(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第5660193号
(P5660193)
(45)発行日　平成27年1月28日(2015.1.28)　(24)登録日　平成26年12月12日(2014.12.12)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 320
A63F 7/02 315Z

請求項の数 1　(全 145 頁)

(21)出願番号　特願2013-255112(P2013-255112)
(22)出願日　平成25年12月10日(2013.12.10)
(62)分割の表示　特願2008-124753(P2008-124753)の分割
原出願日　平成20年5月12日(2008.5.12)
(65)公開番号　特開2014-131706(P2014-131706A)
(43)公開日　平成26年7月17日(2014.7.17)
審査請求日　平成26年1月6日(2014.1.6)

早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100143063
弁理士　安藤　悟
(72)発明者　岸本　真治
愛知県名古屋市千種区今池三丁目９番２１号　株式会社三洋物産内

審査官　河本　明彦

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】
遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、
当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
当該取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行い、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段と、
当該移行判定手段による移行判定の結果が移行対応結果となった後に、遊技状態を移行させる状態移行手段と、
を備えている遊技機において、
前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１所定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段と、
前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を

、第２所定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段と、
を備えており、
前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段と低確率移行判定手段とを備え、
前記状態移行手段は、
前記移行判定の結果が低確率対応結果となった後に、前記低確率移行判定手段により前記移行判定が行われる低確率遊技状態に移行させる低確率移行手段と、
前記移行判定の結果が高確率対応結果となった後に、前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる高確率遊技状態に移行させる高確率移行手段と、
を備え、
当該遊技機は、
前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定が行われるようにする優先手段と、
前記第１取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて先判定する第１先判定手段と、
前記高確率遊技状態において、前記先判定の結果が前記所定の特別情報が前記低確率対応結果となる情報であることに対応した結果の場合に当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段により所定報知を実行する報知実行手段と、
前記第２取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果に対応する報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた始動入球部に遊技球が入球したことを契機として、当たり状態等の所定遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われる。また、例えば遊技領域に設けられた表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示に際して上記抽選結果に応じた停止結果が表示されることで、当該抽選結果が遊技者に教示される。そして、抽選結果がいわゆる当たり遊技状態への移行当選である場合には、例えば遊技領域に設けられた可変入球装置の開閉が実行され、可変入球装置への入球数に応じた遊技球の払出が実行される。
【０００３】
また、絵柄の変動表示が行われている最中に遊技球が始動入球部に入球した場合、当たり抽選に用いる抽選情報等が予め定められた所定数（例えば４個）を上限として保留記憶されるようになっているパチンコ遊技機がある。抽選情報等が保留記憶された場合には、絵柄の変動表示が終了した後に、前記保留記憶された抽選情報を用いて当たり抽選が行われ、次回の絵柄の変動表示が開始される（例えば特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００４】
【特許文献１】特開２００４－８１８５３号公報

【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００５】
ここで、上記例示等のような遊技機においては遊技への注目度を高める必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【０００６】
本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を高めることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。
【課題を解決するための手段】
【０００７】
上記課題を解決すべく請求項１記載の発明は、遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、
前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、
当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段と、
当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた所定数を上限として記憶する取得情報記憶手段と、
当該取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行い、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段と、
当該移行判定手段による移行判定の結果が移行対応結果となった後に、遊技状態を移行させる状態移行手段と、
を備えている遊技機において、
前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１所定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段と、
前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第２所定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段と、
を備えており、
前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段と低確率移行判定手段とを備え、
前記状態移行手段は、
前記移行判定の結果が低確率対応結果となった後に、前記低確率移行判定手段により前記移行判定が行われる低確率遊技状態に移行させる低確率移行手段と、
前記移行判定の結果が高確率対応結果となった後に、前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる高確率遊技状態に移行させる高確率移行手段と、
を備え、
当該遊技機は、
前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定が行われるようにする優先手段と、
前記第１取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて先判定する第１先判定手段と、
前記高確率遊技状態において、前記先判定の結果が前記所定の特別情報が前記低確率対応結果となる情報であることに対応した結果の場合に当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段により所定報知を実行する報

知実行手段と、
前記第２取得情報記憶手段に記憶されている所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果に対応する報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるようにする手段と、
を備えていることを特徴とする。
【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、遊技への注目度を良好に高めることが可能となる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】第１の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図。
【図２】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図。
【図３】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図。
【図４】遊技盤の構成を示す正面図。
【図５】（ａ）電動役物が閉鎖状態である場合を示す作動口装置の正面図、（ｂ）電動役物が開放状態である場合を示す作動口装置の正面図。
【図６】（ａ）メイン表示部及びその前方側を含めた領域の縦断面図、（ｂ）メイン表示部を構成するセグメント表示器の正面図。
【図７】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図。
【図８】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための説明図。
【図９】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図。
【図１０】（ａ）低確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図。
【図１１】（ａ）第１結果表示部用の振分テーブルを説明するための説明図、（ｂ）第２結果表示部用の振分テーブルを説明するための説明図。
【図１２】保留球格納エリアの構成を説明するための説明図。
【図１３】主制御装置のＭＰＵにおけるタイマ割込み処理を示すフローチャート。
【図１４】作動口用の入賞処理を示すフローチャート。
【図１５】情報取得処理を示すフローチャート。
【図１６】スルー用の入賞処理を示すフローチャート。
【図１７】通常処理を示すフローチャート。
【図１８】遊技回制御処理を示すフローチャート。
【図１９】データ設定処理を示すフローチャート。
【図２０】変動開始処理を示すフローチャート。
【図２１】（ａ）明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルを説明するための説明図、（ｂ）非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルを説明するための説明図、（ｃ）１５Ｒ確変用の停止結果テーブルを説明するための説明図、（ｄ）通常大当たり用の停止結果テーブルを説明するための説明図、（ｅ）特別外れ用の停止結果テーブルを説明するための説明図、（ｆ）通常外れ用の停止結果テーブルを説明するための説明図。
【図２２】確変大当たり用の停止結果設定処理を示すフローチャート。
【図２３】外れ時用の停止結果設定処理を示すフローチャート。
【図２４】変動表示時間の設定処理を示すフローチャート。
【図２５】変動終了処理を示すフローチャート。
【図２６】遊技状態移行処理を示すフローチャート。
【図２７】大入賞口開閉処理を示すフローチャート。
【図２８】各ラウンド用の設定処理を示すフローチャート。
【図２９】開閉実行モード終了時の移行処理を示すフローチャート。
【図３０】電役サポート用処理を示すフローチャート。
【図３１】電役開閉処理を示すフローチャート。
【図３２】音声ランプ制御装置及び表示制御装置の電気的構成を示すブロック図。

【図３３】音声ランプ制御装置のＭＰＵにおけるコマンド対応処理を示すフローチャート。
【図３４】第１対応処理を示すフローチャート。
【図３５】（ａ）保留報知用テーブルのうちの第１テーブルを説明するための説明図、（ｂ）保留報知用テーブルのうちの第２テーブルを説明するための説明図。
【図３６】保留報知用の特定処理を示すフローチャート。
【図３７】第２対応処理を示すフローチャート。
【図３８】第４対応処理を示すフローチャート。
【図３９】表示制御装置のＭＰＵにおける保留報知制御処理を示すフローチャート。
【図４０】保留表示情報設定用エリアを説明するための説明図。
【図４１】当選時の保留表示情報設定処理を示すフローチャート。
【図４２】内部コマンドの出力処理を示すフローチャート。
【図４３】（ａ）～（ｄ）図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにて行われる保留報知の様子を説明するための説明図。
【図４４】第２の実施の形態における遊技領域の構成を説明するための遊技盤の正面図。
【図４５】遊技者による遊技の様子を説明するためのタイムチャート。
【図４６】第３の実施の形態における情報取得処理を示すフローチャート。
【図４７】保留報知用の確認処理を示すフローチャート。
【図４８】（ａ）保留報知用テーブルのうちの第１テーブルを説明するための説明図、（ｂ）保留報知用テーブルのうちの第２テーブルを説明するための説明図。
【図４９】作動入賞コマンドの設定処理を示すフローチャート。
【図５０】第４の実施の形態における第３対応処理を示すフローチャート。
【図５１】第４対応処理を示すフローチャート。
【図５２】保留報知不可状態への設定用処理を示すフローチャート。
【図５３】第５の実施の形態における第４対応処理を示すフローチャート。
【図５４】第３対応処理を示すフローチャート。
【図５５】保留報知不可状態への設定用処理を示すフローチャート。
【図５６】第６の実施の形態における第４対応処理を示すフローチャート。
【図５７】（ａ）第７の実施の形態における低確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図、（ｂ）高確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図。
【図５８】（ａ）保留報知用テーブルのうちの第１テーブルを説明するための説明図、（ｂ）保留報知用テーブルのうちの第２テーブルを説明するための説明図。
【図５９】保留報知用の特定処理を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜第１の実施の形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の一実施の形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図１はパチンコ機１０の正面図、図２及び図３はパチンコ機１０の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図２では便宜上パチンコ機１０の遊技領域内の構成を省略している。
【００１１】
パチンコ機１０は、図１に示すように、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２とを有する。外枠１１は木製の板材などを四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機１０は、外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。
【００１２】
遊技機本体１２は、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に対して回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基

端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【００１３】
内枠１３には、図２に示すように、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、図３に示すように、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。
【００１４】
なお、遊技機本体１２には、図３に示すように、その回動先端部に施錠装置１６が設けられており、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１７に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。
【００１５】
次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。
【００１６】
内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース２１を主体に構成されている。樹脂ベース２１の中央部には略楕円形状の窓孔２３が形成されている。樹脂ベース２１には遊技盤２４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤２４は合板よりなり、遊技盤２４の前面に形成された遊技領域が樹脂ベース２１の窓孔２３を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。
【００１７】
ここで、遊技盤２４の構成を図４に基づいて説明する。遊技盤２４には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口３１，可変入賞装置３２，上作動口（第１始動入球部又は非優先始動入球部）３３，下作動口（第２始動入球部又は優先始動入球部）３４，スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、メイン表示部４３及び役物用表示部４４等がそれぞれ設けられている。
【００１８】
一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上作動口３３及び下作動口３４への入球が発生すると、それが遊技盤２４の背面側に配設された検知センサ（図示略）により検知され、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出しが実行される。この場合に、一般入賞口３１への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置３２への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行され、上作動口３３への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行され、下作動口３４への入球が発生した場合には４個の遊技球の払出が実行される。
【００１９】
なお、遊技球の払出個数は上記のものに限定されることはない。但し、上作動口３３に対する下作動口３４の有利性を高める上では、上作動口３３に係る払出個数よりも下作動口３４に係る払出個数を多く設定することが好ましい。また、各作動口３３，３４に対する可変入賞装置３２の有利性を高める上では、各作動口３３，３４に係る払出個数よりも可変入賞装置３２に係る払出個数を多く設定することが好ましい。
【００２０】
その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口３７が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口３７を通って遊技領域から排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘３８が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。
【００２１】
ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口３７への遊技球の入球と明確に

区別するために、可変入賞装置３２、上作動口３３、下作動口３４又はスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【００２２】

上作動口３３及び下作動口３４は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２４に設置されている。上作動口３３及び下作動口３４は共に上向きに開放されている。また、上作動口３３が上方となるようにして両作動口３３，３４は上下方向、より詳細には鉛直方向に並んでいる。下作動口３４には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての電動役物３４ａが設けられている。

【００２３】

電動役物３４ａの詳細について図５を用いて説明する。図５（ａ）は電動役物３４ａが閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）である場合を示し、図５（ｂ）は電動役物３４ａが開放状態（サポート状態又はガイド状態）である場合を示している。

【００２４】

上作動口３３を構成する作動口ケース３３ａは、手前側に張り出すとともに正面から見て略台形状をなしており、上辺長＜下辺長となっている。このとき、作動口ケース３３ａの上辺長（すなわち上作動口３３の左右幅）は、遊技球の直径よりも僅かに大きい長さとされ、下辺長は、電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合において左右の電動役物３４ａ間の距離よりも大きい長さとされている。また、電動役物３４ａが閉鎖状態にある場合には作動口ケース３３ａと電動役物３４ａの上端部との間隔が遊技球の直径よりも僅かに短くなるよう両作動口３３，３４の設置間隔が調整されている。

【００２５】

上記構成によれば、電動役物３４ａの閉鎖状態では遊技球が下作動口３４に入賞できず、電動役物３４ａが開放されることで下作動口３４への入賞が可能となる。特にこのとき、電動役物３４ａが閉鎖状態から開放状態に移行する動作途中では、上記のとおり上作動口３３の作動口ケース３３ａが略台形状をなしておりそれが障害となることから、電動役物３４ａが十分に開放されるまでは下作動口３４への遊技球の入賞が不可能となり、電動役物３４ａのほぼ全開状態でのみ入賞が可能となっている。つまり、上方から落下してきた遊技球は作動口ケース３３ａの側面に当たって外側に弾かれ、下作動口３４に直接入賞することはない。これにより、電動役物３４ａが極短時間で開放される場合には下作動口３４への入賞が極めて困難となり、電動役物３４ａの開放状態が継続される場合にのみ下作動口３４への入賞が容易となる。

【００２６】

なお、上作動口３３の作動口ケース３３ａを上記の如く略台形状とする構成以外にも、上作動口３３の作動口ケース３３ａを上部幅狭、下部幅広の２段構成としたり、上作動口３３の左右両側に略ハ字状のガイド片を設けたり、作動口ケース３３ａの斜め下方に障害釘を植設したりしても良い。

【００２７】

可変入賞装置３２は、遊技盤２４の背面側へと通じる大入賞口３２ａを備えているとともに、当該大入賞口３２ａを開閉する開閉扉３２ｂを備えている。開閉扉３２ｂは、通常は遊技球が入賞できない又は入賞し難い閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モード（開閉実行状態）への移行に当選した場合に遊技球が入賞しやすい所定の開放状態に切り換えられるようになっている。ここで、開閉実行モードとは、大当たり当選又は特別外れ当選となった場合に移行することとなるモードである。当該開閉実行モードについては、後に詳細に説明する。可変入賞装置３２の開放態様としては、所定時間（例えば３０ｓｅｃ）の経過又は所定個数（例えば１０個）の入賞を１ラウンドとして、複数ラウンド（例えば１５ラウンド）を上限として可変入賞装置３２が繰り返し開放される態様がある。

【００２８】

メイン表示部４３及び役物用表示部４４は、遊技領域の下部側の外縁に沿って配設された装飾部材３９に設けられている。装飾部材３９は、遊技盤２４の盤面からパチンコ機１

０前方に延出している。より具体的には、装飾部材３９の前面は、遊技領域をパチンコ機１０前方から視認可能とするために前扉枠１４に設けられた窓パネル６２と対向しており、さらに窓パネル６２との間の距離は遊技球１個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材３９の前面の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【００２９】

装飾部材３９の前面から露出するようにしてメイン表示部４３及び役物用表示部４４が設けられている。つまり、メイン表示部４３及び役物用表示部４４は、前扉枠１４の窓パネル６２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっているとともに、これら両表示部４３，４４の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。なお、装飾部材３９の上面には、上述した複数の一般入賞口３１の一部が上方に開放された状態で設置されている。

【００３０】

メイン表示部４３について、図６を用いて詳細に説明する。図６（ａ）はメイン表示部４３及びその前方側を含めた領域の縦断面図、図６（ｂ）はメイン表示部４３を構成するセグメント表示器１０１の正面図である。

【００３１】

図６（ａ）に示すように、メイン表示部４３は、セグメント表示器１０１と、当該セグメント表示器１０１が搭載される表示器用基板１０２と、セグメント表示器１０１の前方に設けられたカバーパネル１０３と、を備えている。

【００３２】

セグメント表示器１０１は、図６（ｂ）に示すように、その表示面において横並びに３つの表示領域ＲＳ，ＡＳ，ＢＳが設けられている。これら３つの表示領域ＲＳ～ＢＳには、それぞれ８個の表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８が設けられている。各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８は、ＬＥＤからなる個別の光源を有しており、それら個別の光源がオンオフ制御されることで、任意の１個の表示用セグメントのみを点灯させることができるとともに、任意の組み合わせの表示用セグメントを点灯させることができる。これにより、各表示領域ＲＳ～ＢＳでは、それぞれ個別に所定の記号（アルファベットや数字を含む）が表示されるようになっている。なお、上記個別の光源はいずれも同一色の光を照射するものであるため、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８においてはいずれも同一の色が表示されることとなる。

【００３３】

３つの表示領域ＲＳ～ＢＳでは、同一の大きさ及び同一の形で所定の記号を表示することができるように各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８が配置されている。一の表示領域ＲＳについて具体的には、第１～第７表示用セグメントＲ１～Ｒ７は、いずれも直線状の表示用セグメントであり、これら第１～第７表示用セグメントＲ１～Ｒ７は、数字の「１」～「９」及びアルファベットの「Ｆ」，「Ｈ」，「Ｌ」を少なくとも表示することができるように配置されている。また、第８表示用セグメントＲ８は、円形状の表示用セグメントであり、第１～第７表示用セグメントＲ１～Ｒ７が設けられた領域の右下部分の横方に配置されている。したがって、表示領域ＲＳでは、「１」～「９」及び「Ｆ」，「Ｈ」，「Ｌ」と、「１．」～「９．」及び「Ｆ．」，「Ｈ．」，「Ｌ．」と、を少なくとも表示することができる。

【００３４】

なお、３つの表示領域ＲＳ～ＢＳにおいて、複数パターンの記号をそれぞれ個別に表示することが可能であって、同一の大きさ及び同一の形で所定の記号を表示することが可能であれば、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８の形状や配置態様は任意であり、さらには８個のセグメントではなく７個のセグメント、又は９個のセグメント等を用いる構成としてもよい。また、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８において表示される色が同一であることは必須ではなく、表示領域ＲＳ～ＢＳ毎に異なる色が表示される構成としてもよく、任意又は全ての表示領域ＲＳ～ＢＳでは各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８において表示される色が適宜変更可

能となる構成としてもよい。また、光源をオンオフ制御することで、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８の点灯又は消灯を制御する構成は必須のものではなく、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８において個別に表示制御が行えるのであれば、単一のバックライトと液晶ディスプレイとによりセグメント表示器を構成してもよい。さらには、各表示領域に対してセグメント表示を適用するのではなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等その他のタイプの表示装置によって記号を表示する構成としてもよい。

【００３５】

３つの表示領域ＲＳ，ＡＳ，ＢＳは、それぞれ異なる情報を遊技者や遊技ホールの管理者に対して明示（又は教示）する機能を有している。具体的には、左の表示領域ＲＳは、大当たり当選となることで可変入賞装置３２が開閉実行モードとなった場合（又は開閉実行モードとなる場合）において、その開閉実行モードにおける可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが開放される回数を明示するためのラウンド表示部ＲＳである。

【００３６】

中間の表示領域ＡＳは、上作動口３３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第１結果表示部ＡＳである。この場合、第１結果表示部ＡＳでは、上作動口３３への入賞をトリガとして第１表示用セグメントＡ１～第８表示用セグメントＡ８における点灯及び消灯を順次行うことによる絵柄の変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）が行われ、その変動表示の停止結果として、上作動口３３への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。なお、変動表示の態様は任意である。上作動口３３への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第１結果表示部ＡＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。また、ラウンド表示部ＲＳとの関係において、第１結果表示部ＡＳは当該ラウンド表示部ＲＳに隣接させて設けられていると言える。

【００３７】

右側の表示領域ＢＳは、下作動口３４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第２結果表示部ＢＳである。この場合、第２結果表示部ＢＳでは、下作動口３４への入賞をトリガとして第１表示用セグメントＢ１～第８表示用セグメントＢ８における点灯及び消灯を順次行うことによる絵柄の変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）が行われ、その変動表示の停止結果として、下作動口３４への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。なお、変動表示の態様は任意である。下作動口３４への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第２結果表示部ＢＳにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

【００３８】

セグメント表示器１０１の前面には、ラウンド表示部ＲＳの下方位置にラウンド表示を行う場所であることを明示するための記号として「Ｒ」が付されており、第１結果表示部ＡＳの下方位置に上記上作動口３３への入賞に基づく抽選の結果の表示を行う場所であることを明示するための記号として「１」の数字が付されており、第２結果表示部ＢＳの下方位置に上記下作動口３４への入賞に基づく抽選の結果の表示を行う場所であることを明示するための記号として「２」の数字が付されている。

【００３９】

ここで、いずれかの作動口３３，３４への入賞に基づいて、対応する結果表示部ＡＳ，ＢＳにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示し上記変動表示が停止されるまでが遊技回の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の結果表示部が設けられ、いずれの作動口３３，３４への入賞が発生したとしてもその単一の結果表示部において変動表示が行われる構成においては、当該単一の結果表示部にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。

【００４０】

上記構成のセグメント表示器１０１は、表示面とは反対側から表示器用基板１０２上に搭載されている。表示器用基板１０２は後述する主制御装置と電気配線を通じて電気的に接続されており、主制御装置から表示器用基板１０２に駆動信号が出力されることで、各表示用セグメントＲ１～Ｒ８，Ａ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８が点灯される。

【００４１】

セグメント表示器１０１が搭載された表示器用基板１０２は、装飾部材３９に設けられた開口部３９ａを通じてセグメント表示器１０１の各表示部ＲＳ～ＢＳの全体が当該装飾部材３９の前面において露出するように位置決めされて、装飾部材３９の裏側から固定されている。

【００４２】

装飾部材３９の開口部３９ａは、セグメント表示器１０１よりもパチンコ機１０前方においてカバーパネル１０３によって塞がれている。カバーパネル１０３は、セグメント表示器１０１における各表示部ＲＳ～ＢＳの全体と対向しており、パチンコ機１０前方から窓パネル６２及びカバーパネル１０３を通じて上記各表示部ＲＳ～ＢＳにおける表示が視認可能となるように半透明に形成されている。具体的には、カバーパネル１０３は、合成樹脂製であり、黒色半透明に形成されている。このようにカバーパネル１０３を半透明とすることで、各表示部ＲＳ～ＢＳにおける表示を視認可能としながら、カバーパネル１０３を無色透明に形成する構成に比べ、各表示部ＲＳ～ＢＳにおける表示が目立たなくなる。これにより、各表示部ＲＳ～ＢＳにおける表示よりも後述する図柄表示装置４１の表示などに遊技者の注意を引き付けることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、カバーパネル１０３を無色透明に形成したり、当該カバーパネル１０３を不具備としてもよい。

【００４３】

役物用表示部４４は、図示による詳細な説明は省略するが、メイン表示部４３と同様にセグメント表示器を有しており、当該セグメント表示器には役物用結果表示部が設けられている。役物用結果表示部は、スルーゲート３５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための表示部である。この場合、役物用結果表示部では、スルーゲート３５への入賞をトリガとして、各表示用セグメントにおける点灯及び消灯を順次行うことによる絵柄の変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）が行われ、その変動表示の停止結果として、スルーゲート３５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が表示によって明示される。スルーゲート３５への入賞に基づく内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、役物用結果表示部にて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、電役開放状態へ移行する。電役開放状態では、下作動口３４に設けられた電動役物３４ａが所定の態様で開放状態となる。なお、役物用表示部４４は、上記の構成に限定されることはなく、メイン表示部４３にて例示した他の構成を適用してもよく、メイン表示部４３とは異なる構成を適用してもよい。

【００４４】

可変表示ユニット３６には、図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置４１が設けられている。また、可変表示ユニット３６には、図柄表示装置４１を囲むようにしてセンターフレーム４２が配設されている。このセンターフレーム４２は、その上部がパチンコ機１０前方に延出している。これにより、図柄表示装置４１の表示画面の前方を遊技球が落下していくのが防止されており、遊技球の落下により表示画面の視認性が低下するといった不都合が生じない構成となっている。

【００４５】

図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。図柄表示装置４１には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置４１における変動表示は、上作動口３３又は下作動口３４への入賞に基づいて開始される。すなわち、第１結果表示部ＡＳにおいて変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置４１において

変動表示が行われるとともに、第２結果表示部ＢＳにおいて変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置４１において変動表示が行われる。そして、例えば、開閉実行モードとして可変入賞装置３２の大入賞口３２ａの開放が１５回行われることとなる１５ラウンド対応の開閉実行モードに移行する遊技回には、図柄表示装置４１では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【００４６】

センターフレーム４２の前面側における左上部分には、第１結果表示部ＡＳ及び図柄表示装置４１に対応した第１保留ランプ部４５が設けられている。遊技球が上作動口３３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１保留ランプ部４５の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、センターフレーム４２の前面側における右上部分には、第２結果表示部ＢＳ及び図柄表示装置４１に対応した第２保留ランプ部４６が設けられている。遊技球が下作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２保留ランプ部４６の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。上述したように、センターフレーム４２の上部がパチンコ機１０前方に延出していることにより、第１保留ランプ部４５及び第２保留ランプ部４６の視認性が遊技球の落下により阻害されない構成となっている。

【００４７】

センターフレーム４２の下部には、役物用表示部４４の役物用結果表示部に対応した第３保留ランプ部４７が設けられている。遊技球がスルーゲート３５を通過した回数は最大４回まで保留され、第３保留ランプ部４７の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。なお、各保留ランプ部４５～４７が図柄表示装置４１の一部で表示される構成等であってもよい。

【００４８】

遊技盤２４には、内レール部５１と外レール部５２とが取り付けられており、これら内レール部５１と外レール部５２とにより誘導レールが構成され、遊技球発射機構５３から発射された遊技球が遊技領域の上部に案内されるようになっている。遊技球発射機構５３は、図２に示すように、樹脂ベース２１における窓孔２３の下方に取り付けられており、前扉枠１４に設けられた発射ハンドル５４が操作されることにより遊技球の発射動作が行われる。

【００４９】

内枠１３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１４が設けられている。前扉枠１４には、図１に示すように、遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部６１が形成されている。窓部６１は、略楕円形状をなし、上述した窓パネル６２が嵌め込まれている。窓パネル６２は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成してもよい。

【００５０】

窓部６１の周囲には、各種ランプ等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示ランプ部６３が窓部６１の上方に設けられている。また、表示ランプ部６３の左右両側には、遊技状態に応じた効果音などが出力されるスピーカ部６４が設けられている。

【００５１】

前扉枠１４における窓部６１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部６５と下側膨出部６６とが上下に並設されている。上側膨出部６５内側には上方に開口した上皿７１が設けられており、下側膨出部６６内側には同じく上方に開口した下皿７２が設けられている。上皿７１は、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構５３側へ導くための機能を有する。また、下皿７２は、上皿７１内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。上皿７１及び下皿７２には、裏パックユニット１５の払出装置９６から払い出された遊技球が前扉枠１４の背面に設けられた通路形成ユニット７３を通じて排出される。

【００５２】

次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。

【００５３】

図３に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、主制御装置８１及び音声ランプ制御装置８２が搭載されている。

【００５４】

主制御装置８１は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス８３に収容されて構成されている。基板ボックス８３は、略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段（又は、結合手段）としてのボックス結合部８５によって分離不能に連結され、これにより基板ボックス８３が封印されている。そして、これらボックス結合部８５によって分離不能に連結されていることで、基板ボックス８３の内部空間の開放に際しては当該基板ボックス８３の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部８５は、基板ボックス８３の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて結合処理が行われる。

【００５５】

ボックス結合部８５はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部８５を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部８５による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部８５のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボックス８３を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部８５と他のボックス結合部８５との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックス８３のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すことができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部８５の長孔に係止爪を挿入する。基板ボックス８３の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス８３に残しておけば、基板ボックス８３を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

【００５６】

基板ボックス８３の一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片８６が設けられている。これら結合片８６は、主制御装置８１の取付台に形成された複数の被結合片８７と１対１で対応しており、結合片８６と被結合片８７とにより基板ボックス８３と取付台との間で結合処理が行われる。

【００５７】

なお、上記基板ボックス８３の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シールをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス８３側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信するＩＣタグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該ＩＣタグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

【００５８】

音声ランプ制御装置８２は、主制御装置８１からの指示に従い音声やランプ表示、及び図示しない表示制御装置の制御を司る音声ランプ制御基板を具備しており、音声ランプ制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス８４に収容されて構成されている。

【００５９】

裏パックユニット１５は、図３に示すように、裏パック９１を備えており、当該裏パッ

ク９１に対して、払出機構部９２及び制御装置集合ユニット９３が取り付けられている。なお、裏パック９１は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置８１や音声ランプ制御装置８２などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部９４を有している。

【００６０】

払出機構部９２は、保護カバー部９４を迂回するようにして配設されており、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク９５と、当該タンク９５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置９６と、を備えている。払出装置９６より払い出された遊技球は、当該払出装置９６の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿７１又は下皿７２に排出される。また、払出機構部９２には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

【００６１】

また、裏パック９１には、裏パックユニット１５の回動軸側であって上縁側に外部出力端子板９９が設けられている。外部出力端子板９９には、タンク９５などで遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体１２の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠１４の開放時に信号出力するための出力端子、及び開閉実行モードなどの状態移行に際して（又は、状態に移行している間）信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

【００６２】

制御装置集合ユニット９３は、払出制御装置９７と電源及び発射制御装置９８とを備えている。これら払出制御装置９７と電源及び発射制御装置９８とは、払出制御装置９７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００６３】

払出制御装置９７は、払出装置９６を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置９７の基板ボックスに対して、主制御装置８１の基板ボックス８３と同様の不正抑制手段を適用してもよい。

【００６４】

電源及び発射制御装置９８は、電源及び発射制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル５４の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。

【００６５】

＜電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図７のブロック図に基づいて説明する。

【００６６】

主制御装置８１に設けられた主制御基板２０１には、ＭＰＵ２０２が搭載されている。ＭＰＵ２０２には、当該ＭＰＵ２０２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０３と、そのＲＯＭ２０３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【００６７】

ＭＰＵ２０２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ２０

２の入力側には、主制御装置８１に設けられた停電監視基板２０５、払出制御装置９７及び各種検知センサ２１１ａ～２１１ｅなどが接続されている。この場合に、停電監視基板２０５には電源及び発射制御装置９８が接続されており、ＭＰＵ２０２には停電監視基板２０５を介して電力が供給される。また、各種検知センサ２１１ａ～２１１ｅの一部として、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、上作動口３３、下作動口３４及びスルーゲート３５などといった入賞対応入球部（払出対応入球部）に設けられた複数の検知センサが接続されており、主制御装置８１のＭＰＵ２０２において各入球部への入賞判定（入球判定）が行われる。また、ＭＰＵ２０２では、上作動口３３及び下作動口３４への入賞に基づいて大当たり発生抽選を実行するとともに、スルーゲート３５への入賞に基づいてサポート発生抽選を実行する。

【００６８】

ＭＰＵ２０２の出力側には、停電監視基板２０５、払出制御装置９７及び音声ランプ制御装置８２が接続されている。払出制御装置９７には、例えば、上記入賞対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。この場合、賞球コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５が参照される。そして、一般入賞口３１への入賞を特定した場合には、１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置３２への入賞を特定した場合には、１５個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、上作動口３３への入賞を特定した場合には、３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、下作動口３４への入賞を特定した場合には、４個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【００６９】

音声ランプ制御装置８２には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド及びエンディングコマンドなどの各種コマンドが出力される。この場合、これら各種コマンドの出力に際しては、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５が参照される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。なお、上記各コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。

【００７０】

また、ＭＰＵ２０２の出力側には、可変入賞装置３２の開閉扉３２ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部３２ｃ、下作動口３４の電動役物３４ａを開閉動作させる電動役物駆動部３４ｂ、及びメイン表示部４３を構成するセグメント表示器１０１が接続されている。主制御基板２０１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ２０２は各種駆動部の駆動制御を実行する。

【００７１】

つまり、開閉実行モードにおいては大入賞口３２ａが開閉されるように、ＭＰＵ２０２において可変入賞駆動部３２ｃの駆動制御が実行される。また、電動役物３４ａの開放状態当選となった場合には、電動役物３４ａが開閉されるように、ＭＰＵ２０２において電動役物駆動部３４ｂの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、ＭＰＵ２０２においてセグメント表示器１０１における第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳの表示制御が実行されるとともに、可変入賞装置３２の開閉実行モードに際してはセグメント表示器１０１におけるラウンド表示部ＲＳの表示制御が実行される。

【００７２】

さらには、ＭＰＵ２０２の出力側には、外部出力端子板９９が接続されている。この場合、外部出力端子板９９には、状態移行に際して信号出力するための出力端子として、大当たり信号出力端子（第１状態信号出力端子）９９ａと、大当たり及び特別外れ信号出力端子（第２状態信号出力端子）９９ｂとが設けられている。

【００７３】

ＭＰＵ２０２は、遊技結果が大当たり結果となった場合には、遊技ホール側の管理制御装置に対して、大当たり信号出力端子９９ａを通じて大当たり信号を出力することができる。具体的には、通常時では、大当たり信号出力端子９９ａからＬＯＷレベル信号が出力

されており、大当たり結果となった場合にはＨＩレベル信号が出力される。なお、この信号の出力態様は逆でもよい。

【００７４】

また、本パチンコ機１０では、後述するように上作動口３３又は下作動口３４への入賞に基づく当否抽選の結果が大当たり当選でなかったとしても、可変入賞装置３２が開閉実行モードに移行することとなる特別外れ結果（すなわち、小当たり）を遊技結果の１種として備えている。この場合に、ＭＰＵ２０２は、遊技結果が大当たり結果となった場合又は遊技結果が特別外れ結果となった場合には、遊技ホール側の管理制御装置に対して、大当たり及び特別外れ信号出力端子９９ｂを通じて大当たり及び特別外れ信号を出力することができる。具体的には、通常時では、大当たり及び特別外れ信号出力端子９９ｂからＬＯＷレベル信号が出力されており、大当たり結果又は特別外れ結果となった場合にはＨＩレベル信号が出力される。なお、この信号の出力態様は逆でもよい。

【００７５】

停電監視基板２０５は、主制御基板２０１と電源及び発射制御装置９８とを中継し、また電源及び発射制御装置９８から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する。払出制御装置９７は、主制御装置８１から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置９６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【００７６】

電源及び発射制御装置９８は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板２０１や払出制御装置９７等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を所定の電力経路を通じて供給する。また、電源及び発射制御装置９８は、遊技球発射機構５３の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構５３は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。

【００７７】

音声ランプ制御装置８２は、主制御装置８１から入力した各種コマンドに基づいて、可変表示ユニット３６に設けられた各保留ランプ部４５～４７及び前扉枠１４に設けられた表示ランプ部６３やスピーカ部６４を駆動制御するとともに、表示制御装置２１２を制御するものである。

【００７８】

表示制御装置２１２では、音声ランプ制御装置８２から入力したコマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。この場合に、音声ランプ制御装置８２では、主制御装置８１から入力した各種コマンドに基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間及び最終的に停止表示させる図柄の組み合わせの種類を決定するとともに、リーチ発生の有無及びリーチ演出の内容の抽選を実行する。

【００７９】

ここで、図柄表示装置４１の表示内容について図８に基づいて説明する。図８は図柄表示装置４１の表示画面Ｇを示す図である。

【００８０】

図８（ａ）に示すように、図柄表示装置４１の表示画面Ｇには、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示画面Ｇでは、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図

柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図８（ｂ）に示すように、表示画面Ｇは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。

【００８１】

また、表示画面Ｇには、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。そして、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了すれば、後述する通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【００８２】

本パチンコ機１０では、奇数番号（１，３，５，７，９）が付された主図柄は「特定図柄」に相当し、１５Ｒ確変大当たり結果が発生する場合には、同一の特定図柄の組み合わせが停止表示される。また、偶数番号（２，４，６，８）が付された主図柄は「非特定図柄」に相当し、通常大当たり結果が発生する場合には、同一の非特定図柄の組み合わせが停止表示される。

【００８３】

また、後述する明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合には、異なる数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了し、その後に、明示用動画が表示されるようになっている。また、後述する非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果となる場合には、異なる数字が付された図柄の組み合わせが形成された状態で全図柄列Ｚ１～Ｚ３の変動表示が終了し、その後に、共通用動画が表示されるようになっている。

【００８４】

なお、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。

【００８５】

表示画面Ｇの下部における左側には、第１保留表示領域Ｇａが設定されており、表示画面Ｇの下部における右側には、第２保留表示領域Ｇｂが設定されている。

【００８６】

第１保留表示領域（非優先側保留表示領域）Ｇａは、遊技球が上作動口３３に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が上作動口３３に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第１保留表示領域Ｇａには、第１単位保留表示領域Ｇａ１、第２単位保留表示領域Ｇａ２、第３単位保留表示領域Ｇａ３、第４単位保留表示領域Ｇａ４が設定されている。

【００８７】

例えば、遊技球が上作動口３３に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１のみにて所定の保留用画像が表示され、遊技球が上作動口３３に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４の全てにおいて所定の保留用画像が表示される。当該第１保留表示領域Ｇａにおける表示内容は、後に詳細に説明する。

【００８８】

また、第２保留表示領域（優先側保留表示領域）Ｇｂは、遊技球が下作動口３４に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が下作動口３４に入賞した場合の最大保留個数は４個であり、これに対応させて第２保留表示領域Ｇｂには、第１単位保留表示領域Ｇｂ１、第２単位保留表示領域Ｇｂ２、第３単位保留表示領域Ｇｂ３、第４単位保留表示領域Ｇｂ４が設定されている。

【００８９】
例えば、遊技球が下作動口３４に入賞した場合の保留個数が１個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１のみにて保留用画像が表示され、遊技球が下作動口３４に入賞した場合の保留個数が４個の場合には、第１単位保留表示領域Ｇｂ１～第４単位保留表示領域Ｇｂ４の全てにおいて保留用画像が表示される。当該第２保留表示領域Ｇｂにおける表示内容は、後に詳細に説明する。
【００９０】
＜各種カウンタについて＞
次に、上記の如く構成されたパチンコ機１０の動作について説明する。
【００９１】
ＭＰＵ２０２は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、メイン表示部４３の表示の設定、図柄表示装置４１の図柄表示の設定、役物用表示部４４の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図９に示すように、大当たり発生の抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、確変大当たり結果や通常大当たり結果等の大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４１が外れ変動する際のリーチ抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、メイン表示部４３の第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳ並びに図柄表示装置４１における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、下作動口３４の電動役物３４ａを電役開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。
【００９２】
各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値がＲＡＭ２０４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ２３１に適宜格納される。ＲＡＭ２０４には、第１結果表示部用保留エリアＲａと、第２結果表示部用保留エリアＲｂと、実行エリアＡＥと、総保留数記憶領域とよりなる保留球格納エリア２３２が設けられている。そして、この保留球格納エリア２３２に、上作動口３３又は下作動口３４への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値が時系列的に格納されるようになっている。
【００９３】
各カウンタについて詳しくは、大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり５９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に大当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。大当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が上作動口３３又は下作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、上作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。
【００９４】
大当たり当選となる乱数の値は、ＲＯＭ２０３における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア２２１に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図１０を用いて説明する。図１０に示すように、当否テーブルとしては、図１０（ａ）の低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図１０（ｂ）の高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本パチンコ機１０は、当否抽選手段における抽選モードとして、低確率モード（低確率状態）と高確率モード（高確率状態）とが設定されている。

【００９５】
上記抽選に際して低確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図１０（ａ）に示すように、大当たり当選となる乱数の値は２個である。一方、上記抽選に際して高確率モード用の当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図１０（ｂ）に示すように、大当たり当選となる乱数の値は２１個である。この場合、低確率モードである状況において大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群は、高確率モードである状況において大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数及び値は任意である。
【００９６】
また、各抽選モードにおいて、大当たり当選となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるが、本パチンコ機１０においては、外れ結果として、特別外れ結果と通常外れ結果との２種類が設定されている。これらの違いについては後に説明する。
【００９７】
大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２９）に達した後０に戻る構成となっている。ここで、本実施の形態では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モードにおける可変入賞装置３２の開閉制御の態様、（２）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（３）開閉実行モード終了後の下作動口３４の電動役物３４ａにおけるサポートモード、という３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。
【００９８】
ここで、開閉実行モードにおける可変入賞装置３２の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３２への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、大入賞口３２ａの開閉が１５回（高頻度用回数）行われるとともに、１回の開放は３０ｓｅｃ（高頻度時間）が経過するまで又は大入賞口３２ａへの入賞個数が１０個（高頻度個数）となるまで継続される。一方、低頻度入賞モードでは、開閉実行モードの開始から終了までに、大入賞口３２ａの開閉が２回（低頻度用回数）行われるとともに、１回の開放は０．２ｓｅｃ（低頻度時間）が経過するまで又は大入賞口３２ａへの入賞個数が６個（低頻度個数）となるまで継続される。
【００９９】
この場合に、本パチンコ機１０では、発射ハンドル５４が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構５３が駆動制御される。これに対して、低頻度入賞モードでは、上記のとおり１回の大入賞口３２ａの開放時間は０．２ｓｅｃとなっている。つまり、低頻度入賞モードでは、遊技球の発射周期よりも１回の大入賞口３２ａの開放時間が短くなっている。したがって、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは実質的に遊技球の入賞が発生しない。
【０１００】
なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける大入賞口３２ａの開閉回数、１回の開放に対する開放限度時間及び１回の開放に対する開放限度個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における可変入賞装置３２への入賞の発生頻度が高くなるのであれば、上記の値に限定されることはなく任意である。具体的には、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉回数が多い、１回の開放に対する開放限度時間が長い又は１回の開放に対する開放限度個数が多く設定されていればよい。
【０１０１】
但し、高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとの間での特典の差異を明確にする上では、低頻度入賞モードにかかる開閉実行モードでは、実質的に可変入賞装置３２への入賞が

発生しない構成とするとよい。例えば、高頻度入賞モードでは、１回の開放について、遊技球の発射周期と開放限度個数との積を、開放限度時間よりも短く設定する一方、低頻度入賞モードでは、１回の開放について、遊技球の発射周期と開放限度個数との積を、開放限度時間よりも長く設定する構成としてもよい。また、遊技球の発射間隔及び１回の大入賞口３２ａの開放時間が上記のものでなかったとしても、低頻度入賞モードでは、前者よりも後者の方が短くなるように設定することで、実質的に可変入賞装置３２への入賞が発生しない構成を容易に実現することができる。

【０１０２】

下作動口３４の電動役物３４ａにおけるサポートモードとしては、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、下作動口３４の電動役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、低頻度サポートモード（低頻度サポート状態又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（高頻度サポート状態又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【０１０３】

具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電役開放状態当選となった際に電動役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電役開放状態当選となり電動役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の電動役物開放抽選が行われてから次の電動役物開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間が短く設定されている。

【０１０４】

上記のように高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも下作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、下作動口３４よりも上作動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、上作動口３３よりも下作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。そして、下作動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【０１０５】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電役開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電役開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。さらには、回数、開放時間及び当選確率のうち、いずれか１条件又は任意の組み合わせの条件を相違させることで、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとの設定を行う構成としてもよい。

【０１０６】

大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が上作動口３３又は下作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、上作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

【０１０７】

大当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、ＲＯＭ２０３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア２２２に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。ここで、振分テーブルの内容について図１１を用いて説明する。図１１に示すように、振分テーブルとしては、図１１（ａ）の第１結果表示部用の振分テーブ

ル（第１振分情報群）と、図１１（ｂ）の第２結果表示部用の振分テーブル（第２振分情報群）とが設定されている。

【０１０８】

第１結果表示部用の振分テーブルでは、図１１（ａ）に示すように、遊技結果の振分先として、通常大当たり結果（低確率対応特別遊技結果）、非明示２Ｒ確変大当たり結果（非明示高確率対応遊技結果又は潜伏確変状態となる結果）、明示２Ｒ確変大当たり結果（明示高確率対応遊技結果又は突然確変状態となる結果）、１５Ｒ確変大当たり結果（高確率対応特別遊技結果）が設定されている。

【０１０９】

通常大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。換言すれば、通常大当たり結果は、通常大当たり状態（低確率対応特別遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。

【０１１０】

非明示２Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果である。換言すれば、非明示２Ｒ確変大当たり結果は、非明示２Ｒ確変大当たり状態（非明示高確率対応遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。

【０１１１】

明示２Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。換言すれば、明示２Ｒ確変大当たり結果は、明示２Ｒ確変大当たり状態（明示高確率対応遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。

【０１１２】

１５Ｒ確変大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。当該高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。換言すれば、１５Ｒ確変大当たり結果は、１５Ｒ確変大当たり状態（高確率対応特別遊技状態）へ遊技状態を移行させる大当たり結果である。

【０１１３】

なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。

【０１１４】

第１結果表示部用の振分テーブルでは、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が通常大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が非明示２Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「１５～１９」が明示２Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２０～２９」が１５Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０１１５】

上記のように、確変大当たり結果として、非明示２Ｒ確変大当たり結果及び明示２Ｒ確変大当たり結果が設定されていることにより、確変大当たり結果の態様が多様化する。すなわち、３種類の確変大当たり結果を比較した場合、遊技者にとっての有利度合いは、開閉実行モードにおいて高頻度入賞モードとなり且つサポートモードでは高頻度サポートモードとなる１５Ｒ確変大当たり結果が最も高く、開閉実行モードにおいて低頻度入賞モードとなるもののサポートモードでは高頻度サポートモードとなる明示２Ｒ確変大当たり結

果が次に高く、開閉実行モードにおいて低頻度入賞モードとなるとともにサポートモードでは低頻度サポートモードとなる非明示２Ｒ確変大当たり結果が最も低くなる。これにより、遊技の単調化が抑えられ、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０１１６】

特に、非明示２Ｒ確変大当たり結果では、開閉実行モードの終了後において、当否抽選モードが高確率モードに移行するものの、サポートモードが通常遊技状態と同様に低頻度サポートモードとなる。そうすると、遊技状態として、電動役物３４ａのサポートモードが低頻度サポートモードで共通しているにも関わらず、当否抽選モードが高確率モードとなる遊技状態を作り出すことができ、遊技者に対して当否抽選モードが高確率モード又は低確率モードのいずれであるか予測させることが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０１１７】

一方、第２結果表示部用の振分テーブルでは、図１１（ｂ）に示すように、遊技結果の振分先として、通常大当たり結果及び１５Ｒ確変大当たり結果のみが設定されている。そして、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が通常大当たり結果に対応しており、「１０～２９」が１５Ｒ確変大当たり結果に対応している。

【０１１８】

上記のように本パチンコ機１０では、大当たり当選となった場合の遊技結果の振分態様は、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで異なっている。

【０１１９】

ここで、第１結果表示部用の振分テーブル及び第２結果表示部用の振分テーブルのいずれであっても、大当たり当選となった場合に確変大当たり結果となる確率は、同一となっている。つまり、第１結果表示部用の振分テーブルでは、非明示２Ｒ確変大当たり結果、明示２Ｒ確変大当たり結果及び１５Ｒ確変大当たり結果に割り当てられている大当たり種別カウンタＣ２の値の数は、２０個となっている。また、第２結果表示部用の振分テーブルでは、１５Ｒ確変大当たり結果に割り当てられている大当たり種別カウンタＣ２の値の数は、２０個となっている。したがって、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなる確率は、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合と、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合とで同一となっている（具体的には、２／３）。

【０１２０】

但し、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となり且つ確変大当たり結果が発生する場合、必ず１５Ｒ確変大当たり結果となるのに対して、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となり且つ確変大当たり結果となる場合、１／４の確率で非明示２Ｒ確変大当たり結果又は明示２Ｒ確変大当たり結果となり、１／２の確率で１５Ｒ確変大当たり結果となる。つまり、確変大当たり結果のうち遊技者にとって最も有利度合いが高い１５Ｒ確変大当たり結果の発生確率は、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり当選となった場合の方が、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり当選となった場合よりも高くなる。

【０１２１】

また、非明示２Ｒ確変大当たり結果では、上記のとおり開閉実行モードの終了後に当否抽選モードは高確率モードに移行するものの、サポートモードは低頻度サポートモードへ移行することとなるため、１５Ｒ確変大当たり結果及び明示２Ｒ確変大当たり結果と比較した場合に、電動役物３４ａが開放状態となりにくいことによりそれだけ遊技球の払出を受ける機会が減り、さらには第２結果表示部用の振分テーブルに基づいて振分抽選が行われる可能性が低くなる。

【０１２２】

以上のとおり、上作動口３３と下作動口３４とにおいて、遊技者にとっての有利性に明確な差異が設けられている。したがって、遊技者は上作動口３３及び下作動口３４のうち

、下作動口３４への入賞が発生することを期待しながら遊技を行うこととなり、それに伴って、下作動口３４への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードへの遊技者の注目度が高くなる。

【０１２３】

また、本パチンコ機１０では、上記のとおり、当否抽選において外れ結果となった場合に、通常外れ結果又は特別外れ結果となる。この場合、外れ結果となった場合に比較的高確率で発生する通常外れ結果では、開閉実行モードに移行することはなく、さらに当否抽選モード及びサポートモードの変更は発生しない。

【０１２４】

一方、外れ結果となった場合に比較的低確率で発生する特別外れ結果では、特別外れ状態となる。特別外れ状態では、当否抽選において外れ結果となった状況において開閉実行モードに移行することとなる。但し、移行先の開閉実行モードは、低頻度入賞モードである。したがって、特別外れ結果となったとしても、大入賞口３２ａへの遊技球の入賞は期待できない。また、開閉実行モードの終了後には、当否抽選モード及びサポートモードの移行は発生しない。

【０１２５】

上記のように特別外れ結果を設定することで、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａの開放を演出として用いることができる。ここで、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態下で、特別外れ結果となった場合、低頻度入賞モードとして開閉実行モードに移行するのみであり、その後には上記通常遊技状態に復帰する。これに対して、上記非明示２Ｒ確変大当たり結果が発生した場合には、低頻度入賞モードである開閉実行モードに移行し、その後にはサポートモードが低頻度サポートモードであるものの当否抽選モードが高確率モードとなる。そうすると、通常遊技状態下での特別外れ結果の発生及び非明示２Ｒ確変大当たり結果の発生は、同一の低頻度入賞モードとして開閉実行モードに移行すること及びその後にサポートモードが低頻度サポートとなることで共通し、両者の差異は前者においては当否抽選モードが低確率モードとなるのに対して後者においては高確率モードとなることで相違する。つまり、通常遊技状態下での特別外れ結果の発生及び非明示２Ｒ確変大当たり結果の発生は、可変入賞装置３２の挙動及び下作動口３４の電動役物３４ａの挙動といった各可動物の挙動が共通し、内部的な抽選状態のみが相違することとなる。これにより、通常遊技状態下において低頻度入賞モードである開閉実行モードが発生した場合には、その後に当否抽選モードが高確率モードに移行しているか否かを想像させることが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０１２６】

なお、当否抽選モードが低確率モードである場合には、図１０（ａ）に示すように、特別外れ結果となる乱数の値は大当たり当選となる乱数の値と同様に２個である。一方、当否抽選モードが高確率モードである場合には、図１０（ｂ）に示すように、特別外れ結果となる乱数の値は、大当たり当選となる乱数の値の数及び低確率モードで特別外れ結果となる乱数の値の数よりも少ない１個である。このように特別外れ結果となる乱数の値の数を、高確率モード下における大当たり当選となる乱数の値の数よりも少なくすることで、高確率モード下では特別外れ結果となる確率よりも大当たり当選となる確率を高くすることができる。また、特別外れ結果となる乱数の値の数を、低確率モード下よりも高確率モード下の方を少なく設定することで、高確率モード下では特別外れ結果となる確率を低確率モード下よりも低くすることができる。

【０１２７】

リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３８）に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が上作動口３３又は下作動口３４に入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の保留球格納エリア２３２に格納される。より詳しくは、上作動口３３に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動

口３４に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。そして、ＲＯＭ２０３のリーチ用テーブル記憶エリアに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定することとしている。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、ＭＰＵ２０２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、各遊技状態において同一となっているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【０１２８】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置４１を備え、可変入賞装置３２の開閉実行モードが高頻度入賞モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置４１における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

【０１２９】

換言すれば、図柄表示装置４１の表示画面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、高頻度入賞モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性があるリーチ図柄の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【０１３０】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置４１の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、高頻度入賞モードの発生に対応した大当たり図柄の組み合わせが成立する可能性のあるリーチ図柄の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【０１３１】

図８の表示内容について具体的に説明すると、最初に上段の図柄列Ｚ１において図柄の変動表示が終了され、さらに下段の図柄列Ｚ３において図柄の変動表示が終了された状態において、いずれかの有効ラインＬ１～Ｌ５に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況化において中段の図柄列Ｚ２において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、高頻度入賞モードが発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中段の図柄列Ｚ２における図柄の変動表示が終了される。

【０１３２】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を、リーチ乱数カウンタＣ３やその他のカウンタを用いて行うようにしてもよい。

【０１３３】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、メイン表示部４３の第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳにおける変動表示時間と、図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間とをＭＰＵ２０２において決定する上で用いら

れる。変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理が１回実行される毎に１回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【０１３４】

電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２４９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２４９）に達した後０に戻る構成となっている。電動役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ２０４の電役保留エリア２３３に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された電動役物開放カウンタＣ４の値によって電動役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。例えば、Ｃ４＝０～１９９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御し、Ｃ４＝２００～２４９であれば、電動役物３４ａを開放状態に制御しない。

【０１３５】

既に説明したように、ＭＰＵ２０２では、少なくとも変動種別カウンタＣＳのバッファ値を用いて、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３が用いられる。また、ＭＰＵ２０２では、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳにおける停止結果が決定されるが、その決定に際してはＲＯＭ２０３の停止結果テーブル記憶エリア２２４が用いられる。

【０１３６】

＜保留球格納エリア２３２の構成＞

次に、保留球格納エリア２３２の構成を、図１２を用いてより詳細に説明する。

【０１３７】

第１結果表示部用保留エリアＲａは、上作動口３３への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を時系列的に格納するための保留エリアである。また、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、下作動口３４への遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を時系列的に格納するための保留エリアである。ここで、第１結果表示部用保留エリアＲａ及び第２結果表示部用保留エリアＲｂは、同一の構成となっているため、以下には、両保留エリアＲａ，Ｒｂのうち第１結果表示部用保留エリアＲａの構成について説明する。

【０１３８】

第１結果表示部用保留エリアＲａは、第１エリア～第４エリアの４つの記憶エリアと、保留数記憶領域とより構成されている。各記憶エリアは、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納するためのＣ１記憶領域と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納するためのＣ２記憶領域と、リーチ乱数カウンタＣ３の値を格納するためのＣ３記憶領域とより構成されている。この第１エリア～第４エリアの４つの記憶エリアにより、上作動口３３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。

【０１３９】

Ｃ１記憶領域は２バイトで構成されており、０～５９９のいずれかの大当たりカウンタＣ１値が０～９の下位１０ビットを用いて格納されるようになっている。Ｃ１記憶領域のうち１０～１５の上位６ビットは未使用領域となっている。

【０１４０】

Ｃ２記憶領域は１バイトで構成されており、０～２９のいずれかの大当たり種別カウンタＣ２値が０～４の下位５ビットを用いて格納されるようになっている。Ｃ２記憶領域のうち５～７の上位２ビットは未使用領域となっている。

【０１４１】

Ｃ３記憶領域は１バイトで構成されており、０～２３８のいずれかのリーチ乱数カウン

タＣ３値が０～７の全８ビットを用いて格納されるようになっている。
【０１４２】
保留数記憶領域は、記憶エリアの使用数、すなわち上作動口３３に遊技球が入賞して保留された個数を記憶するための記憶領域である。保留数記憶領域は１バイトで構成されており、０～４のいずれかの値が０～２の下位３ビットを用いて格納されるようになっている。保留数記憶領域のうち３～７の上位５ビットは未使用領域となっている。
【０１４３】
また、保留球格納エリア２３２には、第１結果表示部用保留エリアＲａにおける保留数と第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける保留数との和の数の情報を記憶するための総保留数記憶領域が設けられている。総保留数記憶領域は１バイトで構成されており、０～８のいずれかの値が０～３の下位４ビットを用いて格納されるようになっている。総保留数記憶領域のうち４～７の上位４ビットは未使用領域となっている。
【０１４４】
図９に示す実行エリアＡＥは、各結果表示部ＡＳ，ＢＳの変動表示を開始する際に、第１結果表示部用保留エリアＲａ又は第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納された各値を移動させるためのエリアである。実行エリアＡＥは、各結果表示部用保留エリアＲａ，Ｒｂの１つ分の記憶エリアと同一構成、すなわち、２バイト構成のＣ１記憶領域と、１バイト構成のＣ２記憶領域と、１バイト構成のＣ３記憶領域とにより構成されている。
【０１４５】
＜主制御装置８１にて実行される各種処理について＞
次に、主制御装置８１内のＭＰＵ２０２にて各遊技回での遊技を進行させる上で実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、ＭＰＵ２０２では、上記タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及びＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力により起動されるＮＭＩ割込み処理とが実行されるが、これらの処理については説明を省略する。
【０１４６】
＜タイマ割込み処理＞
先ず、タイマ割込み処理について、図１３のフローチャートを参照しながら説明する。本処理はＭＰＵ２０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【０１４７】
ステップＳ１０１では、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する。すなわち、主制御装置８１に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。
【０１４８】
その後、ステップＳ１０２では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントすると共に、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。続くステップＳ１０３では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び電動役物開放カウンタＣ４をそれぞれ１インクリメントすると共に、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。その後、ステップＳ１０４にて、作動口３３，３４への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行し、さらにステップＳ１０５にて、スルーゲート３５への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行した後に、本タイマ割込み処理を終了する。
【０１４９】
ステップＳ１０４における作動口用の入賞処理及びステップＳ１０５におけるスルー用の入賞処理について以下に説明する。

【０１５０】
＜作動口用の入賞処理＞
先ず、作動口用の入賞処理について図１４のフローチャートを参照しながら説明する。
【０１５１】
ステップＳ２０１では、遊技球が上作動口３３に入賞（始動入賞）したか否かを上作動口３３に対応した検知センサの検知状態により判定する。遊技球が上作動口３３に入賞したと判定すると、ステップＳ２０２では、払出制御装置９７に遊技球を３個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２０３では、上作動口３３に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳ２０４では、第１結果表示部用保留エリアＲａの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第１結果表示部用保留エリアＲａに保留記憶されている始動保留記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳ２０５では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を格納する情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【０１５２】
ステップＳ２０１にて遊技球が上作動口３３に入賞していないと判定した場合、ステップＳ２０６では、遊技球が下作動口３４に入賞（始動入賞）したか否かを下作動口３４に対応した検知センサの検知状態により判定する。遊技球が下作動口３４に入賞したと判定すると、ステップＳ２０７にて払出制御装置９７に遊技球を４個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップＳ２０８では、下作動口３４に遊技球が入賞したことを遊技ホール側の管理制御装置に対して信号出力すべく、外部信号設定処理を行う。ステップＳ２０９では、第２結果表示部用保留エリアＲｂの保留数記憶領域に格納された値を読み出し、当該第２結果表示部用保留エリアＲｂに保留記憶されている始動保留記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳ２０５にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。
【０１５３】
一方、ステップＳ２０１，ステップＳ２０６が共にＮＯの場合、すなわち上作動口３３，下作動口３４のいずれにも遊技球が入賞しなかった場合には、そのまま本入賞処理を終了する。
【０１５４】
なお、上記ステップＳ２０２，Ｓ２０７にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理Ｓ５０１にて払出制御装置９７に対して送信される。
【０１５５】
ここで、ステップＳ２０５の情報取得処理を図１５のフローチャートにより詳細に説明する。
【０１５６】
先ずステップＳ３０１では、上述したステップＳ２０４又はステップＳ２０９にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮ又はＲｂＮ）が上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。始動保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本情報取得処理を終了し上限値未満である場合には、ステップＳ３０２にて対応する結果表示部用保留エリアの始動保留記憶数Ｎを１インクリメントするとともに、ステップＳ３０３にて総保留数記憶領域に格納された値（以下、共通保留数ＣＲＮと言う）を１インクリメントする。
【０１５７】
続くステップＳ３０４では、前記ステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、対応する結果表示部用保留エリアの空き記憶領域エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１インクリメントした保留記憶数と対応する記憶エリアに格納する。
【０１５８】
つまり、第１始動保留記憶数ＲａＮがセットされている場合には、前記ステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カ

ウンタＣ３の各値を、第１結果表示部用保留エリアＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１インクリメントした第１始動保留記憶数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１５９】

また、第２始動保留記憶数ＲｂＮがセットされている場合には、前記ステップＳ１０３にて更新した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各値を、第２結果表示部用保留エリアＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわち上記ステップＳ３０２にて１インクリメントした第２始動保留記憶数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１６０】

続くステップＳ３０５では、上作動口３３又は下作動口３４に遊技球が入賞したことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報である作動入賞コマンド（始動入賞コマンド又は始動入賞情報）の選定処理を実行する。具体的には、始動保留記憶数Ｎとして第１始動保留記憶数ＲａＮ又は第２始動保留記憶数ＲｂＮのいずれがセットされているかにより、今回の情報取得処理の対象となった作動口が上作動口３３又は下作動口３４のいずれであるかを特定する。下作動口３４である場合には、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５から、今回の作動入賞コマンドとして下作動口３４への入賞が発生したことの情報を含む作動入賞コマンドを選定する。

【０１６１】

一方、上作動口３３である場合には、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５から、今回の作動入賞コマンドとして、上作動口３３への入賞が発生したことの情報と、ステップＳ３０４にて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに格納した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報及び大当たり種別カウンタＣ２の値の情報と、を含む作動入賞コマンドを選定する。つまり、この場合の作動入賞コマンドには、大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値がそのまま含まれている。

【０１６２】

続くステップＳ３０６では、ステップＳ３０５にて選定した作動入賞コマンドを音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定した後に、本情報取得処理を終了する。ステップＳ３０６にて設定された作動入賞コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した作動入賞コマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第１保留ランプ部４５及び第２保留ランプ部４６における表示や、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の増加に対応させて変更するための処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０１６３】

なお、作動入賞コマンドに代えて、上作動口３３への入賞が発生したことの情報を含む保留報知コマンドと、当該入賞に係る保留情報における当否抽選や振分抽選に対応した情報を含む内容コマンドとが音声ランプ制御装置８２に送信される構成としてもよい。

【０１６４】

＜スルー用の入賞処理＞

次に、スルー用の入賞処理について図１６のフローチャートを参照しながら説明する。

【０１６５】

ステップＳ４０１では、遊技球がスルーゲート３５に入賞したか否かを判定する。遊技球がスルーゲート３５に入賞したと判定した場合には、ステップＳ４０２に進み、役物保留記憶数ＳＮが上限値（本実施の形態では４）未満であるか否かを判定する。

【０１６６】

遊技球がスルーゲート３５に入賞し、且つ、役物保留記憶数ＳＮ＜４であることを条件にステップＳ４０３に進み、役物保留記憶数ＳＮを１インクリメントする。続く、ステップＳ４０４では、前記ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値をＲＡＭ２０４の電役保留エリア２３３の空き記憶エリアのうち最初のエリアに格納する。そ

して、保留記憶数と対応する可変表示ユニット３６の第３保留ランプ部４７を点灯させた後、本入賞処理を終了する。第３保留ランプ部４７は左側から順次点灯されるようになっており、例えば役物保留記憶数ＳＮが１であれば左端の第３保留ランプ部４７が点灯され、役物保留記憶数ＳＮが４であれば全ての第３保留ランプ部４７が点灯されるようになっている。

【０１６７】

一方、ステップＳ４０１でスルーゲート３５に遊技球が入賞したと判定されなかった場合又はステップＳ４０２にて役物保留記憶数ＳＮの値が上限値以上と判定された場合には電動役物開放カウンタＣ４の値を格納することなく、本入賞処理を終了する。

【０１６８】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図１７のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップＳ５０１～Ｓ５０７の処理が４ｍｓｅｃ周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップＳ５０８，Ｓ５０９のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０１６９】

通常処理において、ステップＳ５０１では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置９７に対して送信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の演出用コマンドが設定されている場合にはそれを音声ランプ制御装置８２に対して送信する。

【０１７０】

次に、ステップＳ５０２では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントすると共に、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１７１】

続くステップＳ５０３では、払出制御装置９７より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込む。その後、ステップＳ５０４では、各遊技回における遊技を制御するための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり判定、図柄表示装置４１による図柄の変動表示の設定、変動表示を行う側の結果表示部ＡＳ，ＢＳの表示制御などを行う。遊技回制御処理の詳細は後述する。

【０１７２】

その後、ステップＳ５０５では、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モード、高確率モード、高頻度サポートモードなどに移行する。

【０１７３】

ステップＳ５０６では、下作動口３４に設けられた電動役物３４ａを駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの判定、役物用表示部４４の表示制御などを行う。電役サポート用処理の詳細は後述する。

【０１７４】

続くステップＳ５０７では、次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び変動種別カウンタＣＳの更新を繰り返し実行する（ステップＳ５０８，Ｓ５０９）。つまり、ステップＳ５０８では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、乱数初期値カウン

タＣＩＮＩの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。また、ステップＳ５０９では、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタＣＳを１インクリメントするとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳの更新値を、ＲＡＭ２０４の該当するバッファ領域に格納する。

【０１７５】

ここで、ステップＳ５０１～Ｓ５０６の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ（すなわち、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳについてもランダムに更新することができる。

【０１７６】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップＳ５０４の遊技回制御処理を図１８～図２５のフローチャート等を参照して説明する。

【０１７７】

遊技回制御処理では、先ずステップＳ６０１にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における開閉実行モードフラグ格納エリア（開閉実行状態情報記憶手段）に開閉実行モードフラグ（開閉実行状態情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。当該開閉実行モードフラグは、後述する遊技状態移行処理にて遊技状態を開閉実行モードに移行させる場合に格納され、同じく遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に消去される。

【０１７８】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳ６０２以降の処理、すなわちステップＳ６０３～ステップＳ６０５の遊技回開始用処理及びステップＳ６０６～ステップＳ６０９の遊技回進行用処理のいずれも実行することなく、本遊技回制御処理を終了する。つまり、開閉実行モード中である場合には、作動口３３，３４への入賞が発生しているか否かに関係なく、遊技回が開始されることはない。

【０１７９】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ６０２にて、メイン表示部４３が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における変動表示中フラグ格納エリア（変動表示中情報記憶手段）に変動表示中フラグ（変動表示中情報）が格納（記憶）されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

【０１８０】

メイン表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳ６０３～ステップＳ６０５の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップＳ６０３にて、共通保留数ＣＲＮが「０」か否かを判定する。共通保留数ＣＲＮが「０」である場合とは、上作動口３３及び下作動口３４のいずれについても始動保留記憶数が「０」であることを意味する。したがって、そのまま遊技回制御処理を終了する。共通保留数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ６０４にて第１結果表示部用保留エリアＲａ又は第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップＳ６０５にてメイン表示部４３における変動表示及び図柄表示装置４１における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【０１８１】

ここで、ステップＳ６０４のデータ設定処理及びステップＳ６０５の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【０１８２】

先ず、データ設定処理について、図１９のフローチャートを参照して説明する。

【０１８３】

データ設定処理では、先ずステップＳ７０１にて、第２結果表示部用保留エリアＲｂに保留記憶されている第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」か否かを判定する。第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」である場合にはステップＳ７０２～ステップＳ７０７の第１結果表示部用のデータ設定処理を実行し、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」でない場合にはステップＳ７０８～ステップＳ７１３の第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【０１８４】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、既に説明したように、共通保留数ＣＲＮが１以上である場合である。この場合に、データ設定処理では、第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」であるか否かを判定し、「０」でない場合、すなわち第２結果表示部ＢＳについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第１始動保留記憶数ＲａＮが１以上であるか否かに関係なく、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されているデータを変動表示用として設定するようにした。これにより、第１結果表示用保留エリアＲａ及び第２結果表示部用保留エリアＲｂの両方に保留情報が記憶されている場合には、下作動口３４に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が優先されることとなる。

【０１８５】

第１結果表示部用のデータ設定処理では、先ずステップＳ７０２にて、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１保留記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。続くステップＳ７０３では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。その後、ステップＳ７０４では、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０１８６】

その後、ステップＳ７０５にて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０１８７】

続くステップＳ７０６では、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられた第２結果表示部フラグ格納エリア（第２結果表示部情報記憶手段）に第２結果表示部フラグ（第２結果表示部情報）が記憶されている場合には、それを消去し、記憶されていない場合にはその状態を維持する。第２結果表示部フラグは、今回の変動表示の開始が第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳのいずれであるかを特定するための情報である。

【０１８８】

続くステップＳ７０７では、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報であるシフト時コマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが、第１結果表示部用保留エリアＲａに対応していることの情報、すなわち上作動口３３に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０１８９】

ステップＳ７０７にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信したシフト時コマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第１保留ランプ部４

５における表示や、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０１９０】

第２結果表示部用のデータ設定処理では、先ずステップＳ７０８にて、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２保留記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。続くステップＳ７０９では共通保留数ＣＲＮを１ディクリメントする。その後、ステップＳ７１０では、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第１エリアに格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。

【０１９１】

その後、ステップＳ７１１にて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリアに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第１エリアのデータをクリアすると共に、第２エリア→第１エリア、第３エリア→第２エリア、第４エリア→第３エリアといった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【０１９２】

続くステップＳ７１２では、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられた第２結果表示部フラグ格納エリア（第２結果表示部情報記憶手段）に第２結果表示部フラグ（第２結果表示部情報）が記憶されていない場合には第２結果表示部フラグを格納し、記憶されている場合にはその状態を維持する。

【０１９３】

続くステップＳ７１３では、保留エリアのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報であるシフト時コマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５から、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアが第２結果表示部用保留エリアＲｂに対応していることの情報、すなわち下作動口３４に対応していることの情報を含むシフト時コマンドを選定し、その選定したシフト時コマンドを音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【０１９４】

ステップＳ７１３にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信したシフト時コマンドに基づいて、可変表示ユニット３６の第２保留ランプ部４６における表示や、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｇｂにおける表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０１９５】

次に、変動開始処理について、図２０のフローチャートを参照して説明する。

【０１９６】

変動開始処理では、先ずステップＳ８０１にて、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられた高確率モードフラグ格納エリア（高確率状態情報記憶手段）に高確率モードフラグ（高確率状態情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。高確率モードフラグは、確変大当たり結果の発生に係る開閉実行モードの終了に際して格納され、その後に通常大当たり結果が発生した場合に消去されるフラグである。

【０１９７】

高確率モードでない場合には、ステップＳ８０２にて低確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１０（ａ）に示すように低確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳ８０３にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否

判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１０（ｂ）に示すように高確率モード用の当否テーブルにおいて大当たり当選として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０１９８】

ステップＳ８０２又はステップＳ８０３の処理の後は、ステップＳ８０４～ステップＳ８１２にて、今回の遊技回の遊技結果を設定するための処理を実行するとともに、今回の遊技回において第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳのいずれかで実行される変動表示を終了させる場合の停止結果を設定するための処理などを実行する。この場合に、停止結果を設定する場合には、ＲＯＭ２０３における停止結果情報群記憶手段としての停止結果テーブル記憶エリア２２４に記憶されている各種停止結果テーブル（停止結果情報群）が参照される。

【０１９９】

ここで、当該停止結果テーブルについて、図２１を用いて説明する。図２１（ａ）は明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルであり、図２１（ｂ）は非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルであり、図２１（ｃ）は１５Ｒ確変用の停止結果テーブルであり、図２１（ｄ）は通常大当たり用の停止結果テーブルであり、図２１（ｅ）は特別外れ用の停止結果テーブルであり、図２１（ｆ）は通常外れ用の停止結果テーブルである。

【０２００】

停止結果の情報は、ＲＯＭ２０３において停止結果データとして予め記憶されている。各停止結果データは、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにおける変動表示が終了する場合に表示させる停止結果の内容だけが設定されているのではなく、開閉実行モードに移行する場合にラウンド表示部ＲＳに表示させるためのラウンド回数（大入賞口３２ａの開放回数）の内容も合わせて設定されている。つまり、各停止結果データには、結果表示部における停止結果の内容と、ラウンド表示部ＲＳにおけるラウンド回数の内容とが一対となって設定されている。

【０２０１】

停止結果データとしては、データ１～データ１２の複数のデータが記憶されている。そして、これらデータ１～データ１２のうち、データ１及びデータ２が明示２Ｒ確変用の停止結果データであり、データ３及びデータ４が非明示２Ｒ確変用の停止結果データであり、データ５及びデータ６が１５Ｒ確変用の停止結果データであり、データ７及びデータ８が通常大当たり用の停止結果データであり、データ９及びデータ１０が特別外れ用の停止結果データであり、データ１１及びデータ１２が通常外れ用の停止結果データである。つまり、各遊技結果に応じてそれぞれ複数の停止結果データが設定されている。

【０２０２】

なお、１の遊技結果に対して２個の停止結果データが設定されていることは必須ではなく、遊技結果に対して設定されている停止結果データの数が各遊技結果毎に異なっていてもよく、所定の組み合わせで異なっていてもよい。

【０２０３】

明示２Ｒ確変用の停止結果テーブル、非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブル、１５Ｒ確変用の停止結果テーブル及び通常大当たり用の停止結果テーブルのそれぞれには、大当たり種別カウンタＣ２の値と停止結果データとの対応関係が記憶されている。具体的には、大当たり種別カウンタＣ２の値に対して停止結果データのアドレスが対応付けて記憶されている。一方、特別外れ用の停止結果テーブル及び通常外れ用の停止結果テーブルのそれぞれには、大当たり乱数カウンタＣ１の値と停止結果データとの対応関係が記憶されている。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値に対して停止結果データのアドレスが対応付けて記憶されている。

【０２０４】

各停止結果テーブルについて詳細には、明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルには、図２１（ａ）に示すように、明示２Ｒ確変大当たり結果に対応した大当たり種別カウンタＣ２の値として設定されている「１５～１９」のうち、「１５～１７」がデータ１の停止結果

データに対応しており、「１８～１９」がデータ２の停止結果データに対応している。この場合、データ１の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「２」となっており、結果表示の内容が「５」となっている。また、データ２の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「２」となっており、結果表示の内容が「７」となっている。

【０２０５】

非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルには、図２１（ｂ）に示すように、非明示２Ｒ確変大当たり結果に対応した大当たり種別カウンタＣ２の値として設定されている「１０～１４」のうち、「１０～１２」がデータ３の停止結果データに対応しており、「１３～１４」がデータ４の停止結果データに対応している。この場合、データ３の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「２」となっており、結果表示の内容が「５．」となっている。また、データ４の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「２」となっており、結果表示の内容が「７．」となっている。

【０２０６】

ここで、既に説明したとおり、明示２Ｒ確変大当たり結果又は非明示２Ｒ確変大当たり結果が発生する場合とは、上作動口３３に遊技球が入賞し、当否抽選において大当たり当選となった場合である。したがって、上記データ１～データ４に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのうち第１結果表示部ＡＳのみに設定される。

【０２０７】

１５Ｒ確変用の停止結果テーブルには、図２１（ｃ）に示すように、１５Ｒ確変大当たり結果に対応した大当たり種別カウンタＣ２の値として設定されている「１０～２９」のうち、「１０～１９」がデータ５の停止結果データに対応しており、「２０～２９」がデータ６の停止結果データに対応している。この場合、データ５の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「Ｆ」となっており、結果表示の内容が「Ｌ」となっている。また、データ６の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「Ｆ」となっており、結果表示の内容が「Ｈ」となっている。

【０２０８】

ここで、既に説明したとおり、１５Ｒ確変大当たり結果が発生する場合とは、上作動口３３に遊技球が入賞し、当否抽選において大当たり当選となった場合と、下作動口３４に遊技球が入賞し、当否抽選において大当たり当選となった場合とのいずれかである。このうち、後者においては、１５Ｒ確変大当たり結果に振り分けられることとなる大当たり種別カウンタＣ２の値として「１０～２９」が設定されているため、データ５の停止結果データ又はデータ６の停止結果データのいずれかが選択される。一方、前者においては、１５Ｒ確変大当たり結果に振り分けられることとなる大当たり種別カウンタＣ２の値として「２０～２９」が設定されているため、データ６の停止結果データのみが選択される。したがって、データ６に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのうちいずれにも設定され得るのに対して、データ５に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのうち第２結果表示部ＢＳのみに設定される。

【０２０９】

通常大当たり用の停止結果テーブルには、図２１（ｄ）に示すように、通常大当たり結果に対応した大当たり種別カウンタＣ２の値として設定されている「０～９」のうち、「０～４」がデータ７の停止結果データに対応しており、「５～９」がデータ８の停止結果データに対応している。この場合、データ７の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「Ｆ」となっており、結果表示の内容が「Ｌ．」となっている。また、データ８の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「Ｆ」となっており、結果表示の内容が「Ｈ．」となっている。

【０２１０】

ここで、既に説明したとおり、通常大当たり結果が発生する場合は、上作動口３３に遊技球が入賞し、当否抽選において大当たり当選となった場合と、下作動口３４に遊技球が

入賞し、当否抽選において大当たり当選となった場合とのいずれかである。したがって、上記データ７及び上記データ８に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのいずれにも設定され得る。

【０２１１】

特別外れ用の停止結果テーブルには、図２１（ｅ）に示すように、特別外れ結果に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている「１５７，４５７」のうち、「１５７」がデータ９の停止結果データに対応しており、「４５７」がデータ１０の停止結果データに対応している。この場合、データ９の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が設定されておらず（すなわち、消灯）、結果表示の内容が「２」となっている。また、データ１０の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が「．」となっており、結果表示の内容が「２．」となっている。

【０２１２】

ここで、図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示すように、特別外れ結果は、当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても発生し得るように設定されている。このうち、前者においては、特別外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値として「１５７，４５７」が設定されているため、データ９の停止結果データ又はデータ１０の停止結果データのいずれかが選択される。一方、後者においては、特別外れ結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値として「１５７」が設定されているため、データ９の停止結果データのみが選択される。

【０２１３】

また、特別外れ結果は、上作動口３３への遊技球の入賞に基づく遊技回及び下作動口３４への遊技球の入賞に基づく遊技回のいずれにおいても発生し得る。したがって、上記データ９及び上記データ１０に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのいずれにも設定され得る。

【０２１４】

通常外れ用の停止結果テーブルには、図２１（ｆ）に示すように、通常外れ結果に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値として設定されている値のうち、２９９以下の該当値がデータ１１の停止結果データに対応しており、３００以上の該当値がデータ１２の停止結果データに対応している。この場合、データ１１の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が設定されておらず（すなわち、消灯）、結果表示の内容が「－」となっている。また、データ１２の停止結果データでは、ラウンド回数の内容が設定されておらず（すなわち、消灯）、結果表示の内容が「－．」となっている。

【０２１５】

ここで、図１０（ａ）及び図１０（ｂ）に示すように通常外れ結果は、当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても発生し得るように設定されており、両モードにおいて、データ１１の停止結果データ又はデータ１２の停止結果データのいずれかが選択される。また、通常外れ結果は、上作動口３３への遊技球の入賞に基づく遊技回及び下作動口３４への遊技球の入賞に基づく遊技回のいずれにおいても発生し得る。したがって、上記データ１１及び上記データ１２に対応した結果表示の内容は、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのいずれにも設定され得る。

【０２１６】

以上のとおり、結果表示の内容は、大当たりが発生するか否かに関係なく、全ての遊技結果毎に異なる表示内容が設定されている。これにより、遊技ホールの管理者は、遊技回が終了する場合に、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのうち、当該遊技回に係る変動表示が行われている結果表示部を見ることにより、その遊技回の遊技結果が何であるかを監視することができる。特に、メイン表示部４３に設けられた第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳは、主制御装置８１に直接表示制御される表示部であるため、サブの表示制御装置２１２が表示制御に際して介在することとなる表示部に比べ、表示の信頼性が高いものである。

【０２１７】

一方、ラウンド回数の内容は、明示２Ｒ確変大当たり結果及び非明示２Ｒ確変大当たり結果では、可変入賞装置３２の大入賞口３２ａが開放される回数の数である「２」で共通しており、１５Ｒ確変大当たり結果及び通常大当たり結果では、「Ｆ」で共通している。これにより、遊技ホールの管理者は、遊技回が終了する場合に第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳに表示される停止結果の内容が大当たり結果に基づくものである場合には、ラウンド表示部ＲＳの表示内容を見ることで、その後の可変入賞装置３２の大入賞口３２ａの開放回数を監視することができる。特に、メイン表示部４３に設けられたラウンド表示部ＲＳは、主制御装置８１に直接表示制御される表示部であるため、サブの表示制御装置２１２が表示制御に際して介在することとなる表示部に比べ、表示の信頼性が高いものである。

【０２１８】

変動開始処理（図２０）の説明に戻り、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３の処理の後は、ステップＳ８０４にて、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における抽選の結果が大当たり当選であるか否かを判定する。大当たり当選である場合には、ステップＳ８０５～ステップＳ８１１において、大当たり当選である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理などを実行する。

【０２１９】

ステップＳ８０５では、ＲＡＭ２０４に第２結果表示部フラグが格納されているか否かを判定する。第２結果表示部フラグが格納されていない場合には、ステップＳ８０６にて第１結果表示部用の振分テーブル（図１１（ａ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、通常大当たり結果の数値範囲、非明示２Ｒ確変大当たり結果の数値範囲、明示２Ｒ確変大当たり結果の数値範囲、１５Ｒ確変大当たり結果の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０２２０】

一方、第２結果表示部フラグが格納されている場合には、ステップＳ８０７にて第２結果表示部用の振分テーブル（図１１（ｂ）参照）を参照して振分判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値が、通常大当たり結果の数値範囲、１５Ｒ確変大当たり結果の数値範囲のいずれに含まれているかを判定する。

【０２２１】

ステップＳ８０６又はステップＳ８０７の処理の後は、ステップＳ８０８にて、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた遊技結果が確変大当たり結果であるか否かを判定する。確変大当たり結果である場合には、ステップＳ８０９にて、確変大当たり結果が発生することとなる今回の遊技回において第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための確変大当たり用の停止結果設定処理を実行する。

【０２２２】

確変大当たり用の停止結果設定処理について、図２２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２２３】

先ずステップＳ９０１にて、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた遊技結果が１５Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。ここで、既に説明したように、第１結果表示部用の振分テーブルには、確変大当たり結果として、非明示２Ｒ確変大当たり結果、明示２Ｒ確変大当たり結果及び１５Ｒ確変大当たり結果の複数種類の遊技結果が設定されているが、第２結果表示部用の振分テーブルには、確変大当たり結果として、１５Ｒ確変大当たり結果の１種類のみが設定されている。したがって、今回の遊技回が上作動口３３への遊技球の入賞に基づくものであり、第１結果表示部用の振分テーブルにおいて遊技結果の振分が行われた遊技回である場合には、ステップＳ９０１にて否定判定をする場合もあれば、肯定判定をする場合もある。一方、今回の遊技回が下作動口３４への遊技球の入賞に基づくものであり、第２結果表示部用の振分テーブルにおいて遊技結果の振分が行われた遊技回である場合には、ステップＳ９０１にて必ず肯定判定をする。

【０２２４】
ステップＳ９０１にて、否定判定をした場合には、ステップＳ９０２にて、上記振り分けた遊技結果が明示２Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。明示２Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ９０３にて、既に説明した明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、ステップＳ９０４にて、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、ステップＳ９０５にて、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における明示２Ｒ確変フラグ格納エリア（明示高確率対応情報記憶手段）に明示２Ｒ確変フラグ（明示高確率対応情報）を格納（記憶）した後に、本停止結果設定処理を終了する。

【０２２５】
ステップＳ９０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ９０６にて、既に説明した非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、ステップＳ９０７にて、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、ステップＳ９０８にて、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における非明示２Ｒ確変フラグ格納エリア（非明示高確率対応情報記憶手段）に非明示２Ｒ確変フラグ（非明示高確率対応情報）を格納（記憶）した後に、本停止結果設定処理を終了する。

【０２２６】
ステップＳ９０１にて肯定判定をした場合には、ステップＳ９０９にて、既に説明した１５Ｒ確変用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、ステップＳ９１０にて、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、ステップＳ９１１にて、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における１５Ｒ確変フラグ格納エリア（高確率対応特別情報記憶手段）に１５Ｒ確変フラグ（高確率対応特別情報）を格納（記憶）した後に、本停止結果設定処理を終了する。

【０２２７】
変動開始処理（図２０）の説明に戻り、ステップＳ８０９の処理を実行した後は、ステップＳ８１３に進む。一方、ステップＳ８０６又はステップＳ８０７において振り分けた遊技結果が確変大当たり結果でない場合には、ステップＳ８０８にて否定判定をし、ステップＳ８１０に進む。ステップＳ８１０では、既に説明した通常大当たり用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、ステップＳ８１１にて、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における通常大当たりフラグ格納エリア（低確率対応特別情報記憶手段）に通常大当たりフラグ（低確率対応特別情報）を格納（記憶）した後に、本停止結果設定処理を終了する。その後、ステップＳ８１３に進む。

【０２２８】
また、ステップＳ８０２又はステップＳ８０３における抽選の結果が大当たり当選でない場合には、ステップＳ８０４にて否定判定をし、ステップＳ８１２に進む。ステップＳ８１２では、外れ結果となる今回の遊技回において第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにいずれの停止結果を表示した状態で変動表示を終了させるかを設定するための外れ時用の停止結果設定処理を実行する。

【０２２９】
外れ時用の停止結果設定処理について、図２３のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２３０】
先ずステップＳ１００１にて、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられた高確率モード

フラグ格納エリアに高確率モードフラグが格納されているか否かを判定する。高確率モードでない場合には、ステップＳ１００２にて低確率モード用の当否テーブルを参照して、今回の遊技結果が特別外れ結果であるか否かの特別外れ判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１０（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブルにおいて特別外れ結果として設定されている値と一致しているか否かを判定する。一方、高確率モードである場合には、ステップＳ１００３にて高確率モード用の当否テーブルを参照して当否判定を行う。具体的には、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、図１０（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブルにおいて特別外れ結果として設定されている値と一致しているか否かを判定する。

【０２３１】

その後、ステップＳ１００４にて、ステップＳ１００２又はステップＳ１００３における抽選の結果が特別外れ結果であるか否かを判定する。特別外れ結果である場合には、ステップＳ１００５～ステップＳ１００７において、特別外れ結果である場合における遊技結果を設定するための処理及び停止結果を設定するための処理などを実行する。

【０２３２】

ステップＳ１００５では、既に説明した特別外れ用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、ステップＳ１００６にて、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、ステップＳ１００７にて、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における特別外れフラグ格納エリア（特別外れ対応情報記憶手段）に特別外れフラグ（特別外れ対応情報）を格納（記憶）した後に、本停止結果設定処理を終了する。

【０２３３】

ステップＳ１００４にて否定判定をした場合には、ステップＳ１００８にて、既に説明した通常外れ用の停止結果テーブルを参照して、実行エリアＡＥに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応した停止結果データのアドレス情報を取得し、ステップＳ１００９にて、そのアドレス情報をＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納する。その後、本停止結果設定処理を終了する。

【０２３４】

変動開始処理（図２０）の説明に戻り、ステップＳ８１２の処理を実行した後はステップＳ８１３に進む。ステップＳ８１３では、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにおける今回の遊技回の変動表示時間を設定するための変動表示時間の設定処理を実行する。

【０２３５】

変動表示時間の設定処理について、図２４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２３６】

先ずステップＳ１１０１にて、ＲＡＭ２０４の変動種別カウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳの値を取得し、ＭＰＵ２０２のレジスタに記憶させる。続くステップＳ１１０２では、今回の遊技回において図柄表示装置４１にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４に、明示２Ｒ確変フラグ、非明示２Ｒ確変フラグ、１５Ｒ確変フラグ、通常大当たりフラグ、特別外れフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。いずれかのフラグが格納されている場合には、リーチ表示の発生として、ステップＳ１１０２にて肯定判定をする。また、上記各フラグのいずれもが格納されていない場合であっても、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３の値がリーチ発生に対応した値である場合には、リーチ表示の発生として、ステップＳ１１０２にて肯定判定をする。

【０２３７】

ステップＳ１１０２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０３に進む。ステップＳ１１０３では、今回の遊技回の遊技結果が非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のいずれかとなるかを判定する。非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のい

ずれかとなる場合には、ステップＳ１１０４にてＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３に記憶されている共通変動表示時間テーブル（共通変動表示時間情報群）を参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動表示時間情報を取得し、ステップＳ１１０５にて、その変動表示時間情報をＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた変動表示時間カウンタエリア（変動表示時間計測手段）にセットする。その後、本設定処理を終了する。

【０２３８】

ここで、既に説明したように、通常遊技状態下で特別外れ結果となる場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合は、可変入賞装置３２の挙動及び下作動口３４の電動役物３４ａの挙動といった各可動物の挙動が共通し、内部的な抽選状態のみが相違することとなる。この場合に、特別外れ結果となる場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合はいずれも、図柄表示装置４１における図柄の変動表示においてリーチ表示が発生することとなり、さらには、その遊技回の変動表示時間の決定に際して共通変動表示時間テーブルを参照することで、結果表示部及び図柄表示装置４１における絵柄の変動表示時間が共通のものとなる。

【０２３９】

一方、今回の遊技回の遊技結果が非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のいずれでもない場合には、ステップＳ１１０３にて否定判定をし、ステップＳ１１０６に進む。ステップＳ１１０６では、ＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３に記憶されているその他の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動表示時間情報を取得し、ステップＳ１１０７にて、その変動表示時間情報をＲＡＭ２０４の変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。

【０２４０】

ステップＳ１１０２にて否定判定をした場合には、ステップＳ１１０８に進む。ステップＳ１１０８では、共通保留数ＣＲＮを把握する。続くステップＳ１１０９では、高頻度サポートモードか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５における高頻度サポートフラグ格納エリア（高頻度サポート情報記憶手段）に高頻度サポートフラグ（高頻度サポート情報）が格納（記憶）されているか否かを判定する。当該高頻度サポートフラグは、後述する遊技状態移行処理にて開閉実行モードを終了させる場合に格納又は消去される。

【０２４１】

高頻度サポートフラグが格納されていない場合には、ステップＳ１１１０にて、ＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３に記憶されている低頻度サポート時用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値及び共通保留数ＣＲＮの数に対応した変動表示時間情報を取得し、ステップＳ１１１１にて、その変動表示時間情報をＲＡＭ２０４の変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。なお、共通保留数ＣＲＮの数が多いほど、変動表示時間が短くなるように設定されている。

【０２４２】

一方、高頻度サポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ１１１２にて、ＲＯＭ２０３の変動表示時間テーブル記憶エリア２２３に記憶されている高頻度サポート時用の変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの値及び共通保留数ＣＲＮの数に対応した変動表示時間情報を取得し、ステップＳ１１１３にて、その変動表示時間情報をＲＡＭ２０４の変動表示時間カウンタエリアにセットする。その後、本設定処理を終了する。なお、共通保留数ＣＲＮの数が多いほど、変動表示時間が短くなるように設定されている。

【０２４３】

上記のように、リーチ表示が発生しない場合には、高頻度サポートモードであるか否かにより、参照する変動表示時間テーブルを変更することで、通常遊技状態下で、特別外れ

結果となった場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となった場合で、その後の遊技回における結果表示部及び図柄表示装置４１における絵柄の変動表示時間が共通のものとなる。

【０２４４】

変動開始処理（図２０）の説明に戻り、ステップＳ８１３の後は、ステップＳ８１４にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを設定する。変動開始コマンドには、リーチ発生の有無の情報及び変動表示時間の情報が含まれる。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、１５Ｒ確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報、明示２Ｒ確変大当たり結果の情報、非明示２Ｒ確変大当たり結果の情報、特別外れ結果の情報などが含まれる。

【０２４５】

ステップＳ８１４にて設定された変動開始コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した変動開始コマンド及び種別コマンドに基づいて、その遊技回における演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置４１での図柄の変動表示態様が含まれており、この決定された図柄の変動表示態様は音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置２１２では、音声ランプ制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置４１を表示制御する。

【０２４６】

その後、ステップＳ８１５にて、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳのうち、今回の遊技回に対応した結果表示部において絵柄の変動表示を開始させる。この場合、ＲＡＭ２０４に第２結果表示部フラグが格納されていない場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第１結果表示部ＡＳであると特定し、第２結果表示部フラグが格納されている場合には、今回の遊技回に対応した結果表示部が第２結果表示部ＢＳであると特定する。その後、本変動開始処理を終了する。

【０２４７】

遊技回制御処理（図１８）の説明に戻り、メイン表示部４３が変動表示中である場合には、ステップＳ６０６～ステップＳ６０９の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップＳ６０６にて、今回の遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の変動表示時間カウンタエリアに格納されている変動表示時間情報の値が「０」となったか否かを判定する。当該変動表示時間情報の値は、上述したように、変動表示時間の設定処理（図２４）においてセットされる。また、このセットされた変動表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図１３）が起動される度に、１ディクリメントされる。

【０２４８】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ６０７にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）する。第１結果表示部ＡＳについて、例示すると、第１表示用セグメントＡ１→第２表示用セグメントＡ２→・・・→第７表示用セグメントＡ７→第８表示用セグメントＡ８→第１表示用セグメントＡ１→・・・の順番で、各表示用セグメントＡ１～Ａ８が点滅することとなる。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【０２４９】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ６０８にて変動終了処理を実行する。ここで、変動終了処理について、図２５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２５０】

先ず、ステップＳ１２０１では、ＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。続くステップＳ１２０２では、ＲＯＭ２０３に記憶されている停止結果データ群の中から、ステップＳ１２０１にて確認したアドレス情報に対

応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データから結果表示の内容を確認する。

【０２５１】

続くステップＳ１２０３では、ＲＡＭ２０４に第２結果表示部フラグが格納されているか否かを判定する。第２結果表示部フラグが格納されていない場合には、ステップＳ１２０４にて、ステップＳ１２０２において確認した結果表示の内容を、第１結果表示部ＡＳに出力した後に、本変動終了処理を終了する。これにより、第１結果表示部ＡＳでは上記出力に係る結果表示が停止表示された状態で絵柄の変動表示が終了される。

【０２５２】

一方、第２結果表示部フラグが格納されている場合には、ステップＳ１２０５にて、ステップＳ１２０２において確認した結果表示の内容を、第２結果表示部ＢＳに出力した後に、本変動終了処理を終了する。これにより、第２結果表示部ＢＳでは上記出力に係る結果表示が停止表示された状態で絵柄の変動表示が終了される。

【０２５３】

ここで、上記ステップＳ１２０４にて第１結果表示部ＡＳに停止表示された結果表示及び上記ステップＳ１２０５にて第２結果表示部ＢＳに停止表示された結果表示は、次回の遊技回における遊技回制御処理にてステップＳ６０５の変動開始処理が実行されるまで維持される。つまり、ＭＰＵ２０２は、１の遊技回が終了する場合に第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳに停止表示させた結果表示の内容が、次回の遊技回が開始されるまで維持されるように、各結果表示部ＡＳ，ＢＳを表示制御する機能を有している。

【０２５４】

なお、停止結果データにおける結果表示の内容には、８個設けられた表示用セグメントＡ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８において、点灯対象の表示用セグメントの情報が記憶されている。この場合に、第１結果表示部ＡＳ及び第２結果表示部ＢＳが共に、８個の表示用セグメントＡ１～Ａ８，Ｂ１～Ｂ８を用いて構成されていることにより、上記停止結果データを第１結果表示部ＡＳと第２結果表示部ＢＳとで個別に設定する必要はなく、共通なものとして設定することができる。

【０２５５】

遊技回制御処理（図１８）では、変動終了処理を実行した後に、ステップＳ６０９にて変動終了コマンドを設定する。その後、本遊技回制御処理を終了する。ステップＳ６０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した変動終了コマンドに基づいて、その遊技回における演出を終了させる。また、当該変動終了コマンドは、音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に送信され、表示制御装置２１２では当該変動終了コマンドを受信することにより、その遊技回における最終停止図柄の組み合わせを確定表示（最終停止表示）させる。

【０２５６】

＜遊技状態移行処理＞

次に、ステップＳ５０５の遊技状態移行処理を図２６～図２９のフローチャートを参照して説明する。

【０２５７】

先ず、ステップＳ１３０１では、開閉実行モード中か否かを判定する。開閉実行モード中でない場合にはステップＳ１３０２に進み、１の遊技回の第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳにおける絵柄の変動表示が終了したタイミングか否かを判定する。変動表示が終了したタイミングでない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２５８】

変動表示が終了したタイミングである場合には、ステップＳ１３０３にて、今回の遊技回の遊技結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４に、明示２Ｒ確変フラグ、非明示２Ｒ確変フラグ、１５Ｒ確変フラグ、通常大当たりフラグ又は特別外れフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する

。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２５９】

上記各フラグのいずれかが格納されている場合には、ステップＳ１３０４にて開閉実行モードの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのオープニング用に可変入賞装置３２の大入賞口３２ａの開放を開始することなく待機するためのオープニング用待機時間（開始用待機期間）を設定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ＲＯＭ２０３に予め記憶されているオープニング用の待機時間情報をセットする。この場合に、開閉実行モードが高頻度入賞モードであるか否かによりセットされる待機時間情報が異なっており、当該待機時間情報は低頻度入賞モードの方が高頻度入賞モードよりも待機時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度入賞モードでは、待機時間が１ｓｅｃとなるように待機時間情報のカウント値が設定されており、低頻度入賞モードでは、待機時間が０．２ｓｅｃとなるように待機時間情報のカウント値が設定されている。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理（図１３）が実行される度に１ディクリメントされる。

【０２６０】

続くステップＳ１３０５では、今回の開閉実行モードの種別を報知するためのラウンド表示の開始処理を実行する。当該ラウンド表示の開始処理では、先ず、ＲＡＭ２０４の停止結果アドレス記憶エリアに格納されているアドレス情報を確認する。そして、ＲＯＭ２０３に記憶されている停止結果データ群の中から、上記アドレス情報に対応した停止結果データを特定するとともに、その特定した停止結果データからラウンド回数の内容を確認する。その後、その確認したラウンド回数の内容を、メイン表示部４３におけるラウンド表示部ＲＳに出力する。これにより、ラウンド表示部ＲＳでは上記出力に係るラウンドの情報が表示される。なお、停止結果データにおけるラウンド回数の内容には、８個設けられた表示用セグメントＲ１～Ｒ８において、点灯対象の表示用セグメントの情報が記憶されている。

【０２６１】

続くステップＳ１３０６では、今回の開閉実行モードが高頻度入賞モードであるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４に、１５Ｒ確変フラグ又は通常大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。高頻度入賞モードでない場合、すなわち低頻度入賞モードである場合には、ステップＳ１３０７にて、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に、「２」をセットする。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１は、大入賞口３２ａが開放された回数をカウントするためのカウンタエリアである。一方、高頻度入賞モードである場合には、ステップＳ１３０８にて、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１に、「１５」をセットする。

【０２６２】

ステップＳ１３０７又はステップＳ１３０８の処理を実行した後は、ステップＳ１３０９にてオープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。このオープニングコマンドには、高頻度入賞モード又は低頻度入賞モードのいずれであるかの情報が含まれる。音声ランプ制御装置８２では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置４１における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置２１２では、音声ランプ制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置４１を表示制御する。

【０２６３】

続くステップＳ１３１０では、外部信号設定処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。外部信号設定処理では、ＲＡＭ２０４に、明示２Ｒ確変フラグ、非明示２Ｒ

確変フラグ、１５Ｒ確変フラグ又は通常大当たりフラグのいずれかが格納されているか否かを判定し、いずれかのフラグが格納されている場合には、大当たり信号出力端子９９ａの信号出力状態を大当たり信号出力状態とする。これにより、大当たり信号出力端子９９ａが遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて大当たりが発生したことを把握することができる。

【０２６４】

また、外部信号設定処理では、ＲＡＭ２０４に、明示２Ｒ確変フラグ、非明示２Ｒ確変フラグ、１５Ｒ確変フラグ、通常大当たりフラグ又は特別外れフラグのいずれかが格納されているか否かを判定し、いずれかのフラグが格納されている場合には、大当たり及び特別外れ信号出力端子９９ｂの信号出力状態を大当たり及び特別外れ信号出力状態とする。これにより、大当たり及び特別外れ信号出力端子９９ｂが遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に大当たり及び特別外れ信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機１０にて開閉実行モードが発生したことを把握することができる。

【０２６５】

一方、開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ１３０１にて肯定判定をし、ステップＳ１３１１に進む。ステップＳ１３１１では、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ１３１２にて大入賞口開閉処理を実行する。ここで、大入賞口開閉処理について、図２７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２６６】

先ず、ステップＳ１４０１にて大入賞口３２ａを開放中であるか否かを判定する。具体的には、可変入賞駆動部３２ｃの駆動状態に基づいてかかる判定を行う。大入賞口３２ａを開放中でない場合には、ステップＳ１４０２にて第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」か否かを判定すると共に、ステップＳ１４０３にて第１タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。

【０２６７】

第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」である場合又は第１タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でなく且つ第１タイマエリアＴ１の値が「０」である場合には、ステップＳ１４０４に進み、大入賞口３２ａを開放すべく可変入賞駆動部３２ｃを駆動状態とする。

【０２６８】

続くステップＳ１４０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。各ラウンド用の設定処理について、図２７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０２６９】

先ずステップＳ１５０１では、高頻度入賞モードであるか否かを判定する。高頻度入賞モードである場合には、ステップＳ１５０２にて、大入賞口３２ａを開閉させる開閉タイミングを計るために、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた第１タイマエリアＴ１に、「１５０００」（すなわち３０ｓｅｃ）をセットする。ここでセットされたカウント値は、タイマ割込み処理（図１３）が起動される都度、すなわち２ｍｓｅｃ周期で１ディクリメントされる。続くステップＳ１５０３では、大入賞口３２ａへの遊技球の入賞数をカウントするために、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた入賞カウンタエリアＰＣに、「１０」をセットする。その後、本設定処理を終了する。

【０２７０】

高頻度入賞モードでない場合、すなわち低頻度入賞モードである場合には、ステップＳ１５０４にて第１タイマエリアＴ１に、「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットし、続くステップＳ１５０５にて入賞カウンタエリアＰＣに、「６」をセットする。その後

、本設定処理を終了する。

【０２７１】

大入賞口開閉処理（図２７）において各ラウンド用の設定処理を実行した後は、ステップＳ１４０６にて開放コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。この開放コマンドには、高頻度入賞モード又は低頻度入賞モードのいずれであるかの情報が含まれる。音声ランプ制御装置８２では、受信した開放コマンドに基づいて、高頻度入賞モードにおいてはそれに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０２７２】

また、ステップＳ１４０１にて大入賞口が開放中である場合にはステップＳ１４０７に進み、第１タイマエリアＴ１の値が「０」か否かを判定する。第１タイマエリアＴ１の値が「０」でない場合、ステップＳ１４０８にて大入賞口３２ａに遊技球が入賞したか否かを、可変入賞装置３２に対応した検知センサの検知状態により判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。一方、入賞が発生している場合には、ステップＳ１４０９にて入賞カウンタエリアＰＣの値を１ディクリメントした後にステップＳ１４１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」か否かを判定し、「０」でない場合にはそのまま本大入賞口開閉処理を終了する。

【０２７３】

ステップＳ１４０７にて第１タイマエリアＴ１の値が「０」の場合、又はステップＳ１４１０にて入賞カウンタエリアＰＣの値が「０」の場合には、大入賞口閉鎖条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップＳ１４１１にて大入賞口３２ａを閉鎖すべく可変入賞駆動部３２ｃを非駆動状態とする。

【０２７４】

続くステップＳ１４１２では第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値を１ディクリメントし、ステップＳ１４１３にて第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」か否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合にはステップＳ１４１４にて高頻度入賞モードであるか否かを判定する。

【０２７５】

高頻度入賞モードである場合には、第１タイマエリアＴ１に「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットし、低頻度入賞モードである場合には、第１タイマエリアＴ１に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットする。つまり、低頻度入賞モードでは、ラウンド間において大入賞口３２ａが閉鎖されている時間が高頻度入賞モードよりも短く設定されている。その後、ステップＳ１４１７にて閉鎖コマンドを設定し、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定された閉鎖コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。この閉鎖コマンドには、高頻度入賞モード又は低頻度入賞モードのいずれであるかの情報が含まれる。音声ランプ制御装置８２では、受信した閉鎖コマンドに基づいて、高頻度入賞モードにおいてはそれに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

【０２７６】

ステップＳ１４１３にて、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であると判定した場合には、ステップＳ１４１８にて、エンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、開閉実行モードのエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた待機時間用カウンタエリアに、ＲＯＭ２０３に予め記憶されているエンディング用の待機時間情報をセットする。この場合に、開閉実行モードが高頻度入賞モードであるか否かによりセットされる待機時間情報が異なっており、当該待機時間情報は低頻度入賞モードの方が高頻度入賞モードよりも待機時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度入賞モードでは、待機時間が１ｓｅｃとなるように待機時間情報のカウント値が設定されており、低頻度入賞モードでは、待機時間が０．２ｓｅｃとなる

ように待機時間情報のカウント値が設定されている。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理（図１３）が実行される度に１ディクリメントされる。

【０２７７】

その後、ステップＳ１４１９にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。このエンディングコマンドには、高頻度入賞モード又は低頻度入賞モードのいずれであるかの情報が含まれる。音声ランプ制御装置８２では、受信したエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。この演出の内容としては、図柄表示装置４１における表示態様が含まれており、この決定された表示態様は音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に表示内容コマンドとして出力される。表示制御装置２１２では、音声ランプ制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、今回の開閉実行モードに対応した表示（例えば、動画表示）が行われるように図柄表示装置４１を表示制御する。

【０２７８】

遊技状態移行処理（図２６）の説明に戻り、ステップＳ１３１２にて大入賞口開閉処理を実行した後に、ステップＳ１３１３にて第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」か否かを判定するとともに、ステップＳ１３１４にてエンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本遊技状態移行処理を終了する。

【０２７９】

一方、第１ラウンドカウンタエリアＲＣ１の値が「０」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップＳ１３１５にて、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。ここで、開閉実行モード終了時の移行処理について、図２９のフローチャートを参照して説明する。

【０２８０】

先ずステップＳ１６０１にて、ＲＡＭ２０４に、１５Ｒ確変フラグ又は明示２Ｒ確変フラグが格納されているか否かを判定する。いずれかのフラグが格納されている場合には、ステップＳ１６０２にて遊技状態を特定するための情報を消去するためのフラグ消去処理を実行する。具体的には、開閉実行モードフラグ、高確率モードフラグ、高頻度サポートフラグが格納されている場合には、それらを消去するとともに、既に格納されていない場合にはその状態を維持する。続くステップＳ１６０３にて、高確率モードフラグを格納するとともに、ステップＳ１６０４にて高頻度サポートフラグを格納する。これにより、遊技状態が、当否抽選モードが高確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態（以下、当該遊技状態を特別有利状態ともいう）に移行する。なお、これら高確率モード及び高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。

【０２８１】

続くステップＳ１６０５では、遊技状態が特別有利状態に移行したことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報である特別有利開始コマンド（特別有利状態開始情報）を、音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。なお、当該特別有利開始コマンドは、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている。その後、本移行処理を終了する。

【０２８２】

ステップＳ１６０５にて設定された特別有利開始コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した特別有利開始コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、特別有利遊技状態に対応したものとするための処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０２８３】
ステップＳ１６０１にて、１５Ｒ確変フラグ及び明示２Ｒ確変フラグの両方が格納されていないと判定した場合には、ステップＳ１６０６にて非明示２Ｒ確変フラグが格納されているか否かを判定する。非明示２Ｒ確変フラグが格納されている場合には、ステップＳ１６０７にて、高頻度サポートフラグが格納されているか否かを判定し、高頻度サポートフラグが格納されていない場合には、ステップＳ１６０８～ステップＳ１６１０の各処理を実行した後に、本移行処理を終了する。この場合、ステップＳ１６０８では、上記フラグ消去処理を実行する。また、ステップＳ１６０９では、高確率モードフラグを格納する。これにより、遊技状態が、当否抽選モードが高確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである遊技状態に移行する。なお、高確率モードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。

【０２８４】
また、ステップＳ１６１０では、遊技状態が特別有利状態でないことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報である特別有利終了コマンド（特別有利状態終了情報）を、音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。なお、当該特別有利終了コマンドは、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている。

【０２８５】
ステップＳ１６１０にて設定された特別有利終了コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した特別有利終了コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、特別有利遊技状態以外の遊技状態に対応したものとするための処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０２８６】
一方、高頻度サポートフラグが格納されている場合には、ステップＳ１６０７にて、肯定判定をし、ステップＳ１６０２～ステップＳ１６０５の各処理を実行した後に、本移行処理を終了する。この場合、サポートモードが高頻度サポートモードとなるとともに、当該高頻度サポートモードは少なくとも大当たり当選が次回発生するまで維持される。

【０２８７】
ステップＳ１６０６にて非明示２Ｒ確変フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップＳ１６１１にて通常大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。通常大当たりフラグが格納されている場合には、ステップＳ１６１２にて、上記フラグ消去処理を実行する。その後、ステップＳ１６１３にて、高頻度サポートフラグを格納するとともに、ステップＳ１６１４にて、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた遊技回数カウンタエリアに「１００」をセットする。これにより、遊技状態が、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが高頻度サポートモードである遊技状態に移行する。但し、高頻度サポートモードは遊技回が１００回継続した場合に終了し、その後、当否抽選モードが低確率モードであり且つサポートモードが低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。

【０２８８】
続くステップＳ１６１５では、遊技状態が特別有利状態でないことをサブ側の制御装置である音声ランプ制御装置８２に認識させるための情報である特別有利終了コマンド（特別有利状態終了情報）を、音声ランプ制御装置８２への送信対象のコマンドとして設定する。なお、当該特別有利終了コマンドは、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている。その後、本移行処理を終了する。

【０２８９】
ステップＳ１６１５にて設定された特別有利終了コマンドは、通常処理（図１７）におけるステップＳ５０１にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。音声ランプ制御装置８２では、受信した特別有利終了コマンドに基づいて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにおける表示を、特別有利遊技状態以外の遊技状態に対応したものとするための

処理を実行する。これについては、後に詳細に説明する。

【０２９０】

ステップＳ１６１１にて通常大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、そのまま本移行処理を終了する。つまり、特別外れ結果となり、開閉実行モードに移行した場合には、その特別外れ結果となった遊技回の遊技状態が開閉実行モードの終了後において維持される。

【０２９１】

遊技状態移行処理（図２６）の説明に戻り、ステップＳ１３１５の開閉実行モード終了時の移行処理が終了した後は、ステップＳ１３１６にて、ラウンド表示の終了処理を実行する。当該処理では、メイン表示部４３におけるラウンド表示部ＲＳが消灯されるように当該ラウンド表示部ＲＳの表示制御を終了する。つまり、ラウンド表示部ＲＳにおけるラウンド表示は、開閉実行モードが開始される場合に開始され、開閉実行モードが終了される場合に終了される。この場合に、開閉実行モードが低頻度入賞モードである場合には高頻度入賞モードに比べ、大入賞口３２ａの開閉回数が少なく且つ大入賞口３２ａの開放時間及び閉鎖時間が短く設定されている。したがって、ラウンド表示部ＲＳにラウンド回数の内容が表示されている期間は、高頻度入賞モードよりも短い。さらに言うと、第１結果表示部ＡＳ又は第２結果表示部ＢＳに停止表示される結果表示は、遊技回が終了する場合に開始され、次の遊技回が開始されるまで継続される。したがって、開閉実行モードに移行する場合には、上記結果表示は、ラウンド表示部ＲＳにラウンド回数の内容が表示される前から表示が開始され、当該ラウンド回数の内容の表示が終了された後まで継続される。つまり、結果表示は、ラウンド回数の内容の表示よりも長期間に亘って維持される。

【０２９２】

その後、ステップＳ１３１７にて、開閉実行モードの終了処理を実行した後に、本遊技状態移行処理を終了する。開閉実行モードの終了処理では、明示２Ｒ確変フラグ、非明示２Ｒ確変フラグ、１５Ｒ確変フラグ、通常大当たりフラグ、特別外れフラグが格納されている場合には、それらを消去するとともに、既に格納されていない場合にはその状態を維持する。

【０２９３】

＜電役サポート用処理＞

次に、ステップＳ５０６の電役サポート用処理を図３０及び図３１のフローチャートを参照して説明する。

【０２９４】

先ず、ステップＳ１７０１にて、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられたサポート中フラグ格納エリアにサポート中フラグが格納されているか否かを判定する。サポート中フラグは、下作動口３４の電動役物３４ａを開放状態とする場合に格納され、閉鎖状態に復帰される場合に消去されるフラグである。

【０２９５】

サポート中フラグが格納されていない場合にはステップＳ１７０２に進み、ＲＡＭ２０４のその他フラグ格納エリア２３５に設けられたサポート当選フラグ格納エリアにサポート当選フラグが格納されているか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物３４ａを開放状態とするか否かの抽選において開放状態当選となった場合に格納され、サポート中フラグが格納される場合に消去されるフラグである。

【０２９６】

サポート当選フラグが格納されていない場合にはステップＳ１７０３に進み、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた第２タイマエリアＴ２の値が「０」か否かを判定する。第２タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【０２９７】

第２タイマエリアＴ２の値が「０」である場合には、ステップＳ１７０４にて、役物用

表示部４４における絵柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングである場合には、ステップＳ１７０５にて、外れ表示を設定した後に、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより、外れ表示を停止表示した状態で役物用表示部４４における絵柄の変動表示が終了される。

【０２９８】

第２タイマエリアＴ２の値が「０」であって変動表示の終了タイミングでない場合には、ステップＳ１７０６にて、役物保留記憶数ＳＮの値が「０」より大きいか否かを判定する。役物保留記憶数ＳＮの値が「０」である場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。役物保留記憶数ＳＮの値が「０」より大きい場合には、ステップＳ１７０７にて開閉実行モード中か否かを判定するとともに、ステップＳ１７０８にて高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【０２９９】

開閉実行モードではなく且つ高頻度サポートモードである場合には、ステップＳ１７０９にて開放抽選を行う。具体的には、役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、開放抽選に当選となる。また、開放抽選と同時に第２タイマエリアＴ２に「７５０」（すなわち１．５ｓｅｃ）をセットする。なお、第２役物タイマエリアＴ２はタイマ割込み処理が起動される度に１ディクリメントされる。

【０３００】

続くステップＳ１７１０では、ステップＳ１７０９の開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合には、ステップＳ１７１１の処理を実行することなくステップＳ１７１２に進み、サポート当選である場合には、ステップＳ１７１１にてサポート当選フラグを格納するとともに、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「３」をセットした後に、ステップＳ１７１２に進む。

【０３０１】

ステップＳ１７１２では、当否抽選モードが低確率モードであってサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。ステップＳ１７１２にて否定判定をした場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。ステップＳ１７１２にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１７１３にて遊技回数カウンタエリアが「０」となっているか否かを判定する。遊技回数カウンタは、低確率モードであって高頻度サポートモードである場合に１の遊技回が終了する度に１ディクリメントされる。遊技回数カウンタエリアが「０」でない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。遊技回数カウンタエリアが「０」である場合には、ステップＳ１７１４にて高頻度サポートフラグを消去した後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３０２】

開閉実行モードである場合又は高頻度サポートモードでない場合には、ステップＳ１７１５にて開放抽選を行う。具体的には、役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリアにシフトされた電動役物開放カウンタＣ４の値が０～１９０であった場合に、開放抽選に当選となる。また、開放抽選と同時に第２タイマエリアＴ２に「１４７５０」（すなわち２９．５ｓｅｃ）をセットする。

【０３０３】

続くステップＳ１７１６では、ステップＳ１７１５の開放抽選の結果がサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選である場合には、ステップＳ１７１７にてサポート当選フラグを格納するとともに、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２に「１」をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３０４】

サポート当選フラグが格納されている場合には、ステップＳ１７０２にて肯定判定をし、ステップＳ１７１８に進み、第２タイマエリアＴ２の値が「０」であるか否かを判定す

る。第２タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合には、役物用表示部４４における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。第２タイマエリアＴ２の値が「０」である場合には、ステップＳ１７１９にて、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態で役物用表示部４４における絵柄の変動表示が終了される。続くステップＳ１７２０では、サポート中フラグを格納するとともに、サポート当選フラグを消去した後に、本電役サポート用処理を終了する。

【０３０５】

サポート中フラグが格納されている場合には、ステップＳ１７２１に進み、電動役物３４ａを開閉制御するための電役開閉処理を実行した後に、本電役サポート用処理を終了する。電役開閉制御処理について、図３１のフローチャートを参照して説明する。

【０３０６】

先ず、ステップＳ１８０１にて電動役物３４ａが開放中であるか否かを判定する。電動役物３４ａが開放中であるか否かは、電動役物駆動部３４ｂが駆動状態であるか否かで判定する。電動役物３４ａが開放されている場合にはステップＳ１８０２に進み、第２タイマエリアＴ２の値が「０」か否かを判定する。

【０３０７】

第２タイマエリアＴ２の値が「０」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。第２タイマエリアＴ２の値が「０」である場合にはステップＳ１８０３に進み、電動役物３４ａを閉鎖状態に制御する閉鎖処理を行い、第２タイマエリアＴ２に「２５０」（すなわち０．５ｓｅｃ）をセットする。

【０３０８】

その後、ステップＳ１８０４では、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値を１ディクリメントした後に、ステップＳ１８０５にて第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」か否かを判定する。第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了し、第２ラウンドカウンタエリアＲＣ２の値が「０」である場合には、サポート中フラグを消去した後に、本電役開閉処理を終了する。

【０３０９】

一方、電動役物３４ａが開放中である場合にはステップＳ１８０１にて肯定判定をし、ステップＳ１８０７に進む。ステップＳ１８０７では、第２タイマエリアＴ２が「０」であるか否かを判定する。第２タイマエリアＴ２が「０」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。第２タイマエリアＴ２が「０」である場合には、ステップＳ１８０８にて、電動役物３４ａを開放状態に制御する開放処理を実行する。

【０３１０】

その後、ステップＳ１８０９にて開閉実行モード中か否かを判定するとともに、ステップＳ１８１０にて高頻度サポートモードであるか否かを判定する。開閉実行モードではなく且つ高頻度サポートモードである場合には、ステップＳ１８１１にて第２タイマエリアＴ２に「８００」（すなわち１．６ｓｅｃ）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。一方、開閉実行モードである場合又は高頻度サポートモードでない場合には、ステップＳ１８１２にて第２タイマエリアＴ２に「１００」（すなわち０．２ｓｅｃ）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。

【０３１１】

＜音声ランプ制御装置８２及び表示制御装置２１２の電気的構成について＞

次に、音声ランプ制御装置８２及び表示制御装置２１２の電気的構成について、図３２のブロック図を参照して以下に説明する。

【０３１２】

音声ランプ制御装置８２に設けられた音声ランプ制御基板２４１には、ＭＰＵ２４２が搭載されている。ＭＰＵ２４２には、当該ＭＰＵ２４２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２４３と、そのＲＯＭ２４３内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２４４と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。なお、ＭＰ

Ｕ２４２に対してＲＯＭ２４３及びＲＡＭ２４４が１チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは、他の制御装置のＭＰＵにおいても同様である。

【０３１３】

ＭＰＵ２４２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ２４２の入力側には主制御装置８１が接続されている。主制御装置８１からは、既に説明した、作動入賞コマンド、シフト時コマンド、特別有利開始コマンド、特別有利終了コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンドといった遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、オープニングコマンド、エンディングコマンドといった開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

【０３１４】

ＭＰＵ２４２の出力側には、既に説明したように、可変表示ユニット３６に設けられた各保留ランプ部４５～４７及び前扉枠１４に設けられた表示ランプ部６３やスピーカ部６４が接続されているとともに、表示制御装置２１２が接続されている。

【０３１５】

ＲＯＭ２４３には、主制御装置８１から受信した作動入賞コマンドに含まれた情報が保留報知に対応した情報であるか否かを判定する上で参照される保留報知用テーブル記憶エリア２４５と、表示制御装置２１２に出力するための各種コマンドが記憶されたコマンド情報記憶エリア２４６と、各遊技回における演出の内容を決定する上で参照される演出内容テーブル記憶エリア２４７とが設定されている。また、ＲＡＭ２４４には、主制御装置８１から受信したコマンドを一旦記憶しておくためのコマンド格納エリア２４８と、各保留ランプ部４５～４７の発光制御を行う上で用いられる保留カウンタエリア２４９と、各種制御処理を実行する上で用いられるその他フラグ格納エリア２５０とが設定されている。なお、コマンド格納エリア２４８は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。

【０３１６】

表示制御装置２１２は、プログラムＲＯＭ２５３及びワークＲＡＭ２５４が複合的にチップ化されたＭＰＵ２５２と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）２５５と、キャラクタＲＯＭ２５６と、ビデオＲＡＭ２５７とがそれぞれ搭載された表示制御基板２５１を備えている。

【０３１７】

ＭＰＵ２５２は、音声ランプ制御装置８２から、保留表示制御を行うための保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）、図柄の変動表示を行うための遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）、開閉実行モード中の動画表示を行うための開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）などを受信する。そして、それら受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ２５５の制御（具体的にはＶＤＰ２５５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０３１８】

プログラムＲＯＭ２５３は、ＭＰＵ２５２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データも併せて記憶保持されている。プログラムＲＯＭ２５３には、保留表示において所定の報知を実行するか否かを抽選する上で参照される報知発生抽選用テーブル記憶エリア２６１と、上記所定の報知の実行に際して報知内容を特定報知内容とするか否かを抽選する上で参照される個別報知抽選用テーブル記憶エリア２６２とが設定されている。

【０３１９】

ワークＲＡＭ２５４は、ＭＰＵ２５２による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。ワークＲＡＭ２５４には、音声ランプ制御装置８２から受信したコマンドを一旦記憶しておくためのコマンド格納エリア２６３と、ＭＰＵ２５２において上作動口３３の保留個数及び下作動口３４の保留個

数をカウントするための保留カウンタエリア２６４と、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂ（図８（ｂ）参照）の各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４，Ｇｂ１～Ｇｂ４に表示させる画像をＶＤＰ２５５に指示するための情報を記憶するための保留表示情報設定用エリア２６５と、上記所定の報知を実行するか否かを抽選する上での抽選用取得情報を生成するための報知発生抽選用カウンタエリア２６６と、上記所定の報知の実行に際して報知内容を特定報知内容とするか否かを抽選する上での抽選用取得情報を生成するための個別報知抽選用カウンタエリア２６７と、各種制御処理を実行する上で用いられるその他フラグ格納エリア２６８とが設定されている。なお、コマンド格納エリア２６３は、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されている。

【０３２０】

ＶＤＰ２５５は、図柄表示装置４１に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ２５５はＩＣチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ２５５は、ＭＰＵ２５２、ビデオＲＡＭ２５７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオＲＡＭ２５７に記憶させる画像データを、キャラクタＲＯＭ２５６から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置４１に表示させる。

【０３２１】

キャラクタＲＯＭ２５６は、図柄表示装置４１に表示される図柄などのキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ２５６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。キャラクタＲＯＭ２５６には、上記データの一部として、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂに表示させるための画像データが格納された保留用画像データ記憶エリア２６９が設定されている。

【０３２２】

なお、キャラクタＲＯＭ２５６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ２５６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムＲＯＭ２５３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ２５６に記憶する構成とすることも可能である。

【０３２３】

ビデオＲＡＭ２５７は、図柄表示装置４１に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ２５７の内容を書き替えることにより図柄表示装置４１の表示内容が変更される。ビデオＲＡＭ２５７には、第１保留表示領域Ｇａに対応した第１保留表示用エリア２７１と、第２保留表示領域Ｇｂに対応した第２保留表示用エリア２８１とが設定されている。

【０３２４】

第１保留表示用エリア２７１には、第１保留表示領域Ｇａにおける第１～第４単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４と１対１で対応するように、第１単位エリア２７２、第２単位エリア２７３、第３単位エリア２７４、第４単位エリア２７５が設定されている。第１保留表示領域Ｇａの各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４では、各単位エリア２７２～２７５に書き込まれたデータに応じた画像が表示される。なお、データが設定されていない単位エリア２７２～２７５に対応した単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４では、何ら画像が表示されない又は図柄表示装置４１の表示画面における背景画像が表示される。

【０３２５】

第２保留表示用エリア２８１には、第２保留表示領域Ｇｂにおける第１～第４単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４と１対１で対応するように、第１単位エリア２８２、第２単位エリア２８３、第３単位エリア２８４、第４単位エリア２８５が設定されている。第１保留表示領域Ｇｂの各単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４では、各単位エリア２８２～２８５に

書き込まれたデータに応じた画像が表示される。なお、データが設定されていない単位エリア２８２～２８５に対応した単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４では、何ら画像が表示されない又は図柄表示装置４１の表示画面における背景画像が表示される。

【０３２６】

＜音声ランプ制御装置８２にて実行されるコマンド対応処理について＞

次に、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２にて実行されるコマンド対応処理を、図３３のフローチャートを参照しながら説明する。ここで、主制御装置８１から受信したコマンドは、コマンドを受信した際に起動されるコマンド格納処理によりＲＡＭ２４４のコマンド格納エリア２４８に格納される。コマンド対応処理はＭＰＵ２４２において定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）起動され、コマンド格納エリア２４８に格納されているコマンドに対応した各種制御を実行するための処理である。

【０３２７】

コマンド対応処理では、先ずステップＳ１９０１にて、コマンド格納エリア２４８に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが作動入賞コマンドであるか否かを判定し、作動入賞コマンドである場合にはステップＳ１９０２にて、その格納されている作動入賞コマンドに対応した処理を実行するための第１対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【０３２８】

ここで、第１対応処理について、図３４のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３２９】

第１対応処理では、先ずステップＳ２００１にて、今回受信した作動入賞コマンドに上作動口３３への遊技球の入賞に対応した情報が含まれているか否かを判定する。つまり、今回受信した作動入賞コマンドが、上作動口３３への遊技球の入賞を契機として主制御装置８１から送信されたコマンドであるか否かを判定する。上作動口３３への遊技球の入賞を契機として送信されたコマンドである場合には、ステップＳ２００２～ステップＳ２０１０の第１保留増加時用処理を実行する。一方、下作動口３４への遊技球の入賞を契機として送信されたコマンドである場合には、ステップＳ２０１１～ステップＳ２０１２の第２保留増加時用処理を実行する。

【０３３０】

第１保留増加時用処理では、先ずステップＳ２００２にて、ＲＡＭ２４４の保留カウンタエリア２４９に保留記憶されている音声側第１保留記憶数ＩａＮ１を１インクリメントする。当該音声側第１保留記憶数ＩａＮ１は第１保留ランプ部４５に対応しており、音声側第１保留記憶数ＩａＮ１に応じて第１保留ランプ部４５が点灯制御される。第１保留ランプ部４５は、左側から順次点灯されるようになっており、例えば音声側第１保留記憶数ＩａＮ１が１であれば左端の第１保留ランプ部４５が点灯され、音声側第１保留記憶数ＩａＮ１が４であれば右端までの第１保留ランプ部４５が点灯されるようになっている。

【０３３１】

続くステップＳ２００３では、今回受信した作動入賞コマンドに含まれている情報に基づいて、当該作動入賞コマンドに係る主制御装置８１における保留情報が報知対象の大当たり結果に対応したものであるか否か及びその報知対象の大当たり結果の種別を特定するための保留報知用の特定処理を実行する。つまり、先ず作動入賞コマンドに含まれている大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報と、大当たり種別カウンタＣ２の値の情報とを把握する。その後、ＲＯＭ２４３の保留報知用テーブル記憶エリア２４５を参照して、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報及び大当たり種別カウンタＣ２の値の情報が、報知対象の大当たり結果に対応しているか否かを特定するとともに、対応している場合にはその報知対象の大当たり結果の種別を特定する。そして、その特定結果を、ＭＰＵ２４２のレジスタに一時記憶させる。

【０３３２】

この点、ＭＰＵ２４２は、保留報知特定用情報を把握するための把握処理実行機能と、その把握した保留報知特定用情報が報知対象の大当たり結果に対応した情報と一致してい

るか否かを特定するための大当たり結果対応特定機能と、報知対象の大当たり結果に対応していると特定した場合に報知対象の大当たり結果の種別を特定するための種別特定機能と、その報知対象の大当たり結果の種別を記憶するための種別記憶機能とを備えている。

【０３３３】

ステップＳ２００３の具体的な処理内容について、概略を説明する。上記のとおり、大当たり結果対応特定及び種別特定を行う上では、ＲＯＭ２４３の保留報知用テーブル記憶エリア２４５が参照される。ここで、保留報知用テーブル記憶エリア２４５について、図３５を用いて説明する。

【０３３４】

保留報知用テーブル記憶エリア２４５は、図３５（ａ）に示す第１テーブルと、図３５（ｂ）に示す第２テーブルとを備えている。第１テーブルでは、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１特定結果とが対応付けられている。そして、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、主制御装置８１における当否抽選において低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても大当たり当選となる値である場合には、第１特定結果が共通大当たり結果となるように設定されており、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、主制御装置８１における当否抽選において高確率モードにおいてのみ大当たり当選となる値である場合には、第１特定結果が確変時専用大当たり結果（すなわち、高確率時専用大当たり結果）となるように設定されており、大当たり乱数カウンタＣ１の値が上記以外の値である場合には、第１特定結果が報知対象外結果となるように設定されている。

【０３３５】

また、第２テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特定結果とが対応付けられている。そして、大当たり種別カウンタＣ２の値が、主制御装置８１における第１結果表示部用の振分テーブル（上作動口３３に対応した振分テーブル）において通常大当たり結果となる値である場合には、第２特定結果が通常大当たり結果となるように設定されており、大当たり種別カウンタＣ２の値が、主制御装置８１における第１結果表示部用の振分テーブル（上作動口３３に対応した振分テーブル）において１５Ｒ確変大当たり結果となる値である場合には、第２特定結果が１５Ｒ確変大当たり結果となるように設定されており、大当たり種別カウンタＣ２の値が上記以外の値である場合には、第２特定結果が報知対象外結果となるように設定されている。

【０３３６】

つまり、報知対象の大当たり結果としては、通常大当たり結果と１５Ｒ確変大当たり結果とが設定されているとともに、報知対象の大当たり結果の種別としては、通常大当たり結果、通常大当たり結果の場合の共通大当たり結果、通常大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の共通大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果を設定し得る。但し、本パチンコ機１０では、上記のうち、通常大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の共通大当たり結果、及び１５Ｒ確変大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果の４種類が報知対象の大当たり結果として設定されている。

【０３３７】

ステップＳ２００３では、上記第１テーブルを参照して、今回受信した作動入賞コマンドに含まれている情報のうち、大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報がいずれの第１特定結果に対応しているかを特定するとともに、上記第２テーブルを参照して、今回受信した作動入賞コマンドに含まれている情報のうち、大当たり種別カウンタＣ２の値の情報がいずれの第２特定結果に対応しているかを特定する。そして、各々特定した第１特定結果の情報及び第２特定結果の情報をＭＰＵ２４２のレジスタに記憶する。なお、特定した情報がその後の処理において参照できるのであれば、当該情報をＭＰＵ２４２のレジスタに記憶するか否かは任意であり、例えばＲＡＭ２４４に記憶するようにしてもよい。

【０３３８】

ここで、保留報知用の特定処理について、図３６のフローチャートを参照してより詳細に説明する。

【０３３９】
保留報知用の特定処理では、先ずステップＳ２１０１にて、今回の作動入賞コマンドに含まれている大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報を把握する。続くステップＳ２１０２では、ＲＯＭ２４３の保留報知用テーブル記憶エリア２４５に記憶されている保留報知用テーブルのうち第１テーブルを参照して、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、報知対象の大当たり結果として設定されている共通大当たり結果又は確変時専用大当たり結果のいずれかに対応しているか否かを特定する。
【０３４０】
続くステップＳ２１０３では、ステップＳ２１０２にて第１テーブルを参照した結果が、共通大当たり結果であるか否かを判定する。共通大当たり結果である場合には、ステップＳ２１０４にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに共通大当たり情報を一時記憶させる。その後、ステップＳ２１０７に進む。
【０３４１】
また、共通大当たり結果でない場合には、ステップＳ２１０５に進み、ステップＳ２１０２にて第１テーブルを参照した結果が、確変時専用大当たり結果であるか否かを判定する。確変時専用大当たり結果でない場合には、そのまま本特定処理を終了する。確変時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ２１０６にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに確変時専用大当たり情報を一時記憶させる。その後、ステップＳ２１０７に進む。
【０３４２】
ステップＳ２１０７では、今回の作動入賞コマンドに含まれている大当たり種別カウンタＣ２の値の情報を把握する。続くステップＳ２１０８では、ＲＯＭ２４３の保留報知用テーブル記憶エリア２４５に記憶されている保留報知用テーブルのうち第２テーブルを参照して、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値の情報が、報知対象の大当たり結果として設定されている通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果のいずれかに対応しているか否かを判定する。
【０３４３】
続くステップＳ２１０９では、ステップＳ２１０８にて第２テーブルを参照した結果が、通常大当たり結果であるか否かを判定する。通常大当たり結果である場合には、ステップＳ２１１０にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに通常大当たり情報を一時記憶させる。その後、本特定処理を終了する。
【０３４４】
また、通常大当たり結果でない場合には、ステップＳ２１１１に進み、ステップＳ２１０８にて第２テーブルを参照した結果が、１５Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１５Ｒ確変大当たり結果でない場合には、そのまま本特定処理を終了する。１５Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ２１１２にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに１５Ｒ確変大当たり情報を一時記憶させる。その後、本特定処理を終了する。
【０３４５】
第１対応処理（図３４）の説明に戻り、ステップＳ２００３にて保留報知用の特定処理を実行した後は、ステップＳ２００４以降の処理を実行する。この場合、ステップＳ２００４では、ＭＰＵ２４２のレジスタに記憶されている第１特定結果の情報及び第２特定結果の情報に基づいて、報知対象の大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、共通大当たり情報又は確変時専用大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定するとともに、いずれかの情報が記憶されている場合には通常大当たり情報又は１５Ｒ確変大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定する。また、ステップＳ２００５では、ＭＰＵ２４２のレジスタに記憶されている第２特定結果の情報に基づいて、１５Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、１５Ｒ確変大当たり情報が記憶されているか否かを判定する。また、ステップＳ２００６では、ＭＰＵ２４２のレジスタに記憶されている第１特定結果の情報に基づいて、確変時専用大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、通常大当たり情報又は１５Ｒ確変大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定するとともに、いずれかの情報が記憶されている場合には確変

時専用大当たり情報が記憶されているか否かを判定する。

【０３４６】

その結果、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ２００４～ステップＳ２００６の全てにおいて肯定判定をし、ステップＳ２００７に進む。ステップＳ２００７では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から第１保留増加コマンドを選定し、当該第１保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第１対応処理を終了する。

【０３４７】

また、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果でない場合には、ステップＳ２００４及びステップＳ２００５において肯定判定をするとともに、ステップＳ２００６において否定判定をし、ステップＳ２００８に進む。ステップＳ２００８では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から第２保留増加コマンドを選定し、当該第２保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第１対応処理を終了する。

【０３４８】

また、通常大当たり結果である場合には、ステップＳ２００４において肯定判定をするとともに、ステップＳ２００５において否定判定をし、ステップＳ２００９に進む。ステップＳ２００９では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から第３保留増加コマンドを選定し、当該第３保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第１対応処理を終了する。

【０３４９】

また、報知対象外結果である場合には、ステップＳ２００４において否定判定をし、ステップＳ２０１０に進む。ステップＳ２０１０では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から第４保留増加コマンドを選定し、当該第４保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第１対応処理を終了する。

【０３５０】

また、第２保留増加時用処理では、先ずステップＳ２０１１にて、ＲＡＭ２４４の保留カウンタエリア２４９に保留記憶されている音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１を１インクリメントする。当該音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１は第２保留ランプ部４６に対応しており、音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１に応じて第２保留ランプ部４６が点灯制御される。第２保留ランプ部４６は、左側から順次点灯されるようになっており、例えば音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１が１であれば左端の第２保留ランプ部４６が点灯され、音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１が４であれば右端までの第２保留ランプ部４６が点灯されるようになっている。

【０３５１】

続くステップＳ２０１２では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から下側保留増加コマンドを選定し、当該下側保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第１対応処理を終了する。

【０３５２】

コマンド対応処理（図３３）の説明に戻り、コマンド格納エリア２４８に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが作動入賞コマンドでない場合には、ステップＳ１９０１にて否定判定をし、ステップＳ１９０３に進む。ステップＳ１９０３では、今回の読み出し対象のコマンドがシフト時コマンドであるか否かを判定し、シフト時コマンドである場合にはステップＳ１９０４にて、その格納されているシフト時コマンドに対応した処理を実行するための第２対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【０３５３】

ここで、第２対応処理について、図３７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３５４】

第２対応処理では、先ずステップＳ２２０１にて、今回受信したシフト時コマンドに上作動口３３に対応していることの情報が含まれているか否かを判定する。つまり、今回受信したシフト時コマンドが、主制御装置８１において上作動口３３に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａに対するデータのシフトを契機として送信されたコマンドであるか否かを判定する。上作動口３３に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａに対するデータのシフトを契機として送信されたコマンドである場合には、ステップＳ２２０２～ステップＳ２２０３の第１保留減少時用処理を実行する。一方、下作動口３４に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂに対するデータのシフトを契機として送信されたコマンドである場合には、ステップＳ２２０４～ステップＳ２２０５の第２保留減少用処理を実行する。

【０３５５】

第１保留減少用処理では、先ずステップＳ２２０２にて、ＲＡＭ２４４の保留カウンタエリア２４９に保留記憶されている音声側第１保留記憶数ＩａＮ１を１ディクリメントする。この場合、音声側第１保留記憶数ＩａＮ１に応じて第１保留ランプ部４５が消灯制御される。この消灯制御では、上記点灯制御とは逆に、第１保留ランプ部４５が右側から順に消灯されるようになっている。

【０３５６】

続くステップＳ２２０３では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から上側保留減少コマンドを選定し、当該上側保留減少コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第２対応処理を終了する。

【０３５７】

第２保留減少用処理では、先ずステップＳ２２０４にて、ＲＡＭ２４４の保留カウンタエリア２４９に保留記憶されている音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１を１ディクリメントする。この場合、音声側第２保留記憶数ＩｂＮ１に応じて第２保留ランプ部４６が消灯制御される。この消灯制御では、上記点灯制御とは逆に、第２保留ランプ部４６が右側から順に消灯されるようになっている。

【０３５８】

続くステップＳ２２０５では、ＲＯＭ２４３のコマンド情報記憶エリア２４６に記憶されている各種コマンドの中から下側保留減少コマンドを選定し、当該下側保留減少コマンドを表示制御装置２１２に送信する。その後、本第２対応処理を終了する。

【０３５９】

コマンド対応処理（図３３）の説明に戻り、コマンド格納エリア２４８に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドがシフト時コマンドでない場合には、ステップＳ１９０３にて否定判定をし、ステップＳ１９０５に進む。ステップＳ１９０５では、今回の読み出し対象のコマンドが特別有利開始コマンド又は特別有利終了コマンドのいずれかであるか否かを判定し、特別有利開始コマンド又は特別終了コマンドである場合にはステップＳ１９０６にて、その格納されているコマンドに対応した処理を実行するための第３対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【０３６０】

第３対応処理では、特別有利開始コマンドを受信している場合には、遊技状態が特別有利遊技状態であることをＭＰＵ２４２において特定し、特別有利終了コマンドを受信している場合には、遊技状態が特別有利遊技状態でないことをＭＰＵ２４２において特定する。また、特別有利開始コマンドを受信している場合には、そのままの情報形態を維持したコマンド、すなわち特別有利開始コマンドを表示制御装置２１２に送信する。また、特別有利終了コマンドを受信している場合には、そのままの情報形態を維持したコマンド、すなわち特別有利終了コマンドを表示制御装置２１２に送信する。

【０３６１】

コマンド対応処理（図３３）の説明に戻り、コマンド格納エリア２４８に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが特別有利系コマンドでない場合には、ステップＳ１９０５にて否定判定をし、ステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０

７では、今回の読み出し対象のコマンドが他に存在しているか否かを判定する。読み出し対象のコマンドが存在していない場合には、そのまま本コマンド対応処理を終了する。読み出し対象のコマンドが存在している場合には、ステップＳ１９０８にて、その格納されているコマンドに対応した処理を実行するための第４対応処理を実行した後に、本コマンド対応処理を終了する。

【０３６２】

ここで、第４対応処理について、図３８のフローチャートを参照しながら説明する。

【０３６３】

第４対応処理では、先ず、ステップＳ２３０１にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを主制御装置８１から受信したか否かを判定する。変動開始コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、ステップＳ２３０２にて、受信した種別コマンドに非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のいずれかが発生する旨の情報が含まれているか否かを判定する。非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のいずれかが発生する場合には、ステップＳ２３０３にて、ＲＯＭ２４３の演出内容テーブル記憶エリア２４７に記憶されている共通演出内容テーブルを参照して、変動開始コマンドに含まれている変動表示時間の情報などに対応した演出内容を決定し、ステップＳ２３０４にてその演出内容を設定する。その後、本第４対応処理を終了する。

【０３６４】

この場合に、演出内容には、表示ランプ部６３の発光態様及びスピーカ部６４の出力態様が含まれるとともに、図柄表示装置４１での図柄の変動態様が含まれている。図柄の変動態様としては、図柄の変動表示時間、リーチ表示の発生の有無、リーチ表示の開始タイミング、リーチ演出の種類、最終停止図柄の組み合わせの情報などが含まれる。ステップＳ２３０４にて設定された演出内容に応じて各遊技回の演出が実行される。このうち、図柄表示装置４１での図柄の変動態様は、表示内容コマンドとして表示制御装置２１２に送信される。表示制御装置２１２では、音声ランプ制御装置８２から受信した表示内容コマンドに基づいて、各遊技回に対応した図柄の変動表示が行われるように図柄表示装置４１を表示制御する。

【０３６５】

ここで、上記のとおり特別外れ結果となる場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合で、共通演出内容テーブルを参照することで、両遊技結果となる場合における図柄表示装置４１での図柄の変動表示態様を共通化させることが可能となる。具体的には、図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間、リーチ演出の態様、最終的に停止表示される図柄の組み合わせ等を共通化させることが可能となる。ちなみに、本パチンコ機１０では、特別外れ結果となる場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合には、同一の番号が付された図柄の組み合わせが停止表示されるのではなく、異なる番号が付された図柄の組み合わせが停止表示される。この場合に、その図柄の組み合わせは、通常外れ結果となる場合においても停止表示され得る図柄の組み合わせとなっている。但し、これに限定されることはなく、通常外れ結果となる場合においては停止表示されない、共通表示用の図柄の組み合わせとしてもよい。

【０３６６】

上記のように図柄の変動表示態様を共通化させることで、通常遊技状態下で非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合及び特別外れ結果となる場合は、可変入賞装置３２の挙動及び下作動口３４の電動役物３４ａの挙動といった各可動物の挙動が共通化するだけでなく、演出用の表示における挙動も共通化することとなる。これにより、通常遊技状態下において低頻度入賞モードである開閉実行モードが発生した場合には、その後に当否抽選モードが高確率モードに移行しているか否かを遊技者に想像させることが可能となる。

【０３６７】

なお、既に説明したとおり、１５Ｒ確変大当たり結果となる場合には、同一の奇数の番号が付された図柄の組み合わせが停止表示され、通常大当たり結果となる場合には、同一の偶数の番号が付された図柄の組み合わせが停止表示される。但し、前者において、一旦

、同一の偶数の番号が付された図柄の組み合わせを停止表示した後に、その遊技回において又はその後の開閉実行モード中において同一の奇数の番号が付された図柄の組み合わせに停止表示の内容を切り換える演出が発生し得る構成としてもよい。さらにまた、明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合には、特別外れ結果となる場合及び非明示２Ｒ確変大当たり結果となる場合とは異なる態様で、異なる番号が付された図柄の組み合わせが停止表示される。

【０３６８】

一方、今回の遊技回の遊技結果が非明示２Ｒ確変大当たり結果又は特別外れ結果のいずれでもない場合には、ステップＳ２３０２にて否定判定をし、ステップＳ２３０５に進む。ステップＳ２３０５では、ＲＯＭ２４３の演出内容テーブル記憶エリア２４７に記憶されているその他の演出内容テーブルを参照して、変動開始コマンドに含まれている変動表示時間の情報などに対応した演出内容を決定し、ステップＳ２３０６にてその演出内容を設定する。その後、本第４対応処理を終了する。

【０３６９】

なお、上記その他の演出内容テーブルは、各遊技結果毎に異なるものとしてもよく、一部又は全部が共通しているものとしてもよい。また、下作動口３４に設けられた電動役物３４ａのサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かにより、参照する演出内容テーブルを変更してもよい。この場合、通常遊技状態下で、非明示２Ｒ確変大当たり結果となった場合及び特別外れ結果となった場合で、その後の遊技回における図柄表示装置４１での図柄の変動表示態様を共通化させることが可能となる。また、当否抽選モードが高確率モードであるか否かにより、参照する演出内容テーブルを変更してもよい。この場合、例えば、低確率モードと高確率モードとで、選択され易いリーチ表示の内容を異ならせることで、通常遊技状態下で、非明示２Ｒ確変大当たり結果となった場合及び特別外れ結果となった場合で、その後の遊技回における図柄表示装置４１での図柄の変動表示態様を若干異ならせることが可能となり、図柄表示装置４１にて発生するリーチ表示の内容から高確率モードであるか否かを遊技者に予測させることが可能となる。但し、この場合であっても、非明示２Ｒ確変大当たり結果となった場合及び特別外れ結果となった場合で変動表示時間を同一としてもよい。

【０３７０】

変動開始コマンド及び種別コマンドを受信していない場合には、ステップＳ２３０７にてオープニングコマンドを受信しているか否かを判定する。オープニングコマンドを受信している場合には、ステップＳ２３０８にてオープニング演出を設定した後に、本第４対応処理を終了する。当該オープニング演出の設定に際しては、高頻度入賞モードである場合と低頻度入賞モードである場合とで設定される演出内容が異なっている。

【０３７１】

具体的には、高頻度入賞モードである場合には、開閉実行モードのオープニング用の演出内容を設定する。この場合、図柄表示装置４１の表示内容としてはオープニング動画の設定が行われる。また、低頻度入賞モードである場合には、低頻度入賞モードにおける開閉実行モード用の演出内容を設定する。この場合、図柄表示装置４１の表示内容としては、開閉実行モードの開始から終了に至るまでの一連の動画の設定が行われる。なお、当該動画の設定は、少なくとも非明示２Ｒ確変大当たり結果の場合と特別外れ結果の場合とで共通していればよく、明示２Ｒ確変大当たり結果の場合には、異なる動画の設定が行われてもよい。

【０３７２】

オープニングコマンドを受信していない場合には、ステップＳ２３０９にてエンディングコマンドを受信しているか否かを判定する。エンディングコマンドを受信している場合には、ステップＳ２３１０にてエンディング演出を設定した後に、本第４対応処理を終了する。当該エンディング演出の設定は、高頻度入賞モードである場合のみ行われる。この場合、図柄表示装置４１の表示内容としてはエンディング動画の設定が行われる。

【０３７３】

エンディングコマンドを受信していない場合には、ステップＳ２３１１にてその他の設定処理を実行した後に本第４対応処理を終了する。その他の設定処理では、例えば、高頻度入賞モードであることを条件として、開放コマンドに対応した演出内容の設定及び閉鎖コマンドに対応した演出内容の設定を行う。また、変動終了コマンドを受信している場合には、図柄表示装置４１において既に停止表示されている停止結果が確定表示されるように、表示制御装置２１２に対してコマンドを送信する。

【０３７４】

＜表示制御装置２１２にて実行される保留報知制御処理について＞

次に、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて実行される保留報知制御処理を、図３９のフローチャートを参照しながら説明する。保留報知制御処理は、ＭＰＵ２５２において繰り返し実行される複数種の処理のうちの一部の処理であり、概ね所定周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で起動される。そして、当該保留報知制御処理では、コマンド格納エリア２６３に格納されているコマンドのうち保留表示制御用コマンドに対応した処理を実行する。なお、音声ランプ制御装置８２から受信したコマンドは、コマンドを受信した際に起動されるコマンド格納処理によりワークＲＡＭ２５４のコマンド格納エリア２６３に格納される。

【０３７５】

保留報知制御処理では、先ずステップＳ２４０１にて、コマンド格納エリア２６３に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが保留増加コマンドであるか否かを判定し、保留増加コマンドである場合にはステップＳ２４０２～ステップＳ２４１０にて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂ（図８（ｂ）参照）の各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４，Ｇｂ１～Ｇｂ４に表示させる画像をＶＤＰ２５５に指示するための情報を設定する保留増加時用設定処理を実行する。

【０３７６】

当該保留増加時用設定処理では、ワークＲＡＭ２５４の保留表示情報設定用エリア２６５に対する保留表示情報の設定を行う。ここで、当該保留表示情報設定用エリア２６５について、図４０を用いて説明する。

【０３７７】

図４０に示すように、保留表示情報設定用エリア２６５は、第１保留表示領域Ｇａに対応した第１保留表示情報設定用エリア２９１と、第２保留表示領域Ｇｂに対応した第２保留表示情報設定用エリア２９４とを備えている。

【０３７８】

第１保留表示情報設定用エリア２９１に設定された保留表示情報は、ＭＰＵ２５２において繰り返し実行される複数種の処理のうちの一部の処理である内部コマンド（内部指示情報）の出力処理においてＶＤＰ２５５に出力され、当該ＶＤＰ２５５では当該内部コマンドに対応した画像データをキャラクタＲＯＭ２５６の保留用画像データ記憶エリア２６９から選定し、ビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１に対して設定する。これにより、第１保留表示領域Ｇａの各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において保留用画像が表示される。なお、内部コマンドの出力処理については、後に詳細に説明する。

【０３７９】

第１保留表示情報設定用エリア２９１には、第１単位設定エリア～第４単位設定エリアの組み合わせが２組設けられている。つまり、第１保留表示情報設定用エリア２９１は、保留報知許容用エリア２９２と、保留報知不可用エリア２９３とを備えており、それぞれに対して１組の第１単位設定エリア～第４単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄ，２９３ａ～２９３ｄが設けられている。

【０３８０】

ここで、上作動口３３に対応した第１保留表示領域Ｇａにおける保留表示の状態として、本パチンコ機１０では、主制御装置８１に記憶されている保留情報が報知対象の大当たり結果に対応した情報である場合にそれを報知し得る保留報知許容状態と、上記報知が不可となる保留報知不可状態とが設定されている。

【０３８１】
保留報知許容用エリア２９２には、上記保留報知許容状態においてビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１に設定する画像データを特定するための保留表示情報が設定される。そして、保留報知許容状態では、後述する内部コマンドの出力処理において保留報知許容用エリア２９２に設定されている保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力される。そして、第１単位設定エリア２９２ａに設定された保留表示情報に対応した画像データが第１単位エリア２７２に設定され、第２単位設定エリア２９２ｂに設定された保留表示情報に対応した画像データが第２単位エリア２７３に設定され、第３単位設定エリア２９２ｃに設定された保留表示情報に対応した画像データが第３単位エリア２７４に設定され、第４単位設定エリア２９２ｄに設定された保留表示情報に対応した画像データが第４単位エリア２７５に設定される。

【０３８２】
保留報知不可用エリア２９３には、上記保留報知不可状態においてビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１に設定する画像データを特定するための保留表示情報が設定される。そして、保留報知不可状態では、後述する内部コマンドの出力処理において保留報知不可用エリア２９３に設定されている保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力される。そして、第１単位設定エリア２９３ａに設定された保留表示情報に対応した画像データが第１単位エリア２７２に設定され、第２単位設定エリア２９３ｂに設定された保留表示情報に対応した画像データが第２単位エリア２７３に設定され、第３単位設定エリア２９３ｃに設定された保留表示情報に対応した画像データが第３単位エリア２７４に設定され、第４単位設定エリア２９３ｄに設定された保留表示情報に対応した画像データが第４単位エリア２７５に設定される。

【０３８３】
また、第２保留表示情報設定用エリア２９４に設定された保留表示情報は、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力され、当該ＶＤＰ２５５では当該内部コマンドに対応した画像データをキャラクタＲＯＭ２５６の保留用画像データ記憶エリア２６９から選定し、ビデオＲＡＭ２５７の第２保留表示用エリア２８１に対して設定する。これにより、第２保留表示領域Ｇｂの各単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４において保留用画像が表示される。

【０３８４】
第２保留表示情報設定用エリア２９４には、ビデオＲＡＭ２５７の第２保留表示用エリア２８１における第１単位エリア２８２～第４単位エリア２８５に１対１で対応するように１組の第１単位設定エリア２９４ａ～第４単位設定エリア２９４ｄが設けられている。この場合、第１単位設定エリア２９４ａに設定された保留表示情報に対応した画像データが第１単位エリア２８２に設定され、第２単位設定エリア２９４ｂに設定された保留表示情報に対応した画像データが第２単位エリア２８３に設定され、第３単位設定エリア２９４ｃに設定された保留表示情報に対応した画像データが第３単位エリア２８４に設定され、第４単位設定エリア２９４ｄに設定された保留表示情報に対応した画像データが第４単位エリア２８５に設定される。

【０３８５】
さて、保留増加時用設定処理では、先ずステップＳ２４０２にて、今回受信した保留増加コマンドに上作動口３３への遊技球の入賞に対応した情報が含まれているか否かを判定する。具体的には、今回受信した保留増加コマンドが、第１保留増加コマンド、第２保留増加コマンド、第３保留増加コマンド、第４保留増加コマンドのいずれかであるか否かを判定する。第１～第４保留増加コマンドのいずれかである場合には、ステップＳ２４０２にて肯定判定をし、ステップＳ２４０３に進む。

【０３８６】
ステップＳ２４０３では、ワークＲＡＭ２５４の保留カウンタエリア２６４に保留記憶されている表示側第１保留記憶数ＩａＮ２を１インクリメントする。当該表示側第１保留記憶数ＩａＮ２は、保留表示情報設定用エリア２６５の第１保留表示情報設定用エリア２

９１に対応しており、保留増加コマンドの受信に対して保留表示情報の設定を行う場合には、第１保留表示情報設定用エリア２９１における表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄ，２９３ａ～２９３ｄに対して保留表示情報の設定が行われる。

【０３８７】

続くステップＳ２４０４では、報知不可用の保留表示情報設定処理を実行する。具体的には、第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知不可用エリア２９３における第１単位設定エリア２９３ａ～第４単位設定エリア２９３ｄのうち、上記ステップＳ２４０３にて１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９３ａ～２９３ｄに対して通常保留表示情報の設定を行う。例えば、表示側第１保留記憶数ＩａＮ２が１であれば、第１単位設定エリア２９３ａに対して通常保留表示情報の設定を行い、表示側第１保留記憶数ＩａＮ２が４であれば、第４単位設定エリア２９３ｄに対して通常保留表示情報の設定を行う。後述する内部コマンドの出力処理において、当該通常保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力されることにより、通常保留画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「●」の画像が表示される。

【０３８８】

その後、ステップＳ２４０５～ステップＳ２４０８では、報知許容用の保留表示情報設定処理を実行する。つまり、ステップＳ２４０５では、報知発生抽選処理を実行する。報知発生抽選処理では、先ず、ワークＲＡＭ２５４の報知発生抽選用カウンタエリア２６６から報知発生抽選用のカウンタ値を読み出す。ここで、報知発生抽選用カウンタエリア２６６は「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、保留報知制御処理が起動される度に、すなわち約２ｍｓｅｃ周期で１インクリメントされる構成となっているとともに、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、報知発生抽選処理では、プログラムＲＯＭ２５３の報知発生抽選用テーブル記憶エリア２６１に記憶されている報知発生抽選用テーブルを参照して、上記読み出した報知発生抽選用のカウンタ値が報知発生当選に対応しているか否かを判定する。報知発生当選となる確率は、任意であるが、本パチンコ機１０では、９／１０の確率で報知発生当選となるように報知発生抽選用テーブルが設定されている。

【０３８９】

続くステップＳ２４０６では、上記ステップＳ２４０５における抽選処理の結果が、報知発生当選か否かを判定する。報知発生当選である場合には、ステップＳ２４０７にて、当選時の保留表示情報設定処理を実行する。

【０３９０】

当選時の保留表示情報設定処理について、図４１のフローチャートを参照しながら説明する。ここで、当選時の保留表示情報設定処理では、第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知許容用エリア２９２における第１単位設定エリア２９２ａ～第４単位設定エリア２９２ｄのうち、上記ステップＳ２４０３にて１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、今回受信した保留増加コマンドの種類に対応した保留表示情報の設定を行う。例えば、表示側第１保留記憶数ＩａＮ２が１であれば、第１単位設定エリア２９２ａに対して保留表示情報の設定を行い、表示側第１保留記憶数ＩａＮ２が４であれば、第４単位設定エリア２９２ｄに対して保留表示情報の設定を行う。

【０３９１】

さて、当選時の保留表示情報設定処理では、先ずステップＳ２５０１にて、今回受信している保留増加コマンドが第１保留増加コマンドか否かを判定する。第１保留増加コマンドである場合には、ステップＳ２５０２にて個別報知抽選処理を実行する。

【０３９２】

個別報知抽選処理では、先ず、ワークＲＡＭ２５４の個別報知抽選用カウンタエリア２６７から個別報知抽選用のカウンタ値を読み出す。ここで、個別報知抽選用カウンタエリ

ア２６７は「０～１９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、保留報知制御処理が起動される度に、すなわち約２ｍｓｅｃ周期で１インクリメントされる構成となっているとともに、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、個別報知抽選処理では、プログラムＲＯＭ２５３の個別報知抽選用テーブル記憶エリア２６２に記憶されている個別報知抽選用テーブルを参照して、上記読み出した個別報知抽選用のカウンタ値が個別報知当選に対応しているか否かを判定する。個別報知当選となる確率は、任意であるが、本パチンコ機１０では、１／２の確率で個別報知当選となるように個別報知抽選用テーブルが設定されている。

【０３９３】

続くステップＳ２５０３では、上記ステップＳ２５０２における抽選処理の結果が、個別報知当選か否かを判定する。個別報知当選でない場合には、ステップＳ２５０４にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、第１報知情報を設定する。当該第１報知情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、第１報知画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「確」の画像が表示される。

【０３９４】

一方、個別報知当選である場合には、ステップＳ２５０５にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、第２報知情報を設定する。当該第２報知情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、第２報知画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「確専用」の画像が表示される。

【０３９５】

ここで、第１保留増加コマンドは、既に説明したように、上作動口３３への遊技球の入賞に基づいて、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに新たに格納された保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果である場合に、音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に送信されるコマンドである。この場合に、個別報知抽選処理にて個別報知当選となる場合とは、上記保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果であることを報知する場合である。一方、個別報知抽選処理にて個別報知当選とならない場合とは、上記保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であることのみを報知する場合である。そして、「確専用」の画像は前者の報知に対応しており、「確」の画像は後者の報知に対応している。

【０３９６】

今回受信している保留増加コマンドが第１保留増加コマンドでない場合には、ステップＳ２５０１にて否定判定をし、ステップＳ２５０６にて、今回受信している保留増加コマンドが第２保留増加コマンドであるか否かを判定する。第２保留増加コマンドである場合には、ステップＳ２５０７にて個別報知抽選処理を実行する。当該個別報知抽選処理の内容は、上記ステップＳ２５０２と同様である。

【０３９７】

続くステップＳ２５０８では、上記ステップＳ２５０７における抽選処理の結果が、個別報知当選か否かを判定する。個別報知当選でない場合には、ステップＳ２５０９にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、上記第１報知情報を設定する。

【０３９８】

一方、個別報知当選である場合には、ステップＳ２５１０にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、第３報知情報を設定する。当該第３報知情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、第３報知画像

データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「確共通」の画像が表示される。

【０３９９】

ここで、第２保留増加コマンドは、既に説明したように、上作動口３３への遊技球の入賞に基づいて、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに新たに格納された保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果でない場合に、音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に送信されるコマンドである。この場合に、個別報知抽選処理にて個別報知当選となる場合とは、上記保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果でないことを報知する場合である。一方、個別報知抽選処理にて個別報知当選とならない場合とは、上記保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であることのみを報知する場合である。そして、「確共通」の画像は前者の報知に対応しており、「確」の画像は後者の報知に対応している。

【０４００】

今回受信している保留増加コマンドが第２保留増加コマンドでない場合には、ステップＳ２５０６にて否定判定をし、ステップＳ２５１１にて、今回受信している保留増加コマンドが第３保留増加コマンドであるか否かを判定する。第３保留増加コマンドである場合には、ステップＳ２５１２にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、第４報知情報を設定した後に、本当選時の保留表示情報設定処理を終了する。当該第４報知情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、第４報知画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「通」の画像が表示される。

【０４０１】

ここで、第３保留増加コマンドは、既に説明したように、上作動口３３への遊技球の入賞に基づいて、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに新たに格納された保留情報が、通常大当たり結果である場合に、音声ランプ制御装置８２から表示制御装置２１２に送信されるコマンドである。したがって、第３保留増加コマンドを受信している場合とは、上記保留情報が、通常大当たり結果であることを報知する場合である。そして、「通」の画像はこの報知に対応している。

【０４０２】

今回受信している保留増加コマンドが第３保留増加コマンドでない場合には、今回受信している保留増加コマンドが第４保留増加コマンドであることを意味する。したがって、ステップＳ２５１１にて否定判定をし、ステップＳ２５１３にて、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、通常保留表示情報を設定した後に、本当選時の保留表示情報設定処理を終了する。当該通常保留表示情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、通常保留画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「●」の画像が表示される。

【０４０３】

保留報知制御処理（図３９）の説明に戻り、上記ステップＳ２４０５における抽選処理の結果が、報知発生当選でない場合には、ステップＳ２４０８にて、外れ時の保留表示情報設定処理を実行する。当該外れ時の保留表示情報設定処理では、上記ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、通常保留表示情報を設定した後に、本当選時の保留表示情報設定処理を終了する。当該通常保留表示情報が、後述する内部コマンドの出力処理においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、通常保留画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において「●」の画像が表示される。

【０４０４】
また、今回受信した保留増加コマンドに上作動口３３への遊技球の入賞に対応した情報が含まれていない場合には、ステップＳ２４０２にて否定判定をし、ステップＳ２４０９に進む。
【０４０５】
ステップＳ２４０９では、ワークＲＡＭ２５４の保留カウンタエリア２６４に保留記憶されている表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２を１インクリメントする。当該表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２は、保留表示情報設定用エリア２６５の第２保留表示情報設定用エリア２９４に対応しており、保留増加コマンドの受信に対して保留表示情報の設定を行う場合には、第２保留表示情報設定用エリア２９４における表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２に対応した単位設定エリア２９４ａ～２９４ｄに対して保留表示情報の設定が行われる。
【０４０６】
続くステップＳ２４１０では、下作動口用の保留表示情報設定処理を実行する。具体的には、第２保留表示情報設定用エリア２９４における第１単位設定エリア２９４ａ～第４単位設定エリア２９４ｄのうち、上記ステップＳ２４０９にて１インクリメントした表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２に対応した単位設定エリア２９４ａ～２９４ｄに対して通常保留表示情報の設定を行う。例えば、表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２が１であれば、第１単位設定エリア２９４ａに対して通常保留表示情報の設定を行い、表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２が４であれば、第４単位設定エリア２９４ｄに対して通常保留表示情報の設定を行う。後述する内部コマンドの出力処理において、当該通常保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力されることにより、通常保留画像データが対応する単位エリア２８２～２８５に設定され、第２保留表示領域Ｇｂの対応する単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４において「●」の画像が表示される。
【０４０７】
コマンド格納エリア２６３に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが保留増加コマンドでない場合には、ステップＳ２４０１にて否定判定をし、ステップＳ２４１１に進む。ステップＳ２４１１では、今回の読み出し対象のコマンドが保留減少コマンドであるか否かを判定する。保留減少コマンドである場合にはステップＳ２４１２～ステップＳ２４１５にて、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａ及び第２保留表示領域Ｇｂ（図８（ｂ）参照）の各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４，Ｇｂ１～Ｇｂ４に表示されている画像を、保留情報の減少に合わせてシフトさせるための保留減少時用設定処理を実行する。
【０４０８】
保留減少時用設定処理では、先ずステップＳ２４１２にて、今回受信した保留減少コマンドに上作動口３３に対応した情報が含まれているか否かを判定する。上作動口３３に対応した情報が含まれている場合には、ステップＳ２４１３にて、ワークＲＡＭ２５４の保留カウンタエリア２６４に保留記憶されている表示側第１保留記憶数ＩａＮ２を１ディクリメントする。
【０４０９】
続くステップＳ２４１４では、第１シフト処理を実行する。当該第１シフト処理は、第１保留表示情報設定用エリア２９１における保留報知許容用エリア２９２の第１単位設定エリア２９２ａ～第４単位設定エリア２９２ｄに設定されている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせるとともに、第１保留表示情報設定用エリア２９１における保留報知不可用エリア２９３の第１単位設定エリア２９３ａ～第４単位設定エリア２９３ｄに設定されている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせる処理である。
【０４１０】
具体的には、各第１単位設定エリア２９２ａ，２９３ａの保留表示情報をクリアするとともに、各第２単位設定エリア２９２ｂ，２９３ｂ→各第１単位設定エリア２９２ａ，２９３ａ、各第３単位設定エリア２９２ｃ，２９３ｃ→各第２単位設定エリア２９２ｂ，２９３ｂ、各第４単位設定エリア２９２ｄ，２９３ｄ→各第３単位設定エリア２９２ｃ，２

９３ｃといった具合に各単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄ，２９３ａ～２９３ｄ内の保留表示情報がシフトされる。

【０４１１】

第１シフト処理後における後述する内部コマンドの出力処理において、保留報知許容用エリア２９２又は保留報知不可用エリア２９３の各保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力されることにより、ビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１の各単位エリア２７２～２７５の画像データが更新される。これにより、第１保留表示領域Ｇａの各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４に表示されている画像も下位側にシフトされる。

【０４１２】

一方、今回受信した保留減少コマンドに上作動口３３に対応した情報が含まれていない場合には、ステップＳ２４１２にて否定判定をし、ステップＳ２４１５に進む。ステップＳ２４１５では、ワークＲＡＭ２５４の保留カウンタエリア２６４に保留記憶されている表示側第２保留記憶数ＩｂＮ２を１ディクリメントする。

【０４１３】

続くステップＳ２４１６では、第２シフト処理を実行する。当該第２シフト処理は、第２保留表示情報設定用エリア２９４の第１単位設定エリア２９４ａ～第４単位設定エリア２９４ｄに設定されている保留表示情報を下位エリア側に順にシフトさせる処理である。

【０４１４】

具体的には、第１単位設定エリア２９４ａの保留表示情報をクリアするとともに、第２単位設定エリア２９４ｂ→第１単位設定エリア２９４ａ、第３単位設定エリア２９４ｃ→第２単位設定エリア２９４ｂ、第４単位設定エリア２９４ｄ→第３単位設定エリア２９４ｃといった具合に各単位設定エリア２９４ａ～２９４ｄ内の保留表示情報がシフトされる。

【０４１５】

第２シフト処理後における後述する内部コマンドの出力処理において、第２保留表示情報設定用エリア２９４の各保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力されることにより、ビデオＲＡＭ２５７の第２保留表示用エリア２８１の各単位エリア２８２～２８５の画像データが更新される。これにより、第２保留表示領域Ｇｂの各単位保留表示領域Ｇｂ１～Ｇｂ４に表示されている画像も下位側にシフトされる。

【０４１６】

コマンド格納エリア２６３に格納されているコマンドであって今回の読み出し対象のコマンドが保留減少コマンドでない場合には、ステップＳ２４１１にて否定判定をし、ステップＳ２４１７に進む。ステップＳ２４１７では、今回の読み出し対象のコマンドが特別有利開始コマンドであるか否かを判定する。

【０４１７】

特別有利開始コマンドである場合には、ステップＳ２４１８にて、ワークＲＡＭ２５４のその他フラグ格納エリア２６８に設けられた保留報知許容フラグ格納エリア（保留報知許容情報記憶手段）に保留報知許容フラグ（保留報知許容情報）を格納する又は既に格納されている場合にはその状態を維持した後に、本保留報知制御処理を終了する。保留報知許容フラグが格納された状態、すなわち、遊技状態が特別有利状態である状況又は特別有利状態である遊技回において開閉実行モードに移行した場合にはその開閉実行モードである状況が、上述した保留報知許容状態であり、この場合、後述する内部コマンドの出力処理では、第１保留表示情報設定用エリア２９１に関して、保留報知許容用エリア２９２に設定されている各保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力される。よって、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａでは、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報の数を明示するための報知が行われるとともに、それら保留情報の内容に応じた保留報知が行われる。換言すれば、保留情報の内容に応じた保留報知が、当否判定の順番が明示された状態で行われる。

【０４１８】

一方、特別有利開始コマンドでない場合には、ステップＳ２４１９にて、今回の読み出

し対象のコマンドが特別有利終了コマンドであるか否かを判定する。特別有利終了コマンドでない場合には、そのまま本保留報知制御処理を終了する。

【０４１９】

特別有利終了コマンドである場合には、ステップＳ２４２０にて、ワークＲＡＭ２５４のその他フラグ格納エリア２６８に設けられた保留報知許容フラグ格納エリアから保留報知許容フラグを消去する又は既に格納されていない場合にはその状態を維持した後に、本保留報知制御処理を終了する。保留報知許容フラグが格納されていない状態、すなわち、遊技状態が特別有利状態でない状況及び特別有利状態である遊技回において開閉実行モードに移行した場合でない状況が、上述した保留報知不可状態であり、この場合、後述する内部コマンドの出力処理では、第１保留表示情報設定用エリア２９１に関して、保留報知不可用エリア２９３に設定されている各保留表示情報がＶＤＰ２５５に出力される。よって、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａでは、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報の数を明示するための報知が行われるものの、それら保留情報の内容に応じた保留報知は行われない。

【０４２０】

＜表示制御装置２１２にて実行される内部コマンドの出力処理について＞

次に、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて実行される内部コマンドの出力処理を、図４２のフローチャートを参照しながら説明する。内部コマンドの出力処理は、ＭＰＵ２５２において繰り返し実行される複数種の処理のうちの一部の処理であり、概ね所定周期（例えば、２ｍｓｅｃ周期）で起動される。そして、当該内部コマンドの出力処理では、ワークＲＡＭ２５４の保留表示情報設定用エリア２６５における第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知許容用エリア２９２、第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知不可用エリア２９３、第２保留表示情報設定用エリア２９４の中から、内部コマンドの出力対象とするエリアを特定し、その特定したエリアの第１～第４単位設定エリアに設定されている各保留表示情報の内容を含む内部コマンドをＶＤＰ２５５に出力するための処理を実行する。

【０４２１】

具体的には、先ずステップＳ２６０１にて、ワークＲＡＭ２５４に保留報知許容フラグが格納されているか否かを判定する。保留報知許容フラグが格納されている場合、すなわち保留報知許容状態である場合には、ステップＳ２６０２にて、内部コマンドの出力対象のエリアが、第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知許容用エリア２９２であると特定する。そして、当該保留報知許容用エリア２９２の第１～第４単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄにその時点で設定されている各保留表示情報の内容を含む内部コマンドをＶＤＰ２５５に出力する。ＶＤＰ２５５では、ＭＰＵ２５２から入力した内部コマンドに含まれる各保留表示情報に対応した表示データを、ビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１における各単位エリア２７２～２７５に設定する。これにより、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａでは、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報の数を明示するための報知が行われるとともに、それら保留情報の内容に応じた保留報知が行われる。換言すれば、保留情報の内容に応じた保留報知が、当否判定の順番が明示された状態で行われる。

【０４２２】

ここで、主制御装置８１では、上作動口３３への遊技球の入賞が発生した場合には、その入賞の発生を特定した場合に作動入賞コマンドを音声ランプ制御装置８２に送信する。そして、音声ランプ制御装置８２では、２ｍｓｅｃ周期といった比較的短い周期で上述したコマンド対応処理（図３３）を実行しており、作動入賞コマンドを受信した場合には即座にそれに対応した保留増加コマンドが表示制御装置２１２に送信される。また、表示制御装置２１２では、上記のとおり、保留報知制御処理及び内部コマンドの出力処理が２ｍｓｅｃ周期といった比較的短い周期で実行されている。したがって、図柄表示装置４１において所定の遊技回における図柄の変動表示が行われている状況で上作動口３３に遊技球が入賞した場合には、その図柄の変動表示中に保留報知を開始することが可能である。

【０４２３】
一方、保留報知許容フラグが格納されていない場合、すなわち保留報知不可状態である場合には、ステップＳ２６０３に進む。ステップＳ２６０３では、内部コマンドの出力対象のエリアが、第１保留表示情報設定用エリア２９１の保留報知不可用エリア２９３であると特定する。そして、当該保留報知不可用エリア２９３の第１～第４単位設定エリア２９３ａ～２９３ｄにその時点で設定されている各保留表示情報の内容を含む内部コマンドをＶＤＰ２５５に出力する。ＶＤＰ２５５では、ＭＰＵ２５２から入力した内部コマンドに含まれる各保留表示情報に対応した表示データを、ビデオＲＡＭ２５７の第１保留表示用エリア２７１における各単位エリア２７２～２７５に設定する。これにより、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａでは、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報の数を明示するための報知が行われる。但し、それら保留情報の内容に応じた保留報知は行われない。

【０４２４】
ステップＳ２６０２又はステップＳ２６０３の処理を実行した後は、ステップＳ２６０４に進む。ステップＳ２６０４では、内部コマンドの出力対象のエリアが、第２保留表示情報設定用エリア２９４であると特定する。そして、当該第２保留表示情報設定用エリア２９４の第１～第４単位設定エリア２９４ａ～２９４ｄにその時点で設定されている各保留表示情報の内容を含む内部コマンドをＶＤＰ２５５に出力する。ＶＤＰ２５５では、ＭＰＵ２５２から入力した内部コマンドに含まれる各保留表示情報に対応した表示データを、ビデオＲＡＭ２５７の第２保留表示用エリア２８１における各単位エリア２８２～２８５に設定する。これにより、図柄表示装置４１の第２保留表示領域Ｇｂでは、主制御装置８１の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納されている保留情報の数を明示するための報知が行われる。但し、保留情報の内容に応じた保留報知は行われない。その後、本内部コマンドの出力処理を終了する。

【０４２５】
＜図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにて行われる保留報知の様子について＞
次に、図柄表示装置４１の第１保留表示領域Ｇａにて行われる保留報知の様子について、図４３を用いて説明する。なお、既に説明したように、保留報知は保留報知許容状態の場合に行われ、保留報知許容状態とは、遊技状態が特別有利状態である状況又は特別有利状態である遊技回において開閉実行モードに移行した場合の状況である。以下の説明では、遊技状態が特別有利状態、すなわち、主制御装置８１における当否抽選モードが高確率モードであって、下作動口３４の電動役物３４ａのサポートモードが高頻度サポートモードである状況を前提として説明を行う。

【０４２６】
図４３（ａ）は、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないこと（共通大当たり結果であること）を保留報知している様子を示す。この場合、上記１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でない保留情報は、上作動口３３における２個目の保留情報であるため、第１保留表示領域Ｇａの第２単位保留表示領域Ｇａ２に「確共通」という保留報知の画像が表示されている。

【０４２７】
かかる保留報知の画像が表示されると、遊技者は、当該保留情報に対応した遊技回となった場合には、当否抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかに関係なく、１５Ｒ確変大当たり結果が発生することを認識することができる。この場合に、現状の遊技状態は下作動口３４の電動役物３４ａによるサポートモードが高頻度サポートモードであるため、下作動口３４への遊技球の入賞が比較的高頻度で発生するとともに、遊技回の開始契機となる保留情報は上作動口３３への遊技球の入賞に係る保留情報よりも下作動口３４への遊技球の入賞に係る保留情報が優先される。さらにまた、現状の遊技状態は当否抽選モードが高確率モードであるため、下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回が何らかの大当たり結果、具体的には通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果となる

確率は比較的高い。

【０４２８】

そうすると、遊技者は、上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となる前に下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回で大当たり結果が発生することを期待しながら、下作動口３４への入賞を期待して発射ハンドル５４を操作するものと考えられる。下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回で大当たり結果が発生すれば、遊技者にとっては１回の特別有利状態で２回の大当たり結果を確保したような状態となるからである。

【０４２９】

図４３（ｂ）は、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であることを保留報知している様子を示す。この場合、上記１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果である保留情報は、上作動口３３における４個目の保留情報であるため、第１保留表示領域Ｇａの第４単位保留表示領域Ｇａ４に「確専用」という保留報知の画像が表示されている。

【０４３０】

かかる保留報知の画像が表示されると、遊技者は、当該保留情報に対応した遊技回となった場合には、その際の当否抽選モードが高確率モードであれば、１５Ｒ確変大当たり結果が発生することとなるが、当否抽選モードが低確率モードであれば、大当たり結果が発生しないことを認識することができる。つまり、現状の特別有利状態において上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となれば、１５Ｒ確変大当たり結果が確実に発生する一方、下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回において通常大当たり結果が発生した後に上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となれば、得られる機会があった１５Ｒ確変大当たり結果が得られないことを認識することができる。

【０４３１】

そうすると、遊技者は、上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となる前に他の大当たり結果が発生してしまわないようにすべく、下作動口３４への新たな遊技球の入賞が発生しないように発射ハンドル５４の操作を中止するものと考えられる。

【０４３２】

図４３（ｃ）は、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報が、１５Ｒ確変大当たり結果であることを保留報知している様子を示す。この場合、上記１５Ｒ確変大当たり結果である保留情報は、上作動口３３における３個目の保留情報であるため、第１保留表示領域Ｇａの第３単位保留表示領域Ｇａ３に「確」という保留報知の画像が表示されている。

【０４３３】

かかる保留報知の画像が表示されると、遊技者は、現状の特別有利状態において上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となれば、１５Ｒ確変大当たり結果が確実に発生するが、下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回において通常大当たり結果が発生した後に上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となれば、１５Ｒ確変大当たり結果が発生するかどうかが不明であると認識することができる。

【０４３４】

そうすると、上記保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないと予測した遊技者は、図４３（ａ）の場合のように、下作動口３４への遊技球の入賞を期待して発射ハンドル５４を操作するものと考えられ、上記保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であると予測した遊技者は、図４３（ｂ）の場合のように、発射ハンドル５４の操作を中止するものと考えられる。つまり、遊技者の予測に応じた発射ハンドル５４の操作が行われることとなり、保留報知を通じた遊技の多様化が図られる。

【０４３５】

図４３（ｄ）は、主制御装置８１の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報が、通常大当たり結果であることを保留報知している様子を示す。この場合、上

記通常大当たり結果である保留情報は、上作動口３３における４個目の保留情報であるため、第１保留表示領域Ｇａの第４単位保留表示領域Ｇａ４に「通」という保留報知の画像が表示されている。

【０４３６】

かかる保留報知の画像が表示されると、遊技者は、少なくとも現状の特別有利状態において上記保留情報に対応した遊技回となった場合には、通常大当たり結果が発生することを判断することができる。特別有利状態において通常大当たり結果が発生すると、高頻度入賞モードの開閉実行モードに移行することとなるものの、当否抽選モードは高確率モードから低確率モードに転落してしまうこととなる。これに対して、下作動口３４への遊技球の入賞に基づいて大当たり結果が発生する場合、それは通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果のいずれかとなる。つまり、下作動口３４への遊技球の入賞に基づいて大当たり結果が発生すれば、上記保留報知に係る保留情報と同等以上の価値を遊技者は得られることとなる。

【０４３７】

そうすると、遊技者は上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となる前に下作動口３４への遊技球の入賞に係る遊技回で大当たり結果が発生することを期待しながら、下作動口３４への遊技球の入賞を期待して発射ハンドル５４を操作するものと考えられる。

【０４３８】

以上詳述した本実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４３９】

下作動口３４に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留情報が上作動口３３に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留情報よりも優先して当否抽選が行われる構成において、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留情報に応じた保留報知が、当該保留情報の当否抽選となるよりも前のタイミングにおいて実行されることがある。かかる保留報知が行われた場合には、遊技者には、保留報知の対象となった保留情報に対して当否抽選が行われるように下作動口３４への遊技球の入賞が発生することを期待しながら発射ハンドル５４を手動操作する、又は保留報知の対象となった保留情報に対して当否抽選が行われないように下作動口３４への遊技球の入賞が発生することを期待しながら発射ハンドル５４を手動操作するといった保留報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。そして、例えば、発射ハンドル５４の操作を中止したり、発射ハンドル５４の操作量を若干弱める又は若干強めるといったように、保留報知の内容に応じて発射ハンドル５４の操作態様が変更されることがある。これにより、発射ハンドル５４を手動操作するという能動的な遊技と、当否抽選の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０４４０】

特別有利状態において保留報知を行うことで、当該保留報知は下作動口３４の電動役物３４ａのサポートモードが高頻度サポートモードである状況において行われる。これにより、例えば、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された上記保留報知に係る保留情報に対して当否抽選が行われてほしくないと考えた場合には、下作動口３４への遊技球の入賞が発生し易い態様で発射ハンドル５４を手動操作することで、当否抽選が優先されることとなる第２結果表示部用保留エリアＲｂに保留情報が記憶された状態を継続させ、上記保留報知に係る保留情報に対して当否抽選が行われないようにすることが可能となる。

【０４４１】

表示制御装置２１２のワークＲＡＭ２５４における保留表示情報設定用エリア２６５には、第１保留表示情報設定用エリア２９１として、保留報知許容用エリア２９２と保留報知不可用エリア２９３とを設け、第１結果表示部用保留エリアＲａに新たな保留情報が格納された場合には、当該保留情報に対して当否抽選が行われた場合の当否結果に対応した保留表示情報を保留報知許容用エリア２９２の対応する単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに設定するとともに、保留報知不可用エリア２９３の対応する単位設定エリア２９３ａ

～２９３ｄに保留情報の数を明示するための保留表示情報を設定するようにした。また、第１結果表示部用保留エリアＲａに格納されている保留情報のシフト処理が実行された場合には、それに合わせて保留報知許容用エリア２９２及び保留報知不可用エリア２９３に対して情報のシフト処理を実行するようにした。そして、保留報知許容状態では保留報知許容用エリア２９２に記憶されている保留表示情報をＶＤＰ２５５に対して出力し、保留報知不可状態では保留報知不可用エリア２９３に記憶されている保留表示情報をＶＤＰ２５５に対して出力するようにした。これにより、保留報知不可状態から保留報知許容状態に切り換えられた場合には、そのタイミングにおいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留情報について即座に保留報知を行うことが可能となる。

【０４４２】

保留報知の対象となっている保留情報よりも先に当否判定の対象となった保留情報について主制御装置８１において各結果表示部ＡＳ，ＢＳの絵柄の変動表示時間（すなわち、図柄表示装置４１における図柄の変動表示時間）を決定する場合、上記保留報知に係る保留情報の内容を参照することなく上記変動表示時間を決定するようにした。すなわち、変動表示時間を決定する処理（具体的には、ステップＳ８１３の処理）において、当該変動表示時間の決定に係る保留情報よりも後に当否抽選の対象となる保留情報に大当たり当選となる情報が含まれているかを参照しないようにした（判定しないようにした）。

【０４４３】

例えば、保留報知に係る保留情報が報知対象の大当たり結果に対応した情報である場合には、当該保留情報よりも先に当否判定の対象となる保留情報について、通常よりも長い変動表示時間が選択される構成とすると、保留報知が行われている状況では各遊技回を消化するのに要する時間が長くなってしまい、遊技が間延びしてしまうことが懸念される。その一方、例えば、保留報知に係る保留情報が報知対象の大当たり結果に対応した情報である場合には、当該保留情報よりも先に当否判定の対象となる保留情報について、通常よりも短い変動表示時間が選択される構成とすると、保留報知が行われている状況では各遊技回を消化するのに要する時間が短くなってしまい、パチンコ機１０の稼働率が極端に高くなってしまうことが懸念される。これに対して、上記のように保留報知に係る保留情報の内容が参照されることなく上記変動表示時間が決定されるため、保留報知を行う上での構成を良好なものとすることができる。

【０４４４】

＜第２の実施の形態＞

本実施の形態では、遊技領域の構成が上記第１の実施の形態と異なっている。そこで、本実施の形態における遊技領域の構成について図４４を用いて説明する。図４４は、本実施の形態における遊技領域の構成を説明するための遊技盤２４の正面図である。なお、以下の説明では、上記第１の実施の形態との相違点について説明し、上記第１の実施の形態と同一の構成については基本的に説明を省略する。

【０４４５】

遊技盤２４の表面には、上記第１の実施の形態と同様に、内レール部５１と外レール部５２とが取り付けられており、これら内レール部５１及び外レール部５２によって区画されるようにして遊技領域が形成されている。また、これら内レール部５１及び外レール部５２により遊技領域への遊技球の誘導レールが構成され、遊技者が発射ハンドル５４を回動操作したことにより遊技球発射機構５３から発射された遊技球は上記誘導レールによって遊技領域の上部に案内される。

【０４４６】

誘導レールは、その出口部分が遊技領域の一方の側部において遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。そのため、遊技者による発射ハンドル５４の回動操作量が大きくなるにしたがって、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、誘導レールの出口部分が形成された側部の側から当該出口部分が形成された側部に対して反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、誘導レールの出口部分は、遊技領域の左側の側部に設けられている。

【０４４７】
遊技領域には、上記第１の実施の形態と同様に、一般入賞口３１、可変入賞装置３２、可変表示ユニット３６、一対（２個）の作動口３０１，３０２及び一対のスルーゲート３０３，３０４などが設けられている。但し、本実施の形態では、一対の作動口３０１，３０２の位置関係が上記第１の実施の形態と異なっているとともに、一対のスルーゲート３０３，３０４の位置関係も上記第１の実施の形態と異なっている。これらの位置関係について、可変表示ユニット３６の位置を基準として以下に説明する。
【０４４８】
可変表示ユニット３６は、その上下左右において遊技球の流下領域が確保されるように、遊技領域の中央側に配置されている。つまり、遊技領域には、遊技球の流下領域として、可変表示ユニット３６の上側の流下領域３０５、可変表示ユニット３６の下側の流下領域３０６、可変表示ユニット３６の左側の流下領域３０７及び可変表示ユニット３６の右側の流下領域３０８が設けられている。なお、可変表示ユニット３６の一部を構成するセンターフレーム４２は、その上部から左右両側に亘る部分を構成する屋根ユニット３０９がパチンコ機１０前方に延出しているため、センターフレーム４２の下部に設けられたステージに導入される遊技球を除いて、遊技領域を流下する遊技球が可変表示ユニット３６を横断又は縦断することはない。
【０４４９】
一対の作動口３０１，３０２のうちの一方である第１作動口３０１は、第１作動口装置として、下側の流下領域３０６に設けられている。第１作動口３０１は、上記第１の実施の形態における上作動口３３に相当する。ここで、上記各流下領域３０５～３０８には、遊技球の流下方向を当該遊技球との衝突によって分散させるための分散部材が設けられているとともに、遊技球の流下方向を当該遊技球との衝突によって所定の方向に誘導するための誘導部材が設けられている。分散部材には釘３８が含まれ、誘導部材には上記屋根ユニット３０９が含まれるとともに遊技領域の下部側の外縁に沿って配設された装飾部材３９が含まれる。そして、上記分散部材及び上記誘導部材は、遊技球発射機構５３から発射された遊技球が遊技領域の上部におけるいずれの位置に到達したとしても第１作動口３０１に向けて流下することが可能なように設けられている。
【０４５０】
つまり、遊技球発射機構５３から発射され遊技領域の上部において誘導レールの出口部分側すなわち遊技領域の左側にて流下し始めた遊技球は、上側の流下領域３０５→左側の流下領域３０７→下側の流下領域３０６という左側経路（第１経路）で遊技領域を流下することとなる。この場合に、上記分散部材及び上記誘導部材は、左側経路で遊技領域を流下することとなる遊技球が、その流下態様によっては第１作動口３０１に到達することが可能なように設けられている。また、遊技球発射機構５３から発射され遊技領域の上部において誘導レールの出口部分と反対側すなわち遊技領域の右側にて流下し始めた遊技球は、上側の流下領域３０５→右側の流下領域３０８→下側の流下領域３０６という右側経路（第２経路）で遊技領域を流下することとなる。この場合に、上記分散部材及び上記誘導部材は、右側経路で遊技領域を流下することとなる遊技球が、その流下態様によっては第１作動口３０１に到達することが可能なように設けられている。
【０４５１】
一対の作動口３０１，３０２のうちの他方である第２作動口３０２は、第２作動口装置として、右側の流下領域３０８に設けられている。第２作動口３０２は、上記第１の実施の形態における下作動口３４に相当する。つまり、第２作動口３０２に対しては、左右一対の可動片よりなるガイド片としての電動役物３０２ａが設けられている。当該電動役物３０２ａは、上記第１の実施の形態における電動役物３４ａと同様に閉鎖状態と開放状態との間で動作する。かかる動作の契機や動作内容については、上記第１の実施の形態における電動役物３４ａと同様であるため説明を省略する。この場合、第２作動口３０２の上方には釘３８が設けられており、電動役物３０２ａが閉鎖状態である場合には上記釘３８によって第２作動口３０２への入賞（遊技球の入球）が不可となっている。なお、入賞が

不可となるのではなく、入賞が難しくなる構成としてもよい。

【０４５２】

ここで、上記のとおり第２作動口３０２は右側の流下領域３０８に設けられているため、遊技球発射機構５３から発射され遊技領域の上部において誘導レールの出口部分と反対側すなわち遊技領域の右側にて流下し始めた遊技球は第２作動口３０２に向けて流下することが可能であるが、遊技球発射機構５３から発射され遊技領域の上部において誘導レールの出口部分側すなわち遊技領域の左側にて流下し始めた遊技球は第２作動口３０２に向けて流下することが不可となる。

【０４５３】

上記のように第１作動口３０１への入賞は、第１経路側に遊技球が流れた場合及び第２経路側に遊技球が流れた場合のいずれであっても発生し得るのに対して、第２作動口３０２への入賞は、第２経路側に遊技球が流れた場合にのみ発生し得る。これにより、遊技者にとっては、発射ハンドル５４の回動操作量を調整することによって、第２作動口３０２への入賞が発生しないようにしながら第１作動口３０１への入賞を狙って遊技を行うことができるとともに、第２作動口３０２への入賞を狙って遊技を行うことができる。

【０４５４】

一対のスルーゲート３０３，３０４は、一方のスルーゲート３０３が左側の流下領域３０７に設けられているとともに、他方のスルーゲート３０４が右側の流下領域３０８に設けられている。この場合、右側の流下領域３０８に設けられたスルーゲート３０４は、第２作動口３０２よりも上流側に設けられている。これらスルーゲート３０３，３０４への入賞をトリガとして電動役物３０２ａを開放状態とするか否かの抽選が行われる。この具体的な内容は、上記第１の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【０４５５】

ここで、本実施の形態においても上記第１の実施の形態と同様に、各遊技回の当否抽選においては第１作動口３０１への入賞に基づいて取得された保留情報よりも第２作動口３０２への入賞に基づいて取得された保留情報が優先される。また、遊技状態が特別有利状態となり保留報知の状態が保留報知許容状態となることで、第１作動口３０１への入賞に基づいて保留されている保留情報について保留報知が行われることがある。この場合に、上記のとおり、遊技者は発射ハンドル５４の回動操作量を調整することによって第１作動口３０１への入賞のみを狙ったり、第２作動口３０２への入賞を狙ったりすることができるため、上記第１の実施の形態とは異なる内容の遊技を遊技者に提供することができる。

【０４５６】

そこで、以下に、遊技者による遊技の様子について、図４５のタイムチャートを参照しながら説明する。なお、図４５においては、遊技状態が特別有利状態であり、保留報知の状態が保留報知許容状態である場合について説明する。

【０４５７】

特別有利状態であって保留報知許容状態である状況において、ｔ１のタイミングで、遊技者が発射ハンドル５４を回動操作することにより、遊技領域に向けた遊技球の発射が開始される。この場合、遊技者は、先ず発射ハンドル５４の回動操作量を第１範囲の操作量に調整することで、図４５（ａ）に示すように、遊技球が第１経路側に向けて流れるようにする。これにより、ｔ２のタイミングなどで、左側のスルーゲート３０３への入賞が発生することにより、ｔ３のタイミングなどで第２作動口３０２の電動役物３０２ａが開放状態となる。但し、遊技球が第１経路側に向けて流れるように発射ハンドル５４が操作されているため、第２作動口３０２への入賞は発生しない。また、ｔ４のタイミングなどで第１作動口３０１への入賞が発生する。

【０４５８】

その後、保留報知の対象となる大当たり結果の情報に対応した保留情報が第１作動口３０１への入賞に応じて取得され、さらにその保留情報について保留報知の実行条件が満たされることにより、ｔ５のタイミングで保留報知が開始される。例えば、保留報知として、図柄表示装置４１の表示画面における第１保留表示領域Ｇａに、「確共通」といった画

像が表示される。

【０４５９】

かかる保留報知の画像が表示されると、遊技者は、当該保留情報に対応した遊技回となった場合には、当否抽選モードが高確率モードであるか低確率モードであるかに関係なく、１５Ｒ確変大当たり結果が発生することを認識することができる。この場合に、現状の遊技状態は第２作動口３０２の電動役物３０２ａによるサポートモードが高頻度サポートモードであるため、第２作動口３０２への入賞が比較的高頻度で発生するとともに、遊技回の開始契機となる保留情報は第１作動口３０１への入賞に係る保留情報よりも第２作動口３０２への入賞に係る保留情報が優先される。さらにまた、現状の遊技状態は当否抽選モードが高確率モードであるため、第２作動口３０２への入賞に係る遊技回が何らかの大当たり結果、具体的には通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果となる確率は比較的高い。

【０４６０】

そうすると、遊技者は、ｔ６のタイミングで、上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となる前に第２作動口３０２への入賞に係る遊技回で大当たり結果が発生することを期待しながら、発射ハンドル５４の回動操作量を第２範囲の操作量に調整し、図４５（ｂ）に示すように、遊技球が第２経路側に向けて流れるようにする。この場合に、遊技球が第１経路側に向けて流れるように発射ハンドル５４が操作されている状況において左側のスルーゲート３０３への入賞が発生しており、電動役物３０２ａは既に開放状態となっているため、遊技球が第２経路側に向けて流れるように発射ハンドル５４が操作されることによりｔ７のタイミングといった比較的早いタイミングで第２作動口３０２への入賞が発生する。これにより、上記保留報知に係る保留情報に対応した遊技回となる前に第２作動口３０２への入賞が発生することとなる。

【０４６１】

また、既に説明したように、第１経路側だけでなく第２経路側にスルーゲート３０４が設けられているため、遊技球が第２経路側に向けて流れるように発射ハンドル５４が操作されている状況であってもスルーゲート３０４への入賞が発生し得る。したがって、ｔ８のタイミングなどで右側のスルーゲート３０４への入賞が発生し、かかる入賞に基づいて第２作動口３０２の電動役物３０２ａが開放状態となる。これにより、第２作動口３０２への入賞がｔ７のタイミング以外のタイミングにおいても発生し得る。

【０４６２】

ちなみに、第２経路側に向けて遊技球が流れる場合であっても、第１作動口３０１に向けて遊技球が流れるため、ｔ９のタイミングなどで当該第１作動口３０１への入賞が発生する。これにより、第２作動口３０２への入賞が発生することを狙って発射ハンドル５４が操作されている状況であっても第１作動口３０１への入賞が発生し得ることとなり、遊技者にとっては第２作動口３０２への入賞を狙っている状況であっても第１作動口３０１への入賞に基づく特典を得ることが可能となる。

【０４６３】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え、以下の優れた効果を奏する。

【０４６４】

第１作動口３０１が下側の流下領域３０６に設けられているのに対して、第２作動口３０２が右側の流下領域３０８に設けられているため、遊技者にとっては、発射ハンドル５４の回動操作量を調整することによって、第２作動口３０２への入賞が発生しないようにしながら第１作動口３０１への入賞を狙って遊技を行うことができるとともに、第２作動口３０２への入賞を狙って遊技を行うことができる。したがって、遊技者にとっては、保留報知が行われるまで、第１作動口３０１及び第２作動口３０２のうち第１作動口３０１への入賞のみを狙って発射ハンドル５４を操作し、保留報知が行われた後は、第２作動口３０２への入賞を狙って発射ハンドル５４を操作するという遊技を行うことができる。よって、発射ハンドル５４を手動操作するという能動的な遊技と、当否抽選の結果を確認す

るという受動的な遊技との関連性をより高めることができる。

【０４６５】

また、第２作動口３０２に電動役物３０２ａが設けられ当該電動役物３０２ａが開放状態となった場合に第２作動口３０２への遊技球の入賞が発生し得る構成において、電動役物３０２ａを開放状態とするか否かの抽選の契機となるスルーゲート３０３が、第１作動口３０１への入賞を狙って発射ハンドル５４が操作されている状況において遊技球が通ることとなる第１経路側に設けられている。これにより、第１作動口３０１への入賞のみを狙って発射ハンドル５４が操作されている状況であっても電動役物３０２ａを開放状態とするか否かの抽選が行われ、第２作動口３０２への入賞を狙って発射ハンドル５４が操作されたタイミングにおいて電動役物３０２ａが開放状態となっている状況を生じさせることができる。よって、第１作動口３０１への入賞に係る保留情報について保留報知が行われた場合には、当該保留情報について当否抽選が行われる前までに第２作動口３０２への入賞を発生させることが可能となる。

【０４６６】

また、スルーゲート３０４は、第２作動口３０２への入賞を狙って発射ハンドル５４が操作されている状況において遊技球が通ることとなる第２経路側にも設けられているため、第２作動口３０２への入賞を狙って発射ハンドル５４が操作されている状況であっても電動役物３０２ａを開放状態とするか否かの抽選が行われる。よって、第１作動口３０１への入賞に係る保留情報について保留報知が行われた場合には、当該保留情報について当否抽選が行われないように第２作動口３０２への入賞を継続させることが可能となる。

【０４６７】

＜第３の実施の形態＞

本実施の形態では、保留報知を実行する上で、主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に送信される情報の内容が異なっている。そして、かかる相違は、主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理の処理内容が上記第１の実施の形態における情報取得処理（図１５）の処理内容と異なっていることにより生じている。そこで、本実施の形態における情報取得処理について以下に説明する。なお、以下の説明では、上記第１の実施の形態との相違点について説明し、上記第１の実施の形態と同一の構成については基本的に説明を省略する。

【０４６８】

図４６は、本実施の形態における情報取得処理を示すフローチャートである。

【０４６９】

情報取得処理では、ステップＳ２７０１～ステップＳ２７０４にて、上記第１の実施の形態における情報取得処理（図１５）のステップＳ３０１～ステップＳ３０４の処理と同様の処理を実行する。その後、ステップＳ２７０５にて保留報知用の確認処理を実行するとともに、ステップＳ２７０６にて作動入賞コマンドの設定処理を実行した後に、本情報取得処理を終了する。

【０４７０】

次に、上記ステップＳ２７０５における保留報知用の確認処理及び上記ステップＳ２７０６における作動入賞コマンドの設定処理を説明する。

【０４７１】

先ず、ステップＳ２７０５における保留報知用の確認処理について、図４７のフローチャートを参照しながら説明する。

【０４７２】

保留報知用の確認処理では、先ずステップＳ２８０１にて、今回の情報取得処理が上作動口３３への入賞に基づくものであるか否かを判定する。上作動口３３への入賞に基づくものでない場合には、そのまま本保留報知用の確認処理を終了する。上作動口３３への入賞に基づくものである場合には、ステップＳ２８０２に進む。

【０４７３】

ステップＳ２８０２では、ステップＳ２７０４にてＲＡＭ２０４の第１結果表示部用保

留エリアＲａに格納した保留情報のうち、大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報を把握する。続くステップＳ２８０３では、ＲＯＭ２０３の保留報知用テーブル記憶エリアに記憶されている保留報知用テーブルのうち第１テーブルを参照して、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、報知対象の大当たり結果として設定されている共通大当たり結果又は確変時専用大当たり結果のいずれかに対応しているか否かを特定する。

【０４７４】

第１テーブルについて詳細には、図４８（ａ）に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１特定結果とが対応付けられている。そして、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始処理（図２０）にて実行される当否抽選において低確率モード及び高確率モードのいずれにおいても大当たり当選となる値である場合には、第１特定結果が共通大当たり結果となるように設定されており、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モードにおいてのみ当選となる値である場合には、第１特定結果が確変時専用大当たり結果となるように設定されており、大当たり乱数カウンタＣ１の値が上記以外の値である場合には、第１特定結果が報知対象外結果となるように設定されている。

【０４７５】

ここで、上記第１の実施の形態では、低確率モードにおいて大当たり結果となる値について、大当たり結果に対応した複数の値の間隔が全て同一となるように各値が設定されていたが、本実施の形態では、大当たり結果に対応した複数の値の間隔が異なるように設定されている。換言すれば、任意の一の大当たり結果の値に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値から当該カウンタＣ１が特定回数更新された場合に常に他の大当たり結果の値に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値となる状況が発生しないように、大当たり結果に対応した値が設定されている。これは、高確率モードにおいて大当たり結果となる値についても同様である。

【０４７６】

続くステップＳ２８０４では、ステップＳ２８０３にて第１テーブルを参照した結果が、共通大当たり結果であるか否かを判定する。共通大当たり結果である場合には、ステップＳ２８０５にて、ＭＰＵ２０２のレジスタに共通大当たり情報を一時記憶させる。その後、ステップＳ２８０８に進む。

【０４７７】

また、共通大当たり結果でない場合には、ステップＳ２８０６に進み、ステップＳ２８０３にて第１テーブルを参照した結果が、確変時専用大当たり結果であるか否かを判定する。確変時専用大当たり結果でない場合には、そのまま本確認処理を終了する。確変時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ２８０７にて、ＭＰＵ２０２のレジスタに確変時専用大当たり情報を一時記憶させる。その後、ステップＳ２８０８に進む。

【０４７８】

ステップＳ２８０８では、ステップＳ２７０４にてＲＡＭ２０４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納した保留情報のうち、大当たり種別カウンタＣ２の値の情報を把握する。続くステップＳ２８０９では、ＲＯＭ２０３の保留報知用テーブル記憶エリアに記憶されている保留報知用テーブルのうち第２テーブルを参照して、今回把握した大当たり種別カウンタＣ２の値の情報が、報知対象の大当たり結果として設定されている通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果のいずれかに対応しているか否かを判定する。

【０４７９】

第２テーブルについて詳細には、図４８（ｂ）に示すように、大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特定結果とが対応付けられている。そして、大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１結果表示部用の振分テーブルにおいて通常大当たり結果となる値である場合には、第２特定結果が通常大当たり結果となるように設定されており、大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１結果表示部用の振分テーブルにおいて１５Ｒ確変大当たり結果となる値である場合には、第２特定結果が１５Ｒ確変大当たり結果となるように設定されており、大当たり種別カウンタＣ２の値が上記以外の値である場合には、第２特定結果が報知対象外結果となるように設定されている。

【０４８０】
続くステップＳ２８１０では、ステップＳ２８０９にて第２テーブルを参照した結果が、通常大当たり結果であるか否かを判定する。通常大当たり結果である場合には、ステップＳ２８１１にて、ＭＰＵ２０２のレジスタに通常大当たり情報を一時記憶させる。その後、本確認処理を終了する。
【０４８１】
また、通常大当たり結果でない場合には、ステップＳ２８１２に進み、ステップＳ２８０９にて第２テーブルを参照した結果が、１５Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。１５Ｒ確変大当たり結果でない場合には、そのまま本確認処理を終了する。１５Ｒ確変大当たり結果である場合には、ステップＳ２８１３にて、ＭＰＵ２０２のレジスタに１５Ｒ確変大当たり情報を一時記憶させる。その後、本確認処理を終了する。
【０４８２】
以上のとおり、保留報知用の確認処理では、今回格納された保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、共通大当たり結果又は確変時専用大当たり結果のいずれかに対応しているかが特定されるとともに、今回格納された保留情報に含まれる大当たり種別カウンタＣ２の値の情報が、通常大当たり結果又は１５Ｒ確変大当たり結果のいずれかに対応しているかが特定される。これにより、本パチンコ機１０では、報知対象の大当たり結果の種別として、通常大当たり結果、通常大当たり結果の場合の共通大当たり結果、通常大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の共通大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果を設定し得る。但し、本パチンコ機１０では、上記のうち、通常大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果、１５Ｒ確変大当たり結果の場合の共通大当たり結果、及び１５Ｒ確変大当たり結果の場合の確変時専用大当たり結果の４種類が報知対象の大当たり結果の種別として設定されている。
【０４８３】
なお、保留報知用の特定処理にて特定した情報がその後の処理において参照できるのであれば、当該特定した情報をＭＰＵ２０２のレジスタに記憶するか否かは任意であり、例えばＲＡＭ２０４に記憶するようにしてもよい。
【０４８４】
次に、ステップＳ２７０６における作動入賞コマンドの設定処理について、図４９のフローチャートを参照しながら説明する。
【０４８５】
作動入賞コマンドの設定処理では、先ずステップＳ２９０１にて、今回の情報取得処理が上作動口３３への入賞に基づくものであるか否かを判定する。上作動口３３への入賞に基づくものである場合には、ステップＳ２９０２～ステップＳ２９０８の第１設定処理を実行する。一方、下作動口３４への入賞に基づくものである場合には、ステップＳ２９０９の第２設定処理を実行する。
【０４８６】
第１設定処理では、先ずステップＳ２９０２にて、ＭＰＵ２０２のレジスタに記憶されている第１特定結果の情報及び第２特定結果の情報に基づいて、報知対象の大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、共通大当たり情報又は確変時専用大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定するとともに、いずれかの情報が記憶されている場合には通常大当たり情報又は１５Ｒ確変大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定する。また、ステップＳ２９０３では、ＭＰＵ２０２のレジスタに記憶されている第２特定結果の情報に基づいて、１５Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、１５Ｒ確変大当たり情報が記憶されているか否かを判定する。また、ステップＳ２９０４では、ＭＰＵ２０２のレジスタに記憶されている第１特定結果の情報に基づいて、確変時専用大当たり結果であるか否かを判定する。具体的には、通常大当たり情報又は１５Ｒ確変大当たり情報のいずれかが記憶されているか否かを判定するとともに、いずれかの情報が記憶されている場合には確変時専用大当たり情報が記憶されているか否かを

判定する。

【０４８７】

その結果、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ２９０２～ステップＳ２９０４の全てにおいて肯定判定をし、ステップＳ２９０５に進む。ステップＳ２９０５では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている各種コマンドの中から第１作動入賞コマンドを選定し、当該第１作動入賞コマンドを設定する。ここで設定された第１作動入賞コマンドは、通常処理（図１７）のステップＳ５０１における外部出力処理にて音声ランプ制御装置８２に送信される。その後、本設定処理を終了する。

【０４８８】

音声ランプ制御装置８２では、上記第１作動入賞コマンドを受信することにより、上作動口３３への入賞が新たに発生したことを把握するとともに、当該入賞に係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であることに対応した情報であることを把握する。また、当該第１作動入賞コマンドを受信することにより、音声ランプ制御装置８２は表示制御装置２１２に第１保留増加コマンドを送信する。表示制御装置２１２が当該第１保留増加コマンドを受信することにより実行する処理は上記第１の実施の形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０４８９】

また、１５Ｒ確変大当たり結果であって、確変時専用大当たり結果でない場合には、ステップＳ２９０２及びステップＳ２９０３において肯定判定をするとともに、ステップＳ２９０４において否定判定をし、ステップＳ２９０６に進む。ステップＳ２９０６では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている各種コマンドの中から第２作動入賞コマンドを選定し、当該第２作動入賞コマンドを設定する。ここで設定された第２作動入賞コマンドは、通常処理（図１７）のステップＳ５０１における外部出力処理にて音声ランプ制御装置８２に送信される。その後、本設定処理を終了する。

【０４９０】

音声ランプ制御装置８２では、上記第２作動入賞コマンドを受信することにより、上作動口３３への入賞が新たに発生したことを把握するとともに、当該入賞に係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないことに対応した情報であることを把握する。また、当該第２作動入賞コマンドを受信することにより、音声ランプ制御装置８２は表示制御装置２１２に第２保留増加コマンドを送信する。表示制御装置２１２が当該第２保留増加コマンドを受信することにより実行する処理は上記第１の実施の形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０４９１】

また、通常大当たり結果である場合には、ステップＳ２９０２において肯定判定をするとともに、ステップＳ２９０３において否定判定をし、ステップＳ２９０７に進む。ステップＳ２９０７では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている各種コマンドの中から第３作動入賞コマンドを選定し、当該第３作動入賞コマンドを設定する。ここで設定された第３作動入賞コマンドは、通常処理（図１７）のステップＳ５０１における外部出力処理にて音声ランプ制御装置８２に送信される。その後、本設定処理を終了する。

【０４９２】

音声ランプ制御装置８２では、上記第３作動入賞コマンドを受信することにより、上作動口３３への入賞が新たに発生したことを把握するとともに、当該入賞に係る保留情報が通常大当たり結果であることに対応した情報であることを把握する。また、当該第３作動入賞コマンドを受信することにより、音声ランプ制御装置８２は表示制御装置２１２に第３保留増加コマンドを送信する。表示制御装置２１２が当該第３保留増加コマンドを受信することにより実行する処理は上記第１の実施の形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０４９３】

また、報知対象外結果である場合には、ステップＳ２９０２において否定判定をし、ステップＳ２９０８に進む。ステップＳ２９０８では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている各種コマンドの中から第４作動入賞コマンドを選定し、当該第４作動入賞コマンドを設定する。ここで設定された第４作動入賞コマンドは、通常処理（図１７）のステップＳ５０１における外部出力処理にて音声ランプ制御装置８２に送信される。その後、本設定処理を終了する。

【０４９４】

音声ランプ制御装置８２では、上記第４作動入賞コマンドを受信することにより、上作動口３３への入賞が新たに発生したことを把握するとともに、当該入賞に係る保留情報が報知対象外結果であることに対応した情報であることを把握する。また、当該第４作動入賞コマンドを受信することにより、音声ランプ制御装置８２は表示制御装置２１２に第４保留増加コマンドを送信する。表示制御装置２１２が当該第４保留増加コマンドを受信することにより実行する処理は上記第１の実施の形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０４９５】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え、以下の優れた効果を奏する。

【０４９６】

作動入賞コマンドに大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報や大当たり種別カウンタＣ２の値の情報が含まれている構成においては、主制御装置８１と音声ランプ制御装置８２とを電気的に接続する信号線（具体的には、複数の信号線の両端に共通のコネクタが設けられたコネクタユニット）を不正に外し、主制御装置８１における現状の大当たり乱数カウンタＣ１の値や大当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が行われることが想定される。また、かかる不正行為以外にも、主制御装置８１と音声ランプ制御装置８２とを電気的に接続する信号線に対して不正な基板を接続し、主制御装置８１における現状の大当たり乱数カウンタＣ１の値や大当たり種別カウンタＣ２の値を取得する不正行為が行われることが想定される。このように、大当たり乱数カウンタＣ１の値や大当たり種別カウンタＣ２の値が取得されてしまうと、大当たり当選や１５Ｒ確変大当たり結果となるタイミングで不正に始動入賞させる不正行為又は始動入賞が発生したと誤検知させる不正行為が行われてしまい、遊技ホールに多大な不利益を及ぼしてしまうことが懸念される。これに対して、大当たり乱数カウンタＣ１の値及び大当たり種別カウンタＣ２の値をそのまま送信するのではなく、主制御装置８１において特定した結果の情報を送信する構成とすることで、上記不正行為の発生を阻止することが可能となる。

【０４９７】

主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に送信される作動入賞コマンドは大当たり結果となる大当たり乱数カウンタＣ１や１５Ｒ確変大当たり結果となる大当たり種別カウンタＣ２の値と１対１で対応しているのではなく、複数種類の大当たり結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値及び複数種類の１５Ｒ確変大当たり結果となる大当たり種別カウンタＣ２の値を含むようにして各作動入賞コマンドが設定されている。したがって、主制御装置８１と音声ランプ制御装置８２とを電気的に接続する信号線を不正に外すなどして、作動入賞コマンドの情報が不正に取得されたとしても、その不正に取得された情報がいずれの大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応しているかを特定することが困難なものとすることが可能となるとともに、いずれの大当たり種別カウンタＣ２の値に対応しているかを特定することが困難なものとすることが可能となる。

【０４９８】

また、低確率モードにおいて大当たり結果となる値及び高確率モードにおいて大当たり結果となる値について、任意の一の大当たり結果の値に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値から当該カウンタＣ１が特定回数更新された場合に常に他の大当たり結果の値に対応した大当たり乱数カウンタＣ１の値となる状況が発生しないように、各大当たり結果に対応した値が設定されている。かかる構成によっても、主制御装置８１と音声ランプ制御

装置８２とを電気的に接続する信号線を不正に外すなどして、作動入賞コマンドの情報が不正に取得されたとしても、その不正に取得された情報がいずれの大当たり乱数カウンタＣ１の値に対応しているかの特定をより困難なものとすることが可能となるとともに、いずれの大当たり種別カウンタＣ２の値に対応しているかの特定をより困難なものとすることが可能となる。

【０４９９】

＜第４の実施の形態＞

本実施の形態では、保留報知許容状態及び保留報知不可状態の設定に関する処理構成が上記第１の実施の形態と異なっている。そして、かかる相違は、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第３対応処理及び第４対応処理の処理内容が上記第１の実施の形態における第３対応処理及び第４対応処理（図３８）と異なっていることにより生じている。そこで、本実施の形態における第３対応処理及び第４対応処理について以下に説明する。なお、以下の説明では、上記第１の実施の形態との相違点について説明し、上記第１の実施の形態と同一の構成については基本的に説明を省略する。

【０５００】

図５０は、本実施の形態における第３対応処理を示すフローチャートである。なお、当該第３対応処理は、上記第１の実施の形態と同様に、主制御装置８１から特別有利開始コマンド又は特別有利終了コマンドのいずれかを受信することにより起動される。

【０５０１】

第３対応処理では、先ずステップＳ３００１にて、主制御装置８１から特別有利開始コマンドを受信したか否かを判定する。特別有利開始コマンドを受信している場合には、ステップＳ３００２～ステップＳ３００６の許容開始用処理を実行し、特別有利開始コマンドを受信していない場合、すなわち特別有利終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ３００７～ステップＳ３００９の許容終了用処理を実行する。

【０５０２】

許容開始用処理では、先ずステップＳ３００２にて、保留報知許容状態か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２４４におけるその他フラグ格納エリア２５０に設けられた保留報知許容フラグ格納エリア（保留報知許容情報記憶手段）に保留報知許容フラグ（保留報知許容情報）が格納されているか否かを判定する。当該保留報知許容フラグは、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２において保留報知許容状態の設定に際して格納されるフラグであるとともに、保留報知不可状態の設定に際して消去されるフラグである。

【０５０３】

保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３００２にて肯定判定をし、そのまま本第３対応処理を終了する。保留報知許容状態でない場合には、ステップＳ３００２にて否定判定をし、ステップＳ３００３に進む。

【０５０４】

ステップＳ３００３では、保留報知の開始抽選処理を実行する。保留報知の開始抽選処理では、先ず、ＲＡＭ２４４の開始抽選用カウンタエリアから開始抽選用のカウンタ値を読み出す。ここで、開始抽選用カウンタエリアは「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、コマンド対応処理（図３３）が起動される度に、すなわち約２ｍｓｅｃ周期で１インクリメントされる構成となっているとともに、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、開始抽選処理では、ＲＯＭ２４３の開始抽選用テーブル記憶エリアに記憶されている開始抽選用テーブルを参照して、上記読み出した開始抽選用のカウンタ値が開始当選に対応しているか否かを判定する。開始当選となる確率は、任意であるが、本パチンコ機１０では、１／２の確率で開始当選となるように開始抽選用テーブルが設定されている。

【０５０５】

続くステップＳ３００４では、上記ステップＳ３００３における抽選処理の結果が、開始当選か否かを判定する。開始当選でない場合には、そのまま本第３対応処理を終了する。開始当選である場合には、ステップＳ３００５にて保留報知許容フラグを格納するとと

もに、ステップＳ３００６にて保留報知開始コマンドを表示制御装置２１２に送信した後に、本第３対応処理を終了する。

【０５０６】

表示制御装置２１２では、保留報知開始コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利開始コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２においても保留報知許容状態となり、保留報知が行われ得る状態となる。

【０５０７】

一方、許容終了用処理では、先ずステップＳ３００７にて、保留報知許容状態か否かを判定する。保留報知許容状態でない場合には、そのまま本第３対応処理を終了する。保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３００８にて保留報知許容フラグを消去するとともに、ステップＳ３００９にて保留報知終了コマンドを表示制御装置２１２に送信した後に、本第３対応処理を終了する。

【０５０８】

表示制御装置２１２では、保留報知終了コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利終了コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２においても保留報知不可状態となり、保留報知が行われない状態となる。

【０５０９】

次に、第４対応処理について、図５１のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５１０】

第４対応処理では、ステップＳ３１０１～ステップＳ３１１０において、上記第１の実施の形態における第４対応処理（図３８）のステップＳ２３０１～ステップＳ２３１０と同様の処理を実行するとともに、ステップＳ３１１２において、上記第１の実施の形態における第４対応処理（図３８）のステップＳ２３１１と同様の処理を実行する。

【０５１１】

この場合に、本実施の形態における第４対応処理では、主制御装置８１からエンディングコマンドを受信しており、ステップＳ３１０９において肯定判定をした場合であってステップＳ３１１０にてエンディング演出を設定した後に、ステップＳ３１１１にて、保留報知不可状態への設定用処理を実行する。

【０５１２】

ここで、保留報知不可状態への設定用処理について、図５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５１３】

保留報知不可状態への設定用処理では、先ずステップＳ３２０１にて、保留報知許容状態か否かを判定する。保留報知許容状態でない場合には、そのまま本設定用処理を終了する。保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３２０２に進む。

【０５１４】

ステップＳ３２０２では、保留報知の終了抽選処理を実行する。保留報知の終了抽選処理では、先ず、ＲＡＭ２４４の終了抽選用カウンタエリアから終了抽選用のカウンタ値を読み出す。ここで、終了抽選用カウンタエリアは「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、コマンド対応処理（図３３）が起動される度に、すなわち約２ｍｓｅｃ周期で１インクリメントされる構成となっているとともに、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、終了抽選処理では、ＲＯＭ２４３の終了抽選用テーブル記憶エリアに記憶されている終了抽選用テーブルを参照して、上記読み出した終了抽選用のカウンタ値が終了当選に対応しているか否かを判定する。終了当選となる確率は、任意であるが、本パチンコ機１０では、１／５の確率で終了当選となるように終了抽選用テーブルが設定されている。

【０５１５】

続くステップＳ３２０３では、上記ステップＳ３２０２における抽選処理の結果が、終

了当選か否かを判定する。終了当選でない場合には、そのまま本設定用処理を終了する。終了当選である場合には、ステップＳ３２０４にて保留報知フラグを消去するとともに、ステップＳ３２０５にて保留報知終了コマンドを表示制御装置２１２に送信した後に、本設定用処理を終了する。当該保留報知終了コマンドを受信した場合の表示制御装置２１２における処理は、既に説明したとおりである。

【０５１６】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え、以下の優れた効果を奏する。

【０５１７】

保留報知の開始抽選処理を実行し、当該抽選処理において当選となった場合に保留報知許容状態に設定される構成としたことにより、保留報知許容状態の設定が不規則に行われ、遊技の多様化が図られる。また、保留報知の終了抽選処理を実行し、当該抽選処理において当選となった場合に保留報知不可状態に設定される構成としたことにより、保留報知不可状態の設定が不規則に行われ、遊技の多様化が図られる。

【０５１８】

＜第５の実施の形態＞

本実施の形態では、保留報知許容状態及び保留報知不可状態の設定に関する処理構成が上記第１の実施の形態と異なっている。そして、かかる相違は、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第３対応処理及び第４対応処理の処理内容が上記第１の実施の形態における第３対応処理及び第４対応処理（図３８）と異なっていることにより生じている。そこで、本実施の形態における第３対応処理及び第４対応処理について以下に説明する。なお、以下の説明では、上記第１の実施の形態との相違点について説明し、上記第１の実施の形態と同一の構成については基本的に説明を省略する。

【０５１９】

図５３は、本実施の形態における第４対応処理を示すフローチャートである。

【０５２０】

第４対応処理では、先ずステップＳ３３０１にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを主制御装置８１から受信したか否かを判定する。変動開始コマンド及び種別コマンドを受信している場合には、ステップＳ３３０２にて、ＲＯＭ２４３の演出内容テーブル記憶エリア２４７に記憶されている各種の演出内容テーブルのうち、受信したコマンドの内容に応じた演出内容テーブルを参照して、変動開始コマンドに含まれている変動表示時間の情報などに対応した演出内容を決定し、ステップＳ３３０３にてその演出内容を設定する。その後、本第４対応処理を終了する。

【０５２１】

変動開始コマンド及び種別コマンドを受信していない場合には、ステップＳ３３０４にて変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ３３０５にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、図柄表示装置４１において既に停止表示されている停止結果が確定表示されるように、表示制御装置２１２に対してコマンドを送信する。

【０５２２】

続くステップＳ３３０６では、ＲＡＭ２４４におけるその他フラグ格納エリア２５０に設けられた保留報知許容フラグ格納エリア（保留報知許容情報記憶手段）に保留報知許容フラグ（保留報知許容情報）が格納されているか否かを判定する。当該保留報知許容フラグは、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２において保留報知許容状態の設定に際して格納されるフラグであるとともに、保留報知不可状態の設定に際して消去されるフラグである。

【０５２３】

保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３３０６にて肯定判定をし、そのまま本第４対応処理を終了する。保留報知許容状態でない場合には、ステップＳ３３０６にて否定判定をし、ステップＳ３３０７に進む。

【０５２４】
ステップＳ３３０７では、直前のステップＳ３３０５にて変動終了用処理に係る遊技回において大当たり結果が発生しているか否かを判定する。大当たり結果が発生している場合には、そのまま本第４対応処理を終了する。大当たり結果が発生していない場合には、ステップＳ３３０８にて、ＲＡＭ２４４に設けられた非大当たり遊技回数カウンタの値を１加算した後に、本第４対応処理を終了する。非大当たり遊技回数カウンタとは、保留報知不可状態である状況で、大当たり結果とならない遊技回が継続した回数を計測するためのカウンタであり、かかる計測回数は保留報知許容状態の設定に際して参照される。これについては後に説明する。
【０５２５】
変動終了コマンドを受信していない場合には、ステップＳ３３０４にて否定判定をし、ステップＳ３３０９に進む。ステップＳ３３０９では、その他の設定処理を実行する。その他の設定処理では、例えば、オープニングコマンドやエンディングコマンドの受信に対応した演出の設定を行う。この場合に、エンディングコマンドを受信している場合には、それに対応した演出の設定を行うだけでなく、保留報知不可状態への設定用処理を実行する。かかる設定用処理については、後に説明する。その後、本第４対応処理を終了する。
【０５２６】
次に、第３対応処理について、図５４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、当該第３対応処理は、上記第１の実施の形態と同様に、主制御装置８１から特別有利開始コマンド又は特別有利終了コマンドのいずれかを受信することにより起動される。
【０５２７】
第３対応処理では、先ずステップＳ３４０１にて、主制御装置８１から特別有利開始コマンドを受信したか否かを判定する。特別有利開始コマンドを受信している場合には、ステップＳ３４０２～ステップＳ３４０６の許容開始用処理を実行し、特別有利開始コマンドを受信していない場合、すなわち特別有利終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ３４０７～ステップＳ３４１０の許容終了用処理を実行する。
【０５２８】
許容開始用処理では、先ずステップＳ３４０２にて、保留報知許容状態か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２４４の保留報知許容フラグ格納エリアに保留報知許容フラグが格納されているか否かを判定する。保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３４０２にて肯定判定をし、そのまま本第３対応処理を終了する。保留報知許容状態でない場合には、ステップＳ３４０２にて否定判定をし、ステップＳ３４０３に進む。
【０５２９】
ステップＳ３４０３では、ＲＡＭ２４４の非大当たり遊技回数カウンタの値が開始基準値以上か否かを判定する。具体的には、非大当たり遊技回数カウンタの値が「１００」以上か否かを判定する。開始基準値未満である場合には、そのまま本第３対応処理を終了する。開始基準値以上である場合には、ステップＳ３４０４にて保留報知許容フラグを格納するとともに、ステップＳ３４０５にて保留報知開始コマンドを表示制御装置２１２に送信し、さらにステップＳ３４０６にて非大当たり遊技回数カウンタを初期化した後に、本第３対応処理を終了する。
【０５３０】
表示制御装置２１２では、保留報知開始コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利開始コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２においても保留報知許容状態となり、保留報知が行われ得る状態となる。
【０５３１】
一方、許容終了用処理では、先ずステップＳ３４０７にて、保留報知許容状態か否かを判定する。保留報知許容状態でない場合には、そのまま本第３対応処理を終了する。保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３４０８にて保留報知許容フラグを消去するとともに、ステップＳ３４０９にて保留報知終了コマンドを表示制御装置２１２に送信する

。表示制御装置２１２では、保留報知終了コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利終了コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２においても保留報知不可状態となり、保留報知が行われない状態となる。

【０５３２】

また、ステップＳ３４１０にて、ＲＡＭ２４４に設けられた保留報知継続カウンタの値を初期化する。保留報知継続カウンタとは、保留報知許容状態が継続している状況で発生した大当たり結果の回数を計測するためのカウンタであり、かかる計測回数は特別有利終了コマンドを受信していない状況で保留報知不可状態の設定を行う場合に参照される。これについては後に説明する。その後、本第３対応処理を終了する。

【０５３３】

次に、第４対応処理のステップＳ３３０９におけるその他の設定処理にて実行される保留報知不可状態への設定用処理について、図５５のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５３４】

保留報知不可状態への設定用処理では、先ずステップＳ３５０１にて、保留報知許容状態か否かを判定する。保留報知許容状態でない場合には、そのまま本設定用処理を終了する。保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３５０２に進む。

【０５３５】

ステップＳ３５０２では、ＲＡＭ２４４の保留報知継続カウンタを１加算する。続くステップＳ３５０３では、保留報知継続カウンタの値が終了基準値以上か否かを判定する。具体的には、保留報知継続カウンタの値が「３」以上か否かを判定する。終了基準値未満である場合には、そのまま本設定用処理を終了する。

【０５３６】

終了基準値以上である場合には、ステップＳ３５０４にて保留報知許容フラグを消去するとともに、ステップＳ３５０５にて保留報知終了コマンドを表示制御装置２１２に送信する。表示制御装置２１２では、上記のとおり、保留報知終了コマンドを受信することにより保留報知不可状態となり、保留報知が行われない状態となる。その後、ステップＳ３５０６にて保留報知継続カウンタを初期化した後に、本設定用処理を終了する。

【０５３７】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え、以下の優れた効果を奏する。

【０５３８】

保留報知不可状態において大当たり結果が発生しない状況又は開閉実行モードが発生しない状況が予め定められた開始基準回数以上に亘って継続したことに基づいて保留報知許容状態に設定される構成としたことにより、大当たり結果の利益を継続して得られない遊技者への救済措置として保留報知許容状態の設定が行われることとなる。これにより、大当たり結果の利益を得られない遊技回が継続している遊技者であっても保留報知許容状態の発生を期待しながら遊技を行うこととなり、かかる遊技者の遊技への注目度を好適に高めることが可能となる。

【０５３９】

＜第６の実施の形態＞

本実施の形態では、保留報知許容状態及び保留報知不可状態の設定に関する処理構成が上記第１の実施の形態と異なっている。そして、かかる相違は、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第４対応処理の処理内容が上記第１の実施の形態における第４対応処理（図３８）と異なっていることにより生じている。そこで、本実施の形態における第４対応処理について以下に説明する。なお、以下の説明では、上記第１の実施の形態との相違点について説明し、上記第１の実施の形態と同一の構成については基本的に説明を省略する。

【０５４０】

図５６は、本実施の形態における第４対応処理を示すフローチャートである。

【０５４１】

第４対応処理では、先ずステップＳ３６０１にて、変動終了コマンドを受信しているか否かを判定する。変動終了コマンドを受信していない場合には、ステップＳ３６１３にて、その他の設定処理を実行した後に、本第４対応処理を終了する。その他の設定処理では、例えば変動開始コマンド及び種別コマンドを受信している場合に、その遊技回における演出の内容を決定するとともに、当該遊技回を開始させる。また、例えば、オープニングコマンドやエンディングコマンドの受信に対応した演出の設定を行う。

【０５４２】

変動終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ３６０２にて変動終了用処理を実行する。変動終了用処理では、図柄表示装置４１において既に停止表示されている停止結果が確定表示されるように、表示制御装置２１２に対してコマンドを送信する。

【０５４３】

続くステップＳ３６０３では、ＲＡＭ２４４に設けられた保留報知用の遊技回数カウンタを１加算する。保留報知用の遊技回数カウンタは、保留報知不可状態である状況において継続した遊技回の回数を計測する上で用いられるとともに、保留報知許容状態である状況において継続した遊技回の回数を計測する上で用いられるカウンタである。かかる計測回数は保留報知許容状態の設定に際して参照されるとともに、保留報知不可状態の設定に際して参照される。

【０５４４】

続くステップＳ３６０４では、保留報知許容状態か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２４４の保留報知許容フラグ格納エリアに保留報知許容フラグが格納されているか否かを判定する。保留報知許容状態でない場合には、ステップＳ３６０５～ステップＳ３６０８の許容開始用処理を実行し、保留報知許容状態である場合には、ステップＳ３６０９～ステップＳ３６１２の許容終了用処理を実行する。

【０５４５】

許容開始用処理では、先ずステップＳ３６０５にて、保留報知用の遊技回数カウンタの値が開始基準値以上か否かを判定する。具体的には、保留報知用の遊技回数カウンタの値が「１００」以上か否かを判定する。開始基準値未満である場合には、そのまま本第４対応処理を終了する。開始基準値以上である場合には、ステップＳ３６０６にて保留報知許容フラグを格納するとともに、ステップＳ３６０７にて保留報知開始コマンドを表示制御装置２１２に送信し、さらにステップＳ３６０８にて保留報知用の遊技回数カウンタを初期化した後に、本第４対応処理を終了する。

【０５４６】

表示制御装置２１２では、保留報知開始コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利開始コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２において保留報知許容状態となり、保留報知が行われ得る状態となる。

【０５４７】

一方、許容終了用処理では、先ずステップＳ３６０９にて、保留報知用の遊技回数カウンタの値が終了基準値以上か否かを判定する。具体的には、保留報知用の遊技回数カウンタの値が「１００」以上か否かを判定する。終了基準値未満である場合には、そのまま本第４対応処理を終了する。終了基準値以上である場合には、ステップＳ３６１０にて保留報知許容フラグを消去するとともに、ステップＳ３６１１にて保留報知終了コマンドを表示制御装置２１２に送信し、さらにステップＳ３６１２にて保留報知用の遊技回数カウンタを初期化した後に、本第４対応処理を終了する。

【０５４８】

表示制御装置２１２では、保留報知終了コマンドを音声ランプ制御装置８２から受信することにより、上記第１の実施の形態において特別有利終了コマンドを受信した場合に実行される処理と同様の処理を実行する。つまり、表示制御装置２１２においても保留報知

不可状態となり、保留報知が行われない状態となる。

【０５４９】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え、以下の優れた効果を奏する。

【０５５０】

保留報知不可状態となってから所定の遊技回数が経過する毎に周期的に保留報知許容状態に設定される構成としたことにより、定期的に保留報知許容状態となることとなり、遊技者の遊技への注目度を好適に持続させることが可能となる。

【０５５１】

＜第７の実施の形態＞

上記第１の実施の形態では、当否抽選モードが低確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群が、高確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれる構成としたが、本実施の形態では、両者の値が重複しない構成となっている。

【０５５２】

本実施の形態の当否テーブルの内容について図５７を用いて説明する。図５７（ａ）は低確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図であり、図５７（ｂ）は高確率モード用の当否テーブルを説明するための説明図である。

【０５５３】

図５７（ａ）に示すように、当否抽選モードが低確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値は、「７」及び「３０７」の２個である。一方、図５７（ｂ）に示すように、当否抽選モードが高確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値は、「３６」、「６７」、「１００」、「１３１」、「１６４」、「１９５」、「２２３」、「２４１」、「２７２」、「３３５」、「３６２」、「３９５」、「４２３」、「４６８」、「４９３」、「５２５」、「５５７」、「５７２」及び「５９８」の１９個である。この場合、両者を比較すると、低確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群の全てが、高確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれていない。

【０５５４】

当否テーブルの内容が上記のとおり上記第１の実施の形態と異なっていることに対応して、保留報知の態様も上記第１の実施の形態と異なっている。そこで、かかる保留報知の態様の相違点について、以下に説明する。

【０５５５】

図５８は本実施の形態における保留報知用テーブルを説明するための説明図であり、図５８（ａ）は第１テーブルを示し、図５８（ｂ）は第２テーブルを示す。

【０５５６】

低確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群の全てが、高確率モードである状況において当否抽選で大当たり当選となる大当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれていないことに伴って、図５８（ａ）に示すように、報知対象の大当たり結果として共通大当たり結果は設定されておらず、代わりに、通常時専用大当たり結果（低確率時専用大当たり結果）が設定されている。つまり、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、主制御装置８１における当否抽選において低確率モードにおいてのみ大当たり当選となる値である場合には、第１特定結果が通常時専用大当たり結果となるように設定されており、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、主制御装置８１における当否抽選において高確率モードにおいてのみ大当たり当選となる値である場合には、第１特定結果が確変時専用大当たり結果となるように設定されている。なお、第２テーブルについては、図５８（ｂ）に示すように、上記第１の実施の形態と同様であるため説明を省略する。

【０５５７】

次に、本実施の形態における保留報知用の特定処理について図５９のフローチャートを参照しながら説明する。

【０５５８】

保留報知用の特定処理では、先ずステップＳ３７０１にて、今回の作動入賞コマンドに含まれている大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報を把握する。続くステップＳ３７０２では、ＲＯＭ２４３の保留報知用テーブル記憶エリア２４５に記憶されている保留報知用テーブルのうち第１テーブルを参照して、今回把握した大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報が、報知対象の大当たり結果として設定されている通常時専用大当たり結果又は確変時専用大当たり結果のいずれかに対応しているか否かを特定する。

【０５５９】

続くステップＳ３７０３では、ステップＳ３７０２にて第１テーブルを参照した結果が、通常時専用大当たり結果であるか否かを特定する。通常時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ３７０４にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに通常時専用大当たり情報（低確率時専用大当たり情報）を一時記憶させる。その後、ステップＳ３７０７に進む。

【０５６０】

また、通常時専用大当たり結果でない場合には、ステップＳ３７０５に進み、ステップＳ３７０２にて第１テーブルを参照した結果が、確変時専用大当たり結果であるか否かを判定する。確変時専用大当たり結果でない場合には、そのまま本特定処理を終了する。確変時専用大当たり結果である場合には、ステップＳ３７０６にて、ＭＰＵ２４２のレジスタに確変時専用大当たり情報を一時記憶させる。その後、ステップＳ３７０７に進む。

【０５６１】

ステップＳ３７０７～ステップＳ３７１２の各処理は、上記第１の実施の形態におけるステップＳ２１０７～ステップＳ２１１２の各処理と同一であるため、ここでは説明を省略する。

【０５６２】

上記のように保留報知用の特定処理が実行されることにより、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理（図３４）では、上記特定処理の結果、ＭＰＵ２４２のレジスタに記憶されている情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって通常時専用大当たり結果に対応した情報である場合には、ステップＳ２００４及びステップＳ２００５にて肯定判定をするとともに、ステップＳ２００６にて否定判定をすることで、ステップＳ２００８に進む。そして、当該ステップＳ２００８にて、第２保留増加コマンドを表示制御装置２１２に送信する。

【０５６３】

表示制御装置２１２の当選時の保留表示情報設定処理（図４１）では、上記第２保留増加コマンドを受信することにより、ステップＳ２５０７～ステップＳ２５１０の処理を実行する。

【０５６４】

具体的には、ステップＳ２５０７にて個別報知抽選処理を実行する。続くステップＳ２５０８では、上記ステップＳ２５０７における抽選処理の結果が、個別報知当選か否かを判定する。個別報知当選でない場合には、ステップＳ２５０９にて、ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、上記第１報知情報を設定する。当該第１報知情報が設定された場合における保留報知の画像の内容は上記第１の実施の形態と同様である。

【０５６５】

一方、個別報知当選である場合には、ステップＳ２５１０にて、ステップＳ２４０３において１インクリメントした表示側第１保留記憶数ＩａＮ２に対応した単位設定エリア２９２ａ～２９２ｄに対して、第３報知情報を設定する。当該第３報知情報が、内部コマンドの出力処理（図４２）においてＶＤＰ２５５に出力されることにより、通常時専用画像データが対応する単位エリア２７２～２７５に設定され、第１保留表示領域Ｇａの対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ４において、１５Ｒ確変大当たり結果であって通常時専

用大当たり結果であることを示す情報である「通専用」の画像が表示される。

【０５６６】

以上詳述した本実施の形態によれば、上記第１の実施の形態における効果に加え又は代えて、以下の優れた効果を奏する。

【０５６７】

特別有利状態において、上作動口３３への遊技球の入賞に係る保留情報として、低確率モードである場合にのみ大当たり当選となる保留情報が格納され、さらに当該保留情報についてその旨の保留報知が実行された場合には、当該保留報知に係る保留情報が当否抽選の対象となるまでに当否抽選モードが低確率モードとならないと上記大当たり当選が発生しないことを遊技者が認識することとなる。そうすると、遊技者は、その保留報知に係る保留情報が当否抽選の対象となるまでに、下作動口３４への遊技球の入賞に係る保留情報により通常大当たり結果が発生することを期待しながら、発射ハンドル５４を操作することとなる。

【０５６８】

その一方、特別有利状態において、上作動口３３への遊技球の入賞に係る保留情報として、高確率モードである場合に大当たり当選となる保留情報が格納され、さらに当該保留情報について保留報知が実行された場合には、当該保留報知に係る保留情報が当否抽選の対象となるまでに当否抽選モードが低確率モードとなってしまうと上記大当たり当選が発生しないこととなる。そうすると、遊技者は、その保留報知に係る保留情報が当否抽選の対象とさせるべく、それ以上の下作動口３４への遊技球の入賞が発生しないように、発射ハンドル５４の操作を中止することとなる。

【０５６９】

以上の構成においても、発射ハンドル５４を手動操作するという能動的な遊技と、当否抽選の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０５７０】

＜他の実施の形態＞

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせて上記各実施の形態に対して適用してもよい。

【０５７１】

（１）主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に送信される情報は、大当たり当選か否かを判定するための情報や大当たり結果の振分先を特定するための情報だけに限定されることはなく、リーチ発生の有無の情報が含まれる構成としてもよい。この場合、保留報知として、大当たり結果の内容だけでなく、リーチ発生の有無やリーチ発生の期待度などを表示する構成としてもよい。

【０５７２】

また、上記各実施の形態では、上作動口３３の入賞に係る保留情報についてのみ保留報知を行う構成としたが、これに加えて、下作動口３４の入賞に係る保留情報についても保留報知を行う構成としてもよい。この場合、下作動口３４の入賞に係る保留情報が第２結果表示部用保留エリアＲｂに新たに格納された場合には、その保留情報の大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報及び大当たり種別カウンタＣ２の情報を含めて作動入賞コマンドを送信する構成としてもよく、上記第３の実施の形態のように主制御装置８１において特定した結果の情報を含めて作動入賞コマンドを送信する構成としてもよい。

【０５７３】

（２）保留報知許容状態となることの遊技者にとっての有利性が上記各実施の形態などの構成よりも低減されることとなるが、いずれの遊技状態であっても保留報知が行われ得る構成としてもよく、通常遊技状態においてのみ保留報知が行われ得る構成としてもよい。この場合に、通常遊技状態において保留報知が行われ得る構成であったとしても、保留報知の対象となっている保留情報よりも先に当否判定の対象となった保留情報について主

制御装置８１において各結果表示部ＡＳ，ＢＳの絵柄の変動表示時間を決定する場合、上記保留報知に係る保留情報の内容が参照されることなく上記変動表示時間を決定する構成とすることが好ましい。

【０５７４】

例えば、保留報知に係る保留情報が報知対象の大当たり結果に対応した情報である場合には、保留報知に係る保留情報よりも先に当否判定の対象となる保留情報について、通常よりも長い変動表示時間が選択される構成又は通常よりも短い変動表示時間が選択される構成とすると、上記保留報知が行われている状況では各遊技回を消化するのに要する時間が長くなる又は短くなる。そうすると、遊技領域に設けられた釘の角度及び向きの調整の仕方に応じて、上作動口３３への遊技球の入賞が比較的発生し易くなっている遊技ホールと、上作動口３３への遊技球の入賞が比較的発生しづらくなっている遊技ホールとで、単位時間当たりの遊技回の消化率に差異が生じてしまうおそれがある。つまり、前者の遊技ホールでは、既に複数の保留情報が記憶されている状況において上記のような保留報知の対象となる保留情報が記憶される機会が多く、一方、後者の遊技ホールでは当該機会は少ない。この場合、通常よりも長い変動表示時間が選択されるとすると、前者の遊技ホールにおける単位時間当たりの遊技回の消化率は後者の遊技ホールよりも低下し、通常よりも短い変動表示時間が選択されるとすると、前者の遊技ホールにおける単位時間当たりの遊技回の消化率は後者の遊技ホールよりも向上してしまう。これに対して、保留報知に係る保留情報の内容が参照されることなく上記変動表示時間が決定されるようにすることで、単位時間当たりの遊技回の消化率に影響を与えることなく、保留報知を行うようにしたことによる効果を得ることができる。

【０５７５】

（３）上記第１の実施の形態等では、保留報知として、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないこと、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であること、１５Ｒ確変大当たり結果であること、通常大当たり結果であることを報知する構成としたが、これに限定されることはなく、他の大当たり結果であることを報知する構成としてもよい。例えば、通常大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないこと、通常大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であること、明示２Ｒ確変大当たり結果であること、非明示２Ｒ確変大当たり結果であること等を報知する構成としてもよい。

【０５７６】

（４）上記各実施の形態では、保留報知許容状態に設定された状況であっても、報知発生抽選処理において当選とならないと保留報知が行われない構成としたが、保留報知許容状態では全ての保留情報について保留報知が行われる構成としてもよい。この場合、保留報知許容状態に設定されることの遊技者にとっての有利性が上記各実施の形態よりも高められる。また、上作動口３３への遊技球の入賞に係る当否抽選及び振分抽選において発生し得る大当たり結果の全てを、保留報知対象としてもよい。この場合、保留報知から遊技者が得られる情報量を増やすことができ、保留報知許容状態の遊技者にとっての有利性が上記実施の形態よりも高められる。

【０５７７】

（５）上記第１の実施の形態等において、保留報知が実行される場合、当該保留報知に係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果である保留情報である場合には、ステップＳ２５０２の個別報知抽選処理にて個別報知当選となった場合に、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であることを示す保留報知の画像が表示される構成としたが、これに代えて、個別報知抽選処理が実行されることはなく、保留報知に係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果である保留情報である場合には、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果であることを示す保留報知の画像が表示される構成としてもよい。

【０５７８】

（６）上記第１の実施の形態等において、保留報知が実行される場合、当該保留報知に

係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でない保留情報である場合には、ステップＳ２５０７の個別報知抽選処理にて個別報知当選となった場合に、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないことを示す保留報知の画像が表示される構成としたが、これに代えて、個別報知抽選処理が実行されることはなく、保留報知に係る保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でない保留情報である場合には、１５Ｒ確変大当たり結果であって確変時専用大当たり結果でないことを示す保留報知の画像が表示される構成としてもよい。

【０５７９】

なお、本構成を、上記第７の実施の形態における通常時専用大当たり結果の保留報知に関する構成に対して適用してもよい。

【０５８０】

（７）上記第１の実施の形態等のようにステップＳ２５０２の個別報知抽選処理が実行される構成においては、当該抽選処理にて個別報知当選とならなかった場合における保留報知の画像は、保留情報が１５Ｒ確変大当たり結果であることを示す情報とするとともに、それに合わせて当該情報が確変時専用大当たり結果に対応している可能性があることを示す情報としてもよい。具体的には、「確？」といった画像が保留報知として表示される構成としてもよい。また、この場合、ステップＳ２５０７の個別報知抽選処理において個別報知当選とならなかった場合における保留報知の画像は、所定の確率（例えば、１対１）で、確変時専用大当たり結果に対応している可能性があることを示す情報又は確変時専用大当たり結果でないことを示す情報が保留報知として表示される構成としてもよい。具体的には、所定の確率で、「確？」又は「確」のいずれかの画像が保留報知として表示される構成としてもよい。

【０５８１】

（８）保留報知画像の表示内容は、上記各実施の形態におけるものに限定されることはなく、任意である。例えば、「発射ハンドル５４の操作を中止しろ」又は「発射ハンドル５４の操作を継続しろ」といった具体的な指示情報が表示される構成としてもよい。

【０５８２】

また、保留報知に係る保留情報の当否抽選の順番を明示しながら保留報知を行う構成に限定されない。例えば、保留報知に係る保留情報よりも前のタイミングの遊技回において、所定の報知画像（例えば、報知用キャラクタ、報知用リーチ演出又は報知用背景）を図柄の変動表示画像と共に表示することで、保留報知を実行する構成としてもよい。また、所定の報知画像に代えて、所定の音や音声をスピーカ部６４から出力する構成としてもよい。

【０５８３】

ここで、上記各実施の形態では、上作動口３３に遊技球が入賞したタイミングで、主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に作動入賞コマンドが送信され、当該作動入賞コマンドに応じた保留報知が行われる構成である。したがって、図柄表示装置４１において所定の遊技回における図柄の変動表示が行われている状況で上作動口３３に遊技球が入賞した場合には、その図柄の変動表示中に作動入賞コマンドが主制御装置８１から送信される。この場合に、保留報知として上記のように所定の報知画像を表示する場合、その図柄の変動表示中に当該所定の報知画像を表示する構成としてもよい。

【０５８４】

（９）保留報知を行うための所定の報知手段は、図柄表示装置４１における第１保留表示領域Ｇａに限定されることはなく、専用の表示装置において保留報知を行う構成としてもよく、さらには表示画面を有する表示装置ではなく、発光部、可動式の装飾部材又はスピーカ部などにより保留報知を行う構成としてもよい。

【０５８５】

（１０）上作動口３３に係る当否抽選及び振分抽選による大当たり結果の種類と下作動口３４に係る当否抽選及び振分抽選による大当たり結果の種類とが完全に同一となる構成としてもよく、完全に異なる構成としてもよい。また、大当たり結果として、開閉実行モ

ードが発生しないまま高確率モードや高頻度サポートモードに移行することとなる大当たり結果を設定してもよい。また、通常遊技状態よりも不利な遊技状態を設定するとともに、当否抽選による当否結果として上記不利な遊技状態となる当否結果を設定してもよい。

【０５８６】

（１１）保留個数は、第１結果表示部用保留エリアＲａが４個であり、第２結果表示部用保留エリアＲｂが４個である構成に限定されることはなく、各３個又は各５個以上であってもよく、両保留個数が異なる構成としてもよい。

【０５８７】

（１２）上記各実施の形態における各時間の計測の方法は任意であり、またカウンタエリアを用いた所定の値のカウントの仕方は加算式であっても減算式であってもよい。また、主制御装置８１などにおける停電の監視の仕方も任意である。また、各開閉実行モードにおけるラウンド数も任意である。

【０５８８】

また、可変入賞装置３２などへの遊技球の入賞に対する遊技球の付与の構成は、遊技球を直接払い出す構成に限定されることはなく、仮想遊技媒体を記憶する機能を有する構成においては、当該仮想遊技媒体を付与する構成としてもよい。

【０５８９】

また、図柄表示装置４１が不具備であり、当否抽選などの抽選結果が可動式の装飾部材により教示される構成としてもよい。

【０５９０】

また、下作動口３４に設けられた電動役物３４ａのサポートモードとして、低頻度サポートモードの代わりに、電動役物３４ａが開放状態とならないサポート不可モードを設定してもよい。また、電動役物３４ａが閉鎖状態である状況であっても下作動口３４への遊技球の入賞が発生し得る構成としてもよい。なお、本構成を、上記第２の実施の形態における第２作動口３０２に対して適用してもよい。

【０５９１】

また、メイン表示部４３の結果表示部ＡＳにおける結果表示の内容を、所定の大当たり結果や特別外れ結果について、大当たり乱数カウンタＣ１の値や大当たり種別カウンタＣ２の値と１対１で対応させて設定してもよい。

【０５９２】

（１３）上記各実施の形態では、主制御装置８１のＲＡＭ２０４に設けられた保留球格納エリア２３２には、上作動口３３（上記第２の実施の形態では第１作動口３０１）用の保留エリアとして第１結果表示部用保留エリアＲａと、下作動口３４（上記第２の実施の形態では第２作動口３０２）用の保留エリアとして第２結果表示部用保留エリアＲｂとが設けられていたが、これに代えて、保留情報を格納可能なエリアを上作動口３３と下作動口３４との総保留個数分備えるとともに、各エリアには、上作動口３３及び下作動口３４のいずれに対応しているかの情報を格納可能な部分エリアが設定された共通保留エリアを備える構成としてもよい。当該共通保留エリアの各エリアとしては、例えば、各エリアを１バイトなどの記憶領域として構成し、当該記憶領域の所定のビット部分を上作動口３３及び下作動口３４のいずれに対応しているかの情報を格納可能な部分エリアとして設定する構成が考えられる。この場合であっても、本パチンコ機１０は、第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段を備えた構成となる。

【０５９３】

（１４）上記各実施の形態では、非明示２Ｒ確変大当たり結果となったことに対応した開閉実行モードと、特別外れ結果となったことに対応した開閉実行モードとで、同一の態様である低頻度入賞モードに係る開閉実行モードが実行される構成としたが、これに限定されない。例えば、両者の開閉実行モードで、１回の大入賞口３２ａの開放制限期間が異なる構成としてもよい。具体的には、前者の開閉実行モードにおける開放制限期間を０．２０ｓｅｃとするとともに、後者の開閉実行モードにおける開放制限期間を０．１９ｓｅｃとする構成としてもよい。また、例えば、両者の開閉実行モードで、１回の大入賞口３

２ａの開放制限個数が異なる構成としてもよい。具体的には、前者の開閉実行モードにおける開放制限個数を１０個とするとともに、後者の開閉実行モードにおける開放制限個数を６個とする構成としてもよい。なお、本構成を、上記第１の実施の形態だけでなく、上記第２の実施の形態といった他の実施の形態に対して適用してもよい。

【０５９４】

（１５）上記各実施の形態では、主制御装置８１における大当たり乱数カウンタＣ１を用いた当否抽選において、抽選用に取得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選とならない値のうちの所定値となった場合に特別外れ結果となる構成としたが、これに限定されることはない。例えば、特別外れ結果とするか否かの抽選を行うための特別外れ発生抽選手段として、特別外れ抽選用カウンタと特別外れ抽選用テーブルとを設け、当否抽選用に所得された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり当選とならない値であると判定された場合に取得された特別外れ抽選用カウンタの値が特別外れ抽選用テーブルにおいて特別外れ当選となる値として設定されている値の場合に、特別外れ結果となる構成としてもよい。

【０５９５】

（１６）上記各実施の形態において、上作動口３３への遊技球の入賞に係る保留情報と下作動口３４への遊技球の入賞に係る保留情報とで、大当たり乱数カウンタや大当たり種別カウンタについてそれぞれ異なるカウンタを用いる構成としてもよい。

【０５９６】

（１７）上記各実施の形態では、下作動口３４には電動役物３４ａが設けられており（上記第２の実施の形態では第２作動口３０２に設けられた電動役物３０２ａ）、当該電動役物３４ａの状態に応じて、上作動口３３と下作動口３４とで遊技球の入賞のし易さに差異が生じる構成としたが、これを変更してもよい。例えば、下作動口３４の電動役物３４ａを不具備として、上作動口３３と下作動口３４とで遊技球の入賞のし易さに差異が生じない構成としてもよい。但し、下作動口３４への遊技球の入賞が発生し易い状態を積極的に設ける上では、下作動口３４に電動役物３４ａなどを設けることが好ましい。

【０５９７】

また、下作動口３４（上記第２の実施の形態では第２作動口３０２）を開放状態と閉鎖状態とで切り換える構成としては、電動役物３４ａによるものに限定されることはなく、下作動口３４を遊技盤２４から遊技領域に対して出没可能に設け、遊技領域に突出した状態では下作動口３４に遊技球が入賞可能となり、遊技領域から没した状態では下作動口３４への遊技球の入賞が困難となる構成としてもよい。

【０５９８】

（１８）上記第１の実施の形態等において、図柄表示装置４１にて図柄の変動表示が行われている場合に、その図柄の変動表示が、上作動口３３（上記第２の実施の形態では第１作動口３０１）への遊技球の入賞に係るものか、下作動口３４（上記第２の実施の形態では第２作動口３０２）への遊技球の入賞に係るものかを表示するための始動対応表示領域が図柄表示装置４１の表示画面において設定される構成としてもよい。この場合、当該始動対応表示領域は、上作動口３３及び下作動口３４のそれぞれに１対１で対応させて設定されていてもよく、上作動口３３及び下作動口３４に対して共通の領域を設定し、当該領域における表示内容により、いずれの作動口への入賞に係るものかを表示する構成としてもよい。

【０５９９】

（１９）上記各実施の形態において、非明示２Ｒ確変大当たり結果となったことに基づいて大入賞口３２ａが開放される回数は２回に限定されることはなく、特別外れ結果となったことに基づいて大入賞口３２ａが開放される回数と同一であれば任意である。また、その他、明示２Ｒ確変大当たり結果となったことに基づいて大入賞口３２ａが開放される回数や、１５Ｒ特別大当たり結果及び通常大当たり結果となったことに基づいて大入賞口３２ａが開放される回数も任意である。

【０６００】

また、特別外れ結果に対応した遊技回や非明示２Ｒ確変大当たり結果に対応した遊技回において、リーチ表示が発生することは必須の構成ではなく、リーチ表示が発生しない構成としてもよい。

【０６０１】

また、特別外れ結果に対応した開閉実行モード及び非明示２Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードにおいて開閉される可変入賞装置と、１５Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モード及び通常大当たり結果に対応した開閉実行モードにおいて開閉される可変入賞装置とを個別に設ける構成としてもよい。

【０６０２】

また、上作動口３３への遊技球の入賞に係る当否抽選において特別外れ結果となる確率と、下作動口３４への遊技球の入賞に係る当否抽選において特別外れ結果となる確率とを異ならせてもよい。

【０６０３】

また、当否抽選モードが高確率モードである場合と低確率モードである場合とで、当否抽選で大当たり当選となった場合に振り分けられる大当たり結果の種別を異ならせてもよい。

【０６０４】

（２０）主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に作動入賞コマンドを送信するタイミングを上記第１の実施の形態等におけるタイミングよりも遅らせてもよい。この場合、例えば、上作動口３３への入賞発生後において、大当たり乱数カウンタＣ１が所定回数更新された後に、作動入賞コマンドが送信される構成としてもよい。この場合、大当たり乱数カウンタＣ１の値の情報をそのまま含むコマンドとして作動入賞コマンドが送信される構成において、主制御装置８１と音声ランプ制御装置８２とを電気的に接続する信号線に対して不正を施すことで作動入賞コマンドの情報が不正に取得されたとしても、かかる作動入賞コマンドの情報から現状の大当たり乱数カウンタＣ１の値を特定しようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。但し、かかる特定をより行いづらくさせるという点においては、上記第３の実施の形態における構成が好ましい。

【０６０５】

（２１）上記各実施の形態では、保留報知の状態として、保留報知が確実に実行されなくなる保留報知不可状態を設定したが、これに代えて、保留報知が実行され得るものの、その確率が低く設定された保留報知低頻度状態を設定してもよい。

【０６０６】

（２２）上記各実施の形態では、当否抽選モードの高確率モードと低確率モードとの間の移行が、確変大当たり結果又は通常大当たり結果が発生することを契機として行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば、高確率モードにおいて予め定められた所定回数の遊技回が消化された場合に低確率モードに移行する構成としてもよい。また、例えば、低確率モードにおいて予め定められた所定回数の遊技回が消化された場合に高確率モードに移行する構成としてもよい。

【０６０７】

また、大当たり抽選とは別の抽選契機が成立した場合に当否抽選モードの移行抽選を行い、当該移行抽選において昇格当選となった場合に低確率モードから高確率モードとなり、当該移行抽選において転落当選となった場合に高確率モードから低確率モードとなる構成としてもよい。

【０６０８】

（２３）上記第２の実施の形態において、第１作動口３０１及び第２作動口３０２のうち、第１作動口３０１への入賞のみを狙って発射操作を行うことができるのであれば、遊技領域における第１作動口３０１及び第２作動口３０２の位置を変更してもよい。例えば、第１作動口３０１を左側の流下領域３０７に配置するとともに、第２作動口３０２を右側の流下領域３０８に配置してもよく、第１作動口３０１を下側の流下領域３０６に配置するとともに、第２作動口３０２を上側の流下領域３０５に配置してもよい。

【０６０９】
また、上側の流下領域３０５又は下側の流下領域３０６において、横方向に所定距離だけずらして第１作動口３０１及び第２作動口３０２を配置してもよい。この場合、第１位置に向けて遊技球を発射している場合には、第１作動口３０１への入賞は発生し得るが第２作動口３０２への入賞の発生が不可となるとともに、第２位置に向けて遊技球を発射している場合には、第２作動口３０２への入賞が発生し得る構成としてもよい。
【０６１０】
また、これに代えて、第１位置に向けて遊技球を発射している場合には、第１作動口３０１及び第２作動口３０２への入賞が発生し得る構成としてもよい。但し、この場合、第２作動口３０２への入賞は発生しづらいように、釘３８などの分散部材の位置を設定する。また、第２位置に向けて遊技球を発射している場合には、第１位置に向けて遊技球を発射している場合よりも入賞が発生し易くなるように、上記釘３８などの分散部材の位置を設定する。
【０６１１】
また、第１位置に向けて遊技球を発射している場合に第１作動口３０１への入賞及び第２作動口３０２への入賞のいずれもが発生し得るとともに、第２位置に向けて遊技球を発射している場合にも第１作動口３０１への入賞及び第２作動口３０２への入賞のいずれもが発生し得る構成とするとともに、第１位置に向けて遊技球を発射している場合には第２作動口３０２よりも第１作動口３０１への入賞が発生し易く、第２位置に向けて遊技球を発射している場合には第１作動口３０１よりも第２作動口３０２への入賞が発生し易くなるように、釘３８などの分散部材を配置してもよい。
【０６１２】
（２４）上記第２の実施の形態において、一対のスルーゲート３０３，３０４を設ける構成に代えて、単一のスルーゲートを設ける構成としてもよい。この場合、当該単一のスルーゲートを、第１作動口３０１を狙って遊技球が発射されている場合及び第２作動口３０２を狙って遊技球が発射されている場合のいずれにおいても入賞が発生し得るように、例えば下側の流下領域３０６に配置してもよい。
【０６１３】
（２５）上記第３の実施の形態において、大当たり結果となる大当たり乱数カウンタＣ１の値と、作動入賞コマンドとが１対１で対応している構成としてもよい。但し、作動入賞コマンドの情報が不正に取得されたとしても、現状の大当たり乱数カウンタＣ１の値を特定しづらくするという点においては、上記第３の実施の形態における構成が好ましい。
【０６１４】
（２６）上記第３の実施の形態において、保留報知用テーブルの第１テーブルにより特定した第１特定結果の情報と、保留報知用テーブルの第２テーブルにより特定した第２特定結果の情報とを、それぞれ別のコマンドとして主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に送信する構成としてもよい。
【０６１５】
（２７）上記第４の実施の形態において、保留報知の開始抽選処理の抽選契機は特別有利開始コマンドを受信したタイミングに限定されることはなく、例えば、所定の大当たり結果となる遊技回が終了した場合、開閉実行モードが開始される場合、開閉実行モードが終了される場合、各遊技回が開始される場合としてもよい。より具体的には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンド、開放コマンド又は閉鎖コマンドを受信したことを抽選契機としてもよい。
【０６１６】
また、保留報知の終了抽選処理の抽選契機はエンディングコマンドを受信したタイミングに限定されることはなく、例えば、所定の大当たり結果となる遊技回が終了した場合、開閉実行モードが開始される場合、各遊技回が開始される場合としてもよい。より具体的には、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド、オープニングコマンド、開放コマンド又は閉鎖コマンドを受信したことを抽選契機としてもよい。

【０６１７】
（２８）上記第４の実施の形態において、保留報知の開始抽選処理や保留報知の終了抽選処理を実行する主体は、音声ランプ制御装置８２に限定されることはなく、例えば、主制御装置８１が主体となる構成としてもよく、また表示制御装置２１２が主体となる構成としてもよい。
【０６１８】
また、上記各実施の形態において、保留報知許容状態や保留報知不可状態の設定を、音声ランプ制御装置８２が行うのではなく、主制御装置８１又は表示制御装置２１２が行う構成としてもよい。
【０６１９】
（２９）上記第４～第６の実施の形態において、各実施の形態における保留報知不可状態となる条件を、相互に組み換えて適用してもよい。また、上記第４～第６の実施の形態とは異なる条件を保留報知不可状態となる条件としてもよい。
【０６２０】
（３０）上記第６の実施の形態を除いた各実施の形態では、特別有利状態でない場合には保留報知不可状態に設定される構成としたが、これに限定されることはなく、上記第６の実施の形態を除いた各実施の形態においても、特別有利状態でない状況であっても保留報知許容状態に設定され得る構成としてもよい。
【０６２１】
（３１）上記第７の実施の形態において、当否抽選モードが低確率モードであっても保留報知が行われ得る構成としてもよく、この場合、低確率モードであれば大当たり結果となる旨の保留報知や高確率モードであれば大当たり結果となる旨の保留報知が行われ得る構成としてもよい。
【０６２２】
（３２）上記第７の実施の形態において、保留報知として、通常時専用大当たり結果であること又は確変時専用大当たり結果であることの少なくとも一方について報知し、１５Ｒ確変大当たり結果であることを報知しない構成としてもよい。
【０６２３】
（３３）上記各実施の形態では、主制御装置８１から出力されるコマンドに基づいて、音声ランプ制御装置８２により表示制御装置２１２が制御される構成としたが、これに代えて、主制御装置８１から出力されるコマンドに基づいて、表示制御装置２１２が音声ランプ制御装置８２を制御する構成としてもよい。また、音声ランプ制御装置８２と表示制御装置２１２とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置８２，２１２が一のサブ側の制御装置として設けられた構成としてもよい。また、上記第３の実施の形態を除いた各実施の形態においては、音声ランプ制御装置８２又は表示制御装置２１２の機能が主制御装置８１に集約された構成としてもよく、音声ランプ制御装置８２及び表示制御装置２１２の両方の機能が主制御装置８１に集約された構成としてもよい。
【０６２４】
（３４）上記各実施の形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。
【０６２５】
（３５）上記第１～第７の実施の形態の特徴的な構成や、上記他の実施の形態の構成を、遊技への注目度を良好に高めることができるという効果が生じるのであれば、任意の組み合わせで相互に適用してもよい。
【０６２６】
＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞
以下、上述した実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記実施の形態において

対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０６２７】

特徴Ａ１．遊技者により操作される発射操作手段（発射ハンドル５４）と、

当該発射操作手段に対して所定操作が行われたことに基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構５３）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第１作動口３０１、下作動口３０２）と、

当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、

当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ、第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、

当該移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部（第１作動口３０１）と第２始動入球部（第２作動口３０２）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段は、

前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１規定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ）と、

前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第２規定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段（第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

を備えており、

前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、

前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定手段による前記移行判定が行われるようにする優先手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるデータ設定処理を実行する機能）と、

前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段（図柄表示装置４１における第１保留表示領域Ｇａ）にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２）と、

を備えており、

さらに、前記発射操作手段は、遊技者が第１所定操作を行うことが可能なように設けられているとともに、当該第１所定操作とは異なる第２所定操作を行うことが可能なように設けられており、

前記発射手段は、前記発射操作手段に対して前記第１所定操作が行われたことに基づいて遊技球を発射する場合には前記遊技領域における第１位置に向けて遊技球を発射するも

のであるとともに、前記発射操作手段に対して前記第２所定操作が行われたことに基づいて遊技球を発射する場合には前記遊技領域における第２位置に向けて遊技球を発射するものであり、

前記発射手段によって前記第１位置に向けて遊技球が発射された場合に前記第１始動入球部への遊技球の入球は発生し得るが前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生しづらい又は不可となり、前記発射手段によって前記第２位置に向けて遊技球が発射された場合に前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生し得るように、前記遊技領域における前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部の位置が設定されていることを特徴とする遊技機。

【０６２８】

特徴Ａ１の遊技機では、始動入球部への入球が発生することにより取得され取得情報記憶手段に記憶された特別情報に対して移行判定が行われ、当該特別情報が移行情報であると判定されたことに基づいて、遊技状態が所定遊技状態に移行する。

【０６２９】

当該構成において、始動入球部として第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、さらにそれぞれに対応させて第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段とが設けられている。この場合に、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報は、移行判定に際して、特別情報の取得タイミングに関係なく第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先される。そして、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって移行判定の対象となっていない特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されることがある。さらにまた、遊技者にとっては、発射操作手段に対して第１所定操作又は第２所定操作のいずれを行うかによって、第１始動入球部への入球を狙ったり、第２始動入球部への入球を狙ったりすることができる。したがって、上記特別報知が行われた場合、遊技者は、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように第２始動入球部への入球が発生しないことを狙って発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを狙って発射操作を行うといったように、特別報知の内容に応じて発射操作の態様を変化させることが可能となる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０６３０】

特に、発射操作手段に対して第１所定操作が行われ、第１位置に向けて遊技球が発射されている場合には、第１始動入球部への入球は発生し得るが、第２始動入球部への入球が発生しづらい又は不可となる構成である。したがって、遊技者にとっては、特別報知が開始されるまで第１始動入球部への入球を狙って第１所定操作を行い、特別報知が開始された場合には当該特別報知の内容に応じて、第２始動入球部への入球を狙って第２所定操作を行うことも可能となる。これにより、上記能動的な遊技と上記受動的な遊技とが相互に関連した遊技について、遊技内容の多様化が図られる。

【０６３１】

なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０６３２】

また、「前記発射手段によって前記第１位置に向けて遊技球が発射された場合に前記第１始動入球部への遊技球の入球は発生し得るが前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生しづらい又は不可となり、前記発射手段によって前記第２位置に向けて遊技球が発射された場合に前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生し得るように、」とは、第１位置

に向けて遊技球が発射された場合に前記第２始動入球部への遊技球の入球が不可となり、第２位置に向けて遊技球が発射された場合に前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生し得るようになる構成だけでなく、第１位置に向けて遊技球が発射された場合及び第２位置に向けて遊技球が発射された場合のいずれであっても前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生し得るが第２位置に向けて遊技球が発射された場合の方が第１位置に向けて遊技球が発射された場合よりも前記第２始動入球部への遊技球の入球が発生し易くなる構成も含まれる。

【０６３３】

また、本特徴Ａ１において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置と、前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段と、を備えた構成においては、「報知制御手段」は、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成に代えて、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成としてもよい。

【０６３４】

特徴Ａ２．前記遊技領域には、当該遊技領域を流下する遊技球が衝突することにより当該遊技球の流下方向が分散される分散部材（釘３８など）が設けられており、

当該分散部材は、前記発射手段によって前記第１位置に向けて発射された遊技球が前記遊技領域において第１経路側を通り易くなるように配置されているとともに、前記発射手段によって前記第２位置に向けて発射された遊技球が前記遊技領域において前記第１経路とは異なる第２経路側を通り易くなるように配置されており、

前記第１始動入球部は少なくとも前記第１経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能な位置に配置されているとともに、前記第２始動入球部は前記第２経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能な位置に配置されていることを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【０６３５】

特徴Ａ２によれば、遊技者にとっては、発射操作手段に対して第１所定操作又は第２所定操作のいずれを行うかによって、第１始動入球部への入球を狙ったり、第２始動入球部への入球を狙ったりすることができる。

【０６３６】

なお、前記遊技領域に所定の動作が実行される遊技回動作装置を備えるとともに、当該遊技回動作装置の前方の遊技球の通過が規制された構成においては、当該遊技回動作装置を挟んだ前記遊技領域の幅方向の両側のうち一方を通る経路が前記第１経路であり、他方を通る経路が前記第２経路である構成としてもよい。

【０６３７】

特徴Ａ３．前記分散部材は、遊技領域において、前記第１経路側を流下した遊技球及び前記第２経路側を流下した遊技球のいずれもが到達可能な共通到達領域が存在するように配置されており、

前記第１始動入球部は前記共通到達領域に配置されていることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。

【０６３８】

特徴Ａ３によれば、第２始動入球部への入球が発生することを狙って遊技者が発射操作

手段に対して第２所定操作を行っている状況であっても第１始動入球部への入球が発生し得ることとなり、遊技者にとっては第２始動入球部への入球を狙っている状況であっても第１始動入球部への入球に基づく特典を得ることが可能となる。

【０６３９】

特徴Ａ４．前記遊技領域に設けられた受入契機用入球部（スルーゲート３０３，３０４）と、

前記第２始動入球部を、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態と、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球し易い受入状態とに切り換え可能な受入駆動部（電動役物駆動部３４ｂ）と、

前記受入契機用入球部に遊技球が入球したことに基づいて、前記第２始動入球部を前記受入状態とするか否かの抽選を行うとともに、当該抽選において受入状態当選となったことに基づいて、前記第２始動入球部が前記受入状態となるように前記受入駆動部を駆動制御する受入制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における電役サポート用処理を実行する機能など）と、

を備えており、

前記受入契機用入球部は、前記第１経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能であるとともに、前記第２経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能なように設けられていることを特徴とする特徴Ａ２又はＡ３に記載の遊技機。

【０６４０】

特徴Ａ４によれば、遊技者にとっては、第１始動入球部への入球が発生することを狙っている状況及び第２始動入球部への入球が発生することを狙っている状況のいずれであっても、受入契機用入球部への入球が発生し得ることとなる。これにより、例えば、特別報知が開始されるまで第１始動入球部への入球を狙って第１所定操作を行っている状況であっても受入契機用入球部への入球が発生し得ることとなり、その後に、第２始動入球部への入球を狙って第２所定操作を行う際に第２始動入球部が受入状態となっている状況が発生し易くなる。この場合、例えば、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを狙って発射操作を行った遊技者にとっては、第２始動入球部への入球を狙って第２所定操作を行った直後から第２始動入球部への入球が発生し易くなり、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるよりも前のタイミングで第２始動入球部への入球を期待することができる。また、第２始動入球部への入球が発生することを狙っている状況であっても受入契機用入球部への入球が発生し得るため、かかる状況において第２始動入球部における受入状態の発生が繰り返されることを期待することができ、第２始動入球部への入球が繰り返し発生することで、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないようにすることができる。

【０６４１】

なお、本特徴Ａ４のより具体的な構成としては、前記遊技領域には、前記受入契機用入球部として、少なくとも第１受入契機用入球部（スルーゲート３０３）と第２受入契機用入球部（スルーゲート３０４）とが設けられており、前記第１受入契機用入球部は、前記第１経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能な位置に配置されているとともに、前記第２受入契機用入球部は、前記第２経路側を流下途中の遊技球又は流下した遊技球が入球可能な位置に配置されている構成が考えられる。

【０６４２】

特徴Ａ５．前記受入制御手段は、前記第２始動入球部を前記非受入状態と前記受入状態とで切り換える切換モードとして、前記受入状態とならない又は単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に低い低頻度切換モードと、単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に高い高頻度切換モードとを有しており、

前記報知制御手段は、前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段の制御が実行され得る報知状態と当該制御が実行されない非報知状態との設定を行うとともに、前記受入制御手段の切換モードが前記高頻度切換モードであることを少なくとも一の条件として

前記報知状態に設定する報知状態設定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２３１８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ４に記載の遊技機。

【０６４３】

特徴Ａ５によれば、第１始動入球部よりも第２始動入球部への入球が発生し易い状況において特別報知が行われる。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えた場合には、第２始動入球部への入球が発生することを狙って発射操作を行うことで、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態を継続させることが可能となり、それに伴って、上記特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われないようにすることが可能となる。つまり、発射操作の態様によって、移行判定となってほしくない特別情報に対して移行判定が行われないようにすることが可能となる。

【０６４４】

また、本特徴Ａ５に対して上記特徴Ａ４の構成を適用することにより、特別報知が開始されるまで第１始動入球部への入球を狙って第１所定操作を行い、その後に、第２始動入球部への入球を狙って第２所定操作を行う際に第２始動入球部が受入状態となっている状況が発生し易くなる。

【０６４５】

特徴Ａ６．前記受入制御手段は、

前記受入契機用入球部に遊技球が入球したことに基づいて、受入情報を取得する受入情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるスルー用の入賞処理を実行する機能）と、

当該受入情報取得手段の取得した受入情報を、複数の数として予め定められた受入規定数を上限として記憶する受入取得情報記憶手段（主制御装置８１のＲＡＭ２０４における電役保留エリア２３３）と、

当該受入取得情報記憶手段に記憶されている一の受入情報が、予め定められた受入発生情報に対応しているか否かの受入発生判定を行うとともに、前記受入取得情報記憶手段に複数の受入情報が記憶されている場合にはそれら複数の受入情報に対して前記受入発生判定を順次行う受入発生判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１７０１～ステップＳ１７１７の処理を実行する機能）と、

当該受入発生判定手段による受入発生判定の結果が、判定対象の受入情報が前記受入発生情報に対応しているとする結果となったことに基づいて、前記第２始動入球部が前記受入状態となるように前記受入駆動部を駆動制御する受入駆動制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における電役開閉処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ａ４又はＡ５に記載の遊技機。

【０６４６】

特徴Ａ６によれば、特別報知が開始されるまで第１始動入球部への入球を狙って第１所定操作を行っている状況であっても受入契機用入球部に遊技球が入球することで受入情報が取得され、当該受入情報は、複数の数として予め定められた受入規定数までは保留記憶される。したがって、その後に、第２始動入球部への入球を狙って第２所定操作を開始した際には、即座に受入契機用入球部への入球が発生しなくても、それまでに保留記憶されていた受入情報に対して受入発生判定が行われるため、第２始動入球部への入球を好適に狙うことが可能となる。

【０６４７】

特徴Ａ７．前記発射手段から発射され前記遊技領域の上側に到達した遊技球が当該遊技領域を下方に向けて流下する構成であり、

前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部は前記遊技領域において少なくとも当該遊技領域の幅方向にずれた位置に配置されていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ６のいずれか１に記載の遊技機。

【０６４８】

特徴Ａ７によれば、遊技者にとっては、発射操作手段に対して第１所定操作又は第２所定操作のいずれを行うかによって、第１始動入球部への入球を狙ったり、第２始動入球部への入球を狙ったりすることができる。

【０６４９】

特徴Ａ８．前記発射操作手段は、回動可能に軸支された回動部材を備えており、前記所定操作は前記回動部材を回動操作することであり、

前記第１所定操作及び前記第２所定操作は、前記回動部材の回動操作量が相互に異なっていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ７のいずれか１に記載の遊技機。

【０６５０】

特徴Ａ８によれば、遊技者にとっては、回動部材の回動操作量を調整するという比較的簡単な操作によって、第１始動入球部への入球を狙ったり、第２始動入球部への入球を狙ったりすることができる。

【０６５１】

特徴Ａ９．前記第１所定操作は、前記第２所定操作よりも前記回動操作量が小さくなるように設定されていることを特徴とする特徴Ａ８に記載の遊技機。

【０６５２】

遊技者にとっては、第２所定操作よりも第１所定操作を行っている頻度が高いものと考えられ、この場合に、本特徴Ａ９によれば、第１所定操作は第２所定操作よりも回動操作量が小さくなるように設定されているため、遊技者にとっての操作負担を軽減することが可能となる。

【０６５３】

なお、上記特徴Ａ１乃至Ａ９のいずれか１の構成を、以下の特徴Ｂ１乃至Ｂ７、特徴Ｃ１乃至１２、特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１の構成に対して適用してもよい。

【０６５４】

特徴Ｂ１．遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構５３）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（上作動口３３、下作動口３４）と、

当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させるか否かの移行判定を行うとともに、その移行判定の結果に基づいて、遊技状態を前記所定遊技状態に移行させる主制御手段（主制御装置８１）と、

当該主制御手段から出力された情報に基づいて、所定の報知手段（図柄表示装置４１における第１保留表示領域Ｇａ）を制御する副制御手段（音声ランプ制御装置８２、表示制御装置２１２）と、

を備えている遊技機において、

前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部（上作動口３３）と第２始動入球部（下作動口３４）とが設けられており、

前記主制御手段は、

所定の乱数情報を更新する乱数情報更新手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１０３の処理を実行する機能）と、

前記第１始動入球部又は前記第２始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、前記乱数情報更新手段によって更新された結果の乱数情報を特別情報として取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、

前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、複数の数として予め定められた第１規定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ）と、

前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、複数の数として予め定められた第２規定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段（第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情

報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、

当該移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を前記所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定手段による前記移行判定が行われるようにする優先手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるデータ設定処理を実行する機能）と、

前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特定する判定結果特定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における保留報知用の確認処理を実行する機能）と、

当該判定結果特定手段が特定した結果の情報を前記副制御手段に出力する判定結果出力手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における作動入賞コマンドの設定処理を実行する機能）と、

を備えており、

前記副制御手段は、前記判定結果出力手段から出力された情報に基づいて、前記所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて実行されるように、前記所定の報知手段を制御する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるコマンド対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留報知制御処理を実行する機能など）を備えていることを特徴とする遊技機。

【０６５５】

特徴Ｂ１の遊技機では、始動入球部への入球が発生することにより取得され取得情報記憶手段に記憶された特別情報に対して移行判定が行われ、当該特別情報が移行情報であると判定されたことに基づいて、遊技状態が所定遊技状態に移行する。

【０６５６】

この場合に、始動入球部として第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、さらにそれぞれに対応させて第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段とが設けられている。そして、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報は、移行判定に際して、特別情報の取得タイミングに関係なく第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先される。これにより、遊技の状況などに応じて第１始動入球部への入球を期待して発射操作を行ったり、第２始動入球部への入球を期待して発射操作を行うといった発射操作に対する期待の多様化が図られる。

【０６５７】

特に、上記のように第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先して移行判定が行われる構成において、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって移行判定の対象となっていない特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されることがある。かかる特別報知が行われた場合、遊技者には、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待して発射操作を行うといった特別報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結

果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０６５８】

また、移行判定を実行するための機能などを主制御手段が有するとともに、特別報知を行うように所定の報知手段を制御する機能などを副制御手段が有する構成においては、各制御手段への機能の分散化が図られ、主制御手段が全ての機能を有する構成に比べ、主制御手段の処理負荷の軽減が図られる。

【０６５９】

さらにまた、主制御手段は、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で、特別情報をそのまま副制御手段に出力するのではなく、当該特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果を特定し、その特定した結果の情報を副制御手段に出力する。したがって、仮に、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で必要な情報が、主制御手段から副制御手段に向けた出力途中などにおいて不正に取得されたとしても、その不正に取得された情報は特別情報そのものではなく、上記特定した結果の情報となる。乱数情報を用いて抽選を行う遊技機においては、現状、更新されている乱数情報を不正に取得することで、不正に所定遊技状態に移行させようとする行為が想定される。この場合に、特別情報をそのまま出力する構成においては、当該特別情報が不正に取得された場合には、その取得した特別情報に基づいて、現状、更新されている乱数情報が不正に特定されてしまうことが懸念される。これに対して、上記のとおり、特別情報そのものではなく上記特定した結果の情報が出力されるため、上記不正行為が行われる可能性を抑えつつ、既に説明した優れた効果を奏することができる。

【０６６０】

なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０６６１】

また、前記遊技領域を流下する遊技球が衝突することにより当該遊技球の流下方向が分散されることとなる分散部材が、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部の周囲に複数設けられた構成としてもよい。この場合、特別報知に応じて、第１始動入球部又は第２始動入球部への入球を期待して発射操作が行われたとしても、期待したとおりに入球が発生しづらくなる等の不規則性が生じ、遊技者が期待した遊技状況となった際の優越感を高めることが可能となる。

【０６６２】

また、本特徴Ｂ１において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置と、前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段と、を備えた構成においては、「報知制御手段」は、「前記判定結果出力手段から出力された情報に基づいて、前記所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて実行されるように、前記所定の報知手段を制御する」構成に代えて、「前記判定結果出力手段から出力された情報に基づいて、前記所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて実行されるように、前記所定の報知手段を制御する」構成としてもよい。

【０６６３】

特徴Ｂ２．前記判定結果特定手段は、前記第１始動入球部に遊技球が入球することにより前記情報取得手段によって取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶される場合又は記憶された場合に、前記判定結果を特定するものであることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【０６６４】

特徴Ｂ２によれば、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で主制御手段から副制御手段に出力する情報の特定が、第１始動入球部に遊技球が入球することにより取得された特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶される場合又は記憶された場合に行われる。これにより、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で必要な情報を、第１始動入球部への遊技球の入球が発生してから比較的早いタイミングで副制御手段に出力することが可能となり、それに伴って特別報知が行われる場合にはそれを比較的早いタイミングで開始することが可能となる。また、特別報知が行われる場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて特別報知を開始することが可能となる。

【０６６５】

特徴Ｂ３．遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置（メイン表示部４３）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備え、

前記判定結果特定手段は、前記第１始動入球部に遊技球が入球することにより前記情報取得手段によって取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶される場合又は記憶された場合に、前記判定結果を特定するものであることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。

【０６６６】

特徴Ｂ３によれば、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で主制御手段から副制御手段に出力する情報の特定が、第１始動入球部に遊技球が入球することにより取得された特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶される場合又は記憶された場合に行われる。これにより、特別報知を行うための制御を副制御手段に実行させる上で必要な情報を、第１始動入球部への遊技球の入球が発生してから比較的早いタイミングで副制御手段に出力することが可能となり、それに伴って特別報知が行われる場合にはそれを比較的早いタイミングで開始することが可能となる。また、特別報知が行われる場合には、当該特別報知に係る特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて特別報知を開始することが可能となる。

【０６６７】

なお、「遊技回動作装置」が「絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段」である構成においては、「遊技回制御手段」は「前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるように前記絵柄表示手段を表示制御する」構成としてもよい。

【０６６８】

特徴Ｂ４．前記遊技回制御手段は、各遊技回において前記遊技回用動作が行われる場合における動作継続時間を決定する動作継続時間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２

における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合、前記動作継続時間決定手段が決定した動作継続時間が経過することで当該遊技回用動作が最終停止される構成であり、

前記動作継続時間決定手段は、前記所定の報知手段にて前記特別報知が実行されている状況において当該特別報知の対象となっている特別情報とは異なる特別情報に対応した遊技回の前記動作継続時間を決定する場合に、当該特別報知の対象となっている特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映することなく前記動作継続時間を決定するものであることを特徴とする特徴Ｂ３に記載の遊技機。

【０６６９】

特徴Ｂ４によれば、特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果が反映されることなく各遊技回における動作継続時間が決定されるため、特別報知が行われ得るようにした構成において特別報知に係る特別情報の内容に応じて各遊技回を消化するのに要する時間が変動してしまうことが抑えられる。

【０６７０】

特徴Ｂ５．前記遊技回制御手段は、

前記遊技回動作装置において遊技回用動作が行われる場合の動作継続時間の情報を予め記憶するとともに、それぞれ動作継続時間が異なるように前記動作継続時間の情報を複数種類記憶した動作継続時間情報記憶手段（主制御装置８１のＲＯＭ２０３における変動表示時間テーブル記憶エリア２２３）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて前記遊技回用動作が開始される場合に、その移行判定の対象となる特別情報の内容に基づいて、前記動作継続時間情報記憶手段に記憶されている複数種類の前記動作継続時間の情報の中から、一の動作継続時間の情報を選択する動作継続時間選択手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて前記遊技回用動作を開始させ、前記動作継続時間選択手段により選択された前記動作継続時間の情報に対応した動作継続時間が経過することで当該遊技回用動作を最終停止させる動作制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８１５の処理を実行する機能及び変動終了処理を実行する機能等）と、

を備えており、

前記動作継続時間選択手段は、前記動作継続時間の情報の選択対象となっている特別情報よりも後のタイミングで前記移行判定の対象となる特別情報が当該移行判定の対象となった場合における判定結果を反映することなく、前記動作継続時間の情報の選択を行うものであることを特徴とする特徴Ｂ３に記載の遊技機。

【０６７１】

特徴Ｂ５によれば、特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果が反映されることなく各遊技回における動作継続時間が決定されるため、特別報知が行われ得るようにした構成において特別報知に係る特別情報の内容に応じて各遊技回を消化するのに要する時間が変動してしまうことが抑えられる。

【０６７２】

特徴Ｂ６．前記移行情報は前記乱数情報更新手段によって更新され得る乱数情報に対応しているとともに、複数種類の乱数情報が前記移行情報に対応しており、

前記判定結果特定手段は、前記所定の特別情報が前記移行情報のうちの第１所定移行情報である場合に特別判定結果であると特定するとともに、前記所定の特別情報が前記移行情報のうちの第２所定移行情報である場合にも前記特別判定結果であると特定するものであり、

前記判定結果出力手段は、前記判定結果特定手段が前記特別判定結果であると特定した場合、当該特別判定結果の情報を前記副制御手段に出力するものであることを特徴とする

特徴Ｂ１乃至Ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【０６７３】
特徴Ｂ６によれば、移行情報と特別判定結果の情報が１対１で対応しているのではなく、複数種類の所定移行情報に対して特別判定結果の情報が設定されているため、特別判定結果の情報が、主制御手段から副制御手段に向けた出力途中などにおいて不正に取得されたとしても、その不正に取得された情報がいずれの乱数情報に対応しているかの特定を困難なものとすることが可能となる。
【０６７４】
特徴Ｂ７．前記乱数情報更新手段は、所定の数値範囲内において前記乱数情報が循環するように当該乱数情報を更新するものであり、
前記判定結果特定手段により前記特別判定結果であると特定される複数の移行情報は、任意の一の移行情報に対応した乱数情報から前記乱数情報更新手段による更新が特定回数行われた場合に常に他の移行情報に対応した乱数情報となる状況が発生しないように設定されていることを特徴とする特徴Ｂ６に記載の遊技機。
【０６７５】
特徴Ｂ７によれば、特別判定結果の情報が、主制御手段から副制御手段に向けた出力途中などにおいて不正に取得されたとしても、その不正に取得された情報がいずれの乱数情報に対応しているかの特定を困難なものとすることが可能となる。
【０６７６】
なお、上記Ｂ１乃至Ｂ７のいずれか１の構成を、上記特徴Ａ１乃至Ａ９のいずれか１の構成や、以下の特徴Ｃ１乃至１２、特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１の構成に対して適用してもよい。
【０６７７】
特徴Ｃ１．遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構５３）と、
前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（上作動口３３、下作動口３４）と、
当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、
当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ、第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、
当該取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、
当該移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備えている遊技機において、
前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部（上作動口３３）と第２始動入球部（下作動口３４）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１規定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ）と、
前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第２規定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段（第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

を備えており、
前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、
さらに、前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定手段による前記移行判定が行われるようにする優先手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるデータ設定処理を実行する機能）と、
前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるコマンド対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留報知制御処理を実行する機能など）と、
前記報知制御手段における前記所定の報知手段に対する報知制御状態を、前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段を制御することを可能とする報知許可状態又は前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段を制御することを不可とする若しくは前記報知許可状態よりも低頻度とする報知制限状態のいずれかに設定する報知状態設定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３００１～ステップＳ３００９及びステップＳ３２０１～ステップＳ３２０５の処理を実行する機能、音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３４０１～ステップＳ３４１０及びステップＳ３５０１～ステップＳ３５０６の処理を実行する機能、又は音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３６０５～ステップＳ３６１２の処理を実行する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２４１７～ステップＳ２４２０の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。
【０６７８】
特徴Ｃ１の遊技機では、始動入球部への入球が発生することにより取得され取得情報記憶手段に記憶された特別情報に対して移行判定が行われ、当該特別情報が移行情報であると判定されたことに基づいて、遊技状態が所定遊技状態に移行する。
【０６７９】
この場合に、始動入球部として第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、さらにそれぞれに対応させて第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段とが設けられている。そして、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報は、移行判定に際して、特別情報の取得タイミングに関係なく第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先される。これにより、遊技の状況などに応じて第１始動入球部への入球を期待して発射操作を行ったり、第２始動入球部への入球を期待して発射操作を行うといった発射操作に対する期待の多様化が図られる。
【０６８０】
特に、上記のように第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先して移行判定が行われる構成において、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって移行判定の対象となっていない特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されることがある。かかる特別報知が行われた場合、遊技者には、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待して発射操作を行うといった特別報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能と

なり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０６８１】

また、特別報知が行われ得る報知許可状態又は特別報知が行われることが制限される報知制限状態のいずれかに設定されるため、遊技状況に応じて特別報知が行われ得るようにしたり、特別報知が行われることが制限されるようにしたりすることが可能となり、特別報知の実行を通じて遊技の多様化などが図られる。

【０６８２】

なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０６８３】

また、「前記報知制御手段における前記所定の報知手段に対する報知制御状態を、前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段を制御することを可能とする報知許可状態又は前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段を制御することを不可とする若しくは前記報知許可状態よりも低頻度とする報知制限状態のいずれかに設定する」とは、報知許可状態又は報知制限状態のうち報知許可状態においてのみ特別報知が行われ得る構成だけでなく、報知許可状態及び報知制限状態のいずれにおいても特別報知が行われ得るが、特別報知が行われる頻度（又は確率）が報知制限状態よりも報知許可状態の方が高く設定された構成も含まれる。

【０６８４】

また、前記遊技領域を流下する遊技球が衝突することにより当該遊技球の流下方向が分散されることとなる分散部材が、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部の周囲に複数設けられた構成としてもよい。この場合、特別報知に応じて、第１始動入球部又は第２始動入球部への入球を期待して発射操作が行われたとしても、期待したとおりに入球が発生しづらくなる等の不規則性が生じ、遊技者が期待した遊技状況となった際の優越感を高めることが可能となる。

【０６８５】

また、本特徴Ｃ１において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置と、前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段と、を備えた構成においては、「報知制御手段」は、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成に代えて、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成としてもよい。

【０６８６】

特徴Ｃ２．前記第２始動入球部を、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態と、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球し易い受入状態とに切り換え可能な受入制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

当該受入制御手段は、前記第２始動入球部を前記非受入状態と前記受入状態とで切り換える切換モードとして、前記受入状態とならない又は単位時間当たりでの前記受入状態と

なる機会が相対的に低い低頻度切換モードと、単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に高い高頻度切換モードとを有しており、
前記報知状態設定手段は、前記受入制御手段の切換モードが前記高頻度切換モードであることを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。
【０６８７】
特徴Ｃ２によれば、第１始動入球部よりも第２始動入球部への入球が発生し易い状況において特別報知が行われる。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えた場合には、第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行うことで、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態を継続させることが可能となり、それに伴って、上記特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われないようにすることが可能となる。
【０６８８】
特徴Ｃ３．前記報知状態設定手段は、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定している状況において、前記受入制御手段の前記切換モードが前記低頻度切換モードとなる場合又は前記低頻度切換モードとなった場合に、前記報知制御状態を前記報知制限状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ２に記載の遊技機。
【０６８９】
低頻度切換モードでは第２始動入球部への入球が発生しづらいため、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えて発射操作を行ったとしても、それを回避することが難しく、このような状況において特別報知を行ったとしてもその効果が低くなることが懸念される。この場合に、特徴Ｃ３によれば、低頻度切換モードでは特別報知の実行が制限されるため、効果の少ない状況で特別報知が行われることはなく、特別報知の注目度を高めることが可能となる。
【０６９０】
特徴Ｃ４．前記移行判定手段は、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０３の処理を実行する機能）と低確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０２の処理を実行する機能）とを備えており、
前記報知状態設定手段は、前記高確率移行判定手段によって前記移行判定が行われる状況であることを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。
【０６９１】
特徴Ｃ４によれば、移行対応結果となる確率が高い状況において特別報知が行われる。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われるよりも前に、第２始動入球部への入球に基づく移行判定において移行対応結果となることを期待しながら発射操作を行うことが可能となる。
【０６９２】
特徴Ｃ５．前記報知状態設定手段は、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定している状況において、前記低確率移行判定手段によって前記移行判定が行われる状況となる場合又は状況となった場合に、前記報知制御状態を前記報知制限状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ４に記載の遊技機。
【０６９３】
移行対応結果となる確率が低い状況では、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われるよりも前に、第２始動入球部への入球に基づく移行判定において移行対応結果となることを期待しながら発射操作を行ったとしても、移行対応結果となりづらく、このような状況において特別報知を行ったとしてもその効果が低くなることが懸念される。この場合に、特徴Ｃ５によれば、移行対応結果となる確率が低い状況では特別報知の実行が制限されるため、効果の少ない状況で特別報知

が行われることはなく、特別報知の注目度を高めることが可能となる。

【０６９４】

特徴Ｃ６．前記報知状態設定手段は、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するか否かの抽選を行う報知許可抽選手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３００３の処理を実行する機能）を備えており、当該報知許可抽選手段による抽選において許可当選となったことを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。

【０６９５】

特徴Ｃ６によれば、報知許可状態の設定が不規則に行われ、遊技の多様化が図られる。

【０６９６】

特徴Ｃ７．前記第２始動入球部を、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態と、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球し易い受入状態とに切り換え可能な受入制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

当該受入制御手段は、前記第２始動入球部を前記非受入状態と前記受入状態とで切り換える切換モードとして、前記受入状態とならない又は単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に低い低頻度切換モードと、単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に高い高頻度切換モードとを有しており、

前記報知許可抽選手段は、前記切換モードが前記低頻度切換モードから前記高頻度切換モードに設定されること又は前記低頻度切換モードから前記高頻度切換モードに設定されたことに基づいて、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するか否かの抽選を行うものであることを特徴とする特徴Ｃ６に記載の遊技機。

【０６９７】

特徴Ｃ７によれば、報知許可状態に設定するか否かの抽選契機が、切換モードが高頻度切換モードに設定されることと関連付けられるため、第１始動入球部よりも第２始動入球部への入球が発生し易い状況において特別報知が行われ得る。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えた場合には、第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行うことで、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態を継続させることが可能となり、それに伴って、上記特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われないようにすることが可能となる。

【０６９８】

特徴Ｃ８．前記移行判定手段は、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０３の処理を実行する機能）と低確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０２の処理を実行する機能）とを備えており、

前記報知許可抽選手段は、前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる状況となること又は前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる状況となったことに基づいて、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するか否かの抽選を行うものであることを特徴とする特徴Ｃ６又はＣ７に記載の遊技機。

【０６９９】

特徴Ｃ８によれば、報知許可状態に設定するか否かの抽選契機が、移行対応結果となる確率が高い状況に設定されることと関連付けられるため、移行対応結果となる確率が高い状況において特別報知が行われ得る。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われるよりも前に、第２始動入球部への入球に基づく移行判定において移行対応結果となることを期待しながら発射操作を行うことが可能となる。

【０７００】

特徴Ｃ９．遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置（メイン表示部

４３）と、
前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記報知状態設定手段は、前記移行判定手段による前記移行判定の結果が前記移行対応結果とならない状態で継続した遊技回の回数が予め定められた継続基準回数に達しているか否かを判定する継続基準回数判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３４０３の処理を実行する機能）を備え、当該継続基準回数判定手段により前記継続基準回数に達していると判定されたことを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ８のいずれか１に記載の遊技機。
【０７０１】
特徴Ｃ９によれば、移行判定の結果が移行対応結果とならない遊技回が少なくとも継続基準回数に亘って発生しないことに対する救済措置として報知許可状態の設定が行われるため、移行対応結果とならない遊技回が継続している遊技者であっても特別報知が実行され得る特別許可状態の発生を期待しながら遊技を行うこととなり、かかる遊技者の遊技への注目度を好適に高めることが可能となる。
【０７０２】
なお、「遊技回動作装置」が「絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段」である構成においては、「遊技回制御手段」は「前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるように前記絵柄表示手段を表示制御する」構成としてもよい。
【０７０３】
特徴Ｃ１０．遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置（メイン表示部４３）と、
前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記報知状態設定手段は、前記報知制御状態が前記報知許可状態から前記報知不可状態となってから継続した遊技回の回数が予め定められた継続基準回数に達しているか否かを判定する継続基準回数判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３６０５の処理を実行する機能）を備え、当該継続基準回数判定手段により前記継続基準回数に達していると判定されたことを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知許可状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ８のいずれか１に記載の遊技機。
【０７０４】
特徴Ｃ１０によれば、定期的に報知許可状態となることとなり、遊技者の遊技への注目

度を好適に持続させることが可能となる。

【０７０５】

なお、「遊技回動作装置」が「絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段」である構成においては、「遊技回制御手段」は「前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるように前記絵柄表示手段を表示制御する」構成としてもよい。

【０７０６】

特徴Ｃ１１．前記報知状態設定手段は、前記報知制御状態を前記報知制限状態に設定するか否かの抽選を行う報知制限抽選手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３２０２の処理を実行する機能）を備えており、当該報知制限抽選手段による抽選において制限発生結果となったことを少なくとも一の条件として、前記報知制御状態を前記報知制限状態に設定するものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【０７０７】

特徴Ｃ１１によれば、報知制限状態の設定が不規則に行われ、遊技の多様化が図られる。

【０７０８】

特徴Ｃ１２．前記情報取得手段、前記取得情報記憶手段、前記移行判定手段、前記状態移行手段及び前記優先手段を有する主制御手段（主制御装置８１）と、

前記報知制御手段及び前記報知状態設定手段を有する副制御手段（音声ランプ制御装置８２、表示制御装置２１２）と、

を備えており、

当該副制御手段は、前記主制御手段から出力された情報に基づいて、前記所定の報知手段の制御を実行するとともに前記報知制御状態の設定を行うものであることを特徴とする特徴Ｃ１乃至Ｃ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【０７０９】

特徴Ｃ１２によれば、移行判定を実行するための機能などを主制御手段が有するとともに、特別報知を行うように所定の報知手段を制御する機能などを副制御手段が有する構成においては、各制御手段への機能の分散化が図られ、主制御手段が全ての機能を有する構成に比べ、主制御手段の処理負荷の軽減が図られる。

【０７１０】

なお、上記特徴Ｃ１乃至Ｃ１２のいずれか１の構成を、上記特徴Ａ１乃至Ａ９、上記特徴Ｂ１乃至Ｂ７のいずれか１の構成や、以下の特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１の構成に対して適用してもよい。

【０７１１】

特徴Ｄ１．遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構５３）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（上作動口３３、下作動口３４）と、

当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、

当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ、第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定

手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、
当該移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備えている遊技機において、
前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部（上作動口３３）と第２始動入球部（下作動口３４）とが設けられており、
前記取得情報記憶手段は、
前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１規定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ）と、
前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第２規定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段（第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、
を備えており、
前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、
前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶されている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定手段による前記移行判定が行われるようにする優先手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるデータ設定処理を実行する機能）と、
前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるコマンド対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留報知制御処理を実行する機能など）と、
を備えており、
さらに、前記移行判定手段は、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０３の処理を実行する機能）と低確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０２の処理を実行する機能）とを備えており、
前記高確率移行判定手段において前記移行対応結果となる移行情報と前記低確率移行判定手段において前記移行対応結果となる移行情報とが相互に異なるように設定されており、
前記報知制御手段は、
前記所定の特別情報が前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記移行対応結果となるか否か又は前記所定の特別情報が前記低確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記移行対応結果となるか否かの少なくとも一方を判定する報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２４０１、ステップＳ２４０６、ステップＳ２４１１の処理を実行する機能）と、
当該報知側判定手段の判定結果に基づいて、前記特別報知として、前記報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２４０４、ステップＳ２４０５、ステップＳ２４０９、ステップＳ２４１０、ステップＳ２４１２の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７１２】
特徴Ｄ１の遊技機では、始動入球部への入球が発生することにより取得され取得情報記憶手段に記憶された特別情報に対して移行判定が行われ、当該特別情報が移行情報であると判定されたことに基づいて、遊技状態が所定遊技状態に移行する。
【０７１３】
この場合に、始動入球部として第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、さらにそれぞれに対応させて第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段とが設けられている。そして、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報は、移行判定に際して、特別情報の取得タイミングに関係なく第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先される。これにより、遊技の状況などに応じて第１始動入球部への入球を期待して発射操作を行ったり、第２始動入球部への入球を期待して発射操作を行うといった発射操作に対する期待の多様化が図られる。
【０７１４】
また、上記のように第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先して移行判定が行われる構成において、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって移行判定の対象となっていない特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されることがある。かかる特別報知が行われた場合、遊技者には、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待して発射操作を行うといった特別報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。
【０７１５】
特に、移行対応結果となる確率が低い状況における移行情報と、移行対応結果となる確率が高い状況における移行情報とが異なっているとともに、特別報知として、上記確率が低い状況において移行対応結果となるか否か又は上記確率が高い状況において移行対応結果となるか否かの少なくとも一方に関しての報知が行われる。これにより、例えば、上記確率が高い状況において、上記確率が低い状況であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況とならないと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況となるように、第２始動入球部への入球を発生させて第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態が継続されることを期待して、発射操作を行うものと考えられる。その一方、例えば、上記確率が高い状況において、当該状況であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況となってしまうと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係る特別情報を移行判定の対象とさせるべく、それ以上の第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う又は発射操作を中止するものと考えられる。
【０７１６】
よって、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【０７１７】
なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０７１８】
また、前記遊技領域を流下する遊技球が衝突することにより当該遊技球の流下方向が分散されることとなる分散部材が、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部の周囲に複数設けられた構成としてもよい。この場合、特別報知に応じて、第１始動入球部又は第２始動入球部への入球を期待して発射操作が行われたとしても、期待したとおりに入球が発生しづらくなる等の不規則性が生じ、遊技者が期待した遊技状況となった際の優越感を高めることが可能となる。
【０７１９】
また、本特徴Ｄ１において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置と、前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段と、を備えた構成においては、「報知制御手段」は、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成に代えて、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成としてもよい。
【０７２０】
特徴Ｄ２．前記報知側判定手段は、前記高確率移行判定手段により移行判定が行われる状況又は前記低確率移行判定手段により移行判定が行われる状況の一方において、他方の状況であれば前記所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合に前記移行対応結果となるか否かを判定する異状況用報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３７０５の処理を実行する機能等）を備えているとともに、
前記特別報知実行手段は、前記異状況用報知側判定手段の判定結果に基づいて、前記特別報知として、前記異状況用報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記他方の状況であれば前記移行対応結果となる情報に対応していることの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する異状況用特別報知実行手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２においてステップＳ３７０６の処理が実行されたことに基づき、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて保留報知用の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。
【０７２１】
特徴Ｄ２によれば、例えば、上記確率が高い状況において、上記確率が低い状況であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況とならないと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況となるように、第２始動入球部への入球を発生させて第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態が継続されることを期待して、発射操作を行うものと考えられる。
【０７２２】
特徴Ｄ３．前記報知側判定手段は、前記高確率移行判定手段により移行判定が行われる状況又は前記低確率移行判定手段により移行判定が行われる状況の一方において、当該状況であれば前記所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合に前記移行対応結果となるか否かを判定する同一状況用報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ３７０３の処理を実行する機能等）を備えているとともに、
前記特別報知実行手段は、前記同一状況用報知側判定手段の判定結果に基づいて、前記

特別報知として、前記同一状況用報知側判定手段による判定対象となった特別情報が現状の状況であれば前記移行対応結果となる情報に対応していることの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する同一状況用特別報知実行手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２においてステップＳ３７０４の処理が実行されたことに基づき、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて保留報知用の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１又はＤ２に記載の遊技機。

【０７２３】

特徴Ｄ３によれば、例えば、上記確率が高い状況において、当該状況であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに上記確率が低い状況となってしまうと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係る特別情報を移行判定の対象とさせるべく、それ以上の第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う又は発射操作を中止するものと考えられる。

【０７２４】

特徴Ｄ４．前記移行情報を予め記憶する移行情報記憶手段（主制御装置８１のＲＯＭ２０３における振分テーブル記憶エリア２２２）を備え、当該移行情報記憶手段は前記移行情報として第１移行情報と第２移行情報とを予め記憶しており、

前記状態移行手段は、

前記移行判定手段による移行判定の結果が前記第１移行情報に対応しているとする第１移行対応結果となったことに基づいて、前記移行判定が行われる場合に前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち前記低確率移行判定手段により前記移行判定が行われることとなる第１所定遊技状態に遊技状態を移行させる第１状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１６１１～ステップＳ１６１３の処理を実行する機能）と、

前記移行判定手段による移行判定の結果が前記第２移行情報に対応しているとする第２移行対応結果となったことに基づいて、前記移行判定が行われる場合に前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われることとなる第２所定遊技状態に遊技状態を移行させる第２状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１６０２～ステップＳ１６０５の処理を実行する機能）と、

を備えており、

前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段は共に、前記移行判定として、前記特別情報が前記第１移行情報又は前記第２移行情報のいずれかに対応しているか否かの判定を行い、

前記高確率移行判定手段において前記第１移行対応結果となる第１移行情報と前記低確率移行判定手段において前記第１移行対応結果となる第１移行情報とが相互に異なるように設定されているとともに、

前記高確率移行判定手段において前記第２移行対応結果となる第２移行情報と前記低確率移行判定手段において前記第２移行対応結果となる第２移行情報とが相互に異なるように設定されていることを特徴とする特徴Ｄ１乃至Ｄ３のいずれか１に記載の遊技機。

【０７２５】

特徴Ｄ４によれば、所定遊技状態としてそれぞれ有利性が異なる第１所定遊技状態と第２所定遊技状態とが設定されている構成において、例えば、特別報知としてそれぞれの所定遊技状態への移行に対応した報知が行われるようにすることで、特別報知の多様化が図られる。

【０７２６】

また、上記構成によれば、例えば、第２所定遊技状態において、第１所定遊技状態であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに第１所定遊技状態とならないと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係

る特別情報が移行判定の対象となるまでに第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報により第１所定遊技状態への移行が発生することを期待して、発射操作を行うものと考えられる。

【０７２７】

その一方、例えば、第２所定遊技状態において、当該第２所定遊技状態であれば移行対応結果となる旨の特別報知が行われた場合には、当該特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となるまでに第２始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報により第１所定遊技状態への移行が発生してしまうと、その移行対応結果が発生しないことを遊技者が認識することができる。そうすると、遊技者は、その特別報知に係る特別情報を移行判定の対象とさせるべく、それ以上の第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う又は発射操作を中止するものと考えられる。

【０７２８】

よって、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７２９】

なお、上記特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１の構成を、上記特徴Ａ１乃至Ａ９、上記特徴Ｂ１乃至Ｂ７、上記特徴Ｃ１乃至Ｃ１２のいずれか１の構成に対して適用してもよい。

【０７３０】

特徴Ｅ１．遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（遊技球発射機構５３）と、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（上作動口３３、下作動口３４）と、

当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、

当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ、第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、

当該移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記遊技領域には、前記始動入球部として少なくとも第１始動入球部（上作動口３３）と第２始動入球部（下作動口３４）とが設けられており、

前記取得情報記憶手段は、

前記第１始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第１規定数を上限として記憶する第１取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ）と、

前記第２始動入球部に遊技球が入球した場合に前記情報取得手段が取得した特別情報を、第２規定数を上限として記憶する第２取得情報記憶手段（第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

を備えており、

前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段又は前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報のそれぞれに対して前記移行判定を行うものであり、

さらに、前記第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶されている場合には、その記憶さ

れている特別情報よりも早いタイミングで前記情報取得手段により取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶されていたとしても前記第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して前記移行判定手段による前記移行判定が行われるようにする優先手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるデータ設定処理を実行する機能）と、

前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段（図柄表示装置４１における第１保留表示領域Ｇａ）にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２）と、

を備えていることを特徴とする遊技機。

【０７３１】

特徴Ｅ１の遊技機では、始動入球部への入球が発生することにより取得され取得情報記憶手段に記憶された特別情報に対して移行判定が行われ、当該特別情報が移行情報であると判定されたことに基づいて、遊技状態が所定遊技状態に移行する。

【０７３２】

この場合に、始動入球部として第１始動入球部と第２始動入球部とが設けられており、さらにそれぞれに対応させて第１取得情報記憶手段と第２取得情報記憶手段とが設けられている。そして、第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報は、移行判定に際して、特別情報の取得タイミングに関係なく第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先される。これにより、遊技の状況などに応じて第１始動入球部への入球を期待して発射操作を行ったり、第２始動入球部への入球を期待して発射操作を行うといった発射操作に対する期待の多様化が図られる。

【０７３３】

特に、上記のように第２取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報よりも優先して移行判定が行われる構成において、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって移行判定の対象となっていない特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されることがある。かかる特別報知が行われた場合、遊技者には、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待して発射操作を行うといった特別報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７３４】

なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０７３５】

また、前記遊技領域を流下する遊技球が衝突することにより当該遊技球の流下方向が分散されることとなる分散部材が、前記第１始動入球部及び前記第２始動入球部の周囲に複数設けられた構成としてもよい。この場合、特別報知に応じて、第１始動入球部又は第２始動入球部への入球を期待して発射操作が行われたとしても、期待したとおりに入球が発生しづらくなる等の不規則性が生じ、遊技者が期待した遊技状況となった際の優越感を高めることが可能となる。

【０７３６】

また、本特徴Ｅ１において、遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装

置と、前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段と、を備えた構成においては、「報知制御手段」は、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成に代えて、「前記第１取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて所定の報知手段にて実行されるように、当該所定の報知手段を制御する」構成としてもよい。

【０７３７】

特徴Ｅ２．前記報知制御手段は、

前記第１取得情報記憶手段に記憶される特別情報であって前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報が前記移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記移行対応結果となるか否かを判定する報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０１、ステップＳ２５０６、ステップＳ２５１１の処理を実行する機能）と、

当該報知側判定手段の判定結果に基づいて、当該報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０４、ステップＳ２５０５、ステップＳ２５０９、ステップＳ２５１０、ステップＳ２５１２の処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。

【０７３８】

特徴Ｅ２によれば、特別報知として報知対象の特別情報が所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるため、遊技者には、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように、第２始動入球部への入球が発生しないことを期待しながら発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行うといった特別報知の内容に応じた意識の変化が生じうる。

【０７３９】

なお、「特別報知実行手段」は、特別報知が常に行われる構成だけでなく、所定の抽選で当選となった場合に行われる構成も含まれる。後者の場合について詳細には、特別報知実行手段は、特別報知を実行するか否かの抽選を行う報知実行抽選手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２３０５の処理を実行する機能）を備え、当該報知実行抽選手段において報知実行当選となったことに基づいて、前記報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する構成とするとよい。

【０７４０】

また、報知状態と非報知状態とが設定されており、報知状態において特別報知が行われる構成としてもよい。この場合、報知状態では常に特別報知が行われる構成としてもよく、所定の抽選で当選となった場合に特別報知が行われる構成としてもよい。

【０７４１】

特徴Ｅ３．前記移行情報を予め記憶する移行情報記憶手段（主制御装置８１のＲＯＭ２０３における振分テーブル記憶エリア２２２）を備え、当該移行情報記憶手段は前記移行情報として第１移行情報と第２移行情報とを予め記憶しており、

前記状態移行手段は、
前記移行判定手段による移行判定の結果が前記第１移行情報に対応しているとする第１移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を前記所定遊技状態の一種である第１所定遊技状態に移行させる第１状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１６１１～ステップＳ１６１３の処理を実行する機能）と、
前記移行判定手段による移行判定の結果が前記第２移行情報に対応しているとする第２移行対応結果となったことに基づいて、遊技状態を前記所定遊技状態の一種であって前記第１所定遊技状態よりも遊技者に有利な第２所定遊技状態に移行させる第２状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ１６０２～ステップＳ１６０５の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｅ２に記載の遊技機。

【０７４２】
特徴Ｅ３によれば、所定遊技状態としてそれぞれ有利性が異なる第１所定遊技状態と第２所定遊技状態とが設定されている構成において、例えば、特別報知としてそれぞれの所定遊技状態への移行に対応した報知が行われるようにすることで、特別報知の多様化が図られる。

【０７４３】
なお、本特徴Ｅ３の構成を、特徴Ｅ２において限定される特徴的な構成を必須なものとすることなく、特徴Ｅ１の構成やその他の特徴の構成に対して適用することも可能である。

【０７４４】
また、上記第１所定遊技状態及び上記第２所定遊技状態を以下の遊技状態としてもよい。つまり、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球し易い開放状態と入球し難い閉鎖状態とに切り換わり可能な可変入球手段（可変入賞装置３２）と、当該可変入球手段を開放状態とした後に閉鎖状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に遊技球を付与する付与手段（払出装置９６、払出制御装置９７）と、を備え、当該可変入球制御手段は、前記第１状態移行手段による前記第１所定遊技状態への遊技状態の移行が発生する場合、前記可変入球手段における前記開放状態と前記閉鎖状態との切り換え回数が予め定められた回数となるまで前記可変入球制御を行うとともに、前記第２状態移行手段による前記第２所定遊技状態への遊技状態の移行が発生する場合、前記可変入球手段における前記開放状態と前記閉鎖状態との切り換え回数が予め定められた回数となるまで前記可変入球制御を行う構成としてもよい。この場合、可変入球手段における開放状態と閉鎖状態との切り換え回数や１回の開放時間などを相違させて遊技球の獲得期待値を変更させることで第１所定遊技状態と第２所定遊技状態とで有利性に差を設ける構成としてもよい。

【０７４５】
また、前記移行判定手段は、前記移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０３の処理を実行する機能）と低確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０２の処理を実行する機能）とを備えており、前記第１所定遊技状態は、前記移行判定が行われる場合、前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち、前記低確率移行判定手段により前記移行判定が行われる遊技状態であり、前記第２所定遊技状態は、前記移行判定が行われる場合、前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち、前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる遊技状態である構成とすることで、第１所定遊技状態と第２所定遊技状態とで有利性に差を設けてもよい。

【０７４６】
特徴Ｅ４．前記報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報が当該移行判定の対象となった場合に前記第１移行対応結果となるか否かを判定する第１報知側判

定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５１１の処理を実行する機能）を備えているとともに、

前記特別報知実行手段は、前記第２所定遊技状態において、前記第１報知側判定手段の判定結果に基づいて、当該第１報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記第１所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する第１特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ３に記載の遊技機。

【０７４７】

特徴Ｅ４によれば、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１所定遊技状態への移行に対応しているとする内容の報知が行われることがある。そうすると、遊技者は、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、例えば第２所定遊技状態への新たな移行又は当該第２所定遊技状態の滞在の維持といった第１所定遊技状態への移行よりも有利な結果をもたらす特別情報が記憶されることを期待するものと考えられる。このように期待した遊技者は、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行うこととなる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７４８】

特徴Ｅ５．前記報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報が当該移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果となるか否かを判定する第２報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０１、ステップＳ２５０６の処理を実行する機能）を備えているとともに、

前記特別報知実行手段は、前記第２報知側判定手段の判定結果に基づいて、当該第２報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記第２所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する第２特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０４、ステップＳ２５０５、ステップＳ２５０９、ステップＳ２５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ３又はＥ４に記載の遊技機。

【０７４９】

特徴Ｅ５によれば、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第２所定遊技状態への移行に対応しているとする内容の報知が行われることがある。そうすると、遊技者は、例えば、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように、第２始動入球部への入球が発生しないことを期待しながら発射操作を行う又は発射操作を中止する。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７５０】

特徴Ｅ６．前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球し易い開放状態と入球し難い閉鎖状態とに切り換わり可能な可変入球手段（可変入賞装置３２）と、

当該可変入球手段を開放状態とした後に閉鎖状態に切り換える可変入球制御を実行する可変入球制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における大入賞口開閉処理を実行する機能）と、

前記可変入球手段に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に遊技球を付与する付与手段（払出装置９６、払出制御装置９７）と、

を備え、
前記第１状態移行手段による前記第１所定遊技状態への遊技状態の移行が発生する場合、前記可変入球手段における前記開放状態と前記閉鎖状態との切り換え回数が予め定められた回数となるまで前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が行われるとともに前記第１所定遊技状態への移行が行われ、
前記第２状態移行手段による前記第２所定遊技状態への遊技状態の移行が発生する場合、前記可変入球手段における前記開放状態と前記閉鎖状態との切り換え回数が予め定められた回数となるまで前記可変入球制御手段による前記可変入球制御が行われるとともに前記第２所定遊技状態への移行が行われることを特徴とする特徴３に記載の遊技機。
【０７５１】
特徴６によれば、第１所定遊技状態への移行が発生する場合及び第２所定遊技状態への移行が発生する場合のいずれにおいても可変入球手段の開閉が実行され、遊技者は遊技球を獲得する機会を得ることができる。
【０７５２】
特徴７．前記報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報が当該移行判定の対象となった場合に前記第１移行対応結果となるか否かを判定する第１報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５１１の処理を実行する機能）を備えているとともに、
前記特別報知実行手段は、前記第２所定遊技状態において、前記第１報知側判定手段の判定結果に基づいて、当該第１報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記第１所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する第１特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ６に記載の遊技機。
【０７５３】
特徴Ｅ７によれば、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第１所定遊技状態への移行に対応しているとする内容の報知が行われることがある。この場合、遊技者は、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われることで、可変入球手段の開閉が実行されることで遊技球の獲得が期待できると判断する一方、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、例えば第２所定遊技状態への新たな移行又は当該第２所定遊技状態の滞在の維持といった第１所定遊技状態への移行よりも有利な結果をもたらす特別情報が記憶されることを期待するものと考えられる。このように期待した遊技者は、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行うこととなる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【０７５４】
なお、「付与手段」は、遊技球を直接付与する構成だけでなく、仮想遊技球を付与することで遊技球を間接的に付与する構成も含まれる。
【０７５５】
特徴Ｅ８．前記報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報が当該移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果となるか否かを判定する第２報知側判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０１、ステップＳ２５０６の処理を実行する機能）を備えているとともに、

前記特別報知実行手段は、前記第２所定遊技状態において、前記第２報知側判定手段の判定結果に基づいて、当該第２報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記第２所定遊技状態の移行に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する第２特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０４、ステップＳ２５０５、ステップＳ２５０９、ステップＳ２５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ６又はＥ７に記載の遊技機。

【０７５６】

特徴Ｅ８によれば、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が第２所定遊技状態への移行に対応しているとする内容の報知が行われることがある。この場合、遊技者は、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われることで、可変入球手段の開閉が実行されることで遊技球の獲得が期待できると判断する。そして、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、第１所定遊技状態への移行に対応した特別情報が記憶される前に、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように、第２始動入球部への入球が発生しないことを期待しながら発射操作を行う又は発射操作を中止する。その一方、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われる前に、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、さらなる特典の獲得に対応した特別情報が記憶されるように、第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行う。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７５７】

特徴Ｅ９．前記移行判定手段は、少なくとも前記第２移行対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０３の処理を実行する機能）と低確率移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８０２の処理を実行する機能）とを備えており、

前記第１所定遊技状態は、前記移行判定が行われる場合、前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち、前記低確率移行判定手段により前記移行判定が行われる遊技状態であり、

前記第２所定遊技状態は、前記移行判定が行われる場合、前記高確率移行判定手段及び前記低確率移行判定手段のうち、前記高確率移行判定手段により前記移行判定が行われる遊技状態であることを特徴とする特徴Ｅ８に記載の遊技機。

【０７５８】

特徴Ｅ９によれば、第２所定遊技状態は少なくとも第２移行対応結果となる確率が第１所定遊技状態よりも高くなるため、第２所定遊技状態が第１所定遊技状態よりも遊技者にとって有利なものとなる。

【０７５９】

特徴Ｅ１０．前記第２報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定の対象となっていない特別情報が、前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合及び前記低確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合のいずれにおいても前記第２移行対応結果となるか否かを判定する共通情報判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０６の処理を実行する機能）を備えているとともに、

前記第２特別報知実行手段は、前記第２所定遊技状態において、前記共通情報判定手段の判定結果に基づいて、当該共通情報判定手段による判定対象となった特別情報が、前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合及び前記低確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合のいずれにおいても前記第２移行対応結果となる共通情報に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する共通情報報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５１０の処理を実

行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ９に記載の遊技機。
【０７６０】
特徴Ｅ１０によれば、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、第１所定遊技状態及び第２所定遊技状態のいずれにおいても第２所定遊技状態への移行が発生することとなる共通情報に対応しているとする内容の報知が行われることがある。この場合、遊技者は、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、第１所定遊技状態への移行に対応した特別情報が新たに記憶されたとしても、その後に、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われることで、再度、第２所定遊技状態への移行が発生すると判断することができる。そうすると、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われる前に、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、さらなる特典の獲得に対応した特別情報が記憶されるように、第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行う。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【０７６１】
特徴Ｅ１１．前記第２報知側判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報であって前記移行判定の対象となっていない特別情報が、前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果となり、且つ前記低確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果とならないか否かを判定する高確率専用情報判定手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２における第１対応処理を実行する機能、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０１の処理を実行する機能）を備えているとともに、
前記第２特別報知実行手段は、前記第２所定遊技状態において、前記高確率専用情報判定手段の判定結果に基づいて、当該高確率専用情報判定手段による判定対象となった特別情報が、前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果となり、且つ前記低確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合に前記第２移行対応結果とならない高確率専用情報に対応しているか否かの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する高確率専用情報報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ９又はＥ１０に記載の遊技機。
【０７６２】
特徴Ｅ１１によれば、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、第１所定遊技状態及び第２所定遊技状態のうち第２所定遊技状態の場合にのみ第２所定遊技状態への移行が発生することとなる高確率専用情報に対応しているとする内容の報知が行われることがある。この場合、遊技者は、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に、第１所定遊技状態への移行に対応した特別情報が新たに記憶され、その特別情報が移行判定となって第１所定遊技状態に遊技状態が移行した場合には、その後に、上記特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われたとしても第２所定遊技状態への移行が発生しないと判断することができる。そうすると、遊技者は、第２始動入球部への入球が発生しないことを期待して発射操作を行う又は発射操作を中止する。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。
【０７６３】
特徴Ｅ１２．前記低確率移行判定手段による前記移行判定において前記第２移行対応結果となる特別情報は、前記高確率移行判定手段による前記移行判定において前記第２移行対応結果となるよう構成し、
前記第２特別報知実行手段は、前記第２報知側判定手段による判定対象となった特別情報が、前記高確率移行判定手段による移行判定の対象となった場合又は前記低確率移行判

定手段による移行判定の対象となった場合のいずれか一方において前記第２移行対応結果となる情報である場合に、前記第２所定遊技状態において、前記第２報知側判定手段による判定対象となった特別情報が前記第２所定遊技状態の移行に対応していることの報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する任意報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２５０４、ステップＳ２５０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１０又はＥ１１に記載の遊技機。

【０７６４】

特徴Ｅ１２によれば、第１所定遊技状態において第２移行対応結果となる特別情報は、第２所定遊技状態においても第２移行対応結果となるため、第２所定遊技状態の方が第１所定遊技状態よりも第２移行対応結果となる確率を高確率とする上で、遊技機において記憶しておくべき情報の記憶容量を削減することが可能となる。

【０７６５】

この場合に、第１所定遊技状態よりも有利な第２所定遊技状態において、特別報知として第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、第１所定遊技状態及び第２所定遊技状態のいずれにおいても第２所定遊技状態への移行に対応した情報であるか否かに関係なく、当該特別情報が第２所定遊技状態の移行に対応していることの報知が行われる。そうすると、遊技者は、上記特別報知が行われた場合には、第２所定遊技状態でのみ第２所定遊技状態への移行に対応した特別情報であるか、第１所定遊技状態であっても第２所定遊技状態への移行に対応した特別情報であるかを予測する必要が生じる。そして、その予測に応じて、遊技者は、特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われるように、第２始動入球部への入球が発生しないことを期待しながら発射操作を行う若しくは発射操作を中止する、又は特別報知の対象となった特別情報に対して移行判定が行われないように第２始動入球部への入球が発生することを期待して発射操作を行うといった判断を行うことができる。これにより、発射操作を行うという能動的な遊技と、移行判定の結果を確認するという受動的な遊技とが相互に関連した斬新な遊技を提供することが可能となり、遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０７６６】

特徴Ｅ１３．前記第２始動入球部を、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球しにくい又は入球が不可である非受入状態と、前記第１始動入球部よりも遊技球が入球し易い受入状態とに切り換え可能な受入制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における電役サポート用処理を実行する機能）を備え、

当該受入制御手段は、前記第２始動入球部を前記非受入状態と前記受入状態とで切り換える切換モードとして、前記受入状態とならない又は単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に低い低頻度切換モードと、単位時間当たりでの前記受入状態となる機会が相対的に高い高頻度切換モードとを有しており、

前記報知制御手段は、前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段の制御が実行され得る報知状態と当該制御が実行されない非報知状態との設定を行うとともに、前記受入制御手段の切換モードが前記高頻度切換モードである状況において前記報知状態に設定する報知状態設定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２３１８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【０７６７】

特徴Ｅ１３によれば、第１始動入球部よりも第２始動入球部への入球が発生し易い状況において特別報知が行われる。これにより、例えば、第１取得情報記憶手段に記憶された特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えた場合には、第２始動入球部への入球が発生することを期待しながら発射操作を行うことで、移行判定が優先されることとなる第２取得情報記憶手段に特別情報が記憶された状態を継続させることが可能となり、それに伴って、上記特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われないようにすることが可能となる。

【０７６８】

特徴Ｅ１４．前記報知制御手段は、
前記情報取得手段に取得された特別情報が前記第１取得情報記憶手段に記憶された場合に、当該特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を把握する把握手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ２３０７の処理を実行する機能）と、
当該把握手段が把握した内容を把握情報として記憶する把握情報記憶手段（表示制御装置２１２のワークＲＡＭ２５４の保留表示情報設定用エリア２６５における保留報知許容用エリア２９２）と、
当該把握情報記憶手段に記憶されている把握情報に対応した特別報知が行われるように報知用情報を設定する報知用情報設定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるＶＤＰ２５５に内部コマンドを出力するための処理）と、
当該報知用情報設定手段が設定した報知用情報に対応した内容の報知が行われるように前記所定の報知手段を制御する報知制御実行手段（表示制御装置２１２のＶＤＰ２５５）と、
を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【０７６９】
特徴Ｅ１４によれば、第１取得情報記憶手段に特別情報が記憶されることに応じて、特別報知を行うことが可能となる。
【０７７０】
特徴Ｅ１５．前記報知制御手段は、
前記第１取得情報記憶手段に記憶されていて前記移行判定手段による前記移行判定の対象となっていない特別情報の数を把握する数把握手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２４２におけるステップＳ２３０８の処理を実行する機能）と、
当該数把握手段が把握した前記特別情報の数の情報を記憶する数情報記憶手段（表示制御装置２１２のワークＲＡＭ２５４の保留表示情報設定用エリア２６５における保留報知不可用エリア２９３）と、
前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段の制御が実行され得る報知状態と当該制御が実行されない非報知状態との設定を行う報知状態設定手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ２３１８、ステップＳ２３２０の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記報知用情報設定手段は、前記報知状態においては前記把握情報記憶手段に記憶されている前記把握情報に対応した報知用情報を設定するとともに、前記非報知状態においては前記数情報記憶手段に記憶されている前記数の情報に対応した報知用情報を設定することを特徴とする特徴Ｅ１４に記載の遊技機。
【０７７１】
特徴Ｅ１５によれば、第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数を報知する状態と、特別報知を行う状態との切り換えを良好に行うことができる。また、非報知状態から報知状態に切り換えられた場合には、そのタイミングにおいて第１取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に対して即座に特別報知を行うことが可能となる。
【０７７２】
特徴Ｅ１６．前記移行判定手段は、前記第１取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている状況でそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を行う場合、前記情報取得手段により取得されたタイミングが早い特別情報から順に前記移行判定を行うものであり、
前記報知制御手段は、前記特別報知に係る特別情報の前記移行判定の順番を明示しながら前記特別報知が行われるように前記所定の報知手段を制御するものであることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ１５のいずれか１に記載の遊技機。
【０７７３】
特徴Ｅ１６によれば、特別報知に係る特別情報の移行判定となる順番が明示されながら

特別報知が行われるため、第１取得情報記憶手段に記憶された上記特別報知に係る特別情報に対して移行判定が行われてほしくないと考えた場合において第２始動入球部への入球を発生させようとする場合、遊技者は移行判定の順番を意識しながら発射操作を行うことができる。

【０７７４】

特徴Ｅ１７．遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置（メイン表示部４３）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備えていることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ１６のいずれか１に記載の遊技機。

【０７７５】

特徴Ｅ１７によれば、遊技者は、遊技回動作装置を見ることにより、各遊技回における移行判定の結果を確認することができる。

【０７７６】

なお、「遊技回動作装置」が「絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段」である構成においては、「遊技回制御手段」は「前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるように前記絵柄表示手段を表示制御する」構成としてもよい。

【０７７７】

特徴Ｅ１８．前記遊技回制御手段は、各遊技回において前記遊技回用動作が行われる場合における動作継続時間を決定する動作継続時間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合、前記動作継続時間決定手段が決定した動作継続時間が経過することで当該遊技回用動作が最終停止される構成であり、

前記動作継続時間決定手段は、前記所定の報知手段にて前記特別報知が実行されている状況において当該特別報知の対象となっている特別情報とは異なる特別情報に対応した遊技回の前記動作継続時間を決定する場合に、当該特別報知の対象となっている特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映することなく前記動作継続時間を決定するものであることを特徴とする特徴Ｅ１７に記載の遊技機。

【０７７８】

特徴Ｅ１８によれば、特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果が反映されることなく各遊技回における動作継続時間が決定されるため、特別報知が行われ得るようにした構成において特別報知に係る特別情報の内容に応じて各遊技回を消化するのに要する時間が変動してしまうことが抑えられる。

【０７７９】

特徴Ｅ１９．前記遊技回制御手段は、

前記遊技回動作装置において遊技回用動作が行われる場合の動作継続時間の情報を予め記憶するとともに、それぞれ動作継続時間が異なるように前記動作継続時間の情報を複数種類記憶した動作継続時間情報記憶手段（主制御装置８１のＲＯＭ２０３における変動表示時間テーブル記憶エリア２２３）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに

基づいて前記遊技回用動作が開始される場合に、その移行判定の対象となる特別情報の内容に基づいて、前記動作継続時間情報記憶手段に記憶されている複数種類の前記動作継続時間の情報の中から、一の動作継続時間の情報を選択する動作継続時間選択手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて前記遊技回用動作を開始させ、前記動作継続時間選択手段により選択された前記動作継続時間の情報に対応した動作継続時間が経過することで当該遊技回用動作を最終停止させる動作制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ８１５の処理を実行する機能及び変動終了処理を実行する機能等）と、

を備えており、

前記動作継続時間選択手段は、前記動作継続時間の情報の選択対象となっている特別情報よりも後のタイミングで前記移行判定の対象となる特別情報が当該移行判定の対象となった場合における判定結果を反映することなく、前記動作継続時間の情報の選択を行うものであることを特徴とする特徴Ｅ１７に記載の遊技機。

【０７８０】

特徴Ｅ１９によれば、特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果が反映されることなく各遊技回における動作継続時間が決定されるため、特別報知が行われ得るようにした構成において特別報知に係る特別情報の内容に応じて各遊技回を消化するのに要する時間が変動してしまうことが抑えられる。

【０７８１】

なお、上記特徴Ｅ２乃至Ｅ１９のいずれか１の構成を、上記特徴Ａ１乃至Ａ９、上記特徴Ｂ１乃至Ｂ７、上記特徴Ｃ１乃至Ｃ１２、上記特徴Ｄ１乃至Ｄ４のいずれか１の構成に対して適用してもよい。

【０７８２】

特徴Ｆ１．遊技球が流下する遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（上作動口３３、下作動口３４）と、

当該始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、

当該情報取得手段の取得した特別情報を、複数の数として予め定められた規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第１結果表示部用保留エリアＲａ、第２結果表示部用保留エリアＲｂ）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている一の特別情報が、予め定められた移行情報に対応しているか否かの移行判定を行うとともに、前記取得情報記憶手段に複数の特別情報が記憶されている場合にはそれら複数の特別情報に対して前記移行判定を順次行う移行判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理を実行する機能）と、

遊技機前方から視認可能な位置に設けられた遊技回動作装置（メイン表示部４３）と、

前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果とし前記遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように前記遊技回動作装置を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技回制御処理を実行する機能）と、

前記移行判定手段による移行判定の結果が、判定対象の特別情報が前記移行情報に対応しているとする移行対応結果となった場合において、当該特別情報に係る遊技回が終了することに基づいて、遊技状態を予め定められた所定遊技状態に移行させる状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、

を備えている遊技機において、

前記取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合

における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記遊技回動作装置又はそれとは異なる所定の報知手段（図柄表示装置４１における第１保留表示領域Ｇａ）にて実行されるように制御を実行する報知制御手段（音声ランプ制御装置８２のＭＰＵ２４２、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２）を備え、

さらに、前記遊技回制御手段は、各遊技回において前記遊技回用動作が行われる場合における動作継続時間を決定する動作継続時間決定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動表示時間の設定処理を実行する機能）を備え、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合、前記動作継続時間決定手段が決定した動作継続時間が経過することで当該遊技回用動作が最終停止される構成であり、

前記動作継続時間決定手段は、前記所定の報知手段にて前記特別報知が実行されている状況において当該特別報知の対象となっている特別情報とは異なる特別情報に対応した遊技回の前記動作継続時間を決定する場合に、当該特別報知の対象となっている特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映することなく前記動作継続時間を決定するものであることを特徴とする遊技機。

【０７８３】

従来のパチンコ遊技機では、始動入球部に遊技球が入球したことを契機として遊技回用動作が行われる。そして、例えば、大当たり状態が発生する遊技回や、大当たり状態が発生しない遊技回であってもリーチ発生当選となった遊技回においては、遊技回用動作の途中でリーチ動作が行われる。このように、リーチ動作を行うことで、遊技回用動作への遊技者の注目度を高めることが可能となる。但し、このようにリーチ動作が行われる構成であっても、十分に遊技者の注目度が高められているとは言えず、未だ改良の余地がある。

【０７８４】

これに対して、保留されている特別情報の内容を参照して、その参照結果に応じた特別報知を行う構成が考えられる。但し、当該特別報知を行うことに伴って、必要以上に長時間の演出が行われるとすると遊技の間延びが生じてしまうおそれが懸念され、その一方、予め設定されている演出が一切行われなくなるとするとその設定された演出の効果が低減されてしまう。

【０７８５】

本特徴Ｆ１の構成を備える遊技機では、特別情報の内容に応じて特別報知が行われることがあり、これにより遊技への注目度を高めることが可能となる。この場合に、特別報知に係る特別情報が移行判定の対象となった場合における判定結果が反映されることなく各遊技回における動作継続時間が決定されるため、特別報知が行われ得るようにした構成において特別報知に係る特別情報の内容に応じて各遊技回を消化するのに要する時間が変動してしまうことが抑えられる。

【０７８６】

なお、「所定遊技状態」は１種類の遊技状態に限定されることはなく、所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成も含まれる。所定遊技状態として複数種類の遊技状態が設定されている構成においては、「移行情報」も複数種類設定するとともに、「移行判定手段」は所定遊技状態のいずれかに遊技状態を移行させるか否かの移行判定を行う構成とする。

【０７８７】

また、「遊技回動作装置」が「絵柄の変動表示を行う絵柄表示手段」である構成においては、「遊技回制御手段」は「前記第１取得情報記憶手段若しくは前記第２取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報に対して前記移行判定手段により前記移行判定が行われること又は行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該移行判定の判定結果に対応した停止結果を表示し前記絵柄の変動表示が終了されることを遊技回の１回として、各遊技回において前記移行判定の対象となる特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行われるように前記絵柄表示手段を表示制御する」構成としてもよい。

【０７８８】

また、本特徴Ｅ１において、「報知制御手段」は、「前記取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報が前記移行判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記遊技回動作装置又はそれとは異なる所定の報知手段にて実行されるように制御を実行する」構成に代えて、「前記取得情報記憶手段に記憶される所定の特別情報が前記移行判定の対象となった場合における判定結果を反映する特別報知が、当該所定の特別情報に対応した遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて前記遊技回動作装置又はそれとは異なる所定の報知手段にて実行されるように制御を実行する」構成としてもよい。

【０７８９】

なお、本特徴Ｆ１の構成に対して、上記特徴Ａ１乃至Ａ９、上記特徴Ｂ１乃至Ｂ７、上記特徴Ｃ１乃至Ｃ１２、上記特徴Ｄ１乃至Ｄ４、上記特徴Ｅ１乃至Ｅ１９のいずれか１の構成を適用してもよい。

【０７９０】

なお、上記各特徴によれば以下の課題を解決することが可能である。

【０７９１】

例えばパチンコ遊技機等の遊技機においては、遊技領域に設けられた始動入球部に遊技球が入球したことを契機として、当たり状態等の所定遊技状態に移行させるか否かの抽選が行われる。また、例えば遊技領域に設けられた表示装置では、上記抽選が行われたことに基づいて絵柄の変動表示が開始され、当該変動表示の最終的な停止表示に際して上記抽選結果に応じた停止結果が表示されることで、当該抽選結果が遊技者に教示される。そして、抽選結果がいわゆる大当たり遊技状態への移行当選である場合には、例えば遊技領域に設けられた可変入球装置の開閉が実行され、可変入球装置への入球数に応じた遊技球の払出が実行される。

【０７９２】

また、絵柄の変動表示が行われている最中に遊技球が始動入球部に入球した場合、当たり抽選に用いる抽選情報等が予め定められた所定数（例えば４個）を上限として保留記憶されるようになっているパチンコ遊技機がある。抽選情報等が保留記憶された場合には、絵柄の変動表示が終了した後に、前記保留記憶された抽選情報を用いて当たり抽選が行われ、次回の絵柄の変動表示が開始される。

【０７９３】

上記構成の遊技機における遊技は、始動入球部への入球が発生するように遊技球を発射させるという能動的な遊技と、始動入球部への入球が発生した場合にその抽選結果が当たりか否かを確認するという受動的な遊技とからなると言える。そして、能動的な遊技に関しては、保留記憶の上限に至るまでは始動入球部への入球が発生するか否かに遊技者は注目するとともに、受動的な遊技に関しては、絵柄の変動表示の最終的な停止結果が所定遊技状態への移行当選に対応した停止結果であるか否かに遊技者は注目する。

【０７９４】

しかしながら、上記のように能動的な遊技と、受動的な遊技とが設定されている構成であっても、前者が単に抽選契機を生じさせる遊技であり、後者が単にその抽選契機に基づく抽選の結果を確認する遊技であり、両遊技の差異は抽選の開始に係るものであるか抽選の結果に係るものであるかの違いでしかない。そうすると、遊技の多様化を図り、遊技への注目度を高めるという点において、未だ改良の余地がある。

【０７９５】

以下に、以上の各特徴を適用し得る各種遊技機の基本構成を示す。

【０７９６】

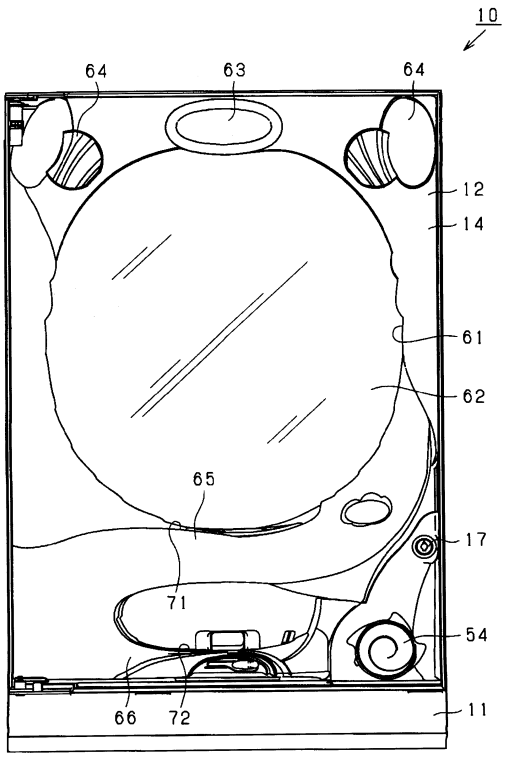
パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【符号の説明】

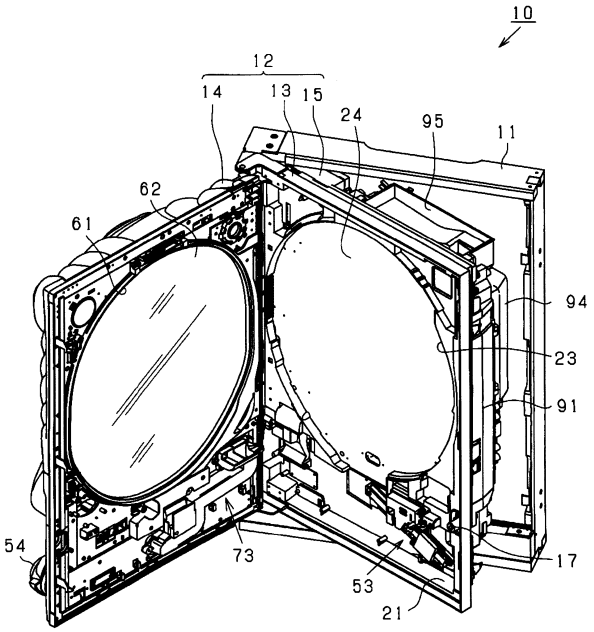
【０７９７】

１０…パチンコ機、３２…可変入賞装置、３３…第１始動入球部としての上作動口、３４…第２始動入球部としての下作動口、３４ｂ…電動役物駆動部、４１…図柄表示装置、４３…メイン表示部、５３…遊技球発射機構、５４…発射ハンドル、８１…主制御装置、８２…音声ランプ制御装置、９６…払出装置、９７…払出制御装置、２０２…ＭＰＵ、２０３…ＲＯＭ、２１２…表示制御装置、２２２…振分テーブル記憶エリア、２４２…ＭＰＵ、２５２…ＭＰＵ、２５４…ワークＲＡＭ、２５５…ＶＤＰ、２６５…保留表示情報設定用エリア、２９２…保留報知許容用エリア、２９３…保留報知不可用エリア、３０１…第１始動入球部としての第１作動口、３０２…第２始動入球部としての第２作動口、３０３，３０４…スルーゲート、Ｇａ…第１保留表示領域、Ｒａ…第１取得情報記憶手段としての第１結果表示部用保留エリア、Ｒｂ…第２取得情報記憶手段としての第２結果表示部用保留エリア。

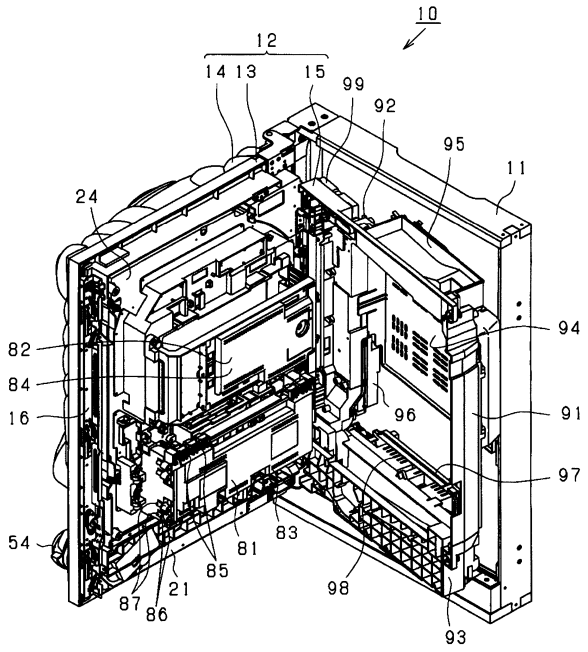
【図１】



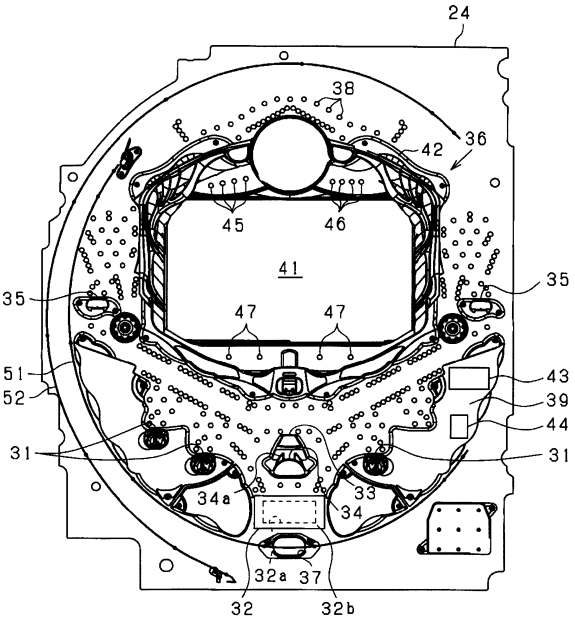

【図２】



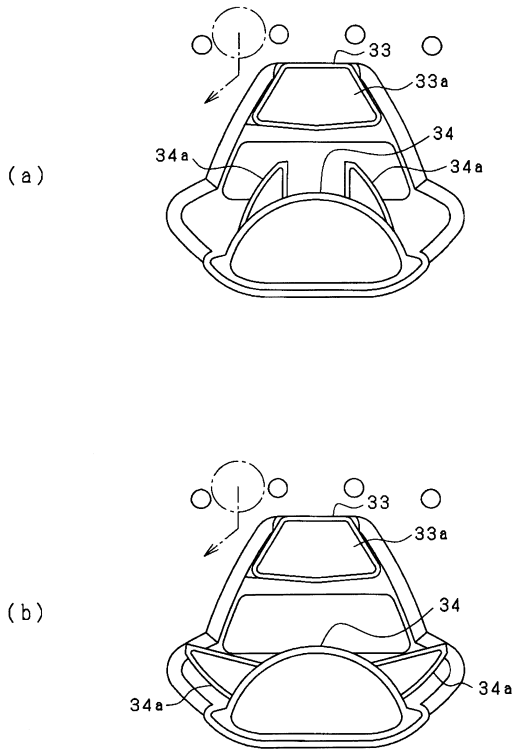
【図３】


10
12
14
13
15
99
92
95
11
24
94
82
84
16
96
91
97
54
81
83
85
87
86
21
98
93

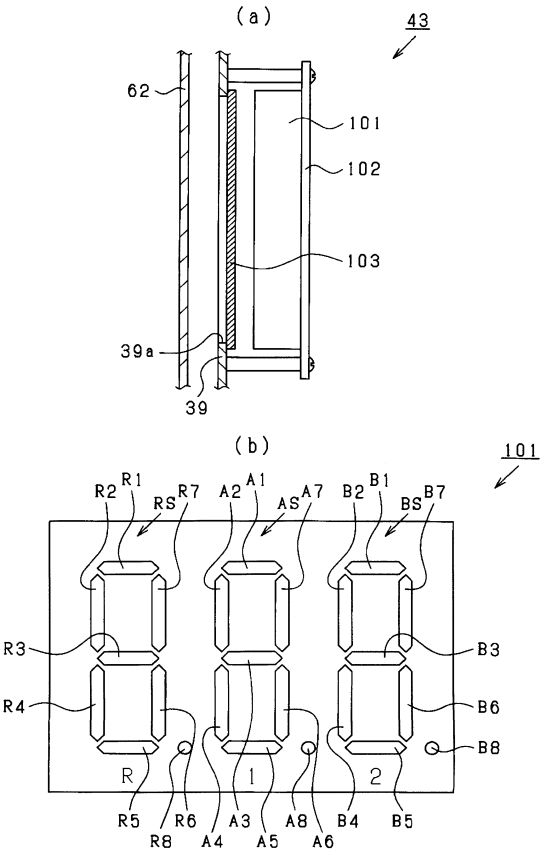
【図４】


24
38
36
42
45
46
41
35
47
47
51
52
43
39
44
31
31
34a
33
34
32a
37
32
32b

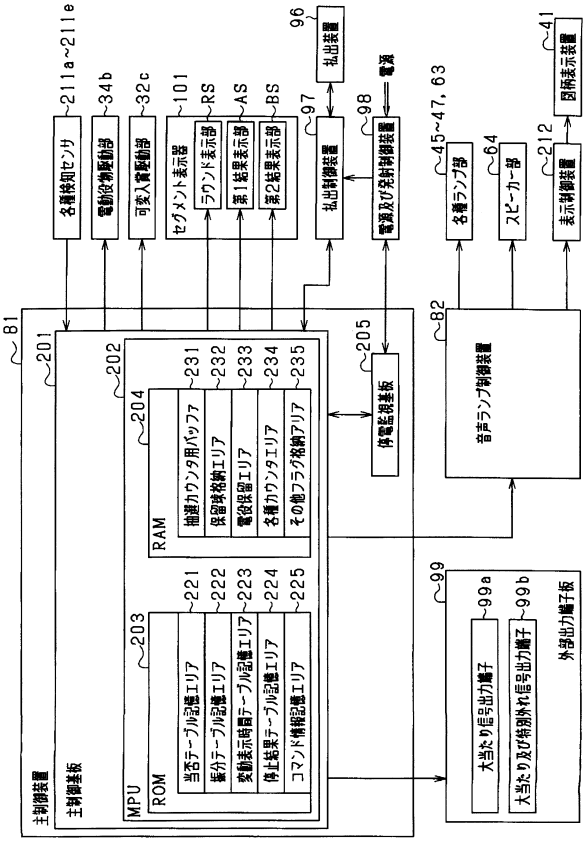
【図５】


(a)
33
33a
34
34a
34a
(b)
33
33a
34
34a
34a

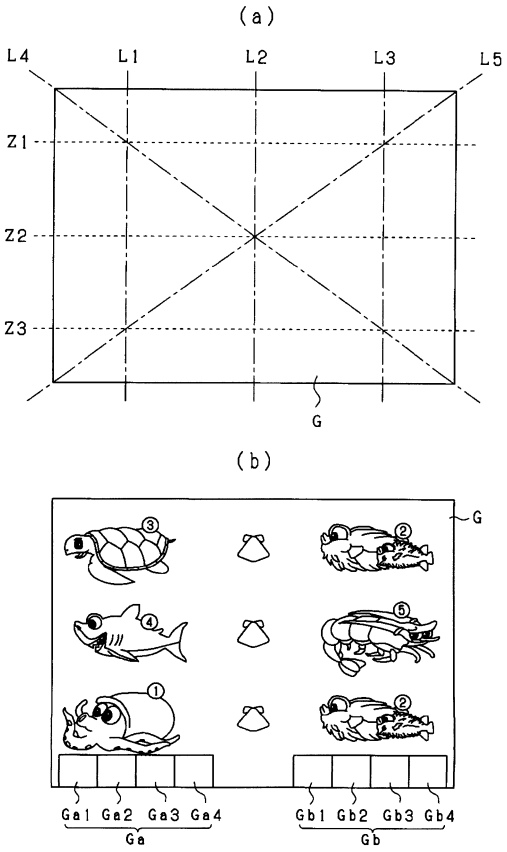
【図６】


(a)
43
62
101
102
103
39a
39
(b)
101
R2
R1
RS
R7
A2
A1
AS
A7
B2
B1
BS
B7
R3
B3
R4
B6
B8
R
1
2
R5
R6
R8
A3
A4
A8
A5
B4
A6
B5

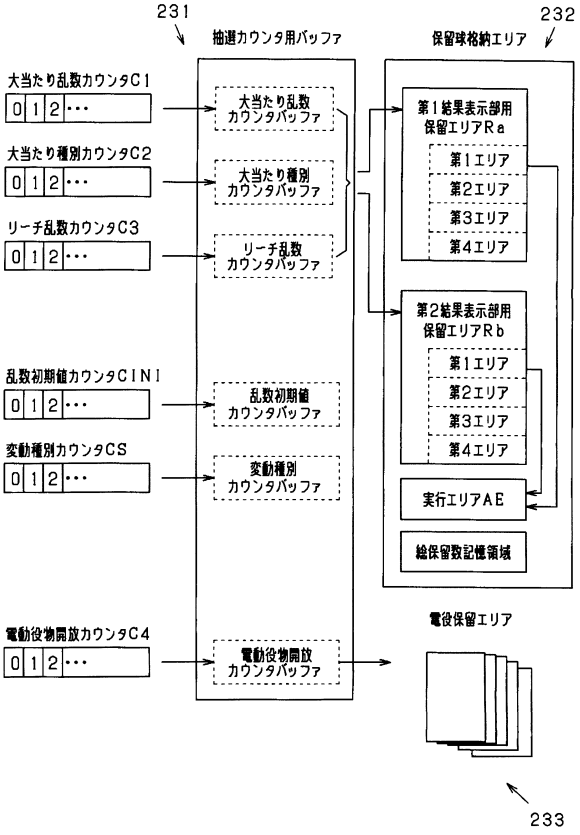
【図７】




【図８】




【図９】




【図１０】

当否テーブル記憶エリア

(a) 低確率モード用の当否テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 当否結果 |
|---|---|
| 7&307 | 大当たり当選 |
| 157&457 | 特別外れ結果 |
| その他 | 通常外れ結果 |

(b) 高確率モード用の当否テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 当否結果 |
|---|---|
| 7&36&67&100&131&164&195&223&241&272&307&335&362&395&423&468&493&525&557&572&598 | 大当たり当選 |
| 157 | 特別外れ結果 |
| その他 | 通常外れ結果 |

【図１１】

振分テーブル記憶エリア

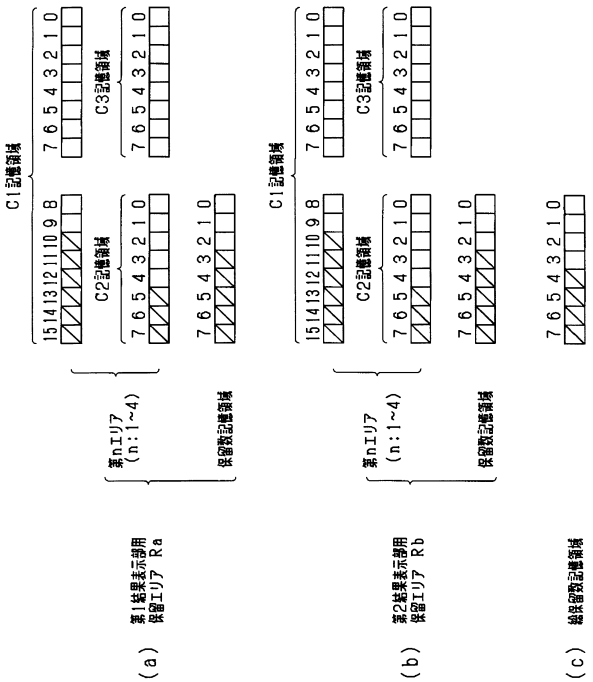
（ａ）第1結果表示部用の振分テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 振分結果 |
|---|---|
| 0~9 | 通常大当たり結果 |
| 10~14 | 非明示2R確変大当たり結果 |
| 15~19 | 明示2R確変大当たり結果 |
| 20~29 | 15R確変大当たり結果 |

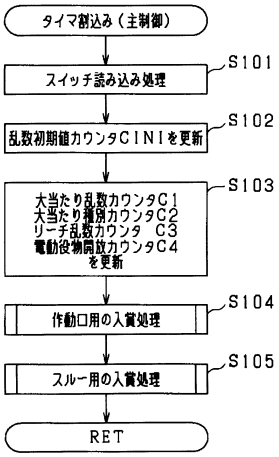
（ｂ）第2結果表示部用の振分テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 振分結果 |
|---|---|
| 0~9 | 通常大当たり結果 |
| 10~29 | 15R確変大当たり結果 |

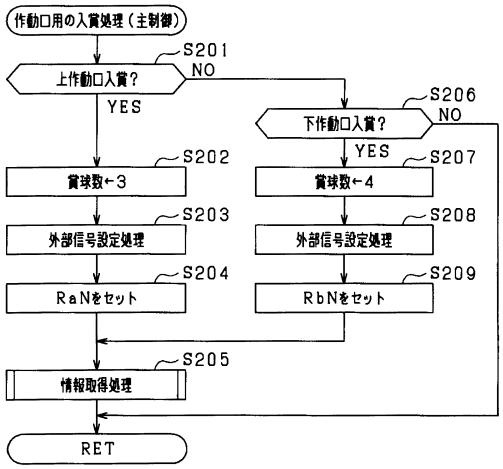
【図１２】



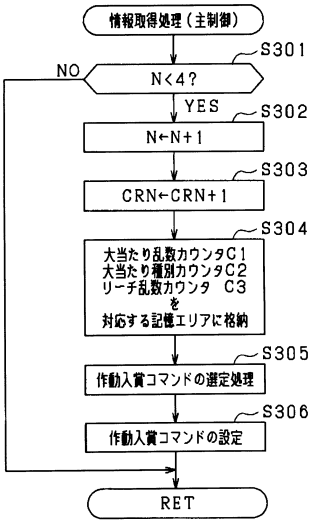

【図１３】



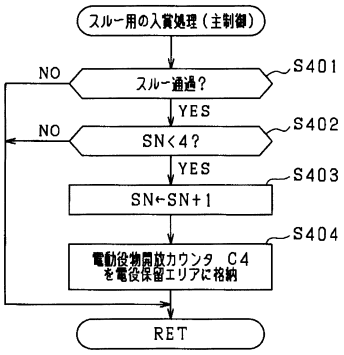

【図１４】



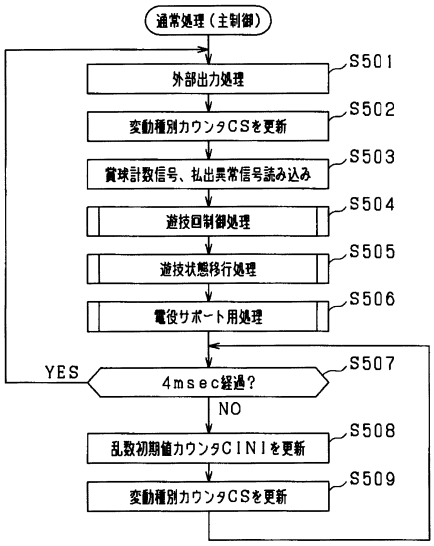
【図１５】



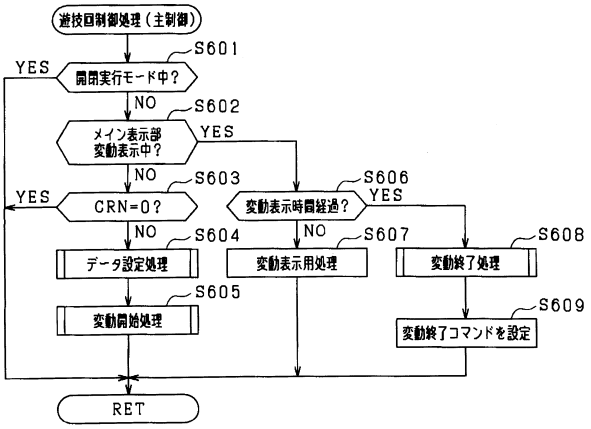

【図１６】



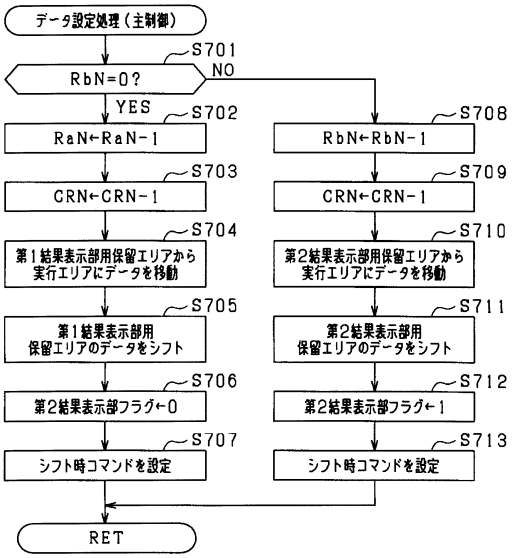

【図１７】



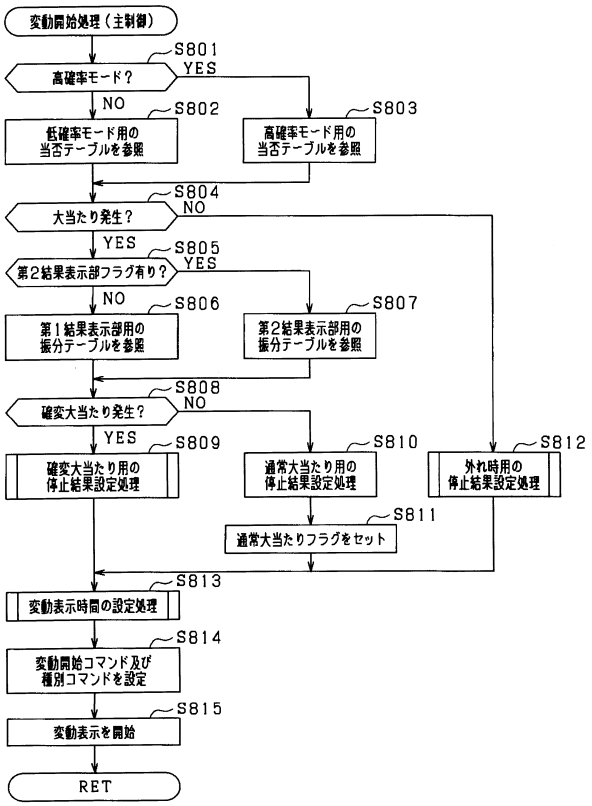

【図１８】



【図１９】




【図２０】




【図２１】

（ａ）明示２Ｒ確変用の停止結果テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 15~17 | データ1 | 2 | 5 |
| 18~19 | データ2 | 2 | 7 |

（ｂ）非明示２Ｒ確変用の停止結果テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 10~12 | データ3 | 2 | 5. |
| 13~14 | データ4 | 2 | 7. |

（ｃ）１５Ｒ確変用の停止結果テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 10~19 | データ5 | F | L |
| 20~29 | データ6 | F | H |

（ｄ）通常大当たり用の停止結果テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 0~4 | データ7 | F | L. |
| 5~9 | データ8 | F | H. |

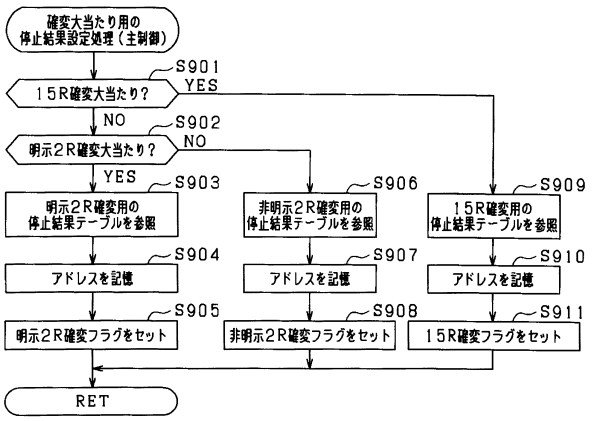
（ｅ）特別外れ用の停止結果テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 157 | データ9 | 表示なし | 2 |
| 457 | データ10 | . | 2. |

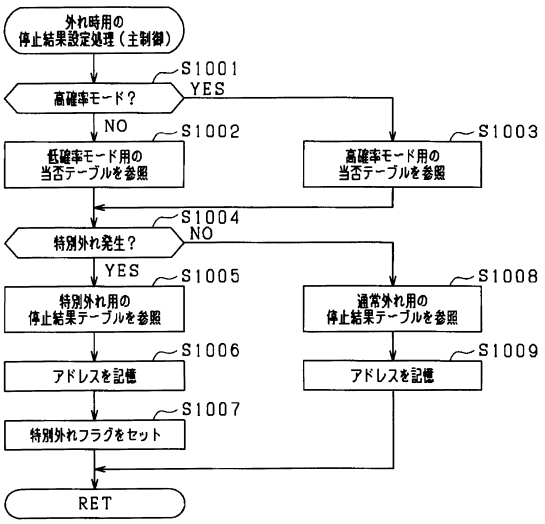
（ｆ）通常外れ用の停止結果テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 停止結果データ | ラウンド表示 | 結果表示 |
|---|---|---|---|
| 299以下の該当値 | データ11 | 表示なし | - |
| 300以上の該当値 | データ12 | 表示なし | -. |

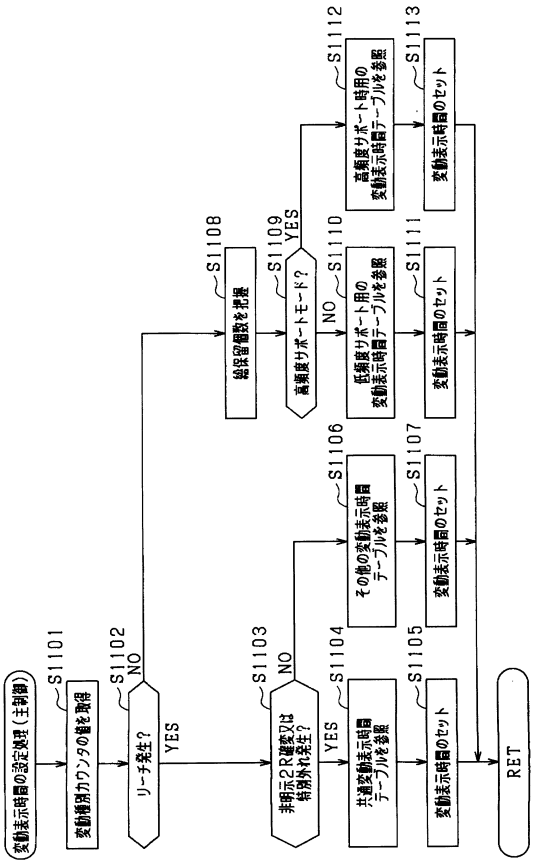
【図２２】



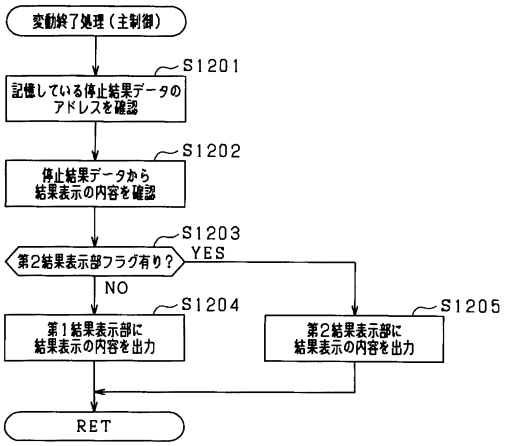
【図２３】



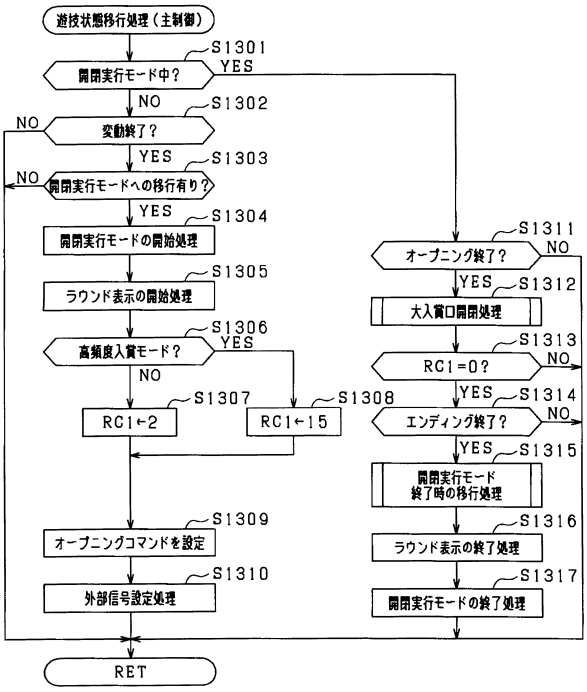

【図２４】



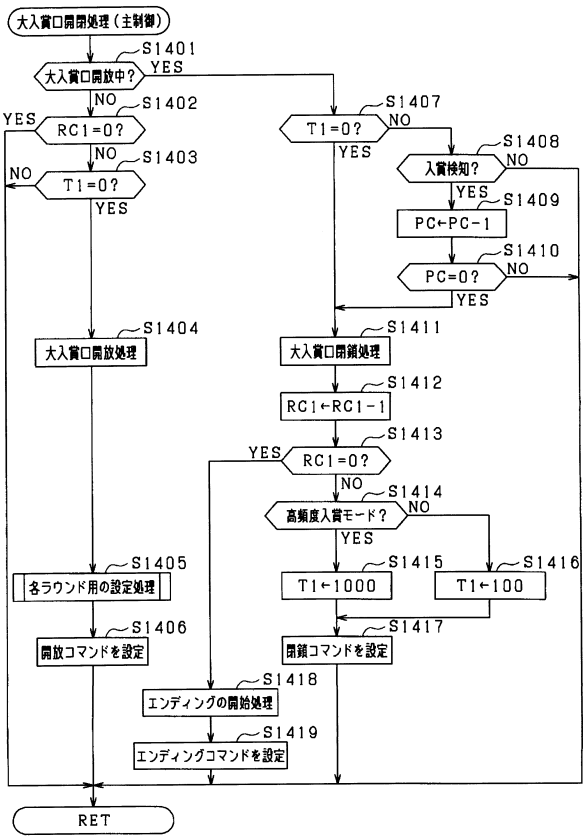

【図２５】



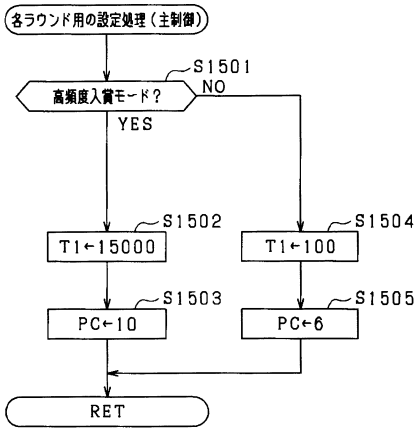

【図２６】



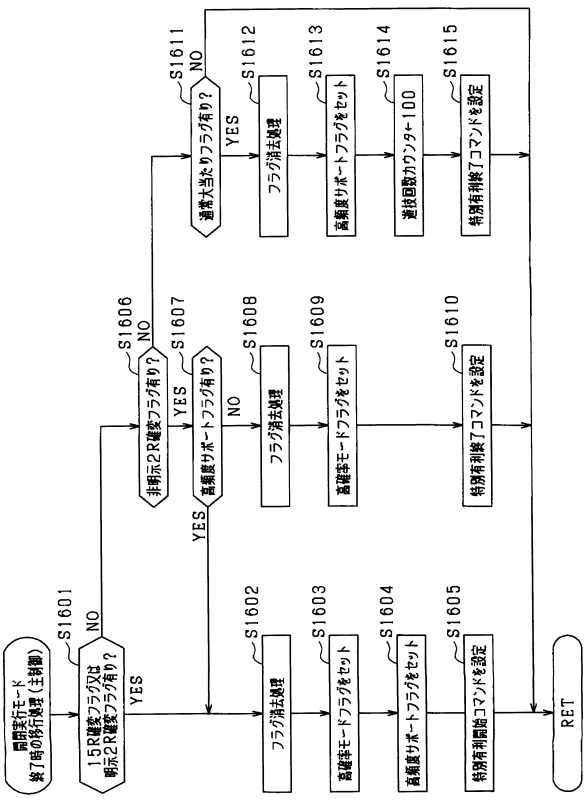
【図２７】



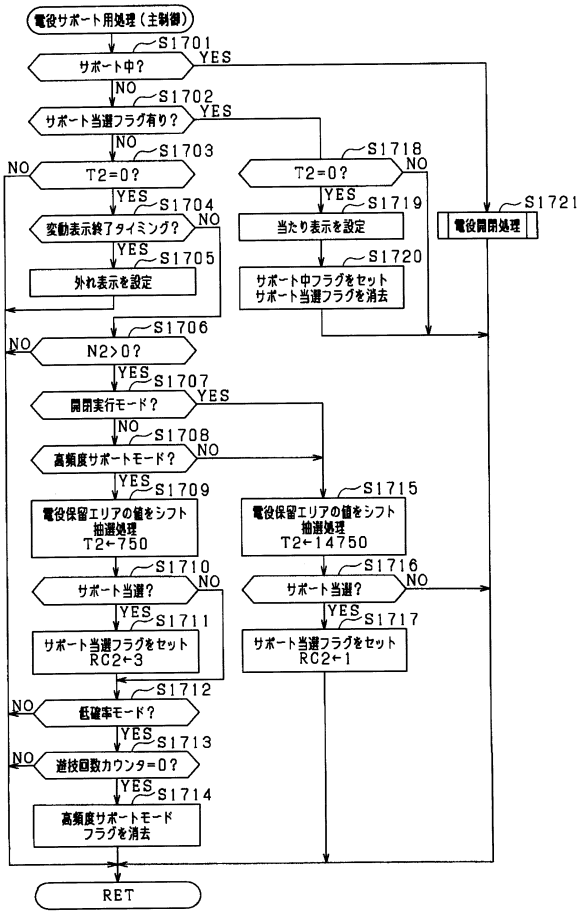

【図２８】



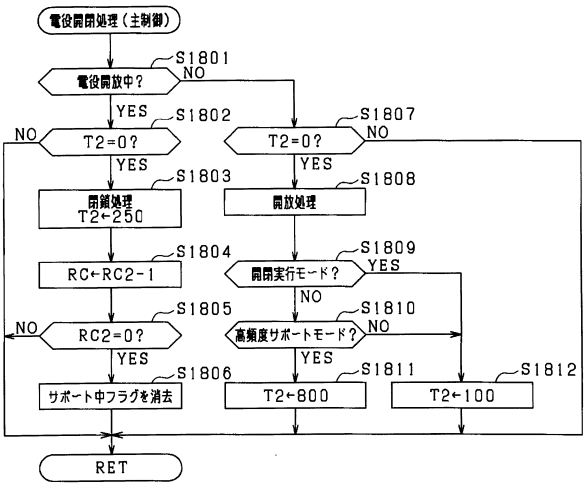

【図２９】



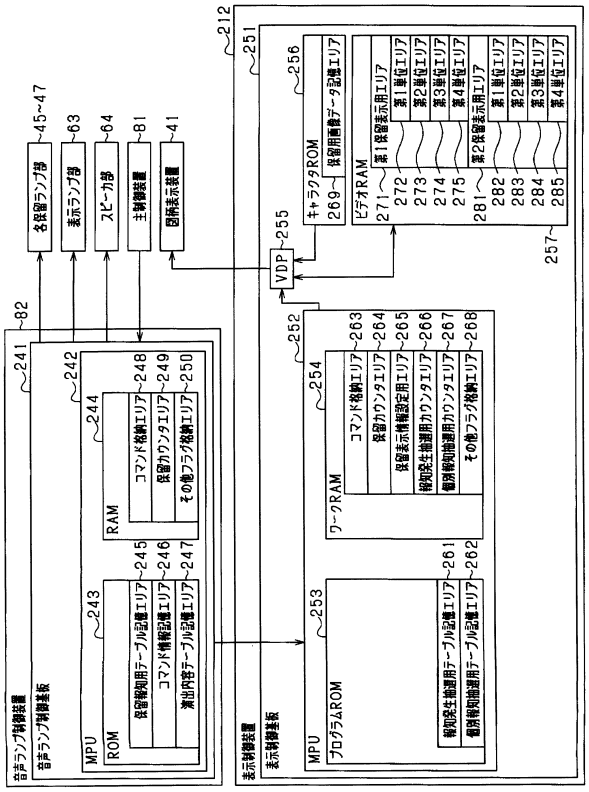

【図３０】



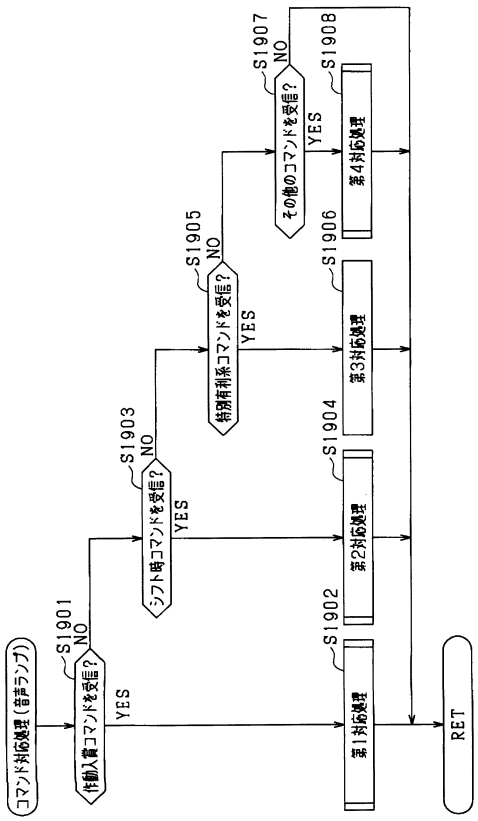
【図３１】



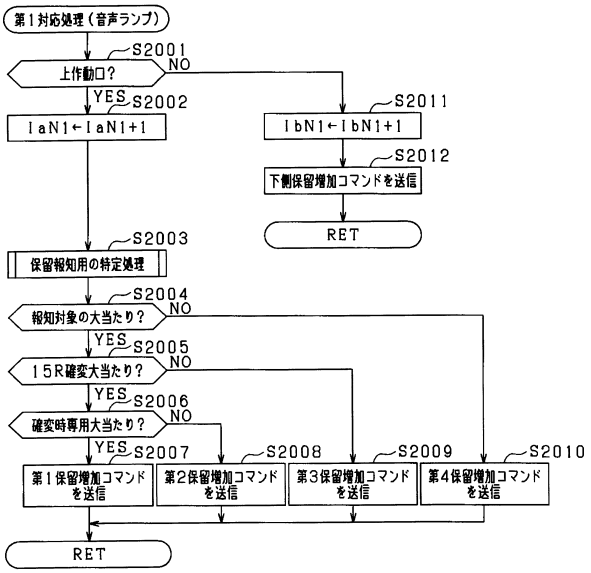

【図３２】




【図３３】




【図３４】



【図３５】

保留報知用テーブル

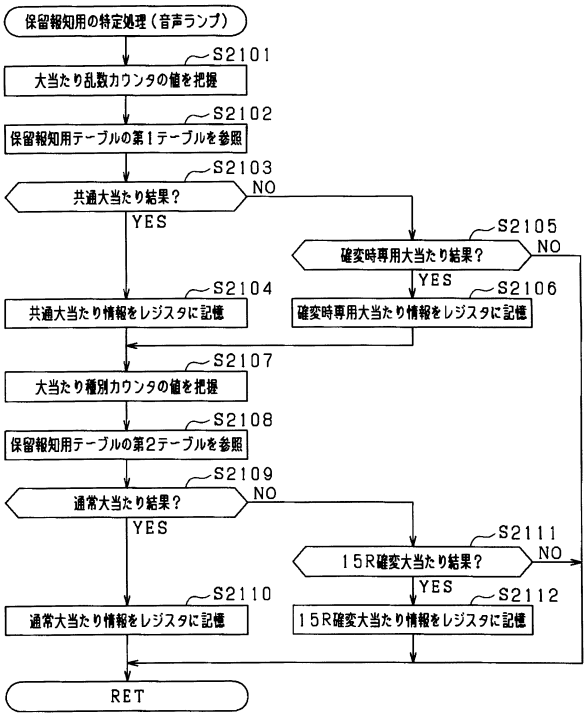
(a)第1テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 第1特定結果 |
|---|---|
| 7&307 | 共通大当たり結果 |
| 36&67&100&131&164&195&223&241&272&335&362&395&423&468&493&525&557&572&598 | 確変時専用大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

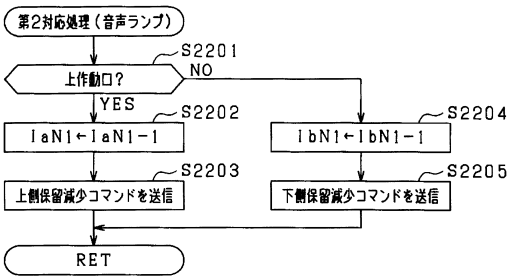
(b)第2テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 第2特定結果 |
|---|---|
| 0~9 | 通常大当たり結果 |
| 20~29 | 15R確変大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

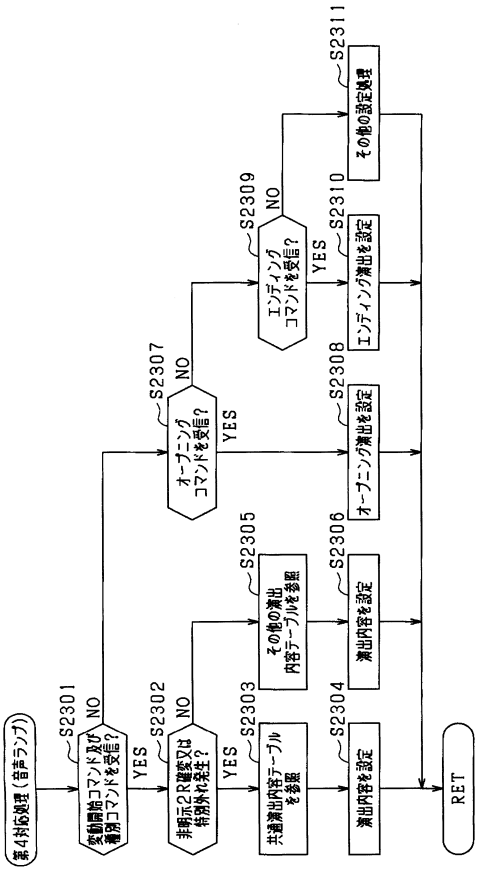
【図３６】



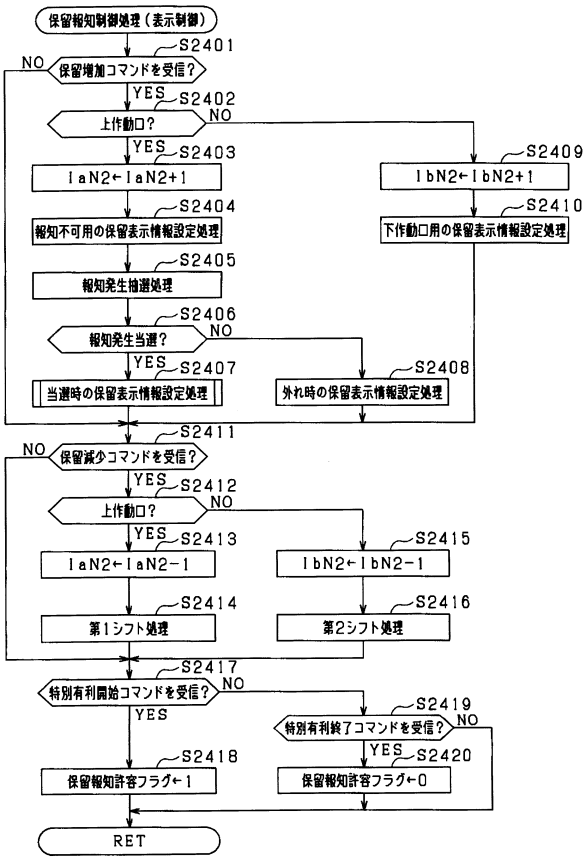

【図３７】



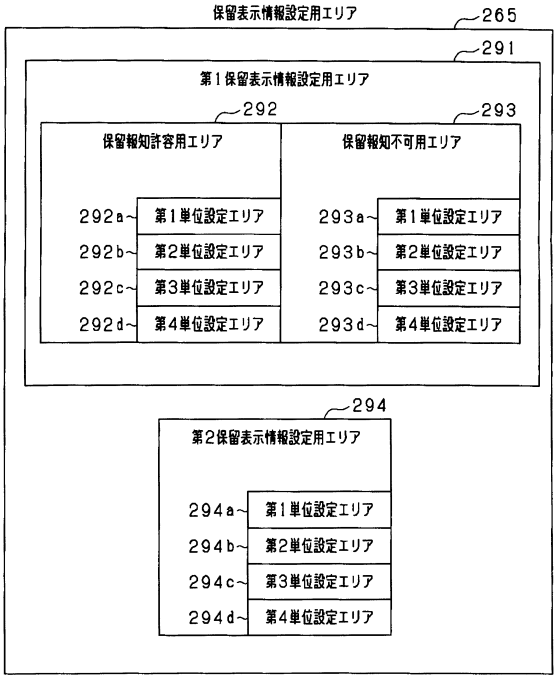

【図３８】



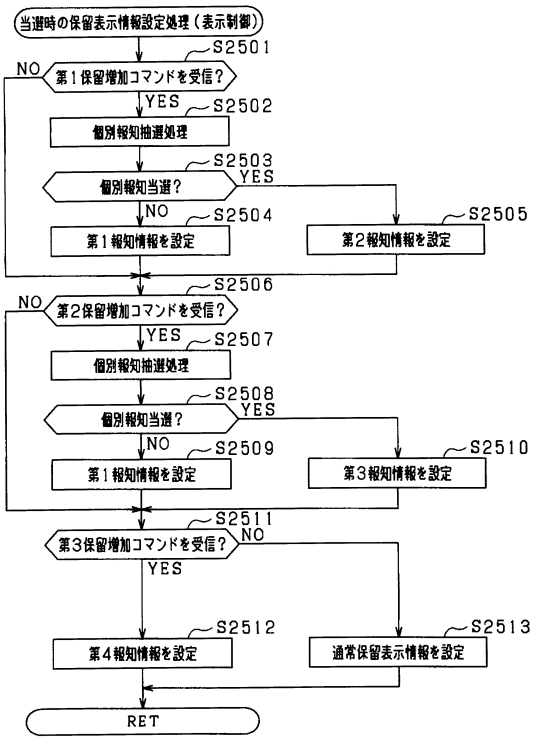
【図３９】



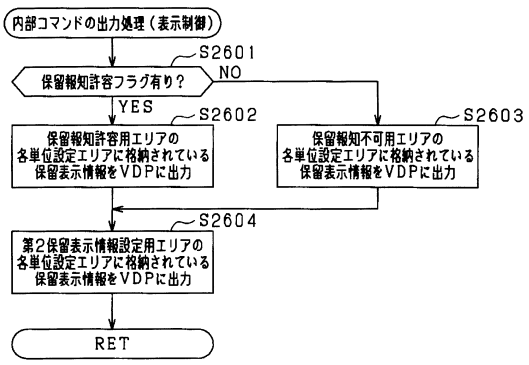

【図４０】



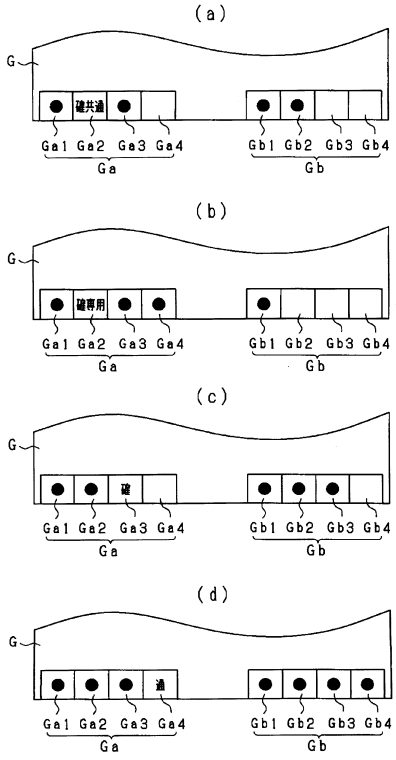

【図４１】



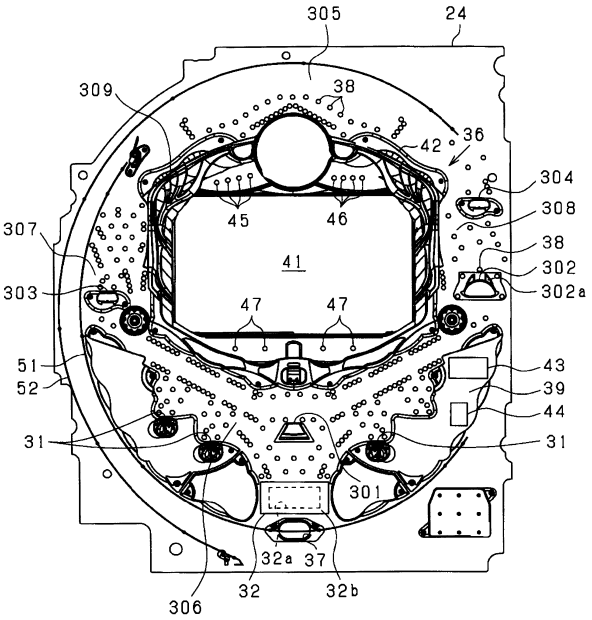

【図４２】



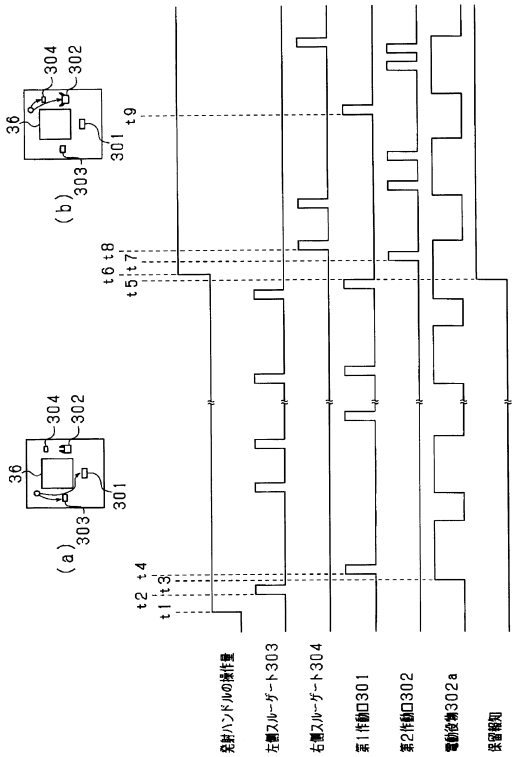
【図４３】



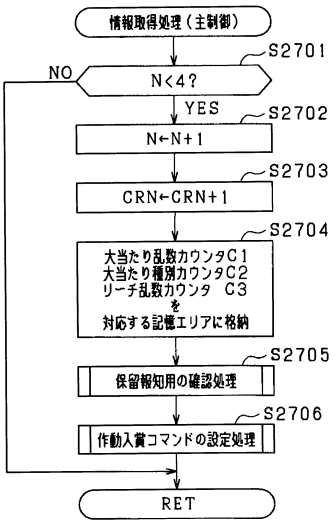

【図４４】



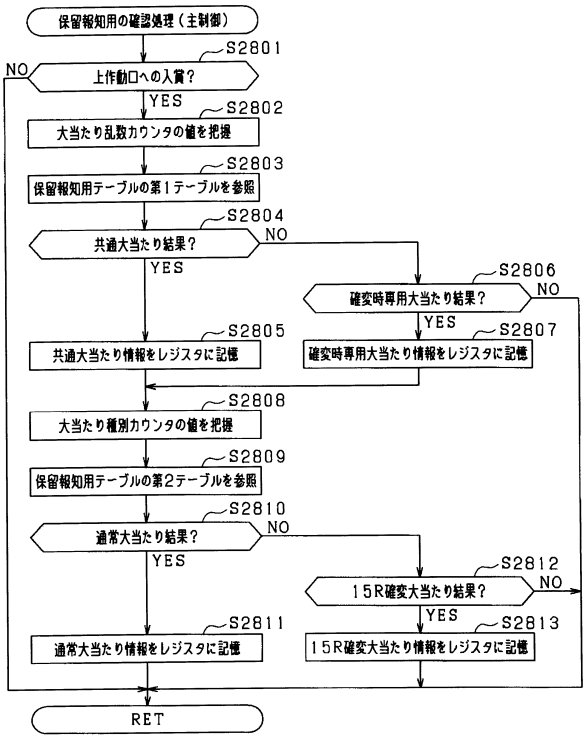

【図４５】




【図４６】



【図４７】




【図４８】

保留報知用テーブル

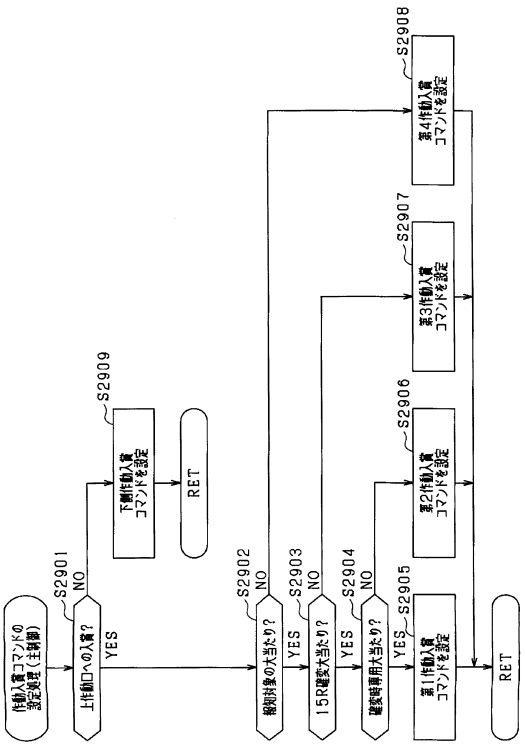
（ａ）第１テーブル

| 大当たり乱数カウンタC1 | 第１特定結果 |
|---|---|
| 7&300 | 共通大当たり結果 |
| 36&67&100&131&164&195&223&241&272&335&362&395&423&468&493&525&557&572&598 | 確変時専用大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

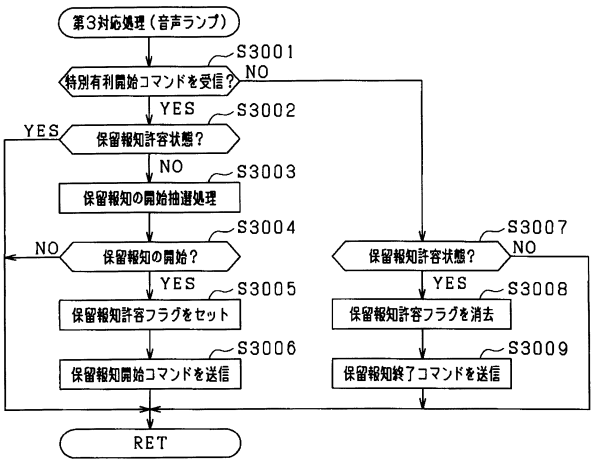
（ｂ）第２テーブル

| 大当たり種別カウンタC2 | 第２特定結果 |
|---|---|
| 0~9 | 通常大当たり結果 |
| 20~29 | １５R確変大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

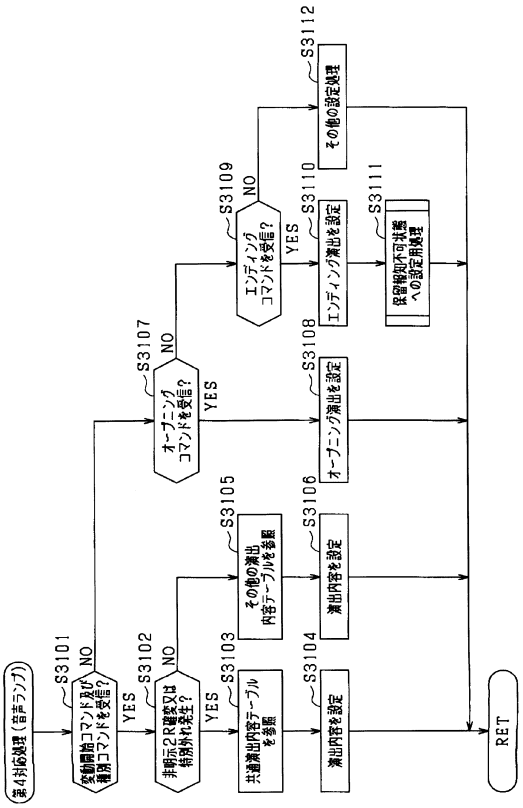
【図４９】



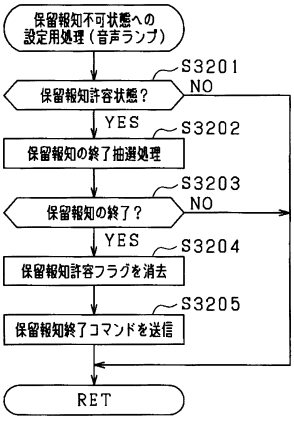

【図５０】



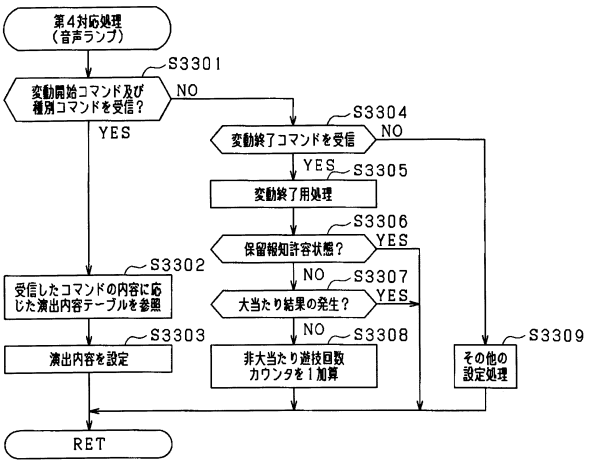
【図５１】



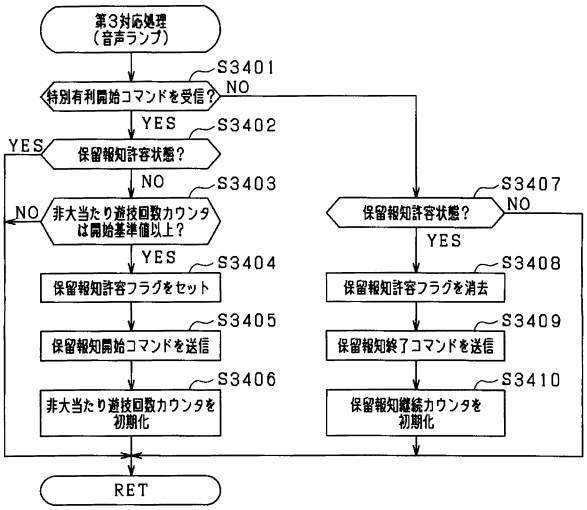

【図５２】



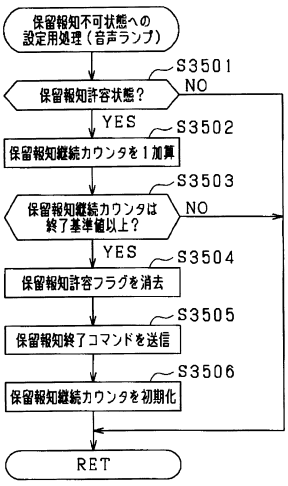

【図５３】



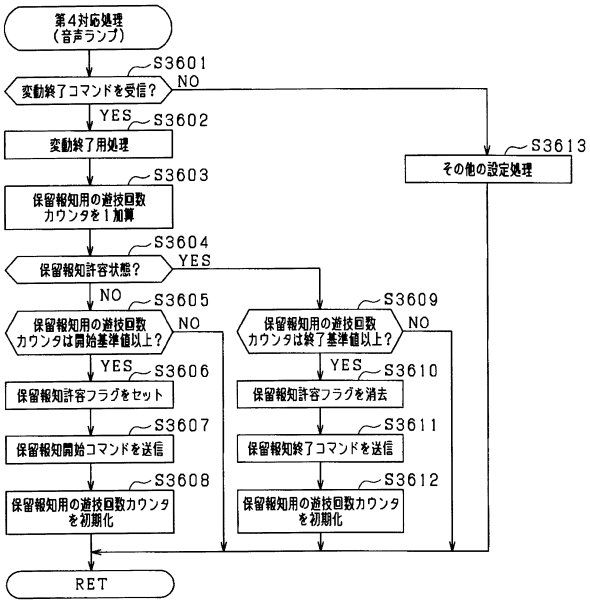

【図５４】



【図５５】




【図５６】




【図５７】

当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード用の当否テーブル

| 大当たり乱数カウンタＣ１ | 当否結果 |
|---|---|
| 7&307 | 大当たり当選 |
| その他 | 通常外れ結果 |

（ｂ）高確率モード用の当否テーブル

| 大当たり乱数カウンタＣ１ | 当否結果 |
|---|---|
| 36&67&100&131&164&195&223&241&272&335&362&395&423&468&493&525&557&572&598 | 大当たり当選 |
| その他 | 通常外れ結果 |

【図５８】

保留報知用テーブル

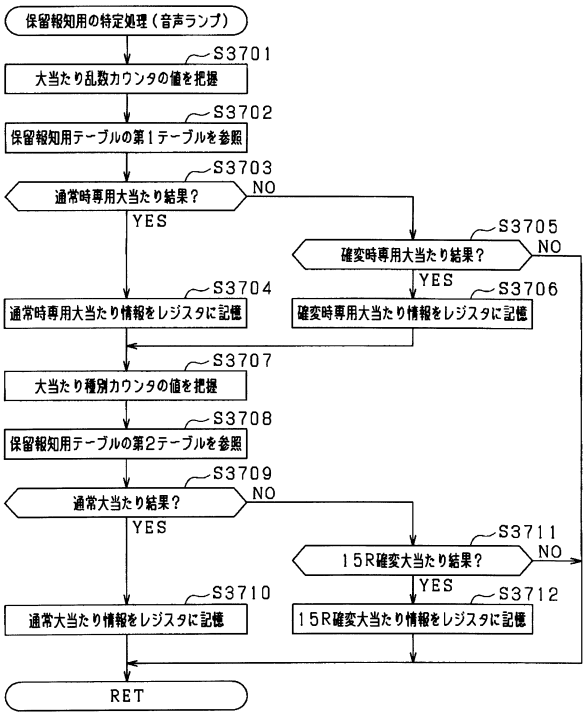
（ａ）第１テーブル

| 大当たり乱数カウンタＣ１ | 第１特定結果 |
|---|---|
| 7&307 | 通常時専用大当たり結果 |
| 36&67&100&131&164&195&223&241&272&335&362&395&423&468&493&525&557&572&598 | 確変時専用大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

（ｂ）第２テーブル

| 大当たり種別カウンタＣ２ | 第２特定結果 |
|---|---|
| 0~9 | 通常大当たり結果 |
| 20~29 | １５Ｒ確変大当たり結果 |
| その他 | 報知対象外結果 |

【図５９】


保留報知用の特定処理（音声ランプ）
S3701
大当たり乱数カウンタの値を把握
S3702
保留報知用テーブルの第1テーブルを参照
S3703
通常時専用大当たり結果？
NO
YES
S3705
確変時専用大当たり結果？
NO
YES
S3704
通常時専用大当たり情報をレジスタに記憶
S3706
確変時専用大当たり情報をレジスタに記憶
S3707
大当たり種別カウンタの値を把握
S3708
保留報知用テーブルの第2テーブルを参照
S3709
通常大当たり結果？
NO
YES
S3711
15R確変大当たり結果？
NO
YES
S3710
通常大当たり情報をレジスタに記憶
S3712
15R確変大当たり情報をレジスタに記憶
RET

フロントページの続き

(56)参考文献 特開２００５－０００３１７（ＪＰ，Ａ）
特開２００７－０７５２１６（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３４４４９４（ＪＰ，Ａ）
特許第５０５０９７６（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２