には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

【０１７１】

演出制御タイマ設定部には、たとえば演出表示装置９の画面上における演出画像の表示動作等といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。たとえば、演出制御タイマ設定部には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【０１７２】

演出制御カウンタ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。たとえば、演出制御カウンタ設定部には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

【０１７３】

演出制御バッファ設定部には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。たとえば、演出制御バッファ設定部には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【０１７４】

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（Ｓ５００）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。

【０１７５】

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。

【０１７６】

先読み演出処理（Ｓ５００）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。

【０１７７】

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。

【０１７８】

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。

【０１７９】

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。また、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。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。

【０１８０】

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。

【０１８１】

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。

【０１８２】

次に、本実施の形態で実行されるインターバル期間中やエンディング期間中の演出について説明する。本実施の形態では、大当り遊技中の７ラウンドにおけるインターバル期間やエンディング期間にルーレット演出が実行される。ルーレット演出では、文字やマーク等をルーレットの様に変動させ、以降の遊技状態を示唆する演出が実行される。そして、ルーレット演出により変動を停止した表示態様で、以降の遊技状態が実行されることとなる。また、ルーレット演出が実行されるときには、プリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起画像が表示される。注意喚起画像は、実行されているラウンドで大当り遊技

状態が終了するかもしれないことを示している。大当り遊技状態が終了したときに遊技を止める場合や、休憩席を取ること等により席立った場合、注意喚起画像が表示されることにより、遊技者がプリペイドカードを取り忘れることを防止することができる。

【０１８３】

また、本実施の形態では、大当りの種類として、１６Ｒの通常大当り、７Ｒの第１確変大当りおよび１６Ｒの第２確変大当りが設けられている。ここで、ルーレット演出は、７Ｒの第１確変大当りおよび１６Ｒの第２確変大当りを対象として実行される演出である。なお、ルーレット演出は、全ての大当りを対象とした演出であってもよい。また、ルーレット演出を実行するか否かを所定の乱数抽選により決定してもよい。

【０１８４】

また、ルーレット演出には、昇格演出および保留連演出が含まれる。昇格演出とは、ラウンド遊技が継続すること（たとえば、７ラウンド大当りが継続して１６ラウンド大当りとなること）を示すラウンド継続演出として実行される演出である。昇格演出には成功パターンと失敗パターンとが設けられており、昇格演出成功であればラウンド遊技が継続し、昇格演出失敗であればラウンド遊技が終了する。また、保留連演出とは、大当り遊技状態のときに次に大当り遊技状態とすることが決定されている保留記憶がある場合（いわゆる保留連する場合）に次の大当り遊技状態までの間に行なわれる演出である。なお、ルーレット演出にその他の演出が含まれてもよく、たとえば、通常大当りから確変大当りに昇格したことを示す確変昇格演出が含まれるようにしてもよい。以上のラウンド中に実行される演出について図１２を用いて説明する。

【０１８５】

図１２は、ラウンド中の演出および注意喚起表示について説明するための図である。図１２のうち、図１２（ａ），（ｂ）は、７Ｒの第１確変大当りにおいて、昇格演出が失敗したときを示している。また、図１２（ｃ）～（ｅ）は、１６Ｒの第２確変大当りにおいて、昇格演出が成功したときを示している。また、図１２（ｆ）～（ｈ）は、１６Ｒの第２確変大当りにおいて、保留連演出が実行されたときを示している。

【０１８６】

まず、図１２（ａ），（ｂ）により、７Ｒの第１確変大当りにおいて、昇格演出が失敗したときについて説明する。図１２（ａ）では、演出表示装置９の画面上において、ルーレット演出が実行されている様子を示している。図１２（ａ）では、現在のラウンド遊技が７Ｒであることが演出表示装置９の表示画面の右上の領域に「７Ｒ」の文字で示されている。また、図１２（ａ）では、決定される演出を示唆する示唆演出画像６１の表示領域において下向きの矢印により表示内容が変動していることが示されている。また、示唆演出画像６１の左側には、プリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起表示として、注意喚起小画像６０が表示される。注意喚起小画像６０は、ルーレット演出の邪魔にならない演出表示装置９の左下方の位置に表示される。

【０１８７】

図１２（ａ）の状態からルーレット演出で実行されていた変動が停止し、示唆演出画像６１の表示領域に「×」のマークが表示される。「×」のマークは、昇格演出が失敗したことを表している。このような昇格演出の失敗パターンにより、このラウンドで大当り遊技状態が終了することが示される。ルーレット演出は、確変大当りで実行されるので、遊技者は、「×」の表示により今回の大当りが７Ｒの第１確変大当りであったことが分かる。このような失敗パターンの昇格演出は、第１確変大当りの終了時におけるエンディング期間において実行される。

【０１８８】

次に、図１２（ｃ）～（ｅ）により、１６Ｒの第２確変大当りにおいて、昇格演出が成功したときについて説明する。図１２（ｃ）は、７Ｒにおいてルーレット演出が実行されている様子を示している。図１２（ａ）は７Ｒの第１確変大当りであり、図１２（ｃ）は１６Ｒの第２確変大当りを示す図であるが、ルーレット演出の途中までは、共通のラウンド遊技が実行される。このように、第２確変大当りでは、第１確変大当りに制御されたと

見せかけるパターンでラウンド遊技が実行される。また、図１２（ｃ）では、図１２（ａ）と同様に示唆演出画像６１の左側にプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起小画像６０が表示される。

【０１８９】

図１２（ｃ）の状態から図１２（ｄ）となる。図１２（ｄ）では、ルーレット演出で実行されていた変動が停止し、示唆演出画像６１の表示領域に「１６Ｒ」の文字が表示される。「１６Ｒ」の文字は、昇格演出が成功し１６Ｒまでラウンド遊技が継続することを表している。ルーレット演出は、確変大当りで実行されるので、遊技者は、「１６Ｒ」の表示により今回の大当りが１６Ｒの第２確変大当りであったことが分かる。このような成功パターンの昇格演出は、第２確変大当りにおいて、第１確変大当りの終了時のラウンド遊技のタイミングから次のラウンド遊技が開始されるまでのインターバル期間（７Ｒから８Ｒまでのインターバル期間）において実行される。

【０１９０】

ここで、図１２（ｃ），（ｄ）に示すように、ラウンド遊技が継続する場合であっても、大当りが終了したときのプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起表示が表示される。このようにすれば、ルーレット演出が開始されたときにラウンド遊技が継続するか否かが注意喚起表示から先バレしないようにすることができる。

【０１９１】

その後、図１６（ｅ）に示すように、１６Ｒの終了時には、再度、大当りが終了したときのプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起表示が表示される。注意喚起表示として表示される注意喚起大画像６２は、演出表示装置９の表示画面の中央に大きく表示される。表示画面の右上には最終ラウンドであることを示す「１６Ｒ」の文字が表示される。

【０１９２】

図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示している。また、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示するとともに、７Ｒの終了時にも注意喚起小画像６０を表示している。このようにすれば、大当り遊技状態のラウンド数（有利度）に応じた注意喚起を表示することができる。具体的には、短い大当りについては出玉の量が少ないのですぐに追加投資する可能性があるため弱めの報知とし、長い大当りについては出玉の量が多いのですぐに追加投資することがないのためしっかりと２回報知することが可能となる。

【０１９３】

また、図１２（ａ），（ｃ）に示すような第１確変大当りと第２確変大当りとで共通のラウンド遊技が実行される。そして、図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示している。また、図１２（ｄ）に示すように、第２確変大当りにおいては、昇格演出の実行中において注意喚起小画像６０を表示している。このようにすれば、昇格演出が実行されるタイミングで注意喚起表示が表示されるので、ラウンド数の多い第２確変大当りとなることが先に分かってしまうことを防止できる。

【０１９４】

また、図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいて、７Ｒの終了時に実行されて失敗する昇格演出失敗パターンと、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいて、７Ｒの終了時から次のラウンドが開始されるまでのタイミングで実行される昇格演出成功パターンとがある。このようにすれば、昇格演出の興趣を向上させることができる。

【０１９５】

また、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示する。このようにすれば、大当り遊技状態の有利度（ラウ

ンド回数）に応じた注意喚起表示をすることができる。
【０１９６】
また、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に小さいサイズの注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に大きいサイズの注意喚起大画像６２を表示する。このようにすれば、タイミングに応じて注意喚起表示の表示態様が異なるのでタイミングに応じて注意喚起表示の表示態様を異ならせることができる。
【０１９７】
次に、図１２（ｆ）～（ｈ）により、１６Ｒの第２確変大当りにおいて、保留連演出が実行されたときについて説明する。図１２（ｆ）は、７Ｒにおいてルーレット演出が実行されている様子を示している。図１２（ａ）は７Ｒの第１確変大当りであり、図１２（ｆ）は１６Ｒの第２確変大当りを示す図であるが、ルーレット演出の途中までは、共通のラウンド遊技が実行される。このように、第２確変大当りでは、第１確変大当りに制御されたと見せかけるパターンでラウンド遊技が実行される。また、図１２（ｆ）では、図１２（ａ）と同様に示唆演出画像６１の左側にプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起小画像６０が表示される。
【０１９８】
図１２（ｆ）の状態から図１２（ｇ）となる。図１２（ｇ）では、ルーレット演出で実行されていた変動が停止し、示唆演出画像６１の表示領域に「連チャン」の文字が表示される。「連チャン」の文字は、変動表示に関する情報を保留情報として記憶する保留記憶バッファに大当りとなる変動表示に関する情報が記憶されていることに基づいて表示される。このように、保留記憶内で大当りが連続することを保留連チャンとも称する。図示は、省略しているが、図１２（ｇ）の後には、示唆演出画像６１の表示領域において、ラウンドが継続することを示す「１６Ｒ」の表示がされる。このような保留連演出により、今回の大当り遊技状態の終了後に再び大当り遊技状態が連続することが報知される。
【０１９９】
その後、図１６（ｇ）に示すように、１６Ｒの終了時には、再度、大当りが終了したときのプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起表示が表示される。ここで、保留連がある場合の注意喚起表示として表示される注意喚起大画像６２では、プリペイドカードを示す画像にフルーツ柄の画像が表示されている。このフルーツ柄の画像は、プレミア画像として位置付けられており、保留連チャンを示す画像である。
【０２００】
このように、ルーレット演出では、昇格演出の他に保留連演出も実行されることがある。よって、ルーレット演出を実行するときの演出の種類が多彩になり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０２０１】
次に、ラウンド中の処理について説明する。図１３は、ラウンド中処理を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（Ｓ８０５）において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ６００）。ここで、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグ等のフラグは、ＲＡＭ１０３に形成されるコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１０１によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。
【０２０２】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には（Ｓ６００でＮ）、プロセスタイマの値を１減算する（Ｓ６０１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ）にしたがって、演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、枠ＬＥＤ２８等）の制御を実行する（Ｓ６０２）。たとえば、演出表示装置９においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ）にしたがってＲＯＭ１０

２から画像データを読出し、読出した画像データをＶＤＰ１０９に出力するとともに制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。

【０２０３】

次いで、Ｓ６０３において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっている場合には（Ｓ６０３でＹ）、次のプロセスタイマをスタートさせ（Ｓ６０４）、次のプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御し（Ｓ９０５）、ラウンド中処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっていない場合には（Ｓ６０３でＮ）、Ｓ６０４とＳ６０５の処理を行なわずに、ラウンド中処理を終了する。

【０２０４】

Ｓ６００において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされている場合には（Ｓ６００でＹ）、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットする（Ｓ６０６）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、インターバル演出を実行する処理を実行する（Ｓ６０７）。インターバル演出処理では、ラウンド間であるインターバル期間中に実行される演出、および、最終ラウンドのエンディング期間で実行される演出の設定が行われる。Ｓ６０７のインターバル演出処理については、図１４において詳細に説明する。

【０２０５】

次いで、インターバル演出に応じたプロセスデータを選択する（Ｓ６０８）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ６０９）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（Ｓ８０６）に対応した値に設定し（Ｓ６１０）、ラウンド中処理を終了する。

【０２０６】

次に、Ｓ６０７で実行されるインターバル演出処理について実行する。図１４は、インターバル演出処理を示すフローチャートである。インターバル演出処理において演出制御用ＣＰＵ１０１は、最初に現在実行されている大当り遊技状態が７Ｒの終了時であるか否かを判定する（Ｓ６２０）。たとえば、大入賞口開放後指定コマンドのＥＸＴデータを確認すれば、大当り遊技中の７ラウンドを終了する場合であるかを認識することができる。なお、インターバル演出処理は、ラウンド間のインターバル期間のみではなく、ラウンド終了時のエンディング期間も含めて設定する処理である。

【０２０７】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、７Ｒ終了時であると判定した場合には（Ｓ６２０でＹ）、Ｓ６２１へ移行する。Ｓ６２１では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に形成される保留記憶バッファ内の保留記憶情報に基づいて、確変の保留記憶があるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変の保留があると判定した場合には（Ｓ６２１でＹ）、Ｓ６２２へ移行する。

【０２０８】

Ｓ６２２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、図１２（ｇ）に示すようにルーレット演出における保留連演出として、示唆演出画像６１の表示領域に「連チャン」の文字を表示する設定とする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、示唆演出画像６１の左側にプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起小画像６０を表示する設定とする。ここで、今回実行されている大当りが７Ｒで終了する第１確変大当りではなく、１６Ｒで終了する第２確変大当りである場合には「連チャン」の文字を表示した後に、昇格演出の成功パターンとして、示唆演出画像６１の表示領域において、ラウンドが継続することを示す「１６Ｒ」を表示する設定とする。そして、処理を終了する。

【０２０９】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２１において確変の保留がない場合には（Ｓ６２１で

Ｎ）、Ｓ６２３へ移行する。Ｓ６２３では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１確変大当りであるか否かを判定する。第１確変大当りであるか否かは、ＲＡＭ１０３に形成されるコマンド受信バッファに表示結果３指定（第１確変大当り指定）コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２３において第１確変大当りであると判定した場合には（Ｓ６２３でＹ）、Ｓ６２４においてルーレット演出によって図１２（ｂ）に示すような昇格演出に失敗する「×」の表示を示唆演出画像６１の表示領域に表示する設定をする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２４において示唆演出画像６１の左側にプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起小画像６０を表示する設定とする。そして、処理を終了する。

【０２１０】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、一方で、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１確変大当りでない場合には（Ｓ６２３でＮ）、Ｓ６２５へ移行する。Ｓ６２５では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第２確変大当りであるか否かを判定する。第２確変大当りであるか否かは、ＲＡＭ１０３に形成されるコマンド受信バッファに表示結果４指定（第２確変大当り指定）コマンド受信フラグがセットされているか否かにより判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２５において第２確変大当りであると判定した場合には（Ｓ６２５でＹ）、Ｓ６２６においてルーレット演出によって図１２（ｄ）に示すような昇格演出に成功する「１６Ｒ」の表示を示唆演出画像６１の表示領域に表示する設定をする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２６において示唆演出画像６１の左側にプリペイドカードの取り忘れ防止のための注意喚起小画像６０を表示する設定とする。そして、処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２５において第２確変大当りでない場合には（Ｓ６２５でＮ）、処理を終了する。

【０２１１】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２０において、７Ｒ終了時ではないと判定した場合には（Ｓ６２０でＮ）、Ｓ６２７へ移行する。Ｓ６２７では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、１６Ｒ終了時であるか否かを判定する。たとえば、大入賞口開放後指定コマンドのＥＸＴデータを確認すれば、大当り遊技中の７ラウンドを終了する場合であるかを認識することができる。演出制御用ＣＰＵ１０１は、１６Ｒ終了時でないと判定した場合には（Ｓ６２７でＮ）、処理を終了する。

【０２１２】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、１６Ｒ終了時であると判定した場合には（Ｓ６２７でＹ）、Ｓ６２８へ移行する。Ｓ６２８では、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変の保留があるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変の保留がある場合には（Ｓ６２８でＹ）、Ｓ６２９において図１２（ｈ）に示すように、注意喚起大画像６２を演出表示装置９の画面の中央に大きく表示する設定とする。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ６２９において注意喚起大画像６２に含まれるプリペイドカードをフルーツ柄で表示する設定をする。そして、処理を終了する。

【０２１３】

一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変の保留がないと判定した場合には（Ｓ６２８でＮ）、Ｓ６３０において図１２（ｅ）に示すように、注意喚起大画像６２を演出表示装置９の画面の中央に大きく表示する設定とする。そして、処理を終了する。

【０２１４】

なお、図１４のインターバル演出処理においては、確変大当りとなる場合に、必ず昇格演出が実行されていた。しかしながら、昇格演出を実行する場合と実行しない場合とを所定の乱数抽選により決定してもよい。また、昇格演出を実行する場合であっても、所定の乱数抽選により表示する内容を決定してもよい。たとえば、第１確変大当りにおいて必ず「×」を出すのではなく「？」のような、継続するか否かがその時点ではまだ分からない表示をしてもよい。

【０２１５】

また、図１４において昇格演出や保留連演出が実行される契機となるルーレット演出が

実行されたことに基づいて、必ず遊技者に有利な状態となることが示唆されるようにしてもよい。たとえば、ルーレット演出の結果としては、「１６Ｒ」または「連チャン」が表示されるが「×」が表示されないようにすればよい。このようにすれば、ルーレット演出が実行された瞬間に遊技者に有利な状態となることを示唆することができる。

【０２１６】

また、インターバル演出処理において、７Ｒ終了時と判定された場合に、最初に第２確変大当りか否かを判定してもよい。そして、第２確変大当りであって、昇格演出を実行するパターンに設定されているときは、Ｓ６２６の処理を行なえばよく、昇格演出を実行するパターンでない場合には、Ｓ６２６の処理を実行しないようにしてもよい。また、第２確変大当りでないと判定された場合に確変大当りの保留があるか否かを判定してもよい。そして、所定の乱数抽選によりＳ６２２の処理を実行するか否かを決定してもよい。なお、保留連を示唆する演出は、Ｓ６２２とＳ６２９とで実行される場合を説明したが、すでに、保留連を示唆している場合には、大当り遊技状態中に再度保留連の報知が実行されないようにしてもよい。また、保留連の報知を実行するタイミング（どのラウンド数のときに実行するか等のタイミング）が抽選により決定されるようにしてもよい。

【０２１７】

また、第２確変大当りか否かを判定した後に、確変の保留があるか否かを判定してもよく、その後に、第１確変であるか否かを判定してもよい。そして、第１確変である場合には、保留記憶バッファ内に確変の保留があるとしても保留連演出を実行しないようにしてもよい。また、第１確変大当りであるか否かを判定せずにＳ６２４のステップをについて抽選で決定してもよい。抽選に当選すればＳ６２４を実行し、抽選に当選しなければＳ６２４を実行せずに通常のエンディング演出が実行されるようにしてもよい。

【０２１８】

また、インターバル演出処理において、どのラウンドかを先に判定するのではなく第２確変大当りか否かを先に判定してもよい。そして、昇格演出を実行することに決定されているが未だ昇格演出が実行されていない見せかけの第２確変大当りであるのか、昇格演出が実行された後の第２確変大当りであるのかを判定した後に、どのラウンドであるのかの判定を実行してもよい。

【０２１９】

［第２実施形態］

前述した第１実施形態の発明に以下に示す第２実施形態の発明を適用してもよい。第２実施形態で実行される各種の演出について説明する。第２実施形態では、変動表示の表示結果が大当り表示結果となったことに基づいて遊技者にとって有利な大当り遊技状態に制御される。そして、大当り遊技状態中であるラウンド中には、遊技球の入賞によって付与される遊技球数に関連した報知演出が実行される。ここで、遊技球数に関連した報知演出には、入賞した遊技球に対して払出される獲得遊技球の数を報知する演出が含まれる。また、遊技球数に関連した報知演出には、オーバー入賞が発生したときに報知の態様を変化させることでオーバー入賞の発生を報知する演出が含まれる。このように、遊技球数に関連した演出とは、獲得した遊技球（遊技球数）に対する何らかの報知を行なう演出である。

【０２２０】

また、遊技球数に関連した報知演出は、複数の種類が設けられている。たとえば、演出状態が第１演出状態のときには、第１報知態様により報知演出が実行され、演出状態が第２演出状態のときには、第２報知態様により報知演出が実行される。つまり、報知演出は、演出状態により異なる報知演出が実行されることとなる。第１報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当り遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数となったことに基づいて実行される。また、第２報知態様による報知演出は、ラウンド中（大当り遊技状態中）に付与された遊技媒体数が所定数とは異なる特定数となったことに基づいて実行される。

【０２２１】

ラウンド中（大当り遊技状態中）においては、遊技球が特別可変入賞球装置２０に入賞する毎に、付与された遊技球数が可変表示可能に表示される。また、ラウンド中（大当り遊技状態中）における演出状態を第１演出状態とするか第２演出状態とするかを選択することが可能である。また、オーバー入賞により獲得する遊技球数についても、遊技球数に関連した報知演出の遊技球数のカウントに考慮される。

【０２２２】

以下に、報知演出の具体例を説明する。図１５は、報知演出を説明するための図である。ここで、本実施の形態では、１回の大当りで獲得できる遊技球の総数は、約１５００個である。具体的には、１回のラウンドにおいて、遊技球１個の入賞に対して１０個の払出しがあり、１０個入賞するまでラウンドが継続されるので、１ラウンドあたり約１００個（１０×１０＝１００）の遊技球を獲得することができる。また、大当りが継続する場合には、前回の獲得総数表示の値が引継がれる。図１５では、２回目以降の大当りが実行された場合が示されている。

【０２２３】

図１５（ａ）は、大当り表示結果となっときの大当り遊技中の１ラウンド目における演出表示装置９の表示画面を示す図である。１ラウンド目においては、ラウンド中における演出状態を２つのモードのうちから選択可能とする演出が実行される。演出表示装置９の画面の左側には、女の子キャラクタによるＡモード画像２１１が表示される。また、演出表示装置９の画面の右側には、男の子キャラクタによるＢモード画像２１２が表示される。遊技者は、遊技者の選択操作を促す左右の矢印で示されるモード選択画像２１０に従い、いずれか一方のモードを選択する。ラウンド開始時には、初期値としてＡモード画像２１１が選択されているとともに、モード選択画像２１０の左側が選択されている。これらの画像が選択されていることは、画像の点滅により知ることができる。なお、点滅ではなく選択されている方の画像を太枠で囲む等としてもよく、いずれのモードが選択されていることが分かればどのような態様であってもよい。

【０２２４】

遊技者は、１ラウンドの期間中いずれかのモードを選択することが可能である。このようなモード（演出状態）の切替えは、スティックコントローラ１２２を左右に操作することで変更可能である。なお、十字キー等の操作手段により左右の選択が変更可能となるようにしてもよいし、プッシュボタン１２０の押下げによりモードが切替るようにしてもよい。また、演出モードは３種類以上設けられていてもよいし、大当りの回数毎に選択できる演出モードの種類が増加されていくようにしてもよい。また、モードの選択期間は、１ラウンド以外のラウンドでもよく、ラウンド中の所定時間（たとえば、１０秒）に限って選択操作が可能となるようにしてもよい。また、大当り毎に新たな演出モードが初期値（最初に選択されているモードの種類）として設定されるようにしてもよい。

【０２２５】

図１５（ｂ）～（ｄ）は、Ａモードが選択された場合の演出表示装置９の表示画面を示す説明図である。また、図１５（ｅ）～（ｇ）は、Ｂモードが選択された場合の演出表示装置９の表示画面を示す説明図である。図１５（ｂ）に示すように、Ａモードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像２０５が表示される。獲得総数表示画像２０５は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。図１５（ｂ）では、大当りにおける遊技球の獲得総数が２０００個であることが示されている。また、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が５００個の倍数を超える毎に画面中央に第１報知画像２０４が表示される。図１５（ｂ）では、遊技球数が５００個の４倍である２０００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が２０００個獲得されたことが示される。また、画面右上に女の子画像２０３が表示される。なお、獲得総数表示画像２０５で表示される数字と第１報知画像２０４として表示される数字とは瞬間的なタイミングで同じ表示である場合を示している。また、獲得総数が区切りのよい数字でない場合（たとえば、１３個ずつ増加する場合等）には、獲得総数表示画像２０５で表示される数字と第１報知画像２０４として表示される数字とは異

なる（獲得総数表示画像２０５で表示される数字が２０１３、第１報知画像２０４として表示される数字が２０００等）ことがある。

【０２２６】

図１５（ｃ）は、図１５（ｂ）と同じ大当りの中で獲得した遊技球の獲得総数が２５００個となった場合の演出表示装置９の表示画面を示している。図１５（ｃ）に示すように、獲得総数表示画像２０５により、遊技球の獲得総数が２５００個であることが示される。また、遊技球数が５００の５倍である２５００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。また、女の子画像２０３が図１５（ｂ）のときとは異なる人物で表示される。さらに、４回目の大当りでは、演出表示装置９の表示画面が図１５（ｄ）のようになる。図１５（ｄ）では、獲得総数表示画像２０５が５０００個であることが示される。また、遊技球数が５００の１０倍である５０００個を超えたときに第１報知画像２０４により、遊技球が５０００個獲得されたことが示される。また、女の子画像２０３が図１５（ｂ）や図１５（ｃ）のときとは異なる人物で表示される。このように、遊技球数が５００の倍数を超えたときは、第１報知画像２０４とともに女の子画像２０３も変化する。ここで、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とは、次の第１報知画像２０４と女の子画像２０３に変化するまで継続して表示される。しかし、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とが所定時間経過することにより消去されるようにしてもよい。

【０２２７】

次に図１５（ａ）においてＢモードが選択された場合について説明する。図１５（ｅ）に示すように、Ｂモードが選択された場合には、画面左上に、大入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数の獲得総数表示画像２１５が表示される。獲得総数表示画像２１５は、遊技球が大入賞口に入賞する毎に増加していく。ここで、Ｂモードでの獲得総数表示画像２１５とＡモードでの獲得総数表示画像２０５は、文字の表示態様が異なっている。このように、演出モードにより獲得総数の表示を異ならせているが、獲得総数の表示はモードによらず同じであってもよい。図１５（ｅ）では、大当りにおける遊技球の獲得総数が２０００個であることが示されている。また、画面右上に男の子画像２１３が表示される。Ｂモードでは、このような男の子画像２１３による演出が実行される。しかし、Ａモードとは異なり、Ｂモードでは、遊技球の獲得総数が２０００個を超えたとしても画面中央に獲得した遊技球の総数を報知する演出は実行されない。なお、図１５（ｅ）では、男の子画像２１３を表示せずに、別の演出画像が表示されるようにしてもよい。

【０２２８】

図１５（ｆ）は、図１５（ｅ）と同じ大当りの中で獲得した遊技球の獲得総数が２５００個となった場合の演出表示装置９の表示画面を示している。図１５（ｆ）に示すように、獲得総数表示画像２１５により遊技球の獲得総数が２５００個であることが示される。また、遊技球数が２５００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。Ｂモードでは、入賞口に入賞することにより獲得した遊技球数が２５００個の倍数を超える毎に画面中央に第２報知画像２１４が表示される。図１５（ｆ）では、遊技球数が２５００個の１倍である２５００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が２５００個獲得されたことが示される。第２報知画像２１４は所定時間経過により消去される（たとえば、表示されてから２秒経過後）。

【０２２９】

さらに、４回目の大当りでは、演出表示装置９の表示画面が図１５（ｇ）のようになる。図１５（ｇ）では、獲得総数表示画像２１５が５０００個であることが示される。また、遊技球数が２５００の２倍である５０００個を超えたときに第２報知画像２１４により、遊技球が５０００個獲得されたことが示される。ここで、Ｂモードにおいて男の子画像２１３は、Ａモードのようにキャラクタが変化することがなく、同一人物の画像が表示される。

【０２３０】

図１５に示すように、Ａモードに制御されているときは、第１報知画像２０４により、

遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、Ｂモードに制御されているときは、第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、演出状態がＡモードであるかＢモードであるかに応じた報知演出により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３１】

また、図１５（ｂ）～（ｄ）に示すように、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超える毎に第１報知画像２０４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、図１５（ｅ）～（ｇ）に示すように、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超える毎に第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、報知演出が多様化することにより、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３２】

また、図１５のＡモードの獲得総数表示画像２０５，Ｂモードの獲得総数表示画像２１５に示すように、特別可変入賞球装置２０の大入賞口に遊技球が入賞する毎に、付与された遊技球が１０ずつ増加していく表示が行なわれる。よって、付与された遊技球数を可変表示可能であるため、獲得総数表示の変化により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３３】

また、ラウンド中においてＡモードとするかＢモードとするかを選択するためのモード選択画像２１０が表示される。よって、ラウンド中における演出状態を選択することが可能となるので、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０２３４】

図１６は、図１０のＳ７０４にて実行されるコマンド解析処理の一例を示すフローチャートである。図１６では特に、大入賞口に遊技球の入賞があったときに設定される各種のフラグについて説明する。図１６に示すコマンド解析処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、演出制御コマンド受信用バッファの記憶内容を確認すること等により、中継基板７７を介して伝送された主基板３１からの受信コマンドがあるか否かを判定する（Ｓ５１１）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信コマンドがない場合には（Ｓ５１１でＮ）、コマンド解析処理を終了する。

【０２３５】

一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信コマンドがある場合には（Ｓ５１１でＹ）、たとえば受信コマンドのＭＯＤＥデータを確認すること等により、その受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドであるか否かを判定する（Ｓ５１２）。演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞通知コマンドである場合には（Ｓ５１２でＹ）、演出制御カウンタ設定部に設けられている大入賞口入賞回数カウンタの格納値である大入賞口入賞回数カウント値を１加算するように更新する（Ｓ５１３）。大入賞口入賞回数カウント値は、ラウンドが実行されてから、次のラウンドが実行されるまでの間に、大入賞口に遊技球が入賞した回数を示すものである。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御フラグ設定部に設けられている大入賞口入賞フラグをセットし（Ｓ５１４）、Ｓ５１５の処理へ移行する。大入賞口入賞フラグは、大入賞口に遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

【０２３６】

Ｓ５１５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、オーバー入賞であるか否かを判定する。たとえば、更新後の大入賞口入賞回数カウント値が予め定められたオーバー入賞判定値（入賞上限判定値よりも１大きい値。本実施形態では入賞上限判定値は「１０」であるためオーバー入賞判定値は「１１」）となったか否かを判定すればよい。演出制御用ＣＰＵ１０１は、オーバー入賞でない場合には（Ｓ５１５でＮ）、コマンド解析処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、オーバー入賞である場合には（Ｓ５１５でＹ）、オーバー入賞フラグをセットし（Ｓ５１６）、コマンド解析処理を終了する。オーバー入賞フラグは、大入賞口へ入賞上限判定値を超えて遊技球が入賞するごとにセットされるフラグである。

【０２３７】
Ｓ５１２おいて、演出制御用ＣＰＵ１０１は、受信コマンドが大入賞口入賞通知コマンドでない場合には（Ｓ５１２でＮ）、受信コマンドに応じた設定を行ない（Ｓ５１７）、コマンド解析処理を終了する。
【０２３８】
図１７および図１８は、演出制御プロセス処理におけるラウンド中処理（Ｓ８０５）を示すフローチャートである。ラウンド中処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ９２０）。ここで、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグ等のフラグは、ＲＡＭ１０３に形成されるコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合に、演出制御用ＣＰＵ１０１によりセットされ、大当り遊技が終了するなどの所定のタイミングで消去される。
【０２３９】
演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグがセットされていない場合には（Ｓ９２０でＮ）、プロセスタイマの値を１減算する（Ｓ９２１）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ）にしたがって、演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、枠ＬＥＤ２８等）の制御を実行する（Ｓ９２２）。たとえば、演出表示装置９においてラウンド中演出に応じた画像を表示させるために、プロセスデータｎの内容（表示制御実行データｎ）にしたがってＲＯＭ１０２から画像データを読出し、読出した画像データをＶＤＰ１０９に出力するとともに制御信号を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行なわせるために、ランプドライバ基板３５に対して制御信号を出力する。また、スピーカ２７からの音声出力を行なわせるために、音声出力基板７０に対して制御信号（音番号データ）を出力する。
【０２４０】
次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ラウンドの開始時であるか否かを判定する（Ｓ９２３）。第１ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ラウンドの開始時であると判定した場合には（Ｓ９２３でＹ）、図１５（ａ）に示すようなモード選択画面を表示し（Ｓ９２４）、Ｓ９２５の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１ラウンドの開始時でないと判定した場合には（Ｓ９２３でＮ）、Ｓ９２４からＳ９２６の処理を行なわずに、Ｓ９２８の処理へ移行する。
【０２４１】
Ｓ９２５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択されたモードがＡモードであるか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択されたモードがＡモードである場合には（Ｓ９２５でＹ）、Ａモードフラグをセットし（Ｓ９２６）、Ｓ９２８の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、選択されたモードがＡモードでない場合には（Ｓ９２５でＮ）、Ｂモードフラグをセットし（Ｓ９２７）、Ｓ９２８の処理へ移行する。ここで、遊技者がモード選択画面を表示中にモードを選択しない場合には、初期値として設定されているＡモードが選択される。
【０２４２】
次いで、Ｓ９２８において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを判定する。大入賞口入賞フラグは、図１６のＳ５１４において設定されるフラグであり、大入賞口への遊技球の入賞が発生する毎に設定されるフラグである。演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞フラグがセットされている場合には（Ｓ９２８でＹ）、大入賞口入賞フラグをリセットし（Ｓ９２９）、Ｓ９３２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞フラグがセットされていない場合には（Ｓ９２８でＮ）、オーバー入賞フラグがセットされているか否かを判定する（Ｓ９３０）。オーバー入賞フラグは、図１６のＳ５１６において設定されるフラグであり、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合に設定されるフラグである。
【０２４３】

演出制御用ＣＰＵ１０１は、オーバー入賞フラグがセットされている場合には（Ｓ９３０でＹ）、オーバー入賞フラグをリセットし（Ｓ９３１）、Ｓ９３２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、オーバー入賞フラグがセットされていない場合には（Ｓ９３０でＮ）、Ｓ９３２とＳ９３３の処理を行なわずに、Ｓ９４０の処理へ移行する。

【０２４４】

Ｓ９３２において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞カウンタの値を１加算し、モードに応じた獲得総数表示（総獲得数表示）を更新し（Ｓ９３３）、Ｓ９４０の処理へ移行する。Ｓ９３３においては、たとえば、図１５（ｂ）や図１５（ｅ）に示すように、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５が遊技球が大入賞口に入賞する毎に１０ずつ増加していくことになる。なお、ラウンド中に大入賞口以外の払出しのある入賞口に遊技球が入賞した場合についても獲得総数の表示を更新する処理を実行するようにしてもよい。

【０２４５】

Ｓ９４０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ａモードフラグがセットされているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ａモードフラグがセットされている場合には（Ｓ９４０でＹ）、Ｓ９４１の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ａモードフラグがセットされていない場合（すなわち、Ｂモードフラグがセットされている場合）には（Ｓ９４０でＮ）、Ｓ９４３の処理へ移行する。

【０２４６】

Ｓ９４１において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えたか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えた場合には（Ｓ９４１でＹ）、Ａモードの表示により、遊技球の獲得数を報知し（Ｓ９４２）、Ｓ９４５の処理へ移行する。たとえば、Ａモードの表示とは、図１５（ｂ）～（ｄ）に示すように、第１報知画像２０４や女の子画像２０３を遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えたときに表示する（変更する）処理である。Ａモードによる表示は、次の表示の更新まで継続して表示される。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超えていない場合には（Ｓ９４１でＮ）、Ｓ９４２の処理を行なわずに、Ｓ９４５の処理へ移行する。

【０２４７】

Ｓ９４３において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えた場合には（Ｓ９４３でＹ）、Ｂモードの表示により、遊技球の獲得数を報知し（Ｓ９４４）、Ｓ９４５の処理へ移行する。たとえば、Ｂモードの表示とは、図１５（ｆ），（ｇ）に示すように、第２報知画像２１４を遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたときに表示する処理である。ここで、Ｂモードによる第２報知画像２１４の表示は、所定時間経過後に消去される。たとえば、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えたときに表示されて後から２秒後に消去される。なお、第２報知画像２１４の表示は、実行されているラウンドが終了したタイミングで消去されるようにしてもよい。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超えていない場合には（Ｓ９４３でＮ）、Ｓ９４４の処理を行なわずに、Ｓ９４５の処理へ移行する。

【０２４８】

Ｓ９４５において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっているか否かを判定する。演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっている場合には（Ｓ９４５でＹ）、次のプロセスタイマをスタートさせ（Ｓ９４６）、次のプロセスデータの内容にしたがって演出装置を制御し（Ｓ９４７）、ラウンド中処理を終了する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトになっていない場合には（Ｓ９４５でＮ）、Ｓ９４６とＳ９４７の処理を行なわずに、ラウンド中処理を終了する。

【０２４９】

Ｓ９２０において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放後指定コマンド受信フラ

グがセットされている場合には（Ｓ９２０でＹ）、大入賞口開放後指定コマンド受信フラグをリセットする（Ｓ９３４）。次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、インターバル演出（ラウンド数に応じたインターバル表示を行なう演出）を選択し、選択したインターバル演出に応じたプロセスデータを選択する（Ｓ９３５）。そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ９３６）、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理（Ｓ８０６）に対応した値に設定し（Ｓ９３７）、ラウンド中処理を終了する。

【０２５０】

図１７のＳ９３０～Ｓ９３２の処理においてオーバー入賞での賞球を加える処理が実行された上で、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５が遊技球が大入賞口に入賞する毎に１０ずつ増加していく獲得総数表示の可変表示が行なわれる。このようにすれば、１の単位遊技において遊技球が１０個より多い１１個や１２個入賞したことにより付与される遊技球数を加えた上で、報知演出が実行されるので、遊技者に適切な報知演出を実行することができる。

【０２５１】

なお、図１７では、Ｓ９４０においてＡモードフラグが設定されているか否かを判定した後に、遊技球の獲得総数の判定がされる場合を示した。しかし、遊技球の獲得総数を先に判定し、その判定値が所定の個数を超えている場合に、ＡモードであるかＢモードであるかを確認することで、表示する画像が決定されるようにしてもよい。

【０２５２】

［第３実施形態］

前述した第１実施形態や第２実施形態の発明に以下に示す第３実施形態の発明を適用してもよい。第３実施形態では、遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したときに実行される報知演出による遊技の興趣を向上させることができる遊技機について説明する。たとえば、このような遊技機は、以下のようなものである。

【０２５３】

（１）　本発明による遊技機は、遊技を行なうことが可能な遊技機であって、遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞容易な第１状態（たとえば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第２状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する特別可変入賞球装置（大入賞口））と、所定期間（たとえば、２９秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（たとえば、１０個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第１状態に変化させることが可能な単位遊技（たとえば、ラウンド）を所定回数（たとえば、１５ラウンド）実行する有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）とを備え、有利状態制御手段は、有利状態として、少なくとも第１有利状態（たとえば、確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも有利度が低い第２有利状態（たとえば、通常大当りにもとづく大当り遊技状態）とに制御可能であり、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したこと（たとえば、オーバー入賞が発生したこと）に基づいて、特殊態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ３９２３，Ｓ３９２４と同様の処理を実行する部分）をさらに備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５４】

（２）　本発明による遊技機の他の態様は、遊技を行なうことが可能な遊技機であって

、遊技媒体（たとえば、遊技球）が入賞容易な第１状態（たとえば、開放状態）と遊技媒体が入賞困難な第２状態（たとえば、閉鎖状態）とに変化可能な可変入賞手段（たとえば、第１特別可変入賞球装置２０ａ（第１大入賞口）、第２特別可変入賞球装置２０ｂ（第２大入賞口））と、所定期間（たとえば、２９秒）が経過することまたは遊技媒体が所定数（たとえば、１０個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段を第１状態に変化させることが可能な単位遊技（たとえば、ラウンド）を所定回数（たとえば、１５ラウンド）実行する有利状態（たとえば、大当り遊技状態）に制御可能な有利状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域（たとえば、第２大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことに基づいて、特別状態（たとえば、確変状態）に制御可能な特別状態制御手段（たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０）と、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したこと（たとえば、オーバー入賞が発生したこと）に基づいて、特殊態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能な報知演出実行手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行する部分）とを備えたことを特徴とする。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０２５５】

（３）　（１）において、報知演出実行手段は、第２有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常大当りであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０２５６】

（４）　（２）において、報知演出実行手段は、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ３９２１，Ｓ３９２２でＮのとき、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０２５７】

（５）　（１）または（３）において、報知演出実行手段は、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能であり（たとえば、ステップＳ３９２０でＮのときステップＳ３９２５を実行する部分）、第２有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、通常大当りであると判定すると、ステップＳ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０２５８】
（６）　（２）または（４）において、報知演出実行手段は、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能であり（たとえば、ステップＳ３９２０でＮのときステップＳ３９２５を実行する部分）、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ３９２１，Ｓ３９２２でＮのとき、ステップＳ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。
【０２５９】
（７）　（１）、（３）、または（５）のうちのいずれかにおいて、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること（たとえば、確変状態に制御されること）を報知する特定演出（たとえば、図２２（２）～（６）と同様または類似の態様で実行される昇格演出）を実行可能な特定演出実行手段（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、Ｓ３９２８と同様の処理を実行する部分）を備え、報知演出実行手段は、特定演出を実行する前に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行せず（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）、特定演出を実行した後に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行する（たとえば、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行するものにおいて、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、昇格演出が実行された後の第６ラウンド以降のラウンドであると判定すると、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。
【０２６０】
（８）　（２）、（４）、または（６）のうちのいずれかにおいて、有利状態において特定領域（たとえば、第２大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことに基づいて特別演出（たとえば、確変確定報知）を実行可能な特別演出実行手段（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００におけるステップＳ３９０８～Ｓ３９１６を実行する部分）を備え、報知演出実行手段は、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技（たとえば、第６ラウンド）において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、第６ラウンドである場合には、ステップＳ３９２１でＮと判定し、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２４を実行しない）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、特殊態様による報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。
【０２６１】
（９）　（１）から（８）のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、特殊態様による報知演出として、発光体による発光（たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光）および音出力（たとえば、スピーカ２７からの所定の入賞音の音出力）を含む演出を実行する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、ステップＳ３９２３，Ｓ３９２５を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば

、発光体による発光および音出力を用いた演出により報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０２６２】

（１０）　（１）から（９）のうちのいずれかにおいて、所定演出を実行する所定演出実行手段（たとえば、賞球数報知演出、獲得枚数報知演出、累積賞球数報知演出、累積獲得枚数報知演出、確変確定報知演出、連チャン回数報知、大当り中楽曲名報知、右打ち報知、エラー報知、大当り中昇格演出を実行する演出制御用ＣＰＵ１０１等）を備え、所定演出実行手段は、所定演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第１所定演出（たとえば、大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出など）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第２所定演出（たとえば、連チャン中における大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出など）とを実行可能であり、第１所定演出と第２所定演出とで優先度合いが異なる（たとえば、賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されないことなど）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数の所定演出を好適に実行することができる。

【０２６３】

（１１）　（１）から（１０）のうちのいずれかにおいて、報知演出実行手段は、所定数よりも多い第１特定数目（たとえば、１１個目）の入賞と該第１特定数目の入賞の次の入賞である第２特定数目（たとえば、１２個目）の入賞とで異なる音出力チャンネルを用いて報知演出を実行する（たとえば、演出制御用マイクロコンピュータ１００は、１１個目（オーバー入賞１個目）では再生チャンネルＣｈ０にて第１報知演出を実行し、１２個目（オーバー入賞２個目）では再生チャンネルＣｈ１にて第２報知演出を実行する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、所定数よりも多い第１特定数目の入賞と第１特定数目の入賞の次の入賞である第２特定数目の入賞とで異なるチャンネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で所定数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

【０２６４】

第３実施形態についてさらに詳細に説明する。ここで、第３実施形態においては、可変入賞球装置１５の下方に、第１特別可変入賞球装置２０ａが設けられているものとする。第１特別可変入賞球装置２０ａ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、および第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２１ａによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第１大入賞口が開放状態になる。第１大入賞口に入賞した遊技球は第１カウントスイッチ２３ａで検出される。また、第１特別可変入賞球装置２０ａの内部には、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃが設けられている。なお、この実施の形態では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃは、マルチカラーＬＥＤによって実現される。

【０２６５】

また、第１特別可変入賞球装置２０ａの下方には、第２特別可変入賞球装置２０ｂが設けられているものとする。第２特別可変入賞球装置２０ｂ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、および第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２１ｂによって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる第２大入賞口が開放状態になる。第２大入賞口に入賞した遊技球は第２カウントスイッチ２３ｂで検出される。また、この実施の形態では、第２特別可変入賞球装置２０ｂ内の第２カウントスイッチ２３ｂが設けられている領域よりも下流側には特定領域が設けられており、特定領域に入賞した遊技球は特定検出スイッチ２２で検出される。なお、この実施の形態では、上流側に第２カウントスイッチ２３ｂが設けられ、その下流側に特定検出スイッチ２２が設けられているので、第２大入賞口に入賞して第２カウントスイッチ２３ｂで検出された遊技球は、殆ど全て特定領域に入賞し特定検出ス

イッチ２２で検出されることになる。そして、この実施の形態では、第２カウントスイッチ２３ｂで遊技球が検出されたことにもとづいて１５個の賞球払出が行なわれ、特定検出スイッチ２２で検出されたことにもとづいて確変状態に制御されることが確定する。また、第２特別可変入賞球装置２０ｂの内部には、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄが設けられている。なお、この実施の形態では、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄは、マルチカラーＬＥＤによって実現される。

【０２６６】

また、この実施の形態では、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、および第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、第６ラウンドでは第２大入賞口が開放状態に制御され、第６ラウンド以外のラウンドでは第１大入賞口が開放状態に制御される。そして、この実施の形態では、大当り遊技中の第６ラウンドにおいて第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞すると、大当り遊技終了後に遊技状態が確変状態に制御されることが確定する。

【０２６７】

また、この実施の形態では、ラウンド中処理として、第１大入賞口または第２大入賞口への入賞が発生していれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃまたは第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。この場合、大当り遊技中の第６ラウンド以外のラウンドであれば、第１大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる制御を行なう。また、第６ラウンドであれば、第２大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。なお、第６ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。

【０２６８】

図１９～図２１は、第３実施形態の演出制御プロセス処理におけるラウンド後処理（Ｓ８０６）を示すフローチャートである。ラウンド後処理において、演出制御用ＣＰＵ１０１は、まず、大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０１）。大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされていないときは（Ｓ３９０１のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中指定コマンドを受信したことを示す大入賞口開放中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０２）。大入賞口開放中フラグがセットされていないときは（Ｓ３９０２のＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマの値を１減算し（Ｓ３９０３）、プロセスデータｎの内容に従って演出装置（演出表示装置９、スピーカ２７、ＬＥＤ２８等）の制御を実行する（Ｓ３９０４）。

【０２６９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていないかどうかを確認し（Ｓ３９０５）、プロセスタイマがタイムアウトしていれば（Ｓ３９０５でＹ）、プロセスデータの切替を行なう（Ｓ３９０６）。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスデータ（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）に切り替える。そして、次のプロセスデータにおけるプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定してプロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９０７）、Ｓ３９０８の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマがタイムアウトしていなければ（Ｓ３９０５でＮ）、Ｓ３９０６とＳ３９０７の処理を行なわずに、Ｓ３９０８の処理へ移行する。

【０２７０】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変確定報知フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９０８）。確変確定報知フラグがセットされていれば（すなわち、第２大入賞口内の特定領域を通過することで送信される確変状態に制御されることが確定したことを示す確変確定報知指定コマンドを受信していれば）（Ｓ３９０８でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、その確変確定報知フラグをリセットする（Ｓ３９０９）。また、演出制

御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において確変確定報知の実行を開始する（Ｓ３９１０）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変確定報知実行中フラグをセットするとともに、演出期間計測タイマ１に確変確定報知の実行期間に相当する値（たとえば、１．０秒に相当する値）をセットし（Ｓ３９１１）、Ｓ３９１２の処理へ移行する。一方、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変確定報知フラグがセットされていなければ（Ｓ３９０８でＮ）、Ｓ３９０９～Ｓ３９１１の処理を行なわずに、Ｓ３９１２の処理へ移行する。

【０２７１】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変確定報知実行中フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９１２）。確変確定報知実行中フラグがセットされていれば（すなわち、確変確定報知の実行中であれば）（Ｓ３９１２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出期間計測タイマ１の値を１減算し（Ｓ３９１３）、減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となったか否かを確認する（Ｓ３９１４）。減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となっていれば（Ｓ３９１４のＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出表示装置９において確変確定報知の実行を終了する（Ｓ３９１５）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、確変確定報知実行中フラグをリセットし、確変確定報知の実行済みであることを示す確変確定報知済フラグをセットし（Ｓ３９１６）、Ｓ３９１７の処理へ移行する。

【０２７２】

Ｓ３９１２において、確変確定報知実行中フラグがセットされていなければ（Ｓ３９１２でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、Ｓ３９１３～Ｓ３９１６の処理を行なわずに、Ｓ３９１７の処理へ移行する。また、Ｓ３９１４において，減算後の演出期間計測タイマ１の値が０となっていなければ（Ｓ３９１４のＮ）、Ｓ３９１５とＳ３９１６の処理を行なわずに、Ｓ３９１７の処理へ移行する。

【０２７３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９１７）。大入賞口入賞フラグがセットされていなければ（Ｓ３９１７でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、ラウンド後処理を終了する。一方、大入賞口入賞フラグがセットされていれば（すなわち、第１大入賞口または第２大入賞口への入賞が発生し、大入賞口入賞指定コマンドを受信していれば）（Ｓ３９１７でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口入賞フラグをリセットする（Ｓ３９１８）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞カウンタの値を１加算し（Ｓ３９１９）、加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっているか否かを確認する（Ｓ３９２０）。

【０２７４】

加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていれば、大入賞口へのオーバー入賞が発生した場合である。「オーバー入賞」とは、たとえば、この実施の形態では、大当り遊技中におけるラウンドごとの第１大入賞口や第２大入賞口への遊技球の入賞数の上限数（本例では、１０個）が定められているのであるが、その上限数を超えて第１大入賞口や第２大入賞口に遊技球が入賞することである。たとえば、この実施の形態では、大当り遊技中の各ラウンドにおいて所定の開放時間（たとえば、２９秒間）が経過する前であっても、第１大入賞口や第２大入賞口への１０個目の入賞を検出すれば第１大入賞口や第２大入賞口が閉鎖状態に制御されるのであるが、その第１大入賞口や第２大入賞口の閉鎖直前に遊技球が入賞したような場合に１１個目や１２個目の入賞となりオーバー入賞が発生する場合がある。

【０２７５】

加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていれば（すなわち、オーバー入賞が発生していれば）（Ｓ３９２０でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第７ラウンド以降のラウンドであるか否かを確認する（Ｓ３９２１）。なお、第７ラウンド以降のラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。

【０２７６】

第７ラウンド以降のラウンドであれば（Ｓ３９２１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は

、確変確定報知済フラグがセットされているか否かを確認する（Ｓ３９２２）。確変確定報知済フラグがセットされていれば（すなわち、既に確変確定報知の終了後であれば）（Ｓ３９２２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させる（たとえば、赤色、青色、黄色など複数色に順に発光させる）制御を行なう（Ｓ３９２３）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、スピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる制御を行ない（Ｓ３９２４）、ラウンド後処理を終了する。

【０２７７】

なお、この実施の形態では、第７ラウンド以降のラウンドでは第１大入賞口が開放状態に制御される場合しかないので、Ｓ３９２３では第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させる場合しかない。なお、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄもレインボー発光させるように制御してもよい。

【０２７８】

なお、この実施の形態では、ラウンド後処理においてのみＳ３９２０～Ｓ３９２４の処理を実行する場合を示したが、そのような処理態様にかぎられない。たとえば、ラウンド中処理においてもＳ３９２０～Ｓ３９２４と同様の処理を実行するように構成してもよい。そのように構成すれば、たとえば、第１大入賞口や第２大入賞口に入賞した遊技球が全て検出されるまでラウンド中処理を行なうようにプログラムを構成した場合であっても、オーバー入賞を検出したときに第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させたり所定の入賞音を音出力させたりすることができる。

【０２７９】

加算後の入賞カウンタの値が１１以上となっていない場合（すなわち、オーバー入賞でない場合）（Ｓ３９２０でＮ）や、第７ラウンド以降のラウンドでない場合（すなわち、第１ラウンド～第６ラウンドである場合）（Ｓ３９２１でＮ）、確変確定報知済フラグがセットされていない場合（すなわち、まだ確変確定報知が終了していない場合）（Ｓ３９２２でＮ）であれば、演出制御用ＣＰＵ１０１は、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃまたは第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行ない（Ｓ３９２５）、ラウンド後処理を終了する。この場合、大当り遊技中の第６ラウンド以外のラウンドであれば、第１大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる制御を行なう。また、第６ラウンドであれば、第２大入賞口が開放状態に制御されている場合であるので、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる制御を行なう。なお、第６ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。

【０２８０】

この実施の形態では、ラウンド中処理や、ラウンド後処理のＳ３９１７～Ｓ３９２５の処理が実行されることによって、第１大入賞口や第２大入賞口に遊技球が入賞した場合には、少なくとも第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを発光させる報知演出が実行される。そして、特にＳ３９２０～Ｓ３９２４の処理が実行されることによって、この実施の形態では、オーバー入賞が発生した場合に、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、大当り遊技の第７ラウンド以降のラウンドである場合には、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ２７から所定の入賞音が音出力される態様により報知演出が実行される。そのようにオーバー入賞が発生した場合には、通常態様（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる）とは異なる特殊態様による報知演出を実行するので、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０２８１】

ただし、この実施の形態では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理が実行されることによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止している

。また、この実施の形態では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２でＮのときにはＳ３９２５に移行することによって、オーバー入賞が発生した場合であっても、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞する前である場合には、通常態様による報知演出を実行するようにしている。そのように特定領域に遊技球が入賞する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させるようにしている。

【０２８２】

さらに、この実施の形態では、Ｓ３９２１の判定処理が実行されることによって、第２大入賞口が開放状態に制御され特定領域に遊技球が入賞する可能性がある第６ラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、通常態様による報知演出を実行）ようにしている。そのような構成により、この実施の形態では、確変確定報知が実行される可能性がある第６ラウンドでは特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、特殊態様による報知演出により確変確定報知の実行を妨げてしまうことを防止し、演出効果が却って低下してしまうことを防止するようにしている。

【０２８３】

なお、この実施の形態では、Ｓ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理を行なうことによって、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後、大当り遊技の第７ラウンド以降のラウンドである場合に、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ２７から所定の入賞音が音出力される場合を示しているが、そのような処理態様にかぎられない。たとえば、オーバー入賞が発生した場合に、大当り種別が確変状態に制御可能な有利な大当りであるか、実質的に確変状態に制御されない不利な大当りであるかを判定し、有利な大当りであると判定した場合に、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃがレインボー発光されるとともにスピーカ２７から所定の入賞音が音出力されるように構成してもよい。また、この実施の形態で示した第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、上記の有利な大当りであるか否かの判定とのいずれか一方のみを実行して、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光および所定の入賞音の音出力を実行してもよいし、第２大入賞口内の特定領域に遊技媒体が入賞して確変確定報知が実行された後であるか否かの判定と、有利な大当りであるか否かの判定との両方を実行して、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光および所定の入賞音の音出力を実行してもよい。

【０２８４】

また、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側で入賞カウンタを用いて受信した大入賞口入賞指定コマンドの数をカウントし、入賞カウンタの値が１１以上となったことに基づいてオーバー入賞と判定する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、遊技制御用マイクロコンピュータ５６０側で大入賞口への入賞数が１１以上となったか否かを判定してオーバー入賞が発生したか否かを判定するようにしてもよい。そして、オーバー入賞であるか否かに応じて異なる大入賞口入賞指定コマンドを送信するようにし、演出制御用マイクロコンピュータ１００側では、いずれの大入賞口入賞指定コマンドを受信したかに基づいて、オーバー入賞であるか否かを認識するように構成してもよい。

【０２８５】

大入賞口開放中フラグがセットされているときは（Ｓ３９０２でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大入賞口開放中フラグをリセットする（Ｓ３９２６）。

【０２８６】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、次に開始するラウンドが第２ラウンド～第５ラウンドであるか否かを確認する（Ｓ３９２７）。なお、第２ラウンド～第５ラウンドであるか否かは、たとえば、大入賞口開放中指定コマンドのＥＸＴデータの値を確認することにより判定できる。次に開始するラウンドが第２ラウンド～第５ラウンドであれば（Ｓ３９２７でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、昇格演出を含むラウンド中演出に応じたプロセ

ステーブルを選択し（Ｓ３９２８）、Ｓ３９３０の処理へ移行する。一方、第２ラウンド～第５ラウンドでなければ（すなわち、次に開始するラウンドが第６ラウンド以降のラウンドであれば）（Ｓ３９２７でＮ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、通常のラウンド中演出（昇格演出を含まないラウンド中演出）に応じたプロセステーブルを選択し（Ｓ３９２９）、Ｓ３９３０の処理へ移行する。

【０２８７】

なお、この実施の形態では、たとえば、昇格演出として演出表示装置９においてルーレット演出を実行する。この場合、第１ラウンド～第４ラウンドを開始するときには、Ｓ３９２８において、昇格演出としてルーレットを球が回転するような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。また、第５ラウンドを開始するときには、Ｓ３９２８において、大当り種別がいずれであるかを特定し、第２大入賞口内の特定領域に入賞する見込みのない（確変状態に制御されることが確定する見込みのない）大当りである場合には、昇格演出としてルーレットの結果がはずれとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。一方、第２大入賞口内の特定領域に入賞する見込みが高い（確変状態に制御される見込みが高い）大当りである場合には、昇格演出としてルーレットの結果が当りとなるような態様の演出を含むプロセステーブルを選択する。なお、大当り種別がいずれであるかは、たとえば、表示結果指定コマンド格納領域に格納されている表示結果指定コマンドを確認することにより判定できる。なお、ルーレット演出として第１実施形態で示したような、所定の領域で画像が変動し、いずれかの画像が停止することで結果を報知する演出であってもよい。

【０２８８】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９３０）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ３９３１）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、セットされていれば、演出期間計測タイマ１の値を１減算する（Ｓ３９３２）。

【０２８９】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、入賞カウンタを初期化する（Ｓ３９３３）。すなわち、入賞カウンタの値を０にする。

【０２９０】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグをラウンド中処理（Ｓ８０５）に対応した値に設定し（Ｓ３９３４）、ラウンド後処理を終了する。

【０２９１】

Ｓ３９０１において大当り終了指定コマンド受信フラグがセットされたときは（Ｓ３９０１でＹ）、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り終了指定コマンド受信フラグをリセットする（Ｓ３９３５）。

【０２９２】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、エンディング演出に応じたプロセステーブルを選択する（Ｓ３９３６）。また、演出制御用ＣＰＵ１０１は、大当り遊技終了時のエンディング期間に対応した値（たとえば、３．０秒間に相当する値）を、大当り遊技の終了時に実行するエンディング演出の演出期間を計測するための演出期間計測タイマにセットする（Ｓ３９３７）。

【０２９３】

次いで、演出制御用ＣＰＵ１０１は、プロセスタイマをスタートさせ（Ｓ３９３８）、プロセスデータ１の内容（表示制御実行データ１、ランプ制御実行データ１、音番号データ１）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置９、演出用部品としての各種ランプ、および演出用部品としてのスピーカ２７）の制御を実行する（Ｓ３９３９）。

【０２９４】

そして、演出制御用ＣＰＵ１０１は、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了演出処

理（Ｓ８０７）に対応した値に設定し（Ｓ３９４０）、ラウンド後処理を終了する。

【０２９５】

次に、報知演出の演出態様の具体例について説明する。図２２および図２３は、第３実施形態の報知演出の演出態様の具体例を示す説明図である。なお、図２２および図２３において、（１）（２）（３）・・・の順に演出態様が遷移する。

【０２９６】

図２２（１）に示すように、左中右の演出図柄が同じ図柄で停止表示されて大当りが発生し、図２２（２）に示すように、第１ラウンドが開始されて大当り遊技が開始されたものとする。また、図２２（２）～（６）に示すように、第１ラウンド～第５ラウンドにおいては昇格演出も実行される（Ｓ３９２８参照）。図２２（２）に示す例では、演出表示装置９においてルーレットを球が回転するような態様の画像２００を表示することにより昇格演出が開始される場合が示されている。

【０２９７】

また、図２２（３）に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図２２（３）に示す例では、第１大入賞口に遊技球が入賞し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている。

【０２９８】

また、大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、１０個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図２２（４）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、第６ラウンドよりも前のラウンドであり第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞して確変確定報知が実行される前である場合には、通常態様により報知演出が実行される。図２２（４）に示す例では、第１大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２５参照）。

【０２９９】

次いで、図２２（５）に示すように、同様の態様で第２ラウンド以降のラウンドが実行され、図２２（６）に示すように、第５ラウンドとなると、ルーレットの当否結果を報知するような態様の昇格演出が実行される。図２２（６）に示す例では、大当り種別が確変大当りとなる大当りであることに基づいて、球がルーレット内の「確」と表示された領域に入球し、ルーレットの結果が当り（確変状態となることを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格あり！」などの文字列２０１を表示する態様により昇格演出が実行される場合が示されている。なお、大当り種別が確変大当りとならない大当り（通常大当り）である場合には、たとえば、球がルーレット内の「確」と表示された領域以外の領域に入球し、ルーレットの結果がはずれ（確変状態とならないことを示唆する結果）となるような態様の画像を表示するとともに、「確変昇格なし！」などの文字列を表示する態様により昇格演出が実行される。

【０３００】

なお、この実施の形態では、昇格演出として、ルーレット演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、昇格演出として、敵と味方のキャラクタがバトルを行ない、味方のキャラクタが勝利することによって確変状態となることを示唆したり、味方のキャラクタが敗北することによって確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。また、たとえば、昇格演出として、おみくじを表示するような演出を行ない、おみくじの結果が「吉」であれば確変状態となることを示唆したり、おみくじの結果が「凶」であれば確変状態とならないことを示唆したりする演出を実行してもよい。そのように、昇格演出として、何らかの態様で確変状態に制御されるか否かを煽ることができる演出を実行するものであればよい。

【０３０１】

また、この実施の形態では、第１ラウンド～第５ラウンドにわたって昇格演出が実行され、最後の第５ラウンドにおいて昇格演出の結果報知（本例では、ルーレットの結果が報

知）がされる場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第５ラウンドを待たずに、第１ラウンド～第４ラウンドでも昇格演出の結果報知を可能に構成してもよい。この場合、昇格演出の結果報知の後であれば、第５ラウンドや第６ラウンドを待たずに、オーバー入賞発生時に特殊態様による報知演出を実行可能に構成してもよい。

【０３０２】

次いで、図２２（７）に示すように、第６ラウンドに移行し第２大入賞口が開放状態に制御される。そして、図２２（７）に示すように、第６ラウンドにおいて第２大入賞口に遊技球が入賞するとともに第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞し、確変状態に制御されることが確定したものとする。図２２（７）に示す例では、第６ラウンド中に第２大入賞口に遊技球が入賞したことから、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様で報知演出が実行されることも示されている。また、確変状態に制御されることが確定したことに基づいて、図２２（８）に示すように、演出表示装置９において確変確定報知の実行が開始される。図２２（８）に示す例では、確変確定報知として、演出表示装置９において「確変確定！」などの文字列２０２が表示される場合が示されている。

【０３０３】

なお、図２２（７）において、第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したときに（特に、特定領域に１個目の遊技球が入賞したときに）、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄ（第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃでもよい）を専用の発光色で発光（たとえば、特殊態様の報知演出とは異なる赤色で発光）させたり、専用の入賞音（たとえば、特殊態様の報知演出とは異なる専用の入賞音）を音出力させたりしてもよい。

【０３０４】

また、第６ラウンドにおいて第２大入賞口への入賞数が所定の上限数（本例では、１０個）に達しラウンドを終了した場合であってもオーバー入賞が発生する場合がある。この場合、図２３（９）に示すように、オーバー入賞が発生した場合であっても、確変確定報知が実行される場合がある第６ラウンドである場合には、通常態様により報知演出が実行される。図２３（９）に示す例では、第２大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２５参照）。

【０３０５】

次いで、第７ラウンド以降のラウンドに移行する。第７ラウンド以降のラウンドであっても、図２３（１０）に示すように、大当り遊技のラウンド中に大入賞口への入賞が発生すると、通常態様により報知演出が実行される。図２３（１０）に示す例では、第１大入賞口に遊技球が入賞し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃを白色発光させる態様で報知演出が実行される場合が示されている。

【０３０６】

一方、第７ラウンド以降のラウンドにおいてオーバー入賞が発生した場合には、図２３（１１）に示すように、通常態様とは異なる特殊態様により報知演出が実行される。図２３（１１）に示す例では、第１大入賞口へのオーバー入賞が発生し、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともに、スピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様で報知演出が実行される場合が示されている（Ｓ３９２３，Ｓ３９２４参照）。

【０３０７】

なお、この実施の形態では、特殊態様による報知演出の場合にのみスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、通常態様による報知演出を実行する場合にも何らかの入賞音（特殊態様の場合と同じ音でも異なる音でもよい）を音出力させるようにしてもよい。

【０３０８】

また、この実施の形態では、特殊態様による報知演出として、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともに、スピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の演出を実行する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるだけで、入賞音の音出力を伴わないもので

あってもよい。また、たとえば、通常態様による報知演出とは異なる発光色で発光するものであれば、レインボー発光以外の発光色（たとえば、赤色や黄色）で第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃなどを発光させるものであってもよい。また、たとえば、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるのではなく、特殊態様による報知演出として、所定のキャラクタのボイスを模した音を音出力させる態様の演出を実行してもよい。そのように特殊態様による報知演出として、様々な態様の演出が考えられる。

【０３０９】

以上に説明したように、この実施の形態によれば、所定期間（本例では、２９秒）が経過することまたは遊技媒体（本例では、遊技球）が所定数（本例では、１０個）入賞することのうちの少なくとも一方が成立するまで可変入賞手段（本例では、第１大入賞口、第２大入賞口）を第１状態（本例では、開放状態）に変化させることが可能な単位遊技（本例では、ラウンド）を所定回数（本例では、１５ラウンド）実行する有利状態（本例では、大当り遊技状態）に制御可能であり、有利状態において可変入賞手段に設けられた特定領域（本例では、第２大入賞口内の特定領域）を遊技媒体が通過したことに基づいて、特別状態（本例では、確変状態）に制御可能である。また、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したこと（本例では、オーバー入賞が発生したこと）に基づいて、特殊態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能である。そのため、特定領域を遊技媒体が通過した後に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、通常態様とは異なる特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０３１０】

なお、この実施の形態では、大当り遊技において単位遊技（ラウンド）が実行される所定回数が１５回（１５ラウンド）である場合を示しているが、そのような態様にかぎらず、他の回数であってもよい。また、所定回数は、１回や２回であってもよく、たとえば、大入賞口を１回または２回のみ開放する突然確変大当りや小当りが設けられている場合に、その突然確変大当りや小当りにおけるオーバー入賞も検出可能に構成してもよい。

【０３１１】

また、この実施の形態によれば、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３１２】

また、この実施の形態によれば、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能である。また、特定領域を遊技媒体が通過する前に、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行する。そのため、特定領域を遊技媒体が通過する前では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３１３】

なお、この実施の形態では、第２大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する場合を示したが、そのような態様にかぎられない。たとえば、第２大入賞口内の特定領域を遊技球が入賞する前にオーバー入賞が発生した場合には、報知演出を全く実行しないように構成してもよい。

【０３１４】

また、この実施の形態によれば、有利状態において特定領域を遊技媒体が通過したことに基づいて特別演出（本例では、確変確定報知）を実行可能である。そして、有利状態における特定領域を遊技媒体が通過した単位遊技（本例では、第６ラウンド）において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する）。そのため、特殊態様による報知演出により特別演出の実行を妨げてしまうことを防止することができ、演出効果が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３１５】

なお、この実施の形態では、確変確定報知が実行される第６ラウンドでは、特殊態様による報知演出のみを実行しないようにし、通常態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）は実行するように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、確変確定報知が実行される第６ラウンドでは、特殊態様による報知演出と通常態様による報知演出との両方を実行しないように構成してもよい。

【０３１６】

また、この実施の形態によれば、特殊態様による報知演出として、発光体による発光（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃのレインボー発光）および音出力（本例では、スピーカ２７からの所定の入賞音の音出力）を含む演出を実行する。そのため、発光体による発光および音出力を用いた演出により報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３１７】

［変形例］

なお、この実施の形態では、第２大入賞口内に設けられた特定領域に遊技球が入賞したことに基づいて確変状態に制御されるように構成する場合を示しているが、そのような態様にかぎられない。たとえば、大当り種別として、通常大当り（大当り遊技後に確変状態に制御されない大当り。なお、大当り遊技後に時短状態や高ベース状態に制御されるようにしてもよい。）と、確変大当り（大当り遊技後に確変状態に制御される大当り。なお、確変状態とともに時短状態や高ベース状態にも制御されるようにしてもよい。）とを設け、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において、この実施の形態で示した報知演出を実行する構成を適用してもよい。以下、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する変形例について説明する。

【０３１８】

なお、本変形例では、大入賞口内に特定領域が設けられている必要はなく、１つの特別可変入賞球装置（大入賞口）のみ備えるように構成されていてもよい。

【０３１９】

確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態（本例では、大当り遊技状態）として、少なくとも第１有利状態（本例では、確変大当りにもとづく大当り遊技状態）と該第１有利状態よりも有利度が低い第２有利状態（本例では、通常大当り（非確変大当り）にもとづく大当り遊技状態）とに制御可能とする。そして、このうちの第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数（本例では、１０個）より多い特定数（たとえば、１１個目や１２個目）入賞したことに基づいて、特殊態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃをレインボー発光させるとともにスピーカ２７から所定の入賞音を音出力させる態様の報知演出）を実行可能とすればよい。そのように構成すれば、第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が所定数より多い特定数入賞したことに基づいて、通常態様とは異なる特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出による遊技の興趣を向上させることができる。

【０３２０】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、第２有利状態（本例では、通常大当り（非確変大当り

）にもとづく大当り遊技状態）における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しないようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理に代えて、通常大当りであるか否かを判定し、通常大当りであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４の処理を実行しないようにすればよい。そのように構成すれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出を実行しないようにすることによって、報知演出による遊技の興趣が却って低下してしまうことを防止することができる。

【０３２１】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数未満入賞したことに基づいて、通常態様による報知演出（本例では、第１大入賞口ＬＥＤ２０ｃや第２大入賞口ＬＥＤ２０ｄを白色発光させる態様の報知演出）を実行可能とする。そして、第２有利状態（本例では、通常大当りにもとづく大当り遊技状態）における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、通常態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１，Ｓ３９２２の判定処理に代えて、通常大当りであるか否かを判定し、通常大当りであると判定すると、Ｓ３９２５の処理を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、第２有利状態では特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３２２】

また、確変大当りとなったことに基づいて確変状態に制御されるように構成した遊技機において報知演出を実行する場合、有利状態に制御されているときに、所定の遊技価値が付与されること（本例では、確変状態に制御されること）を報知する特定演出（本例では、図２２（２）～（６）と同様または類似の態様で実行される昇格演出）を実行可能とする。そして、特定演出を実行する前（本例では、昇格演出における結果報知の前）に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合には、特殊態様による報知演出を実行しない（本例では、特殊態様による報知演出に代えて通常態様による報知演出を実行する）ようにし、特定演出を実行した後（本例では、昇格演出における結果報知の後）に第１有利状態における１の単位遊技において遊技媒体が特定数入賞した場合に、特殊態様による報知演出を実行するようにすればよい。具体的には、ラウンド後処理におけるＳ３９２１の判定処理に代えて、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであるか否かを判定し、昇格演出が実行される第１ラウンド～第５ラウンドであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４を実行しないようにすればよい（Ｓ３９２５を実行するようにしてもよい）。また、第６ラウンド以降のラウンドであると判定すると、Ｓ３９２３，Ｓ３９２４を実行するようにすればよい。そのように構成すれば、特定演出を実行した後に特殊態様による報知演出を実行することによって、報知演出の演出効果を向上させることができる。

【０３２３】

なお、上記の実施の形態では、実際には第２大入賞口内の特定領域に遊技球が入賞したことに基づいて確変状態に制御されることが確定することから、第１ラウンド～第５ラウンドにおいて昇格演出が実行されて当り結果が報知されても、確変状態に制御される見込みが高いことを示唆するものであるが、本変形例では、大当り種別によって確変状態に制御されるか否かが決定していることから、昇格演出において当り結果が報知されれば、そのまま確変状態に制御されることが認識できることになる。

【０３２４】

なお、上記の変形例では、有利度が高い第１有利状態が確変大当りにもとづく大当り遊技状態であり、有利度が低い第２有利状態が通常大当り（非確変大当り）にもとづく大当り遊技状態である場合を示したが、そのような態様にかぎられない。

【０３２５】

たとえば、大当り遊技後に時短状態のみに制御される時短大当りと、通常状態にしか制

御されない通常大当りとが設けられている場合に、第１有利状態を時短大当りにもとづく大当り遊技状態とし、第２有利状態を通常大当りにもとづく大当り遊技状態としてもよい。また、たとえば、大当り遊技中にいわゆる先読み判定を行なうように構成した場合に、保留記憶中に大当りとなるものが存在する場合（すなわち、連続大当りとなる場合）を第１有利状態とし、大当りとなるものが存在しない場合を第２有利状態としてもよい。

【０３２６】

また、たとえば、第１有利状態をラウンド数の多い大当り（たとえば、１５ラウンド大当り）とし、第２有利状態をラウンド数の少ない大当り（たとえば、５ラウンド大当り）としてもよい。また、たとえば、第１有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められていない大当り（次回の大当りまで確変状態や時短状態が継続する大当り）とし、第２有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が定められている大当りとしてもよい。また、たとえば、第１有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が多い大当りとし、第２有利状態を大当り遊技後の確変継続回数や時短継続回数が少ない大当りとしてもよい。

【０３２７】

上記のように何らかの形式で、有利度が高い第１有利状態と有利度が低い第２有利状態とが設けられているものであればよい。

【０３２８】

また、１つのケースであっても、複数の観点から有利または不利が区別されうる場合もある。たとえば、大当り種別として５Ｒ確変大当りと１０Ｒ通常大当りとがある場合には、ラウンド数の観点から考えればラウンド数が多い１０Ｒ通常大当りの方が有利であり、大当り遊技後の遊技状態の観点から考えれば大当り遊技後に確変状態に制御される５Ｒ確変大当りの方が有利である。この場合に、ラウンド数の観点を優先して、１０Ｒ通常大当りを第１有利状態とし、５Ｒ確変大当りを第２有利状態としてもよいし、大当り遊技後の遊技状態の観点を優先して、５Ｒ確変大当りを第１有利状態とし、１０Ｒ通常大当りを第２有利状態としてもよい。

【０３２９】

上記の実施の形態において、さらに、報知演出として、特定期間において獲得した価値の大きさを報知する第１報知（大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）と、特別期間において獲得した価値の大きさを報知する第２報知（連チャン中における大当り遊技中に賞球として払い出された賞球数を報知する賞球数報知演出）とを実行可能としてもよい。そして、第２報知よりも第１報知の優先度合いが高い（賞球数報知演出が実行中である場合には、累積賞球数報知演出は実行されない）ようにしてもよい。このようにすれば、複数の報知演出を好適に実行することができる。すなわち、複数の報知演出を優先順位に従って重複しないように実行することができ、複数の報知演出を好適に実行することができる。

【０３３０】

また、上記の実施の形態において、さらに、一の開放遊技（本例では、大当り遊技）において、遊技媒体（本例では、遊技球）が上限入賞数（本例では、１０個）よりも多く可変入賞手段（本例では、特別可変入賞球装置２０（大入賞口））に入賞したことに基づいて、報知演出（オーバー入賞に対する報知演出）を実行可能である。また、上限入賞数よりも多い第１入賞数目（１１個目）の入賞と第１入賞数目の入賞の次の入賞である第２入賞数目（１２個目）の入賞とで異なる音出力チャンネルを用いて報知演出を実行する（１１個目（オーバー入賞１個目）では再生チャンネルＣｈ０にて第１報知演出を実行し、１２個目（オーバー入賞２個目）では再生チャンネルＣｈ１にて第２報知演出を実行する）ようにしてもよい。このようにすれば、上限入賞数よりも多い第１入賞数目の入賞と第１入賞数目の入賞の次の入賞である第２入賞数目の入賞とで異なるチャンネルで報知演出を実行できるため、遊技者の興趣の低下を防止することができる。また、短い間隔で上限入賞数よりも多い入賞が発生した場合であっても報知演出を実行することができる。

【０３３１】

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。
（１） 図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示している。また、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示するとともに、７Ｒの終了時にも注意喚起小画像６０を表示している。このようにすれば、大当り遊技状態のラウンド数（有利度）に応じた注意喚起を表示することができる。
【０３３２】
（２） 図１２（ａ），（ｃ）に示すような第１確変大当りと第２確変大当りとで共通のラウンド遊技が実行される。そして、図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示している。また、図１２（ｄ）に示すように、第２確変大当りにおいては、昇格演出の実行中において注意喚起小画像６０を表示している。このようにすれば、昇格演出が実行されるタイミングで注意喚起表示が表示されるので、ラウンド数の多い第２確変大当りとなることが先に分かってしまうことを防止できる。
【０３３３】
（３） 図１２（ａ），（ｂ）に示すように、第１確変大当りにおいて、７Ｒの終了時に実行されて失敗する昇格演出失敗パターンと、図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいて、７Ｒの終了時から次のラウンドが開始されるまでのタイミングで実行される昇格演出成功パターンとがある。このようにすれば、昇格演出の興趣を向上させることができる。
【０３３４】
（４） 図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に注意喚起大画像６２を表示する。このようにすれば、大当り遊技状態の有利度（ラウンド回数）に応じた注意喚起表示をすることができる。
【０３３５】
（５） 図１２（ｃ）～（ｅ）に示すように、第２確変大当りにおいては、７Ｒの終了時に小さいサイズの注意喚起小画像６０を表示するとともに、大当りの終了タイミングである１６Ｒの終了時に大きいサイズの注意喚起大画像６２を表示する。このようにすれば、タイミングに応じて注意喚起表示の表示態様が異なるのでタイミングに応じて注意喚起表示の表示態様を異ならせることができる。
【０３３６】
（６） 図１２に示すように、ルーレット演出では、昇格演出の他に保留連演出も実行されることがある。よって、ルーレット演出を実行するときの演出の種類が多彩になり、遊技の興趣を向上させることができる。
【０３３７】
（７） 図１５に示すように、Ａモードに制御されているときは、第１報知画像２０４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、Ｂモードに制御されているときは、第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、演出状態がＡモードであるかＢモードであるかに応じた報知演出により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。
【０３３８】
（８） 図１５（ｂ）～（ｄ）、図１８のＳ９４１～Ｓ９４２に示すように、遊技球の獲得総数が５００の倍数を超える毎にＡモードによる第１報知画像２０４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。また、図１５（ｅ）～（ｇ）、図１８のＳ９４３～Ｓ９４４に示すように、遊技球の獲得総数が２５００の倍数を超える毎にＢモードによる第２報知画像２１４により、遊技球を獲得したことによる報知演出が実行される。よって、報知演出が多様化することにより、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。

【０３３９】
（９） 図１５のＡモードの獲得総数表示画像２０５，Ｂモードの獲得総数表示画像２１５に示すように、特別可変入賞球装置２０の大入賞口に遊技球が入賞する毎に、付与された遊技球が１０ずつ増加していく表示が行なわれる。よって、付与された遊技球数を可変表示可能であるため、獲得総数表示の変化により、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。
【０３４０】
（１０） 図１５（ａ）、図１７のＳ９２３～９２７に示すように、ラウンド中においてＡモードとするかＢモードとするかを選択するためのモード選択画像２１０が表示される。よって、ラウンド中における演出状態を選択することが可能となるので、大当り遊技中（ラウンド中）の遊技の興趣を向上させることができる。
【０３４１】
（１１） 図１７のＳ９３０～Ｓ９３２の処理においてオーバー入賞での賞球を加える処理が実行された上で、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５が遊技球が大入賞口に入賞する毎に１０ずつ増加していく獲得総数表示の可変表示が行なわれる。このようにすれば、１の単位遊技において遊技球が１０個より多い１１個や１２個入賞したことにより付与される遊技球数を加えた上で、報知演出が実行されるので、遊技者に適切な報知演出を実行することができる。
【０３４２】
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。
（１） 前述した実施の形態では、注意喚起表示を対象として大当り遊技中の注意喚起の表示態様や注意喚起表示の表示タイミングについて説明した。しかしながら、インターバル期間やエンディング期間に表示される情報は、注意喚起表示以外であってもよい。たとえば、注意喚起表示以外の情報として、メーカーのロゴマーク等が大当り遊技状態の終了時に出現するパチンコ遊技機においては、大当りの種類により、当該ロゴマークの表示態様や表示タイミングが異なるようにしてもよい。
【０３４３】
（２） 前述した実施の形態では、有利度の異なる大当りとして、ラウンド数が異なる大当りについて注意喚起表示の表示回数や表示の大きさが異なる場合について説明した。しかし、ラウンド数以外の有利度の違いによって注意喚起表示の表示方法が異なるようにしてもよい。たとえば、有利度が異なる大当りとして、確変大当りと通常大当りとで注意喚起表示の表示方法が異なるようにしてもよいし、時短回数が多い大当りと時短回数が少ない大当りとで注意喚起表示の表示方法が異なるようにしてもよい。
【０３４４】
（３） 前述した実施の形態では、注意喚起表示を表示するタイミング（７Ｒであるか１６Ｒであるか）によって、注意喚起表示の表示サイズが異なる場合について説明した。しかしながら、表示サイズ以外が異なってもよく、たとえば、表示位置、説明文の長さ（表示スペースが少ないときは簡易表示にする等）、字の大きさ等であってもよい。
【０３４５】
（４） 前述した実施の形態に示した各種演出は、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、ビッグボーナス（ＢＢ）、レギュラーボーナス（ＲＢ）、といったボーナス、また内部抽選結果を報知する演出を実行するＡＴ、通常遊技状態と比較して再遊技役の当選確率が異なるＲＴ、ＡＴとＲＴとに移行されたＡＲＴへ制御されたときにおいて、前述したような注意喚起の表示を行なっても良い。たとえば、ＡＴゲーム数が複数の値から選択されるスロットマシンにおいて、ＡＴに制御されて当該ＡＴが終了するような見せかけをするタイミングで注意喚起表示を実行してもよく、実際にＡＴが終了する際に再度注意喚起表示を表示して

もよい。

【０３４６】

（５） 前述した実施の形態では、報知演出の報知態様を所定条件が成立しているか否かにより異ならせるようにしてもよい。たとえば、報知演出の態様を複数種類の報知態様として、白色文字での報知演出と虹色文字での報知演出とが実行されるようにする。そして、大当り遊技中において、保留記憶バッファに大当り表示結果となる保留記憶があることに基づいて、通常白色文字で実行される報知演出を虹色文字で実行するようにしてもよい。このようにすれば、保留記憶バッファに大当り表示結果となる変動表示が記憶されていることを踏まえて報知演出の報知態様を決定することができ、大当り遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。なお、保留記憶バッファに大当り表示結果となる変動表示が記憶されているときは、１００％の割合で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよいし、所定の抽選割合（たとえば、５０％の割合）で報知演出が虹色文字で実行されるようにしてもよい。また、このような場合に、１回の大当りにおいて複数回報知演出が実行される可能性があるが、その度に、虹色文字にするか否かの抽選が実行されるようにしてもよい。また、一度に虹色文字による報知演出が実行されると、それ以降の報知演出は虹色文字により実行されるようにすればよい。

【０３４７】

（６） 前述した実施の形態では、大当り遊技中において、通常大当りから確変大当りへの昇格演出を実行するようにしてもよい。そのような場合には、昇格演出を実行するラウンドにおいて報知演出が実行されるときに、報知演出の態様を通常の態様とは異なる態様にしてもよい。

【０３４８】

（７） 前述した実施の形態では、大当りの種類を複数種類設けてもよい。そして、大当りの種類により報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、大当りの種類として、４Ｒ大当り、８Ｒ大当り、１５ラウンド大当りを設け、各大当りの種類により、報知演出の報知態様が異なるようにしてもよい。

【０３４９】

（８） 前述した実施の形態では、獲得総数表示の表示に対し上限値を設けるようにしてもよい。そして、当該上限値まで遊技球を獲得した場合には、獲得総数表示の更新を停止するようにしてもよい。たとえば、１０万個を上限値と設定した場合において、遊技球の獲得総数が１０万個を超えた場合には、Ａモードでの獲得総数表示画像２０５やＢモードでの獲得総数表示画像２１５の表示画像の更新が停止されるようにすればよい。このようにすれば、遊技者が大量の遊技球を獲得できたことを更新を停止することで報知することができ、遊技者に優越感を与えることができる。なお、上限値に到達した場合には、獲得総数表示を通常の表示態様とは異なる態様に変更するようにしてもよい。

【０３５０】

（９） 前述した実施の形態では、報知演出の態様を獲得した遊技球の総数によって変化させるようにしてもよい。たとえば、Ｂモードが選択されている場合において、遊技球の獲得総数が２５００個となったときは、第２報知画像２１４を白色文字の画像で表示し、遊技球の獲得総数が５０００個となったときは、第２報知画像２１４を赤色文字の画像で表示し、遊技球の獲得総数が１００００個となったときは、第２報知画像２１４を虹色文字の画像で表示してもよい。このようにすれば、獲得総数に合わせて報知態様が変化し、大当り遊技中の遊技の興趣を向上させることができる。なお、Ａモードの場合も遊技球の獲得総数に応じて報知態様が異なるようにしてもよい。このような場合には、２５００個、５０００個、１００００個などの区切りのよい数字のときにのみ、報知態様が異なるようにしてもよいし、５００個毎に報知態様が異なるようにしてもよい。

【０３５１】

（１０） 前述した実施の形態では、遊技球の獲得総数が所定値を超えることにより、報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、遊技球の獲得総数が所定値を超えると報知演出を実行しないようにしてもよいし、異なる概念の表示が行なわれるようにし

てもよい。より具体的には、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、報知画像を表示しないようにしてもよい。また、遊技球の獲得総数が所定値を超えた後は、「おめでとう！」のような、獲得総数の表示と異なる概念の表示（所定値を達成したことを祝うような表示等）として数字から文字に変化する表示による報知演出が実行されるようにしてもよい。

【０３５２】

（１１） 前述した実施の形態では、演出状態により（ＡモードまたはＢモードにより）報知演出の態様として表示画像が異なる場合を示した。このような表示画像としては、文字の色が異なるようなものでもよいし、文字のフォントが異なるようにしてもよいし、文字の見せ方が異なるようにしてもよい。文字の見せ方が異なるとは、たとえば、文字（数字）の出現方向が演出表示装置９の表示画面の左から出てくるものと右から出てくるものとで異なるようにしてもよい。

【０３５３】

（１２） 前述した実施の形態では、報知演出を実行するときの画像が別々の素材から構成されるようにしてもよい。たとえば、Ａモードが選択された場合において、第１報知画像２０４と女の子画像２０３とが、別素材で構成されていてもよい。このようにすれば、表示させる画像を別々に設定することができる。そして、表示のさせ方として、たとえば、抽選により、いずれの画像の組合せで表示するかが決定されるようにしてもよい。このような場合に、同じ所定の画像が連続して表示されないように、制限をかけるようにしてもよい。

【０３５４】

（１３） 前述した実施の形態では、図１５（ａ）に示すようなモードの選択中は、遊技球の獲得総数が所定の値を超えたとしても報知演出を実行しないようにしてもよい。また、このような場合には、報知演出が実行されることをＲＡＭ１０３の記憶領域に記憶し、モードの選択終了後に遊技球の獲得総数が所定の値を超えたことが報知されるようにしてもよい。また、モードの選択中に遊技球の獲得総数が所定の値を超えた場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。

【０３５５】

（１４） 前述した実施の形態では、１ラウンド目においてＡモードとＢモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、大当り遊技中は、常にＡモードとＢモードとの選択ができるようにしてもよい。その場合に、２ラウンド目以降においては、選択表示が演出表示装置９の表示画面の領域を大幅に占めることによりラウンド中の演出の妨げにならないように、表示画面の端の領域に選択可能であることを小さく表示するようにしてもよい。

【０３５６】

（１５） 前述した実施の形態では、１ラウンド目においてＡモードとＢモードとの選択が可能である場合を示した。しかし、特殊条件の成立により、遊技者によるモードの選択が不可能となるようにしてもよい。たとえば、大当り毎のラウンド中に何らかのストーリーが継続して表示されるものにおいて、大当りが２０回連続したことに基づいて、ストーリーのエンディングが表示されることを特殊条件の成立とする。この場合に、エンディングが表示される２０回目の大当り中は、モードの選択が不可能としてもよい。また、エンディングが表示される２０回目の大当り中は、報知演出を実行しないようにしてもよいし、報知演出のための小窓画像をエンディングが表示される領域とは異なる領域に表示し当該領域で報知演出が実行されるようにしてもよい。また、報知演出の態様を遊技者が選択できる大当りと遊技者が選択できない大当り（特殊条件での大当り）とで、異ならせるようにしてもよい。

【０３５７】

（１６） 前述した実施の形態では、遊技者にとって有利な大当りであるか不利な大当りであるかにより、報知演出の実行の有無を決定するようにしてもよい。たとえば、遊技者に有利な大当りである確変大当りの場合には、報知演出を実行し、遊技者にとって不利

な大当りである通常大当りの場合には、報知演出を実行しないようにしてもよい。
【０３５８】
（１７） 前述した実施の形態では、報知演出のためにカウントされる遊技球は、遊技球の入賞に対して払出されるものについて説明した。しかし、遊技領域７に打込んでアウト口２６に取込まれた遊技球を払出される遊技球から差し引いた差球数を報知演出のためにカウントされる遊技球としてもよい。このようにするには、たとえば、打球の発射位置に発射センサを設けるとともに、アウト口２６に取込まれた遊技球をカウント可能なアウト口センサを設ければよい。そして、大入賞口を含む各入賞センサ、発射センサ、および、アウト口センサを監視することで、差球数のカウントが可能とすればよい。
【０３５９】
（１８） 前述した実施の形態では、パチンコ遊技機１と、インターネット網に接続された管理サーバとを含む構成の遊技システムにおいて、パチンコ遊技機１と管理サーバとが２次元コード読み取り機能およびインターネット網への接続機能を備える携帯端末を介してデータのやり取りを行ない、パチンコ遊技機１において、携帯端末（たとえば携帯電話）を所有する遊技者の選択によって自身の過去の遊技履歴や遊技者が選択した演出モード（登場するキャラクタが異なるモード）等を反映させた遊技モードで遊技を行なうことが可能となる遊技モード（携帯連動モード）を実行できるようにしてもよい。このような場合に、携帯連動モードを実行しているか否かにより大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。また、遊技者が選択したモードの種類によって、大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。
【０３６０】
（１９） 前述した実施の形態では、異なる抽選の報知により大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。異なる抽選の報知とは、たとえば、大当り中に通常大当りから確変大当りとなることを報知する昇格演出において、１回の告知により確変昇格の有無を告知する完全告知モードと複数回の告知により確変昇格の有無を告知するチャンス告知モードとによる報知のようなものである。このような報知の違いを演出状態の違いとして、完全告知モードとチャンス告知モードとにより、大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。
【０３６１】
（２０） 前述した実施の形態では、大当り中に流れる楽曲の違いにより、大当り中の報知演出の態様が異なるようにしてもよい。たとえば、Ａの楽曲が流れている場合とＢの楽曲が流れている場合とで、報知演出の態様が異なるようにしてもよい。
【０３６２】
（２１） 前述した実施の形態では、演出状態（演出モード）を大当り遊技中以外の遊技状態で変化可能としてもよい。たとえば、大当り遊技状態終了後の時短状態中に、演出状態を変化させることにより次回の大当り遊技中の報知演出の態様が変化するようにしてもよい。
【０３６３】
（２２） 前述した実施の形態に示した各種演出は、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、ビッグボーナス（ＢＢ）、レギュラーボーナス（ＲＢ）、といったボーナス、また内部抽選結果を報知する演出を実行するＡＴ、通常遊技状態と比較して再遊技役の当選確率が異なるＲＴ、ＡＴとＲＴとに移行されたＡＲＴへ制御されたときにおいて、前述したような報知演出が実行されるようにしてもよい。たとえば、ＡＴに制御されたときにおいて、演出状態のいずれかのモードの中から選択できるようにし、第１演出状態に制御されているときには、第１報知態様による報知演出を実行し、第２演出状態に制御されているときには、第２報知態様による報知演出を実行してもよい。

【０３６４】
（２３） 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。
【０３６５】
（２４） 前述の実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板８０、音声出力基板７０およびランプドライバ基板３５が設けられているが、演出装置を制御する回路を１つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置９等を制御する回路が搭載された第１の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、ＬＥＤ、スピーカ２７Ｒ，２７Ｌ等）を制御する回路が搭載された第２の演出制御基板との２つの基板を設けるようにしてもよい。
【０３６６】
（２５） 前述した実施の形態では、変動時間およ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用マイクロコンピュータに通知するために、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用マイクロコンピュータ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、遊技制御マイクロコンピュータは、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を示すコマンドを送信し、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を示すコマンドを送信する様にしてもよい。この場合、演出制御用マイクロコンピュータは２つのコマンドの組合せから導かれる変動時間に基づいて変動表示における演出制御を行なうようにすればよい。なお、遊技制御用マイクロコンピュータの方では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用マイクロコンピュータの方で選択を行なう様にしてもよい。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（たと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。なお、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。このように２つのコマンドにより変動パターンを演出制御用マイクロコンピュータに通知する構成においては、１つ目のコマンドを送信した後の２つ目のコマンドにおいて、入賞時演出処理による表示結果の判定結果、および、変動パターン種別のような先読み判定情報を送信し、その２つ目のコマンドを受信したことに基づいて、先読み予告の演出を実行するようにしてもよい。ここで擬似連とは、本来は１つの保留記憶に対応する１回の変動であるものの複数の保留記憶に対応する複数回の変動が連続して行なわれているように見せる演出表示である擬似連続変動を示す略語である。また、滑りとは、変動表示において図柄の停止直前に図柄を停止予測位置から滑らせる演出表示をいう。
【０３６７】
（２６） 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。
【０３６８】

（２７）　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。

【０３６９】

（２８）　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。

【０３７０】

（２９）　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。

【０３７１】

（３０）　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。

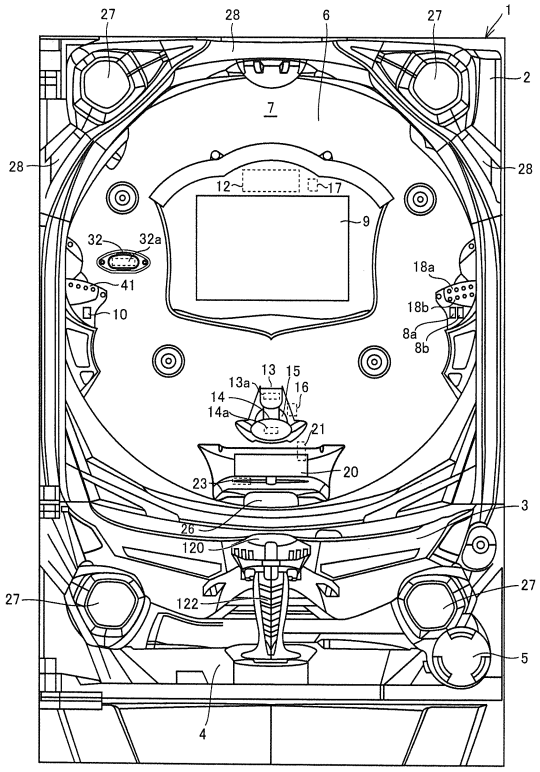
【符号の説明】

【０３７２】

１　パチンコ遊技機、９　演出表示装置、６０　注意喚起小画像、６１　示唆演出画像、６２　注意喚起大画像、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



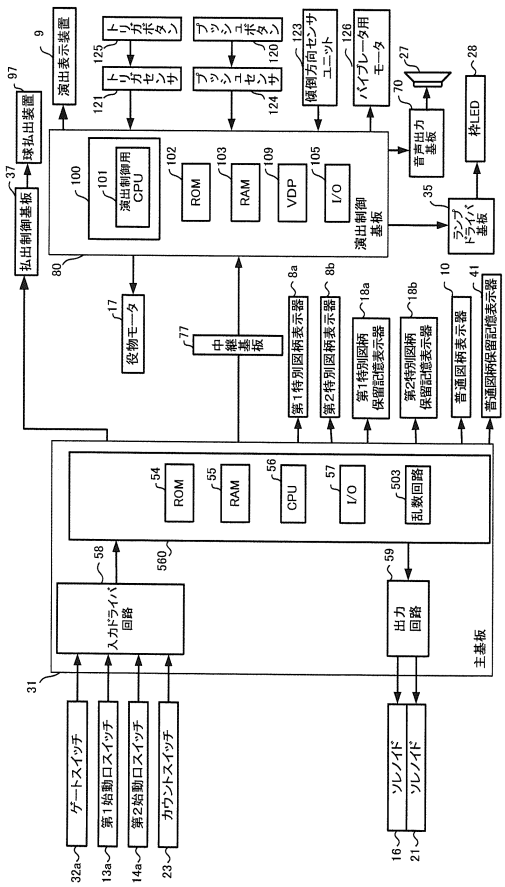
【図２】

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）	16回	29秒
第1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）	7回	29秒
第2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）	16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

(a) 通常状態はずれ時判定テーブル

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1～139	通常	1～220	通常変動（7秒）
140～229	ノーマルリーチ	1～220	ノーマルリーチ（10秒）
230～251	スーパーリーチ	1～70	第1スーパーリーチ（50秒）
		71～130	第2スーパーリーチ（60秒）
		131～180	第3スーパーリーチ（70秒）
		181～220	第4スーパーリーチ（80秒）

(b) 時短状態はずれ時判定テーブル

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1～179	通常	1～220	通常変動（3秒）
180～229	ノーマルリーチ	1～220	ノーマルリーチ（10秒）
230～251	スーパーリーチ	1～70	第1スーパーリーチ（50秒）
		71～130	第2スーパーリーチ（60秒）
		131～180	第3スーパーリーチ（70秒）
		181～220	第4スーパーリーチ（80秒）

(c) 通常大当り時判定テーブル

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1～60	ノーマルリーチ	1～220	ノーマルリーチ（10秒）
61～251	スーパーリーチ	1～30	第1スーパーリーチ（50秒）
		31～70	第2スーパーリーチ（60秒）
		71～120	第3スーパーリーチ（70秒）
		121～220	第4スーパーリーチ（80秒）

(d) 確変大当り時判定テーブル

ランダム2範囲	変動パターン種別	ランダム3範囲	変動パターン
1～40	ノーマルリーチ	1～220	ノーマルリーチ（10秒）
41～251	スーパーリーチ	1～30	第1スーパーリーチ（50秒）
		31～70	第2スーパーリーチ（60秒）
		71～120	第3スーパーリーチ（70秒）
		121～220	第4スーパーリーチ（80秒）

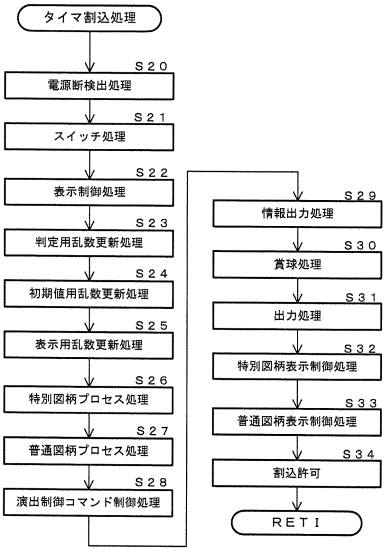
【図７】

図７

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（第1確変大当り指定）	第1確変大当りに決定されていることの指定
8C	04	表示結果4指定（第2確変大当り指定）	第2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（第1飾り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（第2飾り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	第1確変大当りを開始することの指定
A0	03	大当り開始3指定	第2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	第1確変大当りを終了することの指定
A3	03	大当り終了3指定	第2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
D0	××	大入賞口入賞通知	大入賞口への入賞を通知

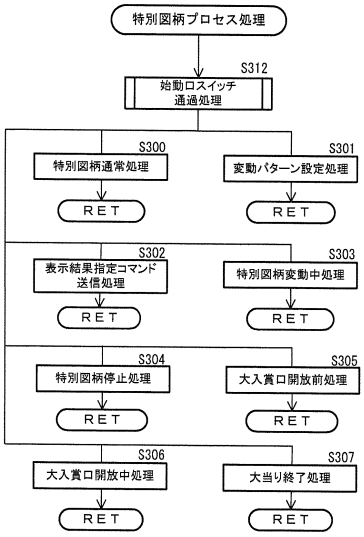
【図８】

図８



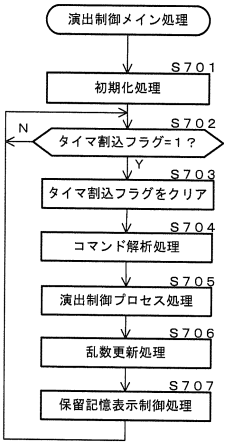
【図９】

図９



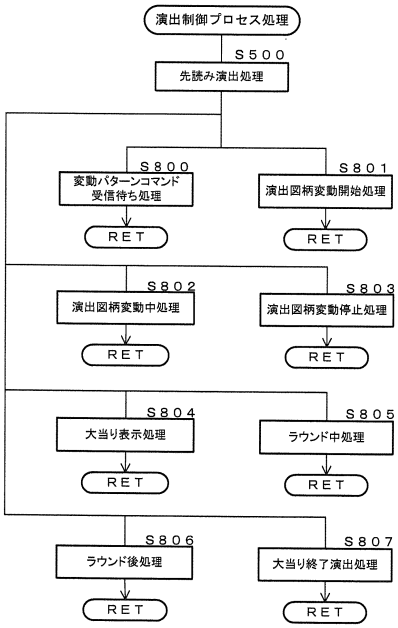
【図１０】

図１０



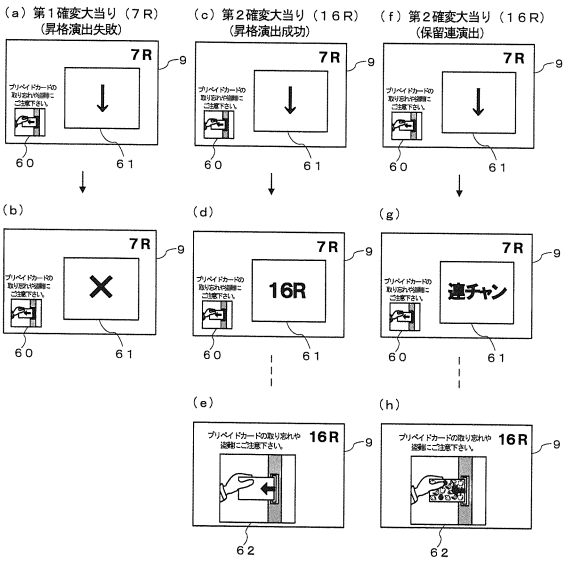
【図１１】

図１１



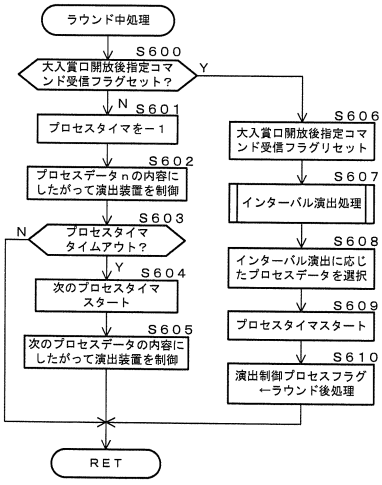
【図１２】

図１２

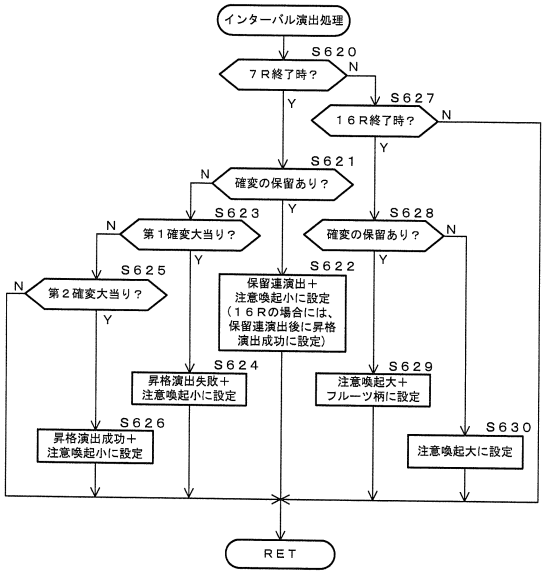


【図１３】

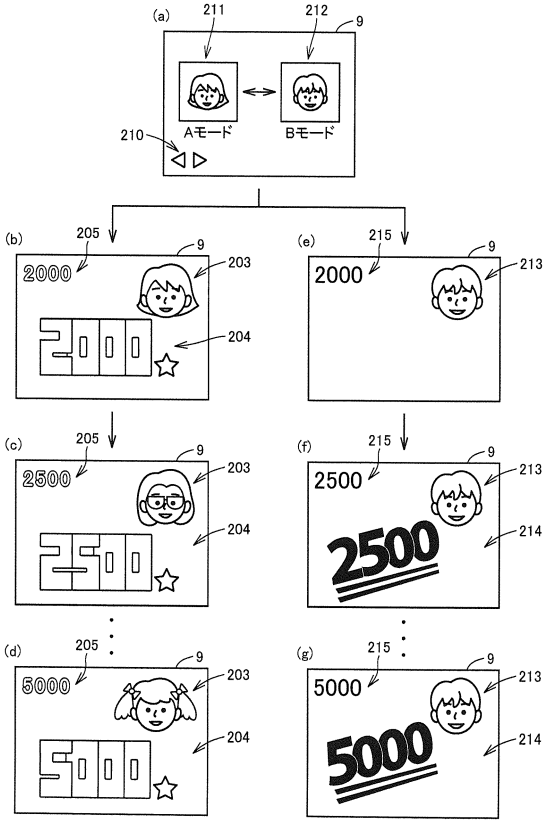
図１３



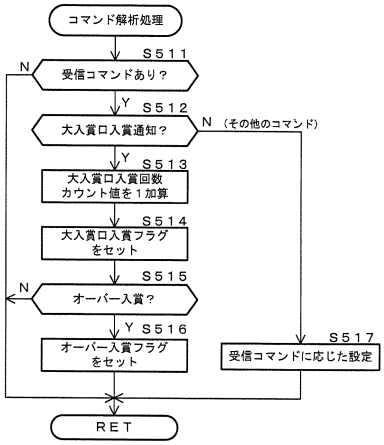
【図１４】
図１４



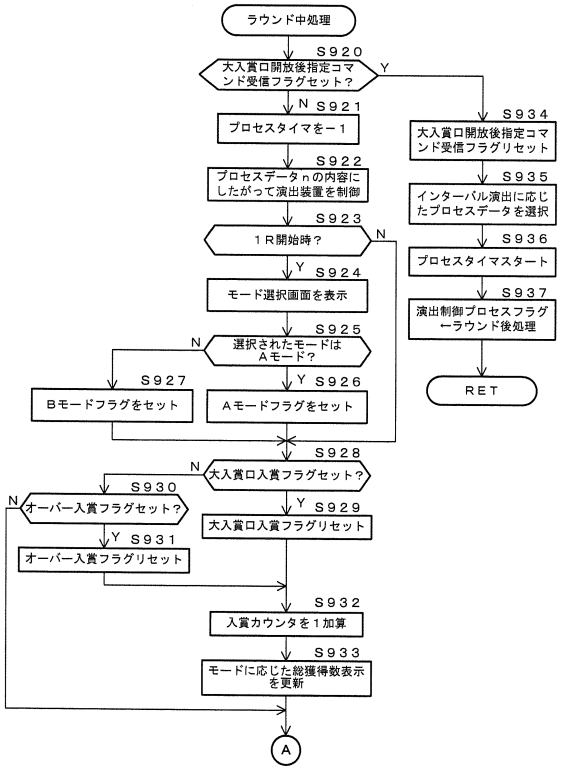
【図１５】
図１５



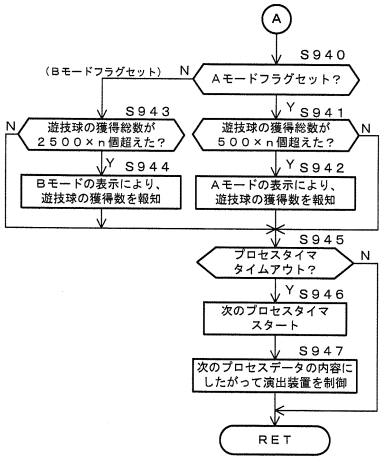
【図１６】
図１６



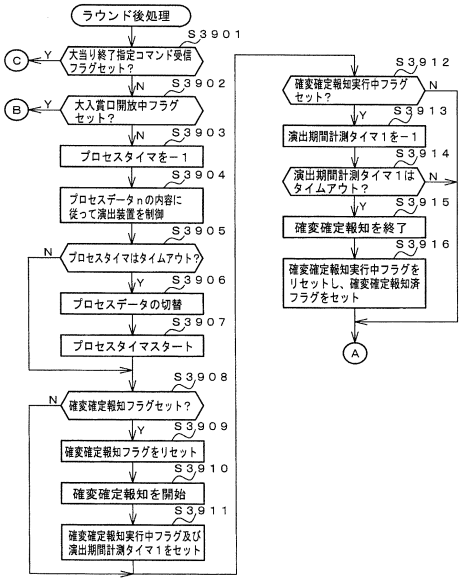
【図１７】
図１７



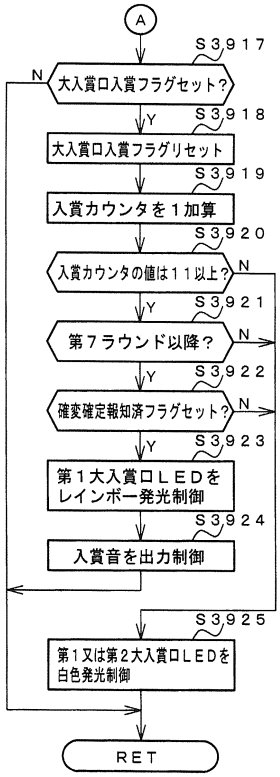
【図１８】
図１８



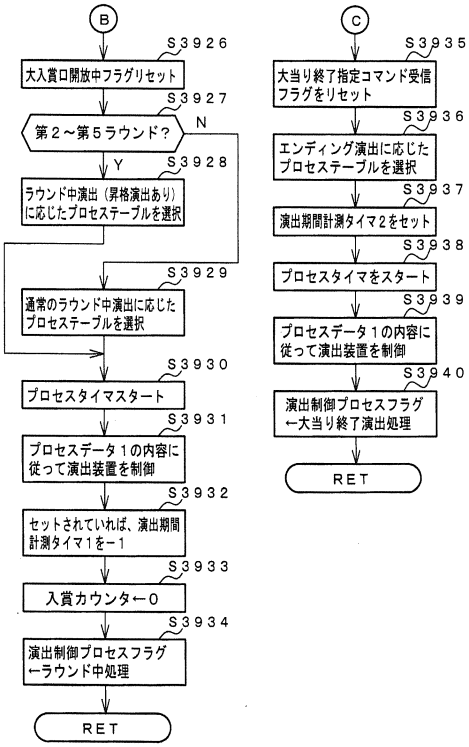
【図１９】
図１９



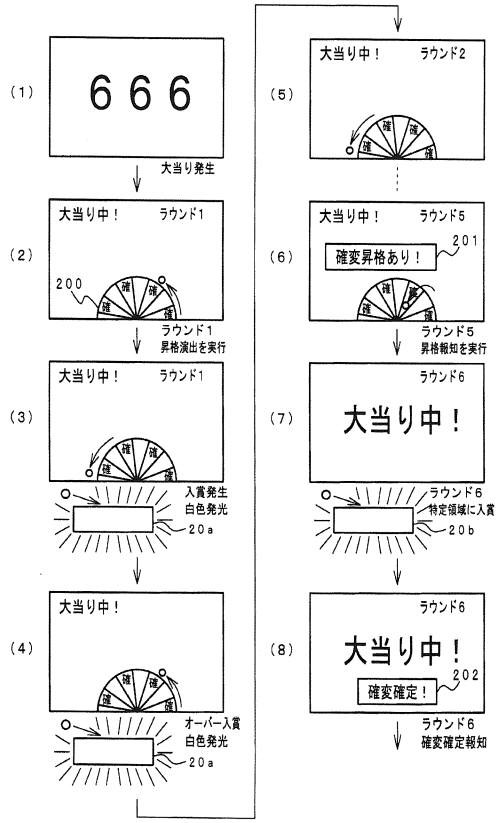
【図２０】
図２０



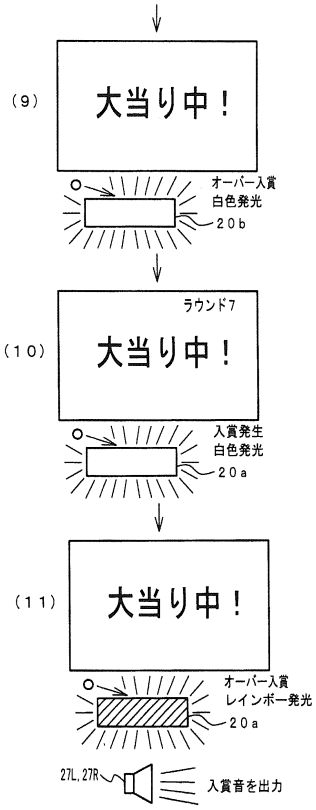
【図２１】
図２１



【図２２】
図２２



【図２３】
図２３



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１６－１０４０５９（ＪＰ，Ａ）
特開２０１５－０３３４８８（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－２１３５６１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１８－１４９１８４（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２