(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B1)　(11)特許番号
特許第5920552号
(P5920552)
(45)発行日　平成28年5月18日(2016.5.18)　(24)登録日　平成28年4月22日(2016.4.22)

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

請求項の数 2　(全 261 頁)

(21)出願番号　特願2016-22141(P2016-22141)
(22)出願日　平成28年2月8日(2016.2.8)
(62)分割の表示　特願2014-80877(P2014-80877)の分割
原出願日　平成22年11月8日(2010.11.8)
審査請求日　平成28年2月17日(2016.2.17)
(31)優先権主張番号　特願2009-295679(P2009-295679)
(32)優先日　平成21年12月25日(2009.12.25)
(33)優先権主張国　日本国(JP)
(31)優先権主張番号　特願2010-110552(P2010-110552)
(32)優先日　平成22年5月12日(2010.5.12)
(33)優先権主張国　日本国(JP)
(31)優先権主張番号　特願2010-132218(P2010-132218)
(32)優先日　平成22年6月9日(2010.6.9)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

(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　100121821
弁理士　山田　強
(72)発明者　倉本　和明
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
(72)発明者　牟田　勝博
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
(72)発明者　林　通子
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

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】
予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与判定処理を実行し、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付与判定処理を順次実行する付与判定手段と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合

における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段と、
当該先特定手段による特定結果に対応する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、遊技回毎に実行する動作態様を決定する処理を実行する手段と、前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて前記動作態様を異ならせる処理を実行する手段とを備え、
前記動作態様を異ならせる場合とそうでない場合とで、前記特別報知の報知態様が識別不可となっており、
前記特別報知制御手段の制御により前記特別報知を実行可能な報知手段が複数あり、
前記動作態様及び前記報知態様はそれぞれ実行可能な態様として複数種類の態様を有しており、
複数種類の前記報知態様は複数種類の前記動作態様よりも種類数が少ないことを特徴とする遊技機。
【請求項２】
予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与判定処理を実行し、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付与判定処理を順次実行する付与判定手段と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段と、
当該先特定手段による特定結果に対応する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、遊技回毎に実行する動作態様を決定する処理を実行する手段と、前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて前記動作態様を異ならせる処理を実行する手段とを備え、
前記動作態様を異ならせる場合とそうでない場合とで、前記特別報知の報知態様が共通しており、
前記特別報知制御手段の制御により前記特別報知を実行可能な報知手段が複数あり、
前記動作態様及び前記報知態様はそれぞれ実行可能な態様として複数種類の態様を有し

ており、
複数種類の前記報知態様は複数種類の前記動作態様よりも種類数が少ない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、当たり遊技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という１遊技回分の表示演出が実行される。また、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、１遊技回分の表示演出が実行された後などにおいて、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情報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。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、遊技機においては、遊技の多様化を図ることで、遊技への注目度を高める必要がある。
【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、遊技への注目度を良好に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】
請求項１記載の発明は、
予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与判定処理を実行し、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付与判定処理を順次実行する付与判定手段と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段

により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段と、
当該先特定手段による特定結果に対応する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、遊技回毎に実行する動作態様を決定する処理を実行する手段と、前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて前記動作態様を異ならせる処理を実行する手段とを備え、
前記動作態様を異ならせる場合とそうでない場合とで、前記特別報知の報知態様が識別不可となっており、
前記特別報知制御手段の制御により前記特別報知を実行可能な報知手段が複数あり、
前記動作態様及び前記報知態様はそれぞれ実行可能な態様として複数種類の態様を有しており、
複数種類の前記報知態様は複数種類の前記動作態様よりも種類数が少ないことを特徴とする。

【０００８】

請求項２記載の発明は、
予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与判定処理を実行し、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付与判定処理を順次実行する付与判定手段と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果に対応する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段と、
当該先特定手段による特定結果に対応する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段と、
を備え、

前記遊技回制御手段は、遊技回毎に実行する動作態様を決定する処理を実行する手段と、前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて前記動作態様を異ならせる処理を実行する手段とを備え、

前記動作態様を異ならせる場合とそうでない場合とで、前記特別報知の報知態様が共通しており、

前記特別報知制御手段の制御により前記特別報知を実行可能な報知手段が複数あり、

前記動作態様及び前記報知態様はそれぞれ実行可能な態様として複数種類の態様を有しており、

複数種類の前記報知態様は複数種類の前記動作態様よりも種類数が少ないことを特徴とする。

【発明の効果】

【０００９】

遊技への注目度を良好に高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【００１０】

【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】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図。

【図６】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７】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８】当否テーブルを説明するための説明図。

【図９】振分テーブルを説明するための説明図。

【図１０】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１１】作動口用の入賞処理を示すフローチャート。

【図１２】情報取得処理を示すフローチャート。

【図１３】通常処理を示すフローチャート。

【図１４】遊技回制御処理を示すフローチャート。

【図１５】データ設定処理を示すフローチャート。

【図１６】変動開始処理を示すフローチャート。

【図１７】第１遊技状態移行処理を示すフローチャート。

【図１８】大入賞口開閉処理を示すフローチャート。

【図１９】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２０】第２遊技状態移行処理を示すフローチャート。

【図２１】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２２】第１保留予告用の確認処理を示すフローチャート。

【図２３】第２保留予告用の確認処理を示すフローチャート。

【図２４】表示制御装置のＭＰＵにおける一致情報受信処理を示すフローチャート。

【図２５】ラウンド表示開始処理を示すフローチャート。

【図２６】特別演出用ラウンド中表示処理を示すフローチャート。

【図２７】保留予告が実行される様子を示す説明図。

【図２８】特別演出が実行される場合の様子を示すタイミングチャート。

【図２９】第２の実施の形態における振分テーブルを説明するための説明図。

【図３０】第２の実施の形態における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３１】第２の実施の形態における第１保留予告用の確認処理を示すフローチャート。

【図３２】第２の実施の形態における第２保留予告用の確認処理を示すフローチャート。

【図３３】第２の実施の形態における一致情報受信処理を示すフローチャート。

【図３４】変動表示制御処理を示すフローチャート。

【図３５】変動開始用処理を示すフローチャート。
【図３６】外れ変動態様設定処理を示すフローチャート。
【図３７】第３の実施の形態における変動開始処理を示すフローチャート。
【図３８】特別遊技回設定処理を示すフローチャート。
【図３９】第３の実施の形態における第１保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図４０】第３の実施の形態における変動表示制御処理を示すフローチャート。
【図４１】第３の実施の形態における変動開始用処理を示すフローチャート。
【図４２】第３の実施の形態における変動中用処理を示すフローチャート。
【図４３】特別演出が実行される様子を示す説明図。
【図４４】第６の実施の形態における振り分けテーブルを説明するための説明図。
【図４５】通常処理を示すフローチャート。
【図４６】遊技状態移行処理を示すフローチャート。
【図４７】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図４８】ラウンド表示開始処理を示すフローチャート。
【図４９】通常ラウンド演出を説明するための説明図。
【図５０】保留予告演出を説明するための説明図。
【図５１】ラウンド演出を説明するためのタイミングチャート。
【図５２】第７の実施の形態におけるラウンド演出決定処理を示すフローチャート。
【図５３】ラウンド表示開始処理を示すフローチャート。
【図５４】第２保留予告演出を説明するための説明図。
【図５５】第２特別ラウンド演出を説明するためのタイミングチャート。
【図５６】第８の実施の形態における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５７】情報取得処理を示すフローチャート。
【図５８】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図５９】演出パターンテーブルを説明するための説明図。
【図６０】保留表示領域に表示される絵柄を説明するための説明図。
【図６１】ラウンド演出実行処理を示すフローチャート。
【図６２】保留予告演出決定処理を示すフローチャート。
【図６３】（ａ）第１演出抽選テーブルを説明するための説明図、（ｂ）第２演出抽選テーブルを説明するための説明図。
【図６４】各保留予告演出の演出態様を説明するための説明図。
【図６５】保留表示領域制御処理を示すフローチャート。
【図６６】ラウンド遊技中に保留情報が取得された場合の保留予告演出の様子を説明するためのタイミングチャート。
【図６７】特別保留予告演出の降格の様子を説明するための説明図。
【図６８】保留予告結果用絵柄が表示されている期間を説明するためのタイミングチャート。
【図６９】第９の実施の形態における各種カウンタの内容及び当該各種カウンタの記憶に係る構成を説明するための説明図。
【図７０】変動開始処理を示すフローチャート。
【図７１】演出パターンと分類情報との関係及び分類情報の設定態様を説明するための説明図。
【図７２】分類情報設定処理を示すフローチャート。
【図７３】（ａ）変動コマンド決定処理を示すフローチャート、（ｂ）変動コマンドテーブルを説明するための説明図。
【図７４】（ａ）保留数対応コマンド決定処理を示すフローチャート、（ｂ）保留数対応コマンドテーブルを説明するための説明図。
【図７５】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図７６】保留予告演出決定処理を示すフローチャート。

【図７７】演出テーブルを説明するための説明図。
【図７８】保留予告結果用絵柄Ｐｂを説明するための説明図。
【図７９】第１０の実施の形態における各種カウンタの内容及び当該各種カウンタの記憶に係る構成を説明するための説明図。
【図８０】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図８１】変動開始処理を示すフローチャート。
【図８２】第１１の実施の形態における各種カウンタの内容及び当該各種カウンタの記憶に係る構成を説明するための説明図。
【図８３】変動開始処理を示すフローチャート。
【図８４】保留数対応外れ分類情報設定処理を示すフローチャート。
【図８５】各種外れテーブルを説明するための説明図。
【図８６】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【図８７】第１２の実施の形態における各種カウンタの内容及び当該各種カウンタの記憶に係る構成を説明するための説明図。
【図８８】変動開始処理を示すフローチャート。
【図８９】分類情報の設定態様を説明するための説明図。
【図９０】低確率モード対応分類情報設定処理を示すフローチャート。
【図９１】高確率モード対応分類情報設定処理を示すフローチャート。
【図９２】保留予告用の確認処理を示すフローチャート。
【発明を実施するための形態】
【００１１】
＜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）の第１の実施の形態を、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。
【００１２】
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。
【００１３】
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。
【００１４】
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。
【００１５】
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。
【００１６】
次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。

【００１７】
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。
【００１８】
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。
【００１９】
遊技盤２４の背面側には、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のそれぞれに対応させて検知センサ（図示略）が設けられており、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、それが対応する検知センサにより検知され、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。
【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について説明する。電動役物３４ａは、下作動口３４に遊技球が入賞しにくい閉鎖状態（非サポート状態又は非ガイド状態）と、閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態（サポート状態又はガイド状態）とに切り換えられる。
【００２４】
上作動口３３を構成する作動口ケースは、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３

３，３４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】

さらにまた、上記のとおり上作動口３３と下作動口３４とが並設されている。より具体的には上下に並設されているため、電動役物３４ａが開放状態となった場合には、作動口装置の上方に向けて流下してきた遊技球は、上作動口３３及び下作動口３４のいずれにも入賞し得る。換言すれば、電動役物３４ａが開放状態である場合には、後述する発射ハンドル５４の操作態様によって、上作動口３３への入賞と下作動口３４への入賞とを狙い分けることが難しい構成となっている。

【００２７】

なお、上作動口３３の作動口ケース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、作動口ケースの斜め下方に障害釘を植設したりしても良い。

【００２８】

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、遊技盤２４の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動部と連結されており、通常は遊技球が入賞できない又は入賞しにく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、閉鎖状態よりも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。

【００２９】

ここで、開閉実行モードとは、大当たり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。

【００３０】

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１０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。

【００３１】

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。

【００３２】

メイン表示部４３には、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と、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と、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とが設定されている。

【００３３】

ラウンド表示部ＲＳでは、開閉実行モードの開始に際して開放回数の表示が開始され、開閉実行モードの終了に際して当該表示が終了される。

【００３４】

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絵柄の変動表示が行われ、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。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。

【００３５】

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絵柄の変動表示が行われ、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。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。

【００３６】

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。

【００３７】

役物用表示部４４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、役物用表示部４４では、スルーゲート３５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、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、役物用表示部４４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。

【００３８】

なお、メイン表示部４３及び役物用表示部４４は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置を用いてもよい。

【００３９】

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。

【００４０】

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。

【００４１】

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。

【００４２】

センターフレーム４２の下部には、役物用表示部４４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。

【００４３】

センターフレームの上部には、特別表示装置４８が設けられている。特別表示装置４８は、特別演出を実行するために用いられるものである。具体的には、特別表示装置４８には、ＬＥＤとスピーカとが設置されている。特別演出が実行される場合には、ＬＥＤが発光したり、スピーカから音声が出力されたりする。

【００４４】

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。

【００４５】

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。

【００４６】

窓部６１の周囲には、各種ランプ部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。
【００４７】
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。
【００４８】
次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。
【００４９】
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。
【００５０】
主制御装置８１は、遊技の主たる制御を司る主制御基板と、電源を監視する停電監視基板とを具備しており、これら主制御基板及び停電監視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。
【００５１】
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。
【００５２】
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。
【００５３】
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。

【００５４】

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。

【００５５】

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。

【００５６】

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。

【００５７】

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。

【００５８】

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。

【００５９】

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。

【００６０】

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。

【００６１】

＜電気的構成＞

次に、パチンコ機１０の電気的構成について、図５のブロック図に基づいて説明する。

【００６２】

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た素子である。なお、ＭＰＵ２０２が有する機能の一部、例えば、ＲＯＭ２０３の機能やＲＡＭ２０４の機能などを別の素子として有する構成としてもよい。

【００６３】

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。ＭＰＵ２０２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。

【００６４】

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。

【００６５】

音声ランプ制御装置８２には、変動用コマンド、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。

【００６６】

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。

【００６７】

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

においてメイン表示部４３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メイン表示部４３におけるラウンド表示部ＲＳの表示制御が実行される。

【００６８】

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。

【００６９】

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。

【００７０】

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。そして、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。

【００７１】

ここで、図柄表示装置４１の表示内容について図６に基づいて説明する。図６は図柄表示装置４１の表示画面Ｇを示す図である。

【００７２】

図６（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６（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。

【００７３】

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６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ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。

【００７４】

本パチンコ機１０では、６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ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。

【００７５】

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。

【００７６】

表示画面Ｇの下部における左側には、保留表示領域Ｇａが設定されている。保留表示領域Ｇａは、遊技球が上作動口３３及び下作動口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Ｇａ１～Ｇａ８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、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個である。これに対応させて保留表示領域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、第５単位保留表示領域Ｇａ５、第６単位保留表示領域Ｇａ６、第７単位保留表示領域Ｇａ７、第８単位保留表示領域Ｇａ８が設定されている。

【００７７】

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０個であり、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る。遊技球が下作動口３４に入賞した場合の保留個数が０個であり、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において所定の保留用画像が表示される。

【００７８】

また、例えば、下作動口３４に遊技球が入賞した場合の保留個数と、上作動口３３に遊技球が入賞した場合の保留個数とがそれぞれ１個である場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１と、第２単位保留表示領域Ｇａ２とにそれぞれ所定の保留用画像が表示される。各保留表示領域にて保留用画像が表示される場合、上作動口３３及び下作動口３４のいずれの作動口に遊技球が入賞したものであるかを遊技者が区別できるように、上作動口３３に遊技球が入賞した場合には赤色の保留用画像が表示され、下作動口３４に遊技球が入賞した場合には青色の保留用画像が表示される。

【００７９】

本パチンコ機１０では遊技球が各作動口３３，３４に入賞した順番にて保留用画像が表示される。例えば、遊技球が上作動口３３→下作動口３４→上作動口３３の順番に入賞した場合、第１単位保留表示領域Ｇａ１では上作動口３３への入賞に対応した保留用画像が表示され、第２単位保留表示領域Ｇａ２では下作動口３４への入賞に対応した保留用画像が表示され、第３単位保留表示領域Ｇａ３では上作動口３３への入賞に対応した保留用画像が表示される。

【００８０】

＜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。

【００８１】

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７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、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。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、ＲＡＭ２０４の抽選用カウンタエリア２３１に設けられ

ている。
【００８２】
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る。その更新値が、遊技球が各作動口３３，３４に入賞したこと基づいてＲＡＭ２０４に適宜記憶される。
【００８３】
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、保留数記憶エリアＣＲと、順序記憶エリアＯＲとよりなる取得情報記憶手段としての保留球格納エリア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。
【００８４】
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０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後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＝０～９９）。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。
【００８５】
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８を用いて説明する。
【００８６】
当否テーブルには、２進数の情報からなるアドレス情報と、同じく２進数の情報からなる大当たり数値情報とが１対１で対応させて設定されている。具体的には、アドレス情報は１０進数で表して「１」～「１０」の１０種類が設定されているとともに、大当たり数値情報は１０進数で表して「７」，「１１」，「２３」，「３１」，「４７」，「５９」，「６７」，「７３」，「８３」，「９１」の１０種類が設定されており、これらアドレス情報と大当たり数値情報とが１対１で対応付けられている。各大当たり数値情報の数値は、大当たり乱数カウンタＣ１において更新され得る乱数情報の数値範囲である「０」～「９９」に含まれている。
【００８７】
ここで、本パチンコ機１０では、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。そして、低確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数と、高確率モードにおいて参照される大当たり数値情報の数とが異なっており、前者の方が後者よりも少ない数となっている。具体的には、低確率モードにおいては当否抽選に際して、アドレス情報が「１」である大当たり数値情報のみが参照され、高確率モードにおいては当否抽選に際して、全てのアドレス情報に対応した大当たり数値情報が参照される。つまり、低確率モードでは大当たり当選となる数値情報が１個であり、高確率モードでは低確率モードよりも多い１０個である。これにより、低確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／１００であるのに対して高確率モードにおいて大当たり当選となる確率が１／１０であり、高確率モードの方が低確率モードよりも大当たり当選となる確率が高くなる。なお、高確率モードと低確率モードとで参照される当否テーブルが異なるようにしてもよい。この場合、高確率モードの

場合に参照される当否テーブルと、低確率モードの場合に参照される当否テーブルとを予め設定しておけばよい。

【００８８】

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、最大値に達した後０に戻る構成となっている。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。

【００８９】

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、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いう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。具体的には、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１６回行われる１６Ｒ確変大当たり結果と、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６回行われる６Ｒ確変大当たり結果と、が設定されている。開閉実行モードでは、大入賞口３２ａの１回の開閉が１ラウンドとして設定されており、大入賞口３２ａの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。

【００９０】

本パチンコ機１０では、開閉実行モードが終了した場合、所定遊技回数が経過するまで、抽選モードとして高確率モードが設定される。具体的には、開閉実行モードが終了した場合、５遊技回が経過するまでは抽選モードとして高確率モードが設定され、それ以降は低確率モードが設定される。

【００９１】

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。

【００９２】

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。

【００９３】

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。

【００９４】

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、開放回数を多くする、開放時間を長くする、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を短くする（すなわち、役物用表示部４４における１回の変動表示時間を短くする）及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組み合わせの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【００９５】

開閉実行モードが終了した場合、所定遊技回数が経過するまで高頻度サポートモードが設定される。具体的には、開閉実行モードが終了した場合、５０遊技回が経過するまで、サポートモードとして、高頻度サポートモードが設定され、それ以降は低頻度サポートモードが設定される。

【００９６】

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。振分テーブルの内容について図９を用いて説明する。

【００９７】

振分テーブルでは、遊技結果の振分先として、６Ｒ確変大当たり結果、及び１６Ｒ確変大当たり結果が設定されている。各大当たり結果となった場合、開閉実行モードとなり、さらに、開閉実行モードの終了後には、終了基準回数が経過するまで、高確率モード及び高頻度サポートモードが設定される。上述したように、開閉実行モードが終了した場合、高頻度サポートモードが設定される遊技回数よりも少ない５遊技回が経過するまで抽選モードとして高確率モードが設定される。このため、開閉実行モードが終了した場合、５遊技回が経過するまでは高確率モード及び高頻度サポートモードが設定され、その後５０遊技回が経過するまでは低確率モード及び高頻度サポートモードが設定され、それ以降は低確率モード及び低頻度サポートモードが設定される。

【００９８】

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。

【００９９】

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、「０～２６」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２７～２９」が１６Ｒ確変大当たり結果に対応している。本パチンコ機１０では、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり結果となった場合と、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり結果となった場合とのいずれの場合であっても当該振分テーブルが参照される。つまり、いずれの作動口３３，３４に入賞したとしても、大当たり結果の振分が同様となっている。

【０１００】

なお、当否抽選において外れ結果となった場合、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。

【０１０１】

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。

【０１０２】

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、開閉実行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。

【０１０３】

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。

【０１０４】

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。

【０１０５】

図６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。

【０１０６】

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。

【０１０７】

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。

【０１０８】
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。
【０１０９】
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。
【０１１０】
ここで、保留球格納エリア２３２の構成について説明する。
【０１１１】
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。
【０１１２】
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。
【０１１３】
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保留数記憶エリアＣＲが設けられている。
【０１１４】
また、保留球格納エリア２３２には、各作動口３３，３４に遊技球が入賞した順番を記憶する順序記憶エリアＯＲが設けられている。順序記憶エリアＯＲは１バイトで構成されており、各ビットが第１エリア～第８エリアの８つの記憶エリアと対応付けられている。より詳しくは、下位ビットから順に第１エリア、第２エリア、・・・、第８エリアと対応付けられている。
【０１１５】
図７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となっている。さらに、実行エリアＡＥには、順序記憶エリアＯＲの情報を格納するための領域が設けられている。

【０１１６】
＜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。
【０１１７】
＜タイマ割込み処理＞
図１０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。本処理はＭＰＵ２０２により定期的に（例えば２ｍｓｅｃ周期で）起動される。
【０１１８】
さて、タイマ割込み処理におけるステップＳ１０１では、読み込み処理を実行する。読み込み処理では、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。
【０１１９】
ステップＳ１０１にて読み込み処理を実行した後は、ステップＳ１０２に進む。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。
【０１２０】
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。
【０１２１】
その後、ステップＳ１０４にて、各作動口３３，３４への入賞に伴う作動口用の入賞処理を実行する。続くステップ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。スルー用の入賞処理では、スルーゲート３５への入賞が発生していた場合には、電役保留エリアに記憶されている役物保留記憶数が上限数（例えば、「４」）未満であることを条件として、前記ステップＳ１０３にて更新した電動役物開放カウンタＣ４の値を電役保留エリアに格納する。また、音声ランプ制御装置８２に対して、役物保留記憶数と対応する第２保留ランプ部４６を点灯させるための処理を実行する。
【０１２２】
ステップＳ１０４における上作動口用の入賞処理について以下に説明する。
【０１２３】
＜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１１のフローチャートを参照しながら説明する。
【０１２４】
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、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球記憶数ＲａＮをセットする（以下、第１始動保留球記憶数ＲａＮともいう）。その後、ステップＳ２０４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。

【０１２５】

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Ｓ２０５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Ｓ２０６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Ｓ２０７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球記憶数ＲｂＮをセットする（以下、第２始動保留球記憶数ＲｂＮともいう）。その後、ステップＳ２０４にて情報取得処理を行い、本入賞処理を終了する。

【０１２６】

一方、ステップＳ２０１、ステップＳ２０５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。

【０１２７】

なお、上記ステップＳ２０２，Ｓ２０６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のステップＳ４０１にて払出制御装置９７に対して送信される。

【０１２８】

ここで、ステップＳ２０４の情報取得処理について図１２のフローチャートを参照して説明する。

【０１２９】

先ずステップＳ３０１では、上述したステップＳ２０３又はステップＳ２０７にてセットした保留記憶数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別する。保留記憶数Ｎが上限値である場合にはそのまま本処理を終了し、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球記憶数Ｎを１インクリメントするとともに、ステップＳ３０３にて保留数記憶エリアＣＲに格納された値（以下、保留記憶数ＣＲＮともいう）を１インクリメントする。

【０１３０】

続くステップＳ３０４では、今回の入賞が上作動口３３への入賞であるか否かを判定する。具体的には、第１始動保留球記憶数ＲａＮ及び第２始動保留球記憶数ＲｂＮのうち、いずれの始動保留球記憶数がセットされているか否かを判定するものであり、第１始動保留球記憶数ＲａＮがセットされている場合に上作動口３３への入賞であると判定する。

【０１３１】

ステップＳ３０４にて上作動口３３への入賞でない場合、すなわち、下作動口３４への入賞である場合、ステップＳ３０５に進む。ステップＳ３０５では、保留数記憶エリアＣＲの値に対応した順序記憶エリアＯＲのエリアに保留フラグを格納する。具体的には、保留記憶数ＣＲＮの値に応じたエリアに対応した順序記憶エリアＯＲに保留フラグを格納するものであり、下作動口３４に遊技球が入賞していた場合、ステップＳ３０３にて１インクリメントした保留記憶数ＣＲＮに対応した順序記憶エリアＯＲに保留フラグを格納する。保留フラグは、今回の入賞が下作動口３４への入賞であることを特定するためのものである。

【０１３２】

続くステップＳ３０６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。

【０１３３】

つまり、第１始動保留球記憶数ＲａＮがセットされている場合には、前記ステップＳ１

０３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始動保留球記憶数ＲａＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１３４】

また、第２始動保留球記憶数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始動保留球記憶数ＲｂＮと対応する記憶エリアに格納する。

【０１３５】

続くステップＳ３０７では、保留コマンドを設定する。保留コマンドには、上作動口３３及び下作動口３４のうちいずれの作動口に遊技球が入賞したかの情報が含まれている。保留コマンドは後述する通常処理の外部出力処理（ステップＳ４０１）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、上作動口３３への入賞に基づき送信された保留コマンドを受信した場合には、第１保留ランプ部４５を点灯させるための処理を実行する。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、例えば第１始動保留球記憶数ＲａＮが１であれば左端の第１保留ランプ部４５が点灯され、第１始動保留球記憶数ＲａＮが４であれば全ての第１保留ランプ部４５が点灯されるようになっている。また、下作動口３４への入賞に基づき送信された保留コマンドを受信した場合には、第２保留ランプ部４６を点灯させるための処理を実行する。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、例えば第２始動保留球記憶数ＲｂＮが１であれば左端の第２保留ランプ部４６が点灯され、第２始動保留球記憶数ＲｂＮが４であれば全ての第２保留ランプ部４６が点灯されるようになっている。

【０１３６】

また、音声ランプ制御装置８２は、受信した保留コマンドを表示制御装置２１２に送信する。表示制御装置２１２は、その保留コマンドを受信した場合、保留個数の増加に対応させて保留表示領域Ｇａの表示を変更する。

【０１３７】

ステップＳ３０７にて保留コマンドを設定したら本情報取得処理を終了する。

【０１３８】

＜通常処理＞

次に、通常処理の流れを図１３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Ｓ４０１～Ｓ４０８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Ｓ４１０，Ｓ４１１のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【０１３９】

通常処理において、ステップＳ４０１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、保留コマンド、変動用コマンド、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。

【０１４０】

次に、ステップＳ４０２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。

【０１４１】

続くステップＳ４０３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Ｓ４０４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。

【０１４２】

その後、ステップＳ４０５では、遊技状態を移行させるための第１遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この第１遊技状態移行処理により、遊技状態が開閉実行モードに移行したり、開閉実行モードが終了した場合に高確率モード、高頻度サポートモードなどを設定したりする。

【０１４３】

ステップＳ４０６では、遊技状態を移行させるための第２遊技状態移行処理を実行する。詳細は後述するが、この第２遊技状態移行処理により、開閉実行モードが終了し高確率モード及び高頻度サポートモードが設定された後に、低確率モードを設定したり、低頻度サポートモードを設定したりする。

【０１４４】

続くステップＳ４０７では第１保留予告用の確認処理を実行するとともに、ステップＳ４０８では第２保留予告用の確認処理を実行する。詳細には後述するが、各保留予告用の確認処理では、開閉実行モードにおいて記憶されている保留情報が、当否判定の対象となる前に、当否判定の対象となった場合に大当たり結果に対応しているか否かの判定を実行する。

【０１４５】

なお、通常処理では、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も実行する。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。この場合、既に説明した通り、本パチンコ機１１０においては高頻度サポートモードと低頻度サポートモードが設定されているため、現状設定されているサポートモードを把握し、当該把握結果に基づいて電動役物３４ａの駆動制御を行う。

【０１４６】

続くステップＳ４０９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Ｓ４１０，Ｓ４１１）。つまり、ステップＳ４１０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Ｓ４１１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。

【０１４７】

ここで、ステップＳ４０１～Ｓ４０８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。

【０１４８】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップＳ４０４の遊技回制御処理を図１４～図１６のフローチャートを参照して説明する。

【０１４９】

図１４に示す遊技回制御処理では、先ずステップＳ５０１にて、開閉実行モード中か否かを判定する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア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。

【０１５０】

開閉実行モード中である場合には、ステップＳ５０２以降の処理、すなわちステップＳ５０２～ステップＳ５０５の遊技回開始用処理及びステップＳ５０６～ステップＳ５１０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。

【０１５１】

開閉実行モード中でない場合には、ステップＳ５０２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。なお、この判定は、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア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、メイン表示部４３にお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。

【０１５２】

メイン表示部４３が変動表示中でない場合には、ステップＳ５０３～ステップＳ５０５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Ｓ５０３にて、保留記憶数ＣＲＮが「０」であるか否かを判定する。保留記憶数ＣＲＮが「０」である場合とは、保留球格納エリア２３２に保留情報が記憶されていないことを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【０１５３】

保留記憶数ＣＲＮが「０」でない場合には、ステップＳ５０４にて保留球格納エリア２３２の保留エリア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Ｓ５０５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する。変動開始処理を実行したら本遊技回制御処理を終了する。

【０１５４】

ここで、ステップＳ５０４のデータ設定処理及びステップＳ５０５の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。

【０１５５】

先ず、データ設定処理について、図１５のフローチャートを参照して説明する。

【０１５６】

先ずステップＳ６０１では、順序記憶エリアＯＲのデータをシフトする。このデータシフト処理では、第１～第８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エリアのデータが実行エリアにシフトされるとともに、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。

【０１５７】

続くステップＳ６０２では、ステップＳ６０１にて実行エリアにシフトされた順序記憶エリアＯＲのデータに保留フラグが格納されているか否かを判定する。保留フラグが格納されていない場合、今回の遊技回が上作動口３３への入賞に基づいて実行されるものであり、ステップＳ６０３～ステップＳ６０７の第１結果表示部用のデータ設定処理を実行す

る。保留フラグが格納されている場合、今回の遊技回が下作動口３４への入賞に基づいて実行されるものであり、ステップＳ６０８～ステップＳ６１２の第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【０１５８】

第１結果表示部用のデータ設定処理では、先ずステップＳ６０３にて、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１始動保留球記憶数ＲａＮを１ディクリメントする。続くステップＳ６０４では保留記憶数ＣＲＮを１ディクリメントする。その後、ステップＳ６０５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。また、ステップＳ６０５では、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ともに、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。

【０１５９】

続くステップＳ６０６では、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア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。

【０１６０】

続くステップＳ６０７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。

【０１６１】

ステップＳ６０７にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３）におけるステップＳ４０１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４５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。また、音声ランプ制御装置８２は、受信したシフト時コマンドを表示制御装置２１２に出力する。表示制御装置２１２は、受信したシフト時コマンドに基づいて、保留個数の減少に対応させて保留表示領域Ｇａの表示を更新する。

【０１６２】

第２結果表示部用のデータ設定処理では、先ずステップＳ６０８にて、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留球記憶数ＲｂＮを１ディクリメントする。続くステップＳ６０９では保留記憶数ＣＲＮを１ディクリメントする。

【０１６３】

その後、ステップＳ６１０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。また、ステップＳ６１０では、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ともに、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。

【０１６４】

続くステップＳ６１１では、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア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。

【０１６５】

続くステップＳ６１２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。

【０１６６】

ステップＳ６１２にて設定されたシフト時コマンドは、通常処理（図１３）におけるステップＳ４０１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。また、音声ランプ制御装置８２は、受信したシフト時コマンドを表示制御装置２１２に出力する。表示制御装置２１２は、受信したシフト時コマンドに基づいて、保留個数の減少に対応させて保留表示領域Ｇａの表示を更新する。

【０１６７】

次に、変動開始処理について、図１６のフローチャートを参照して説明する。

【０１６８】

変動開始処理では、先ずステップＳ７０１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の各種フラグ格納エリア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るものであり、開閉実行モードとなることなく所定遊技回数が経過した場合に消去される。

【０１６９】

ステップＳ７０１にて高確率モードでない場合には、ステップＳ７０２にて低確率モードに対応した当否判定処理を実行する。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によって更新されたものから取得した値が、図８に示す低確率モードに対応した大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。一方、ステップＳ７０１にて高確率モードである場合には、ステップＳ７０３にて高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。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によって更新されたものから取得した値が、図８に示す高確率モードに対応した大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。ステップＳ７０２又はステップＳ７０３の処理を実行したらステップＳ７０４に進む。

【０１７０】

ステップＳ７０４では、ステップＳ７０２又はステップＳ７０３における当否判定処理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Ｓ７０５～ステップＳ７１０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。

【０１７１】

ステップＳ７０５では、振分テーブル（図９）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、６Ｒ確変大当たり結果の数値範囲、又は１６Ｒ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。

【０１７２】

ステップＳ７０５の処理の後は、ステップＳ７０６にて、ステップＳ７０５において振り分けた遊技結果が６Ｒ確変大当たり結果であるか否かを判定する。６Ｒ確変大当たり結

果である場合には、ステップＳ７０７に進む。ステップＳ７０７では、６Ｒ大当たり用の停止結果設定処理を実行する。６Ｒ大当たり用の停止結果設定処理では、停止結果テーブル記憶エリア２２４における６Ｒ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Ｓ７０８にて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３５における大当たりフラグ格納エリアに６Ｒ大当たりフラグを格納する、

一方、ステップＳ７０６にて６Ｒ確変大当たり結果でない場合、ステップＳ７０９に進む。ステップＳ７０９では、停止結果テーブル記憶エリア２２４における１６Ｒ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Ｓ７１０にて、ＲＡＭ２０４の各種フラグ格納エリア２３５における大当たりフラグ格納エリアに１６Ｒ大当たりフラグを格納する。

【０１７３】

また、ステップＳ７０４にて大当たり当選でない場合、ステップＳ７１１に進む。ステップＳ７１１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。当該外れ時用の停止結果設定処理では、停止結果テーブル記憶エリア２２４における外れ時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、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。

【０１７４】

ステップＳ７０８、ステップＳ７１０、又はステップＳ７１１の処理を実行したらステップＳ７１２に進む。ステップＳ７１２では変動表示時間の設定処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ２０４の変動表示時間カウンタエリアに変動表示時間をセットする。変動表示時間カウンタエリアの値は所定期間毎に減算されるようになっており、その値が「０」となった場合にその遊技回が終了される。

【０１７５】

変動表示時間の設定処理では、変動種別カウンタＣＳの値を取得するとともに、ＲＯＭ２０３に記憶された変動表示時間テーブルからその変動種別カウンタＣＳの値に対応した変動表示時間を選択するようになっている。変動表示時間テーブルには、大当たり当選に対応したものと、外れ結果に対応したものと、が設定されている。これにより、変動種別カウンタＣＳの値が同一であったとしても遊技結果によって変動表示時間を異ならせることが可能となる。この結果、設定される変動表示時間のパターンを多様化できる。

【０１７６】

ステップＳ７１２の後は、ステップＳ７１３にて、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Ｓ７１４にて、第１変動用コマンドを設定する。第１変動用コマンドには、今回の遊技回が上作動口３３への入賞に基づき取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、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ている。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Ｓ７１５にて、第２変動用コマンドを設定する。第２変動用コマンドには、今回の遊技回が下作動口３４への入賞に基づき取得された保留情報に係るものであることを示す情報が含まれているとともに、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ている。

【０１７７】

ステップＳ７１４又はステップＳ７１５の処理を実行した後は、ステップＳ７１６にて種別コマンドを設定する。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、１６Ｒ確変大当たり結果の情報、６Ｒ確変大当た

り結果の情報などが含まれる。

【０１７８】

ステップＳ７１４～ステップＳ７１６にて設定された変動用コマンド及び種別コマンドは、通常処理（図１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに基づいて、表示ランプ部６３の発光態様及びスピーカ部６４の音声の出力態様を決定し、その決定した内容が実行されるように各種機器を制御する。また、音声ランプ制御装置８２では、その受信した変動用コマンド及び種別コマンドをそのまま表示制御装置２１２に送信する。表示制御装置２１２では、変動用コマンド及び種別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。

【０１７９】

その後、ステップＳ７１７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。

【０１８０】

遊技回制御処理（図１４）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Ｓ５０６～ステップＳ５１０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Ｓ５０６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（ステップＳ７１２）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１０）が起動される度に、１ディクリメントされる。

【０１８１】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップＳ５０７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ける表示態様を変更する。その後、本遊技回制御処理を終了する。

【０１８２】

変動表示時間が経過している場合には、ステップＳ５０８にて変動終了処理を実行する。変動終了処理では、上記ステップＳ７０７、ステップＳ７０９又はステップＳ７１１のいずれかの処理にてＲＡＭ２０４に記憶したアドレス情報を特定し、そのアドレス情報に対応した絵柄の態様が今回の遊技回に係る結果表示部にて表示されるように当該結果表示部を表示制御する。

【０１８３】

続くステップＳ５０９では、変動終了コマンドを設定する。ステップＳ５０９にて設定された変動終了コマンドは、通常処理（図１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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。

【０１８４】

その後、ステップＳ５１０では、遊技回数カウンタ減算処理を実行する。具体的には、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられた高確率遊技回数カウンタエリアと高頻度遊技回数カウンタエリアとの値をそれぞれ１ディクリメントする。高確率遊技回数カウンタエリアは、高確率モードが設定された場合に、その高確率モードを終了するタイ

ミングであるか否かを判定するためのものである。高頻度遊技回数カウンタエリアは、高頻度サポートモードが設定された場合に、その高頻度サポートモードを終了するタイミングであるか否かを判定するためのものである。遊技回数カウンタ減算処理を実行したら本遊技回制御処理を終了する。

【０１８５】

＜遊技状態移行処理＞

次に、ステップＳ４０５の第１遊技状態移行処理を図１７～１９のフローチャートを参照して説明する。

【０１８６】

図１７に示す第１遊技状態移行処理では、先ずステップＳ８０１にて、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Ｓ８０２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、そのまま本第１遊技状態移行処理を終了する。

【０１８７】

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Ｓ８０３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、１６Ｒ大当たりフラグ又は６Ｒ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。上記各フラグのいずれもが格納されていない場合には、そのまま本第１遊技状態移行処理を終了する。

【０１８８】

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Ｓ８０４にて、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。

【０１８９】

続くステップＳ８０５では、今回の開閉実行モードが１６Ｒ大当たり結果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、１６Ｒ大当たりフラグ又は６Ｒ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。１６Ｒ大当たりフラグが格納されていない場合、ステップＳ８０６にて、ＲＡＭ２０４の各種カウンタエリア２３４に設けられたラウンドカウンタエリアＲＣに、「６」をセットする。ラウンドカウンタエリアＲＣは、大入賞口３２ａが開放された回数をカウントするためのものであり、今回の大入賞口３２ａの開放が開閉実行モードにおける何ラウンド目であるかを特定するためのものである。一方、１６Ｒ大当たりフラグが格納されている場合には、ステップＳ８０７にて、ラウンドカウンタエリアＲＣに、「１６」をセットする。

【０１９０】

ステップＳ８０６又はステップＳ８０７の処理を実行した後は、ステップＳ８０８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１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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、１６Ｒ確変大当たり結果又は６Ｒ確変大当たり結果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。また、当該オープニングコマンドは、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では当該オープニングコマンドを受信することにより、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。ステップ

Ｓ８０８の処理を実行した後に、本第１遊技状態移行処理を終了する。

【０１９１】

一方、開閉実行モード中である場合には、ステップＳ８０１にて肯定判定をし、ステップＳ８０９にて大入賞口開閉処理を実行する。大入賞口開閉処理について図１８のフローチャートを参照して説明する。

【０１９２】

先ず、ステップＳ９０１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Ｓ９０２にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」か否かを判定すると共に、ステップＳ９０３にてタイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。

【０１９３】

ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合又はタイマエリアＴ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、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でなく且つタイマエリアＴの値が「０」である場合には、ステップＳ９０４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。

【０１９４】

続くステップＳ９０５では、各ラウンド用の設定処理を実行する。具体的には、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に設けられたタイマエリアＴ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１０）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。また、各ラウンド用の設定処理では、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。

【０１９５】

続くステップＳ９０６では、ラウンド特定処理を実行する。ラウンド特定処理は、今回の大入賞口３２ａの開放が何回目であるかを特定するものであり、今回の大入賞口３２ａの開放が開閉実行モードにおける何ラウンド目であるかを特定するものである。具体的には、今回のラウンドカウンタエリアＲＣの値と、１６Ｒ大当たりフラグ又は６ラウンド大当たりフラグのいずれのフラグが格納されているかと、で今回が何ラウンド目であるかを特定する。

【０１９６】

その後、ステップＳ９０７では、ステップＳ９０６にて特定したラウンド数の情報を含む開放コマンドを設定する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）にて、音声ランプ制御装置８２に送信される。また、この開放コマンドには、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果のうちいずれのものであるかの情報が含まれる、音声ランプ制御装置８２は、受信した開放コマンドを表示制御装置２１２に出力する。表示制御装置２１２は、開放コマンドを受信することにより、開閉実行モードにおける何ラウンド目であるかと、今回の開閉実行モードがいずれの大当たり結果に基づくものであるかを特定できる。ステップＳ９０７の処理を実行したら本大入賞口開閉処理を終了する。

【０１９７】

また、ステップＳ９０１にて大入賞口が開放中である場合にはステップＳ９０８に進み、タイマエリアＴの値が「０」か否かを判定する。タイマエリアＴの値が「０」でない場合、ステップＳ９０９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Ｓ９１０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Ｓ９１１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。

【０１９８】
ステップＳ９０８にてタイマエリアＴの値が「０」の場合、又はステップＳ９１１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Ｓ９１２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。
【０１９９】
続くステップＳ９１３ではラウンドカウンタエリアＲＣの値を１ディクリメントし、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合、そのまま本大入賞口開閉処理を終了する。
【０２００】
ステップＳ９１４にてラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合、ステップＳ９１５に進む。ステップＳ９１５では、タイマエリアＴに「１０００」（すなわち２ｓｅｃ）をセットする。その後、ステップＳ９１６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１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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、６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ確変大当たり結果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。
【０２０１】
第１遊技状態移行処理（図１７）の説明に戻り、大入賞口開閉処理を実行したらステップＳ８１０に進む。ステップＳ８１０では、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」か否かを判定する。ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」でない場合には、そのまま本第１遊技状態移行処理を終了する。一方、ラウンドカウンタエリアＲＣの値が「０」である場合には、ステップＳ８１１にてエンディングコマンドを設定する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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、エンディングコマンドを受信することに基づいて、開閉実行モードに対応した演出を終了させる。また、当該エンディングコマンドは、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では当該エンディングコマンドを受信することにより、今回の開閉実行モードに対応した表示を終了させる。その後、表示制御装置２１２では、開閉実行モードが終了した後の表示を開始させる。本パチンコ機１０では、開閉実行モードが終了した場合、抽選モードとして高確率モードが設定されるとともに、サポートモードとして高頻度サポートモードが設定される。表示制御装置２１２では、開閉実行モードが終了した場合、高確率モード及び高頻度サポートモードが設定されている状態に対応した表示を開始するよう図柄表示装置４１を制御する。
【０２０２】
その後、ステップＳ８１２では、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１９のフローチャートを参照して説明する。
【０２０３】
先ず、ステップＳ１００１では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、大当たりフラグ（６Ｒ大当たりフラグ又は１６Ｒ大当たりフラグ）、高確率モードフラグ、高頻度サポートフラグのそれぞれを消去する。また、本フラグ消去処理では、各保留予告用の確認処理にて格納される判定済みフラグや一致情報フラグを消去する。なお、本消去処理では、各フラグが格納されているフラグ格納エリアをクリアする処理を実行するものであり、フラグが格納されていない場合にはその状態が維持される。
【０２０４】
続くステップＳ１００２では、各種フラグ格納エリア２３５の高確率モードフラグ格納

エリアに高確率モードフラグを格納する。その後、ステップＳ１００３では、各種カウンタエリア２３４の高確率遊技回数カウンタエリアに「５」をセットする。

【０２０５】

ステップＳ１００４では、各種フラグ格納エリア２３５の高頻度サポートフラグ格納エリアに高頻度サポートフラグを格納する。その後、ステップＳ１００５では、各種カウンタエリア２３４の高頻度遊技回数カウンタエリアに「５０」をセットする。ステップＳ１００５の処理を実行したら本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０２０６】

第１遊技状態移行処理（図１７）の説明に戻り、ステップＳ８１２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Ｓ８１３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。

【０２０７】

その後、ステップＳ８１４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、６Ｒ大当たりフラグ、１６Ｒ大当たり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。

【０２０８】

＜第２遊技状態移行処理＞

次に、ステップＳ４０６の第２遊技状態移行処理を図２０のフローチャートを参照して説明する。

【０２０９】

先ず、ステップＳ１１０１では、現在の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、各種フラグ格納エリア２３５の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し、高確率モードフラグが格納されている場合に高確率モードであると判定する。高確率モードフラグが格納されている場合、ステップＳ１１０２に進む。ステップＳ１１０２では、各種カウンタエリア２３４の高確率遊技回数カウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。高確率遊技回数カウンタエリアの値が「０」でない場合、本第２遊技状態移行処理を終了する。

【０２１０】

ステップＳ１１０２にて、高確率遊技回数カウンタの値が「０」である場合、ステップＳ１１０３に進む。ステップＳ１１０３では高確率モードフラグを消去する。続くステップＳ１１０４では、各種フラグ格納エリア２３５の低確率モードフラグ格納エリアに低確率モードフラグを格納する。その後、ステップＳ１１０５にて低確率コマンドを設定して本第２遊技状態移行処理を終了する。低確率コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、その低確率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、低確率コマンドを受信した場合、低確率モードにおける表示を開始するよう図柄表示装置４１を制御する。

【０２１１】

開閉実行モードが終了した場合、高確率遊技回数カウンタエリアには「５」がセットされる。また、高確率遊技回数カウンタエリアの値は、遊技回制御処理にて１遊技回が終了した場合に減算される。ステップＳ１１０２～ステップＳ１１０４の処理が実行されることにより、開閉実行モードが終了した後、５遊技回が経過した場合に、高確率モードが終了し、低確率モードが設定されることとなる。

【０２１２】

一方、ステップＳ１１０１にて高確率モードでない場合、ステップＳ１１０６に進む。ステップＳ１１０６では、高頻度サポートモードであるか否かを判定する。具体的には、各種フラグ格納エリア２３５の高頻度サポートフラグ格納エリアに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る場合に高頻度

サポートモードであると判定する。高頻度サポートモードでない場合、そのまま本第２遊技状態移行処理を終了する。

【０２１３】

ステップＳ１１０６にて高頻度サポートモードである場合、ステップＳ１１０７に進む。ステップＳ１１０７では、各種カウンタエリア２３４の高頻度遊技回数カウンタエリアの値が「０」であるか否かを判定する。高頻度遊技回数カウンタエリアの値が「０」でない場合、そのまま本第２遊技状態移行処理を終了する。

【０２１４】

ステップＳ１１０７にて高頻度遊技回数カウンタエリアの値が「０」である場合、ステップＳ１１０８に進む。ステップＳ１１０８では高頻度サポートフラグを消去するとともに、ステップＳ１１０９では各種フラグ格納エリア２３５の低頻度サポートフラグ格納エリアに低頻度サポートフラグを格納する。続くステップＳ１１１０にて低頻度コマンドを設定して本第２遊技状態移行処理を終了する。低頻度コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、その低頻度コマンドを表示制御装置２１２に送信する。表示制御装置２１２は、低頻度コマンドを受信した場合、低頻度サポートモードにおける表示を開始するよう図柄表示装置４１を制御する。

【０２１５】

開閉実行モードが終了した場合、高確率遊技回数カウンタエリアには「５０」がセットされる。また、高確率遊技回数カウンタエリアの値は、遊技回制御処理にて１遊技回が終了した場合に減算される。ステップＳ１１０７～ステップＳ１１０９の処理が実行されることにより、開閉実行モードが終了した後、５０遊技回が経過した場合に、高頻度サポートモードが終了し、低頻度サポートモードが設定されることとなる。

【０２１６】

上述したように、開閉実行モードが終了した後、５遊技回が経過した場合に、高確率モードが終了する。このため、高頻度サポートモードが終了し低頻度サポートモードが設定される場合、抽選モードが既に低確率モードとなっている。このため、ステップＳ１１０８及びステップＳ１１０９の処理が実行された場合には、遊技状態が通常状態となる。また、表示制御装置２１２は、低頻度コマンドを受信した場合、通常状態における表示を開始するよう図柄表示装置４１を制御する。

【０２１７】

＜保留予告について＞

ここで、本パチンコ機１０では、保留球格納エリア２３２の第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に記憶されている保留情報の内容を示唆する保留予告が、当該保留情報に係る遊技回が開始されるよりも前のタイミング、具体的には開閉実行モードにおいて行われる構成となっている。かかる保留予告は、主制御装置８１から送信された所定のコマンドに基づいて表示制御装置２１２にて所定の制御が実行されることにより行われる。当該保留予告に係る電気的構成及び処理構成を以下に説明する。

【０２１８】

＜保留予告に係る電気的構成について＞

先ず、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２１のブロック図を参照して以下に説明する。

【０２１９】

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、ＭＰＵ２４２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。
【０２２０】
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、変動用コマンド、種別コマンド及び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、シフト時コマンド及び後述する保留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。
【０２２１】
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４５，４６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。この場合に、上記各種コマンドは、情報形態をそのまま維持した状態で表示制御装置２１２に送信される。
【０２２２】
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素子である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。なお、ＭＰＵ２５２に対してプログラムＲＯＭ２５３及びワークＲＡＭ２５４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。
【０２２３】
ＭＰＵ２５２は、音声ランプ制御装置８２を経由して主制御装置８１から受信した各種コマンドを解析し又は受信した各種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。また、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２は、ＶＤＰ２５５の制御に加え、特別表示装置４８を制御する。具体的には、ＭＰＵ２５２は、保留予告を実行するように特別表示装置４８を制御する。
【０２２４】
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。上記固定値データの一部は、プログラムＲＯＭ２５３の抽選用テーブル記憶エリア２６１に予め記憶されている。かかるエリア２６１の詳細については、ＭＰＵ２５２にて実行される処理を説明する際に合わせて説明する。
【０２２５】
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。これらワークデータやフラグ等はワークＲＡＭ２５４の各エリア２６２～２６３に記憶される。これらのエリア２６２～２６３の詳細については、ＭＰＵ２５２にて実行される処理を説明する際に合わせて説明する。
【０２２６】
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。
【０２２７】
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の各保留表示領域Ｇａ，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。

【０２２８】

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。

【０２２９】

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、保留表示領域Ｇａに対応した保留表示用エリア２７１が設定されており、ＭＰＵ２５２は、音声ランプ制御装置８２を経由して主制御装置８１から受信した各種コマンド（シフト時コマンド及び保留コマンド等）に基づいて、保留表示用エリア２７１に対して各種情報の設定を行う。

【０２３０】

保留表示用エリア２７１には、保留表示領域Ｇａにおける単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８にそれぞれ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、第５単位エリア２７６、第６単位エリア２７７、第７単位エリア２７８、第８単位エリア２７９が設定されている。保留表示領域Ｇａに対応する単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８では、各単位エリア２７２～２７９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２７２～２７９に対応した単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８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。

【０２３１】

＜主制御装置８１にて実行される保留予告に係る処理について＞

次に、主制御装置８１のＭＰＵ２０２にて実行される保留予告に係る処理について説明する。主制御装置８１のＭＰＵ２０２における保留予告に係る処理として、第１保留予告用の確認処理と、第２保留予告用の確認処理とが設定されている。

【０２３２】

＜第１保留予告用の確認処理＞

先ず、通常処理（図１３）のステップＳ４０７の第１保留予告用の確認処理について説明する。図２２は、第１保留予告用の確認処理を示すフローチャートである。

【０２３３】

先ずステップＳ１２０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、開閉実行モードフラグ格納エリアに開閉実行モードフラグが格納されているか否かを判定し、開閉実行モードフラグが格納されている場合に開閉実行モード中であると判定する。開閉実行モード中でない場合、本第１保留予告用の確認処理を終了する。

【０２３４】

ステップＳ１２０１にて開閉実行モード中である場合、ステップＳ１２０２に進む。ステップＳ１２０２では、判定済みフラグ格納エリアに第１一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。判定済みフラグ格納エリアは、後述する判定済みフラグや第１一致情報フラグを格納するための領域である。第１一致情報フラグは、本第１保留予告用の確認処理にて、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定されている場合に格納されるフラグである。第１一致情報フラグが格納されている場合、本第１保留予告用の確認処理を終了する。

【０２３５】

ステップＳ１２０２にて第１一致情報フラグが格納されていない場合、ステップＳ１２０３に進む。ステップＳ１２０３では、開閉実行モードが終了した後に変動開始処理にお

ける当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象とる保留情報のうち、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報を特定する。詳細には、順序記憶エリアＯＲに格納されている保留フラグと、各保留エリアＲａ，Ｒｂにおける保留情報の有無と、から開閉実行モードが終了した後、変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象となる保留情報を特定する。そして、各種フラグ格納エリア２３５に設けられた判定済みフラグ格納エリアを参照して、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを把握する。

【０２３６】

ここで、ステップＳ１２０３の処理における変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報の特定方法について説明を補足する。上述したとおり、本パチンコ機１０では、各作動口３３，３４のうちいずれの作動口への入賞であるかに関わらず、保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となる順番は、保留情報が取得された順番となっている。ステップＳ１２０３の処理では、先ず、順序記憶エリアＯＲにおける保留フラグの有無から、各作動口３３，３４に遊技球が入賞した順番を特定する。そして、各保留エリアＲａ，Ｒｂの保留情報の有無及び各保留情報の数からいずれの保留情報が、今回の開閉実行モードが終了した後に変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象となるものであるかを特定する。

【０２３７】

判定済みフラグ格納エリアについて説明を補足する。判定済みフラグ格納エリアは、第１結果表示部用保留エリアＲａにおける第１エリア～第４エリア、第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける第１～第４エリアのそれぞれに対応して各種フラグ格納エリア２３５にそれぞれ設けられている。判定済みフラグは、記憶されている保留情報が保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった場合に格納される。例えば、第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける第１エリアに記憶されている保留情報が保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった場合、第１エリアに対応した判定済みフラグ格納エリアに判定済みフラグが格納される。ステップＳ１２０３では、保留情報の記憶の有無と、判定済みフラグの有無とをそれぞれ確認することにより、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを確認している。なお、格納された判定済みフラグは、上述したとおり、開閉実行モード終了時の移行処理におけるステップＳ１００１にて消去される。また、判定済みフラグ格納エリアにおける一のエリアは、判定済みフラグ及び第１一致情報フラグを格納できるように複数ビットによって構成されている。

【０２３８】

続くステップＳ１２０４では、ステップＳ１２０３の確認処理の結果、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを判定する。その当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されている場合、ステップＳ１２０５～ステップＳ１２０８の当否判定処理を実行する。当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されていない場合、そのまま本第１保留予告用の確認処理を終了する。

【０２３９】

ステップＳ１２０５では、今回の処理にて保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタＣ１によって更新された情報から取得した情報を把握する。保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報は、ステップＳ１２０３にて確認した保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報のうち、先に記憶されていたものとなる。

【０２４０】

その後、ステップＳ１２０６では、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応したエリアに判定済みフラグを格納する。例えば、保留予告用の確

認処理における当否判定処理の対象となる保留情報が第２エリアに記憶されているものである場合、第２エリアに対応した判定済みフラグ格納エリアに判定済みフラグが格納される。

【０２４１】

続くステップＳ１２０７では、高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。本第１保留予告用の確認処理では、開閉実行モードが終了した後、変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象となる保留情報を対象に保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象としている。ここで、開閉実行モードが終了した後、５遊技回が経過するまでは高確率モードが設定される。つまり、本第１保留予告用の確認処理では、開閉実行モードが終了した後、高確率モードにて当否判定の対象となる保留情報を対象とするように、開閉実行モードが終了した後に高確率モードが設定される上限遊技回数が経過するまでに変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報を対象とするように、変動開始処理にて高確率モードに対応した変動開始処理が実行される上限回数と同数の保留情報を対象とするようにしている。このため、ステップＳ１２０７では、高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。

【０２４２】

続くステップＳ１２０８では、ステップＳ１２０７の当否判定処理の結果が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応していない場合、そのまま本第１保留予告用の確認処理を終了する。

【０２４３】

ステップＳ１２０８にて大当たり当選に対応している場合、ステップＳ１２０９に進む。ステップＳ１２０９では、判定済みフラグ格納エリアに第１一致情報フラグを格納する。具体的には、今回保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった判定済みフラグが格納されているエリアを上書きするようにして第１一致情報フラグが格納される。また、第１一致情報フラグが格納されることにより、今回の後の第１保留予告用の確認処理におけるステップＳ１２０２にて肯定判定され、ステップＳ１２０３以降の処理の実行が制限される。ステップＳ１２０２の処理が実行されることにより、１回の開閉実行モードにて複数の第１一致情報フラグが格納されることを防止できる。

【０２４４】

ステップＳ１２０９の処理を実行したらステップＳ１２１０に進む。ステップＳ１２１０では、第１一致情報コマンドを設定する。この第１一致情報コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理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は、その第１一致情報コマンドを表示制御装置２１２に送信する。第１一致情報コマンドにはいずれの保留情報が大当たり情報に一致しているかの情報が含まれている。これにより、表示制御装置２１２は、開閉実行モードが終了した後、何遊技回目に大当たり当選となるかを把握できる。ステップＳ１２１０にて第１一致情報コマンドを設定したら本第１保留予告用の確認処理を終了する。

【０２４５】

＜第２保留予告用の確認処理＞

次に、通常処理（図１３）のステップＳ４０８の第２保留予告用の確認処理について説明する。図２３は、第２保留予告用の確認処理を示すフローチャートである。

【０２４６】

先ずステップＳ１３０１では、開閉実行モード中であるか否かを判定する。具体的には、開閉実行モードフラグ格納エリアに開閉実行モードフラグが格納されているか否かを判定し、開閉実行モードフラグが格納されている場合に開閉実行モード中であると判定する。開閉実行モード中でない場合、本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０２４７】

ステップＳ１３０１にて開閉実行モード中である場合、ステップＳ１３０２に進む。ステップＳ１３０２では、判定済みフラグ格納エリアに第２一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。第２一致情報フラグは、本第２保留予告用の確認処理にて、大当た

り結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定されている場合に格納されるフラグである。第２一致情報フラグが格納されている場合、そのまま本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０２４８】

ステップＳ１３０２にて第２一致情報フラグが格納されていない場合、ステップＳ１３０３に進む。ステップＳ１３０３では、判定済みフラグ格納エリアに第１一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。第１一致情報フラグが格納されていない場合、ステップＳ１３０４以降の処理を実行することなく、本第２保留予告用の確認処理を終了する。ステップＳ１３０３の処理が実行されることにより、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理は、第１保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定されている場合に実行されることとなる。

【０２４９】

ステップＳ１３０３にて第１一致情報フラグが格納されている場合、ステップＳ１３０４に進む。ステップＳ１３０４では、第１一致情報フラグの格納に対応した保留情報からみて変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象となる保留情報のうち未判定の保留情報の確認処理を実行する。具体的には、判定済みフラグ格納エリアにおける第１一致情報フラグが格納されているエリアからみて変動開始処理が５回実行されるまでに、その変動開始処理の対象となるものに対応したエリアで判定済みフラグが格納されていないエリアを特定する。そして、そのエリアに対応した保留情報の有無を把握することにより、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを把握する。

【０２５０】

続くステップＳ１３０５では、ステップＳ１３０４の確認処理の結果、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを判定する。その当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されている場合、ステップＳ１３０６～ステップＳ１３０９の当否判定処理を実行する。当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されていない場合、そのまま本第２保留予告用の確認処理を終了する。なお、ステップＳ１３０６～ステップＳ１３０９の処理については、上述した第１保留予告用の確認処理におけるステップＳ１２０５～ステップＳ１２０８と同様のため、説明を省略する。

【０２５１】

ステップＳ１３０９にて大当たり当選に対応していると判定した場合には、ステップＳ１３１０に進む。ステップＳ１３１０では、判定済みフラグ格納エリアに第２一致情報フラグを格納する。具体的には、今回保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった判定済みフラグが格納されているエリアを上書きするようにして第２一致情報フラグが格納される。また、第２一致情報フラグが格納されることにより、今回の後の第２保留予告用の確認処理におけるステップＳ１３０２にて肯定判定され、ステップＳ１３０３以降の処理の実行が制限される。

【０２５２】

ステップＳ１３１０の処理を実行したらステップＳ１３１１に進む。ステップＳ１３１１では、第２一致情報コマンドを設定する。この第２一致情報コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、その一致情報コマンドを表示制御装置２１２に送信する。第２一致情報コマンドにはいずれの保留情報が大当たり情報に一致しているかの情報が含まれている。これにより、表示制御装置２１２は、開閉実行モードが終了した後、何遊技回目に大当たり当選となるかを把握できる。ステップＳ１３１１にて第２一致情報コマンドを設定したら本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０２５３】

本第２保留予告用の確認処理におけるステップＳ１３０８では、第１保留予告用の確認処理におけるステップＳ１２０７と同様に、高確率モードに対応した当否判定処理が実行

される。第１一致情報フラグが格納されているエリアに対応した保留情報が、変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合、開閉実行モードに移行することとなる。その開閉実行モードが終了した後、５遊技回が経過するまでは高確率モードが設定されている。このため、本第２保留予告用の確認処理では、第１一致情報フラグが格納されたエリアに対応した保留情報が当否判定の対象となったことに基づいて移行した開閉実行モードが終了した後、高確率モードにて変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報を、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象としていることとなる。

【０２５４】

＜表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて実行される保留予告に係る処理について＞

次に、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２にて実行される保留予告に係る処理を、図２４～２６のフローチャート、及び図２７の保留予告が実行される様子を示す説明図を参照しながら説明する。本パチンコ機１０では、主制御装置８１により一致情報コマンドが設定された開閉実行モードにて保留予告として特別演出が実行される。具体的には、その開閉実行モードが終了した後に再び開閉実行モードとなるタイミングと、開閉実行モードにおける保留予告が実行されるタイミングと、が対応付けられている。具体的には、開閉実行モードにおける特別演出が実行されたラウンドと、その開閉実行モードが終了した後に再び開閉実行モードとなる遊技回とが対応付けられている。例えば、開閉実行モードにおける３ラウンド目に特別演出が実行された場合、その開閉実行モードが終了した後、３遊技回目に大当たり当選となる。遊技者は、特別演出が実行されるタイミングを把握することにより、現在の開閉実行モードが終了した後に再び開閉実行モードとなるタイミングを把握することができる。

【０２５５】

＜一致情報受信処理＞

先ず、表示制御装置２１２にて実行される一致情報受信処理について図２４のフローチャートを参照して説明する。一致情報受信処理は、第１一致情報コマンド又は第２一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する処理であり、２ｍｓｅｃ周期にて実行される。表示制御装置２１２では、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に受信したコマンドが格納される。なお、コマンド格納エリアは、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おり、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。

【０２５６】

ステップＳ１４０１では、第１一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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第１一致情報コマンドであるか否かを判定する。

【０２５７】

第１一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ１４０２に進む。ステップＳ１４０２では、第１一致情報に対応した第１ラウンド情報を記憶する。上述したように、第１一致情報コマンドには、いずれの保留情報が大当たり情報に対応しているかの情報が含まれている。ステップＳ１４０２では、第１一致情報コマンドからいずれの保留情報が大当たり情報に対応しているか、具体的には、今回の開閉実行モードが終了した後に、いずれの遊技回数目に大当たり当選となるかを特定する。そして、その特定結果からいずれのラウンドにて保留予告を実行すればよいかの第１ラウンド情報をワークＲＡＭ２５４の第１ラウンド情報記憶エリアに記憶する。ステップＳ１４０２の処理を実行したら本一致情報受信処理を終了する。

【０２５８】

一方、ステップＳ１４０１にて、第１一致情報コマンドを受信していない場合、ステップＳ１４０３に進む。ステップＳ１４０３では、第２一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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第２一致情報コマンドであるか否かを判定する。第２一致情報コマンドを受信していない場合、本一致情報受信処理を終了する。

【０２５９】

ステップＳ１４０３にて第２一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ１４０４に進む。ステップＳ１４０４では、第２一致情報に対応した第２ラウンド情報を記憶する。上述したように、第２一致情報コマンドには、いずれの保留情報が大当たり情報に対応しているかの情報が含まれている。ステップＳ１４０４では、第２一致情報コマンドからいずれの保留情報が大当たり情報に対応しているか、具体的には、今回の開閉実行モードが終了した後に、いずれの遊技回数目に大当たり当選となるかをステップＳ１４０２と同様に特定する。そして、その特定結果からいずれのラウンドにて保留予告を実行すればよいかの第２ラウンド情報をワークＲＡＭ２５４の第２ラウンド情報記憶エリアに記憶する。ステップＳ１４０４の処理を実行したら本一致情報受信処理を終了する。

【０２６０】

なお、ステップＳ１４０２又はステップＳ１４０４で記憶されたラウンド情報は開閉実行モードが終了した場合に消去される。

【０２６１】

＜ラウンド表示開始処理＞

次に、表示制御装置２１２にて実行されるラウンド表示開始処理について図２５のフローチャートを参照して説明する。本ラウンド表示開始処理は、開閉実行モードにおいて大入賞口３２ａが開放された場合に保留予告として特別演出を実行するか否かを決定するための処理であり、一致情報受信処理が終了した場合に実行される。

【０２６２】

ステップＳ１５０１では、開放コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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開放コマンドであるか否かを判定する。開放コマンドを受信していない場合、本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０２６３】

ステップＳ１５０１にて開放コマンドを受信している場合、ステップＳ１５０２に進む。ステップＳ１５０２では、ラウンド情報把握処理を実行する。ラウンド情報把握処理では、第１ラウンド情報及び第２ラウンド情報のそれぞれが記憶されているかを把握するとともに、いずれかのラウンド情報が記憶されている場合には、特別演出を実行するラウンドが何ラウンド目であるかを把握する。

【０２６４】

続くステップＳ１５０３では、今回のラウンドが第１ラウンド情報に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、上述したように、開放コマンドには、開閉実行モードにおける何ラウンド目であるかの情報が含まれている。ステップＳ１５０３では、ステップＳ１５０２にて把握したラウンド情報と、開放コマンドに含まれる何ラウンド目であるかの情報とを比較し、その比較結果が一致しているか否かを判定する。

【０２６５】

なお、第１ラウンド情報が記憶されていない場合、ステップＳ１５０３では、否定判定されるようになっている。詳細には、開放コマンドには、今回のラウンド目の情報として、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードでは「１」～「６」の値が、１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードでは「１」～「１６」の値が、それぞれ含まれるようになっている。これに対して第１ラウンド情報が記憶されていない場合（すなわち、一致情報コマンドを受信していない場合）、第１ラウンド情報記憶エリアの値が「０」となっている。このため、ステップＳ１５０３の比較結果が一致しないようになっている。

【０２６６】

ステップＳ１５０３にて今回のラウンドが第１ラウンド情報に対応したものである場合、ステップＳ１５０４に進む。ステップＳ１５０４では、第１ラウンド情報に対応した特

別演出を設定する。ステップＳ１５０４の処理が実行されることにより、今回のラウンドにて特別演出が実行される。ステップＳ１５０４の処理を実行したら本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０２６７】

ステップＳ１５０３にて今回のラウンドが第１ラウンド情報に対応したものでない場合、ステップＳ１５０５に進む。ステップＳ１５０５では、今回の開閉実行モードが１６Ｒ確率大当たり結果に対応した開閉実行モードであるか否かを判定する。１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードでない場合、すなわち、今回の開閉実行モードが６Ｒ確変大当たり結果に対応したものである場合、ステップＳ１５０６に進む。

【０２６８】

ステップＳ１５０６では、第２一致情報に対応した情報が「６」以上であるか否か、すなわち、今回の開閉実行モードが終了した後、６遊技回～記憶可能な保留情報の最大数である８個に対応した８遊技回目にて、大当たり当選となるか否かを判定する。第２一致情報に対応した情報が「６」以上である場合、ステップＳ１５０７に進む。

【０２６９】

ステップＳ１５０７では、今回のラウンドが６ラウンド目であるか否かを判定する。具体的には、受信した開放コマンドに６ラウンド目に対応した情報が含まれていたか否かを判定する。６ラウンド目に対応した情報が含まれていた場合、ステップＳ１５０８に進む。ステップＳ１５０８では、保留予告実行抽選処理を実行する。保留予告実行抽選処理では、今回のラウンドにて特別演出を実行するか否かの抽選を行う。具体的には、ワークＲＡＭ２５４の抽選用カウンタエリア２６２に設けられた保留予告実行抽選用乱数カウンタから値を取得して、取得した値が特別演出の実行に対応している場合に保留予告実行抽選に当選と判定する。

【０２７０】

続くステップＳ１５０９では、保留予告実行抽選の結果が当選であるか否かを判定する。保留予告実行抽選に当選している場合、ステップＳ１５１０に進む。ステップＳ１５１０では、第２ラウンド情報に対応した特別演出を設定する。ステップＳ１５１０の処理が実行されることにより、今回のラウンドにて特別演出が実行される。ステップＳ１５１０の処理を実行したら本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０２７１】

ステップＳ１５０７にて６ラウンド目に対応していない場合、又はステップＳ１５０９にて保留予告実行抽選に当選しなかった場合、ステップＳ１５１１に進む。ステップＳ１５１１では、通常演出を設定する。これにより、今回のラウンドにて特別演出とは異なる通常演出が実行される。ステップＳ１５１１の処理を実行したら本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０２７２】

ステップＳ１５０５にて１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードである場合、又はステップＳ１５０６にて第２一致情報に対応した情報が「６」より小さい場合、ステップＳ１５１２に進む。

【０２７３】

ステップＳ１５１２では、今回のラウンドが第２ラウンド情報に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ１５０２にて把握したラウンド情報と、開放コマンドに含まれる何ラウンド目であるかの情報とを比較し、その比較結果が一致しているか否かを判定する。

【０２７４】

ステップＳ１５１２にて、今回のラウンドが第２ラウンド情報に対応したラウンドである場合、ステップＳ１５１３～ステップＳ１５１５の処理を実行する。ステップＳ１５１３～ステップＳ１５１５の処理は、ステップＳ１５０８～ステップＳ１５１０の処理と同様のため説明を省略する。ステップＳ１５１２にて、今回のラウンドが第２ラウンド情報に対応したラウンドでない場合、ステップＳ１５１６に進む。ステップＳ１５１６では、

通常演出を設定する。通常演出を設定したら本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０２７５】

本ラウンド表示開始処理では、第１ラウンド情報に対応した特別演出が実行されるタイミングは、今回の開閉実行モードにおけるラウンド数と、今回の開閉実行モードが終了した後に大当たり当選となる遊技回数目とが１対１で対応付けられている。ここで、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理は、変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、当該当否判定処理の対象となる保留情報に対して実行される。また、第１ラウンド情報に対応したラウンドは最大でも５ラウンドである。したがって、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果のいずれの大当たり結果に対応した開閉実行モードのいずれであっても、第１ラウンド情報と１対１で対応付けられたラウンドが存在することとなる。この結果、今回の開閉実行モードにおけるラウンド数と、今回の開閉実行モードが終了した後に大当たり結果となる遊技回数目とが１対１で対応付けられているとしても何ら不具合が生じない。

【０２７６】

また、第２一致情報に対応した情報が６より小さい場合、又は１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードである場合、第２ラウンド情報に対応した特別演出が実行されるタイミングは、今回の開閉実行モードにおけるラウンド数と、今回の開閉実行モードが終了した後に大当たり当選となる遊技回数目とが１対１で対応付けられている。第２一致情報に対応した情報が６より小さい場合、いずれの大当たり結果であったとしても、第２一致情報と１対１で対応付けられたラウンドが存在することとなる。また、１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードは１６ラウンドまで存在するため、第２一致情報の値に関らず、第２一致情報と１対１で対応付けられたラウンドが存在することとなる。この結果、今回の開閉実行モードにおけるラウンド数と、今回の開閉実行モードが終了した後に大当たり結果となる遊技回数目とが１対１で対応付けられているとして何ら不具合が生じない。

【０２７７】

一方、第２一致情報に対応した情報が６以上であり、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードである場合、ステップＳ１５０５～ステップＳ１５１１の処理が実行されることにより、第２ラウンド情報に対応した特別演出が実行されるタイミングは、１のラウンドに対して複数の遊技回数目が対応することとなる。第２保留予告用の確認処理における当否判定処理は、第１保留予告用の確認処理の結果によって、対象となる保留情報が異なる。そして、第１保留予告用の確認処理の結果によっては、今回の開閉実行モードが終了した後、７遊技回目や８遊技回目に、変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり結果に対応していると特定されることもあり得る。ここで、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードは、６ラウンド目が終了した場合に終了するものである。このため、今回の開閉実行モードが終了した後に大当たり結果となる遊技回数目とラウンド数とを１対１で対応付けると、７遊技回目又は８遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり結果に対応している場合、特別演出を実行することができなくなってしまう。この点、本実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードであり、第２一致情報に対応した情報が６以上である場合、６ラウンド目にて特別演出を実行する構成とした。これは、記憶可能な保留情報の最大数（８個）よりもラウンド数が少ない大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果）が設定されている場合に特別演出が実行される頻度を高めるための工夫である。

【０２７８】

本パチンコ機１０では、第１ラウンド情報に対応したラウンドでは、保留予告実行抽選処理が実行されることなく保留予告として特別演出が実行される。これに対して、第２ラウンド情報に対応したラウンドでは、保留予告実行抽選に当選しなければ、特別演出が実行されないようになっている。つまり、第１ラウンド情報に対応した特別演出が実行される頻度は、第２ラウンド情報に対応した特別演出が実行される頻度よりも高くなっている。第１ラウンド情報に対応したラウンドでは特別演出を必ず実行することにより、特別演

出が実行される頻度が過度に低くなることを防止している。また、第２ラウンド情報に対応したラウンドでは特別演出が実行される場合と実行されない場合とが発生するため、特別演出が実行されなくとも、大当たり当選への期待感を遊技者に抱かせることができる。

【０２７９】

なお、第１ラウンド情報に対応したラウンドにて保留予告を行うか否かの保留予告実行抽選処理が実行されるようにしてもよい。但し、この保留予告実行抽選処理にて当選となる確率を、第２ラウンド情報に対応したラウンドにて保留予告を実行するか否かの保留予告実行抽選処理にて当選となる確率と同等にする又は、当該確率よりも高くするとよい。

【０２８０】

＜特別演出用ラウンド中表示処理＞

表示制御装置２１２にて実行される特別演出用ラウンド中表示処理について図２６のフローチャートを参照して説明する。なお、本処理を説明するにあたり、図２７の保留予告が実行される場合の様子を示す説明図を適宜参照する。

【０２８１】

特別演出用ラウンド中表示処理は、ラウンド表示が実行されている場合に、特別演出を実行するように特別表示装置４８や図柄表示装置４１を制御する。本特別演出用ラウンド中表示処理は、上述したラウンド表示開始処理が終了した場合に実行される。

【０２８２】

ステップＳ１６０１では、ラウンド表示中であるか否かを判定する。具体的には、ラウンド表示開始処理にて特別演出及び通常演出のいずれかが設定されているか否かを判定する。いずれの演出も設定されていない場合、本特別演出用ラウンド中表示処理を終了する。

【０２８３】

ステップＳ１６０１にていずれかの演出が設定されている場合、ステップＳ１６０２に進む。ステップＳ１６０２では、設定されている演出が特別演出であるか否かを判定する。特別演出が設定されていない場合、本特別演出用ラウンド中表示処理を終了する。

【０２８４】

ステップＳ１６０２にて設定されている演出が特別演出である場合、ステップＳ１６０３に進む。ステップＳ１６０３では、発光演出実行タイミングであるか否かを判定する。詳細には、表示制御装置２１２のワークＲＡＭ２５４には、ラウンド表示が開始されてから経過した期間を測定するための経過カウンタエリアが設けられている。そして、ラウンド表示開始処理にて演出が設定された後、特別演出用ラウンド中表示処理が実行されるたびに経過カウンタエリアの値を更新する。当該経過カウンタエリアの値が所定の値となった場合に、発光演出実行タイミングであると判定する。具体的には、経過カウンタエリアの値は、特別演出用ラウンド表示処理が実行されるたびに１インクリメントされるものであり、経過カウンタエリアの値が「１０００」となった場合、すなわち、特別演出が設定された後に約２秒が経過した場合に、発光演出実行タイミングであると判定する。

【０２８５】

発光演出実行タイミングであると判定した場合、ステップＳ１６０４に進む。ステップＳ１６０４では特別発光処理を実行する。特別発光処理では、ランプを点灯するように特別表示装置４８を制御する。特別発光処理が実行されることにより、図２７（ａ）に示す特別表示装置４８におけるランプが消灯した状態から、図２７（ｂ）に示す特別表示装置４８におけるランプが点灯した状態に切り換わることとなる。特別発光処理を実行したら本特別演出用ラウンド中表示処理を終了する。特別表示装置４８における発光態様は、第１ラウンド情報に対応した特別演出及び第２ラウンド情報に対応した特別演出のいずれが設定された場合にも同様のものとなっている。

【０２８６】

ステップＳ１６０３にて発光演出実行タイミングでない場合、ステップＳ１６０５に進む。ステップＳ１６０５では、特別表示実行タイミングであるか否かを判定する。具体的には、経過カウンタエリアの値が「１２５０」となったか否かを判定するものであり、「

１２５０」である場合に特別表示実行タイミングであると判定する。すなわち、特別演出が設定された後に約２．５秒が経過した場合に特別表示実行タイミングであると判定する。ステップＳ１６０５にて特別表示実行タイミングでない場合、本特別演出用ラウンド中表示処理を終了する。

【０２８７】

ステップＳ１６０５にて特別表示実行タイミングである場合、ステップＳ１６０６に進む。ステップＳ１６０６では、特別表示処理を実行する。特別表示処理では、大当たり情報の保留情報に対応した単位保留表示領域にて特別表示が行われるように図柄表示装置４１を制御する。具体的には、例えば、今回のラウンド数が２ラウンド目である場合、図２７（ｃ）に示すように第２単位保留表示領域Ｇａ２に「●」（詳細には上作動口３３への入賞に基づくものが赤い「●」、下作動口３４への入賞に基づくものが青い「●」）が表示された状態から、図２７（ｄ）に示すように第２単位保留表示領域Ｇａ２に「○」が表示された状態となる。つまり、大当たり情報に対応した保留情報に対応した保留表示領域における表示態様を切り換えるようになっている。特別表示処理を実行したら本特別演出用ラウンド中表示処理を終了する。なお、詳細な説明は省略するが、特別発光処理及び特別表示処理が実行されない場合には通常処理が実行される場合と同じ表示が実行されるように図柄表示装置４１が制御される。このため、特別発光処理又は特別表示処理が実行されることにより、今回のラウンドが特別演出であることを遊技者が把握できるようになっている。

【０２８８】

保留予告として特別演出が実行されることにより、大当たり情報に対応した保留情報が記憶されていることを遊技者は把握できる。また、特別発光処理が実行されたラウンドを把握することにより、いずれの遊技回数目で大当たり当選となるかを遊技者が把握できる。さらに、大当たり情報に対応した保留情報に対応した表示態様を切り換えることにより、いずれの保留情報が大当たり情報に対応しているかを遊技者に把握させ易くすることができる。

【０２８９】

ここで、特別発光処理及び特別表示処理はそれぞれ、ラウンド表示が設定されてから約２秒、２．５秒が経過した後に実行される。上述したように、大入賞口３２ａが開放された場合、３０秒が経過した場合、又は大入賞口３２ａに遊技球が１０個入賞した場合に大入賞口３２ａが閉鎖され１回のラウンドが終了する。つまり、特別発光処理及び特別表示処理が実行されるタイミングは、大入賞口３２ａが開放されてから閉鎖されるまでの３０秒に含まれている。また、上述したように、遊技球は０．６ｓｅｃ周期にて発射される。これにより、大入賞口３２ａに遊技球が１０個入賞するためには、遊技領域を流下した遊技球が全て大入賞口３２ａに入賞するとしても、約６秒を要することが考えられる。つまり、大入賞口３２ａが開放されてから遊技球が１０個入賞する前までに特別発光処理及び特別表示処理が実行されることとなる。以上より、特別演出が設定されたラウンドであるにも関わらず、大入賞口３２ａが開放された後に特別発光処理及び特別表示処理のそれぞれが実行されることなく大入賞口３２ａが閉鎖されることを防止できる。

【０２９０】

また、特別発光処理と、特別表示処理とが実行されるタイミングがずれている。具体的には、特別発光処理が実行された後に特別表示処理が実行される。特別発光処理が実行されることにより、特別演出が実行されることを遊技者に報知できるとともに、遊技者に特別演出に注目させる効果を得ることができる。また、特別表示処理が実行された場合、具体的に大当たり結果に対応した保留情報がいずれであるかが図柄表示装置４１に表示される。特別発光処理が実行された後に特別表示処理を実行することにより、特別表示処理が実行された場合に図柄表示装置４１にて実行される特別演出を遊技者が見逃すことを防止できる。ここで、特別発光処理と特別表示処理とが同時に実行される場合、特別表示装置４８及び図柄表示装置４１のそれぞれに遊技者の注目度が分散し、特別演出が実行されたタイミングを遊技者が把握できなかったり、図柄表示装置４１における大当たり結果に対

応した保留情報の表示を遊技者が見逃したりする不都合の発生が考えられる。この点、本実施の形態では、特別発光処理と特別表示処理が実行されるタイミングがずれていることにより、上記不都合が発生することを防止できる。

【０２９１】

さらに、特別表示処理では、具体的にいずれの保留情報が大当たり結果に対応しているかが、図柄表示装置４１に表示される。遊技者によっては、特別演出が実行されるタイミングだけでは、いずれの保留情報が大当たり結果に対応しているかを理解できないことが考えられる。この点、本実施の形態では、図柄表示装置４１における表示態様からいずれの保留情報が大当たり結果に対応しているかを遊技者に理解させ易くすることができる。

【０２９２】

＜特別演出が実行される場合の様子＞

開閉実行モードにて特別演出が実行される場合の様子について図２８のタイミングチャートを参照して説明する。

【０２９３】

先ず、図２８（ａ）を用いて説明する。ｔａ１のタイミングで、大当たり当選に対応した遊技回が終了し、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードに移行する。今回の開閉実行モードでは、既に記憶されている保留情報のうち、今回の開閉実行モードが終了した後、２遊技回目及び５遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり当選に対応している。

【０２９４】

開閉実行モードにおける２ラウンド目であるｔａ２のタイミングで、２遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応した特別演出（以下、先側の特別演出ともいう）が実行される。その後、今回の開閉実行モードにおける５ラウンド目であるｔａ３のタイミングで、５遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応した特別演出（以下、後側の特別演出ともいう）が実行される。続くｔａ４のタイミングで今回の開閉実行モードが終了される。

【０２９５】

そして、ｔａ５のタイミングで外れ結果に対応した遊技回が終了する。その後、ｔａ６のタイミングで大当たり当選に対応した遊技回が終了した場合に、先側の特別演出に対応した開閉実行モード（以下、後側の開閉実行モードともいう）に移行する。

【０２９６】

その後、この開閉実行モードにおける３ラウンド目であるｔａ７のタイミングで、特別演出が実行される。この特別演出は、先側の開閉実行モードにおける後側の特別演出と、対応した保留情報が同一のものである。先側の開閉実行モードから後側の開閉実行モードとなるまでには、遊技回が実行されていることとなる。このため、先側の開閉実行モードにて後側の特別演出が実行されているとしても、後側の開閉実行モードでは遊技回の実行に伴い、何遊技回後に開閉実行モードとなるかのタイミングが、先側の開閉実行モードと後側の開閉実行モードとでは異なることとなる。先側の開閉実行モードにて後側の特別演出が実行されているとしても、後側の開閉実行モードにて後側の特別演出に対応した保留情報に基づく特別演出を再び実行することにより、遊技者にいずれの保留情報が大当たり当選に対応しているかを把握させ易い。

【０２９７】

ｔａ８のタイミングにて後側の開閉実行モードが終了する。そして、ｔａ９のタイミングで外れ結果に対応した遊技回が２回終了する。その後、ｔａ１０のタイミングで大当たり当選に対応した遊技回が終了した場合に開閉実行モードに移行する。この開閉実行モードが、上記先側の開閉実行モードにて後側の特別演出の実行に対応したものとなる。

【０２９８】

次に、図２８（ｂ）を用いて説明する。ｔｂ１のタイミングで大当たり当選に対応した遊技回が終了し、１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードに移行する。今回の開閉実行モードでは、既に記憶されている保留情報のうち、今回の開閉実行モードが終了

した後、２遊技回目及び７遊技回目における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり当選に対応している。

【０２９９】

開閉実行モードにおける２ラウンド目であるｔｂ２のタイミングで、２遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応した特別演出が実行される。その後、ｔｂ３のタイミングで７遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応した特別演出が実行される。その後、ｔｂ４のタイミングで今回の開閉実行モードが終了する。ｔｂ５のタイミングで、その開閉実行モードが終了した後、２遊技回が経過したタイミングで再び開閉実行モードに移行する。

【０３００】

ここで、１～５ラウンド目にて特別演出が実行されていない場合、それ以降のラウンドで特別演出が実行されることはない。つまり、開閉実行モードが終了した後、５遊技回目までに大当たり当選とならない場合、６～８遊技回目にて大当たり当選となるとしても特別演出が実行されることはない。本実施の形態では、開閉実行モードが終了した後１～５遊技回目にて変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に大当たり当選に対応しているものが含まれている場合、開閉実行モードにて保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の数が増加している。

【０３０１】

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。

【０３０２】

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に記憶されている情報に基づいて保留予告が実行される。これにより、遊技者にとっては、複数の情報が各保留エリアに記憶されている場合には当否判定処理の対象となる順番が後の情報について当否判定処理の対象となった場合の結果を保留予告の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【０３０３】

保留予告が実行されるタイミングは、保留予告用の確認処理における当否判定の対象となった保留情報に応じて異なっている。これにより、保留予告が実行されたタイミングを把握することによって、いずれの保留情報が大当たり結果に対応しているかを遊技者が把握できる。この結果、保留予告が実行された場合に、その保留予告がいずれの保留情報に対するものかを遊技者が理解できなくなることを防止できる。

【０３０４】

ここで、各作動口３３，３４のいずれかに遊技球が入賞したタイミングで保留予告を実行するものや、変動表示が開始されたタイミングで保留予告を実行するものが考えられる。これら場合、保留予告が実行され得るタイミングが短く、保留予告が実行されるか否かに遊技者に注目させる期間が短くなる。このため、遊技者の遊技への注目度を十分に高めることができない。この点、本実施の形態では、保留予告が実行されるタイミングを、いずれの保留情報に対応しているかによって異ならせることにより、保留予告が実行され得る期間が長くなる。これにより、保留予告が実行されることを遊技者に期待させている期間を長くすることができる。この結果、遊技者が遊技に注目している期間を長くすることが可能となる。したがって、遊技者の遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０３０５】

開閉実行モードにおけるラウンド数と、保留情報が変動開始処理にて当否判定処理の対象となる順番とが対応付けられている。これにより、開閉実行モードにおいて保留予告が実行されたラウンド数を把握することでいずれの保留情報が大当たり結果に対応しているかを遊技者が理解できる。

【０３０６】

６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードにおける６ラウンド目では、開閉実行モードが終了した後、６～８遊技回目にて大当たり当選となる場合に保留予告が実行され

る。このように、一のラウンドと、複数の遊技回数目と、を対応させて保留予告を実行することにより、設定されているラウンド数が、記憶可能な保留情報数より少ないとしても、良好に保留予告を実行できる。

【０３０７】

さらに、１～５ラウンド目では、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果のいずれに対応した開閉実行モードであったとしても、各ラウンドに対応付けられた遊技回を共通のものとしている。これにより、１～５ラウンドにて保留予告が実行された場合に、大当たり結果の種別を遊技者が特定する必要がなくなる。

【０３０８】

また、開閉実行モードでは変動開始処理による当否判定処理が実行されない。これにより、変動表示が開始されるタイミングと、保留予告が実行されるタイミングとがほぼ同時に発生することを防止できる。この結果、保留予告が実行された場合に、保留情報が記憶されている個数を遊技者が把握できなくなることを防止できる。なぜなら、保留予告の実行と、変動表示の開始と、がほぼ同時に発生した場合、変動表示が開始され保留情報が減少した後に保留予告が実行されたのか、又は保留予告が実行された後に変動表示が開始されたのかを遊技者が理解できなくなるからである。

【０３０９】

また、開閉実行モードでは、大入賞口３２ａに遊技球が入賞するか否かを遊技者は確認するのみとなり、遊技が単調になりがちである。保留予告を開閉実行モードにおいて実行することにより、開閉実行モードにおける遊技者の遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０３１０】

開閉実行モードにおけるラウンドごとに、保留予告が実行された場合に対応付けられた保留情報が異なる構成とした。これにより、遊技者にとっては、保留予告が実行された場合のラウンドを把握することで、その保留予告がいずれの保留情報に対応しているかを把握できる。また、ラウンド間は、大入賞口３２ａの閉鎖状態によって区切られており、遊技者が現在のラウンドがいずれのラウンドであるかを把握できないことを防止できる。以上より、遊技者は保留予告が実行されるタイミングに注目することとなり、遊技者の遊技への注目度を一層高めることができる。

【０３１１】

特別表示装置４８の発光態様をいずれの保留情報に対するものであったとしても共通の態様となるようにした。これにより、特別表示装置４８を制御するためのプログラムを設定する場合に、そのプログラムにかかる情報量を削減できる。さらに、保留予告が実行されるタイミングで、その保留予告がいずれの保留情報に対応して実行されているかを遊技者に教示できるため、上記発光の模様を共通の態様としたとしても、いずれの保留情報に対する保留予告かを遊技者が理解できなくなることを防止できる。

【０３１２】

また、第１保留予告用の確認処理にて大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合に、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する構成とした。これにより、第１保留予告用の確認処理にて大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の数を増加させることができる。この結果、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の数を多様化できる。したがって、遊技者はいずれの保留情報に対して、保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されているか否かに注目する又は予測するため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。また、第１保留予告用の確認処理に対応した保留予告が実行されることで、遊技者は保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報数が増加したことを把握できる。

【０３１３】

各保留予告用の確認処理における当否判定処理は、開閉実行モードにおいて実行される

。これにより、変動開始処理における当否判定処理と、保留予告用の確認処理における当否判定処理とが、１回の通常処理にて実行されることを防止できる。この結果、１回の通常処理の処理回が極端に長くなることを防止できる。さらに、各保留予告用の確認処理における当否判定処理は、１回の保留予告用の確認処理が実行された場合、一の保留情報を対象にして実行される。これにより、１回の保留予告用の確認処理において複数の保留情報を対象に当否判定処理が実行される構成に比べ、１回の保留予告用の確認処理の処理回が長くなることを防止できる。この結果、１回の通常処理の処理回が極端に長くなることを防止する効果を高めることができる。

【０３１４】

各保留予告用の確認処理は、開閉実行モードが終了した後、高確率モードが設定された状態にて変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対して実行される。高確率モードでは、低確率モードよりも大当たり当選となる期待度が高くなっている。これにより、保留予告が実行される頻度を高めることができる。また、保留予告用の確認処理を実行する場合に当否判定処理の対象となる保留情報が、変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合の抽選モードが高確率モードであるか、又は低確率モードであるかの判定を実行する必要がなくなる。この結果、各保留予告用の確認処理を実行する場合にかかる処理負荷を軽減できる。

【０３１５】

また、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理は、第１保留予告用の確認処理において大当たり結果に対応していると特定された保留情報からみて、変動開始処理における当否判定処理が５回実行されるまでに、その当否判定処理の対象となる保留情報に対して実行される。これにより、第１保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応していると特定された保留情報に基づく開閉実行モードが終了した後に、高確率モードが設定された状態にて変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報を、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象とできる。つまり、第１保留予告用の確認処理の結果に基づいて、第２保留予告用の確認処理を実行することで、抽選モードが高確率モードの場合に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報を、第２保留予告用の確認処理にて特定し易くなる効果が得られる。

【０３１６】

第１保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定され第１一致情報フラグ格納された場合、その保留情報よりも後に、変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対して第１保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行しない構成とした。これにより、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理では、第１一致情報フラグが格納されたエリアを把握すれば、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理がいずれの保留情報まで実行されたかを把握することが可能となる。この結果、第２保留予告用の確認処理にていずれの保留情報を当否判定の対象とするかを決定するための処理を簡易化できる。

【０３１７】

開閉実行モードにおける１～５ラウンド目までは、一のラウンドに対して一の保留情報を対応付けている。開閉実行モードが終了した後、５遊技回が経過するまでは高確率モードが設定されている。高確率モードが設定されている期間において当否判定処理の対象となる保留情報については、いずれの保留情報が大当たり当選に対応しているかを遊技者は細かく把握したいと考えている。この点、本実施の形態では、１～５ラウンド目までは、一のラウンドに対して一の保留情報が対応付けられている。これにより、開閉実行モードが終了した後、いずれの保留情報が大当たり当選に対応しているかを遊技者に詳細に把握させることが可能となり、遊技者が把握したいと望む情報を良好に報知できる。この結果、遊技者の遊技への注目度を高めることが可能となる。

【０３１８】

＜第２の実施の形態＞

本実施の形態では、上記第１の実施の形態と予め設定されている大当たり結果が異なっ

ている。
【０３１９】
本実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果に加え、６Ｒ通常大当たり結果（通常大当たり結果ともいう）が設定されている。６Ｒ通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードが終了した後に、抽選モードとして低確率モードが設定されるとともに、所定遊技回数（５０回）が経過するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが設定される。また、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果となった場合、開閉実行モードが終了した後に、抽選モードとして高確率モードが設定されるとともに、サポートモードとして高頻度サポートモードが設定される。本実施の形態では、６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果のいずれかとなった場合、再び大当たり結果となるまで、高確率モード及び高頻度サポートモードが維持される。
【０３２０】
また、本実施の形態では、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、６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ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、６Ｒ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。
【０３２１】
ここで、本実施の形態における振分テーブルについて図２９を参照して説明する。
【０３２２】
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６Ｒ通常確大当たり結果に対応しており、「１０～２６」が６Ｒ確変大当たり結果に対応しており、「２７～２９」が１６Ｒ確変大当たり結果に対応している。本パチンコ機１０では、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり結果となった場合と、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり結果となった場合とのいずれの場合であっても当該振分テーブルが参照される。つまり、いずれの作動口３３，３４に入賞したとしても、大当たり結果の振分が同様となっている。
【０３２３】
本実施の形態における変動開始処理では、振分テーブルを参照して、大当たり結果の種別が特定された後、各大当たり結果に対応した停止結果設定処理が実行される。また、各大当たり結果に対応した大当たりフラグとして、６Ｒ通常大当たり結果である場合には６Ｒ通常大当たりフラグが、６Ｒ確変大当たり結果である場合には６Ｒ確変大当たりフラグが、１６Ｒ確変大当たり結果である場合には１６Ｒ確変大当たりフラグがそれぞれ格納される。各大当たりフラグは、第１遊技状態移行処理における開閉実行モードの終了処理が実行された場合に消去される。
【０３２４】
＜開閉実行モード終了時の移行処理＞
本実施の形態における開閉実行モード終了時の移行処理について図３０のフローチャートを参照して説明する。
【０３２５】
先ずステップＳ１７０１では、確変大当たりフラグが格納されているか否かを判定する。具体的には、６Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変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。いずれかの確変大当たりフラグが格納されている場合、ステップＳ１７０２に進む。ステップＳ１７０２では、第１の実施の形態にて説明したフラグ消去処理を実行する。その後、ステップＳ１７０３及びステップＳ１７０４にて高確率モードフラグ及び高頻度サポートモードフラグをそれぞれ格納する。続くステップＳ１７０５にて高確率コマンドを設定する。高確率コマンドには、高確率モードが設定されたことを示す情報が含まれている。高確率コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、受信した高確率コマンドを表示制御装置２１２に送信する。表示制御装置２１２は、

高確率コマンドを受信したことに基づいて高確率モード及び高頻度サポートモードに対応した表示を開始するよう図柄表示装置４１を制御する。高確率コマンドを設定したら本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０３２６】

ステップＳ１７０１にて確変大当たりフラグが格納されていない場合、すなわち、通常大当たりフラグが格納されている場合、ステップＳ１７０６に進む。ステップＳ１７０６では、上述したフラグ消去処理を実行する。その後ステップＳ１７０７にて高頻度サポートフラグを格納し、ステップＳ１７０８にて高頻度遊技回数カウンタエリアに「５０」をセットして本開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。

【０３２７】

ここで、本実施の形態では、第２遊技状態移行処理におけるステップＳ１１０１にて高確率モードであると判定した場合、ステップＳ１１０２～ステップＳ１１０５の処理を実行することなく、第２遊技状態移行処理を終了する。このため、６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了した場合、再び大当たり当選となるまで高確率モード及び高頻度サポートモードが維持される。

【０３２８】

＜第１保留予告用の確認処理＞

本実施の形態における第１保留予告用の確認処理について図３１のフローチャートを参照して説明する。

【０３２９】

ステップＳ１８０１では、判定済みフラグ格納エリアに高確率一致情報フラグ及び低確率一致情報フラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。本第１保留予告用の確認処理では、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合、その大当たり当選が、確変大当たり結果（６Ｒ確変大当たり結果及び１６Ｒ確変大当たり結果）又は通常大当たり結果（６Ｒ通常大当たり結果）のいずれに対応しているかを特定する。高確率一致情報フラグは、第１保留予告用の確認処理にて確変大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合に格納される。低確率一致情報フラグは、第１保留予告用の確認処理にて通常大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合に格納される。

【０３３０】

ステップＳ１８０１にて高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグのいずれかが格納されている場合、今回までの第１保留予告用の確認処理にて既に大当たり情報に対応した保留情報が記憶されていることが特定されているものとして本第１保留予告用の確認処理を終了する。一方、ステップＳ１８０１にて、高確率一致情報フラグ及び低確率一致情報フラグのいずれのフラグも格納されていない場合、ステップＳ１８０２以降の処理を実行する。

【０３３１】

本実施の形態における第１保留予告用の確認処理のステップＳ１８０２～ステップＳ１８０５は、上記第１の実施の形態における第１保留予告用の確認処理のステップＳ１２０３～ステップＳ１２０６と同様のため説明を省略する。

【０３３２】

ステップＳ１８０５の処理を実行したらステップＳ１８０６に進む。ステップＳ１８０６では、現在の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、高確率モードフラグが格納されているか否かを判定し、高確率モードフラグが格納されている場合に高確率モードであると判定する。

【０３３３】

なお、ステップＳ１８０６では、現在の遊技状態が開閉実行モード中である場合には、今回の開閉実行モードが終了した場合に高確率モードが設定されるか否かを判定する。具体的には、６Ｒ確変大当たりフラグ又は１６Ｒ確変大当たりフラグのいずれかが格納されている場合に、高確率モードであると判定する。

【０３３４】
ステップＳ１８０６にて、高確率モードであると判定した場合、ステップＳ１８０７に進む。ステップＳ１８０７では、高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。一方、１８０６にて、高確率モードでないと判定した場合、すなわち、低確率モードであると判定した場合、ステップＳ１８０８に進む。ステップＳ１８０８では、低確率モードに対応した当否判定処理を実行する。
【０３３５】
ステップＳ１８０７又はステップＳ１８０８にて当否判定処理を実行したらステップＳ１８０９に進む。ステップＳ１８０９では、ステップＳ１８０７又はステップＳ１８０８の当否判定処理の結果が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応していない場合、本第１保留予告用の確認処理を終了する。
【０３３６】
ステップＳ１８０９にて大当たり当選に対応している場合、ステップＳ１８１０に進む。ステップＳ１８１０では、今回の保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった保留情報のうち、大当たり種別判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２によって更新された情報から取得した情報を把握する。
【０３３７】
続くステップＳ１８１１では、把握した情報が、確変大当たり結果、つまり６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ確変大当たり結果に対応しているか否かを判定する。具体的には、把握した情報が「１０～２９」の範囲に含まれている場合に確変大当たり結果に対応していると判定する。
【０３３８】
ステップＳ１８１１にて大当たり結果が確変大当たり結果に対応している場合、ステップＳ１８１２に進む。ステップＳ１８１２では、判定済みフラグ格納エリアに高確率一致情報フラグを格納する。具体的には、今回保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった判定済みフラグが格納されているエリアを上書きするようにして高確率一致情報フラグが格納される。続くステップＳ１８１３では、高確率一致情報コマンドを設定する。この一致情報コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、その一致情報コマンドを表示制御装置２１２に送信する。一致情報コマンドには、確変大当たり結果に対応している保留情報が記憶されていることに対応した情報が含まれている。これにより、表示制御装置２１２は、確変大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを把握できる。ステップＳ１８１３にて一致情報コマンドを設定したら本第１保留予告用の確認処理を終了する。
【０３３９】
ステップＳ１８１１にて、確変大当たり結果に対応していない場合、つまり、６Ｒ通常大当たり結果に対応している場合、ステップＳ１８１４に進む。ステップＳ１８１４では、判定済みフラグ格納エリアに低確率一致情報フラグを格納する。具体的には、今回の保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった判定済みフラグが格納されているエリアを上書きするようにして低確率一致情報フラグが格納される。続くステップＳ１８１５では、低確率一致情報コマンドを設定する。この一致情報コマンドは、通常処理（図１３）の外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、その一致情報コマンドを表示制御装置２１２に送信する。一致情報コマンドには、６Ｒ通常大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることに対応した情報が含まれている。これにより、表示制御装置２１２は、６Ｒ通常大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを把握できる。ステップＳ１８１５にて一致情報コマンドを設定したら本第１保留予告用の確認処理を終了する。なお、保留予告用の確認処理が実行され格納された判定済みフラグ及び一致情報フラグは、開閉実行モードに移行した場合に消去される。
【０３４０】

＜第２保留予告用の確認処理＞

次に本実施の形態における第２保留予告用の確認処理について図３２のフローチャートを参照して説明する。なお、本実施の形態における第２保留予告用の確認処理のステップＳ１９０１、ステップＳ１９０５及びステップＳ１９０６は、上記第１の実施の形態における第２保留予告用の確認処理のステップＳ１３０２、ステップＳ１３０６及びステップＳ１３０７と同様のため説明を省略する。

【０３４１】

ステップＳ１９０１にて第２一致情報フラグが格納されていない場合、ステップＳ１９０２に進む。ステップＳ１９０２では、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグのいずれかが格納されているか否かを判定する。いずれの一致情報フラグも格納されていない場合、本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０３４２】

ステップＳ１９０２にて、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグのいずれかが格納されている場合、ステップＳ１９０３以降の処理を実行する。ステップＳ１９０３では、低確率又は高確率一致情報フラグが格納されている格納されているエリアからみて未判定の保留情報の確認処理を実行する。具体的には、判定済みフラグ格納エリアにおける低確率又は高確率一致情報フラグが格納されているエリアからみて、それ以降に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応したエリアで判定済みフラグが格納されていないエリアを特定する。そして、そのエリアに対応した保留情報の有無と判定済みフラグの有無とをそれぞれ確認することにより、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを把握する。

【０３４３】

続くステップＳ１９０４では、ステップＳ１９０３の確認処理の結果、未判定の保留情報が記憶されているか否かを判定する。未判定の保留情報が記憶されていない場合、本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０３４４】

未判定の保留情報が記憶されている場合、ステップＳ１９０５及びステップＳ１９０６の処理を実行する。ステップＳ１９０６にて判定済みフラグを格納したらステップＳ１９０７に進む。ステップＳ１９０７では、第１保留予告用の確認処理にて格納されていた一致情報フラグが高確率一致情報フラグであるか否かを判定する。高確率一致情報フラグが格納されている場合、ステップＳ１９０８に進む。ステップＳ１９０８では、高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。一方、ステップＳ１９０７にて格納されている一致情報フラグが高確率一致情報フラグでない場合、すなわち、低確率一致情報フラグが格納されている場合、ステップＳ１９０９に進む。ステップＳ１９０９では、低確率モードに対応した当否判定処理を実行する。

【０３４５】

ステップＳ１９０８又はステップＳ１９０９の処理を実行したらステップＳ１９１０に進む。ステップＳ１９１０では、ステップＳ１９０８又はステップＳ１９０９の当否判定処理の結果が、大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応していない場合、本第２保留予告用の確認処理を終了する。

【０３４６】

ステップＳ１９１０にて大当たり当選に対応している場合、ステップＳ１９１１及びステップＳ１９１２の処理を実行する。ステップＳ１９１１及びステップＳ１９１２の処理は、上記第１の実施の形態における第２保留予告用の確認処理におけるステップＳ１３１０及びステップＳ１３１１と同様のため説明を省略する。

【０３４７】

本実施の形態では、第１保留予告用の確認処理にて高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグのいずれかが格納されることにより、その一致情報フラグの格納に対応した保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合、確変大当たり結果又は通常大当たり結果のいずれとなるかを把握できる。これにより、それら大当たり結果に

対応した開閉実行モードが終了した後の抽選モードで、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行することが可能となる。

【０３４８】

＜一致情報受信処理＞

本実施の形態における一致情報受信処理について図３３のフローチャートを参照して説明する。

【０３４９】

ステップＳ２００１では、高確率一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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高確率一致情報コマンドであるか否かを判定する。高確率一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ２００２に進む。

【０３５０】

ステップＳ２００２では、高確率一致情報フラグをワークＲＡＭ２５４に設けられた高確率一致情報フラグ格納エリアに格納する。高確率一致情報フラグは、確変大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを特定するためのものである。ステップＳ２００２の処理を実行したら本一致情報受信処理を終了する。

【０３５１】

ステップＳ２００１にて高確率一致情報コマンドを受信していない場合、ステップＳ２００３に進む。ステップＳ２００３では、低確率一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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低確率一致情報コマンドであるか否かを判定する。低確率一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ２００４に進む。

【０３５２】

ステップＳ２００４では、低確率一致情報フラグをワークＲＡＭ２５４に設けられた低確率一致情報フラグ格納エリアに格納する。低確率一致情報フラグは、６Ｒ通常大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを特定するためのものである。ステップＳ２００４の処理を実行したら本一致情報受信処理を終了する。

【０３５３】

一方、ステップＳ２００３にて低確率一致情報コマンドを受信していない場合、ステップＳ２００５にて第２一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。具体的には、コマンド格納エリア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第２一致情報コマンドであるか否かを判定する。第２一致情報コマンドを受信していない場合、本一致情報受信処理を終了する。

【０３５４】

ステップＳ２００５にて第２一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ２００６に進む。ステップＳ２００６では、第２一致情報フラグをワークＲＡＭ２５４に設けられた第２一致情報フラグ格納エリアに格納する。第２一致情報フラグは、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグの格納に基づく開閉実行モードが終了した後に、変動開始処理にて当否判定処理の対象となる保留情報に大当たり当選に対応したものが記憶されていることを特定するためのものである。ステップＳ２００６の処理を実行したら本一致情報受信処理を終了する。

【０３５５】

＜保留予告として実行される特別演出について＞

表示制御装置２１２にかかる制御を説明するに先立ち、本実施の形態にて実行される保留予告としての特別演出について説明する。本実施の形態では、特別演出として、上記第１の実施の形態にて説明した特別発光処理が遊技回中にて実行される。また、特別演出として、第１特別演出と第２特別演出とが設定されている。第１特別演出と第２特別演出とでは、特別発光処理が実行された場合の特別表示装置４８による報知態様が異なっている。

【０３５６】

具体的には、各特別演出が実行された場合、特別表示装置４８におけるランプが点滅するようになっている。そして、第１特別演出における特別発光処理が実行された場合、第２特別演出における特別発光処理が実行された場合よりも、特別表示装置４８におけるランプの点滅周期が短くなっている。点滅周期を把握することにより遊技者は第１特別演出及び第２特別演出のうち、いずれの特別演出が実行されているかを把握できる。この点滅周期を決定するためのプログラムがプログラムＲＯＭ２５３に記憶されており、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２は、そのプログラムを参照して特別表示装置４８を制御する。

【０３５７】

また、特別発光処理が実行された場合、特別表示装置４８のスピーカから効果音が出力される。この効果音のプログラムはＭＰＵ２５２のプログラムＲＯＭ２５３に記憶されている。詳細には、この効果音のプログラムとして、第１効果音を出力するための第１効果音プログラムと第２効果音を出力するための第２効果音プログラムとが記憶されている。第１特別演出における特別発光処理が実行された場合、第１効果音の出力が複数回繰り返された後に第２効果音が出力される。また、第２特別演出における特別発光処理が実行された場合、第１効果音が出力された後に第２効果音が出力される。つまり、第１特別演出における特別発光処理が実行された場合、第２特別演出における特別発光処理が実行された場合よりも、第１効果音が出力される回数が多くなっている。第１効果音が出力された回数によって第１特別演出及び第２特別演出のうち、いずれの特別演出が実行されているかを遊技者が把握し易い。

【０３５８】

以上のように、第１特別演出と第２特別演出とで、特別表示装置４８におけるランプの発光態様と、スピーカの出力態様と、をそれぞれ異ならせることにより、遊技者がいずれの特別演出が実行されているかを把握し易い。

【０３５９】

また、スピーカの出力態様を異ならせる場合、第１効果音が繰り返される回数を異ならせる構成とした。これにより、第１特別演出と第２特別演出とで、ＭＰＵ２５２は、第１効果音プログラムを繰り返す回数を変更するのみでよく、スピーカの出力態様を異ならせるための情報量を削減することができる。

【０３６０】

＜変動表示制御処理＞

表示制御装置２１２にて実行される変動表示制御処理について以下に説明する。変動表示制御処理では、主制御装置８１から送信された変動用コマンドを、音声ランプ制御装置８２を介して受信している場合に、図柄表示装置４１にて図柄の変動表示を実行させる処理を実行する。

【０３６１】

図３４のフローチャートに示すように、ステップＳ２１０１にて、１遊技回の実行中であるか否かを判定する。１遊技回の実行中でない場合にはステップＳ２１０２にて、変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。変動用コマンドを受信していない場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。変動用コマンドを受信している場合には、ステップＳ２１０３にて変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【０３６２】

一方、１遊技回分の図柄の変動表示が行われている場合には、ステップＳ２１０４にて、主制御装置８１から送信された変動終了コマンドを、音声ランプ制御装置８２を介して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Ｓ２１０５にて変動中用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動中用処理では、遊技回が開始された後に図柄を変動表示させるように図柄表示装置４１を制御する。

【０３６３】

変動終了コマンドを受信している場合には、ステップＳ２１０６にて変動終了用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。変動終了用処理では、図柄の変動表示を

終了し、主制御装置８１の抽選結果に対応した最終停止図柄を停止するよう図柄表示装置４１を制御する。

【０３６４】

＜変動開始用処理＞

変動表示制御処理のステップＳ２１０３にて実行される変動開始用処理について図３５のフローチャートを用いて説明する。

【０３６５】

ステップＳ２２０１にて、今回受信した変動用コマンドを読み出し、当該コマンドから確変大当たり結果の情報、通常大当たり結果の情報又は外れ結果の情報といった遊技結果の情報、及び変動表示時間の情報を把握する。そして、ステップＳ２２０１では、上記特定した情報から、大当たり当選の有無の情報、大当たり当選である場合には大当たり種別の情報、大当たり非当選である場合にはリーチ発生の有無の情報、及び変動表示時間の情報を把握し、その把握した情報をＭＰＵ２５２のレジスタに記憶する。

【０３６６】

続くステップＳ２２０２では、ステップＳ２２０１にてレジスタに記憶した情報から今回の遊技回にて大当たり当選となるか否かを特定する。大当たり当選でない場合、ステップＳ２２０３に進む。ステップＳ２２０３では、外れ変動態様設定処理を実行する。外れ変動態様設定処理を実行したら本変動開始用処理を終了する。

【０３６７】

外れ変動態様設定処理について図３６のフローチャートを参照して説明する。外れ変動態様設定処理では、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納されている場合に保留予告として特別演出を実行するか否かを決定する。

【０３６８】

ステップＳ２３０１では、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。いずれかの一致情報フラグが格納されている場合、今回の遊技回の後に、変動開始処理にて当否判定処理の対象となる保留情報に大当たり当選に対応しているものが含まれていることとなる。

【０３６９】

ステップＳ２３０１にて高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグのいずれかが格納されている場合、ステップＳ２３０２に進む。ステップＳ２３０２では、保留予告実行抽選処理を実行する。保留予告実行抽選処理では、今回の遊技回にて特別演出を実行するか否かの抽選を行う。具体的には、ワークＲＡＭ２５４の抽選用カウンタエリア２６２に設けられた保留予告実行抽選用乱数カウンタから値を取得して、取得した値が特別演出の実行に対応している場合に保留予告実行抽選に当選と判定する。

【０３７０】

ステップＳ２３０３では、ステップＳ２３０２の保留予告実行抽選の結果が当選であるか否かを判定する。保留予告実行抽選に当選している場合、ステップＳ２３０４に進む。ステップＳ２３０４では、高確率一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。高確率一致情報フラグが格納されている場合、ステップＳ２３０５に進む。

【０３７１】

ステップＳ２３０５では、第１演出実行抽選処理を実行する。第１演出実行抽選処理では、第１特別演出を実行するか否かの抽選を行う。具体的には、ワークＲＡＭ２５４の抽選用カウンタエリア２６２に設けられた第１演出実行抽選用乱数カウンタから値を取得して、取得した値が第１特別演出の実行に対応している場合に第１演出実行抽選に当選と判定する。なお、第１演出実行抽選用乱数カウンタに代えて保留予告実行抽選用乱数カウンタを用いることも可能である。この場合、抽選用カウンタエリア２６２に予め設定する乱数カウンタの容量を削減できる。

【０３７２】

第１演出実行抽選処理を実行したらステップＳ２３０６に進む。ステップＳ２３０６では、第１特別演出抽選に当選しているか否かを判定する。

【０３７３】
第１特別演出抽選に当選している場合、ステップＳ２３０７に進む。ステップＳ２３０７では、外れに対応した停止図柄設定処理を実行する。本処理では、プログラムＲＯＭ２５３に記憶された停止図柄テーブル記憶エリアに記憶された外れに対応した停止図柄テーブルを参照して外れ結果に対応した停止図柄を設定する。具体的には、外れ結果に対応した図柄（同一図柄組合せが同一線上に停止しない図柄の組合せ）が最終停止されるように停止図柄を設定する。その後ステップＳ２３０８にて、第１特別演出実行に対応した変動表示態様設定処理を実行して本外れ変動態様設定処理を終了する。第１特別演出実行に対応した変動表示態様設定処理では、ステップＳ２３０７にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定するものであり、図柄の変動表示が開始されてからその変動表示が終了するまでのいずれかのタイミングで第１特別演出が実行されるように特別表示装置４８の表示態様を設定する。
【０３７４】
ステップＳ２３０４にて高確率一致情報フラグが格納されていない場合（低確率一致情報フラグが格納されている場合）、又はステップＳ２３０６にて第１特別演出実行抽選に当選していないと判定した場合、ステップＳ２３０９に進む。
【０３７５】
ステップＳ２３０９では、ステップＳ２３０７と同様に、外れに対応した停止図柄設定処理を実行する。その後ステップＳ２３１０にて、第２特別演出実行に対応した変動表示態様設定処理を実行して本外れ変動態様設定処理を終了する。第２特別演出実行に対応した変動表示態様設定処理では、ステップＳ２３０９にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定するものであり、図柄の変動表示が開始されてからその変動表示が終了するまでのいずれかのタイミングで第２特別演出が実行されるように特別表示装置４８の表示態様を設定する。
【０３７６】
一方、ステップＳ２３０１にて一致情報フラグ（高確率一致情報フラグ、低確率一致情報フラグ）が格納されていない場合、又はステップＳ２３０３にて保留予告実行抽選に当選していない場合、ステップＳ２３１１に進む。ステップＳ２３１１では、ステップＳ２３０７と同様に外れに対応した停止図柄設定処理を実行する。その後、外れに対応した変動表示態様設定処理を実行して本外れ変動態様設定処理を終了する。外れに対応した変動表示態様設定処理では、ステップＳ２３１１にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定するものである。本外れに対応した変動表示態様設定処理が実行された場合、図柄の変動表示が開始されてからその変動表示が終了するまでに特別演出が実行されることがない。
【０３７７】
本実施の形態では、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納されていることに基づいて、外れ結果に対応した遊技回にて特別演出が実行される。特別演出が実行されることにより、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることを遊技者が把握できる。また、第１特別演出は、高確率一致情報フラグが格納されている場合に実行される。これにより、第１特別演出が実行された場合、確変大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを遊技者が把握できる。さらに、第２特別演出は、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納されている場合に実行される。これにより、第２特別演出が実行された場合、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを遊技者が把握できる。また、特別演出は保留予告実行抽選に当選しなければ実行されない。このため、特別演出が実行されなくとも、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることを遊技者に期待させることができる。
【０３７８】
さらに、特別演出は、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納された場合、大当たり当選となる遊技回となる以前の外れ結果に対応した毎遊技回にて発生し得る。これは、高確率一致情報フラグ又は低確率一致情報フラグが格納されているにも関わら

ず、大当たり当選となるまでに特別演出が実行されない頻度が過度に高くなることを防止するための工夫である。

【０３７９】

変動開始用処理（図３５）の説明に戻る。ステップＳ２２０２にて大当たりが発生する遊技回であると判定した場合、ステップＳ２２０４に進む。ステップＳ２２０４では、高確率一致情報フラグ及び低確率一致情報フラグを消去する。なお、ステップＳ２２０４の処理は、高確率一致情報フラグ格納エリア及び低確率一致情報フラグ格納エリアをそれぞれクリアするものであり、各一致情報フラグが格納されていない場合、その状態が維持される。

【０３８０】

続くステップＳ２２０５では、第２一致情報フラグが格納されているか否かを判定する。第２一致情報が記憶されている場合、ステップＳ２２０６に進む。ステップＳ２２０６では、その第２一致情報を消去する。

【０３８１】

続くステップＳ２２０７では、確変大当たりに対応した停止図柄設定処理を実行する。本処理では、プログラムＲＯＭ２５３に記憶された停止図柄テーブル記憶エリアに記憶された確変大当たりに対応した停止図柄テーブルを参照して確変大当たり結果に対応した停止図柄を設定する。具体的には、特定図柄が最終停止されるように停止図柄を設定する。その後、ステップＳ２２０８にて、大当たりに対応した変動表示態様設定処理を実行する。本変動表示態様設定処理では、ステップＳ２２０７にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定する。ステップＳ２２０８の処理を実行したら本変動開始処理を終了する。

【０３８２】

一方、ステップＳ２２０５にて第２一致情報フラグが格納されていない場合、ステップＳ２２０９に進む。ステップＳ２２０９では、ステップＳ２２０１にてレジスタに記憶した情報が確変大当たり結果の情報であるか否かを判定することで、今回の遊技回で確変大当たり当選となるか否かを判定する。確変大当たり結果の情報が記憶されている場合、ステップＳ２２０７及びステップＳ２２０８の処理を実行して本変動開始用処理を終了する。

【０３８３】

ステップＳ２２０９にて、確変大当たり結果の情報でない場合、ステップＳ２２１０に進む。ステップＳ２２１０では、通常大当たりに対応した停止図柄設定処理を実行する。本処理では、プログラムＲＯＭ２５３に記憶された停止図柄テーブル記憶エリアに記憶された通常大当たりに対応した停止図柄テーブルを参照して通常大当たり結果に対応した停止図柄を設定する。具体的には、非特定図柄が最終停止されるように停止図柄を設定する。ステップＳ２２１０の処理を実行したらステップＳ２２０８にて、大当たりに対応した変動表示態様設定処理を実行して本変動開始用処理を終了する。本変動表示態様設定処理では、ステップＳ２２１０にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定する。

【０３８４】

本変動開始用処理では、大当たり当選である場合の停止図柄を設定する場合、第２一致情報フラグが格納されているか否かを判定し、第２一致情報フラグが格納されている場合には、今回の大当たり当選が確変大当たり結果及び通常大当たり結果のいずれであるかに関わらず、確変大当たりに対応した停止図柄を設定する。第２一致情報フラグが格納されている場合、この遊技回で開閉実行モードとなり、当該開閉実行モードが終了した後に、既に記憶されている保留情報のいずれかが当否判定の対象となった場合に再び開閉実行モードに移行する。このため、通常大当たり結果に対応した開閉実行モードが終了した後に高頻度サポートモードが終了する前に再び開閉実行モードに移行する。これにより、通常大当たり結果であるにも関わらず、確変大当たり結果に対応した停止図柄を設定したとしても、大当たり当選となることなく高頻度サポートモードが終了することを防止できる。

遊技者からみれば、確変大当たりに対応した停止図柄が停止表示された場合には、その後、高確率モードが設定されるため、通常大当たりに対応した停止図柄が停止表示された場合よりも、優越感を抱くことができる。この結果、遊技者の遊技を続行する意欲を高める効果が期待される。

【０３８５】

本実施の形態では、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行され、その当否判定処理の対象となった保留情報が大当たり結果に対応している場合、確変大当たり結果、又は通常大当たり結果のいずれに対応しているかが特定される。これにより、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理では、対象となる保留情報が、変動開始処理にて高確率モードで当否判定の対象となるか、又は低確率モードで当否判定の対象となるかを特定できる。この結果、抽選モードが複数種類設定されているとしても、第１保留予告用の確認処理における特定結果に応じて、第２保留予告用の確認処理を良好に実行できる。

【０３８６】

＜第３の実施の形態＞

本実施の形態では、保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行するタイミングが上記各実施の形態とは異なっている。

【０３８７】

＜変動開始処理＞

本実施の形態における変動開始処理について図３７のフローチャートを参照して説明する。本実施の形態における変動開始処理のステップＳ２４０１～ステップＳ２４１２及びステップＳ２４１４～ステップＳ２４１８の処理は、上記第１の実施の形態における変動開始処理のステップＳ７０１～ステップＳ７１２及びステップＳ７１３～ステップＳ７１７とそれぞれ同様のため説明を省略する。

【０３８８】

ステップＳ２４１２にて変動表示時間の設定処理を実行したらステップＳ２４１３に進む。ステップＳ２４１３では、特別遊技回設定処理を実行する。特別遊技回設定処理では、今回の遊技回が保留予告用の確認処理における当否判定処理の実行に対応した遊技回であるか否かを判定する。特別遊技回設定処理を実行したらステップＳ２４１４～ステップＳ２４１８の処理を実行して本変動開始処理を終了する。

【０３８９】

以下、特別遊技回設定処理について図３８のフローチャートを参照して説明する。

【０３９０】

ステップＳ２５０１では、今回の遊技回が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。具体的には、６Ｒ大当たりフラグ又は１６Ｒ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。いずれかの大当たりフラグが格納されている場合、本特別遊技回設定処理を終了する。

【０３９１】

ステップＳ２５０１にて大当たりフラグが格納されていない場合、ステップＳ２５０２に進む。ステップＳ２５０２では、抽選モードが低確率モードであるか否かを判定する。具体的には、高確率モードフラグが格納されているか否かを判定し、高確率モードフラグが格納されていない場合に低確率モードであると判定する。抽選モードが低確率モードでない場合、つまり、抽選モードが高確率モードである場合、本特別遊技回設定処理を終了する。

【０３９２】

ステップＳ２５０２にて抽選モードが低確率モードであると判定した場合、ステップＳ２５０３に進む。ステップＳ２５０３では、変動表示時間が所定時間以上であるか否かを判定する。具体的には、変動表示時間の設定処理にて設定された変動表示時間が所定時間以上であるか否かを判定する。本パチンコ機１０では、リーチ発生に対応した変動表示時間と、リーチ非発生に対応した変動表示時間とが予め設定されている。リーチ発生に対応

した変動表示時間は、リーチ非発生に対応した変動表示時間よりも長く設定されており、１遊技回の時間が２０ｓｅｃ以上のものが選択されるようになっている。ステップＳ２５０３では、今回の遊技回における変動表示時間がリーチ発生に対応したものとなっているかを判定するものであり、変動表示時間が２０ｓｅｃ以上の場合に変動表示時間が所定時間以上であると判定する。変動表示時間が所定時間以上でない場合、そのまま本特別遊技回設定処理を終了する。

【０３９３】

ここで、本実施の形態では、保留予告としての特別演出が１遊技回の実行中において実行される。ステップＳ２５０３の処理を実行することは、特別演出を実行可能な遊技回であるか否かの判定を行うための工夫である。

【０３９４】

ステップＳ２５０３にて、変動表示時間が所定時間以上である場合、ステップＳ２５０４に進む。ステップＳ２５０４では、特別遊技回抽選実行処理を実行する。特別遊技回抽選実行処理は、今回の遊技回が保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する遊技回であるか否かの抽選を行うものである。具体的には、ワークＲＡＭ２５４の抽選用カウンタエリア２６２に設けられた特別遊技回抽選用乱数カウンタから値を取得して、取得した値が特別演出の実行に対応している場合に特別遊技回抽選に当選と判定する。特別遊技回抽選に当選していない場合、本特別遊技回設定処理を終了する。なお、本実施の形態では、特別遊技回実行抽選に当選する確率が約１％となっている。

【０３９５】

ステップＳ２５０５にて特別遊技回抽選に当選していると判定した場合、ステップＳ２５０６に進む。ステップＳ２５０６では、確認処理実行フラグを各種フラグ格納エリア２３５の確認処理実行フラグ格納エリアに格納する。確認処理実行フラグは、今回の遊技回が特別遊技回であることを把握するためのものであり、保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する遊技回であることを把握するためのものである。なお、格納された確認処理実行フラグは、特別遊技回が終了したタイミングで消去される。

【０３９６】

続くステップＳ２５０７では特別遊技回コマンドを設定する。この設定された特別遊技回コマンドは、通常処理（図１３）における外部出力処理（ステップＳ４０１）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は、受信した特別遊技回コマンドを表示制御装置２１２に送信する。特別遊技回コマンドには、今回の遊技回が特別遊技回であることを示す情報が含まれている。表示制御装置２１２は、特別遊技回コマンドを受信することにより、今回の遊技回が特別遊技回であることを把握できる。ステップＳ２５０７の処理を実行したら本特別遊技回設定処理を終了する。

【０３９７】

ステップＳ２５０１の処理が実行されることにより、大当たり当選となる遊技回が特別遊技回となることはない。これは、大当たり当選となる遊技回が特別遊技回となり、大当たり当選となる遊技回にて保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されることを防止するめの工夫である。

【０３９８】

また、ステップＳ２５０２の処理が実行されることにより、高確率モードである場合にも特別遊技回となることがない。低確率モードは、高確率モードである場合よりも大当たり当選となりにくく、外れ結果に対応した遊技回が連続し易い。このため、低確率モードでは、高確率モードである場合に比べ、遊技が単調なものとなり易い。低確率モードにおいて特別遊技回が実行されることにより、低確率モードにおける遊技が単調化することを防止できる。また、高確率モードでは、大当たり当選となる確率が低確率モードよりも高く、遊技者の遊技への注目度が高いことが考えられる。高確率モードでは特別遊技回とならないように、低確率モードでは特別遊技回となり得るようにしたことにより、高確率モードと低確率モードとで、遊技者の遊技への注目度に極端な差が発生することを防止している。

【０３９９】
＜保留予告用の確認処理＞
本実施の形態では、上記各実施の形態における第１保留予告用の確認処理及び第２保留予告用の確認処理に代えて、保留予告用の確認処理が実行される。本実施の形態における保留予告用の確認処理について図３９のフローチャートを参照して説明する。
【０４００】
ステップＳ２６０１では、確認処理実行フラグが確認処理実行フラグ格納エリアに格納されているか否かを判定する。確認処理実行フラグが格納されていない場合、本第１保留予告用の確認処理を終了する。確認処理実行フラグが格納されている場合、ステップＳ２６０２以降の処理を実行する。
【０４０１】
ステップＳ２６０２では、保留情報のうち、未判定の保留情報が記憶されているか否かを判定する。未判定の保留情報が記憶されているか否かの方法は、記憶されている保留情報の全てを対象に未判定のものがあるかを確認する点を除き、上記第１の実施の形態におけるステップＳ１２０３と同様のため説明を省略する。
【０４０２】
続くステップＳ２６０３では、未判定の保留情報が記憶されているか否かを判定する。未判定の保留情報が記憶されていない場合、本保留予告用の確認処理を終了する。未判定の保留情報が記憶されている場合、ステップＳ２６０４及びステップＳ２６０５の処理を実行する。ステップＳ２６０４及びステップＳ２６０５の処理は、上記第１の実施の形態における第１保留予告用の確認処理のステップＳ１２０５及びステップＳ１２０６の処理と同様のため、説明を省略する。
【０４０３】
続くステップＳ２６０６では低確率モードに対応した当否判定処理を実行する。本実施の形態では、低確率モードにて第１保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行される。このため、ステップＳ２６０６の当否判定処理では、低確率モードに対応したものに設定されている。
【０４０４】
その後、ステップＳ２６０７では、ステップＳ２６０６の処理の結果が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応していない場合、本保留予告用の確認処理を終了する。
【０４０５】
その後、ステップＳ２６０７～ステップＳ２６０９の処理を実行して本保留予告用の確認処理を終了する。ステップＳ２６０７～ステップＳ２６０９の処理は、ステップＳ２６０８にて一致情報フラグを格納する点、ステップＳ２６０９にて一致情報コマンドを設定する点を除き、上記第１の実施の形態における第１保留予告用の確認処理におけるステップＳ１２０８～ステップＳ１２１０と同様のため説明を省略する。本実施の形態では、第１保留予告用の確認処理及び第２保留予告用の確認処理の区別がなく、一致情報コマンド及び一致情報コマンドにいずれの保留予告用の確認処理に対応したものかの区別がないようになっている。
【０４０６】
本実施の形態では、保留予告用の確認処理における当否判定処理が記憶されている保留情報に対して順次実行されることとなる。このため、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されている数や、その保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となるタイミングに関わらず、一致情報コマンドが設定される。
【０４０７】
なお、本保留予告用の確認処理にて格納された判定済みフラグ及び一致情報フラグのそれぞれは、特別遊技回が終了したタイミングで消去される。
【０４０８】
＜変動表示制御処理＞

本実施の形態における表示制御装置２１２に実行される変動表示制御処理について図４０のフローチャートを参照して説明する。

【０４０９】

ステップＳ２７０１では、１遊技回の実行中であるか否かを判定する。１遊技回の実行中でない場合、ステップＳ２７０２に進む。ステップＳ２７０２では、変動用コマンドを受信しているか否かを判定する。変動用コマンドを受信していない場合には、そのまま本変動表示制御処理を終了する。変動用コマンドを受信している場合には、ステップＳ２７０３にて変動開始用処理を実行した後に、本変動表示制御処理を終了する。

【０４１０】

本実施の形態における変動開始用処理について図４１のフローチャートを参照して説明する。

【０４１１】

ステップＳ２８０１では、特別遊技回コマンドを受信しているか否かを判定する。特別遊技回コマンドを受信していない場合、ステップＳ２８０２に進む。ステップＳ２８０２では、上記第２の実施の形態における変動開始処理のステップＳ２２０１と同様に、遊技結果の情報、及び変動表示時間の情報を把握する。

【０４１２】

続くステップＳ２８０３では、ステップＳ２８０２の把握結果から今回の遊技回にて大当たりが発生するか否かを特定する。大当たりが発生する遊技回である場合、ステップＳ２８０４に進み、大当たりに対応した停止図柄設定処理を実行する。大当たりに対応した停止図柄設定処理では、プログラムＲＯＭ２５３に記憶された停止図柄テーブル記憶エリアに記憶された大当たりに対応した停止図柄テーブルを参照して大当たり結果に対応した停止図柄を設定する。具体的には同一図柄の組合せが一直線上に最終停止されるように停止図柄を設定する。その後ステップＳ２８０５にて大当たりに対応した変動表示態様設定処理を実行する。本変動表示態様設定処理では、ステップＳ２８０４にて設定した停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定する。ステップＳ２８０５の処理を実行したら本変動開始用処理を終了する。

【０４１３】

ステップＳ２８０３にて、大当たりが発生する遊技回でないと判定した場合、ステップＳ２８０６に進む。ステップＳ２８０６では、外れに対応した停止図柄設定処理を実行する。続くステップＳ２８０７にて外れに対応した変動表示態様設定処理を実行する。なお、ステップＳ２８０６及びステップＳ２８０７の処理は、上記第２の実施の形態における変動開始処理のステップＳ２３１１及びステップＳ２３１２と同様のため説明を省略する。

【０４１４】

ステップＳ２８０１にて特別遊技回コマンドを受信している場合、ステップＳ２８０８に進む。ステップＳ２８０８では、変動表示時間の情報を把握する。具体的には、受信している変動用コマンドから変動表示時間を把握する。

【０４１５】

続くステップＳ２８０９では、特別遊技回に対応した停止図柄設定処理を行う。特別遊技回に対応した停止図柄は、予め設定されている。具体的には、特別遊技回に対応した停止図柄として１種類のものが設定されている。本停止図柄設定処理では、その予め設定された停止図柄の情報を読み出して停止図柄を設定している。続くステップＳ２８１０では、特別遊技回における変動表示態様設定処理を実行する。本変動表示態様設定処理では、特別遊技回における停止図柄が停止表示されるまでの変動表示時間に応じた図柄の変動表示態様を設定する。ステップＳ２８１０の処理を実行したら本変動開始用処理を終了する。

【０４１６】

変動表示制御処理（図４０）の説明に戻り、ステップＳ２７０１にて１遊技回の実行中である場合、ステップＳ２７０４に進む。ステップＳ２７０４では、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、ステップＳ２７０５に進む。ステップＳ２７０５では、変動中用処理を実行する。変動中用処理を実行したら本変動表示制御処理を終了する。

【０４１７】

変動中用処理について図４２のフローチャートを参照して説明する。

【０４１８】

先ずステップＳ２９０１では、一致情報コマンドを受信しているか否かを判定する。一致情報コマンドを受信している場合、ステップＳ２９０２に進む。ステップＳ２９０２では、対応したエリアに一致情報記憶する。ここで、表示制御装置２１２のワークＲＡＭ２５４には、一致情報コマンドに含まれるいずれの保留情報が大当たり情報に対応しているかの情報を記憶するためのエリアが設けられている。具体的には、記憶可能な保留情報の数に応じてワークＲＡＭ２５４には第１エリア～第８エリアまでの記憶エリアが設けられている。ステップＳ２９０２では、一致情報コマンドからいずれの保留情報が大当たり情報に対応しているかを特定し、その特定された保留情報に応じたエリアに一致情報を記憶する。ステップＳ２９０２の処理を実行したら本変動中用処理を終了する。

【０４１９】

ステップＳ２９０１にて一致情報コマンドを受信していない場合、ステップＳ２９０３に進む。ステップＳ２９０３では、図柄表示装置４１にて全図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されているか否かを判定する。具体的には、表示制御装置２１２では、今回の遊技回の変動表示時間に応じて、全図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている時間、上図柄列Ｚ１では図柄が停止表示されており中，下図柄列Ｚ２，Ｚ３では図柄が変動表示されている時間、上，下図柄列Ｚ１，Ｚ３では図柄が停止表示されており中図柄列Ｚ２では図柄が変動表示されている時間、全図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止表示されている時間が予め決定されている。そして、表示制御装置２１２では、ワークＲＡＭ２５４に設けられた経過カウンタエリアを、変動表示制御処理が実行されるたびに更新し、その値を用いて変動表示が開始されてから経過した期間を把握するようになっている。ステップＳ２９０３では、変動表示が開始されてから上図柄列Ｚ１における図柄が停止表示されるまでの期間であるか否かを判定している。

【０４２０】

ステップＳ２９０３にて全図柄列Ｚ１～Ｚ３が変動表示されている場合、ステップＳ２９０４に進む。ステップＳ２９０４では、第１エリア又は第２エリアに対応した一致情報が記憶されているか否かを判定する。具体的には、ステップＳ２９０２にて、一致情報が第１エリア又は第２エリアに記憶されたか否かを判定する。一致情報が記憶されていない場合、本変動中用処理を終了する。第１エリア又は第２エリアに一致情報が記憶されている場合、ステップＳ２９０５に進む。ステップＳ２９０５では特別演出実行処理を実行する。特別演出実行処理では、上図柄列Ｚ１にて図柄が停止表示されるまでに、保留予告として特別演出を実行するよう特別表示装置４８及び図柄表示装置４１をそれぞれ制御する。ステップＳ２９０５の処理を実行したら本変動中用処理を終了する。上図柄列Ｚ１にて図柄が停止表示されるまでに特別演出が実行されることにより、今回の特別遊技回が終了した後、１遊技回目又は２遊技回目にて大当たり当選となることを遊技者が把握できる。

【０４２１】

ステップＳ２９０３にて、全図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、少なくとも一部の図柄列の図柄が停止表示されていると判定した場合、ステップＳ２９０６に進む。

【０４２２】

ステップＳ２９０６では、下図柄列Ｚ３の図柄が変動表示されているか否かを判定する。具体的には、ステップＳ２９０６では、上図柄列Ｚ１の変動表示が停止されてから下図柄列Ｚ３が停止表示されるまでの期間であるか否かを判定している。この判定は、ステップＳ２９０３と同様に、経過カウンタエリアの値を参照して実行する。

【０４２３】

ステップＳ２９０６にて下図柄列Ｚ３が変動表示されている場合、ステップＳ２９０７

に進む。ステップＳ２９０７では、第３エリア又は第４エリアに対応した一致情報が記憶されているか否かを判定する。一致情報が記憶されていない場合、本変動中用処理を終了する。第３エリア又は第４エリアに一致情報が記憶されている場合、ステップＳ２９０８に進む。ステップＳ２９０８では特別演出実行処理を実行する。この特別演出実行処理では、下図柄列Ｚ３にて図柄が停止表示されるまでに、保留予告として特別演出を実行するよう特別表示装置４８及び図柄表示装置４１をそれぞれ制御する。ステップＳ２９０８の処理を実行したら本変動中用処理を終了する。下図柄列Ｚ３にて図柄が停止表示されるまでに特別演出が実行されることにより、今回の特別遊技回が終了した後、３遊技回目又は４遊技回目にて大当たり当選となることを遊技者が把握できる。

【０４２４】

ステップＳ２９０６にて、下図柄列Ｚ３が停止表示されている場合、ステップＳ２９０９に進む。ステップＳ２９０９では、中図柄列Ｚ２の図柄が変動表示されているか否かを判定する。具体的には、ステップＳ２９０９では、下図柄列Ｚ３が停止表示されてから中図柄列Ｚ２が停止表示されるまでの期間であるか否かを判定している。この判定は、ステップＳ２９０３と同様に、経過カウンタエリアの値を参照して実行する。中図柄列Ｚ２の図柄が変動表示中でない場合、本変動中用処理を終了する。

【０４２５】

ステップＳ２９０９にて中図柄列Ｚ２が変動表示されている場合、ステップＳ２９１０に進む。ステップＳ２９１０では、第５エリア又は第６エリアに対応した一致情報が記憶されているか否かを判定する。一致情報が記憶されていない場合、本変動中用処理を終了する。第５エリア又は第６エリアに一致情報が記憶されている場合、ステップＳ２９１１に進む。ステップＳ２９１１では特別演出実行処理を実行する。この特別演出実行処理では、中図柄列Ｚ２にて図柄が停止表示されるまでに、保留予告として特別演出を実行するよう特別表示装置４８及び図柄表示装置４１をそれぞれ制御する。ステップＳ２９１１の処理を実行したら本変動中用処理を終了する。中図柄列Ｚ２にて図柄が停止表示されるまでに特別演出が実行されることにより、今回の特別遊技回が終了した後、５遊技回目又は６遊技回目にて大当たり当選となることを遊技者が把握できる。

【０４２６】

変動表示制御処理（図４０）の説明に戻り、ステップＳ２７０４にて変動終了コマンドを受信している場合、ステップＳ２７０６に進む。ステップＳ２７０６では、一致情報が第７エリア又は第８エリアに記憶されているか否かを判定する。一致情報が記憶されている場合、ステップＳ２７０７に進む。ステップＳ２７０７では、特別演出実行処理を実行する。この特別演出実行処理では、遊技回が終了されるまでに特別演出を実行するよう特別表示装置４８及び図柄表示装置４１をそれぞれ制御する。中図柄列Ｚ３の変動表示が終了されてから遊技回が終了するまでに特別演出が実行されることにより、今回の特別遊技回が終了した後、７遊技回目又は８遊技回目にて大当たり当選となることを遊技者が把握できる。

【０４２７】

ステップＳ２７０６にて一致情報が記憶されていないと判定した場合、ステップＳ２７０７の処理を実行した場合、ステップＳ２７０８に進む。ステップＳ２７０８では一致情報を消去する。具体的には、ワークＲＡＭ２５４における各エリアをクリアする処理を実行するものであり、一致情報が記憶されていない場合、その状態が維持される。続くステップＳ２７０９では、変動終了用処理を実行する。変動終了用処理を実行したら本変動表示制御処理を終了する。

【０４２８】

＜特別演出が実行される場合の様子＞

特別演出が実行される場合の様子について一例を挙げて説明する。図４３は、特別演出が実行される場合の様子を説明するための説明図である。この例では、ワークＲＡＭ２５４の第４エリアに一致情報が記憶されている。

【０４２９】

図４３（ａ）示すように、全図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている場合、特別演出は実行されない。上図柄列Ｚ１の図柄が停止表示された場合、図４３（ｂ）に示すように特別表示装置４８にてランプが発光するとともに、第４単位保留表示領域Ｇａ４における表示態様が変更される特別表示が実行される。具体的には、上図柄列Ｚ１の図柄が停止表示されてから、下図柄列Ｚ３の図柄が停止表示されるまでに特別演出が実行される。

【０４３０】

特別表示装置４８におけるランプが発光するタイミングと、特別表示が実行された単位保留表示領域と、のいずれかを把握することで、今回の遊技回が終了した後いずれのタイミングにて大当たり当選となるかを遊技者が把握できる。具体的には、上図柄列Ｚ１の図柄が停止表示されてから下図柄列Ｚ３の図柄が停止表示されるまでに特別演出が実行されることにより、今回の特別遊技回が終了した後、３遊技回目又は４遊技回目にて大当たり当選となることを遊技者が把握できる。その後、図４３（ｃ）に示すように下図柄列Ｚ３の図柄が停止表示された後に、図４３（ｄ）に示すように全図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が停止表示され特別遊技回が終了する。

【０４３１】

なお、本実施の形態では、特別遊技回に対応した停止図柄として１通りのものが設定されているものとしたが、特別遊技回に対応した停止図柄が複数パターン設定されていてもよい。また、特別遊技回に対応した停止図柄が設定されておらず、特別遊技回では、外れに対応した停止図柄設定処理が実行されるようにしてもよい。この場合、特別遊技回結果に対応した遊技回と、外れに対応した遊技回との停止図柄が共通のものとなる。

【０４３２】

本実施の形態では、保留予告として特別演出が実行されるタイミングと、図柄列Ｚ１～Ｚ３における変動表示態様とが対応付けられている。このため、遊技者にとっては、遊技結果を把握するために図柄表示装置４１の表示態様に注目していれば、特別演出が実行されたタイミングも理解できる。これにより、特別演出が実行された場合に停止表示されている図柄列を把握することで、いずれの保留情報が大当たり情報に対応しているか、すなわち、大当たり当選となるタイミングを把握することができる。この結果、大当たり当選に対応した保留情報がいずれであるかを理解するために、図柄の変動表示とは別に遊技者が特別演出が実行されたタイミングを計測する必要がなくなる。

【０４３３】

大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていなくとも、特別遊技回が発生する構成とした。このため、特別遊技回が発生したとしても、特別演出が発生するとは限らない。これにより、特別遊技回において、特別演出が実行されることを期待して遊技者に遊技を行わせることが可能となるとともに、特別演出が実行された場合にはそのタイミングに遊技者に注目させることができる。この結果、遊技者の遊技への注目度を高める効果を顕著なものとできる。

【０４３４】

＜第４の実施の形態＞

保留予告が実行される場合の態様を変更してもよい。本実施の形態では、１回の開閉実行モードにおいて、大当たり結果に対応した複数の保留情報が記憶されていることが特定された場合に実行される保留予告の態様が上記各実施の形態とは異なっている。

【０４３５】

本実施の形態では、一の開閉実行モードにおいて、大当たり対応の第１保留情報と、同じく大当たり対応の第２保留情報と、が記憶されている場合、当該一の開閉実行モードにおいて、第２保留情報に対応した保留予告が実行されるとともに、当該一の開閉実行モードが終了した後、第１保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合の開閉実行モード（以下、第１保留情報に対応した開閉実行モードという）において第２保留情報に対応した保留予告が実行される。さらに、本実施の形態では、一の開閉実行モードにおいて実行された第２保留情報に対応した保留予告の内容を反映して、第１保留情

報に対応した開閉実行モードにおいて第２保留情報に対応した保留予告の内容が決定される。

【０４３６】

また、一の開閉実行モードにおいて実行された第２保留情報に対応した保留予告の内容よりも大当たり当選となる期待度が高いものが、第１保留情報に対応した開閉実行モードにおける第２保留情報に対応した保留予告として実行される。本実施の形態では、保留予告として複数種類のものが設定されており、実行された保留予告によって、大当たり結果に対応した保留情報である期待度が異なっている。本実施の形態では、保留情報が大当たり当選に対応していない場合でも、保留予告実行抽選処理が実行され、保留予告実行抽選に当選している場合には保留予告が実行される。

【０４３７】

大当たり結果に対応している期待度が異なる保留予告として、特別表示処理が実行され、単位保留表示領域にて特別表示が実行される場合の態様が複数種類設定されている。複数種類の保留予告として、特別表示が実行された場合に単位保留表示領域にて表示される色が金色、銀色、銅色、白色のものが設定されている。金色が表示された場合がその保留情報が大当たり結果に対応している期待度が最も高く、白色が表示された場合がその保留情報が大当たり結果に対応している期待度が最も低くなっている。具体的には、金色、銀色、銅色、白色の順に大当たり結果に対応している期待度が低くなる。なお、各色に対応した表示態様は、キャラクタＲＯＭ２５６に予め記憶されている。

【０４３８】

ちなみに、大当たり結果に対応している期待度の高さは、大当たり結果に対応していない保留情報に対して保留予告が実行された場合の選択率によって決定されている。例えば、特別表示として金色が選択される割合は、大当たり結果に対応した保留予告である場合に高く、大当たり結果に対応した保留予告でない場合に低くなっている。

【０４３９】

本実施の形態では、一の開閉実行モードにおいて第２保留情報に対応した保留予告が実行された場合、その内容がワークＲＡＭ２５４に記憶される。また、特別表示を実行する場合の内容を決定するための特別表示テーブルがプログラムＲＯＭ２５３に記憶されている。特別表示テーブルとして、第１ラウンド情報に対応したものと、第２ラウンド情報に対応したものとが、それぞれ設定されている。

【０４４０】

第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルは、ワークＲＡＭ２５４に記憶されている第２保留情報に対応した保留予告の内容に応じて複数種類設定されている。第２保留情報に対応した保留予告が、上記一の開閉実行モードの次の開閉実行モードにおいて再び実行される場合、第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルが参照される。この場合に、一度実行されている第２保留情報に対応した保留予告の内容に応じて参照される第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルが異なるようになっている。

【０４４１】

この場合、既に実行されている保留予告の内容に応じて（記憶されている保留予告の内容に応じて）、当該保留予告が実行された場合に選択された特別表示よりも期待度の低い特別表示が選択されることがない特別表示テーブルが選択される。例えば、銅色に対応した保留予告が実行されていたことが記憶されている場合、白色が選択されない特別表示テーブルを参照して、今回の保留予告の内容を決定する。

【０４４２】

なお、特別表示テーブルから保留予告の内容を決定する場合、演出抽選用の乱数は一定の範囲となっており、各特別表示テーブルにおいて演出の振分が異なるようになっている。具体的には、白色が選択されることがないテーブル、白色及び銅色が選択されることがないテーブル、白色、銅色及び銀色が選択されることがないテーブルが設けられている。つまり、期待度の低い種類の演出が選択されることがないように、期待度の低い種類の演出が除かれたテーブルが複数設定されている。

【０４４３】
さらに、開閉実行モード中の保留予告の演出の内容を決定付ける各特別表示テーブルは、大当たり対応の保留情報が複数記憶されていることに対応させて設定されている。具体的には、第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルは、大当たり対応の保留情報が複数記憶されているか否かに関わらず、最初に変動開始処理の対象となる大当たり対応の保留情報に対して適用される。また、第２ラウンド情報に対応した特別表示テーブルは、大当たり対応の保留情報が複数記憶されている場合において、上記最初の大当たり当選となる保留情報よりも後のタイミングで変動開始処理における当否判定処理の対象となる大当たり対応の保留情報に対して適用される。
【０４４４】
第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルと第２ラウンド情報に対応した特別表示テーブルとでは、第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルの方が大当たり結果に対応する期待度が高い内容が選択され易くなっている。つまり、第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルの方が、第２ラウンド情報に対応した特別表示テーブルよりも、遊技者にとって期待度の高い演出が選択され易いように演出の選択率が設定されている。
【０４４５】
また、第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルは、記憶されている第２保留情報に対応した保留予告の内容に応じて決定される。第２ラウンド情報に対応した特別表示テーブルは、複数の第１ラウンド情報に対応した特別表示テーブルのいずれよりも、大当たり結果に対応している期待度が低い演出が選択され易くなっている。
【０４４６】
以上のように、一の開閉実行モードにおいて保留予告が複数回実行される場合に、先側に実行される保留予告の内容を、後側に実行される保留予告の内容よりも、大当たり結果に対応している期待度を高くしたことは、先に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対して遊技者に注目させるための工夫である。本実施の形態によれば、一の開閉実行モードにおいて複数回保留予告が実行される場合、先側の保留予告にて遊技者の注目度を高め、後側の保留予告が実行された場合に、その先側の保留予告に対する注目度が低下することを防止できる。
【０４４７】
また、後側に実行された保留予告に対応した保留情報については、後の開閉実行モードにて再び保留予告を実行する機会がある。つまり、後側に実行される保留予告に対応した保留情報については、保留予告を実行する機会が２度あり、最初に実行された保留予告の内容に応じて２回目に実行される保留予告の内容が、最初に実行された保留予告の内容よりも大当たり結果に対応している期待度が高いものが選択され易くなっている。この結果、一の開閉実行モードにて複数回保留予告を実行する場合に後側に実行される保留予告の内容が、先側に実行される保留予告の内容よりも、大当たり結果に対応している期待度が低いとしても、その次の開閉実行モードにおいて、上記後側の保留予告に対応した保留情報に対して大当たり結果に対応した期待度の高いものが実行される。したがって、一の開閉実行モードにおいて保留予告を複数回実行する場合に、後側のものについて大当たり結果に対応した期待度が低いものを実行するとしても、その後側の保留予告に対応した保留情報に対する遊技者の注目度が極端に低くなることを防止できる。
【０４４８】
なお、一の開閉実行モードにおいて複数回保留予告を実行する場合に、先に実行される保留予告にて選択された特別表示の内容を記憶しておき、後に実行される保留予告における特別表示は、先に実行される保留予告にて選択された特別表示よりも大当たり結果に対応している期待度が低いものが必ず選択されるようにしてもよい。
【０４４９】
＜第５の実施の形態＞
本実施の形態では、開閉実行モードにおいて保留予告を実行する場合、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されている期待度を報知する。具体的には、本実施の形態では、

開閉実行モードにおけるエンディング表示が実行されている場合に保留予告が実行される。そして、保留予告を実行するか否かが抽選で決定されるとともに、大当たり対応の保留情報が記憶されていなくとも保留予告が実行され得るようになっている。つまり、本実施の形態における保留予告では、大当たり対応の保留情報が記憶されている期待度を遊技者に報知する。ちなみに、保留予告の内容として複数種類のものが設定されており、大当たり対応の期待度の高さは、大当たり対応の保留情報が記憶されている場合の選択率と、大当たり対応の保留情報が記憶されていない場合の選択率と、によって決定される。

【０４５０】

なお、保留予告が実行される場合、エンディング表示における図柄表示装置４１に表示される背景の色が異なるようになっている。具体的には、図柄表示装置４１に表示される背景の色として、金色、銀色、銅色、白色が設定されている。そして、金色、銀色、銅色、白色の順に大当たり対応の保留情報が記憶されている期待度が低くなる。

【０４５１】

本実施の形態では、一の開閉実行モードにおいて、保留予告が実行された場合、その保留予告の内容が記憶される。以下、開閉実行モードにおいて、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されており、当該保留情報に対応した保留予告が実行された場合について説明する。

【０４５２】

一の開閉実行モードにおいて、大当たり対応の特定の保留情報が記憶されており、当該保留情報に対応した保留予告が実行された場合、そのときに選択されていた保留予告の内容がワークＲＡＭ２５４に記憶される。

【０４５３】

上記一の開閉実行モードが終了し、その後に特定の保留情報に対応した開閉実行モードとなった場合に、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていない状況にて保留予告が実行される場合、記憶されている保留予告の内容とは異なる保留予告が選択されるようになっている。具体的には、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていない場合用の外れ特別表示テーブルが予めプログラムＲＯＭ２５３に記憶されている。外れ特別表示テーブルは記憶されている保留予告の内容に応じて複数設定されており、記憶されている保留予告の内容と同様のものが選択されないように設定されている。

【０４５４】

このため、上記一の開閉実行モードが終了し、その後に特定の保留情報に対応した開閉実行モードとなった状況において保留予告が実行される場合、記憶されている保留予告と同様の保留予告が実行された場合には、大当たり対応の保留情報が記憶されていることを遊技者に報知できる。ここで、記憶されている保留予告の内容は、開閉実行モードが終了したタイミングで記憶されていた保留情報が全て消化されたタイミングで消去される。これにより、一の開閉実行モードにて保留予告が実行された場合、予め定められた期間としての当該一の開閉実行モードにて記憶されていた保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となるまでに、開閉実行モードに移行した場合には、保留予告の内容に応じて大当たり対応への期待度を異ならせることができる。

【０４５５】

本構成であることにより、遊技者は保留予告が実行された場合、その内容に注目する。さらに、上記一の開閉実行モードにて記憶されていた保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となり開閉実行モードに移行した場合には、実行されていた保留予告の内容と、今回実行される保留予告の内容とに注目して遊技者は遊技を行う。これにより、複数の開閉実行モードに跨って、実行された保留予告の内容に遊技者に注目させることができる。この結果、遊技者の遊技への注目度を高めている期間を長くすることが可能となる。

【０４５６】

なお、開閉実行モードにて保留予告が実行された後、上記予め定められた期間内に再び開閉実行モードとなり、当該開閉実行モードにて大当たり対応の保留情報が記憶されてい

る状況にて保留予告が実行される場合、必ず記憶されている保留予告の内容と同じ内容の保留予告が実行されるようにしてもよい。

【０４５７】

また、上記予め定められた期間を変更してもよい。例えば、一の開閉実行モードが終了した後、所定遊技回数が経過するまでを上記予め定められた期間としてもよい。この場合、所定遊技回数が経過した場合に高確率モードや高頻度サポートモードが終了する構成においては、その高確率モードや高頻度サポートモードが終了するまでの遊技回数を上記予め定められた期間としてもよい。この場合、実行された保留予告を記憶し、その記憶された保留予告の内容を消去するタイミングを、上記予め定められた期間が経過したタイミングとする。そして、記憶されている保留予告の内容に応じて実行する保留予告の内容を決定すればよい。

【０４５８】

また、保留予告を実行するタイミングを変更してもよい。本構成における保留予告を上記第３の実施の形態における特別遊技回にて実行するようにしてもよい。この場合、上記予め定められた期間が経過する前に特別遊技回となった場合に記憶されている保留予告の内容に応じて、実行する保留予告の内容を決定するようにすればよい。なお、本構成においては、特別遊技回の所定のタイミングにて大当たり対応の保留情報が記憶されているか否かを報知するようにすればよい。

【０４５９】

第４，第５の実施の形態において、保留予告が実行された場合に大当たり結果に対応する期待度を報知する方法を変更してもよい。例えば、表示ランプ部６３やスピーカ部６４により実行される演出によって大当たり対応の保留情報が記憶されている期待度を遊技者に報知するようにしてもよい。

【０４６０】

＜第６の実施の形態＞

本実施の形態では、上記第１実施の形態と大当たり結果及び通常処理が異なっている。当該異なっている点について図４４を用いて説明する。図４４は、本実施の形態における振分テーブルを説明するための説明図である。

【０４６１】

本実施の形態では、８Ｒ通常大当たり結果（以降本実施形態において単に通常大当たり結果ともいう）と、８Ｒ確変大当たり結果（以降本実施形態において単に確変大当たり結果ともいう）とが設定されている。通常大当たり結果となった場合、開閉実行モードが終了した後に、抽選モードとして低確率モードが設定されるとともに、所定遊技回数（５０回）が経過するまでサポートモードとして高頻度サポートモードが設定される。また、確変大当たり結果となった場合、開閉実行モードが終了した後に、抽選モードとして高確率モードが設定されるとともに、サポートモードとして高頻度サポートモードが設定される。高確率モード及び高頻度サポートモードは、再度大当たり結果となるまで維持される。

【０４６２】

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、「１０～２９」が確変大当たり結果に対応している。本パチンコ機１０では、上作動口３３への入賞に基づいて大当たり結果となった場合と、下作動口３４への入賞に基づいて大当たり結果となった場合とのいずれの場合であっても当該振分テーブルが参照される。つまり、いずれの作動口３３，３４に入賞したとしても、大当たり結果の振分が同様となっている。

【０４６３】

本実施の形態における変動開始処理では、上記振分テーブルを参照して、大当たり結果の種別が特定された後、各大当たり結果に対応した停止結果設定処理が実行される。また、各大当たり結果に対応した大当たりフラグとして、通常大当たり結果である場合には通常大当たりフラグが、確変大当たり結果である場合には確変大当たりフラグがそれぞれ対応するフラグ格納エリアに格納される。各大当たりフラグは、遊技状態移行処理における

開閉実行モードの終了処理が実行された場合に消去される。

【０４６４】

＜通常処理＞

本実施の形態における通常処理について図４５のフローチャートを用いて説明する。なお、第１の実施の形態における通常処理（図１３）と同一の処理構成（ステップＳ３００１～ステップＳ３００４、ステップＳ３００７～ステップＳ３００９）については説明を省略する。

【０４６５】

本実施の形態では、第１の実施の形態の通常処理における第２遊技状態移行処理（ステップＳ４０６）及び第２保留予告用の確認処理（ステップＳ４０８）を実行しない。そして、第１遊技状態移行処理（ステップＳ４０５）に代えて遊技状態移行処理（ステップＳ３００５）を実行し、第１保留予告用の確認処理（ステップＳ４０７）に代えて保留予告用の確認処理（ステップＳ３００６）を実行する。これらの処理について説明する。

【０４６６】

先ず、遊技状態移行処理について図４６のフローチャートを用いて説明する。なお、第１の実施の形態における第１遊技状態移行処理（図１７）と同一の処理構成（ステップＳ３１０１～ステップＳ３１０４）については説明を省略する。

【０４６７】

本遊技状態移行処理では、ステップＳ３１０４にてラウンド表示の開始処理の実行後は、ステップＳ３１０５に進み、ラウンドカウンタエリアＲＣに「８」をセットする。そして、ステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８にて、今回の開閉実行モードに行われる表示演出を決定付ける処理を実行する。

【０４６８】

具体的には、本実施の形態では、開閉実行モードのラウンド中に行われるラウンド演出として、保留予告に対応した保留予告演出が実行される特別ラウンド演出と、上記保留予告に対応しない通常ラウンド演出と、が設定されている。ステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８では、開閉実行モードに移行する場合の遊技状態に対応させて今回の開閉実行モードにて実行する表示演出を選択する。

【０４６９】

具体的には、ステップＳ３１０６にて高頻度サポートフラグがセットされているか否かを判定する。高頻度サポートフラグがセットされている場合には、ステップＳ３１０７にて特別ラウンド演出を選択する。具体的には、特別ラウンド演出の実行を特定するための特定情報を設定する。

【０４７０】

一方、高頻度サポートフラグがセットされていない場合には、ステップＳ３１０８に進み、通常ラウンド演出を選択する。具体的には、通常ラウンド演出の実行を特定するための特定情報を設定する。

【０４７１】

すなわち、高頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行する場合には、保留予告演出を行う特別ラウンド演出が選択され、低頻度サポートモード中に開閉実行モードに移行する場合には、保留予告演出を行わない通常ラウンド演出が選択される。既に説明した通り、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードと比較して下作動口３４への入球の期待度が高いモードであるため、高頻度サポートモードにおける保留情報の数は、低頻度サポートモードのそれよりも多いことが考えられる。

【０４７２】

なお、高頻度サポートフラグのセット又は消去の処理は開閉実行モード終了後の移行処理において実行されるものであり、開閉実行モードに移行する場合に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、当該高頻度サポートフラグがセットされている状態を開閉実行モード終了後の移行処理が実行されるまで維持する。

【０４７３】

また、開閉実行モード中は上記高頻度サポートフラグの有無に関わらず低頻度サポートモードとなっている。

【０４７４】

ステップＳ３１０７又はステップＳ３１０８の処理を実行した後は、ステップＳ３１０９にて、オープニング用の演出期間としてタイマエリアＴに「１００」をセットする。既に説明した通り、タイマエリアＴにセットされた数値情報は、タイマ割込み処理が起動される度に１減算されるように更新される。したがって、オープニング用の演出期間は０．２ｓｅｃとなっている。

【０４７５】

その後、ステップＳ３１１０にてオープニングコマンドを設定し、本遊技状態移行処理を終了する。当該オープニングコマンドには上記ステップＳ３１０７又はステップＳ３１０８にて設定した特定情報が含まれている。表示制御装置２１２は、オープニングコマンドを受信した場合には、オープニングを行うための処理を実行するとともに、上記特定情報を記憶手段としてのワークＲＡＭ２５４に記憶させる処理を実行する。これにより、表示制御装置２１２においてどちらの演出を行うかを把握することが可能となる。

【０４７６】

なお、ステップＳ３１１１～ステップＳ３１１６の処理については、ステップＳ３１１４の開閉実行モード終了後の移行処理を除いて、第１実施形態と同一であり、ステップＳ３１１４の開閉実行モード終了時の移行処理については第２の実施の形態の移行処理（図３０）と同一であるため、これら処理の説明については省略する。

【０４７７】

次に、保留予告用の確認処理について図４７のフローチャートを用いて説明する。本保留予告用の確認処理では、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されているか否かを特定するとともに、特定結果に対応した処理を実行する。

【０４７８】

先ず、ステップＳ３２０１では、開閉実行モードであるか否かを判定する。開閉実行モードでない場合には、そのまま本保留予告用の確認処理を終了する一方、開閉実行モードである場合には、ステップＳ３２０２～ステップＳ３２１０の保留予告の確認に係る処理を実行する。つまり、本実施の形態においては、開閉実行モードに移行している状況において保留予告の確認に係る処理を実行するようになっている。

【０４７９】

ここで、既に説明した通り、開閉実行モードに移行すると、先ずオープニングが行われる。当該オープニングの演出期間は、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている全保留情報について保留予告の確認に係る処理を実行するのに要する期間よりも長く設定されている。詳細には、オープニングの演出期間（０．２ｓｅｃ）は、保留予告用の確認処理が全保留情報数分（８回）行われるのに要する期間（０．０３２ｓｅｃ）よりも長く設定されている。これにより、１ラウンド目が開始されるタイミングよりも前のタイミングにて、各保留情報についての保留予告の確認が完了するようになっている。

【０４８０】

保留予告の確認に係る処理について具体的には、先ずステップＳ３２０２にて、記憶されている保留情報のうち、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報を特定する。詳細には、各保留エリアＲａ，Ｒｂにおける保留情報の有無に基づいて、当該当否判定処理の対象となる保留情報を特定する。そして、各種フラグ格納エリア２３５に設けられた判定済みフラグ格納エリアを参照して、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを把握する。

【０４８１】

続くステップＳ３２０３では、ステップＳ３２０２の確認処理の結果、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されているか否かを判定する。当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されていない場合、そのまま

本保留予告用の確認処理を終了する一方、当否判定処理の対象となっていない保留情報が記憶されている場合、ステップＳ３２０４～ステップＳ３２０８の当否判定処理を実行する。

【０４８２】

具体的には、ステップＳ３２０４にて、今回の処理にて保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報のうち大当たり判定用の情報、すなわち大当たり乱数カウンタＣ１によって更新された情報から取得した情報を把握する。

【０４８３】

その後、ステップＳ３２０５では、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対応したエリアに判定済みフラグを格納する。

【０４８４】

続くステップＳ３２０６では、今回の開閉実行モードが終了した場合に高確率モードが設定されるか否かを判定する。具体的には、確変大当たりフラグが格納されているか否かを判定し、確変大当たりフラグが格納されている場合に高確率モードであると判定する。

【０４８５】

ステップＳ３２０６にて、高確率モードが設定されると判定した場合、ステップＳ３２０７に進む。ステップＳ３２０７では、高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。一方、ステップＳ３２０６にて、高確率モードが設定されないと判定した場合、すなわち、低確率モードが設定されると判定した場合、ステップＳ３２０８に進む。ステップＳ３２０８では、低確率モードに対応した当否判定処理を実行する。

【０４８６】

ステップＳ３２０７又はステップＳ３２０８の処理の実行後はステップＳ３２０９に進む。ステップＳ３２０９では、ステップＳ３２０７又はステップＳ３２０８の当否判定処理の結果が大当たり当選に対応しているか否かを判定する。大当たり当選に対応していない場合、本保留予告用の確認処理を終了する。

【０４８７】

ステップＳ３２０９にて大当たり当選に対応している場合、ステップＳ３２１０に進む。ステップＳ３２１０では一致情報コマンドを設定する。この一致情報コマンドは、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は、その一致情報コマンドを表示制御装置２１２に送信する。これにより、表示制御装置２１２は、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることを把握できる。ステップＳ３２１０にて一致情報コマンドを設定したら本保留予告用の確認処理を終了する。

【０４８８】

当該一致情報コマンドは、第１実施の形態と同様に、表示制御装置２１２において実行される一致情報受信処理において受信される。そして、当該一致情報受信処理において一致情報コマンドが受信されたことに基づいて、一致情報に対応したラウンド情報を記憶させる。なお、第１の実施の形態にて説明した通り、一致情報コマンドには、いずれの保留情報が大当たり情報に対応しているのかの情報が含まれており、当該保留情報に基づく変動開始処理が行われる遊技回を特定することができる。このため、一致情報受信処理においては、大当たり情報に対応している保留情報の遊技回数目を特定し、当該特定結果に基づいて保留予告を行うラウンドを規定するラウンド情報をワークＲＡＭ２５４に設けられたラウンド情報記憶エリアに記憶させる。

【０４８９】

ここで、本実施形態において各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な保留情報の数（８つ）と、開閉実行モードで実行されるラウンド回数（８ラウンド）と、は同一に設定されている。そして、各ラウンドは、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報の当否判定処理が行われる順番に対して１対１で対応付けられて設定されている。詳細には、ｎ（ｎ：１～８の自然数）ラウンド目には、開閉実行モードが終了してからｎ回目の変動開始処理に係る保留情報が対応付けられている。これにより、例えば７回目の変動開始処理に係る保留情報が大当たり情報に対応している場合には、７ラウンド目に対応したラウン

ド情報をラウンド情報記憶エリアに記憶させる。
【０４９０】
なお、保留予告用の確認処理が実行され格納された判定済みフラグは、開閉実行モードに移行した場合に消去される。
【０４９１】
また、本保留予告用の確認処理では、１処理回当たり１の保留情報についての保留予告の確認を行う構成としたが、これに限られず、例えば１処理回当たり複数の保留情報についての保留予告の確認を行う構成としてもよい。具体的には、未判定の保留情報が存在しなくなるまで、ステップＳ３２０４～ステップＳ３２１０の処理をループさせる構成としてもよい。但し、１処理回において処理負荷の局所的な増大に起因する所謂処理落ちの発生を回避する点に着目すれば、１処理回当たり１の保留情報についての保留予告の確認を行う構成の方が好ましい。
【０４９２】
＜ラウンド表示開始処理＞
次に、本実施の形態におけるラウンド表示開始処理について図４８のフローチャートを用いて説明する。
【０４９３】
先ず、ステップＳ３３０１では、今回の開閉実行モードに係るラウンド演出が特別ラウンド演出であるか否かを判定する。具体的には、オープニングコマンドに含まれている特定情報を参照することにより、今回の開閉実行モードに係るラウンド演出が特別ラウンド演出であるのか通常ラウンド演出であるのかを把握する。そして、上記把握結果に基づいて判定処理を実行する。
【０４９４】
ラウンド演出が通常ラウンド演出である場合には、ステップＳ３３０２～ステップＳ３３０５の通常ラウンド演出用処理を実行する。具体的には、ステップＳ３３０２にて、ラウンド演出の開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、ラウンド演出は１ラウンド目の開始タイミングから行われるように設定されている。このため、ステップＳ３３０２では、１ラウンド目に対応した開放コマンドを受信しているか否かを判定する。なお、開放コマンドには何ラウンド目であるかの情報が含まれている。
【０４９５】
１ラウンド目に対応した開放コマンドを受信した場合には、ステップＳ３３０３に進み、通常ラウンド演出を設定し、本ラウンド表示開始処理を終了する。当該通常ラウンド演出は、１ラウンド目の開始タイミングから最終ラウンド（８ラウンド目）の終了タイミングまで行われる一連の演出である。ステップＳ３３０３では、通常ラウンド演出に対応したデータテーブルを設定する。
【０４９６】
ここで、データテーブルとは、動画（ムービー）を表示画面Ｇに表示させるのに必要な処理が定められた情報群であり、当該データテーブルに基づいて画像が更新されることにより動画が表示される。
【０４９７】
通常ラウンド演出に対応したデータテーブルには、ラウンド毎に個別にムービーが設定されており、各ムービーは連続した一連のムービーとなっている。具体的には、各ムービーにおいて共通の登場キャラクタが存在する。そして、所定ラウンド（４ラウンド目は除く）に対応したムービーの終了状態の表示態様と、所定ラウンドに対して次のラウンドに対応したムービーの開始状態の表示態様と、は同一に設定されている。
【０４９８】
また、ラウンド毎のムービーの再生期間は、１ラウンドを消化するのに要する期間であるラウンド期間と各ラウンド間に設けられた大入賞口３２ａの閉期間であるインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定されている。そして、ラウンド中又はインターバル中にムービーが終了した場合には終了した状態の表示態様を維持するように設定されてい

る。これにより、ラウンド毎に設定されているムービーは、ラウンド期間の変動に関わらず、対応するラウンド中又は当該ラウンド後のインターバル中に終了するとともに、その後の表示態様はムービー終了状態の表示態様となっている。

【０４９９】

ステップＳ３３０３では、通常ラウンド演出に対応したデータテーブルを設定するとともに、当該データテーブルに設定されている１ラウンド目に対応したムービーが開始されるようにする。これにより、１ラウンド目に対応したムービーが流れる。

【０５００】

また、通常ラウンド演出を行う場合には、音声ランプ制御装置８２において、通常ラウンド演出に対応した音楽がスピーカ部６４を介して流れるように設定される。

【０５０１】

一方、開始タイミングでない場合には、ステップＳ３３０２を否定判定し、ステップＳ３３０４に進む。ステップＳ３３０４では、ムービーの更新タイミングであるか否かを判定する。具体的には、各ラウンドの開始タイミングであるか否か（開放コマンドを受信したか否か）を判定する。

【０５０２】

更新タイミングでない場合にはそのまま本ラウンド表示開始処理を終了する一方、更新タイミングである場合には、ステップＳ３３０５に進み、通常ラウンド演出更新処理を行い、本ラウンド表示開始処理を終了する。具体的には、先に設定されたムービーに対して次のムービーの表示が開始されるように再生するムービーを更新する。これにより、ラウンド毎に対応するムービーが再生されるとともに、複数のラウンド（８ラウンド）に跨って一連のムービーが再生されることとなる。

【０５０３】

通常ラウンド演出の演出態様、詳細には通常ラウンド演出において表示画面Ｇにて表示される表示態様について図４９を用いて説明する。図４９は通常ラウンド演出の一連の演出態様を説明するための説明図であって、図４９（ａ）～（ｈ）は各ラウンドの開始タイミングにおける表示画面Ｇの表示態様を説明するための説明図である。

【０５０４】

通常ラウンド演出では、時間の経過とともに少女キャラクタが近づいてくるような一連のムービーが１～４ラウンドに亘って再生される。具体的には、図４９（ａ）に示すように、１ラウンド目に表示画面Ｇの中央に杖を持った少女キャラクタが小さく表示される。また、表示画面Ｇの左上部には、今回のラウンド数として「１Ｒ」が表示されるとともに、総ラウンド数を示す「８Ｒ」が表示される。

【０５０５】

その後、図４９（ｂ）～図４９（ｄ）に示すように、ラウンド数を重ねるに従って、徐々に少女キャラクタが大きく表示されるとともに、今回のラウンド数の数字が更新される。

【０５０６】

その後、場面が切り換わり、時間の経過とともに木の妖精と少女キャラクタとが徐々に近づくような一連のムービーが５～８ラウンドに亘って再生される。具体的には、５ラウンド目が開始されると、図４９（ｅ）に示すように、木の妖精キャラクタと、座位の姿勢の少女キャラクタとが表示画面Ｇの両端に表示される。また、今回のラウンド数が「５」に更新される。

【０５０７】

その後、図４９（ｆ）～図４９（ｈ）に示すように、ラウンド数を重ねるに従って、徐々に、木の妖精キャラクタと少女キャラクタとが近づくようにスクロールするとともに、今回のラウンド数の数字が更新される。

【０５０８】

すなわち、通常ランド演出では、共通のキャラクタ（少女キャラクタ）が登場する一連のムービーが１～８ラウンドに跨って再生される。特に、１～４ラウンド（又は５～８ラ

ウンド）においては、その表示態様が各ラウンド間で連続しているため、一連のムービーであると認識され易くなっている。

【０５０９】

なお、通常ラウンド演出では、当該通常ラウンド演出に対応した音楽が１～８ラウンドに亘って流れ続ける。

【０５１０】

ラウンド表示開始処理（図４８）の説明に戻り、今回のラウンド演出が特別ラウンド演出である場合には、ステップＳ３３０１を肯定判定し、ステップＳ３３０６に進む。ステップＳ３３０６では、各ラウンドの開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、開放コマンドを受信しているか否かを判定する。開放コマンドを受信していない場合には、そのまま本ラウンド表示開始処理を終了する一方、開放コマンドを受信している場合にはステップＳ３３０７に進む。

【０５１１】

ステップＳ３３０７では、ラウンド情報把握処理を実行する。ラウンド情報把握処理では、ラウンド情報が記憶されているかを把握するとともに、ラウンド情報が記憶されている場合には、保留予告演出としての特別演出を実行するラウンドが何ラウンド目であるかを把握する。

【０５１２】

続くステップＳ３３０８では、今回のラウンドがラウンド情報に対応したものであるか否かを判定する。具体的には、ステップＳ３３０７にて把握したラウンド情報と、開放コマンドに含まれる何ラウンド目であるかの情報とを比較し、その比較結果が一致しているか否かを判定する。

【０５１３】

上記比較結果が一致している場合には、ステップＳ３３０９にて特別演出に対応したデータテーブルを設定し、本ラウンド表示開始処理を終了する。一方、上記比較結果が一致していない場合、本ラウンドに対応する保留情報が大当たり情報に対応していないこと、又は本ラウンドに対応する保留情報が記憶されていないことを意味する。この場合、ステップＳ３３１０に進み、保留予告演出として外れ演出に対応したデータテーブルを設定し、本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０５１４】

上記保留予告演出（特別演出及び外れ演出）は、通常ラウンド演出とは異なり、ラウンド単位で行われる演出である。具体的には、保留予告演出に対応したデータテーブルは、１のラウンドに対応させて設定されている。ステップＳ３３０９及びステップＳ３３１０では、当該保留予告演出に対応したデータテーブルを設定するとともに、当該設定されたデータテーブルに予め用意されている動画（ムービー）の再生を開始する。これにより、表示画面Ｇにおいて、特別演出（又は外れ演出）に対応した動画（ムービー）の再生が開始される。

【０５１５】

また、保留予告演出を行う場合には、音声ランプ制御装置８２において、ラウンド毎に特別演出（又は外れ演出）に対応した音楽がスピーカ部６４を介して流れるように設定される。

【０５１６】

保留予告演出の演出態様、詳細には保留予告演出において表示画面Ｇにて表示される表示態様について図５０を用いて説明する。図５０は各演出の一連の演出態様を説明するための説明図であって、図５０（ａ）は各演出においてラウンドの開始タイミングにおいて表示画面Ｇに表示される表示態様を示し、図５０（ｂ）は外れ演出において表示画面Ｇに表示される表示態様を示し、図５０（ｃ）は特別演出において表示画面Ｇに表示される表示態様を示す。

【０５１７】

先ず、ラウンドが開始されると、図５０（ａ）に示すように、少女キャラクタが変身す

るための呪文を唱えながら杖を上空にかざす様が表示され、呪文と共に少女キャラクタが眩い光に囲まれる様が表示される。当該眩い光は少女キャラクタのみならず表示画面Ｇ全体を包む。ラウンドの開始タイミングから眩い光が表示画面Ｇ全体を包むまでの表示態様は、特別演出及び外れ演出双方に共通している。

【０５１８】

その後、外れ演出においては、図５０（ｂ）に示すように、光が収まるとともに変身に失敗して床に落下する少女キャラクタが表示され、外れ演出が終了する。これにより、当該外れ演出が行われているラウンドに対応した保留情報は、大当たり情報に対応していないことを把握することができる。

【０５１９】

一方、特別演出においては、図５０（ｃ）に示すように、光が収まるとともに変身に成功して大きくなった少女キャラクタが表示され、特別演出が終了する。これにより、当該特別演出が行われているラウンドに対応した保留情報は、大当たり情報に対応していることを把握することができる。つまり、保留予告演出とは、変身という分岐に応じて、その後の表示態様が異なっている演出であるとも言える。

【０５２０】

ここで、保留予告演出（特別演出及び外れ演出）は、各ラウンドの開始タイミング、詳細には開放コマンドを受信したタイミングから開始されるように設定されている。そして、保留予告演出の開始タイミングから、保留予告演出において保留予告の結果を特定することができるタイミング、詳細には特別演出又は外れ演出特有の表示態様となるタイミングまでの期間である結果報知所要期間は、ラウンド期間及びインターバル期間を合わせた期間よりも短く設定されている。具体的には、結果報知所要期間は、ラウンド期間の最短期間、詳細には遊技球が１０個発射されるのに要する期間（０．６×１０＝６ｓｅｃ）と、インターバル期間（２ｓｅｃ）とを合わせた期間（８ｓｅｃ）よりも短い期間（例えば５ｓｅｃ）に設定されている。これにより、保留予告の結果の特定は、対応するラウンド中又は当該ラウンド後のインターバル期間中に行うことができるようになっている。

【０５２１】

＜開閉実行モードにおいて実行される各種演出の様子＞

次に、開閉実行モードにおいて実行される各種ラウンド演出の様子を図５１のタイミングチャートを用いて説明する。図５１のタイミングチャートは、低頻度サポートモード中に確変大当たりに当選し、開閉実行モードに移行し、当該開閉実行モード終了後に高頻度サポートモード中に再度確変大当たり当選となった場合の様子を説明するものである。この場合、再度確変大当たりとなった場合に取得されている保留情報のうち開閉実行モード終了後において２回目及び６回目の変動開始処理に係る保留情報が大当たり情報に対応しているものであると仮定する。なお、図５１においては、説明の便宜上、開閉実行モードにおけるオープニング期間及びエンディング期間を省略して示す。

【０５２２】

ｔ１のタイミングにて、確変大当たり当選に対応した遊技回が終了し、確変大当たり結果に対応した開閉実行モードに移行する。この場合、開閉実行モードの移行時におけるサポートモードは低頻度サポートモードであるため、ラウンド演出として通常ラウンド演出が選択される。当該通常ラウンド演出は、８回のラウンドを経て開閉実行モードが終了するｔ２のタイミングまで実行される。

【０５２３】

ｔ２のタイミングにて開閉実行モードが終了することに基づいて、高頻度サポートモードに移行する。これにより、下作動口３４への入球の期待度が高くなり、取得される保留情報の数が多くなる。

【０５２４】

また、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とが別々に設けられているため、高頻度サポートモードになり下作動口３４への入球が可能となることにより、保留情報が記憶される記憶領域が実質的に増加することとなる。すなわち、低

頻度サポートモードにおいては第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶される保留情報は実質０であるため、保留情報が記憶される記憶領域は実質４つである一方、高頻度サポートモードにおいては第２結果表示部用保留エリアＲｂに保留情報が記憶され得るため、保留情報が記憶される記憶領域は実質８つとなる。

【０５２５】

その後、複数回の遊技回を経て、ｔ３のタイミングにて再度確変大当たり当選に対応した遊技回が終了すると、確変大当たり結果に対応した開閉実行モードに移行する。この場合、開閉実行モードの移行時におけるサポートモードは高頻度サポートモードであるため、ラウンド演出として特別ラウンド演出が選択され、各ラウンドにおいて保留予告演出が実行される。

【０５２６】

ここで、今回の開閉実行モードの終了後において２回目及び６回目の変動開始処理に係る保留情報が大当たり情報に対応しているため、先ず、１ラウンド目においては保留予告演出として外れ演出が行われる。この場合、外れ演出における結果報知所要期間はラウンド期間とインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定されているため、２ラウンド目の開始タイミングよりも前のタイミングにて、保留予告の結果が外れであることが報知される。これにより、今回の開閉実行モードの終了後１回目の変動開始処理における当否判定結果が外れであることを把握することができる。

【０５２７】

そして、２ラウンド目の開始タイミングであるｔ４のタイミングにおいて保留予告演出として特別演出が行われる。この場合、特別演出の結果報知所要期間は、外れ演出と同様に、ラウンド期間とインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定されているため、３ラウンド目の開始タイミングよりも前のタイミングにて、保留予告の結果が大当たりであることが報知される。これにより、今回の開閉実行モードが終了した後、２回目の変動開始処理における当否判定結果が大当たりであることを把握することができる。

【０５２８】

その後、３～５ラウンド目の開始タイミングであるｔ５～ｔ７のタイミングにて、それぞれ外れ演出が行われ、６ラウンド目の開始タイミングであるｔ８のタイミングにて特別演出が実行される。

【０５２９】

そして、７～８ラウンド目の開始タイミングであるｔ９～ｔ１０のタイミングにて、それぞれ外れ演出が行われ、ｔ１１のタイミングにて開閉実行モードが終了する。

【０５３０】

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。

【０５３１】

低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合におけるラウンド演出と、高頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合のけるラウンド演出とを異ならせた。具体的には、高頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合には、ラウンド演出として保留予告演出を行う特別ラウンド演出を選択する構成とした。そして、保留予告演出が実行されるラウンドの順番と、保留情報が変動開始処理にて当否判定処理の対象となる順番とを対応付けた。これにより、開閉実行モードにおいて保留予告演出が実行されたラウンドが何ラウンド目であるかを把握することにより、いずれの保留情報に係る保留予告の結果を報知しているのかを容易に把握することができる。

【０５３２】

また、低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合には、ラウンド演出として保留予告演出を行わない通常ラウンド演出を実行する構成とした。これにより、比較的保留情報が少ない状況において保留予告演出が実行されないようになっている。よって、保留情報数が少ないことによって生じ得る実質的に無意味な演出の繰り返しを抑制することができる。

【０５３３】
すなわち、対応する保留情報が存在しないラウンドにおいては、外れ演出が行われる。当該外れ演出は、保留情報の当否判定に基づくものではなく、保留情報がないことに対応した演出であるため、実質的に無意味な演出とも言える。当該演出が繰り返し実行されると、遊技者としては却って遊技への注目度が低下するおそれがある。かといって、当該演出に代えて、別の演出を行う構成とすると、当該別の演出に係るデータ量の増大及び処理負荷の増大が懸念されるとともに、当該別の演出が保留予告演出であると誤認させるおそれがある。
【０５３４】
これに対して、本実施の形態によれば、比較的保留情報が少ない状況において保留予告演出が実行されないようになっているため、上記実質的に無意味な演出が繰り返し行われにくい。これにより、上記実質的に無意味な演出が繰り返し行われることによって生じ得る遊技への注目の低下を抑制することができる。
【０５３５】
通常ラウンド演出として、複数のラウンドを跨いで実行される一連の演出を設定した。これにより、ラウンド毎の個別の演出では設定されてないような長い期間に亘って連続する演出を行うことができ、ラウンド演出の多様化を図ることができる。また、上記長い期間に亘って連続する演出を行う場合、当該演出は複数のラウンドを跨ぐため、演出に合わせてラウンド期間を長くするようにして各ラウンドを消化するのに要する期間が長くなったりする不都合が生じない。
【０５３６】
特に、仮に低頻度サポートモードである状況において保留予告演出を行う特別ラウンド演出を選択する場合、５～８ラウンドにおいて、実質的に無意味な保留予告演出に代えて、一連のムービーを再生する演出を実行する構成も考えられる。この場合、上記演出のために確保可能な期間は５～８ラウンドを消化するのに要する期間となり、通常ラウンド演出の演出期間よりも短くなる。このため、ラウンド演出の自由度が低下する。
【０５３７】
これに対して、本実施の形態によれば、低頻度サポートモードである場合には保留予告演出を実行しない構成としたことにより、一連の演出を行う演出期間を長く確保することができる。これにより、ラウンド演出の自由度を高めることができ、ラウンド演出の多様化を図ることができる。
【０５３８】
特に、低頻度サポートモードである状況において保留予告演出を実行しない構成としたことにより、低頻度サポートモードにおいて期待される保留上限数分の保留情報に係る保留予告演出の演出期間を、通常ラウンド演出の演出期間として設定することができる。これにより、通常ラウンド演出において表示される一連の演出の演出期間を、低頻度サポートモードにおいて期待される保留上限数分の保留情報に係る保留予告演出の演出期間よりも長く設定することが可能となり、通常ラウンド演出の自由度を高めることができる。
【０５３９】
なお、低頻度サポートモードにおいて期待される保留上限数とは、低頻度サポートモードにおいて各保留エリアＲａ，Ｒｂに対して記憶されている保留数の総数の上限数であり、具体的には電動役物３４ａが設けられていない側の入球部である上作動口３３への入球に基づいて取得される保留情報を記憶可能な数（４つ）である。
【０５４０】
開閉実行モードにおけるラウンド数と各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な保留情報数とを同一に設定した。そして、保留予告に係る保留情報とラウンド数とを１対１に対応付けて設定した。これにより、何ラウンド目であるかを把握することによって、保留予告に係る保留情報が何番目に当否判定されるものであるかを明確に把握することができる。
【０５４１】
なお、上記実施の形態では、特別ラウンド演出では、各保留情報について保留予告演出

（特別演出又は外れ演出）を行う構成としたが、これに限られず、例えば各保留情報のうち所定の保留情報（例えば当否判定処理が実行される順番が偶数番目の保留情報）に係るラウンドにおいて保留予告演出を実行する構成としてもよい。この場合、その他の保留情報に係る保留予告演出の演出期間分だけ演出期間を確保することができるため、当該確保された演出期間において保留予告演出とは異なる一連の演出を実行することができる。

【０５４２】

また、上記実施の形態では、保留情報が大当たり情報に対応していない場合には、外れ演出を実行する構成としたが、保留情報が大当たり情報に対応していない場合であっても、抽選に当選した場合に特別演出を実行する構成としてもよい。この場合、１の大当たり情報に対応した保留情報に係る同一の特別演出が、複数回繰り返し実行される構成とするとよい。例えば、開閉実行モードの終了後における１回目の当否判定処理に係る保留情報が大当たり情報に対応している場合には、特別演出が、１ラウンド目、２ラウンド目及び３ラウンド目において連続して実行される構成としてもよい。これにより、特別演出が連続して行われることにより、大当たりへの期待が高められる。但し、当否判定処理の順番と特別演出が実行されるラウンドとの関連性を高める観点に着目すれば、１回実行される構成の方が好ましい。

【０５４３】

また、本実施の形態では、通常ラウンド演出に対応したデータテーブルにはラウンド毎に対応したムービーが設定されており、ラウンドの開始タイミングに基づいて再生するムービーを更新することにより一連のムービーが複数のラウンドに跨って再生される構成としたが、これに限られず、例えば特定複数のラウンド（例えば５ラウンド）に跨るムービーを予め用意して、当該ムービーを１ラウンド目の開始タイミングから８ラウンド目の終了タイミングまでループさせて再生させる構成としてもよい。この場合、１ループ当たりのムービーの期間は、低頻度サポートモードにおいて各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されていると期待される保留上限数（上作動口３３に係る第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶可能な保留数）分の保留情報に係る保留予告演出の演出期間、詳細には１～４ラウンドだけ消化されるのに要する期間よりも長く設定するとよい。これにより、ムービーの自由度を高めることができる。

【０５４４】

また、通常ラウンド演出のムービーには場面の切り換わりが設定されていたが、場面の切り換わりが存在しないムービーとしてもよい。これにより、一連のムービーであることを認識させ易くすることができる。

【０５４５】

また、通常ラウンド演出においては、各ラウンドを通じて共通のキャラクタを表示する構成としたが、これに限られず、例えば所定の第１キャラクタからそれとは異なる第２キャラクタを表示させる構成としてもよい。この場合、一連のムービーであることを認識させるべく、第１キャラクタがフェードアウトしつつ、第２キャラクタがフェードインするムービーに設定するとよい。

【０５４６】

上記実施の形態では、所定のラウンドに対応した保留情報が大当たり情報に対応していない場合又は上記所定のラウンドに対応した保留情報が各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されていない場合には、同一の演出（外れ演出）を実行する構成としたが、これに限られず、実行される演出を異ならせてもよい。この場合、同一の演出が繰り返し行われることによって生じ得る遊技の単調化を低減することができる。

【０５４７】

なお、本実施の形態においては、ラウンド演出を主制御装置８１が決定する構成としたが、これに限られず、例えば表示制御装置２１２にて決定する構成としてもよい。この場合、オープニングコマンドの送信に合わせて、現状のサポートモードを特定するための情報を送信するとよい。そして、表示制御装置２１２におけるラウンド表示開始処理において、ステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８の処理を実行するようにするとよい。

【０５４８】
　また、本実施の形態においては、特別演出及び外れ演出の結果報知所要期間を同一に設定したが、これに限られず、両者を異ならせてもよい。
【０５４９】
　また、保留予告演出の結果報知所要期間を、ラウンド期間とインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定したが、これに限られず、ラウンド期間、詳細にはラウンド期間の最短期間よりも短く設定してもよい。
【０５５０】
　さらに、保留予告演出の結果報知所要期間をラウンド期間と同一に設定してもよい。この場合、特別演出及び外れ演出双方に共通する表示態様の共通ムービーと、その後両演出毎に個別に設定されている表示態様の個別ムービーと、を別々に用意する。そして、表示制御装置２１２において開放コマンドを受信した場合に共通ムービーの再生を開始し、閉鎖コマンドを受信した場合に、今回のラウンドに対応する個別ムービーの再生を開始する構成とするとよい。
【０５５１】
　さらに、特別演出及び外れ演出双方の演出開始タイミングはラウンドの開始タイミングと同一に設定されていたが、これに限られず、ラウンドの途中タイミングから開始される構成としてもよい。また、特別演出と外れ演出とで演出開始タイミングが異なる構成としてもよい。要は、特別演出及び外れ演出における保留予告の結果報知が、保留情報に対応するラウンド中又はそのラウンド後のインターバル中に行われる構成であればよい。
【０５５２】
　また、開閉実行モードにおけるラウンド数と、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な保留情報数の総数（総保留数）とを同一に設定したが、これに限られず、例えばラウンド数を総保留数よりも多く設定してもよい。この場合、低頻度サポートモードにおいて実行される通常ラウンド演出の演出期間をより長く確保することができるため、通常ラウンド演出の自由度をより高めることができる。
【０５５３】
　また、本実施の形態では、ラウンド数を低頻度サポートモードにおいて期待される保留上限数よりも多く設定したが、これに限られず、例えばラウンド数を上記保留上限数よりも小さく設定してもよい。この場合、保留予告演出の対象となる保留情報の数を上記保留上限数とし、他の保留情報に係る保留予告演出を実行しない構成としてもよく、１のラウンドに対して複数の保留情報を対応付ける構成としてもよい。但し、通常ラウンド演出の演出期間を長く確保できる点に着目すれば、ラウンド数は低頻度サポートモードにおいて期待される保留上減数よりも多く設定する構成の方が好ましい。
【０５５４】
　また、ラウンド数を低頻度サポートモードにおいて実質的に記憶可能な保留記憶数と同一又はそれよりも少なく設定してもよい。この場合、低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合に設定されるラウンド演出を特別ラウンド演出としてもよい。この場合であっても、保留情報が存在しないことに対応した無意味な演出が実行されにくい。
【０５５５】
　一方、ラウンド数を低頻度サポートモードにおいて実質的に記憶可能な保留記憶数よりも多く設定してもよい。この場合、低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行する場合に保留予告演出を行う構成としてもよい。これにより、保留情報に対応しないラウンドが生じ得るため、当該ラウンドが行われる期間を用いて一連の演出を行う構成とするとよい。
【０５５６】
　また、上作動口３３及び下作動口３４のうち一方の保留情報が優先して消化される構成、具体的には優先側の作動口に係る保留情報が記憶されている場合には、その記憶されている保留情報よりも早いタイミングで取得された非優先側の作動口に係る保留情報が記憶

されていたとしても優先側の作動口に係る保留情報が当否判定処理の対象となる構成としてもよい。この場合、優先側の作動口として下作動口３４を設定し、非優先側の作動口として上作動口３３を設定することにより、保留予告演出と対応するラウンドとの不一致が生じないようにすることができる。

【０５５７】

すなわち、仮に非優先側の作動口に係る保留情報に対応した保留予告演出が実行された後に、優先側の作動口に係る保留情報が取得されると、上記保留予告演出に係る保留情報について当否判定処理が行われる順番が変更されるため、非優先側の作動口に係る保留情報に対応した保留予告演出と当該保留予告演出が行われたラウンドとが対応しなくなる。

【０５５８】

これに対して、優先側の作動口として下作動口３４が設定されている場合、開閉実行モード中においては下作動口３４には遊技球が実質的に入球しないため、順番の変更が生じない。これにより、上記不一致の発生を回避することができる。

【０５５９】

また、優先側の作動口として上作動口３３を設定し、非優先側の作動口として下作動口３４を設定する構成にあっては、優先側の作動口に係る保留情報に対応した保留予告演出のみを行う構成とするとよい。これにより、上記不一致を回避することができる。

【０５６０】

また、本実施の形態では、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とが別々に設けられている構成としたが、これに限られず、例えば８つの保留情報を記憶可能な１の保留エリアを設け、当該１の保留エリアに各作動口３３，３４に係る保留情報を区別せず記憶する構成としてもよい。この場合であっても、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで、１の保留エリアに記憶されていることが期待される保留情報の数は相違する。

【０５６１】

かかる構成であっても、低頻度サポートモードよりも高頻度サポートモードの方が下作動口３４への入球の期待度が高いため、保留情報が取得され易い。このため、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも比較的保留情報が多い状態であるといえる。

【０５６２】

また、本実施の形態では、サポートモードに応じて、ラウンド演出を通常ラウンド演出にするか特別ラウンド演出にするかを決定する構成としたが、これに限られず、例えば、大当たりの種別に応じてラウンド演出を決定する構成としてもよい。具体的には、確変大当たりの場合に特別ラウンド演出を実行する一方、通常大当たりの場合に通常ラウンド演出を行う構成してもよい。

【０５６３】

ここで、確変大当たりの場合には、保留予告用の確認処理（図４７）において高確率モードに対応した当否判定処理を実行する（ステップＳ３２０７）。これにより、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報が大当たり情報に対応する確率が高い。よって、外れ演出が繰り返し実行されにくい。したがって、保留予告演出を行う場合において外れ演出が繰り返し実行されることによって生じ得る遊技への注目度の低下を回避することができる。

【０５６４】

一方、通常大当たりの場合には、保留予告用の確認処理（図４７）において低確率モードに対応した当否判定処理を実行する（ステップＳ３２０８）。これにより、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報が大当たり情報に対応する確率が低い。よって、仮に通常大当たりの場合に保留予告演出を実行すると、外れ演出が連続して行われる可能性が高い。これに対して、通常大当たりの場合には通常ラウンド演出を実行することにより、外れ演出が連続して行われる不都合を回避することができる。

【０５６５】

また、通常ラウンド演出を行う場合であっても、保留予告用の確認に係る処理を実行す

る構成としたが、これに限られず、例えば通常ラウンド演出を行う場合には保留予告用の確認に係る処理を実行しない構成としてもよい。これにより、処理負荷の軽減を図ることができる。

【０５６６】

また、開閉実行モードでは、大入賞口３２ａの１回の開閉が１ラウンドとして設定されていたが、これに限られず、例えば複数回に亘って大入賞口３２ａの開閉動作が行われる構成としてもよい。この場合、１ラウンドの終了条件を、当該複数回の開閉動作における合計の開放期間が３０ｓｅｃ（高頻度時間）となる、又は当該複数回の開閉動作に基づく大入賞口３２ａへの入賞個数が１０個（高頻度個数）となる、ことに設定するとよい。

【０５６７】

また、本実施の形態では、ラウンド遊技中に保留予告演出を行う構成としたが、これに限られず、例えばオープニング中又はエンディング中に保留予告演出を行う構成としてもよい。例えば低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行した場合、オープニング又はエンディングにて保留予告演出を行う構成としてもよい。この場合、保留予告演出の態様を、保留情報毎に期間を区分けしない態様にしてもよい。

【０５６８】

さらに、保留予告演出を開閉実行モードでない状態で行う構成としてもよい。

【０５６９】

また、本実施の形態では、確変大当たりと通常大当たりとを設け、抽選によってどちらの大当たりであるかを判定する構成としたが、これに限られず、例えば第１の実施の形態のように開閉実行モードの終了後から所定遊技回だけ遊技が行われるまでは取得される保留情報が大当たり情報である確率が高い高確率モードであり、上記所定遊技回だけ遊技が行われた後は取得される保留情報が大当たり情報である確率が低い低確率モードである構成としてもよい。

【０５７０】

さらに、上記所定遊技回が異なる複数種類の大当たりを設定してもよい。この場合、所定遊技回に応じてラウンド演出を異ならせる構成としてもよい。具体的には、所定遊技回が予め定められた特定遊技回以下の場合には通常ラウンド演出を実行し、特定遊技回よりも大きい場合には特別ラウンド演出を実行する構成とするとよい。これにより、比較的保留情報が大当たり情報である期待度が高い場合に特別ラウンド演出が行われ、比較的保留情報が大当たり情報である期待度が低い場合に通常ラウンド演出が行われるため、本実施の形態の効果を奏することができる。

【０５７１】

また、開閉実行モードの終了後から所定遊技回だけ遊技が行われるまでは高確率モードであり、上記所定遊技回だけ遊技が行われた後は低確率モードである構成において、所定遊技回を低頻度サポートモードにおいて取得されることが期待される保留上限数よりも多く設定してもよい。この場合、高頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行した場合と、低頻度サポートモードである状況において開閉実行モードに移行した場合とで、取得されている保留情報の中に大当たり情報が含まれている期待度の差がより大きくなる。

【０５７２】

＜第７の実施の形態＞

本実施の形態では、ラウンド演出の決定の態様及び保留予告演出の態様が第６の実施の形態と異なる。当該異なる点について以下に説明する。

【０５７３】

本実施の形態では、ラウンド演出の内容を、開閉実行モードに移行する状況における高頻度サポートフラグの有無ではなく、保留情報の数（保留数）に応じて決定する。

【０５７４】

具体的には、第６の実施の形態における遊技状態移行処理（図４６）におけるステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８の処理に代えて、ラウンド演出決定処理を実行する。当

該ラウンド演出決定処理について図５２を用いて説明する。

【０５７５】

先ず、ステップＳ３４０１にて、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報の総数（総保留数）を把握する。具体的には、保留数記憶エリアＣＲに記憶されている値を取得する。その後、ステップＳ３４０２に進み、総保留数が０であるか否かを判定する。

【０５７６】

総保留数が０である場合、現状各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報が存在しないことを意味する。この場合、ステップＳ３４０３に進み、通常ラウンド演出を選択する処理を実行し、本ラウンド演出決定処理を終了する。

【０５７７】

一方、総保留数が０でない場合、各保留エリアＲａ，Ｒｂに少なくとも１の保留情報が記憶されていることを意味する。この場合、ステップＳ３４０４～ステップＳ３４０６にて、保留数に応じた特別ラウンド演出を選択する処理を実行する。

【０５７８】

具体的には、本実施の形態においては、特別ラウンド演出として、第１保留予告演出を行う第１特別ラウンド演出と、第２保留予告演出を行う第２特別ラウンド演出と、が設定されている。第１保留予告演出は、第６の実施の形態における保留予告演出に相当するものであり、１の保留情報に対して１のラウンドが対応付けられている保留予告演出である。これに対して、第２保留予告演出は、１の保留情報に対して複数のラウンド（詳細には２ラウンド）が対応付けられている保留予告演出である。

【０５７９】

第２保留予告演出について詳細に説明すると、第２保留予告演出では、開閉実行モード終了後のｎ（ｎ：１～４の自然数）回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に対して２ｎ－１ラウンド目及び２ｎラウンド目が対応付けられている。例えば、１回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に対して１ラウンド目及び２ラウンド目が対応付けられている。そして、第２保留予告演出が２ラウンドに跨って行われるように当該第２保留予告演出の演出期間は設定されている。

【０５８０】

かかる構成によれば、開閉実行モード終了後のｎ回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報が大当たり情報に対応している場合、２ｎ－１ラウンド目及び２ｎラウンド目に跨って第２保留予告演出としての特別演出が実行される。一方、開閉実行モード終了後のｎ回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報が大当たり情報に対応していない場合、２ｎ－１ラウンド目及び２ｎラウンド目に跨って第２保留予告演出としての外れ演出が実行される。

【０５８１】

なお、第１保留予告演出としての特別演出及び外れ演出と、第２保留予告演出としての特別演出と外れ演出とを区別するために、以降の説明において、第１保留予告演出としての特別演出及び外れ演出（第１特別ラウンド演出にて実行される特別演出及び外れ演出）を第１特別演出及び第１外れ演出といい、第２保留予告演出としての特別演出及び外れ演出（第２特別ラウンド演出にて実行される特別演出及び外れ演出）を第２特別演出及び第２外れ演出という。

【０５８２】

本実施の形態においては、ステップＳ３４０１にて把握された保留数に応じて当該２つの保留予告演出のうち１の保留予告演出を選択するようになっている。

【０５８３】

具体的には、ステップＳ３４０４にて、総保留数が特定保留数（詳細には４）よりも大きいか否かの判定を行う。総保留数が４よりも大きい場合、詳細には総保留数が５～８の場合には、ステップＳ３４０５に進み、第１特別ラウンド演出を選択し、本ラウンド演出決定処理を終了する。具体的には、第１特別ラウンド演出の実行を特定するための特定情報を設定する。

【０５８４】
一方、総保留数が１～４の場合には、ステップＳ３４０６にて第２特別ラウンド演出を選択し、本ラウンド演出決定処理を終了する。具体的には、第２特別ラウンド演出の実行を特定するための特定情報を設定する。
【０５８５】
以上の処理を実行することにより、今回のラウンド演出が決定されるとともに、当該決定されたラウンド演出を特定するための特定情報が表示制御装置２１２に対して送信される。これにより、表示制御装置２１２においてどのラウンド演出を行うかを特定することができ、ラウンド表示開始処理において当該特定されたラウンド演出に対応した処理を実行する。
【０５８６】
ここで、第６の実施の形態において説明した通り、低頻度サポートモードである状況における保留数は実質的に４つであるため、保留数が１～４である場合とは、低頻度サポートモードであって少なくとも１の保留情報が記憶されている状況において開閉実行モードに移行した場合、又は高頻度サポートモードであって開閉実行モードに移行する際の保留数が１～４である場合とも言える。さらに、保留数が５～８である場合とは、高頻度サポートモードであることが前提となっている。
【０５８７】
なお、開閉実行モード中におけるサポートモードは低頻度サポートモードであり、当該低頻度サポートモードにおいて期待される保留上限数は４である。このため、開閉実行モードに移行するタイミングにおいて保留数が４以下であった場合には、開閉実行モード中に保留数が５以上となることは稀である。このため、開閉実行モード中に保留数が５以上となり、保留予告演出の対象とならない保留情報が生じにくくなっている。
【０５８８】
次に、各特別ラウンド演出において、保留予告演出が行われるラウンドと当否判定が行われる順番との対応付けについて説明する。上記対応付けは、表示制御装置２１２における一致情報受信処理において一致情報コマンドを受信した場合に実行される処理にて行われる。具体的には、一致情報コマンドを受信した場合には、当該一致情報コマンドに含まれている情報に基づいて、大当たり情報に対応している保留情報の遊技回数目を特定する。そして、今回の開閉実行モードにおけるラウンド演出を特定する。
【０５８９】
今回の開閉実行モードにおけるラウンド演出が第１特別ラウンド演出である場合には、１のラウンドに対して１の保留情報が対応付けられたラウンド情報の記憶処理を実行する。詳細には、大当たり情報に対応している保留情報がｍ回目（ｍ：１～８）の変動開始処理において実行されるものであれば、ｍラウンド目に対応したラウンド情報をラウンド情報記憶エリアに記憶させる。
【０５９０】
一方、ラウンド演出が第２特別ラウンド演出である場合には、１のラウンドに対して２の保留情報が対応付けられたラウンド情報の記憶処理を実行する。詳細には、大当たり情報に対応している保留情報がｎ回目の変動開始処理において実行されるものであれば、２ｎ－１ラウンド目（奇数ラウンド目）に対応したラウンド情報をラウンド情報記憶エリアに記憶させる。この場合、５回目以降の変動開始処理に係る保留情報については第２保留予告演出の対象としない。
【０５９１】
ここで、第２特別ラウンド演出においては、開閉実行モード終了後の５回目以降の変動開始処理に係る保留情報については保留予告演出の対象となっていないため、総保留数が５以上ある場合、保留予告演出の対象とならない保留情報が生じる可能性がある。
【０５９２】
これに対して、本実施の形態によれば、総保留数が５～８である場合には、各保留エリアＲａ，Ｒｂに格納されている全保留情報が保留予告演出の対象となる第１特別ラウンド

演出を選択する一方、総保留数が１～４である場合には、４つの保留情報が保留予告演出の対象となる第２特別ラウンド演出を選択するため、保留予告演出の対象とならない保留情報が生じにくいようになっている。すなわち、総保留数が特定保留数よりも大きいか否かの判定は、第２特別ラウンド演出において第２保留予告演出の対象となる保留数よりも多いか否かを判定しており、総保留数が第２保留予告演出の対象となる保留数と同一又はそれよりも少ない場合には第２特別ラウンド演出を行うものであるとも言える。これにより、保留予告演出の対象とならない保留情報が生じにくくすることができる。

【０５９３】

＜ラウンド表示開始処理＞

本実施の形態におけるラウンド表示開始処理について図５３のフローチャートを用いて説明する。

【０５９４】

先ず、ステップＳ３５０１にて今回のラウンド演出は通常ラウンド演出であるか否かを判定する。通常ラウンド演出である場合には、ステップＳ３５０２にて通常ラウンド演出を行うための通常ラウンド演出用処理を実行し、本ラウンド表示開始処理を終了する。当該通常ラウンド演出用処理は、第６の実施の形態のラウンド表示開始処理（図４８）におけるステップＳ３３０２～ステップＳ３３０５の処理と同一である。

【０５９５】

一方、今回のラウンド演出が通常ラウンド演出ではない場合、ステップＳ３５０３に進み、今回のラウンド演出が第１特別ラウンド演出であるか否かを判定する。

【０５９６】

第１特別ラウンド演出である場合には、ステップＳ３５０４～ステップＳ３５０８の処理を実行する。当該処理は、第６の実施の形態のラウンド表示開始処理（図４８）におけるステップＳ３３０６～ステップＳ３３１０の処理と同一であるため説明を省略する。

【０５９７】

第１特別ラウンド演出でない場合には、今回のラウンド演出は第１特別ラウンド演出であることを意味する。この場合、ステップＳ３５０９にて開放コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０５９８】

開放コマンドを受信していない場合にはそのままラウンド表示開始処理を終了する一方、開放コマンドを受信している場合には、ステップＳ３５１０に進み、第２保留予告演出中（第２特別演出中又は第２外れ演出中）であるか否かを判定する。

【０５９９】

既に説明した通り、開放コマンドの受信タイミングは各ラウンドの開始タイミングに対応している。そして、第２保留予告演出（第２特別演出及び第２外れ演出）は２ラウンドに跨って行われるように設定されている。このため、開放コマンドの受信タイミングによっては第２保留予告演出中である場合がある。詳細には、１～８ラウンド目のうち偶数ラウンド目（２，４，６，８ラウンド目）の開始タイミングでは、第２保留予告演出中となっている。

【０６００】

第２保留予告演出中でない場合には、ステップＳ３５１１にてラウンド情報把握処理を実行する。具体的には、ラウンド情報が記憶されているかを把握するとともに、ラウンド情報が記憶されている場合には、保留予告演出としての第２特別演出を実行するラウンドが何ラウンド目であるかを把握する。

【０６０１】

その後、ステップＳ３５１２では、上記ステップＳ３５１１にて把握された把握結果に基づいて、今回のラウンドがラウンド情報に対応したラウンドであるか否かを判定する。

【０６０２】

ステップＳ３５１２を肯定判定する場合、ステップＳ３５１３にて第２特別演出に対応したデータテーブルを設定し、本ラウンド表示開始処理を終了する一方、ステップＳ３５

１２を否定判定する場合、ステップＳ３５１４にて第２外れ演出に対応したデータテーブルを設定して本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０６０３】

ここで、第２保留予告演出（第２特別演出及び第２外れ演出）に対応したデータテーブルは、第２保留予告演出が２ラウンドに跨って実行されるように設定されている。具体的には、第２保留予告演出に対応したデータテーブルには、最初のラウンドに実行されるムービーと、次のラウンドに実行されるムービーとが設定されている。最初のラウンドに実行されるムービーは、第２特別演出及び第２外れ演出双方に共通したものとして設定されている。一方、次のラウンドに実行されるムービーは、第２特別演出と第２外れ演出とで内容が異なるように設定されている。

【０６０４】

ステップＳ３５１３及びステップＳ３５１４では、対応するデータテーブルを設定する処理を実行するとともに、最初のラウンドに対応したムービーの再生を開始させる処理を実行する。

【０６０５】

第２保留予告演出中であると判定する場合には、ステップＳ３５１５にて第２保留予告演出の更新処理を実行する。具体的には、第２保留予告演出に対応したデータテーブルにおいて、次のラウンドに対応したムービーの再生を開始させる処理を実行する。そして、本ラウンド表示開始処理を終了する。

【０６０６】

＜第２保留予告演出の演出態様＞

次に、第２保留予告演出について図５４を用いて説明する。図５４は第２保留予告演出を説明するための説明図であって、図５４（ａ）は１ラウンド目の開始タイミングにおける表示画面Ｇの表示態様を説明するための説明図、図５４（ｂ）は１ラウンド目中の表示画面Ｇの表示態様を説明するための説明図、図５４（ｃ）は第２外れ演出において２ラウンド目中の表示画面Ｇの表示態様を説明するための説明図、図５４（ｄ）は第２特別演出において２ラウンド目中の表示画面Ｇの表示態様を説明するための説明図である。なお、説明の便宜上、第２特別演出及び第２外れ演出ともに、１ラウンド目及び２ラウンド目に行われたとして説明する。

【０６０７】

先ず、１ラウンド目（奇数ラウンド目）が開始されると、最初のラウンドに対応したムービーとして、図５４（ａ）に示すように、表示画面Ｇの中央に杖を持った少女キャラクタが表示される。また、表示画面Ｇの左上部には、現在のラウンド情報（１ラウンド）と、総ラウンド数が８ラウンドであることとが表示される。

【０６０８】

その後、図５４（ｂ）に示すように、少女キャラクタが呪文を唱えながら杖を上空にかざす様が表示され、呪文と共に少女キャラクタが眩い光に囲まれる様が表示される。眩い光は少女キャラクタのみならず表示画面Ｇ全体を包み、１ラウンド目が終了する。そして、１ラウンド目と２ラウンド目との間のインターバル中は、眩い光が表示画面Ｇ全体を包んだ状態を維持する。ここまでの表示態様は、第２特別演出及び第２外れ演出共通となっている。

【０６０９】

そして、２ラウンド目（偶数ラウンド目）が開始されると、次のラウンドに対応したムービーの表示が開始される。具体的には、第２外れ演出においては、上記眩い光が収まった後に、図５４（ｃ－１）に示すように、変身に失敗して床に落下する少女キャラクタが表示される。この場合、表示画面Ｇの左上部に表示されている現在のラウンド情報が更新されている。その後、図５４（ｃ－２）に示すように、外れの旨の文字が表示され、第２外れ演出が終了する。

【０６１０】

かかる構成において、２ラウンド目が開始されてから変身に失敗して床に落下する少女

キャラクタが表示されるまでの期間は、ラウンド期間とインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定されている。つまり、第２外れ演出の開始タイミングから、外れであることが特定可能となるタイミングまでの結果報知所要期間は、１のラウンド期間と１のインターバル期間とを合わせた単位期間よりも大きく、且つ当該単位期間を２倍した期間よりも小さく設定されている。これにより、２ラウンド目の開始タイミングと３ラウンド目の開始タイミングとの間にて、保留予告の結果が外れであることが報知されるようになっている。

【０６１１】

一方、第２特別演出においては、上記眩い光が収まった後に、図５４（ｄ－１）に示すように、変身に成功した少女キャラクタが表示画面Ｇ全体に表示される。この場合、表示画面Ｇの左上部に表示されている現在のラウンド情報が更新されている。その後、図５４（ｄ－２）に示すように、次回の大当たりが確定した旨の文字が表示され、第２特別演出が終了する。

【０６１２】

かかる構成において、２ラウンド目が開始されてから変身に成功した少女キャラクタが表示されるまでの期間は、ラウンド期間とインターバル期間とを合わせた期間よりも短く設定されている。つまり、第２特別演出の開始タイミングから、大当たりであることが特定可能となるタイミングまでの結果報知所要期間は、上記単位期間よりも大きく、且つ当該単位期間を２倍した期間よりも小さく設定されている。これにより、２ラウンド目の開始タイミングと３ラウンド目の開始タイミングとの間にて、保留予告の結果が大当たりであることが報知されるようになっている。

【０６１３】

すなわち、第２保留予告演出に対応したデータテーブルに設定されている最初のラウンドに実行されるムービーと次のラウンドに実行されるムービーとは、物語が進行するように連続したものとなっている。また、第２保留予告演出は、変身という分岐に応じて、その後の表示態様が異なるように設定されている演出であると言える。

【０６１４】

＜第２特別ラウンド演出の様子＞

次に、開閉実行モードにおいて実行される第２特別ラウンド演出の様子を図５５のタイミングチャートを用いて説明する。なお、図５５においては、説明の便宜上、開閉実行モードにおけるオープニング期間、エンディング期間及び各ラウンド間のインターバル期間（閉期間）を省略して示す。なお、ｔ１のタイミングにて各保留エリアＲａ，Ｒｂに格納されている保留情報の数（保留数）は３個であると仮定するとともに、当該３個の保留情報のうち、開閉実行モード終了後の２回目の変動開始処理に係る保留情報が大当たり情報に対応しており、その他の保留情報は大当たり情報に対応していないと仮定する。

【０６１５】

ｔ１のタイミングにて、大当たり当選に対応した遊技回が終了し、開閉実行モードに移行する。この場合、既に説明した通り、保留数が３個であるため、第２特別ラウンド演出が選択される。

【０６１６】

ここで、開閉モード終了後における１回目の変動開始処理に係る保留情報は大当たり情報に対応していないため、１ラウンド目及び２ラウンド目において第２保留予告演出として第２外れ演出が実行される。この場合、２ラウンド目の開始タイミングと３ラウンド目の開始タイミングとの間にて、外れである旨の報知が行われる。

【０６１７】

その後、３ラウンド目の開始タイミングであるｔ２のタイミングにて、開閉モード終了後における２回目の変動開始処理に係る保留情報に対応した第２保留予告演出として第２特別演出が実行される。この場合、４ラウンド目の開始タイミングと５ラウンド目の開始タイミングとの間にて、大当たりである旨の報知が行われる。

【０６１８】

そして、５ラウンド目の開始タイミングであるｔ３のタイミングにて、開閉モード終了後における３回目の変動開始処理に係る保留情報に対応した第２保留予告演出として第２外れ演出が実行される。

【０６１９】

続く、７ラウンド目の開始タイミングであるｔ４のタイミングでは、当該ラウンドに対応した保留情報が存在しない。この場合、第２外れ演出が実行される。その後、開閉実行モードが終了する。

【０６２０】

なお、ｔ１のタイミングからｔ４のタイミングまでに４番目の保留情報が取得された場合には、ｔ４のタイミングにて当該４番目の保留情報に係る第２保留予告演出（第２特別演出又は第２外れ演出）が開始される。

【０６２１】

すなわち、開閉実行モードに移行するタイミングにおいて記憶されている保留数が１～３である場合には、保留数が増加し得る。この場合、保留情報が取得されたタイミングが当該新たに取得された保留情報に対応するラウンドの開始タイミングよりも前のタイミングであれば、上記新たに取得された保留情報に係る第２保留予告演出が実行されるようになっている。

【０６２２】

その後、２回目の遊技回が終了したｔ６のタイミングにて、再度開閉実行モードに移行する。

【０６２３】

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。

【０６２４】

保留予告演出として、各保留情報と各ラウンドとが１対１で対応する第１保留予告演出と、１の保留情報に対して２のラウンドが対応する第２保留予告演出と、を設け、保留数に応じて両者のうち一方の演出を選択するように構成した。具体的には、開閉実行モードに移行する場合の総保留数が１～４である場合には第２保留予告演出を実行する第２特別ラウンド演出を選択し、総保留数が５～８である場合には第１保留予告演出を実行する第１特別ラウンド演出を選択するように構成した。これにより、総保留数が比較的少ない状況において無意味な外れ演出が繰り返し実行されることを抑制することができるとともに、総保留数が比較的多い状況においては各保留情報について保留予告演出の対象とすることができる。よって、保留予告演出を好適に行うことができる。

【０６２５】

すなわち、仮に総保留数が少ない状況において第１保留予告演出が選択されると、実質的に無意味な演出（保留情報が存在しないことに対応した外れ演出）が繰り返し実行され、実質的に無意味な演出期間が長くなる事態が生じ得る。一方、仮に総保留数が多い状況において第２保留予告演出が選択されると、開閉実行モード中に全保留情報についての保留予告演出（特別演出又は外れ演出）を行うことができず、当該保留予告演出の開始タイミングが変動開始処理よりも後のタイミングとなってしまい、保留予告演出の本来の効果を確保できない事態が生じ得る。かといって、保留予告演出の対象となる保留情報の数を制限すると、保留予告演出の対象とならない保留情報が発生し得るため、保留予告演出を好適に行うことができない事態が生じ得る。

【０６２６】

これに対して、本実施の形態によれば、総保留数が特定保留数（詳細には４）以下である状況においては第２保留予告演出を選択し、総保留数が特定保留数よりも多い状況においては第１保留予告演出を選択することにより、上記事態の発生を抑制することができる。

【０６２７】

特に、高頻度サポートモードである状況であっても総保留数が少ない場合が生じ得る。このため、仮にサポートモードで振り分ける場合、上記総保留数が少ない状況にもかかわ

らず第１特別ラウンド演出を実行する場合が生じ得る。これに対して、本実施の形態によれば、総保留数で保留予告演出の態様を決定付ける構成となっているため、上記不都合を回避することができる。すなわち、サポートモードではなく総保留数でラウンド演出を決定する構成のほうが、サポートモードで振り分ける構成と比較して、より好適にラウンド演出の振り分けを行うことができる。

【０６２８】

また、特定保留数として、第２保留予告演出において保留予告演出の対象となり得る保留数、具体的には総ラウンド数（８）を第２保留予告演出に要するラウンド数（２）で割った値を設定した。これにより、少なくとも開閉実行モードに移行する状況において保留予告演出の対象とならない保留数が発生しないようになっている。よって、好適に保留予告演出を行うことができる。

【０６２９】

また、総保留数が０である場合には、通常ラウンド演出を選択するように構成した。これにより、保留情報が存在しないにも関わらず、保留予告演出が実行されることにより、無意味な演出が行われる不都合を回避することができる。

【０６３０】

なお、本実施の形態では、第２保留予告演出は、２ラウンドに跨って行われる構成としたが、これに限られず、例えば３ラウンド、４ラウンド、…に跨って行われる構成としてもよい。この場合、保留予告演出の対象として設定可能な保留情報の数に合わせて特定保留数を変更するとよい。詳細には、１の保留情報に対して４ラウンドが対応付けられている保留予告演出を実行する場合には、特定保留数として２を設定するとよい。これにより、保留予告演出の対象とならない保留情報が発生する不都合を回避することができる。

【０６３１】

また、本実施の形態においては、特定保留数は４に設定されていたが、これに限られず、２でも３でもよい。要は、特定保留数は、第２保留予告演出において保留予告の対象となり得る保留情報の数である４と同一又はそれよりも小さければよい。

【０６３２】

第２特別演出及び第２外れ演出双方の演出開始タイミングはラウンドの開始タイミングと同一に設定されていたが、これに限られず、ラウンドの途中タイミングから開始される構成としてもよい。また、第２特別演出と第２外れ演出とで演出開始タイミングが異なる構成としてもよい。

【０６３３】

また、開閉実行モード中のサポートモードを高頻度サポートモードに設定する構成としてもよい。この場合、開閉実行モード中に保留数が４以下の状態から５以上の状態に移行し得る。かかる構成において、上記移行に伴ってラウンド演出を第１特別ラウンド演出から第２特別ラウンド演出に移行させる構成としてもよい、これにより、保留予告演出の対象とならない保留情報が存在しないようにすることができる。

【０６３４】

また、総保留数が特定保留数以下である場合、すなわち総保留数が０～４の場合に通常ラウンド演出を実行する構成としてもよい。この場合、低頻度サポートモードにおいて期待される保留数が４であるため、総保留数が特定保留数よりも大きいか否かの判定処理は、実質的に開閉実行モードに移行する場合のサポートモードが低頻度サポートモードであるか否かを判定しているものといえる。また、第６の実施の形態にて説明した通り、通常ラウンド演出の演出期間は、特定保留数の保留情報に係る保留予告演出を行う期間よりも長く設定されているため、通常ラウンド演出の自由度を高めることができる。

【０６３５】

また、本実施の形態においては、ラウンド演出を主制御装置８１が決定する構成としたが、これに限られず、例えば表示制御装置２１２にて決定する構成としてもよい。この場合、開閉実行モードに移行するタイミングにおける総保留数を表示制御装置２１２に送信し、当該送信された総保留数に基づいてラウンド演出を決定する処理を実行する。

【０６３６】
　また、第１特別ラウンド演出と第２特別ラウンド演出とを組み合わせてもよい。例えば、開閉実行モードに移行する場合における総保留数が６である場合には、１～４ラウンドにおいて開閉実行モード終了後１～４回目の変動開始処理に係る保留情報について第１特別ラウンド演出を行い、５～８ラウンドにおいて開閉実行モード終了後５～６回目の変動開始処理に係る保留情報について第２特別ラウンド演出を行う構成としてもよい。これにより、全ラウンドにおいて意味のある保留予告演出を行うことが可能となる。
【０６３７】
　また、第６の実施の形態において示した変形例を適時組み合わせて適用してもよい。
【０６３８】
　＜第８の実施の形態＞
　本実施の形態では、開閉実行モード終了後の遊技状態、各種カウンタの取得に係る構成、保留予告用の確認処理及びラウンド演出の実行態様が第６の実施の形態と異なっている。その異なる点について説明する。
【０６３９】
　先ず、開閉実行モード終了後の遊技状態について説明すると、本実施の形態では、開閉実行モード終了後、優先モードとして高確率モードが設定される。当該高確率モードは、所定回数、具体的には８回の遊技回が行われるまで継続される。すなわち、開閉実行モードが終了してから、８回の遊技回が消化されるまでは、大当たりとなる確率が高く設定されている。
【０６４０】
　なお、本実施の形態における当否テーブルは、第１の実施の形態と同様に構成されている。具体的には、各確率モードに共通の大当たり数値情報として「７」が設定されており、高確率モードのみに対応した大当たり数値情報として「１１」、「２３」、…、「９１」、の９つが設定されている。このため、高確率モードにおける当選確率は約１／１０となっている。
【０６４１】
　次に、各種カウンタの取得に係る構成について図５６の説明図を用いて説明する。
【０６４２】
　本実施の形態における保留球格納エリア３０１は、上作動口３３の入賞に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａと、下作動口３４の入賞に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂとを備えている。各保留エリアＲａ，Ｒｂには、複数の記憶エリアが設けられている。
【０６４３】
　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記憶領域と、変動種別カウンタＣＳの値を格納するための記憶領域とを備えている。これにより、各記憶エリアに対して、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳの値を記憶させておくことが可能となっている。そして、作動口用の入賞処理における情報取得処理において各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳの値を取得し、当該各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳを対応する記憶領域にそれぞれ記憶させるよう構成されている。
【０６４４】
　本実施の形態における情報取得処理について図５７のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ３６０１～ステップＳ３６０５及びステップＳ３６０７の処理は、第１の実施の形態の情報取得処理におけるステップＳ３０１～ステップＳ３０５及びステップＳ３０７の処理と同一であるため、説明を省略する。
【０６４５】
　ステップＳ３６０６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の他に、変動種別カウンタＣＳの各値を取得し、当該取得された値を対応する結果表示部用保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリアに格納す

る。
【０６４６】
なお、本実施の形態における変動種別カウンタＣＳは、０～２４０の範囲内で更新されるループ乱数であるとする。
【０６４７】
＜保留予告用の確認処理＞
次に、本実施の形態における保留予告用の確認処理について図５８のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ３７０１～ステップＳ３７０５の処理は、第６の実施の形態におけるステップＳ３２０１～ステップＳ３２０５の処理と同様であるため、説明を省略する。
【０６４８】
既に説明した通り、各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な総保留数は８個であり、開閉実行モード終了後から８回の遊技回が消化されるまでは抽選モードは高確率モードに設定される。そして、第６の実施の形態にて説明した通り、保留予告用の確認処理は開閉実行モード中に実行される。このため、保留予告用の確認処理を実行する状況において各保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報は全て高確率モード中に消化されるものである。よって、ステップＳ３７０６では高確率モードに対応した当否判定処理を実行する。当該処理は、第６の実施の形態におけるステップＳ３２０７の処理と同様である。
【０６４９】
その後、ステップＳ３７０７では、当否判定の判定結果情報を、ＲＡＭ２０４に設けられた判定結果記憶エリアに一時記憶させる処理を実行する。当該判定結果記憶エリアに記憶されている判定結果情報を把握することにより、今回の当否判定の判定結果を把握することができる。この場合、当否判定結果が大当たりである場合には大当たり乱数カウンタＣ１も上記判定結果記憶エリアに合わせて記憶させておく。
【０６５０】
その後、ステップＳ３７０８では、対象となる保留情報のうち演出決定用の情報を把握する。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の他に、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値を把握する。
【０６５１】
続くステップＳ３７０９では、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値に基づいて、対象となっている保留情報に係る変動開始処理が実行された場合に実行される演出パターンを決定する演出パターン決定処理を実行する。
【０６５２】
ここで、本実施の形態では、演出パターンは数多く設定されており、当該数多くの演出パターンは、保留予告演出と対応付けるべく複数種類（具体的には７種類）の演出パターンに大別されている。ＲＯＭ２０３に設けられた演出パターンテーブルＴＤ１を参照することにより、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値に応じて上記複数種類の演出パターンのうち１の演出パターンに振り分けられるように構成されている。
【０６５３】
演出パターンテーブルＴＤ１について図５９の説明図を用いて説明する。
【０６５４】
図５９に示すように、演出パターンテーブルＴＤ１には、演出Ａ～演出Ｇが設定されている。演出Ａ～演出Ｃは、大当たりの場合に実行される演出パターンであり、演出Ｄ～演出Ｇは外れの場合に実行される演出パターンである。また、演出Ａ～演出Ｆは、リーチ表示が行われる演出であり、演出Ｇは、リーチ表示が行われない演出である。
【０６５５】
各演出について、具体的に説明する。なお、演出Ｄ～演出Ｆは、停止結果が異なる点を除いて、演出Ａ～演出Ｃと同様であるため、説明を省略する。

【０６５６】
演出Ａは、第１スーパーリーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンである。また、演出Ｂは、第１スーパーリーチとは異なる第２スーパーリーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンである。
【０６５７】
ここで、スーパーリーチ表示とは、通常のリーチ表示よりも大当たり当選の期待度が高く設定されたリーチ表示である。スーパーリーチ表示には、変動表示時間が異なるものが予め複数種類設定されており、スーパーリーチ表示を実行する場合には、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて複数のスーパーリーチ表示のうち１のスーパーリーチ表示を選択するように構成されている。これにより、スーパーリーチ表示の多様化を図ることができる。
【０６５８】
また、第１スーパーリーチ表示の演出内容と第２スーパーリーチ表示の演出内容とは相違しており、具体的には第１スーパーリーチ表示では、アニメーションムービーが再生されるように設定されており、第２スーパーリーチ表示では、実写のムービーが再生されるように設定されている。
【０６５９】
演出Ｃは、通常のリーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示されるように設定されている演出である。ここで、本実施の形態においては、通常のリーチ表示を実行する場合の変動表示時間は予め定められた固定時間として設定されている。当該固定時間は、スーパーリーチを実行する場合の変動表示時間と比較して、短く設定されている。具体的には、通常のリーチ表示の変動表示時間は、スーパーリーチ表示に対応した変動表示時間のうち最短の変動表示時間よりも短く設定されている。これにより、通常のリーチ表示の変動表示時間は、スーパーリーチ表示よりも必ず短くなる。
【０６６０】
なお、リーチ表示を実行する場合の表示態様としては、先ず全図柄列Ｚ１～Ｚ３について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄が表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、上図柄列Ｚ１の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、上図柄列Ｚ１の変動表示が終了する。その後、下図柄列Ｚ３の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わり、下図柄列Ｚ３の変動表示が終了する。この場合、リーチ絵柄の組み合わせが表示され、リーチラインが形成される。そして、中図柄列Ｚ２の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に切り換わり、その後終了する。なお、中図柄列Ｚ２の変動表示においては一旦低速変動表示に切り換わり、その後再び高速変動表示に切り換わる構成としてもよい。
【０６６１】
かかる構成において、通常のリーチ表示では、スーパーリーチ表示と比較して、リーチ図柄の組み合わせが停止表示されてから中図柄列Ｚ２の変動表示が終了するまでの時間（リーチ表示の時間）が短く設定されている。このため、変動表示時間が通常のリーチ表示の方がスーパーリーチ表示よりも短くなっている。なお、当該構成に限られず、リーチ図柄の組み合わせが停止表示されるまでの期間を短くする構成としてもよく、両者を短くする構成としてもよい。
【０６６２】
上記各演出Ａ～演出Ｇは、判定結果情報、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳに応じて振り分けられる。この場合、演出パターンテーブルＴＤ１において、判定結果記憶エリアに記憶されている判定結果情報が大当たり情報である場合には大当たりに対応した演出として演出Ａ～演出Ｃが選択されるように対応付けられ、判定結果情報が外れ情報である場合には外れに対応した演出として演出Ｄ～演出Ｇが選択されるように対応付けられている。
【０６６３】

大当たりに対応した演出の振分について詳細に説明すると、演出パターンテーブルＴＤ１では、今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード及び低確率モード共通の大当たり数値情報（詳細には「７」）である場合には演出Ａが対応付けられている。

【０６６４】

一方、演出パターンテーブルＴＤ１では、今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値が高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報である場合には、演出Ｂ又は演出Ｃが選択されるよう設定されている。演出Ｂ及び演出Ｃの振分は、変動種別カウンタＣＳの値に基づいて実行される。詳細には、演出パターンテーブルＴＤ１では、変動種別カウンタＣＳの値のうち「０～２００」が演出Ｂに対応付けられており、「２０１～２４０」が演出Ｃに対応付けられている。すなわち、大当たりに対応した演出の振分は、大当たり乱数カウンタＣ１及び変動種別カウンタＣＳの各値に基づいて実行される。

【０６６５】

ここで、共通の大当たり数値情報数（１つ）よりも、高確率モード専用の大当たり数値情報数（９つ）の方が多いため、演出Ａよりも演出Ｂ又は演出Ｃが選択される確率の方が高い。そして、演出Ｃは演出Ｂよりも当選する確率は小さく設定されている。このため、大当たりにおいて設定される演出パターンの出現頻度としては、演出Ｂ＞演出Ｃ＞演出Ａとなっている。

【０６６６】

次に、外れに対応した演出の振分について詳細に説明すると、演出パターンテーブルＴＤ１では、リーチ乱数カウンタＣ３のうち「２３４～２３８」が演出Ｄ又は演出Ｅに対応付けられている。演出Ｄ及び演出Ｅの振分は、変動種別カウンタＣＳに基づいて実行される。詳細には、演出パターンテーブルＴＤ１では、変動種別カウンタＣＳの値のうち「０～９１」が演出Ｄに対応付けられており、「９２～２４０」が演出Ｅに対応付けられている。

【０６６７】

また、演出パターンテーブルＴＤ１では、リーチ乱数カウンタＣ３の値のうち「０～４」が演出Ｆに対応付けられており、「５～２３３」が演出Ｇに対応付けられている。すなわち、外れに対応した演出の振分は、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳの各値に基づいて実行される。

【０６６８】

保留予告用の確認処理（図５８）の説明に戻り、演出パターン決定処理を実行した後は、ステップＳ３７１０に進む。ステップＳ３７１０では、保留予告用コマンド情報を設定して、本保留予告用の確認処理を終了する。当該保留予告用コマンド情報は、演出パターンテーブルＴＤ１を参照することによって設定される。

【０６６９】

詳細には、図５９に示すように、演出パターンテーブルＴＤ１には、演出パターンが複数種類あることに対応させて、複数の保留予告用コマンド情報Ａ（１），Ａ（２），…，Ａ（７）（以降説明の便宜上、単にＡ（ｘ）ともいう）が設定されている。Ａ（ｘ）は各演出パターンに１対１で対応させて設定されている。ステップＳ３７１０の処理では、演出パターンテーブルＴＤ１を参照することにより、上記ステップＳ３７０８にて決定された演出パターンに対応した保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を特定し、当該特定された保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を設定する。

【０６７０】

ちなみに、当該保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）には、今回の保留予告用の確認処理において対象となった保留情報に係る当否判定が何回目の変動開始処理において実行されるかを特定するための情報が含まれている。これにより、表示制御装置２１２は、上記情報を把握することにより、今回の保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に係る保留情報が当否判定の対象となる順番を特定することができる。

【０６７１】

この保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）は、通常処理の外部出力処理において音声ランプ制御装置８２に対して送信される。音声ランプ制御装置８２は、その保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を表示制御装置２１２に対して送信する。表示制御装置２１２は、上記保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を、ワークＲＡＭ２５４に設けられた保留予告演出用記憶エリアに記憶させておく。

【０６７２】

ここで、保留予告演出用記憶エリアは、総保留数に対応させて、第１記憶エリア、第２記憶エリア、…、第８記憶エリアの８個の記憶エリアを有している。各記憶エリアは、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）及びその他保留予告演出に用いられる各種情報を記憶可能に構成されている。

【０６７３】

また、各記憶エリアには、変動開始処理において当否判定が実行される順番に応じて異なる保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が対応付けられている。具体的には、ｎ回目（ｎ：１～８の自然数）の当否判定において実行対象となる保留情報に係る保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）は、第ｎ記憶エリアに記憶されるよう設定されている。

【０６７４】

表示制御装置２１２は、シフト時コマンドが受信されたことに基づいて、各記憶エリアのデータをシフトさせる。具体的には、第１記憶エリアに記憶されていた情報を消去するとともに、第２記憶エリア→第１記憶エリア、第３記憶エリア→第２記憶エリア、…、第８記憶エリア→第７記憶エリアに各記憶エリアに記憶されている各種情報をシフトさせる。

【０６７５】

第１の実施の形態にて説明した通り、シフト時コマンドは、主制御装置８１のデータ設定処理（図１５）において保留エリアに記憶されている保留情報をシフトさせる処理を実行する場合に設定されるコマンドである。これにより、保留球格納エリア３０１に格納されている保留情報が順次消化される場合であっても、表示制御装置２１２に設けられた保留予告演出用記憶エリアに記憶されている情報と、主制御装置８１に設けられた保留球格納エリア３０１に格納されている情報との対応関係が維持される。

【０６７６】

なお、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）と、変動開始処理において設定される変動用コマンドとは、コマンド態様及び情報量が異なっている。具体的には、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）は、変動用コマンドと比較して、そのコマンドの内容と格納されている情報量が少なく設定された簡易なコマンド情報となっており、その種類数は変動用コマンドの種類数よりも少ない。

【０６７７】

第１の実施の形態にて説明した通り、変動開始処理においては、変動表示時間を決定する際に専用のテーブルを参照する構成となっているが、当該テーブルは、上記演出パターンテーブルＴＤ１よりも具体的な演出パターンが複数種類設定されており、細分化されている。そして、当該細分化に対応させて、変動種別カウンタＣＳの数値範囲の振分が細分化されている。これにより、変動開始処理では、変動種別カウンタＣＳを用いて、今回の保留予告用の確認処理にて設定された演出パターンよりも具体的な演出パターンを決定する。これにより、両者のコマンドを設定する場合において演出パターンの傾向を同一にしつつ、保留予告用の確認処理の処理負荷の軽減を図ることができる。

【０６７８】

なお、大当たり種別カウンタＣ２は、変動開始処理において、開閉実行モード終了後に高頻度サポートモードとなるサポート付大当たり結果であるか、開閉実行モード終了後に低頻度サポートモードとなるサポートなし大当たり結果であるか否かを判定するために用いられる。

【０６７９】

＜保留表示領域Ｇａの表示態様について＞

次に、表示画面Ｇに表示される保留表示領域Ｇａについて図６０を用いて説明する。図６０は保留表示領域Ｇａ及び当該保留表示領域Ｇａに表示される絵柄について説明するための説明図である。

【０６８０】

第１の実施の形態で説明した通り、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、第５単位保留表示領域Ｇａ５、第６単位保留表示領域Ｇａ６、第７単位保留表示領域Ｇａ７、第８単位保留表示領域Ｇａ８が区画形成されている。各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８には、保留情報が当否判定の対象となる順番に対応させて異なる保留情報が対応付けられている。具体的には、第ｎ単位保留表示領域に対して、現時点からｎ回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報が対応付けられている。

【０６８１】

各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８には、保留情報が取得されていることを示す保留用絵柄Ｐａが表示可能となっており、各作動口３３，３４に入賞することにより保留情報が取得された場合には、当該取得された保留情報に対応する単位保留表示領域に対して保留用絵柄Ｐａが表示されるように構成されている。例えば保留個数が０個である状況において各作動口３３，３４のうちいずれか一方に遊技球が入賞した場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１に保留用絵柄Ｐａが表示され、例えば保留個数が５個である状況において各作動口３３，３４のうちいずれか一方に遊技球が入賞した場合には、第６単位保留表示領域Ｇａ６に保留用絵柄Ｐａが表示される。すなわち、新たに保留情報が取得された場合には、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８の空き領域のうち番号の若い順に保留用絵柄Ｐａが表示される。この場合、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８は左から順に整列されているため、表示画面Ｇの左の保留用絵柄Ｐａに係る保留情報から順次消化されていく。

【０６８２】

ここで、保留用絵柄Ｐａとして、上作動口３３への入賞に対応した第１保留用絵柄Ｐａ１と、下作動口３４への入賞に対応した第２保留用絵柄Ｐａ２とが、予め設定されている。具体的には、キャラクタＲＯＭ２５６には、保留用絵柄Ｐａとして第１保留用絵柄Ｐａ１と第２保留用絵柄Ｐａ２の画像データが予め記憶されている。保留コマンドには、上作動口３３及び下作動口３４のうちいずれの作動口に遊技球が入賞したかの情報が含まれており、保留コマンドを受信した場合には、当該情報に基づいて、対応する保留用絵柄が表示されるよう構成されている。

【０６８３】

各絵柄は見た目上識別できるように構成されており、詳細には、第１保留用絵柄Ｐａ１は赤色の球形状をなしている一方、第２保留用絵柄Ｐａ２は青色の球形状をなしている。なお、図面の関係上、第１保留用絵柄Ｐａ１及び第２保留用絵柄Ｐａ２をハッチングの向きを異ならせて表示する。

【０６８４】

ここで、保留予告演出が実行された場合、当該保留予告演出の対象となった保留情報に対応した単位保留表示領域には、保留用絵柄Ｐａの他に、保留予告の結果を報知するための保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。保留予告結果用絵柄Ｐｂは星形状をなしており、対応する保留用絵柄Ｐａと重なるように表示される。

【０６８５】

保留予告結果用絵柄Ｐｂは複数種類設定されており、それぞれ大当たり当選となる期待度（保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示された場合に当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに対応する保留情報が大当たり当選である確率）が異なるよう設定されている。具体的には、保留予告結果用絵柄Ｐｂとして、金色の特別結果用絵柄Ｐｂ０と、赤色の第１結果用絵柄Ｐｂ１と、緑色の第２結果用絵柄Ｐｂ２と、青色の第３結果用絵柄Ｐｂ３と、白色の第４結果用絵柄Ｐｂ４と、が設定されている。特別結果用絵柄Ｐｂ０は、大当たり当選となることが確定している場合に設定される。そして、第１結果用絵柄Ｐｂ１→第２結果用絵柄Ｐｂ２→…→第４結果用絵柄Ｐｂ４に向かうに従って、大当たり当選の期待度は低く設定されて

いる。これにより、保留予告結果用絵柄Ｐｂを把握することにより、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに対応する保留情報が大当たりとなるか否かの期待度を把握することができる。

【０６８６】

特に、図６０に示すように、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、保留予告演出の実行対象となった保留用絵柄Ｐａに重なるようにして表示される。これにより、保留予告結果用絵柄Ｐｂと保留用絵柄Ｐａとが関連付けられているため、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに対応した保留情報がどれであるかを容易に把握することができる。なお、図面の関係上、各結果用絵柄Ｐｂ０～Ｐｂ３をドットハッチングの濃度を変化させることで区別して示す。

【０６８７】

なお、保留予告結果用絵柄Ｐｂは保留用絵柄Ｐａに対して重なるように表示されていたが、これに限られず、保留用絵柄Ｐａの上方等に配置されていてもよい。要は、保留予告結果用絵柄Ｐｂがどの保留用絵柄Ｐａに対応しているかが分かればその具体的な配置位置については任意である。

【０６８８】

また、保留用絵柄Ｐａ及び保留予告結果用絵柄Ｐｂの具体的な形状については任意であることは言うまでもない。さらに、第１保留用絵柄Ｐａ１及び第２保留用絵柄Ｐａ２は見た目上識別することができればよいこと、及び各結果用絵柄Ｐｂ０～Ｐｂ４は見た目上識別することができれば、その具体的な形状、模様、色等は任意であればよいことは言うまでもない。

【０６８９】

＜ラウンド演出実行処理について＞

次に、表示制御装置２１２にて実行されるラウンド演出実行処理について図６１のフローチャートを用いて説明する。本ラウンド演出実行処理は、開閉実行モードにおいてラウンド遊技中に保留予告演出を実行するための処理である。

【０６９０】

先ず、ステップＳ３８０１にてラウンド開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、開放コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０６９１】

ラウンド開始タイミングである場合には、ステップＳ３８０２に進み、保留予告演出決定処理を実行する。当該保留予告演出決定処理について図６２のフローチャートを用いて説明する。

【０６９２】

先ず、ステップＳ３９０１にて、保留予告演出未実行の保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））があるか否かを判定する。具体的には、先ず、検索対象として保留予告演出用記憶エリアのうち第１記憶エリアを設定する。当該第１記憶エリアは、開閉実行モード終了後最初に当否判定の対象となる保留情報に対応した保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている記憶エリアである。そして、第１記憶エリアに保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されているか否かを判定する。保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている場合には、第１記憶エリアに設けられた実行済みフラグ格納領域に実行済みフラグがセットされているか否かを判定する。

【０６９３】

ここで、各記憶エリアには実行済みフラグ格納領域がそれぞれ設けられており、当該実行済みフラグ格納領域には実行済みフラグが格納可能となっている。実行済みフラグとは、保留予告演出用記憶エリアの記憶エリアに記憶されている保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が保留予告演出の対象となった場合に、当該記憶エリアの実行済みフラグ格納領域にセットされるフラグであり、今回の開閉実行モードが終了した場合に消去されるものである。すなわち、実行済みフラグがセットされているか否かを判定する処理は、当該実行済みフラグに係る保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が保留予告演出の対象となったか否かを判定する処理とも言える。

【０６９４】

第１記憶エリアに保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されており且つ当該第１記憶エリアの実行済みフラグ格納領域に実行済みフラグがセットされていない場合には、保留予告演出未実行の保留情報があることを意味する。この場合、ステップＳ３９０２に進む。一方、第１記憶エリアに実行済みフラグがセットされている場合には、検索対象を次の記憶エリア（第２記憶エリア）に設定する。そして、再び保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されているか否かの判定処理、及び保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている場合には実行済みフラグがセットされているか否かの判定処理を実行する。これらの処理は、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されており且つ実行済みフラグがセットされていない記憶エリアが検索されるまで、又は保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が存在しない記憶エリアが検索されるまで、検索対象を順次更新させながらループする。

【０６９５】

保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されており且つ実行済みフラグがセットされていない記憶エリアが検索された場合、ステップＳ３９０２に進む。ステップＳ３９０２では、保留予告演出用記憶エリアにおいて、今回の保留予告演出の実行対象となる保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている記憶エリアの実行済みフラグ格納領域に実行済みフラグをセットする。これにより、保留予告演出において今回用いられる保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が重複して使用されることが回避されている。

【０６９６】

その後、ステップＳ３９０３にて、今回の保留予告演出の実行対象として選択された保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を把握する。続くステップＳ３９０４では、ワークＲＡＭ２５４に設けられた特別保留予告演出設定済みフラグ格納領域に特別保留予告演出設定済みフラグがセットされているか否かを判定する。特別保留予告演出設定済みフラグは、今回の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出を実行する場合にセットされ、当該開閉実行モードが終了したことに基づいて消去されるものである。このため、ステップＳ３９０４の判定処理は、今回の開閉実行モードにおいて既に特別保留予告演出を実行済みであるか否かを判定する処理であるとも言える。

【０６９７】

未だ特別保留予告演出が実行されていない場合には、ステップＳ３９０４を否定判定し、ステップＳ３９０５に進む。ステップＳ３９０５では第１演出抽選処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ２４３に設けられた第１演出抽選テーブルＴＤ２を参照することにより、今回の保留予告演出を抽選する。

【０６９８】

一方、既に特別保留予告演出が実行された場合には、ステップＳ３９０４を肯定判定し、ステップＳ３９０６に進む。ステップＳ３９０６では第２演出抽選処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ２４３に設けられた第２演出抽選テーブルＴＤ３を参照することにより、今回の保留予告演出を抽選し、ステップＳ３９１０に進む。

【０６９９】

ここで、各演出抽選テーブルＴＤ２，ＴＤ３について図６３を用いて説明する。図６３（ａ）は第１演出抽選テーブルＴＤ２を説明するための説明図、図６３（ｂ）は第２演出抽選テーブルＴＤ３を説明するための説明図である。

【０７００】

図６３に示すように、本実施の形態においては、保留予告演出として、特別保留予告演出、第１保留予告演出、第２保留予告演出、第３保留予告演出、第４保留予告演出及び第５保留予告演出が設定されている。また、第１演出抽選テーブルＴＤ２及び第２演出抽選テーブルＴＤ３には、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が設定されており、各保留予告演出は、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に応じて、当選確率が異なるように設定されている。

【０７０１】

具体的には、例えば第１演出抽選テーブルＴＤ２において保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）がＡ（１）である場合には、特別保留予告演出に当選する確率が４０％となり、第１

保留予告演出に当選する確率が３０％となり、第２保留予告演出に当選する確率が２５％となり、第３保留予告演出に当選する確率が５％となるように設定されている。一方、例えば第１演出抽選テーブルＴＤ２において保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）がＡ（４）である場合には、第１保留予告演出に当選する確率が６０％となり、第２保留予告演出に当選する確率が３０％となり、第３保留予告演出に当選する確率が１０％となるように設定されている。

【０７０２】

なお、当選確率の振分について詳細には、例えばワークＲＡＭ２５４に演出抽選用カウンタエリアを設け、当該演出抽選用カウンタエリアにて定期的に更新される演出抽選用カウンタの値を用いる構成が考えられる。この場合、各演出抽選テーブルＴＤ２，ＴＤ３において各保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に対応させて設定されている当選確率となるようにカウンタ値を振り分ける。なお、上記構成に限られず、各保留予告演出に対して個別に当選確率を設定することができれば、その具体的構成は任意である。

【０７０３】

ここで、各保留予告演出は、大当たり当選となる期待度（当該保留予告演出が表示された場合に大当たり当選となる確率）がそれぞれ異なるよう設定されている。詳細には、特別保留予告演出は、大当たり当選となる場合にのみ実行されるよう設定されている（期待度１００％）。そして、第１保留予告演出→第２保留予告演出→第３保留予告演出となるに従って、大当たり当選となる期待度が順次低下するように設定されている。そして、第４保留予告演出及び第５保留予告演出は、大当たり当選となることがないよう設定されている（期待度０％）。但し、第４保留予告演出と第５保留予告演出とでは、第４保留予告演出の方が、期待度が高いものとして扱うよう設定されている。

【０７０４】

第１演出抽選テーブルＴＤ２では、大当たりに対応した保留予告用コマンド情報Ａ（１）～Ａ（３）に対して特別保留予告演出が対応付けられている。このため、第１演出抽選テーブルＴＤ２を参照する場合には、特別保留予告演出が選択され得ることとなる。

【０７０５】

特に、第１演出抽選テーブルＴＤ２では、Ａ（３）に対して特別保留予告演出が１００％の確率で選択されるように設定されている。すなわち、今回の保留予告演出の実行対象となる保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）がＡ（３）である状況において第１演出抽選テーブルＴＤ２を参照すると、必ず特別保留予告演出を選択するようになっている。

【０７０６】

既に説明した通り、Ａ（３）は、その保留情報に係る遊技回における演出パターンが演出Ｃに設定されたものである。当該演出Ｃは、比較的変動表示時間が短いリーチ表示を実行する態様の演出である。このため、上記変動表示時間が比較的短いリーチ表示は、大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり数値情報に対応している保留情報であって特別保留予告演出以外の保留予告演出が実行される保留情報よりも、大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり数値情報に対応している保留情報であって保留予告演出として特別保留予告演出が実行される保留情報について実行され易い。

【０７０７】

第２演出抽選テーブルＴＤ３では、いずれの保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に対しても特別保留予告演出が対応付けられていない。このため、第２演出抽選テーブルＴＤ３を参照する場合、特別保留予告演出は選択されないようになっている。

【０７０８】

すなわち、第１演出抽選テーブルＴＤ２を参照する第１演出抽選処理（ステップＳ３９０５）は、特別保留予告演出が選択され得る保留予告演出の抽選処理であり、第２演出抽選テーブルＴＤ３を参照する第２演出抽選処理（ステップＳ３９０６）は、特別保留予告演出が選択され得ない保留予告演出の抽選処理であると言える。

【０７０９】

保留予告演出決定処理（図６２）の説明に戻り、第１演出抽選処理の実行後は、ステッ

プＳ３９０７に進み、上記第１演出抽選処理にて特別保留予告演出に当選したか否かを判定する。特別保留予告演出に当選していない場合には、そのままステップＳ３９１０に進む一方、特別保留予告演出に当選した場合には、ステップＳ３９０８にて特別保留予告演出設定済みフラグをセットし、ステップＳ３９１０に進む。これにより、第１演出抽選処理の実行が制限されることとなり、本開閉実行モードにおいて特別保留予告演出の実行が制限される。すなわち、１の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出は１回のみ実行されるようになっている。これにより、遊技者の射幸心をいたずらに煽り過ぎることを抑制することができる。

【０７１０】

なお、１の開閉実行モード中に特別保留予告演出が実行される回数は、１回に限られず、２回、３回、…としてもよい。但し、射幸心を抑制する観点に着目すれば、１回に設定するとよい。

【０７１１】

保留予告演出未実行の保留情報がない場合（ステップＳ３９０１：ＮＯ）、ステップＳ３９０９に進み、保留予告演出として第５保留予告演出を選択し、ステップＳ３９１０に進む。すなわち、保留予告演出の実行対象となる保留情報が存在しない場合には第５保留予告演出が一律で選択されるようになっている。

【０７１２】

ステップＳ３９１０では、ワークＲＡＭ２５４に設けられた演出実行用エリアに対して、今回選択された保留予告演出に対応した情報を設定し、ステップＳ３９１１に進む。演出実行用エリアは、保留予告演出を実行するのに用いられるものであり、具体的には演出実行用エリアに設定されている情報に対応した保留予告演出を今回のラウンド演出として実行するよう構成されている。

【０７１３】

ステップＳ３９１１～ステップＳ３９１５では、今回選択された保留予告演出と、今回の開閉実行モードに対して前回の開閉実行モードにおいて選択された保留予告演出とを比較し、当該比較結果に基づいて保留予告演出を決定する処理を実行する。

【０７１４】

具体的には、保留予告演出用記憶エリアの各記憶エリアにはそれぞれ、前回の開閉実行モードにおいて実行された保留予告演出（以降単に前回の保留予告演出ともいう）を特定するための情報を記憶させておくことが可能な比較用記憶領域が設けられている。ステップＳ３９１１では、保留予告演出用記憶エリアのうち今回実行対象として設定された保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている記憶エリアの比較用記憶領域を把握することにより、前回の保留予告演出を把握する。

【０７１５】

続くステップＳ３９１２では、前回の保留予告演出が特別保留予告演出であったか否かを判定する。特別保留予告演出でない場合には、ステップＳ３９１３に進み、前回の保留予告演出が今回選択された保留予告演出よりも期待度が高いものであるか否かを判定する処理を実行する。

【０７１６】

既に説明した通り、期待度は、第１保留予告演出→第２保留予告演出→…→第５保留予告演出に従って低くなるように設定されている。このため、例えば前回の保留予告演出が第１保留予告演出であり、今回選択された保留予告演出が第３保留予告演出である場合には、ステップＳ３９１３を肯定判定する。一方、例えば前回の保留予告演出が第４保留予告演出であり、今回選択された保留予告演出が第３保留予告演出である場合にはステップＳ３９１３を否定判定する。

【０７１７】

ステップＳ３９１３を肯定判定する場合、今回選択された保留予告演出が前回の保留予告演出よりも期待度が低いものであることを意味する。この場合、ステップＳ３９１４にて、前回の保留予告演出に対応した情報を演出実行用記憶領域に設定し、本保留予告演出

決定処理を終了する。これにより、演出実行用記憶領域の情報が、今回選択された保留予告演出に対応した情報から前回の保留予告演出に対応した情報に書き換えられる。よって、前回の保留予告演出が実行されることとなる。

【０７１８】

一方、前回の保留予告演出が特別保留予告演出である場合（ステップＳ３９１２：ＹＥＳ）、又は前回の保留予告演出が特別保留予告演出ではなく、且つ今回選択された保留予告演出が前回の保留予告演出よりも期待度が高い場合（ステップＳ３９１２：ＮＯ、ステップＳ３９１３：ＮＯ）、ステップＳ３９１５に進む。ステップＳ３９１５では、演出実行用記憶領域の情報を書き換えることなく、比較対象を切り換える処理を実行する。

【０７１９】

具体的には、保留予告演出用記憶エリアのうち、今回実行対象として設定された保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている記憶エリアの比較用記憶領域に対して、今回選択された保留予告演出に対応した情報を書き換える処理を実行する。これにより、今回の開閉実行モードに対して次回の開閉実行モードにおいては、比較対象となる保留予告演出が今回選択された保留予告演出となる。

【０７２０】

係る処理によれば、今回選択された保留予告演出が前回の保留予告演出よりも期待度が高いものであれば、そのまま今回選択された保留予告演出が実行される。これにより、保留予告演出が昇格することとなり、遊技者の保留予告演出への注目度を高めることができる。

【０７２１】

一方、前回の保留予告演出が特別保留予告演出でない状況において今回選択された保留予告演出が前回の保留予告演出よりも期待度が低いものである場合、前回の保留予告演出が実行される。これにより、保留予告演出が降格することによって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。

【０７２２】

ここで、前回の保留予告演出が特別保留予告演出である場合には、今回選択された保留予告演出が実行される。これにより、特別保留予告演出が実行される保留情報を変更することができ、保留予告演出の多様化を図ることができる。

【０７２３】

すなわち、既に説明した通り、１の開閉実行モード中に実行可能な特別保留予告演出の実行回数は予め１回と定められている。このため、仮に前回の保留予告演出が特別保留予告演出である状況において特別保留予告演出を維持すると、他の保留情報について特別保留予告演出を選択する機会が減少する。

【０７２４】

これに対して、本実施の形態によれば、前回の保留予告演出が特別保留予告演出である場合には、保留予告演出を降格させて今回選択された保留予告演出を実行させる場合がある。これにより、前回の特別保留予告演出に係る保留情報以外の保留情報に対応した保留予告演出が特別保留予告演出となる頻度を高めることができ、保留予告演出の多様化を図ることができる。

【０７２５】

この場合、保留予告演出の降格が生じ得る。しかしながら、特別保留予告演出は大当たり当選である場合にのみ設定される保留予告演出であるため、仮に保留予告演出が降格した場合であっても、当該保留予告演出に対応した保留情報は大当たり当選であることを認識することができる。このため、仮に保留予告演出が降格した場合であっても遊技者が遊技への関心を失うことはない。よって、特別保留予告演出を降格させることによる不都合は生じにくい。

【０７２６】

なお、比較用記憶領域に記憶されている情報は、シフト時コマンドを受信した場合に実行される保留予告演出用記憶エリアの第１記憶エリアの消去処理にて消去される。

【０７２７】
ラウンド演出実行処理（図６１）の説明に戻り、保留予告演出決定処理を実行した後は、ステップＳ３８０３にて保留予告演出を開始させる。具体的には、演出実行用記憶領域に設定されている情報に対応した保留予告演出が実行されるようにするためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ２５３から読み出し、その読み出したデータテーブルに従って保留予告演出を開始させる。
【０７２８】
ここで、データテーブルには、ラウンド遊技が消化される時間に対応した一連の動画が設定されており、データテーブルが読み出されることで、当該動画の再生が開始される。そして、上記動画の終了タイミングとなった場合には、上記動画の最終停止画像を表示する。そして、当該最終停止画像は、次のラウンド遊技が開始されるまで又はエンディング演出が開始されるまで維持されるようになっている。
【０７２９】
続くステップＳ３８０４では、今回実行対象として設定された保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））に対応する保留用絵柄Ｐａが上下に揺動するように制御し、本ラウンド演出実行処理を終了する。これにより、今回の保留予告演出の実行対象となっている保留情報がどれであるかを特定することができる。
【０７３０】
既に説明した通り、保留用絵柄Ｐａは、保留情報が取得されていることを示すものであるとともに、当該保留情報が何回目の変動開始処理にて当否判定の対象となるかを示すものである。このため、今回の保留予告演出の実行対象となっている保留情報を把握することによって、今回実行される保留予告演出が、開閉実行モード終了後何番目の変動開始処理に係る保留情報についての期待度を示すものであるかを把握することができる。
【０７３１】
なお、今回の保留予告演出の実行対象として設定された保留情報が存在しない場合、すなわち、保留予告演出決定処理（図６２）のステップＳ３９０１にて保留予告演出未実行の保留情報がないと判定することにより第５保留予告演出を選択した場合、いずれの保留用絵柄Ｐａも揺動させることなく本ラウンド演出実行処理を終了する。
【０７３２】
ラウンド開始タイミングでない場合には、ステップＳ３８０１を否定判定し、ステップＳ３８０５に進む。ステップＳ３８０５では、演出結果確定タイミングであるか否かを判定する。
【０７３３】
ここで、各保留予告演出は、第５保留予告演出を除いて、演出開始タイミングから所定の時間が経過した演出結果確定タイミングまでは同一の態様となっている。このため、演出開始タイミングから演出結果確定タイミングまでの態様によって、遊技者が今回の保留予告演出がいずれであるかを特定することが困難となっている。そして、各保留予告演出（第５保留予告演出を除く）における演出結果確定タイミング以降の演出態様は、各保留予告演出毎に異なっている。これにより、演出結果確定タイミング以降のタイミングにて、今回の保留予告演出がいずれであるかを遊技者が把握することができる。
【０７３４】
演出結果確定タイミングではない場合、そのまま本ラウンド演出実行処理を終了する一方、演出結果確定タイミングである場合には、ステップＳ３８０６の処理を実行し、本ラウンド演出実行処理を終了する。ステップＳ３８０６では、今回の保留予告演出の実行対象となった保留情報に対応する単位保留表示領域に対して、今回の保留予告演出に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させる。
【０７３５】
ここで、保留予告演出の種類と保留予告結果用絵柄Ｐｂの各結果用絵柄Ｐｂ０～Ｐｂ４とは対応付けられて設定されている。具体的には、特別保留予告演出に対して特別結果用絵柄Ｐｂ０が、第１保留予告演出に対して第１結果用絵柄Ｐｂ１が、第２保留予告演出に

対して第２結果用絵柄Ｐｂ２が、第３保留予告演出に対して第３結果用絵柄Ｐｂ３が、第４保留予告演出に対して第４結果用絵柄Ｐｂ４が、対応付けられて設定されている。ステップＳ３８０６では、今回実行された保留予告演出に対応した結果用絵柄を、揺動する保留用絵柄Ｐａ（今回実行対象となった保留情報に対応した保留用絵柄Ｐａ）に対して重なるように表示させる。

【０７３６】

保留予告結果用絵柄Ｐｂの表示の具体的な処理について詳細に説明すると、第１の実施の形態にて説明した通り、ビデオＲＡＭ２５７には保留表示用エリア２７１が設けられおり、当該保留表示用エリア２７１には各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８それぞれに対応させて各単位エリア２７２～２７９が設けられている。当該各単位エリア２７２～２７９にはそれぞれ、保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させるための特定領域が設けられている。ステップＳ３８０６では、今回の保留予告演出に対応した単位エリアの特定領域に対して、今回の保留予告演出に対応した結果用絵柄を特定するための情報をセットする。表示制御装置２１２はその情報に基づいて保留予告結果用絵柄Ｐｂを描画する。これにより、今回実行された保留予告演出に対応した単位保留表示領域に対して当該保留予告演出に対応した結果用絵柄が表示されることとなる。

【０７３７】

なお、第５保留予告演出に対しては、保留予告結果用絵柄Ｐｂは対応付けられていない。このため、第５保留予告演出が実行された場合には、当該第５保留予告演出に係る保留表示領域Ｇａには保留予告結果用絵柄Ｐｂは表示されないようになっている。

【０７３８】

また、ステップＳ３８０６では、保留用絵柄Ｐａの揺動を停止させる処理を実行する。

【０７３９】

＜各保留予告演出の演出態様について＞

次に、各保留予告演出の演出態様、詳細には表示画面Ｇに表示される表示態様について図６４を用いて説明する。図６４は各保留予告演出の演出態様を説明するための説明図であって、図６４（ａ）は各保留予告演出の演出開始タイミングにおいて表示画面Ｇに表示される表示態様を示し、図６４（ｂ）は第５保留予告演出を除く各保留予告演出の途中タイミングにおいて表示画面Ｇに表示される表示態様を示し、図６４（ｃ）は第４保留予告演出の演出結果確定タイミングにおいて表示画面Ｇに表示される表示態様を示し、図６４（ｄ）は特別保留予告演出の演出結果確定タイミングにおいて表示画面Ｇに表示される表示態様を示す。なお、今回の保留予告演出は、３ラウンド目のラウンド遊技に係るものとし、更に開閉実行モード終了後３回目の変動開始処理において実行対象となる保留情報に係るものとする。また、取得されている総保留数は８であるとし、１ラウンド目及び２ラウンド目のラウンド遊技においては第５保留予告演出が実行されたとする。

【０７４０】

先ず、ラウンドが開始されると、図６４（ａ）に示すように、表示画面Ｇの中央に杖を持った少女キャラクタが表示される。また、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８には、保留用絵柄Ｐａとして第１保留用絵柄Ｐａ１又は第２保留用絵柄Ｐａ２が表示される。そして、今回の保留予告演出の実行対象となった保留情報に対応した第３単位保留表示領域Ｇａ３に表示されている第１保留用絵柄Ｐａ１が上下に揺動する。第５保留予告演出では、次のラウンド遊技が開始されるまで当該表示態様が維持される。

【０７４１】

なお、表示画面Ｇの左上部には、今回のラウンド数として「３Ｒ」が表示されるとともに、総ラウンド数を示す「８Ｒ」が表示される。

【０７４２】

また、今回の保留予告演出が保留予告演出未実行の保留情報がないことに対応した第５保留予告演出である場合には、いずれの保留用絵柄Ｐａも揺動しない。

【０７４３】

第５保留予告演出以外の各保留予告演出にあっては、その後、図６４（ｂ）に示すよう

に、少女キャラクタが変身するための呪文を唱えながら杖を上空にかざす様が表示され、呪文と共に少女キャラクタが眩い光に囲まれる様が表示される。当該眩い光は少女キャラクタのみならず表示画面Ｇ全体を包む。ラウンドの開始タイミングから眩い光が表示画面Ｇ全体を包むまでの表示態様は、第５保留予告演出を除く各保留予告演出に共通している。

【０７４４】

その後、第４保留予告演出においては、図６４（ｃ）に示すように、光が収まるとともに変身に失敗して床に落下する少女キャラクタが表示され、第４保留予告演出が終了する。この場合、第３単位保留表示領域Ｇａ３の第１保留用絵柄Ｐａ１の揺動が停止するとともに、当該第１保留用絵柄Ｐａ１に対して重なるように、第４結果用絵柄Ｐｂ４が表示される。当該第４結果用絵柄Ｐｂ４は次のラウンド遊技以降も表示される。第４結果用絵柄Ｐｂ４は、エンディング演出の実行中は一旦消去されるが、開閉実行モード終了後再度表示される。

【０７４５】

エンディング演出について詳細に説明すると、エンディング演出には、一連の動画が再生されるエンディングムービーに対応した期間と、当該エンディングムービーの終了後の所定の待機期間と、が設定されている。表示制御装置２１２は、エンディングコマンドを受信した場合には、上記エンディングムービーを再生させるとともに、当該エンディングムービーの終了後の待機期間に亘って静止画像を表示させて、その後遊技回を実行する。

【０７４６】

一方、特別保留予告演出及び第１～第３保留予告演出においては、図６４（ｄ）に示すように、光が収まるとともに変身に成功して大きくなった少女キャラクタが表示され、当該保留予告演出が終了する。

【０７４７】

ここで、特別保留予告演出及び第１～第３保留予告演出においては、変身後の少女キャラクタの服の色が異なっている。具体的には、特別保留予告演出においては変身後の少女キャラクタの服の色は金色に設定されており、第１保留予告演出においては変身後の少女キャラクタの服の色は赤色に設定されており、第２保留予告演出においては変身後の少女キャラクタの服の色は緑色に設定されており、第３保留予告演出においては変身後の少女キャラクタの服の色は青色に設定されている。このため、変身後の少女キャラクタの服の色を把握することにより、今回の保留予告演出を特定することができ、今回の保留予告演出の実行対象として設定された保留情報の期待度を把握することができる。

【０７４８】

なお、各保留予告演出における演出結果確定タイミング後の表示態様は、例えば変身のポーズを変更したりする構成としてもよい。要は、遊技者がどの保留予告演出であるかを特定することができれば、その具体的態様は任意である。

【０７４９】

また、第３単位保留表示領域Ｇａ３の第１保留用絵柄Ｐａ１の揺動が停止するとともに、当該第１保留用絵柄Ｐａ１に対して重なるように、今回の保留予告演出に対応した結果用絵柄が表示される。図６４（ｄ）では、特別結果用絵柄Ｐｂ０が表示されている。当該結果用絵柄は次のラウンド以降も表示され、エンディング演出の実行中は一旦消去されるが、開閉実行モード終了後に再度表示される。

【０７５０】

すなわち、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、一度表示されるとエンディングが開始されるまで継続して表示される。そして、エンディング終了後再度表示されるようになっている。なお、保留予告結果用絵柄Ｐｂをエンディング中に非表示とする構成としては、例えばエンディングコマンドを受信したか否かを判定し、エンディングコマンドを受信したと判定した場合には、保留予告結果用絵柄Ｐｂに関する情報を一時記憶させて、保留予告結果用絵柄Ｐｂを非表示とする。一方、エンディングコマンドを受信していない場合にはエンディングの終了タイミングであるか否かを判定する。そして、エンディングの終了タイミン

グである場合には、一時記憶させた情報に基づいて保留予告結果用絵柄Ｐｂを再表示させる。

【０７５１】

また、特別保留予告演出及び第１～第３保留予告演出においては、変身後の少女キャラクタの服の色と保留予告結果用絵柄Ｐｂの色とが同一に設定されている。これにより、保留予告演出と保留予告結果用絵柄Ｐｂとを密接に関連付けることができる。

【０７５２】

＜保留表示領域制御処理について＞

次に、保留表示領域制御処理について図６５のフローチャートを用いて説明する。保留表示領域制御処理では、表示制御装置２１２において定期的に実行されるものであり、保留情報の消化又は取得に基づき、保留表示領域Ｇａの表示制御を実行する。

【０７５３】

具体的には、先ずステップＳ４００１にて、シフト時コマンドを受信したか否かを判定する。シフト時コマンドを受信した場合には、ステップＳ４００２に進み、絵柄シフト処理を実行する。

【０７５４】

絵柄シフト処理では、第１単位保留表示領域Ｇａ１に表示されている保留用絵柄Ｐａを消去するとともに、当該第１単位保留表示領域Ｇａ１に保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示されている場合には当該保留予告結果用絵柄Ｐｂを消去する。

【０７５５】

また、各単位保留表示領域Ｇａ２～Ｇａ８に表示されている保留用絵柄Ｐａ及び保留予告結果用絵柄Ｐｂを順次前段の単位保留表示領域にシフトさせる。例えば現段階において第２単位保留表示領域Ｇａ２に第１保留用絵柄Ｐａ１及び第２結果用絵柄Ｐｂ２が表示されている場合には、第１単位保留表示領域Ｇａ１に第１保留用絵柄Ｐａ１及び第２結果用絵柄Ｐｂ２を表示させる。

【０７５６】

既に説明した通り、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、保留予告演出の演出確定タイミングにて表示される。そして、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、エンディング演出実行中に一旦非表示となるが、その後再度表示される。すなわち、開閉実行モード中に保留予告演出が実行され、保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示された場合、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂは、当該開閉実行モードの終了後から対応する保留情報に係る変動開始処理が実行されるまでの期間に亘って表示される。これにより、保留予告演出の結果を把握した状態で開閉実行モード終了後の遊技回を消化することができる。

【０７５７】

なお、ステップＳ４００２の具体的な処理について説明すると、ステップＳ４００２では各単位エリア２７２～２７９それぞれに記憶されている情報をシフトさせる処理を実行する。具体的には、第ｋ単位エリア（ｋ：２～８の自然数）に設定されている情報を第（ｋ－１）単位エリアにシフトさせる。これにより、第１単位保留表示領域Ｇａ１に表示されていた保留用絵柄Ｐａ（及び保留予告結果用絵柄Ｐｂ）が消去されるとともに、保留用絵柄Ｐａ及び保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される領域がシフトすることとなる。

【０７５８】

シフト時コマンドを受信していない場合には、ステップＳ４００３に進み、保留コマンドを受信しているか否かを判定する。保留コマンドは、第１の実施の形態にて説明した通り、各作動口３３，３４に遊技球が入賞した場合に設定されるコマンドである。保留コマンドを受信している場合には、ステップＳ４００４に進み、単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８のうち今回受信した保留コマンドに対応する単位保留表示領域に保留用絵柄Ｐａを表示させる処理を実行する。

【０７５９】

具体的には、既に説明した通り、現時点からｎ回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に対して、第ｎ単位保留表示領域が対応付けられている。そして、保

留コマンドには、現時点から何回目の変動開始処理において当否判定の対象となるかを特定するための番号情報が含まれている。このため、当該番号情報を把握することにより、対応する単位保留表示領域を把握する。そして、対応する単位保留表示領域に対して保留用絵柄Ｐａを表示させる処理を実行する。その後、本保留表示領域制御処理を終了する。

【０７６０】

なお、保留用絵柄Ｐａを表示させる構成としては、上記構成に限られず、例えば各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８において保留用絵柄Ｐａが表示されていない領域のうち最初の単位保留表示領域に保留用絵柄Ｐａを表示させる構成としてもよい。この場合であっても、表示結果としては同一となる。

【０７６１】

一方、保留コマンドを受信していない場合には、ステップＳ４００５に進み、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ない場合には、そのまま本保留表示領域制御処理を終了する一方、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Ｓ４００６に進み、保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示中であるか否かを判定する。保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示されていない場合にはそのまま本保留表示領域制御処理を終了する。

【０７６２】

一方、保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示中である場合、ステップＳ４００５にて受信したオープニングコマンドに係る開閉実行モードに対して前の開閉実行モードに係る保留予告演出の演出結果が表示されていることを意味する。この場合、ステップＳ４００７に進み、現在表示されている保留予告結果用絵柄Ｐｂを非表示とする。これにより、今回の開閉実行モードにおいて新たに保留予告演出が実行されることを遊技者が把握することができ、今回の開閉実行モードにおける保留予告演出への注目度を高めることができる。

【０７６３】

＜ラウンド遊技中に保留情報が取得された場合の保留予告演出の様子について＞

次に、ラウンド遊技中に保留情報が取得された場合の保留予告演出の様子について図６６のタイミングチャートを用いて説明する。図６６（ａ）はラウンドのタイミングを示し、図６６（ｂ）～図６６（ｆ）は各ラウンドにおける保留表示領域Ｇａの表示態様を示す説明図である。なお、説明の便宜上、１ラウンド目のラウンド遊技が開始されるタイミングにおいて下作動口３４への入賞に基づく４つの保留情報が取得されており、６ラウンド目のラウンド遊技において更に上作動口３３への入賞に基づく４つの保留情報が新たに取得されたとして説明する。

【０７６４】

１ラウンド目のラウンド遊技が開始されるタイミングにおいて下作動口３４への入賞に基づく４つの保留情報が取得されているため、図６６（ｂ）に示すように、第１単位保留表示領域Ｇａ１～第４単位保留表示領域Ｇａ４には第２保留用絵柄Ｐａ２がそれぞれ表示される。そして、１ラウンド目のラウンド遊技において、開閉実行モード終了後１回目の変動開始処理にて当否判定の対象となる保留情報に係る保留予告演出（例えば第１保留予告演出）が実行され、当該保留情報に対応した第１単位保留表示領域Ｇａ１に対して保留予告結果用絵柄Ｐｂ（例えば第１結果用絵柄Ｐｂ１）が表示される。

【０７６５】

その後、２ラウンド目のラウンド遊技において、開閉実行モード終了後２回目の変動開始処理にて当否判定の対象となる保留情報に係る保留予告演出（例えば第２保留予告演出）が実行される。この場合、図６６（ｃ）に示すように、当該保留情報に対応した第２単位保留表示領域Ｇａ２に対して保留予告結果用絵柄Ｐｂ（例えば第２結果用絵柄Ｐｂ２）が表示される。

【０７６６】

そして、６ラウンド目のラウンド遊技の開始タイミングでは、保留予告演出の対象となっていない保留情報は存在しない。このため、第５保留予告演出が実行される。

【０７６７】

また、６ラウンド目のラウンド遊技中に上作動口３３への入賞に基づく保留情報が４つ取得される。これにより、図６６（ｄ）に示すように、第５単位保留表示領域Ｇａ５～第８単位保留表示領域Ｇａ８それぞれに対して第１保留用絵柄Ｐａ１が表示されることとなる。

【０７６８】

続く７ラウンド目のラウンド遊技では、６ラウンド目のラウンド遊技中に取得された保留情報に係る保留予告演出が実行される。この場合、新たに取得された保留情報のうち最初に取得された保留情報、すなわち開閉実行モードの終了後５回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に係る保留予告演出（例えば第２保留予告演出）が実行される。そして、図６６（ｅ）に示すように、上記保留情報に対応した第５単位保留表示領域Ｇａ５に対して保留予告結果用絵柄Ｐｂ（例えば第２結果用絵柄Ｐｂ２）が表示される。

【０７６９】

そして、８ラウンド目のラウンド遊技では、６ラウンド目のラウンド遊技中に取得された保留情報のうち２番目に取得された保留情報、すなわち開閉実行モード終了後６回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に係る保留予告演出（例えば第３保留予告演出）が実行される。そして、図６６（ｆ）に示すように、上記保留情報に対応した第６単位保留表示領域Ｇａ６に対して保留予告結果用絵柄Ｐｂ（例えば第３結果用絵柄Ｐｂ３）が表示される。

【０７７０】

すなわち、保留予告演出の実行対象となり得る保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））が存在しない状況において所定のラウンド遊技中に保留情報が新たに取得された場合には、当該所定のラウンド遊技に対して次のラウンド遊技において当該新たに取得された保留情報に係る保留予告演出を実行する。当該新たに取得された保留情報が複数ある場合には、当該次のラウンド遊技において保留予告演出の実行対象として設定される保留情報は、当該次のラウンド遊技に対応した保留情報ではなく、新たに取得された保留情報のうち最初に取得された保留情報、すなわち変動開始処理において当否判定の対象となる順番が早いものとなっている。

【０７７１】

また、本実施の形態では、１ラウンド遊技において１の保留情報に係る保留予告演出が実行される。このため、６ラウンド目のラウンド遊技中に取得された保留情報のうち３番目及び４番目に取得された保留情報は、保留予告演出の実行対象とはならないようになっている。

【０７７２】

＜特別保留予告演出の降格の様子について＞

次に、特別保留予告演出の降格の様子について図６７の説明図を用いて説明する。図６７（ａ－１）は所定の開閉実行モードにおける保留表示領域Ｇａの表示態様を示す説明図であり、図６７（ａ－２）は当該所定の開閉実行モードにおいて取得されている保留情報の当否結果を示すものである。また、図６７（ｂ－１）は所定の開閉実行モードに対して次の開閉実行モードにおける保留表示領域Ｇａの表示態様を示す説明図であり、図６７（ｂ－２）は所定の開閉実行モードに対して次の開閉実行モードにおいて取得されている保留情報の当否結果を示すものである。

【０７７３】

なお、図６７（ａ－２），（ｂ－２）については、説明の便宜上、領域Ｄｍ（ｍ：１～８の自然数）が開閉実行モード終了後ｍ回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報の当否結果を示すものとする。例えば、領域Ｄ３は開閉実行モード終了後３回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報の当否結果を示すものであるとする。なお、「当」は当否結果が大当たり当選であることを示し、「外」は当否結果が外れであることを示す。また、当否結果が外れである保留情報及び当該保留情報に係る保留予告結果用絵柄Ｐｂについては詳細な説明を省略する。

【０７７４】
先ず、所定の開閉実行モードの場合について説明すると、図６７（ａ－２）に示すように、開閉実行モード終了後１回目、３回目、５回目の変動開始処理において当否判定となる保留情報が大当たり当選に対応したものとなっている。このため、これらの保留情報に対応した保留予告演出では比較的期待度が高いものが実行される。そして、これらの保留情報に対応した単位保留表示領域である第１単位保留表示領域Ｇａ１、第３単位保留表示領域Ｇａ３及び第５単位保留表示領域Ｇａ５には、比較的大当たり当選となる期待度が高い保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。具体的には、第１単位保留表示領域Ｇａ１には第１結果用絵柄Ｐｂ１が表示され、第３単位保留表示領域Ｇａ３には特別結果用絵柄Ｐｂ０が表示され、第５単位保留表示領域Ｇａ５には第２結果用絵柄Ｐｂ２が表示される。
【０７７５】
ここで、既に説明した通り、１の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出は１度だけしか実行されない。このため、第３単位保留表示領域Ｇａ３に対応した保留情報について特別保留予告演出が実行された場合には、他の保留情報に係る保留予告演出が特別保留予告演出となることはない。そして、特別保留予告演出に対応した特別結果用絵柄Ｐｂ０は１つのみ表示される。
【０７７６】
その後、領域Ｄ１の保留情報、具体的には所定の開閉実行モード終了後１回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報に基づいて、次の開閉実行モードが開始される。この場合、図６７（ｂ－２）に示すように、保留情報が当否判定の対象となる順番が１つずつシフトしている。具体的には、例えば所定の開閉実行モードにおいて当該所定の開閉実行モード終了後２回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報（領域Ｄ２の保留情報）は、次の開閉実行モードにおいて当該次の開閉実行モード終了後１回目の変動開始処理において当否判定の対象となる保留情報（領域Ｄ１の保留情報）となっている。この場合、開閉実行モード終了後２回目、４回目の変動開始処理において当否判定となる保留情報が大当たり当選に対応したものとなっている。
【０７７７】
これに対応させて、上記大当たり当選に対応した保留情報に係る保留予告演出は比較的期待度が高いものが実行され、第２単位保留表示領域Ｇａ２及び第４単位保留表示領域Ｇａ４には比較的期待度が高い保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。具体的には、開閉実行モード終了後２回目の変動開始処理において当否判定となる保留情報に係る保留予告演出として第１保留予告演出が実行され、開閉実行モード終了後４回目の変動開始処理において当否判定となる保留情報に係る保留予告演出として特別保留予告演出が実行される。そして、第２単位保留表示領域Ｇａ２には第１結果用絵柄Ｐｂ１が表示され、第４単位保留表示領域Ｇａ４には特別結果用絵柄Ｐｂ０が表示される。これにより、開閉実行モード終了後２回目、４回目の変動開始処理において当否対象となる保留情報が大当たり情報であることを把握することができる。
【０７７８】
すなわち、現状取得されている保留情報に大当たり当選に対応した保留情報が２つあることを把握することができる。この場合、所定の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出が実行された保留情報に係る保留予告演出は第１保留予告演出に降格している。
【０７７９】
＜保留予告結果用絵柄Ｐｂの表示について＞
次に保留予告結果用絵柄Ｐｂの表示について図６８のタイミングチャートを用いて説明する。図６８（ａ）は開閉実行モードの期間を示し、図６８（ｂ）はオープニング期間を示し、図６８（ｃ）はラウンド遊技が行われている期間を示し、図６８（ｄ）はエンディングムービーが流れている期間を示し、図６８（ｅ）はエンディングムービー後の待機期間を示し、図６８（ｆ）は保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示されている期間を示す。
【０７８０】
ｔ１のタイミングにて開閉実行モードが開始されると、先ずオープニング演出が開始さ

れる。当該オープニング演出の実行中に現段階において取得されている保留情報について保留予告用の確認処理が実行され、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が保留予告演出用記憶エリアに順次記憶される。

【０７８１】

その後、ｔ２のタイミングにてオープニング演出が終了し、ラウンド遊技が開始され、保留予告演出が実行される。そして、ｔ３のタイミングにて保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。

【０７８２】

そして、ｔ４のタイミングにて８ラウンド目のラウンド遊技が終了すると、エンディング演出、具体的にはエンディングムービーが開始される。この場合、保留予告結果用絵柄Ｐｂは一旦非表示となる。その後、ｔ５のタイミングにてエンディングムービーが終了し、待機期間となる。当該待機期間では静止画像が表示される。具体的には、本パチンコ機１０の機種名やメーカー名等が表示された静止画像が表示される。

【０７８３】

ｔ５のタイミングから待機期間が経過したｔ６のタイミングにて開閉実行モードが終了し、遊技回が開始される。当該ｔ６のタイミングにて再び保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。

【０７８４】

すなわち、保留予告結果用絵柄Ｐｂはラウンド遊技中に表示されると、当該ラウンド遊技中連続して表示される。そして、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、エンディング演出中（ｔ４のタイミング～ｔ６のタイミングまでの期間中）に一旦非表示となるが、開閉実行モードが終了すると再度表示され、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに係る保留情報の遊技回が開始されるまで表示される。これにより、遊技回を消化する場合に保留予告結果用絵柄Ｐｂを把握することにより、保留情報についての期待度を把握しながら遊技を消化することができる。

【０７８５】

特に、開閉実行モード中は遊技回の消化にかかる処理（遊技回制御処理におけるステップＳ５０２～ステップＳ５１０の処理）は実行されず、当該開閉実行モードが終了した後に遊技回が消化される。このため、開閉実行モード中に保留予告演出を実行すると、当該保留予告演出の実行タイミングと当該保留予告演出の対象となった保留情報に係る遊技回の開始タイミングとの間隔が大きくなり易い。よって、遊技回が開始される頃には、当該遊技回において対象となっている保留情報についてどの保留予告演出が実行されたかを忘れてしまうことが生じ得る。

【０７８６】

これに対して、本実施の形態によれば、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに係る保留情報の遊技回が開始されるまで表示されるため、上記不都合を回避することができ、保留予告演出と遊技回にて実行される演出とを密接に関連付けることができる。

【０７８７】

なお、本実施の形態では、エンディング演出が行われている期間において保留予告結果用絵柄Ｐｂは非表示となる構成としたが、これに限られず、例えばエンディング中も保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させる構成としてもよい。つまり、保留予告結果用絵柄Ｐｂを、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂに対応する保留情報が消化されるまで連続して表示させる構成としてもよい。

【０７８８】

また、エンディング演出における待機期間中のみ保留予告結果用絵柄Ｐｂを非表示とする構成としてもよく、エンディングムービーが再生されている期間のみ非表示とする構成としてもよい。要は、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、開閉実行モード中に一旦非表示となっても遊技回の消化が開始されるタイミングにて再度表示されるよう構成されていればよい。

【０７８９】
次に、ラウンド遊技中に停電が生じた場合に表示制御装置２１２にて実行される処理について説明する。
【０７９０】
ラウンド遊技中に停電が生じた場合、表示制御装置２１２は停電時に対応した処理を実行し、停止する。そして、表示制御装置２１２は、停電から復帰したことに基づいて復帰用の処理を実行し、停電時の状態に復帰させる。復帰用の処理ではワークＲＡＭ２５４を初期化する処理を実行するため、保留予告演出用記憶エリアに記憶されていた各情報も消去される。
【０７９１】
かかる状況において各作動口３３，３４のいずれかに遊技球が入賞し、新たに保留情報が取得された場合、当該新たに取得された保留情報に係る保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が表示制御装置２１２に対して送信される。表示制御装置２１２は当該保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を受信したことに基づいて、保留予告演出用記憶エリアのうち対応する記憶エリアに保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を記憶させるとともに、当該保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶された記憶エリアよりも以前の各記憶エリアに対してエラー対応の保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を設定する。例えば、３つの保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶されている状況において停電が生じ、その後復帰した場合、当該３つの保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）は消去される。その後、新たに保留予告用コマンドを受信した場合、その保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が第４記憶エリアに記憶されるとともに、第１記憶エリア～第３記憶エリアに対してエラー対応の保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が記憶される。
【０７９２】
その後、ラウンドの開始タイミングとなることに基づいて保留予告演出決定処理を実行する。この場合、保留予告演出未実行の保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）としてエラー対応の保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を把握した場合には、対応する記憶エリアの実行済みフラグ格納領域に実行済みフラグをセットし、第５保留予告演出を実行する。
【０７９３】
すなわち、停電によって保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が失われた状況において新たな保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）が取得された場合、その失われた保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に係る保留予告演出として第５保留予告演出を実行する。そして、失われた保留数分だけ第５保留予告演出が実行された後に、新たに取得された保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）に係る保留予告演出を実行する。
【０７９４】
なお、上記構成では、停電からの復帰後、新たに保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））が取得された場合には、当該新たに取得された保留情報について保留予告演出を行う前に、当該新たに取得された保留情報よりも前に取得されていた特別情報、すなわち停電によってワークＲＡＭ２５４から消去された保留情報について第５保留予告演出を実行する構成としたが、これに限られず、例えば新たに保留情報が取得されたタイミングに対して次のラウンド遊技において、上記停電によって消去された保留情報についての保留予告演出を行うことなく、当該新たに取得された保留情報に係る保留予告演出を実行する構成としてもよい。この場合、例えば開閉実行モード終了後５回目の変動開始処理の当否判定において対象となる保留情報に係る保留予告演出が、５ラウンドよりも前のラウンドにて実行される場合が生じ得る。
【０７９５】
次に、停電から復帰した場合における保留表示領域Ｇａの表示態様について説明すると、停電が生じた場合、それまでに保留表示領域Ｇａに表示されていた保留用絵柄Ｐａを特定する情報、具体的には保留表示用エリア２７１に設定されていた情報が消去（初期化）される。このため、復帰時には、いずれの絵柄をどの単位保留表示領域に表示させるかを特定することができない。このため、保留表示領域Ｇａには何も表示しないようにする。

【０７９６】
その後、新たに保留情報が取得されることにより保留コマンドを受信したことに基づいて、当該保留コマンドに対応した単位保留表示領域に対して保留用絵柄Ｐａを表示させる。この場合、入賞した作動口に応じて第１保留用絵柄Ｐａ１又は第２保留用絵柄Ｐａ２のいずれかを表示させる。そして、保留用絵柄Ｐａが表示された単位保留表示領域よりも前の単位保留表示領域に対してエラー対応の保留用絵柄を表示させる。当該エラー対応の保留用絵柄は、上記各保留用絵柄Ｐａ１，Ｐａ２とは見た目が異なり、具体的には紫色の球状をなしている。当該エラー対応の保留用絵柄が表示されることにより、現状記憶されている保留数を把握することができる。
【０７９７】
すなわち、停電からの復帰後に保留コマンドを受信した場合には、当該保留コマンドに対応した保留情報については通常の保留用絵柄が表示される一方、その保留情報よりも前に取得されていた保留情報についてはエラー対応の保留絵柄が表示されるようになっている。
【０７９８】
ここで、表示制御装置２１２は、停電が生じた場合、当該停電によりそれまでに取得されていた保留情報については、各作動口３３，３４のうちいずれの作動口への入賞に基づくものであるか特定することができない。
【０７９９】
これに対して、本実施の形態によれば、エラー対応の保留用絵柄を別途設け、どちらの作動口に入賞に基づく保留情報であるか不明な場合には当該エラー対応の保留用絵柄を表示させる構成とした。これにより、遊技者に対して混乱が生じないようにしつつ、保留数を報知することができる。
【０８００】
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。
【０８０１】
各ラウンドの開始タイミング毎に保留予告演出決定処理を実行する構成とし、更に保留予告演出決定処理では、保留予告演出の実行対象となっていない保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））を検索するとともに、上記保留情報が存在する場合には当該保留情報に係る保留予告演出を実行する構成とした。これにより、仮に開閉実行モード中に各作動口３３，３４に遊技球が入賞することにより保留情報が新たに取得された場合、当該新たに取得された保留情報について保留予告演出を実行することができ、保留予告演出の実行頻度を高めることができる。
【０８０２】
特に、開閉実行モードの開始タイミングにおいて総保留数が少ない場合、保留情報が存在しないことに対応した第５保留予告演出が連続して実行されることが予想される。この場合、保留予告演出が単調なものとなり、当該保留予告演出への注目度が低下するおそれがある。
【０８０３】
これに対して、本実施の形態によれば、開閉実行モード中に保留情報が新たに取得された場合には、その後のラウンド遊技において当該新たに取得された保留情報に係る保留予告演出が実行される。これにより、上記不都合を回避することができる。
【０８０４】
また、開閉実行モードの終了後に当否判定の対象となる消化順序に従って保留予告演出を実行する構成とした。これにより、上記消化順序と保留予告演出が実行される順序とを対応付けることができる。よって、保留予告演出が実行される順序を把握することにより、上記消化順序を特定することができ、開閉実行モード終了後何番目に当否判定の対象となる保留情報についての期待度を示しているかを特定することができる。
【０８０５】
さらに、消化順序の先の保留情報から順次保留予告演出が実行されるため、仮に所定の

開閉実行モードにおいて保留予告演出の対象とならなかった保留情報が存在した場合であっても、上記保留情報は次の開閉実行モードにおいて保留予告演出に対象となり易い。このため、保留予告演出の対象となることなく保留情報が消化される頻度を低減することでき、実質的な保留予告演出の実行頻度を高めることができる。なお、実質的な保留予告演出の実行頻度とは、保留情報がないことに対応した第５保留予告演出を除いた保留予告演出の実行頻度である。

【０８０６】

上記構成の場合、保留予告演出が実行されるラウンドと、開閉実行モード終了後当否判定の対象となる順番目とが一致しない場合がある。具体的には、例えば６ラウンド目のラウンド遊技の開始タイミングまでに３つの保留情報が取得されている状況において６ラウンド目のラウンド遊技中に新たに保留情報（開閉実行モード終了後４回目の当否判定にて実行対象となる保留情報）が取得された場合、当該新たに取得された保留情報に係る保留予告演出が７ラウンド目のラウンド遊技にて実行されることとなる。このため、今回のラウンド遊技が何ラウンド目であるかの情報に基づき、何回目の当否判定にて実行対象となる保留情報についての保留予告演出であるかを特定することが困難となる場合がある。

【０８０７】

これに対して、保留予告演出を実行する場合には、当該保留予告演出の実行対象として設定された保留情報に対応した保留用絵柄Ｐａを揺動させる構成とした。これにより、今回の保留予告演出がいずれの保留情報に係るものであるかを遊技者が把握することができ、上記不都合を回避することができる。

【０８０８】

さらに、保留予告演出の演出結果確定タイミングにて、当該保留予告演出の実行対象として設定された保留情報に対応した単位保留表示領域に対して保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させる構成とした。そして、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、ラウンド遊技が行われている期間、及び開閉実行モード終了後その保留予告結果用絵柄Ｐｂに係る保留情報が消化されるまで表示される構成とした。これにより、開閉実行モード終了後において、保留予告演出の演出結果を把握しつつ遊技を消化することができる。よって、保留予告演出と遊技回の消化との関連付けを好適に行うことができる。

【０８０９】

また、保留予告演出の実行対象となり得る保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））が存在しない場合には第５保留予告演出が実行され、その後保留予告演出の対象となり得る保留情報が取得され、当該新たに取得された保留情報について保留予告演出が実行された場合には、第５保留予告演出に対応した表示態様（保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させない表示態様）に代えて、今回新たに取得された保留情報についての保留予告演出に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される構成とした。このため、ラウンド遊技中に新たに取得された保留情報について保留予告演出が実行された場合に、当該保留予告演出の結果を把握することができる。

【０８１０】

この場合、保留予告演出の実行対象となり得る保留情報（保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ））が存在しない場合に対応した未取得対応の保留予告演出として、期待度が相対的に低い（具体的には最小の）第５保留予告演出を選択した。これにより、新たに取得された保留情報についての保留予告演出が未取得対応の保留予告演出よりも期待度が低いものとなりにくいため、保留予告演出が降格する印象を与えないようになっている。

【０８１１】

さらに、ラウンド遊技中に保留情報が新たに取得されることにより、８ラウンド目のラウンド遊技において保留予告演出の対象とならない保留情報が残存している場合には、当該残存している保留情報については保留予告演出を実行しない構成とした。これにより、各ラウンドにおいて１の保留情報について保留予告演出を対応付けることができる。また、保留予告演出の対象とならなかった保留情報については、消化順序の後側のものであるため、その後の開閉実行モードにおいて保留予告演出の対象となり得る機会が、消化順序

の前側の保留情報よりも高い。このため、保留予告演出の対象とならなかった保留情報について保留予告演出を実行する機会は担保されている。

【０８１２】

保留予告演出として、大当たり当選となる期待度が相違する複数の保留予告演出を設定し、当該複数の保留予告演出のうち１の保留予告演出を選択する構成とした。かかる構成において、今回選択された保留予告演出の期待度が前回の保留予告演出よりも高い場合には、そのまま今回選択された保留予告演出を実行する一方、今回選択された保留予告演出の期待度が前回の保留予告演出よりも低い場合には、前回の保留予告演出を実行する構成とした。これにより、保留予告演出が降格することによって生じ得る遊技への意欲の低下を抑制することができる。

【０８１３】

保留予告演出として、実行対象となった保留情報が大当たり当選である場合にのみ設定される特別保留予告演出を設け、１の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出は特定回数（１回）だけ行われ得るよう特別保留予告演出の実行回数を制限した。具体的には、特別保留予告演出が選択された場合には、その後の保留予告演出の抽選において用いるテーブルを、特別保留予告演出が選択されないテーブルに切り換えた。これにより、遊技者の射幸心をいたずらに煽りすぎることなく遊技を行わせることができる。

【０８１４】

かかる構成において、前回の保留予告演出が特別保留予告演出である場合には、今回の保留予告演出が特別保留予告演出から降格し得る構成とした。これにより、他の保留情報に係る保留予告演出が特別保留予告演出となる頻度を高めることができ、保留予告演出の多様化を図ることができる。

【０８１５】

さらに、保留情報に係る保留予告演出と当該保留情報に係る遊技回の演出パターンとを関連付けた。具体的には、変動表示時間が比較的短いリーチ表示は、大当たり当選の保留情報であって特別保留予告演出以外の保留予告演出が実行される保留情報よりも、大当たり当選の保留情報であって保留予告演出として特別保留予告演出が実行される保留情報について実行され易い構成とした。これにより、大当たり当選に係る保留情報であって特別保留予告演出以外の保留予告演出が実行される保留情報については比較的変動表示時間が長いリーチ表示を行うことができる。よって、当該保留情報の遊技回の注目度を高めることができる。

【０８１６】

すなわち、遊技回にて行われる演出パターンの多様化を図る目的で変動表示時間が異なる演出パターンを複数設け、当該複数の演出パターンのうち１の演出パターンを選択する構成において、保留予告演出によって遊技回における遊技結果を把握することができる保留情報（特別保留予告演出の対象となった保留情報）よりも、保留予告演出によって遊技回における遊技結果を把握することができない保留情報に対して変動表示時間が長時間の演出パターンを対応付けることにより、当該遊技回において大当たり当選となることを期待させることができる。これにより、遊技回への注目度を高めることができる。

【０８１７】

一方、特別保留予告演出が実行された場合には、変動表示時間が短いリーチ表示が行われ得る。これにより、特別保留予告演出を実行することによって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。よって、特別保留予告演出を実行することによって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。

【０８１８】

すなわち、特別保留予告演出が実行された場合、当該特別保留予告演出に対応した保留情報は大当たり当選であることが確定する。この場合、当該保留情報の遊技結果を遊技者が把握することができるため、その保留情報に係る遊技回において長い演出を実行すると、演出を強制的に見せられている印象を与え、遊技への注目度が低下するおそれがある。

【０８１９】

これに対して、本実施の形態によれば、特別保留予告演出が実行された保留情報に係る遊技回が比較的短期間で終了し得るようにしたため、遊技結果が分かっているにも関わらず演出を強制的に見せられている印象を与えないようにすることができる。

【０８２０】

なお、上記実施の形態では、保留予告用の確認処理において保留予告用コマンドを設定する場合に、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳを用いる構成としたが、これに限られず、例えば大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３のみを用いる構成としてもよい。具体的には、リーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲を複数に区分し、各数値範囲に対して各種演出を振り分ける構成としてもよい。この場合、保留予告用コマンドにて設定する演出パターンと変動開始処理にて設定する演出パターンとが対応するようにするとよい。例えば、複数の詳細パターンが設定され且つ各詳細パターンに対して変動種別カウンタＣＳの値が対応付けられたテーブルを演出パターン毎に設ける。変動開始処理では取得されている大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３を用いて今回の演出パターンに対応したテーブルを選択する。そして、選択されたテーブルを参照することにより、現時点の変動種別カウンタＣＳの値に対応した詳細パターンを選択する構成とするとよい。この場合、演出Ａ又は演出Ｂに対応したテーブルに設定されている複数の詳細パターンは、互いに変動表示時間が異なっている一方、演出Ｃに対応したテーブルに設定されている複数の詳細パターンの変動表示時間は、演出Ａ又は演出Ｂに対応したテーブルに設定されている複数の詳細パターンの変動表示時間のうち最短の変動表示時間よりも短く設定されているとよい。これにより、保留予告演出と遊技回で実行される演出との関連付けを好適に行いつつ、変動種別カウンタＣＳを用いることなく保留予告演出の多様化を図ることができる。また、保留予告用の確認処理の処理負荷の軽減を図ることができる。さらに、各作動口３３，３４への遊技球の入賞時に変動種別カウンタＣＳを取得する必要がないため、情報取得処理の処理負荷の軽減及び各保留エリアＲａ，Ｒｂの記憶容量の削減を図ることができる。

【０８２１】

また、本実施の形態では、遊技回にて実行される演出パターンとして変動表示時間が比較的長いスーパーリーチ表示が設定される保留情報について特別保留予告演出が実行され得る構成としたが、これに限られず、例えば変動表示時間が短い通常のリーチ表示が実行される保留情報についてのみ特別保留予告演出が実行される構成としてもよい。但し、特別保留予告演出の実行頻度が低下することを鑑みると、スーパーリーチ表示が設定される保留情報についても特別保留予告演出を実行する構成とする方がよい。

【０８２２】

本実施の形態では、１のラウンド遊技において１の保留情報に係る保留予告演出を実行する構成としたが、これに限られず、例えば１のラウンド遊技において複数の保留情報に係る保留予告演出を実行する構成としてもよい。例えば、６ラウンド目のラウンド遊技において保留情報が新たに３つ取得された場合、７ラウンド目のラウンド遊技において新たに取得された３つの保留情報のうち最初に取得された保留情報について保留予告演出を実行し、８ラウンド目のラウンド遊技において残りの２つの保留情報について保留予告演出を実行する構成としてもよい。この場合、８ラウンド目のラウンド遊技中に２つの保留情報について保留予告演出が実行できるように、演出時間が短く設定された短縮用保留予告演出を実行する構成とするとよい。これにより、保留予告演出の実行対象とならない保留情報が生じないようにすることができる。

【０８２３】

本実施の形態では、前回の保留予告演出が特別保留予告演出である場合には、特別保留予告演出から別の保留予告演出に降格し得る構成としたが、これに限られず、降格しない構成としてもよい。但し、保留予告演出の多様化に着目すれば、降格し得る構成の方が優れている。

【０８２４】

また、所定の開閉実行モードにおいて特別保留予告演出が実行された場合、次回以降の

開閉実行モードにおいて当該特別保留予告演出の実行対象となった保留情報に係る保留予告演出を降格し得る構成としてもよい。例えば、同一の保留情報について所定の開閉実行モードにて特別保留予告演出を実行し、所定の開閉実行モードに対して次の開閉実行モードにて第１保留予告演出を実行し、更に次の開閉実行モードにて第２保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【０８２５】

さらに、本実施の形態では、複数の開閉実行モードにおいて同一の保留情報について特別保留予告演出が実行され得る構成としたが、これに限られず、例えば確実に降格させる構成としてもよい。これにより、特別保留予告演出が行われる特別情報が振り分けられる期待度を更に高めることができる。

【０８２６】

本実施の形態では、演出パターンを決定する場合、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳを用いる構成としたが、これに限られず、例えば更に大当たり種別カウンタＣ２を用いる構成としてもよい。これにより、演出パターンの多様化を図るべく演出パターンのパターン数を増加させた場合であっても、当該演出パターンの振分を好適に行うことができる。

【０８２７】

上記実施の形態では、今回選択された保留予告演出の期待度が前回の保留予告演出よりも低い場合には、前回の保留予告演出を実行する構成としたが、これに限られず、例えば保留予告演出を抽選する前段階にて前回の保留予告演出を把握し、当該保留予告演出よりも期待度が高い保留予告演出のうちから１の保留予告演出を選択する構成としてもよい。

【０８２８】

なお、本実施の形態では、保留予告演出を実行する場合には、当該保留予告演出の実行対象として設定された保留情報に対応した保留用絵柄Ｐａを揺動させる構成としたが、これに限られず、例えば点滅させたりする構成としてもよい。要は、他の保留用絵柄Ｐａと区別することができればその具体的な表示態様は任意である。

【０８２９】

各保留予告演出（第５保留予告演出を除く）は、演出開始タイミングから演出結果確定タイミングまでは同一の態様となっていたが、これに限られず、例えば演出開始タイミングから演出結果確定タイミングまでの態様を不規則なものとしてもよい。要は、演出開始タイミングから演出結果確定タイミングまでの態様によって、いずれの保留予告演出であるかを特定されなければよい。

【０８３０】

本実施の形態では、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）と変動用コマンドとはその態様が異なっている構成としたが、これに限られず、例えばコマンド情報の一部を共通化させる構成としてもよい。これにより、コマンド設定に係るプログラム容量の削減及び処理負荷の軽減を図ることができる。

【０８３１】

具体的には、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）と変動用コマンドとは、それぞれ例えば２バイトのデータ領域を有する。そして、当該データ領域に、演出パターンを決定付ける情報がセットされるデータ領域と、コマンドの種類を特定するためのデータ領域、具体的には今回設定するコマンドがどちらのコマンドであるかを特定するためのデータ領域と、が含まれている。そして、保留予告用の確認処理において、変動開始処理と同様の処理を実行することにより、詳細な演出パターンを決定する。そして、決定された詳細な演出パターンを保留予告用コマンド情報の上記演出パターンを決定付ける情報がセットされるデータ領域にセットする。

【０８３２】

かかる構成によれば、コマンドの種類を特定するためのデータ領域を異ならせることにより、変動用コマンドの一部を保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）の一部として流用することができる。これにより、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を別途新たに用意する構成と

比較して、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）の設定に係る記憶容量の削減及び処理負荷の軽減を図ることができる。

【０８３３】

本実施の形態では、保留予告演出の種類は６種類設定されていたが、これに限られず、任意である。また、高確率モードとして設定される遊技回数は８回に限られず、任意である。

【０８３４】

また、保留予告演出の種類が１種類であってもよい。この場合、前回の開閉実行モードにおいて所定の保留情報について保留予告演出を実行した場合には、今回の開閉実行モードにおいては当該保留予告演出を実行する。これにより、保留予告演出がされないことで保留予告演出が降格した印象を与えることを抑制することができる。すなわち、保留予告演出の種類が１種類である状況において所定の開閉実行モードにおいて所定の保留情報について保留予告演出を実行した場合であって、当該所定の開閉実行モードに対して次回以降の開閉実行モードにおいて上記所定の保留情報について上記保留予告演出が実行されるようにする構成とする。

【０８３５】

本実施の形態では、開閉実行モード中に保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）の設定に係る処理を実行する構成としたが、これに限られず、通常の遊技状態（遊技回が消化される状態）において実行する構成としてもよい。但し、通常の遊技状態では、遊技回の開始に係る処理である変動開始処理が実行され得るため、当該変動開始処理と保留予告用の確認処理とが同一の通常処理回内に実行され得る。すると、１処理回に係る処理負荷が局所的に増大し、所謂処理落ちが生じ得る。特に、本実施の形態では、当否判定だけでなく演出パターンも決定しているため、上記処理落ちがより発生し易い。

【０８３６】

これに対して、本実施の形態によれば、変動開始処理が実行されない開閉実行モード中に保留予告用の確認処理を実行することにより当該処理落ちの発生を抑制することができる。この点に鑑みれば、開閉実行モード中に保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）の設定に係る処理を実行する構成の方が好ましい。

【０８３７】

なお、本実施の形態では、各種保留予告演出はラウンド遊技の開始タイミングから開始される構成となっていたが、これに限られず、例えばラウンド遊技の途中タイミングから開始される構成としてもよい。要は、保留予告演出は、ラウンド遊技が行われている期間において開始され、当該ラウンド遊技に対して次のラウンド遊技が開始されるまでに保留予告演出の結果が表示されていればよい。

【０８３８】

本実施の形態では、上作動口３３への入賞に基づく保留情報と下作動口３４への入賞に基づく保留情報とを見た目上区別できるように第１保留用絵柄Ｐａ１及び第２保留用絵柄Ｐａ２を設けたが、これに限られず、１の保留用絵柄でもよい。但し、上作動口３３への入賞に基づく保留情報と下作動口３４への入賞に基づく保留情報とで、遊技者にとっての有利度合いが異なる場合には、区別できるようにする構成のほうが好ましい。

【０８３９】

本実施の形態では、各保留情報について保留予告演出を実行する構成としたが、これに限られず、保留予告演出を実行するか否かの抽選処理を実行し、当該抽選処理に当選した場合に保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【０８４０】

また、本実施の形態では、変動表示時間が比較的短いリーチ表示は、大当たり当選であって特別保留予告演出以外の保留予告演出が実行される保留情報よりも、大当たり当選であって特別保留予告演出が実行される保留情報について実行され易い構成としたが、これに限られず、例えば特別保留予告演出が実行された保留情報にかかる遊技回では、変動表示時間が長いリーチ表示よりも変動表示時間が短いリーチ表示が実行され易くなっている

構成としてもよい。これにより、特別保留予告演出が実行された保留情報に係る遊技回を比較的早く終了させることができ、演出を強制的に見せられているという印象を与えないようにすることができる。

【０８４１】

また、本実施の形態では、開閉実行モード中（ラウンド遊技中）に保留予告演出を実行する構成としたが、これに限られず、例えば遊技回中に保留予告演出を実行する構成としてもよい。具体的には、例えば１又は複数の遊技回が行われる期間毎に期間を区分けし、当該各期間毎に１又は複数の保留情報について保留予告演出を行う構成としてもよい。また、例えば１の遊技回が行われる期間を複数の期間に区分けし、当該各期間毎に１又は複数の保留情報について保留予告演出を実行する構成としてもよい。

【０８４２】

本実施の形態では、保留予告演出の対象となる保留情報を、開閉実行モード終了後に当否判定の対象となる消化順序に従って選択する構成としたが、これに限られず、例えば開閉実行モード終了後に当否判定の対象となる消化順序とは逆の順序で選択する構成としてもよい。この場合、ラウンド遊技の開始タイミングにて、未だ保留予告演出の実行対象となっていない保留情報が存在するか否かを上記逆の順序から検索する。これにより、仮にラウンド遊技中に新たに保留情報が取得された場合には、当該新たに取得された保留情報から順次保留予告演出の対象として選択される。但し、この場合、開閉実行モード終了後、保留予告演出の対象として選択されにくい保留情報から順次消化されていくため、保留予告演出の実行頻度が低くなることが想定される。この点に着目すれば、上記消化順序に従って選択する構成の方が好ましい。

【０８４３】

また、例えば開閉実行モード終了後、奇数番目に当否判定の対象となる保留情報や偶数番目に当否判定の対象となる保留情報についてのみ保留予告演出の対象とする構成としてもよい。これにより、保留予告用の確認処理及び保留予告演出決定処理に係る処理負荷を軽減することができ、処理落ちの発生を抑制することができる。

【０８４４】

本実施の形態では、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、当該保留予告結果用絵柄Ｐｂの表示の契機となった開閉実行モードに対して次の開閉実行モードの開始時に非表示となる構成としたが、これに限られず、例えばそのまま表示されている構成としてもよい。この場合、上記次の開閉実行モードでは、先の開閉実行モードにおいて保留予告演出の対象となっていない保留情報についてのみ保留予告演出を行う構成としてもよい。これにより、先の開閉実行モードにおいて実行された保留予告演出の内容を反映した状態で新たに取得された保留情報について保留予告演出が行われる。

【０８４５】

また、遊技回中に保留情報が取得されたことに基づいて、保留予告用の確認処理と、保留予告演出の実行に係る処理及び保留用絵柄Ｐａ、保留予告結果用絵柄Ｐｂの表示に係る処理を実行する構成としてもよい。この場合、新たな遊技回が開始される度に保留予告結果用絵柄Ｐｂをリセットして、再度各保留情報について保留予告演出を新たに実行するとともに、当該新たに実行された保留予告演出に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示する構成としてもよい。

【０８４６】

本実施の形態では、１の開閉実行モード中に実行可能な回数が規定されていた保留予告演出は特別保留予告演出であったが、これに限られず、第１～第５特別保留予告演出のいずれを選択してもよい。この場合、１の開閉実行モードにおいて所定の保留予告演出が予め定められた回数以上実行されることが制限されているため、１の開閉実行モード中に同一の保留予告演出が必要以上に実行され、保留予告演出が画一的になるのを抑制することができる。

【０８４７】

さらに、１の開閉実行モード中に実行可能な回数が規定される保留予告演出を複数設け

てもよい。

【０８４８】

＜第９の実施の形態＞

本実施の形態では、表示画面Ｇにて行われる演出パターンの決定に係る構成、変動開始処理及び保留予告用の確認処理が第８の実施の形態と異なっている。その異なる点について説明する。

【０８４９】

先ず、各種カウンタの構成について図６９の説明図を用いて説明する。

【０８５０】

本実施の形態における抽選用カウンタエリア４０１には、演出パターン（メイン表示部４３の変動パターン）を決定する場合に用いられるカウンタとして３つの変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３が設けられている。各変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３は、表示制御装置２１２に対して送信するコマンドであって今回の遊技回において実行される遊技回演出の演出パターンが設定される演出パターンコマンド及び当該演出パターンコマンドを決定するのに用いられる分類情報を設定するためのカウンタである。分類情報とは、期待度が相違する複数種類の大まかな演出パターンのうち１の演出パターンを決定付けるための情報である。大まかな演出パターンとは、遊技回演出の期待度（当該遊技回演出が行われた場合に大当たり当選となる確率）を決定付けるものである。本パチンコ機１０においては、上記期待度が相違する複数種類の大まかな演出パターンが設定されている。これにより、遊技者は、遊技回演出の演出パターンを把握することにより、今回の遊技回演出に係る保留情報が大当たり当選に対応したものである可能性が高いものであるか否かを把握することができる。換言すれば、分類情報は、今回の遊技回において実行される遊技回演出の期待度を決定付ける情報であるとも言える。

【０８５１】

なお、遊技回演出とは、メイン表示部４３の変動表示中において図柄表示装置４１にて行われる演出であって、変動表示時間に亘って各図柄列Ｚ１～Ｚ３における図柄の変動表示が行われ、当該各図柄が当否判定の判定結果に対応した停止態様で停止表示される演出である。この場合、変動表示時間に応じて上述したリーチ表示や図柄以外のキャラクタ表示などが行われる場合がある。

【０８５２】

第１変動種別カウンタＣＳ１は、分類情報を決定するのに用いられるものであり、第２変動種別カウンタＣＳ２は、遊技回演出の演出時間等のより具体的な演出態様を決定するのに用いられるものであり、第３変動種別カウンタＣＳ３は、すべりや再変動を行うか否かを決定するのに用いられるものである。

【０８５３】

ここで、すべりとは、各図柄列Ｚ１～Ｚ３における図柄の変動表示が停止（仮停止）した後に、特定の図柄列又は各図柄列Ｚ１～Ｚ３について１図柄分又は複数図柄分だけずれるように図柄の変動表示が行われることである。また、再変動とは、各図柄列Ｚ１～Ｚ３における図柄の変動表示が仮停止した後に、再度図柄の変動表示が開始されることである。

【０８５４】

各変動種別カウンタＣＳ１～ＣＳ３は、例えば通常処理（図４５）におけるステップＳ３００２及びステップＳ３００９にて１加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタである。

【０８５５】

詳細には、第１変動種別カウンタＣＳ１は、所定の更新タイミングとなる度に例えば０～２４０の範囲内で１ずつ加算更新されるものである。第１変動種別カウンタＣＳ１は、第８の実施の形態の変動種別カウンタＣＳのように、作動口用の入賞処理における情報取得処理において取得され、対応する記憶領域に記憶される。そして、取得された第１変動種別カウンタＣＳ１と、同じく情報取得処理にて取得される大当たり乱数カウンタＣ１及

びリーチ乱数カウンタＣ３とを用いて、大まかな演出パターン（変動パターン）を決定付ける分類情報が決定される。

【０８５６】

第２変動種別カウンタＣＳ２は、所定の更新タイミングとなる度に例えば０～１１２の範囲内で１ずつ加算更新されるものである。第２変動種別カウンタＣＳ２は、第１変動種別カウンタＣＳ１と同様に、作動口用の入賞処理における情報取得処理において取得され、対応する記憶領域に記憶される。そして、取得された第２変動種別カウンタＣＳ２と分類情報とに基づいて、演出パターンコマンドに含まれる変動コマンドが決定される。変動コマンドは、遊技回演出における詳細な演出パターンを決定付けるコマンドであり、表示制御装置２１２は、変動コマンドに基づいて遊技回演出の詳細な演出パターンを把握し、その演出パターンに基づいて遊技回演出を実行する。

【０８５７】

第３変動種別カウンタＣＳ３は、所定の更新タイミングとなる度に例えば０～９９の範囲内で１ずつ加算更新されるものである。第３変動種別カウンタＣＳ３は、変動開始処理にて延長コマンドを決定する場合に取得され、当該取得された第３変動種別カウンタＣＳ３と分類情報とに基づいて、演出パターンコマンドに含まれる延長コマンドが決定される。延長コマンドは、すべりや再変動を行うか否かを指定するコマンドであり、表示制御装置２１２は、延長コマンドを受信した場合に、当該延長コマンドがすべりや再変動を行うのに対応したものであるか否かを把握し、すべりや再変動を行うことに対応したものである場合には、それに対応した処理を実行する。

【０８５８】

また、本実施の形態の保留球格納エリア４０２における各保留エリアＲａ，Ｒｂの各エリアは、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記憶領域と、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を格納するための記憶領域と、第２変動種別カウンタＣＳ２の値を格納するための記憶領域とを備えている。これにより、各エリアに対して、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＳ２の値を記憶させておくことが可能となっている。そして、作動口用の入賞処理における情報取得処理において各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＳ２の値を取得し、当該各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，ＣＳ２を対応する記憶領域にそれぞれ記憶させるよう構成されている。

【０８５９】

＜変動開始処理＞

次に本実施の形態における変動開始処理について図７０のフローチャートを用いて説明する。なお、変動開始処理は通常処理（図４５）の遊技回制御処理（ステップＳ３００４）にて行われるものであり、詳細には、開閉実行モード中ではなく、メイン表示部４３が変動表示中でもない状況において、保留情報が記憶されている場合（ＣＲＮ＞０）に実行されるものである（図１４参照）。

【０８６０】

本実施の形態の変動開始処理では、先ずステップＳ４１０１にて、今回の変動開始処理の対象となる保留情報、すなわち実行エリアＡＥに記憶されている保留情報のうち大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２を把握する。

【０８６１】

その後ステップＳ４１０２にて、遊技回の大まかな演出パターンを決定付ける分類情報を設定する分類情報設定処理を実行する。分類情報設定処理はサブルーチン化されており、適宜読み出し可能となっている。当該ステップＳ４１０２では、分類情報設定処理に係るプログラムを読み出すとともに、ステップＳ４１０１にて把握された各種カウンタのうち、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１を引数として渡す。そして、上記各種カウンタの値に対応した分類情報を導出し、当該分類情報を一時記憶させる処理を実行する。

【０８６２】
その後、ステップＳ４１０３～ステップＳ４１０７にて当該分類情報に基づいて詳細な演出パターンを決定する段階的な決定構成となっている。
【０８６３】
具体的には、本実施の形態では大まかな演出パターンとして複数種類（７種類）の演出パターンが設定されており、これら大まかな演出パターンに対応させて複数種類（具体的には６種類）の分類情報が設定されている。分類情報設定処理では、これら複数種類の分類情報のうち１の分類情報を選択する。そして、ステップＳ４１０３～ステップＳ４１０６にて、当該分類情報に基づいて、演出パターンコマンドに含まれる変動コマンド、保留数対応コマンド、延長コマンド及び図柄コマンド等を決定する処理を実行し、これらのコマンドを決定した後に演出パターンコマンドを設定する処理を実行する。
【０８６４】
演出パターンと分類情報との関係及び分類情報の設定態様について図７１を用いて説明する。図７１は、演出パターンと分類情報との関係及び分類情報の設定態様を説明するための説明図である。
【０８６５】
図７１に示すように、本実施の形態では、大まかな演出パターンとして演出Ａ～演出Ｇが設定されている。演出Ａ～演出Ｇは、演出時間（演出期間）がそれぞれ異なるよう設定されており、具体的には、演出Ａ（及び演出Ｄ）→演出Ｂ（及び演出Ｅ）→演出Ｃ（及び演出Ｆ）→演出Ｇの順に、演出時間が短くなり易く設定されている。詳細には、演出Ａの最短演出時間が演出Ｂの最長演出時間よりも長く設定されており、演出Ｂの最短演出時間が演出Ｃの最長演出時間よりも長く設定されており、演出Ｃの最短演出時間が演出Ｇの最長演出時間よりも長く設定されている。
【０８６６】
なお、上記構成に限られず、例えば各演出の平均演出時間が、演出Ａ→演出Ｂ→演出Ｃ→演出Ｇの順に短くなっている構成としてもよい。
【０８６７】
演出Ａ～演出Ｇの詳細なパターンについては、第８の実施の形態にて説明した通りであるため、詳細な説明は省略する。
【０８６８】
上記演出Ａ～演出Ｇに対応させて、６種類の分類情報Ｂ（１），Ｂ（２），…，Ｂ（６）が設定されている。なお、説明の便宜上、以降の説明においてこれらの分類情報Ｂ（１）～Ｂ（６）を単にＢ（ｘ）とも言う。
【０８６９】
Ｂ（１）～Ｂ（６）は当否判定結果に対応付けられている。具体的には、当否判定結果が大当たりであることに対応した分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（１）～Ｂ（３）が設定されており、当否判定結果が外れであることに対応した分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）～Ｂ（６）が設定されている。
【０８７０】
Ｂ（１）～Ｂ（５）はそれぞれ各演出Ａ～演出Ｅに１対１に対応付けられている一方、Ｂ（６）は演出Ｆ及び演出Ｇ双方の演出パターンに対応付けられている。
【０８７１】
Ｂ（１）～Ｂ（６）は、３つのカウンタ、具体的には今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１の組み合わせに対応付けられるよう構成されている。具体的には、分類情報設定処理では、上記３つのカウンタを用いて、複数種類の分類情報Ｂ（１）～Ｂ（６）のうち１の分類情報Ｂ（ｘ）を選択し、選択された分類情報Ｂ（ｘ）をＲＡＭ２０４に設けられた参照用領域に記憶させる処理を実行する。ＭＰＵ２０２は、当該参照用領域に格納されているデータを参照することにより、今回選択された分類情報Ｂ（ｘ）を把握することができる。
【０８７２】

分類情報設定処理について図７２のフローチャートを用いて説明する。

【０８７３】

先ず、ステップＳ４２０１では、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード及び低確率モード共通の大当たり数値情報（詳細には「７」）に一致しているか否かを判定する。

【０８７４】

共通の大当たり数値情報である場合には、ステップＳ４２０２に進み、今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（１）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（１）は、演出Ａ、詳細には第１スーパーリーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。

【０８７５】

一方、共通の大当たり数値情報でない場合には、ステップＳ４２０３に進み、今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１の値が高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【０８７６】

具体的には、既に説明した通り、本パチンコ機１０においては、高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報として９個設定されている。ステップＳ４２０３では、９個の大当たり数値情報のうち１の大当たり数値情報を取得し、当該大当たり数値情報が今回の大当たり乱数カウンタＣ１の値と一致しているか否かを判定する。

【０８７７】

一致している場合には、ステップＳ４２０３を肯定判定する一方、一致していない場合には、別の大当たり数値情報を取得し、当該別の大当たり数値情報が大当たり乱数カウンタＣ１の値と一致しているか否かの比較処理を実行する。そして、大当たり乱数カウンタＣ１と大当たり数値情報とが一致するまで、又は９個の大当たり数値情報の全てについて上記比較処理が完了するまで、上記処理を繰り返し実行する。そして、９個の大当たり数値情報の全てについて上記比較処理を実行した結果、今回の大当たり乱数カウンタＣ１がいずれの大当たり数値情報にも対応していないと判定した場合には、ステップＳ４２０３を否定判定する。

【０８７８】

今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１が高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報である場合には、ステップＳ４２０４に進み、第１変動種別カウンタＣＳ１が「２０１」未満であるか否かを判定する。第１変動種別カウンタＣＳ１が「２０１」未満である場合には、ステップＳ４２０５にて今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（２）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（２）は、演出Ｂ、詳細には第２スーパーリーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。

【０８７９】

第１変動種別カウンタＣＳ１が「２０１」以上である場合には、ステップＳ４２０６にて今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（３）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（３）は、演出Ｃ、詳細には通常リーチ表示の実行後に大当たり図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。

【０８８０】

以上の処理により、大当たり当選に係る分類情報Ｂ（ｘ）が選択される。この場合、ステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理が、当否判定処理に対応する。

【０８８１】

一方、今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１が高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報でない場合には、今回の遊技回に係る保留情報の当否判定の判定結果が外れであることを意味する。この場合、ステップＳ４２０７～ステップＳ４２１１にて、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１を用いて、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）～Ｂ（６）のいずれかを記憶させる処理を実行する。

【０８８２】
この場合、各演出において第１スーパーリーチ表示→第２スーパーリーチ表示→通常リーチ表示の順に、大当たり当選となる期待度（当該演出が行われた場合に大当たり当選となる確率）が低くなるように、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１が設定されている。
【０８８３】
具体的には、先ずステップＳ４２０７にて、リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きいか否かを判定する。
【０８８４】
リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きい場合には、スーパーリーチ表示に当選したことを意味する。この場合、ステップＳ４２０８に進み、第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満であるか否かを判定する。
【０８８５】
第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満である場合には、ステップＳ４２０９に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（４）は、演出Ｄ、詳細には第１スーパーリーチ表示の実行後に外れ図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。
【０８８６】
一方、第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満でない場合には、ステップＳ４２１０に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（５）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（５）は、演出Ｅ、詳細には第２スーパーリーチ表示の実行後に外れ図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。
【０８８７】
リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも小さい場合には、ステップＳ４２１１に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（６）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（６）は、演出Ｆ、詳細には通常リーチ表示の実行後に外れ図柄の組み合わせが停止表示される演出パターン、又は演出Ｇ、詳細にはリーチ表示が行われることなく外れ図柄の組み合わせが停止表示される演出パターンに対応したものである。
【０８８８】
かかる構成によれば、図７１に示すように、今回の変動開始処理の対象となった保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、及び第１変動種別カウンタＣＳ１の組み合わせに応じて、分類情報Ｂ（１）～Ｂ（６）のうち１の分類情報Ｂ（ｘ）が一義的に選択される。
【０８８９】
なお、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１の数値範囲については、各演出において第１スーパーリーチ表示→第２スーパーリーチ表示→通常リーチ表示の順に、大当たり当選となる期待度が低くなるように設定されていれば、その具体的な数値は任意である。
【０８９０】
変動開始処理（図７０）の説明に戻り、ステップＳ４１０２にて分類情報Ｂ（ｘ）を決定した場合には、ステップＳ４１０３に進み、変動コマンドを決定する変動コマンド決定処理を実行する。当該変動コマンド決定処理はサブルーチン化されており、適宜読み出し可能となっている。ステップＳ４１０３では、変動コマンド決定処理に係るプログラムを読み出すとともに、ステップＳ４１０１にて把握された各種カウンタのうち第２変動種別カウンタＣＳ２を引数として渡す。そして、上記第２変動種別カウンタＣＳ２の値に対応した変動コマンドを導出し、当該変動コマンドを一時記憶させる処理を実行する。
【０８９１】
変動コマンド決定処理について図７３（ａ）のフローチャートを用いて説明する。
【０８９２】
ステップＳ４３０１では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されて

いる変動コマンドテーブルＴＤ１１を参照する。

【０８９３】

変動コマンドテーブルＴＤ１１について図７３（ｂ）を用いて説明する。図７３（ｂ）は変動コマンドテーブルＴＤ１１を説明するための説明図である。

【０８９４】

変動コマンドテーブルＴＤ１１には、複数種類の変動コマンドＣ（１），Ｃ（２），…Ｃ（１３６）（以降説明の便宜上、単にＣ（ｙ）ともいう）が設定されている。各変動コマンドＣ（ｙ）は、表示制御装置２１２に向けて送信されるコマンドであり、当該変動コマンドＣ（ｙ）毎に、表示画面Ｇ等で行われる演出の具体的内容及び演出時間がそれぞれ異なっている。

【０８９５】

変動コマンドＣ（ｙ）は、分類情報Ｂ（ｘ）及び第２変動種別カウンタＣＳ２に対応させて設定されている。詳細には、１の分類情報Ｂ（ｘ）に対して複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられており、これら複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）に対して、第２変動種別カウンタＣＳ２が０～１１１の数値範囲で対応付けられている。例えば、Ｂ（１）に対してＣ（１）～Ｃ（５６）が対応付けられており、これらＣ（１）～Ｃ（５６）それぞれに対して第２変動種別カウンタＣＳ２が２つの数値毎に対応付けられている。これにより、分類情報Ｂ（ｘ）及び第２変動種別カウンタＣＳ２に対応した変動コマンドＣ（ｙ）が一義的に決まる。

【０８９６】

ここで、１の分類情報Ｂ（ｘ）に対応した複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）は当該分類情報Ｂ（ｘ）に対応した演出パターンのバリエーション情報である。例えばＣ（１）～Ｃ（５６）は、演出Ａに対応した変動コマンドＣ（ｙ）であるという点では共通している一方、演出時間はそれぞれ異なっている。つまり、１の分類情報Ｂ（ｘ）に対して複数種類のバリエーション（演出時間）が対応付けられており、変動コマンドＣ（ｙ）を設定することは、ステップＳ４１０２にて決定した分類情報Ｂ（ｘ）に対応する演出パターンの複数種類のバリエーションのうちいずれかを決定することであるとも言える。換言すれば、遊技回にて行われる演出態様は、先ず分類情報Ｂ（ｘ）を抽選に基づいて決定し、当該抽選に基づいて決定された分類情報Ｂ（ｘ）に基づいてさらに抽選を行うことで決定されるものであると言える。

【０８９７】

演出時間の相違について詳細に説明すると、先ずリーチ表示が行われる演出（演出Ａ～演出Ｆ）については、リーチ表示が開始されてから、当該リーチ表示が終了するまで、すなわち最終停止図柄列である中図柄列Ｚ２の図柄の変動表示が終了するまでの演出時間が異なっている。この場合、例えばリーチ表示の開始タイミングにおける中図柄列Ｚ２の図柄の態様が、演出時間に関わらず同一に設定すると、演出時間に応じて中図柄列Ｚ２の図柄の停止態様が決定される。このため、演出時間により中図柄列Ｚ２の図柄の停止態様を決定付けることができる。

【０８９８】

一方、リーチ表示が行われない演出Ｇについては、各図柄列Ｚ１～Ｚ３における図柄の変動表示態様が、高速変動表示から低速変動表示に順次切り換わる構成において、最終停止図柄列である中図柄列Ｚ２の低速変動表示時間が異なることで、演出時間が異なるようになっている。なお、上記構成に限られず、例えば高速変動表示時間が異なる構成としてもよく、双方が異なる構成としてもよい。

【０８９９】

また、補助演出の実行又は不実行に応じて、演出時間が異なる構成としてもよい。補助演出としては、所定のキャラクタの登場する演出等が考えられる。

【０９００】

なお、Ｂ（６）には、Ｃ（１２３）～Ｃ（１３６）が対応付けられており、そのうちのＣ（１２３）～Ｃ（１２９）は演出Ｆに対応したものであり、Ｃ（１３０）～Ｃ（１３６

）は演出Ｇに対応したものである。
【０９０１】
ステップＳ４３０１では、変動コマンドテーブルＴＤ１１を参照することにより、今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）及び取得された第２変動種別カウンタＣＳ２に対応した変動コマンドＣ（ｙ）を把握する。そして、ステップＳ４３０２では、上記ステップＳ４３０１にて把握された変動コマンドＣ（ｙ）を、ＲＡＭ２０４に設けられた変動コマンドＣ（ｙ）用の記憶領域に記憶させる。そして、本変動コマンド決定処理を終了する。
【０９０２】
なお、分類情報Ｂ（ｘ）に対応する変動コマンドＣ（ｙ）の種類数は分類情報Ｂ（ｘ）毎に異なっているが、これに限られず、分類情報Ｂ（ｘ）に対応する変動コマンドＣ（ｙ）の種類数を分類情報Ｂ（ｘ）に関わらず同一に設定する構成としてもよい。但し、大当たりの場合の演出パターンの多様性に着目すれば、大当たりである場合に設定されるＢ（１）～Ｂ（３）に対応する変動コマンドＣ（ｙ）の種類数を、外れである場合に設定されるＢ（４）～Ｂ（６）よりも多くするとよい。
【０９０３】
変動開始処理（図７０）の説明に戻り、変動コマンド決定処理の実行後は、ステップＳ４１０４にて保留数対応コマンド決定処理を実行する。本処理では、現時点の保留記憶数ＣＲＮに基づいて、変動コマンドＣ（ｙ）に対応する演出時間を変更するための保留数対応コマンドを設定する。
【０９０４】
保留数対応コマンド決定処理について図７４（ａ）のフローチャートを用いて説明する。
【０９０５】
先ずステップＳ４４０１では、今回決定された分類情報Ｂ（ｘ）を把握する。その後、ステップＳ４４０２にて保留記憶数ＣＲＮを把握する。
【０９０６】
続くステップＳ４４０３では、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５に記憶されている保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２を参照することで、今回の分類情報Ｂ（ｘ）及び保留記憶数ＣＲＮに対応した保留数対応コマンドを把握する。そして、ステップＳ４４０４にて、上記把握された保留数対応コマンドを、ＲＡＭ２０４に設けられた保留数対応コマンド用の記憶領域に記憶させて、本処理を終了する。
【０９０７】
保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２について図７４（ｂ）の説明図を用いて説明する。図７４（ｂ）は、保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２を説明するための説明図である。
【０９０８】
保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２には、分類情報Ｂ（ｘ）及び保留記憶数ＣＲＮに対応させて、複数種類（具体的には３種類）の保留数対応コマンドＤ（１）～Ｄ（３）（以降説明の便宜上、単にＤ（ｚ）ともいう）が設定されている。
【０９０９】
Ｄ（１）は、分類情報Ｂ（ｘ）に対応する演出パターン、詳細には変動コマンドＣ（ｙ）に対応した演出時間を変更しないコマンドとして設定されている一方、Ｄ（２）及びＤ（３）は、分類情報Ｂ（ｘ）に対応する演出パターンが変更されるように演出時間を変更するコマンドとして設定されている。具体的には、Ｄ（２）は、演出Ｆに対応した演出時間に変更するためのコマンドであり、Ｄ（３）は、演出Ｇに対応した演出時間に変更するためのコマンドである。表示制御装置２１２は、変動コマンドＣ（ｙ）として演出Ｇに対応したものを受信した状況においてＤ（２）を受信した場合には、演出Ｇに代えて演出Ｆを実行するための処理を実行し、変動コマンドＣ（ｙ）として演出Ｆに対応したものを受信した状況においてＤ（３）を受信した場合には、演出Ｆに代えて演出Ｇを実行するための処理を実行する。

【０９１０】
Ｄ（１）～Ｄ（３）のうち、Ｄ（１）はＢ（１）～Ｂ（５）に対応した保留数対応コマンドであり、Ｄ（２）及びＤ（３）はＢ（６）に対応した保留数対応コマンドである。保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２は、Ｂ（６）である場合には、保留記憶数ＣＲＮ及びリーチ乱数カウンタＣ３の値に応じて、Ｄ（２）又はＤ（３）のいずれかが選択されるように構成されている。具体的には、保留記憶数ＣＲＮ毎に、リーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲に対応させてＤ（２）又はＤ（３）が対応付けられている。これにより、保留数対応コマンドテーブルＴＤ１２を参照することにより、Ｄ（２）及びＤ（３）のうち保留記憶数ＣＲＮ及びリーチ乱数カウンタＣ３に応じたものが選択される。
【０９１１】
この場合、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほどＤ（２）が選択され易くなるように構成されている。具体的には、Ｄ（２）に対応付けられたリーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲は、保留記憶数ＣＲＮが「４～８」である場合には「０～４」であり、保留記憶数ＣＲＮが「３」である場合には「０～８」であり、保留記憶数ＣＲＮが「２」である場合には「０～１２」であり、保留記憶数ＣＲＮが「１」である場合には「０～１６」であり、保留記憶数ＣＲＮが「０」である場合には「０～２０」である。これにより、保留記憶数ＣＲＮが多い状況においては保留情報を早く消化させ、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況において遊技回演出が行われていない時間を短くすることができる。
【０９１２】
すなわち、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況においては、１の遊技回演出と次の遊技回演出との間に間隔が生じ易い。これに対して、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況では、保留記憶数ＣＲＮが多い状況と比較して演出Ｆが選択され易くなっている。当該演出Ｆは演出Ｇと比較してリーチ表示の分だけ演出時間が長く設定されているため、１の遊技回演出の演出時間が長くなり易い。これにより、遊技回演出中に保留情報が取得され易くなるため、１の遊技回演出と次の遊技回演出との間に間隔が生じる事象を回避することができる。
【０９１３】
一方、保留記憶数ＣＲＮが多い状況においては、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況よりも演出Ｇが選択され易くなっている。これにより、遊技回演出の演出時間が短くなり易いため、保留情報の消化率を高めることができる。
【０９１４】
変動開始処理（図７０）の説明に戻り、保留数対応コマンド決定処理の実行後は、ステップＳ４１０５にて延長コマンド決定処理を実行する。本処理では、今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）と、現時点の第３変動種別カウンタＣＳ３とに基づいて、すべりや再変動といった延長演出を実行するか否かを決定付ける延長コマンドを決定する処理を実行する。
【０９１５】
具体的には、ＲＯＭ２０３のコマンド情報記憶エリア２２５には延長コマンドテーブル記憶エリアが設けられており、当該記憶エリアには延長コマンドテーブルが記憶されている。延長コマンドテーブルには、複数種類の延長コマンドが設定されている。各延長コマンドにはそれぞれ、延長演出に係る時間として互いに異なる時間情報が設定されている。
【０９１６】
各延長コマンドは、分類情報Ｂ（ｘ）及び第３変動種別カウンタＣＳ３に対応付けて設定されており、分類情報Ｂ（ｘ）及び第３変動種別カウンタＣＳ３に応じて１の延長コマンドが一義的に決まるように構成されている。
【０９１７】
延長コマンド決定処理では、現時点の第３変動種別カウンタＣＳ３を取得するとともに、延長コマンドテーブルを参照することにより、当該取得された第３変動種別カウンタＣＳ３及び今回の遊技回の分類情報Ｂ（ｘ）に対応した延長コマンドを把握する。そして、把握された延長コマンドを延長コマンド用の記憶領域に記憶させる。表示制御装置２１２は、演出パターンコマンドを受信したことに基づいて、当該演出パターンコマンドに含ま

れる延長コマンドを解析し、当該延長コマンドに設定されている時間情報を演出時間に加算する処理を実行するとともに、当該時間情報に対応した延長演出を実行することを決定する。

【０９１８】

なお、延長コマンドには、時間情報として「０」が設定されたものが含まれている。この延長コマンドを受信した場合には、「０」を加算するとともに、延長演出を行うための処理を実行しない。これにより、主制御装置８１にて行われる演出パターンコマンドの設定に係る処理にて、延長演出を行わないための特別な処理を実行する必要がない。

【０９１９】

延長コマンド決定処理の実行後は、ステップＳ４１０６に進み、図柄コマンド決定処理を実行する。本処理では、今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）と、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とに基づいて、停止図柄を決定し、当該停止図柄に対応した図柄コマンドを決定する。本処理の具体的な構成については、用いられるカウンタが異なる点を除いて上記変動コマンド決定処理及び延長コマンド決定処理等と同様であるため、説明を省略する。

【０９２０】

図柄コマンド決定処理の実行後は、ステップＳ４１０７に進み、演出パターンコマンドを設定する処理を実行する。具体的には、各種コマンド用の記憶領域に記憶させている各種コマンド、すなわち上記各ステップＳ４１０３～ステップＳ４１０６にて決定された変動コマンドＣ（ｙ）、保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドをそれぞれ読み出し、それらを合わせて、演出パターンコマンドとして設定する。当該演出パターンコマンドは、通常処理の外部出力処理にて、音声ランプ制御装置８２を介して表示制御装置２１２に向けて送信される。表示制御装置２１２は、当該演出パターンコマンドを受信することにより、遊技回が開始されること及び当該遊技回に係る遊技回演出の演出態様を把握し、当該演出態様に基づいて遊技回演出を実行する。この場合、演出パターンコマンドに含まれる各種コマンドによって決まる変動表示時間が、遊技回にて行われる遊技回演出の演出時間となる。演出時間が変動することにより、遊技回演出の演出態様の多様化が図られている。

【０９２１】

かかる構成によれば、各種コマンドの組み合わせを変更することにより、演出パターンコマンドのコマンド種類数を増やすことができる。すなわち、変動コマンドＣ（ｙ）、保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドのコマンド種類数をそれぞれ、ｍ，ｎ，ｋ，ｌとすると、演出パターンコマンドの種類数はｍ×ｎ×ｋ×ｌ通りとなる。これにより、少ないコマンド種類数で多数の演出パターンを実現することができる。

【０９２２】

ここで、変動コマンドＣ（ｙ）、保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドの詳細な構成について説明する。各コマンドはそれぞれ２バイトのコマンドであり、その上位バイト（送信順序の先側のバイト）がコマンドの識別情報として用いられ、下位バイトにコマンドに含まれる各種情報が設定されている。詳細には、例えば上位バイトには、１６進数の数値が２つ設定されており、当該２つの数値を用いて各種コマンドの識別を行う構成となっている。

【０９２３】

表示制御装置２１２は、各種コマンドを受信した場合には、上位バイトの情報に基づいて、受信したコマンドがどのようなコマンドであるかを把握し、当該コマンドに対応した対応処理を実行する。この場合、当該対応処理では、必要に応じてコマンドの下位バイト情報が用いられる。

【０９２４】

なお、上記構成に限られず、例えば保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドの識別情報を削除してもよい。この場合、変動コマンドＣ（ｙ）、保留数対応コマンドＤ（ｚ）の下位バイト情報、延長コマンドの下位バイト情報、図柄コマンドの下

位バイト情報の順に情報を送信する。そして、表示制御装置２１２では、変動コマンドＣ（ｙ）の識別情報を受信した場合には、当該識別情報の後に受信する情報を、順次変動コマンドの情報、保留数対応コマンドＤ（ｚ）の情報、延長コマンドの情報、図柄コマンドの情報として扱うようにする。これにより、演出パターンコマンドのコマンド容量の削減を図ることができる。また、識別情報の分だけ、保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドに含まれるデータ量を多くすることができる。

【０９２５】

ステップＳ４１０７の実行後、ステップＳ４１０８では、演出パターンコマンドに対応した演出時間をメイン表示部４３の変動表示時間として把握し、メイン表示部４３の変動表示を開始させて本変動開始処理を終了する。

【０９２６】

また、ステップＳ４１０８では、分類情報Ｂ（ｘ）の設定する場合に行われた当否判定の判定結果を記憶させておく処理を実行する。具体的には、大当たり当選である場合には、それに対応したフラグを所定の記憶領域にセットする。遊技状態移行処理では、当該フラグがセットされているか否かを判定し、セットされていると判定された場合には、開閉実行モードに移行させる。

【０９２７】

なお、上記変動表示時間が経過した場合には、メイン表示部４３にて今回の当否判定の判定結果に対応した停止結果が表示される。この場合、当否判定の判定結果が大当たり当選に対応したものである場合には、大当たり種別カウンタＣ２に対応した大当たり種別を把握し、当該大当たり種別に対応した停止結果を表示させる。

【０９２８】

なお、上記処理に限られず、例えば各コマンド決定処理にて、メイン表示部４３の変動表示時間を設定する構成としてもよい。この場合、演出時間を変更するコマンドの設定を行う度に変動表示時間を変更する構成とするとよい。要は、メイン表示部４３の変動表示時間と、図柄表示装置４１の表示画面Ｇにて行われる演出時間とが同期していればよい。

【０９２９】

＜保留予告用の確認処理＞

次に、本実施の形態における保留予告用の確認処理について図７５のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ４５０１～ステップＳ４５０４の処理は、第６の実施の形態におけるステップＳ３２０１～ステップＳ３２０３及びステップＳ３２０５の処理と同一であるため、説明を省略する。

【０９３０】

本実施の形態における保留予告用の確認処理では、ステップＳ４５０５にて今回の保留予告用コマンドの設定対象となった保留情報のうち分類情報Ｂ（ｘ）及び変動コマンドＣ（ｙ）の決定に用いられる各種カウンタ、具体的には大当たり乱数カウンタＣ１，リーチ乱数カウンタＣ３，第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２を把握する。

【０９３１】

その後、ステップＳ４５０６にて今回の保留予告用コマンドの設定対象となった保留情報について分類情報設定処理を実行し、ステップＳ４５０７にて変動コマンド決定処理を実行する。これらの処理は、変動開始処理（図７０）のステップＳ４１０２及びステップＳ４１０３と同様に、サブルーチン化された処理を読み出して実行する。このため、これらの処理は同一であり、さらに同一の保留情報においては、引数の値、すなわちこれらの処理にて用いられる各種カウンタの値も同一である。このため、同一の保留情報において、ステップＳ４５０６の処理と変動開始処理のステップＳ４１０２の処理とで同一の分類情報Ｂ（ｘ）が選択され、ステップＳ４５０７の処理と変動開始処理のステップＳ４１０３の処理とで同一の変動コマンドＣ（ｙ）が設定されることとなる。

【０９３２】

その後、ステップＳ４５０８にて保留予告用コマンドを設定し、本保留予告用の確認処

理を終了する。本実施の形態における保留予告用コマンドは、現状の保留情報を特定するための情報が含まれた特定コマンドと、変動コマンドＣ（ｙ）とを合わせたコマンドであり、具体的には変動コマンドＣ（ｙ）の上位側に１バイトの特定コマンドを付加したコマンドである。当該特定コマンドには、上位側から順に保留予告用コマンドであることを識別するための識別情報と、各作動口３３，３４への入賞履歴情報、具体的には第１結果表示部用保留エリアＲａに保留記憶されている保留数を特定するための情報と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに保留記憶されている保留数を特定するための情報と、が設定されている。

【０９３３】

表示制御装置２１２は、保留予告用コマンドのうち最初に受け取ることとなる（最上位に設定されている）識別情報に基づいて、保留予告用コマンドを受信することを把握する。そして、各保留数に係る情報を対応する記憶領域に記憶させる。

【０９３４】

その後、保留予告用コマンドと連続して変動コマンドＣ（ｙ）を受信することに基づいて、当該変動コマンドＣ（ｙ）が、演出パターンコマンドとしてのものではなく保留予告用コマンドとしての変動コマンドＣ（ｙ）であることを認識する。そして、当該変動コマンドＣ（ｙ）を、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）として各単位エリア２７２～２７９のうち対応する単位エリアに格納する。

【０９３５】

なお、上記構成に限られず、例えば変動コマンドＣ（ｙ）を特定するための識別情報を保留予告用コマンドの識別情報に書き換える構成としてもよい。この場合、１バイト分だけ送信する情報量を削減することができる。

【０９３６】

ちなみに、既に説明した通り、保留予告用コマンドは、開閉実行モード中である場合に設定されるものであり、開閉実行モードにおいて変動開始処理は実行されない。このため、変動開始処理の実行中に、タイマ割込み処理の一部としてステップＳ４５０６及びステップＳ４５０７の処理が行われ、分類情報Ｂ（ｘ）及び変動コマンドＣ（ｙ）が書き換えられる事象は発生しない。

【０９３７】

＜保留予告演出決定処理について＞

次に本実施の形態における保留予告演出決定処理について図７６のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ４６０１～ステップＳ４６０３の処理は、第８の実施の形態の保留予告演出決定処理（図６２）の対応する処理と同様であるため、説明を省略する。なお、既に説明した通り、本実施の形態では、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）として変動コマンドＣ（ｙ）が記憶されている。そのため、ステップＳ４６０３では変動コマンドＣ（ｙ）が把握される。

【０９３８】

本実施の形態では、第８の実施の形態の保留予告演出決定処理におけるステップＳ３９０４～ステップＳ３９１５に代えてステップＳ４６０４にて、変動コマンドＣ（ｙ）に対応した保留予告演出を選択する処理を実行する。具体的には、ＲＯＭ２４３には演出テーブル記憶エリアが設けられており、当該演出テーブル記憶エリアには、遊技回演出及び保留予告演出が設定された演出テーブルＴＤ１３が記憶されている。

【０９３９】

演出テーブルＴＤ１３は、図７７の説明図に示すとおり、変動コマンドＣ（ｙ）に対応させて、遊技回演出詳細パターンＸ（１，１），Ｘ（１，２），…，Ｘ（７，７）（以降、単にＸ（ａ，ｂ）ともいう）、及び保留予告演出パターンＹ（１），Ｙ（２），…，Ｙ（１２３）（以降、単にＹ（ｃ）ともいう）が設定されている。遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）は、変動コマンドＣ（ｙ）に１対１に対応させて設定されており、詳細には変動コマンドＣ（ｙ）が１３６種類あることに対応させて、遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）は１３６種類設定されている。

【０９４０】
ここで、遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）は、演出パターンに対応させて設定されている。具体的には、遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）は、７種類の演出パターンに対応させて複数種類（７種類）に区分されるとともに、当該各区分における複数種類のバリエーションとして設定されている。この場合、遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）のうち、「ａ」は分類情報Ｂ（ｘ）に基づく演出パターンを示すものであり、「ｂ」は当該演出パターンのバリエーションを示すものである。具体的には、例えばＸ（１，１）は、演出Ａに対応した演出パターンとして設定されたものであって、そのうちの１のバリエーションとして設定されている。
【０９４１】
なお、演出パターンコマンドを受信した場合には、当該演出パターンコマンドに含まれる変動コマンドＣ（ｙ）に基づいて遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）を把握する。また、演出パターンコマンドに含まれる保留数対応コマンドＤ（ｚ）に基づいて遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）を変更する。具体的には、変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）が演出Ｇに対応したＸ（７，ｂ）である状況においてＤ（２）が把握された場合には、演出Ｆに対応したＸ（６，１）～Ｘ（６，７）のうちいずれか１を選択し、変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）が演出Ｆに対応したＸ（６，ｂ）である状況においてＤ（３）が把握された場合には、演出Ｇに対応したＸ（７，１）～Ｘ（７，７）のうちいずれか１を選択する。そして、選択された遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）に対して、延長コマンド及び図柄コマンドに対応する各種情報を設定し、演出パターンコマンドに対応した演出が行われるよう図柄表示装置４１を制御する。
【０９４２】
なお、Ｄ（２）又はＤ（３）が把握された場合の選択に係る構成としては、任意であり、例えば変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）における分類情報Ｂ（ｘ）に対応した値を変更する構成としてもよい。具体的には、例えば変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）がＸ（６，３）である状況においてＤ（３）が把握された場合には、遊技回演出詳細パターンＸ（ａ，ｂ）としてＸ（７，３）を選択する。
【０９４３】
また、抽選カウンタを設け、別途抽選で選択する構成としてもよい。
【０９４４】
保留予告演出パターンＹ（ｃ）には、それぞれ異なる演出態様の保留予告演出が設定されている。具体的には、Ｙ（１２３）は、第８の実施の形態にて説明した第４保留予告演出のように、少女キャラクタが変身に失敗する演出である。一方、Ｙ（１）～Ｙ（１２２）は、第８の実施の形態にて説明した第１～第３保留予告演出のように、少女キャラクタが変身に成功する演出である。
【０９４５】
ここで、本実施の形態では、保留予告演出パターンＹ（ｃ）毎に、変身の成否後における少女キャラクタの服（スカート）に対して模様として付される絵柄が異なるように設定されており、当該絵柄が保留予告結果用絵柄Ｐｂとして表示されるように設定されている。
【０９４６】
この保留予告結果用絵柄Ｐｂについて図７８を用いて説明する。図７８（ａ）～（ｄ）は、保留予告演出で用いられる絵柄及び保留予告結果用絵柄Ｐｂを説明するための説明図である。
【０９４７】
図７８（ａ）～（ｄ）に示すように、本実施の形態では、保留予告演出パターンＹ（ｃ）の種類数に対応させて、保留予告結果用絵柄Ｐｂが複数種類用意されている。具体的には、保留予告結果用絵柄Ｐｂは、図形の形状や、図形の数が異なる３２種類の絵柄が設定

されている。

【０９４８】

詳細には、形状の異なる８種類の絵柄として、星型の図形が１つ描かれた第１絵柄Ｐｂ１１、円形が１つ描かれた第２絵柄Ｐｂ１２、正方形が１つ描かれた第３絵柄Ｐｂ１３、ひし形が１つ描かれた第４絵柄Ｐｂ１４、及び向きが相違する正三角形が１つ描かれた第５絵柄Ｐｂ１５～第８絵柄Ｐｂ１８が設定されている。また、第１絵柄Ｐｂ１１～第６絵柄Ｐｂ１６の各図形よりも小さい図形が、それぞれ１～複数（４つ）描かれた第９絵柄Ｐｂ１９～第３２絵柄Ｐｂ４２が設定されている。これら各絵柄Ｐｂ１１～Ｐｂ４２は、単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８をはみ出さないように設定されている。これにより、各単位保留表示領域Ｇａ１～Ｇａ８に各絵柄Ｐｂ１１～Ｐｂ４２のいずれかを並べて表示させる場合であっても、両者が重なり合って見えにくくなるという不都合を回避することができる。

【０９４９】

また、各絵柄Ｐｂ１１～Ｐｂ４２には、それぞれカラーバリエーションが用意されており、具体的には第１絵柄Ｐｂ１１については、金、赤、緑、青、白の５種類が用意されており、その他の絵柄Ｐｂ１１～Ｐｂ４２については、金、赤、緑、青の４種類が用意されている。これにより、保留予告結果用絵柄Ｐｂのバリエーションとして、合計１２９（３２×４＋１）種類用意されていることとなる。当該種類数は、保留予告演出パターンＹ（ｃ）の種類数である１２３よりも大きく設定されている。

【０９５０】

各保留予告演出パターンＹ（ｃ）には、上記複数種類の保留予告結果用絵柄Ｐｂのうちいずれか１の絵柄が対応付けられて設定されており、当該絵柄が変身の成否後の少女キャラクタの服に付されている保留予告演出が設定されている。例えば、Ｙ（１２３）には、白の第１絵柄Ｐｂ１１が対応付けられて設定されており、変身に失敗した後の少女キャラクタの服には第１絵柄Ｐｂ１１が付された演出が行われるように設定されている。

【０９５１】

かかる構成によれば、Ｙ（１）～Ｙ（１２２）のうちいずれか１が実行される場合には、少女キャラクタが変身に成功する演出が行われ、今回のＹ（ｃ）に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂが付された少女キャラクタが表示される。そして、今回の保留予告演出の対象となった保留情報に対応した保留用絵柄Ｐａに重なるようにして、今回の保留予告演出パターンＹ（ｃ）に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。

【０９５２】

一方、Ｙ（１２３）が実行される場合には、少女キャラクタが変身に失敗する演出が行われ、今回のＹ（ｃ）に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂ（白色の第１絵柄Ｐｂ１１）が付された少女キャラクタが表示される。そして、今回の保留予告演出の対象となった保留情報に対応した保留用絵柄Ｐａに重なるようにして、今回の保留予告演出パターンＹ（ｃ）に対応した保留予告結果用絵柄Ｐｂが表示される。これにより、保留予告演出の多様化が図られている。

【０９５３】

ここで、図７７の説明に戻り、演出Ｆ及び演出Ｇに対応する変動コマンドＣ（１２３）～Ｃ（１３６）には、同一の保留予告演出パターンＹ（１２３）が対応付けられている。このため、保留記憶数ＣＲＮに応じて変動コマンドＣ（ｙ）とは異なる演出パターンが行われる場合に好適に対応することができる。

【０９５４】

すなわち、既に説明した通り、変動開始処理では、Ｂ（６）が選択された場合には、現時点における保留記憶数ＣＲＮ及びリーチ乱数カウンタＣ３に応じて、変動コマンドＣ（ｙ）に基づく演出に代えて、演出Ｆ又は演出Ｇを実行するための処理を実行する。このため、変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出と、実際に行われる遊技回演出とが異なる場合がある。特に、演出Ｆに対応した保留予告演出が行われたにも関わらず、当該保留予告演出の対象となった保留情報に係る遊技回演出が演出Ｇであると、遊技者としては演

出が降格した印象を抱き、遊技の意欲が著しく低下するおそれがある。

【０９５５】

これに対して、本実施の形態によれば、変更前の演出（演出Ｆ及び演出Ｇのうち一方）に対応した保留予告演出パターンと変更後の演出（演出Ｆ及び演出Ｇのうち他方）に対応した保留予告演出パターンとが同一に設定されている。これにより、保留予告演出と、当該保留予告演出の対象となった保留情報に係る遊技回演出との不一致を回避することができる。

【０９５６】

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。

【０９５７】

保留予告用コマンドの一部を、変動コマンドＣ（ｙ）と共通させる構成とした。これにより、保留予告演出を実行するための保留予告用コマンドのデータ量を削減することができる。よって、保留予告演出を実行することによって生じ得る記憶容量の増大化を抑制することができる。

【０９５８】

詳細には、保留予告用コマンドとして変動コマンドＣ（ｙ）を送信する構成とし、さらに変動コマンドＣ（ｙ）に応じて、保留予告演出の演出態様を異ならせる構成とした。これにより、変動コマンドＣ（ｙ）の種類数に対応させて、保留予告演出の演出態様を多様にすることができる。よって、上記データ量の増大化を抑制しつつ、保留予告演出の演出態様の多様化を図ることができる。

【０９５９】

ここで、保留予告演出の演出態様の多様化を図ることに着目すれば、保留予告用コマンドの種類数を多くする構成が考えられる。この場合、保留予告用コマンドのデータ量が多くなり、記憶容量の増大化が懸念される。かといって、表示制御装置２１２側で、保留予告演出の演出態様を抽選する処理等を実行する構成とすると、表示制御装置２１２側での処理負荷の増大化が懸念される。

【０９６０】

これに対して、本実施の形態によれば、変動コマンドＣ（ｙ）を送信する構成とし、当該変動コマンドＣ（ｙ）に対応させて保留予告演出の演出態様を異ならせる構成としたため、上記懸念を回避しつつ、保留予告演出の多様化を図ることができる。

【０９６１】

また、保留予告用の確認処理にて保留予告用コマンドを設定する場合には、変動開始処理と同一のサブルーチン処理、詳細には分類情報設定処理及び変動コマンド決定処理を実行する構成とした。これにより、保留予告用コマンドの設定に係る処理を実行するためのプログラムを別途用意する必要がない。よって、プログラム容量を削減することができ、保留予告演出を行うためによって生じ得る記憶容量の増大化を抑制することができる。

【０９６２】

変動開始処理を実行する場合に、その時点における保留記憶数ＣＲＮに応じて演出パターンを変更し得る保留数対応コマンドＤ（ｚ）を決定する保留数対応コマンド決定処理を実行する構成とした。これにより、その時点における遊技状況に応じて保留情報の消化を早めたり、遅くしたりすることができる。

【０９６３】

この場合、所定の保留情報が取得されたことに基づいて行われる保留予告用の確認処理の実行タイミングと、当該所定の保留情報について行われる変動開始処理の実行タイミングとは異なっている。このため、遊技状況によっては各実行タイミングにおける保留記憶数ＣＲＮが異なる場合がある。この場合、仮に分類情報Ｂ（ｘ）及び変動コマンドＣ（ｙ）が保留記憶数ＣＲＮに応じて異なる構成とすると、保留予告用の確認処理にて選択される変動コマンドＣ（ｙ）が保留記憶数ＣＲＮに応じて変動することとなり、保留予告用の確認処理と変動開始処理との処理の共通化を図ることができなくなる。

【０９６４】

これに対して、本実施の形態によれば、分類情報設定処理及び変動コマンド決定処理では、保留記憶数ＣＲＮに応じて、分類情報Ｂ（ｘ）及び変動コマンドＣ（ｙ）が異ならないようにした。これにより、分類情報設定処理及び変動コマンド決定処理の共通化を好適に行うことができる。

【０９６５】

また、保留数対応コマンドＤ（ｚ）により遊技回演出の演出態様が変更される構成において、変更元の遊技回演出の演出パターン及び変更先の遊技回演出の演出パターン双方に対応する保留予告演出は同一のものになっている。これにより、仮に変動開始処理の実行タイミングに応じて遊技回演出の演出パターンが異なることとなったとしても、保留予告演出と、当該保留予告演出の対象となった保留情報に係る遊技回演出との間での不一致を回避することができる。

【０９６６】

また、変更元の遊技回演出の演出パターン及び変更先の遊技回演出の演出パターンは、期待度が相対的に低い側のものとなっている。これにより、仮に遊技状況に応じて、両者の間で演出パターンが切り換わることに起因して期待度が変動した場合であっても当該期待度の変動が気付かれにくい。よって、上記演出パターンの切換によって生じ得る不都合を回避することができる。

【０９６７】

さらに、変更元の遊技回演出の演出パターン及び変更先の遊技回演出の演出パターンは、期待度の差が最小となる組み合わせとなっている。これにより、遊技状況に応じて変動する期待度の範囲を小さくすることができ、設計上予め設定される期待度をなるべく維持することができ、遊技回用演出の演出態様のバランスを確保することができる。

【０９６８】

なお、本実施の形態では、大当たり乱数カウンタＣ１が共通数値情報である場合には、Ｂ（１）を一義的に選択する構成としたが、これに限られず、例えばＢ（１）～Ｂ（３）のいずれかを選択する構成としてもよい。この場合、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１のうち少なくともいずれかを用いて、Ｂ（１）～Ｂ（３）の振分を行う構成とするとよい。

【０９６９】

また、本実施の形態では、Ｂ（１）～Ｂ（５）では、保留記憶数ＣＲＮに応じて演出パターンを変更しない構成としたが、これに限られず、変更する構成としてもよい。この場合、保留記憶数ＣＲＮが多い場合には演出時間が短くなり易く、保留記憶数ＣＲＮが少ない場合には演出時間が長くなり易いようにするとよい。詳細には、例えば保留記憶数ＣＲＮが少ない状況では演出Ａ又は演出Ｄが選択され易くなり且つ演出Ｂ又は演出Ｅが選択されにくくなる一方、保留記憶数ＣＲＮが多い状況では演出Ａ又は演出Ｄが選択されにくくなるように構成されていてもよい。この場合、保留予告演出は、選択され得る各演出パターンにおいて同一の演出態様となるように設定されているとよい。これにより、保留予告演出と遊技回演出との間で期待度の降格が発生する事態を回避することができる。

【０９７０】

保留記憶数ＣＲＮが多い状況では比較的演出時間が短い演出パターンが選択され易く、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況では比較的演出時間が長い演出パターンが選択され易く構成されていたが、これに限られず、保留記憶数ＣＲＮに応じて、複数種類の演出パターンのうち１又は複数の演出パターンが選択され易くなる構成であってもよい。例えば保留記憶数ＣＲＮが多い状況において比較的演出時間が短い演出が選択され易く、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況において比較的演出時間が長い演出が選択され易い構成としてもよい。これにより、保留記憶数ＣＲＮと演出パターンとを関連付けることが可能となる。

【０９７１】

上記構成の場合、保留予告演出は、選択され得る各演出パターンにおいて同一の演出態様となるように設定されているとよい。これにより、保留予告演出と遊技回演出との間で期待度の降格が発生する事態を回避することができる。

【０９７２】
また、期待度の差が大きくなる演出パターン間（例えば演出Ｄ及び演出Ｇ間）で演出パターンの切換を行う構成としてもよく、期待度が相対的に高い側の演出パターン間（例えば演出Ｄ及び演出Ｅ間）で演出パターンの切換を行う構成としてもよい。
【０９７３】
また、保留記憶数ＣＲＮに応じて、演出パターンを切り換える確率を変動させる構成としたが、これに限られず、例えばサポートモードに応じて演出パターンを切り換える確率を変動させる構成としてもよい。この場合、高頻度サポートモード中の方が、保留情報が取得され易いことを鑑みて、高頻度サポートモード中の方が比較的演出時間が短い演出が選択され易くするとよい。
【０９７４】
また、本実施の形態では、演出Ｆ及び演出Ｇに対応した保留予告演出の演出態様を同一に設定したが、これに限られず、例えば保留予告演出を実行しない構成としてもよい。この場合、保留予告演出がそもそも実行されないため、保留予告演出と遊技回演出との間で期待度の降格が発生し得ない。
【０９７５】
また、本実施の形態では、保留予告演出パターンＹ（ｃ）毎に、保留予告結果用絵柄Ｐｂ及び少女キャラクタの服の模様が異なる構成としたが、これに限られず、例えば数字を表示する構成としてもよい。要は、各変動コマンドＣ（１）～Ｃ（１２２）において保留予告演出パターンが設定されている構成であればよい。
【０９７６】
本実施の形態では、各Ｃ（１２３）～Ｃ（１３６）に対応させて、１のＹ（１２３）を設定したが、これに限られず、それぞれ演出態様及び保留予告結果用絵柄Ｐｂが異なるＹ（１２３）～Ｙ（１３６）を設ける構成としてもよい。但し、保留予告演出と、当該保留予告演出の対象となった保留情報に係る遊技回演出との不一致を抑制することに着目すれば、１のＹ（１２３）を対応付ける構成の方が好ましい。
【０９７７】
上記Ｙ（１）～Ｙ（１２３）が設けられている構成において、当該Ｙ（１）～Ｙ（１２３）を複数の区分に区分けし、当該区分毎に期待度を異ならせる構成としてもよい。具体的には、区分として大まかな演出態様が相違する第１パターン～第５パターンを設け、大当たり当選に対応する変動コマンドＣ（１）～Ｃ（９０）に対応するＹ（１）～Ｙ（９０）については、第１パターン→第２パターン→…第５パターンの順に、各パターンに対応する数が少なくなるように各区分を設定し、外れに対応する変動コマンドＣ（９１）～Ｃ（１２２）については、第１パターン→第２パターン→…第５パターンの順に従って、各パターンに対応する数が多くなるように区分を設定する。これにより、第１パターン→第２パターン→…→第５パターンの順に期待度が小さくなるようにしつつ、各パターンについてバリエーション数を確保することができる。
【０９７８】
上記構成において、Ｂ（６）に対応するＹ（ｃ）、具体的にはＹ（１２３）～Ｙ（１３６）は、すべて同一パターン（例えば第５パターン）に区分されるように設定されているとよい。これにより、Ｂ（６）が設定された遊技回に係る保留予告演出は、同一の期待度のものとなっている。よって、変動開始処理にて演出パターンの変更が行われた場合であっても当該変更に対応することができる。
【０９７９】
なお、各パターンについては、例えばパターン毎に少女キャラクタが異なっており、その少女キャラクタが各種動作を行う構成としてもよい。要は、大まかな演出態様（登場するキャラクタ、又は実行される演出の流れ等）が同種であればよい。
【０９８０】
また、期待度が異なる区分を設ける場合には、当該区分に保留予告結果用絵柄Ｐｂを対応付ける構成としてもよい。例えば、期待度が高いものには、金色の保留予告結果用絵柄

Ｐｂを対応付ける構成としてもよいし、１の保留予告結果用絵柄Ｐｂに含まれる図形の数が多くなるほど期待度が高くなる構成としてもよい。

【０９８１】

また、大当たり当選の場合と外れの場合とで、同一演出態様の保留予告演出を実行する構成としてもよい。これにより、保留予告演出に基づいて、当該保留予告演出の対象となった保留情報が大当たりに対応したものか否かを特定することが困難になるため、遊技回演出が行われる前に大当たりか否かを特定されることによって生じ得る遊技回演出への注目度の低下を抑制することができる。

【０９８２】

さらに、期待度を設ける構成とした場合、ステップＳ４６０４の処理を実行するとともに、例えば第８の実施の形態における保留予告演出決定処理（図６２）のステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する構成としてもよい。これにより、同一の保留情報についての保留予告演出が降格することを抑制することができる。

【０９８３】

また、保留記憶数ＣＲＮに応じて演出パターンを異ならせる保留数対応コマンド決定処理を実行する構成としたが、これに限られず、当該保留数対応コマンド決定処理を実行しない構成としてもよい。この場合、変動コマンド決定処理にて、保留記憶数ＣＲＮに応じて、異なる変動コマンドＣ（ｙ）を決定する構成としてもよく、分類情報設定処理にて、保留記憶数ＣＲＮに応じて、異なる分類情報Ｂ（ｘ）を決定する構成としてもよい。いずれの場合であっても、選択され得る変動コマンドＣ（ｙ）に対応した各保留予告演出間において、演出態様が識別不可となるように設定されていればよい。

【０９８４】

また、本実施の形態では、分類情報Ｂ（ｘ）を設定し、当該分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて変動コマンドＣ（ｙ）を決定するという２段階の構成としたが、これに限られず、例えば大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１に基づいて、変動コマンドＣ（ｙ）を直接決定する構成としてもよい。この場合、変動コマンドＣ（ｙ）に基づいて、保留数対応コマンドＤ（ｚ）、延長コマンド及び図柄コマンドを決定する構成とするとよい。但し、変動コマンドＣ（ｙ）の種類数が分類情報Ｂ（ｘ）よりも多いため、上記各種コマンドを決定する場合に処理負荷の増大化及びプログラム容量の増大化が懸念される。この点に着目すれば、分類情報Ｂ（ｘ）を決定するとともに、当該分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて上記各種コマンドを決定する構成の方がよい。

【０９８５】

また、大当たり当選に係る遊技回にて行われた当選遊技回演出を開閉実行モードにて再度実行する構成としてもよい。これにより、遊技者は余韻に浸ることが想定される。この場合、開閉実行モード中の所定の演出開始タイミングにて上記当選遊技回演出の演出態様を決定付けた演出パターンコマンドを送信する構成とするとよい。これにより、遊技回にて行われる遊技回演出の演出パターンコマンドと、開閉実行モードにて再度実行するための演出パターンコマンドとを、共通化することができる。

【０９８６】

また、本実施の形態では、変動開始処理にて主制御装置８１のＭＰＵ２０２は変動コマンドＣ（ｙ）を送信し、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２は当該変動コマンドＣ（ｙ）を受信した場合には、当該変動コマンドＣ（ｙ）に対応した遊技回演出を実行する構成としたが、これに限られず、例えば分類情報Ｂ（ｘ）及び各種カウンタ値情報が含まれた特定コマンドを送信する構成としてもよい。この場合、表示制御装置２１２は、特定コマンドを受信した場合に、各種抽選処理を実行することにより、遊技回演出の演出態様を決定し、当該演出態様で遊技回演出を実行する構成とする。そして、保留予告用コマンドとして、特定コマンドを送信する構成とする。これにより、保留予告演出を行う場合に遊技回演出に用いられる特定コマンドを用いることができ、保留予告演出に係るコマンド数の増大化を抑制することができる。

【０９８７】

なお、１の分類情報Ｂ（ｘ）に対して複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられて設定されており、各変動コマンドＣ（ｙ）は、演出時間が異なるよう設定されている構成としたが、これに限られず、例えば演出の具体的な内容が異なるように設定されている構成としてもよい。具体的には、変動コマンドＣ（ｙ）に応じて、遊技回演出にて登場するキャラクタが異なったり、再生される動画の種類が異なったりしてもよい。

【０９８８】

また、分類情報Ｂ（ｘ）による区分の基準は、遊技回演出の期待度であったが、これに限られず、例えば遊技回演出にて登場するキャラクタの種類や再生される動画の種類であってもよい。

【０９８９】

また、各区分毎に、期待度が異なる構成となっていたが、これに限られず、例えば処理の区分間において期待度が異なり、他の区分間では期待度は同一に設定されている構成としてもよい。この場合、上記他の区分間では、遊技回演出にて登場するキャラクタの種類、変動表示態様の種類、再生される動画の種類等が異なっているとよい。

【０９９０】

また、特定の保留情報に係る遊技回演出として、期待度が同一であるが、登場するキャラクタや動画の種類が異なる複数種類の遊技回演出を設けてもよい。この場合、基本的には特定の保留情報を用いて決定される遊技回演出を実行するが、特定の遊技回演出の開始タイミングにおける保留情報の数や状況によっては、特定の保留情報を用いて決定される遊技回演出に代えて、別の遊技回演出を実行する構成としてもよい。また、特定の保留情報に係る保留予告演出は、実行されない又は共通の演出となるとよい。これにより、保留予告演出と、遊技回演出との内容の不一致が生じないようにすることができる。

【０９９１】

＜第１０の実施の形態＞

本実施の形態では、各種カウンタの取得に係る構成、保留予告用の確認処理及び変動開始処理の処理が第９の実施の形態と異なっている。その異なる点について以下に説明する。

【０９９２】

先ず、本実施の形態における各種カウンタの取得に係る構成について図７９の説明図を用いて説明する。

【０９９３】

本実施の形態における保留球格納エリア５０１は、上作動口３３の入賞に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａと、下作動口３４の入賞に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂとを備えている。第１結果表示部用保留エリアＲａには、複数の記憶エリアとして第１エリアＲａ１～第４エリアＲａ４が設けられており、第２結果表示部用保留エリアＲｂには、複数の記憶エリアとして第１エリアＲｂ１～第４エリアＲｂ４が設けられている。

【０９９４】

第１結果表示部用保留エリアＲａについて詳細に説明する。なお、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とは、同様の構成であるため、第２結果表示部用保留エリアＲｂの詳細な説明については省略する。

【０９９５】

各エリアＲａ１～Ｒａ４は、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納するための記憶領域と、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記憶領域と、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を格納するための記憶領域とを備えている。これにより、各エリアＲａ１～Ｒａ４に対して、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を記憶させておくことが可能となっている。そして、作動口用の入賞処理における情報取得処理において各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、当該各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を対応する記憶領域にそれぞれ記憶させるよう構成されている。

【０９９６】
さらに、各エリアＲａ１～Ｒａ４にはそれぞれ、分類情報Ｂ（ｘ）を一時記憶可能な分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４が設けられている。各分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４は、分類情報Ｂ（ｘ）を一時記憶させることが可能な記憶領域を有している。
【０９９７】
本実施の形態では、保留予告用の確認処理において分類情報Ｂ（ｘ）を決定した場合には、当該決定された分類情報Ｂ（ｘ）を、各分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４のうち、当該分類情報Ｂ（ｘ）の決定の契機となった保留情報が格納されているエリアに対応するものに記憶させるように構成されている。そして、データシフト処理にて、データがシフトする場合には、分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４に記憶されているデータごとシフトするように構成されている。この場合、第１エリアＲａ１のデータが実行エリアＡＥにシフトする場合には、第１エリアＲａ１の分類情報記憶エリアＫａ１に記憶されている情報も実行エリアＡＥの所定の記憶領域に格納される。変動開始処理では、当該実行エリアＡＥに記憶されている分類情報記憶エリアＫａ１の情報に基づいて分類情報Ｂ（ｘ）を読み出し、当該分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて各種コマンドを決定するように構成されている。
【０９９８】
なお、分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４について詳細には、分類情報Ｂ（ｘ）が６種類であることに対応させて、３ビットのデータ領域を有している。これにより、いずれの分類情報Ｂ（ｘ）であるかを特定することができるようになっている。
【０９９９】
本実施の形態における保留予告用の確認処理について図８０のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ４７０１～ステップＳ４７０４の処理は、第６の実施の形態における保留予告用の確認処理（図５８）の対応する処理と同様であるため、説明を省略する。
【１０００】
ステップＳ４７０５では、今回の保留予告用コマンドの設定対象となる保留情報のうち分類情報Ｂ（ｘ）の設定に係るカウンタ値、具体的には大当たり乱数カウンタＣ１，リーチ乱数カウンタＣ３，第１変動種別カウンタＣＳ１及び第２変動種別カウンタＣＳ２のカウンタ値を把握する。そして、ステップＳ４７０６にて、分類情報設定処理を読み出すとともに、上記各カウンタ値を引数として渡す。当該処理は、第９の実施の形態の保留予告用の確認処理（図７５）のステップＳ４５０６の処理と同様であるため、説明を省略する。
【１００１】
ステップＳ４７０７では、ステップＳ４７０６の処理にて決定された分類情報Ｂ（ｘ）を一時記憶させる処理を実行する。具体的には、各分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４，Ｋｂ１～Ｋｂ４のうち、今回の保留予告の確認の対象となった保留情報が格納されているエリアの分類情報記憶エリアに対して、分類情報Ｂ（ｘ）を記憶させておく。
【１００２】
その後、ステップＳ４７０８にて、保留予告用コマンドを設定し、本保留予告用の確認処理を終了する。
【１００３】
ここで、本実施の形態における保留予告用コマンドには、変動コマンドＣ（ｙ）ではなく、分類情報Ｂ（ｘ）が設定される。具体的には、保留予告用コマンドは、２バイトのデータ量を有し、そのうちの上位バイトには、保留予告用コマンドであることを特定するための識別情報及び各作動口３３，３４の保留数を特定するための情報が設定される。そして、下位バイトには分類情報Ｂ（ｘ）が設定される。表示制御装置２１２は、保留予告用コマンドを受信することに基づいて、今回取得された保留情報に係る分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、当該分類情報Ｂ（ｘ）を各単位エリア２７２～２７９のうち対応する単位エリアに記憶させる。そして、保留予告演出決定処理では、その記憶された分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、第１保留予告演出～第５保留予告演出のうちいずれかの保留予告演出を選択し

、実行する。表示制御装置２１２側の具体的な構成については、基本的には第８の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【１００４】

なお、保留予告演出決定処理（図６２）のステップＳ３９０３では、保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）として分類情報Ｂ（ｘ）を把握する。また、各演出抽選テーブルＴＤ２，ＴＤ３には、Ａ（ｘ）に代えて分類情報Ｂ（ｘ）が設定されており、分類情報Ｂ（ｘ）が６種類であることに対応させて、Ａ（７）に係る構成は存在しない。

【１００５】

次に、本実施の形態における変動開始処理について図８１のフローチャートを用いて説明する。

【１００６】

本実施の形態における変動開始処理では、保留予告用の確認処理（図８０）において分類情報Ｂ（ｘ）が一時記憶された保留情報については当該分類情報Ｂ（ｘ）を用いて各種コマンドを設定する処理を実行する。

【１００７】

既に説明した通り、各結果表示部用保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な総保留数は８個であり、開閉実行モード終了後から８回の遊技回が消化されるまでは抽選モードは高確率モードに設定される。そして、保留予告用の確認処理は開閉実行モード中に実行される。このため、保留予告演出の実行対象となる保留情報、詳細には開閉実行モードにおいて各結果表示部用保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報は全て高確率モード中に消化されるものであり、当該高確率モード中に消化される保留情報について分類情報Ｂ（ｘ）が記憶される。一方、それ以外の遊技回に係る保留情報については、保留予告用コマンドの設定に係る処理が行われないため、保留予告用の確認処理では、分類情報Ｂ（ｘ）は記憶されない。このため、先ずステップＳ４８０１では、実行エリアＡＥに分類情報Ｂ（ｘ）が存在するか否かを判定する。

【１００８】

分類情報Ｂ（ｘ）が存在しない場合には、ステップＳ４８０２にて今回の変動開始処理の対象となる保留情報のうち分類情報Ｂ（ｘ）の設定に係る各種カウンタ、具体的には大当たり乱数カウンタＣ１，リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を把握する。

【１００９】

その後、ステップＳ４８０３に進み、低確率モードに対応した低確率モード対応分類情報設定処理を実行する。当該低確率モード対応分類情報設定処理では、第９の実施の形態にて説明した分類情報設定処理から高確率モードに対応した処理、具体的にはステップＳ４２０３～ステップＳ４２０６の処理を省略したものである。

【１０１０】

一方、実行エリアＡＥに分類情報Ｂ（ｘ）が存在する場合には、ステップＳ４８０４にて、上記情報に基づいて分類情報Ｂ（ｘ）を特定し、当該分類情報Ｂ（ｘ）をＲＡＭ２０４の参照用領域に設定する。

【１０１１】

ステップＳ４８０３又はステップＳ４８０４の処理の実行後は、ステップＳ４８０５にて、変動コマンド決定処理を実行する。当該処理では、今回の変動開始処理の対象となる保留情報に係る第２変動種別カウンタＣＳ２を把握し、当該第２変動種別カウンタＣＳ２と分類情報Ｂ（ｘ）とに対応した変動コマンドＣ（ｙ）を選択する処理を実行する。

【１０１２】

その後のステップＳ４８０６～ステップＳ４８１０の処理は、第９の実施の形態における変動開始処理（図７０）の対応する処理と同一であるため、説明を省略する。

【１０１３】

以上詳述した本実施の形態によれば、保留予告用の確認処理において、分類情報Ｂ（ｘ）を決定し、その分類情報Ｂ（ｘ）を保留予告用コマンドに対して設定した。表示制御装

置２１２は、当該分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、第１保留予告演出～第５保留予告演出のうちいずれかを選択する構成とした。この場合、分類情報Ｂ（ｘ）を記憶させておき、変動開始処理では、その記憶させておいた分類情報Ｂ（ｘ）を読み出し、それを用いて各種コマンドを決定する構成とした。これにより、変動開始処理を好適に行うことができる。

【１０１４】

すなわち、第９の実施の形態にて説明した通り、高確率モードでは、当否判定の確認対象となる大当たり数値情報が低確率モードよりも多くなるため、当否判定に係る処理の処理負荷が低確率モードと比較して大きくなる。このため、変動開始処理において、高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報と大当たり乱数カウンタＣ１との比較処理を実行すると、変動開始処理の処理負荷が大きくなり、所謂処理落ちが発生し得る。

【１０１５】

これに対して、本実施の形態によれば、高確率モード中の遊技回の実行契機となる保留情報について、保留予告用コマンドの設定に係る処理にて分類情報Ｂ（ｘ）を特定する構成とした。当該設定処理には、上記高確率モードのみに対応した専用の大当たり数値情報と大当たり乱数カウンタＣ１との比較処理が含まれている。そして、高確率モードにおいて行われる変動開始処理においては、上記保留予告用コマンドに係る設定処理にて特定された分類情報Ｂ（ｘ）を読み出す構成としたことにより、変動開始処理において上記比較処理を実行する必要がない。これにより、変動開始処理の処理負荷を軽減させることができる。

【１０１６】

また、分類情報Ｂ（ｘ）を一時記憶する場合、当該分類情報Ｂ（ｘ）の一時記憶とともに、当該分類情報Ｂ（ｘ）に係る保留情報の当否判定結果を示す当否フラグを一時記憶させておき、当該一時記憶させておいた当否フラグを用いて、遊技状態移行処理にて開閉実行モードに移行させるか否かを判定する構成とするとよい。この場合、不正に大当たり当選を発生させるべく、一時記憶させておいた当否フラグを変更する不正行為が考えられる。当該不正行為は、複数の情報が記憶されている保留エリアの中で大当たり乱数カウンタＣ１の領域を特定しその値を変更する不正行為よりも変更対象となる情報が特定し易く、さらに当否判定の処理構成を変更したりする不正行為よりも変更対象となる情報量が少なくなり易いため、比較的容易に行うことができる。

【１０１７】

また、遊技状態移行処理にて、一時記憶させておいた分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて今回の遊技回が大当たり当選に係るものであったか否かを判定する構成である場合であっても同様に、分類情報Ｂ（ｘ）を変更する不正行為が比較的容易に行われるおそれがある。

【１０１８】

そして、上記不正行為は、大当たり当選となる確率が相対的に低い低確率モードである場合に行われ易い。

【１０１９】

これに対して、本実施の形態によれば、低確率モードである状況においては分類情報Ｂ（ｘ）を一時記憶させず、再度分類情報Ｂ（ｘ）を導出する構成とした。これにより、上記当否フラグや分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて開閉実行モードに移行するか否かを判定する構成において、低確率モード中において一時記憶中の情報を変更する不正行為を抑制することができる。よって、一時記憶させることによって生じ得る不都合を回避することができる。

【１０２０】

また、既に説明した通り、保留予告用コマンドの設定に係る処理は開閉実行モード中に行われるものであり、当該開閉実行モード中において変動開始処理は実行されない。このため、変動開始処理が実行されるタイミングにおいて、高確率モード用の当否判定処理は実行されない。これにより、処理負荷が分散化されており、局所的な処理負荷の増大化を抑制することができる。

【１０２１】

また、変動開始処理では、大まかな演出パターンを決定付ける分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、詳細な演出パターン（変動コマンドＣ（ｙ））を決定するという段階的な演出パターン決定構成とした。これにより、保留予告用コマンドを設定する場合に詳細な演出パターンまで特定しなくても、保留予告演出と、当該保留予告演出に対応した遊技回演出とを密接に関連付けることができる。これにより、遊技回演出の演出パターンの多様化を図りつつ、保留予告用コマンドを設定するのに要する処理負荷の軽減を図ることができる。

【１０２２】

さらに、分類情報Ｂ（ｘ）の種類数は、変動コマンドＣ（ｙ）の種類数よりも少ないため、保留予告用コマンドのデータ容量が少なくて済む。これにより、保留予告用コマンドの送信に係る処理負荷を少なくすることができる。

【１０２３】

また、各エリアＲａ１～Ｒａ４，Ｒｂ１～Ｒｂ４にそれぞれ、分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４，Ｋｂ１～Ｋｂ４を設けるとともに、各エリアＲａ１～Ｒａ４，Ｒｂ１～Ｒｂ４のデータシフトが行われる場合には、分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４，Ｋｂ１～Ｋｂ４ごと行われるようにした。これにより、今回の実行される遊技回に係る保留情報に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を把握することができる。

【１０２４】

なお、本実施の形態では、保留予告用コマンドの設定に係る処理は、開閉実行モード中にのみ行う構成としたが、これに限られず、保留情報を取得する度に実行する構成としてもよい。この場合、変動開始処理（図８１）において常に一時記憶されている分類情報Ｂ（ｘ）を用いる構成とするとよい。これにより、変動開始処理（図８１）においてステップＳ４８０１の判定処理が不要となる。

【１０２５】

また、本実施の形態では、変動開始処理にて実行されるステップＳ４８０３の処理と、保留予告用の確認処理のステップＳ４７０６の処理とが、異なるサブルーチン処理となっていたが、これに限られず、一部を共通化してもよい。具体的には、例えば保留予告用の確認処理にて低確率モード対応分類情報設定処理を実行した後に、高確率モード対応処理を実行する構成としてもよい。当該高確率モード対応処理では、ステップＳ４２０３～ステップＳ４２０６の処理を実行し、当該処理にてＢ（２）又はＢ（３）が把握された場合には、当該Ｂ（２）又はＢ（３）を現状の参照用領域に対して上書きをする。これにより、変動開始処理と保留予告用の確認処理とで、処理の一部を共通化することが可能となる。

【１０２６】

＜第１１の実施の形態＞

本実施の形態では、各種カウンタに係る構成、分類情報設定処理及び保留予告用の確認処理が第９の実施の形態と異なっている。その異なる点について以下に説明する。

【１０２７】

先ず、本実施の形態における各種カウンタの取得に係る構成について図８２の説明図を用いて説明する。

【１０２８】

本実施の形態における保留球格納エリア６０１の各保留エリアＲａ，Ｒｂに設けられた各エリアは、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記憶領域と、第１変動種別カウンタＣＳ１の値を格納するための記憶領域とを備えている。これにより、各エリアに対して、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を記憶させておくことが可能となっている。そして、作動口用の入賞処理における情報取得処理において各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、当該各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を対応する記憶領域にそれぞれ記憶させるよう構成されている。

【１０２９】

次に、本実施の形態における変動開始処理について図８３のフローチャートを用いて説

明する。
【１０３０】
先ず、ステップＳ４９０１にて、今回の変動開始処理の対象となった保留情報のうち分類情報Ｂ（ｘ）の設定に用いられる各種カウンタ、具体的には大当たり乱数カウンタＣ１，リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を把握する。
【１０３１】
その後、ステップＳ４９０２にて、保留記憶数ＣＲＮに応じて異なる分類情報Ｂ（ｘ）を選択する保留数対応分類情報設定処理を実行する。そして、ステップＳ４９０２の処理にて設定された分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、ステップＳ４９０３～ステップＳ４９０６の処理を実行し、ステップＳ４９０７にて変動表示を開始して本処理を終了する。
【１０３２】
保留数対応分類情報設定処理について説明する。
【１０３３】
本実施の形態では、当否判定結果が外れである場合の保留情報に係る分類情報Ｂ（ｘ）を決定する場合には、保留記憶数ＣＲＮに応じて同一の保留情報であっても異なる分類情報Ｂ（ｘ）が設定され得るように、保留記憶数ＣＲＮに応じて上記分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様が異なる構成となっている。
【１０３４】
具体的には、第９の実施の形態における分類情報設定処理（図７２）におけるステップＳ４２０７～ステップＳ４２１１の処理に代えて、保留数対応外れ分類情報設定処理を実行する。その保留数対応外れ分類情報設定処理について図８４のフローチャートを用いて説明する。
【１０３５】
先ず、ステップＳ５００１では、現時点における保留記憶数ＣＲＮを把握し、当該保留記憶数ＣＲＮが「４」以上であるか否かを判定する。保留記憶数ＣＲＮが「４」以上である場合には、ステップＳ５００２に進み、第１外れ分類情報設定処理を実行し、本処理を終了する。第１外れ分類情報設定処理では、ＲＯＭ２０３に設けられた第１外れテーブルＴＤ２１を参照することにより、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、参照用領域に設定する。
【１０３６】
保留記憶数ＣＲＮが４未満である場合には、ステップＳ５００３に進み、保留記憶数ＣＲＮが「３」であるか否かを判定する。保留記憶数ＣＲＮが「３」である場合には、ステップＳ５００４に進み、第２外れ分類情報設定処理を実行し、本処理を終了する。第２外れ分類情報設定処理では、ＲＯＭ２０３に設けられた第２外れテーブルＴＤ２２を参照することにより、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、参照用領域に設定する。
【１０３７】
保留記憶数ＣＲＮが「３」でない場合には、ステップＳ５００５に進み、保留記憶数ＣＲＮが「２」であるか否かを判定する。保留記憶数ＣＲＮが「２」である場合には、ステップＳ５００６に進み、第３外れ分類情報設定処理を実行し、本処理を終了する。第３外れ分類情報設定処理では、ＲＯＭ２０３に設けられた第３外れテーブルＴＤ２３を参照することにより、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、参照用領域に設定する。
【１０３８】
保留記憶数ＣＲＮが「２」でない場合には、ステップＳ５００７に進み、第４外れ分類情報設定処理を実行し、本処理を終了する。第４外れ分類情報設定処理では、ＲＯＭ２０３に設けられた第４外れテーブルＴＤ２４を参照することにより、実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、参照用領域に設定する。

【１０３９】
各外れテーブルＴＤ２１～ＴＤ２４について図８５を用いて説明する。図８５は、各外れテーブルＴＤ２１～ＴＤ２４を説明するための説明図であり、詳細には図８５（ａ）は第１外れテーブルＴＤ２１を示し、図８５（ｂ）は第２外れテーブルＴＤ２２を示し、図８５（ｃ）は第３外れテーブルＴＤ２３を示し、図８５（ｄ）は第４外れテーブルＴＤ２４を示す。
【１０４０】
各外れテーブルＴＤ２１～ＴＤ２４には、図８５に示すように、演出Ｆに対応させて分類情報Ｂ（６）が設定されており、演出Ｇに対応させて分類情報Ｂ（７）が設定されている。そして、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１基づいて、Ｂ（４）～Ｂ（７）のうちいずれかが一義的に選択されるように、Ｂ（４）～Ｂ（７）に対してリーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１が対応付けられている。
【１０４１】
ここで、同一の保留情報（リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１）に基づいて分類情報Ｂ（ｘ）を設定する場合、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、演出時間が長い演出パターンに対応した分類情報Ｂ（ｘ）が選択されるように構成されている。具体的には、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、Ｂ（７）が選択される確率が低くなり、Ｂ（４）～Ｂ（６）が選択される確率が高くなるように、リーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲が設定されている。
【１０４２】
詳細には、保留記憶数ＣＲＮが「４」以上である場合に参照される第１外れテーブルＴＤ２１では、リーチ乱数カウンタＣ３の値が「５～２３３」である場合には、演出Ｇに対応したＢ（７）が選択され、それ以外の値である場合には、Ｂ（４）～Ｂ（６）のいずれかが選択されるよう設定されている。
【１０４３】
保留記憶数ＣＲＮが「３」である場合に参照される第２外れテーブルＴＤ２２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値が「９～２２９」である場合には、演出Ｇに対応したＢ（７）が選択され、それ以外の値である場合には、Ｂ（４）～Ｂ（６）のいずれかが選択されるよう設定されている。
【１０４４】
保留記憶数ＣＲＮが「２」である場合に参照される第３外れテーブルＴＤ２３では、リーチ乱数カウンタＣ３の値が「１３～２２５」である場合には、演出Ｇに対応したＢ（７）が選択され、それ以外の値である場合には、Ｂ（４）～Ｂ（６）のいずれかが選択されるよう設定されている。
【１０４５】
保留記憶数ＣＲＮが「２」未満である場合に参照される第４外れテーブルＴＤ２４では、リーチ乱数カウンタＣ３の値が「１７～２２１」である場合には、演出Ｇに対応したＢ（７）が選択され、それ以外の値である場合には、Ｂ（４）～Ｂ（６）のいずれかが選択されるよう設定されている。
【１０４６】
以上のことから、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほどリーチ表示が行われ易くなり、保留記憶数ＣＲＮが多くなるほど完全外れが行われ易くなっている。例えば、リーチ乱数カウンタＣ３が「５」である状況において、保留記憶数ＣＲＮが「４」である場合には完全外れに対応したＢ（７）が選択され、保留記憶数ＣＲＮが「３」である場合には通常リーチ表示に対応したＢ（６）が選択される。これにより、保留記憶数ＣＲＮが多い状況においては保留情報の消化率が高くなり、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況においては遊技回演出が行われない期間が生じにくいようになっている。
【１０４７】
ちなみに、保留記憶数ＣＲＮに対応させて分類情報Ｂ（ｘ）を決定する構成に対応させて、本実施の形態における変動開始処理では、保留数対応コマンド決定処理は省略されて

いる。

【１０４８】

次に、本実施の形態における保留予告用の確認処理について図８６のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ５１０１～ステップＳ５１０４の処理は、第６の実施の形態の保留予告用の確認処理（図５８）の対応する処理と同一であるため、説明を省略する。

【１０４９】

ステップＳ５１０５～ステップＳ５１１０では、分類情報設定処理を実行する。具体的には、ステップＳ５１０５にて、今回の保留予告用コマンドの設定に係る保留情報のうち分類情報Ｂ（ｘ）の設定に用いられる各種カウンタ値を把握する。

【１０５０】

その後、ステップＳ５１０６～ステップＳ５１０９にて、大当たり当選に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を設定する。これらの処理は、第９の実施の形態の分類情報設定処理（図７２）における対応する処理と同一であるため、説明を省略する。なお、ステップＳ５１０９の振分処理は、ステップＳ４２０４～ステップＳ４２０６の処理に相当する。

【１０５１】

今回取得された大当たり乱数カウンタＣ１が当選値と一致していない場合には、ステップＳ５１０６及びステップＳ５１０８を否定判定し、ステップＳ５１１０にて、第１外れ分類情報設定処理を実行する。当該第１外れ分類情報設定処理は、変動開始処理の分類情報設定処理において保留記憶数ＣＲＮが「４」以上である場合に行われる処理であり、他の外れ分類情報設定処理と比較して、リーチ表示に対応した分類情報Ｂ（ｘ）が選択されにくいものである。当該第１外れ分類情報設定処理を実行することにより、今回取得された保留情報に対応した分類情報Ｂ（ｘ）を選択する。

【１０５２】

ステップＳ５１０７、ステップＳ５１０９、又はステップＳ５１１０の処理の実行後は、ステップＳ５１１１にて保留予告用コマンドを設定し、本処理を終了する。当該保留予告用コマンドには、ステップＳ５１０７～ステップＳ５１１０にて選択された分類情報Ｂ（ｘ）が設定されている。表示制御装置２１２は、保留予告用コマンドを受信することに基づいて、分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、当該分類情報Ｂ（ｘ）を、各単位エリア２７２～２７９のうち対応する単位エリアに記憶させる。そして、保留予告演出決定処理では、その記憶された分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、第１保留予告演出～第５保留予告演出のうちいずれかの保留予告演出を選択し、実行する。表示制御装置２１２側の具体的な構成については、各演出抽選テーブルＴＤ２，ＴＤ３における保留予告用コマンド情報Ａ（ｘ）を分類情報Ｂ（ｘ）に置き換える（例えばＡ（１）をＢ（１）に置き換える）点の除き、第８の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【１０５３】

以上詳述した本実施の形態によれば、同一の保留情報に基づいて演出パターンを設定する場合、保留記憶数ＣＲＮに応じて異なる演出パターンが選択され得るように、保留記憶数ＣＲＮに応じて分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様を異ならせる構成とした。具体的には、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、完全外れよりも演出時間が長いリーチ表示に対応したＢ（４）～Ｂ（６）が選択され易いように構成し、保留記憶数ＣＲＮが多くなるほど、完全外れに対応したＢ（７）が選択され易いように構成した。これにより、保留記憶数ＣＲＮが少ない状況においては、１の遊技回演出と次の遊技回演出との間隔が生じにくくなり、保留記憶数ＣＲＮが多い状況においては、遊技回演出の消化率を高めることができる。

【１０５４】

かかる構成において、保留予告用の確認処理では、期待度が低い演出パターンとなり易い分類情報Ｂ（ｘ）が選択され易い設定態様で分類情報Ｂ（ｘ）を設定し、当該分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて保留予告演出を実行する構成とした。これにより、同一の保留情報について２種類の演出（保留予告演出及び遊技回演出）を実行する場合に、後側の演出（遊技回演出）が前側の演出（保留予告演出）よりも期待度が低くなることを回避することが

できる。
【１０５５】
具体的には、リーチ表示に対応した分類情報Ｂ（４）～Ｂ（６）に係る保留予告演出は、完全外れに対応した分類情報Ｂ（７）に係る保留予告演出よりも期待度が高いものとなり易い。このため、仮に保留予告用の確認処理にて、リーチ表示が行われ易い分類情報Ｂ（ｘ）が選択され易い設定態様で分類情報Ｂ（ｘ）を設定すると、期待度が高い保留予告演出が行われ易い。そして、変動開始処理の実行タイミングにおいて保留記憶数ＣＲＮが少ないと、遊技回演出として完全外れが行われ易い。このため、同一の保留情報に基づく保留予告演出及び遊技回演出において、遊技回演出の期待度が保留予告演出よりも低くなる事象が発生し得る。
【１０５６】
これに対して、本実施の形態によれば、保留予告用の確認処理では、リーチ表示が行われにくい設定態様で分類情報Ｂ（ｘ）を設定する構成としたため、上記事象が発生しない。これにより、上記事象が発生することによって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。
【１０５７】
なお、本実施の形態では、保留予告用の確認処理にて、第１外れ対応分類情報設定処理を実行する構成としたが、これに限られず、例えば第２外れ対応分類情報設定処理を実行する構成としてもよい。但し、遊技回演出の期待度が保留予告演出よりも低くなる事象の発生頻度を少なくすることに着目すれば、リーチ表示に対応した分類情報Ｂ（ｘ）が選択される確率が最小となっている第１外れ対応分類情報設定処理を実行する構成の方がよい。
【１０５８】
また、本実施の形態では、大当たり当選に対応した分類情報Ｂ（ｘ）は、保留記憶数ＣＲＮに応じて変動しない構成としたが、これに限られず、変動させる構成としてもよい。
【１０５９】
また、本実施の形態では、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、各リーチ表示に対応したＢ（４）～Ｂ（６）それぞれが選択され易くなる構成としたが、これに限られず、例えば通常リーチ表示に対応したＢ（６）のみが選択され易くなる構成としてもよい。この場合、スーパーリーチ表示の期待度の変動を抑制することができる。
【１０６０】
すなわち、スーパーリーチ表示の期待度は、通常リーチ表示の期待度と比較して相対的に高く設定されている。かかる構成において、スーパーリーチ表示の期待度が低くなると、スーパーリーチ表示が行われたにも関わらず外れ結果となる事象の発生頻度が高くなり、遊技への注目度が著しく低下する不都合が生じ得る。
【１０６１】
これに対して、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、通常リーチ表示の期待度のみが低くなる構成とすることにより、上記不都合を回避することができる。この場合、通常リーチ表示の期待度が低下することとなるが、通常リーチ表示は、元々スーパーリーチ表示よりも期待度が低いため、期待度の低下が目立ちにくい。これにより、遊技者の意欲の低下を軽減することができる。
【１０６２】
但し、より長い演出時間を確保することができる点に着目すれば、保留記憶数ＣＲＮが少なくなるほど、スーパーリーチ表示に対応するＢ（４）及びＢ（５）が選択され易くなる構成とする方がよい。
【１０６３】
また、保留記憶数ＣＲＮが「０」と「１」とで、分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様を異ならせる構成としてもよい。この場合、保留記憶数ＣＲＮが「０」である場合の方が、保留記憶数ＣＲＮが「１」である場合よりも、Ｂ（４）～Ｂ（６）が選択され易くなるように設定するとよい。

【１０６４】
＜第１２の実施の形態＞
本実施の形態では、各種カウンタの取得に係る構成、変動開始処理及び保留予告用の確認処理が第９の実施の形態と異なっている。その異なる点について以下に説明する。
【１０６５】
先ず、各種カウンタの取得に係る構成について図８７の説明図を用いて説明する。
【１０６６】
本実施の形態における抽選用カウンタエリア７０１には、第９の実施の形態における抽選用カウンタエリア４０１と異なり、第２変動種別カウンタＣＳ２が設けられていない。
【１０６７】
また、本実施の形態における保留球格納エリア２３２は、第１の実施の形態にて説明した通り、上作動口３３の入賞に対応した第１結果表示部用保留エリアＲａと、下作動口３４の入賞に対応した第２結果表示部用保留エリアＲｂとを備えている。各保留エリアＲａ，Ｒｂには、複数の記憶エリアが設けられている。
【１０６８】
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記憶領域とを備えている。これにより、各記憶エリアに対して、各カウンタＣ１～Ｃ３の値を記憶させておくことが可能となっている。そして、作動口用の入賞処理における情報取得処理において各カウンタＣ１～Ｃ３の値を取得し、当該各カウンタＣ１～Ｃ３を対応する記憶領域にそれぞれ記憶させるよう構成されている。なお、第１変動種別カウンタＣＳ１は、第９の実施の形態と異なり、遊技球が上作動口３３又は下作動口３４に入賞した場合には取得されない。
【１０６９】
次に、本実施の形態における変動開始処理について図８８のフローチャートを用いて説明する。
【１０７０】
本実施の形態では、分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様が、低確率モードと高確率モードとで異なっている。このため、先ずステップＳ５２０１にて、高確率モードであるか否かを判定する。
【１０７１】
高確率モードは、第８の実施の形態にて説明した通り、開閉実行モード終了後８回の遊技回が行われるまで継続される。このため、ステップＳ５２０１の処理は、開閉実行モード終了後８回目までの遊技回であるか否かを判定する処理とも言える。
【１０７２】
高確率モードでない場合には、低確率モードであることを意味する。この場合、ステップＳ５２０２にて、分類情報Ｂ（ｘ）の設定に用いられる各種カウンタ値として、大当たり乱数カウンタＣ１，リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１の各種カウンタ値を把握する。大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３は、今回の変動開始処理の対象となる保留情報（実行エリアＡＥに格納されている保留情報）に含まれる情報であり、第１変動種別カウンタＣＳ１は、現時点において抽選用カウンタエリア４０１に格納されている情報であり、保留情報とは別に把握する。当該第１変動種別カウンタＣＳ１は、変動開始処理の開始タイミングに応じて異なる。
【１０７３】
その後、ステップＳ５２０３にて上記３つのカウンタ値を用いて分類情報Ｂ（ｘ）を設定する低確率モード対応分類情報設定処理を実行し、ステップＳ５２０４にて、上記ステップＳ５２０３にて設定された分類情報Ｂ（ｘ）及び第１変動種別カウンタＣＳ１を用いて変動コマンドＣ（ｙ）を決定する低確率モード対応変動コマンド決定処理を実行する。
【１０７４】
一方、高確率モードである場合には、ステップＳ５２０５にて、分類情報Ｂ（ｘ）の設

定に用いられる各種カウンタ値として、今回の変動開始処理の対象となる保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３の各種カウンタ値を把握する。その後、ステップＳ５２０６にて、サブルーチン処理として設定されている高確率モード対応分類情報設定処理を読み出すとともに、ステップＳ５２０５にて把握された２つのカウンタ値を引数として渡す。当該高確率モード対応分類情報設定処理では、上記２つのカウンタを用いて分類情報Ｂ（ｘ）を設定する。そして、ステップＳ５２０７にて、上記ステップＳ５２０６にて設定された分類情報Ｂ（ｘ）を用いて変動コマンドＣ（ｙ）を決定する高確率モード対応変動コマンド決定処理を実行する。

【１０７５】

分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様について図８９を用いて説明する。図８９は、分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様を説明するための説明図であり、具体的には図８９（ａ）は低確率モードに対応した分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様を説明するための説明図であり、図８９（ｂ）は高確率モードに対応した分類情報Ｂ（ｘ）の設定態様を説明するための説明図である。

【１０７６】

Ｂ（１）及びＢ（４）～Ｂ（７）は、低確率モードにおいて、図８９（ａ）に示すように、３つのカウンタ、具体的には今回の変動開始処理の対象となる保留情報に含まれる大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３と、変動開始処理の実行タイミングに応じて異なる値となる第１変動種別カウンタＣＳ１との組み合わせに対応付けられて構成されている。詳細には、低確率モード対応分類情報設定処理では、上記３つのカウンタを用いて、Ｂ（１）及びＢ（４）～Ｂ（７）のうちいずれかを選択する処理を実行する。

【１０７７】

低確率モード対応分類情報設定処理について図９０のフローチャートを用いて説明する。

【１０７８】

先ず、ステップＳ５３０１では、大当たり乱数カウンタＣ１の値が、高確率モード及び低確率モード共通の大当たり数値情報（詳細には「７」）であるか否かを判定する。

【１０７９】

共通の大当たり数値情報である場合には、ステップＳ５３０２に進み、今回の遊技回に係る分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（１）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。

【１０８０】

一方、共通の大当たり数値情報でない場合には、今回の遊技回に係る保留情報の当否判定結果が外れであることを意味する。この場合、ステップＳ５３０３～ステップＳ５３０９にて、リーチ乱数カウンタＣ３及び第１変動種別カウンタＣＳ１を用いて、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）～Ｂ（７）のいずれかを記憶させる処理を実行する。

【１０８１】

具体的には、先ずステップＳ５３０３にて、リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きいか否かを判定する。

【１０８２】

リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きい場合には、スーパーリーチ表示に当選したことを意味する。この場合、ステップＳ５３０４に進み、第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満であるか否かを判定する。

【１０８３】

第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満である場合には、ステップＳ５３０５に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。

【１０８４】

一方、第１変動種別カウンタＣＳ１が「９２」未満でない場合には、ステップＳ５３０６に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（５）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。

【１０８５】
リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも小さい場合には、ステップＳ５３０７に進み、リーチ乱数カウンタＣ３が「５」よりも小さいか否かを判定する。リーチ乱数カウンタＣ３が「５」よりも小さい場合には、通常リーチ表示に当選したことを意味する。この場合、ステップＳ５３０８に進み、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（６）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（６）は演出Ｆのみに対応したものである。
【１０８６】
リーチ乱数カウンタＣ３が「５」よりも大きい場合、ステップＳ５３０９にて分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（７）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。Ｂ（７）は、演出Ｇのみに対応したものである。
【１０８７】
かかる構成によれば、図８９（ａ）に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１、リーチ乱数カウンタＣ３、及び第１変動種別カウンタＣＳ１の組み合わせに応じて、分類情報Ｂ（１）～Ｂ（７）のうち１の分類情報Ｂ（ｘ）が一義的に選択される。
【１０８８】
これに対して、高確率モードにおいては、Ｂ（１）～Ｂ（７）は、図８９（ｂ）に示すように、保留球格納エリア２３２の実行エリアＡＥに保留記憶されている２つのカウンタ、すなわち今回の保留情報に係る大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３の組み合わせに対応付けられるよう構成されている。具体的には、高確率モード対応分類情報設定処理では、上記２つのカウンタを用いて、複数種類の分類情報Ｂ（１）～Ｂ（７）のうち１の分類情報を選択する処理を実行する。この場合、低確率モード対応分類情報設定処理とは異なり、現時点の抽選用カウンタエリア７０１に格納されている第１変動種別カウンタＣＳ１を用いない構成となっている。
【１０８９】
高確率モード対応分類情報設定処理について図９１のフローチャートを用いて説明する。
【１０９０】
先ず、ステップＳ５４０１では、大当たり乱数カウンタＣ１が共通の大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。共通の大当たり数値情報である場合には、ステップＳ５４０２にて、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（１）を参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。
【１０９１】
一方、共通の大当たり数値情報でない場合には、ステップＳ５４０３に進み、大当たり乱数カウンタＣ１の値が高確率モード専用の大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。
【１０９２】
高確率モード専用の大当たり数値情報である場合には、ステップＳ５４０４に進み、リーチ乱数カウンタＣ３の値が「２０１」未満であるか否かを判定する。リーチ乱数カウンタＣ３が「２０１」未満である場合には、ステップＳ５４０５にて今回の分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（２）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。
【１０９３】
リーチ乱数カウンタＣ３が「２０１」以上である場合には、ステップＳ５４０６にて今回の分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（３）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。
【１０９４】
大当たり乱数カウンタＣ１が高確率モード専用の大当たり数値情報でない場合には、ステップＳ５４０７～ステップＳ５４１３にて、分類情報Ｂ（ｘ）としてＢ（４）～Ｂ（７）のいずれかを記憶させる処理を実行する。
【１０９５】

具体的には、ステップＳ５４０７にてリーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きいか否かを判定する。リーチ乱数カウンタＣ３が「２３３」よりも大きい場合には、第１変動種別カウンタＣＳ１に代えて、リーチ乱数カウンタＣ３に応じてＢ（４）とＢ（５）との振分処理を実行する。

【１０９６】

詳細には、ステップＳ５４０８にて、リーチ乱数カウンタＣ３が「２３６」未満であるか否かを判定する。リーチ乱数カウンタＣ３が「２３６」未満である場合には、ステップＳ５４０９にてＢ（４）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。一方、リーチ乱数カウンタＣ３が「２３６」以上である場合には、ステップＳ５４１０にてＢ（５）をＲＡＭ２０４の参照用領域に記憶させて、本処理を終了する。

【１０９７】

ステップＳ５４１１～ステップＳ５４１３の処理は、低確率モード対応分類情報設定処理（図９０）のステップＳ５３０７～ステップＳ５３０９と同一であるため、説明を省略する。

【１０９８】

かかる構成によれば、図８９（ｂ）に示すように、大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３の組み合わせに応じて、分類情報Ｂ（１）～Ｂ（７）のうち１の分類情報Ｂ（ｘ）が一義的に選択される。

【１０９９】

ここで、既に説明した通り、高確率モード対応分類情報設定処理においては、低確率モード対応分類情報設定処理とは異なり、ステップＳ５４０３の処理、具体的には今回の当否判定の対象となった大当たり乱数カウンタＣ１と高確率モード専用の大当たり数値情報との比較処理を実行する。このため、当該比較処理の分だけ、低確率モード対応分類情報設定処理よりも処理負荷が大きくなる。特に、高確率モード専用の大当たり数値情報は複数（９個）設定されており、今回の大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり数値情報と一致していない場合には、高確率モード用に設定された大当たり数値情報の全てについて一致しているか否かの比較を行うため、処理負荷は大きくなる。

【１１００】

これに対して、本実施の形態では、高確率モードにおける分類情報Ｂ（ｘ）を設定する処理において、当該分類情報Ｂ（ｘ）を設定するのに用いるカウンタの数を、低確率モードにおけるそれよりも少なくした。これにより、分類情報Ｂ（ｘ）を設定するのに要する処理負荷を軽減することができる。

【１１０１】

この場合、リーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲を変更すると、外れリーチ表示（演出Ｄ～演出Ｆ）が行われる確率が変動する。これに対して、本実施の形態によれば、低確率モード及び高確率モード双方において外れリーチ表示に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数値範囲は同一となっているため、外れリーチ表示が行われる確率が変動しないようになっている。これにより、低確率モードと高確率モードとで外れリーチ表示が行われる確率が変動することにより、リーチ表示への期待度が変動し、遊技者に違和感を与える不都合を回避することができる。

【１１０２】

なお、外れの場合の分類情報Ｂ（ｘ）の振分をリーチ乱数カウンタＣ３のみで行う構成としたが、これに限られず、例えば大当たり乱数カウンタＣ１を用いる構成としてもよい。具体的には、ステップＳ５４０８の処理に代えて、例えば大当たり乱数カウンタＣ１が「３０」未満であるか否かを判定する処理を実行する構成としてもよい。この場合、大当たり乱数カウンタＣ１には大当たり数値情報が含まれるが、当該ステップＳ５４０８の処理の実行前に、ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０３の処理を実行しているため、ステップＳ５４０８の処理における大当たり乱数カウンタＣ１には、大当たり数値情報に対応したものは除外されている。

【１１０３】

次に、変動コマンドＣ（ｙ）を決定する各種変動コマンド決定処理（ステップＳ５２０４及びステップＳ５２０７）について説明する。

【１１０４】

本実施の形態では、低確率モードと高確率モードとで変動コマンドＣ（ｙ）の決定態様が異なっている。先ず、説明の便宜上、高確率モード対応変動コマンド決定処理（ステップＳ５２０７）について説明すると、ＲＯＭ２０３には、変動コマンドテーブルＴＤ１１として分類情報Ｂ（ｘ）と変動コマンドＣ（ｙ）とが１対１に対応させて設定された高確率モード用テーブルが設けられている。ステップＳ５２０７では、当該高確率モード用テーブルを参照することにより今回設定された分類情報Ｂ（ｘ）に対応した変動コマンドＣ（ｙ）を把握し、当該把握された変動コマンドＣ（ｙ）を所定の記憶領域に設定する。

【１１０５】

次に、低確率モード対応変動コマンド決定処理（ステップＳ５２０３）について説明する。低確率モード対応変動コマンド決定処理では、ステップＳ５２０３にて決定された分類情報Ｂ（ｘ）と、ステップＳ５２０２にて把握された第１変動種別カウンタＣＳ１とを用いて、変動コマンドＣ（ｙ）を決定する。詳細には、ＲＯＭ２０３には、変動コマンドテーブルＴＤ１１として各分類情報Ｂ（ｘ）に対して演出時間が相違する複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられた低確率モード用テーブルが設けられている。当該低確率モード用テーブルには、上記複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）それぞれに対して第１変動種別カウンタＣＳ１が所定の数値範囲で割り当てられている。ステップＳ５２０３では、上記低確率モード用テーブルを参照することにより、今回の分類情報Ｂ（ｘ）及び第１変動種別カウンタＣＳ１に対応した変動コマンドＣ（ｙ）を把握する。これにより、分類情報Ｂ（ｘ）の種類数よりも多い種類数の遊技回演出を実行することができ、低確率モードにおける遊技回演出の多様化を図ることができる。

【１１０６】

すなわち、第１変動種別カウンタＣＳ１は、分類情報Ｂ（ｘ）に対応した演出パターンを更に細分化した複数の演出態様からいずれかを選択するために用いられるものと言える。換言すれば、低確率モードである場合は、高確率モードである場合よりも、演出態様を決定付ける抽選情報の種類数が多い分だけ、遊技回演出の演出態様の振分が細分化されているといえる。

【１１０７】

なお、各分類情報Ｂ（ｘ）に対して複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられて設定されている構成としたが、これに限られず、例えば特定の分類情報Ｂ（ｘ）に対してのみ複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられて設定されている構成としてもよい。要は、少なくとも１の分類情報Ｂ（ｘ）に対して複数種類の変動コマンドＣ（ｙ）が対応付けられている構成とすればよい。

【１１０８】

その後、ステップＳ５２０８～ステップＳ５２１１の処理を実行し、本変動開始処理を終了する。当該ステップＳ５２０８～ステップＳ５２１１の処理は、第９の実施の形態にて説明した通りであるため、説明を省略する。なお、この場合、保留数対応コマンド決定処理は実行されないため、保留数対応コマンドＤ（ｚ）を除く複数のコマンドからなる演出パターンコマンドを設定する。

【１１０９】

次に、本実施の形態における保留予告用の確認処理について図９２のフローチャートを用いて説明する。なお、ステップＳ５５０１～ステップＳ５５０４の処理は、第６の実施の形態における保留予告用の確認処理（図５８）の対応する処理と同様であるため、説明を省略する。

【１１１０】

ここで、既に説明した通り、各結果表示部用保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶可能な総保留数は８個であり、開閉実行モード終了後から８回の遊技回が消化されるまでは抽選モードは高確率モードに設定される。そして、保留予告用の確認処理は開閉実行モード中に実行

される。このため、保留予告演出の実行対象となる保留情報、詳細には開閉実行モード中において各結果表示部用保留エリアＲａ，Ｒｂに記憶されている保留情報は全て高確率モード中に消化されるものである。よって、保留予告演出の実行対象となる保留情報に係る分類情報Ｂ（ｘ）は、高確率モード対応分類情報設定処理にて決定する。

【１１１１】

具体的には、先ずステップＳ５５０５にて、今回の変動開始処理の対象となる保留情報の大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３を把握する。

【１１１２】

その後、ステップＳ５５０６にて、高確率モード対応分類情報設定処理を読み出し、上記２つのカウンタ値を引数として渡すことにより、今回保留予告の確認の対象となる保留情報について分類情報Ｂ（ｘ）を把握する。当該高確率モード対応分類情報設定処理は変動開始処理（図８８）のステップＳ５２０５の処理と同一である。

【１１１３】

その後、ステップＳ５５０７にて、上記ステップＳ５５０６にて把握された分類情報Ｂ（ｘ）が含まれる保留予告用コマンドを設定し、本処理を終了する。保留予告用コマンドは、通常処理（図４５）の外部出力処理にて、音声ランプ制御装置８２を介して表示制御装置２１２に対して送信される。表示制御装置２１２は、保留予告用コマンドを受信した場合には、当該保留予告用コマンドに含まれる分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、当該分類情報Ｂ（ｘ）を、各単位エリア２７２～２７９のうち対応する単位エリアに記憶させる。そして、保留予告演出決定処理では、分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて第１保留予告演出～第５保留予告演出のうちいずれかを選択し、実行する。これらの処理構成は、第８の実施の形態と同様であるため、説明を省略する。

【１１１４】

以上、詳述した本実施の形態によれば、保留予告用コマンドを設定する場合には、今回の保留予告用の確認の契機となった保留情報に基づいて分類情報Ｂ（ｘ）を把握し、当該把握された分類情報Ｂ（ｘ）を保留予告用コマンドに設定する構成とし、表示制御装置２１２は、保留予告用コマンドに設定されている分類情報Ｂ（ｘ）に基づいて、複数種類の保留予告演出のうち１の保留予告演出を選択する構成とした。これにより、保留予告演出と、当該保留予告演出の実行対象となった保留情報に係る遊技回演出とを関連付けることが可能となる。

【１１１５】

ここで、既に説明した通り、高確率モード対応分類情報設定処理では、高確率モード専用の処理（ステップＳ５４０３～ステップＳ５４０６）を実行するため、当該処理負荷分だけ変動開始処理の処理負荷が大きくなる。

【１１１６】

特に、プログラム設計においては、最大負荷を想定して設計する必要がある。このため、低確率モード対応分類情報設定処理又は高確率モード対応分類情報設定処理が実行される状況においては、処理負荷が高い高確率モード対応分類情報設定処理が実行されることを想定して各種プログラム構成を設計する必要がある。このため、高確率モード対応分類情報設定処理の処理負荷が、変動開始処理におけるプログラム構成に影響を与えることとなる。

【１１１７】

これに対して、本実施の形態によれば、高確率モードにおける分類情報Ｂ（ｘ）を設定する処理において、当該分類情報Ｂ（ｘ）を設定するのに用いるカウンタの数を、低確率モードにおけるそれよりも少なくした。これにより、分類情報Ｂ（ｘ）を設定するのに要する処理負荷を軽減することができ、変動開始処理における処理負荷の軽減を図ることができる。

【１１１８】

また、高確率モード対応分類情報設定処理では、保留球格納エリア２３２に記憶されている保留情報のみを用いて分類情報Ｂ（ｘ）を設定する構成とした。これにより、保留予

告用コマンドを設定する場合と、変動開始処理を実行する場合とで、分類情報Ｂ（ｘ）を設定するのに用いられる数値情報は同一となっている。これにより、保留予告演出と遊技回演出との関連性が失われるといった不都合を回避することができる。

【１１１９】

低確率モードである状況においては、ステップＳ５２０３にて分類情報Ｂ（ｘ）を決定した後に、ステップＳ５２０４にて、当該分類情報Ｂ（ｘ）に複数種類対応付けられて設定されている変動コマンドＣ（ｙ）のうち１の変動コマンドＣ（ｙ）を選択する抽選を行う構成とすることにより、低確率モード中における遊技回演出の演出態様の多様化を図ることができる。

【１１２０】

一方、高確率モードである場合には、分類情報Ｂ（ｘ）と変動コマンドＣ（ｙ）とが１対１で対応付けられているため、高確率モード対応変動コマンド決定処理の処理負荷が低確率モード対応変動コマンド決定処理の処理負荷よりも小さい。これにより、高確率モードにおける変動開始処理の処理負荷の増大化を抑制することができる。

【１１２１】

また、低確率モードである状況においては、大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３に加えて第１変動種別カウンタＣＳ１を用いて分類情報Ｂ（ｘ）を決定する構成とした。これにより、低確率モード中における分類情報Ｂ（ｘ）の自由度を向上させることができ、遊技回演出の演出パターンの多様化に好適に対応することができる。

【１１２２】

また、当該第１変動種別カウンタＣＳ１は、変動開始処理の開始タイミングに応じて異なるものであるため、遊技回演出の演出パターンの選択をよりランダムにすることが可能となる。

【１１２３】

さらに、変動開始処理と、保留予告用の確認処理とで、同一の処理（高確率モード対応分類情報設定処理）を実行する構成とした。これにより、保留予告演出を好適に行うために生じ得るＲＯＭ２０３のプログラム容量の増大化を軽減することができる。

【１１２４】

なお、本実施の形態では、高確率モードにおいて分類情報Ｂ（ｘ）を選択する場合には、大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３を用いて分類情報Ｂ（ｘ）を選択する構成としたが、これに限られず、上作動口３３又は下作動口３４への遊技球の入賞に基づいて取得される保留情報（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）の少なくとも一部を用いて分類情報Ｂ（ｘ）の選択（振分）が行われれば、その設定態様は任意である。例えば大当たり乱数カウンタＣ１のみを用いて分類情報Ｂ（ｘ）の選択を行う構成としてもよく、全カウンタＣ１～Ｃ３を用いて分類情報Ｂ（ｘ）の選択を行う構成としてもよい。

【１１２５】

また、本実施の形態では、各分類情報設定処理において、各分類情報Ｂ（ｘ）が選択される確率は略同一に設定されているが、これに限られず、例えば異ならせる構成としてもよい。この場合、例えば高確率モード対応分類情報設定処理において、特定の分類情報Ｂ（ｘ）が選択され易くなる構成としてもよい。これにより、特定の分類情報Ｂ（ｘ）に対応した遊技回演出が行われ易くなるため、遊技者が高確率モードであることを把握することができる。

【１１２６】

また、低確率モード対応分類情報設定処理に代えて、高確率モード対応分類情報設定処理を実行してもよい。これにより、処理の共通化を図ることができるため、プログラム容量の削減を図ることができる。この場合であっても、第１変動種別カウンタＣＳ１と分類情報Ｂ（ｘ）とを用いて変動コマンドＣ（ｙ）を選択する低確率モード対応変動コマンド決定処理を実行する構成となっているため、低確率モード中における遊技回演出の多様性は確保されている。

【１１２７】
また、高確率モードと低確率モードとで変動コマンドＣ（ｙ）の決定態様を異ならせたが、これに限られず、例えば低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで変動コマンドＣ（ｙ）の決定態様を異ならせる構成としてもよい。具体的には、高頻度サポートモード中は、用いるカウンタ数が相対的に少ない決定態様の処理、具体的にはステップＳ５２０５～ステップＳ５２０７の処理を実行する一方、低頻度サポートモード中は、用いるカウンタ数が多い決定態様の処理、具体的にはステップＳ５２０２～ステップＳ５２０４の処理を実行する構成とするとよい。高頻度サポートモード中は、電動役物３４ａの駆動制御に係る処理負荷等が相対的に高くなり易いため、電役サポート用処理の処理負荷が相対的に高くなり易い。このため、高頻度サポートモード中は、比較的処理負荷が小さい処理で変動コマンドＣ（ｙ）を決定することにより、通常処理全体の処理負荷の増大化を抑制することができる。
【１１２８】
また、保留予告用コマンドの設定に係る処理を、開閉実行モード中のみに実行可能としたが、これに限られず、例えば上記開閉実行モード以外の場合に実行可能としてもよい。この場合、変動開始処理と保留予告用コマンドの設定に係る処理とが、通常処理の同一処理回にて行われる場合がある。上記構成において、変動開始処理において、当該変動開始処理の実行タイミングまでに保留予告用コマンドの設定に係る処理が実行されたか否かを判定し、当該保留予告用コマンドの設定に係る処理が実行された場合には、比較的処理負荷が小さい態様で変動コマンドＣ（ｙ）を決定し、保留予告用コマンドの設定に係る処理が実行されていない場合には、比較的処理負荷が大きい態様で変動コマンドＣ（ｙ）を決定するとよい。これにより、通常処理の１の処理回における局所的な処理負荷の増大を軽減することができる。
【１１２９】
＜他の実施の形態＞
なお、上述した実施の形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記各実施の形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組み合わせて適用してもよい。
【１１３０】
（１）第１の実施の形態において、第１保留予告用の確認処理と第２保留予告用の確認処理とが設定されており、１回の開閉実行モードにて保留予告が２回実行され得る構成としたが、かかる構成に限定されない。例えば、第１，２保留予告用の確認処理に加え、第３～第８保留予告用の確認処理が設定されていてもよい。つまり、１回の開閉実行モードにて大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定される回数が３回以上であってもよい。例えば、記憶可能な保留情報数である「８」と同じ数の保留予告用の確認処理を設定することにより、記憶されている保留情報の全てが大当たり情報に対応しているとしても、それぞれの大当たり情報に対応した保留情報に対して保留予告を実行できる。
【１１３１】
また、例えば、開閉実行モードにおいて、第３の実施の形態にて説明した保留予告用の確認処理が繰り返し実行されるようにしてもよい。この場合でも１回の開閉実行モードにおいて特別演出が最大８回実行されることとなる。
【１１３２】
（２）変動開始処理における当否判定処理は、保留情報が記憶された順番にて行われるものとしたが、かかる構成に限定されない。変動開始処理における当否判定処理の対象に優先的になる保留情報が設定されていてもよい。
【１１３３】
例えば、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となる構成としても

よい。この場合、高頻度サポートモードにおいては下作動口３４に遊技球が入賞する頻度が高くなるため、下作動口３４への入賞に基づいて記憶された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となる構成とするとよい。

【１１３４】

以上のように、保留情報が記憶された場合に、優先的に変動開始処理における当否判定処理となる作動口が設定されている場合、優先される側の作動口に入賞したことに基づいて記憶された保留情報を、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象とするとよい。なぜなら、非優先側の作動口への入賞に基づく保留情報に対して保留予告を実行した後に、優先側の作動口に遊技球が入賞した場合、保留予告の実行タイミングと、大当たり情報に対応した保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となる遊技回のタイミングと、が異なる場合が発生するためである。

【１１３５】

また、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となる構成において、いずれの作動口への入賞に基づいて取得された保留情報かに関わらず、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となるようにしてもよい。本構成においては、記憶されている保留情報に対して保留予告用の確認処理における当否判定処理が順次実行される。そして、記憶されている保留情報の状態（数）に応じて大当たり当選に対応した保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となる順番に対応したタイミングで保留予告を実行するようにすればよい。本構成においては、変動開始処理における当否判定処理の対象となる優先順位が非優先側の保留情報については、保留予告が実行されたとしても、その後に優先側の保留情報が取得されたことに基づいて、変動開始処理における当否判定処理の対象となるタイミングが変更されることがある。このため、本構成においては、保留情報が新たに記憶された場合には非優先側の保留情報については大当たり当選となるタイミングが変わり得ることや、記憶されている保留情報の状態に対応した場合の大当たり当選となるタイミングを報知していることを、遊技者に報知するようにするとよい。

【１１３６】

また、上記各実施の形態では、特別表示が実行される場合に、その保留予告がいずれの保留情報に対応して実行されているかを遊技者に報知している。このため、その後に保留情報が新たに取得され、大当たり当選となる保留情報がいずれのタイミングで変動開始処理における当否判定処理の対象となるかを遊技者が把握し易い。

【１１３７】

（３）保留予告が実行されるタイミングを変更してもよい。

【１１３８】

例えば、遊技者により操作される操作スイッチ（操作手段）が設けられており、当該操作スイッチが操作された場合に、保留予告が実行され得るモードに移行するようにしてもよい。本構成においては、保留予告が実行され得るモードを遊技者が任意のタイミングで設定できる。本構成を、例えば上記第３の実施の形態に適用する場合、操作スイッチが操作された場合に特別遊技回が設定されるようにすればよい。

【１１３９】

また、例えば、遊技領域に設けられた作動口に遊技球が入賞した場合に保留予告が実行され得るモードに移行するようにしてもよい。例えば一般入賞口３１に遊技球が入賞したことに基づいて保留予告が実行され得るモードに移行するようにするとよい。

【１１４０】

また、保留予告が、低頻度サポートモードにおける遊技回では実行されないものであり、高頻度サポートモードにおける遊技回にて実行されるものとしてもよい。

【１１４１】

（４）保留予告の実行態様を任意に変更してもよく、保留予告が図柄表示装置４１や、特別表示装置４８とは異なる装置にて実行されるようにしてもよい。例えば、表示ランプ部６３の表示態様にて保留予告が実行されるものが考えられる。

【１１４２】
また、上作動口３３への遊技球の入賞に基づく保留予告と、下作動口３４への遊技球の入賞に基づく保留予告とで、実行される演出が異なるようにしてもよい。
【１１４３】
また、第１一致情報コマンドに基づく保留予告と、第２一致情報コマンドに基づく保留予告とで、実行される演出が異なるようにしてもよい。
【１１４４】
（５）保留予告用の確認処理における当否判定処理にて大当たり情報に対応していないことが特定された保留情報に基づく遊技回では、リーチ表示が発生しないようにしてもよい。
【１１４５】
例えば、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合用の変動表示時間テーブルが設定されているものが考えられる。この場合、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となり、大当たりに対応していない保留情報に基づく遊技回は、変動表示時間が短いものが設定されるようにするとよい。なぜなら所定のタイミング（例えば、第１の実施の形態における開閉実行モード）にて、保留予告が実行されなかった場合、その所定のタイミングとなるまでに記憶されていた保留情報が大当たり情報に対応していないこととなる。この場合、遊技結果が表示される前に大当たり当選とはならないことを遊技者が理解していることとなる。このため、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となり、大当たり情報に対応していない保留情報に基づく遊技回は、変動表示時間を短くするのが望ましいからである。
【１１４６】
（６）第１の実施の形態において、第１保留予告用の確認処理にて大当たり情報に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合、保留予告が必ず実行される構成としたが、保留予告が必ず実行される必要はなく、例えば、保留予告実行抽選に当選した場合に保留予告が実行されるようにしてもよい。
【１１４７】
（７）保留情報が取得されるタイミングを任意に変更してもよく、例えば、所定領域を遊技球が通過した場合や、所定箇所に遊技球が接触した場合に保留情報が取得されるようにしてもよい。
【１１４８】
（８）第１の実施の形態における各保留予告用の確認処理では、最大５個の保留情報を対象に保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行するものとしたが、対象となる保留情報の数は任意に変更してもよい。例えば、各保留予告用の確認処理にて、記憶されている保留情報の全てに対して保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されるようにしてもよい。
【１１４９】
（９）保留予告が実行されるタイミングと対応付けられた保留情報を変更してもよい。例えば、開閉実行モードにおける１のラウンドに対して複数個の保留情報が対応しているようにしてもよい。例えば、開閉実行モードが終了した後、１～３遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報のうち、いずれかのものが大当たり当選に対応している場合、開閉実行モードにおける１ラウンド目にて保留予告が実行されるようにしてもよい。また、１のラウンドに対して複数個の保留情報を対応させる場合、複数設定されているラウンドのうち、各ラウンドに対応した保留情報の数は同じ数となっていてもよいし、異なる数となっていてもよい。また、保留予告を遊技回（特別遊技回）にて実行する場合も同様に、その遊技回が複数の区間（期間）に区切られている場合に、その区間に対応した保留情報が単数であってよいし、複数であってもよい。さらには、それぞれの区間ごとに対応した保留情報の数が異なっていてもよい。
【１１５０】

また、保留予告が実行され得る区間が複数設定されており、その一の区間に対して複数の保留情報を対応付ける構成において、さらに、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となるものが考えられる。この場合、変動開始処理における当否判定処理の対象となる優先順位が非優先側の保留情報については、その後に優先側の保留情報が取得されたことに基づいて変動開始処理における当否判定処理の対象となるタイミングが変化することがある。このため、本構成においては、保留情報が新たに記憶された場合には非優先側の保留情報については大当たり当選となるタイミングが変わり得ることや、記憶されている保留情報の状態に対応した場合の大当たり当選となるタイミングを報知していることを、遊技者に報知するようにするとよい。

【１１５１】

また、例えば、保留予告が実行されるタイミングが、入賞した作動口を区別可能に設定されていてもよく、例えば、開閉実行モードにおける奇数ラウンドが上作動口３３への入賞に基づく保留情報に対応しており、開閉実行モードにおける偶数ラウンドが下作動口３４への入賞に基づく保留情報に対応しているようにしてもよい。この場合、保留予告が実行されたタイミングを把握することで、いずれの作動口への遊技球の入賞に基づく保留情報であり、その作動口に対応した保留情報のうち何番目に取得されたものが、変動開始処理における当否判定処理の対象となった場合に大当たり当選となるかを遊技者が把握できる。この場合、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となる構成であったとしても、保留予告が実行された後に優先側の保留情報が取得されたとしても、不具合が生じない。

【１１５２】

（１０）保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されるタイミングを変更してもよい。例えば、作動口に遊技球が入賞したタイミングにて保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されるようにしてもよい。例えば、第１の実施の形態では、一のラウンドが終了し、その次のラウンドが開始されるまでの大入賞口３２ａが閉鎖されている期間において、保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行し、当該次のラウンドにて保留予告が実行される保留情報を対象に保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行するようにしてもよい。

【１１５３】

（１１）第１の実施の形態では開閉実行モードにおけるラウンド数にて、第３の実施の形態では停止表示されている図柄列の状態にて、いずれの保留情報に対応した保留予告であるかを遊技者に把握させるものとしたが、かかる構成に限定されない。第１の実施の形態における開閉実行モードや、第３の実施の形態における特別遊技回が開始されてから保留予告が実行されるまでの時間によって、その保留予告がいずれの保留情報に対応しているかを遊技者に把握させるようにしてもよい。

【１１５４】

（１２）特別表示装置４８における発光態様は、いずれの保留情報であるかを報知するものとはしなかったが、特別表示装置４８における発光態様によって、その保留予告がいずれの保留情報に対応しているかを報知するようにしてもよい。

【１１５５】

（１３）開閉実行モードが終了された後に高確率モードが設定される遊技回数（５遊技回）と、記憶可能な保留情報の最大数に対応した遊技回数（８遊技回）と、開閉実行モードにおけるラウンド数との関係を任意に変更してもよい。

【１１５６】

例えば、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の数よりも、高確率モードが設定される遊技回数が少ない構成が考えられる。本構成においては、保留予告用の確認処理における当否判定処理にて高確率モードに対応した遊技回数目であるか、又は低確率モードに対応した遊技回数目であるかを判定するようにすればよい。具体

的には、開閉実行モードが終了した後に、３遊技回目まで高確率モードが設定され、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理が５遊技回目までに変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対して実行されるものが考えられる。この場合、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理では、３遊技回目までに対応したものについては高確率モードに対応した当否判定処理を実行し、４，５遊技回前に対応したものについては低確率モードに対応した当否判定処理を実行するようにすればよい。

【１１５７】

また、上記構成において、開閉実行モードにおけるラウンド数よりも、保留予告用の当否判定処理の対象となる保留情報の数の方が多い場合、高確率モードにて当否判定処理の対象となる保留情報については、一のラウンドに対して一の保留情報が対応するように、低確率モードにて当否判定処理の対象となる保留情報については、一のラウンドに対して複数の保留情報が対応するようにするとよい。高確率モードでは、大当たり当選となる確率が高く遊技者の遊技への注目度が高いことが想定される。本構成においては、遊技者の注目度が高い期間に対応した特別報知については、その特別報知がいずれの特別情報に対応しているかを詳細に遊技者に把握させることができる。この結果、特別報知が実行されるか否かに対する遊技者の注目度、及び特別報知が実行された場合にはその特別報知がいずれの特別情報に対応しているかに対する遊技者の注目度をそれぞれ高めることができる。

【１１５８】

また、例えば、開閉実行モードにおけるラウンド数が、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の数よりも少ない構成が考えられる。本構成においては、開閉実行モードにおける１のラウンドに複数の保留情報が対応しているようにすればよい。

【１１５９】

また、保留予告が実行されるタイミングが上記各実施の形態とは異なっており、保留予告が実行され得る所定の状態において変動開始処理における当否判定処理が実行され、保留情報が減少する構成が考えられる。本構成においては、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報が、記憶可能な保留情報の最大数よりも多い構成としてもよい。この場合、保留予告用の確認処理における当否判定処理が所定個数の保留情報に対して実行されるようにすればよい。

【１１６０】

（１４）上記第１の実施の形態では、開閉実行モードにおいて大入賞口３２ａが開放状態となっている場合に保留予告を実行するものとしたが、保留予告を実行するタイミングは任意に変更できる。つまり、所定のタイミングにて区切られる所定区間が設定されている構成においては、先側の区間と後側の区間とで、保留予告が実行された場合に、その保留予告に対応する保留情報が異なっていればよい。

【１１６１】

例えば、大入賞口３２ａが閉鎖状態である場合に保留予告が実行されるようにしてもよい。この場合、開閉実行モードにおける各ラウンド間にて保留予告が実行されることとなる。さらに、本構成を、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となるものに適用してもよい。この場合、保留情報が新たに記憶された場合には非優先側の保留情報については大当たり当選となるタイミングが変わり得ることや、記憶されている保留情報の状態に対応した場合の大当たり当選となるタイミングを報知していることを、遊技者に報知するようにするとよい。

【１１６２】

また、例えば、大入賞口３２ａの閉鎖状態である場合と大入賞口３２ａの開放状態である場合とのそれぞれにて保留予告が実行されるようにしてもよい。さらに、本構成を、上作動口３３及び下作動口３４のうち、一方の遊技球の入賞に基づいて取得された保留情報が、優先的に変動開始処理における当否判定処理の対象となるものに適用してもよい。こ

の場合、大入賞口３２ａの閉鎖状態にて実行された保留予告が一方の作動口に対応しており、大入賞口３２ａの開放状態にて実行された保留予告が他方の作動口に対応するようにするとよい。この場合、保留予告が実行された後に優先側の保留情報が取得されたとしても、保留予告が実行されたタイミングと、その保留情報が変動開始処理における当否判定処理の対象となるタイミングとが変更されることを防止できる。

【１１６３】

（１５）第１の実施の形態において、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理は、第１保留予告用の確認処理にて大当たり情報に対応した保留情報であると特定されたものからみて、５遊技回目までに変動開始処理における当否判定処理の対象となるものを対象としたが、かかる構成に限定されない。第１保留予告用の確認処理にて大当たり情報に対応していることが特定された保留情報からみて後に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報に対して、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されればよい。

【１１６４】

例えば、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理が、第１保留予告用の確認処理にて大当たり情報に対応した保留情報であると特定されたものからみて、３遊技回目までに変動開始処理における当否判定処理の対象となるものを対象としてもよい。

【１１６５】

また、例えば、第２保留予告用の確認処理における当否判定処理が、第１保留予告用の確認処理にて大当たり情報に対応した保留情報であると特定されたものからみて、３番目～５番目に変動開始処理における当否判定処理の対象となるものを対象としてもよい。

【１１６６】

（１６）第２の実施の形態において、第２保留予告用の確認処理では、第１保留予告用の確認処理にて高確率一致情報及び低確率一致情報のいずれかが設定されていたかによって、高確率モード及び低確率モードのいずれに対応した当否判定処理を実行するかを決定するものとしたが、かかる構成に限定されない。例えば、第２保留予告用の確認処理では、高確率モード及び低確率モードのいずれであったとしても、大当たり当選となる各モード共通の大当たり情報に対応した保留情報が記憶されているか否かを判定するようにしてもよい。

【１１６７】

（１７）第３の実施の形態において、特別遊技回は抽選に当選した場合に設定されるものとしたが、かかる構成に限定されない。例えば、所定周期にて特別遊技回が設定されるようにしてもよい。

【１１６８】

また、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていない場合、特別遊技回とならないようにしてもよい。本構成においては、大当たり当選に対応した保留情報が記憶されていることに基づいて、特別遊技回となり得ることとなる。

【１１６９】

（１８）第１始動入球部としての上作動口３３と、第２始動入球部としての下作動口３４とが上下に並設された構成としたが、これに限定されることはなく、両者の位置関係が逆であってもよく、両者が左右に離間されていてもよい。

【１１７０】

また、第１始動入球部と第２始動入球部とを同一態様（同一の回動量）で発射ハンドル５４を操作した場合に、第１始動入球部及び第２始動入球部のそれぞれに遊技球が入賞し得るようにこれら第１始動入球部及び第２始動入球部を並設したが、これに限定されることはなく、同一態様で発射ハンドル５４を操作したとしても、第１始動入球部及び第２始動入球部のそれぞれに遊技球が入賞しづらいように、第１始動入球部と第２始動入球部との位置関係を設定してもよい。この場合、第１始動入球部への遊技球の入賞を狙った第１発射操作と、第２始動入球部への遊技球の入賞を狙った第２発射操作とが個別に設定され、遊技者にとっては第１始動入球部への遊技球の入賞を狙って発射ハンドル５４を操作す

ることができるとともに、第２始動入球部への遊技球の入賞を狙って発射ハンドル５４を操作することができる。

【１１７１】

また、始動入球部の数は２個に限定されることはなく、例えば３個以上であってもよい。

【１１７２】

（１９）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１～３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。

【１１７３】

また、第２結果表示部用保留エリアＲｂが設けられていなくともよい。この場合、いずれの作動口３３，３４に遊技球が入賞したとしても第１結果表示部用保留エリアＲａに保留情報が記憶される。また、この場合、各作動口３３，３４のうち一方が設けられていなくともよい。

【１１７４】

（２０）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。

【１１７５】

また、上記各実施の形態において、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。

【１１７６】

（２１）上作動口３３への入賞に係る保留情報と下作動口３４へ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。

【１１７７】

（２２）高確率モード用に設定される大当たり数値情報の数が１０個以外でもよいことは言うまでもなく、低確率モード用に設定される大当たり数値情報の数は高確率モード用に設定された大当たり数値情報の数よりも少ないのであればその数を任意に変更できることは言うまでもない。

【１１７８】

（２３）上記大当たり結果とは異なる遊技結果が設定されていてもよい。例えば、開閉実行モードには移行するが、開閉実行モードへの移行前の抽選モード及びサポートモードの状態が、その開閉実行モードへの移行後（終了後）に維持される特別外れ結果が設定されていてもよい。この特別外れ結果に基づく開閉実行モードの態様として、大入賞口３２ａが所定回数開放される、又は大入賞口３２ａに所定個数の遊技球が入賞した場合に開閉実行モードが終了するものが考えられる。本構成においては、特別外れ結果に基づく開閉実行モードにて保留予告が実行されるようにしてもよい。

【１１７９】

（２４）主制御装置８１は大当たり乱数カウンタＣ１から取得した情報をそのまま音声ランプ制御装置８２や表示制御装置２１２といったサブ側の制御装置に送信し、サブ側の制御装置において保留予告用の確認処理を実行する構成としてもよい。

【１１８０】

（２５）上記各実施の形態では、低確率モードにおける大当たり数値情報が高確率モードにおける大当たり数値情報に含まれる構成としたが、これに限定されることはなく、低確率モードにおける大当たり数値情報が高確率モードにおける大当たり数値情報に含まれない構成としてもよい。

【１１８１】

（２６）当否抽選モードが複数段階設定されているのではなく、単一の当否抽選モードのみが設定されており、さらに当該当否抽選モードについて複数種類の大当たり数値情報

が設定された構成としてもよい。

【１１８２】

（２７）遊技領域を流下する遊技球が所定の入球部に入球したことに基づき保留情報が取得されるのではなく、遊技者により手動操作される操作部が操作されたことに基づき保留情報が取得される構成としてもよい。

【１１８３】

（２８）上記各実施の形態では、主制御装置８１において当否判定が行われたことに基づいてメイン表示部４３における一の遊技回が開始される構成としたが、これに限定されることはなく、主制御装置８１において当否判定が行われる条件が成立した場合に実際に当否判定が行われるタイミングよりも前のタイミングで上記遊技回が開始され、その後に当否判定が行われたことに基づいてその遊技回におけるその後の変動表示パターン、変動表示時間及び停止結果が決定される構成としてもよい。この場合、主制御装置８１では遊技回の開始タイミングとなった場合に、先ず変動用コマンドを送信し、その後に当否判定、変動表示時間の決定及び種別判定を行った場合に、変動時間コマンド及び種別コマンドを送信する構成としてもよく、これら変動時間コマンド及び種別コマンドの送信タイミングもずれている構成としてもよい。但し、変動時間コマンドや種別コマンドが送信されるタイミングは、図柄表示装置４１において図柄の変動表示が高速変動から低速変動に切り換えられるまでのタイミングとする必要がある。

【１１８４】

（２９）開閉実行モードにおいて保留予告を実行する場合、１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードにおいて、１～５ラウンド目のうち所定のラウンドにて、１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードであることを報知するようにしてもよい。この場合、その報知を行うラウンドを保留予告が実行されないラウンドにするとよい。

【１１８５】

また、１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードにおいて、５ラウンド目にて１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードであることを報知するようにしてもよい。この場合、１～４ラウンドまでででは、６Ｒ確変大当たり結果又は１６Ｒ確変大当たり結果のいずれであるかを遊技者が把握できず、１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードであることを遊技者に期待させて遊技を行わせることができる。本構成においては、６ラウンド目にて１６Ｒ確変大当たり結果に基づく開閉実行モードであることを報知する場合には、保留予告を実行しないようにすればよい。

【１１８６】

（３０）一の開閉実行モードが終了し、その次の開閉実行モードに移行した場合、当該一の開閉実行モードにて保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となった保留情報に対して、当該次の開閉実行モードにて保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されないようにしてもよい。この場合、保留予告用の確認処理のおける当否判定処理の対象となった場合にその履歴が記憶されるようにすればよい。本構成では、一の保留情報に対して複数回、保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されることを防止できる。この結果、保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する上で余分な処理負荷がかかることを防止できる。

【１１８７】

（３１）保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されるタイミングを変更してもよい。例えば、保留情報が記憶された場合、遊技状態が通常状態である場合（特別遊技回でない場合、開閉実行モードでない場合）に保留予告用の確認処理における当否判定処理が実行されるようにしてもよい。

【１１８８】

例えば、特別遊技回や、開閉実行モードとなった場合に、保留予告用の確認処理における当否判定処理の結果を反映するコマンドが主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に出力されるようにしてもよい。

【１１８９】

また、例えば、保留予告用の確認処理における当否判定処理の結果が主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に出力される場合、その当否判定処理の結果が、変動開始用コマンドや種別コマンドに含まれるようにしてもよい。つまり、保留予告用の確認処理における当否判定処理の結果が、いずれかのコマンドに含まれた状態で、当該コマンドが主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に出力されるようにしてもよい。この場合、主制御装置８１から音声ランプ制御装置８２に出力するコマンドの数を少なくすることができる。

【１１９０】

（３２）上記第１の実施の形態では、保留予告が実行されるラウンドが決定された後、予め定められた時間が経過した場合に保留予告が実行されるものとしたが、かかる構成に限定されない。保留予告が実行されるラウンドが決定された後、そのラウンドにて所定条件が成立した場合に保留予告が実行されるようにしてもよい。

【１１９１】

例えば、保留予告が実行されるラウンドにおいて、所定個数の遊技球が大入賞口３２ａに入賞した場合に保留予告が実行されるようにしてもよい。ここで、大入賞口３２ａに１０個の遊技球が入賞した場合、そのラウンドが終了されるようになっている。このため、上記所定個数として１０個よりも少ない数を設定しておけばよい。本構成においては、時間の経過ではなく、大入賞口３２ａに遊技球が入賞した個数で保留予告を実行するタイミングを決定している。これにより、一のラウンドが終了する前に保留予告を実行することが可能となる。

【１１９２】

（３３）第１の実施の形態において第２保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応していると特定された保留情報については、その場合の開閉実行モードと、その次の開閉実行モードのそれぞれにて、保留予告が実行され得る構成としたが、かかる構成に限定されない。

【１１９３】

例えば、第２保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応していると特定された保留情報に基づく保留予告が実行されている場合、上記次の開閉実行モードにおいて当該保留情報に基づく保留予告が実行されないようにしてもよい。

【１１９４】

また、例えば、第２保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応していると特定された保留情報に基づく保留予告が実行されている場合、上記次の開閉実行モードにおいて当該保留情報に基づく保留予告が実行される場合、特別発光処理及び特別表示処理のうち一方の処理が実行されないようにしてもよい。

【１１９５】

（３４）上記第１の実施の形態において、６Ｒ確変大当たり結果に対応した開閉実行モードにおいて、当該開閉実行モードが終了した後、６～８遊技回目にて変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり結果に対応していることが特定された場合の保留予告を実行するタイミングを変更してもよい。

【１１９６】

例えば、６ラウンド目にて保留予告を実行する場合、６遊技回～８遊技回目のいずれに対応した保留情報かによって、その一のラウンド内において保留予告が実行されるタイミングが異なるようにしてもよい。例えば、６ラウンド目が開始されたから２秒が経過した場合に６遊技回目に対応したものが、４秒が経過した場合に７遊技回目に対応したものが、６秒が経過した場合に８遊技回目に対応したものが実行されるようにしてもよい。

【１１９７】

また、例えば、開閉実行モードが終了した後、７遊技回目又は８遊技回目に変動開始処理における当否判定処理の対象となる保留情報が大当たり結果に対応している場合、その保留情報に対応した保留予告が、その開閉実行モードにおけるエンディング表示が実行されている場合に実行されるようにしてもよい。

【１１９８】
（３５）上記第２の実施の形態において、保留予告用の確認処理における当否判定処理の対象となる保留情報の上限数が、第１保留予告用の確認処理にて大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定されたか否かに関わらず、予め設定されていてもよい。例えば、第１保留予告用の確認処理及び第２保留予告用の確認処理において当否判定処理の対象となる保留情報の合計数が「５」となっているものが考えられる。この場合、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理にて、大当たり結果に対応した保留情報が記憶されていることが特定された場合に、保留予告用の当否判定処理の対象となる保留情報が増加することがない。そして、その特定の後に実行される第２保留予告用の確認処理における当否判定処理にて、第１保留予告用の確認処理における当否判定処理の結果（通常大当たり結果、又は確変大当たり結果）に応じて、高確率モード及び低確率モードのうちいずれのモードに対応した当否判定処理が実行されるか否かが異なることとなる。
【１１９９】
（３６）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、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。
【１２００】
（３７）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。
【１２０１】
（３８）弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【１２０２】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。
【１２０３】
以上のような構成の遊技機において、遊技結果を決定するための情報を予め取得しておき、その情報に基づく遊技結果を前もって報知する場合に、その報知を行うタイミングと、その情報に基づく遊技結果となるタイミングとを対応付ければよい。本構成においては、当該遊技結果となるタイミングを、報知が実行されたタイミングを把握することを遊技者が理解することができる。
【１２０４】
また、遊技結果を決定するための情報を複数記憶している場合には、一の情報に基づく遊技結果が特定された場合に、その特定の結果に基づいてその後の遊技結果を特定するための処理を異ならせるようにするとよい。例えば、遊技者に有利なボーナスゲームが設定されているとともに、そのボーナスゲームが終了した後に、特定の役に当選する確率が変

更される特定遊技状態や、当選している役や、役の入賞を成立させるための方法を教示する特定遊技状態が発生する遊技機が考えられる。この場合、ボーナスゲームに当選していることが、ボーナスゲームの発生に対応した遊技結果となる前に特定された場合に、ボーナスゲームが終了した後に特定遊技状態が発生するか否かの遊技結果を特定するようにすればよい。

【１２０５】

＜上記実施の形態から抽出される発明群について＞

以下、上述した各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、上記各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。

【１２０６】

特徴Ａ１．予め定められた取得条件（各作動口３３，３４への入球）が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段（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、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２による第１，第２保留予告用の確認処理をそれぞれ実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１、特別表示装置４８）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第１の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理及び特別演出用ラウンド中表示処理、第２の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動表示制御処理、第３の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動中用処理をそれぞれ実行する機能）と、

を備え、

前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報についての前記特別報知を行う場合、当該所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに応じて、その特別報知が実行されるタイミングを異ならせるものであることを特徴とする遊技機。

【１２０７】

特徴Ａ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１２０８】

特別報知が実行されるタイミングは、先特定手段による特定対象となった特別情報が付与判定の対象となるタイミングによって異なるようになっている。これにより、特別報知

が実行されたタイミングを把握することによって、いずれの特別情報に対する先特定手段による特定結果が報知されていたかを把握できる。この結果、特別報知が実行された場合に、その特別報知がいずれの特別情報に対するものかを遊技者が理解できないことを抑制できる。

【１２０９】

また、特別報知が実行されたタイミングを異ならせることで、遊技者に特別報知が実行されるか否かに注目させる期間を長くすることができる。すなわち、遊技者の遊技への注目度を高めている期間を長くすることができる。この結果、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。

【１２１０】

特徴Ａ２．前記付与判定手段は、複数の前記特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合、当該複数の前記特別情報に対して予め定められた順番にて付与判定を行うものであり、

前記特別報知制御手段は、前記先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となる順番と対応付けられたタイミングで、前記特別報知を実行させるものであることを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【１２１１】

特徴Ａ２によれば、特定対象となった特別情報が付与判定の対象となる順番と、特別報知が実行されるタイミングとが対応付けられている。これにより、特別報知が実行されたタイミングを把握することにより、その特別報知が何番目に付与判定の対象となる特別情報に対するものであるかを遊技者に把握させ易くする効果を得ることができる。

【１２１２】

また、一の特別情報が付与判定の対象となった後、当該一の特別情報とは異なる特別情報が付与判定の対象となるまでの時間は、不規則なものとなっていることが考えられる。この点、本特徴では、特別報知が実行されるタイミングと、特別情報が付与判定の対象となる順番とを対応付けている。これにより、１回の付与判定が行われてから次の付与判定が行われるまでの時間が不規則であったとしても、特別報知が実行された場合にいずれの特別情報に対する特別報知であるかを遊技者が良好に理解できる。

【１２１３】

特徴Ａ３．前記特典付与手段による付与判定の実行が制限される制限期間（開閉実行モードに移行している期間、遊技回が実行されている期間）が設けられており、

前記特別報知制御手段は、前記制限期間において前記特別報知を実行することを特徴とする特徴Ａ１又はＡ２に記載の遊技機。

【１２１４】

特徴Ａ３によれば、付与判定手段により付与判定が実行されない制限期間において特別報知が実行される。特別報知の実行タイミングと、付与判定の実行タイミングと、が対応付けられているとしても、付与判定と特別報知とが同時に実行された場合、遊技者がいずれの特別情報に対する特別報知であるかを理解できなくなる不都合の発生が考えられる。なぜなら、付与判定と特別報知とが同時に実行された場合、その特別報知が、前回の付与判定からみて所定の順番目に付与判定の対象となる特別情報に対するものなのか、又は今回の付与判定からみて所定の順番目に付与判定の対象となる特別情報に対するものなのかを遊技者が判断しにくくなることが考えられるからである。この点、本特徴では、制限期間において特別報知が実行されることにより上記不都合が発生することを抑制できる。

【１２１５】

特徴Ａ４．前記特別報知制御手段は、所定の遊技期間（第１の実施の形態における開閉実行モード、第３の実施の形態における特別遊技回）において前記特別報知を実行するものであるとともに、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに対応させて、当該所定の遊技期間において前記特別報知を実行するタイミングを異ならせるものであることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１６】
特徴Ａ４によれば、特別報知が実行されたタイミングと、保留情報が付与判定の対象となるタイミングとが対応している。また、特別報知は、所定の遊技期間にて実行される。特別報知を所定の遊技期間にて実行することにより、特別報知が実行された場合、遊技者にとっては、所定の遊技期間におけるいずれのタイミングで特別報知が実行されたかを把握すればよくなる。この結果、特別報知が実行されたタイミングがいずれであるかを遊技者が把握し易くなり、特別報知が実行された場合にその特別報知に対応した特別情報がいずれであるかを遊技者が把握し易くなる効果が得られる。
【１２１７】
特徴Ａ５．前記遊技期間は、前記報知手段又はそれとは異なる遊技用動作実行手段（大入賞口３２ａ）における動作態様が特定態様（大入賞口３２ａの閉鎖状態）の実行を挟んで当該特定態様の前側の第１期間（開閉実行モードにおけるラウンド）と後側の第２期間（開閉実行モードにおける第１期間に対応したラウンドよりも後のラウンド）とが存在するように構成されており、
前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングが第１のタイミングである場合には前記第１期間にて前記特別報知を実行するとともに、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングが第２のタイミングである場合には前記第２期間にて前記特別報知を実行するものであることを特徴とする特徴Ａ４に記載の遊技機。
【１２１８】
特徴Ａ５によれば、特別報知が実行されたタイミングを遊技者が把握する場合に、報知手段又は遊技用動作実行手段の動作態様を把握すればよい。これにより、特別報知が実行された場合に、その特別報知がいずれの遊技期間にて実行されたかを遊技者が把握し易くなる。この結果、特別報知がいずれの特別情報に対応するものであるかを遊技者が把握し易くなる効果を高めることが可能となる。
【１２１９】
特徴Ａ６．前記遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能な大きさに形成された開口（大入賞口３２ａ）を有するとともに、当該開口を開状態と閉状態とに切換可能に構成された可変入球手段（可変入賞装置３２）と、
当該可変入球手段を前記開状態とした後に前記閉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、
前記可変入球手段の前記開口に遊技球が入球したことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段（払出装置７７及び払出制御装置７８）と、
を備え、
前記特定態様は、前記開状態から前記閉状態への切換及び前記閉状態から前記開状態への切換の少なくとも一方であり、前記第１期間と前記第２期間との間には当該切換が介在していることを特徴とする特徴Ａ５に記載の遊技機。
【１２２０】
特徴Ａ６によれば、可変入球部に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に特典が付与される。このため、遊技者は可変入球部の状態に注目して遊技を行っているものと考えられる。また、第１期間と第２期間とは、可変入球部の状態が切り換えられることによって区切られる。遊技者の注目度の高い可変入球部の状態によって第１期間及び第２期間の区切りを行うことにより、遊技者が第１期間及び第２期間の区切りを見逃すことを抑制できる。したがって、現在の期間を遊技者に把握させ易くする効果を高めることができる。
【１２２１】
特徴Ａ７．前記第１期間及び前記第２期間は、前記開状態及び前記閉状態のうち一方の状態であり、他方の状態が当該第１期間及び第２期間の間に介在していることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。
【１２２２】

特徴Ａ７によれば、可変入球部の開状態及び閉状態のうち、一方の状態で特別報知が実行される。これにより、第１期間と第２期間とが区切られる場合、開状態及び閉状態の一方の状態を挟んで区切られることとなる。一方の状態を挟んで第１期間及び第２期間を区切ることにより、各期間の区切りを明確にすることができる。この結果、特別報知が実行された場合に、その特別報知がいずれの期間にて実行されたかを遊技者に一層把握させ易くすることができる。

【１２２３】

特徴Ａ８．前記所定の遊技期間は、前記第１期間及び前記第２期間を含めて複数の期間を含むとともに、その含まれる期間数は、前記取得情報記憶手段が記憶可能な前記特別情報の数よりも少ないものであり、

前記所定の遊技期間に含まれる複数の期間のうち一部は、前記特別報知の実行されるタイミングとして対応付けられている前記特別情報の数が他の期間と異なっていることを特徴とする特徴Ａ５乃至Ａ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２４】

特徴Ａ８によれば、所定の遊技期間に含まれる複数の期間の数が、記憶可能な特別情報の数よりも少ない。ここで、一の期間に一の特別情報を対応させた場合、特別報知の対象とならない特別情報ができる不具合が発生することが考えられる。この点、本特徴では、対応する特別情報の数が異なる期間を設けたことにより、一の期間に複数の特別情報を対応させることができる。この結果、上記不具合が発生することを抑制できる。

【１２２５】

また、期間によって対応する特別情報の数が異なることにより、特別情報が付与判定の対象となるタイミングを細かく報知したい場合には、その期間に対応する特別情報の数を少なくし、特別情報が付与判定の対象となるタイミングを細かく報知する必要がない場合には、その期間に対応する特別情報の数を多くすればよい。この結果、一の期間に複数の特別情報を対応させつつ、付与判定の対象となるタイミングを明確に遊技者に把握させる特別情報を設けることが可能となる。

【１２２６】

特徴Ａ９．前記先特定手段は、前記所定の遊技期間に含まれる複数の期間の数よりも少ない前記特別情報に対して、前記特定の処理を実行する第１処理（主制御装置８１のＭＰＵ２０２による第１保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する機能）を実行するものであり、当該特別情報が前記付与情報に対応している場合、前記特定の処理の対象となる前記特別情報の合計が前記複数の期間の数よりも多くなるように前記特定の処理を実行する第２処理（主制御装置８１のＭＰＵ２０２による第２保留予告用の確認処理における当否判定処理を実行する機能）を実行するものであり、

前記特別報知制御手段は、前記第１処理に対応した前記特別報知は、一の前記期間に一の前記特別情報が対応するように実行するものであり、前記第２処理に対応した前記特別報知は、一の前記期間に対して複数の前記特別情報が対応するように実行するものであることを特徴とする特徴Ａ８に記載の遊技機。

【１２２７】

特徴Ａ９によれば、付与情報に対応した特別情報が記憶されていることが特定される特別情報に対応した特別報知が実行されるまでは、一の期間が一の特別情報に対応している。また、その後の特別報知については、一の期間が複数の特別情報に対応している。これにより、第１処理及び第２処理のそれぞれが実行された場合に、遊技期間に含まれる期間の数が各処理の対象となった特別情報の合計よりも少ないとしても、特別報知を実行することが可能となる。

【１２２８】

また、第１処理に対応した特別報知は一の期間に一の特別情報が対応し、第２処理に対応した特別報知は一の期間に複数の特別情報が対応している。ここで、第１処理にて特定の対象となる特別情報は、第２処理にて特定の対象となる特別情報よりも、早いタイミングで付与判定の対象となる。さらに、特別報知が実行された場合、早いタイミングで付与

判定の対象となる特別情報については、その特別報知がいずれの特別情報に対応しているかを詳細に把握したいと遊技者が考える。この点、本特徴によれば、第１処理に対応した特別報知は一の期間に一の特別情報が対応しているため、特別報知に対応した特別情報がいずれであるかを遊技者が詳細に把握できる。

【１２２９】

また、第２処理に対応した特別報知は一の期間に複数の特別情報が対応しているため、第１処理に対応した特別報知を実行するために、記憶可能な特別情報の全てを先特定手段の特定の処理の対象とできなくなることを抑制できる。

【１２３０】

特徴Ａ１０．前記報知手段又は前記報知手段とは異なる特定報知手段において、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与判定手段による付与判定の結果に対応した結果を表示させて前記絵柄の変動表示を終了させることを遊技回の１回として、当該報知手段又は前記報知手段とは異なる表示手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１による遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記特別報知制御手段は、前記先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングと、１回の遊技回が開始されてから経過した期間とを対応付けて、当該遊技回において前記特別報知を実行することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３１】

特徴Ａ１０によれば、遊技回が開始されてから経過した期間と、付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングとが対応付けられて特別報知が実行される。これにより、特別報知が実行された場合に、その特別報知がいずれの特別情報に対するものなのかを遊技者に把握させることができる。

【１２３２】

また、遊技回が実行されることにより付与判定手段による付与判定の結果が表示される。このため、遊技回が実行されている場合、遊技者の遊技への注目度が高まっていることが考えられる。この場合に特別報知が実行されることにより、特別報知が実行されたタイミングを遊技者が見逃すことを抑制できる。

【１２３３】

なお、特別報知が実行されたことを遊技者に理解させる上では、絵柄の変動表示が実行と、特別報知と、を共通の報知手段にて実行するとよい。本構成においては、絵柄の変動表示を把握しつつ、特別報知の実行を遊技者が把握し易くなる効果が期待される。

【１２３４】

特徴Ａ１１．前記報知手段又は前記報知手段とは異なる特定報知手段において、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与判定手段による付与判定の結果に対応した結果を表示させて前記絵柄の変動表示を終了させることを遊技回の１回として、当該報知手段又は前記報知手段とは異なる表示手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１による遊技回制御処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、前記絵柄の変動表示を、複数の変動表示領域にてそれぞれ実行するものであり、当該複数の変動表示領域における前記絵柄の変動表示を、順次停止表示させるものであり、

前記特別報知制御手段は、前記先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングと、前記複数の変動表示領域のうち前記絵柄の変動表示が行われている変動表示領域の数とを対応付けて、前記遊技回において前記特別報知を実行することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３５】

特徴Ａ１１によれば、絵柄の変動表示が行われている変動表示領域の数と、特別情報が付与判定の対象となるタイミングとが対応付けられて特別報知が実行される。これにより、遊技者にとっては、特別報知が実行された場合において、絵柄が変動表示されている変

動表示領域の数を把握すればよくなる。この結果、今回の遊技回において付与判定の結果を把握するように絵柄の変動表示を視認していれば、特別報知が実行された場合にいずれの特別情報に対する特別報知であるかを把握できる。以上より、遊技者がいずれの特別情報に対する特別報知であるかを把握するために、付与判定の結果を把握する動作とは異なる動作を行う必要がない。

【１２３６】

特徴Ａ１２．前記報知手段は、前記先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに関わらず、報知態様が前記特別報知制御手段により決定される特別報知手段（特別表示装置４８）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１１のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３７】

特徴Ａ１２によれば、特別報知手段による報知態様は、特別情報が付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに影響を受けない。これにより、特別報知手段における報知態様を付与判定の対象となるタイミングに対応付けて複数種類設定する必要がなくなる。この結果、特別報知手段の制御にかかる情報量を削減できる。

【１２３８】

また、特別報知が実行されるタイミングで、いずれの特別情報に対する特別報知であるかを遊技者に把握させることができるため、報知態様にていずれの特別情報に対する特別報知であるかを報知しなくとも、当該特別報知がいずれの特別情報に対するものであるかを遊技者が理解できなくなることを抑制できる。

【１２３９】

また、特別報知が実行されるタイミングにていずれの特別情報に対する先特定手段による特定結果が報知されているかを把握できるため、いずれの特別情報に対する特別報知であったとしても、実行されている特別報知の報知態様を共通化することができる。これにより、特別報知の実行にかかる情報量を削減することができる。

【１２４０】

特徴Ａ１３．前記特別報知として、第１特別報知と第２特別報知とが設定されており、

前記特別報知が実行される場合、前記第１特別報知及び前記第２特別報知のそれぞれが実行されるものであり、

前記特別報知制御手段は、

前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに応じて、前記第１特別報知を実行させる第１特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２による特別発光処理を実行する機能）と、

前記第１特別報知制御手段による前記第１特別報知が実行された後に、前記第２特別報知を実行させる第２特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２による特別表示処理を実行する機能）と、

を備え、

前記第１特別報知制御手段は、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに関わらず、前記第１特別報知の内容を決定するものであり、

前記第２特別報知制御手段は、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに基づいて、前記第２特別報知の内容を決定するものであることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１２のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４１】

特徴Ａ１３によれば、第１特別報知は、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに関わらずその内容が決定される。第２特別報知は、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに応じてその内容が決定される。

【１２４２】

第１特別報知を特別情報が付与判定の対象となるタイミングとは関わらずその内容を決定することにより、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに関わらず第１特別報知の内容を共通化できる。この結果、第１特別報知の実行にかかる情報量を削減できる。ま

た、第１特別報知が実行されたタイミングが付与判定の対象となるタイミングと対応していることにより、第１特別報知が実行されたタイミングを理解することで、いずれの特別情報に対する特別報知であるかを遊技者が把握できる。

【１２４３】

ここで、第１特別報知が実行されたとしても、突然第１特別報知が実行された場合、その第１特別報知がいずれのタイミングで実行されたかを遊技者が理解できないことが考えられる。この点、本特徴では、第１特別報知が実行された後に第２特別報知が実行される。第２特別報知は、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに応じてその内容が異なっている。これにより、第２特別報知の内容を把握することで、その特別報知がいずれの特別情報に対応したものであるかを遊技者が把握できる。また、第１特別報知の後に第２特別報知を実行することにより、第１特別報知が実行された場合には第２特別報知が実行されることを遊技者が理解できる。この結果、第２特別報知を遊技者が見逃す等、第２特別報知を遊技者が把握しそびれることを抑制できる。

【１２４４】

特徴Ａ１４．前記特典付与手段による付与判定が制限される制限期間（開閉実行モードに移行している期間、遊技回が実行されている期間）が設けられており、

前記先特定手段は、前記制限期間において特定の処理を実行することを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４５】

特徴Ａ１４によれば、付与判定手段により付与判定が実行されない制限期間において、先特定手段による特定の処理が実行される。これにより、先特定手段による特定の処理と、付与判定手段による付与判定と、が同時に行われ、遊技機に過度な処理負荷がかかることを抑制できる。

【１２４６】

特徴Ａ１５．前記付与判定手段による付与判定が行われる場合に、前記先特定手段による特定の処理が実行されることを制限する制限手段（第１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による各保留予告用の確認処理において開閉実行モード中であるか否かを判定する機能、第３の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理において確認処理実行フラグが格納されているか否かを判定する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ａ１４に記載の遊技機。

【１２４７】

特徴Ａ１５によれば、特典付与手段による付与判定が実行される場合、先特定手段による特定の処理の実行が制限される。これにより、特典付与手段による付与判定と先特定手段による特定の処理とが同時に実行されることを抑制できる。この結果、特徴Ａ１４に記載した優れた効果を良好に得ることができる。

【１２４８】

特徴Ａ１６．前記付与判定手段は、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ７０３の処理を実行する機能）と低確率付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ７０２の処理を実行する機能）とを備えており、さらに、前記付与判定の結果が前記付与対応結果となった後、予め定められた回数の付与判定が行われるまで前記高確率付与判定手段による付与判定が行われるものであり、前記回数の付与判定が行われた後には前記低確率付与判定手段による付与判定が行われるものであり、

前記先特定手段は、前記高確率付与判定手段による付与判定が行われる特別情報を対象に前記特定の処理を実行するものであることを特徴とする特徴Ａ１乃至Ａ１５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４９】

特徴Ａ１６によれば、先特定手段は、高確率付与判定手段による付与判定の対象となる特別情報に対して特定の処理を実行する。これにより、特定の処理を実行する場合に、その特定の処理の対象となる特別情報が高確率付与判定手段及び低確率付与判定手段のいず

れの付与判定手段により付与判定が実行されるかを、その都度判定する必要がなくなる。この結果、特定の処理が実行される場合にその特別情報がいずれの付与判定手段による付与判定の対象となるかを、その都度特定する構成に比べ、先特定手段による特定の処理が実行される場合の処理負荷を軽減できる。

【１２５０】

特徴Ｂ１．予め定められた取得条件（各作動口３３，３４への入球）が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段（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、

前記情報取得手段により取得された前記特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該特別情報が前記付与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先特定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による特定結果に基づいた特別報知が、前記先特定手段による特定対象となった前記特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１、特別表示装置４８）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第１の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理及び特別演出用ラウンド中表示処理、第２の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動表示制御処理、第３の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動中用処理をそれぞれ実行する機能）と、

を備え、

前記先特定手段は、先に実行された前記特定の処理の特定結果が切換対象結果（第１保留予告用の確認処理における当否判定処理にて大当たり当選と判定されること）となったことに基づいて、その後に前記特定の処理の実行対象となる前記特別情報（第１の実施の形態における各保留予告用の確認処理における当否判定の対象となる保留情報）及びその後の前記特定の処理の実行態様（第２の実施の形態における第２保留予告用の確認処理において、高確率モードに対応した当否判定処理、又は低確率モードに対応した当否判定処理を実行する機能）のうち少なくとも一方を切り換える切換手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２による第２保留予告用の確認処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５１】

特徴Ｂ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１２５２】

特定結果が切換対象結果となったことに基づいて、その後の特定の処理の実行対象となる特別情報や、特定の処理の実行態様が切り換えられる。この結果、切換対象結果となった場合の特定の処理や、特定の処理が実行されるタイミングを多様化することができる。

この結果、特定の処理が実行される場合の処理の態様やタイミングが単調化することを抑制し、遊技者の遊技への注目度を高めることが可能となる。

【１２５３】

特徴Ｂ２．前記先特定手段は、前記切換対象結果となった前記特別情報が前記付与判定の対象となる前に、前記切換対象結果となったことに対応した前記特定の処理を実行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。

【１２５４】

特徴Ｂ２によれば、切換対象結果となった特別情報が付与判定の対象となる前に、当該切換対象結果に対応した特定の処理が実行される。これにより、切換対象結果となったことに基づく特定の処理を早いタイミングで実行することが可能となる。

【１２５５】

特徴Ｂ３．前記先特定手段は、予め定められた数の前記特別情報を上限として、前記特定の処理を実行するものであり、前記切換対象結果となった場合、前記特定の処理の対象となる前記特別情報を増加させるものであることを特徴とする特徴Ｂ１又はＢ２に記載の遊技機。

【１２５６】

特徴Ｂ３によれば、切換対象結果となった場合、特定の処理の対象となる特別情報の数を増加させることが可能となる。特定の処理の結果に応じて特定の処理の対象となる保留情報の数を異ならせることで、特定の処理が実行される場合のパターンを多様化できる。この結果、特定の処理の対象となる特別情報の数に注目して遊技者は遊技を行い、遊技への注目度を高めることができる。

【１２５７】

特徴Ｂ４．前記特別報知制御手段は、前記切換対象結果となるまでの前記先特定手段による前記特定の処理に基づく前記特別報知と、前記切換対象結果となった後の前記先特定手段による前記特定の処理に基づく前記特別報知と、を区別可能に実行することを特徴とする特徴Ｂ３に記載の遊技機。

【１２５８】

特徴Ｂ４によれば、特別報知を把握することで、先特定手段による特定の処理の対象となる特別情報が増加しているか否かを遊技者が把握できる。これにより、切換対象結果となるまでの先特定手段による特定の処理に基づく特別報知と、切換対象結果となった後の先特定手段による特定の処理に基づく特別報知とが、それぞれ実行されていることを遊技者に把握させることが可能となる。

【１２５９】

特徴Ｂ５．前記特別報知制御手段は、前記切換対象結果となるまでの前記先特定手段による前記特定の処理に基づく前記特別報知と、前記切換対象結果となった後の前記先特定手段による前記特定の処理に基づく前記特別報知と、をそれぞれ共通の報知態様として実行することを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機。

【１２６０】

特徴Ｂ５によれば、切換対象結果となるまでの先特定手段による特定の処理に基づく特別報知と、切換対象結果となった後の先特定手段による特定の処理に基づく特別報知と、が共通の報知態様となっている。これにより、特別報知を実行するために、予め記憶する情報量を削減できる。

【１２６１】

なお、特別報知の報知態様を共通のものとする場合、切換対象結果となるまでの先特定手段による特定の処理に基づく特別報知と、切換対象結果となった後の先特定手段による特定の処理に基づく特別報知とで、例えば特別報知を実行するタイミングを異ならせるようにすればよい。

【１２６２】

特徴Ｂ６．前記特別報知として、第１特別報知と第２特別報知とが設定されており、

前記特別報知が実行される場合、前記第１特別報知及び前記第２特別報知のそれぞれが

実行されるものであり、
前記特別報知制御手段は、
前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに応じて、前記第１特別報知を実行させる第１特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２による特別発光処理を実行する機能）と、
前記第２特別報知を実行させる第２特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２による特別表示処理を実行する機能）と、
を備え、
前記第１特別報知制御手段は、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに関わらず、前記第１特別報知の内容を決定するものであり、
前記第２特別報知制御手段は、前記所定の特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となるタイミングに基づいて、前記第２特別報知の内容を決定するものであることを特徴とする特徴Ｂ４又はＢ５に記載の遊技機。
【１２６３】
特徴Ｂ６によれば、第１特別報知は、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに関わらずその内容が決定される。第２特別報知は、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに応じてその内容が決定される。
【１２６４】
第１特別報知を特別情報が付与判定の対象となるタイミングとは関わらずその内容を決定することにより、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに関わらず第１特別報知の内容を共通化できる。この結果、第１特別報知の実行にかかる情報量を削減できる。また、第１特別報知が実行されたタイミングが付与判定の対象となるタイミングと対応していることにより、第１特別報知が実行されたタイミングを理解することで、いずれの特別情報に対する特別報知であるかを遊技者が把握できる。
【１２６５】
ここで、第１特別報知が実行されたとしても、その第１特別報知がいずれのタイミングで実行されたかを遊技者が理解できないことが考えられる。この点、本特徴では、特別情報が付与判定の対象となるタイミングに応じてその内容が異なる第２特別報知が実行される。これにより、第２特別報知の内容を把握することで、その特別報知がいずれの特別情報に対応したものであるかを遊技者が把握できる。
【１２６６】
特徴Ｂ７．前記切換対象結果は、前記付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果と判定されることであり、
前記特別報知制御手段は、前記付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果である場合に前記特別報知を実行するものであり、さらに、前記先特定手段による前記特定の処理により前記付与対応結果に対応した前記特別情報が記憶されていることが特定された後、再び前記先特定手段による前記特定の処理により前記付与対応結果に対応した前記特別情報が記憶されていることが特定された場合、後に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報に対応した前記特別報知が、先に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報に対応した前記特別報知の方よりも、実行される確率が低くなるようにするものであることを特徴とする特徴Ｂ３乃至Ｂ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２６７】
特徴Ｂ７によれば、付与判定手段による付与判定の結果が付与対応結果である場合に特別報知が実行される。また、先特定手段により先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知の方よりも、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知の方が、実行される確率が低くなっている。これにより、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知が実行される頻度を高くすることができる。また、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知が実行されなくとも、付与対応結果に対応した特別情報が記憶されてい

ることを遊技者に期待させる効果が得られる。

【１２６８】

ここで、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に関する特別報知は、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報が付与判定の対象となった場合に実行され得る。このため、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に関する特別報知は、実行される確率が低く設定されているとしても、当該特別情報に関する特別報知が実行される機会が設けられているため、当該特別情報に関する特別報知が実行される頻度が極端に低くなることを抑制できる。

【１２６９】

特徴Ｂ８．前記付与判定手段は、付与判定の結果が前記付与対応結果となった後、特定回数の付与判定が行われるまで、前記付与判定の結果が前記付与対応結果となる確率が変更されるものであり、

前記切換対象結果は、前記付与判定手段による付与判定の結果が、前記付与対応結果と判定されることであり、

前記先特定手段は、前記特定の処理の結果が、前記特別情報が前記付与対応結果に対応していると判定した場合、さらに、当該特別情報からみて前記付与判定手段による付与判定が前記特定回数実行されるまでに当該付与判定の対象となる前記特別情報に対して前記特定の処理を実行するものであることを特徴とする特徴Ｂ３乃至Ｂ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２７０】

特徴Ｂ８によれば、付与判定手段による付与判定の結果が付与対応結果となった後、所定回数の付与判定が実行されるまで、付与対応結果となる確率が変更される。先特定手段による特定の処理の結果が付与対応結果に対応している場合、その特定結果に対応した特別情報からみて特別回数の付与判定が実行されるまでに、当該付与判定の対象となる特別情報に対して特定の処理が実行される。つまり、先特定手段により付与対応結果に対応した特別情報が記憶されていることが特定された場合、その特別情報が付与判定の対象となった後、付与対応結果となる確率が変更された状態にて付与判定の対象となる特別情報に対して先特定手段による特定の処理が実行されるように、先特定手段による特定の処理の対象となる特別情報が増加する。

【１２７１】

付与対応結果となる確率が変更されている場合、遊技者は付与判定の結果に注目して遊技を行っているものと考えられる。この点、本特徴では、遊技者の遊技への注目度が高くなる特別情報に対して特別報知が実行される機会を増加することができる。これにより、特別報知への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【１２７２】

特徴Ｂ９．前記付与判定手段は、所定の条件が成立した場合に、前記付与対応結果となる確率を変更するものであり、

前記先特定手段は、前記特定の処理の結果が、前記所定の条件の成立に対応している場合、その後の前記特定の処理を前記付与対応結果となる確率が変更されたものに対応して実行するものであることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２７３】

特徴Ｂ９によれば、先特定手段による特定の処理の結果が、付与対応結果となる確率の変更に対応した所定の条件の成立に対応している場合、付与対応結果となる確率が変更されたことに対応した先特定手段による特定の処理が実行される。これにより、付与対応結果となる確率が変更される場合があったとしても、先特定手段による特定の処理を良好に実行できる。

【１２７４】

特徴Ｂ１０．前記特別報知として、実行された場合に前記特別情報が前記付与対応結果に対応している期待度が異なるものが複数種類設定されており、

前記特別報知制御手段は、前記先特定手段による前記特定の処理により前記付与対応結

果に対応した前記特別情報が記憶されていることが特定された後、再び前記先特定手段による前記特定の処理により前記付与対応結果に対応した前記特別情報が記憶されていることが特定された場合、後に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報に対応した前記特別報知が、先に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報に対応した前記特別報知の方よりも、前記付与対応結果に対応している期待度が低くなるようにするものであることを特徴とする特徴Ｂ１乃至Ｂ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２７５】

特徴Ｂ１０によれば、付与判定手段による付与判定の結果が付与対応結果である場合に特別報知が実行される。また、先特定手段により先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知の方よりも、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知の方が、付与対応結果に対応している期待度が低いものが実行されるようになっている。これにより、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知よりも、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に基づく特別報知の方に対応した特別情報に対する遊技者の注目度を高めることができる。

【１２７６】

ここで、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に関する特別報知は、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報が付与判定の対象となった場合に実行され得る。このため、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に関する特別報知は、付与対応結果に対応している期待度が低いものが選択されているとしても、当該特別情報に関する特別報知が実行される機会が設けられているため、当該特別情報に対する遊技者の注目度を後に高めることができる。

【１２７７】

特徴Ｂ１１．前記特別報知制御手段は、前記先に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となった後に、前記後に前記付与対応結果に対応していると特定された前記特別情報に対応した前記特別報知を実行する場合、当該特別情報について直前に実行されている前記特別報知よりも、前記付与対応結果に対応している期待度が高いものを実行することを特徴とする特徴Ｂ１０に記載の遊技機。

【１２７８】

特徴Ｂ１１によれば、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に対応した特別報知が再び実行される場合、前回実行されていた特別報知よりも付与対応結果に対応している期待度が高いものが実行される。これにより、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に対する遊技者の注目度を高めることができる。この結果、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に対応した特別報知が実行された場合には、その特別報知に遊技者が注目し、その特別情報が付与判定の対象となった場合には、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に遊技者が注目する。したがって、複数回の特別報知が実行される場合に、先に付与判定の対象となる特別情報が付与判定結果に対応していることを遊技者に期待させることができる。

【１２７９】

以上より、後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に対応した特別報知が実行されることにより、当該後に付与対応結果に対応していると特定された特別情報が付与対応結果に対応していることに遊技者が特に期待し、先に付与対応結果に対応していると特定された特別情報に対する付与判定の結果に対する遊技者の注目度が低下することを抑制できる。この結果、特別報知が複数回実行される場合に、一の特別報知（先に実行される特別報知）に対する遊技者の注目度が十分に高まらなくなることを抑制できる。

【１２８０】

特徴Ｃ１．予め定められた取得条件（各作動口３３，３４への入球）が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段（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、
前記情報取得手段により取得された前記特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該特別情報が前記付与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先特定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
前記先特定手段による特定結果に基づいた特別報知が、前記先特定手段による特定対象となった前記特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１、特別表示装置４８）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第１の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理及び特別演出用ラウンド中表示処理、第２の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動表示制御処理、第３の実施の形態の表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における変動中用処理をそれぞれ実行する機能）と、
前記報知手段又は前記報知手段とは異なる特定報知手段において、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与判定手段による付与判定の結果に対応した結果を表示させて前記絵柄の変動表示を終了させることを遊技回の１回として、当該報知手段又は前記報知手段とは異なる特定報知手段を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１による遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備え、
前記付与判定手段は、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ７０３の処理を実行する機能）と低確率付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ７０２の処理を実行する機能）とを備えており、さらに、付与判定の結果が第１付与情報に対応しているとする第１付与対応結果であった場合、その付与判定の後に前記高確率付与判定手段による付与判定が行われるものであり、付与判定の結果が第２付与情報に対応しているとする第２付与対応結果であった場合、その付与判定の後に前記低確率付与判定手段による付与判定が行われるものであり、
前記先特定手段は、前記特別情報が前記第１付与情報及び前記第２付与情報のいずれに対応しているかを特定可能なものであり、
前記遊技回制御手段は、前記付与判定の結果が前記第１付与対応結果である場合、前記付与判定の結果に対応した結果として、第１付与絵柄又は第１付与絵柄の組合せを最終停止表示させるものであり、前記付与判定の結果が第２付与対応結果である場合、前記付与判定の結果に対応した結果として、第２付与絵柄又は第２付与絵柄の組合せを最終停止表示させるものであり、
さらに、前記先特定手段により前記付与対応結果に対応した前記特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されていることが特定され、且つ、当該特別情報が前記付与判定の対象となる前に再び前記先特定手段により前記付与対応結果に対応した特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されていることが特定された場合、前記付与対応結果に対応していると先に前記先特定手段により特定された前記特別情報が前記付与判定の対象となった場合、その付与判定の結果が前記第１付与対応結果及び前記第２付与対応結果のいずれであるかに関わらず、前記第１付与絵柄又は前記第１付与絵柄の組合せを最終停止表示させること

を特徴とする遊技機。

【１２８１】

特徴Ｃ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１２８２】

先特定手段により複数の付与対応結果に対応した特別情報が記憶されていることが特定された場合、その複数の特別情報のうち、先に付与判定の対象となる特別情報が付与判定の対象となった場合、その結果が第１付与対応結果及び第２付与対応結果のいずれであるかに関わらず、第１絵柄又は第１絵柄の組合せが最終停止表示される。この結果、第１絵柄又は第１絵柄の組合せが最終停止表示される頻度を高めることが可能となる。このように、第１絵柄又は第１絵柄の組合せが最終停止表示される回数が多いことにより、遊技の興趣が高まったり、特典が付与される機会が多いと考え遊技を続行する意欲が高まったりすることが考えられ、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。

【１２８３】

また、付与情報に対応した特別情報が記憶されていることが第２先特定手段により特定されているため、第１先特定手段により付与情報に対応していると特定された特別情報が付与判定の対象となった状態では、既に付与情報に対応している特別情報が取得情報記憶手段に記憶されていることとなる。このため、第１先特定手段により付与情報に対応していると特定された特別情報が付与判定の対象となった場合に第１絵柄又は第１絵柄の組合せを最終停止表示させたとしても、その後、付与判定結果となるタイミングが遅くなることを抑制できる。これにより、第１絵柄又は第１絵柄の組合せが最終停止表示される頻度を高めつつ、第１絵柄又は第１絵柄の組合せが最終停止表示された場合の第２絵柄又は第２絵柄の組合せが最終停止表示された場合に対する優位性を担保できる。

【１２８４】

特徴Ｄ１．予め定められた取得条件（各作動口３３，３４への入球）が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典を付与する特典付与手段（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、

前記情報取得手段により取得された前記特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該特別情報が前記付与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先特定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

前記先特定手段による特定結果に基づいた特別報知が、前記先特定手段による特定対象となった前記特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１、特別表示装置４８）にて実行されるようにする特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理及び特別演出用ラウンド中表示処理を実行する機能）と、

を備え、
前記特別報知制御手段は、前記特別情報としての第１特別情報と、当該第１特別情報が前記付与判定手段による付与判定の対象となった後に当該付与判定手段による付与判定の対象となる第２特別情報に対して、前記特別報知をそれぞれ実行する場合、前記第１特別情報に対応した前記特別報知の内容に応じて、前記第２特別情報に対応した前記特別報知の内容を決定するものであることを特徴とする遊技機。
【１２８５】
特徴Ｄ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１２８６】
また、第１特別情報に対する特別報知が実行された後に、第２特別情報に対する特別報知が実行される場合、実行されていた第１特別情報に対する特別報知の内容に応じて、第２特別情報に対応した特別報知の内容が決定される。これにより、第１特別情報に対する特別報知が実行された場合には、その内容に遊技者が注目する。この結果、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。
【１２８７】
さらに、第１特別情報に対応した特別報知が実行された後、第２特別情報に対応した特別報知が実行されるまで、その内容を把握した状態を遊技者は維持するものと考えられる。この結果、遊技者が特別報知の内容に注目している期間を長くすることができる。
【１２８８】
特徴Ｅ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を予め定められた順番で順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第６の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第６の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２によるステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８の処理及び表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態中に前記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特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる順番に対応させて異ならせ、さらには各実行期間では前記特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応しているか否かにより特別報知の実行態様又は所定の報知態様となる特別報知の実行頻度を異ならせる特定制御手段（第６の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態として、当該特定遊技状態の終了後に実行される前記付与判定において前記付与対応結果となる前記特別情報が相対的に多くなり得る状況で進行する高期待度の特定遊技状態と、相対的に少なくなり得る状況で進行する低期待度の特定遊技状態と、があり、

前記特定制御手段による前記特定遊技状態中の前記特別報知は、前記高期待度の特定遊技状態では実行される一方、前記低期待度の特定遊技状態では実行されないことを特徴とする遊技機。

【１２８９】

特徴Ｅ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１２９０】

また、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定遊技状態の終了後に付与判定の対象となる順番に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定遊技状態の終了後において何番目に付与判定の対象となるかを特定することができる。

【１２９１】

さらに、特別報知の実行態様又は実行頻度は、特別情報が付与対応結果に対応しているか否かにより異なっているため、特別報知の実行態様又は実行頻度を把握することにより、特別情報が付与対応結果に対応しているか否かを特定することができる。これにより、特別報知への注目度を高めることができる。

【１２９２】

かかる構成において、特別情報が付与対応結果に対応している期待度が相対的に低い低期待度の特定遊技状態では、特別情報が付与対応結果に対応した実行態様の特別報知は行われにくい、又は特別報知が実行される実行頻度が変化しにくい。このため、特別情報が付与対応結果に対応しない実行態様の特別報知が繰り返し実行されたり、実行頻度が変化しなかったりして、特別報知が単調なものとなり易い。

【１２９３】

これに対して、本特徴によれば、特別制御手段による特別報知は高期待度の特定遊技状態においてのみ実行され、低期待度の特定遊技状態では実行されないようになっているため、特別報知が単調なものとなることを抑制することができ、当該特別報知が単調なものとなることに起因する遊技への注目度の低下を抑制することができる。

【１２９４】

特徴Ｅ２．前記付与判定のモードとして、前記付与判定手段による判定結果が前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードと、があり、

前記高期待度の特定遊技状態は、当該特定遊技状態の終了後に実行される前記付与判定のモードが前記高確率モードとなる特定遊技状態であり、

前記低期待度の特定遊技状態は、当該特定遊技状態の終了後に実行される前記付与判定のモードが前記低確率モードとなる特定遊技状態であることを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。

【１２９５】
特徴Ｅ２によれば、高確率モード用特定遊技状態では、特別情報が付与対応結果となる確率が相対的に高いため、付与判定において付与対応結果となる特別情報が相対的に多くなり得る。一方、低確率モード用特定遊技状態では、特別情報が付与対応結果となる確率が相対的に低いため、付与判定において付与対応結果となる特別情報が相対的に低くなり得る。
【１２９６】
かかる構成において、特別制御手段による特別報知は高確率モード用特定遊技状態においてのみ実行され、低確率モード用特定遊技状態では実行されないようになっているため、特徴Ｅ１の効果を奏することができる。
【１２９７】
特徴Ｅ３．遊技者の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（各作動口３３，３４）と、
を備え、
前記始動入球部には、
第１始動入球部（上作動口３３）と、
開状態と閉状態とに切換可能な第２始動入球部（下作動口３４）と、
が含まれており、
前記情報取得手段は、前記取得条件として前記各始動入球部のいずれかに遊技球が入球したことに基づいて前記特別情報を取得するものであり、
前記第２始動入球部において予め定められた動作態様で開閉動作が行われるように前記第２始動入球部を制御する開閉制御手段（電役サポート用処理を実行する機能）を備え、
前記動作態様として、前記第２始動入球部への入球の期待度が相対的に高低となる高期待度態様（高頻度サポートモード）と低期待度態様（低頻度サポートモード）とがあり、
前記高期待度の特定遊技状態は、前記動作態様が前記高期待度態様である状況において前記特定遊技状態に移行した場合における特定遊技状態であり、
前記低期待度の特定遊技状態は、前記動作態様が前記低期待度態様である状況において前記特定遊技状態に移行した場合における特定遊技状態であることを特徴とする特徴Ｅ１に記載の遊技機。
【１２９８】
特徴Ｅ３によれば、低期待度態様において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数は、高期待度態様におけるそれよりも少ないことが想定される。これにより、動作態様が低期待度態様である状況において特定遊技状態に移行した場合、先特定手段による特定対象となる特別情報の数が少ないことが期待され、その分だけ付与対応結果となる特別情報が少なくなり得る。よって、動作態様が低期待度態様である状況において特定遊技状態に移行した場合における特定遊技状態は、低期待度の特定遊技状態といえる。
【１２９９】
一方、動作態様が高期待度態様である状況において特定遊技状態に移行した場合、先特定手段による特定対象となる特別情報の数は相対的に多いことが期待され、その分だけ付与対応結果となる特別情報が多くなり得る。これにより、動作態様が高期待度態様である状況において特定遊技状態に移行した場合における特定遊技状態は、高期待度の特定遊技状態といえる。
【１３００】
特徴Ｅ４．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、
前記付与判定手段は、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付与判定を行うものであることを特徴とする特徴Ｅ３に記載の遊技機。
【１３０１】
特徴Ｅ４によれば、第１規定数と第２規定数とが別々に設定されているため、第２始動入球部が開状態となっている状況において取得される特別情報の最大数と、第２始動入球部が閉状態となっている状況において取得される特別情報の最大数とが実質的に異なることとなる。これにより、特定遊技状態に移行する場合の特別情報の数に明確に差が生じる。
【１３０２】
これに対して、特徴Ｅ１等の構成を適用することによって、好適に特別報知を行える場合にのみ当該特別報知を実行することができるようになっている。
【１３０３】
特徴Ｅ５．前記低期待度の特定遊技状態中に、前記特別報知とは異なる一連の非特別報知を複数である特定数の実行期間に跨って実行する非特別報知実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３３０２～ステップＳ３３０５の処理を実行する機能）を備え、
前記特定数は、前記動作態様が前記低期待度態様である状況において前記情報取得手段に取得されることが期待される期待数よりも多く設定されていることを特徴とする特徴Ｅ３又は特徴Ｅ４に記載の遊技機。
【１３０４】
特徴Ｅ５によれば、低期待度の特定遊技状態では、特別報知に代えて、一連の非特別報知を実行することにより、特別報知が行われないことによって生じ得る遊技への注目の低下を抑制することができる。
【１３０５】
また、非特別報知は、複数である特定数の実行期間に跨って行われる一連のものであるため、各実行期間毎に個別に行われる特別報知では設定できないような長い期間に亘って連続する演出を非特別報知として設定することができる。これにより、非特別報知の自由度を高めることができ、非特別報知への注目度を高めることができる。
【１３０６】
特に、特定数は期待数よりも多く設定されているため、非特別報知が実行される実行期間は、期待数分の特別情報に係る特別報知が行われる実行期間よりも長くなる。これにより、非特別報知の自由度をより好適に高めることができる。
【１３０７】
ここで、特徴Ｅ１等によれば、低期待度の特定遊技状態では特別報知は実行しないため、特定遊技状態において特別報知を行うための期間を、非特別報知を行うための期間として用いることができる。これにより、期待数の実行期間よりも長い特定数の実行期間を確保することができる。
【１３０８】
なお、特徴Ｅ４との関係によれば、「前記期待数は前記第１規定数である」構成が考えられる。
【１３０９】
特徴Ｅ６．表示領域を有し、前記特定遊技状態中に前記表示領域において所定の演出が行われる演出実行手段（図柄表示装置４１）を備え、
前記特定制御手段は、前記表示領域に表示される演出の進行を異ならせることにより、前記特別報知を行うものであることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１３１０】
特徴Ｅ６によれば、特別報知は、表示領域に表示される演出の進行が異なることにより行われる。これにより、特定遊技状態中に行われる所定の演出に注目していれば、自ずと特別報知を視認することとなる。よって、特別報知が見逃される不都合を回避することができる。
【１３１１】
また、低期待度の特定遊技状態では特別報知は行われないようになっているため、表示領域において所定の演出が行われる。これにより、低期待度の特定遊技状態においては所定の演出を好適に見せることができる。よって、所定の演出と特別報知とを好適に実行することができ、特定遊技状態への遊技への注目度をより高めることができる。
【１３１２】
特徴Ｅ７．遊技者の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、開状態と閉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前記開状態とした後に前記閉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、
を備え、
前記特定遊技状態は、予め定められた終了条件が成立するまで前記可変入球制御が継続されるラウンド遊技が複数の特定回数（８回）に亘って実行されるものであり、
前記特別報知を実行する実行期間はラウンド遊技を実行する期間に対応していることを特徴とする特徴Ｅ１乃至Ｅ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３１３】
特徴Ｅ７によれば、ラウンド遊技を把握することにより、特別報知が行われる実行期間を把握することができる。これにより、特別報知が行われた場合に、その特別報知がいずれの実行期間にて行われたものであるかを把握し易くなっている。よって、特別報知に係る特別情報について付与判定が行われる順番を容易に把握することができ、ラウンド遊技と特別報知とを密接に関連付けることができる。
【１３１４】
特徴Ｆ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア２３２）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を予め定められた順番で順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第７の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて

報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第７の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２によるラウンド演出決定処理及び表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド表示開始処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態中に前記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特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる順番に対応させて異ならせ、さらには各実行期間では前記特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応しているか否かにより特別報知の実行態様又は所定の報知態様となる特別報知の実行頻度を異ならせる特定制御手段（第７の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド表示開始処理において第１保留予告演出を実行する機能）を備え、
前記特定制御手段による前記特定遊技状態中の前記特別報知は、当該特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が予め定められた特定数よりも多い場合には実行される一方、前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特定数以下の場合には実行されないことを特徴とする遊技機。
【１３１５】
特徴Ｆ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１３１６】
また、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定遊技状態の終了後に付与判定の対象となる順番に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定遊技状態の終了後において何番目に付与判定の対象となるかを特定することができる。
【１３１７】
さらに、特別報知の実行態様又は実行頻度は、特別情報が付与対応結果に対応しているか否かにより異なっているため、特別報知の実行態様又は実行頻度を把握することにより、特別情報が付与対応結果に対応しているか否かを特定することができる。これにより、特別報知への注目度を高めることができる。
【１３１８】
かかる構成において、特定遊技状態に移行する状況において取得されている特別情報の数が少ない場合、特別報知が行われる頻度が低くなるとともに、付与対応結果に対応している特別情報が存在する期待度が低くなる。このため、特別報知が行われる頻度が低下したり、特別報知が単調なものとなったりする不都合が生じ得る。
【１３１９】
これに対して、本特徴によれば、特別制御手段による特別報知は、特定遊技状態に移行する状況において取得されている特別情報の数が特定数よりも多い場合にのみ実行され、特定数以下の場合には実行されないため、上記不都合を回避することができ、遊技への注目度の低下を抑制することができる。
【１３２０】
特徴Ｆ２．前記特定制御手段は第１特定制御手段であり、
前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が１以上であって且つ前記特定数以下の場合に、前記特定遊技状態において１の特別情報に係る前記特別報知を複数の実行期間に跨って行う第２特定制御手段（第７の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウン

ド表示開始処理において第２保留予告演出を実行する機能）を更に備えていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【１３２１】

特徴Ｆ２によれば、特定遊技状態に移行する状況において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が１以上であって且つ特定数以下の場合には、第２特定制御手段による特別報知が行われる。当該第２特定制御手段による特別報知の実行期間は、第１特定制御手段による特別報知の実行期間よりも長く設定されている。これにより、特別情報が少ない状況であっても特別報知が行われている期間を長くすることができ、遊技への注目度を高めることができる。

【１３２２】

また、第２特定制御手段による特別報知の実行期間が長く設定されていることにより、物語が進行していくような比較的長期間を要する実行態様を当該第２特定制御手段による特別報知の実行態様に設定することが可能となる。これにより、第２特定制御手段による特別報知の実行態様の自由度を高めることができ、第２特定制御手段による特別報知への注目度を高めることができる。

【１３２３】

特徴Ｆ３．前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が０である場合、前記特別報知を行わないものであることを特徴とする特徴Ｆ１又は特徴Ｆ２のいずれか１に記載の遊技機。

【１３２４】

特徴Ｆ３によれば、特定遊技状態に移行する状況において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報がない場合には、特別報知を実行しない。これにより、特別情報が記憶されていないにもかかわらず、特別報知が実行される不都合を回避することができる。

【１３２５】

特徴Ｆ４．前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が前記特定数以下の場合、前記特別報知とは異なる一連の非特別報知を、前記特定数よりも多い規定数の実行期間に跨って実行する非特別報知実行手段（第７の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド表示開始処理にて通常ラウンド演出を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｆ１に記載の遊技機。

【１３２６】

特徴Ｆ４によれば、特定遊技状態に移行する状況において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が特定数以下の場合、特別報知に代えて、一連の非特別報知を実行することにより、特別報知が行われないことによって生じ得る遊技への注目の低下を抑制することができる。

【１３２７】

また、非特別報知は、規定数の実行期間に跨って行われる一連のものであるため、各実行期間毎に個別に行われる特別報知では設定できないような長い期間に亘って連続する演出を非特別報知として設定することができる。これにより、非特別報知の自由度を高めることができ、非特別報知への注目度を高めることができる。

【１３２８】

特に、規定数は特定数よりも多く設定されているため、非特別報知が実行される実行期間は、特定数分の特別情報に係る特別報知が行われる実行期間よりも長くなる。これにより、非特別報知の自由度をより好適に高めることができる。

【１３２９】

ここで、特徴Ｆ１によれば、特定遊技状態に移行する状況において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が特定数以下であれば特別報知は実行しないため、特定遊技状態において特別報知を行うための期間を、非特別報知を行うための期間として用いることができる。これにより、特定数の実行期間よりも長い規定数の実行期間を確保することができる。

【１３３０】
なお、本特徴を特徴Ｆ２又は特徴Ｆ３に適用してもよい。この場合、「前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が前記特定数以下の場合」を「前記特定遊技状態に移行する状況において前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が０の場合」に置き換える。
【１３３１】
特徴Ｆ５．表示領域を有し、前記特定遊技状態中に前記表示領域において所定の演出が行われる演出実行手段（図柄表示装置４１）を備え、
前記特定制御手段は、前記表示領域に表示される演出の進行を異ならせることにより、前記特別報知を行うものであることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３２】
特徴Ｆ５によれば、特別報知は、表示領域に表示される演出の進行が異なることにより行われる。これにより、特定遊技状態中に行われる所定の演出に注目していれば、自ずと特別報知を視認することとなる。よって、特別報知が見逃される不都合を回避することができる。
【１３３３】
また、特徴Ｆ４との関係によれば、特定遊技状態に移行する状況において取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が特定数以下であれば、表示領域において所定の演出が行われる。これにより、所定の演出を好適に見せることができる。よって、所定の演出と特別報知とを好適に実行することができ、特定遊技状態への遊技への注目度をより高めることができる。
【１３３４】
特徴Ｆ６．遊技者の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、開状態と閉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前記開状態とした後に前記閉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、
を備え、
前記特定遊技状態は、予め定められた終了条件が成立するまで前記可変入球制御が継続されるラウンド遊技が複数の特定回数（８回）に亘って実行されるものであり、
前記特別報知を実行する実行期間はラウンド遊技を実行する期間に対応していることを特徴とする特徴Ｆ１乃至Ｆ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１３３５】
特徴Ｆ６によれば、ラウンド遊技を把握することにより、特別報知が行われる実行期間を把握することができる。これにより、特別報知が行われた場合に、その特別報知がいずれの実行期間にて行われたものであるかを把握し易くなっている。よって、特別報知に係る特別情報について付与判定が行われる順番を容易に把握することができ、ラウンド遊技と特別報知とを密接に関連付けることができる。
【１３３６】
特徴Ｇ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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８の実施の形態における保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定

手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、特定期間中（ラウンド遊技中）に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定期間の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序に対応させて異ならせる特定制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２の保留予告演出決定処理を実行する機能）を備え、
当該特定制御手段は、
一の前記特定期間中における所定順番目の前記実行期間となるまでに、前記消化順序が特定順番目の前記特別情報についての前記特別報知が完了しており、且つ当該特定順番目の特別情報よりも前記特別報知の実行対象となる順番が後となる特別情報であって前記消化順序が所定順番目となる特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されている場合に、当該所定順番目の特別情報についての前記特別報知を前記所定順番目の前記実行期間において実行する一方、
予め定められた変則条件が成立している場合に、前記所定順番目の前記実行期間において、前記消化順序が前記所定順番目とは異なる順番目の特別情報についての前記特別報知を実行するものであることを特徴とする遊技機。

【１３３７】
特徴Ｇ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１３３８】
また、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定期間の終了後に付与判定の対象となる消化順序に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定期間の終了後何番目の付与判定の対象となるかを特定することができる。

【１３３９】
かかる構成において、特定期間中に所定順番目の実行期間となるまでに、消化順序が所定順番目となる特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には、当該所定順番目の特別情報について特別報知が実行される。一方、変則条件が成立した場合には所定順番目の実行期間において消化順序が上記所定順番目とは異なる順番目の特別情報について特別報知が実行される。これにより、変則条件が成立した場合であっても、それに対応させ

て特別報知を実行することができるため、消化順序に対応した特別報知を好ましい態様で実行することができる。

【１３４０】

なお、前記特典付与手段は、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段である構成である場合には、前記特定期間は前記特定遊技状態である期間に相当する。

【１３４１】

特徴Ｇ２．前記特定制御手段は、前記消化順序が先の特別情報から先に前記特別報知を実行していくものであり、前記所定順番目の前記実行期間における前記特別報知を行う場合に前記消化順序が前記所定順番目よりも前の順番目の特別情報についての前記特別報知が実行されていない場合には、前記所定順番目の前記実行期間において前記前の順番目の特別情報についての前記特別報知を実行するものであることを特徴とする特徴Ｇ１に記載の遊技機。

【１３４２】

特徴Ｇ２によれば、仮に特定期間中に新たに特別情報が取得されることにより、所定順番目の実行期間における特別報知を行う場合に消化順序が上記所定順番目よりも前の順番目の特別情報について特別報知が実行されていない状況が生じた場合であっても、その新たに取得された特別情報について特別報知が実行される。これにより、特別報知が実行される頻度を高めることができ、特別報知への注目度を高めることができる。

【１３４３】

特徴Ｇ３．前記特定制御手段は、

前記各実行期間における前記特別報知を実行する場合に、今回の前記特定期間において未だ前記特別報知の実行対象となっていない前記特別情報のうち前記消化順序が最先の特別情報を把握する把握手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９０１の処理を実行する機能）と、

当該把握手段が把握した前記最先の特別情報についての前記特別報知を前記各実行期間において実行する実行手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９０２～３９０８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Ｇ２に記載の遊技機。

【１３４４】

特徴Ｇ３によれば、各実行期間において、特別報知の実行対象となっていない特別情報のうち消化順序が最先の特別情報が特別報知の実行対象として選択される。これにより、特定期間の開始タイミングにて多数の特別情報が記憶されている場合には各特別情報の消化順序で特別報知を行うことができるとともに、特定期間中に特別情報が新たに取得された場合には、当該新たに取得された特別情報についても消化順序に従って特別報知を行うことができる。

【１３４５】

特徴Ｇ４．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、

前記特定制御手段は、前記特別報知を実行すべき対象の前記特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されていない状況の前記実行期間では、前記付与対応結果となる期待度が低い実行態様の前記特別報知（第５保留予告演出）を実行するものであることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３４６】

特徴Ｇ４によれば、特別報知の対象となるべき特別情報が記憶されていない状況の実行期間では、期待度が比較的低い実行態様の特別報知が実行される。これにより、仮に特定期間中に特別情報が新たに取得され、当該新たに取得された特別情報について特別報知を実行する場合に、当該特別報知の内容が、特別情報が記憶されていない状況において行われた特別報知の内容よりも期待度が低くなり、遊技への意欲が低下する不都合を回避することができる。

【１３４７】
特徴Ｇ５．前記特定制御手段は、前記実行期間において前記特別報知を実行した場合、当該実行期間の後においても、当該特別報知の実行対象となった前記特別情報の前記消化順序の情報に対応させた状態で当該特別報知の情報を前記報知手段に報知させる実行後報知手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告結果用絵柄Ｐｂを表示させる機能）を備えていることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１３４８】
特徴Ｇ５によれば、特別報知が実行された後、その特別報知の情報が実行期間の後において報知される。これにより、遊技者は、特別報知の内容を把握しながらその後の遊技を行うことができる。よって、特別報知の内容に基づいて遊技結果を予測させつつ、その後の遊技を行わせることができる。
【１３４９】
特徴Ｇ６．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、
前記実行後報知手段は、前記特別報知を実行すべき対象の前記特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されていないことに基づく未取得対応の前記特別報知が実行された後に、前記情報取得手段により前記特別情報が新たに取得され当該新たに取得された特別情報について前記特別報知が実行された場合、報知させる情報を、前記未取得対応の特別報知の情報から前記新たに取得された特別情報についての前記特別報知の情報に切り換えるものであり、
前記特定制御手段は、前記特別報知を実行すべき対象の前記特別情報が前記取得情報記憶手段に記憶されていない状況の前記実行期間では、前記未取得対応の特別報知として前記付与対応結果となる期待度が低い実行態様の前記特別報知（第５保留予告演出）を実行するものであることを特徴とする特徴Ｇ５に記載の遊技機。
【１３５０】
特徴Ｇ６によれば、未取得対応の特別報知が実行された後に、特別情報が新たに取得された場合には、未取得対応の特別報知の情報に代えて、当該新たに取得された特別情報についての特別報知の情報が報知される。これにより、新たに取得された特別情報に係る特別報知の情報を把握することができる。
【１３５１】
かかる構成において、未取得対応の特別報知の実行態様は比較的低いものとなっている。これにより、未取得対応の特別報知が実行された後に、新たに取得された特別情報について特別報知が実行された場合に、当該特別報知の内容が未取得対応の特別報知の内容よりも期待度が低くなり、遊技への意欲が低下する不都合を回避することができる。
【１３５２】
特徴Ｇ７．前記特定制御手段は、前記消化順序が先の特別情報から先に前記特別報知を実行していくものであり、前記所定順番目の前記実行期間における前記特別報知を行う場合に前記消化順序が前記所定順番目よりも前の順番目の特別情報についての前記特別報知が実行されていない場合には、前記所定順番目の前記実行期間において前記前の順番目の特別情報についての前記特別報知を実行するものであり、
さらに前記特定期間中に前記情報取得手段により前記特別情報が取得されることにより、前記各実行期間のうち最終番目の実行期間にて前記特別報知を実行したとしても未だ前記取得情報記憶手段に前記特別報知の実行対象となっていない前記特別情報が残存する場合には、当該残存している特別情報については前記特別報知を実行しないものであることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１３５３】
特徴Ｇ７によれば、各実行期間において特別報知の対象となった特別情報の消化順序に対応した特別報知を実行させることができるとともに、１の実行期間に対して１の特別情報を対応付けた状態で特別報知を行わせることができる。
【１３５４】

また、特別報知の実行対象とならない特別情報は消化順序が後の特別情報となるため、次の特定期間において記憶されていることが期待される。これにより、今回の特定期間において特別報知の対象とならなかった場合であっても次の特定期間において特別報知の対象となり得る機会があるため、特別報知が実行される機会は確保されている。

【１３５５】

特徴Ｇ８．前記特定制御手段は、前記特別報知が実行される場合、当該特別報知の対象となっている特別情報が前記特定期間の終了後何番目に前記付与判定の対象となるかを前記報知手段により報知させるものであることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１３５６】

特徴Ｇ８によれば、特別報知が実行される場合、当該特別報知の対象となっている特別情報が当該特定期間の終了後何番目に付与判定の対象となるかが報知されるため、特別報知と当該特別報知の対象となった特別情報とを密接に関連付けることができる。

【１３５７】

特に、特徴Ｇ１の構成を適用した場合、特定期間中における特別情報の取得タイミングによっては、実行タイミングにおいて当該実行タイミングに対応しない特別情報について特別報知が実行される場合が生じ得る。このため、実行タイミングを把握することにより、今回の特別報知が特定期間の終了後何番目に付与判定の対象となる特別情報についてのものか不明となる場合が生じ得る。

【１３５８】

これに対して、本特徴によれば、特別報知が実行される場合には、当該特別報知の対象となっている特別情報が当該特定期間の終了後何番目に前記付与判定の対象となるかを把握することができるようになっているため、上記不都合を回避することができる。

【１３５９】

特徴Ｇ９．遊技者の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、開状態と閉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前記開状態とした後に前記閉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、

を備え、

前記特典付与手段は、遊技状態を、予め定められた終了条件が成立するまで前記可変入球制御が継続されるラウンド遊技が複数の特定回数（８回）に亘って実行される特定遊技状態に移行させる移行手段であり、

前記特定期間は前記特定遊技状態の期間であり、

前記実行期間は、前記ラウンド遊技が行われている期間であることを特徴とする特徴Ｇ１乃至Ｇ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１３６０】

特徴Ｇ９によれば、特別報知が行われた場合にその特別報知がいずれのラウンド遊技で行われているかを把握することにより、当該特別報知の対象となった特別情報が特定遊技状態終了後何番目の付与判定の対象となるかを把握することができる。

【１３６１】

また、所定のラウンド遊技の開始タイミングにて、当該所定のラウンド遊技よりも前のラウンド遊技に対応した特別情報が新たに取得された場合には、当該新たに取得された特別情報について特別報知が実行される。これにより、特別報知の実行頻度の向上を図ることができる。

【１３６２】

特徴Ｇ１０．予め定められた取得条件が成立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

、
当該情報取得手段が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８の実施の形態における保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、前記特定遊技状態中であって且つ前記先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、特定遊技状態中に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序に対応させて異ならせる特定制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告演出決定処理を実行する機能）を備え、
前記特定制御手段は、前記特定遊技状態となるタイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記特別報知を行うとともに、当該特定遊技状態中に新たに取得された特別情報について前記特別報知を実行させるものであることを特徴とする遊技機。
【１３６３】
特徴Ｇ１０によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１３６４】
また、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定遊技状態の終了後に付与判定の対象となる消化順序に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定遊技状態の終了後何番目の付与判定の対象となるかを特定することができる。
【１３６５】
かかる構成において、特別報知は、特定遊技状態に移行するタイミングにおいて既に取得されていた特別情報についてだけでなく、特定遊技状態中に新たに取得された特別情報についても実行される。これにより、特別報知が実行される実行頻度を高めることができ、遊技への注目度を高めることができる。

【１３６６】
特徴Ｈ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、前記特定遊技状態中であって当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、所定の特定遊技状態中に所定の特別情報について前記特別報知を実行した場合であって当該所定の特定遊技状態に対して次の前記特定遊技状態中においても前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、当該後側の特別報知の内容が、前側の特別報知の内容よりも前記付与対応結果への期待度が低いものとならないようにする低下制限手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１３６７】
特徴Ｈ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１３６８】
かかる構成において、所定の特定遊技状態中に所定の特別情報について特別報知が行われた状況において当該所定の特定遊技状態に対して次の特定遊技状態にて上記所定の特別情報について特別報知を行う場合には、次の特定遊技状態における特別報知の内容が所定の特定遊技状態にて実行された特別報知の内容よりも期待度が低くならないようになっている。これにより、複数の特定遊技状態に亘って同一の特別情報について特別報知を実行する場合に、後側の特別報知の内容が降格したり、特別報知が行われない場合が生じたりすることがないため、当該降格等によって生じ得る遊技への意欲の低下を抑制することができる。
【１３６９】
特徴Ｈ２．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複

数種類設定されており、
前記低下制限手段は、所定の特定遊技状態中に所定の特別情報について前記特別報知を実行した場合であって当該所定の特定遊技状態に対して次の前記特定遊技状態中においても前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、当該後側の特別報知の実行態様として、前記前側の特別報知にて行われた実行態様以上の前記期待度となる実行態様を選択するものであることを特徴とする特徴Ｈ１に記載の遊技機。
【１３７０】
特徴Ｈ２によれば、期待度が相違する特別報知の実行態様が複数種類設けられているため、特別報知の多様化を図ることができる。また、遊技者が特別報知の実行態様を把握することにより、当該特別報知の対象となった特別情報が付与対応結果に対応しているか否かの期待度を把握することができ、遊技への注目度を高めることができる。
【１３７１】
かかる構成において、所定の特定遊技状態に対して次の特定遊技状態中に、所定の特定遊技状態において特別報知の対象となった所定の特別情報について特別報知を実行する場合、所定の特定遊技状態にて実行された特別報知の実行態様以上の期待度の特別報知を実行する。これにより、特徴Ｈ１の効果を奏することができる。
【１３７２】
特徴Ｈ３．前記特別報知制御手段は、
前記特定遊技状態において前記特別報知を実行する場合、当該特別報知の実行対象となった前記特別情報が当該特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序の情報に対応させた状態で当該特別報知の情報を前記報知手段に報知させるとともに、当該報知を当該特定遊技状態の後においても行う情報報知手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３８０６の処理を実行する機能）と、
前記特定遊技状態が新たに開始される場合又は開始された場合に、前記情報報知手段による報知をクリアして、前記特別報知を新たに開始させるクリア手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ４００６及びステップＳ４００７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Ｈ１又はＨ２に記載の遊技機。
【１３７３】
特徴Ｈ３によれば、特別報知の情報が、当該特別報知が実行された特定遊技状態の後においても報知される。これにより、遊技者は、特別報知の内容を把握しながら、特定遊技状態後の遊技を行うことができる。よって、特別報知の内容に基づいて遊技結果を予測しながら特定遊技状態後の遊技を行うことができる。
【１３７４】
かかる構成において、特定遊技状態が新たに開始される場合には、情報報知手段による報知はクリアされ、新たな特別報知が開始される。これにより、仮に上記新たに開始される特定遊技状態において先の特定遊技状態にて特別報知の対象となった特別情報について特別報知を行う場合であっても、特別報知の内容がどのような内容となるかを期待させることができ、上記新たな特定遊技状態の遊技への注目度を高めることができる。
【１３７５】
特徴Ｈ４．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、
前記低下制限手段は、前記所定の特定遊技状態にて前記所定の特別情報について実行された前記特別報知の実行態様を特定することが可能な情報が記憶される記憶手段（比較用記憶領域）を備え、前記次の特定遊技状態中に前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、前記記憶手段に記憶されている情報に基づいて、前記所定の特定遊技状態において実行された特別報知の期待度以上の特別報知を実行させるものであり、
前記次の特定遊技状態において前記所定の特定遊技状態にて実行された特別報知よりも期待度が高い実行態様の特別報知が実行された場合には、前記記憶手段に記憶されている情報を今回実行された特別報知に対応した情報に更新する更新手段（表示制御装置２１２

のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１５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Ｈ１乃至Ｈ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１３７６】

特徴Ｈ４によれば、所定の特定遊技状態中に特別報知が行われた場合には、記憶手段に当該特別報知の実行態様を特定する情報が記憶される。これにより、所定の特定遊技状態に対して次の特定遊技状態において特別報知を実行する場合には、記憶手段に記憶されている情報を把握することにより、前回の特別報知の実行態様を把握することができる。そして、その把握結果に基づいて、期待度が前回以上の特別報知を実行するようにすることができる。

【１３７７】

かかる構成において、今回の特別報知が前回実行された特別報知よりも期待度が高いものであれば、記憶手段に記憶されている情報が今回の特別報知に対応した情報に書き換えられる。これにより、今回の特定遊技状態（次の特定遊技状態）に対する次回の特定遊技状態において今回実行された特別報知の実行態様を把握することができる。よって、同一の特別情報に係る特別報知の実行態様が、特別報知が行われる度に徐々に期待度が高くなるようにすることができ、特別報知への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１３７８】

特徴Ｈ５．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、

前記低下制限手段は、

前記次の特定遊技状態中に前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、前記複数種類の実行態様の特別報知のうちいずれかの特別報知を選択する選択手段（表示制御装置２１２においてステップＳ３９０５又はステップＳ３９０６の処理を実行する機能）と、

当該選択手段により選択された特別報知の期待度と、前記所定の特定遊技状態中に前記所定の特別情報について実行された特別報知の期待度と、を比較する比較手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１３の処理を実行する機能）と、

を備え、

さらに前記比較手段による比較結果が、前記選択手段により選択された特別報知の期待度が前記所定の特定遊技状態中に実行された特別報知の期待度よりも高い結果である場合には、前記選択手段により選択された特別報知を実行する一方、

前記比較手段による比較結果が、前記選択手段により選択された特別報知の期待度が前記所定の特定遊技状態中に実行された特別報知の期待度よりも低い結果である場合には、前記所定の特定遊技状態中に実行された特別報知を再度実行するものであることを特徴とする特徴Ｈ１乃至Ｈ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１３７９】

特徴Ｈ５によれば、今回選択手段により選択された特別報知が、前回実行された特別報知よりも期待度が高いものであれば、今回選択手段により選択された特別報知がそのまま実行される。一方、今回選択手段により選択された特別報知が、前回実行された特別報知よりも期待度が低いものであれば、前回実行された特別報知が再度実行される。これにより、特別報知の実行態様が降格しないようになっている。

【１３８０】

特徴Ｈ６．１の前記特定遊技状態中において前記特別報知の実行態様が所定態様となる前記特別情報の数を特定数（１回）に制限する制限手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９０４～ステップＳ３９０８の処理を実行する機能）を備え、

前記低下制限手段は、前記所定の特定遊技状態中に前記所定の特別情報について前記所定態様の特別報知が実行された場合には、前記比較手段による比較を行うことなく、前記選択手段により選択された特別報知を実行させるものであることを特徴とする特徴Ｈ５に記載の遊技機。

【１３８１】

特徴Ｈ６によれば、１の特定遊技状態中に所定態様の特別報知が実行可能な回数は特定数に制限されている。これにより、上記所定態様の特別報知が他よりも高い頻度で実行されることによって生じ得る特別報知の画一化を抑制することができる。

【１３８２】

この場合、所定の特定遊技状態にて所定の特別情報について所定態様の特別報知が実行されると、以降の特定遊技状態では上記所定の特別情報について所定態様の特別報知又はそれよりも期待度が高い特別報知が行われることとなる。このため、上記実行可能な回数が制限されている状況においては、所定態様の特別報知が実行される特別情報に偏りが生じ得る。

【１３８３】

これに対して、本特徴によれば、前の特定遊技状態にて所定態様の特別報知が実行された場合には、今回の特定遊技状態において選択手段により選択された特別報知がそのまま実行される。これにより、所定態様の特別報知が実行されない場合が生じ得るため、上記不都合を回避することができる。

【１３８４】

特に、前の特定遊技状態にて当選態様の特別報知が実行された場合には、比較手段による比較を行うことなく選択手段により選択された特別報知を実行するため、処理負荷の軽減を図ることができる。

【１３８５】

特徴Ｈ７．前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態中に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序に対応させて異ならせる特定制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告演出決定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Ｈ１乃至Ｈ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１３８６】

特徴Ｈ７によれば、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定遊技状態の終了後に付与判定の対象となる消化順序に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定遊技状態終了後何番目に付与判定の対象となるかを特定することができる。

【１３８７】

特徴Ｈ８．予め定められた取得条件が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、

を備えた遊技機において、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象

となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、特定期間中に所定の特別情報について前記特別報知を実行した場合であって当該特定期間に対して次の特定期間中において前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、後側の特別報知の内容が、前側の特別報知の内容よりも前記付与対応結果への期待度が低いものとならないようにする低下制限手段（表示制御装置２１２においてステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１３８８】
特徴Ｈ８によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１３８９】
かかる構成において、複数の特定期間において所定の特別情報について特別報知を実行する場合、後側の特別報知の内容が前側の特別報知の内容よりも期待度が低くならないようになっている。これにより、複数の特定期間において所定の特別情報について特別報知を実行する場合に、後側の特別報知の内容が降格したり、特別報知が行われない場合が生じたりすることがないため、当該降格等によって生じ得る遊技への意欲の低下を抑制することができる。

【１３９０】
特徴Ｈ９．前記特別報知制御手段は、
前記特定期間において前記特別報知を実行する場合、当該特別報知の実行対象となった前記特別情報が当該特定期間の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序の情報に対応させた状態で当該特別報知の情報を前記報知手段に報知させるとともに、当該報知を当該特定期間の後においても行う情報報知手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３８０６の処理を実行する機能）と、
前記特定期間が新たに開始される場合又は開始された場合に、前記情報報知手段による報知をクリアして、前記特別報知を新たに開始させるクリア手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ４００６及びステップＳ４００７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Ｈ８に記載の遊技機。

【１３９１】
特徴Ｈ９によれば、特別報知の情報が、当該特別報知が実行された特定期間の後においても報知される。これにより、遊技者は、特別報知の内容を把握しながら、特定期間後の遊技を行うことができる。よって、特別報知の内容に基づいて遊技結果を予測しながら特定期間後の遊技を行うことができる。

【１３９２】
かかる構成において、特定期間が新たに開始される場合には、情報報知手段による報知はクリアされ、新たな特別報知が開始される。これにより、仮に上記新たに開始される特定期間において先の特定期間にて特別報知の対象となった特別情報について特別報知を行う場合であっても、特別報知の内容がどのような内容となるかを期待させることができ、上記新たな特定期間の遊技への注目度を高めることができる。

【１３９３】
特徴Ｉ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、
特定期間中に前記取得情報記憶手段に記憶されている各特別情報について当該特定期間中に前記特別報知を行う特定制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告演出決定処理を実行する機能）と、
１の前記特定期間中において前記特別報知の実行態様が所定態様となる前記特別情報の数を特定数に制限する制限手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９０４～ステップＳ３９０８の処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特定制御手段は、所定の前記特定期間中に所定の特別情報について前記所定態様の前記特別報知を実行した場合であって当該所定の特定期間に対して次の特定期間中においても前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、当該後側の特別報知では前記所定態様の特別報知を実行させない場合があることを特徴とする遊技機。
【１３９４】
特徴Ｉ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１３９５】
かかる構成において、１の特定期間中に所定態様の特別報知が実行可能な回数は特定数に制限されている。これにより、上記所定態様の特別報知が他よりも高い頻度で実行されることによって生じ得る特別報知の画一化を抑制することができる。しかしながら、仮に複数の特定期間において同一の特別情報について所定態様の特別報知が実行されると、他の特別情報について所定態様の特別報知が実行されにくいという不都合が生じ得る。
【１３９６】
これに対して、本特徴によれば、所定の特定期間中に所定の特別情報について所定態様

の特別報知が実行された状況において当該所定の特定期間に対して次の特定期間中に上記所定の特別情報について特別報知を実行する場合には、所定態様の特別報知とは異なる態様の特別報知が実行され得る。これにより、特定期間において所定の特別情報とは異なる特別情報に係る特別報知が所定態様の特別報知となり得る期待度が高まり、各特定期間毎の特別報知の実行態様の多様化を図ることができる。

【１３９７】

なお、「所定態様の特別報知を実行させない場合がある」とは、前記所定態様の特別報知とは異なる実行態様の特別報知を実行させる構成や、特別報知自体を実行しない構成を含む。

【１３９８】

また、前記特典付与手段が、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段である場合には、前記特定期間は前記特定遊技状態の期間である構成が考えられる。

【１３９９】

特徴Ｉ２．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、

前記所定態様は、前記特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応している場合に実行される当選態様（特別保留予告演出）又は前記期待度が最も高い態様であることを特徴とする特徴Ｉ１に記載の遊技機。

【１４００】

特徴Ｉ２によれば、所定態様として当選態様又は期待度が最も高い態様が設定されている。これにより、それらの態様の特別報知が行われることにより、現在取得されている特別情報に付与対応結果に対応したものが含まれていることを把握することができる。よって、遊技者としては当選態様等の特別報知が行われるか否かを期待しながら特別報知を視認することとなり、特別報知への注目度を高めることができる。

【１４０１】

しかしながら、当選態様等の特別報知が必要以上に実行されると、遊技者の射幸心をいたずらに煽り、健全な遊技を行うことができなくなるおそれがある。これに対して、本特徴によれば、１の特定期間において当選態様等の特別報知が実行可能な回数は予め定められているため、過剰に当選態様等の特別報知が実行されないようになっている。これにより、遊技の健全性が確保されている。

【１４０２】

かかる構成において、特徴Ｉ１の構成を適用することにより、ある特別情報にのみ当選態様等の特別報知が行われ、他の特別情報については上記特別報知が行われないといった特別報知の内容の偏りが生じることを抑制することができる。これにより、遊技者としては既に当選態様等の特別報知が実行された特別情報とは別に、付与対応結果に対応している特別情報が取得されていないかを期待しながら遊技を楽しむことができる。よって、当選態様の特別報知の実行可能な回数が設定されていることによって生じ得る不都合を回避することができる。

【１４０３】

特徴Ｉ３．前記特定制御手段は、

前記特定期間において前記特別報知を実行した場合、当該特定期間の後においても、当該特別報知の実行対象となった前記特別情報が前記特定期間の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序の情報に対応させた状態で当該特別報知の情報を前記報知手段に報知させる実行後報知手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３８０６の処理を実行する機能等）と、

前記特定期間が新たに開始される場合又は開始された場合に、前記実行後報知手段による報知をクリアして、前記特別報知を新たに開始させるクリア手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ４００６及びステップＳ４００７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Ｉ１又は特徴Ｉ２に記載の遊技機。

【１４０４】
特徴Ｉ３によれば、特別報知の情報が、当該特別報知が実行された特定期間の後においても報知される。これにより、遊技者は、特別報知の内容を把握しながら、特定期間後の遊技を行うことができる。よって、特別報知の内容に基づいて遊技結果を予測しながら特定期間後の遊技を行うことができる。
【１４０５】
かかる構成において、特定期間が新たに開始される場合には、情報報知手段による報知はクリアされ、新たな特別報知が開始される。これにより、仮に上記新たに開始される特定期間において先の特定期間にて特別報知の対象となった特別情報について特別報知を行う場合であっても、特別報知の内容がどのような内容となるかを期待させることができ、上記新たな特定期間の遊技への注目度を高めることができる。
【１４０６】
特徴Ｉ４．前記特定制御手段は、前記特定期間中に前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報について前記特別報知を行うとともに、当該特別情報について前記特別報知を実行する実行期間を当該特別情報が当該特定期間後に前記付与判定の対象となる消化順序に対応させて異ならせるものであることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１４０７】
特徴Ｉ４によれば、特別報知が実行される実行期間は、特別情報が特定期間後に付与判定の対象となる消化順序に対応させて異なっている。これにより、特別報知が実行される実行期間を把握することにより、当該特別報知に係る特別情報が特定期間後何番目に付与判定の対象となるかを特定することができる。
【１４０８】
特徴Ｉ５．前記特定制御手段は、前記所定の特定期間中に前記所定の特別情報について前記所定態様の前記特別報知を実行した場合であって前記次の特定期間中においても前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、当該後側の特別報知において前記所定態様の特別報知を実行し得るものであることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１４０９】
特徴Ｉ５によれば、所定の特定期間及び当該所定の特定期間に対して次の特定期間において同一の特別情報について所定態様の特別報知が実行され得る。これにより、次の特定期間において実行される特別報知の実行される実行態様のバリエーションが制限されないため、特別報知の多様化を図ることができる。
【１４１０】
特徴Ｉ６．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、
前記所定態様は、前記特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応している場合に実行される当選態様（特別保留予告演出）又は前記期待度が最も高い態様であり、
前記特定制御手段は、前記後側の特別報知において前記当選態様の前記特別報知又は前記期待度が最も高い実行態様の前記特別報知を実行させない場合には、前記複数種類設定されている実行態様のうち前記期待度が比較的高い実行態様の前記特別報知を実行させ易いものであることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１４１１】
特徴Ｉ６によれば、後側の特別報知において当選態様等の特別報知が行われない場合には、期待度が比較的高い特別報知が行われる。これにより、特徴Ｉ１の効果を確保しつつ、当該特別報知の対象となった特別情報の期待度が高いことを認識させることができる。
【１４１２】
特徴Ｉ７．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、

前記所定態様は、前記特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応している場合に実行される当選態様（特別保留予告演出）又は前記期待度が最も高い態様であり、

前記特定制御手段は、前記所定の特定期間中に前記所定の特別情報について前記所定態様以外の態様の前記特別報知を実行した場合であって前記次の特定期間中においても前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合、前記後側の特別報知の内容が前記前側の特別報知の内容よりも前記付与対応結果への期待度が低いものとならないようにする低下制限手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５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Ｉ１乃至Ｉ１６のいずれか１に記載の遊技機。

【１４１３】

特徴Ｉ７によれば、所定の特定期間中に所定の特別情報について所定態様以外の態様の特別報知が行われた状況において次の特定期間にて上記所定の特別情報について特別報知を行う場合には、後側の特別報知の内容は前側の特別報知よりも期待度が低くならないようになっている。これにより、複数の特定期間に亘って同一の特別情報について特別報知を実行する場合に、後側の特別報知の内容が降格したり、特別報知が行われない場合が生じたりすることがないため、当該降格等によって生じ得る遊技への意欲の低下を抑制することができる。

【１４１４】

また、所定態様が当選態様等であれば、付与判定結果に対応していることを認識することができるため、仮に特別報知が降格された場合であっても当該降格によって遊技への意欲が低下は軽減される。

【１４１５】

特徴Ｉ８．前記特別報知の実行態様は、前記付与対応結果となる期待度を相違させて複数種類設定されており、

前記特定制御手段は、

前記所定の特別情報について前記特別報知を実行する場合に、前記複数種類の実行態様の特別報知のうちいずれかの実行態様の特別報知を選択する選択手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９０５又はステップＳ３９０６の処理を実行する機能）と、

今回の実行期間に対して前の実行期間において前記所定の特別情報について実行された特別報知の期待度を把握する把握手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１１の処理を実行する機能）と、

今回の実行期間において前記選択手段により選択された特別報知の期待度と、前記把握手段により把握された特別報知の期待度と、を比較する比較手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるステップＳ３９１３の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記前の実行期間にて実行された特別報知が前記所定態様の特別報知であると前記把握手段により把握された場合には、前記比較手段による比較を行うことなく、前記選択手段により選択された特別報知を実行させる一方、

前記前の実行期間にて実行された特別報知が前記所定態様の特別報知でないと前記把握手段により把握された場合には、前記比較手段による比較結果に基づいて、前記把握手段により把握された実行態様以上の前記期待度となる実行態様の特別報知を実行させるものであることを特徴とする特徴Ｉ１乃至Ｉ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１４１６】

特徴Ｉ８によれば、異なる実行期間にて同一の特別情報について特別報知を行う場合、前の実行期間にて実行された特別報知の期待度よりも今回の実行期間にて実行される特別報知の期待度が低下しないようになっている。これにより、特別報知が降格することによって生じ得る遊技への意欲の低下を抑制することができる。

【１４１７】

かかる構成において、前の実行期間にて所定態様の特別報知が実行された場合には、選択手段により選択された特別報知がそのまま実行される。これにより、所定態様の特別報知が実行されない場合が生じ得る。

【１４１８】

特に、前の実行期間にて所定態様の特別報知が実行された場合には、比較手段による比較を行うことなく選択手段により選択された特別報知を実行するため、処理負荷の軽減を図ることができる。

【１４１９】

特徴Ｉ９．予め定められた取得条件が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、

を備えた遊技機において、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態において前記取得情報記憶手段に対して前記特別情報が複数記憶されている場合には、当該特定遊技状態中に前記各特別情報について前記特別報知を実行させる特定制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告演出決定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１４２０】

特徴Ｉ９によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１４２１】

かかる構成において、取得されている特別情報が複数存在する場合には、特定遊技状態中に各特別情報について特別報知が実行される。これにより、特別報知への注目度を向上させることができ、特定遊技状態への注目度を高めることができる。

【１４２２】

特徴Ｉ１０．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている各特別情報のうち前記付与対応結果に対応したものが複数ある場合には、それら複数の特別情報が前記付与対応結果に対応していることを認識可能な態様で前記特別報知を実行させる特定制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における保留予告演出決定処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１４２３】
特徴Ｉ１０によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１４２４】
かかる構成において、取得されている特別情報のうち付与対応結果に対応した特別情報が複数ある場合には、それら複数の特別情報が付与対応結果に対応していることを認識可能な態様で特別報知が実行される。これにより、現状取得されている特別情報の中に付与対応結果に対応した特別情報が複数含まれていることを把握することができる。よって、遊技への注目度を高めることができる。

【１４２５】
特徴Ｊ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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８の実施の形態における保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の遊技回制御処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２による保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、前記特定遊技状態中であって当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
前記特定遊技状態において前記特別報知が行われた場合、当該特定遊技状態後の前記遊技回用動作においても、当該特別報知の実行対象となった前記特別情報が前記特定遊技状態の終了後に前記付与判定の対象となる消化順序の情報に対応させた状態で当該特別報知の報知結果である特別報知結果（保留予告結果用絵柄Ｐｂ）を前記報知手段にて報知させる特別報知結果制御手段（第８の実施の形態における表示制御装置２１２のステップＳ３８０６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。
【１４２６】
特徴Ｊ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１４２７】
かかる構成において、特定遊技状態において特別報知が実行された場合、特別報知結果が報知される。特別報知結果は、当該特定遊技状態の終了後の遊技回用動作においても報知される。このため、特別報知結果を把握しながら、特別情報に係る遊技回用動作を消化することができ、特別報知と遊技回用動作とを好適に関連付けることができる。
【１４２８】
特に、特定遊技状態中は、遊技回用動作ではなく特別な遊技を実行する場合がある。このため、特定遊技状態中に特別報知を実行すると、特別報知の実行タイミングと当該特別報知の対象となった特別情報に係る遊技回用動作の実行タイミングとの間隔が大きくなり、遊技回用動作の実行タイミングにおいてその遊技回用動作に係る特別情報の特別報知結果を忘れてしまう場合がある。
【１４２９】

これに対して、本特徴によれば、特別報知結果が報知されている期間が長く設定されているため、仮に上記間隔が大きくなった場合であっても、特別報知結果を把握した状態を維持することができる。

【１４３０】

なお、本特徴の具体的な構成としては、例えば「前記報知手段は、表示画面にて絵柄が変動表示される絵柄表示手段であり、前記遊技回制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の変動表示が開始され、前記付与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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行なわれるようにするものである」構成が考えられる。

【１４３１】

特徴Ｋ１．予め定められた取得条件が成立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、

当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、

前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備えた遊技機において、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、各遊技回において、前記付与判定の結果に基づいて前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様に対応した態様情報を決定する態様情報決定手段（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）を備え、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合、前記態様情報決定手段が決定した態様情報に応じた動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、

前記態様情報決定手段により決定される前記態様情報には、前記遊技回用動作が行われる遊技回用動作期間が相対的に長短となる長期間態様に対応した長期間態様情報（演出Ａ

、演出Ｂ等に対応する情報）と短期間態様に対応した短期間態様情報（演出Ｃ等に対応する情報）とが設定されており、
前記特別報知には、当該特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応している場合に実行される当選態様の特別報知（特別保留予告演出）が含まれており、当該当選態様の特別報知は、前記態様情報決定手段により決定される態様情報が前記長期間態様情報である場合よりも前記短期間態様である場合の方が実行され易いものであることを特徴とする遊技機。
【１４３２】
特徴Ｋ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１４３３】
また、特別報知の実行態様には当選態様が設定されている。これにより、当該当選態様の特別報知が行われることにより、現在取得されている特別情報に付与対応結果に対応したものが含まれていることを把握することができる。よって、遊技者としては当選態様の特別報知が行われるか否かを期待しながら特別報知を視認することとなり、特別報知への注目度を高めることができる。
【１４３４】
かかる構成において、当選態様の特別報知は、特別報知の対象となった特別情報に係る遊技回用動作が比較的短期間である場合に実行され易い。これにより、当選態様の特別報知の対象となった特別情報に係る遊技回用動作を実行する場合に生じ得る不都合を回避することができる。
【１４３５】
すなわち、当選態様の特別報知により、当該特別報知の対象となった特別情報が付与対応結果に対応していることを把握することができる。このため、遊技者は、遊技結果を知っている状態で、当選態様の特別報知の対象となった特別情報に対応する遊技回を消化することとなる。この場合、上記遊技回において長期間態様の遊技回用動作を実行すると、遊技結果を知っているにも関わらず長期間に亘って演出が行われることとなり、演出を強制的に見せられている印象を与えるおそれがある。
【１４３６】
これに対して、本特徴によれば、当選態様の特別報知の対象となった特別情報に係る遊技回用動作は、比較的短期間で終了するようになっているため、上記不都合を回避することができる。
【１４３７】
なお、本特徴の具体的な構成としては、例えば「前記報知手段は、表示画面にて絵柄が変動表示される絵柄表示手段であり、前記遊技回制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の変動表示が開始され、前記付与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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行なわれるようにするものである」構成が考えられる。この場合、前記遊技回用動作期間は絵柄の変動表示時間に相当する。
【１４３８】
特徴Ｋ２．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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（保留球格納エリア３０１）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にて当否判定処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、

前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の遊技回制御処理を実行する機能）と、

を備えた遊技機において、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第８の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第８の実施の形態において表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、各遊技回において、前記付与判定の結果に基づいて前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様に対応した態様情報を決定する態様情報決定手段（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）を備え、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合、前記態様情報決定手段が決定した態様情報に応じた動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、

前記態様情報決定手段により決定される前記態様情報には、前記遊技回用動作が行われる遊技回用動作期間が相対的に長短となる長期間態様に対応した長期間態様情報（演出Ａ、演出Ｂ等に対応する情報）と短期間態様に対応した短期間態様情報（演出Ｃ等に対応する情報）とが設定されており、

前記特別報知には、当該特別報知の対象となった前記特別情報が前記付与対応結果に対応している場合に実行される当選態様の特別報知（特別保留予告演出）が含まれており、

前記短期間態様情報は、前記付与対応結果に対応した特別情報であって前記当選態様の特別報知が実行されない特別情報に比べて、前記付与対応結果に対応した特別情報であって前記当選態様の特別情報が実行される特別情報において選択され易いものであることを特徴とする遊技機。

【１４３９】

特徴Ｋ２によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１４４０】

また、特別報知の実行態様には当選態様が設定されている。これにより、当該当選態様の特別報知が行われることにより、現在取得されている特別情報に付与対応結果に対応したものが含まれていることを把握することができる。よって、遊技者としては当選態様の特別報知が行われるか否かを期待しながら特別報知を視認することとなり、特別報知への注目度を高めることができる。

【１４４１】

かかる構成において、遊技回用動作の多様化を図ることを目的として、遊技回用動作期間が異なる態様の遊技回用動作を設けた。この場合、当選態様の特別報知が行われた特別情報については比較的遊技回用動作期間が短い態様の遊技回用動作が実行され易い構成としたことにより、当選態様以外の態様の特別報知が行われた特別情報については比較的遊技回用動作期間が長い態様の遊技回用動作が実行され易い構成とすることができる。これにより、当選態様以外の態様の特別報知が行われた特別情報については比較的遊技回用動作期間が長い態様の遊技回用動作を実行することにより、遊技結果が付与対応結果に対応していることを期待しながら遊技を行わせることができる。

【１４４２】

なお、本特徴の具体的な構成としては、例えば「前記報知手段は、表示画面にて絵柄が変動表示される絵柄表示手段であり、前記遊技回制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて前記絵柄表示手段において絵柄の変動表示が開始され、前記付与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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行なわれるようにするものである」構成が考えられる。この場合、前記遊技回用動作期間は絵柄の変動表示時間に相当する。

【１４４３】

特徴Ｌ１．開始契機となったことに基づき演出が実行される構成であり、

前記開始契機となったことに基づいてコマンドを送信する第１制御手段（主制御装置８１）と、

前記コマンドに対応した演出を演出実行手段（図柄表示装置４１）にて実行させる第２制御手段（表示制御装置２１２）と、

を備えた遊技機において、

前記演出として、前記開始契機が生じるタイミングが相違する第１演出（遊技回演出）と第２演出（保留予告演出）とが少なくとも設定されており、

前記第１制御手段は、

前記第１演出の実行に対応した第１開始契機となったことに基づいてコマンドを出力する第１出力手段（演出パターンコマンドを送信する機能）と、

前記第２演出の実行に対応した第２開始契機となったことに基づいてコマンドを出力する第２出力手段（保留予告用コマンドを送信する機能）と、

を備え、

前記第２制御手段は、

前記第１出力手段が出力したコマンドに対応する前記第１演出を前記演出実行手段にて実行させる第１演出制御手段（遊技回演出を実行させる機能）と、

前記第２出力手段が出力したコマンドに対応する前記第２演出を前記演出実行手段にて実行させる第２演出制御手段（保留予告演出を実行させる機能）と、

を備え、

前記第１出力手段により出力されるコマンドには、前記第１演出制御手段において前記第１演出の演出態様を決定する場合に利用される特定情報が含まれており、

前記第２出力手段により出力されるコマンドには、前記特定情報が含まれており、

前記第２演出制御手段は、前記第２出力手段により出力されるコマンドに含まれる前記特定情報を利用して前記第２演出の演出態様を決定する態様決定手段（第９の実施の形態における表示制御装置２１２の保留予告演出決定処理を実行する機能）を備えていること

を特徴とする遊技機。
【１４４４】
特徴Ｌ１によれば、第１演出と、当該第１演出とは開始契機が異なる第２演出とを実行することにより、各演出を時系列的に遊技者に認識させることができ、遊技への注目度を高めることができる。
【１４４５】
かかる構成において、第２演出を実行するのに用いられる第２出力手段により出力されるコマンドには、特定情報が含まれており、当該特定情報を利用して第２演出の演出態様が決定される。これにより、第２演出を行うための構成の一部として、第１演出を行うための構成を流用することができるため、第２演出を行うための構成の簡素化を図ることができる。
【１４４６】
特徴Ｌ２．前記第１制御手段は、前記特定情報が異なる複数種類のコマンドが記憶された記憶手段（ＲＯＭ２０３）を備え、
前記第１出力手段は、前記第１開始契機となったことに基づいて、前記複数種類のコマンドのうち１のコマンドを選択する選択処理を実行する選択手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の分類情報設定処理及び変動コマンド決定処理を実行する機能）を備え、当該選択処理により選択されたコマンドを読み出して出力するものであり、
前記第２出力手段は、前記第２開始契機となったことに基づいて、少なくとも前記選択処理を実行することにより前記１のコマンドを選択し、その選択された前記１のコマンドの前記特定情報を含むコマンドを出力するものであることを特徴とする特徴Ｌ１に記載の遊技機。
【１４４７】
特徴Ｌ２によれば、記憶手段に記憶されている複数種類のコマンドのうち１のコマンドを読み出す構成とすることにより、コマンドを作成する構成と比較して、コマンドの出力に係る処理負荷の軽減を図ることができる。
【１４４８】
かかる構成において、第２出力手段により出力されるコマンドには、第１出力手段により出力されるコマンドの特定情報が用いられているため、第２出力手段により出力されるコマンドに要する記憶容量を少なくすることができる。これにより、第２演出を行うのに必要な記憶容量の削減を図ることができる。
【１４４９】
さらに、第１出力手段と第２出力手段とで共通の選択処理を実行する構成としたことにより、第１出力手段によるコマンドの出力に係るプログラムの一部を、第２出力手段によるコマンドの出力に係るプログラムとして用いることができる。これにより、プログラム容量の削減を図ることができる。
【１４５０】
特徴Ｌ３．前記第１制御手段は、前記第１開始契機となったことに基づいて、前記選択処理を含む処理であって前記第１演出が行われるようにするための第１演出用処理（変動開始処理）を実行する手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の変動開始処理を実行する機能）を備え、
前記選択処理は、前記第１演出用処理の他の処理とは区分けして設定されていることを特徴とする特徴Ｌ２に記載の遊技機。
【１４５１】
特徴Ｌ３によれば、選択処理は第１演出用処理の他の処理とは区分けして設定されているため、第２出力手段がコマンドを出力する場合に、選択処理以外の他の処理を実行する必要がない。これにより、第１出力手段により出力されるコマンドと、第２出力手段により出力されるコマンドとで、特定情報の共通化を図ることができるとともに、第２出力手段によるコマンドの出力に係る処理負荷を軽減することができる。
【１４５２】

特徴Ｌ４．前記選択処理は、前記複数種類のコマンドのうち１のコマンドを選択するために複数回の抽選処理を行うものであり、
前記複数回の抽選処理のうち、前記特定情報を導出するための抽選処理と、他の抽選処理とが区分けされており、
前記第２出力手段は、前記第２開始契機となったことに基づいて、少なくとも前記特定情報を導出するための抽選処理を実行することにより前記特定情報を導出し、当該特定情報を含むコマンドを出力するものであることを特徴とする特徴Ｌ２又は特徴Ｌ３に記載の遊技機。
【１４５３】
特徴Ｌ４によれば、選択処理では複数回の抽選処理が行われる。この場合、特定情報を導出させるための抽選処理と他の抽選処理とが区分けされているため、第２出力手段が特定情報を含むコマンドを出力する場合には、特定情報を導出させるための抽選処理を実行し、他の抽選処理を実行する必要がない。これにより、第１出力手段により出力されるコマンドと、第２出力手段により出力されるコマンドとで、特定情報の共通化を図ることができるとともに、第２出力手段によるコマンドの出力に係る処理負荷を軽減することができる。
【１４５４】
特徴Ｌ５．前記第１出力手段により出力されるコマンドは、前記特定情報が設定されたコマンドを含む複数のコマンドからなり、前記第１演出の演出態様を決定付ける第１演出コマンド（演出パターンコマンド）であり、
前記第１出力手段は、
前記特定情報が設定されたコマンドを決定するための第１処理を実行する手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４１０２及びステップＳ４１０３の処理を実行する機能）と、
前記第１演出コマンドを構成するコマンドであって前記特定情報が設定されたコマンドを除く他のコマンドを決定するための第２処理を実行する手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４１０４～ステップＳ４１０６の処理を実行する機能）と、を備え、前記第１開始契機に基づいて、前記各手段により決定された各コマンドからなる前記第１演出コマンドを出力するものであり、
前記第２出力手段は、前記第２開始契機に基づいて、少なくとも前記第１処理を実行することにより前記特定情報が設定されたコマンドを導出し、当該コマンドに係る前記特定情報を含むコマンドを出力するものであることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１４５５】
特徴Ｌ５によれば、第１演出の演出態様を決定付ける第１演出コマンドは、特定情報が設定されたコマンドを含む複数のコマンドから構成されているため、複数のコマンドの組み合わせを異ならせることにより、第１演出コマンドの情報の多様化を図ることができる。これにより、第１演出コマンドの情報に応じて第１演出の演出態様を決定することにより、第１演出の多様化を図ることが可能となる。
【１４５６】
かかる構成において、当該複数のコマンドのうち特定情報が設定されたコマンドを決定する第１処理と、その他のコマンドを決定する第２処理とが区分けされている。そして、第２演出が実行される場合には、特定情報が設定されたコマンドを決定する第１処理が用いられ、第２処理を用いる必要がない。これにより、第２演出の演出態様を決定するのに用いられるコマンドの決定処理の処理負荷の軽減を図ることができる。
【１４５７】
特徴Ｌ６．前記第２処理にて決定される前記他のコマンドには、前記第１演出の開始タイミングにおける遊技状況を反映した遊技状況コマンド（保留数対応コマンドＤ（ｚ））が含まれており、
前記第１演出制御手段は、前記遊技状況コマンドに基づいて前記特定情報に基づく前記

第１演出の演出態様を変更し得るものであることを特徴とする特徴Ｌ５に記載の遊技機。
【１４５８】
特徴Ｌ６によれば、他のコマンドには遊技状況コマンドが含まれており、当該遊技状況コマンドに基づいて、特定情報に基づく第１演出の演出態様が変更し得る。これにより、遊技状況と第１演出とを密接に関連付けることが可能となり、第１演出への注目度を高めることができる。
【１４５９】
この場合、例えば第１処理において遊技状況に応じた特定情報が設定されたコマンドを導出する構成も考えられる。しかしながら、この場合、第２演出の演出態様を遊技状況に関わらず同一にしたい場合に、第２出力手段によるコマンドの出力に係る処理との共通化が困難となる。
【１４６０】
これに対して、本特徴によれば、第２処理において遊技状況コマンドを決定する構成としたことにより、第２出力手段によるコマンドの出力に係る処理に影響を与えることなく、第１演出の演出態様と遊技状況との関連付けを行うことができる。
【１４６１】
特徴Ｌ７．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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９の実施の形態における保留球格納エリア３０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（第９の実施の形態の主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にてステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記第１開始契機は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われること又は当該付与判定が行われることに基づき生じる契機であり、
前記遊技状況コマンドは、前記第１演出の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数情報を含む取得情報数コマンドであり、
前記第１演出制御手段は、前記取得情報数コマンドに含まれる前記数情報に基づいて前記特定情報に基づく前記第１演出の演出態様を変更し得るものであることを特徴とする特徴Ｌ６に記載の遊技機。
【１４６２】
特徴Ｌ７によれば、第１演出の開始タイミングにおいて取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて第１演出の演出態様を変更することができる。これにより、例えば特別情報の数が多い状況においては第１演出の演出時間を短くして特別情報の消化率を高めたり、例えば特別情報の数が救い状況においては第１演出の演出時間を短くして第１演出が行われない時間が生じにくくしたりすることができ、第１演出を好適に行うことができる。
【１４６３】
特徴Ｌ８．前記第２出力手段は、前記第１出力手段により出力されるコマンドのうち前記特定情報と、当該第２出力手段により出力されたことを前記第２制御手段にて特定するための識別用情報とを少なくとも含むコマンドを出力するものであることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１４６４】
特徴Ｌ８によれば、第２出力手段により出力されるコマンドには、特定情報と識別用情報とが少なくとも含まれている。これにより、第２制御手段にて第２出力手段により出力されたコマンドであると認識することができる。よって、特定情報を共通化させることによって生じ得るコマンドの混合を回避することができる。
【１４６５】
特徴Ｌ９．前記第１制御手段は、
予め定められた取得条件が成立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、
前記情報取得手段により取得された特別情報が、予め定められた付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（第９の実施の形態の主制御装置８１のＭＰＵ２０２における変動開始処理にてステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による前記付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記特定情報は、前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報であり、
前記演出実行手段は、絵柄の変動表示を表示可能な表示手段であり、
前記第１演出制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定が行われたことに基づいて前記表示手段にて絵柄の変動表示が開始され、前記特定情報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演出の１回として、前記特定情報を利用して決定される演出態様で前記遊技回演出が行われるように前記表示手段を制御する遊技回演出制御手段であり、
前記態様決定手段は、前記第２出力手段により出力されるコマンドに含まれる前記特定情報を利用して、当該特定情報を利用して決定される前記遊技回演出の演出態様に対応した前記第２演出の演出態様を決定するものであることを特徴とする特徴Ｌ１乃至Ｌ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１４６６】
特徴Ｌ９によれば、遊技回演出に対応した演出態様の第２演出を実行することにより、遊技回演出と第２演出とを関連付けることができる。この場合、例えば遊技回演出の前に第２演出を実行する構成とすることにより、遊技回演出への期待を高めることができる。一方、例えば遊技回演出の後に第２演出を実行する構成とすることにより、遊技回演出の余韻を高めたり、一連の演出を実行したりすることができる。以上のことから、遊技への注目度を高めることができる。
【１４６７】
特徴Ｌ１０．前記第１制御手段は、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規定数を上限として記憶する取得情報記憶手段（第９の実施の形態における保留球格納エリア４０２）を備え、
前記付与判定手段は、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、前記付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行うものであり、
前記第１制御手段は、前記特定情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第９の実施の形態における保留予告用の確認処理を実行する機能）を備え、
前記第２出力手段は、前記先特定手段により特定された前記特定情報を含むコマンドを、前記所定の特別情報に係る前記遊技回演出の開始タイミングよりも前のタイミングにて

出力するものであり、
前記第２演出は、前記第２出力手段により出力されたコマンドに含まれる前記特定情報に対応した特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報に係る前記遊技回演出の開始タイミングよりも前のタイミングにおいて前記表示手段にて実行される特別報知演出であることを特徴とする特徴Ｌ９に記載の遊技機。
【１４６８】
特徴Ｌ１０によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて演出実行手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１４６９】
この場合、第１出力手段により出力されるコマンドと第２出力手段により出力されるコマンドとで、特定情報が共通化しているため、特別報知を行うのに要する構成の簡素化を図ることができ、特別報知を行うことによって生じ得る構成の複雑化を抑制することができる。
【１４７０】
特徴Ｍ１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（ＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、
当該情報取得手段が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９の実施の形態における保留球格納エリア４０２、第１０の実施の形態における保留球格納エリア５０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与判定処理を実行するとともに、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付与判定処理を順次実行する付与判定手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１、ステップＳ４２０３の処理を実行する機能等）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（ＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第９及び第１０の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４５０６の処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能、及びＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、

前記特別報知の報知態様を決定するための処理の少なくとも一部が、前記遊技回用動作の動作態様を決定するための処理と共通していることを特徴とする遊技機。

【１４７１】

特徴Ｍ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該特別情報が付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に付与判定の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１４７２】

かかる構成において、特別報知の報知態様を決定するための処理の少なくとも一部が、遊技回用動作の動作態様を決定するための処理と共通している。これにより、特別報知を行うための処理を実行するためのプログラム容量の削減を図ることができる。よって、特別報知を行うためによって生じ得るプログラム容量の増大化を抑制することができる。

【１４７３】

特徴Ｍ２．前記遊技回制御手段は、前記付与判定の判定結果に基づいて、前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様を決定する手段（第９及び第１０の実施の形態における分類情報設定処理及び変動コマンド決定処理を実行する機能）を備え、

前記先特定手段は、前記所定の特別情報について少なくとも前記付与判定処理を実行することで前記所定の特別情報に対応した前記付与判定の判定結果を導出し、

前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報に対応した前記付与判定の判定結果に基づいて前記特別報知の報知態様を決定する手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２５２の保留予告演出決定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Ｍ１に記載の遊技機。

【１４７４】

特徴Ｍ２によれば、特別報知の報知態様を決定するための処理と遊技回用動作の動作態様を決定するための処理とで、少なくとも前記付与判定処理が共通している。これにより、先特定結果を導出するための処理に要するプログラム容量を削減することができる。

【１４７５】

特徴Ｍ３．前記遊技回制御手段は、前記付与判定の判定結果に基づいて、前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様を決定するのに用いられる態様情報を決定する態様情報決定処理を各遊技回毎に実行する態様情報決定手段（第９及び第１０の実施の形態における分類情報設定処理及び変動コマンド決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、前記態様情報決定手段が決定した態様情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、

前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報について少なくとも前記態様情報決定処理を実行することにより前記所定の特別情報に対応した前記態様情報を導出し、当該態様情報に基づいて前記特別報知の報知態様を決定する手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４５０６及びステップＳ４５０７の処理を実行する機能、及びＭＰＵ２５２の保留予告演出決定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Ｍ１又は特徴Ｍ２に記載の遊技機。

【１４７６】

特徴Ｍ３によれば、特別報知が行われる場合には、所定の特別情報について態様情報決定処理が行われ、所定の特別情報に対応した態様情報が導出される。そして、当該態様情報に対応した報知態様で特別報知が行われる。これにより、特別報知の多様化を図ることができる。

【１４７７】

また、特別報知の報知態様を決定する場合には、遊技回用動作の動作態様を決定する場合に用いられる態様情報決定処理が実行される。これにより、特別報知の報知態様を決定するのに要するプログラム容量の削減を図ることができる。よって、特別報知の報知態様

の多様化を図りつつ、当該多様化を図るためのプログラム容量の削減を図ることができる。

【１４７８】

特徴Ｍ４．前記遊技回用動作の動作態様を決定するための処理は、前記態様情報決定処理を含む複数の処理から構成されており、

前記態様情報決定処理は、前記遊技回用動作の動作態様を決定するための処理に含まれる他の処理と区分けして設定されていることを特徴とする特徴Ｍ３に記載の遊技機。

【１４７９】

特徴Ｍ４によれば、態様情報決定処理は、遊技回用動作の動作態様を決定するための他の処理とは区分けして設定されているため、特別報知を行う場合には、態様情報決定処理を実行し、上記他の処理を実行する必要がない。これにより、遊技回用動作の動作態様を決定するための処理と、特別報知の報知態様を決定するための処理とで、処理の共通化を図りつつ、特別報知を行うための処理の処理負荷の軽減を図ることができる。

【１４８０】

特徴Ｍ５．前記態様情報は第１態様情報であり、当該第１態様情報は複数種類設けられており、

さらに、少なくとも所定の第１態様情報に対して複数種類対応付けられている第２態様情報（第９及び第１０の実施の形態における変動コマンドＣ（ｙ））が設けられており、

前記態様情報決定手段は、前記付与判定手段による付与判定の結果に基づいて、前記複数種類の第１態様情報のうちいずれかを選択する第１態様情報選択処理を各遊技回毎に実行する手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の分類情報設定処理を実行する機能）を備え、

前記遊技回制御手段は、

前記第１態様情報選択処理により選択された前記第１態様情報に基づいて前記第２態様情報を決定する第２態様情報決定処理を実行する手段（第９及び第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の変動コマンド決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、前記第２態様情報決定処理により決定された前記第２態様情報に応じた動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、

前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報について少なくとも前記第１態様情報選択処理を実行することにより、前記所定の特別情報に対応した前記第１態様情報を選択し、当該第１態様情報に基づいて前記特別報知の報知態様を決定する報知態様決定手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留予告演出決定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Ｍ３又は特徴Ｍ４に記載の遊技機。

【１４８１】

特徴Ｍ５によれば、特別報知が行われる場合には、所定の特別情報について少なくとも第１態様情報選択処理が行われ、所定の特別情報に対応した第１態様情報が選択される。そして、当該第１態様情報に対応した報知態様で特別報知が行われる。この場合、特別報知を行う場合に第２態様情報決定処理まで実行する必要がないため、特別報知を行うための処理負荷を軽減することができる。

【１４８２】

特徴Ｍ６．前記遊技回用動作として、実行された場合に前記特別情報が前記付与対応結果に対応している期待度が異なるものが複数種類設定されており、

前記第１態様情報は、複数種類の遊技回用動作を前記期待度毎に区分する区分情報であり、

前記第２態様情報は、前記区分情報に対応付けて設定された情報であって当該遊技回用動作の動作態様を決定付ける遊技回用動作情報であることを特徴とする特徴Ｍ５に記載の遊技機。

【１４８３】

特徴Ｍ６によれば、期待度が異なる複数の区分情報のうち１の区分情報を選択し、当該区分情報に基づいて遊技回用動作情報を導出する構成となっている。この場合、区分情報

又は遊技回用動作情報に基づいて、特別報知の報知態様を決定する構成となるため、遊技回用動作の期待度と、特別報知の報知態様とを関連付けることができる。これにより、遊技回用動作と特別報知とを密接に関連付けることができ、これらの演出を通じて遊技への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１４８４】

特徴Ｍ７．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を行う場合に前記第１態様情報選択処理及び前記第２態様情報決定処理とは別に実行される処理であって、前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて前記第２態様情報決定処理により決定された前記第２態様情報に基づく前記動作態様を変更する変更処理を実行する手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留数対応コマンド決定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Ｍ５又は特徴Ｍ６に記載の遊技機。

【１４８５】

特徴Ｍ７によれば、変更処理により、遊技回用動作が開始される場合の遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が変更される。これにより、上記遊技状況に応じた遊技回用動作を行うことができるため、遊技回を好適に消化することができる。

【１４８６】

かかる構成において、変更処理は、上記第１態様情報選択処理及び第２態様情報決定処理とは別に実行することにより、特別報知の報知態様を決定する場合には変更処理を実行しないようにすることが可能となる。これにより、遊技回用動作情報を導出するまでの処理を共通化しつつ、遊技状況に応じた遊技回用動作を行うことが可能となる。

【１４８７】

なお、「前記遊技回用動作が開始される場合の遊技状況」とは、例えば「取得情報記憶手段に記憶されている特別情報の数」が考えられる。

【１４８８】

特徴Ｍ８．前記第２態様情報のうち、前記変更処理の変更対象となり得る前記第２態様情報と、変更先となり得る前記第２態様情報とは予め定められており、

前記変更処理の変更対象となる前記第２態様情報に基づく前記特別報知の報知態様と、前記変更先の前記第２態様情報に基づく前記特別報知の報知態様とは、識別不可となっていることを特徴とする特徴Ｍ７に記載の遊技機。

【１４８９】

特徴Ｍ８によれば、遊技回用動作が行われる場合に変更処理により第２態様情報が変更された場合であっても、特別報知の報知態様は、遊技者からみて識別することはできない。これにより、変更処理により第２態様情報が変更されたことによって生じ得る特別報知の報知態様と遊技回用動作の動作態様との不整合を回避することができる。

【１４９０】

なお、本特徴の具体的な構成としては例えば、「前記特別報知の報知態様は、前記変更処理の変更対象となる第２態様情報に対応したものと、前記変更先の第２態様情報に対応したものとで共通している」構成が考えられる。

【１４９１】

特徴Ｎ１．所定の演出（遊技回演出）を実行させる所定演出制御手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２５２の遊技回演出を実行させる機能）と、

前記所定の演出を実行する場合に用いられるものであって、少なくとも第１の抽選と当該第１の抽選に対してその後の抽選である第２の抽選とが含まれた複数回の抽選を行う抽選手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の変動開始処理を実行する機能）と、

前記第１の抽選の抽選結果に基づいて、前記所定の演出よりも前に開始される先開始演出（保留予告演出）を実行させる先開始演出制御手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記所定演出制御手段は、前記所定の演出を実行させる場合に、前記先開始演出が実行される場合に用いられた前記第１の抽選の抽選結果を、当該所定の演出を実行するのに用

いられる前記第１の抽選の抽選結果として利用する特定制御手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４８０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１４９２】

特徴Ｎ１によれば、所定の演出よりも前に先開始演出が実行される場合がある。これにより、先開始演出と所定の演出とを通じて、遊技への注目度を高めることができる。

【１４９３】

かかる構成において、所定の演出は、先開始演出を実行する場合に用いられた第１の抽選の抽選結果を利用して実行される。これにより、所定の演出を行う場合に、再度第１の抽選を行う必要がないため、所定の演出を行うための処理負荷の軽減を図ることができる。

【１４９４】

特徴Ｎ２．前記第１の抽選の抽選態様として、前記第１の抽選に用いられる情報量が相対的に大小となることにより前記第１の抽選に要する処理負荷が相対的に高低となる高負荷態様（高確率モード）と低負荷態様（低確率モード）とが設定されており、

前記特定制御手段は、少なくとも前記第１の抽選の抽選態様が前記高負荷態様である状況において前記所定の演出を実行させる場合には、前記先開始演出が実行される場合に用いられた前記第１の抽選の抽選結果を、当該所定の演出を実行するのに用いられる前記第１の抽選の抽選結果として利用することを特徴とする特徴Ｎ１に記載の遊技機。

【１４９５】

特徴Ｎ２によれば、第１の抽選の抽選態様として高負荷態様と低負荷態様とが設定されており、高負荷態様である状況において所定の演出を開始する場合には、先開始演出に用いられた第１の抽選の抽選結果が再度用いられる。これにより、高負荷態様の第１の抽選を２度行う必要がないため、先開始演出及び所定の演出を行うための処理負荷の軽減を図ることができる。

【１４９６】

特徴Ｎ３．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて、所定の数値情報を取得する取得手段（ＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）を備え、

前記第１の抽選には、前記数値情報が予め定められている特定数値情報に対応しているか否かを判定する判定処理が含まれており、

前記判定処理の判定結果が、前記数値情報が前記特定数値情報に対応しているとする特定結果であるか否かに応じて、前記第１の抽選の抽選結果は異なるよう設定されており、

前記第１の抽選の抽選結果が前記特定結果に対応したものである場合には、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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）を備え、

前記高負荷態様及び前記低負荷態様は、前記特定数値情報として設定されている数値情報の数が相対的に多い及び少ないとなるように設定されることで、前記数値情報が前記特定数値情報に対応している確率が相対的に高低となる高確率態様及び低確率態様であり、

前記特定制御手段は、前記第１の抽選の抽選態様が前記低負荷態様である状況において前記所定の演出を実行させる場合には、前記先開始演出が実行される場合に用いられた前記第１の抽選の抽選結果を利用しないことを特徴とする特徴Ｎ２に記載の遊技機。

【１４９７】

特徴Ｎ３によれば、特定結果となる確率が異なる高確率態様と低確率態様とが設定されているため、高確率態様である状況においては第１の抽選の抽選結果が特定結果に対応したものとなり易い。そして、第１の抽選の抽選結果が特定結果に対応したものである場合には、遊技者に対して特典が付与される。これにより、高確率態様における遊技への注目度を高めることができる。

【１４９８】

かかる構成において、不正に利益を得る目的で第１の抽選の抽選結果を特定結果に対応したものに変更する不正行為が想定される。当該不正行為は、比較的特定結果となりにく

い低確率態様である状況において行われることが想定される。

【１４９９】

また、上記不正行為は、判定処理にて特定結果が導出されるように当該判定処理にて用いられる各種情報又は判定処理自体を変更する行為と比較して、変更対象が少なくなり易いため、比較的容易に行われ易い。

【１５００】

この点、本特徴によれば、第１の抽選の抽選態様が低確率態様である場合には、上記不正行為により変更されたおそれが高い情報を利用することなく、再度第１の抽選を実行する構成としたことにより、上記不正行為を抑制することができる。

【１５０１】

特徴Ｎ４．前記先開始演出は、前記所定の演出に用いられる前記第１の抽選の抽選結果が前記高確率態様に基づいて導出されたものについて行うものであることを特徴とする特徴Ｎ３に記載の遊技機。

【１５０２】

特徴Ｎ４によれば、先開始演出は、第１の抽選の演出態様が高確率態様である場合の第１の抽選結果に基づいて行われる。これにより、比較的遊技者に対して特典が付与され易い場合に、先開始演出及び所定の演出が実行されることとなり、先開始演出への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１５０３】

特徴Ｎ５．前記特典付与手段は、第１の抽選の抽選結果が前記特定結果に対応したものである場合、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させるとともに、当該特定遊技状態終了後に行われる所定回数の前記所定の演出が、前記高確率態様での前記第１の抽選による抽選結果に基づくものとなるようにするものであり、

前記特定遊技状態中に、前記特定遊技状態終了後の前記所定回数の前記所定の演出に係る前記第１の抽選を行い得るよう構成されており、

前記所定回数の前記所定の演出に係る前記第２の抽選は、前記特定遊技状態の終了後に行われ得るよう構成されており、

前記特定制御手段は、前記特定遊技状態終了後の前記所定回数の前記所定の演出に係る前記第２の抽選を行う場合には、前記特定遊技状態中に行われた前記第１の抽選の抽選結果を利用し得るものであることを特徴とする特徴Ｎ３又は特徴Ｎ４に記載の遊技機。

【１５０４】

特徴Ｎ５によれば、第１の抽選の抽選結果が特定結果に対応したものである場合、遊技状態が遊技者に有利な特定遊技状態となるとともに、当該特定遊技状態終了後の所定回数の第１の抽選が高確率態様で行われる。これにより、遊技者に対して特典が付与され易くなる。

【１５０５】

かかる構成において、上記所定回数の所定の演出に係る第１の抽選は特定遊技状態中に行われ、上記所定回数の所定の演出に係る第２の抽選は当該特定遊技状態終了後に行われる。これにより、上記所定回数の所定の演出に係る第１の抽選の実行タイミングと第２の抽選の実行タイミングとが異なっているため、処理負荷の分散を図ることができ、局所的な処理負荷の増大を抑制することができる。

【１５０６】

特徴Ｎ６．前記所定の演出の演出態様を決定付ける情報として、

複数種類の第１情報（分類情報Ｂ（ｘ））と、

少なくとも所定の前記第１情報に対して複数種類対応付けられて設定されている第２情報（変動コマンドＣ（ｙ））と、

が設けられており、

前記第１の抽選は、前記複数種類の第１情報のうちいずれかを選択するものであり、

前記第２の抽選は、前記第１の抽選により選択された前記第１情報に基づいて前記第２情報を決定するものであり、

前記先開始演出制御手段は、前記第１の抽選により選択された第１情報を用いて前記先開始演出の演出態様を決定する手段（ＭＰＵ２０２の保留予告演出決定処理を実行する機能）を備え、
前記所定演出制御手段は、前記第２の抽選により選択された第２情報を用いて前記所定の演出の演出態様を決定する手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の変動コマンド決定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Ｎ１乃至Ｎ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１５０７】
特徴Ｎ６によれば、先開始演出の演出態様は、第１情報を用いて決定される。この場合、先開始演出を行う場合に第２情報まで導出する必要がないため、先開始演出に係る処理負荷の軽減を図ることができる。
【１５０８】
特徴Ｎ７．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて、特別情報を取得する情報取得手段（ＭＰＵ２０２における情報取得処理を実行する機能）と、
当該情報取得手段が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１０の実施の形態における保留球格納エリア５０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を予め定められた順番で順次行う付与判定手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１，ステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（ＭＰＵ２０２における遊技状態移行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記所定演出制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて、所定の表示手段（図柄表示装置４１）において絵柄の変動表示が開始され、前記付与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演出の１回として、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて前記遊技回演出が行われるように前記表示手段を制御する遊技回演出制御手段であり、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報に係る遊技回演出が開始されるよりも前のタイミングにおいて特定する先特定手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）を備え、
前記先開始演出制御手段は、前記先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報に係る遊技回演出が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段（図柄表示装置４１）にて実行されるようにする特別報知制御手段（第１０の実施の形態におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）であり、
前記第１の抽選には、前記付与判定手段による付与判定が含まれていることを特徴とする特徴Ｎ１乃至Ｎ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１５０９】
特徴Ｎ７によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該所定の特別情報に係る遊技回演出が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に遊技回演出に係る特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１５１０】
かかる構成において、第１の抽選には、付与判定手段による付与判定が含まれているため、第１の抽選の抽選結果に基づいて、特典が付与されるか否かを特定することができる。これにより、第１の抽選の抽選結果に基づいて決定される遊技回演出及び特別報知を、遊技者の特典の付与に関連付けることができ、これらの演出への注目度の更なる向上を図ることができる。
【１５１１】
特徴Ｎ８．前記遊技回演出の演出態様は複数種類設定されており、
前記遊技回演出の演出態様を決定付ける情報として、
前記複数種類の遊技回演出の演出態様を所定の単位で区分する複数種類の区分情報（分類情報Ｂ（ｘ））と、
前記複数種類の区分情報のうち少なくとも所定の区分情報に対して複数種類対応付けて設定された情報であって当該遊技回演出の演出態様を決定付ける遊技回演出情報（変動コマンドＣ（ｙ））と、
が設けられており、
前記第１の抽選は、前記特別情報を用いて、前記複数種類の区分情報のうちいずれかを選択するものであり、
前記第２の抽選は、前記第１の抽選により選択された区分情報に基づいて前記遊技回演出情報を決定するものであり、
前記遊技回演出制御手段は、前記第２の抽選により選択された遊技回演出情報を用いて決定された演出態様で前記遊技回演出を実行させるものであり、
前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報について前記第１の抽選により選択された区分情報を用いて決定された報知態様で前記特別報知を実行するものであることを特徴とする特徴Ｎ７に記載の遊技機。
【１５１２】
特徴Ｎ８によれば、期待度が異なる複数の区分情報のうち１の区分情報を選択し、当該区分情報に基づいて遊技回演出情報を選択する構成となっている。この場合、区分情報に基づいて、特別報知の報知態様を決定する構成となるため、遊技回演出の演出態様の区分と、特別報知の報知態様とを関連付けることができる。これにより、遊技回用動作と特別報知とを密接に関連付けることができ、これらの演出を通じて遊技への注目度の更なる向上を図ることができる。
【１５１３】
特徴Ｎ９．前記複数種類の区分情報のうち少なくとも第１区分情報と第２区分情報とでは、前記各区分情報に対応した演出態様で前記遊技回演出が行われた場合に前記特別情報が前記付与対応結果である期待度が異なっており、
前記特別報知制御手段は、前記第１区分情報に対応した前記特別報知と前記第２区分情報に対応した前記特別報知とで、前記期待度が異なる報知態様の前記特別報知を実行し得るものであることを特徴とする特徴Ｎ８に記載の遊技機。
【１５１４】
特徴Ｎ９によれば、少なくとも第１区分情報と第２区分情報とで期待度が異なっている構成において、これらの区分情報に対応する特別報知の報知態様に係る期待度を異ならせることができる。これにより、遊技回演出の演出態様と、特別報知の報知態様とを、期待度という概念で関連付けることができる。よって、遊技回用動作と特別報知とを関連付けを好適に行うことができる。
【１５１５】
特徴Ｎ１０．前記取得情報記憶手段は、前記特別情報を記憶可能な複数の保留記憶領域（各エリアＲａ１～Ｒａ４，Ｒｂ１～Ｒｂ４）を備え、
前記情報取得手段により前記特別情報が取得されたことに基づいて、前記特別情報を前記保留記憶領域に順次記憶させていくとともに、前記付与判定手段による付与判定が行われる場合に、前記複数の保留記憶領域に記憶されている特別情報を当該保留記憶領域内で

順次シフトさせる特別情報シフト手段（第１０の実施の形態におけるデータ設定処理を実行する機能）を備え、
各保留記憶領域には、前記第１の抽選の抽選結果を反映した抽選結果情報を記憶可能な抽選結果情報記憶領域（第１０の実施の形態における分類情報記憶エリアＫａ１～Ｋａ４，Ｋｂ１～Ｋｂ４）が設けられており、
前記第１の抽選が行われた場合には、前記抽選結果情報を、前記第１の抽選に用いられた前記特別情報が記憶されている前記保留記憶領域の前記抽選結果情報記憶領域に記憶させる抽選結果情報設定手段（第１０の実施の形態におけるＭＰＵ２０２のステップＳ４７０７の処理を実行する機能）を備え、
前記特別情報シフト手段は、前記特別情報をシフトさせる場合には、前記抽選結果情報記憶領域に記憶されている前記抽選結果情報をシフトさせるものであり、
前記第２の抽選は、前記抽選結果情報記憶領域に記憶されている前記抽選結果情報を用いるものであることを特徴とする特徴Ｎ７乃至Ｎ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１５１６】
特徴Ｎ１０によれば、第１の抽選が行われた場合には、当該第１の抽選の抽選結果情報が、当該第１の抽選に用いられた特別情報が記憶されている保留記憶領域の抽選結果情報記憶領域に記憶される。また、付与判定手段による付与判定が行われる場合には、各保留記憶領域に記憶されている特別情報及び抽選結果情報が一体となってシフトする。そして、各保留記憶領域に記憶されている抽選結果情報を用いて第２の抽選が行われる。これにより、特別情報のデータ処理と同時に抽選結果情報のデータ処理を実行することが可能となる。よって、抽選結果情報のデータ処理を比較的容易に行うことができるとともに、特別情報と抽選結果情報との同期も容易に取ることができる。
【１５１７】
特徴Ｏ１．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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９の実施の形態における保留球格納エリア４０２、第１１の実施の形態における保留球格納エリア６０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報に係る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報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第９及び第１１の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、
各遊技回において、当該遊技回の契機となった特別情報に含まれる抽選数値情報（リーチ乱数カウンタＣ３）を用いて複数種類の態様情報のうちいずれかを選択する抽選処理を実行する態様情報抽選手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の分類情報設定処理を実行する機能、第１１の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留数対応分類情報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、前記態様情報抽選手段により選択された態様情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を実行し、
且つ、
少なくとも前記抽選数値情報が予め定められた特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、同一の特別情報に関わらず前記付与対応結果に対応している期待度が異なる動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る前記遊技回用動作にて前記期待度が異なる動作態様のうち前記期待度が相対的に高い動作態様が実行されると認識され易い特別報知が行われないように又は行われにくいように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１５１８】

特徴Ｏ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該所定の特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に遊技回の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１５１９】

また、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作の動作態様は、当該遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて異なる場合がある。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じた遊技回用動作を実行することが可能となる。

【１５２０】

かかる構成において、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が高いものが実行されると認識され易い特別報知が行われないように又は行われにくいように構成されているため、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が異なる構成において特別報知と遊技回用動作との間で期待度の降格が生じにくいようになっている。

【１５２１】

すなわち、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況によっては、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作として、期待度が低いものが実行される場合がある。この場合、仮に特定抽選数値情報が含まれた特別情報に係る特別報知として、期待度が高い特別報知が行われると、同一の特別情報に基づく演出間で期待度が降格するおそれがある。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、特別報知が行われない、又は上記特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が高いものが実行されると認識され易い特別報知は実行されにくいため、上記降格する事象の発生を抑制することができる。

【１５２２】

特徴Ｏ２．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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９の実施の形態における保留球格納エリア４０２、第１１の実施の形態における保留球格納エリア６０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報に係る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報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第９及び第１１の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、
各遊技回において、当該遊技回の契機となった特別情報に含まれる抽選数値情報（リーチ乱数カウンタＣ３）を用いて複数種類の態様情報のうちいずれかを選択する抽選処理を実行する態様情報抽選手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の分類情報設定処理を実行する機能、第１１の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留数対応分類情報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、前記態様情報抽選手段により選択された態様情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を実行し、
且つ、
少なくとも前記抽選数値情報が予め定められた特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数に応じて、同一の特別情報に関わらず前記付与対応結果に対応している期待度が異なる動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る前記遊技回用動作にて前記期待度が異なる動作態様のうち前記期待度が相対的に高い動作態様が実行されると認識され易い特別報知が行われないように又は行われにくいように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１５２３】
特徴Ｏ２によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該所定の特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に遊技回の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。
【１５２４】
また、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作の動作態様は、当該遊技回用動作の開始タイミングにおける特別情報の数に応じて異なる場合がある。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じた遊技回用動作を実行することが可能となる。
【１５２５】
かかる構成において、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が高いものが実行されると認識され易い特別報知が行われないように又は行われにくいように構成されているため、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が異なる構成において特別報知と遊技回用動作との間で期待度の降格が生じにくいようになっている。
【１５２６】
すなわち、遊技回用動作の開始タイミングにおける特別情報の数によっては、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作として、期待度が低いものが実行される場合がある。この場合、仮に特定抽選数値情報が含まれた特別情報に係る特別報知として、期待度が高い特別報知が行われると、同一の特別情報に基づく演出間で期待度が降格するおそれがある。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、特別報知が行われない、又は上記特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が高いものが実行されると認識され易い特別報知は実行されにくいため、上記降格する事象の発生を抑制することができる。
【１５２７】
特徴Ｏ３．予め定められた取得条件が成立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、
当該情報取得手段が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９の実施の形態における保留球格納エリア４０２、第１１の実施の形態における保留球格納エリア６０１）と、
前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、

前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、

当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報に係る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報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（第９及び第１１の実施の形態における表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２のラウンド演出実行処理を実行する機能）と、

を備え、

前記遊技回制御手段は、

各遊技回において、当該遊技回の契機となった特別情報に含まれる抽選数値情報（リーチ乱数カウンタＣ３）を用いて複数種類の態様情報のうちいずれかを選択する抽選処理を実行する態様情報抽選手段（第９の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の分類情報設定処理を実行する機能、第１１の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留数対応分類情報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、前記態様情報抽選手段により選択された態様情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を実行し、

且つ、

少なくとも前記抽選数値情報が予め定められた特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、同一の特別情報に関わらず異なる動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、

前記特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、共通の特別報知を実行する又は前記特別報知を実行しないよう構成されていることを特徴とする遊技機。

【１５２８】

特徴Ｏ３によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該所定の特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に遊技回の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１５２９】

また、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作の動作態様は、当該遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて異なる場合がある。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じた遊技回用動作を実行することが可能となる。

【１５３０】

かかる構成において、特定抽選数値情報が含まれる特別情報については、特別報知が実行されない又は共通の特別報知が実行されるよう構成されている。これにより、遊技状況に応じて異なる動作態様の遊技回用動作が実行される場合に、特別報知と遊技回用動作との間での不整合が発生する不都合を回避することができる。

【１５３１】

特徴Ｏ４．前記特定抽選数値情報である場合に実行され得る前記遊技回用動作の動作態様として、前記遊技回用動作が行われる動作期間が相対的に長短となる長期間態様（演出Ａ～Ｆ）と、短期間態様（演出Ｇ）とが設定されており、

前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、前記長期間態様が実行される確率及び前記短期間態様が実行される確率のうち少なくとも一方が変動するよう構成されていることを特徴とする特徴Ｏ３に記載の遊技機。

【１５３２】

特徴Ｏ４によれば、遊技状況に合わせて、遊技回用動作が行われる期間を調整することができるため、遊技状況に合わせて特別情報の消化率を調整することができる。

【１５３３】
かかる構成において、短期間態様及び長期間態様に関わらず、特別報知は実行されない又は共通の特別報知が実行される。これにより、どちらの動作態様で遊技回用動作が実行された場合であっても、遊技者が同一の特別情報について特別報知と遊技回用動作間で降格した印象を受けることがない。よって、上記降格によって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。
【１５３４】
特徴Ｏ５．前記遊技回用動作の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が多くなるほど、前記特定抽選数値情報に係る前記遊技回用動作として前記長期間態様が実行されにくく前記短期間態様が実行され易い一方、前記遊技回用動作の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が少なくなるほど、前記特定抽選数値情報に係る前記遊技回用動作として前記短期間態様が実行されにくく前記長期間態様が実行され易くなるよう構成されていることを特徴とする特徴Ｏ４に記載の遊技機。
【１５３５】
特徴Ｏ５によれば、特別情報の数が比較的多い状況においては短期間態様の遊技回用動作が行われるため、遊技回用動作を早く終了させることができ、特別情報をより早く消化させることができる。
【１５３６】
一方、特別情報の数が比較的少ない状況においては長期間態様の遊技回用動作が行われるため、当該遊技回用動作中に特別情報が取得され易い。これにより、遊技回用動作が行われない期間が生じにくい。よって、遊技回用動作が行われない期間により生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。
【１５３７】
特徴Ｏ６．前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報について前記特別報知を行う場合、前記所定の特別情報について少なくとも前記態様情報抽選手段による抽選処理を実行することにより前記態様情報を選択し、当該選択された態様情報に対応した前記特別報知を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した前記特別報知が共通していることを特徴とする特徴Ｏ３乃至Ｏ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１５３８】
特徴Ｏ６によれば、態様情報に応じた特別報知が行われることにより、遊技回用動作と特別報知とを関連付けることができる。この場合、特別報知を行う場合には、遊技回用動作を行う場合に実行される態様情報抽選手段による抽選を行う構成とした。これにより、遊技回用動作に関連付けた特別報知を行うための処理に係るプログラム容量を削減することができる。
【１５３９】
かかる構成において、特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した特別報知は共通している。これにより、特別報知及び遊技回用動作間での不整合が発生する不都合を回避することができる。
【１５４０】
この場合、特定抽選数値情報に係る特別報知を行う場合には、例えば特定抽選数値情報であるか否かを判定し、特定抽選数値情報である場合には共通の特別報知を実行する構成も考えられる。この場合、特別報知を行うための態様情報の抽選処理と、遊技回用動作を行うための態様情報の抽選処理とが異なることとなり、プログラム容量が増大化する。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した特別報知を共通化することにより、処理の共通化を図りつつ、上記不都合を抑制することができる。
【１５４１】
特徴Ｏ７．少なくとも予め定められた特定態様情報（Ｂ（６））に対して複数種類設定

されている情報であって、前記遊技回用動作の動作態様を決定付けるのに用いられる遊技回用動作情報（変動コマンドＣ（ｙ））を更に設け、
前記遊技回制御手段は、
前記態様情報抽選手段により選択された前記態様情報を用いて前記遊技回用動作情報を決定する遊技回用動作情報決定処理を実行する遊技回用動作情報決定手段（第９の実施の形態における変動コマンド決定処理を実行する機能）を備え、当該遊技回用動作情報決定手段により決定された遊技回用動作情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を実行し、
且つ、
少なくとも前記抽選数値情報が前記特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、同一の特別情報に関わらず前記特定態様情報に対応した複数種類の遊技回用動作情報のうちいずれかに対応した動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報に基づく前記態様情報抽選手段により前記特定態様情報が選択される特別情報については、前記特別報知を実行しない又は共通の特別報知を実行するよう構成されていることを特徴とする特徴Ｏ３乃至Ｏ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１５４２】
特徴Ｏ７によれば、遊技回用動作情報に応じた動作態様で遊技回用動作は実行される。当該遊技回用動作情報は、複数種類の態様情報のうち１の態様情報を選択する抽選と、その抽選結果に基づく遊技回用動作情報決定処理により決定される。この場合、上記抽選により特定態様情報が選択された場合には、当該特定態様情報に対応する複数種類の遊技回用動作情報のうちいずれかを選択する構成となっている。これにより、遊技回用動作の動作態様の多様化を図ることができる。
【１５４３】
かかる構成において、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて動作態様が異なる場合であっても態様情報は特定態様情報で変化しないようになっている。そして、当該特定態様情報が選択される特別情報については、特別報知が実行されない又は共通の特別報知が実行される。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が異なる場合に特別報知と遊技回用動作との不整合が発生することを抑制することができる。
【１５４４】
特徴Ｏ８．前記遊技回制御手段は、少なくとも前記抽選数値情報が前記特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、前記付与対応結果に対応している期待度が異なる動作態様で前記遊技回用動作を行うものであることを特徴とする特徴Ｏ３乃至Ｏ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１５４５】
特徴Ｏ８によれば、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて同一の特別情報について異なる期待度の遊技回用動作が行われる場合がある。これにより、遊技状況と遊技回用動作とを関連付けることができ、遊技回用動作を好適に行うことができる。
【１５４６】
かかる構成において、特定抽選数値情報が含まれた特別情報について、特別報知は実行されない又は共通の特別報知が実行される。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて期待度が異なる遊技回用動作が行われる構成において特別報知と遊技回用動作との間で期待度の降格が生じにくいようになっている。
【１５４７】
すなわち、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況によっては、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作として、期待度が低いものが実行される場合がある。この場合、仮に特定抽選数値情報が含まれた特別情報に係る特別報知として、期待度が高い特別報知が行われると、同一の特別情報に基づく演出間で期待度が降格するおそれがある。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報が含まれた特別情報について特別報知を実

行しない又は共通の特別報知を実行する構成となっているため、上記降格する事象の発生を抑制することができる。

【１５４８】

特徴Ｏ９．前記遊技回用動作の動作態様は、前記期待度が相違する複数種類の動作態様に区分されており、

前記特定抽選数値情報に対応した前記遊技回用動作の動作態様として選択され得る動作態様は、前記複数種類の動作態様のうち前記期待度が低い側の動作態様間で変動するものであることを特徴とする特徴Ｏ８に記載の遊技機。

【１５４９】

特定抽選数値情報に対応した遊技回用動作の動作態様として、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて異なる期待度の動作態様が選択され得る構成においては、当該遊技回用動作の動作態様の期待度が遊技状況に応じて変動することとなる。この場合、期待度が比較的高い動作態様に係る期待度が変動すると、当該期待度の変動が遊技者に気付かれ易くなる。

【１５５０】

これに対して、本特徴によれば、低期待度側の動作態様間で変動するため、上記期待度の変動が比較的気付かれにくい。これにより、上記不都合を回避することができる。

【１５５１】

さらに、特別報知が実行されない又は共通の特別報知が実行される対象は、期待度が比較的低い側の動作態様に対応した特別情報であるため、当該特別報知が実行されない又は簡素なものであっても、遊技者に対して違和感を与えにくい。これにより、特別報知を実行しない又は共通の特別報知を実行することによって生じ得る違和感を軽減することができる。

【１５５２】

特徴Ｏ１０．前記遊技回用動作の動作態様は、前記期待度が相違する複数種類の動作態様に区分されており、

前記特定抽選数値情報に対応した前記遊技回用動作の動作態様として選択され得る動作態様には、

前記複数種類の動作態様のうち第１動作態様（演出Ｇ）と、

当該第１動作態様の期待度との差が最小となる第２動作態様（演出Ｆ）と、

が含まれていることを特徴とする特徴Ｏ８又は特徴Ｏ９に記載の遊技機。

【１５５３】

特徴Ｏ１０によれば、特定抽選数値情報に対応した遊技回用動作の動作態様は、少なくとも第１動作態様と、当該第１動作態様の期待度に対して１番期待度が近い第２動作態様との間で変動する。これにより、遊技状況に応じて変動する期待度の範囲を小さくすることができ、予め設定されている期待度をなるべく確保することができる。よって、遊技回用動作の動作態様のバランスを維持しつつ、特徴Ｏ３等の効果を奏することができる。

【１５５４】

特徴Ｐ１．予め定められた取得条件が成立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、

当該情報取得手段が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１１の実施の形態における保留球格納エリア６０１）と、

前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が、予め設定されている付与情報に対応しているか否かの付与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付与判定を順次行う付与判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２のステップＳ４２０１及びステップＳ４２０３の処理を実行する機能）と、

当該付与判定手段による付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典

付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定手段の判定結果に対応した報知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、前記取得情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第９及び第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記情報取得手段により取得された所定の特別情報が前記付与判定の対象となった場合における判定結果を反映する情報を、当該所定の特別情報が前記付与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先特定手段（第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記所定の特別情報が前記付与判定の対象となるよりも前のタイミングにおいて前記報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記遊技回制御手段は、
各遊技回において、当該遊技回の契機となった特別情報に含まれる抽選数値情報（リーチ乱数カウンタＣ３）を用いて複数種類の態様情報のうちいずれかを抽選で選択する抽選処理を実行する態様情報抽選手段（第１１の実施の形態におけるＭＰＵ２０２の保留数対応分類情報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、前記態様情報抽選手段により選択された態様情報に応じた動作態様で前記遊技回用動作を実行し、
且つ、
少なくとも前記抽選数値情報が予め定められた特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、同一の特別情報に関わらず前記付与対応結果に対応している期待度が異なる動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る前記遊技回用動作にて前記期待度が異なる動作態様のうち前記期待度が相対的に低い動作態様が実行されると認識され易い特別報知が行われ易いように構成されていることを特徴とする遊技機。

【１５５５】
特徴Ｐ１によれば、付与判定の対象となっていない所定の特別情報に応じた特別報知が、当該所定の特別情報に係る遊技回が開始されるよりも前のタイミングにおいて報知手段にて実行されることがある。これにより、遊技者にとっては、特別情報が取得情報記憶手段に記憶されている場合には後に遊技回の対象となる特別情報について付与判定の対象となった場合の結果を特別報知の内容に応じて確認する又は予測するという遊技が追加され、遊技の多様化が図られる。この結果、遊技の注目度を高められる。

【１５５６】
また、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作の動作態様は、当該遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて異なる場合がある。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じた遊技回用動作を実行することが可能となる。

【１５５７】
かかる構成において、特定抽選数値情報が含まれる特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作にて期待度が異なる動作態様のうち期待度が相対的に低い動作態様が

実行されると認識され易い特別報知が行われ易い。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が異なる構成において、特別報知と遊技回用動作との間で期待度の降格が生じにくいようになっている。

【１５５８】

すなわち、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況によっては、特定抽選数値情報に基づく遊技回用動作として、期待度が低いものが実行される場合がある。この場合、仮に特定抽選数値情報が含まれた特別情報に係る特別報知として、期待度が高い特別報知が行われると、同一の特別情報に基づく演出間で期待度が降格するおそれがある。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が低いものが実行されると認識され易い特別報知が実行され易いため、上記降格する事象の発生を抑制することができる。

【１５５９】

特徴Ｐ２．前記態様情報抽選手段による抽選処理の抽選態様には、

相対的に前記付与対応結果に対応している期待度が高いものが選択され易い高期待度態様（第４外れテーブルＴＤ２４）と、

前記高期待度態様と比較して前記期待度が低いものが選択され易い低期待度態様（第１外れテーブルＴＤ２１）と、

が設定されており、

前記態様情報抽選手段は、前記特定抽選数値情報を用いて前記抽選処理を実行する場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、異なる抽選態様で前記抽選処理を実行することにより、同一の特別情報に関わらず前記期待度が異なる態様情報を選択し得るものであり、

前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報に前記特定抽選数値情報が含まれている場合、前記低期待度態様で前記抽選処理を実行することにより前記所定の特別情報に対応する態様情報を選択し、当該態様情報を用いて決定された報知態様の特別報知を実行する特定制御手段（第１１の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２においてステップＳ５１１０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Ｐ１に記載の遊技機。

【１５６０】

特徴Ｐ２によれば、抽選処理の抽選態様を異ならせることにより、同一の特別情報に関わらず期待度が異なる態様情報が選択され得るようにした構成において、特別報知の報知態様を決定するのに態様情報を用いる構成とした。これにより、共通の態様情報を用いることにより、特別報知と遊技回用動作とを関連付けることができる。

【１５６１】

この場合、特定抽選数値情報が含まれている特別情報に係る特別報知の報知態様を決定するのに用いられる態様情報は、期待度が低いものが選択され易い抽選態様の抽選処理にて選択される構成とした。これにより、特定抽選数値情報が含まれる特別情報については、期待度が低い特別報知が実行され易くなっている。遊技者は、期待度が低い特別報知が実行された場合、当該特別報知の契機となった特別情報に係る遊技回用動作は相対的に期待度が低いものが実行されると認識することが想定される。よって、特別報知と遊技回用動作との間の降格を抑制することができる。

【１５６２】

特徴Ｐ３．前記特定抽選数値情報である場合に実行され得る前記遊技回用動作の動作態様として、前記遊技回用動作が行われる動作期間が相対的に長短となる長期間態様（演出Ａ～Ｆ）と、短期間態様（演出Ｇ）とが設定されており、

前記各期間態様に対して異なる前記期待度が対応付けられて設定されており、

前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、前記長期間態様が実行される確率及び前記短期間態様が実行される確率のうち少なくとも一方が変動するよう構成されていることを特徴とする特徴Ｐ１又は特徴Ｐ２に記載の遊技機。

【１５６３】

特徴Ｐ３によれば、遊技状況に合わせて、遊技回用動作が行われる期間を調整することができるため、遊技状況に合わせて特別情報の消化率を調整することができる。

【１５６４】

また、期待度に応じて遊技回用動作が行われる期間が異なるため、当該期間に基づいて今回の遊技回用動作に係る期待度を把握することができる。これにより、遊技回用動作への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１５６５】

かかる構成において、短期間態様及び長期間態様に関わらず、特定抽選数値情報が含まれた特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作として相対的に期待度が低いものが実行されると認識され易い特別報知が実行され易い。これにより、どちらの動作態様で遊技回用動作が実行された場合であっても、遊技者が同一の特別情報について特別報知と遊技回用動作間で降格した印象を受けにくい。よって、上記降格によって生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。

【１５６６】

なお、「前記期待度が相対的に高いものとして前記長期間態様が設定されており、前記期待度が相対的に低いものとして前記短期間態様が設定されている」構成とするとよい。これにより、付与対応結果である可能性が高いことに起因して遊技者の関心が高い遊技回用動作が行われる期間が長くなるため、遊技への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１５６７】

特徴Ｐ４．前記遊技回用動作の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が多くなるほど、前記特定抽選数値情報に係る前記遊技回用動作として前記長期間態様が実行されにくく前記短期間態様が実行され易い一方、前記遊技回用動作の開始タイミングにおいて前記取得情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が少なくなるほど、前記特定抽選数値情報に係る前記遊技回用動作として前記短期間態様が実行されにくく前記長期間態様が実行され易くなるよう構成されていることを特徴とする特徴Ｐ３に記載の遊技機。

【１５６８】

特徴Ｐ４によれば、特別情報の数が比較的多い状況においては短期間態様の遊技回用動作が行われるため、遊技回用動作を早く終了させることができ、特別情報をより早く消化させることができる。

【１５６９】

一方、特別情報の数が比較的少ない状況においては長期間態様の遊技回用動作が行われるため、当該遊技回用動作中に特別情報が取得され易い。これにより、遊技回用動作が行われない期間が生じにくい。よって、遊技回用動作が行われない期間により生じ得る遊技への注目度の低下を抑制することができる。

【１５７０】

特徴Ｐ５．前記特別報知制御手段は、前記所定の特別情報について前記特別報知を行う場合、前記所定の特別情報について少なくとも前記態様情報抽選手段による前記抽選処理を実行することにより前記態様情報を選択し、当該選択された態様情報に対応した前記特別報知を実行するものであり、

前記特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した前記特別報知は、前記所定の特別情報に係る前記遊技回用動作にて前記期待度が異なる動作態様のうち前記期待度が相対的に低い動作態様が実行されると認識され易いものであることを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１５７１】

特徴Ｐ５によれば、態様情報に応じた特別報知が行われることにより、遊技回用動作と特別報知とを関連付けることができる。この場合、特別報知を行う場合には、少なくとも態様情報抽選手段による抽選を行う構成としたことにより、遊技回用動作に関連付けた特別報知を行うための処理に係るプログラム容量を削減することができる。

【１５７２】
かかる構成において、特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した特別報知は、所定の特別情報に係る遊技回用動作にて期待度が相対的に低い動作態様が実行されると認識され易いものが実行され易い。これにより、特別報知及び遊技回用動作間での期待度の降格が発生する不都合を回避することができる。
【１５７３】
この場合、特定抽選数値情報に係る特別報知を行う場合には、例えば特定抽選数値情報であるか否かを判定し、特定抽選数値情報である場合には遊技回用動作の期待度が相対的に低い遊技回用動作が行われると認識され易い特別報知を実行する構成も考えられる。この場合、特別報知を行うための態様情報の抽選処理と、遊技回用動作を行うための態様情報の抽選処理とが異なることとなり、プログラム容量が増大化する。これに対して、本特徴によれば、特定抽選数値情報に基づいて選択され得る態様情報に対応した特別報知を共通化することにより、処理の共通化を図りつつ、上記不都合を抑制することができる。
【１５７４】
特徴Ｐ６．少なくとも予め定められた特定態様情報（Ｂ（６））に対して複数種類設定されている情報であって、前記遊技回用動作の動作態様を決定付けるのに用いられる遊技回用動作情報（変動コマンドＣ（ｙ））を更に設け、
前記遊技回制御手段は、
前記態様情報抽選手段により選択された前記態様情報を用いて前記遊技回用動作情報を決定する遊技回用動作情報決定処理を実行する遊技回用動作情報決定手段（第９の実施の形態における変動コマンド決定処理を実行する機能）を備え、当該遊技回用動作情報決定手段により決定された遊技回用動作情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を実行し、
且つ、
少なくとも前記抽選数値情報が前記特定抽選数値情報である場合には、前記遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、同一の特別情報に関わらず前記特定態様情報に対応した複数種類の遊技回用動作情報のうちいずれかに対応した動作態様で前記遊技回用動作を実行するものであり、
前記特定抽選数値情報に基づく前記態様情報抽選手段により前記特定態様情報が選択される特別情報については、その特別情報に係る前記遊技回用動作にて前記期待度が異なる動作態様のうち前記期待度が相対的に低い動作態様が実行されると認識され易い特別報知が行われ易いように構成されていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１５７５】
特徴Ｐ６によれば、遊技回用動作情報に応じた動作態様で遊技回用動作は実行される。当該遊技回用動作情報は、複数種類の態様情報のうち１の態様情報を選択する抽選と、その抽選結果に基づく遊技回用動作情報決定処理により決定される。この場合、上記抽選により特定態様情報が選択された場合には、当該特定態様情報に対応する複数種類の遊技回用動作情報のうちいずれかを選択する構成となっている。これにより、遊技回用動作の動作態様の多様化を図ることができる。
【１５７６】
かかる構成において、特定抽選数値情報に基づく態様情報抽選手段により特定態様情報が選択される特別情報については、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて動作態様が異なる場合であっても態様情報は特定態様情報で変化しないようになっている。そして、当該特定態様情報が選択される特別情報については、その特別情報に係る遊技回用動作にて期待度が相対的に低い動作態様が実行されると認識され易い特別報知が実行される。これにより、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて遊技回用動作の動作態様が異なる場合に特別報知と遊技回用動作との間での期待度の降格が発生することを抑制することができる。
【１５７７】

特徴Ｐ７．前記遊技回用動作の動作態様は、前記期待度が相違する複数種類の動作態様に区分されており、
前記特定抽選数値情報に対応した前記遊技回用動作の動作態様として選択され得る動作態様は、前記複数種類の動作態様のうち前記期待度が低い側の動作態様間で変動するものであることを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１５７８】
特定抽選数値情報に対応した遊技回用動作の動作態様として、遊技回用動作の開始タイミングにおける遊技状況に応じて異なる期待度の動作態様が選択され得る構成においては、当該遊技回用動作の動作態様の期待度が遊技状況に応じて変動することとなる。この場合、期待度が比較的高い動作態様に係る期待度が変動すると、当該期待度の変動が遊技者に気付かれ易くなる。
【１５７９】
これに対して、本特徴によれば、低期待度側の動作態様間で変動するため、上記期待度の変動が比較的気付かれにくい。これにより、上記不都合を回避することができる。
【１５８０】
さらに、期待度が比較的低い側の動作態様に対応した遊技回用動作が行われる特別情報について、期待度が相対的に低い遊技回用動作が実行されると認識され易い特別報知が実行され易いため、特別報知の報知態様と遊技回用動作の動作態様とを密接に関連付けることができる。
【１５８１】
特徴Ｐ８．前記遊技回用動作の動作態様は、前記期待度が相違する複数種類の動作態様に区分されており、
前記特定抽選数値情報に対応した前記遊技回用動作の動作態様として選択され得る動作態様には、
前記複数種類の動作態様のうち第１動作態様（演出Ｆ）と、
当該第１動作態様の期待度との差が最小となる第２動作態様（演出Ｇ）と、
が含まれていることを特徴とする特徴Ｐ１乃至Ｐ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１５８２】
特徴Ｐ８によれば、特定抽選数値情報に対応した遊技回用動作の動作態様は、少なくとも第１動作態様と、当該第１動作態様の期待度に対して１番期待度が近い第２動作態様との間で変動する。これにより、遊技状況に応じて変動する期待度の範囲を小さくすることができ、予め設定されている期待度をなるべく確保することができる。よって、遊技回用動作の動作態様のバランスを維持しつつ、特徴Ｐ１等の効果を奏することができる。
【１５８３】
上記特徴Ａ群～特徴Ｐ群は以下の課題に対して効果的である。
【１５８４】
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、大当たり遊技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という１遊技回分の表示演出が実行される。また、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、１遊技回分の表示演出が実行された後などにおいて、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。
【１５８５】
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情報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。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。

【１５８６】
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遊技とからなると言える。そして、前者の遊技に関しては、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、後者の遊技に関しては、絵柄の変動表示の態様が、大当たり遊技状態への移行当選に対応した停止結果となり易いものであるか否かに遊技者は注目する。
【１５８７】
ここで、遊技機においては、遊技の多様化を図ることで、遊技への注目度を高める必要がある。かかる遊技の多様化を図る上では、上記のように遊技球を発射させるという遊技においては遊技領域における遊技球の流下態様を多様化させる方法が考えられ、上記のように１遊技回毎に抽選結果が当たりか否かを確認するという遊技においては１遊技回毎に行われる表示演出の表示パターンを多様化する方法が考えられる。
【１５８８】
しかしながら、前者については遊技領域の広さは限られているため遊技の多様化を図ろうとしても限界があり、後者については１遊技回毎の表示パターンを多様化したとしても、遊技への注目度を高めるという点においてやはり限界がある。したがって、遊技への注目度を高める上で未だ改良の余地がある。なお、この点は、パチンコ遊技機に限らず、表示演出が実行されるその他の遊技機にも該当する。
【１５８９】
特徴Ｑ１．予め定められた取得条件が成立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、
前記情報取得手段により取得された特別情報が、予め定められた付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（第１２の実施の形態の主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ５３０１、ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による前記付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知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、各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記遊技回制御手段は、前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様を決定するのに用いる遊技回用動作情報を決定する遊技回用動作情報決定処理を実行する遊技回用動作情報決定手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の各種分類情報設定処理及び各種変動コマンド決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、前記遊技回用動作情報決定手段により決定された遊技回用動作情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、
前記付与判定手段は、付与判定モードとして、前記付与対応結果となる付与情報の数が相対的に多い及び少ないとなるように設定されることで前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となった高確率モードと低確率モードとが設定されており、
前記遊技回用動作情報決定処理による決定態様として、
前記付与判定モードが前記低確率モードである場合に設定される態様であって、少なくとも前記付与判定の判定結果を反映する情報を含む複数種類の抽選情報を用いて決定する

第１態様（低確率モード対応分類情報設定処理及び低確率モード対応変動コマンド決定処理）と、
前記付与判定モードが前記高確率モードである場合に設定される態様であって、前記第１態様よりも用いる抽選情報の種類数が少ない第２態様（高確率モード対応分類情報設定処理及び高確率モード対応変動コマンド決定処理）と、
が設定されていることを特徴とする遊技機。
【１５９０】
特徴Ｑ１によれば、付与判定の対象となる付与情報の数が多くなることに起因して付与判定に係る処理負荷が相対的に大きくなる高確率モードにおいては、抽選情報の種類数が相対的に少ない第２態様で遊技回用動作情報を決定することにより、処理負荷を抑えることができる。一方、付与判定に係る処理負荷が相対的に小さい低確率モードにおいては、抽選情報の種類数が相対的に多い第１態様で遊技回用動作情報を決定することにより、遊技回用動作の動作態様を、高確率モードよりも多様化させることができる。これにより、遊技回用動作の動作態様の決定を好適に行うことができる。
【１５９１】
特に、低確率モードにおいては付与対応結果となる確率が比較的低いため、高確率モードと比較して遊技が単調なものとなり易い。これに対して、本特徴によれば、比較的遊技が単調となり易い低確率モードにおいて遊技回用動作の動作態様を多様化させることが可能となっているため、低確率モードにおける不都合を回避することができる。
【１５９２】
特徴Ｑ２．前記複数種類の抽選情報には、
前記第１態様と前記第２態様とで共通して用いられる共通抽選情報（大当たり乱数カウンタＣ１及びリーチ乱数カウンタＣ３）と、
前記第１態様で用いられる一方、前記第２態様で用いられない特定抽選情報（第１変動種別カウンタＣＳ１）と、
が設定されており、
前記第２態様の前記遊技回用動作情報決定処理は、前記共通抽選情報を用いる所定の抽選処理（高確率モード対応分類情報設定処理）を備え、当該所定の抽選処理により前記遊技回用動作情報を決定するものであり、
前記第１態様の前記遊技回用動作情報決定処理には、
少なくとも前記共通抽選情報を用いる第１抽選処理（低確率モード対応分類情報設定処理）と、
少なくとも前記第１抽選処理の抽選結果及び前記特定抽選情報を用いる第２抽選処理（低確率モード対応変動コマンド決定処理）と、
が含まれており、
前記遊技回用動作情報決定手段は、少なくとも前記第１抽選処理及び前記第２抽選処理を実行することにより、前記第２態様により決定され得る前記遊技回用動作情報の種類数よりも多い種類数の前記遊技回用動作情報を決定可能であることを特徴とする特徴Ｑ１に記載の遊技機。
【１５９３】
特徴Ｑ２によれば、第１態様では、少なくとも第１抽選処理と、当該第１抽選処理の抽選結果及び特定抽選情報を用いる第２抽選処理という２段階の抽選処理を実行することにより、第２態様にて設定される遊技回用動作情報よりも多種類の遊技回用動作情報を決定することができる。これにより、低確率モードにおける遊技回用動作の動作態様の多様化を図ることができる。
【１５９４】
一方、第２態様では、１段階の抽選処理にて遊技回用動作情報を決定する構成となっているため、第１態様よりも処理負荷が軽減されている。これにより、高確率モードにおける処理負荷の増大化を抑制することができる。
【１５９５】

特に、所定の抽選処理と第１抽選処理とにおいては、共通抽選情報が用いられる構成となっているため、これら各抽選処理を行う場合に必要な抽選情報を個別に用意する構成と比較して、構成の簡素化を図ることができる。

【１５９６】

この場合、第２抽選処理にて共通抽選情報のみを用いる構成とすると、第１抽選処理の抽選結果と第２抽選処理の抽選結果との関連性が強くなり、第１抽選処理の抽選結果に応じて第２抽選処理の抽選結果に偏りが生じ得る。これにより、仮に２段階の抽選処理を設けた場合であっても、遊技回用動作情報の振分が好適に行われない不都合が生じ得る。

【１５９７】

これに対して、本特徴によれば、第２抽選処理では、少なくとも特定抽選情報が用いられるため、第１抽選処理の抽選結果と第２抽選処理の抽選結果との間の関連性を低くすることができ、上記不都合を回避することができる。

【１５９８】

なお、「前記所定の抽選処理と、前記第１抽選処理とは共通の抽選処理である」構成としてもよい。この場合、第１態様と第２態様とで同一のプログラムを用いることができるため、プログラム容量の削減を図ることができる。

【１５９９】

特徴Ｑ３．前記遊技回用動作情報を決定するのに用いられる情報として、前記遊技回用動作の動作態様を所定の単位で区分する区分情報（分類情報Ｂ（ｘ））が複数種類設けられており、

前記複数種類の区分情報のうち少なくとも所定の区分情報に対して複数種類の遊技回用動作情報が対応付けて設定されており、

前記第１抽選処理は、少なくとも前記共通抽選情報を用いて、前記複数種類の区分情報のうちいずれかを選択する処理であり、

前記第２抽選処理は、前記第１抽選処理により前記所定の区分情報が選択された場合に、少なくとも前記特定抽選情報を用いて、当該所定の区分情報に対応する前記複数種類の遊技回用動作情報のうちいずれかを選択する処理であることを特徴とする特徴Ｑ２に記載の遊技機。

【１６００】

特徴Ｑ３によれば、第１態様では、区分情報の種類数よりも多い遊技回用動作情報を取り扱うことが可能となり、遊技回用動作の動作態様の多様化を図ることができる。そして、遊技回用動作の動作態様にある程度の区分を設けつつ、当該区分内での遊技回用動作の動作態様の多様化を図ることができる。

【１６０１】

特徴Ｑ４．前記所定の報知手段は、表示画面（表示画面Ｇ）にて絵柄を変動表示可能な表示手段であり、

前記遊技回制御手段は、前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定手段により前記付与判定が行われたことに基づいて前記表示手段において絵柄の変動表示が開始され、前記付与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、前記情報取得手段により取得された前記特別情報に応じて各遊技回の絵柄の変動表示が行なわれるようにするものであり、

前記遊技回用動作情報は、前記絵柄の変動表示態様を決定付ける変動表示態様情報であり、

前記絵柄の変動表示態様にはリーチ表示が含まれており、

前記複数種類の区分情報には、少なくとも前記リーチ表示を行うことに対応した区分情報が含まれており、

前記共通抽選情報には、

前記付与判定の判定結果を反映する情報と、

前記絵柄の変動表示態様として前記リーチ表示を行うか否かを決定するのに用いられる

リーチ用抽選情報（リーチ乱数カウンタＣ３）と、
が含まれており、
前記第１抽選処理は、少なくとも前記付与判定の判定結果を反映する情報及び前記リーチ用抽選情報を用いて、前記複数種類の区分情報のうちいずれかを選択する処理であり、
前記第２抽選処理は、前記第１抽選処理により前記所定の区分情報が選択された場合に、少なくとも前記特定抽選情報を用いて、当該所定の区分情報に対応する前記複数種類の変動表示態様情報のうちいずれかを選択する処理であり、
前記所定の抽選処理は、前記付与判定の判定結果を反映する情報及び前記リーチ用抽選情報を用いて前記変動表示態様情報を決定する処理であることを特徴とする特徴Ｑ３に記載の遊技機。

【１６０２】
特徴Ｑ４によれば、低確率モードである場合には、付与判定の判定結果を反映する情報とリーチ用抽選情報とを用いて、リーチ表示に対応したものを含む複数種類の区分情報のうちいずれかを選択する。これにより、リーチ表示を行うか否かを抽選が行われることとなる。そして、少なくとも特定抽選情報を用いて、上記選択された区分情報に対応した複数種類の変動表示態様情報のうちいずれかを選択することにより、今回の絵柄の変動表示態様を決定する。

【１６０３】
一方、高確率モードである場合には、付与判定の判定結果を反映する情報とリーチ用抽選情報とを用いて変動表示態様情報を決定するようになっている。これにより、絵柄の変動表示態様の主要な部分（リーチ表示の有無）を決定するのに用いられる抽選情報は、高確率モードと低確率モードとで共通しているため、高確率モードと低確率モードとの間での抽選処理の抽選態様の同期を好適に取ることができる。よって、高確率モードと低確率モードとで、絵柄の変動表示態様の傾向が著しく変わるといった不都合を生じにくくすることができる。

【１６０４】
特徴Ｑ５．前記情報取得手段により取得された所定の特別情報のうち前記高確率モードにて前記付与判定が行われる有利対象特別情報について前記付与判定が行われる場合の当該付与判定の判定結果を反映する情報を、当該有利対象特別情報が前記付与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先特定手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の保留予告用の確認処理を実行する機能）と、
当該先特定手段による特定結果を反映する特別報知が、当該先特定手段による特定対象となった前記有利対象特別情報に係る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報知手段又はそれとは異なる報知手段にて実行されるようにする特別報知制御手段（表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２におけるラウンド演出実行処理を実行する機能）と、
を備え、
前記特別報知制御手段は、前記有利対象特別情報について前記特別報知が行われる場合、当該有利対象特別情報について少なくとも前記第２態様で前記遊技回用動作情報決定処理を実行することにより前記遊技回用動作情報を決定し、当該決定された遊技回用動作情報を用いて決定される報知態様で前記特別報知を実行させるものであることを特徴とする特徴Ｑ１乃至Ｑ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１６０５】
特徴Ｑ５によれば、高確率モードにて付与判定が行われる場合の有利対象特別情報について特別報知が行われる。当該有利対象特別情報は、付与判定の判定結果が付与対応結果となり易い特別情報であるため、遊技者の関心が高い。これにより、遊技者の関心が高い有利対象特別情報について特別報知を行うことにより、特別報知への注目度の向上を図ることができる。

【１６０６】
かかる構成において、特別報知の報知態様は、有利対象特別情報について少なくとも第２態様で遊技回用動作情報決定処理を実行することにより決定された遊技回用動作情報を

用いて決定される。これにより、１の有利対象特別情報について、特別報知の報知態様と遊技回用動作の動作態様とを関連付けることが可能となり、特別報知と遊技回用動作とを通じて、遊技への注目度の更なる向上を図ることができる。

【１６０７】

また、特別報知の報知態様を決定するための処理の一部として、第２態様の遊技回用動作情報決定処理が用いられる。これにより、遊技回用動作を行うための処理の一部を、特別報知を行うための処理に流用することができるため、特別報知を行うためのプログラム容量の増大化を抑制することができる。

【１６０８】

特徴Ｑ６．前記第２態様の前記遊技回用動作情報決定処理にて用いられる抽選情報は、前記付与判定の対象となった前記有利対象特別情報のみであることを特徴とする特徴Ｑ５に記載の遊技機。

【１６０９】

特徴Ｑ６によれば、特別報知の報知態様の決定及び遊技回用動作の動作態様の決定双方に用いられる遊技回用動作情報は、同一の抽選情報に基づいて決定される。これにより、特別報知の報知態様を決定する場合と遊技回用動作の動作態様を決定する場合とで、同一の遊技回用動作情報が決定される。よって、特別報知の報知態様と遊技回用動作の動作態様との不一致が発生しないようにすることができる。

【１６１０】

特徴Ｑ７．予め定められた更新タイミングとなる度に、所定の抽選情報（第１変動種別カウンタＣＳ１）を順次更新する抽選情報更新手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２における第１変動種別カウンタＣＳ１を更新する機能）を備え、

前記遊技回用動作情報決定手段は、前記第１態様で前記遊技回用動作情報決定処理を実行する場合には、前記所定の抽選情報を取得する抽選情報取得手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ５２０２の第１変動種別カウンタＣＳ１を取得する処理を実行する機能）を備え、

前記第１態様の前記遊技回用動作情報決定処理にて用いられる抽選情報には、

前記抽選情報取得手段により取得された前記所定の抽選情報と、

前記付与判定の対象となった前記特別情報と、

が含まれていることを特徴とする特徴Ｑ６に記載の遊技機。

【１６１１】

特徴Ｑ７によれば、第１態様で遊技回用動作情報決定処理を実行する場合には、特別情報とは別に所定の抽選情報が用いられる。当該所定の抽選情報は、取得されるタイミングに応じて変動するため、第１態様での遊技回用動作情報決定処理において遊技回用動作情報を決定する場合のランダム性及び設定の自由度を高めることができる。これにより、高確率モードにおいては特別報知の報知態様と遊技回用動作の動作態様とを関連付け、低確率モードにおける遊技回用動作情報の抽選を好適に行うことができる。

【１６１２】

特徴Ｑ８．前記特典付与手段は、前記付与判定手段による付与判定の判定結果が前記付与対応結果となったことに基づいて、遊技状態を遊技者に有利な特定遊技状態に移行させる移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ２０２の遊技状態移行処理を実行する機能）を備え、

前記特定遊技状態中は、前記遊技回用動作は行われないよう構成されており、

前記有利対象特別情報として、前記特定遊技状態の終了後に行われる前記規定数分の遊技回に係る前記特別情報が設定されており、

前記先特定手段は、前記特定遊技状態中に前記情報取得手段により取得された前記特別情報について当該特定遊技状態中に前記特定を行うものであり、

前記特別報知制御手段は、前記特定遊技状態中に前記情報取得手段により取得された前記特別情報について前記特別報知を行わせるものであることを特徴とする特徴Ｑ５乃至Ｑ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１６１３】
特徴Ｑ８によれば、特定遊技状態中に先特定手段による特定が行われる。特定遊技状態中は、遊技回用動作は行われない。これにより、先特定手段による特定に係る処理と、遊技回用動作を行うための処理とが同時に行われることがないため、局所的な処理負荷の増大化を抑制することができる。
【１６１４】
また、特定遊技状態終了後に行われる規定数分の遊技回に係る特別情報については、高確率モードにて付与判定が行われる。この場合、特定遊技状態中に取得され得る特別情報の最大数は規定数であるため、特定遊技状態中に取得される特別情報については全て高確率モードにて付与判定が行われる。このため、特定遊技状態中に取得される各特別情報について一律に先特定手段による特定を行う構成とすることができ、構成の簡素化を図ることができる。
【１６１５】
特徴Ｑ９．予め定められた取得条件が成立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、
前記情報取得手段により取得された特別情報が、予め定められた付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（第１２の実施の形態の主制御装置８１のＭＰＵ２０２におけるステップＳ５３０１、ステップＳ５４０１及びステップＳ５４０３の処理を実行する機能）と、
当該付与判定手段による前記付与判定の結果が判定対象の特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に対して特典を付与する特典付与手段（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、
前記付与判定手段により前記付与判定が行われることに先立って又は前記付与判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記付与判定の判定結果に対応した報知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、各遊技回の前記遊技回用動作が行われるように報知手段（図柄表示装置４１）を制御する遊技回制御手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の演出パターンコマンドを設定し、送信する機能と、表示制御装置２１２のＭＰＵ２５２における演出パターンコマンドに対応した処理を実行する機能）と、
を備えた遊技機において、
前記遊技回制御手段は、各遊技回の前記遊技回用動作が行われる場合に、前記付与判定の判定結果に基づいて前記遊技回用動作が行われる場合の動作態様を決定するのに用いる遊技回用動作情報を決定する遊技回用動作情報決定処理を実行する遊技回用動作情報決定手段（第１２の実施の形態における主制御装置８１のＭＰＵ２０２の各種分類情報設定処理及び各種変動コマンド決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、前記遊技回用動作情報決定手段により決定された遊技回用動作情報を用いて決定された動作態様で前記遊技回用動作を行わせるものであり、
前記遊技回用動作情報決定処理による決定態様として、
少なくとも前記付与判定の判定結果を反映する情報を含む複数種類の抽選情報を用いて決定する第１態様（低確率モード対応分類情報設定処理及び低確率モード対応変動コマンド決定処理）と、
前記第１態様よりも用いる抽選情報の種類数が少ない第２態様（高確率モード対応分類情報設定処理及び高確率モード対応変動コマンド決定処理）と、
が設定されていることを特徴とする遊技機。
【１６１６】
特徴Ｑ９によれば、第１態様と第２態様とで、遊技回用動作情報を決定するのに用いられる抽選情報が異なる。これにより、例えば処理負荷が比較的大きい状況においては、抽選情報の数が少ない方の態様で遊技回用動作情報を決定することにより処理負荷を抑えることができる一方、より遊技回用動作の動作態様をより多様化させたい場合には、抽選情

報の数が多い方の態様で遊技回用動作情報を決定する構成とすることにより、上記多様化に好適に対応することができる。よって、遊技回用動作の動作態様の決定を好適に行うことができる。

【１６１７】

上記特徴Ｑ群は以下の課題に対して効果的である。

【１６１８】

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、大当たり遊技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という１遊技回分の遊技回用動作が実行される。また、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、１遊技回分の表示演出が実行された後などにおいて、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。

【１６１９】

ここで、例えば遊技への注目度を高めるために、遊技回用動作の動作態様を複数種類用意し、当該複数種類の動作態様から１の動作態様を決定するものがある。この場合、動作態様の多様化に伴い、動作態様の決定に係る処理負荷が大きくなり、遊技の進行に支障が生じ得る。特に、例えば各種入賞検知に係る処理、各種抽選に用いられるカウンタの更新処理等の遊技の進行に関わる処理を所定の周期で行う構成である場合、抽選に係る処理負荷の増大により所定の周期内に処理を実行することができなくなり、所謂処理落ちが生じ得る。

【１６２０】

なお、上記特徴Ａ１～Ａ１６のいずれか１の構成に対して、上記特徴Ｂ１～Ｂ１１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２１】

上記特徴Ｂ１～Ｂ１１のいずれか１の構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２２】

上記特徴Ｃ１に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２３】

上記特徴Ｄ１に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２４】

上記特徴Ｅ１～Ｅ８のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２５】

上記特徴Ｆ１～Ｆ６のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２６】

上記特徴Ｇ１～Ｇ１０のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２７】

上記特徴Ｈ１～Ｈ９のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１６２８】
上記特徴Ｉ１～Ｉ１０のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６２９】
上記特徴Ｊ１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３０】
上記特徴Ｋ１～Ｋ２のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３１】
上記特徴Ｌ１～Ｌ１０のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３２】
上記特徴Ｍ１～Ｍ８のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２、特徴Ｌ１～Ｌ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３３】
上記特徴Ｎ１～Ｎ１０のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２、特徴Ｌ１～Ｌ１０、特徴Ｍ１～Ｍ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３４】
上記特徴Ｏ１～Ｏ１０のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２、特徴Ｌ１～Ｌ１０、特徴Ｍ１～Ｍ８、特徴Ｎ１～Ｎ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３５】
上記特徴Ｐ１～Ｐ８のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２、特徴Ｌ１～Ｌ１０、特徴Ｍ１～Ｍ８、特徴Ｎ１～Ｎ１０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３６】
上記特徴Ｑ１～Ｑ９のいずれか１にて限定した構成に対して、上記特徴Ａ１～Ａ１６、特徴Ｂ１～Ｂ１１、特徴Ｃ１、特徴Ｄ１、特徴Ｅ１～Ｅ８、特徴Ｆ１～Ｆ６、特徴Ｇ１～Ｇ１０、特徴Ｈ１～Ｈ９、特徴Ｉ１～Ｉ１０、特徴Ｊ１、特徴Ｋ１～Ｋ２、特徴Ｌ１～Ｌ１０、特徴Ｍ１～Ｍ８、特徴Ｎ１～Ｎ１０、特徴Ｏ１～Ｏ１０、特徴Ｐ１～Ｐ８のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１６３７】
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。
【１６３８】
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。

【１６３９】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【１６４０】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【１６４１】

１０…パチンコ機、３２ａ…大入賞口、３３…上作動口、３４…下作動口、４１…図柄表示装置、４８…特別報知手段としての特別表示装置、５３…遊技球発射機構、８１…主制御装置、２０２…先特定手段を備えたＭＰＵ、２０３…ＲＯＭ、２０４…ＲＡＭ、２１２…表示制御装置、２３２…保留球格納エリア、２５２…特別報知制御手段を備えたＭＰＵ、２５３…プログラムＲＯＭ、２５４…ワークＲＡＭ、２５５…ＶＤＰ、３０１…第８の実施の形態における保留球格納エリア、４０１…第９の実施の形態における抽選用カウンタエリア、４０２…第９の実施の形態における保留球格納エリア、５０１…第１０の実施の形態における保留球格納エリア、６０１…第１１の実施の形態における保留球格納エリア、Ｒａ…第１結果表示部用保留エリア、Ｒｂ…第２結果表示部用保留エリア、Ｐａ…保留用絵柄、Ｐｂ…保留予告結果用絵柄、ＴＤ１１…変動コマンドテーブル、ＴＤ１２…保留数対応コマンドテーブル、ＴＤ１３…演出テーブル、ＴＤ２１～ＴＤ２４…外れテーブル。

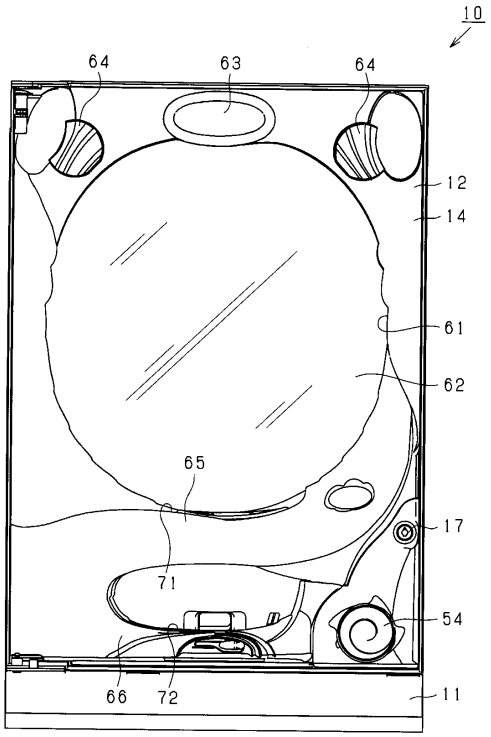
【要約】

【課題】遊技への注目度を良好に高めることが可能な遊技機を提供すること。

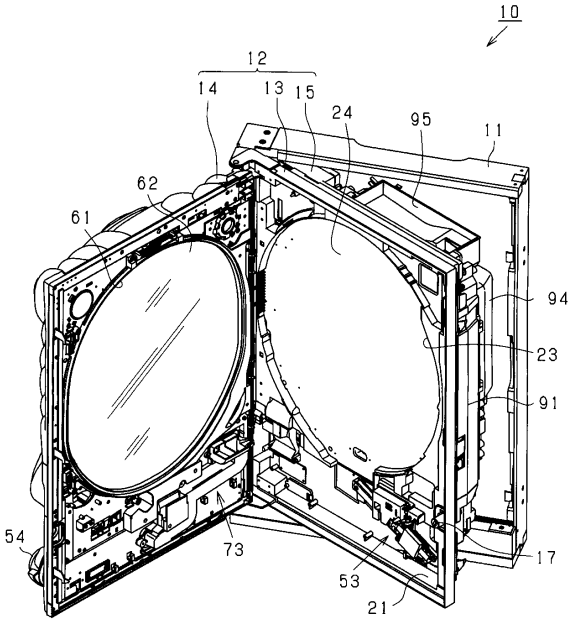
【解決手段】上作動口３３及び下作動口３４に遊技球が入賞すると、入賞した作動口に応じた保留情報が主制御装置に記憶される。そして、当該保留情報に基づいて、図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始される。ここで、予め定められた特定情報が含まれる保留情報に係る図柄の変動表示態様は、変動開始処理を行う場合の保留情報の数に応じて異なる場合がある。また、上記特定情報が含まれた保留情報については、期待度が相対的に高い図柄の変動表示が行われると認識され易い特別報知が行われないように又は行われにくいように構成されている。

【選択図】　図４

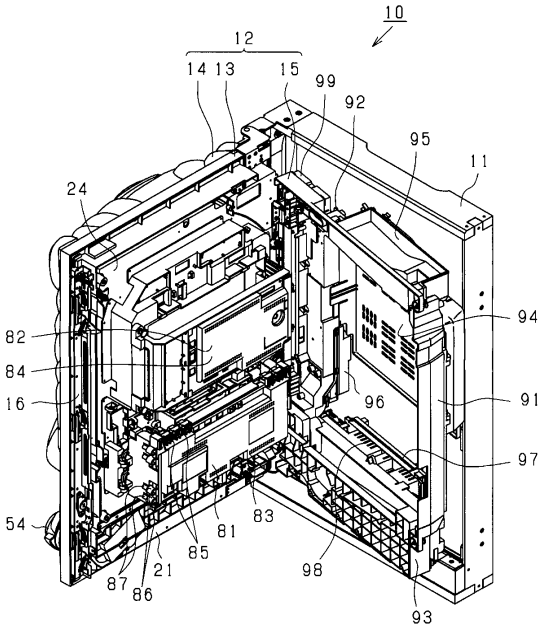
【図１】


10
64
63
64
12
14
61
62
65
17
71
54
66
72
11

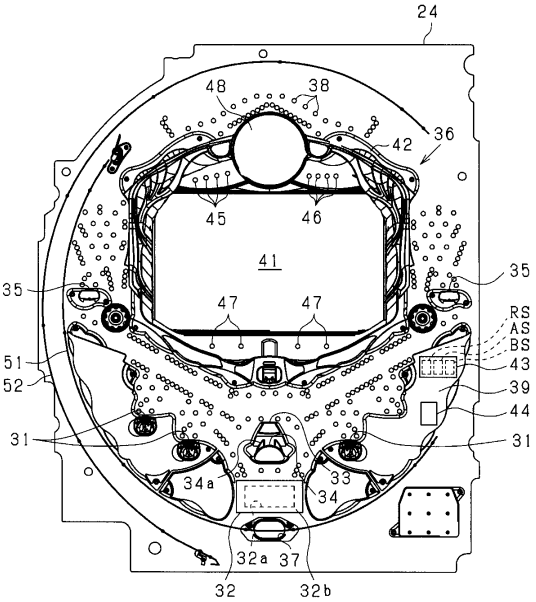
【図２】


10
12
14
13
15
24
95
11
62
61
94
23
91
54
73
53
17
21

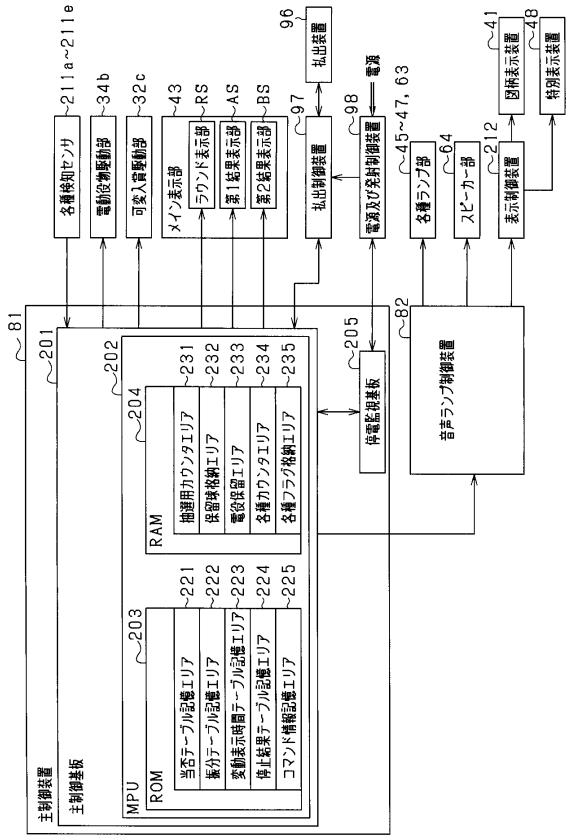
【図３】


10
12
14
13
15
99
92
95
11
24
94
82
84
16
96
91
97
54
83
81
85
87
86
21
98
93

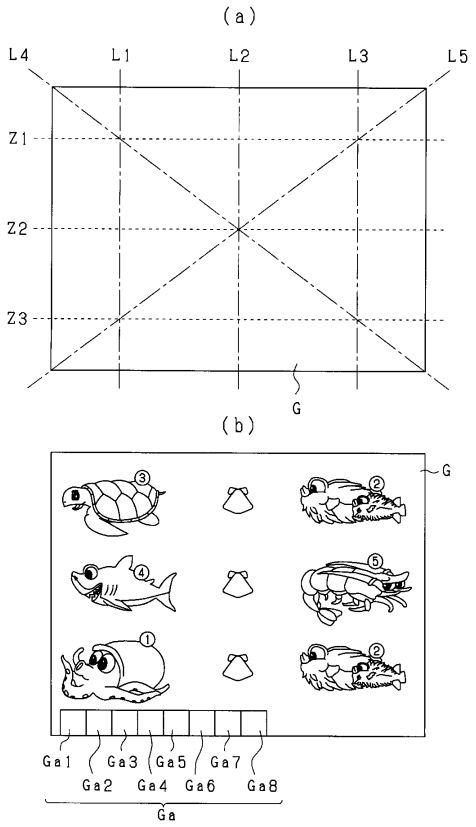
【図４】


24
48
38
36
42
45
46
41
35
47
47
RS
AS
BS
43
51
52
39
44
31
31
34a
33
34
32a
37
32
32b

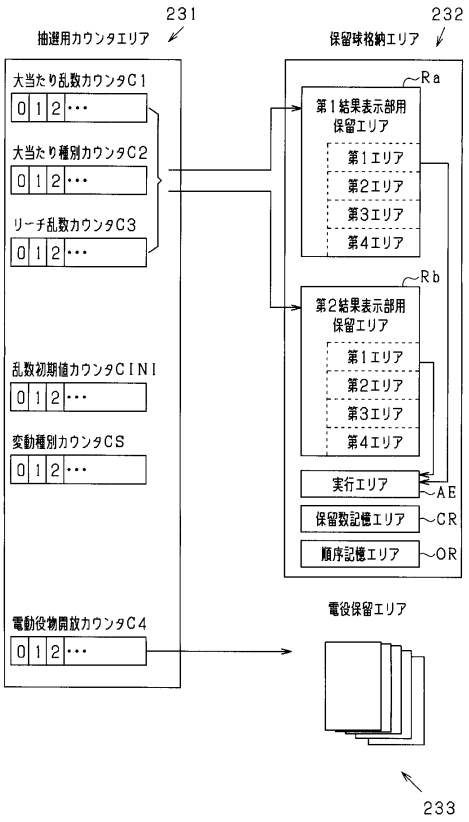
【図５】



【図６】



【図７】



【図８】

当否テーブル

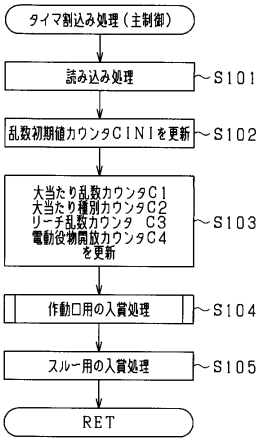
アドレス情報	大当たり数値情報	
1	7	低確率モード
2	11	
3	23	
4	31	
5	47	高確率モード
6	59	
7	67	
8	73	
9	83	
10	91	

【図９】

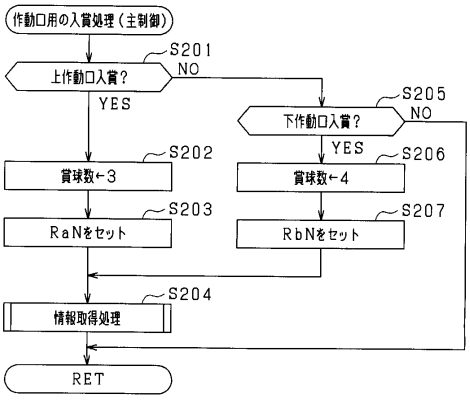
振分テーブル記憶エリア

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0~26	6R確変大当たり結果
27~29	16R確変大当たり結果

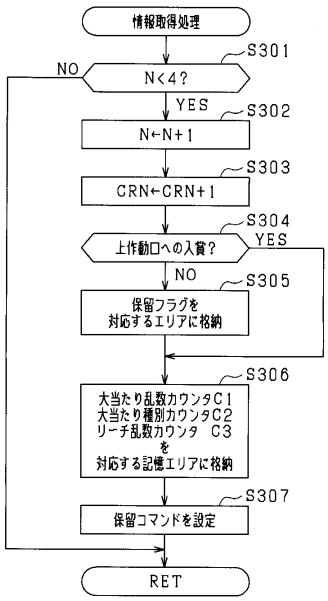
【図１０】



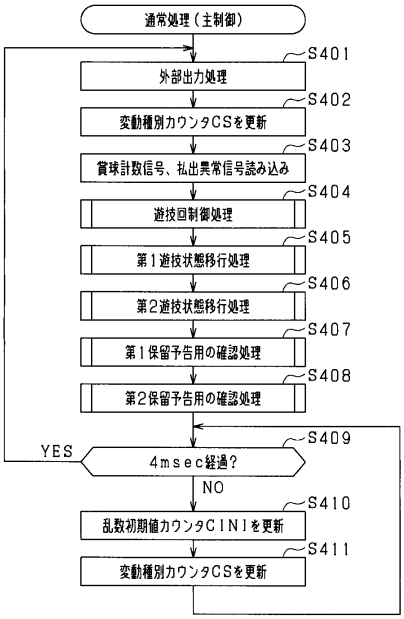
【図１１】



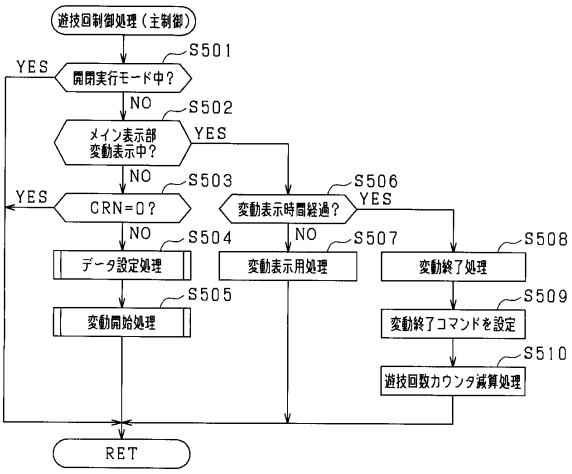
【図１２】



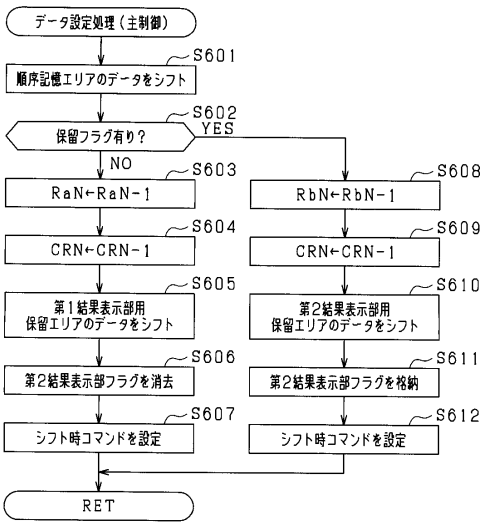
【図１３】



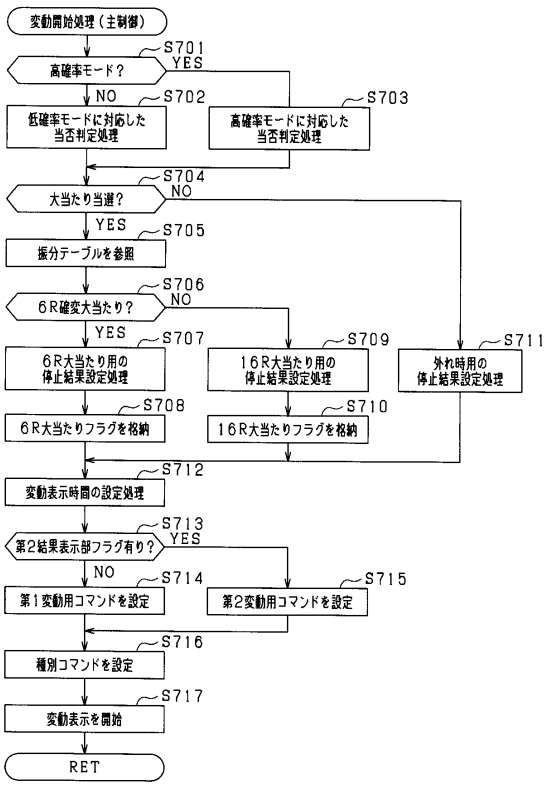
【図１４】



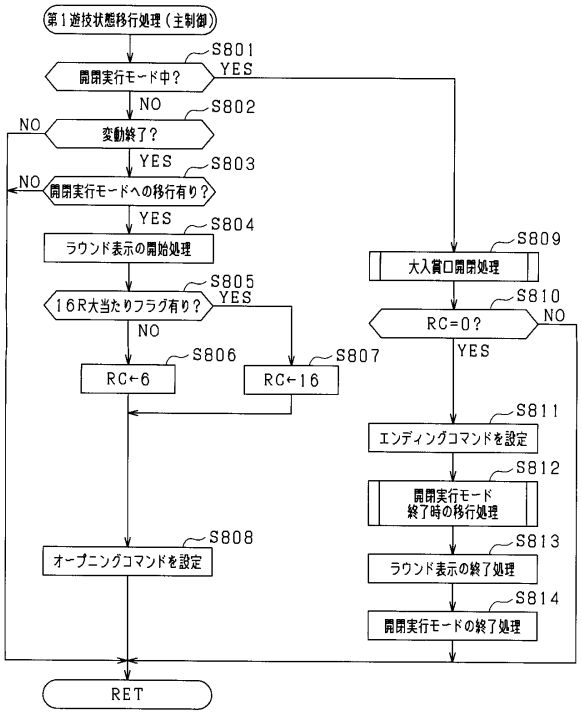
【図１５】



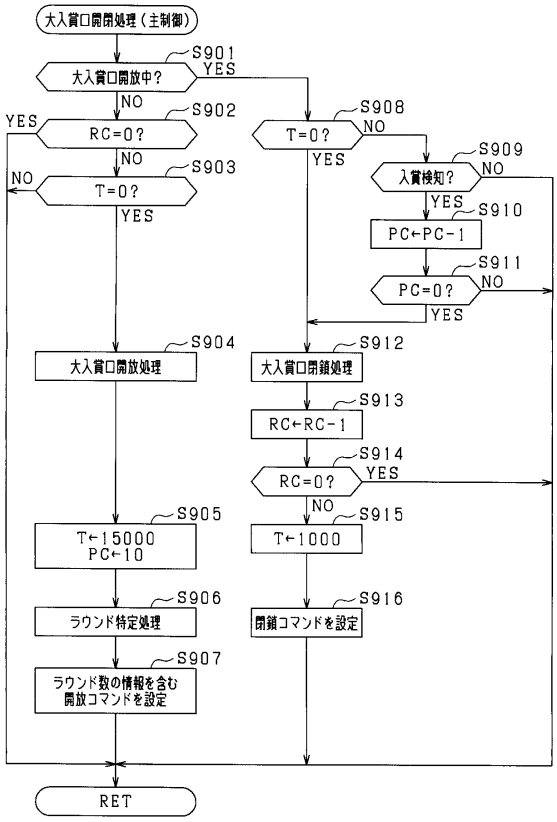
【図１６】



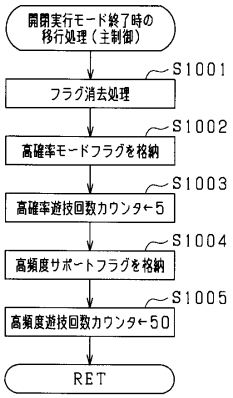
【図１７】



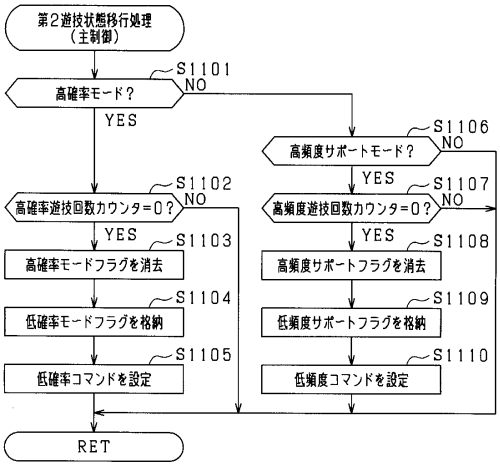
【図１８】



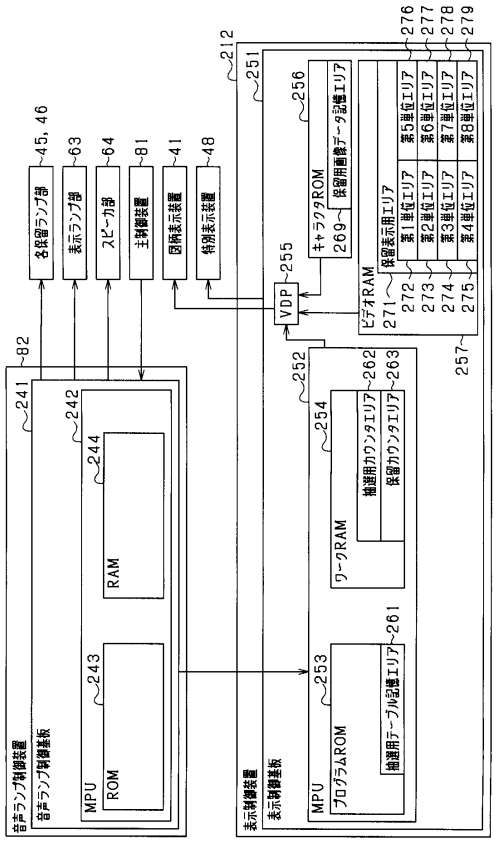
【図１９】



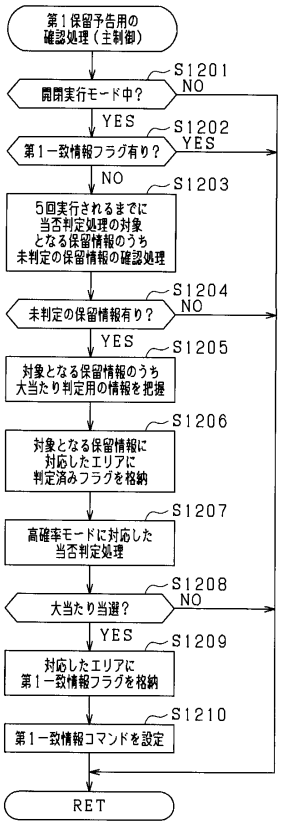
【図２０】



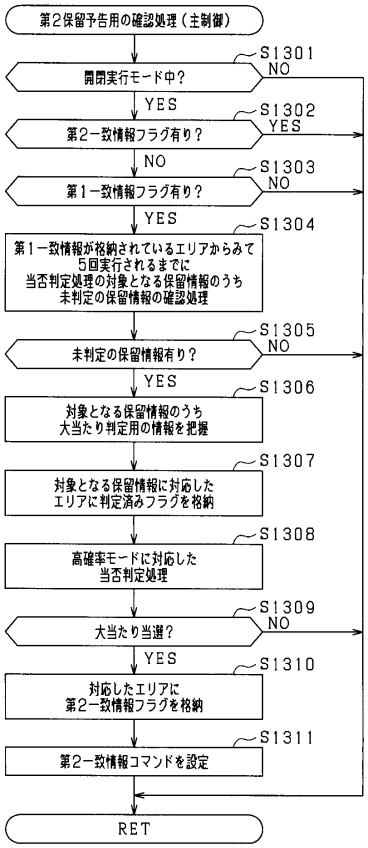
【図２１】



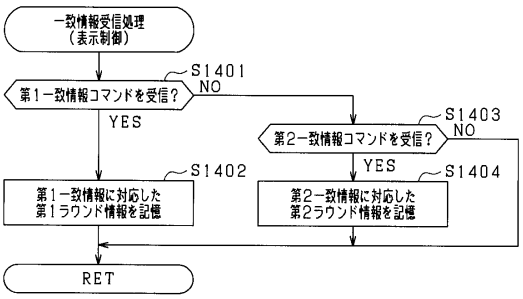
【図２２】



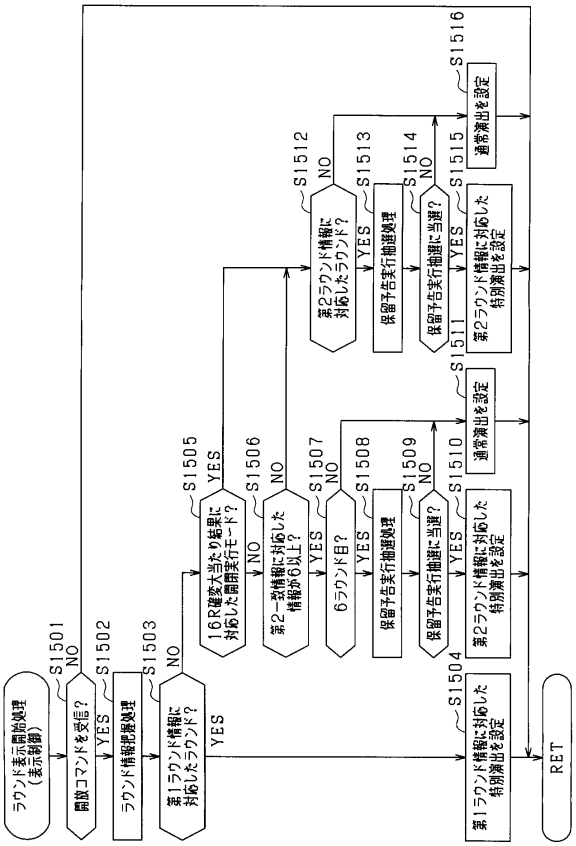
【図２３】



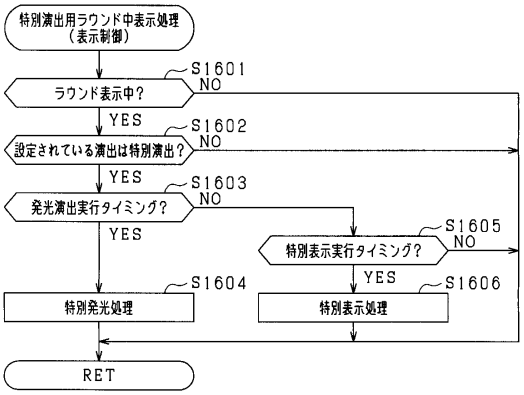
【図２４】



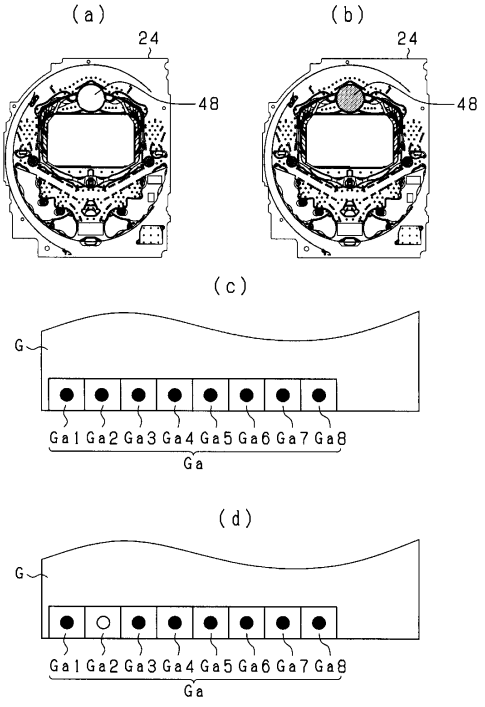
【図２５】



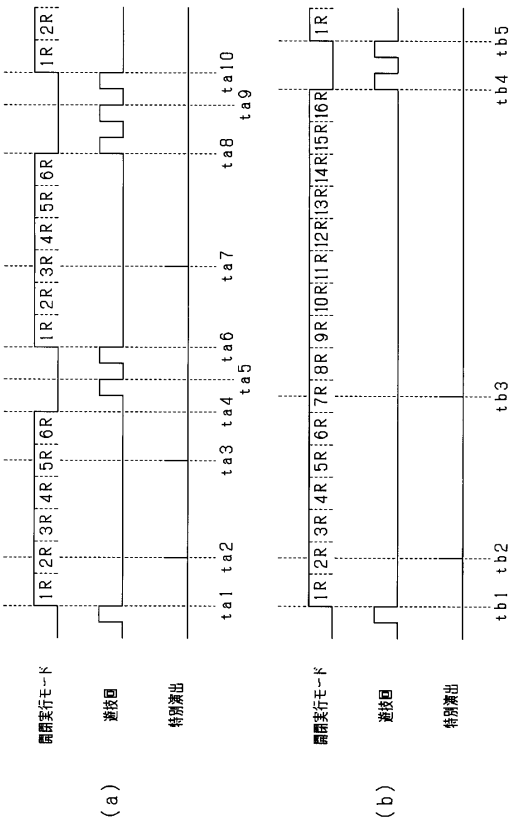
【図２６】



【図２７】



【図２８】

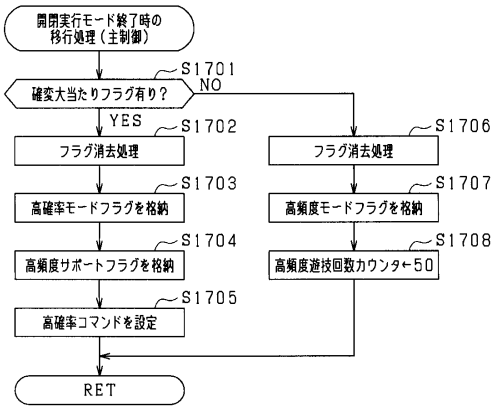


【図２９】

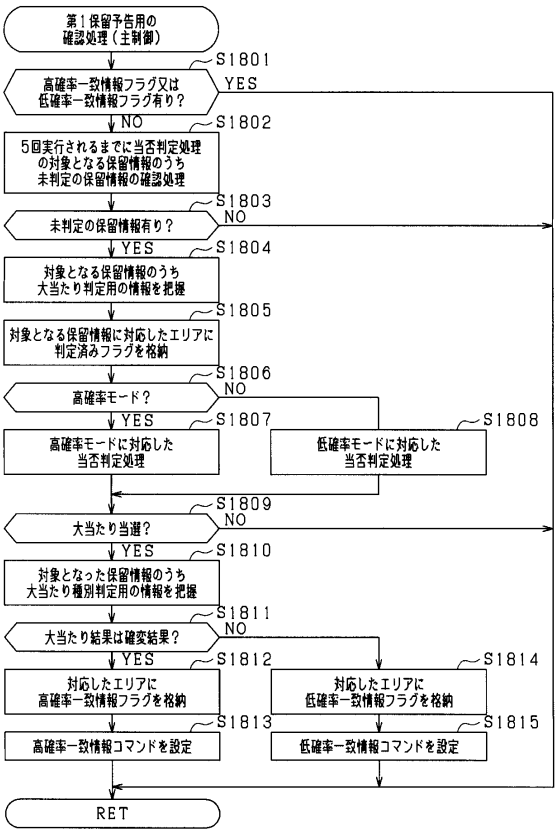
振分テーブル記憶エリア

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0~9	6R通常大当たり結果
10~26	6R確変大当たり結果
27~29	16R確変大当たり結果

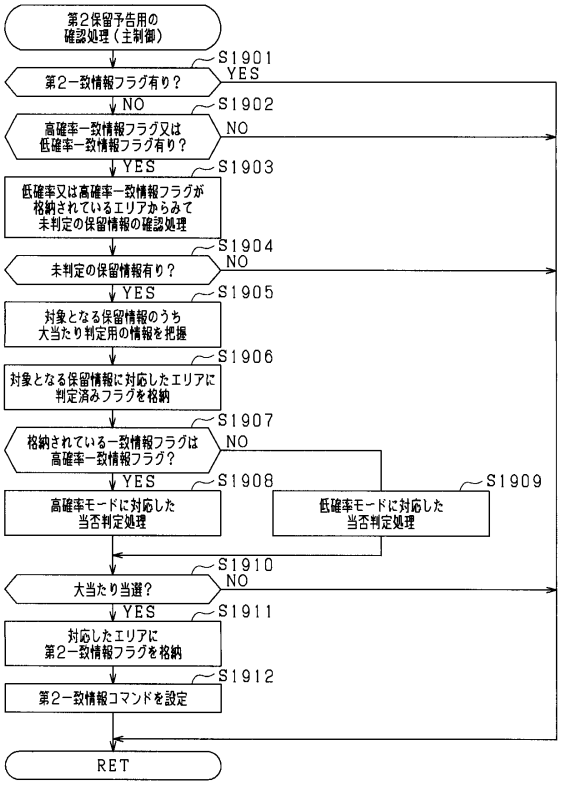
【図３０】



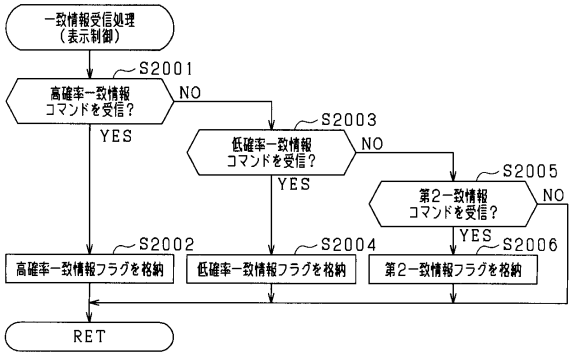
【図３１】



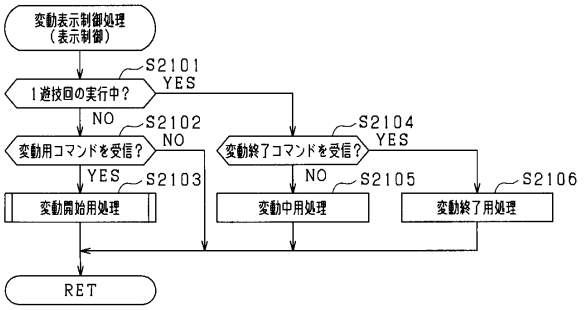
【図３２】



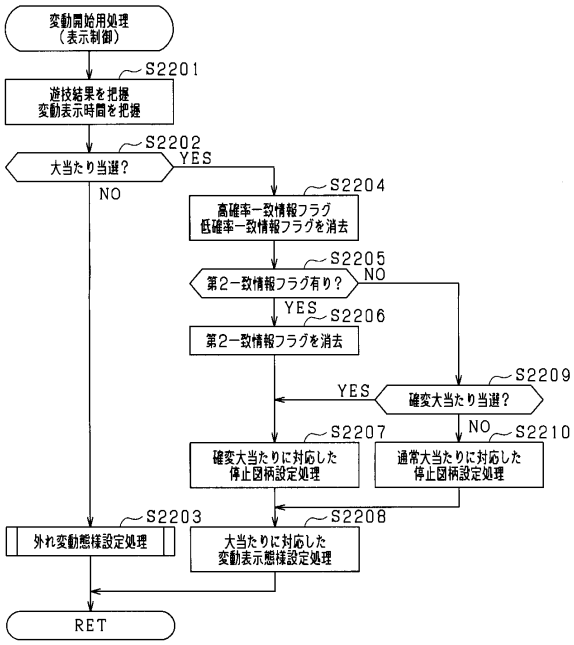
【図３３】



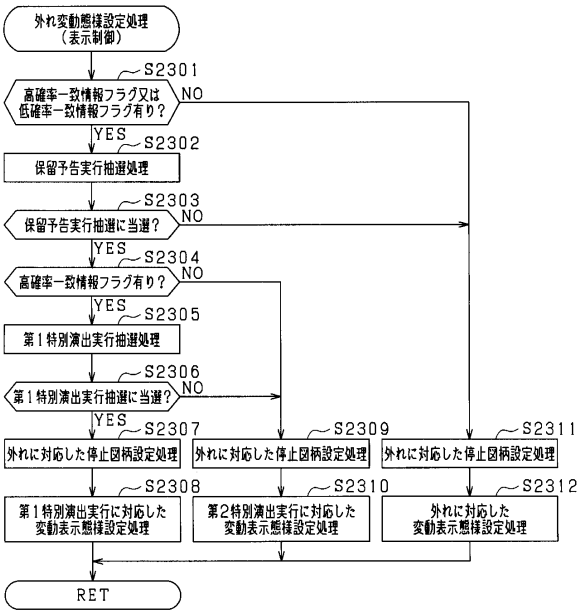
【図３４】



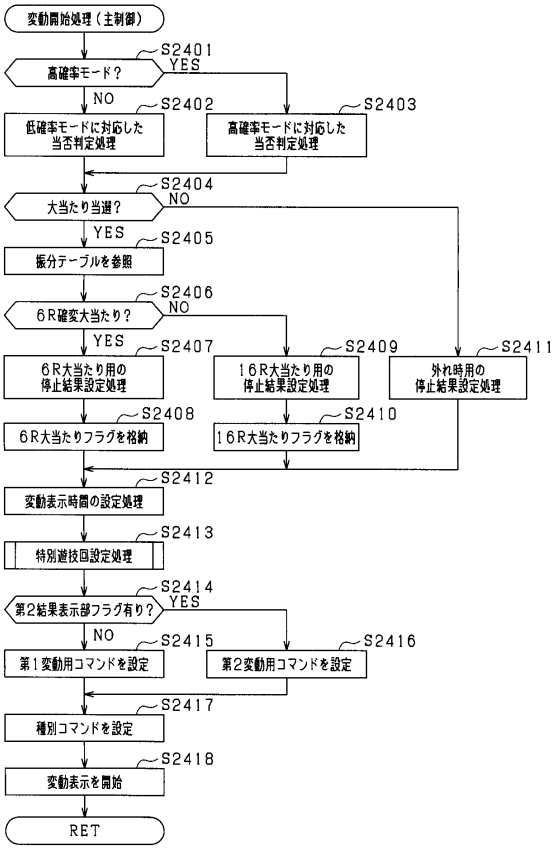
【図３５】



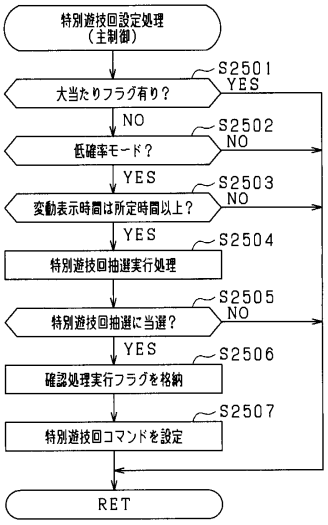
【図３６】



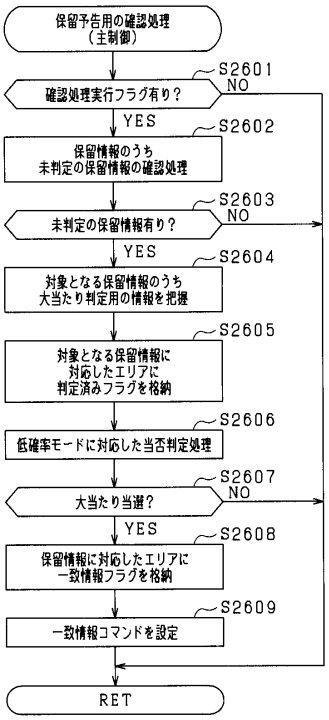
【図３７】



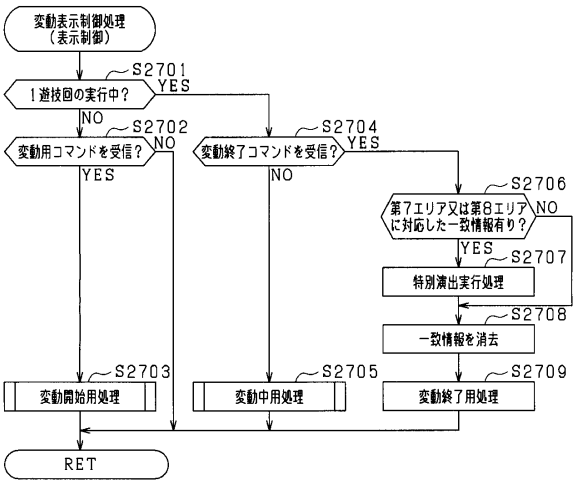
【図３８】



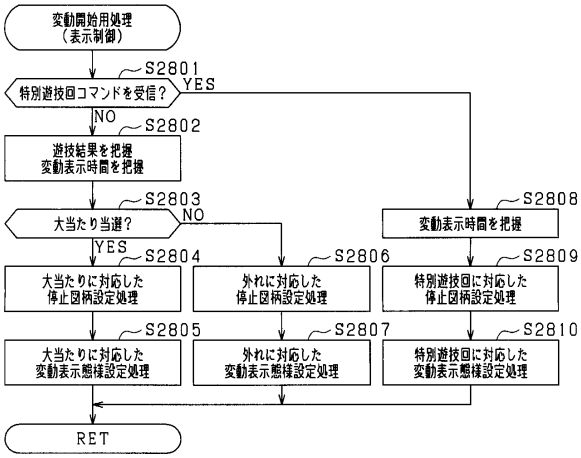
【図３９】



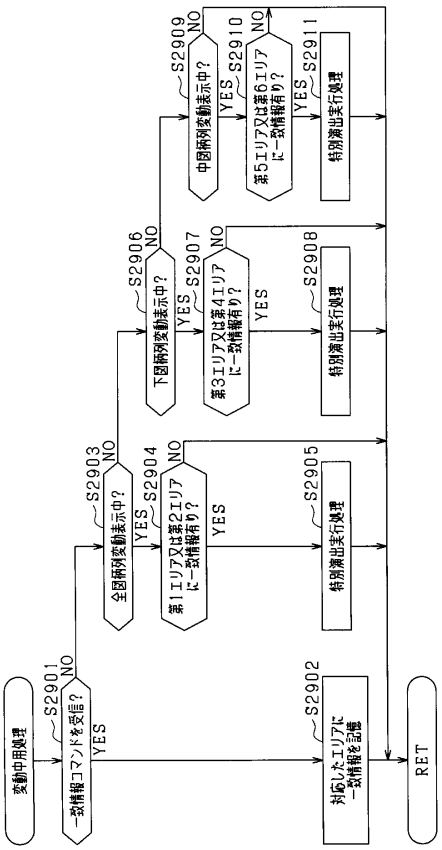
【図４０】



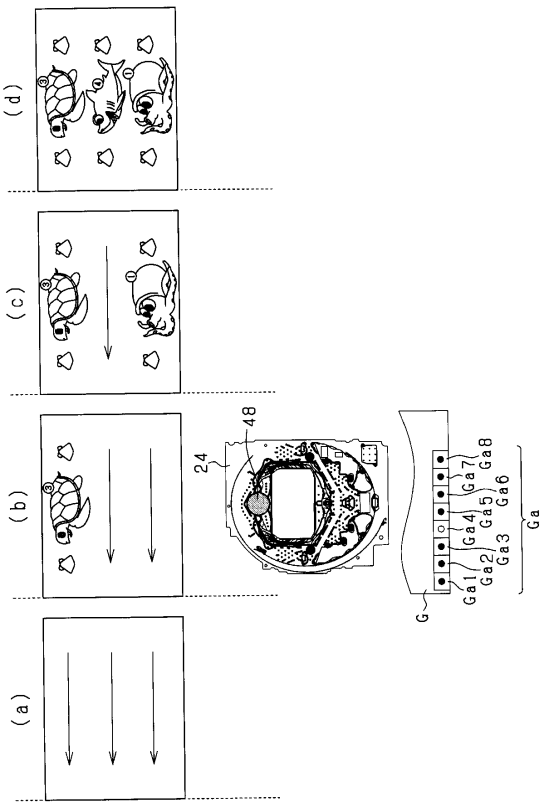
【図４１】



【図４２】



【図４３】

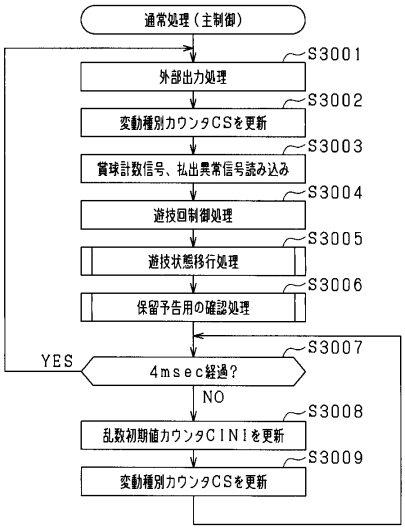


【図４４】

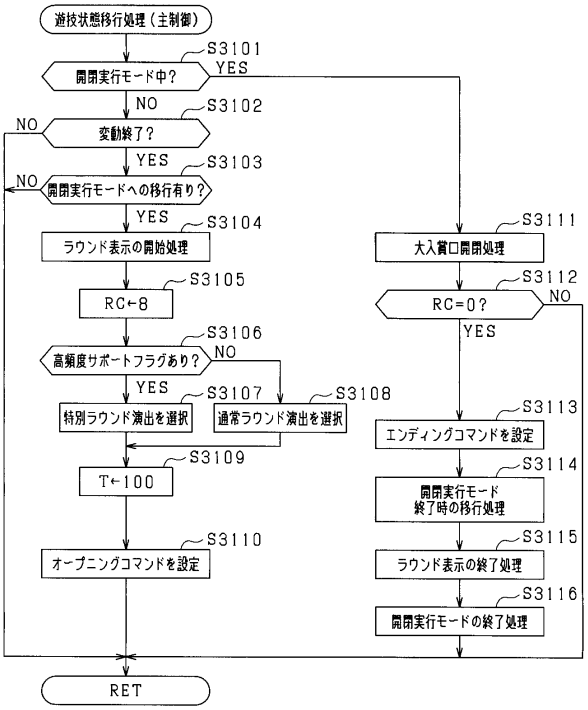
振分テーブル記憶エリア

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0~9	8R通常大当たり結果
10~29	8R確変大当たり結果

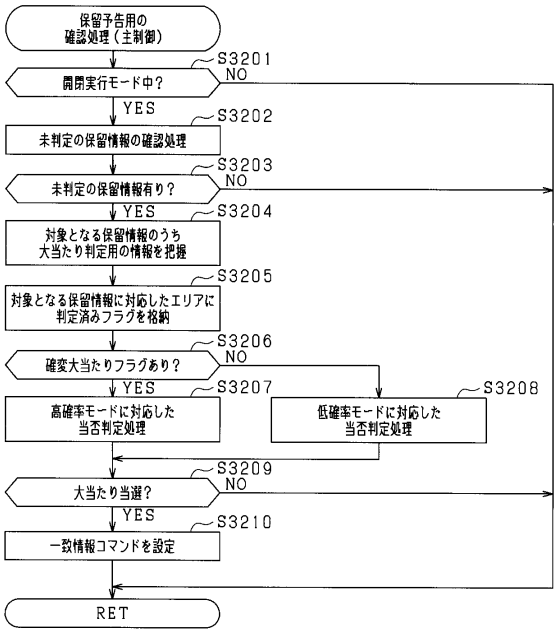
【図４５】



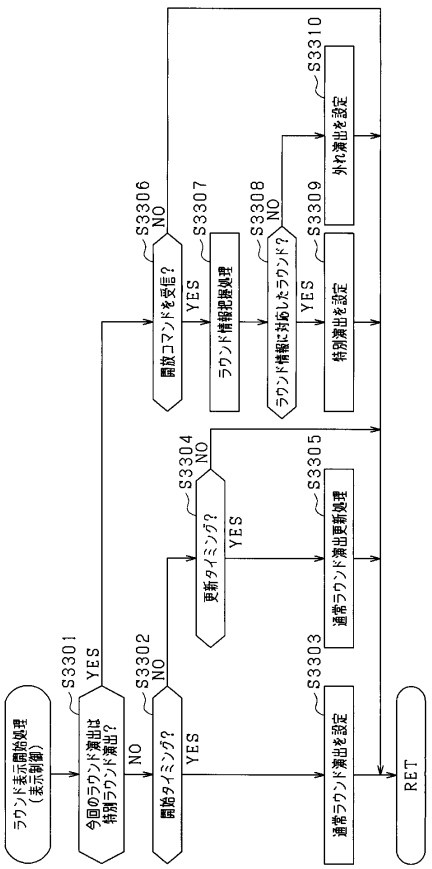
【図４６】



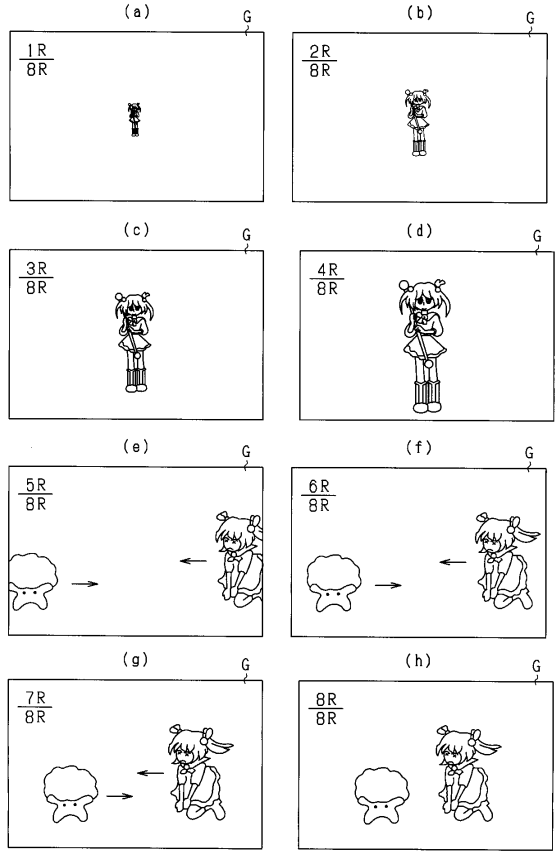
【図４７】



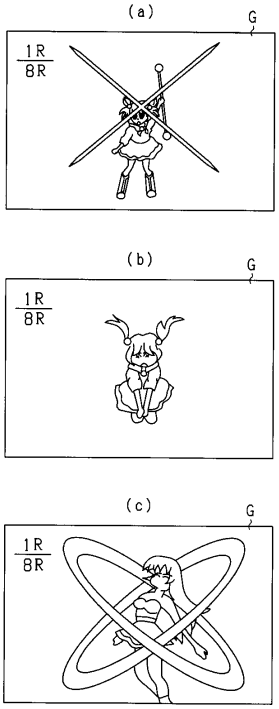
【図４８】



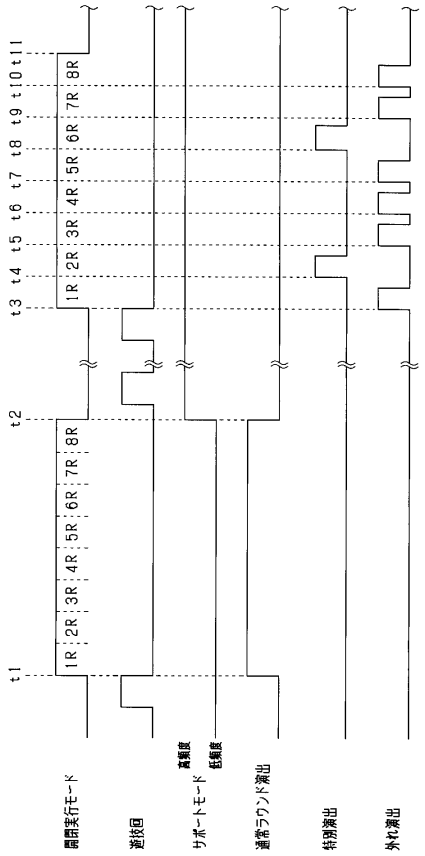
【図４９】



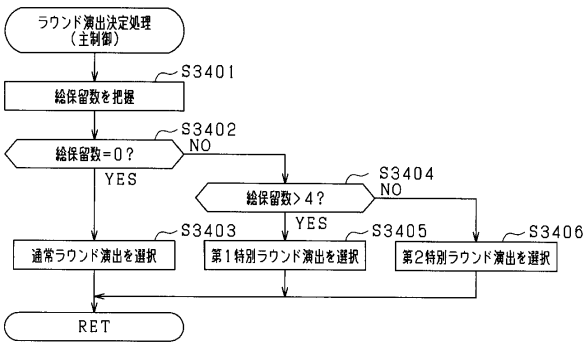
【図５０】



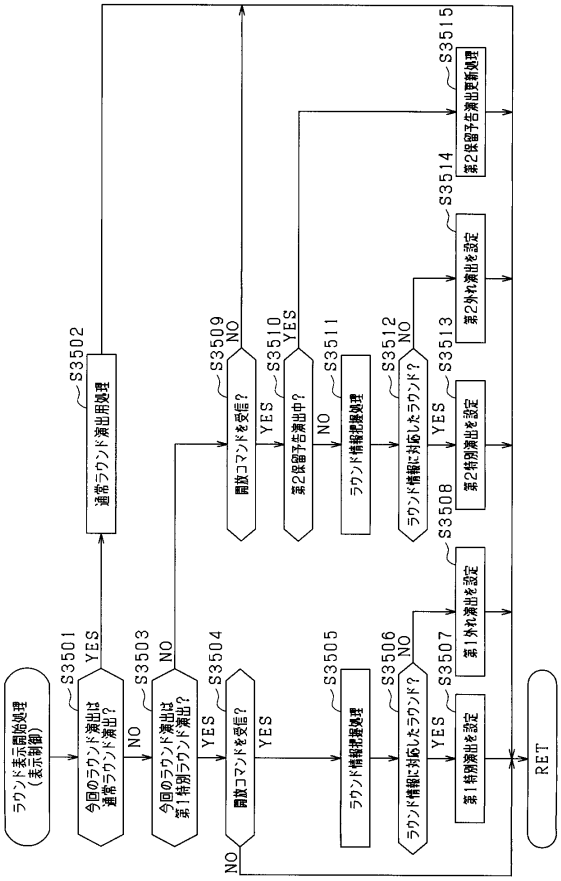
【図５１】



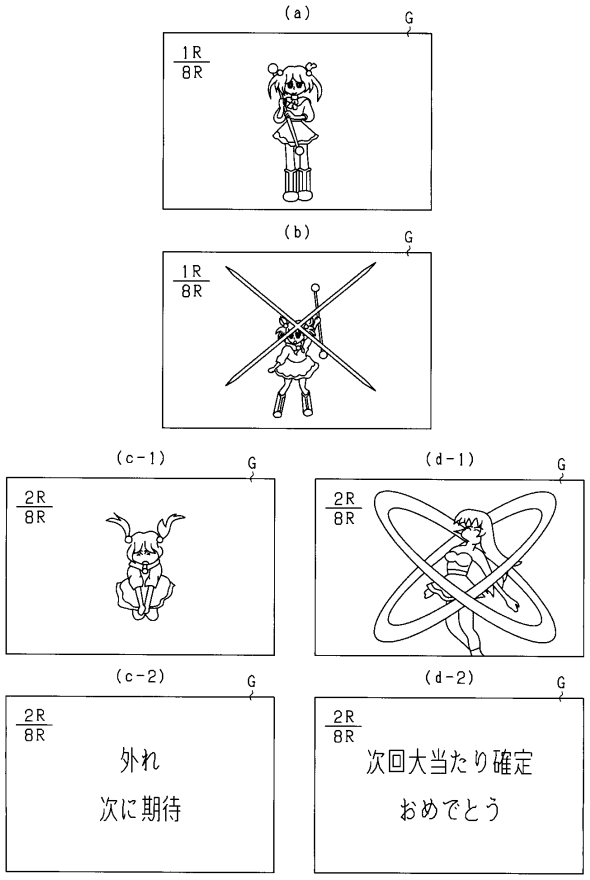
【図５２】



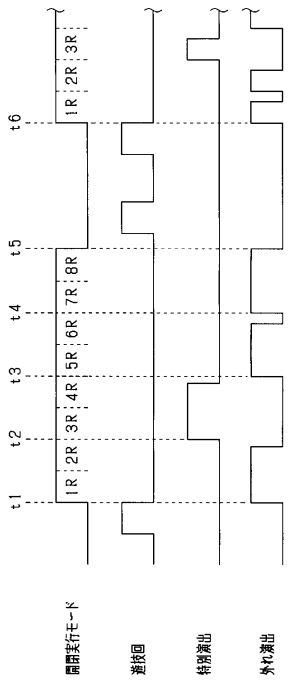
【図５３】



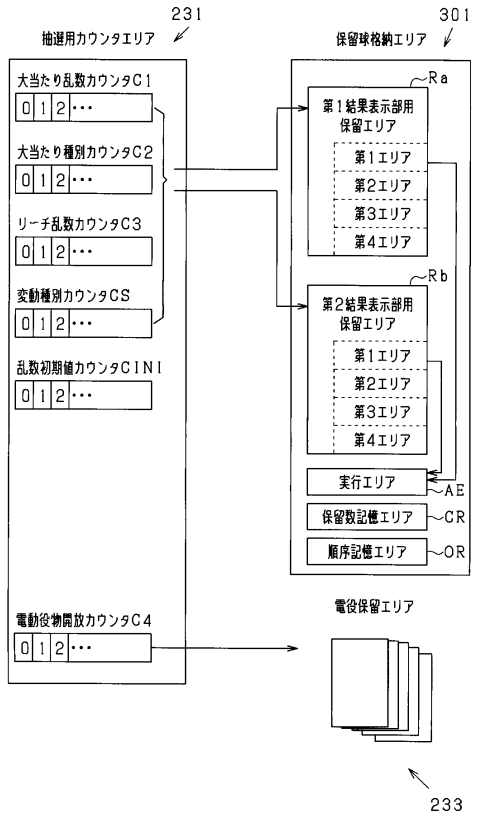
【図５４】



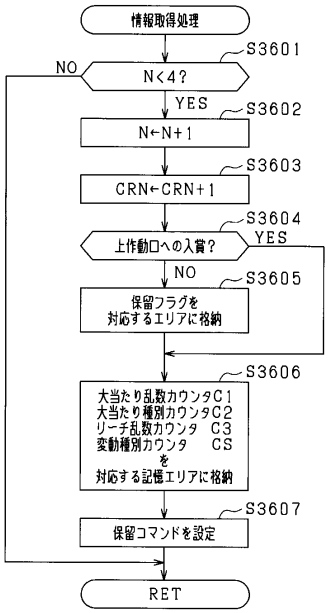
【図５５】



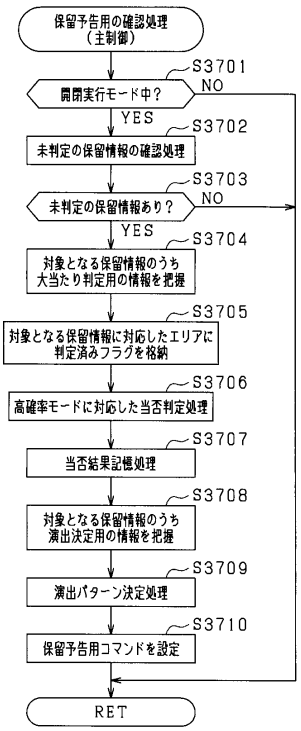
【図５６】



【図５７】



【図５８】

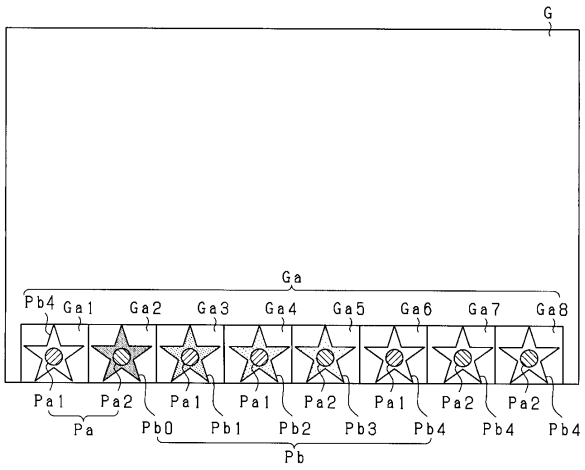


【図５９】

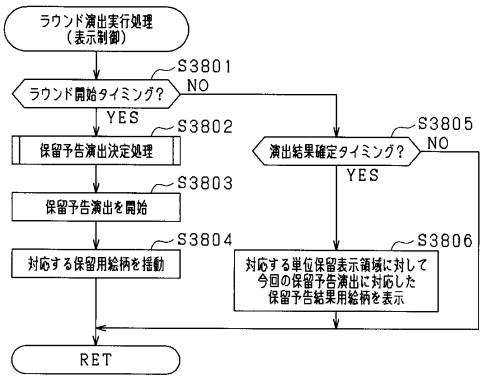
ID1

演出パターン	判定結果情報	大当たり乱数カウンタ	リーチ乱数カウンタ	変動種別カウンタ	保留予告用コマンド情報
演出A(第1スーパーリーチ表示後、大当たり)	大当たり	共通数値情報		0~240	A(1)
演出B(第2スーパーリーチ表示後、大当たり)	大当たり	高確率モード専用数値情報		0~200	A(2)
演出C(通常リーチ表示後、大当たり)	大当たり	高確率モード専用数値情報		201~240	A(3)
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	外れ		234~238	0~91	A(4)
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	外れ		234~238	92~240	A(5)
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	外れ		0~4		A(6)
演出G(完全外れ)	外れ		5~233		A(7)

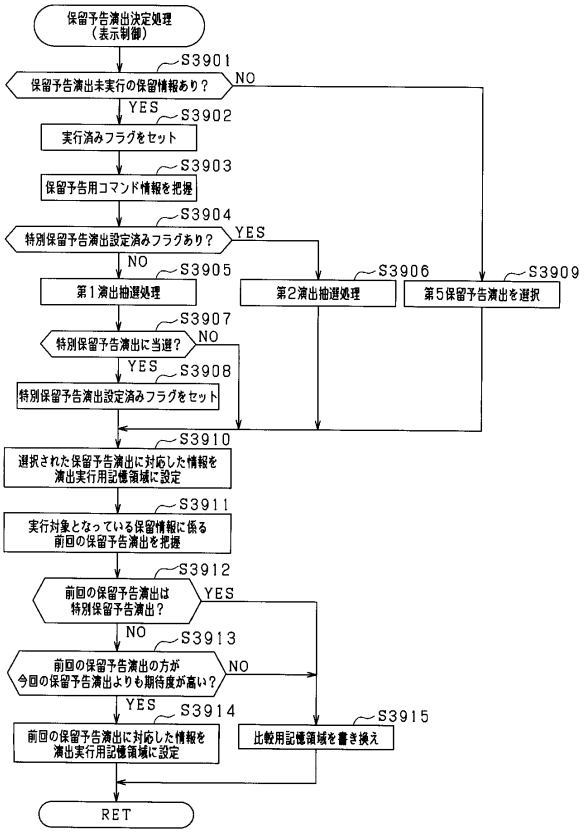
【図６０】



【図６１】



【図６２】



【図６３】

（ａ）

TD2

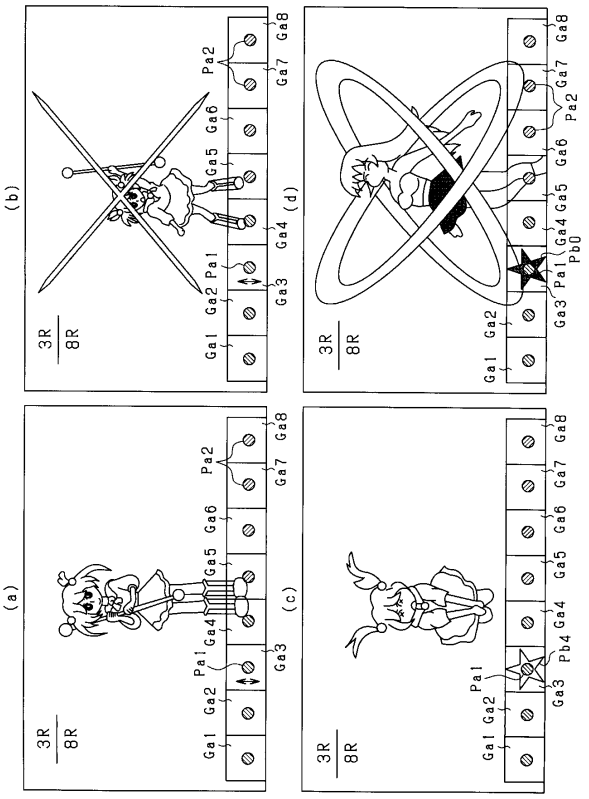
保留予告用コマンド情報	特別保留予告演出	第1保留予告演出	第2保留予告演出	第3保留予告演出	第4保留予告演出	第5保留予告演出
A(1)	40	30	25	5	0	0
A(2)	40	30	25	5	0	0
A(3)	100	0	0	0	0	0
A(4)	0	60	30	10	0	0
A(5)	0	40	40	20	0	0
A(6)	0	0	60	20	8	12
A(7)	0	0	0	25	25	50

（ｂ）

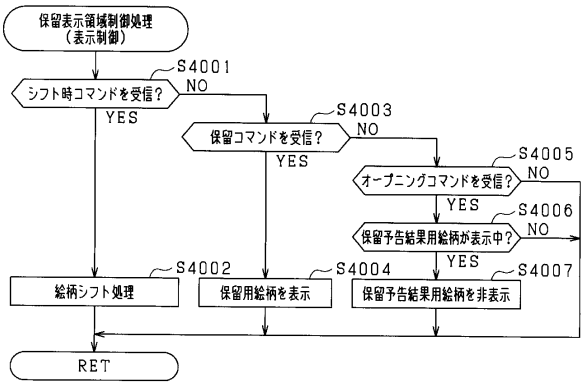
TD3

保留予告用コマンド情報	特別保留予告演出	第1保留予告演出	第2保留予告演出	第3保留予告演出	第4保留予告演出	第5保留予告演出
A(1)	0	60	35	5	0	0
A(2)	0	60	35	5	0	0
A(3)	0	75	25	0	0	0
A(4)	0	60	30	10	0	0
A(5)	0	40	40	20	0	0
A(6)	0	0	60	20	8	12
A(7)	0	0	0	25	25	50

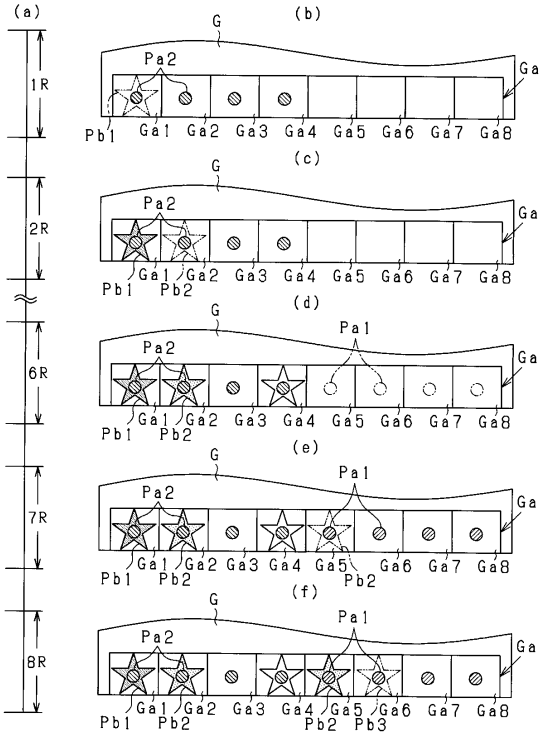
【図６４】



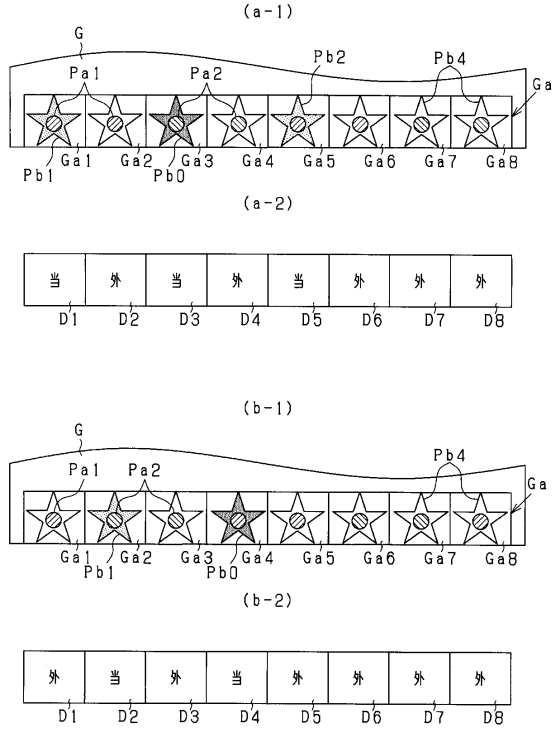
【図６５】



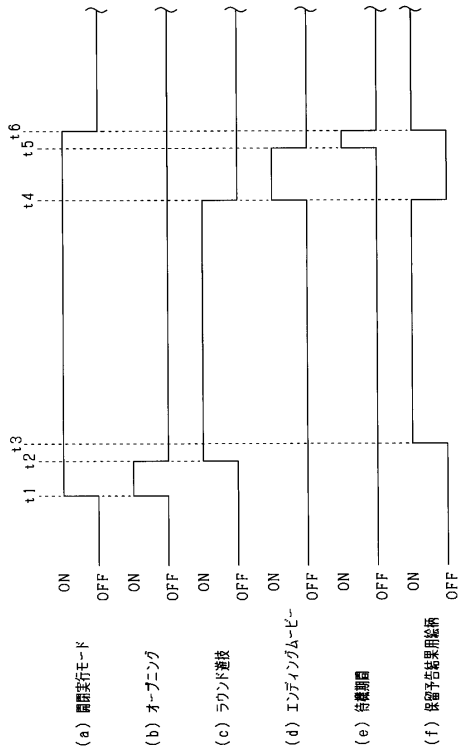
【図６６】



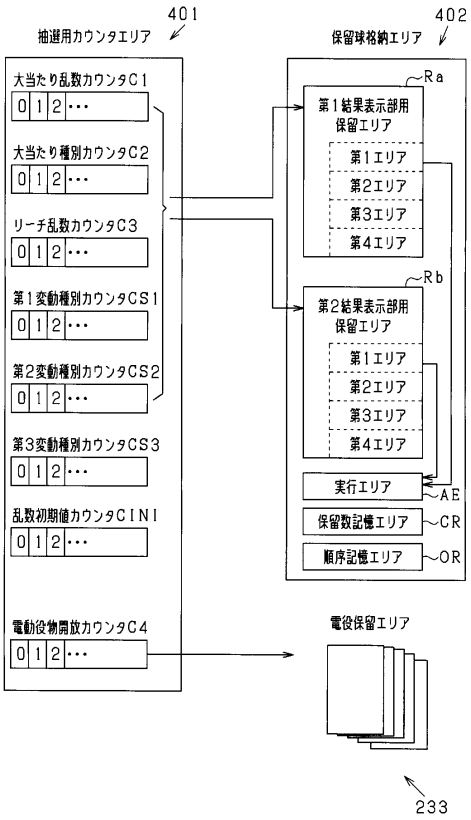
【図６７】



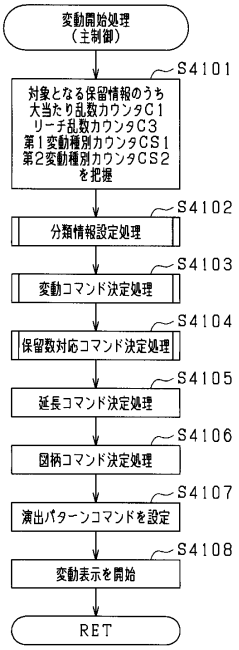
【図６８】



【図６９】



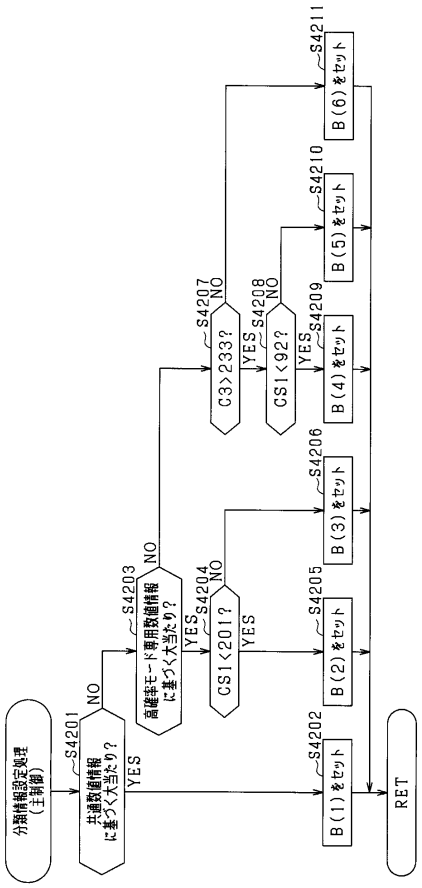
【図７０】



【図７１】

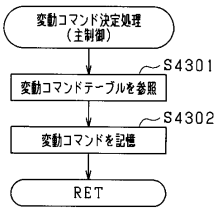
演出パターン	分類情報	大当たり乱数カウンタ	リーチ乱数カウンタ	第1変動種別カウンタ
演出A（第1スーパーリーチ表示後、大当たり）	B(1)	共通数値情報		0～240
演出B（第2スーパーリーチ表示後、大当たり）	B(2)	高確率モード専用数値情報		0～200
演出C（通常リーチ表示後、大当たり）	B(3)	高確率モード専用数値情報		201～240
演出D（第1スーパーリーチ表示後、外れ）	B(4)		234～238	0～91
演出E（第2スーパーリーチ表示後、外れ）	B(5)		234～238	92～240
演出F（通常リーチ表示後、外れ） or 演出G（完全外れ）	B(6)		0～233	

【図７２】



【図７３】

(a)



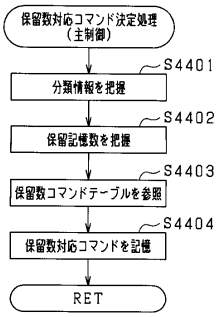
(b)

TD11

分類情報	第2変動種別カウンタ	変動コマンド
B(1)	0～1	C(1)
	⋮	⋮
	110～111	C(56)
B(2)	0～4	C(57)
	⋮	⋮
B(3)	0～7	C(78)
	⋮	⋮
B(4)	0～4	C(91)
	⋮	⋮
B(5)	0～9	C(112)
	⋮	⋮
B(6)	0～7	C(123)
	⋮	⋮
	104～111	C(136)

【図７４】

(a)

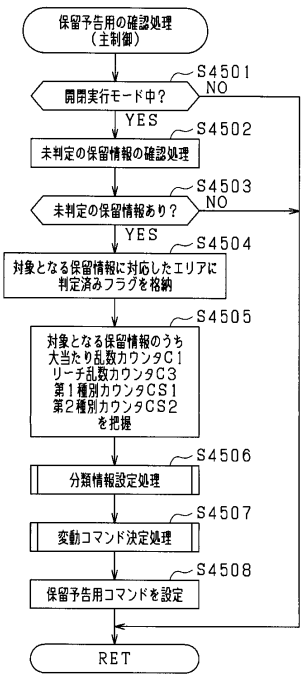


(b)

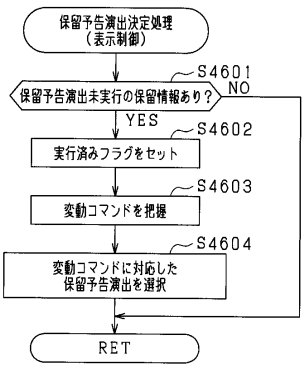
TD12

分類情報	保留記憶数	リーチ乱数カウンタ	保留数対応コマンド
B(1)～B(5)			D(1)
B(6)	4～8	0～4	D(2)
		5～238	D(3)
	3	0～8	D(2)
		9～238	D(3)
	2	0～12	D(2)
		13～238	D(3)
	1	0～16	D(2)
		17～238	D(3)
	0	0～20	D(2)
		21～238	D(3)

【図７５】



【図７６】

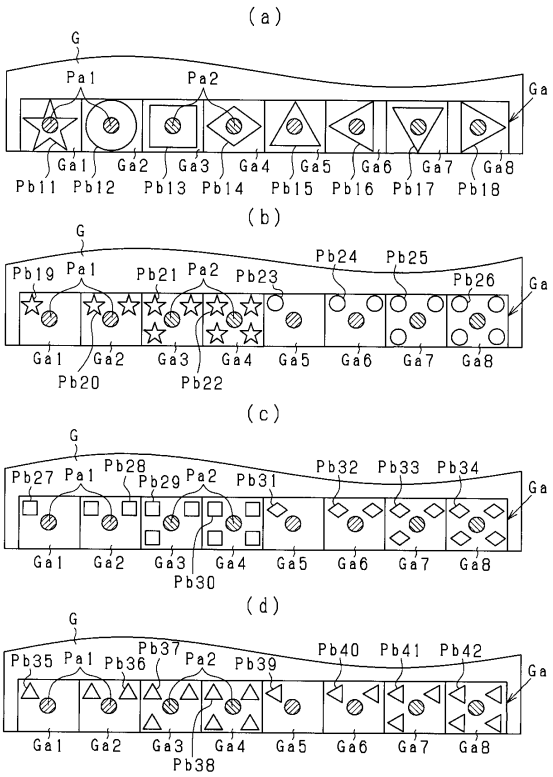


【図７７】

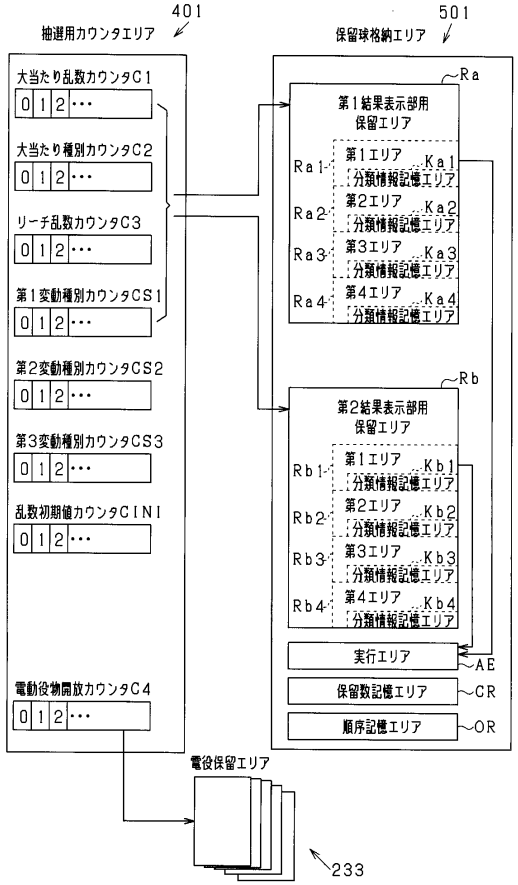
TD13

変動コマンド	遊技回演出詳細パターン	保留予告演出パターン
C(1)	X(1, 1)	Y(1)
C(2)	X(1, 2)	Y(2)
C(3)	X(1, 3)	Y(3)
⋮	⋮	⋮
C(56)	X(1, 56)	Y(56)
C(57)	X(2, 1)	Y(57)
C(58)	X(2, 2)	Y(58)
⋮	⋮	⋮
C(78)	X(3, 1)	Y(78)
C(79)	X(3, 2)	Y(79)
⋮	⋮	⋮
C(91)	X(4, 1)	Y(91)
C(92)	X(4, 2)	Y(92)
⋮	⋮	⋮
C(112)	X(5, 1)	Y(112)
C(113)	X(5, 2)	Y(113)
⋮	⋮	⋮
C(122)	X(5, 11)	Y(122)
C(123)	X(6, 1)	Y(123)
C(124)	X(6, 2)	Y(123)
⋮	⋮	⋮
C(130)	X(7, 1)	Y(123)
C(131)	X(7, 2)	Y(123)
⋮	⋮	⋮
C(136)	X(7, 7)	Y(123)

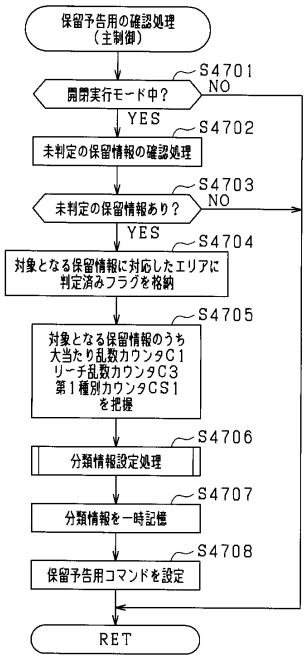
【図７８】



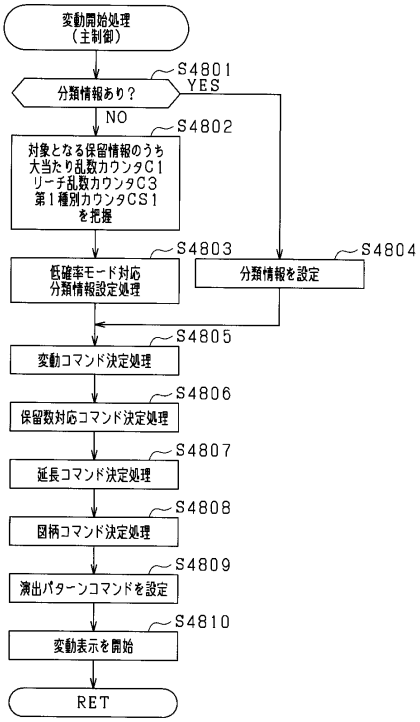
【図７９】



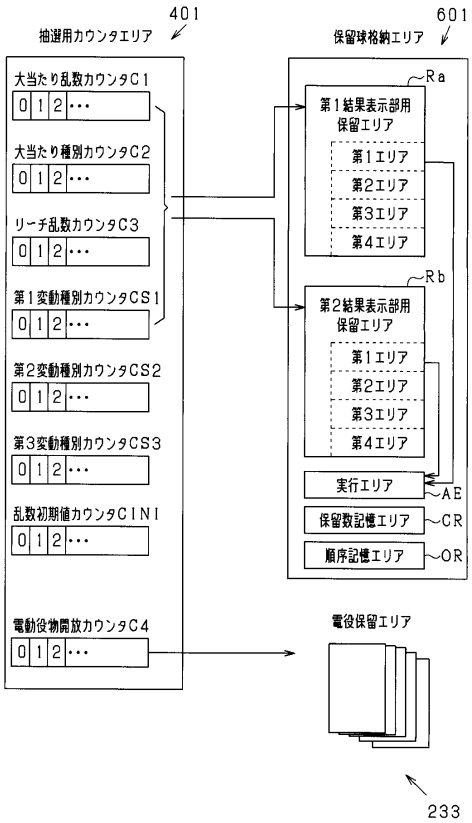
【図８０】



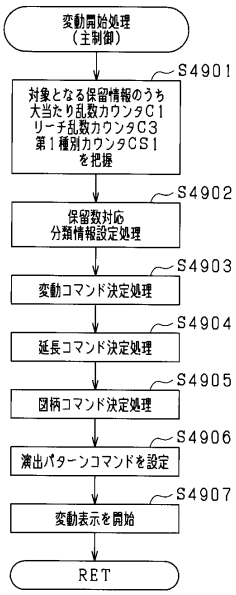
【図８１】



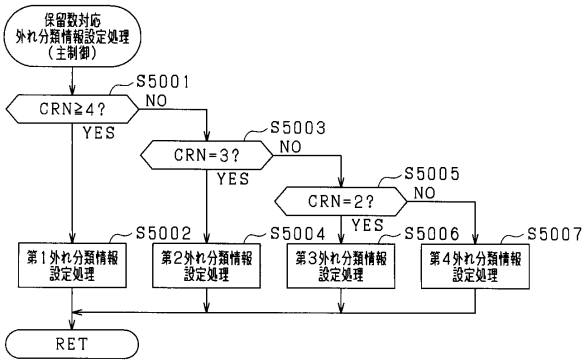
【図８２】



【図８３】



【図８４】



【図８５】

TD21

(a)

演出パターン	分類情報	リーチ乱数カウンタ	第１変動種別カウンタ
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)	234～238	0～91
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)	234～238	92～240
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)	0～4	
演出G(完全外れ)	B(7)	5～233	

TD22

(b)

演出パターン	分類情報	リーチ乱数カウンタ	第１変動種別カウンタ
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)	230～238	0～91
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)	230～238	92～240
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)	0～8	
演出G(完全外れ)	B(7)	9～229	

TD23

(c)

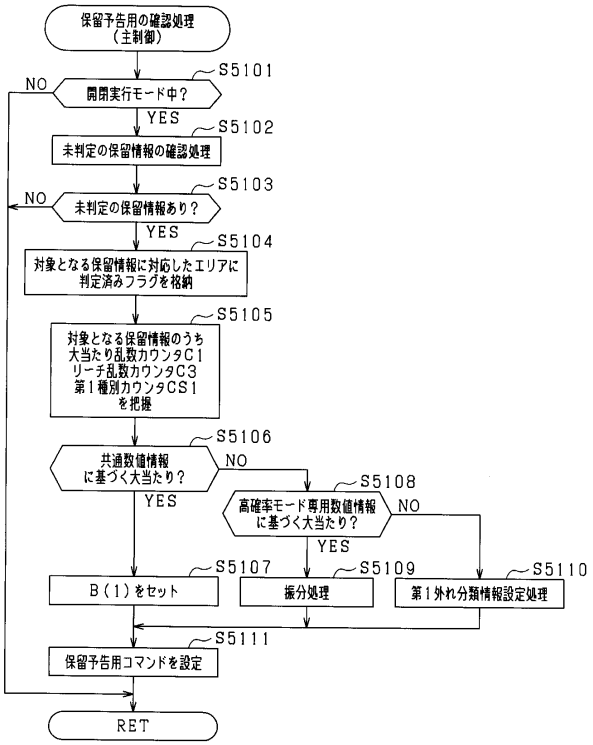
演出パターン	分類情報	リーチ乱数カウンタ	第１変動種別カウンタ
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)	226～238	0～91
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)	226～238	92～240
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)	0～12	
演出G(完全外れ)	B(7)	13～225	

TD24

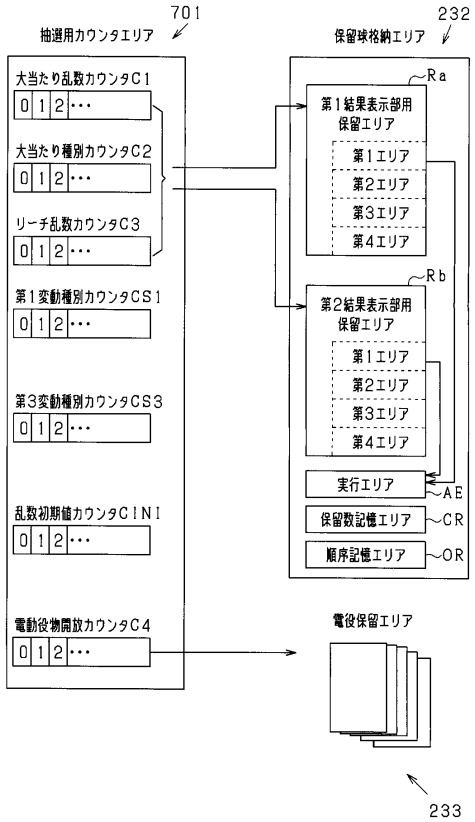
(d)

演出パターン	分類情報	リーチ乱数カウンタ	第１変動種別カウンタ
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)	222～238	0～91
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)	222～238	92～240
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)	0～16	
演出G(完全外れ)	B(7)	17～221	

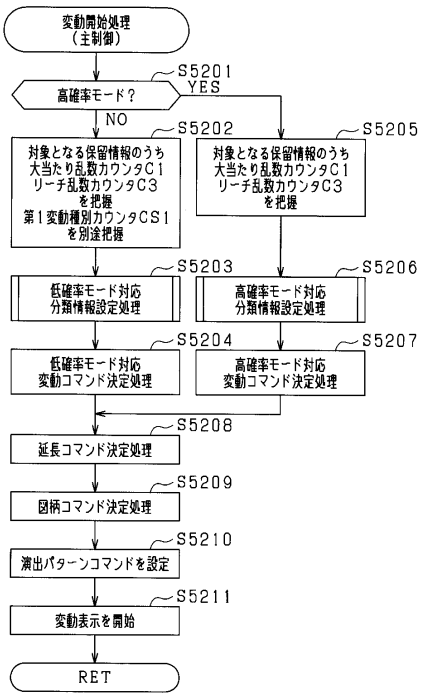
【図８６】



【図８７】



【図８８】



【図８９】

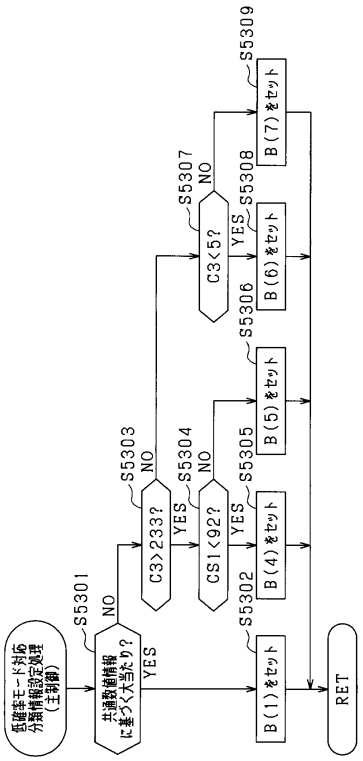
(a)

演出パターン	分類情報	大当たり乱数カウンタ	リーチ乱数カウンタ	第1変動種別カウンタ
演出A(第1スーパーリーチ表示後、大当たり)	B(1)	共通数値情報		0~240
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)		234~238	0~91
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)		234~238	92~240
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)		0~4	
演出G(完全外れ)	B(7)		5~233	

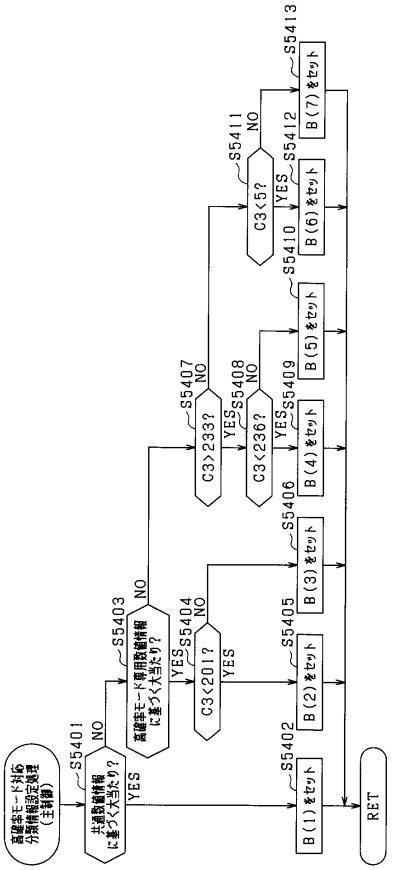
(b)

演出パターン	分類情報	大当たり乱数カウンタ	リーチ乱数カウンタ
演出A(第1スーパーリーチ表示後、大当たり)	B(1)	共通数値情報	
演出B(第2スーパーリーチ表示後、大当たり)	B(2)	高確率モード専用数値情報	0~200
演出C(通常リーチ表示後、大当たり)	B(3)	高確率モード専用数値情報	201~240
演出D(第1スーパーリーチ表示後、外れ)	B(4)		234~235
演出E(第2スーパーリーチ表示後、外れ)	B(5)		236~238
演出F(通常リーチ表示後、外れ)	B(6)		0~4
演出G(完全外れ)	B(7)		5~233

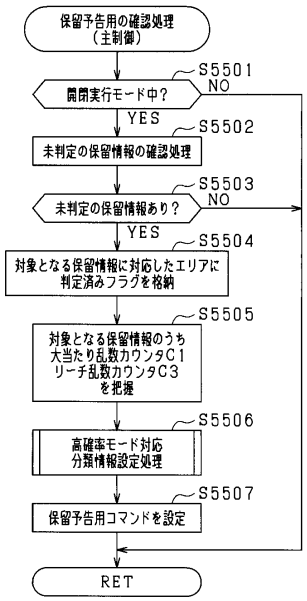
【図９０】



【図９１】



【図９２】



フロントページの続き

早期審査対象出願

審査官　土屋　保光

(56)参考文献　特開２００４－０８９３３８（ＪＰ，Ａ）
特開２０００－１６７１４２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１０－０４６３１７（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－０１６５６８（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２９７４６８（ＪＰ，Ａ）
特開２００４－３５７８５２（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－２５４６８７（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２