(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2021-97872
(P2021-97872A)
(43)公開日　令和3年7月1日(2021.7.1)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	315Z	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 371 頁）

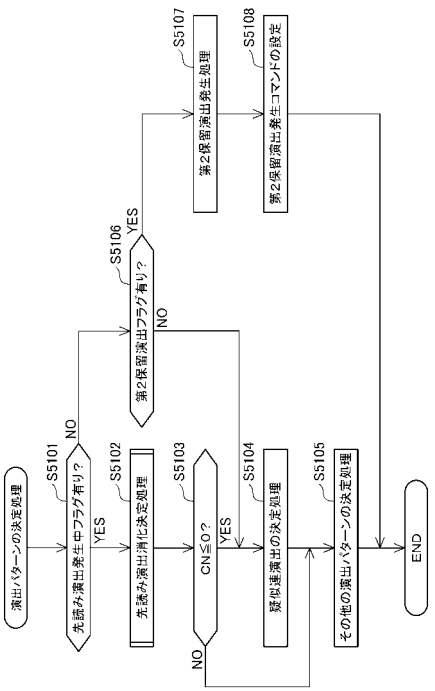
(21)出願番号　特願2019-231217 (P2019-231217)
(22)出願日　令和1年12月23日 (2019.12.23)

(71)出願人　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　100167900
弁理士　福井　仁
(72)発明者　岡村　鉉
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号　株式会社三洋物産内
(72)発明者　若井　真
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地　株式会社ジェイ・ティ内

Ｆターム(参考)　2C088 AA39 AA42 EB68
2C333 AA11 CA49 CA56 CA58 CA76
CA77 EA04 EA10

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】
【課題】遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機の提供。
【解決手段】遊技機は、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える。演出実行手段は、第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させるステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理と、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備える。
【選択図】図１１１



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段と、
前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、
前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えることを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている（例えば、特許文献１参照）。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－０７４１７５号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【０００５】
本発明の目的は、遊技者に快適に遊技をさせることができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の遊技機は、遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段と、遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段と、始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段と、変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段とを備える遊技機であって、演出実行手段は、第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させる発展演出発生手段と、第１の契

機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えることを特徴とする。

【発明の効果】

【０００７】

本発明によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【図面の簡単な説明】

【０００８】

【図１】本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図

【図２】遊技盤の正面図

【図３】図柄表示装置の表示画面を示す図

【図４】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図

【図５】内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図

【図６】大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図

【図７】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図

【図８】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図９】作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図

【図１０】通常処理のフローチャートを示す図

【図１１】メイン処理のフローチャートを示す図

【図１２】遊技回制御処理のフローチャートを示す図

【図１３】データ設定処理のフローチャートを示す図

【図１４】変動開始処理のフローチャートを示す図

【図１５】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図

【図１６】大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図

【図１７】大入賞口開放処理のフローチャートを示す図

【図１８】開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図

【図１９】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図

【図２０】サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図

【図２１】表示制御装置の電気的構成を示すブロック図

【図２２】音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図

【図２３】保留決定処理のフローチャートを示す図

【図２４】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図２５】保留シフト処理のフローチャートを示す図

【図２６】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図

【図２７】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図２８】遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図

【図２９】本発明の参考形態Ａに係る表示制御装置の電気的構成を示すブロック図

【図３０】保留発生処理のフローチャートを示す図

【図３１】図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図

【図３２】演出決定処理のフローチャートを示す図

【図３３】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図

【図３４】先読み演出の流れを示す図

【図３５】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図３６】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図

【図３７】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図３８】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の保留シフト処理を実行し、その後、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図３９】第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図４０】本発明の参考形態Ｂに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図４１】第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図４２】第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図４３】本発明の参考形態Ｃに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図４４】第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図
【図４５】本発明の参考形態Ｄに係る遊技盤の正面図
【図４６】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
【図４７】二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図４８】第１プレートの第１板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図
【図４９】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図５０】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図
【図５１】回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図
【図５２】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図
【図５３】本発明の参考形態Ｅに係る遊技盤の正面図
【図５４】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
【図５５】二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図５６】第１プレートの第１板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図
【図５７】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図５８】案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図
【図５９】突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図
【図６０】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図
【図６１】本発明の参考形態Ｆに係る遊技盤の正面図
【図６２】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
【図６３】二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図６４】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図６５】本発明の参考形態Ｇに係る遊技盤の正面図
【図６６】二段ステージの近傍を拡大した斜視図
【図６７】二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図６８】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図６９】本発明の参考形態Ｈに係る二段ステージの近傍を拡大した正面図
【図７０】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図７１】回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図

【図７２】遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図
【図７３】本発明の参考形態Ｉに係る遊技盤の正面図
【図７４】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
【図７５】クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図
【図７６】回動体を回動させたクルーン誘導状態を示す図
【図７７】回動体を回動させた始動口誘導状態を示す図
【図７８】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図
【図７９】大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図
【図８０】タイマ割込み処理のフローチャートを示す図
【図８１】開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図
【図８２】変動開始処理のフローチャートを示す図
【図８３】遊技状態移行処理のフローチャートを示す図
【図８４】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
【図８５】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図８６】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図８７】特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図
【図８８】特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図
【図８９】本発明の参考形態Ｊに係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
【図９０】移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図
【図９１】移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図
【図９２】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
【図９３】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図９４】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図９５】本発明の参考形態Ｋに係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
【図９６】回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図
【図９７】回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図
【図９８】特別遊技実行処理のフローチャートを示す図
【図９９】音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図
【図１００】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図１０１】本発明の参考形態Ｌに係る遊技盤の正面図
【図１０２】右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図
【図１０３】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図
【図１０４】通常処理のフローチャートを示す図
【図１０５】作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図
【図１０６】本発明の第１実施形態に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図
【図１０７】保留発生処理のフローチャートを示す図
【図１０８】保留シフト処理のフローチャートを示す図
【図１０９】先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図１１０】演出決定処理のフローチャートを示す図
【図１１１】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図１１２】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図１１３】第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１４】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１５】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１６】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み

演出の発生前に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１７】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１８】先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１１９】本発明の第２実施形態に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図
【図１２０】演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図１２１】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図１２２】第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【図１２３】本発明の第３実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図
【図１２４】先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図
【図１２５】第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図
【発明を実施するための形態】
【０００９】
〔参考形態〕
以下、本発明の参考形態を図面に基づいて説明する。
図１は、本発明の参考形態に係るパチンコ機の正面図である。
パチンコ機１は、遊技機の一種であるパチンコ遊技機である。このパチンコ機１は、図１に示すように、パチンコ機１の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方（正面側）に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２とを備えている。
【００１０】
遊技機本体１２は、左右両側部のうち一方を支持側として回動可能となるように外枠１１に支持される内枠（図示略）と、内枠の前方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能となるように内枠に支持される前扉枠１２１と、内枠の後方に配置されるとともに、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能となるように内枠に支持される裏パックユニット（図示略）とを備えている。
【００１１】
なお、遊技機本体１２は、その回動先端部に設けられた施錠装置（図示略）を備えている。この施錠装置は、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能な施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１２１を内枠に対して開放不能な施錠状態とする機能を有している。これらの施錠状態は、パチンコ機１の前面に露出させて設けられたシリンダ錠１３に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことによって解除される。
【００１２】
前扉枠１２１は、内枠の前面側全体を覆うようにして設けられた略楕円形状の窓部１２２と、窓部１２２に嵌め込まれた窓パネル１２３とを有している。なお、本参考形態では、窓パネル１２３は、ガラスによって無色透明に形成されているが、合成樹脂などによって無色透明に形成されていてもよい。
また、前扉枠１２１は、窓部１２２の周囲に設けられた各種ランプ部等にて構成される発光手段の一部として窓部１２２の上方に設けられた表示ランプ部１２４と、表示ランプ部１２４の左右両側に設けられるとともに、遊技状況に応じた効果音などを出力するスピーカ部１２５と、窓部１２２の下方に設けられた上側膨出部１４および下側膨出部１５とを備えている。

【００１３】
上側膨出部１４および下側膨出部１５は、上下に並設されるとともに、共に前方へ膨出するように設けられている。
上側膨出部１４は、上方に開口するようにして内側に設けられた上皿１４１を有している。上皿１４１は、裏パックユニットに設けられた払出装置４８（図４参照）にて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４９（図４参照）側へ導くための機能を有している。
下側膨出部１５は、同じく上方に開口するようにして内側に設けられた下皿１５１を有している。下皿１５１は、上皿１４１内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有している。
【００１４】
さらに、前扉枠１２１は、下皿１５１の右方に設けられた発射手段としての発射ハンドル１６を備えている。この発射ハンドル１６は、パチンコ機１の遊技者に操作されることによって、内枠の下方に設けられた遊技球発射機構４９から内枠の上方に設けられた遊技領域に向けて遊技球を発射する。発射ハンドル１６は、その回転操作量を変更することによって、遊技領域に向けて発射する遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いを変更する。
【００１５】
図２は、遊技盤の正面図である。
遊技盤２は、図２に示すように、その表面に取り付けられた内レール部２１および外レール部２２を有し、内枠に搭載されている。前述した遊技領域は、内レール部２１および外レール部２２によって区画されるようにして遊技盤２に形成されている。この遊技領域は、窓部１２２を介して略全域を前方から視認することができる。
内レール部２１および外レール部２２は、遊技領域への遊技球の誘導レール２３を構成し、この誘導レール２３は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことによって遊技球発射機構４９から発射された遊技球を遊技領域の上部に案内する。
【００１６】
誘導レール２３は、その出口部分が遊技領域の一方の側部に配置されるとともに、遊技領域の上部中央を向くようにして形成されている。このため、遊技領域の上部における遊技球の到達位置は、遊技者による発射ハンドル１６の回転操作量が大きくなるにしたがって、誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、本参考形態では、誘導レール２３の出口部分は、遊技領域の左側部に設けられている。
【００１７】
遊技盤２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ように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２は、各開口部に設けられた一般入賞口２４、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７、およびアウト口２８を有している。また、遊技盤２は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート３１と、上部右側に設けられた主表示装置３２と、中央部に設けられた可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。
【００１８】
一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図４参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口２４は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７は、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近

接センサなどを採用することができる。
【００１９】
具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口２４への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口２５，２６の賞球個数を相違させてもよい。
【００２０】
アウト口２８は、遊技盤２の遊技領域の最下部に設けられている。各種入賞口等に入球しなかった遊技球は、このアウト口２８を通って遊技領域から排出される。また、アウト口２８は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０５（図４参照）を備え、この検知センサ３０５は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、アウト口２８への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。
【００２１】
各スルーゲート３１は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図４参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。
【００２２】
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いい、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ずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口２８への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。
【００２３】
上作動口２５および下作動口２６は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２に設置されている。各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されている。下作動口２６は、左右一対の可動片によって構成されたガイド片（サポート片）としての電動役物２６１を有している。
【００２４】
電動役物２６１は、遊技盤２の背面側に搭載された電動役物駆動部２６２に連結されている。この電動役物２６１は、電動役物駆動部２６２にて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に近接させることによって、下作動口２６を閉鎖した状態である。開放状態は、電動役物２６１の上端を左右方向に離間させることによって、下作動口２６を開放した状態である。
【００２５】
ここで、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも狭くなる。また、電動役物２６１を開放状態に設定した場合には、この電動役物２６１の上端と、上作動口２５との間隔は、遊技球１個分よりも広くなる。したがって、遊技球は、電動役物２６１を閉鎖状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができず、開放状態に設定した場合には、下作動口２６に入賞することができる。
【００２６】
なお、電動役物２６１は、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、下作動口２６に

遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、下作動口２６に遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、下作動口２６は、このような切り換えを電動役物２６１の設定によって行うのではなく、下作動口２６の変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、下作動口２６は、電動役物２６１を備えていなくてもよい。

【００２７】

可変入賞装置２７は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７に遊技球を導くことができる。

【００２８】

ここで、遊技盤２は、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９を備えている。このカバー２９は、可変入賞装置２７を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネル２９１と、この透明パネル２９１の周囲に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル２９２とを備えている。

したがって、遊技者は、透明パネル２９１および窓部１２２を介して可変入賞装置２７を前方から視認することができる。

【００２９】

大入賞口２７１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ように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口２７１は、前述したように、遊技球の入球を検知する検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【００３０】

開閉扉２７２は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口２７１の開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉２７２は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、大入賞口２７１の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、大入賞口２７１の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部２７３は、開閉扉２７２を駆動することによって、開閉扉２７２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【００３１】

具体的には、開閉扉２７２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉２７２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉２７２を開放状態に設定し、大入賞口２７１に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技という。

【００３２】

主表示装置３２は、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とを有し、複数のセグメント発光部を所定の態様で配列したセグメント表示器や、ドット表示器などの複数の表示装置を配置して構成されている。

なお、主表示装置３２は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして遊技盤２に設けられている。すなわち、主表示装置３２は、窓パネル１２３を介してパチンコ機１の前方から視認可能となっている。また、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間の距離は、遊技球１個分よりも狭くなっている。これによって、パチンコ機１は、主表示装置３２と、窓パネル１２３との間を遊技球が落下していくのを防止して

いる。換言すれば、パチンコ機１は、主表示装置３２の前方を遊技球が落下していくのを防止している。

【００３３】

メイン表示部３４は、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第１結果表示部３４１と、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示するための第２結果表示部３４２とを備えている（図４参照）。なお、メイン表示部３４は、開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）に、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部を更に備えていてもよい。

【００３４】

第１結果表示部３４１は、上作動口２５への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第１結果表示部３４１は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

第２結果表示部３４２は、下作動口２６への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。この内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した結果であった場合には、第２結果表示部３４２は、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードへ移行する。

【００３５】

役物用表示部３５は、各スルーゲート３１への入賞をトリガとして絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。役物用表示部３５は、内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、所定の停止結果を表示する。その後、パチンコ機１は、電役開放状態へ移行する。この電役開放状態では、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

【００３６】

なお、本参考形態では、メイン表示部３４および役物用表示部３５は、セグメント表示器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、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ、ドットマトリックス等の他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、メイン表示部３４および役物用表示部３５に変動表示させる絵柄としては、複数種の文字を変動表示させる構成、複数種の記号を変動表示させる構成、複数種のキャラクタを変動表示させる構成、または複数種の色を切り換えて表示させる構成などを採用できる。

【００３７】

可変表示ユニット３３は、絵柄の一種である図柄を変動表示（可変表示または切換表示）する図柄表示装置３６を備えている。また、可変表示ユニット３３は、図柄表示装置３６を囲むようにして配設されたセンターフレーム３７を備えている。このセンターフレーム３７の上部は、その前面側に設けられた窓パネル１２３に向かって膨出するようにして設けられている。これによって、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの前方を遊技球が落下していくのを防止し、遊技球の落下によって表示画面Ｇの視認性が低下するといった不都合を生じない構成となっている。

【００３８】

図柄表示装置３６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いる。この図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて図柄の変動表示を開始する。すなわち、図柄表示装置３６は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１にて変動表示を実行する場合およびメイン表示部３４の第２結果表示部３４２にて変動表示を実行する場合には、それに合わせて変動表示を実行する。

なお、図柄表示装置３６は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズ

マディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、またはＣＲＴ等の他の表示装置であってもよい。

【００３９】

センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の左下側の領域に設けられた第１保留ランプ部３７１と、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた第２保留ランプ部３７２と、図柄表示装置３６の上側の領域に設けられた第３保留ランプ部３７３とを備えている。

【００４０】

第１保留ランプ部３７１は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第１保留ランプ部３７１は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第１結果表示部３４１および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第２保留ランプ部３７２は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第２保留ランプ部３７２は、遊技球を最大４個まで保留することができ、第２結果表示部３４２および図柄表示装置３６の変動表示に対応している。

第３保留ランプ部３７３は、各スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数を表示する部位であり、保留個数に応じて点灯する。この第３保留ランプ部３７３は、遊技球を最大４個まで保留することができ、役物用表示部３５の変動表示に対応している。

なお、各保留ランプ部３７１～３７３は、後述する図柄表示装置３６の一部に画像として表示される等の他の構成であってもよい。

【００４１】

図３は、図柄表示装置の表示画面を示す図である。

図柄表示装置３６の表示画面Ｇは、図３に示すように、３列の表示領域に区画されており、各表示領域には、左から順に左図柄列Ｚ１、中図柄列Ｚ２、および右図柄列Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、「１」～「８」の数字からなる８種類の図柄を下方から上方に向かって昇順となるとともに、「８」の次は「１」となるように配列して構成されている。なお、図３では、各表示領域の中心線を一点鎖線で示している。

【００４２】

図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行する。この遊技回用の演出は、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から停止表示に切り換わり、最終的には、有効ラインＬ上に所定の図柄を停止表示した状態で終了する。

すなわち、遊技回とは、各作動口２５，２６への入賞に基づいて、メイン表示部３４および図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示するまでをいう。

【００４３】

なお、図柄表示装置３６における図柄の変動表示の態様は、これに限定されることはなく任意である。例えば、図柄列の列数、各図柄列のスクロールの方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、各図柄列の図柄は、数字のみの態様に代えて、絵と数字とを組み合わせた態様としてもよく、絵のみの態様としてもよい。

【００４４】

＜パチンコ機の電気的構成＞

図４は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

パチンコ機１は、図４に示すように、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１は、払出制御装置４６と、電源・発射制御装置４７とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置４６は、前述した払出装置４８に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置４７は、前述した遊技球発射機

構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【００４５】

主制御装置４は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板４１と、電源を監視する停電監視基板４５とを備えている。なお、主制御装置４は、主制御基板４１などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。

【００４６】

主制御基板４１は、主制御基板４１に実装されたＭＰＵ４２と、このＭＰＵ４２を構成しているＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４とを備えている。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４は、ＭＰＵ４２に対して１チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置４以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【００４７】

ＲＯＭ４３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このＲＯＭ４３は、当否テーブル記憶エリア４３１や、振分テーブル記憶エリア４３２や、リーチ用テーブル記憶エリア４３３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

ＲＡＭ４４は、ＲＯＭ４３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ４４は、各種カウンタエリア４４１や、保留球格納エリア４４２や、電役保留エリア４４３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【００４８】

ＭＰＵ４２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ４２の入力ポートは、主制御装置４に設けられた停電監視基板４５と、複数の検知センサ３０１～３０６とに接続されている。ＭＰＵ４２の出力ポートは、停電監視基板４５と、払出制御装置４６と、音声発光制御装置５とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、下作動口２６の電動役物２６１を開閉動作させる電動役物駆動部２６２と、可変入賞装置２７の開閉扉２７２を開閉動作させる可変入賞駆動部２７３と、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とに接続されている。

【００４９】

なお、主制御基板４１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ４２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行して電動役物２６１を開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行して大入賞口２７１を開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の表示制御を実行して各作動口２５，２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５の表示制御を実行して各スルーゲート３１への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【００５０】

停電監視基板４５は、主制御基板４１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射

制御装置４７とを中継し、電源・発射制御装置４７から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。したがって、ＭＰＵ４２は、停電監視基板４５を介して電力を受給する。

検知センサ３０１～３０６は、一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７の各種入賞口や、アウト口２８や、各スルーゲート３１に１対１で対応して設けられている。ＭＰＵ４２は、検知センサ３０１～３０６の検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口２８や、各スルーゲート３１への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、ＭＰＵ４２は、上作動口２５または下作動口２６への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【００５１】

払出制御装置４６は、主制御装置４から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置４８に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【００５２】

電源・発射制御装置４７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、電源・発射制御装置４７は、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４１や払出制御装置４６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供給する。なお、電源・発射制御装置４７は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機１への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置４のＲＡＭ４４に記憶保持用の電力を供給する。

【００５３】

また、電源・発射制御装置４７は、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構４９は、遊技盤２の誘導レール２３に向けて延びる発射レールと、上皿１４１に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール２３に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【００５４】

＜主制御装置のＭＰＵにて内部抽選を実行するための電気的構成＞

図５は、内部抽選に用いられる各カウンタの内容を示す図である。

ＭＰＵ４２は、図５に示すように、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４の値（情報）を用いることによって、内部抽選などを実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタＣ２を使用し、リーチ表示を発生させるか否かの抽選にリーチ乱数カウンタＣ３を使用する。また、ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に乱数初期値カウンタＣＩＮＩを使用し、メイン表示部３４および図柄表示装置３６における表示継続時間の決定に変動種別カウンタＣＳを使用する。さらに、ＭＰＵ４２は、下作動口２６の電動役物２６１を電役開放状態とするか否かの抽選に電動役物開放カウンタＣ４を使用する。なお、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１（図４参照）に設けられている。

【００５５】

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、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに適宜格納される。抽選カウンタ用バッファに格納された値のうち、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４に取得情報記憶手段として設けられた保留球格納エリア４４２（図４参照）に格納される。また、抽選

カウンタ用バッファに格納された値のうち、電動役物開放カウンタＣ４の値は、各スルーゲート３１に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３（図４参照）に格納される。

【００５６】

保留球格納エリア４４２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とを備えている。

【００５７】

第１取得情報記憶手段として設けられた第１結果表示部用保留エリアＲａは、第１エリアＲａ１～第４エリアＲａ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲａ１～Ｒａ４は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を保留情報として上作動口２５への遊技球の入賞に合わせて各エリアＲａ１～Ｒａ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ４２は、上作動口２５への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲａ１→第２エリアＲａ２→第３エリアＲａ３→第４エリアＲａ４の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【００５８】

このように、第１結果表示部用保留エリアＲａは、４つの記憶エリアを備えているので、上作動口２５への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第１結果表示部用保留エリアＲａは、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、上作動口２５に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【００５９】

第２取得情報記憶手段として設けられた第２結果表示部用保留エリアＲｂは、第１エリアＲｂ１～第４エリアＲｂ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＲｂ１～Ｒｂ４は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を格納可能な記憶容量に設定されている。ＭＰＵ４２は、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を保留情報として下作動口２６への遊技球の入賞に合わせて各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ４２は、下作動口２６への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリアＲｂ１→第２エリアＲｂ２→第３エリアＲｂ３→第４エリアＲｂ４の順に保留情報を時系列的に格納していく。

【００６０】

このように、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、４つの記憶エリアを備えているので、下作動口２６への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第２結果表示部用保留エリアＲｂは、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

なお、下作動口２６に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【００６１】

実行エリアＡＥは、各結果表示部３４１，３４２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、または第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保留情報を移動させるためのエリアである。

【００６２】

電役保留エリア４４３は、第１結果表示部用保留エリアＲａおよび第２結果表示部用保留エリアＲｂと同様に４つの記憶エリアを備えている。したがって、各スルーゲート３１への遊技球の入賞は、最大４個まで保留されるようになっている。

なお、各スルーゲート３１に係る保留個数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個、または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であっても

よい。
【００６３】
＜各カウンタの詳細な説明＞
以下、各カウンタの詳細について説明する。
まず、電動役物開放カウンタＣ４について説明する。電動役物開放カウンタＣ４は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２５０に達した後、０に戻ることによって、０～２５０の範囲内でループするループカウンタとなっている。
電動役物開放カウンタＣ４は、定期的に更新され、その更新された値は、各スルーゲート３１に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納される。
そして、ＭＰＵ４２は、電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、下作動口２６の電動役物２６１を電役開放状態とするか否かの抽選（電動役物開放抽選）を実行する。
【００６４】
ここで、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定することによって、下作動口２６への遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機１は、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。
【００６５】
低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に４／５）となっている。しかしながら、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、電役開放状態に当選した際に、電動役物２６１を開放状態に設定する回数が多く、電動役物２６１を開放状態に設定する１回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、１回の電役開放状態における各回の開放の間に、電動役物２６１を閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短くなっている。さらに、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、電動役物開放抽選を終えてから次回の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部３５における１回の変動表示の継続時間）が短くなっている。
【００６６】
したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、下作動口２６に入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、下作動口２６よりも上作動口２５に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも下作動口２６に入賞する確率を高くすることができる。
そして、下作動口２６への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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。
【００６７】
このように、本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球を発生させやすく、下作動口２６への遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第１の経路）と、下作動口２６への遊技球の入球を発生させやすく、上作動口２５への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第２の経路）とを備えている。
【００６８】
なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定される

ことはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、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、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、電動役物２６１を開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、電動役物２６１を開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【００６９】

次に、大当たり乱数カウンタＣ１について説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値５９９に達した後、０に戻ることによって、０～５９９の範囲内でループするループカウンタとなっている。また、大当たり乱数カウンタＣ１は、１周ループするごとに、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を初期値として読み込む。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、大当たり乱数カウンタＣ１と同様に０～５９９の範囲内でループするループカウンタである。

【００７０】

大当たり乱数カウンタＣ１は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行する。

【００７１】

図６は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルを示す図である。

大当たり乱数カウンタＣ１の値のうち、大当たり発生に当選する乱数の値は、図６に示すように、当否情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。

【００７２】

ここで、パチンコ機１は、大当たり発生に当選しにくい低確率モード（低確率状態）と、大当たり発生に当選しやすい高確率モード（高確率状態）との２つの当否抽選モードを有している。また、当否テーブルは、図６（ａ）に示す低確率モード用の当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図６（ｂ）に示す高確率モード用の当否テーブル（高確率用当否情報群）とを備えている。

ＭＰＵ４２は、これらの当否テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行する。

【００７３】

これらの当否テーブルは、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」の複数の大当たり発生の抽選の結果（当否結果）を有している。

具体的には、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図６（ａ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２個である。

これに対して、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、図６（ｂ）に示すように、「大当たり当選」となる乱数の値は２１個である。ここで、低確率モード用の当否テーブルに記憶された大当たり当選となる乱数の値は、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値に含まれている。

【００７４】

なお、各当否テーブルに記憶される乱数の値や個数は任意であり、高確率モードは、低

確率モードと比較して「大当たり当選」となる確率が高くなっていればよい。また、高確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値は、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値を含んでいなくてもよく、低確率モード用の当否テーブルに記憶された「大当たり当選」となる乱数の値の一部を含んでいてもよい。

【００７５】

また、各当否抽選モードにおいて、「大当たり当選」となる乱数の値以外は、大当たり発生に当選せずに外れ結果となる。

ここで、パチンコ機１は、前述したように、「特別外れ結果（小当たり結果）」と、「通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有している。これらの外れ結果は、いずれも当否抽選モードや、サポートモードの移行契機とはならない点で共通している。しかしながら、「特別外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機となるのに対して、「通常外れ結果」は、開閉実行モードへの移行契機とはならない点で異なっている。

【００７６】

次に、大当たり種別カウンタＣ２について説明する。大当たり種別カウンタＣ２は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２９に達した後、０に戻ることによって、０～２９の範囲内でループするループカウンタとなっている。

大当たり種別カウンタＣ２は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、大当たり種別カウンタＣ２の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選（振分抽選）を実行する。

【００７７】

図７は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図７に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２（図４参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図７（ａ）に示す第１振分テーブル（第１振分情報群）と、図７（ｂ）に示す第２振分テーブル（第２振分情報群）とを備えている。

ＭＰＵ４２は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。

【００７８】

第１振分テーブルは、第１結果表示部用保留エリアＲａから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち上作動口２５への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第１振分テーブルは、図７（ａ）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第１振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～１４」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「１５～１９」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「２０～２９」を「最有利結果」に振り分けている。

【００７９】

第２振分テーブルは、第２結果表示部用保留エリアＲｂから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち下作動口２６への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。

第２振分テーブルは、図７（ｂ）に示すように、「低確結果」および「最有利結果」の２つの振分結果を振分先としている。具体的には、第２振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～２９」を「最有利結果」に振り分けている。

【００８０】

各振分結果は、以下の（１）～（３）の条件の少なくともいずれかに差異を有している。

（１）開閉実行モード終了後の当否抽選モード

（２）開閉実行モード終了後のサポートモード

（３）開閉実行モードにおける可変入賞装置２７の開閉制御の態様

【００８１】

まず、（１）の当否抽選モードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【００８２】

次に、（２）のサポートモードの相違について説明する。

「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。

【００８３】

「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

「明示少ラウンド高確結果」および「最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【００８４】

なお、（３）の開閉実行モードにおける可変入賞装置２７の開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。

【００８５】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値２３８に達した後、０に戻ることによって、０～２３８の範囲内でループするループカウンタとなっている。

リーチ乱数カウンタＣ３は、定期的に更新され、その更新された値は、上作動口２５または下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファを介してＲＡＭ４４の保留球格納エリア４４２に格納される。具体的には、リーチ乱数カウンタＣ３の値は、上作動口２５に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第１結果表示部用保留エリアＲａに格納され、下作動口２６に遊技球が入賞したタイミングでＲＡＭ４４の第２

結果表示部用保留エリアＲｂに格納される。
そして、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値に基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行する。
【００８６】
リーチ表示は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に発生する期待演出である。
具体的には、ＭＰＵ４２は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合に、リーチ用テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ表示を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選においてリーチ表示を発生させるとなった場合にリーチ表示を発生させる。なお、リーチ用テーブルは、リーチ表示の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されている。
【００８７】
ここで、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」に振り分けられた場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。さらに、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合には、図柄表示装置３６は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄（例えば「３・４・１」）の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示する。
【００８８】
リーチ表示は、同一の数字を有する図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」または「低確結果」に振り分けられた場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生する。また、リーチ表示は、特別な図柄の組み合わせを最終的に停止表示させる場合（当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」に振り分けられた場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合）には、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関わらず発生しない。
【００８９】
リーチ表示の態様は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、一部の図柄列（例えば、図柄列Ｚ１および図柄列Ｚ３）を有効ラインＬ上に停止表示させることによって、同一の図柄の組み合わせを表示して停止結果を示唆し、その状態で残りの図柄列（例えば、図柄列Ｚ２）を変動表示する。
したがって、パチンコ機１は、リーチ表示を発生させることによって、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「低確結果」または「最有利結果」に振り分けられたのではないかと遊技者に期待させることができる。
【００９０】
なお、リーチ表示の態様は、これに限定されることはなく、一部の図柄列を停止表示させた上で残りの図柄列を変動表示させるとともに、所定のキャラクタなどを動画として背景に表示してもよく、各図柄列を縮小表示または非表示にした上で所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇの略全体に表示してもよい。
【００９１】

ここで、パチンコ機１は、図柄表示装置３６の変動表示の一種として期待演出を有している。期待演出とは、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する前に、当否抽選において「大当たり当選」となったのではないかと遊技者に期待させるような演出をいう。具体的には、パチンコ機１は、前述したリーチ表示と、予告表示との２種類の期待演出を有している。

【００９２】

予告表示は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合や、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「特別外れ結果」となった場合に、当否抽選において「大当たり当選」となることなく「通常外れ結果」となった場合よりも演出を発生しやすくする期待演出である。この予告表示は、演出を発生しやすくする代わりに、出現率の低い演出を選択しやすくするようにしてもよく、これらを組み合わせるようにしてもよい。

なお、リーチ表示を発生させるか否かの抽選は、主制御装置４にて実行されていたのに対し、予告表示を発生させるか否かの抽選は、音声発光制御装置５にて実行される。

【００９３】

予告表示の態様は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示される複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３を変動表示させている、一部の図柄列（例えば、図柄列Ｚ１）を有効ラインＬ上に停止表示させた上で複数の図柄列（例えば、図柄列Ｚ２，Ｚ３）を変動表示させている、またはリーチ表示を発生させている状況において、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する。この予告表示は、リーチ表示を発生させる場合およびリーチ表示を発生させない場合のいずれの場合においても発生するが、リーチ表示を発生させない場合よりもリーチ表示を発生させる場合に発生しやすくなるように設定されている。

なお、予告表示は、これに限定されることはなく、例えば、背景を変更して表示してもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示してもよい。

【００９４】

最後に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば、その更新の都度、前回値に１が加算され、最大値１９８に達した後、０に戻ることによって、０～１９８の範囲内でループするループカウンタとなっている。

変動種別カウンタＣＳは、後述する通常処理の実行ごとに少なくとも１回更新され、その更新の都度、抽選カウンタ用バッファに格納される。

そして、ＭＰＵ４２は、抽選カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値に基づいて、メイン表示部３４における絵柄の表示継続時間と、図柄表示装置３６における図柄の表示継続時間とを決定する。なお、これらの表示継続時間については後に詳細に説明する。

【００９５】

＜主制御装置にて実行される各種処理について＞

主制御装置４のＭＰＵ４２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理および通常処理や、電源投入に伴って起動するメイン処理を実行する。以下、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理について順に説明する。

なお、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、通常処理、およびメイン処理の他、ＮＭＩ端子（ノンマスカブル端子）への停電信号の入力によって起動するＮＭＩ割込み処理を実行するが、この処理についての説明は省略する。

【００９６】

＜タイマ割込み処理＞

図８は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

タイマ割込み処理では、ＭＰＵ４２は、図８に示すように、ステップＳ１０１～Ｓ１０５を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。

【００９７】

ステップＳ１０１では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６の読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６

の状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてＲＡＭ４４に保存する。ＭＰＵ４２は、各種入賞口に対応した検知センサ３０１～３０４が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置４６に送信する。例えば、ＭＰＵ４２は、可変入賞装置２７に対応した検知センサ３０４が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である１５個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。

なお、払出制御装置４６は、ＭＰＵ４２から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置４８に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。

【００９８】

ステップＳ１０２では、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を０に戻してクリアする。

【００９９】

ステップＳ１０３では、ＭＰＵ４２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、およ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、ＭＰＵ４２は、前述したように、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、および電動役物開放カウンタＣ４の前回値にそれぞれ１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、各カウンタＣ１～Ｃ４の前回値にそれぞれ１を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタＣ１～Ｃ４の値を０に戻してクリアする。

【０１００】

ステップＳ１０４では、ＭＰＵ４２は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、各スルーゲート３１に対応した検知センサ３０６が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、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４４３に格納する。また、ＭＰＵ４２は、第３保留ランプ部３７３を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるコマンドに基づいて、第３保留ランプ部３７３を点灯させる。また、各スルーゲート３１に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第３保留ランプ部３７３は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０１０１】

ステップＳ１０５では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を実行する。

以下、作動口用の入賞処理について詳細に説明する。

【０１０２】

＜作動口用の入賞処理＞

図９は、作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図９に示すように、ステップＳ２０１～Ｓ２０８を実行する。

【０１０３】

ステップＳ２０１では、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に対応した検知センサ３０２が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、上作動口２５に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０１にて上作動口２５に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ２０２において、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１始動保留記憶数Ｒａ

Ｎとして第１結果表示部用保留エリアＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５以降の処理を実行する。

【０１０４】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０１にて上作動口２５に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップＳ２０３において、下作動口２６に対応した検知センサ３０３が遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、下作動口２６に遊技球が入賞（始動入賞）したか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０３にて下作動口２６に遊技球が入賞していないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０３にて下作動口２６に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ２０４において、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２始動保留記憶数ＲｂＮとして第２結果表示部用保留エリアＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５以降の処理を実行する。

【０１０５】

ステップＳ２０２またはステップＳ２０４の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５において、ステップＳ２０２またはステップＳ２０４にてセットした始動保留記憶数Ｎ（ＲａＮまたはＲｂＮ）が上限値（本参考形態では４）未満であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満でないと判定した場合には、作動口用の入賞処理を終了する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０５にて始動保留記憶数Ｎが上限値未満であると判定した場合には、ステップＳ２０６において、その始動保留記憶数Ｎの値に１を加算して更新する。

【０１０６】

ステップＳ２０７では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理のステップ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、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を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、すなわちステップＳ２０６にて更新した始動保留記憶数Ｎと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。

【０１０７】

例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ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、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第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、すなわちステップＳ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２０６にて更新した第１始動保留記憶数ＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲａ４に保留情報を格納する。

【０１０８】

また、例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、タイマ割込み処理のステップ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、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値の組を第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、すなわちステップＳ２０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮと対応する記憶エリアに保留情報として格納する。例えば、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２０６にて更新した第２始動保留記憶数ＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＲｂ４に保留情報を格納する。

【０１０９】

ステップＳ２０８では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第１保留発生コマンドを設定し、この設定した第１保留発

生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。
この第１保留発生コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第１保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１保留発生コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第１保留ランプ部３７１は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。
【０１１０】
また、ステップＳ２０８では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第２保留発生コマンドを設定し、この設定した第２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。
この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。
【０１１１】
＜通常処理＞
図１０は、通常処理のフローチャートを示す図である。
ＭＰＵ４２は、電源投入に伴って起動する後述のメイン処理を実行した後、遊技を進行させるための主要な処理である通常処理を実行する。この通常処理では、ＭＰＵ４２は、図１０に示すように、ステップＳ３０１～Ｓ３１４を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０１～Ｓ３０９を４ｍｓｅｃ周期で定期的に実行し、残余時間が発生した場合にステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行し、ステップＳ３０８の判定結果に応じてステップＳ３１２以降を実行する。
【０１１２】
ステップＳ３０１では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理、作動口用の入賞処理、または前回の通常処理で設定したコマンドをサブ側の各制御装置に送信するための外部出力処理を実行する。この外部出力処理では、例えば、ＭＰＵ４２は、賞球コマンドが設定されているか否かを判定し、賞球コマンドが設定されていると判定した場合には、その賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。また、例えば、ＭＰＵ４２は、遊技回用の演出に対応したコマンドや、開閉実行モード用の演出に対応したコマンドなどの演出用のコマンドが設定されているか否かを判定し、演出用のコマンドが設定されていると判定した場合には、その演出用のコマンドを音声発光制御装置５に送信する。
【０１１３】
ステップＳ３０２では、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、変動種別カウンタＣＳの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、変動種別カウンタＣＳの値を０に戻してクリアする。

【０１１４】
ステップＳ３０３では、ＭＰＵ４２は、遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、当否抽選および振分抽選を実行するとともに、図柄表示装置３６に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定およびメイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報の決定などを実行する。
ステップＳ３０４では、ＭＰＵ４２は、遊技状態を移行させるための遊技状態移行処理を実行する。遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード、高確率モード、および高頻度サポートモードなどの各遊技状態への移行処理を実行する。
なお、ステップＳ３０３の遊技回制御処理およびステップＳ３０４の遊技状態移行処理については後に詳細に説明する。
【０１１５】
ステップＳ３０５では、ＭＰＵ４２は、デモ表示実行判定処理を実行する。このデモ表示実行判定処理では、ＭＰＵ４２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３０ｓｅｃ）を経過したか否かを判定し、開始待ち期間を経過していると判定した場合には、デモ表示を開始させるためのデモコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ３０５にて設定したデモコマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるデモコマンドに基づいて、デモ表示実行処理を開始する。
【０１１６】
ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントすることによって開始待ち期間が経過したか否かを判定する。例えば、開始待ち期間を３０ｓｅｃとし、ステップＳ３０５の処理を繰り返し実行する間隔が４ｍｓｅｃである場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントして７５００回に達したときに開始待ち期間を経過したと判定する。なお、開始待ち期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて開始待ち期間を測定してもよい。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０５の処理の実行回数をカウントしているときに新たな遊技回を開始した場合には、そのカウントの値をリセットする。
【０１１７】
ステップＳ３０６では、ＭＰＵ４２は、下作動口２６に設けられた電動役物２６１の駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、電動役物２６１の開閉処理を実行する。また、ＭＰＵ４２は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部３５の表示制御を実行する。
【０１１８】
ステップＳ３０７では、ＭＰＵ４２は、遊技球発射制御処理を実行する。この遊技球発射制御処理では、ＭＰＵ４２は、遊技者が発射ハンドル１６を回転操作したことに基づいて、電源・発射制御装置４７に遊技球を発射させる発射制御を実行させる。具体的には、電源・発射制御装置４７は、所定の周期（本参考形態では０．６ｓｅｃ）で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。なお、ソレノイドは、発射ハンドル１６の回転操作量に応じた発射強度で遊技球を発射するように励磁される。また、電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、遊技球発射機構４９のソレノイドに対して駆動信号を供給し、遊技球を発射させる。
【０１１９】
ステップＳ３０８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリア（図示略）に停電フラグがセットされているか否かを判定する。この停電フラグは、ＭＰＵ４２のＮＭＩ端子に対して停電監視基板４５から停電信号が入力されることによってＲＡＭ４４にセットされる。停電監視基板４５は、停電の発生を確認した場合に、この停電信号を出力

する。なお、この停電フラグは、次回のメイン処理の実行時にクリアされる。
【０１２０】
ここで、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４等の所定のエリアに１を代入することによって各種のフラグをセットし、０を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに１を代入することによって停電フラグをセットし、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに０を代入することによって停電フラグをクリアする。
【０１２１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ３０９以降の処理を実行することなく、ステップＳ３１２以降の電断時処理を実行する。具体的には、ステップＳ３１２では、ＭＰＵ４２は、タイマ割込み処理の発生を禁止する。ステップＳ３１３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ判定値（ＲＡＭ４４のチェックサム）を算出して保存する。ステップＳ３１４では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４へのアクセスを禁止する。その後、ＭＰＵ４２は、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【０１２２】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０８にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ３０９において、次回の通常処理を実行するタイミングに至ったか否か、すなわち現在の通常処理を開始したときから所定時間（本参考形態では４ｍｓｅｃ）が経過したか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至っていないと判定した場合、すなわち残余時間が発生した場合には、ステップＳ３１０において、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行し、ステップＳ３１１において、変動種別カウンタＣＳの更新を実行する。なお、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定するまでステップＳ３０８～Ｓ３１１を繰り返し実行する。
【０１２３】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０９にて次回の通常処理を実行するタイミングに至ったと判定した場合、すなわち残余時間が発生していない場合には、ステップＳ３０１を再び実行することによって、次回の通常処理を開始する。
【０１２４】
＜メイン処理＞
図１１は、メイン処理のフローチャートを示す図である。
メイン処理では、ＭＰＵ４２は、図１１に示すように、ステップＳ４０１～Ｓ４１２を実行する。
ステップＳ４０１では、ＭＰＵ４２は、電源投入に伴って立ち上げ処理を実行する。この立ち上げ処理では、ＭＰＵ４２は、サブ側の制御基板（音声発光制御装置５の制御基板等）が動作可能な状態になるのを待つために、電源投入後、所定の時間（例えば、５００ｍｓｅｃ程度）が経過するまで待機する。
【０１２５】
ステップＳ４０２では、ＭＰＵ４２は、許可禁止用期間である１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過していないと判定した場合には、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２にて１ｓｅｃが経過したと判定した場合には、ステップＳ４０３以降の処理を実行する。
【０１２６】
ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントすることによって１ｓｅｃが経過したか否かを判定する。例えば、ステップＳ４０２の処理を繰り返し実行する間隔が０．１ｍｓｅｃである場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０２の処理の実行回数をカウントして１００００回に達したときに１ｓｅｃが経過したと判定する。な

お、許可禁止用期間を測定する構成は任意であり、例えば、リアルタイムクロックを用いて許可禁止用期間を測定してもよい。

【０１２７】

ステップＳ４０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４へのアクセスを許可する。

ステップＳ４０４では、ＭＰＵ４２は、電源・発射制御装置４７に設けられたＲＡＭ消去スイッチ（図示略）がオンになっているか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていないと判定した場合には、ステップＳ４０５において、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに停電フラグがセットされているか否かを判定する。

【０１２８】

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４０６において、ＲＡＭ判定値を算出する。

ステップＳ４０７では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値が正常であるか否かを判定することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性を確認する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０６にて算出したＲＡＭ判定値と、通常処理のステップＳ３１３（電断時処理）にて保存されたＲＡＭ判定値とを比較し、これらが一致した場合には、ＲＡＭ判定値は正常であると判定し、一致しない場合には、ＲＡＭ判定値は異常であると判定する。

【０１２９】

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常であると判定した場合には、ステップＳ４０８において、ＲＡＭ４４の停電フラグ格納エリアに格納されている停電フラグをクリアする。

【０１３０】

なお、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性は、ＲＡＭ判定値の整合性を確認する方法とは異なる方法によって判定してもよく、例えば、電断時処理にてＲＡＭ４４の所定のエリアにキーワードを書き込み、このキーワードが正常に書き込まれているか否かをメイン処理にて判定することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータの有効性を確認してもよい。

【０１３１】

前述したように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０４にてＲＡＭ消去スイッチがオンになっていると判定した場合、ステップＳ４０５にて停電フラグがセットされていないと判定した場合、またはステップＳ４０７にてＲＡＭ判定値が正常でないと判定した場合には、ステップＳ４０９以降の処理を実行する。

具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４０９において、ＲＡＭ４４の作業領域をクリアし、ステップＳ４１０において、ＲＡＭ４４の初期化を実行する。

【０１３２】

したがって、例えば、遊技場の管理者は、遊技場の営業開始時にＲＡＭ消去スイッチを押下しながらパチンコ機１の電源を投入することによって、ＲＡＭ４４に記憶されたデータを初期化することができる。また、パチンコ機１は、停電監視基板４５にて停電の発生を確認していない場合や、ＲＡＭ判定値が異常であった場合には、ＲＡＭ４４に記憶されたデータを初期化する。

【０１３３】

ステップＳ４０８またはステップＳ４１０の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１１において、サブ側の制御基板（音声発光制御装置５の制御基板等）に対して初

期コマンドを送信し、ステップＳ４１２において、タイマ割込み処理の発生を許可し、前述した通常処理に移行する。
なお、サブ側の制御基板は、ステップＳ４１１にて送信された初期コマンドを受信することによって、主制御基板４１との通信が正常に行われていることを認識するとともに、自己の初期化を実行する。
【０１３４】
＜遊技回制御処理＞
図１２は、遊技回制御処理のフローチャートを示す図である。
遊技回制御処理では、ＭＰＵ４２は、図１２に示すように、ステップＳ５０１～Ｓ５０９を実行する。
ステップＳ５０１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ５０２以降の処理を実行することなく、遊技回制御処理を終了する。したがって、開閉実行モード中であると判定した場合には、ＭＰＵ４２は、各作動口２５，２６への遊技球の入賞を検知しているか否かに関わらず遊技回の進行を開始しない。
なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグを参照することによって、開閉実行モード中であるか否かを判定している。以下の各処理においても同様である。ＭＰＵ４２は、開閉実行モードへの移行時に開閉実行モード中フラグをセットし、開閉実行モードの終了時に開閉実行モード中フラグをクリアする。
【０１３５】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ５０２において、メイン表示部３４が変動表示中であるか否か、すなわち遊技回を進行中であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部３４が変動表示中でないと判定した場合には、ステップＳ５０３～Ｓ５０５の遊技回開始用処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２にてメイン表示部３４が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。
【０１３６】
まず、ステップＳ５０３～Ｓ５０５の遊技回開始用処理について説明する。
ステップＳ５０３では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶されている保留個数と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶されている保留個数とを把握し、これらの保留個数の合計数ＣＲＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下であると判定した場合には、遊技回制御処理を終了する。
【０１３７】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０３にて合計数ＣＲＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５０４において、第１結果表示部用保留エリアＲａまたは第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を遊技回の消化用に設定するためのデータ設定処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０５において、メイン表示部３４および図柄表示装置３６に変動表示を開始させて遊技回を消化するための変動開始処理を実行し、遊技回制御処理を終了する。
以下、ステップＳ５０４のデータ設定処理およびステップＳ５０５の変動開始処理について詳細に説明する。
【０１３８】
図１３は、データ設定処理のフローチャートを示す図である。
データ設定処理では、ＭＰＵ４２は、図１３に示すように、ステップＳ６０１～Ｓ６１１を実行する。
ステップＳ６０１では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理のステップＳ２０４にてセットされた第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮ

が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理を実行し、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。

【０１３９】

このように、データ設定処理は、第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第１結果表示部用のデータ設定処理と、第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を遊技回の消化用に設定する第２結果表示部用のデータ設定処理とを有している。

そして、ＭＰＵ４２は、ステップＳ６０１にて第２始動保留記憶数ＲｂＮが「０」以下でないと判定した場合には、第１結果表示部用のデータ設定処理を実行することなく、第２結果表示部用のデータ設定処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ４２は、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報があると判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報があるか否かに関わらず第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定する。

【０１４０】

まず、ステップＳ６０２～Ｓ６０６の第１結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップＳ６０２では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１始動保留記憶数ＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ６０３では、ＭＰＵ４２は、第１結果表示部用保留エリアＲａの第１エリアＲａ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。

ステップＳ６０４では、ＭＰＵ４２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保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲａ１～Ｒａ４に格納されている保留情報を第１エリアＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲａ２の保留情報を第１エリアＲａ１にシフトし、第３エリアＲａ３の保留情報を第２エリアＲａ２にシフトし、第４エリアＲａ４の保留情報を第３エリアＲａ３にシフトする。

【０１４１】

ステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された第２結果表示部フラグをクリアする。この第２結果表示部フラグは、遊技回の消化に際して第１結果表示部３４１および第２結果表示部３４２のうち、どちらのメイン表示部３４に変動表示を開始させているかを特定するためのフラグである。このステップＳ６０５では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをクリアしているので、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示している。

【０１４２】

ステップＳ６０６では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第１シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６０６にて設定した第１シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第１シフト時コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１シフト時コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第１保留ランプ部３７１の点灯個数を減少させる。

【０１４３】

次に、ステップＳ６０７～Ｓ６１１の第２結果表示部用のデータ設定処理について説明する。

ステップＳ６０７では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２始動保留記憶数ＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ６０８では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部用保留エリアＲｂの第２エリアＲｂ１に格納された保留情報を実行エリアＡＥに移動する。

ステップＳ６０９では、ＭＰＵ４２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保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＲｂ１～Ｒｂ４に格納されている保留情報を第１エリアＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ４２は、第２エリアＲｂ２の保留情報を第１エリアＲｂ１にシフトし、第３エリアＲｂ３の保留情報を第２エリアＲｂ２にシフトし、第４エリアＲｂ４の保留情報を第３エリアＲｂ３にシフトする。

【０１４４】

ステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグをセットする。このステップＳ６１０では、ＭＰＵ４２は、第２結果表示部フラグをセットしているので、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示している。

【０１４５】

ステップＳ６１１では、ＭＰＵ４２は、保留情報のシフトを実行したことを認識させるための第２シフト時コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、データ設定処理を終了する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ６１１にて設定した第２シフト時コマンドを音声発光制御装置５に送信する。この第２シフト時コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂに記憶された保留情報を対象として保留情報のシフトを実行したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２シフト時コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２の点灯状態を変更する他、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。具体的には、音声発光制御装置５は、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数の減少に伴って、第２保留ランプ部３７２の点灯個数を減少させる。

【０１４６】

図１４は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。

変動開始処理では、ＭＰＵ４２は、図１４に示すように、ステップＳ７０１～Ｓ７１８を実行する。

ステップＳ７０１では、ＭＰＵ４２は、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。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合には、ステップＳ７０２において、低確率モード用の当否テーブル（図６（ａ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出し、ステップＳ７０１にて当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、ステップＳ７０３において、高確率モード用の当否テーブル（図６（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１から読み出す。

【０１４７】

ステップＳ７０２またはステップＳ７０３の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４において、当否判定処理を実行する。この当否判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ステップＳ７０２またはステップＳ７０３にて読み出した当否テーブルとを比較することによって、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。なお、前述したように、当否結果は、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」のいずれかであり、当否抽選モードが低確率モードであっても高確率モードであっても同様である。

【０１４８】
ステップＳ７０５では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ７０６以降の処理を実行し、ステップＳ７０５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ７１２以降の処理を実行する。
【０１４９】
まず、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ７０６以降の処理）について説明する。
ステップＳ７０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされているか否かを判定する。
【０１５０】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、上作動口２５への遊技球の入賞に基づく第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０７において、第１振分テーブル（図７（ａ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０６にてＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、下作動口２６への遊技球の入賞に基づく第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、ステップＳ７０８において、第２振分テーブル（図７（ｂ）参照）をＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２から読み出す。
【０１５１】
ステップＳ７０７またはステップＳ７０８の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９において、振分判定処理を実行する。この振分判定処理では、ＭＰＵ４２は、実行エリアＡＥに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値と、ステップＳ７０７またはステップＳ７０８にて読み出した振分テーブルとを比較することによって、振分抽選の結果（振分結果）を判定する。
【０１５２】
ステップＳ７１０では、ＭＰＵ４２は、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する。この大当たり結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報をステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じて決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果と、ＲＯＭ４３に予め記憶された大当たり結果用の停止結果テーブルとを比較することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この大当たり結果用の停止結果テーブルは、メイン表示部３４に停止表示させる絵柄の態様を振分結果ごとに相違させて規定している。
【０１５３】
ステップＳ７１１では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ４４にセットする。具体的には、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６以降の処理を実行する。
なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。
【０１５４】
次に、ステップＳ７０５において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「大当たり当選」でない

と判定された場合の処理（ステップＳ７１２以降の処理）について説明する。
ステップＳ７１２では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０４にて判定した当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ７１３以降の処理を実行し、ステップＳ７１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ７１５以降の処理を実行する。
【０１５５】
ステップＳ７１３では、ＭＰＵ４２は、特別外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この特別外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された特別外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。
ステップＳ７１４では、ＭＰＵ４２は、特別外れフラグをＲＡＭ４４にセットする。
なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、この特別外れフラグを参照することによって、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かの判定を実行する。
【０１５６】
これに対して、ステップＳ７１５では、ＭＰＵ４２は、通常外れ結果用の停止結果設定処理を実行する。この通常外れ結果用の停止結果設定処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の第１結果表示部３４１または第２結果表示部３４２に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定し、その決定した情報をＲＡＭ４４に記憶させる。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３に予め記憶された通常外れ結果用の停止結果テーブルを参照することによって、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報を決定する。この通常外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様は、大当たり結果用の停止結果テーブルおよび特別外れ結果用の停止結果テーブルに設定された絵柄の態様とは異なっている。
【０１５７】
ステップＳ７１１、ステップＳ７１４、およびステップＳ７１５のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６において、表示継続時間（表示継続期間）の設定処理を実行する。
表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の抽選カウンタ用バッファにおける変動種別カウンタ用バッファに格納された変動種別カウンタＣＳの値を取得する。
【０１５８】
また、表示継続時間の設定処理では、ＭＰＵ４２は、図柄表示装置３６にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果が「低確結果」または「最有利結果」である場合、並びにステップＳ７０４にて判定した当否結果が「通常外れ結果」であるとともに、リーチ発生抽選に当選した場合には、リーチ表示が発生すると判定する。なお、ＭＰＵ４２は、前述したように、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に予め記憶されたリーチ用テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値とを比較することによって、リーチ発生抽選を実行する。
【０１５９】
ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。
これに対して、ＭＰＵ４２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、ＲＯＭ４

３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３に記憶されたリーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって、変動種別カウンタ用バッファから取得した変動種別カウンタＣＳの値に対応した表示継続時間を決定し、その決定した表示継続時間をＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた表示継続時間カウンタにセットする。

【０１６０】

具体的には、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を短くするように設定されている。したがって、上作動口２５に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、上作動口２５に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。そして、下作動口２６に係る保留情報を消化する際の表示継続時間は、下作動口２６に係る保留個数が多くなるほど短くなるように設定されている。また、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、サポートモードが高頻度サポートモードである場合には、低頻度サポートモードである場合と比較して、表示継続時間を短くするように設定されている。換言すれば、保留個数が同じであれば、高頻度サポートモードである場合の表示継続時間は、低頻度サポートモードである場合のそれよりも短い。

さらに、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間は、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは異なっている。

【０１６１】

なお、リーチ非発生用表示継続時間テーブルは、保留個数が多くなるほど表示継続時間を長くなる等のように前述した関係とは逆の関係に設定されていてもよく、保留個数やサポートモードに応じて変動しない構成としてもよい。また、当否結果および振分結果のそれぞれに対して個別に表示継続時間テーブルを設定してもよい。

【０１６２】

ステップＳ７１７では、ＭＰＵ４２は、変動用コマンドおよび種別コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ７１７にて設定した変動用コマンドおよび種別コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される変動用コマンドおよび種別コマンドに基づいて、所定の処理を実行する。この処理については後に詳細に説明する。

【０１６３】

変動用コマンドは、表示継続時間に係る情報を含んでいる。また、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を含んでいない。

ここで、前述したように、リーチ発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間と、リーチ非発生用表示継続時間テーブルを参照することによって決定される表示継続時間とは互いに異なっている。

したがって、リーチ表示が発生するか否かの情報を変動用コマンドに含めなかったとしても、表示継続時間に係る情報に基づいて、サブ側の制御装置である音声発光制御装置５にてリーチ表示が発生するか否かを判定することは可能である。この意味では、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を間接的に含んでいるとも言える。なお、変動用コマンドは、リーチ表示が発生するか否かの情報を直接的に含んでいてもよい。

【０１６４】

種別コマンドは、当否結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、当否結果に係る情報として、「大当たり当選」、「特別外れ結果」、および「通常外れ結果」に係る各情報を含んでいる。また、種別コマンドは、振分結果に係る情報を含んでいる。換言すれば、種別コマンドは、振分結果に係る情報として、「低確結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、および「最有利結果」に係る各情報を含んでいる。

なお、以下の説明では、当否結果および振分結果を総称して遊技結果とする。換言すれば、種別コマンドは、遊技結果に係る情報を含んでいる。

【０１６５】

ステップＳ７１８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットさ

れているか否かを判定し、その判定結果に基づいてメイン表示部３４に変動表示を開始させる。その後、ＭＰＵ４２は、変動開始処理を終了する。

具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていないと判定した場合には、遊技回の消化に際し、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させることを示しているので、第１結果表示部３４１に変動表示を開始させる。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に第２結果表示部フラグがセットされていると判定した場合には、遊技回の消化に際し、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させることを示しているので、第２結果表示部３４２に変動表示を開始させる。

【０１６６】

遊技回制御処理の説明に戻り、図１２を参照してステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０２において、メイン表示部３４が変動表示中であるか否かを判定し、メイン表示部３４が変動表示中であると判定した場合には、ステップＳ５０６～Ｓ５０９の遊技回進行用処理を実行する。

【０１６７】

ステップＳ５０６では、ＭＰＵ４２は、変動開始処理のステップＳ７１６にてセットした表示継続時間が経過したか否かを判定する。具体的には、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の表示継続時間カウンタにセットされた値が「０」以下になったか否かを判定する。なお、この表示継続時間カウンタの値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。

【０１６８】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していないと判定した場合には、ステップＳ５０７において、変動表示用処理を実行する。この変動表示用処理では、ＭＰＵ４２は、変動表示中のメイン表示部３４の表示を更新する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を終了する。

【０１６９】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ５０６にて表示継続時間が経過していると判定した場合には、ステップＳ５０８において、変動終了処理を実行する。この変動終了処理では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４に変動表示を開始させる際に実行された変動開始処理のステップＳ７１０、ステップＳ７１３、およびステップＳ７１５のいずれかの処理においてＲＡＭ４４に記憶した情報（メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄に係る情報）を特定する。そして、ＭＰＵ４２は、遊技回の終了に際し、この特定した情報に対応した絵柄を変動表示中のメイン表示部３４に表示させるようにメイン表示部３４の表示制御を実行する。

【０１７０】

ここで、メイン表示部３４に最終的に停止表示させる絵柄は、遊技結果の種類ごとに異なっている。したがって、遊技場の管理者などは、遊技回の終了に際してメイン表示部３４を目視することによって、遊技結果を確認することができる。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機１に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易的に行うことができる。

また、メイン表示部３４は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇと比較して表示領域が狭く、メイン表示部３４に停止表示させる絵柄は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに停止表示させる図柄列Ｚ１～Ｚ３と比較して遊技者にとって認識しにくいものとなっている。したがって、遊技者は、遊技回の終了に際し、メイン表示部３４ではなく図柄表示装置３６の表示画面Ｇを確認することによって、大当たり発生に当選したか否か等を判断することになるので、表示画面Ｇへの注目度を高めることができる。

【０１７１】

ステップＳ５０９では、ＭＰＵ４２は、変動終了コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、

通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ５０９にて設定した変動終了コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技回制御処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される変動終了コマンドに基づいて、その遊技回の演出を終了させるための処理を実行する。ここで、音声発光制御装置５は、変動終了コマンドの受信を必要とすることなく、独自に遊技回の演出を終了するように構成されていてもよい。

【０１７２】
＜遊技状態移行処理＞
図１５は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。
遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１５に示すように、ステップＳ８０１～Ｓ８１４を実行する。
ステップＳ８０１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ８０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８１１以降の処理を実行する。

【０１７３】
まず、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップＳ８０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ８０２では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の変動表示が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップＳ８０３において、当否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、ＭＰＵ４２は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０１７４】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップＳ８０４以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【０１７５】
ステップＳ８０４では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０５において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた開閉カウンタＳＯＣに「２」をセットする。この開閉カウンタＳＯＣは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置２７の大入賞口２７１を開閉する総回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０１７６】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８０６において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【０１７７】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０６にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップＳ８０７において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたラウンドカウンタＲＣに「２」をセットする。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０

６にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」または「最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０８において、ラウンドカウンタＲＣに「１５」をセットする。このラウンドカウンタＲＣは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０１７８】

ここで、パチンコ機１は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機１は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【０１７９】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタＲＣにセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口２７１の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口２７１に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口２７１の開閉の総回数は、開閉カウンタＳＯＣにセットした値に対応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【０１８０】

なお、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口２７１の開閉を実行する。また、１回のラウンド遊技は、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定する。

（１）予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

（２）大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【０１８１】

ステップＳ８０５、ステップＳ８０７、およびステップＳ８０８のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０９において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は２ｓｅｃとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【０１８２】

このように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０１８３】

ステップＳ８１０では、ＭＰＵ４２は、オープニングコマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ８１０にて設定したオープニングコマンドを音声発光

制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。
【０１８４】
次に、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップＳ８１１以降の処理）について説明する。
ステップＳ８１１では、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を実行する。
【０１８５】
図１６は、大入賞口開閉処理のフローチャートを示す図である。
大入賞口開閉処理では、ＭＰＵ４２は、図１６に示すように、ステップＳ９０１～Ｓ９２４を実行する。
ステップＳ９０１では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１が開放中であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中でないと判定した場合には、ステップＳ９０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０１にて大入賞口２７１が開放中であると判定した場合には、ステップＳ９０６以降の処理を実行する。
【０１８６】
まず、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ９０２では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
【０１８７】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、ステップＳ９０３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下ではないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。
【０１８８】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９０４において、大入賞口開放処理を実行する。
以下、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理について詳細に説明する。
【０１８９】
図１７は、大入賞口開放処理のフローチャートを示す図である。
大入賞口開放処理では、ＭＰＵ４２は、図１７に示すように、ステップＳ１００１～Ｓ１００７を実行する。
ステップＳ１００１では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
【０１９０】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ１００２において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は０．１７ｓｅｃとなる。

【０１９１】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１００４において、入賞カウンタＰＣに「８」をセットし、ステップＳ１００５において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。
【０１９２】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、前述したステップＳ１００３において、タイマカウンタＴに「８５」をセットする。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００５にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合には、ステップＳ１００６において、タイマカウンタＴに「１５０００」をセットする。前述したように、タイマカウンタＴは、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、タイマカウンタＴにセットされた時間は３０ｓｅｃとなる。
【０１９３】
ステップＳ１００３またはステップＳ１００６の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００７において、大入賞口２７１の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を開放状態に設定する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理を終了する。
【０１９４】
なお、ステップＳ１００２またはステップＳ１００４にて入賞カウンタＰＣにセットされた値は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を規定している。ここで、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１００１にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合、および「特別外れ結果」でないと判定した場合に同一の値（本参考形態では「８」）を入賞カウンタＰＣにセットしているが、互いに異なる値を入賞カウンタＰＣにセットしてもよい。
【０１９５】
また、ステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの上限継続時間を規定している。したがって、ＭＰＵ４２は、前述したように、タイマカウンタＴに「８５」または「１５０００」をセットすることによって、長さの異なる２種類の上限継続時間を設定している。具体的には、ＭＰＵ４２は、上限継続時間を３０ｓｅｃに設定した長時間態様（長期間態様）と、上限継続時間を長時間態様のそれよりも短い０．１７ｓｅｃに設定した短時間態様（短期間態様）とを設定している。
【０１９６】
ここで、パチンコ機１は、前述したように、０．６ｓｅｃの周期で遊技球発射機構４９のソレノイドを励磁することによって、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる。また、ＭＰＵ４２は、前述したように、入賞カウンタＰＣに「８」をセットすることによって、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限を８個に設定している。
したがって、長時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも十分に長いので、上限である８個の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは容易である。
これに対して、短時間態様の上限継続時間は、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数の上限と、遊技球の発射周期との積よりも短い（更に言及すれば遊技球の発射周期よりも短い）ので、遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは困難である。なお、タイミングによっては１個程度の遊技球を大入賞口２７１に入賞させることは可能である。
【０１９７】
大入賞口開閉処理の説明に戻り、図１６を参照してステップＳ９０５以降の処理について説明する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０４の大入賞口開放処理を実行した後、ステップＳ９０５

において、開放コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９０５にて設定した開放コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される開放コマンドに基づいて、開閉扉２７２を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【０１９８】

次に、ステップＳ９０１において、ＭＰＵ４２にて大入賞口２７１が開放中であると判定された場合の処理（ステップＳ９０６以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。すなわち、ＭＰＵ４２は、大入賞口開放処理のステップＳ１００３またはステップＳ１００６にてタイマカウンタＴにセットされた上限継続時間が経過したか否かを判定する。

【０１９９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９０７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０６にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１８以降の処理を実行する。

【０２００】

まず、ステップＳ９０６において、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定された場合の処理（ステップＳ９０７以降の処理）について説明する。

ステップＳ９０７では、ＭＰＵ４２は、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かを判定する。なお、大入賞口２７１への入賞が発生したか否かの判定は、大入賞口２７１に対応した検知センサ３０４の検知結果に基づいて実行される。

【０２０１】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生していないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０７にて大入賞口２７１への入賞が発生したと判定した場合には、ステップＳ９０８において、入賞カウンタＰＣの値に１を減算して更新する。

【０２０２】

ステップＳ９０９では、ＭＰＵ４２は、入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、大入賞口開閉処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９０９にて入賞カウンタＰＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１０において、閉鎖実行処理を実行する。この閉鎖実行処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行することによって、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定する。

【０２０３】

ステップＳ９１１では、ＭＰＵ４２は、閉鎖コマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１１にて設定した閉鎖コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される閉鎖コマンドに基づいて、開閉扉２７２を閉鎖状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【０２０４】

ステップＳ９１２では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、後述するステップＳ９２３以降の処理を実行する。

【０２０５】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合には、ステップＳ９１３以降の処理を実行する。
ステップＳ９１３では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。
【０２０６】
ステップＳ９１４では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ９１５において、タイマカウンタＴの値に「５００」をセットする。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。
【０２０７】
ここで、ステップＳ９１５にてタイマカウンタＴにセットされた値は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、閉鎖状態に設定してから再び開閉扉２７２を開放状態に設定するまでの開放待機時間を規定している。なお、本参考形態では、開放待機時間は１ｓｅｃである。この開放待機時間は、開閉実行モードの種類や進行状況に関わらず同一である。
【０２０８】
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９１４にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ９１６以降の処理を実行する。
ステップＳ９１６では、ＭＰＵ４２は、タイマカウンタＴにエンディング用の待機時間（待機期間）として「２０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、前述したように、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、エンディング用の待機時間は４ｓｅｃとなる。なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。
【０２０９】
エンディング用の待機時間は、オープニング用の待機時間と同様に、遊技結果の種類に関わらず同一である。すなわち、このエンディング用の待機時間は、開閉実行モードの種類に関わらず同一である。
なお、エンディング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、エンディング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。
【０２１０】
ステップＳ９１７では、ＭＰＵ４２は、エンディングコマンドを設定する。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ９１７にて設定したエンディングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、大入賞口開閉処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モードの終了を認識し、所定の処理を実行する。
【０２１１】
次に、ステップＳ９０６おいて、ＭＰＵ４２にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定された場合の処理（ステップＳ９１８以降の処理）について説明する。
ステップＳ９１８では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１０と同様に閉鎖実行処理を実行する。
ステップＳ９１９では、ＭＰＵ４２は、前述したステップＳ９１１と同様に閉鎖コマンドを設定する。
【０２１２】
ステップＳ９２０では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場

合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ９２１以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２０にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ９２３以降の処理を実行する。
【０２１３】
　まず、ステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ９２１以降の処理）について説明する。
　ステップＳ９２１では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値に１を減算して更新する。
【０２１４】
　ステップＳ９２２では、ＭＰＵ４２は、ラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２２にてラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。
【０２１５】
　次に、ステップＳ９１２またはステップＳ９２０において、ＭＰＵ４２にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ９２３以降の処理）について説明する。
　ステップＳ９２３では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値に１を減算して更新する。
【０２１６】
　ステップＳ９２４では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下でないと判定した場合には、前述したステップＳ９１５以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ９２４にて開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したＳ９１６以降の処理を実行する。
【０２１７】
　遊技状態移行処理の説明に戻り、図１５を参照してステップＳ８１２以降の処理について説明する。
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１１の大入賞口開閉処理を実行した後、ステップＳ８１２において、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【０２１８】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。
【０２１９】
　ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。
　これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１４において、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。
　以下、開閉実行モード終了時の移行処理について詳細に説明する。

【０２２０】
図１８は、開閉実行モード終了時の移行処理のフローチャートを示す図である。
開閉実行モード終了時の移行処理では、ＭＰＵ４２は、図１８に示すように、ステップＳ１１０１～Ｓ１１１２を実行する。
ステップＳ１１０１では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。
【０２２１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０１にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０１にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１１０５以降の処理を実行する。
【０２２２】
まず、ステップＳ１１０１において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ１１０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ１１０２では、ＭＰＵ４２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。
【０２２３】
ステップＳ１１０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された回数制限フラグをクリアする。
ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされていない場合には、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【０２２４】
ステップＳ１１０４では、ＭＰＵ４２は、高確率モードフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０２２５】
なお、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する際には、ＭＰＵ４２は、振分結果に応じてＲＡＭ４４にセットしたフラグ（低確結果フラグ、非明示少ラウンド高確結果フラグ、明示少ラウンド高確結果フラグ、および最有利結果フラグ）や、特別外れフラグをクリアする。また、前述した変動開始処理のステップＳ７０１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定している。
【０２２６】
次に、ステップＳ１１０１において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ１１０５以降の処理）について説明する。
ステップＳ１１０５では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であるか否かを判定する。
【０２２７】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０５にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０６以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０５にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ１１０８以降の処理を実行する。

【０２２８】
まず、ステップＳ１１０５において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」であると判定された場合の処理（ステップＳ１１０６以降の処理）について説明する。
ステップＳ１１０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に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。
【０２２９】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０６にてＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされていると判定した場合には、前述したステップＳ１１０３以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０６にてＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ１１０７において、高確率モードフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高確率モードフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを高確率モードに設定する。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０２３０】
次に、ステップＳ１１０５において、ＭＰＵ４２にて振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」でないと判定された場合の処理（ステップＳ１１０８以降の処理）について説明する。
ステップＳ１１０８では、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であるか否かを判定する。
【０２３１】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０８にて振分結果が「低確結果」でないと判定した場合（当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合）には、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ１１０８にて振分結果が「低確結果」であると判定した場合には、ステップＳ１１０９以降の処理を実行する。
【０２３２】
ステップＳ１１０９では、ＭＰＵ４２は、高確率モードフラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードを低確率モードに設定する。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となって、振分結果が「低確結果」以外になるまで継続する。
【０２３３】
ステップＳ１１１０では、ＭＰＵ４２は、高頻度サポートフラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に高頻度サポートフラグがセットされている場合には、これを維持する。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを高頻度サポートモードに設定する。
ステップＳ１１１１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた遊技回数カウンタの値に「１００」をセットする。
ステップＳ１１１２では、ＭＰＵ４２は、回数制限フラグをＲＡＭ４４にセットする。ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に既に回数制限フラグがセットされている場合には、これを維持する。その後、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード終了時の移行処理を終了する。
【０２３４】
ここで、高頻度サポートモードは、ＲＡＭ４４に高頻度サポートフラグがセットされているとともに、回数制限フラグがセットされている場合には、遊技回数カウンタにセットされた終了基準回数である１００回の遊技回を消化するまで継続する。ＭＰＵ４２は、１００回の遊技回を消化した場合には、高頻度サポートフラグおよび回数制限フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

なお、ＭＰＵ４２は、これらの処理を通常処理のステップＳ３０６において、電役サポート用処理として実行するが、詳細な説明は省略する。

【０２３５】

このように、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「最有利結果」または「明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０２３６】

また、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０２３７】

これに対して、現在のサポートモードが低頻度サポートモードであるときに当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「非明示少ラウンド高確結果」となった場合には、遊技状態は、開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、高確率モードに移行するとともに、低頻度サポートモードに移行する。高確率モードおよび低頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０２３８】

また、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において振分結果が「低確結果」となった場合には、遊技状態は、現在の遊技状態に関わらず開閉実行モード（すなわち、ラウンド数規定モード）の終了後に、低確率モードに移行するとともに、高頻度サポートモードに移行する。低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続し、高頻度サポートモードは、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、１００回の遊技回を消化した場合には、低頻度サポートモードに移行する。

【０２３９】

また、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合、すなわち当否抽選において当否結果が「特別外れ結果」または「通常外れ結果」となった場合には、遊技状態は移行しない。

【０２４０】

＜音声発光制御装置の電気的構成＞

図１９は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置５は、図１９に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【０２４１】

ＲＯＭ５３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリ

ア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。これらのエリアについては後に詳細に説明する。

【０２４２】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。

ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５の駆動制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。

【０２４３】

図２０は、サブ側保留情報格納エリアの内容を示す図である。

サブ側保留情報格納エリア５４３は、図２０に示すように、第１サブ側保留エリアＳＲａと、第２サブ側保留エリアＳＲｂと、実行エリアＳＡＥとを備えている。

【０２４４】

第１サブ側取得情報記憶手段として設けられた第１サブ側保留エリアＳＲａは、第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【０２４５】

ＭＰＵ５２は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第１保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信した場合に、第１エリアＳＲａ１→第２エリアＳＲａ２→第３エリアＳＲａ３→第４エリアＳＲａ４の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【０２４６】

このように、第１サブ側保留エリアＳＲａは、４つの記憶エリアを備えているので、第１保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大４個まで保留されるようになっている。また、第１サブ側保留エリアＳＲａは、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【０２４７】

第２サブ側取得情報記憶手段として設けられた第２サブ側保留エリアＳＲｂは、第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアを備えている。各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４は、通常保留を発生させるための通常保留情報と、予告保留を発生させるための予告保留情報とを格納可能な記憶容量に設定されている。通常保留を発生させるための通常保留情報および予告保留を発生させるための予告保留情報については後に詳細に説明する。

【０２４８】

ＭＰＵ５２は、通常保留情報または予告保留情報をサブ側保留情報として第２保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に時系列的に格納していく。具体的には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第２保留発生コマンドを受信した場合に、第１エリアＳＲｂ１→第２エリアＳＲｂ２→第３エリアＳＲｂ３→第４エリアＳＲｂ４の順にサブ側保留情報を時系列的に格納していく。

【０２４９】

このように、第２サブ側保留エリアＳＲｂは、４つの記憶エリアを備えているので、第２保留発生コマンドに基づくサブ側保留情報は、最大４個まで保留されるようになってい

る。また、第２サブ側保留エリアＳＲｂは、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されている保留個数を書き込むための記憶エリアを備えている。

【０２５０】

実行エリアＳＡＥは、図柄表示装置３６の変動表示を開始する際に、第１サブ側保留エリアＳＲａ、または第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報を移動させるためのエリアである。

【０２５１】

＜表示制御装置の電気的構成＞

図２１は、表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

表示制御装置６は、図２１に示すように、表示制御基板６１と、ＭＰＵ６２と、このＭＰＵ６２を構成しているプログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）６５と、キャラクタＲＯＭ６６と、ビデオＲＡＭ６７とを備えている。ここで、ＭＰＵ６２は、プログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、ＭＰＵ６２、ＶＤＰ６５、キャラクタＲＯＭ６６、およびビデオＲＡＭ６７は、表示制御基板６１に実装されている。

【０２５２】

ＭＰＵ６２は、音声発光制御装置５から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってＶＤＰ６５の制御を実行する。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＶＤＰ６５に対するコマンドを生成することによってＶＤＰ６５の制御を実行する。

【０２５３】

プログラムＲＯＭ６３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ワークＲＡＭ６４は、プログラムＲＯＭ６３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。

【０２５４】

ＶＤＰ６５は、図柄表示装置３６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。ＶＤＰ６５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。このＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データをビデオＲＡＭ６７に記憶させる。

【０２５５】

キャラクタＲＯＭ６６は、図柄表示装置３６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機能する。このキャラクタＲＯＭ６６は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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を保持している。

ビデオＲＡＭ６７は、図柄表示装置３６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、図柄表示装置３６の表示内容は、このビデオＲＡＭ６７の内容を書き替えることによって変更される。

【０２５６】

このビデオＲＡＭ６７は、展開用バッファ６８と、フレームバッファ６９とを備えている。

ＶＤＰ６５は、前述したように、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に１フレーム分の描画デー

タを作成する。なお、１フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける画像が更新される構成において、１の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【０２５７】

ここで、フレームバッファ６９は、複数のフレーム領域６９１，６９２を備えている。具体的には、フレームバッファ６９は、第１フレーム領域６９１と、第２フレーム領域６９２とを備えている。

【０２５８】

各フレーム領域６９１，６９２は、１フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各フレーム領域６９１，６９２は、表示画面Ｇのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、Ｒ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）のそれぞれについて、２５６色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、ＲＧＢ各色に1バイト（８ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも3バイトの記憶容量を有している。

【０２５９】

ＶＤＰ６５は、一方のフレーム領域（例えば第１フレーム領域６９１）に作成された描画データを用いて図柄表示装置３６への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第２フレーム領域６９２）に対して次に用いられる描画データの作成を実行する。つまり、フレームバッファ６９は、ダブルバッファ方式を採用している。

【０２６０】

また、ＶＤＰ６５は、第１フレーム領域６９１または第２フレーム領域６９２に作成された描画データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。より詳細には、ＶＤＰ６５は、出力対象のフレーム領域６９１，６９２に描画データを転送させる。ＶＤＰ６５は、この描画データを図柄表示装置３６の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、ＶＤＰ６５は、この階調データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。

【０２６１】

＜音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理について＞

図２２は、音声発光制御装置にて実行されるタイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技を進行させるタイマ割込み処理を実行する。このタイマ割込み処理では、ＭＰＵ５２は、図２２に示すように、ステップＳ２００１～Ｓ２００６を定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。

【０２６２】

ステップＳ２００１では、ＭＰＵ５２は、コマンド格納処理を実行する。このコマンド格納処理では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２からコマンドを受信した場合に、そのコマンドをＲＡＭ５４に格納する。具体的には、ＲＡＭ５４は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドの格納および読み出しをするためのリングバッファを有し、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された順序にしたがってコマンドをリングバッファに格納していく。なお、ＭＰＵ５２は、リングバッファに格納した順序にしたがってリングバッファからコマンドを読み出す。

【０２６３】

ステップＳ２００２では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づいて保留決定処理を実行する。保留決定処理では、ＭＰＵ５２は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを決定する。この保留決定処理については後に詳細に説明する。

ステップＳ２００３では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたコマンドに基づい

て演出決定処理を実行する。演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを決定する。この演出決定処理については後に詳細に説明する。
ステップＳ２００４では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３の演出決定処理の内容に基づいて、演出実行処理を実行する。具体的には、演出実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４，３７１～３７３の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２６４】
ステップＳ２００５では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信されたデモコマンドに基づいてデモ表示実行処理を実行する。デモ表示実行処理では、ＭＰＵ５２は、遊技回の終了後に新たな遊技回が開始されることなく予め定められたデモ開始用の開始待ち期間（例えば、３０ｓｅｃ）を経過した場合にデモ表示を実行する。具体的には、デモ表示実行処理では、ＭＰＵ５２は、各種ランプ部１２４の発光制御を実行し、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２６５】
ステップＳ２００６では、ステップＳ２００２の保留決定処理およびステップＳ２００３の演出決定処理で設定したコマンドを表示制御装置６に送信するためのコマンド送信処理を実行する。このコマンド送信処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１にコマンドリストとして格納された各種コマンドを表示制御装置６に送信するタイミングに至ったか否かを判定し、各種コマンドを表示制御装置６に送信するタイミングに至ったと判定した場合には、そのコマンドを表示制御装置６に送信する。その後、ＭＰＵ５２は、タイマ割込み処理を終了する。
【０２６６】
＜音声発光制御装置にて実行される保留決定処理について＞
図２３は、保留決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、保留絵柄の発生や、保留絵柄のシフトなどを実行するために保留決定処理を実行する。この保留決定処理では、ＭＰＵ５２は、図２３に示すように、ステップＳ２１０１～Ｓ２１０４を実行する。
【０２６７】
ステップＳ２１０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された保留発生コマンド（第１保留発生コマンドまたは第２保留発生コマンド）を受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２１０３以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２１０２において、保留発生処理を実行する。この保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。この保留発生処理については後に詳細に説明する。
【０２６８】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０２の処理を実行した後、またはステップＳ２１０１にて保留発生コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２１０３以降の処理を実行する。
ステップＳ２１０３では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された保留シフト時コマンド（第１シフト時コマンドまたは第２シフト時コマンド）を受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０３にて保留シフト時コマンドを受信していないと判定した場合には、保留決定処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２１０３にて保留シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２１０４において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ

側保留情報格納エリア５４３に格納されたサブ側保留情報のシフトを実行する。この保留シフト処理については後に詳細に説明する。その後、ＭＰＵ５２は、保留発生処理を終了する。

【０２６９】

＜保留発生処理＞

図２４は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。

保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図２４に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。

【０２７０】

ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０２７１】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【０２７２】

ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。

【０２７３】

ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ５２は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。

【０２７４】

ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。

【０２７５】

予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。

そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶さ

れている。
【０２７６】
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２７７】
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０２７８】
例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。
【０２７９】
また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。
【０２８０】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０２８１】
具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０２８２】
例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。
【０２８３】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。

【０２８４】

ステップＳ２２０７の予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０２８５】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【０２８６】

＜保留シフト処理＞

図２５は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、前述したように、保留決定処理のステップＳ２１０４において、保留シフト処理を実行する。この保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図２５に示すように、ステップＳ２３０１～Ｓ２３０８を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留シフト時コマンドの内容に基づいて、サブ側保留エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトする。

【０２８７】

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２３０２～Ｓ２３０４の第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第２シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２３０５～Ｓ２３０７の第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理を実行する。

【０２８８】

まず、ステップＳ２３０２～Ｓ２３０４の第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト

処理は、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲａ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１にシフトし、第３エリアＳＲａ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲａ２にシフトし、第４エリアＳＲａ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲａ３にシフトする。

【０２８９】

次に、ステップＳ２３０５～Ｓ２３０７の第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲｂ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１にシフトし、第３エリアＳＲｂ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲｂ２にシフトし、第４エリアＳＲｂ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲｂ３にシフトする。

【０２９０】

ステップＳ２３０４またはステップＳ２３０７の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０８において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０２９１】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０２９２】

図２６は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄および通常保留絵柄を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図２６に示すように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ１１～Ｂ１４と、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ２１～Ｂ２４と、実行エリアＳＡＥに対応して台座Ｂ１１，Ｂ２１の間に設けられた実行用台座ＡＢとを表示画面Ｇに表示する。

【０２９３】

なお、第１保留ランプ部３７１は、左側から右側に向かって第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座Ｂ１１～Ｂ１４は、右側から左側に向かって第１サブ側保留エ

リアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。
また、第２保留ランプ部３７２は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座Ｂ２１～Ｂ２４は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。
【０２９４】
台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢは、その上に予告保留絵柄または通常保留絵柄を載置することによって、予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【０２９５】
また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【０２９６】
さらに、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【０２９７】
ここで、図２６の例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に通常保留絵柄を載置し、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１４，Ｂ２２～Ｂ２４の上に絵柄を載置していない。
なお、本参考形態では、通常保留および予告保留の絵柄は、互いに異なっているが、同一としてもよい。また、本参考形態では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢを表示画面Ｇに表示していたが、各台座を表示画面Ｇに表示しなくてもよい。
【０２９８】
＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞
図２７は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図２

７に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。
【０２９９】
ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４０２において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であるか否かを判定する。
【０３００】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０３において、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。
【０３０１】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ２４０４において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップＳ２４０５において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「３・４・１」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。
【０３０２】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０６において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。
【０３０３】
ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。
これに対して、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。
【０３０４】
ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対

応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７では、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０３０５】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０３０６】

ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ５２は、変動開始コマンドと、ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理にて決定した停止結果に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０３０７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、変動表示を開始した後、ＭＰＵ５２にて決定された停止結果を有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる。

【０３０８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０８の処理を実行した後、またはステップＳ２４０１にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。

ステップＳ２４０９では、ＭＰＵ５２は、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。

【０３０９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１０において、オープニングコマンドの内容に基づいて、遊技結果の種類を判定する。

【０３１０】

ステップＳ２４１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１０にて判定した遊技結果の種類に対応する開閉実行モード用の演出の決定処理を実行する。開閉実行モード用の演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１０にて遊技結果が「特別外れ結果」または「非明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ａを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｂを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「最有利結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｃまたは演出Ｄを選択する。また、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、開閉実行モード用の演出として演出Ｄを選択する。

なお、演出Ａおよび演出Ｂの継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口２７１の開閉を短時間態様で２回実行する場合の時間と対応している。また、演出Ｃおよび演出Ｄの

継続時間は、開閉実行モードに際して大入賞口２７１の開閉を長時間態様で１５回実行する場合の時間と対応している。

【０３１１】

また、ＭＰＵ５２は、演出Ａ～演出Ｄの選択結果に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０３１２】

ステップＳ２４１２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１１にて選択した開閉実行モード用の演出に係る情報を含む開閉実行モード用コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに開閉実行モード用コマンドを記憶する。この開閉実行モード用コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０３１３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開閉実行モード用コマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された開閉実行モード用の演出を実行する。

【０３１４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１２の処理を実行した後、またはステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。

ステップＳ２４１３では、ＭＰＵ５２は、その他の処理を実行する。その他の処理では、ＭＰＵ５２は、例えば、ＭＰＵ４２から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出決定処理を終了する。

【０３１５】

＜遊技結果と遊技状態等との関係について＞

以下、遊技結果と、各種処理の実行に基づく遊技状態等との関係について説明する。

図２８は、遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図である。具体的には、図２８は、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係を示す図であり、遊技結果を列方向に並べ、遊技状態等を行方向に並べている。

パチンコ機１は、図２８に示すように、「通常外れ結果」を除く遊技結果として、「大当たり当選」および「特別外れ結果」の当否結果と、「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「低確結果」の振分結果とを有している。

【０３１６】

ここで、「特別外れ結果」は、図２８の表２列目に示すように、当否抽選において「大当たり当選」とならなかった場合（図中記号×）に選択される遊技結果である。また、振分結果は、当否抽選において「大当たり当選」となった場合（図中記号○）に選択される遊技結果である。

以下、「通常外れ結果」を除く遊技結果と、遊技状態等との関係について説明する。なお、本参考形態では、パチンコ機１は、遊技結果と、遊技状態等との関係を以下のように設定しているが、遊技結果と、遊技状態等との組み合わせ、遊技結果の内容、および遊技状態等の内容については任意である。

【０３１７】
「特別外れ結果」では、開閉実行モードは、ラウンド数規定モードではなく、開閉数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「特別外れ結果」では、当否抽選モードは移行しない。
「非明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「非明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。
このように、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モードの種類は異なるが、大入賞口２７１の開閉が短時間態様で２回実行される点においては共通している。
【０３１８】
また、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Ａとなる。さらに、「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは移行しない。また、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。
【０３１９】
したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「特別外れ結果」および「非明示少ラウンド高確結果」のいずれであるかを把握することはできない。換言すれば、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果」となって高確率モードに移行した場合であっても、図柄表示装置３６は、開閉実行モード終了後の遊技回では、当否抽選モードは移行していないかのごとく偽装を施す。
このため、遊技者は、当否抽選モードが高確率モードに移行したか否かの予測を楽しみながら遊技を行うことができる。
【０３２０】
「明示少ラウンド高確結果」では、開閉実行モードは、２回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、短時間態様で２回実行される。また、「明示少ラウンド高確結果」では、当否抽選モードは、高確率モードに移行する。また、「明示少ラウンド高確結果」では、停止結果は、特別な図柄の組み合わせとなるとともに、開閉実行モード用の演出は、演出Ｂとなる。また、「明示少ラウンド高確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。さらに、開閉実行モード終了後の遊技回では、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示する。
したがって、遊技者は、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「明示少ラウンド高確結果」であることを把握することができる。
【０３２１】
「最有利結果」および「低確結果」では、開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、長時間態様で１５回実行される。
ここで、「最有利結果」では、停止結果は、同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出Ｃまたは演出Ｄとなる。具体的には、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出Ｃとなり、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、開閉実行モード用の演出は、演出Ｄとなる。
また、「低確結果」では、停止結果は、同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなるとともに、当否抽選モードは、低確率モードに移行し、開閉実行モード用の演出は、演出Ｄとなる。さらに、「最有利結果」および「低確結果」では、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。

【０３２２】
したがって、遊技者は、停止結果が同一の奇数の数字を有する図柄の組み合わせとなって、開閉実行モード用の演出が演出Ｃとなった場合には、遊技結果が「最有利結果」であることを把握することができる。しかしながら、遊技者は、停止結果が同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせとなった場合には、停止結果や、開閉実行モード用の演出を確認することによって、遊技結果が「最有利結果」および「低確結果」のいずれであるかを把握することはできない。
【０３２３】
そして、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Ｄであれば、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示しない。
【０３２４】
具体的には、図柄表示装置３６は、高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示することなく、高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行することを報知する画像を表示画面Ｇに表示する。換言すれば、振分抽選において「最有利結果」となった場合であっても、図柄表示装置３６は、開閉実行モード終了後の遊技回では、開閉実行モード用の演出が最終的に演出Ｄであれば、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく偽装を施す。
【０３２５】
そして、振分結果が「最有利結果」であった場合には、図柄表示装置３６は、当否抽選において「大当たり当選」となることなく、１００回の遊技回を消化した後に高確率モードであることを明示する画像を表示画面Ｇに表示する。換言すれば、図柄表示装置３６は、遊技結果が「低確結果」であったかのごとく施していた偽装を解除する。
【０３２６】
〔参考形態の変形例〕
なお、本発明の参考形態は、前記参考形態に限定されるものではなく、本発明の目的を達成できる範囲の変形、改良等を含むものである。
（１）本参考形態では、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口２７１の開閉を実行していた。これに対して、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、複数回の大入賞口２７１の開閉を実行してもよい。
（２）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること、または大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、上限個数は、上限継続時間に応じて変動するようにしてもよく、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定するための条件は任意である。
【０３２７】
（３）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数である８個に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、上限個数を８個以外の任意の個数に設定してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、振分結果に応じて上限個数を相違させて設定してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、１回の開閉実行モード中におけるラウンドごとに上限個数を相違させて設定してもよい。
【０３２８】
（４）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、遊技球が入球したことを契機として開閉扉２７２を閉鎖状態に設定する終了契機口を備え、予め定められた時間が経過することによって、この終了契機口への入球を可能とするように

構成されていてもよい。
（５）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、大入賞口２７１への入賞が発生したときから予め定められた時間が経過することによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定してもよい。
【０３２９】
（６）本参考形態では、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定していた。これに対して、例えば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定することなく、次回のラウンド遊技に移行するようにしてもよい。
（７）本参考形態では、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期よりも短く設定されていた。これに対して、例えば、短時間態様の上限継続時間は、遊技球の発射周期以上の時間であって、遊技球の発射周期のｎ倍（ｎ＝１，２，３のいずれか）以下の時間に設定されていてもよい。
【０３３０】
（８）本参考形態では、パチンコ機１は、２種類の開閉実行モードを有していた。具体的には、パチンコ機１は、短時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を２回実行する開閉実行モードと、長時間態様の上限継続時間でラウンド遊技を１５回実行する開閉実行モードとを有していた。これに対して、パチンコ機１は、上限継続時間の態様や、ラウンド遊技の実行回数について、これらとは相違する開閉実行モードを有していてもよい。また、パチンコ機１は、上限継続時間の態様を相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成に代えて、半開や全開といったように開閉扉２７２の開放の度合いを相違させることによって、複数種類の開閉実行モードを設定する構成としてもよい。さらに、上限継続時間の態様は、遊技者からは同一の態様に見えるものの正確な上限継続時間は相違するように設定してもよい。
【０３３１】
（９）本参考形態では、遊技結果と、開閉実行モード用の演出とは、１対１で対応するように予め設定されていた。これに対して、例えば、開閉実行モード用の演出は、遊技結果に対応させることなく、複数種類の演出からランダムに選択して設定するようにしてもよく、複数種類の演出から抽選などによって選択して設定し、その選択率を遊技結果に応じて相違させるようにしてもよい。
【０３３２】
（１０）本参考形態では、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定し、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一であった。これに対して、ＭＰＵ５２は、停止結果に係る情報をランダムに決定し、いずれの遊技結果であるかを遊技者に把握しにくいようにしてもよい。
【０３３３】
（１１）本参考形態では、ＭＰＵ４２は、大当たり発生の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用し、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり種別カウンタＣ２を使用していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、大当たり発生に際し、その大当たりの種別の抽選に大当たり乱数カウンタＣ１を使用してもよい。この場合には、大当たり種別カウンタＣ２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられていなくてもよい。
【０３３４】
（１２）本参考形態では、パチンコ機１は、「特別外れ結果」と、「通常外れ結果」との２種類の外れ結果を有し、ＭＰＵ４２は、大当たり発生に当選する乱数の値を記憶した当否テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することによって、大当たり発生の抽選を実行していた。換言すれば、ＭＰＵ４２は

、大当たり乱数カウンタＣ１の値を使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、「特別外れ結果」に係る抽選を実行するためにＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた大当たり乱数カウンタＣ１とは異なる新たなカウンタを使用することによって、「特別外れ結果」に係る抽選を実行してもよい。

【０３３５】

（１３）本参考形態では、大当たり発生の抽選に際して低確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は２個であり、大当たり発生の抽選に際して高確率モード用の当否テーブルを参照することになる遊技状態下では、「特別外れ結果」となる乱数の値は１個であった。換言すれば、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも高くなるように設定されていた。これに対して、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードでは、高確率モードよりも低くなるように設定されていてもよく、低確率モードおよび高確率モードで同一となるように設定されていてもよい。また、「特別外れ結果」となる確率は、低確率モードおよび高確率モードの少なくともいずれかで０となるように設定されていてもよい。

【０３３６】

（１４）本参考形態では、パチンコ機１は、当否抽選モードおよびサポートモードを設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出していたが、これら以外の遊技状態を設定することによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高頻度サポートモードに移行させるか否かによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、開閉実行モードの終了後に高確率モードを継続させる遊技回の回数を相違させることによって、遊技者にとって有利な遊技状態と、不利な遊技状態とを作り出してもよい。

【０３３７】

（１５）本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５に係る保留情報を第１結果表示部用保留エリアＲａに格納し、下作動口２６に係る保留情報を第２結果表示部用保留エリアＲｂに格納することによって、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを別々に格納していた。これに対して、パチンコ機１は、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを一緒に格納してもよい。

（１６）本参考形態では、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に係る保留情報があるか否かに関わらず下作動口２６に係る保留情報を優先的に遊技回の消化用に設定していた。これに対して、ＭＰＵ４２は、上作動口２５に係る保留情報と、下作動口２６に係る保留情報とを、それぞれの保留情報の入賞順に遊技回の消化用に設定してもよい。

【０３３８】

（１７）本参考形態では、主制御装置４は、音声発光制御装置５にコマンドを送信し、音声発光制御装置５は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信することによって、表示制御装置６の制御を実行していた。これに対して、主制御装置４は、表示制御装置６にコマンドを送信し、表示制御装置６は、そのコマンドを解析した結果のコマンドを音声発光制御装置５に送信することによって、音声発光制御装置５の制御を実行してもよい。なお、主制御装置４から音声発光制御装置５に送信されるコマンドや、音声発光制御装置５から表示制御装置６に送信されるコマンドは、本参考形態に記載したコマンドに限らず任意である。

（１８）本参考形態では、パチンコ機１は、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを別々の制御装置として備えていた。これに対して、例えば、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを同一の制御装置として備えていてもよく、音声発光制御装置５および表示制御装置６の少なくともいずれかの制御装置を主制御装置４と同一の制

御装置として備えていてもよい。
【０３３９】
（１９）本参考形態では、図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、遊技回用の演出は、本参考形態に記載した演出に限らず任意である。例えば、パチンコ機１は、遊技盤２に設けられた可動式の装飾部材と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。また、例えば、パチンコ機１は、遊技盤２に設けられた発光手段と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。さらに、例えば、パチンコ機１は、これらの装飾部材および発光手段と、図柄表示装置３６とを組み合わせて動作させることによって、遊技回用の演出を実行してもよい。
【０３４０】
（２０）本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、内部抽選（当否抽選および振分抽選）を実行し、その後、メイン表示部３４および図柄表示装置３６は、変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部３４および図柄表示装置３６は、内部抽選を実行する前に変動表示を開始し、その変動表示の停止結果として、変動表示を開始した後に行われた内部抽選の結果を表示してもよい。この場合には、変動表示を開始した後、その変動表示を停止する前に、内部抽選を実行するとともに、停止結果等の設定を実行すればよい。
【０３４１】
（２１）本参考形態では、パチンコ機１は、メイン表示部３４を備え、メイン表示部３４は、絵柄の変動表示を実行するとともに、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果を表示していた。これに対して、例えば、メイン表示部３４は、その変動表示の停止結果として、内部抽選の結果に関わらず同一の停止結果を表示してもよく、ランダムに停止結果を表示することによって、内部抽選の結果を識別できないようにしてもよい。また、例えば、パチンコ機１は、メイン表示部３４を備えていなくてもよい。
【０３４２】
（２２）本参考形態では、図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への入賞に基づいて、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向きに周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行していた。これに対して、図柄表示装置３６は、内部抽選の結果を明示する図柄（絵柄）を表示することによって、表示画面Ｇにおいて遊技回用の演出を実行してもよい。
【０３４３】
例えば、図柄表示装置３６は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を表示する領域よりも狭い領域および各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を表示する領域の周縁の領域の少なくともいずれかに所定の領域を設定し、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄の変動表示を停止する際に、この所定の領域に内部抽選の結果を明示する図柄を表示してもよい。この所定の領域に表示する図柄は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄の変動表示中には、変動表示を実行していてもよく、非表示となっていてもよい。
【０３４４】
ここで、所定の領域に表示する図柄は、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様を採用してもよく、これらの組み合わせを採用してもよい。また、遊技者にとって識別しにくい文字や、色や、模様ではなくても、相互に類似する図柄や、その組み合わせを採用することによって、遊技者にとって識別しにくいようにしてもよい。これによれば、遊技場の管理者などは、例えば、遊技回の終了に際してメイン表示部３４を目視することなく、図柄表示装置３６を目視することによって、大当たり発生の抽選に当選した場合と同様の挙動をパチンコ機１に行わせようとする不正行為が行われているか否かの確認を簡易

的に行うことができる。
【０３４５】
（２３）本参考形態では、パチンコ機１は、単独で動作するように構成されていたが、携帯電話機などの外部機器と連動させることによって、情報を送受信するように構成されていてもよい。例えば、遊技者が遊技機に設けられたボタン等を操作することによって、光学コードを出力することができるように遊技機を構成するとともに、この光学コードの情報を携帯電話等に設けられたカメラにて撮像して読み取り、ウェブサイトにアクセスすることによって、遊技機の情報をウェブサーバーに送信できるように遊技機を構成してもよい。また、遊技者がウェブサイトにアクセスすることによって発行されたパスワードを遊技機に設けられたボタン等を操作して遊技機に入力することによって、ウェブサーバーの情報を受信できるように遊技機を構成してもよい。
【０３４６】
（２４）本参考形態では、本発明の遊技機としてパチンコ機１を例示して説明していた。これに対して、本発明の遊技機は、パチンコ機１とは異なる他のタイプのパチンコ機であってもよく、例えば、本発明の遊技機は、特定の領域に遊技球が入球すると、電動役物を所定の回数だけ開放させるパチンコ機や、特定の領域に遊技球が入球すると、大当たりの権利を発生させるパチンコ機などであってもよい。また、本発明の遊技機は、アレンジボール機や、雀球等の他のタイプの遊技機であってもよい。
【０３４７】
〔参考形態Ａ〕
以下、本発明の参考形態Ａを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０３４８】
＜表示制御装置の電気的構成＞
図２９は、本発明の参考形態Ａに係る表示制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
表示制御装置６は、図２９に示すように、表示制御基板６１と、ＭＰＵ６２と、このＭＰＵ６２を構成しているプログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４と、ビデオディスプレイプロセッサ（ＶＤＰ）６５と、キャラクタＲＯＭ６６と、ビデオＲＡＭ６７とを備えている。ここで、ＭＰＵ６２は、プログラムＲＯＭ６３およびワークＲＡＭ６４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。なお、ＭＰＵ６２、ＶＤＰ６５、キャラクタＲＯＭ６６、およびビデオＲＡＭ６７は、表示制御基板６１に実装されている。
【０３４９】
ＭＰＵ６２は、音声発光制御装置５から送信されるコマンドを解析するとともに、このコマンドに基づいて所定の演算処理を行ってＶＤＰ６５の制御を実行する。具体的には、ＭＰＵ６２は、ＶＤＰ６５に対するコマンドを生成することによってＶＤＰ６５の制御を実行する。
【０３５０】
プログラムＲＯＭ６３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。
ワークＲＡＭ６４は、プログラムＲＯＭ６３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。
【０３５１】
ＶＤＰ６５は、図柄表示装置３６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。ＶＤＰ６５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。このＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データをビデオＲＡＭ６７に記憶させる。

【０３５２】

キャラクタＲＯＭ６６は、図柄表示装置３６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機能する。このキャラクタＲＯＭ６６は、各種図柄のビットマップ形式画像データや、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を保持している。

ビデオＲＡＭ６７は、図柄表示装置３６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、図柄表示装置３６の表示内容は、このビデオＲＡＭ６７の内容を書き替えることによって変更される。

【０３５３】

このビデオＲＡＭ６７は、展開用バッファ６８と、フレームバッファ６９とを備えている。

ＶＤＰ６５は、前述したように、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に１フレーム分の描画データを作成する。なお、１フレーム分の描画データとは、予め定められた更新タイミングで図柄表示装置３６の表示画面Ｇにおける画像が更新される構成において、１の更新タイミングにおける画像を表示させるために必要なデータのことをいう。

【０３５４】

ここで、フレームバッファ６９は、複数のフレーム領域６９１Ａ，６９２Ａを備えている。具体的には、フレームバッファ６９は、第１フレーム領域６９１Ａと、第２フレーム領域６９２Ａとを備えている。

【０３５５】

第１フレーム領域６９１Ａは、第１レイヤ６９１Ａ１と、この第１レイヤ６９１Ａ１よりも優先度の低い第２レイヤ６９１Ａ２と、この第２レイヤ６９１Ａ２よりも優先度の低い第３レイヤ６９１Ａ３とを備え、各レイヤ６９１Ａ１～６９１Ａ３を優先度の順に重ね合わせることによって、１フレーム分の描画データを記憶している。

第２フレーム領域６９２は、第１レイヤ６９２Ａ１と、この第１レイヤ６９２Ａ１よりも優先度の低い第２レイヤ６９２Ａ２と、この第２レイヤ６９２Ａ２よりも優先度の低い第３レイヤ６９２Ａ３とを備え、各レイヤ６９２Ａ１～６９２Ａ３を優先度の順に重ね合わせることによって、１フレーム分の描画データを記憶している。

なお、以下の説明では、第１レイヤ６９１Ａ１，６９２Ａ１は、単に第１レイヤＬ１とも称し、第２レイヤ６９１Ａ２，６９２Ａ２は、単に第２レイヤＬ２とも称し、第３レイヤ６９１Ａ３，６９２Ａ３は、単に第３レイヤＬ３とも称する。

【０３５６】

したがって、各レイヤＬ１～Ｌ３は、１フレーム分の描画データを記憶可能な容量に設定されている。具体的には、各レイヤＬ１～Ｌ３は、表示画面Ｇのドット（画素）に所定の倍率で対応させた多数の単位エリアを含んでいる。各単位エリアは、いずれの色を表示するかを特定するためのデータを格納可能な記憶容量を有している。より詳細には、各単位エリアは、フルカラー方式を採用しており、Ｒ（赤），Ｇ（緑），Ｂ（青）のそれぞれについて、２５６色の設定を可能としている。換言すれば、各単位エリアは、ＲＧＢ各色に１バイト（８ビット）の記憶容量を有し、全体として少なくとも３バイトの記憶容量を有している。

【０３５７】

ＶＤＰ６５は、一方のフレーム領域（例えば第１フレーム領域６９１）に作成された描画データを用いて図柄表示装置３６への描画が実行されている状況において、他のフレーム領域（例えば第２フレーム領域６９２）に対して次に用いられる描画データの作成を実

行する。つまり、フレームバッファ６９は、ダブルバッファ方式を採用している。
【０３５８】
また、ＶＤＰ６５は、第１フレーム領域６９１または第２フレーム領域６９２に作成された描画データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。より詳細には、ＶＤＰ６５は、出力対象のフレーム領域６９１，６９２に描画データを転送させる。ＶＤＰ６５は、この描画データを図柄表示装置３６の解像度に対応したものとすべく、スケーラ（図示略）にて解像度の調整を行って階調データに変換する。そして、ＶＤＰ６５は、この階調データに基づいて、表示画面Ｇの各ドットに対応した画像信号を生成し、その画像信号を図柄表示装置３６に出力する。
【０３５９】
本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、保留発生処理および演出パターンの決定処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本参考形態における保留発生処理および演出パターンの決定処理の内容について説明する。
【０３６０】
＜保留発生処理＞
図３０は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。
保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態と略同様に、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図３０に示すように、ステップＳ２２０４の処理を実行した後、ステップＳ２２１０Ａ～Ｓ２２１２Ａの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。
【０３６１】
ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。
【０３６２】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。
【０３６３】
ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。
【０３６４】
ステップＳ２２１０Ａでは、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、現在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する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ａにて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定した場合（現在のサポートモードが高頻度サポートモードであると判定した場合）には、ステップＳ２２０５以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ａにて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定した場合には、ステップＳ２２１１Ａ以降の処理を実行す

る。
【０３６５】
まず、ステップＳ２２１０Ａにおいて、ＭＰＵ５２にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードでないと判定された場合の処理（ステップＳ２２０５以降の処理）について説明する。
ステップＳ２２０５では、ＭＰＵ５２は、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。
【０３６６】
ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本参考形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。
【０３６７】
予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。
そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。
【０３６８】
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７において、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０３６９】
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０３７０】
例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。

【０３７１】
　また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。
【０３７２】
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０７にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０９において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０３７３】
　具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０３７４】
　例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。
【０３７５】
　また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。
【０３７６】
　次に、ステップＳ２２１０Ａにおいて、ＭＰＵ５２にて現在のサポートモードが低頻度サポートモードであると判定された場合の処理（ステップＳ２２１１Ａ以降の処理）について説明する。
　ステップＳ２２１１Ａでは、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第２保留発生コマンドを受信していたか否か（ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットしたか否か）を判定する。
【０３７７】
　ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１１Ａにて第２保留発生コマンドを受信していなかったと判定した場合には、前述したステップＳ２２０５以降の処理を実行する。
　これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１１Ａにて第２保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップＳ２２１２Ａにおいて、特殊保留発生処理を実行する。この特殊保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、特殊保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この特殊保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するととも

に、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０３７８】
具体的には、ＭＰＵ５２は、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
【０３７９】
ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットしているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに特殊保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に特殊保留情報を格納する。
【０３８０】
このように、ＭＰＵ５２は、特殊保留情報をサブ側保留情報として第２保留発生コマンドの受信に合わせて各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に時系列的に格納していく。なお、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４は、特殊保留を発生させるための特殊保留情報を格納可能な記憶容量に設定されている。
【０３８１】
ステップＳ２２０７の予告保留発生処理、ステップＳ２２０８の通常保留発生処理、またはステップＳ２２１２Ａの特殊保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０３８２】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。
【０３８３】
なお、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。
【０３８４】

図３１は、図柄表示装置の表示画面に表示される予告保留絵柄、通常保留絵柄、および特殊保留絵柄を示す図である。

ＭＰＵ６２は、図３１に示すように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ１１～Ｂ１４と、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられた台座Ｂ２１～Ｂ２４と、実行エリアＳＡＥに対応して台座Ｂ１１，Ｂ２１の間に設けられた実行用台座ＡＢとを表示画面Ｇに表示する。

【０３８５】

なお、第１保留ランプ部３７１は、左側から右側に向かって第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これに対して、台座Ｂ１１～Ｂ１４は、右側から左側に向かって第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１～第４エリアＳＲａ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。

また、第２保留ランプ部３７２は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。これと同様に、台座Ｂ２１～Ｂ２４は、左側から右側に向かって第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１～第４エリアＳＲｂ４の４つの記憶エリアに対応して設けられている。

【０３８６】

台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢは、その上に予告保留絵柄、通常保留絵柄、または特殊保留絵柄を載置することによって、予告保留、通常保留、または特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１１～Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【０３８７】

また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドまたは保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１～Ｂ２４の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【０３８８】

さらに、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドの内容に基づいて、実行エリアＳＡＥに特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、実行用台座ＡＢの上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。

【０３８９】

ここで、図３１の例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に通常保留絵柄を載置し、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄を載置し、実行用台座ＡＢの上に通常保留絵柄を載置している。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ２１の上に特殊保留絵柄を載置している。換言すれば、この例では、サポートモードは、低頻度サポートモードとなっている。また、この例では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１４，Ｂ２２～Ｂ２４の上に絵柄を載置していない。

なお、本参考形態では、通常保留、予告保留、および特殊保留の絵柄は、互いに異なっているが、いずれか２つの絵柄を同一としてもよく、全ての絵柄を同一としてもよい。また、本参考形態では、ＭＰＵ６２は、台座Ｂ１１～Ｂ１４、台座Ｂ２１～Ｂ２４、および実行用台座ＡＢを表示画面Ｇに表示していたが、各台座を表示画面Ｇに表示しなくてもよい。

【０３９０】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図３２は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態と略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図３２に示すように、ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理を実行した後、ステップＳ２４０７Ａの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【０３９１】

ステップＳ２４０７Ａでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ａでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０３９２】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【０３９３】

図３３は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図３３に示すように、ステップＳ３００１～Ｓ３０１１を実行する。

【０３９４】

ステップＳ３００１では、保留シフト処理にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【０３９５】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００２において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、ＭＰＵ５２は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理にお

いて、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０３９６】

ステップＳ３００３では、ＭＰＵ５２は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０３９７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、特殊保留の消化用の演出を表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０３９８】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００４において、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０３９９】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００４において、常に特殊保留演出終了コマンドを設定し、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データをクリアしていた。これに対して、ＭＰＵ５２は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データが作成されていた場合にのみ特殊保留演出終了コマンドを設定するようにしてもよい。

【０４００】

ステップＳ３００５では、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０４０１】

ステップＳ３００７では、ＭＰＵ５２は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０４０２】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留の消化用の演出を表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０４０３】

図３４は、先読み演出の流れを示す図である。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３４に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４０４】

先読み演出は、表示画面Ｇの右上位置を飛行開始位置として中央位置に向かって天使のキャラクタを飛行させた後（図３４（Ａ）参照）、その位置から左上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させる（図３４（Ｂ）参照）。その後、先読み演出は、表示画面Ｇの左上位置（図３４（Ｂ）の位置）から右上位置に向かって天使のキャラクタを飛行させることによって（図３４（Ｃ）参照）、天使のキャラクタを飛行開始位置に戻すようになっている。そして、先読み演出は、図３４（Ａ）～（Ｃ）に示すように、再び天使のキャラクタを飛行させることによって、天使のキャラクタを無限にループさせて飛行させるようになっている。ここで、本参考形態では、先読み演出の１回のループにかかる時間は１０ｓｅｃとなっている。

【０４０５】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図３３を参照してステップＳ３００８以降の処理について説明する。

ステップＳ３００８では、ＭＰＵ５２は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間をＲＡＭ５４に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、ＭＰＵ６２は、表示継続時間の累積時間に係る情報をＭＰＵ５２から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「０」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【０４０６】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００９において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０４０７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【０４０８】

ステップＳ３０１０では、ＭＰＵ５２は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された表示継続時間の累積時間に「０」を代入してリセットする。

【０４０９】

ステップＳ３００３の処理を実行した後、ステップＳ３００８の処理を実行した後、またはステップＳ３０１０の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３０１１において、その他の処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ３０１１では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０４１０】

＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞

図３５は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図３５（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図３５（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図３５（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図３５（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。

なお、この例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶されていると特定し、実行エリアＳＡＥに通常保留情報が記憶されていると特定している。

【０４１１】

ＭＰＵ６２は、図３５（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３５の例では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４１２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図３５（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４１３】
　また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７において、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３５の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。
　ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３５（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに予告保留絵柄を表示している。
【０４１４】
　なお、図３５の例では、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３５（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成していない。また、図３５の例では、ＭＰＵ６２は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３５（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成していない。
【０４１５】
　図３６は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図３６（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図３６（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図３６（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図３６（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。
【０４１６】
　ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３６（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。
【０４１７】
　ＭＰＵ６２は、図３６（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３６の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０４１８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図３６（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４１９】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３６（Ａ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３６の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図３６の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図３６（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４２０】

また、図３６の例では、ＭＰＵ６２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「０」となっている。したがって、ＭＰＵ６２は、図３６（Ａ），（Ｄ）に示すように、表示画面Ｇの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【０４２１】

なお、図３６の例では、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３６（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成していない。

【０４２２】

＜先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れについて＞

図３７は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図３７（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図３７（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図３７（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図３７（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。

【０４２３】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載

置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３７（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【０４２４】

ＭＰＵ６２は、図３７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３７の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４２５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図３７（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４２６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３７（Ａ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３７の例では、実行用台座ＡＢの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図３７の例では、台座Ｂ１１の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図３７（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４２７】

また、図３７の例では、ＭＰＵ６２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、ＭＰＵ６２は、図３７（Ａ），（Ｄ）に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【０４２８】

ここで、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図３７の例では、ＭＰＵ６２は、次回の遊技回において、ＭＰＵ５２から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【０４２９】
なお、図３７の例では、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３７（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成していない。
【０４３０】
＜先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて＞
図３８は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の保留シフト処理を実行し、その後、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図３８は、図３６に示す状態となった後、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図３８（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図３８（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図３８（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図３８（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。
【０４３１】
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図３８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３８（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。
【０４３２】
ＭＰＵ６２は、図３８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３８の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０４３３】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図３８（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。
【０４３４】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３８（Ａ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図３８の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図３８の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図３８（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４３５】

また、図３８の例では、ＭＰＵ６２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定された後、１回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は「０」となっている。したがって、ＭＰＵ６２は、図３８（Ａ），（Ｄ）に示すように、表示画面Ｇの右上位置を飛行開始位置として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【０４３６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１１Ａにて第２保留発生コマンドを受信していたと判定した場合には、ステップＳ２２１２Ａにおいて、特殊保留発生処理を実行し、特殊保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図３８の例では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に特殊保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、特殊保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて特殊保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に特殊保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１の上に特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３８（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに特殊保留絵柄を表示している。

【０４３７】

なお、図３８の例では、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３８（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成していない。

【０４３８】

図３９は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図３９（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図３９（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図３９（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図３９（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。

【０４３９】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３９（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作

成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【０４４０】

ＭＰＵ６２は、図３９（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図３９の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４４１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図３９（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４４２】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００１にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００２において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００３において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図３９（Ａ）に示すように、図柄表示装置３６に「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。ここで、ＶＤＰ６５は、図３９（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【０４４３】

また、ＶＤＰ６５は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に記憶させている。具体的には、ＶＤＰ６５は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２の背景を暗転させることによって、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に記憶させている。

【０４４４】

なお、図３９の例では、ＭＰＵ６２は、予告保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図３９（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成していない（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）。換言すれば、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっている。

【０４４５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。その後の流れは、先読み演出の発生後、通常保留を消化する場合の流れと同様である（図３７参照）。

【０４４６】
ここで、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。結果として、フレームバッファ６９の各レイヤＬ１～Ｌ３は、図３７と同様の状態となる。
なお、前述したように、天使の位置は、前回の先読み演出の終了時における天使の位置にて静止した状態となっているので、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアすることによって、遊技者に違和感を覚えさせることなく先読み演出を再開することができる。
【０４４７】
このように、本参考形態では、図柄表示装置３６は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段として機能する。また、本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能する。
【０４４８】
また、本参考形態では、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球（第１の契機の成立）に基づいて、所定期間（表示継続時間の累積時間）にわたって図柄表示装置３６に先読み演出（第１の演出）を実行させる第１演出手段として機能する。
また、本参考形態では、ステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球（第１の契機とは異なる第２の契機の成立）に基づいて、所定期間中に図柄表示装置３６に先読み演出と重複して先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出（第２の演出）を実行させる第２演出手段として機能する。
そして、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させている。
なお、本参考形態では、第１の演出を継続して実行するとは、第２の演出の終了後、第１の演出を動作させている状態に限らず、図柄表示装置３６に表示されていれば、動作させていない状態（静止している状態）を含むものとする。
【０４４９】
これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置３６に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【０４５０】
また、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を中断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を再開させている。
【０４５１】
これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。
【０４５２】

さらに、本参考形態では、ステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、先読み演出に係るデータをフレームバッファ６９の第３レイヤＬ３（第１演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に先読み演出（第１の演出）を実行させ、ステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第３レイヤＬ３よりも優先度の高いフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２（第２演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出（第２の演出）を実行させる。

また、本参考形態では、フレームバッファ６９は、第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３を含む複数のレイヤ（各レイヤＬ１～Ｌ３）を優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置３６に画像を表示させる画像合成手段として機能する。

そして、ステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に記憶させている。

【０４５３】

これによれば、フレームバッファ６９は、第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置３６に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口２５への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第３レイヤＬ３の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口２６への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第２レイヤＬ２を重ね合わせることによって、図柄表示装置３６に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第２レイヤＬ２に記憶させるので、上作動口２５への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口２６への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第２レイヤＬ２に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

【０４５４】

また、本参考形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。

そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。

【０４５５】

また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。

さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。

そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【０４５６】

これによれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

【０４５７】

なお、本参考形態では、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせているが、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を入球順に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせてもよい。

【０４５８】

また、第１の演出は、先読み演出であるので、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態において、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。本参考形態によれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置３６に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【０４５９】

なお、本参考形態では、第１の演出は、先読み演出であったが、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出であってもよい。

また、本参考形態では、第２の演出は、特殊保留の消化用の演出であったが、例えば、遊技者に押ボタンの押下を促すような演出であってもよく、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示した画像を徐々に拡大していくような演出であってもよい。また、第２の演出は、図柄表示装置３６に画像を表示する演出に限らず、例えば、役物を駆動させるような演出であってもよい。要するに、第１の演出および第２の演出は、どのような演出であってもよく、第２の演出は、第１の演出と重複して実行される演出であればよい。ここで、本参考形態では、重複とは、第２の演出を実行することによって、第１の演出を視認できなくなる状態をいうものとする。

【０４６０】

また、本参考形態では、ステップＳ２１０２の保留発生処理は、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶された保留情報（サブ側保留情報）に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄を図柄表示装置３６に表示させる情報報知手段として機能する。

そして、ステップＳ２１０２の保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第２レイヤＬ２よりも優先度の高い第１レイヤＬ１（保留絵柄用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に保留絵柄を表示させている。

【０４６１】

これによれば、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第２レイヤＬ２よりも優先度の高い第１レイヤＬ１に記憶させることによって、図柄表示装置３６に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置３６に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置３６に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【０４６２】

なお、本参考形態では、保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第２レイヤＬ２より

も優先度の高い第１レイヤＬ１に記憶させることによって、図柄表示装置３６に保留絵柄を表示させていた。
　これに対して、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させてもよい。
　これによれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【０４６３】
　また、本参考形態では、第２演出手段は、ステップＳ３００４にて特殊保留演出終了コマンドを設定することによって、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させている。
　これによれば、第２演出手段は、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。
【０４６４】
　なお、本参考形態では、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、先読み演出（第１の演出）に係るデータをフレームバッファ６９の第３レイヤＬ３（第１演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に先読み演出を実行させる第１演出手段として機能し、ステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる特殊保留の消化用の演出（第２の演出）に係るデータをフレームバッファ６９の第３レイヤＬ３よりも優先度の高いフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２（第２演出用レイヤ）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させる第２演出手段として機能していた。
【０４６５】
　これに対して、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理およびステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、先読み演出（第１の演出）に係るデータおよび特殊保留の消化用の演出（第２の演出）に係るデータを同一のレイヤに記憶させることによって、図柄表示装置３６に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。
　また、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理およびステップＳ３００２の特殊保留演出決定処理は、同一の始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、図柄表示装置３６に先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させてもよい。
【０４６６】
　このように、第１演出手段および第２演出手段は、特定の契機の成立に基づいて、特定の演出に係るデータを特定演出用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に特定の演出を実行させる特定演出手段として機能していればよい。
　そして、本参考形態では、ステップＳ２１０２の保留発生処理は、特定の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列Ｚ１～Ｚ３）に係るデータを特定演出用レイヤ（第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に共通の画像を表示させている。
【０４６７】
　これによれば、ステップＳ２１０２の保留発生処理は、先読み演出および特殊保留の消化用の演出とは異なる共通の画像（保留絵柄および各図柄列Ｚ１～Ｚ３）に係るデータを特定演出用レイヤ（第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３）よりも優先度の高い共通用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、図柄表示装置３６に共通の画像を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置３６に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく図柄表示装置３６に共通の

画像を確実に表示させることができる。

【０４６８】

また、本参考形態では、下作動口２６への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第２振分テーブルは、上作動口２５への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照される第１振分テーブルと比較して「最有利結果」に振り分けやすくなっている。換言すれば、下作動口２６への遊技球の入賞に基づく特殊保留の消化用の演出（第２の演出）は、上作動口２５への遊技球の入賞に基づく先読み演出（第１の演出）よりも遊技者にとって有用である。

【０４６９】

これによれば、特殊保留の消化用の演出は、先読み演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に特殊保留の消化用の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０４７０】

なお、本参考形態では、「最有利結果」に振り分けやすくなっていることによって、第２の演出は、第１の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていたが、第２の演出は、第１の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていればよく、第１の演出および第２の演出は、どのような演出を採用してもよい。

例えば、第１始動入球手段への入球に基づく第１の遊技回と、第２始動入球手段への入球に基づく第２の遊技回とを並行して実行するように構成された遊技機において、第２の遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、第１の遊技回にて実行中の第１の演出と重複して第２の遊技回にて第２の演出を実行することによって、第２の演出は、第１の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていてもよい。

また、例えば、スルーゲートへの入球に基づく電動役物開放抽選に係る電役遊技回を開閉実行モード中に実行するように構成された遊技機において、電役遊技回に当選した、または当選しそうな場合に、開閉実行モード中の第１の演出と重複して電役遊技回にて第２の演出を実行することによって、第２の演出は、第１の演出よりも遊技者にとって有用な演出となっていてもよい。

【０４７１】

また、本参考形態では、ＭＰＵ６２は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を実行していた。そして、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を実行していた。換言すれば、先読み演出は、１種類の演出となっていた。

【０４７２】

これに対して、第１演出手段は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第１の演出を実行させるようにしてもよい。例えば、ＭＰＵ６２は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、低期待度の先読み演出を実行し、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、高期待度の先読み演出を実行してもよい。

【０４７３】

そして、所定期間にわたって変動表示手段に複数の期待度を有する第１の演出を実行させるようにした場合には、第１演出手段は、第２演出手段にて第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出の期待度を変更するようにしてもよい。例えば、ＭＰＵ６２は、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわた

って飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を実行し、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させる場合に、「熱」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を実行してもよい。

【０４７４】

これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置３６に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出の期待度を変更することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０４７５】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置３６に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

（２）予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を中断させ、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を再開させるので、先読み演出を実行させている状態であっても、先読み演出を中断させて特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を再開させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に先読み演出を確実に楽しませることができる。

【０４７６】

（３）フレームバッファ６９は、第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３を含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、図柄表示装置３６に画像を表示させるので、予告保留演出決定処理にて上作動口２５への遊技球の入球に基づく先読み演出に係るデータを記憶させた第３レイヤＬ３の上に、特殊保留演出決定処理にて下作動口２６への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出に係るデータを記憶させた第２レイヤＬ２を重ね合わせることによって、図柄表示装置３６に画像を表示させることができる。そして、特殊保留演出決定処理は、第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータを第２レイヤＬ２に記憶させるので、上作動口２５への遊技球の入球に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口２６への遊技球の入球に基づく特殊保留の消化用の演出を上書きして実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、第２レイヤＬ２に記憶させた特殊保留の消化用の演出に係るデータを消去することによって、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理は、先読み演出を継続して実行させることができる。

【０４７７】

（４）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づく先読み演出を実行させている状態であっても、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく特殊保留の消化用の演出を実行させることができる。

（５）パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって図柄表示装置３６に先読み演出を実行させている状態であっても、特殊保留の消化用の演出を実行させることができ、特殊保留の消化用の演出の終了後、先読み演出を継続して実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく遊技者に快適に遊技さ

せることができる。
【０４７８】
（６）保留発生処理は、保留絵柄に係るデータを第２レイヤＬ２よりも優先度の高い第１レイヤＬ１に記憶させることによって、図柄表示装置３６に保留絵柄を表示させるので、先読み演出および特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に、図柄表示装置３６に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく図柄表示装置３６に保留絵柄を確実に表示させることができる。
（７）第２演出手段は、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。
【０４７９】
〔参考形態Ｂ〕
以下、本発明の参考形態Ｂを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
前記参考形態Ａでは、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を中断させ（天使のキャラクタは飛び回ることなく静止した状態となっている）、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させる場合に図柄表示装置３６に先読み演出を再開させていた。
これに対して、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させる点で前記参考形態Ａと異なる。
【０４８０】
本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ａとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Ａとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。
【０４８１】
図４０は、本発明の参考形態Ｂに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ａと同様に、ステップＳ３００１～Ｓ３０１１を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、図４０に示すように、ステップＳ３００３の処理を実行した後、ステップＳ３０１２Ｂの処理を実行する点で前記参考形態Ａと異なる。
【０４８２】
ステップＳ３０１２Ｂでは、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。
【０４８３】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ３０１２Ｂにて予告保留情報であると判定した場合には、前述したステップＳ３００６以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３０１２Ｂにて予告保留情報でないと判定した場合には、前述したステップＳ３０１１以降の処理を実行する。
このように、本参考形態では、サブ側保留エリアの記憶エリアに予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、ＭＰＵ５２は、特殊保留演出決定処理にて特殊保留の消化用の演出を実行させるとともに、予告保留演出決定処理にて先読み演出を実行する。
【０４８４】
＜先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて＞
図４１は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定

された後、保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図４１は、前記参考形態Ａにおける図３８の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図４１（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図４１（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図４１（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図４１（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。

【０４８５】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた特殊保留絵柄である黒色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図４１（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄、予告保留絵柄、および特殊保留絵柄を表示している。

【０４８６】

ＭＰＵ６２は、図４１（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４１の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された特殊保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４８７】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図４１（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４８８】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００１にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００２において、特殊保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００３において、特殊保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ａ）に示すように、図柄表示装置３６に「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。ここで、ＶＤＰ６５は、図４１（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに特殊保留の消化用の演出を表示している。

【０４８９】

また、ＶＤＰ６５は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを上書きするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に記憶させている。具体的には、ＶＤＰ６５は、フレームバッ

ファ６９の第２レイヤＬ２の背景を暗転させることによって、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に記憶された先読み演出に係るデータを遊技者に視認できなくするように特殊保留の消化用の演出に係るデータをフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に記憶させている。

【０４９０】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３０１２Ｂにてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３０１２Ｂにて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４１（Ｄ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図４１の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図４１の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図４１（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４９１】

また、図４１の例では、ＭＰＵ６２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回の遊技回の表示継続時間と同じ時間となっている。したがって、ＭＰＵ６２は、図４１（Ｄ）に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【０４９２】

図４２は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。具体的には、図４２（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図４２（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図４２（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図４２（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。

【０４９３】

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４２（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図４２（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。

【０４９４】

ＭＰＵ６２は、図４２（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（

図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４２の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【０４９５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図４２（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。

【０４９６】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図４２（Ａ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図４２の例では、実行用台座ＡＢの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図４２の例では、台座Ｂ１１の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図４２（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。

【０４９７】

また、図４２の例では、ＭＰＵ６２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定された後、３回目の予告保留演出コマンドを受信しているので、この予告保留演出コマンドに含まれている表示継続時間の累積時間は前回および前々回の遊技回の表示継続時間の合計と同じ時間となっている。したがって、ＭＰＵ６２は、図４２（Ａ），（Ｄ）に示すように、前回の先読み演出の終了時における天使の位置を起点として天使のキャラクタを飛行させることになる。

【０４９８】

ここで、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。換言すれば、図４２の例では、ＭＰＵ６２は、次回の遊技回において、ＭＰＵ５２から予告保留演出終了コマンドを受信することになるので、この予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【０４９９】

なお、図４２の例では、ＭＰＵ６２は、特殊保留の消化用の演出を実行していないので、ＶＤＰ６５は、図４２（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成していない。

【０５００】

このように、本参考形態では、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図

柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させている。

【０５０１】

これによれば、予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

【０５０２】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ａにおける（１），（３）～（７）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（８）予告保留演出決定処理は、特殊保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を実行させている重複期間中に先読み演出を継続して実行させるので、特殊保留の消化用の演出に関わらず先読み演出を継続して実行させておくことができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に先読み演出の流れを楽しませることができる。

【０５０３】

〔参考形態Ｃ〕

以下、本発明の参考形態Ｃを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０５０４】

前記参考形態Ａでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００４において、特殊保留演出終了コマンドを設定し、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアしていた。

これに対して、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合であっても、サブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報である場合には、表示制御装置６のＭＰＵ６２は、直ちにフレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データをクリアしない点で前記参考形態Ａと異なる。

【０５０５】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ａとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出パターンの決定処理は、前記参考形態Ａとは異なっている。以下、本参考形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【０５０６】

図４３は、本発明の参考形態Ｃに係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図４３に示すように、ステップＳ３００１～Ｓ３０１１を実行する。

【０５０７】

ステップＳ３００１では、保留シフト処理にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報であるか否かを判定する。

【０５０８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて特殊保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００２において、特殊保留演出決定処理を実行する。この特殊保留演出決定処理

では、ＭＰＵ５２は、特殊保留の消化用の演出を決定する。また、ＭＰＵ５２は、この特殊保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０５０９】

ステップＳ３００３では、ＭＰＵ５２は、特殊保留演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特殊保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される特殊保留演出コマンドに含まれている。この特殊保留演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０５１０】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出コマンドに基づいて、特殊保留の消化用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、特殊保留の消化用の演出を表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０５１１】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００１にて実行エリアＳＡＥにシフトしたサブ側保留情報が特殊保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００５以降の処理を実行する。

ステップＳ３００５では、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定する。

【０５１２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行する。この予告保留演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留の消化用の演出（先読み演出）を決定する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留演出決定処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０５１３】

ステップＳ３００７では、ＭＰＵ５２は、予告保留演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに予告保留演出コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される予告保留演出コマンドに含まれている。この予告保留演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０５１４】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶さ

せた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留の消化用の演出を表示画面Ｇに表示させて実行する。

【０５１５】

ステップＳ３００８では、ＭＰＵ５２は、表示継続時間の累積処理を実行する。この表示継続時間の累積処理では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００６の予告保留演出決定処理を実行する都度、変動用コマンドの内容に基づいて、表示継続時間の累積時間を算出し、その累積時間をＲＡＭ５４に記憶させる。換言すれば、表示継続時間の累積時間は、先読み演出の開始から終了までにかかった時間を示している。ここで、前述した予告保留演出コマンドは、表示継続時間の累積時間に係る情報を含んでいる。したがって、ＭＰＵ６２は、表示継続時間の累積時間に係る情報をＭＰＵ５２から受信することによって、天使のキャラクタを飛行させる際の起点と、その後の動きを把握することができるようになっている。なお、表示継続時間の累積時間の初期値は「０」であり、この時の天使のキャラクタの起点は、飛行開始位置となっている。

【０５１６】

ステップＳ３０１３Ｃでは、ＭＰＵ５２は、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特殊保留演出フェードアウトコマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される特殊保留演出フェードアウトコマンドに含まれている。この特殊保留演出フェードアウトコマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０５１７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。

【０５１８】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にて予告保留情報でないと判定した場合には、ステップＳ３００９において、予告保留演出終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに予告保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される予告保留演出終了コマンドに含まれている。この予告保留演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０５１９】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に作成されていた描画データ（予告保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。

【０５２０】

ステップＳ３０１０では、ＭＰＵ５２は、表示継続時間の累積リセット処理を実行する。この表示継続時間の累積リセット処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された表示継続時間の累積時間に「０」を代入してリセットする。

【０５２１】

ステップＳ３００４Ｃでは、ＭＰＵ５２は、特殊保留演出終了コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特殊保留演出終了コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される特殊保留演出終了コマンドに含まれている。この特殊保留演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される

。
【０５２２】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出終了コマンドに基づいて、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）をクリアする。
【０５２３】
ステップＳ３００３の処理を実行した後、ステップＳ３０１３Ｃの処理を実行した後、またはステップＳ３００４Ｃの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３０１１において、その他の処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。その他の処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ３０１１では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。
【０５２４】
＜先読み演出の発生後、特殊保留を消化する場合の流れについて＞
図４４は、第２サブ側保留エリアの第１エリアに特殊保留情報が記憶されていると特定された後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合における図柄表示装置の表示画面と、フレームバッファの各レイヤとを示す図である。換言すれば、図４４は、前記参考形態Ａにおける図３９の状態となった後、特殊保留の消化用の演出を終了し、予告保留の消化用の演出を実行する場合を示す図である。具体的には、図４４（Ａ）は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇを示す図である。また、図４４（Ｂ）は、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１を示す図であり、図４４（Ｃ）は、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２を示す図であり、図４４（Ｄ）は、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３を示す図である。
【０５２５】
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留、予告保留、および特殊保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図４４（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。ここで、ＶＤＰ６５は、図４４（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに通常保留絵柄および予告保留絵柄を表示している。
【０５２６】
ＭＰＵ６２は、図４４（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図４４の例では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【０５２７】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
なお、本参考形態では、ＶＤＰ６５は、図４４（Ｂ）に示すように、フレームバッファ６９の第１レイヤＬ１に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画

面Ｇに複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３を表示している。
【０５２８】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にてサブ側保留エリアの記憶エリアにシフトしたサブ側保留情報が予告保留情報であるか否かを判定し、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３００６において、予告保留演出決定処理を実行し、ステップＳ３００７において、予告保留演出コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された予告保留演出コマンドに基づいて、予告保留の消化用の演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図４４（Ａ）に示すように、「怪」の文字を表示した看板を所持させた天使のキャラクタを表示画面Ｇの全体にわたって飛び回らせるように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図４４の例では、実行用台座ＡＢの上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図４４の例では、台座Ｂ１１の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。ここで、ＶＤＰ６５は、図４４（Ｄ）に示すように、フレームバッファ６９の第３レイヤＬ３に描画データを作成することによって、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに先読み演出を表示している。
【０５２９】
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ３００５にて予告保留情報であると判定した場合には、ステップＳ３０１３Ｃにおいて、特殊保留演出フェードアウトコマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特殊保留演出フェードアウトコマンドに基づいて、図４４（Ｃ）に示すように、フレームバッファ６９の第２レイヤＬ２に作成されていた描画データ（特殊保留の消化用の演出に係る描画データ）を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの中央から周縁に向かってフェードアウトするようにクリアする。
【０５３０】
このように、本参考形態では、ステップＳ３０１３Ｃの処理は、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させる第２演出手段として機能する。
これによれば、ステップＳ３０１３Ｃの処理は、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。
【０５３１】
また、本参考形態では、ステップＳ３０１３Ｃの処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させている。
これによれば、ステップＳ３０１３Ｃの処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させるので、静止した状態となっている天使のキャラクタを遊技者に視認させることなく、第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３の画像を同時に変化させることができ、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。
【０５３２】
このような本参考形態によれば、前記参考形態Ａにおける（１）～（６）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。
（９）ステップＳ３０１３Ｃの処理は、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させることができる。
（１０）ステップＳ３０１３Ｃの処理は、予告保留演出決定処理にて図柄表示装置３６に先読み演出を実行させた後、図柄表示装置３６に特殊保留の消化用の演出を終了させるの

で、遊技者に違和感を覚えさせることなく特殊保留の消化用の演出を終了させて先読み演出を実行することができる。

【０５３３】

〔参考形態Ｄ〕

以下、本発明の参考形態Ｄを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０５３４】

図４５は、本発明の参考形態Ｄに係る遊技盤の正面図である。

本参考形態では、センターフレーム３７は、図４５に示すように、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７を備えている点で前記参考形態と異なる。

二段ステージ７は、鉛直上方側（図柄表示装置３６の表示画面Ｇ側）に配置された上段ステージ７１と、上段ステージ７１の鉛直下方側に配置された下段ステージ７２と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ７１および下段ステージ７２のいずれかに振り分けるステージ振分機構７３とを備えている。

【０５３５】

図４６は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図４７は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ７１は、図４６および図４７に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７４と、転動面７４を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７５とを備えている。

【０５３６】

転動面７４は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３に到達し（図４５矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３にて上段ステージ７１に振り分けられることによって、転動面７４に到達する。

【０５３７】

また、転動面７４は、上作動口２５の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面７４は、上作動口２５の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部７４１と、凹状部７４１の左右両側に凹状部７４１と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７４２とを有している。

【０５３８】

凹状部７４１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７５に接続している。

各凹状部７４２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７４を転動した後、凹状部７４１の傾斜面を伝って案内路７５に入球するルートと、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通って遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ７１は、転動面７４の傾斜角度や、凹状部７４１および各凹状部７４２の傾斜角度などを設定することによって、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０５３９】

案内路７５は、転動面７４を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部７５１と、上段導入部７５１から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部７５２とを備えている。ここで、上段ステージ７１は、案内路７５の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【０５４０】

また、案内路７５は、上段導入部７５１に入球した遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部７５３と、左方案内部７５３にて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部７５４と、右方案内部７５４にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部７５２から排出して落下させる前方案内部７５５とを備えている。

ここで、排出部７５２は、上作動口２５の鉛直上方位置に設けられているので、案内路７５に入球するルートを通って遊技領域に排出された遊技球は、上作動口２５に入賞しやすくなる。

【０５４１】

下段ステージ７２は、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７６と、転動面７６を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７７とを備えている。

【０５４２】

転動面７６は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３に到達し（図４５矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に振り分けられることによって、転動面７６に到達する。

【０５４３】

また、転動面７６は、上作動口２５の上方に位置し、鉛直上方側に突出する山状部と、山状部の左右両側に位置し、鉛直下方側に陥没する２つの谷状部とを有し、上段ステージ７１の転動面７４と比較して大きく湾曲して形成されている。この転動面７６は、上作動口２５の上方（山状部の頂部）に位置し、なだらかに陥没する凹状部７６１と、谷状部の底部に位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７６２とを有している。

【０５４４】

凹状部７６１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７７に接続している。

各凹状部７６２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７６を転動した後、凹状部７６１の傾斜面を伝って案内路７７に入球するルートと、凹状部７６２の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通って遊技領域に排出されることになる。具体的には、下段ステージ７２は、転動面７６の傾斜角度や、凹状部７６１および各凹状部７６２の傾斜角度などを設定することによって、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０５４５】

案内路７７は、転動面７６を転動する遊技球を内部に入球可能な下段導入部７７１と、下段導入部７７１から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部７７２（排出部７５２）とを備えている。本参考形態では、下段ステージ７２の排出部７７２は、上段ステージ７１の排出部７５２と共用となっている。ここで、下段ステージ７２は、案内路７７の内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。なお、本参考形態では、下段ステージ７２の排出部７７２は、上段ステージ７１の排出部７５２と共用となっているが、共用となっていなくてもよい。

【０５４６】

また、案内路７７は、下段導入部７７１に入球した遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、遊技盤２の下方に向かって落下させて案内する後方案内部７７３と、後方案内部７７３にて遊技盤２の下方に向かって落下させて案内された遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部７７２（排出部７５２）から排出して落下させる前方案内部７７４（前方案内部７５５）とを備えている。本参考形態では、

下段ステージ７２の前方案内部７７４は、上段ステージ７１の前方案内部７５５と共用となっている。換言すれば、下段ステージ７２の前方案内部７７４は、上段ステージ７１の右方案内部７５４と連通し、右方案内部７５４にて水平右方向に向かって案内された遊技球を内部に入球可能となっている。なお、本参考形態では、下段ステージ７２の前方案内部７７４は、上段ステージ７１の前方案内部７５５と共用となっているが、共用となっていなくてもよい。

ここで、排出部７７２は、上作動口２５の鉛直上方位置に設けられているので、案内路７７に入球するルートを通って遊技領域に排出された遊技球は、上作動口２５に入賞しやすくなる。

【０５４７】

ステージ振分機構７３は、上段ステージ７１の転動面７４の左方に設けられた回転部材７８と、上段ステージ７１の左方案内部７５３に設けられた扉部材７９とを備えている。

【０５４８】

回転部材７８は、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム３７に回転自在に取り付けられた回転軸７８１と、回転軸７８１の水平前方側（上段ステージ７１の転動面７４側）に固定された第１プレート７８２と、第１プレート７８２と略直交となるようにして回転軸７８１の水平前方側に固定された第２プレート７８３と、第１プレート７８２と略平行となるようにして回転軸７８１の水平後方側（上段ステージ７１の左方案内部７５３側）に固定された第３プレート７８４とを備えている。

【０５４９】

第１プレート７８２は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸７８１を貫通させるようにして回転軸７８１に固定されている。この第１プレート７８２は、回転軸７８１から斜め右上に向かって延在する第１板状部７８５と、回転軸７８１から斜め左下に向かって延在する第２板状部７８６とを備えている。この第１板状部７８５は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１と反対側に有している。

第２プレート７８３は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸７８１に固定されている。この第２プレート７８３は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１と反対側に有している。

第３プレート７８４は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸７８１に固定されている。この第３プレート７８４は、水平方向右側の板面に固定された永久磁石７８７を備えている。

【０５５０】

扉部材７９は、水平前後方向を軸方向として上段ステージ７１の左方案内部７５３に回転自在に取り付けられた回転軸７９１と、左方案内部７５３の内部を閉塞するようにして回転軸７９１に固定された回転扉７９２とを備えている。

回転扉７９２は、矩形板状に形成されるとともに、鉛直上方側の一端を回転軸７９１に固定されている。この回転扉７９２は、水平方向左側の板面に固定された永久磁石７９３を備えている。

【０５５１】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構７３にて上段ステージ７１および下段ステージ７２のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

図４７の状態では、第２プレート７８３の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構７３に到達した遊技球ＢＡ１を転動させることができる。

遊技球ＢＡ１は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３に到達し（図４５矢印Ａ参照）、図４７に示すように、第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動する。

第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球ＢＡ１は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に衝突する。

【０５５２】

図４８は、第１プレートの第１板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作

状態を示す図である。具体的には、図４８（Ａ）は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球ＢＡ１が衝突する直前の状態であり、図４８（Ｂ）は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球ＢＡ１が衝突した直後の状態である。

第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球ＢＡ１が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８は、図４８（Ａ）に示すように、回転軸７８１を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート７８３，７８４は、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

その後、遊技球ＢＡ１は、図４８（Ｂ）に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【０５５３】

図４９は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材７８は、図４９に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球ＢＡ１が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第１プレート７８２の第１板状部７８５における回転軸７８１と反対側の端面と、上段ステージ７１の転動面７４における回転部材７８側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ７１の転動面７４は、第１プレート７８２の第１板状部７８５の端面と対応するとともに、転動面７４の板面に対して傾斜した端面を回転部材７８側に有している。

したがって、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面は、転動面７４に接続することになるので、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球ＢＡ１は、上段ステージ７１に振り分けられることになる。

【０５５４】

第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構７３に到達した後続の遊技球ＢＡ２を転動させることができなくなる。また、第２プレート７８３の板面に後続の遊技球ＢＡ２が衝突した場合に、回転部材７８は、第１板状部７８５および転動面７４の係合によって、回転軸７８１を軸として回転することはないので、後続の遊技球ＢＡ２は、上段ステージ７１に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

また、第３プレート７８４の板面は、案内路７５の左方案内部７５３に近接し、第３プレート７８４の永久磁石７８７は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して左方案内部７５３の内部に露出することになる。

【０５５５】

ここで、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ７１の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、下段ステージ７２の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

【０５５６】

図５０は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路７５に入球するルートに振り分けられた遊技球ＢＡ１は、凹状部７４１の傾斜面を伝って上段導入部７５１に入球することになる。上段導入部７５１に入球した遊技球ＢＡ１は、図５０に示すように、左方案内部７５３にて遊技盤２の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部７５３にて水平左方向に向かって案内された遊技球ＢＡ１は、回転扉７９２に衝突する。

【０５５７】

図５１は、回転扉に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図５１（Ａ）は、回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突する直前の状態であり、図５１（Ｂ）は、回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突した直後の状態である。

回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突すると、扉部材７９は、図５１（Ａ）に示すように、回転軸７９１を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突することによって、回転軸７９１を軸として扉部材７９が回転すると、回転扉７９２の永久磁石７９３は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接することになる。

ここで、回転扉７９２の永久磁石７９３は、扉部材７９の回転に伴って第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接した場合に、互いに反発し合うように回転扉７９２に取り付けられている。

【０５５８】

したがって、回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突すると、回転扉７９２の永久磁石７９３は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接し、第３プレート７８４は、永久磁石７８７の反発力によって、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８は、図５１（Ｂ）に示すように、回転軸７８１を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート７８２，７８３は、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

回転部材７８は、回転扉７９２に遊技球ＢＡ１が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１と反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８は、図４７の状態に戻ることになる。

【０５５９】

図５２は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球ＢＡ１は、図５２に示すように、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球ＢＡ１は、回転扉７９２に衝突することはないので、回転扉７９２の永久磁石７９３は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接することはなく、回転部材７８は、回転しないことになる。

【０５６０】

ここで、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられる後続の遊技球ＢＡ２は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する場合がある。なお、第１プレート７８２の第２板状部７８６の長さは、下段ステージ７２に振り分けられる遊技球のうち、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する遊技球の割合を約２０％とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【０５６１】

第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８は、回転軸７８１を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート７８３，７８４は、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

回転部材７８は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１と反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８は、図４７の状態に戻ることになる。

【０５６２】

このように、本参考形態では、二段ステージ７は、上段ステージ７１に遊技球を誘導する誘導手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）と、誘導手段にて１個の遊

技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止する阻止手段（第２プレート７８３）とを備えている。

これによれば、阻止手段は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１の転動面７４を転動することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０５６３】

なお、本参考形態では、第２プレート７８３は、誘導手段および阻止手段を兼ねているが、兼ねていなくてもよく、誘導手段および阻止手段は、別体となっていてもよい。

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しているが、２個以上の複数の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止してもよい。

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止してもよい。

【０５６４】

また、本参考形態では、二段ステージ７は、上段ステージ７１（第１のステージ）と、上段ステージ７１と異なる下段ステージ７２（第２のステージ）とを備えている。誘導手段は、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を誘導している。阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止している。

これによれば、誘導手段は、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ７２の転動面７６に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【０５６５】

なお、本参考形態では、阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しているが、例えば、遊技領域に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止してもよい。要するに、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止することができればよく、ステージは、下段ステージ７２を備えていなくてもよい。

【０５６６】

また、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。換言すれば、本参考形態では、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージである。

これによれば、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球は、後続の遊技球に

阻害されることなく、上段ステージ７１の転動面７４を転動することができ、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段ステージ７１の転動面７４に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【０５６７】

なお、本参考形態では、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成され、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されているが、これとは異なる振り分け率に設定されていてもよい。

また、本参考形態では、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージに設定されているが、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって不利なステージに設定されていてもよく、下段ステージ７２と同じ振り分け率に設定されていてもよい。

【０５６８】

また、本参考形態では、阻止手段は、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止する阻止状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止しない非阻止状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、二段ステージ７は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３（切替手段）を備えている。このステージ振分機構７３は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えている。

これによれば、二段ステージ７は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３を備え、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５６９】

なお、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、２個以上の複数の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

また、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えているが、例えば、所定の時間を経過したことなどの他の条件に基づいて、阻止手段を阻止状態に切り替えてもよい。

【０５７０】

また、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球ＢＡ１が回転扉７９２に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【０５７１】

なお、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球ＢＡ１が回転扉７９２に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えているが、例えば、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を利用す

ることによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えてもよい。要するに、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えればよい。

【０５７２】

また、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。具体的には、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球ＢＡ２が第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【０５７３】

また、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える第１プレート７８２の第２板状部７８６（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されている。具体的には、第１プレート７８２の第２板状部７８６の長さは、下段ステージ７２に振り分けられる遊技球のうち、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する遊技球の割合を約２０％とするように設定されている。

これによれば、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部（約２０％）の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５７４】

また、本参考形態では、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球ＢＡ１が回転扉７９２に衝突することによって、回転扉７９２の永久磁石７９３を左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接させて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構７３は、永久磁石７９３および永久磁石７８７の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。

【０５７５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、上段ステージ７１のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）と、下段ステージ７２のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）とを有し、上段ステージ７１および下段ステージ７２のいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段として機能している。このステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３（切替手段）を備えている。

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３を備え、ステージ振分機構７３は、上段ステージ７１のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態、および下段ステージ７２のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第１プレート７８２および第２プレート

７８３の状態に注目することになる。また、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の誘導状態（第１の誘導状態）に切り替えることによって、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて後続の遊技球を上段ステージ７１（下段ステージ７２）の転動面に誘導することを阻止するので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１（下段ステージ７２）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１（下段ステージ７２）の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５７６】

なお、本参考形態では、遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路は、上段ステージ７１（第１の流路）と、下段ステージ７２（第２の流路）ととを備えた二段ステージ７を例示して説明しているが、これ以外の流路に適用してもよい。例えば、第１の流路および第２の流路は、クルーンなどの役物であってもよく、大入賞口やＶ入賞口などに至る流路であってもよい。

【０５７７】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）阻止手段は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止するので、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１の転動面７４を転動することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

（２）誘導手段は、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を誘導し、阻止手段は、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導することを阻止された場合であっても下段ステージ７２の転動面７６に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。

【０５７８】

（３）誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１の転動面７４を転動することができ、上段ステージ７１は、下段ステージ７２と比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、上段ステージ７１の転動面７４に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

（４）二段ステージ７は、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３を備え、ステージ振分機構７３は、誘導手段にて１個の遊技球を上段ステージ７１の転動面７４に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５７９】

（５）ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。

（６）ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。

【０５８０】

（７）ステージ振分機構７３は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部（約２０％）の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段

に接触するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（８）ステージ振分機構７３は、永久磁石７９３および永久磁石７８７の反発力を調整することによって、阻止手段を非阻止状態に確実に切り替えることができるので、遊技者は、安心して遊技することができる。
【０５８１】
（９）第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替えるステージ振分機構７３を備え、ステージ振分機構７３は、上段ステージ７１のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態、および下段ステージ７２のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、第１プレート７８２および第２プレート７８３の状態に注目することになる。また、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の誘導状態（第１の誘導状態）に切り替えることによって、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて後続の遊技球を上段ステージ７１（下段ステージ７２）の転動面に誘導することを阻止するので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１（下段ステージ７２）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、上段ステージ７１（下段ステージ７２）の転動面を転動することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【０５８２】
ここで、本参考形態では、上段ステージ７１の転動面７４に存在する遊技球は、案内路７５の上段導入部７５１に入球可能となっている。上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球が存在している状態を第２の遊技状態とすれば、第２の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ７１）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能としている。そして、パチンコ機１は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５）を備えている。
したがって、パチンコ機１は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えている。
なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第１の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第１の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。
【０５８３】
このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能する。
また、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が特定の条件を成立させた場合（遊技球ＢＡ２が第２板状部７８６に衝突した場合）に、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能する。
そして、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。
【０５８４】
これによれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部７５１に入球可能とし、案内路７５は、遊技者に利益を付与する上作動口２５に上段導入部７５１に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状

態の発生に際して利益を享受することができる。また、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０５８５】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

【０５８６】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０５８７】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【０５８８】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０５８９】

また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０５９０】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５９１】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０５９２】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０５９３】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０５９４】

このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０５９５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。

【０５９６】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第２板状部７８６の構成を簡素にすることができる。

【０５９７】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。この際、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０５９８】

このように、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に発

射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ２が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第２板状部７８６は、状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第１遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やＶ入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【０５９９】

また、本参考形態では、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１および下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１および下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０６００】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【０６０１】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０６０２】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【０６０３】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６０４】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０６０５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構７３は、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１）に誘導し、ステージ振分機構７３は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

【０６０６】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１に誘導し、ステージ振分機構７３は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【０６０７】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０６０８】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０６０９】
また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。
【０６１０】
これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。
【０６１１】
また、本参考形態では、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１の転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１に誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球させる第１の利益付与領域として機能し、下段ステージ７２は、第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構７３にて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球を第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球させる第２の利益付与領域として機能していた。
これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１および下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。
【０６１２】
〔参考形態Ｅ〕
以下、本発明の参考形態Ｅを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０６１３】
図５３は、本発明の参考形態Ｅに係る遊技盤の正面図である。
前記参考形態Ｄでは、センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７を備えていた。
これに対して、本参考形態では、センターフレーム３７は、図５３に示すように、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７Ｅを備えている点で前記参考形態Ｄと異なる。
【０６１４】
二段ステージ７Ｅは、鉛直上方側（図柄表示装置３６の表示画面Ｇ側）に配置された上段ステージ７１Ｅと、上段ステージ７１Ｅの鉛直下方側に配置された下段ステージ７２と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分けるステージ振分機構７３Ｅとを備えている。
【０６１５】
図５４は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図５５は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。
上段ステージ７１Ｅは、図５４および図５５に示すように、遊技領域を流下する遊技球

を転動させる転動面７４と、転動面７４を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７５Ｅとを備えている。

【０６１６】

転動面７４は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｅに到達し（図５３矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３Ｅにて上段ステージ７１Ｅに振り分けられることによって、転動面７４に到達する。

【０６１７】

また、転動面７４は、上作動口２５の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面７４は、上作動口２５の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部７４１と、凹状部７４１の左右両側に凹状部７４１と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７４２とを有している。

【０６１８】

凹状部７４１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７５Ｅに接続している。

各凹状部７４２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７４を転動した後、凹状部７４１の傾斜面を伝って案内路７５Ｅに入球するルートと、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通って遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ７１Ｅは、転動面７４の傾斜角度や、凹状部７４１および各凹状部７４２の傾斜角度などを設定することによって、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５Ｅに入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０６１９】

案内路７５Ｅは、転動面７４を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部７５１と、上段導入部７５１から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部７５２とを備えている。ここで、上段ステージ７１は、案内路７５Ｅの内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【０６２０】

また、案内路７５Ｅは、上段導入部７５１に入球した遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部７５３Ｅと、左方案内部７５３Ｅにて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部７５４と、右方案内部７５４にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部７５２から排出して落下させる前方案内部７５５とを備えている。

ここで、排出部７５２は、上作動口２５の鉛直上方位置に設けられているので、案内路７５Ｅに入球するルートを通って遊技領域に排出された遊技球は、上作動口２５に入賞しやすくなる。

【０６２１】

ステージ振分機構７３Ｅは、上段ステージ７１Ｅの転動面７４の左方に設けられた回転部材７８Ｅを備えている。

【０６２２】

回転部材７８Ｅは、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム３７に回転自在に取り付けられた回転軸７８１と、回転軸７８１の水平前方側（上段ステージ７１Ｅの転動面７４側）に固定された第１プレート７８２と、第１プレート７８２と略直交となるようにして回転軸７８１の水平前方側に固定された第２プレート７８３と、第１プレート７８２

と略平行となるようにして回転軸７８１の水平後方側（上段ステージ７１Ｅの左方案内部７５３Ｅ側）に固定された第３プレート７８４Ｅとを備えている。

【０６２３】

第１プレート７８２は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸７８１を貫通させるようにして回転軸７８１に固定されている。この第１プレート７８２は、回転軸７８１から斜め右上に向かって延在する第１板状部７８５と、回転軸７８１から斜め左下に向かって延在する第２板状部７８６とを備えている。この第１板状部７８５は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１と反対側に有している。

第２プレート７８３は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸７８１に固定されている。この第２プレート７８３は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１と反対側に有している。

第３プレート７８４Ｅは、矩形板状に形成されるとともに、鉛直下方側の一端を回転軸７８１に固定されている。この第３プレート７８４Ｅは、水平方向右側の板面に形成された突状部７８８Ｅを備えている。この突状部７８８Ｅは、第３プレート７８４Ｅの板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されている。

【０６２４】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構７３Ｅにて上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球ＢＡ１は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｅに到達し（図５３矢印Ａ参照）、図５５に示すように、第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動する。

第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球ＢＡ１は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に衝突する。

【０６２５】

図５６は、第１プレートの第１板状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図５６（Ａ）は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球が衝突する直前の状態であり、図５６（Ｂ）は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球が衝突した直後の状態である。

第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８Ｅは、図５６（Ａ）に示すように、回転軸７８１を軸として回転する（図中右回り方向矢印参照）。また、各プレート７８３，７８４Ｅは、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

その後、遊技球は、図５６（Ｂ）に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動することになる。

【０６２６】

図５７は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材７８Ｅは、図５７に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第１プレート７８２の第１板状部７８５における回転軸７８１と反対側の端面と、上段ステージ７１Ｅの転動面７４における回転部材７８Ｅ側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ７１Ｅの転動面７４は、第１プレート７８２の第１板状部７８５の端面と対応するとともに、転動面７４の板面に対して傾斜した端面を回転部材７８Ｅ側に有している。

したがって、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面は、転動面７４に接続することになるので、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球ＢＡ１は、上段ステージ７１Ｅに振り分けられることになる。

【０６２７】

第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構７３Ｅに到達した後続の遊技球ＢＡ２を転動させることができなくなる。また、第２プレート７８３

の板面に後続の遊技球ＢＡ２が衝突した場合に、回転部材７８Ｅは、第１板状部７８５および転動面７４の係合によって、回転軸７８１を軸として回転することはないので、後続の遊技球ＢＡ２は、上段ステージ７１Ｅに振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

また、第３プレート７８４Ｅの板面は、案内路７５Ｅの左方案内部７５３Ｅに近接し、第３プレート７８４Ｅの突状部７８８Ｅは、左方案内部７５３Ｅに形成された開口７５６Ｅ（図５４，５５参照）を介して左方案内部７５３Ｅの内部に露出することになる。

【０６２８】

ここで、上段ステージ７１Ｅは、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５Ｅに入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

また、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

以下、上段ステージ７１Ｅの各ルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、下段ステージ７２の各ルートに振り分けられた遊技球の流れについての説明は省略する。

【０６２９】

図５８は、案内路に入球するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

案内路７５Ｅに入球するルートに振り分けられた遊技球ＢＡ１は、凹状部７４１の傾斜面を伝って上段導入部７５１に入球することになる。上段導入部７５１に入球した遊技球は、図５８に示すように、左方案内部７５３Ｅにて遊技盤２の後方に向かって案内された後、水平左方向に向かって案内されることになる。左方案内部７５３Ｅにて水平左方向に向かって案内された遊技球ＢＡ１は、突状部７８８Ｅに衝突する。

【０６３０】

図５９は、突状部に遊技球が衝突した場合における回転部材の動作状態を示す図である。具体的には、図５９（Ａ）は、突状部７８８Ｅに遊技球ＢＡ１が衝突する直前の状態であり、図５９（Ｂ）は、突状部７８８Ｅに遊技球ＢＡ１が衝突した直後の状態である。

突状部７８８Ｅに遊技球ＢＡ１が衝突すると、突状部７８８Ｅは、第３プレート７８４Ｅの板面から離間する方向を長軸方向とする半楕円柱状に形成されているので、第３プレート７８４Ｅは、遊技球ＢＡ１にて鉛直上方側に跳ね上げられることになる。これによって、第３プレート７８４Ｅは、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８Ｅは、図５９（Ａ）および図５９（Ｂ）に示すように、回転軸７８１を軸として回転する（図５９（Ｂ）中左回り方向矢印参照）。また、各プレート７８２，７８３は、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

回転部材７８Ｅは、突状部７８８Ｅに遊技球ＢＡ１が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１と反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８Ｅは、図５５の状態に戻ることになる。

【０６３１】

図６０は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。

遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球ＢＡ１は、図６０に示すように、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球ＢＡ１は、突状部７８８Ｅに衝突することはないので、回転部材７８Ｅは、回転しないことになる。

【０６３２】

ここで、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７

８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられる遊技球は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する場合がある。なお、第１プレート７８２の第２板状部７８６の長さは、下段ステージ７２に振り分けられる遊技球のうち、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する遊技球の割合を約２０％とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【０６３３】

第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８Ｅは、回転軸７８１を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート７８３，７８４Ｅは、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

回転部材７８Ｅは、第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１と反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８Ｅは、図５５の状態に戻ることになる。

【０６３４】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構７３Ｅは、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球ＢＡ１が突状部７８８Ｅに衝突することによって、第３プレート７８４Ｅを鉛直上方側に跳ね上げて阻止手段を非阻止状態に切り替えている。

これによれば、ステージ振分機構７３Ｅは、突状部７８８Ｅの形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第３プレート７８４Ｅが鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６３５】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｄにおける（１）～（７），（９）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１０）ステージ振分機構７３Ｅは、突状部７８８Ｅの形状や大きさを設定することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える確率を調整することができるので、遊技者は、第３プレート７８４Ｅが鉛直上方側に跳ね上げられるか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６３６】

ここで、本参考形態では、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に存在する遊技球は、案内路７５Ｅの上段導入部７５１に入球可能となっている。上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球が存在している状態を第２の遊技状態とすれば、第２の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ７１Ｅ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能としている。そして、パチンコ機１は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５Ｅ）を備えている。

したがって、パチンコ機１は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第１の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第１の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【０６３７】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能する。

また、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が特定の条件を成立させた場合（遊技球ＢＡ２が第２板状部７８６に衝突した場合）に、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能する。

そして、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。

【０６３８】

これによれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部７５１に入球可能とし、案内路７５Ｅは、遊技者に利益を付与する上作動口２５に上段導入部７５１に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０６３９】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過させている。

【０６４０】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６４１】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【０６４２】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６４３】

また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。

【０６４４】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６４５】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ

１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０６４６】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０６４７】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０６４８】

このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０６４９】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。

【０６５０】

これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第２板状部７８６の構成を簡素にすることができる。

【０６５１】

また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および

第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。この際、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０６５２】

このように、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ２が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第２板状部７８６は、状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第１遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やＶ入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【０６５３】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０６５４】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【０６５５】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所

定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０６５６】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【０６５７】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０６５８】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０６５９】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構７３Ｅは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５Ｅに入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１Ｅ）に誘導し、ステージ振分機構７３Ｅは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

【０６６０】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１Ｅに誘導し、ステージ振分機構７３Ｅは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【０６６１】

また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｅに誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満た

した場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３Ｅにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０６６２】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｅに誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３Ｅにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０６６３】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【０６６４】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【０６６５】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｅの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｅは、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｅに誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球させる第１の利益付与領域として機能し、下段ステージ７２は、第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構７３Ｅにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球を第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球させる第２の利益付与領域として機能していた。

これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１Ｅおよび下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０６６６】

〔参考形態Ｆ〕

以下、本発明の参考形態Ｆを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０６６７】

図６１は、本発明の参考形態Ｆに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Ｄでは、センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７を備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム３７は、図６１に示すように、図柄

表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７Ｆを備えている点で前記参考形態Ｄと異なる。

【０６６８】

二段ステージ７Ｆは、鉛直上方側（図柄表示装置３６の表示画面Ｇ側）に配置された上段ステージ７１Ｆと、上段ステージ７１Ｆの鉛直下方側に配置された下段ステージ７２と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分けるステージ振分機構７３Ｆとを備えている。

【０６６９】

図６２は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図６３は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

上段ステージ７１Ｆは、図６２および図６３に示すように、遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面７４と、転動面７４を転動する遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、この遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内する案内路７５Ｆとを備えている。

【０６７０】

転動面７４は、遊技領域と、図柄表示装置３６との間に奥行きを有するように設けられている。遊技球は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｆに到達し（図６１矢印Ａ参照）、ステージ振分機構７３Ｆにて上段ステージ７１Ｆに振り分けられることによって、転動面７４に到達する。

【０６７１】

また、転動面７４は、上作動口２５の鉛直上方位置を最下位置とし、水平左右両側に向かうにしたがって上昇するように緩やかに湾曲して形成されている。この転動面７４は、上作動口２５の上方に位置し、なだらかに陥没する凹状部７４１と、凹状部７４１の左右両側に凹状部７４１と隣り合うように位置し、なだらかに陥没する２つの凹状部７４２とを有している。

【０６７２】

凹状部７４１は、遊技盤２の後方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。この傾斜面の下端は、案内路７５Ｆに接続している。

各凹状部７４２は、遊技盤２の前方に向かうにしたがって下降するように傾斜する傾斜面を有している。各傾斜面の下端は、遊技領域に接続している。

したがって、遊技球は、水平左右方向に往来することによって、転動面７４を転動した後、凹状部７４１の傾斜面を伝って案内路７５Ｆに入球するルートと、凹状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下するルートとのいずれかのルートを通って遊技領域に排出されることになる。具体的には、上段ステージ７１Ｆは、転動面７４の傾斜角度や、凹状部７４１および各凹状部７４２の傾斜角度などを設定することによって、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０６７３】

案内路７５Ｆは、転動面７４を転動する遊技球を内部に入球可能な上段導入部７５１と、上段導入部７５１から入球した遊技球を遊技領域に排出して落下させる排出部７５２とを備えている。ここで、上段ステージ７１Ｆは、案内路７５Ｆの内部に入球した遊技球を視認可能とすべく透明（または半透明）の合成樹脂にて形成されている。

【０６７４】

また、案内路７５Ｆは、上段導入部７５１に入球した遊技球を遊技盤２の後方に向かって案内した後、水平左方向に向かって案内する左方案内部７５３Ｆと、左方案内部７５３Ｆにて水平左方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の下方に向かって落下させて案内した後、水平右方向に向かって案内する右方案内部７５４と、右方案内部７５４にて水平右方向に向かって案内された遊技球を遊技盤２の前方に向かって案内した後、遊技領域に設けられた排出部７５２から排出して落下させる前方案内部７５５とを備えている。

ここで、排出部７５２は、上作動口２５の鉛直上方位置に設けられているので、案内路７５Ｆに入球するルートを通って遊技領域に排出された遊技球は、上作動口２５に入賞しやすくなる。

【０６７５】

ステージ振分機構７３Ｆは、上段ステージ７１Ｆの転動面７４の左方に設けられた回転部材７８Ｆを備えている。

【０６７６】

回転部材７８Ｆは、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム３７に回転自在に取り付けられた回転軸７８１Ｆと、回転軸７８１Ｆの水平前方側（上段ステージ７１Ｆの転動面７４側）に固定された第１プレート７８２と、第１プレート７８２と略直交となるようにして回転軸７８１Ｆの水平前方側に固定された第２プレート７８３とを備えている。

【０６７７】

第１プレート７８２は、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸７８１Ｆを貫通させるようにして回転軸７８１Ｆに固定されている。この第１プレート７８２は、回転軸７８１Ｆから斜め右上に向かって延在する第１板状部７８５と、回転軸７８１Ｆから斜め左下に向かって延在する第２板状部７８６とを備えている。この第１板状部７８５は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１Ｆと反対側に有している。

第２プレート７８３は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸７８１Ｆに固定されている。この第２プレート７８３は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１Ｆと反対側に有している。

【０６７８】

以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構７３Ｆにて上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分ける流れについて説明する。

遊技球ＢＡ１は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｆに到達し（図６１矢印Ａ参照）、図６３に示すように、第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動する。

第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球ＢＡ１は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に衝突する。

【０６７９】

図６４は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

回転部材７８Ｆは、図６４に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球が衝突することによって、回転軸７８１Ｆを軸として回転すると、第１プレート７８２の第１板状部７８５における回転軸７８１Ｆと反対側の端面と、上段ステージ７１Ｆの転動面７４における回転部材７８Ｆ側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ７１Ｆの転動面７４は、第１プレート７８２の第１板状部７８５の端面と対応するとともに、転動面７４の板面に対して傾斜した端面を回転部材７８Ｆ側に有している。

したがって、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面は、転動面７４に接続することになるので、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球ＢＡ１は、上段ステージ７１Ｆに振り分けられることになる。

【０６８０】

第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構７３Ｆに到達した後続の遊技球ＢＡ２を転動させることができなくなる。また、第２プレート７８３の板面に後続の遊技球ＢＡ２が衝突した場合に、回転部材７８Ｆは、第１板状部７８５および転動面７４の係合によって、回転軸７８１Ｆを軸として回転することはないので、後続の遊技球ＢＡ２は、上段ステージ７１Ｆに振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

【０６８１】

そして、上段ステージ７１Ｆは、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０６８２】

第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、水平方向左側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられる遊技球は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する場合がある。なお、第１プレート７８２の第２板状部７８６の長さは、下段ステージ７２に振り分けられる遊技球のうち、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する遊技球の割合を約２０％とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【０６８３】

第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１Ｆを軸として回転するので、回転部材７８Ｆは、回転軸７８１Ｆを軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、プレート７８３は、回転軸７８１Ｆの回転に伴って回転する。

回転部材７８Ｆは、第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球が衝突することによって、回転軸７８１Ｆを軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１Ｆと反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８Ｆは、図６３の状態に戻ることになる。

【０６８４】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｄにおける（１）～（４），（６），（７），（９）と同様の作用・効果を奏することができる。

【０６８５】

ここで、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に存在する遊技球は、案内路７５Ｆの上段導入部７５１に入球可能となっている。上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態を第２の遊技状態とすれば、第２の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能としている。そして、パチンコ機１は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５Ｆ）を備えている。

したがって、パチンコ機１は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えている。

なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第１の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第１の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。

【０６８６】

このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能する。

また、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が特定の

条件を成立させた場合（遊技球ＢＡ２が第２板状部７８６に衝突した場合）に、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能する。
そして、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。
【０６８７】
これによれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部７５１に入球可能とし、案内路７５Ｆは、遊技者に利益を付与する上作動口２５に上段導入部７５１に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。
【０６８８】
また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過させている。
【０６８９】
これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【０６９０】
具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。
【０６９１】
これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【０６９２】
また、本参考形態では、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球（第２板状部７８６に衝突した遊技球ＢＡ２）のみに基づいて、特定の条件を成立させている。
【０６９３】
これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【０６９４】
また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０６９５】
これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２および第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。
【０６９６】
また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。
これに対して、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。
【０６９７】
このように、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。
これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【０６９８】
また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。
【０６９９】
これによれば、第２板状部７８６は、第２の遊技球にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第２板状部７８６の構成を簡素にすることができる。
【０７００】
また、本参考形態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、遊技球ＢＡ２の推進力にて第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させていた。
これに対して、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成さ

れた隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。この際、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０７０１】

このように、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、第２の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ２が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第２板状部７８６は、状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第１遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やＶ入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【０７０２】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０７０３】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【０７０４】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０７０５】
具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。
【０７０６】
これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第２板状部７８６にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２および第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【０７０７】
なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。
【０７０８】
また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２および第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。
また、ステージ振分機構７３Ｆは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。
そして、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１Ｆ）に誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。
【０７０９】
これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１Ｆに誘導し、ステージ振分機構７３Ｆは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。
【０７１０】
また、本参考形態では、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件と

は異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０７１１】

これによれば、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０７１２】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【０７１３】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【０７１４】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆは、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２および第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球させる第１の利益付与領域として機能し、下段ステージ７２は、第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構７３Ｆにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球を第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球させる第２の利益付与領域として機能していた。

これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０７１５】

〔参考形態Ｇ〕

以下、本発明の参考形態Ｇを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０７１６】

図６５は、本発明の参考形態Ｇに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Ｆでは、センターフレーム３７は、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７Ｆを備えていた。

これに対して、本参考形態では、センターフレーム３７は、図６５に示すように、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられた二段ステージ７Ｇを備えている点で前記参考形態Ｄと異なる。

【０７１７】
二段ステージ７Ｇは、鉛直上方側（図柄表示装置３６の表示画面Ｇ側）に配置された上段ステージ７１Ｆと、上段ステージ７１Ｆの鉛直下方側に配置された下段ステージ７２と、遊技領域を流下する遊技球を上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分けるステージ振分機構７３Ｇとを備えている。
【０７１８】
図６６は、二段ステージの近傍を拡大した斜視図である。図６７は、二段ステージの近傍を拡大した正面図である。
ステージ振分機構７３Ｇは、図６６および図６７に示すように、上段ステージ７１Ｆの転動面７４の左方に設けられた回転部材７８Ｇを備えている。
【０７１９】
回転部材７８Ｇは、水平前後方向を軸方向としてセンターフレーム３７に回転自在に取り付けられた回転軸７８１Ｆと、回転軸７８１Ｆの水平前方側（上段ステージ７１Ｆの転動面７４側）に固定された第１プレート７８２Ｇと、第１プレート７８２Ｇと略直交となるようにして回転軸７８１Ｆの水平前方側に固定された第２プレート７８３と、第１プレート７８２Ｇと略直交となるようにして回転軸７８１Ｆの水平前方側に固定されるとともに、回転軸７８１Ｆを挟んで第２プレート７８３の反対側に固定された第４プレート７８９Ｇとを備えている。
【０７２０】
第１プレート７８２Ｇは、矩形板状に形成されるとともに、水平前後方向に沿って回転軸７８１Ｆを貫通させるようにして回転軸７８１Ｆに固定されている。この第１プレート７８２Ｇは、回転軸７８１Ｆから斜め右上に向かって延在する第１板状部７８５を備えている。この第１板状部７８５は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１Ｆと反対側に有している。
第２プレート７８３は、矩形板状に形成されるとともに、水平方向右側の一端を回転軸７８１Ｆに固定されている。この第２プレート７８３は、板面に対して傾斜した端面を回転軸７８１Ｆと反対側に有している。
第４プレート７８９Ｇは、矩形板状に形成されるとともに、水平方向左側の一端を回転軸７８１Ｆに固定されている。
【０７２１】
以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構７３Ｇにて上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２のいずれかに振り分ける流れについて説明する。
遊技球ＢＡ１は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｇに到達し（図６５矢印Ａ参照）、図６７に示すように、第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動する。
第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球ＢＡ１は、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５に衝突する。
【０７２２】
図６８は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。
回転部材７８Ｇは、図６８に示すように、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５に遊技球が衝突することによって、回転軸７８１Ｆを軸として回転すると、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５における回転軸７８１Ｆと反対側の端面と、上段ステージ７１Ｆの転動面７４における回転部材７８Ｇ側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ７１Ｆの転動面７４は、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５の端面と対応するとともに、転動面７４の板面に対して傾斜した端面を回転部材７８Ｇ側に有している。
したがって、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５の板面は、転動面７４に接続することになるので、第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球ＢＡ１は、上段ステージ７１Ｆに振り分けられることになる。
【０７２３】

第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構７３Ｇに到達した後続の遊技球ＢＡ２を転動させることができなくなる。また、第２プレート７８３の板面に後続の遊技球ＢＡ２が衝突した場合に、回転部材７８Ｇは、第１板状部７８５および転動面７４の係合によって、回転軸７８１Ｆを軸として回転することはないので、後続の遊技球ＢＡ２は、上段ステージ７１Ｆに振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

【０７２４】

そして、上段ステージ７１Ｆは、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

なお、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。

【０７２５】

第１プレート７８２Ｇの第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第４プレート７８９Ｇは、鉛直下方側に向かって突出した状態となっているので、下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられる遊技球ＢＡ２は、第４プレート７８９Ｇに衝突することになる。

【０７２６】

第４プレート７８９Ｇに遊技球ＢＡ２が衝突すると、第４プレート７８９Ｇは、回転軸７８１Ｆを軸として回転するので、回転部材７８Ｇは、第１板状部７８５および転動面７４の係合を解除する方向に回転軸７８１Ｆを軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、プレート７８３は、回転軸７８１Ｆの回転に伴って回転する。

回転部材７８Ｇは、第４プレート７８９Ｇに遊技球が衝突することによって、回転軸７８１Ｆを軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１Ｆと反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８Ｇは、図６７の状態に戻ることになる。

【０７２７】

このように、本参考形態では、ステージ振分機構７３Ｇは、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える第４プレート７８９Ｇ（接触手段）を備えている。この接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されている。

これによれば、ステージ振分機構７３Ｇは、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【０７２８】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｄにおける（１）～（４），（６），（９）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１１）ステージ振分機構７３Ｇは、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にて上段ステージ７１Ｆに誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができ

る。
【０７２９】
ここで、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に存在する遊技球は、案内路７５Ｆの上段導入部７５１に入球可能となっている。上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態を第２の遊技状態とすれば、第２の遊技状態は、遊技領域における特定領域（上段ステージ７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能としている。そして、パチンコ機１は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５Ｆ）を備えている。
したがって、パチンコ機１は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えている。
なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態としているが、遊技者に利益を付与しない遊技状態であってもよく、第１の遊技状態よりも遊技者にとって不利な遊技状態であってもよく、第１の遊技状態と同様の利益を遊技者に付与する遊技状態であってもよい。
【０７３０】
このような観点にて本参考形態に係る発明を鑑みれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域）を通過することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能する。
また、第４プレート７８９Ｇは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が特定の条件を成立させた場合（遊技球ＢＡ２が第４プレート７８９Ｇに衝突した場合）に、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能する。
そして、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段として機能する。
【０７３１】
これによれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを上段導入部７５１に入球可能とし、案内路７５Ｆは、遊技者に利益を付与する上作動口２５に上段導入部７５１に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。
【０７３２】
また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域）を通過させている。
【０７３３】
これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【０７３４】
具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２

の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第４プレート７８９Ｇにて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えている。

【０７３５】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第４プレート７８９Ｇにて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０７３６】

また、本参考形態では、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させている。

【０７３７】

これによれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第１の遊技球にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の構成を簡素にすることができる。

【０７３８】

また、本参考形態では、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、遊技球ＢＡ１の推進力にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第２の遊技状態を発生させてもよい。この際、第２の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０７３９】

このように、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ１が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０７４０】

また、本参考形態では、第４プレート７８９Ｇは、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させている。

【０７４１】

これによれば、第４プレート７８９Ｇは、第２の遊技球にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第４プレート７８９Ｇの構成を簡素にすることができる。

【０７４２】

また、本参考形態では、第４プレート７８９Ｇは、遊技球ＢＡ２にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させていた。換言すれば、第４プレート７８９Ｇは、遊技球ＢＡ２の推進力にて第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させていた。

これに対して、第４プレート７８９Ｇは、モータなどの駆動力にて変位するようにしてもよい。この場合には、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。また、例えば、下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域に遊技球を検知するセンサを取り付け、このセンサにて遊技球を検知したときに、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３を変位させて第１の遊技状態を発生させてもよい。この際、第１の遊技状態を発生させるか否かの抽選に当選しなかった場合に、下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域に存在している遊技球は、下段ステージ７２に誘導するようにしてもよく、遊技領域に排出するようにしてもよい。

【０７４３】

このように、第４プレート７８９Ｇは、第２の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された遊技球ＢＡ２が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域や、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間の領域など）を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないようにしてもよい。

これによれば、第４プレート７８９Ｇは、状態発生抽選に当選した場合に、第１の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第１の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

なお、第１遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合を、特定の条件を成立させた場合としてもよく、特定の条件は、どのような条件であってもよい。例えば、特定の条件は、所定の時間を経過した場合に成立するようにしてもよく、大入賞口やＶ入賞口などに所定数の遊技球が入球した場合に成立するようにしてもよい。

【０７４４】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２は、上作動口２５に至る流路となっていた。

これに対して、第１の遊技状態および第２の遊技状態を切り替える構成は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２の各流路を切り替える構成とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、およびスルーゲートに至る流路などを切り替える構成であってもよく、２種のＶ入賞口に至る各流路を切り替える構成であってもよく、上作動口に至る流路および下作動口に至る流路を切り替える構成であってもよく、どのような流路を切り替える構成

であってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０７４５】

また、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）を遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域）と異なる他の領域（下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域）に誘導する遊技球誘導手段として機能する。

【０７４６】

これによれば、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【０７４７】

具体的には、本参考形態では、第２プレート７８３は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態（第２プレート７８３の起立した状態）と、第１の遊技状態の発生中に第１の遊技球を遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態（第２プレート７８３の略水平状態）とを有している。そして、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第４プレート７８９Ｇにて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えている。

【０７４８】

これによれば、第２プレート７８３は、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第４プレート７８９Ｇにて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【０７４９】

なお、本参考形態では、遊技球誘導手段は、第２プレート７８３を採用していたが、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導することができれば、どのようなものであってもよい。例えば、遊技球誘導手段は、釘や、風車等の各種部材（役物）や、センターフレームや、遊技球の流路を切り替える弁などを採用してもよい。また、遊技球誘導手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０７５０】

また、本参考形態では、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第１の遊技状態の発生中に発射ハンドル１６にて発射された第１の遊技球（遊技球ＢＡ１）が遊技領域における所定領域（第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３の間の領域）を通過し、第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段として機能している。

また、ステージ振分機構７３Ｇは、第２の遊技状態の発生中に第１の遊技球よりも後に発射ハンドル１６にて発射された第２の遊技球（遊技球ＢＡ２）が遊技領域における所定領域（下段ステージ７２の転動面７６と、回転軸７８１Ｆとの間に形成された隙間の領域）を通過し、第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段として機能している。

そして、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益（約４０％の遊技球を案内路７５Ｆに入球するル

ートに振り分ける）を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１Ｆ）に誘導し、ステージ振分機構７３Ｇは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益（約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分ける）を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導している。

【０７５１】

これによれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する上段ステージ７１Ｆに誘導し、ステージ振分機構７３Ｇは、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する下段ステージ７２に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。

【０７５２】

また、本参考形態では、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、ステージ振分機構７３Ｇにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球している。

【０７５３】

これによれば、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する上段導入部７５１に入球し、ステージ振分機構７３Ｇにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する下段導入部７７１に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。

【０７５４】

また、本参考形態では、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域（遊技領域）に排出されている。

【０７５５】

これによれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、上段導入部７５１および下段導入部７７１の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。

【０７５６】

また、本参考形態では、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球を流下させ得る状態（第２プレート７８３の略水平状態）を第１の遊技状態とし、上段ステージ７１Ｆの転動面７４に遊技球が存在している状態、換言すれば、下段ステージ７２の転動面７６に遊技球を流下させ得る状態を第２の遊技状態としていた。そして、上段ステージ７１Ｆは、第１の条件（上段導入部７５１への入球）を満たした場合に、第１プレート７８２Ｇおよび第２プレート７８３にて上段ステージ７１Ｆに誘導された第１の遊技球を第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球させる第１の利益付与領域として機能し、下段ステージ７２は、第２の条件（下段導入部７７１への入球）を満たした場合に、ステージ振分機構７３Ｇにて下段ステージ７２に誘導された第２の遊技球を第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球させる第２の利益付与領域として機能していた。

これに対して、第１の利益付与領域および第２の利益付与領域は、上段ステージ７１Ｆおよび下段ステージ７２とは異なる構成であってもよい。例えば、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどであってもよく、遊技者に利益を利益を付与することができれば、どのような領域であってもよい。また、これらの領域は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあっても

よい。また、第１の遊技状態および第２の遊技状態は、どのような遊技状態であってもよく、例えば、通常の制御状態（低確率モードおよび高確率モード）を第１の遊技状態とし、特定制御状態（開閉実行モード）を第２の遊技状態としてもよい。

【０７５７】

〔参考形態Ｈ〕

以下、本発明の参考形態Ｈを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【０７５８】

図６９は、本発明の参考形態Ｈに係る二段ステージの近傍を拡大した正面図である。

前記参考形態Ｄでは、ステージ振分機構７３は、上段ステージ７１の転動面７４の左方に設けられた回転部材７８と、上段ステージ７１の左方案内部７５３に設けられた扉部材７９とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、ステージ振分機構７３Ｈは、回転部材７８と、扉部材７９と、ステージ振分機構７３Ｈに遊技球が到達するのを邪魔する邪魔手段７０とを備えている点で前記参考形態Ｄと異なる。

【０７５９】

邪魔手段７０は、回転部材７８の回転軸７８１の左上位置に設けられた邪魔板７０１と、邪魔板７０１を駆動する邪魔板駆動部７０２と、回転部材７８の回転状態を検出する回転検出センサ７０３とを備えている。

【０７６０】

邪魔板７０１は、矩形板状に形成されている。この邪魔板７０１は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、ステージ振分機構７３Ｈに遊技球が到達するのを邪魔する邪魔状態と、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、ステージ振分機構７３Ｈに遊技球が到達するのを邪魔しない非邪魔状態を有している。

また、邪魔板７０１は、遊技盤２の背面側に搭載された邪魔板駆動部７０２に連結されている。この邪魔板７０１は、邪魔板駆動部７０２にて駆動されることによって、邪魔状態および非邪魔状態のいずれかに設定される。

【０７６１】

回転検出センサ７０３は、回転軸７８１の水平後方側（上段ステージ７１の左方案内部７５３側）に取り付けられている。この回転検出センサ７０３は、第２プレート７８３の起立した状態、および第２プレート７８３の略水平状態の２つの回転状態を検出する。

【０７６２】

＜音声発光制御装置の電気的構成＞

図７０は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置５Ｈは、図７０に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【０７６３】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。また、ＭＰＵ５２の入力ポートは、回転部材７８の回転状態を検出する回転検出センサ７０３に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。また、ＭＰＵ５２の出力ポートは、邪魔板７０１を突没動作させる邪魔板駆動部７０２に接続されている。

なお、音声発光制御基板５１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ５２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、邪

魔板駆動部７０２の駆動制御を実行して邪魔板７０１を突没させる。
【０７６４】
以下、遊技領域を流下する遊技球をステージ振分機構７３Ｈにて上段ステージ７１および下段ステージ７２のいずれかに振り分ける流れについて説明する。
ＭＰＵ５２は、定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）回転検出センサ７０３にて第２プレート７８３の起立した状態、および第２プレート７８３の略水平状態の２つの回転状態の検出を実行する。
【０７６５】
図６９の状態では、第２プレート７８３の板面は、略水平状態となっているので、ステージ振分機構７３Ｈに到達した遊技球ＢＡ１を転動させることができる。
ＭＰＵ５２は、第２プレート７８３の略水平状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部７０２の駆動制御を実行して邪魔板７０１を非邪魔状態に設定する。なお、図６９では、邪魔板７０１を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。
邪魔板７０１は、非邪魔状態に設定されているので、遊技球ＢＡ１は、センターフレーム３７の左側の領域に設けられた釘ＮＬ１および釘ＮＬ２の間を通ってステージ振分機構７３Ｈに到達し（図４５矢印Ａ参照）、図６９に示すように、第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動する。
第２プレート７８３の板面を水平右方向に向かって転動した遊技球ＢＡ１は、第１プレート７８２の第１板状部７８５に衝突する。
【０７６６】
図７１は、回転部材の回転後における二段ステージの近傍を拡大した正面図である。
回転部材７８は、図７１に示すように、第１プレート７８２の第１板状部７８５に遊技球ＢＡ１が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第１プレート７８２の第１板状部７８５における回転軸７８１と反対側の端面と、上段ステージ７１の転動面７４における回転部材７８側の端面とが係合し、その回転を停止する。換言すれば、上段ステージ７１の転動面７４は、第１プレート７８２の第１板状部７８５の端面と対応するとともに、転動面７４の板面に対して傾斜した端面を回転部材７８側に有している。
したがって、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面は、転動面７４に接続することになるので、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面を水平右方向に向かって転動していた遊技球ＢＡ１は、上段ステージ７１に振り分けられることになる。
【０７６７】
第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっている。
また、第３プレート７８４の板面は、案内路７５の左方案内部７５３に近接し、第３プレート７８４の永久磁石７８７は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して左方案内部７５３の内部に露出することになる。
【０７６８】
ここで、上段ステージ７１は、前述したように、転動面７４に到達した遊技球のうち、約４０％の遊技球を案内路７５に入球するルートに振り分け、約６０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。
また、下段ステージ７２は、前述したように、転動面７６に到達した遊技球のうち、約１０％の遊技球を案内路７７に入球するルートに振り分け、約９０％の遊技球を遊技領域に落下するルートに振り分けるように構成されている。
以下、上段ステージ７１の遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球の流れについて説明する。なお、上段ステージ７１の案内路７５に入球するルートに振り分けられた遊技球の流れ、および下段ステージ７２の各ルートに振り分けられた遊技球の流れは前記参考形態Ｄと同様である。
【０７６９】
図７２は、遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球を示す図である。
遊技領域に落下するルートに振り分けられた遊技球ＢＡ１は、図７２に示すように、凹

状部７４２の傾斜面を伝って遊技領域に落下することになる。この場合には、遊技球ＢＡ１は、回転扉７９２に衝突することはないので、回転扉７９２の永久磁石７９３は、左方案内部７５３に形成された開口７５６を介して第３プレート７８４の永久磁石７８７に近接することはなく、回転部材７８は、回転しないことになる。

【０７７０】

ＭＰＵ５２は、第２プレート７８３の起立した状態の回転状態を検出した場合には、邪魔板駆動部７０２の駆動制御を実行して所定の周期にて邪魔板７０１を非邪魔状態および邪魔状態に繰り返し設定する。なお、図７１では、邪魔板７０１を斜線で図示することによって、邪魔状態を示し、図７２では、邪魔板７０１を白抜きで図示することによって、非邪魔状態を示している。

【０７７１】

ここで、ＭＰＵ５２は、邪魔板７０１を非邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば０．３ｓｅｃ）、邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば０．７ｓｅｃ）、ステージ振分機構７３Ｈに遊技球が到達するのを邪魔する頻度の高い高頻度邪魔モードと、邪魔板７０１を非邪魔状態に設定する期間を長くし（例えば０．７ｓｅｃ）、邪魔状態に設定する期間を短くし（例えば０．３ｓｅｃ）、ステージ振分機構７３Ｈに遊技球が到達するのを邪魔する頻度の低い低頻度邪魔モードとを有している。

【０７７２】

ＭＰＵ５２は、第２プレート７８３の略水平状態から第２プレート７８３の起立した状態への回転状態の移行を検出した場合に、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードのいずれかを選択する抽選を実行し、この抽選に当選したモードにて邪魔板駆動部７０２の駆動制御を実行する。なお、ＭＰＵ５２は、高頻度邪魔モードおよび低頻度邪魔モードを各５０％の確率で選択する抽選を実行するが、これとは異なる確率で選択する抽選を実行してもよい。

【０７７３】

ＭＰＵ５２にて邪魔板７０１を邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球ＢＡ２は、図７１に示すように、邪魔板７０１に邪魔されてステージ振分機構７３Ｈに到達できなくなる。この場合には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

ここで、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。しかしながら、邪魔板７０１は、第２板状部７８６の先端部の鉛直上方位置に設けられているので、邪魔板７０１に邪魔された遊技球は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突することはない。

【０７７４】

これに対して、ＭＰＵ５２にて邪魔板７０１を非邪魔状態に設定した場合には、後続の遊技球ＢＡ２は、図７２に示すように、邪魔板７０１に邪魔されることなくステージ振分機構７３Ｈに到達する。しかしながら、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第２プレート７８３の板面は、起立した状態となっているので、ステージ振分機構７３Ｈに到達した後続の遊技球ＢＡ２を転動させることができなくなる。また、第２プレート７８３の板面に後続の遊技球ＢＡ２が衝突した場合に、回転部材７８は、第１板状部７８５および転動面７４の係合によって、回転軸７８１を軸として回転することはないので、後続の遊技球ＢＡ２は、上段ステージ７１に振り分けられなくなる。具体的には、後続の遊技球ＢＡ２は、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられることになる。

ここで、第１プレート７８２の第１板状部７８５の板面が転動面７４に接続した状態では、第１プレート７８２の第２板状部７８６は、水平方向左側に向かって突出した状態となっている。したがって、下段ステージ７２の転動面７６と、第１プレート７８２の第２

板状部７８６との間に形成された隙間を通って下段ステージ７２に振り分けられる後続の遊技球ＢＡ２は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する場合がある。なお、第１プレート７８２の第２板状部７８６の長さは、ＭＰＵ５２にて邪魔板７０１を非邪魔状態に設定した場合において、下段ステージ７２に振り分けられる遊技球のうち、第１プレート７８２の第２板状部７８６に衝突する遊技球の割合を約２０％とするように設定されているが、これとは異なる割合に設定されていてもよい。

【０７７５】

第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突すると、第１プレート７８２は、回転軸７８１を軸として回転するので、回転部材７８は、回転軸７８１を軸として回転する（図中左回り方向矢印参照）。また、各プレート７８３，７８４は、回転軸７８１の回転に伴って回転する。

回転部材７８は、第１プレート７８２の第２板状部７８６に遊技球ＢＡ２が衝突することによって、回転軸７８１を軸として回転すると、第２プレート７８３における回転軸７８１と反対側の端面と、下段ステージ７２の転動面７６とが係合し、その回転を停止する。これによって、回転部材７８は、図６９の状態に戻ることになる。

なお、ＭＰＵ５２は、第２プレート７８３の起立した状態の回転状態を検出した後、回転軸７８１を軸とした回転を検出した場合には、直ちに邪魔板駆動部７０２の駆動制御を実行して邪魔板７０１を非邪魔状態に設定するので、回転軸７８１を軸とした回転は、邪魔板７０１に阻害されないようになっている。

【０７７６】

このように、本参考形態では、第２の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

【０７７７】

したがって、本参考形態では、第１確率状態は、第２の遊技状態において、第１の確率に基づいて、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させることによって、第１の遊技状態において、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

また、本参考形態では、第２確率状態は、第２の遊技状態において、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させることによって、第１の遊技状態において、第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させることを間接的に規定している。

【０７７８】

換言すれば、本参考形態では、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有している。

なお、本参考形態では、第１確率状態および第２確率状態は、第１の確率および第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させることを間接的に規定しているが、直接的に規定してもよい。要するに、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有していればよい。

【０７７９】

これによれば、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させ

ることができる。
【０７８０】
このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｄと同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。
（１２）第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【０７８１】
なお、本参考形態では、第２の遊技状態は、邪魔板７０１を非邪魔状態および邪魔状態に設定する期間を相違させることによって、第１確率状態および第２確率状態を有していたが、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、第２の遊技状態は、邪魔板７０１を邪魔状態に設定した状態を第１確率状態とし、邪魔板７０１を非邪魔状態に設定した状態を第２確率状態としてもよい。
また、本参考形態では、第２の遊技状態は、邪魔板７０１を非邪魔状態および邪魔状態に設定することによって、第１確率状態および第２確率状態を有していたが、第１遊技状態発生手段に第１の遊技状態を発生させる確率を相違させることができれば、邪魔板７０１とは異なる構成を採用してもよい。例えば、第２の遊技状態は、邪魔板７０１に代えて回転軸７８１にモータを取り付け、回転軸７８１に大きな負荷をかけて回転しにくい状態を第１確率状態とし、回転軸７８１に小さな負荷をかけて回転しやすい状態を第２確率状態としてもよい。
【０７８２】
〔参考形態Ｉ〕
以下、本発明の参考形態Ｉを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０７８３】
図７３は、本発明の参考形態Ｉに係る遊技盤の正面図である。
前記参考形態では、遊技盤２は、可変入賞装置２７と、可変入賞装置２７の前面側を覆うようにして設けられたカバー２９と、中央部右側に設けられたスルーゲート３１とを備えていた。
これに対して、本参考形態では、遊技盤２は、図７３に示すように、図柄表示装置３６の右下側の領域に設けられた右下遊技手段８を備え、この右下遊技手段８は、可変入賞装置２７Ｉと、カバー２９Ｉと、スルーゲート３１Ｉとを備えている点で前記参考形態と異なる。
なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて右下遊技手段８に遊技球を導くことができる。
【０７８４】
遊技盤２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ように形成された大小複数の開口部を遊技領域に有している。また、遊技盤２は、各開口部に設けられた一般入賞口２４、上作動口（第１始動入球手段）２５、下作動口（第２始動入球手段）２６、可変入賞装置２７Ｉ、およびアウト口２８，２８１を有している。また、遊技盤２は、中央部左側および中央部右側のそれぞれに設けられたスルーゲート３１，３１Ｉと、上部右側に設けられた主表示装置３２と、中央部に設けられた可変表示ユニット３３等とを有している。さらに、遊技盤２は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために、または調整

等するために植設された多数の釘ＮＬや、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【０７８５】

一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、および可変入賞装置２７Ｉの各種入賞口のそれぞれは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０１～３０４（図７８参照）を備え、これらの検知センサ３０１～３０４は、遊技盤２の背面側に配設されている。具体的には、一般入賞口２４は、検知センサ３０１を備え、上作動口２５は、検知センサ３０２を備え、下作動口２６は、検知センサ３０３を備え、可変入賞装置２７Ｉは、検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、検知センサ３０１～３０４の検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３０１～３０４は、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【０７８６】

具体的には、パチンコ機１は、一般入賞口２４への入球が発生した場合には１０個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、上作動口２５への入球が発生した場合および下作動口２６への入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。パチンコ機１は、可変入賞装置２７Ｉへの入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、各作動口２５，２６の賞球個数を相違させてもよい。

【０７８７】

図７４は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図７４では、鉛直上方向をＺ軸方向とし、このＺ軸に直交する２軸をＸ，Ｙ軸として説明する。以下の図面においても同様である。

右下遊技手段８は、前述した可変入賞装置２７Ｉ、カバー２９Ｉ、およびスルーゲート３１Ｉを備えている他、図７４に示すように、図柄表示装置３６の下側の領域に設けられたクルーン８１と、クルーン８１の右側の領域に設けられた回転振分手段８２と、回転振分手段８２の右下側に設けられた開放始動口８３と、開放始動口８３の下側の領域であって、可変入賞装置２７Ｉの右側に隣接して設けられた開放入賞装置８４と、開放入賞装置８４の右側の領域に設けられたアウト口２８１と、スルーゲート３１Ｉの左側の領域に設けられた可変入賞用スルーゲート８５とを備えている。

【０７８８】

可変入賞装置２７Ｉは、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。換言すれば、可変入賞装置２７Ｉは、その位置を除いて前記参考形態における可変入賞装置２７と同様の構成を備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７Ｉに遊技球を導くことができる。

【０７８９】

ここで、カバー２９Ｉは、可変入賞装置２７Ｉおよび開放入賞装置８４の下側の領域に設けられるとともに、不透明に形成された不透明パネル２９２を備えている。

したがって、遊技者は、窓部１２２を介して可変入賞装置２７Ｉおよび開放入賞装置８４を前方から視認することができる。

なお、本参考形態では、カバー２９Ｉは、不透明パネル２９２のみを備えているが、前記参考形態と同様に、可変入賞装置２７Ｉおよび開放入賞装置８４を前面側から視認可能とすべく透明（または半透明）に形成された透明パネルを備えていてもよい。

【０７９０】

大入賞口２７１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ように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この大入賞口２７１は、前述したように、遊

技球の入球を検知する検知センサ３０４を備えている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。

【０７９１】

開閉扉２７２は、矩形板状に形成されるとともに、大入賞口２７１の開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉２７２は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、大入賞口２７１の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、大入賞口２７１の開口を開放する開放状態とを有している。

可変入賞駆動部２７３は、開閉扉２７２を駆動することによって、開閉扉２７２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

【０７９２】

具体的には、開閉扉２７２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合には、開閉扉２７２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

なお、開閉実行モード（特定制御状態）とは、開閉扉２７２を開放状態に設定し、大入賞口２７１に遊技球を入球可能とするモードをいう。また、開閉実行モードにおいて、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでを１回のラウンド遊技という。

【０７９３】

アウト口２８１は、開放入賞装置８４の右側の領域に設けられている。開放入賞装置８４の右側に流下した遊技球は、このアウト口２８１を通って遊技領域から排出される。また、アウト口２８１の流路は、アウト口２８の流路と合流し、アウト口２８１を通った遊技球は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０５（図７８参照）にて検知されるようになっている。なお、パチンコ機１は、アウト口２８１への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【０７９４】

スルーゲート３１Ｉは、その位置を除いて前記参考形態におけるスルーゲート３１と同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート３１Ｉは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図７８参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１，３１Ｉへの入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【０７９５】

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いい、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ずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口２８，２８１への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１，３１Ｉや、可変入賞用スルーゲート８５への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１，３１Ｉや、可変入賞用スルーゲート８５への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【０７９６】

図７５は、クルーンを拡大して鉛直上方側から見た平面図である。

クルーン８１は、図７４および図７５に示すように、回転振分手段８２の左側に流下した遊技球をクルーン８１に誘導するガイドレール８１１と、ガイドレール８１１を介してクルーン８１に誘導された遊技球を旋回させる円盤状の旋回面８１２と、旋回面８１２の周縁に沿って設けられた側壁８１３とを備えている。

なお、ガイドレール８１１は、側壁８１３に沿うようにして遊技球を旋回面８１２に誘導する。

【０７９７】

旋回面８１２は、その中心から所定の距離を隔てて形成されるとともに、互いに等間隔

となるように形成された３つの穴８１４～８１６と、その中心に形成されるとともに、各穴８１４～８１６側に向かうにしたがって下降するように傾斜する３つの側面を有する突出部８１７とを備えている。また、旋回面８１２は、側壁８１３側から各穴８１４～８１６側に向かうにしたがって下降するように傾斜している（図７４参照）。

したがって、ガイドレール８１１を介してクルーン８１に誘導された遊技球は、側壁８１３に沿って旋回面８１２を旋回した後、各穴８１４～８１６のいずれかに入球することになる（図７５中矢印Ａ参照）。

【０７９８】

また、クルーン８１は、図７４に示すように、穴８１４に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴８０１を介して可変入賞用スルーゲート８５に入球させる案内管８１８と、穴８１５，８１６に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴８０２を介してスルーゲート３１Ｉに入球させる案内管８１９とを備えている。

【０７９９】

回転振分手段８２は、全体略Ｖ字状に形成された回動体８２１と、回動体８２１を回動自在に支持する回動軸８２２と、回動体８２１を駆動する回動体駆動部８２３とを備えている。そして、遊技盤２は、回動体８２１の上側の領域に形成された穴８０３を有している。

回動体８２１は、＋Ｚ軸方向側に形成されるとともに、２つの傾斜面を組み合わせてＶ字状に形成された案内面８２４と、＋Ｘ軸方向側に形成された案内面８２５と、－Ｘ軸方向側に形成された案内面８２６とを有している。

【０８００】

図７６は、回動体を回動させたクルーン誘導状態を示す図である。図７７は、回動体を回動させた始動口誘導状態を示す図である。

回動体８２１は、図７４、図７６、および図７７に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の３つの誘導状態を有している。

通常誘導状態では、回動体８２１は、図７４に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２４を＋Ｚ軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球を穴８０３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

【０８０１】

ここで、案内面８２４は、－Ｙ軸方向側に向かうにしたがって下降するように傾斜しているので、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球は、この傾斜を利用して穴８０３に誘導されることになる。

また、回転振分手段８２は、穴８０３に入球した遊技球を案内し、遊技領域に形成された穴８０２を介してスルーゲート３１Ｉに入球させる案内管８２７を備えている。

【０８０２】

クルーン誘導状態では、回動体８２１は、図７６に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２５を＋Ｚ軸方向側に位置させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球をクルーン８１のガイドレール８１１に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

始動口誘導状態では、回動体８２１は、図７７に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２６を＋Ｚ軸方向側に位置させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球を開放始動口８３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

【０８０３】

回動体駆動部８２３は、回動体８２１を駆動することによって回動体８２１を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。

通常誘導状態では、回動体駆動部８２３は、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２４を＋Ｚ軸方向側に位置させて静止させる。

特定誘導状態では、回動体駆動部８２３は、回動軸８２２を中心として回動体８２１を

回動させて案内面８２４を－Ｚ軸方向側に位置させた後、回動体８２１を回動させてクルーン誘導状態（図７６参照）および始動口誘導状態（図７７参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【０８０４】

開放始動口８３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ように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放始動口８３は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０７Ｉ（図７８参照）を備え、この検知センサ３０７Ｉは、遊技盤２の背面側に配設されている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、開放入賞装置８４の開放を実行する。なお、パチンコ機１は、開放始動口８３への入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【０８０５】

開放入賞装置８４は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する開放入賞口８４１と、開放入賞口８４１を開閉するための開閉扉８４２と、開閉扉８４２を駆動する開放入賞駆動部８４３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて開放入賞装置８４に遊技球を導くことができる。

【０８０６】

開放入賞口８４１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ように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この開放入賞口８４１は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０８Ｉ（図７８参照）を備え、この検知センサ３０８Ｉは、遊技盤２の背面側に配設されている。パチンコ機１は、その検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機１は、開放入賞口８４１への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行する。

【０８０７】

開閉扉８４２は、鉛直上方側の板面を波状に形成された略平板状に形成されるとともに、開放入賞口８４１の開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉８４２は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、開放入賞口８４１の開口を閉鎖する閉鎖状態と、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、開放入賞口８４１の開口を開放する開放状態とを有している。

【０８０８】

開放入賞駆動部８４３は、開閉扉８４２を駆動することによって、開閉扉８４２を開放状態および閉鎖状態のいずれかに設定する。

具体的には、開閉扉８４２は、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態に設定されている。そして、開放始動口８３に遊技球が入球した場合には、一定の条件の下、開閉扉８４２は、遊技球が入賞できる開放状態に設定される。

【０８０９】

ここで、開閉扉８４２の鉛直上方側の板面は、波状に形成されているので、遊技球は、この板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していくことになり、開閉扉８４２は、開放始動口８３への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されるまでの間に複数の遊技球を保持することができる。

なお、開放入賞装置８４の開閉扉８４２は、可変入賞装置２７Ｉの開閉扉２７２の右側に隣接して設けられているので、開閉扉８４２の板面にて揺られながら時間をかけて左側に移動していった遊技球は、その後、開閉扉２７２の板面を左側に移動していくことになる。

【０８１０】

可変入賞用スルーゲート８５は、遊技球の入球を検知する検知センサ３０９Ｉ（図７８参照）を備え、この検知センサ３０９Ｉは、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、可変入賞用スルーゲート８５への入球が発生した場合には、各種入賞口

への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。
可変入賞用スルーゲート８５は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した場合に、ラウンド遊技を開始する契機となっている。具体的には、パチンコ機１は、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選し、開閉実行モードに移行した後、可変入賞用スルーゲート８５への入球が発生した場合には、開閉扉２７２を開放状態に設定し、予め定められた回数のラウンド遊技の実行を開始する。
【０８１１】
＜パチンコ機の電気的構成＞
図７８は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
パチンコ機１は、図７８に示すように、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１は、払出制御装置４６と、電源・発射制御装置４７とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置４６は、前述した払出装置４８に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置４７は、前述した遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。
【０８１２】
主制御装置４は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板４１と、電源を監視する停電監視基板４５とを備えている。なお、主制御装置４は、主制御基板４１などを収容する基板ボックスを備えている。この基板ボックスは、その開放に際して痕跡を残す痕跡手段を備えていてもよく、その開放に際して痕跡を残す痕跡構造を備えていてもよい。具体的には、痕跡手段としては、複数のケース体を結合することによって基板ボックスを構成し、各ケース体の分離に際して所定部位の破壊を要する結合部（カシメ部）を設ける構成や、引き剥がしに際して粘着層が接着対象に残ることで剥がされたことの痕跡を残す封印シールを複数のケース体間の境界を跨ぐようにして貼り付ける構成などを採用することができる。また、痕跡構造としては、これらのケース体間の境界に対して接着剤を塗布する構成などを採用することができる。
【０８１３】
主制御基板４１は、主制御基板４１に実装されたＭＰＵ４２と、このＭＰＵ４２を構成しているＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４とを備えている。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。
なお、本参考形態では、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４は、ＭＰＵ４２に対して１チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置４以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。
【０８１４】
ＲＯＭ４３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。このＲＯＭ４３は、当否テーブル記憶エリア４３１や、振分テーブル記憶エリア４３２や、リーチ用テーブル記憶エリア４３３などの各種エリアを有している。
ＲＡＭ４４は、ＲＯＭ４３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ４４は、各種カウンタエリア４４１や、保留球格納エリア４４２や、電役保留エリア４４３などの各種エリアを有している。
【０８１５】
ＭＰＵ４２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ４２の入力ポートは、主制御装置４に設けられた停電監視基板４５と、複数の検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉとに接続されている。ＭＰＵ４２の出力ポートは、停電監視基板４５と、払出制御装置４６と、音声発光制御装置５とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、下作動口２６の電動役物２６１を開閉動作させる電動役物駆動部２６２と、

可変入賞装置２７Ｉの開閉扉２７２を開閉動作させる可変入賞駆動部２７３と、開放入賞装置８４の開閉扉８４２を開閉動作させる開放入賞駆動部８４３と、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とに接続されている。

【０８１６】

なお、主制御基板４１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ４２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ４２は、電動役物駆動部２６２の駆動制御を実行して電動役物２６１を開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行して大入賞口２７１を開閉させる。また、ＭＰＵ４２は、開放入賞駆動部８４３の駆動制御を実行して開放入賞口８４１を開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の表示制御を実行して各作動口２５，２６への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５の表示制御を実行して各スルーゲート３１，３１Ｉへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【０８１７】

停電監視基板４５は、主制御基板４１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置４７とを中継し、電源・発射制御装置４７から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。したがって、ＭＰＵ４２は、停電監視基板４５を介して電力を受給する。

検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉは、一般入賞口２４、上作動口２５、下作動口２６、可変入賞装置２７Ｉ、および開放入賞装置８４の各種入賞口や、アウト口２８，２８１や、各スルーゲート３１，３１Ｉや、開放始動口８３や、可変入賞用スルーゲート８５に１対１で対応して設けられている。ＭＰＵ４２は、検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉの検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口２８，２８１や、各スルーゲート３１，３１Ｉや、開放始動口８３や、可変入賞用スルーゲート８５への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、ＭＰＵ４２は、上作動口２５または下作動口２６への入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【０８１８】

払出制御装置４６は、主制御装置４から送信されるコマンド（制御命令）に基づいて、払出装置４８に賞球や貸し球（遊技に際して遊技者に貸し出す遊技球）の払い出しをさせる払出制御を実行する。

【０８１９】

電源・発射制御装置４７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、電源・発射制御装置４７は、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４１や払出制御装置４６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供給する。なお、電源・発射制御装置４７は、バックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部を備えている。この電断時用電源部は、パチンコ機１への電力供給が遮断された電断時においても主制御装置４のＲＡＭ４４に記憶保持用の電力を供給する。

【０８２０】

また、電源・発射制御装置４７は、遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。ここで、遊技球発射機構４９は、遊技盤２の誘導レール２３に向けて延びる発射レールと、上皿１４１に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール２３に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドとを備えている。電源・発射制御装置４７は、所定の発射条件が整っている場合に、このソレノイドに対して駆動信号（発射許可信号）を供給し、遊技球を発射させる。

【０８２１】

図７９は、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値を記憶した振分テーブルを示す図である。

本参考形態では、第１振分テーブルおよび第２振分テーブルは、前記参考形態と異なっ

ている。
具体的には、大当たりの種別の振分先に係る乱数の値は、図７９に示すように、振分情報群記憶手段として設けられたＲＯＭ４３の振分テーブル記憶エリア４３２（図７８参照）に振分テーブル（振分情報群）として記憶されている。振分テーブルは、図７９（ａ）に示す第１振分テーブル（第１振分情報群）と、図７９（ｂ）に示す第２振分テーブル（第２振分情報群）とを備えている。
ＭＰＵ４２は、これらの振分テーブルと、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値とを比較することによって、大当たりの種別の抽選を実行する。
【０８２２】
第１振分テーブルは、第１結果表示部用保留エリアＲａから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち上作動口２５への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。
第１振分テーブルは、図７９（ａ）に示すように、「低確結果（低確率対応の特別振分結果）」、「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」、「明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の高確率結果）」、および「最有利結果（高確率対応の特別振分結果）」の複数の振分結果を振分先としている。具体的には、第１振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～１４」を「非明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「１５～１９」を「明示少ラウンド高確結果」に振り分け、「２０～２９」を「最有利結果」に振り分けている。
【０８２３】
第２振分テーブルは、第２結果表示部用保留エリアＲｂから実行エリアＡＥにシフトされた大当たり種別カウンタＣ２の値、すなわち下作動口２６への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合に参照されるテーブルである。
第２振分テーブルは、図７９（ｂ）に示すように、「低確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」の３つの振分結果を振分先としている。具体的には、第２振分テーブルでは、大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」のうち、「０～９」を「低確結果」に振り分け、「１０～１４」を「最有利結果」に振り分け、「１５～２９」を「特別遊技付最有利結果」に振り分けている。
ここで、「特別遊技付最有利結果」は、右下遊技手段８による特別遊技を付加している点で「最有利結果」と異なっており、パチンコ機１では、「特別遊技付最有利結果」は、この点を除いて「最有利結果」と同様に扱われる。右下遊技手段８による特別遊技については後に詳細に説明する。
【０８２４】
各振分結果は、以下の（１）～（３）の条件の少なくともいずれかに差異を有している。
（１）開閉実行モード終了後の当否抽選モード
（２）開閉実行モード終了後のサポートモード
（３）開閉実行モードにおける可変入賞装置２７Ｉの開閉制御の態様
【０８２５】
まず、（１）の当否抽選モードの相違について説明する。
「低確結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが低確率モードに設定される振分結果である。この低確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
「非明示少ラウンド高確結果」、「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」は、開閉実行モード終了前の当否抽選モードに関わらず開閉実行モード終了後に当否抽選モードが高確率モードに設定される振分結果である。この高確率モードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。

【０８２６】
次に、（２）のサポートモードの相違について説明する。
「低確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、遊技回が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合には低頻度サポートモードに移行する。
【０８２７】
「非明示少ラウンド高確結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードをそのまま維持する振分結果である。ここで、開閉実行モード終了前のサポートモードが高頻度サポートモードであった場合には、高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
「明示少ラウンド高確結果」、「最有利結果」、および「特別遊技付最有利結果」は、開閉実行モード終了前のサポートモードに関わらず開閉実行モード終了後にサポートモードが高頻度サポートモードに設定される振分結果である。この高頻度サポートモードは、少なくとも当否抽選において「大当たり当選」となるまで継続する。
【０８２８】
なお、（３）の開閉実行モードにおける可変入賞装置２７Ｉの開閉制御の態様の相違については後に詳細に説明する。
【０８２９】
本参考形態では、主制御装置４は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本参考形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。
【０８３０】
＜タイマ割込み処理＞
図８０は、タイマ割込み処理のフローチャートを示す図である。
タイマ割込み処理では、ＭＰＵ４２は、図８０に示すように、ステップＳ１０１～Ｓ１０７Ｉを定期的に（例えば、２ｍｓｅｃ周期で）実行する。
【０８３１】
ステップＳ１０１では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉの読み込み処理を実行する。この読み込み処理では、ＭＰＵ４２は、複数の検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉの状態を読み込み、その状態を判定して入賞検知情報としてＲＡＭ４４に保存する。ＭＰＵ４２は、各種入賞口に対応した検知センサ３０１～３０４，３０８Ｉが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定し、この設定したコマンドを払出制御装置４６に送信する。例えば、ＭＰＵ４２は、開放入賞装置８４に対応した検知センサ３０８Ｉが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、特定単位個数である１５個の賞球を指示するための賞球コマンドを払出制御装置４６に送信する。
なお、払出制御装置４６は、ＭＰＵ４２から送信される賞球コマンドに基づいて、払出装置４８に賞球の払い出しを実行させる払出制御を行う。
【０８３２】
ステップＳ１０２では、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を実行する。具体的には、ＭＰＵ４２は、前述したように、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの前回値に１を加算する際に最大値に達していた場合には、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値を０に戻してクリアする。
【０８３３】
ステップＳ１０３では、ＭＰＵ４２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、およ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、ＭＰＵ４２は、前述したように、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、および電動役物開放カウンタＣ４の前回値に

それぞれ１を加算して更新するとともに、更新後の値をＲＡＭ４４の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファに格納する。なお、ＭＰＵ４２は、各カウンタＣ１～Ｃ４の前回値にそれぞれ１を加算する際に最大値に達していた場合には、各カウンタＣ１～Ｃ４の値を０に戻してクリアする。

【０８３４】

ステップＳ１０４では、ＭＰＵ４２は、スルー用の入賞処理を実行する。このスルー用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、各スルーゲート３１，３１Ｉに対応した検知センサ３０６が遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、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４４３に格納する。また、ＭＰＵ４２は、第３保留ランプ部３７３を点灯させるためのコマンドを設定し、この設定したコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるコマンドに基づいて、第３保留ランプ部３７３を点灯させる。また、各スルーゲート３１，３１Ｉに入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第３保留ランプ部３７３は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【０８３５】

ステップＳ１０５では、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を実行する。

【０８３６】

ステップＳ１０６Ｉでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞用の入賞処理を実行する。この可変入賞用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、可変入賞用スルーゲート８５に対応した検知センサ３０９Ｉが遊技球の入賞を検知していると判定した場合には、ＲＡＭ４４に可変入賞用フラグをセットする。この可変入賞用フラグは、可変入賞用スルーゲート８５への入球が発生したことを特定するためのフラグである。

ここで、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４等の所定のエリアに１を代入することによって各種のフラグをセットし、０を代入することによって各種のフラグをクリアする。例えば、パチンコ機１は、ＲＡＭ４４の所定のエリアに１を代入することによって可変入賞用フラグをセットし、ＲＡＭ４４の所定のエリアに０を代入することによって可変入賞用フラグをクリアする。

【０８３７】

ステップＳ１０７Ｉでは、ＭＰＵ４２は、開放入賞用の入賞処理を実行する。

以下、開放入賞用の入賞処理について詳細に説明する。

【０８３８】

＜開放入賞用の入賞処理＞

図８１は、開放入賞用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

開放入賞用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図８１に示すように、ステップＳ４００１～Ｓ４００４を実行する。

ステップＳ４００１では、ＭＰＵ４２は、開放始動口８３に対応した検知センサ３０７Ｉが遊技球の入賞を検知したか否かを判定することによって、開放始動口８３に遊技球が入賞したか否かを判定する。

【０８３９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４００１にて開放始動口８３に遊技球が入賞していないと判定した場合には、ステップＳ４００２以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４００１にて開放始動口８３に遊技球が入賞したと判定した場合には、ステップＳ４００２において、ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。この特別遊技中フラグは、右下遊技手段８による特別遊技を実行中であることを特定するためのフラグである。

なお、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に記憶された特別遊技中フラグを参照することによって、特別遊技中であるか否かを判定している。ＭＰＵ４２は、特別遊技への移行時に特別遊技中フラグをセットし、特別遊技の終了時に特別遊技中フラグをクリアする。特別遊技

への移行時、および特別遊技の終了時については後に詳細に説明する。
【０８４０】
ＭＰＵ４２は、ステップＳ４００２にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４００３以降の処理を実行することなく、開放入賞用の入賞処理を終了する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４００２にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４００３において、開放入賞口８４１の開放実行処理を実行する。この開放実行処理では、ＭＰＵ４２は、開放入賞駆動部８４３の駆動制御を実行することによって、開閉扉８４２を開放状態に設定する。
なお、本参考形態では、開閉扉８４２を開放状態に設定した後、再び閉鎖状態に設定するまでの継続時間は、０．１７ｓｅｃとなっているが、これとは異なる継続時間となっていてもよく、互いに異なる長さの時間に規定された複数の継続時間を切り替えるようになっていてもよい。
【０８４１】
ステップＳ４００４では、ＭＰＵ４２は、開放入賞コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４００４にて設定した開放入賞コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、開放入賞用の入賞処理を終了する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉８４２を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０８４２】
図８２は、変動開始処理のフローチャートを示す図である。
変動開始処理では、ＭＰＵ４２は、図８２に示すように、ステップＳ７０１～Ｓ７１８を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１１に代えてステップＳ７１１Ｉを実行する点で前記参考形態と異なる。
【０８４３】
ステップＳ７１１Ｉでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７０９にて判定した振分結果に応じたフラグをＲＡＭ４４にセットする。具体的には、ＭＰＵ４２は、振分結果が「低確結果」であることを特定した場合には、低確結果フラグをセットし、「非明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、非明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「明示少ラウンド高確結果」であることを特定した場合には、明示少ラウンド高確結果フラグをセットし、「最有利結果」であることを特定した場合には、最有利結果フラグをセットし、「特別遊技付最有利結果」であることを特定した場合には、特別遊技付最有利結果フラグをセットする。その後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ７１６以降の処理を実行する。
なお、以下の各処理において、ＭＰＵ４２は、これらのフラグを参照することによって、振分結果の判定を実行する。
【０８４４】
＜遊技状態移行処理＞
図８３は、遊技状態移行処理のフローチャートを示す図である。
遊技状態移行処理では、ＭＰＵ４２は、図８３に示すように、ステップＳ８０１～Ｓ８１４を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０８を実行した後、ステップＳ８１５Ｉ，８１６Ｉを実行し、ステップＳ８１１を実行する前にステップＳ８１７Ｉを実行する点で前記参考形態と異なる。
ステップＳ８０１では、ＭＰＵ４２は、開閉実行モード中であるか否かを判定する。
ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中でないと判定した場合には、ステップＳ８０２以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０１にて開閉実行モード中であると判定した場合には、ステップＳ８１７Ｉ以降の処理を実行する。
【０８４５】

まず、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中でないと判定された場合の処理（ステップＳ８０２以降の処理）について説明する。

ステップＳ８０２では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の変動表示が終了したか否かを判定する。ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了していないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０２にてメイン表示部３４の変動表示が終了したと判定した場合には、ステップＳ８０３において、当否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、ＭＰＵ４２は、当否結果が「大当たり当選」または「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

【０８４６】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ＲＡＭ４４に開閉実行モード中フラグをセットした後、ステップＳ８０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３にて当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものでないと判定した場合（当否結果が「通常外れ結果」であると判定した場合）には、遊技状態移行処理を終了する。

【０８４７】

ステップＳ８０４では、ＭＰＵ４２は、当否結果が「特別外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０５において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられた開閉カウンタＳＯＣに「２」をセットする。この開閉カウンタＳＯＣは、開閉実行モードへの移行に際して可変入賞装置２７Ｉの大入賞口２７１を開閉する総回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０８４８】

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０４にて当否結果が「特別外れ結果」でないと判定した場合、すなわち当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ８０６において、振分結果が少ラウンド高確結果（「非明示少ラウンド高確結果」または「明示少ラウンド高確結果」）であるか否かを判定する。

【０８４９】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０６にて振分結果が少ラウンド高確結果であると判定した場合には、ステップＳ８０７において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたラウンドカウンタＲＣに「２」をセットする。また、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０６にて振分結果が少ラウンド高確結果でないと判定した場合、すなわち振分結果が「低確結果」、「最有利結果」、または「特別遊技付最有利結果」であると判定した場合には、ステップＳ８０８において、ラウンドカウンタＲＣに「１５」をセットする。このラウンドカウンタＲＣは、開閉実行モードへの移行に際してラウンド遊技の回数をＭＰＵ４２にて特定するためのカウンタである。

【０８５０】

ここで、パチンコ機１は、終了条件が互いに異なる複数の開閉実行モードを有している。具体的には、パチンコ機１は、開閉実行モードとして、当否結果が「大当たり当選」である場合に移行するラウンド数規定モードと、当否結果が「特別外れ結果」である場合に移行する開閉数規定モードとを有している。

【０８５１】

ラウンド数規定モードは、予め定められた回数のラウンド遊技を実行したことを条件として終了する。ここで、ラウンド遊技の回数は、ラウンドカウンタＲＣにセットした値に対応している。

開閉数規定モードは、予め定められた総回数の大入賞口２７１の開閉を実行したこと、または予め定められた個数の遊技球が大入賞口２７１に入賞したことを条件として終了する。ここで、大入賞口２７１の開閉の総回数は、開閉カウンタＳＯＣにセットした値に対

応している。この開閉数規定モードは、ラウンド遊技の実行回数を条件として終了することはない。

【０８５２】

なお、パチンコ機１は、１回のラウンド遊技につき、１回の大入賞口２７１の開閉を実行する。また、１回のラウンド遊技は、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすまで継続する。換言すれば、パチンコ機１は、開閉扉２７２を開放状態に設定した後、以下の２つの条件のうち、いずれかの条件を満たすことによって、開閉扉２７２を再び閉鎖状態に設定する。

（１）予め定められた上限継続時間（上限継続期間）が経過すること

（２）大入賞口２７１への遊技球の総入賞個数が予め定められた上限個数に達すること

【０８５３】

ステップＳ８０８の処理を実行した後、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１５Ｉにおいて、ＲＡＭ４４に格納されている高頻度サポートフラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ４２は、サポートモードを低頻度サポートモードに設定する。

ステップＳ８１６Ｉでは、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に特別遊技付最有利結果フラグがセットされているか否かを判定する。

【０８５４】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１６Ｉにて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

【０８５５】

ステップＳ８０５またはステップＳ８０７の処理を実行した後、ならびにステップＳ８１６Ｉにて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０９において、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は２ｓｅｃとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【０８５６】

このように、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８０３において、当否結果が開閉実行モードへの移行に対応したものであると判定した場合には、ステップＳ８１６Ｉにて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合を除き、遊技結果の種類に関わらずタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間をセットする。換言すれば、オープニング用の待機時間は、遊技結果の種類に関わらず同一である。

なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく、例えば、遊技者には同様と認識される程度に遊技結果の種類に応じて微妙に相違させる構成としてもよい。また、例えば、オープニング用の待機時間は、「低確結果」または「最有利結果」の遊技結果である場合と、これら以外の遊技結果である場合とで大きく相違する等のように、遊技結果の種類に応じて大きく相違させる構成としてもよい。

【０８５７】

ステップＳ８１０では、ＭＰＵ４２は、オープニングコマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ８１０にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【０８５８】

次に、ステップＳ８０１において、ＭＰＵ４２にて開閉実行モード中であると判定された場合の処理（ステップＳ８１７Ｉ以降の処理）について説明する。

ステップＳ８１７Ｉでは、ＭＰＵ４２は、特別遊技実行処理を実行する。

【０８５９】

図８４は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。

特別遊技実行処理では、ＭＰＵ４２は、図８４に示すように、ステップＳ４１０１～Ｓ４１１１を実行する。

ステップＳ４１０１では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に特別遊技付最有利結果フラグがセットされているか否かを判定する。

【０８６０】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０１にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４１０２以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０１にて特別遊技付最有利結果フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４１０２において、ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされているか否かを判定する。

【０８６１】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０２にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４１０３以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０２にて特別遊技中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４１０６以降の処理を実行する。

【０８６２】

まず、ステップＳ４１０２において、ＭＰＵ４２にて特別遊技中フラグがセットされていないと判定された場合の処理（ステップＳ４１０３以降の処理）について説明する。

ステップＳ４１０３では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に格納されている可変入賞用フラグをクリアする。

ステップＳ４１０４では、ＭＰＵ４２は、回転振分開始コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０４にて設定した回転振分開始コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段８２を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【０８６３】

ステップＳ４１０５では、ＭＰＵ４２は、特別遊技中フラグをＲＡＭ４４にセットする。その後、ＭＰＵ４２は、特別遊技実行処理を終了する。

【０８６４】

次に、ステップＳ４１０２において、ＭＰＵ４２にて特別遊技中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップＳ４１０６以降の処理）について説明する。

ステップＳ４１０６では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に可変入賞用フラグがセットされているか否かを判定する。換言すれば、ＭＰＵ４２は、特別遊技を実行し、ステップＳ４１０３にてＲＡＭ４４に格納されている可変入賞用フラグをクリアした後、可変入賞用スルーゲート８５への入球が発生し、ＲＡＭ４４に可変入賞用フラグがセットされたか否かを判定する。

【０８６５】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０６にて可変入賞用フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ４１０７以降の処理を実行することなく、特別遊技実行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０６にて可変入賞用フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ４１０７において、回転振分停止コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０７にて設定した回転振分停止コマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される回転振分停止コマンドに基づ

いて、回転振分手段８２を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

【０８６６】

ステップＳ４１０８では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に格納されている特別遊技中フラグをクリアする。

ステップＳ４１０９では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に格納されている特別遊技付最有利結果フラグに代えて最有利結果フラグをＲＡＭ４４にセットする。

【０８６７】

ステップＳ４１１０では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の各種カウンタエリア４４１に設けられたタイマカウンタＴにオープニング用の待機時間（待機期間）として「１０００」をセットする。このタイマカウンタＴにセットされた値は、タイマ割込み処理の実行の都度、前回値に１を減算して更新される。したがって、オープニング用の待機時間は２ｓｅｃとなる。なお、オープニング用の待機時間は、これに限定されることはなく任意である。

【０８６８】

ステップＳ４１１１では、ＭＰＵ４２は、オープニングコマンドを設定する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。このオープニングコマンドは、開閉実行モードへの移行の契機となった遊技結果の情報を含んでいる。ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１１１にて設定したオープニングコマンドを音声発光制御装置５に送信する。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信されるオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードへの移行を認識し、所定の処理を実行する。この処理については、後に詳細に説明する。

【０８６９】

遊技状態移行処理の説明に戻り、図８３を参照してステップＳ８１１以降の処理について説明する。

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１７Ｉの特別遊技実行処理を実行した後、ステップＳ８１１において、大入賞口開閉処理を実行する。

ステップＳ８１２では、ＭＰＵ４２は、開閉カウンタＳＯＣの値が「０」以下であり、かつラウンドカウンタＲＣの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０８７０】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の少なくともいずれか一方が「０」以下ではないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１２にて開閉カウンタＳＯＣの値およびラウンドカウンタＲＣの値の双方が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１３において、タイマカウンタＴの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【０８７１】

ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下でないと判定した場合には、遊技状態移行処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ４２は、ステップＳ８１３にてタイマカウンタＴの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ８１４において、ＲＡＭ４４に記憶された開閉実行モード中フラグをクリアした後、開閉実行モード終了時の移行処理を実行する。その後、ＭＰＵ４２は、遊技状態移行処理を終了する。

【０８７２】

＜音声発光制御装置の電気的構成＞

図８５は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。

音声発光制御装置５は、図８５に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他

、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。

【０８７３】

ＲＯＭ５３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。

ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。

【０８７４】

ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、回転振分手段８２の回動体８２１を回転動作させる回動体駆動部８２３と、表示制御装置６とに接続されている。

ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５の駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、回動体駆動部８２３の駆動制御を実行して回動体８２１を回転させる。

また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。

なお、本参考形態では、回動体駆動部８２３の駆動制御は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて実行しているが、主制御装置４のＭＰＵ４２にて実行してもよく、表示制御装置６のＭＰＵ６２にて実行してもよい。

【０８７５】

本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。以下、本参考形態において、前記参考形態とは異なる各種処理の内容について説明する。

【０８７６】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図８６は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態と略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１２の処理を実行した後、ステップＳ２４１３の処理を実行する前に、図８６に示すように、ステップＳ２４１４Ｉ～Ｓ２４１９Ｉの処理を実行する。

【０８７７】

ステップＳ２４０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０１にて各コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４０２において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であるか否かを判定する。

【０８７８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０３に

おいて、遊技結果の種類に対応した図柄決定処理を実行する。この図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の奇数の数字または同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定し、遊技結果が「低確結果」であると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として同一の偶数の数字を有する図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、奇数および偶数の数字は、抽選などによってランダムに決定される。

【０８７９】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０２にて遊技結果が「最有利結果」（「特別遊技付最有利結果」を含む）または「低確結果」でないと判定した場合には、ステップＳ２４０４において、種別コマンドの内容に基づいて、遊技結果が「通常外れ結果」であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」でないと判定した場合、すなわち遊技結果が「特別外れ結果」、「非明示少ラウンド高確結果」、および「明示少ラウンド高確結果」のいずれかである場合には、ステップＳ２４０５において、共通用の図柄決定処理を実行する。この共通用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として特別な図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせではなく、当否抽選において「通常外れ結果」となった場合に選択されることのない互いに異なる数字を有する特別な図柄の組み合わせ（例えば「３・４・１」）を決定する。なお、この特別な図柄の組み合わせは、遊技結果の種類に関わらず同一である。

【０８８０】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０４にて遊技結果が「通常外れ結果」であると判定した場合には、ステップＳ２４０６において、通常外れ用の図柄決定処理を実行する。この通常外れ用の図柄決定処理では、ＭＰＵ５２は、変動用コマンドの内容に基づいて、リーチ表示が発生するか否かを判定する。

【０８８１】

ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生すると判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果としてリーチ表示の図柄の組み合わせに係る情報を決定する。なお、リーチ表示の図柄の組み合わせは、抽選などによってランダムに決定される。

これに対して、ＭＰＵ５２は、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる停止結果として前述した各図柄の組み合わせとは異なる図柄の組み合わせに係る情報を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、同一の数字を有する図柄の組み合わせ、特別な図柄の組み合わせ、およびリーチ表示の図柄の組み合わせのいずれとも異なる組み合わせの図柄を抽選などによってランダムに決定する。

【０８８２】

ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０７において、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７では、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【０８８３】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【０８８４】

ステップＳ２４０８では、ＭＰＵ５２は、変動開始コマンドと、ステップＳ２４０３、ステップＳ２４０５、およびステップＳ２４０６のいずれかの処理にて決定した停止結果

に係る情報を含む停止結果コマンドとを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに変動開始コマンドおよび停止結果コマンドを記憶する。これらの変動開始コマンドおよび停止結果コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０８８５】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドおよび停止結果コマンドに基づいて、変動表示の開始および停止結果の表示を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、変動表示を開始した後、ＭＰＵ５２にて決定された停止結果を有効ラインＬ上に最終的に停止表示させる。

【０８８６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０８の処理を実行した後、またはステップＳ２４０１にて変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４０９以降の処理を実行する。

ステップＳ２４０９では、ＭＰＵ５２は、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。

【０８８７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していると判定した場合には、前記参考形態と同様に、ステップＳ２４１０以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４０９にてオープニングコマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１４Ｉ以降の処理を実行する。

【０８８８】

ステップＳ２４１４Ｉでは、ＭＰＵ５２は、回転振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０８８９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｉにて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１６Ｉ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｉにて回転振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｉにおいて、回転振分開始用演出の決定処理を実行する。回転振分開始用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分開始用演出の内容を選択する。この回転振分開始用演出は、回転振分手段８２を特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

【０８９０】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、回動体駆動部８２３の駆動制御を実行して回動体８２１の回転を開始させることによって、回転振分手段８２を特定誘導状態に設定する。

【０８９１】

さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１５Ｉの回転振分開始用演出の決定処理にて決定した回転振分開始用演出に係る回転振分開始用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに

回転振分開始用演出コマンドを記憶する。この回転振分開始用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０８９２】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された回転振分開始用演出コマンドに基づいて、回転振分開始用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された回転振分開始用演出を実行する。

【０８９３】

ステップＳ２４１５Ｉの処理を実行した後、またはステップＳ２４１４Ｉにて回転振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｉにおいて、回転振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【０８９４】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｉにて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１８Ｉ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｉにて回転振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１７Ｉにおいて、回転振分停止用演出の決定処理を実行する。回転振分停止用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、回転振分停止用演出の内容を選択する。この回転振分停止用演出は、回転振分手段８２を通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。

【０８９５】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、回動体駆動部８２３の駆動制御を実行して回動体８２１の回転を停止させることによって、回転振分手段８２を通常誘導状態に設定する。

【０８９６】

さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１７Ｉの回転振分停止用演出の決定処理にて決定した回転振分停止用演出に係る回転振分停止用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに回転振分停止用演出コマンドを記憶する。この回転振分停止用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０８９７】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された回転振分停止用演出コマンドに基づいて、回転振分停止用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された回転振分停止用演出を実行する。

【０８９８】
ステップＳ２４１７Ｉの処理を実行した後、またはステップＳ２４１６Ｉにて回転振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１８Ｉにおいて、開放入賞コマンドを受信しているか否かを判定する。
【０８９９】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１８Ｉにて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１８Ｉにて開放入賞コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１９Ｉにおいて、開放入賞用演出の決定処理を実行する。開放入賞用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、開放入賞用演出の内容を選択する。この開放入賞用演出は、開放入賞装置８４の開閉扉８４２を開放状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。
【０９００】
また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【０９０１】
さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１９Ｉの開放入賞用演出の決定処理にて決定した開放入賞用演出に係る開放入賞用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに開放入賞用演出コマンドを記憶する。この開放入賞用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【０９０２】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された開放入賞用演出コマンドに基づいて、開放入賞用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された開放入賞用演出を実行する。
【０９０３】
ステップＳ２４１９Ｉの処理を実行した後、またはステップＳ２４１８Ｉにて開放入賞コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１３以降の処理を実行する。
【０９０４】
ステップＳ２４１３では、ＭＰＵ５２は、その他の処理を実行する。その他の処理では、ＭＰＵ５２は、例えば、ＭＰＵ４２から送信された開放コマンド、閉鎖コマンドおよびエンディングコマンドに基づいて、開閉実行モード用の演出を進行させるための処理を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出決定処理を終了する。
【０９０５】
＜特別遊技の流れについて＞
図８７は、特別遊技を実行する前の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。図８８は、特別遊技を実行している状態の図柄表示装置、可変入賞装置、および開放入賞装置を示す図である。
ＭＰＵ４２は、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合に特別遊技を実行する。

なお、ＭＰＵ４２は、下作動口２６への入賞に基づく大当たり種別カウンタＣ２の値に対して大当たりの種別の抽選を行う場合にのみ、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分け可能となっている。

【０９０６】

まず、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合には、ＭＰＵ６２は、高速変動期間の経過後、ＭＰＵ５２から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「７・７・７」）を有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図８７（Ａ）参照）。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードに移行する。

【０９０７】

「最有利結果」では、開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、長時間態様で１５回実行される。

開閉実行モードでは、ＭＰＵ６２は、図８７（Ｂ）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。

【０９０８】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段８２は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体８２１に向かって流下した後、回動体８２１にて穴８０３に誘導されたり、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることになる（図７４参照）。

なお、本参考形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口８３の鉛直上方側に配置された釘ＮＬの配置や間隔を変更し、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

【０９０９】

そして、穴８０３に入球した遊技球は、案内管８２７を介してスルーゲート３１Ｉに入球した後、可変入賞装置２７Ｉに向かって流下することになる。

可変入賞装置２７Ｉや、開放入賞装置８４に向かって流下した遊技球は、大入賞口２７１の開放に際して大入賞口２７１に入賞することになる。

なお、「最有利結果」では、特別遊技は実行していないので、開閉扉８４２は、開放始動口８３への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

【０９１０】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモードは、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、ＭＰＵ６２は、図８７（Ｃ）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。

【０９１１】

ここで、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも下作動口２６に入賞する確率を高くすることができる。

具体的には、高頻度サポートモードでは、回転振分手段８２は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体８２１に向

かって流下した後、回動体８２１にて穴８０３に誘導されることになる（図７４矢印Ｂ参照）。

【０９１２】

そして、穴８０３に入球した遊技球は、案内管８２７を介してスルーゲート３１Ｉに入球し、このスルーゲート３１Ｉへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が電役開放状態への移行に対応した結果であった場合には、下作動口２６に設けられた電動役物２６１は、所定の態様で開放状態となる。

下作動口２６への入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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。

したがって、高頻度サポートモードでは、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、遊技を有利に進めることができる。

【０９１３】

次に、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から受信したパターンコマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図４参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本参考形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。

そして、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、ＭＰＵ６２は、高速変動期間の経過後、ＭＰＵ５２から受信した停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「７・７・７」）を有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図８７（Ｄ）参照）。その後、パチンコ機１は、特別遊技を実行する。

なお、本参考形態では、振分抽選において「特別遊技付最有利結果」に振り分けられた場合には、ＭＰＵ６２は、停止結果として、同一の数字を有する図柄の組み合わせ（本参考形態では「７・７・７」）を有効ラインＬ上に停止表示させているが、振分抽選において「最有利結果」に振り分けられた場合とは異なる図柄の組み合わせ（例えば「Ｖ・Ｖ・Ｖ」）を有効ラインＬ上に停止表示させてもよい。

【０９１４】

「特別遊技付最有利結果」では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信される回転振分開始コマンドに基づいて、回転振分手段８２を特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

具体的には、ＭＰＵ５２は、回転振分手段８２を特定誘導状態に設定し、ＭＰＵ６２は、当否抽選の結果を報知した後、図８８（Ａ）に示すように、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された回転振分開始用演出を実行する。

ここで、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選モードは、高確率モードに設定されたままとなっており、サポートモードは、ステップＳ８１５Ｉの処理によって、高頻度サポートモードフラグをクリアしているので、低頻度サポートモードに設定されている。換言すれば、回転振分開始用演出を実行する際、当否抽選において「大当たり当選」となって、振分抽選において「非明示少ラウンド高確結果（少ラウンド対応の潜伏高確率結果）」に振り分けられた場合と同様の状態になっている。

【０９１５】

回転振分開始用演出では、ＭＰＵ６２は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。また、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに天使のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「クルーンを狙って！！」にて遊技者に対して遊技球をクルーンに入球させることを示唆する。

【０９１６】

回転振分手段８２の特定誘導状態では、回動体駆動部８２３は、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２４を－Ｚ軸方向側に位置させた後、回動体８２

１を回動させてクルーン誘導状態（図７６参照）および始動口誘導状態（図７７参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。

【０９１７】

クルーン誘導状態では、回動体８２１は、図７６に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２５を＋Ｚ軸方向側に位置させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球をクルーン８１のガイドレール８１１に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

【０９１８】

クルーン８１に誘導された遊技球は、側壁８１３に沿って旋回面８１２を旋回した後、各穴８１４～８１６のいずれかに入球することになる（図７５中矢印Ａ参照）。

クルーン８１の穴８１４に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴８０１に案内管８１８にて案内された後、この穴８０１から排出されて可変入賞用スルーゲート８５に入球することになる。

【０９１９】

可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球した場合には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信される回転振分停止コマンドに基づいて、回転振分手段８２を通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

回転振分停止用演出では、ＭＰＵ６２は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。また、ＭＰＵ６２は、図８８（Ｂ）に示すように、「Ｖ」の文字を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの画面全体に表示する。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードに移行する。

【０９２０】

回転振分手段８２の通常誘導状態では、回動体８２１は、図７４に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２４を＋Ｚ軸方向側に位置させて静止させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球を穴８０３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

【０９２１】

開閉実行モードは、１５回を上限回数としてラウンド遊技が行われるラウンド数規定モードに移行し、大入賞口２７１の開閉は、長時間態様で１５回実行される。

開閉実行モードでは、ＭＰＵ６２は、図８８（Ｃ）に示すように、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。

【０９２２】

ここで、開閉実行モードでは、回転振分手段８２は、通常誘導状態に設定されている。したがって、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、回動体８２１に向かって流下した後、回動体８２１にて穴８０３に誘導されたり、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることになる（図７４参照）。

なお、本参考形態では、右打ちルートに向かって発射された遊技球は、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることができるようになっているが、開放始動口８３の鉛直上方側に配置された釘ＮＬの配置や間隔を変更し、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることができないようになっていてもよい。

【０９２３】

そして、穴８０３に入球した遊技球は、案内管８２７を介してスルーゲート３１Ｉに入球した後、可変入賞装置２７Ｉに向かって流下することになる。

可変入賞装置２７Ｉや、開放入賞装置８４に向かって流下した遊技球は、大入賞口２７１の開放に際して大入賞口２７１に入賞することになる。

なお、開閉実行モードでは、特別遊技は実行していないので、開閉扉８４２は、開放始動口８３への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることはない。

【０９２４】

開閉実行モードの終了後、当否抽選モードは、高確率モードに移行し、サポートモード

は、高頻度サポートモードに移行する。高頻度サポートモードでは、ＭＰＵ６２は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する（図８７（Ｃ）参照）。

【０９２５】

これに対して、クルーン８１の穴８１５，８１６に遊技球が入球した場合には、この遊技球は、遊技領域に形成された穴８０２に案内管８１９にて案内された後、この穴８０２から排出されてスルーゲート３１Ｉに入球することになる。

なお、この場合には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信される回転振分停止コマンドを受信することはないので、回転振分手段８２の特定誘導状態を維持する。

【０９２６】

始動口誘導状態では、回動体８２１は、図７７に示すように、回動軸８２２を中心として回動体８２１を回動させて案内面８２６を＋Ｚ軸方向側に位置させることによって、回動体８２１に向かって流下してきた遊技球を開放始動口８３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

開放始動口８３に誘導された遊技球は、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることになる（図７７参照）。

なお、本参考形態では、開放始動口８３に誘導された遊技球は、開放始動口８３や、アウト口２８１に入球したり、開放入賞装置８４に向かって流下したりすることになっているが、開放始動口８３のみに入球するようになっていてもよい。

【０９２７】

特別遊技の実行中では、開閉扉８４２は、開放始動口８３への遊技球の入球に基づいて開放状態に設定されることになる。

開放始動口８３への遊技球の入球に基づいて開閉扉８４２を開放状態に設定した場合には、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信される開放入賞コマンドに基づいて、開閉扉８４２を開放状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図８８（Ｄ）に示すように、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された開放入賞用演出を実行する。

【０９２８】

開放入賞演出では、ＭＰＵ６２は、遊技者に右打ちを示唆すべく右向き矢印を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に表示する。また、ＭＰＵ６２は、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「チャージ中！！」にて遊技者に対して開閉扉８４２を開放状態に設定したことを示唆する。

なお、特別遊技の実行中では、ＭＰＵ６２は、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球するまでの間、開放始動口８３への遊技球の入球が発生する都度、開放入賞演出を実行することになる。そして、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球した場合には、ＭＰＵ６２は、前述したように、「Ｖ」の文字を図柄表示装置３６の表示画面Ｇの画面全体に表示する（図８８（Ｂ）参照）。その後、パチンコ機１は、開閉実行モードに移行する。

【０９２９】

このように、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート８５は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段として機能している。

また、本参考形態では、特別遊技実行処理は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、可変入賞用スルーゲート８５への入球に際して特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段として機能している。

そして、右下遊技手段８は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段として機能している。

【０９３０】

このような構成によれば、パチンコ機１は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状

態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段８を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９３１】

また、本参考形態では、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段として機能している。

また、本参考形態では、クルーン８１は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段として機能している。

そして、パチンコ機１は、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えている。

【０９３２】

このような構成によれば、右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン８１を備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【０９３３】

なお、本参考形態では、入球遅延手段としてクルーン８１を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、本参考形態では、クルーン８１は、３つの穴８１４～８１６を備えていたが、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させることができれば、１つの穴のみを備えていてもよい。また、例えば、回転体や、ゲート機構や、緩斜面などの他の機構を採用することによって、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させてもよい。

【０９３４】

また、本参考形態では、特別遊技払出手段として開放始動口８３および開放入賞装置８４を採用しているが、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出すことができれば、どのような構成を採用してもよい。例えば、大入賞口や、Ｖ入賞口や、一般入賞口や、各作動口などを採用してもよい。

また、本参考形態では、特別遊技払出手段および入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路として右打ちルートを採用しているが、左打ちルートを採用してもよく、大入賞口の内部のルートや、役物の内部のルートなどの他のルートを採用してもよい。

【０９３５】

ここで、本参考形態では、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、クルーン８１にて遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させる期間の長さに応じて遊技者に利益を付与している。

したがって、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段としても機能している。

【０９３６】

このような構成によれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９３７】

なお、本参考形態では、期間利益付与手段として開放始動口８３および開放入賞装置８４を採用し、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて開放入賞装置８４の開放回数を増加させることによって、遊技球を増加させて遊技者に利益を付与していたが、遊技者に利益を付与することができれば、どのようなものを遊技者に付与してもよい。例えば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機１の遊技を有利に進められる状況を付与してもよい。

【０９３８】

また、本参考形態では、開放始動口８３は、遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段として機能し、開放入賞装置８４は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段として機能している。そして、開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されている。

【０９３９】

このような構成によれば、開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口８３に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９４０】

また、本参考形態では、開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口８３への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有している。具体的には、開放入賞装置８４は、ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合に非規制状態となり、ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合に規制状態となっている。

そして、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、開放入賞装置８４を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、開放入賞装置８４を規制状態に切り替える規制状態切替手段として機能している。

【０９４１】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９４２】

なお、本参考形態では、開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、開放始動口８３への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、開放入賞用の入賞処理は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を規制状態に切り替えていた。

【０９４３】

これに対して、開放入賞装置８４は、開放始動口８３に遊技球が入球した後、遊技領域

を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、開放始動口８３に遊技球が入球した後、遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有していてもよい。このように構成した場合には、パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えていればよい。

【０９４４】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９４５】

ここで、本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５および下作動口２６に至る左打ちルート（第１の経路）と、開放始動口８３および開放入賞装置８４に至り、左打ちルートとは異なる右打ちルート（第２の経路）とを備えている。

そして、前述した規制状態切替手段および入球待機期間切替手段は、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段として機能している。

【０９４６】

このような構成によれば、発射抑制手段は、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４を狙って右打ちルートに向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０９４７】

なお、本参考形態では、発射抑制手段は、開放入賞装置８４を非規制状態または規制状態に切り替えることや、開放入賞装置８４を第１の入球待機期間または第２の入球待機期間に切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制しているが、開放始動口８３および開放入賞装置８４の状態を切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制することができれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４のどのような状態を切り替えてもよい。例えば、発射抑制手段は、開放入賞装置８４を入球可能に設定する時間の長さを切り替えることによって、右打ちルートに向かって遊技球を発射させることを抑制してもよい。

【０９４８】

また、本参考形態では、クルーン８１は、遊技球を旋回させる旋回面８１２を有している。そして、穴８１４は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする案内可能穴として機能し、穴８１５，８１６は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする案内不能穴として機能している。

【０９４９】

このような構成によれば、クルーン８１は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする穴８１４と、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする穴８１５，８１６とを備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン８１の構成を簡素にすることができる。

【０９５０】

また、本参考形態では、回転振分手段８２は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【０９５１】

このような構成によれば、パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、回転振分手段８２にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９５２】

なお、本参考形態では、特別振分手段として回転振分手段８２を採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【０９５３】

また、本参考形態では、回転振分手段８２は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段８２を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段８２を通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

【０９５４】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段８２を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段８２を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段８２が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９５５】

また、本参考形態では、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、遊技盤２の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤２の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを流下する遊技球を振り分けている。

【０９５６】

このような構成によれば、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、遊技盤２の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤２の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

【０９５７】

ここで、本参考形態では、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８２にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８２にて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機１を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下

する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート８５でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。例えば、特定入球手段は、大入賞口や、Ｖ入賞口や、一般入賞口や、各作動口などであってもよい。

また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機１の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

【０９５８】

このような構成によれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８２にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８２にて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９５９】

ここで、本参考形態では、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、遊技盤２の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤２の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、右打ちルートを流下する遊技球を振り分けている。

したがって、パチンコ機１は、遊技領域を流下する遊技球を第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに振り分ける回転振分手段８２を備えている。そして、回転振分手段８２は、遊技盤２の表面を通すことによって第１の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤２の裏面を通すことによって第２の振分流路に遊技球を振り分けている。

【０９６０】

このような構成によれば、回転振分手段８２は、遊技盤２の表面を通すことによって第１の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤２の裏面を通すことによって第２の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

【０９６１】

なお、本参考形態では、第１の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに至る流路を採用し、第２の振分流路は、特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けない流路を採用しているが、第１の振分流路および第２の振分流路は、どのような流路を採用してもよい。例えば、第１の振分流路および第２の振分流路は、大入賞口に至る流路、Ｖ入賞口に至る流路、一般入賞口に至る流路、各作動口に至る流路、またはスルーゲートに至る流路などであってもよい。また、これらの流路は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。

【０９６２】

ここで、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート８５は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第１次の入球領域に遊技球を入球可能とする第１次の流路として機能している。

また、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、開放入賞口８４１への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行させるという第２次の利益（第１次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第２次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第２次の入球領域に遊技球を入球可能とする第２次の流路として機能している。

さらに、下作動口２６や、アウト口２８は、下作動口２６への入球が発生した場合には

、３個の賞球の払い出しを実行し、アウト口２８への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第３次の利益（第２次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第３次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第３次の入球領域に遊技球を入球可能とする第３次の流路として機能している。

そして、回転振分手段８２は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【０９６３】

このような構成によれば、パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９６４】

ここで、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤２の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なっている。具体的には、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤２の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤２の裏面に流路を形成している。

【０９６５】

このような構成によれば、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤２の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機１は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤２の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【０９６６】

なお、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤２の表裏方向における３つの流路を形成する面が互いに異なっているが、流路の数は、３つでなくてもよく、２つ以上の複数であればよい。

また、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路は、遊技盤２の表面に流路を形成し、通常誘導状態の流路は、遊技盤２の裏面に流路を形成しているが、遊技盤２の表裏方向における流路を形成する面は、これとは逆であってもよい。

【０９６７】

ここで、本参考形態では、クルーン誘導状態の流路は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段としてのクルーン８１を備えている。

そして、パチンコ機１は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口８３および開放入賞装置８４に入球した場合には、即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を付与する付与処理を行っている。

【０９６８】

このような構成によれば、パチンコ機１は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口８３および開放入賞装置８４に入球した場合には、即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を付与する付与処理

を行うので、遊技者は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するのを待っている間であっても即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【０９６９】

ここで、本参考形態では、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

【０９７０】

このような構成によれば、回転振分手段８２は、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９７１】

このような本参考形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）パチンコ機１は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する右下遊技手段８を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９７２】

（２）右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、右下遊技手段８は、遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内し、この遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に入球させるまでの時間を遅延させるクルーン８１を備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、右打ちルートに向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【０９７３】

（３）開放入賞装置８４は、開放始動口８３への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、開放始動口８３に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（４）パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合に、開放入賞装置８４を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、開放入賞装置８４を規制状態に切り替える開放入賞用の入賞処理を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、開放始動口８３を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９７４】

（５）クルーン８１は、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内可能とする穴８１４と、旋回面８１２を旋回する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に案内不能とする穴８１５，８１６とを備えているので、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、クルーン８１の構成を簡素にすることができる。
（６）パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、回転振分手段８２にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【０９７５】
（７）パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、回転振分手段８２を特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、回転振分手段８２を通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて回転振分手段８２が特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（８）回転振分手段８２は、特定誘導状態では、遊技盤２の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、通常誘導状態では、遊技盤２の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

【０９７６】
（９）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、主制御装置４にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特別遊技実行処理にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（１０）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８２にて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８２にて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（１１）回転振分手段８２は、遊技盤２の表面を通すことによって第１の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤２の裏面を通すことによって第２の振分流路に遊技球を振り分けるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。

【０９７７】
（１２）パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
（１３）クルーン誘導状態の流路、および始動口誘導状態の流路と、通常誘導状態の流路とは、遊技盤２の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、パチンコ機１は、遊技球の流れを多様化することができる。また、パチンコ機１は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、クルーン誘導状態の流路、始動口誘導状態の流路、および通常誘導状態の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤２の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【０９７８】
（１４）パチンコ機１は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するまでの間に、始動口誘導状態の流路を流下する他の遊技球が開放始動口８３および開放入賞装置８４に入球した場合には、即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、クルーン８１にて可変入賞用スルーゲート８５に案内された遊技球が可変入賞用スルーゲート８５に入球するのを待っている間であっても即座に１５個の賞球の払い出しを実行させて第２次の利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【０９７９】
〔参考形態Ｊ〕
以下、本発明の参考形態Ｊを図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【０９８０】
図８９は、本発明の参考形態Ｊに係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図８９では、鉛直上方向をＺ軸方向とし、このＺ軸に直交する２軸をＸ，Ｙ軸として説明する。以下の図面においても同様である。
前記参考形態Ｉでは、右下遊技手段８は、前述した可変入賞装置２７Ｉ、カバー２９Ｉ、およびスルーゲート３１Ｉを備えている他、クルーン８１と、回転振分手段８２と、開放始動口８３と、開放入賞装置８４と、アウト口２８１と、可変入賞用スルーゲート８５とを備えていた。
これに対して、本参考形態では、右下遊技手段８は、図８９に示すように、回転振分手段８２に代えて、移動振分手段８６Ｊを備えている点で前記参考形態Ｉと異なる。なお、本参考形態では、遊技盤２は、穴８０３を有していない点でも前記参考形態Ｉと異なる。
【０９８１】
移動振分手段８６Ｊは、全体略三角柱状に形成された移動体８６１と、移動体８６１を水平方向（Ｘ軸方向）に沿って移動自在に支持する移動軸８６２と、移動体８６１を駆動する移動体駆動部８６３とを備えている。そして、遊技盤２は、移動軸８６２を挿通させるとともに、水平方向を長手方向とするように形成された長穴８０４を有している。
移動体８６１は、－Ｘ軸方向側に形成された案内面８６４と、＋Ｘ軸方向側に形成された案内面８６５とを有している。
【０９８２】
図９０は、移動体を移動させたクルーン誘導状態を示す図である。図９１は、移動体を移動させた始動口誘導状態を示す図である。
移動体８６１は、図８９～９１に示すように、通常誘導状態、クルーン誘導状態、および始動口誘導状態の３つの誘導状態を有している。
通常誘導状態では、移動体８６１は、図８９に示すように、移動軸８６２を＋Ｘ軸方向側に移動させて案内面８６４，８６５を釘ＮＬ３Ｊ群の下方に静止させることによって、釘ＮＬ３Ｊ群および釘ＮＬ４Ｊ群の間を通って流下してきた遊技球を、そのまま流下させてスルーゲート３１Ｉに誘導する（図中矢印Ｂ参照）。
【０９８３】
クルーン誘導状態では、移動体８６１は、図９０に示すように、移動軸８６２を－Ｘ軸方向側に移動させて案内面８６４を釘ＮＬ３Ｊ群および釘ＮＬ４Ｊ群の間に位置させることによって、移動体８６１に向かって流下してきた遊技球をクルーン８１のガイドレール８１１に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。
始動口誘導状態では、移動体８６１は、図９１に示すように、移動軸８６２を更に－Ｘ軸方向側に移動させて案内面８６５を釘ＮＬ３Ｊ群および釘ＮＬ４Ｊ群の間に位置させることによって、移動体８６１に向かって流下してきた遊技球を開放始動口８３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。

【０９８４】
移動体駆動部８６３は、移動体８６１を駆動することによって移動体８６１を通常誘導状態および特定誘導状態のいずれかに設定する。
通常誘導状態では、移動体駆動部８６３は、移動軸８６２を＋Ｘ軸方向側に移動させて案内面８６４，８６５を釘ＮＬ３Ｊ群の下方に静止させる。
特定誘導状態では、移動体駆動部８６３は、移動軸８６２を－Ｘ軸方向側に移動させて案内面８６４，８６５を釘ＮＬ３Ｊ群および釘ＮＬ４Ｊ群の間に位置させた後、移動体８６１を移動させてクルーン誘導状態（図９０参照）および始動口誘導状態（図９１参照）の間を往復させるようにして左右に揺動する。
【０９８５】
本参考形態では、主制御装置４は、前記参考形態Ｉとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、特別遊技実行処理は、前記参考形態Ｉとは異なっている。以下、本参考形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。
【０９８６】
図９２は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。
特別遊技実行処理では、ＭＰＵ４２は、図９２に示すように、ステップＳ４１０１～Ｓ４１１１を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０４の処理に代えて、ステップＳ４１０４Ｊの処理を実行し、ステップＳ４１０７の処理に代えて、ステップＳ４１０７Ｊの処理を実行する点で前記参考形態Ｉと異なる。
【０９８７】
ステップＳ４１０４Ｊでは、ＭＰＵ４２は、移動振分開始コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０４Ｊにて設定した移動振分開始コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される移動振分開始コマンドに基づいて、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０９８８】
ステップＳ４１０７Ｊでは、ＭＰＵ４２は、移動振分停止コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０７Ｊにて設定した移動振分停止コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される移動振分停止コマンドに基づいて、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に設定したことを認識し、所定の処理を実行する。
【０９８９】
＜音声発光制御装置の電気的構成＞
図９３は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
音声発光制御装置５は、図９３に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。
【０９９０】
ＲＯＭ５３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。
ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。

【０９９１】
ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、移動振分手段８６Ｊの移動体８６１を移動動作させる移動体駆動部８６３と、表示制御装置６とに接続されている。
ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５の駆動制御を実行する。また、ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、移動体駆動部８６３の駆動制御を実行して移動体８６１を移動させる。
また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。
なお、本参考形態では、移動体駆動部８６３の駆動制御は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて実行しているが、主制御装置４のＭＰＵ４２にて実行してもよく、表示制御装置６のＭＰＵ６２にて実行してもよい。
【０９９２】
本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｉとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出決定処理は、前記参考形態Ｉとは異なっている。以下、本参考形態における演出決定処理の内容について説明する。
【０９９３】
＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞
図９４は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図９４に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｉ～Ｓ２４１７Ｉの処理に代えて、ステップＳ２４１４Ｊ～Ｓ２４１７Ｊの処理を実行する点で前記参考形態Ｉと異なる。
【０９９４】
ステップＳ２４１４Ｊでは、ＭＰＵ５２は、移動振分開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【０９９５】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｊにて移動振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１６Ｊ以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｊにて移動振分開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｊにおいて、移動振分開始用演出の決定処理を実行する。移動振分開始用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分開始用演出の内容を選択する。この移動振分開始用演出は、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、移動振分開始用演出は、前記参考形態Ｉにおける回転振分開始用演出と同一の演出となっている。
【０９９６】
また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
また、ＭＰＵ５２は、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、移動体駆動部８６３の駆動制御を実行して移動体８６１の移動を開始させることによって、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に設定する。
【０９９７】
さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１５Ｊの移動振分開始用演出の決定処理にて決定した移動振分開始用演出に係る移動振分開始用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰ

Ｕ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに移動振分開始用演出コマンドを記憶する。この移動振分開始用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【０９９８】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された移動振分開始用演出コマンドに基づいて、移動振分開始用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された移動振分開始用演出を実行する。

【０９９９】

ステップＳ２４１５Ｊの処理を実行した後、またはステップＳ２４１４Ｊにて移動振分開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｊにおいて、移動振分停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１０００】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｊにて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１８Ｉ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｊにて移動振分停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１７Ｊにおいて、移動振分停止用演出の決定処理を実行する。移動振分停止用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、移動振分停止用演出の内容を選択する。この移動振分停止用演出は、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に設定したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、移動振分停止用演出は、前記参考形態Ｉにおける回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

【１００１】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

また、ＭＰＵ５２は、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、移動体駆動部８６３の駆動制御を実行して移動体８６１の移動を停止させることによって、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に設定する。

【１００２】

さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１７Ｊの移動振分停止用演出の決定処理にて決定した移動振分停止用演出に係る移動振分停止用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに移動振分停止用演出コマンドを記憶する。この移動振分停止用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１００３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された移動振分停止用演出コマンドに基づいて、移動振分停止用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描

画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された移動振分停止用演出を実行する。

【１００４】

ステップＳ２４１７Ｊの処理を実行した後、またはステップＳ２４１６Ｊにて移動振分停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｉと同様に、ステップＳ２４１８Ｉ以降の処理を実行する。

【１００５】

このように、本参考形態では、移動振分手段８６Ｊは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【１００６】

このような構成によれば、パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段８６Ｊを備えているので、遊技者は、移動振分手段８６Ｊにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１００７】

なお、本参考形態では、特別振分手段として移動振分手段８６Ｊを採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【１００８】

また、本参考形態では、移動振分手段８６Ｊは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有している。

そして、特別遊技実行処理は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に切り替える振分状態切替手段として機能している。

【１００９】

このような構成によれば、パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段８６Ｊが特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１０】

ここで、本参考形態では、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、移動振分手段８６Ｊにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、移動振分手段８６Ｊにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機１を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート８５でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機

１の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

【１０１１】

このような構成によれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、移動振分手段８６Ｊにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、移動振分手段８６Ｊにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１２】

ここで、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート８５は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第１次の入球領域に遊技球を入球可能とする第１次の流路として機能している。

また、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、開放入賞口８４１への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行させるという第２次の利益（第１次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第２次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第２次の入球領域に遊技球を入球可能とする第２次の流路として機能している。

さらに、下作動口２６や、アウト口２８は、下作動口２６への入球が発生した場合には、３個の賞球の払い出しを実行し、アウト口２８への入球が発生した場合には、賞球の払い出しを実行させないという第３次の利益（第２次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第３次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第３次の入球領域に遊技球を入球可能とする第３次の流路として機能している。

そして、移動振分手段８６Ｊは、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【１０１３】

このような構成によれば、パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段８６Ｊを備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１４】

ここで、本参考形態では、移動振分手段８６Ｊは、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させている。そして、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっている。

これに対して、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、同一になっていなくてもよく、例えば、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きくなっていてもよい。

【１０１５】

このような構成によれば、移動振分手段８６Ｊは、特定誘導状態では、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、始動口誘導状態の流路に遊技球を流下させる割合は、クルーン誘導状態の流路に遊技球を流下させる割

合よりも大きいので、遊技者は、クルーン誘導状態の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１６】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｉにおける（１）～（５），（９），（１４）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１５）パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける移動振分手段８６Ｊを備えているので、遊技者は、移動振分手段８６Ｊにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１７】

（１６）パチンコ機１は、特別遊技を実行している場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされている場合）に、移動振分手段８６Ｊを特定誘導状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合（ＲＡＭ４４に特別遊技中フラグがセットされていない場合）に、移動振分手段８６Ｊを通常誘導状態に切り替える特別遊技実行処理を備えているので、遊技者は、特別遊技実行処理にて移動振分手段８６Ｊが特定誘導状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（１７）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、移動振分手段８６Ｊにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、移動振分手段８６Ｊにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１８】

（１８）パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる移動振分手段８６Ｊを備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０１９】

〔参考形態Ｋ〕

以下、本発明の参考形態Ｋを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１０２０】

図９５は、本発明の参考形態Ｋに係る右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図９５では、鉛直上方向をＺ軸方向とし、このＺ軸に直交する２軸をＸ，Ｙ軸として説明する。以下の図面においても同様である。

前記参考形態Ｉでは、右下遊技手段８は、前述した可変入賞装置２７Ｉ、カバー２９Ｉ、およびスルーゲート３１Ｉを備えている他、クルーン８１と、回転振分手段８２と、開放始動口８３と、開放入賞装置８４と、アウト口２８１と、可変入賞用スルーゲート８５とを備えていた。

これに対して、本参考形態では、右下遊技手段８は、図９５に示すように、回転振分手段８２に代えて、回転振分手段８７Ｋを備えている点で前記参考形態Ｉと異なる。この回転振分手段８７Ｋは、遊技盤２に取り付けられた風車である。なお、本参考形態では、遊技盤２は、穴８０３を有していない点でも前記参考形態Ｉと異なる。

【１０２１】
図９６は、回転振分手段にて遊技球をクルーンに誘導した状態を示す図である。図９７は、回転振分手段にて遊技球を開放始動口に誘導した状態を示す図である。
回転振分手段８７Ｋは、図９６に示すように、回転振分手段８７Ｋに向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中反時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段８７Ｋに向かって流下してきた遊技球をクルーン８１のガイドレール８１１に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。
回転振分手段８７Ｋは、図９７に示すように、回転振分手段８７Ｋに向かって流下してきた遊技球を受けることによって、図中時計回りに回転し（図中矢印方向）、回転振分手段８７Ｋに向かって流下してきた遊技球を開放始動口８３に誘導する（図中矢印Ｂ参照）。
【１０２２】
本参考形態では、主制御装置４は、前記参考形態Ｉとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、特別遊技実行処理は、前記参考形態Ｉとは異なっている。以下、本参考形態における特別遊技実行処理の内容について説明する。
【１０２３】
図９８は、特別遊技実行処理のフローチャートを示す図である。
特別遊技実行処理では、ＭＰＵ４２は、図９８に示すように、ステップＳ４１０１～Ｓ４１１１を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ４１０４の処理に代えて、ステップＳ４１０４Ｋの処理を実行し、ステップＳ４１０７の処理に代えて、ステップＳ４１０７Ｋの処理を実行する点で前記参考形態Ｉと異なる。
【１０２４】
ステップＳ４１０４Ｋでは、ＭＰＵ４２は、特別遊技開始コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０４Ｋにて設定した特別遊技開始コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される特別遊技開始コマンドに基づいて、特別遊技を開始したことを認識し、所定の処理を実行する。
【１０２５】
ステップＳ４１０７Ｋでは、ＭＰＵ４２は、特別遊技停止コマンドを設定する。また、ＭＰＵ４２は、通常処理のステップＳ３０１において、ステップＳ４１０７Ｋにて設定した特別遊技停止コマンドを音声発光制御装置５に送信する。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される特別遊技停止コマンドに基づいて、特別遊技を停止したことを認識し、所定の処理を実行する。
【１０２６】
＜音声発光制御装置の電気的構成＞
図９９は、音声発光制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
音声発光制御装置５は、図９９に示すように、音声発光制御基板５１と、この音声発光制御基板５１に実装されたＭＰＵ５２と、このＭＰＵ５２を構成しているＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４とを備えている。ここで、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３およびＲＡＭ５４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、およびデータ入出力回路などを複合的にチップ化した素子である。
【１０２７】
ＲＯＭ５３は、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、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要としない不揮発性記憶手段である。
ＲＡＭ５４は、ＲＯＭ５３に記憶された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り、記憶している情報の保持に際して外部からの電力供給を必要とする揮発性記憶手段である。このＲＡＭ５４は、コマンドリスト格納エリア５４１や、各種カウンタエリア５４２や、サブ側保留情報格納エリア５４３などの各種エリアを有している。

【１０２８】
ＭＰＵ５２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ５２の入力ポートは、前述したように、主制御装置４に接続されている。ＭＰＵ５２の出力ポートは、各種ランプ部１２４，３７１～３７３と、スピーカ部１２５と、表示制御装置６とに接続されている。
ＭＰＵ５２は、主制御装置４から送信されるコマンドに基づいて、各種ランプ部１２４，３７１～３７３や、スピーカ部１２５の駆動制御を実行する。
また、ＭＰＵ５２は、これらのコマンドを解析した結果のコマンドを表示制御装置６に送信する。なお、音声発光制御装置５は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して表示制御装置６と電気的に接続されている。
【１０２９】
本参考形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態Ｉとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、演出決定処理は、前記参考形態Ｉとは異なっている。以下、本参考形態における演出決定処理の内容について説明する。
【１０３０】
＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞
図１００は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１００に示すように、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｉ～Ｓ２４１７Ｉの処理に代えて、ステップＳ２４１４Ｋ～Ｓ２４１７Ｋの処理を実行する点で前記参考形態Ｉと異なる。
【１０３１】
ステップＳ２４１４Ｋでは、ＭＰＵ５２は、特別遊技開始コマンドを受信しているか否かを判定する。
【１０３２】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｋにて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１６Ｋ以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１４Ｋにて特別遊技開始コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１５Ｋにおいて、特別遊技開始用演出の決定処理を実行する。特別遊技開始用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技開始用演出の内容を選択する。この特別遊技開始用演出は、特別遊技を開始したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、特別遊技開始用演出は、前記参考形態Ｉにおける回転振分開始用演出と同一の演出となっている。
【１０３３】
また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【１０３４】
さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１５Ｋの特別遊技開始用演出の決定処理にて決定した特別遊技開始用演出に係る特別遊技開始用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特別遊技開始用演出コマンドを記憶する。この特別遊技開始用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１０３５】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特別遊技開始用演出コマンドに基づいて、特別遊技開始用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいて

ＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された特別遊技開始用演出を実行する。

【１０３６】

ステップＳ２４１５Ｋの処理を実行した後、またはステップＳ２４１４Ｋにて特別遊技開始コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｋにおいて、特別遊技停止コマンドを受信しているか否かを判定する。

【１０３７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｋにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ステップＳ２４１８Ｉ以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１６Ｋにて特別遊技停止コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２４１７Ｋにおいて、特別遊技停止用演出の決定処理を実行する。特別遊技停止用演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、特別遊技停止用演出の内容を選択する。この特別遊技停止用演出は、特別遊技を停止したことを遊技者に報知するための演出である。なお、本参考形態では、特別遊技停止用演出は、前記参考形態Ｉにおける回転振分停止用演出と同一の演出となっている。

【１０３８】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１０３９】

さらに、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２４１７Ｋの特別遊技停止用演出の決定処理にて決定した特別遊技停止用演出に係る特別遊技停止用演出コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに特別遊技停止用演出コマンドを記憶する。この特別遊技停止用演出コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１０４０】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された特別遊技停止用演出コマンドに基づいて、特別遊技停止用演出を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、音声発光制御装置５のＭＰＵ５２にて選択された特別遊技停止用演出を実行する。

【１０４１】

ステップＳ２４１７Ｋの処理を実行した後、またはステップＳ２４１６Ｋにて特別遊技停止コマンドを受信していないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、前記参考形態Ｉと同様に、ステップＳ２４１８Ｉ以降の処理を実行する。

【１０４２】

このように、本参考形態では、回転振分手段８７Ｋは、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段として機能している。

【１０４３】

このような構成によれば、パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８７Ｋを備えているので、遊技者は、回転振分手段８７Ｋにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０４４】

なお、本参考形態では、特別振分手段として回転振分手段８７Ｋを採用しているが、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分けることができれば、どのような構成を採用してもよい。

【１０４５】

ここで、本参考形態では、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８７Ｋにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８７Ｋにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としても機能している。

なお、このようにパチンコ機１を構成する場合には、特定入球手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させる可変入賞用スルーゲート８５でなくてもよく、遊技領域を流下する遊技球を入球させることができれば、どのようなものであってもよい。また、特定利益付与手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す開放始動口８３および開放入賞装置８４でなくてもよく、遊技者に利益を付与することができれば、遊技者にとって有用な情報を付与してもよく、パチンコ機１の遊技を有利に進めることのできる状況を付与してもよく、どのようなものを付与してもよい。

【１０４６】

このような構成によれば、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８７Ｋにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８７Ｋにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０４７】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｉにおける（１）～（５），（９）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１９）パチンコ機１は、右打ちルートを流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける回転振分手段８７Ｋを備えているので、遊技者は、回転振分手段８７Ｋにて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０４８】

（２０）開放始動口８３および開放入賞装置８４は、回転振分手段８７Ｋにて遊技領域を流下する遊技球を可変入賞用スルーゲート８５に振り分けた後、可変入賞用スルーゲート８５に遊技球が入球する前に、回転振分手段８７Ｋにて開放始動口８３および開放入賞装置８４に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、開放始動口８３および開放入賞装置８４にて付与される利益を享受することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０４９】

〔参考形態Ｌ〕

以下、本発明の参考形態Ｌを図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省

略する。

【１０５０】

図１０１は、本発明の参考形態Ｌに係る遊技盤の正面図である。

前記参考形態Ｉでは、遊技盤２は、下作動口２６と、可変入賞装置２７Ｉと、スルーゲート３１Ｉとを備えていた。

これに対して、本参考形態では、遊技盤２は、図１０１に示すように、作動入賞装置２６Ｌと、可変入賞装置２７Ｌと、スルーゲート３１Ｌとを備えている点で前記参考形態Ｉと異なる。また、本参考形態では、遊技盤２は、可変入賞用スルーゲート８５の左下位置に設けられた等価入賞口８８Ｌを備えている点でも前記参考形態Ｉと異なる。

【１０５１】

図１０２は、右下遊技手段の近傍を拡大した遊技盤の拡大正面図である。図１０２では、鉛直上方向をＺ軸方向とし、このＺ軸に直交する２軸をＸ，Ｙ軸として説明する。以下の図面においても同様である。

作動入賞装置２６Ｌは、可変入賞装置２７Ｌの左側に隣接して設けられている。この作動入賞装置２６Ｌは、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する作動口２６１Ｌと、作動口２６１Ｌを開閉するための開閉扉２６２Ｌと、開閉扉２６２Ｌを駆動する作動入賞駆動部２６３Ｌとを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて作動入賞装置２６Ｌに遊技球を導くことができる。

【１０５２】

ここで、作動入賞装置２６Ｌは、その形態および位置を除いて前記参考形態Ｉにおける下作動口２６と同様の構成を備え、同様の機能を有している。

具体的には、作動口２６１Ｌ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ように遊技領域に形成された開口部に設けられている。この作動口２６１Ｌは、検知センサ３０３を備え、前記参考形態Ｉにおける下作動口２６と同様の機能を有している。パチンコ機１は、作動口２６１Ｌへの入球が発生した場合には３個の賞球の払い出しを実行する。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、上作動口２５および作動口２６１Ｌの賞球個数を相違させてもよい。

【１０５３】

また、開閉扉２６２Ｌは、矩形板状に形成されるとともに、作動口２６１Ｌの開口を閉鎖するようにして遊技盤２に設けられている。この開閉扉２６２Ｌは、前記参考形態Ｉにおける電動役物２６１と同様の機能を有している。

具体的には、開閉扉２６２Ｌは、遊技盤２の背面側に搭載された作動入賞駆動部２６３Ｌに連結されている。この開閉扉２６２Ｌは、作動入賞駆動部２６３Ｌにて駆動されることによって、閉鎖状態（非サポート状態または非ガイド状態）および開放状態（サポート状態またはガイド状態）のいずれかに設定される。閉鎖状態は、窓パネル１２３に向かって前進して遊技盤２から突出することによって、作動口２６１Ｌの開口を閉鎖した状態である。開放状態は、遊技盤２の内部に向かって後退して遊技盤２に埋没することによって、作動口２６１Ｌの開口を開放した状態である。

【１０５４】

したがって、遊技球は、開閉扉２６２Ｌを閉鎖状態に設定した場合には、作動口２６１Ｌに入賞することができず、開放状態に設定した場合には、作動口２６１Ｌに入賞することができる。

【１０５５】

なお、作動入賞装置２６Ｌは、前述した閉鎖状態および開放状態に代えて、作動口２６１Ｌに遊技球が入賞しにくい状態（閉鎖状態とは異なり遊技球の入球は可能な状態）と、作動口２６１Ｌに遊技球が入賞しやすい状態とを切り換える構成としてもよい。また、作動入賞装置２６Ｌは、このような切り換えを開閉扉２６２Ｌの設定によって行うのではな

く、作動口２６１Ｌの変位によって行う構成としてもよく、このように構成した場合には、作動入賞装置２６Ｌは、開閉扉２６２Ｌを備えていなくてもよい。

【１０５６】

ここで、パチンコ機１は、前記参考形態Ｉと同様に、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定することによって、作動口２６１Ｌへの遊技球の入賞を可能とする頻度が互いに異なる複数のサポートモードを有している。具体的には、パチンコ機１は、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する頻度が相対的に低い低頻度サポートモード（低頻度ガイド状態）と、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する頻度が相対的に高い高頻度サポートモード（高頻度ガイド状態）とを有している。

【１０５７】

低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選において、電役開放状態に当選する確率は同一（例えば、共に４／５）となっている。しかしながら、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、電役開放状態に当選した際に、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する回数が多く、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する１回の開放時間も長くなっている。また、高頻度サポートモードでは、１回の電役開放状態における各回の開放の間に、開閉扉２６２Ｌを閉鎖状態に設定する閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短くなっている。さらに、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、電動役物開放抽選を終えてから次回の電動役物開放抽選を行うまでに待機する時間として最低限確保される確保時間（役物用表示部３５における１回の変動表示の継続時間）が短くなっている。

【１０５８】

したがって、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードと比較して、遊技球は、作動口２６１Ｌに入賞しやすくなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を中程度として左打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側から中央部へとシフトさせることによって、作動口２６１Ｌよりも上作動口２５に入賞する確率を高くすることができる。また、高頻度サポートモードでは、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、上作動口２５よりも作動口２６１Ｌに入賞する確率を高くすることができる。

そして、作動口２６１Ｌへの入賞を検知した場合には、所定数の賞球の払い出しが実行されるので、高頻度サポートモードでは、遊技者は、遊技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。

【１０５９】

このように、本参考形態では、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球を発生させやすく、作動口２６１Ｌへの遊技球の入球を発生させにくい左打ちルート（第１の経路）と、作動口２６１Ｌへの遊技球の入球を発生させやすく、上作動口２５への遊技球の入球を発生させにくい右打ちルート（第２の経路）とを備えている。

【１０６０】

なお、低頻度サポートモードおよび高頻度サポートモードの構成は、これに限定されることはない。例えば、高頻度サポートモードは、電動役物開放抽選にて電役開放状態に当選する確率を低頻度サポートモードと比較して高くするように構成してもよい。また、例えば、複数種類の確保時間を用意し、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、短い確保時間を選択し易いように構成してもよく、選択される確保時間の平均を短くするように構成してもよい。さらに、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する回数、開放時間、および確保時間の各条件を組み合わせることによって、高頻度サポートモードは、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する頻度を低頻度サポートモードと比較して相対的に高くするように構成してもよい。

【１０６１】

可変入賞装置２７Ｌは、その大きさを除いて前記参考形態Ｉにおける可変入賞装置２７

Ｉと同様の構成を備えている。具体的には、可変入賞装置２７Ｌは、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく上向きに開口する大入賞口２７１と、大入賞口２７１を開閉するための開閉扉２７２と、開閉扉２７２を駆動する可変入賞駆動部２７３とを備えている。

なお、遊技者は、発射ハンドル１６の回転操作量を最大として右打ちし、遊技領域の上部における遊技球の到達位置を誘導レール２３の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトさせることによって、可変表示ユニット３３等を避けて可変入賞装置２７Ｌに遊技球を導くことができる。

【１０６２】

スルーゲート３１Ｌは、その位置を除いて前記参考形態Ｉにおけるスルーゲート３１Ｉと同様の構成を備えている。具体的には、スルーゲート３１Ｌは、遊技球の入球を検知する検知センサ３０６（図１０３参照）を備え、この検知センサ３０６は、遊技盤２の背面側に配設されている。なお、パチンコ機１は、各スルーゲート３１，３１Ｌへの入球が発生した場合には、各種入賞口への入球が発生した場合と異なり、賞球の払い出しを実行しない。

【１０６３】

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いい、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ずに遊技領域の流下を継続する態様も含む。ただし、以下の説明では、アウト口２８，２８１への遊技球の入球と明確に区別するために、各種入賞口への遊技球の入球を入賞とも表現する。また、スルーゲート３１，３１Ｌや、可変入賞用スルーゲート８５への入球とは、遊技領域に設けられたゲートを通過した後に遊技領域から排出されずに遊技領域の流下を継続することをいう。このスルーゲート３１，３１Ｌや、可変入賞用スルーゲート８５への入球についても各種入賞口への入球と同様に入賞とも表現する。

【１０６４】

等価入賞口８８Ｌは、可変入賞装置２７Ｌの左側の領域に設けられている。この等価入賞口８８Ｌは、遊技球の入球を検知する検知センサ３１０Ｌ（図１０３参照）を備え、この検知センサ３１０Ｌは、遊技盤２の背面側に配設されている。パチンコ機１は、検知センサ３１０Ｌの検知結果に基づいて、所定数の賞球の払い出しを実行する。具体的には、パチンコ機１は、等価入賞口８８Ｌへの入球が発生した場合には１個の賞球の払い出しを実行する。なお、検知センサ３１０Ｌは、遊技球の入賞を個別に検知できるものであれば、どのようなものであってもよく、例えば、電磁誘導型の近接センサなどを採用することができる。

【１０６５】

また、遊技盤２は、等価入賞口８８Ｌの左側に植設された釘ＮＬ５Ｌ群を有している。この釘ＮＬ５Ｌ群は、開閉扉２７２の板面を左側に移動していった遊技球を全て等価入賞口８８Ｌに入球させるように植設されている。

【１０６６】

＜パチンコ機の電気的構成＞

図１０３は、パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。

パチンコ機１は、図１０３に示すように、主制御装置４と、音声発光制御装置５と、表示制御装置６とを備え、これらの装置は、内枠の背面側に搭載されている。また、パチンコ機１は、払出制御装置４６と、電源・発射制御装置４７とを備え、これらの装置は、裏パックユニットに搭載されている。払出制御装置４６は、前述した払出装置４８に遊技球の払い出しをさせる払出制御を実行する。電源・発射制御装置４７は、前述した遊技球発射機構４９に遊技球を発射させる発射制御を実行する。

【１０６７】

主制御装置４は、遊技の主たる制御（主制御）を司る主制御基板４１と、電源を監視する停電監視基板４５とを備えている。

主制御基板４１は、主制御基板４１に実装されたＭＰＵ４２と、このＭＰＵ４２を構成

しているＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４とを備えている。ここで、ＭＰＵ４２は、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４の他、ＣＰＵ、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、および乱数発生器としてのカウンタ回路などを複合的にチップ化した素子である。

なお、本参考形態では、ＲＯＭ４３およびＲＡＭ４４は、ＭＰＵ４２に対して１チップ化されているが、個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置４以外の他の制御装置のＭＰＵについても同様である。

【１０６８】

ＭＰＵ４２は、入力ポートおよび出力ポートを備えている。ＭＰＵ４２の入力ポートは、主制御装置４に設けられた停電監視基板４５と、複数の検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉ，３１０Ｌとに接続されている。ＭＰＵ４２の出力ポートは、停電監視基板４５と、払出制御装置４６と、音声発光制御装置５とに接続されている。また、ＭＰＵ４２の出力ポートは、作動入賞装置２６Ｌの開閉扉２６２Ｌを開閉動作させる作動入賞駆動部２６３Ｌと、可変入賞装置２７Ｌの開閉扉２７２を開閉動作させる可変入賞駆動部２７３と、開放入賞装置８４の開閉扉８４２を開閉動作させる開放入賞駆動部８４３と、メイン表示部３４と、役物用表示部３５とに接続されている。

【１０６９】

なお、主制御基板４１は、ドライバ回路を有している。ＭＰＵ４２は、このドライバ回路を通じて各種駆動部などの駆動制御を実行する。具体的には、電役開放状態では、ＭＰＵ４２は、作動入賞駆動部２６３Ｌの駆動制御を実行して作動口２６１Ｌを開閉させる。また、開閉実行モードでは、ＭＰＵ４２は、可変入賞駆動部２７３の駆動制御を実行して大入賞口２７１を開閉させる。また、ＭＰＵ４２は、開放入賞駆動部８４３の駆動制御を実行して開放入賞口８４１を開閉させる。また、各遊技回では、ＭＰＵ４２は、メイン表示部３４の表示制御を実行して各作動口２５，２６１Ｌへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。さらに、ＭＰＵ４２は、役物用表示部３５の表示制御を実行して各スルーゲート３１，３１Ｌへの入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を表示する。

【１０７０】

停電監視基板４５は、主制御基板４１と、動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置４７とを中継し、電源・発射制御装置４７から出力される直流安定２４ボルトの電圧を監視する。したがって、ＭＰＵ４２は、停電監視基板４５を介して電力を受給する。

検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉ，３１０Ｌは、一般入賞口２４、上作動口２５、作動口２６１Ｌ、可変入賞装置２７Ｌ、開放入賞装置８４、および等価入賞口８８Ｌの各種入賞口や、アウト口２８，２８１や、各スルーゲート３１，３１Ｌや、開放始動口８３や、可変入賞用スルーゲート８５に１対１で対応して設けられている。ＭＰＵ４２は、検知センサ３０１～３０６，３０７Ｉ～３０９Ｉ，３１０Ｌの検知結果に基づいて、各種入賞口や、アウト口２８，２８１や、各スルーゲート３１，３１Ｌや、開放始動口８３や、可変入賞用スルーゲート８５への入賞判定（入球判定）を行っている。なお、ＭＰＵ４２は、上作動口２５または作動口２６１Ｌへの入賞判定に基づいて、内部抽選を実行する。

【１０７１】

本参考形態では、主制御装置４は、前記参考形態Ｉとは異なる処理を実行する。具体的には、本参考形態では、通常処理は、前記参考形態Ｉとは異なっている。以下、本参考形態における通常処理の内容について説明する。

【１０７２】

図１０４は、通常処理のフローチャートを示す図である。

通常処理では、ＭＰＵ４２は、図１０４に示すように、ステップＳ３０１～Ｓ３１４を実行する。なお、本参考形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ３０６の処理に代えて、ステップＳ３０６Ｌの処理を実行する点で前記参考形態Ｉと異なる。

【１０７３】

ステップＳ３０６Ｌでは、ＭＰＵ４２は、作動入賞装置２６Ｌに設けられた開閉扉２６

２Ｌの駆動制御を実行するための電役サポート用処理を実行する。この電役サポート用処理では、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４の電役保留エリア４４３に格納された電動役物開放カウンタＣ４の値に基づいて、電動役物開放抽選を実行するとともに、電動役物開放抽選に当選した場合には、開閉扉２６２Ｌの開閉処理を実行する。また、ＭＰＵ４２は、電動役物開放抽選の結果を表示するように、役物用表示部３５の表示制御を実行する。

【１０７４】

図１０５は、作動入賞装置の開閉扉の開放量を示す図である。具体的には、図１０５は、作動入賞装置２６Ｌの近傍を鉛直上方側から見た拡大図である。図１０５（Ａ）は、開閉扉２６２Ｌを閉鎖状態に設定した状態を示す図であり、図１０５（Ｂ）は、開閉扉２６２Ｌを全開の開放状態に設定した状態を示す図であり、図１０５（Ｃ）は、開閉扉２６２Ｌを半開の開放状態に設定した状態を示す図である。

【１０７５】

作動入賞装置２６Ｌの開閉扉２６２Ｌは、電動役物開放抽選に当選しなかった場合には、図１０５（Ａ）に示すように、作動入賞駆動部２６３Ｌにて駆動されることによって、閉鎖状態に設定される。遊技球は、開閉扉２６２Ｌを閉鎖状態に設定した場合には、開閉扉２６２Ｌの上を通過してしまうので、作動口２６１Ｌに入賞することができなくなる。

【１０７６】

ここで、ステップＳ３０６Ｌでは、ＭＰＵ４２は、ＲＡＭ４４に高確率モードフラグがセットされているか否かを判定することによって、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。

【１０７７】

ＭＰＵ４２は、当否抽選モードが高確率モードであると判定した場合には、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する際の開放量を全開に設定する。作動入賞装置２６Ｌの開閉扉２６２Ｌは、電動役物開放抽選に当選した場合には、図１０５（Ｂ）に示すように、作動入賞駆動部２６３Ｌにて駆動されることによって、全開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉２６２Ｌを全開の開放状態に設定した場合には、作動口２６１Ｌに入賞することができる。

【１０７８】

これに対して、ＭＰＵ４２は、当否抽選モードが高確率モードでないと判定した場合（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）には、開閉扉２６２Ｌを開放状態に設定する際の開放量を半開に設定する。作動入賞装置２６Ｌの開閉扉２６２Ｌは、電動役物開放抽選に当選した場合には、図１０５（Ｃ）に示すように、作動入賞駆動部２６３Ｌにて駆動されることによって、半開の開放状態に設定される。遊技球は、開閉扉２６２Ｌを半開の開放状態に設定した場合には、開閉扉２６２Ｌの上を通過してしまうので、作動口２６１Ｌに入賞することができなくなる。

【１０７９】

このように、本参考形態では、可変入賞用スルーゲート８５は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して特定制御状態の遊技を開始させるという第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域として機能し、クルーン誘導状態の流路は、この第１次の入球領域に遊技球を入球可能とする第１次の流路として機能している。

また、開放始動口８３および開放入賞装置８４は、開放入賞口８４１への入球が発生した場合には１５個の賞球の払い出しを実行させるという第２次の利益（第１次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第２次の入球領域として機能し、始動口誘導状態の流路は、この第２次の入球領域に遊技球を入球可能とする第２次の流路として機能している。

さらに、等価入賞口８８Ｌは、等価入賞口８８Ｌへの入球が発生した場合には、１個の賞球の払い出しを実行するという第３次の利益（第２次の利益よりも小さな利益）を遊技者に付与する第３次の入球領域として機能し、通常誘導状態の流路は、この第３次の入球領域に遊技球を入球可能とする第３次の流路として機能している。

そして、回転振分手段８２は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技

球を流下可能とする作動状態（特定誘導状態）、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態（通常誘導状態）を有し、所定の作動条件の成立（特別遊技の開始）に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材として機能している。

【１０８０】

このような構成によれば、パチンコ機１は、クルーン誘導状態の流路および始動口誘導状態の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする特定誘導状態、および通常誘導状態の流路に遊技球を流下可能とする通常誘導状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となる回転振分手段８２を備えているので、遊技者は、特別遊技の開始に基づいて、通常誘導状態から特定誘導状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０８１】

ここで、本参考形態では、等価入賞口８８Ｌは、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっている。

【１０８２】

このような構成によれば、等価入賞口８８Ｌは、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段８２の特定誘導状態では、回転振分手段８２を狙って遊技球を発射し、回転振分手段８２の通常誘導状態では、回転振分手段８２を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１０８３】

なお、本参考形態では、等価入賞口８８Ｌは、等価入賞口８８Ｌへの入球が発生した場合には、１個の賞球の払い出しを実行していた。これに対して、第３次の入球領域は、例えば、遊技球の入球に際して賞球の払い出しを実行するか否かの抽選を実行し、この抽選に当選した場合に１個の賞球の払い出しを実行するようにしてもよい。また、第３次の入球領域は、例えば、１個の賞球の払い出しを実行する入賞口と、賞球の払い出しを実行しないアウト口とを並設し、これらのいずれか一方に遊技球を入球させるように切り替えるスイッチを備えていてもよい。要するに、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていればよい。

【１０８４】

ここで、本参考形態では、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態（当否抽選モードが低確率モードであると判定した場合）では、等価入賞口８８Ｌにのみ遊技球を入球可能としている。

【１０８５】

このような構成によれば、通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口８８Ｌにのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段８２の通常誘導状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、所定の遊技状態（通常の遊技状態）では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１０８６】

このような本参考形態によれば、前記参考形態Ｉにおける（１）～（１４）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（２１）等価入賞口８８Ｌは、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、回転振分手段８２の特定誘導状態では、回転振分手段８２を狙って遊技球を発射し、回転振分手段８２の通常誘導状態では、回転振分手段８２を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

（２２）通常誘導状態の流路は、所定の遊技状態では、等価入賞口８８Ｌにのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、回転振分手段８２の通常誘導

状態に際して通常誘導状態の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、パチンコ機１は、所定の遊技状態では、右打ちルートに向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１０８７】

〔第１実施形態〕

以下、本発明の第１実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１０８８】

本実施形態では、主制御装置４は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、作動口用の入賞処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本実施形態における作動口用の入賞処理の内容について説明する。

【１０８９】

＜作動口用の入賞処理＞

図１０６は、本発明の第１実施形態に係る作動口用の入賞処理のフローチャートを示す図である。

作動口用の入賞処理では、ＭＰＵ４２は、図１０６に示すように、ステップＳ２０１～Ｓ２０８Ｍを実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０８の処理に代えて、ステップＳ２０８Ｍの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【１０９０】

ステップＳ２０８Ｍでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０２にて第１始動保留記憶数ＲａＮをセットした場合には、第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第１保留発生コマンドを設定し、この設定した第１保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用の入賞処理を終了する。

この第１保留発生コマンドは、上作動口２５への遊技球の入賞に基づいて第１結果表示部用保留エリアＲａの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第１保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。

なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第１保留発生コマンドに基づいて、第１保留ランプ部３７１を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、上作動口２５に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第１保留ランプ部３７１は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。

【１０９１】

さらに、第１保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。

ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。

また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。

【１０９２】

また、ステップＳ２０８Ｍでは、ＭＰＵ４２は、ステップＳ２０４にて第２始動保留記憶数ＲｂＮをセットした場合には、第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを認識させるための第２保留発生コマンドを設定し、この設定した第２保留発生コマンドを音声発光制御装置５に送信する。その後、ＭＰＵ４２は、作動口用

の入賞処理を終了する。
この第２保留発生コマンドは、下作動口２６への遊技球の入賞に基づいて第２結果表示部用保留エリアＲｂの記憶エリアに保留情報を格納したことを音声発光制御装置５に認識させるための情報を含んでいる。また、第２保留発生コマンドは、現在のサポートモードに係る情報を含んでいる。
なお、音声発光制御装置５は、ＭＰＵ４２から送信される第２保留発生コマンドに基づいて、第２保留ランプ部３７２を点灯させる他、所定の処理を実行する。また、下作動口２６に入賞した遊技球の保留個数は、前述したように、最大４個であり、第２保留ランプ部３７２は、この保留個数と対応する数だけ点灯する。
【１０９３】
さらに、第２保留発生コマンドは、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
ここで、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値と、ＲＯＭ４３の当否テーブル記憶エリア４３１（図４参照）に記憶された当否テーブルとに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）を実行し、当否抽選の結果（当否結果）を判定する。
また、ＭＰＵ４２は、保留球格納エリア４４２に格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値と、ＲＯＭ４３のリーチ用テーブル記憶エリア４３３（図４参照）に記憶されたリーチ用テーブルとに基づいて、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）を実行し、リーチ発生抽選の結果を判定する。
【１０９４】
本実施形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記参考形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理は、前記参考形態とは異なっている。以下、本実施形態における保留発生処理、保留シフト処理、および演出決定処理の内容について説明する。
【１０９５】
＜保留発生処理＞
図１０７は、保留発生処理のフローチャートを示す図である。
保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、図１０７に示すように、ステップＳ２２０１～Ｓ２２０９を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留発生コマンドの内容に基づいて、サブ側保留情報格納エリア５４３にサブ側保留情報を格納する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４の処理を実行した後、ステップＳ２２０５の処理を実行する前に、ステップＳ２２１０Ｍの処理を実行し、ステップＳ２２０７の処理に代えて、ステップＳ２２０７Ｍの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。
【１０９６】
ステップＳ２２０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１保留発生コマンドを受信しているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２２０２において、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮとして第１サブ側保留エリアＳＲａにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。
【１０９７】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０１にて第１保留発生コマンドを受信していないと判定した場合（第２保留発生コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２２０３において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶されている保留個数を把握し、その保留個数を第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮとして第２サブ側保留エリアＳＲｂにおける所定の記憶エリアにセットする。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４以降の処理を実行する。

【１０９８】
ステップＳ２２０２またはステップＳ２２０３の処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０４において、そのサブ側始動保留記憶数ＳＮ（ＳＲａＮまたはＳＲｂＮ）の値に１を加算して更新する。
【１０９９】
ステップＳ２２１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２１０Ｍにて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ２２０５において、予告保留の抽選処理を実行する。この予告保留の抽選処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタの値を用いることによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生カウンタは、ＲＡＭ５４の各種カウンタエリア５４２に設けられている。
【１１００】
ここで、予告保留は、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示や、その保留よりも前に消化される保留に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留の期待度を遊技者に報知する先読み演出を発生させる予告表示などを実行する保留である。なお、本実施形態では、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留について説明し、その他の予告表示を実行する予告保留についての説明は省略する。
【１１０１】
予告保留発生カウンタは、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。予告保留発生カウンタは、定期的に更新され、その更新された値は、ＲＡＭ５４の所定領域に設定された予告保留発生カウンタ用バッファに適宜格納される。
そして、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値に基づいて、予告保留を発生させるか否かの抽選（予告保留発生抽選）を実行する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留発生カウンタ用バッファに格納された予告保留発生カウンタの値を取得するとともに、この値を予告保留発生用テーブルと比較することによって、予告保留を発生させるか否かの抽選を実行する。なお、予告保留発生用テーブルは、予告保留の発生に係る乱数の値を記憶したテーブルであり、ＲＯＭ５３に記憶されている。
【１１０２】
ステップＳ２２０６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０５にて予告保留発生抽選に当選したか否か（予告保留を発生させるか否か）を判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行する。この予告保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、予告保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この予告保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。
【１１０３】
具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。
ここで、予告保留情報は、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを含んでいる。
なお、ＭＰＵ５２は、第１保留発生コマンドおよび第２保留発生コマンドに基づいて、大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生さ

せるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを予告保留情報に含ませている。

【１１０４】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納する。

【１１０５】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに予告保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に予告保留情報を格納する。

【１１０６】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合、またはステップＳ２２１０Ｍにて予告保留情報があると判定された場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行する。この通常保留発生処理では、ＭＰＵ５２は、通常保留を発生させるための処理を実行する。また、ＭＰＵ５２は、この通常保留発生処理の内容に基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

【１１０７】

具体的には、ＭＰＵ５２は、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。

【１１０８】

例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮをセットした場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０２にて第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲａ４に通常保留情報を格納する。

【１１０９】

また、例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮをセットした場合には、第２サブ側保留エリアＳＲｂの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮと対応する記憶エリアに通常保留情報を格納する。例えば、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０３にて第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮに「３」をセットした場合には、ステップＳ２２０４にて更新した第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの「４」と対応する記憶エリアである第４エリアＳＲｂ４に通常保留情報を格納する。

【１１１０】

このように、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる予告表示を実行する予告保留を１つのみサブ側保留エリアに発生させることができ、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっている。

なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、複数の予告保留をサブ側保留エリアに発生させることはできないようになっているが、できるようになっていてもよい。

【１１１１】

ステップＳ２２０７Ｍの予告保留発生処理、またはステップＳ２２０８の通常保留発生処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０９において、保留表示発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示発生コマンドを記憶する。この保留表示発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１１１２】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留または通常保留の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、予告保留絵柄または通常保留絵柄を表示画面Ｇに表示させて予告保留または通常保留の発生を遊技者に報知する。

【１１１３】

＜保留シフト処理＞

図１０８は、保留シフト処理のフローチャートを示す図である。

保留シフト処理では、ＭＰＵ５２は、図１０８に示すように、ステップＳ２３０９Ｍ～Ｓ２３０８を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１の処理を実行する前に、ステップＳ２３０９Ｍの処理を実行し、ステップＳ２３０４の処理を実行した後、ステップＳ２３１０Ｍの処理を実行し、ステップＳ２３０７の処理を実行した後、ステップＳ２３１１Ｍの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【１１１４】

ステップＳ２３０９Ｍでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を実行する。

以下、先読み演出発生判定処理について詳細に説明する。

【１１１５】

＜先読み演出発生判定処理＞

図１０９は、先読み演出発生判定処理のフローチャートを示す図である。

先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図１０９に示すように、ステップＳ５００１～Ｓ５０１１を実行する。

ステップＳ５００１では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００１にて予告保留情報がないと判定した場合には、ステップＳ５００２以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００１にて予告保留情報があると判定した場合には、ステップＳ５００２において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この先読み演出発生中フラグは、先読み演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生時に先読み演出発生中フラグをセットし、先読み演出の終了時に先読み演出発生中フラグをクリアする。

【１１１６】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、既に先読み演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５００３以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮを取得する。

【１１１７】

ここで、先読み保留数ＰＮは、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。

例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【１１１８】

なお、この場合において、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に通常保留情報が格納されていたとしても第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも後に第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された通常保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【１１１９】

ステップＳ５００４では、ＭＰＵ５２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を取得する。具体的には、ＭＰＵ５２は、予告保留情報に含まれている大当たり発生の抽選（当否抽選）の結果（当否結果）に係る情報と、リーチ表示を発生させるか否かの抽選（リーチ発生抽選）の結果に係る情報とを取得する。

ステップＳ５００５では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００４にて取得した当否結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００５にて当否結果が「大当たり当選」であると判定した場合には、ステップＳ５００６以降の処理を実行し、ステップＳ５００５にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定した場合には、ステップＳ５００９以降の処理を実行する。

【１１２０】

まず、ステップＳ５００５において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ５００６以降の処理）について説明する。

ステップＳ５００６では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「４」以下であるか否かを判定する。

【１１２１】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００６にて先読み保留数ＰＮが「４」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００６にて先読み保留数ＰＮが「４」以下であると判定した場合には、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

ステップＳ５００８では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生判定処理を終了する。

【１１２２】

次に、ステップＳ５００５において、ＭＰＵ５２にて当否結果が「大当たり当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ５００９以降の処理）について説明する。

ステップＳ５００９では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００４にて取得したリーチ発生抽選の結果、すなわちサブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれ

ているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かを判定する。ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定した場合には、ステップＳ５０１０以降の処理を実行し、ステップＳ５００９にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定した場合には、ステップＳ５０１１以降の処理を実行する。

【１１２３】

まず、ステップＳ５００９において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」であると判定された場合の処理（ステップＳ５０１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ５０１０では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「３」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にて先読み保留数ＰＮが「３」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５００７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００９にて先読み保留数ＰＮが「３」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【１１２４】

次に、ステップＳ５００９において、ＭＰＵ５２にてリーチ発生抽選の結果が「当選」でないと判定された場合の処理（ステップＳ５０１１以降の処理）について説明する。

ステップＳ５０１１では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３にて取得した先読み保留数ＰＮが「２」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１１にて先読み保留数ＰＮが「２」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５００７以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１１にて先読み保留数ＰＮが「２」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５００７以降の処理を実行することなく、先読み演出発生判定処理を終了する。

【１１２５】

このように、本実施形態では、先読み演出発生判定処理は、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットして先読み演出を発生させると判定する。

具体的には、先読み演出は、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「４」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であれば、先読み保留数ＰＮが「３」以下である場合に発生し、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でなければ、先読み保留数ＰＮが「２」以下である場合に発生するようになっている。

【１１２６】

換言すれば、先読み演出は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定する。

なお、本実施形態では、先読み演出は、予告保留情報を実行する場合にも発生するので、先読み保留数ＰＮが「４」の場合に発生すれば、４回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「３」の場合に発生すれば、３回連続して発生することになり、先読み保留数ＰＮが「２」の場合に発生すれば、２回連続して発生することになる。

【１１２７】

保留シフト処理の説明に戻り、図１０８を参照してステップＳ２３０１以降の処理について説明する。

ステップＳ２３０１では、ＭＰＵ５２は、ＭＰＵ４２から送信された第１シフト時コマンドを受信しているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｍの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理を実行し、ステップＳ２３０１にて第１シフト時コマンドを受信していないと判定した場合（第２シフト時コマンドを受信していると判定した場合）には、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｍの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理を実行する。

【１１２８】

まず、ステップＳ２３０２～Ｓ２３１０Ｍの第１サブ側保留エリアＳＲａのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０２では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１サブ側始動保留記憶数ＳＲａＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０３では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０４では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲａ１～ＳＲａ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲａ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲａ１にシフトし、第３エリアＳＲａ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲａ２にシフトし、第４エリアＳＲａ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲａ３にシフトする。

【１１２９】

ステップＳ２３１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアする。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１０Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアしているので、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。

【１１３０】

次に、ステップＳ２３０５～Ｓ２３１１Ｍの第２サブ側保留エリアＳＲｂのデータ設定処理について説明する。

ステップＳ２３０５では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第２サブ側始動保留記憶数ＳＲｂＮの値に１を減算して更新する。

ステップＳ２３０６では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動する。

ステップＳ２３０７では、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報をシフトするデータシフト処理を実行する。このデータシフト処理は、各エリアＳＲｂ１～ＳＲｂ４に格納されているサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１側に順にシフトする処理である。具体的には、ＭＰＵ５２は、第２エリアＳＲｂ２のサブ側保留情報を第１エリアＳＲｂ１にシフトし、第３エリアＳＲｂ３のサブ側保留情報を第２エリアＳＲｂ２にシフトし、第４エリアＳＲｂ４のサブ側保留情報を第３エリアＳＲｂ３にシフトする。

【１１３１】

ステップＳ２３１１Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットする。この第２保留演出フラグは、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを特定するためのフラグである。このステップＳ２３１１Ｍでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したことを示している。

【１１３２】

ステップＳ２３１０ＭまたはステップＳ２３１１Ｍの処理を実行した後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２３０８において、保留表示シフト時コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ

５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留表示シフト時コマンドを記憶する。ここで、サブ側保留情報格納エリア５４３に記憶されたサブ側保留情報は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留表示シフト時コマンドに含まれている。この保留表示シフト時コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１１３３】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、通常保留および予告保留のシフトを表示画面Ｇに表示させて実行する。

【１１３４】

＜音声発光制御装置にて実行される演出決定処理について＞

図１１０は、演出決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、遊技回用の演出や、開閉実行モード用の演出などを実行するために演出決定処理を実行する。この演出決定処理では、ＭＰＵ５２は、前記参考形態と略同様に、ステップＳ２４０１～Ｓ２４１３を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、図１１０に示すように、ステップＳ２４０７の処理に代えて、ステップＳ２４０７Ｍの処理を実行する点で前記参考形態と異なる。

【１１３５】

ステップＳ２４０７Ｍでは、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＯＭ５３に予め記憶された演出用のテーブルを参照することによって、変動用コマンドおよび種別コマンドに対応する演出パターンを選択する。具体的には、ＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択する。なお、ステップＳ２４０７Ｍでは、ＭＰＵ５２は、予告表示を発生させるか否かの抽選も実行する。

【１１３６】

また、ＭＰＵ５２は、選択した演出パターンに基づいて、前述したステップＳ２００４の演出実行処理において、表示ランプ部１２４の発光制御を実行するとともに、スピーカ部１２５の音声制御を実行する。

以下、演出パターンの決定処理について詳細に説明する。

【１１３７】

図１１１は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。

音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１１１に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。

【１１３８】

ステップＳ５１０１では、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ５１０２以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５１０６以降の処理を実行する。

【１１３９】
まず、ステップＳ５１０１において、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていると判定された場合の処理（ステップＳ５１０２以降の処理）について説明する。
ステップＳ５１０２では、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を実行する。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【１１４０】
＜先読み演出消化決定処理＞
図１１２は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１１２に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２１４を実行する。
【１１４１】
ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。
【１１４２】
ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。
例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。
【１１４３】
その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。
なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。
【１１４４】
ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、ステップＳ５２０３以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２１０以降の処理を実行する。
【１１４５】
まず、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合の処理（ステップＳ５２０３以降の処理）について説明する。
ステップＳ５２０３では、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットする。この保留合成予告の消化回数ＣＮについては後に詳細に説明する。
【１１４６】

ステップＳ５２０４では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生処理を実行する。この先読み演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、先読み演出の発生を決定する。具体的には、ＭＰＵ５２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を決定し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を決定する。

【１１４７】

ステップＳ５２０５では、ＭＰＵ５２は、先読み演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに先読み演出発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される先読み演出発生コマンドに含まれている。この先読み演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１１４８】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、先読み演出を表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の発生を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１４９】

ステップＳ５２０６では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ５２０７では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して更新する。

【１１５０】

ステップＳ５２０８では、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、先読み演出を終了させる。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ステップＳ５２０９の処理を実行することなく、先読み演出消化決定処理を終了する。

【１１５１】

次に、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合の処理（ステップＳ５２１０以降の処理）について説明する。

ステップＳ５２１０では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告発生処理を実行する。この保留

合成予告発生処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに基づいて、保留合成予告の発生を決定する。

【１１５２】

ここで、保留合成予告は、複数回の遊技回を合成することによって、１回の遊技回として遊技者に見せかける予告表示である。この保留合成予告は、先読み演出の発生中にのみ発生し、先読み演出を消化することなく、保留を消化するようになっている。本実施形態では、保留合成予告は、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける。

なお、本実施形態では、保留合成予告は、疑似連演出を採用しているが、これ以外の予告表示を採用してもよい。要するに、保留合成予告は、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるようにした予告表示であればよい。

【１１５３】

具体的には、ステップＳ５２１０の保留合成予告発生処理では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告の消化回数ＣＮが「０」であれば、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「１」であれば、２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を決定し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「Ｎ」であれば、Ｎ＋１回目の保留合成予告、すなわちＮ＋１回目の疑似連演出の発生を決定する。

【１１５４】

ステップＳ５２１１では、ＭＰＵ５２は、保留合成予告発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成予告発生コマンドを記憶する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成予告発生コマンドに含まれている。この保留合成予告発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１１５５】

表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成予告を表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ５２は、保留合成予告の消化回数ＣＮが「０」であれば、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「１」であれば、２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知し、保留合成予告の消化回数ＣＮが「Ｎ」であれば、Ｎ＋１回目の保留合成予告、すなわちＮ＋１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。

【１１５６】

ステップＳ５２１２では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して更新する。

ステップＳ５２１３では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下であるか否かを判定する。

【１１５７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下

であると判定した場合（１回目の保留合成予告を発生させた場合）には、前述したステップＳ５２０４以降の処理を実行する。換言すれば、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下でないと判定した場合（２回目以降の保留合成予告を発生させた場合）には、ステップＳ５２１４において、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

【１１５８】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であると判定した場合には、前述したステップＳ５２０８以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、先読み演出消化決定処理を終了する。

このように、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生と、２回目以降の保留合成予告、すなわち２回目以降の疑似連演出の発生とを１回の遊技回中に実行しないようになっている。

【１１５９】

演出パターンの決定処理の説明に戻り、図１１１を参照してステップＳ５１０３以降の処理について説明する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理を実行した後、前述したステップＳ５１０３以降の処理を実行する。

【１１６０】

ステップＳ５１０３では、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下であると判定した場合には、ステップＳ５１０４において、疑似連演出の決定処理を実行する。疑似連演出の決定処理では、ＭＰＵ５２は、前述した疑似変動表示を１回の遊技回中に複数回にわたって実行する通常の疑似連演出を発生させる予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。

【１１６１】

ステップＳ５１０４の処理を実行した後、またはステップＳ５１０３にて保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「０」以下でないと判定した場合には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１５において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。その他の演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出以外、および疑似連演出以外の予告表示を発生させるか否かの抽選を実行する。その後、ＭＰＵ５２は、演出パターンの決定処理を終了する。

このように、ＭＰＵ５２は、保留合成予告が発生している場合には、通常の疑似連演出を発生させないようになっている。

【１１６２】

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０１にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【１１６３】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定した場合には、前述したステップＳ５１０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６にてＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定した場合には、ステップＳ５１０７において、第２保留演出発生処理を実行する。この第２保留演出発生処理では、ＭＰＵ５２は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行する第２保留演出を発生させる。この第２保留演出については後に詳細に説明する。

【１１６４】
ステップＳ５１０８では、ＭＰＵ５２は、第２保留演出発生コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに第２保留演出発生コマンドを記憶する。この第２保留演出発生コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１１６５】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出の発生を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、第２保留演出を表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。
【１１６６】
＜先読み演出の発生と、その後の流れについて＞
図１１３は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１３（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１３（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１３（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１３（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１３（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第４エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る４回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。
【１１６７】
ＭＰＵ６２は、図１１３（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１３（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１１６８】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１１６９】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１３の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１４の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１１７０】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１３（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置し、台座Ｂ１４の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１３の上にシフトして載置する。

【１１７１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１３（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１７２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１１７３】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図１１３（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第３エリアＳＲａ３に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになる。

【１１７４】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合にのみ、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１７５】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図１１３の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合について説明する。

【１１７６】

図１１３の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１１７７】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図１１３（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得することになる。

【１１７８】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１７９】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１３（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図１１３（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１，Ｂ１２の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図１１３（Ｂ）の例では、台座Ｂ１３の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。

【１１８０】

また、図１１３（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納

されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【１１８１】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１３（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。

【１１８２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１３（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１８３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１１８４】

ここで、図１１３（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「３」に更新している。

また、図１１３（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【１１８５】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１８６】

また、図１１３（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納

されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【１１８７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１３（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１１８８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１３（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１８９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１１９０】

ここで、図１１３（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図１１３（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１１９１】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１１９２】

また、図１１３（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶

された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【１１９３】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１３（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１１９４】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１３（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１１９５】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１１９６】

ここで、図１１３（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第４エリアＳＲａ４に予告保留情報が記憶された後、３回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図１１３（Ｅ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【１１９７】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１１９８】

また、図１１３（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、４回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「３」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを８個まで溜めた４回目の先読み演出を実行している。

【１１９９】
このように、図１１３の例では、先読み演出は、４回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、最大の８個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることを把握することができる。
【１２００】
図１１４は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１４（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１４（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１４（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１４（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。
【１２０１】
ＭＰＵ６２は、図１１４（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１４（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１２０２】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１２０３】
また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１４の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。
ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【１２０４】
ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１４（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ

１２の上にシフトして載置する。
【１２０５】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１４（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１２０６】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１２０７】
また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図１１４（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。
【１２０８】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２０９】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図１１４の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。
【１２１０】
図１１４の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１２１１】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図１１４（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。
【１２１２】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１２１３】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１４（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図１１４（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図１１４（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【１２１４】
また、図１１４（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【１２１５】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１４（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【１２１６】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスク

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１４（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２１７】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２１８】

ここで、図１１４（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図１１４（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１２１９】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１２２０】

また、図１１４（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【１２２１】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１４（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１２２２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１４（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２２３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２２４】

ここで、図１１４（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図１１４（Ｄ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【１２２５】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１２２６】

また、図１１４（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【１２２７】

このように、図１１４の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【１２２８】

図１１５は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１５（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１５（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１５（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【１２２９】

ＭＰＵ６２は、図１１５（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上

向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１５（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２３０】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２３１】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１５の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１２３２】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１５（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１２３３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１５（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２３４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２３５】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図１１５（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１２３６】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２３７】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図１１５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【１２３８】
図１１５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２３９】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図１１５（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。
【１２４０】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１２４１】
また、図１１５（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【１２４２】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常

保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１５（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。
【１２４３】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１５（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１２４４】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１２４５】
ここで、図１１５（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
また、図１１５（Ｃ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。
【１２４６】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。
【１２４７】
また、図１１５（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。
【１２４８】
このように、図１１５の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり

当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【１２４９】

図１１６は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生前に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１６（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１６（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１６（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１６（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、この予告保留情報に係る３回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。

【１２５０】

ＭＰＵ６２は、図１１６（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１６（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２５１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２５２】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１６の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１２５３】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１６（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１２５４】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１６（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１２５５】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１２５６】
また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図１１６（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。
【１２５７】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、またはリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
また、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２５８】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図１１６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。
【１２５９】
図１１６の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１２６０】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図１１６（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。
【１２６１】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１２６２】
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１６（Ｂ）に示すように、８個の目盛りを有するゲージＧＢを表示画面Ｇの左端に配置し、このゲージに接続されたポンプを操作する天使のキャラクタをゲージＧＢの右下に配置するように図柄表示装置３６に表示させることによって、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。この先読み演出は、その保留よりも前に消化される保留（図１１６（Ｂ）の例では、実行用台座ＡＢの上、および台座Ｂ１１の上に載置されている通常保留絵柄に係る保留）に基づく遊技回の演出を利用することによって、その保留（図１１６（Ｂ）の例では、台座Ｂ１２の上に載置されている予告保留絵柄に係る保留）の期待度を遊技者に報知する予告保留の消化用の演出である。
【１２６３】
また、図１１６（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。
【１２６４】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１６（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。
【１２６５】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスク

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１６（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２６６】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２６７】

ここで、図１１６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図１１６（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１２６８】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１２６９】

また、図１１６（Ｃ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【１２７０】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１６（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１２７１】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１６（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２７２】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２７３】

ここで、図１１６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図１１６（Ｄ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【１２７４】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。

【１２７５】

また、図１１６（Ｄ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、３回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「２」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを６個まで溜めた３回目の先読み演出を実行している。

【１２７６】

このように、図１１６の例では、先読み演出は、３回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定することになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握することができる。

【１２７７】

＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

図１１７は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１７（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１７（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１７（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１７（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１１７（Ｅ）

は、１回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。また、図１１７（Ｆ）は、２回目の保留合成予告を発生させている状態を示す図である。

【１２７８】

ＭＰＵ６２は、図１１７（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１７（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２７９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２８０】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１７の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１２８１】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１７（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１２８２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１７（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２８３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１２８４】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２

３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
ここで、図１１７（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。
【１２８５】
したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２８６】
そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。
なお、図１１７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。
【１２８７】
図１１７の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。
【１２８８】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。
ここで、図１１７（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。
【１２８９】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットした後、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。
【１２９０】
また、図１１７（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行

している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【１２９１】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図１１７（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【１２９２】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１７（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１２９３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１７（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１２９４】

ここで、図１１７（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図１１７（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１２９５】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１０において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップＳ５２１１において、保留合成予告発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。

【１２９６】

具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、Ｍ

ＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する際に、図１１７（Ｅ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに悪魔のキャラクタを表示させるとともに、このキャラクタのセリフ「もう１回！」にて１回目の保留合成予告、すなわち１回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知することになる。

【１２９７】

その後、ＭＰＵ５２は、１回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「１」に更新することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下であると判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する（図１１７（Ｄ），（Ｅ）参照）。

【１２９８】

また、図１１７（Ｄ），（Ｅ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、２回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた２回目の先読み演出を実行している。

【１２９９】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１７（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１３００】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１７（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３０１】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３０２】

ここで、図１１７（Ｆ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「０」に更新している。

また、図１１７（Ｆ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。

【１３０３】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１０において、保留合成予告発生処理を実行し、ステップＳ５２１１において、保留合成予告発生コマンドを設定する。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成予告発生コマンドと、この保留合成予告発生コマンドに含まれている保留合成予告の消化回数ＣＮとに基づいて、保留合成予告を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成予告の発生を遊技者に報知する。
【１３０４】
具体的には、ＭＰＵ５２は、１回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「１」に更新している。したがって、ＭＰＵ６２は、図１１７（Ｆ）に示すように、図柄表示装置３６の表示画面Ｇの右上に「×２」を表示して２回目の保留合成予告、すなわち２回目の疑似連演出の発生を遊技者に報知する。
【１３０５】
その後、ＭＰＵ５２は、２回目の疑似連演出を消化したので、ステップＳ５２１２において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値に１を加算して「２」に更新することになる。したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１３において、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成予告の消化回数ＣＮの値が「１」以下でないと判定し、ステップＳ５２１４にて実行時先読み保留数ＡＰＮの値が「０」以下であると判定することになる。
その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、ＭＰＵ５２は、３回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。
【１３０６】
このように、図１１７の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。
【１３０７】
＜先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞
図１１８は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１１８（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに通常保留情報が記憶され、第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１１８（Ｂ）は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。また、図１１８（Ｃ）は、各エリアに通常保留情報が記憶された後、２回目の保留シフト処理を実行した状態を示す図である。
【１３０８】
ＭＰＵ６２は、図１１８（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１８（Ａ

）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３０９】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３１０】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させないと判定した場合には、ステップＳ２２０８において、通常保留発生処理を実行し、通常保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１１８の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報を格納し、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、通常保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて通常保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。また、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【１３１１】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１８（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１３１２】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１８（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３１３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３１４】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図１１８（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。

【１３１５】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００１にて予告保留情報がないと判定するので、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットしないことになる。

そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットしなかった場合には、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされているか否かを判定する。

【１３１６】

ここで、図１１８（Ｂ）の例では、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１１Ｍにおいて、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグをセットしている。

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５１０７において、第２保留演出発生処理を実行し、ステップＳ５１０８において、第２保留演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された第２保留演出発生コマンドに基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて第２保留演出の発生を遊技者に報知する。

【１３１７】

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１８（Ｂ）に示すように、「リーチになればチャンス！」の文字を表示画面Ｇの上部に表示させるとともに、宝箱と、この宝箱を開けようとしている天使のキャラクタを表示画面Ｇの中央に表示させることによって、第２保留演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

【１３１８】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１１８（Ｃ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１３１９】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１１８（Ｃ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１３２０】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１３２１】

ここで、図１１８（Ｃ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１

に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動したので、ステップＳ２３１０Ｍにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された第２保留演出フラグをクリアしている。
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０６において、ＲＡＭ５４に第２保留演出フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５１０４において、疑似連演出の決定処理を実行し、ステップＳ５１０５において、その他の演出パターンの決定処理を実行する。
【１３２２】
このように、図１１８の例では、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに通常保留情報が記憶されているので、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合には、ＭＰＵ５２は、第２保留演出を発生させる。また、第２保留演出は、先読み演出の発生していない状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合にのみ実行するので、遊技者は、先読み演出の発生している状態や、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合に実行する演出とは異なる演出を楽しむことができる。
【１３２３】
このように、本実施形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、図柄表示装置３６に演出を実行させる演出実行手段として機能している。
そして、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、上作動口２５（第１始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出（期間演出）を図柄表示装置３６に実行させる期間演出発生手段として機能している。
また、ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理は、下作動口２６（第２始動入球手段）への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出（特別演出）を図柄表示装置３６に実行させる特別演出発生手段として機能し、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させている。
【１３２４】
なお、本実施形態では、第１始動入球手段は、上作動口２５を採用し、第２始動入球手段は、下作動口２６を採用しているが、どのような構成を採用してもよい。例えば、第１始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよく、第２始動入球手段は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどを採用してもよい。また、第１始動入球手段および第２始動入球手段は、遊技機のどのような部位にあってもよく、例えば、大入賞口の内部や、役物の内部にあってもよい。
【１３２５】
このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させ、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている場合には、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１３２６】
また、本実施形態では、サブ側保留情報格納エリア５４３は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段として機能する。
そして、サブ側保留情報格納エリア５４３は、図柄表示装置３６にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行エリアＳＡＥ（実行領域）と、図柄表示装置３６にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サ

ブ側保留エリアＳＲｂ（複数の保留領域）とを備えている。
【１３２７】
　また、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球順にサブ側保留情報格納エリア５４３に保留情報（サブ側保留情報）を記憶させる情報格納手段として機能する。
　さらに、ステップＳ２００２の保留決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａ（第１の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０２の処理（第１保留格納手段）と、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａと異なる第２サブ側保留エリアＳＲｂ（第２の保留領域）に保留情報を記憶させるステップＳ２２０３の処理（第２保留格納手段）と、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるステップＳ２１０４の保留シフト処理（保留シフト手段）とを備えている。
　そして、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【１３２８】
　このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【１３２９】
　なお、本参考形態では、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせているが、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせなくてもよく、例えば、第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を入球順に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせてもよい。
【１３３０】
　また、本実施形態では、期間演出は、第１保留格納手段にて第１サブ側保留エリアＳＲａに保留情報を記憶させた場合に、この保留情報よりも前に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、この保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出である。
【１３３１】
　ここで、期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１３３２】
　なお、本実施形態では、期間演出は、先読み演出を採用しているが、所定期間にわたって図柄表示装置３６に実行させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、その保留の期待度を遊技者に報知すべく保留絵柄の種類などを変更する予告表示などの他の演出を採用してもよい。
【１３３３】
　また、本実施形態では、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の

期待度を遊技者に報知している。
具体的には、先読み演出は、４回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であることが確定し、３回連続して発生した場合には、予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定していた。
【１３３４】
このような構成によれば、先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【１３３５】
なお、本実施形態では、先読み演出は、連続して発生する回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知しているが、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知することができればよく、例えば、演出の継続時間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するようにしてもよい。
【１３３６】
また、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、優先保留情報に基づく演出（１回目の保留合成予告）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出（２回目の保留合成予告）とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段として機能している。
【１３３７】
このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【１３３８】
なお、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成しているが、優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成するようにしてもよい。
【１３３９】
また、本実施形態では、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出（特殊演出）と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止している。
そして、疑似連演出は、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出である。
【１３４０】
このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演

出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【１３４１】
なお、本実施形態では、特殊演出は、疑似連演出を採用しているが、先読み演出および第２保留演出とは異なる演出であり、先読み演出と重複して実行可能な演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。
【１３４２】
また、本実施形態では、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、第１の契機の成立（上作動口２５への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる発展演出発生手段として機能している。
また、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立（下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。
そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段として機能している。
【１３４３】
このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１３４４】
なお、本実施形態では、第１の契機の成立は、上作動口２５への遊技球の入球を採用し、第２の契機の成立は、下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第１の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第２の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第１の契機の成立および第２の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。
【１３４５】
また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【１３４６】
また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み

演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
【１３４７】
また、このような構成によれば、先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【１３４８】
また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【１３４９】
また、このような構成によれば、先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【１３５０】
また、本実施形態では、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出（遊技回演出）を図柄表示装置３６に実行させる第１遊技回演出発生手段として機能している。
また、先読み演出消化決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる第２遊技回演出発生手段としても機能している。
そして、先読み演出消化決定処理は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段としても機能している。
【１３５１】
このような構成によれば、第１遊技回演出発生手段は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１３５２】
なお、本実施形態では、遊技回演出は、疑似連演出を採用しているが、１回の遊技回にわたって発生する演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。
【１３５３】
また、本実施形態では、各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口２５，２６は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口２５，２６は、別々の流路を通った遊技球を入球可能

とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口２５，２６のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【１３５４】

また、本実施形態では、ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理は、所定の契機の成立（上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出（連続演出）を図柄表示装置３６に実行させる連続演出発生手段として機能している。

そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告（合成連続演出）と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出（通常連続演出）とを備えている。

【１３５５】

このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させるステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機１は、疑似連演出の種類を多様化することができる。

【１３５６】

なお、本実施形態では、連続演出は、疑似連演出を採用しているが、複数回の演出を連続させる演出であれば、どのような演出であってもよく、例えば、所定のキャラクタなどを動画として表示画面Ｇに表示する演出であってもよく、背景を変更して表示する演出であってもよく、図柄列Ｚ１～Ｚ３の形態を変更して表示する演出であってもよい。

【１３５７】

なお、本実施形態では、所定の契機の成立は、上作動口２５または下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、所定の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、所定の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。

【１３５８】

このような本実施形態によれば、以下の作用・効果を奏することができる。

（１）演出パターンの決定処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出と異なる第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させ、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させる。これによれば、パチンコ機１は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている場合には、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１３５９】

（２）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。

【１３６０】

（３）期間演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、演出パターンの決定処理は、所定期間中における

下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を実行させることができるので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
（４）先読み演出は、所定期間の長さに基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【１３６１】
（５）先読み演出消化決定処理は、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【１３６２】
（６）先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留演出に代えて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。
【１３６３】
（７）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１３６４】
（８）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【１３６５】
（９）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の遊技回の回数を減少させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
（１０）先読み演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この先読み演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【１３６６】
（１１）先読み演出消化決定処理は、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２サブ側保留エリアＳＲｂに優先的に消化

される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１３６７】

（１２）先読み演出消化決定処理は、優先保留情報に基づく疑似連演出と、優先保留情報よりも後に消化される第１サブ側保留エリアＳＲａまたは第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づく疑似連演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく先読み演出の進行を停止するので、パチンコ機１は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１３６８】

（１３）第１遊技回演出発生手段は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の疑似連演出および第２遊技回演出発生手段の疑似連演出を合成し、１回の疑似連演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１３６９】

（１４）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の疑似連演出を図柄表示装置３６に実行させるステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理を備えている。そして、疑似連演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の疑似連演出を実行する保留合成予告と、１回の遊技回中に一連の疑似連演出を実行する通常の疑似連演出とを備えている。したがって、パチンコ機１は、複数種の一連の疑似連演出を同一の一連の疑似連演出として遊技者に見せかけることができるので、疑似連演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１３７０】

〔第２実施形態〕

以下、本発明の第２実施形態を図面に基づいて説明する。

なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。

【１３７１】

前記第１実施形態では、保留合成予告は、図柄表示装置３６にて変動表示が開始された後、所定の停止結果を表示する疑似変動表示を複数回の遊技回にわたって実行する疑似連演出を発生させることによって、複数の遊技回を疑似的に合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけていた。

これに対して、本実施形態では、保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている点で前記第１実施形態と異なる。

【１３７２】

本実施形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記第１実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理は、前記第１実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における先読み演出発生判定処理、および演出パターンの決定処理の内容について説明する。

【１３７３】

＜先読み演出発生判定処理＞

図１１９は、本発明の第２実施形態に係る先読み演出発生判定処理のフローチャートを

示す図である。
先読み演出発生判定処理では、ＭＰＵ５２は、図１１９に示すように、ステップＳ５００１～Ｓ５０１２Ｎを実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８の処理を実行した後、ステップＳ５０１２Ｎの処理を実行する点で前記第１実施形態と異なる。
【１３７４】
ステップＳ５０１２Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。この保留合成演出発生中フラグについては後に詳細に説明する。
【１３７５】
図１２０は、演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２０に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の処理に代えて、ステップＳ５１０２Ｎの処理を実行し、ステップＳ５１０３の処理を実行しない点で前記第１実施形態と異なる。
【１３７６】
ステップＳ５１０２Ｎでは、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を実行する。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【１３７７】
＜先読み演出消化決定処理＞
図１２１は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２１に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２２４Ｎを実行する。
【１３７８】
ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。
【１３７９】
ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。
例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。
【１３８０】
その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。
なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。
【１３８１】
ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読

み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、ステップＳ５２１５Ｎ以降の処理を実行する。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２１６Ｎ以降の処理を実行する。
【１３８２】
まず、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合の処理（ステップＳ５２１５Ｎ以降の処理）について説明する。
ステップＳ５２１５Ｎでは、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。この保留合成演出発生中フラグは、保留合成演出が発生したことを特定するためのフラグである。ＭＰＵ５２は、保留合成演出の発生時に保留合成演出発生中フラグをセットし、保留合成演出の終了時に保留合成演出発生中フラグをクリアする。
【１３８３】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、前記第１実施形態と同様にステップＳ５２０４以降の処理を実行し、先読み演出を発生させる。
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２２Ｎ以降の処理を実行する。このステップＳ５２２２Ｎ以降の処理については後に詳細に説明する。
【１３８４】
次に、ステップＳ５２０２において、ＭＰＵ５２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合の処理（ステップＳ５２１６Ｎ以降の処理）について説明する。
ステップＳ５２１６Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５Ｎと同様に、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
【１３８５】
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定した場合には、保留合成演出が発生していないことを示しているので、ステップＳ５２１７Ｎにおいて、保留合成演出開始処理を実行する。この保留合成演出開始処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、保留合成演出の開始を決定する。
【１３８６】
ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている。
具体的には、ステップＳ５２１７Ｎの保留合成演出開始処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、１回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を決定する。
【１３８７】
ステップＳ５２１８Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出開始コマンドを設定する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成演出開始コマンドに含まれている。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出開始コマンドを記憶する。この保留合成演出開始コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。

【１３８８】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出の開始を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の開始を遊技者に報知する。
【１３８９】
ステップＳ５２１９Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグをセットする。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を終了する。
【１３９０】
これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２０Ｎにおいて、保留合成演出消化処理を実行する。この保留合成演出消化処理では、ＭＰＵ５２は、保留合成演出の消化を決定する。
具体的には、ステップＳ５２２０Ｎの保留合成演出消化処理では、ＭＰＵ５２は、１回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を決定する。
【１３９１】
ステップＳ５２２１Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出消化コマンドを設定する。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出消化コマンドを記憶する。その後、ＭＰＵ５２は、先読み演出消化決定処理を終了する。この保留合成演出消化コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１３９２】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出の消化を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、１回分の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。
【１３９３】
次に、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＭＰＵ５２にてＲＡＭ５４に保留合成演出発生

中フラグがセットされていると判定した場合の処理（ステップＳ５２２２Ｎ以降の処理）について説明する。
ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定した場合には、保留合成演出が発生していることを示しているので、ステップＳ５２２２Ｎにおいて、保留合成演出終了処理を実行する。この保留合成演出終了処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、保留合成演出の終了を決定する。
【１３９４】
ここで、保留合成演出は、複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させる予告表示である。この保留合成演出は、先読み演出の発生中にのみ発生し、保留合成演出の開始から終了までの複数回の遊技回を合成することによって、１回分の先読み演出を消化させるようになっている。
具体的には、ステップＳ５２２２Ｎの保留合成演出終了処理では、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、１回分の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を決定する。
【１３９５】
ステップＳ５２２３Ｎでは、ＭＰＵ５２は、保留合成演出終了コマンドを設定する。ここで、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に記憶される保留合成演出終了コマンドに含まれている。そして、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４のコマンドリスト格納エリア５４１に格納されたコマンドリストに保留合成演出終了コマンドを記憶する。この保留合成演出終了コマンドは、前述したステップＳ２００６のコマンド送信処理において、表示制御装置６に送信される。
【１３９６】
表示制御装置６のＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出の終了を図柄表示装置３６にて実行するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ６３から読み出す。そして、ＭＰＵ６２は、予め定められた画像更新タイミング（例えば、２０ｍｓｅｃ周期）となる度に、このデータテーブルに基づいてＶＤＰ６５に対してコマンドを出力する。ＶＤＰ６５は、ＭＰＵ６２にて生成されたコマンドの内容に基づいて、キャラクタＲＯＭ６６から画像データを読み出し、この画像データを展開用バッファ６８に記憶させる。また、ＶＤＰ６５は、展開用バッファ６８に記憶させた画像データを用いて（または加工することによって）、フレームバッファ６９に描画データを作成する。これによって、図柄表示装置３６は、保留合成演出を表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。具体的には、ＭＰＵ６２は、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「０」であれば、１回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「１」であれば、２回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「２」であれば、３回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知し、先読み演出の消化回数ＰＲＮが「３」であれば、４回目の先読み演出の半分を消化する保留合成演出の終了を遊技者に報知する。
【１３９７】
ステップＳ５２２４Ｎでは、ＭＰＵ５２は、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。その後、ＭＰＵ５２は、前記第１実施形態と同様に、ステップＳ５２０６以降の処理を実行する。
【１３９８】
＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞
図１２２は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１２２（Ａ）は、第１サ

ブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１２２（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１２２（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１２２（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を開始させている状態を示す図である。また、図１２２（Ｅ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を消化させている状態を示す図である。また、図１２２（Ｆ）は、第１サブ側保留エリアの第２エリアに予告保留情報が記憶された後、２回目の先読み演出に係る保留合成演出を終了させている状態を示す図である。

【１３９９】

ＭＰＵ６２は、図１２２（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２２（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４００】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４０１】

また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１２２の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報を格納している。

ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１２の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。

【１４０２】

ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２２（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１４０３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスク

ロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２２（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４０４】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４０５】

また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。

ここで、図１２２（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになる。

【１４０６】

したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合、および当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合のいずれの場合であっても、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４０７】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報を消化するまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図１２２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でない場合について説明する。

【１４０８】

図１２２の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」でないので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「２」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４０９】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図１２２（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１４１０】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ここで、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５０１２Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットしている。換言すれば、ＭＰＵ５２は、先読み演出を発生させる場合には、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアしてリセットする。

【１４１１】

したがって、ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１４１２】

また、図１２２（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【１４１３】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１および第２エリアＳＲｂ２に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図１２２（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１，２２の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【１４１４】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２２（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ２２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ２１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１４１５】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２２（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４１６】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４１７】
ここで、図１２２（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。
また、図１２２（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されており、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。
【１４１８】
したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１６Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始していない場合には、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていないと判定するので、ステップＳ５２１７Ｎにおいて、保留合成演出開始処理を実行し、ステップＳ５２１８Ｎにおいて、保留合成演出開始コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２１９Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグをセットする。
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出開始コマンドと、この保留合成演出開始コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の開始を遊技者に報知する。
【１４１９】
具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、２回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージＧＢの目盛りを３個まで溜めた保留合成演出の開始を遊技者に報知する。
【１４２０】
次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２２（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。
このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。
【１４２１】
そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２２（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１４２２】
その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止

結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４２３】

ここで、図１２２（Ｅ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「１」に更新している。

また、図１２２（Ｅ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に予告保留情報が格納されているのみである。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に格納された予告保留情報よりも先に他のサブ側保留情報を実行することはないので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「１」を取得することになる。

【１４２４】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２１６Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始している場合には、ステップＳ５２１６ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５２２０Ｎにおいて、保留合成演出消化処理を実行し、ステップＳ５２２１Ｎにおいて、保留合成演出消化コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出消化コマンドに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の消化を遊技者に報知する。

【１４２５】

具体的には、ＭＰＵ６２は、２回目の先読み演出を進行させることなく引き延ばして延長する保留合成演出の消化を遊技者に報知する。換言すれば、ＭＰＵ６２は、ゲージＧＢの目盛りを３個のまま維持する。

【１４２６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２２（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１４２７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２２（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４２８】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。

【１４２９】

ここで、図１２２（Ｆ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算し

て「１」に更新している。
　また、図１２２（Ｆ）の例では、実行エリアＳＡＥに予告保留情報が格納されているのみであるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「０」を取得することになる。
【１４３０】
　したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２１５Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされているか否かを判定する。
　ＭＰＵ５２は、保留合成演出を開始している場合には、ステップＳ５２１５ＮにてＲＡＭ５４に保留合成演出発生中フラグがセットされていると判定するので、ステップＳ５２２２Ｎにおいて、保留合成演出終了処理を実行し、ステップＳ５２２３Ｎにおいて、保留合成演出終了コマンドを設定する。その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２２４Ｎにおいて、ＲＡＭ５４に記憶された保留合成演出発生中フラグをクリアする。
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留合成演出終了コマンドと、この保留合成演出終了コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、保留合成演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて保留合成演出の終了を遊技者に報知する。
【１４３１】
　具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０６において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮの値に１を加算して更新して「１」としているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、２回目の先読み演出の半分を消化すべくゲージＧＢの目盛りを４個まで溜めた保留合成演出の終了を遊技者に報知する。
【１４３２】
　その後、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「０」に更新し、ステップＳ５２０８にて先読み保留数ＰＮの値が「０」以下であると判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアして先読み演出を終了させる。これによって、ＭＰＵ５２は、３回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。
【１４３３】
　このように、図１２２の例では、先読み演出は、２回連続して発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、４個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。
【１４３４】
　このように、本実施形態では、先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる第１発展演出発生手段として機能している。
　また、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させる第２発展演出発生手段として機能している。
　そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行する発展演出合成手段として機能している。
【１４３５】
　このような構成によれば、先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置３６に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図

柄表示装置３６に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３６】

また、本実施形態では、各作動口２５，２６は、遊技領域を流下する遊技球を入球可能とすべく共に上向きに開口するとともに、上作動口２５を上方に配置し、下作動口２６を下方に配置するようにして鉛直方向に並設されていた。これに対して、各作動口２５，２６は、例えば、水平左右方向の両側に配置するようにしてもよく、どのような位置関係になっていてもよい。また、各作動口２５，２６は、別々の流路を通った遊技球を入球可能とするように構成されていたが、例えば、共通の流路を通った遊技球を各作動口２５，２６のいずれか一方に振り分け、この振り分けられた遊技球を入球可能とするように構成されていてもよい。

【１４３７】

また、このような構成によれば、保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

【１４３８】

また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４３９】

このような本実施形態によれば、前記第１実施形態における（１）～（１１）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。

（１５）先読み演出発生処理は、上作動口２５への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する先読み演出を図柄表示装置３６に実行させ、保留合成演出開始処理は、下作動口２６への遊技球の入球に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４４０】

（１６）保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出発生処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態であっても、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、保留合成演出開始処理にて先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることができる。そして、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行することができる。

【１４４１】
（１７）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出の連続性を損なってしまうことになる。このような構成によれば、保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理は、先読み演出発生処理の先読み演出および保留合成演出開始処理の先読み演出を合成して一連の先読み演出を実行するので、先読み演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１４４２】
〔第３実施形態〕
以下、本発明の第３実施形態を図面に基づいて説明する。
なお、以下の説明では、既に説明した部分については、同一符号を付してその説明を省略する。
【１４４３】
前記第１実施形態では、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に継続させていた。
これに対して、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる点で前記第１実施形態と異なる。
【１４４４】
本実施形態では、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、前記第１実施形態とは異なる処理を実行する。具体的には、本実施形態では、演出パターンの決定処理は、前記第１実施形態とは異なっている。以下、本実施形態における演出パターンの決定処理の内容について説明する。
【１４４５】
図１２３は、本発明の第３実施形態に係る演出パターンの決定処理のフローチャートを示す図である。
音声発光制御装置５のＭＰＵ５２は、演出パターンとして、演出継続時間（演出継続期間）および演出の内容を選択するために演出パターンの決定処理を実行する。この演出パターンの決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２３に示すように、ステップＳ５１０１～Ｓ５１０８を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理に代えてステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理を実行し、ステップＳ５１０３の処理を実行しない点で前記第１実施形態と異なる。
以下、先読み演出消化決定処理について詳細に説明する。
【１４４６】
＜先読み演出消化決定処理＞
図１２４は、先読み演出消化決定処理のフローチャートを示す図である。
先読み演出消化決定処理では、ＭＰＵ５２は、図１２４に示すように、ステップＳ５２０１～Ｓ５２０９を実行する。なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０３の処理、およびステップＳ５２１０～５２１４の処理を実行しない点で前記第１実施形態と異なる。
【１４４７】
ステップＳ５２０１では、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮを取得する。
【１４４８】
ここで、実行時先読み保留数ＡＰＮは、今回のサブ側保留情報の実行時において、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報の数と、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報のうち、予告保留情報よりも先に実行されるサブ側保留情報の数の合計数である。
例えば、前述したように、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保

留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１、第２エリアＳＲａ２、および第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が格納されている場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、先読み保留数ＰＮとして「４」を取得する。

【１４４９】

その後、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納された通常保留情報を実行する場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「３」を取得する。

なお、この場合において、さらに第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報を格納していた場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された３個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「４」を取得することになる。

【１４５０】

ステップＳ５２０２では、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１にて取得した実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であるか否かを判定する。

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定した場合には、前記第１実施形態と同様に、ステップＳ５２０４以降の処理を実行する。

これに対して、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２にて実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定した場合には、ステップＳ５２０９以降の処理を実行する。

【１４５１】

＜先読み演出の発生後、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された場合の流れについて＞

図１２５は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出の発生後に第２サブ側保留エリアの第１エリアに通常保留情報が記憶された場合における図柄表示装置の表示画面を示す図である。具体的には、図１２５（Ａ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１２５（Ｂ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している状態を示す図である。また、図１２５（Ｃ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化している場合に、第２サブ側保留エリアに通常保留情報が記憶された状態を示す図である。また、図１２５（Ｄ）は、第１サブ側保留エリアの第３エリアに予告保留情報が記憶された後、先読み演出を終了した状態を示す図である。また、図１２５（Ｅ）は、先読み演出を終了した後、１回目の変動表示を開始した状態を示す図である。また、図１２５（Ｆ）は、先読み演出を終了した後、２回目の変動表示を開始した状態を示す図である。

【１４５２】

ＭＰＵ６２は、図１２５（Ａ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２５（Ａ）では、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４５３】

その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当

否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１４５４】
　また、ＭＰＵ５２は、ステップＳ２２０６にて予告保留を発生させると判定した場合には、ステップＳ２２０７Ｍにおいて、予告保留発生処理を実行し、予告保留情報をサブ側保留エリアの空き記憶エリアのうち最初の記憶エリア、すなわちステップＳ２２０４にて更新したサブ側始動保留記憶数ＳＮと対応する記憶エリアに格納する。図１２５の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報を格納している。
　ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドに基づいて、予告保留絵柄を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて予告保留の発生を遊技者に報知する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶されていると特定した場合には、台座Ｂ１３の上に予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を載置する。
【１４５５】
　ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。
　具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２５（Ｂ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置し、台座Ｂ１３の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトして載置する。
【１４５６】
　そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２５（Ｂ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。
【１４５７】
　その後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された停止結果コマンドに基づいて、停止結果として、各種の図柄の組み合わせを有効ラインＬ上に停止表示することによって、当否抽選の結果を報知する（図示略）。
【１４５８】
　また、ＭＰＵ５２は、通常保留および予告保留のシフトを実行する際に、ステップＳ２３０９Ｍの先読み演出発生判定処理を実行する。
　ここで、図１２５（Ａ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１および第２エリアＳＲａ２に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された２個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになる。
【１４５９】
　したがって、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合には、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得することになるので、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」

である場合、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合に、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４６０】

そして、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアするまで連続して先読み演出を発生させる。

なお、図１２５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」である場合について説明する。

【１４６１】

図１２５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の保留シフト処理を実行した場合に、ステップＳ５００３において、先読み保留数ＰＮとして「３」を取得し、ステップＳ５００７において、ＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットする。

【１４６２】

ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００７にてＲＡＭ５４に先読み演出発生中フラグをセットした場合には、ステップＳ５１０２において、先読み演出消化決定処理を実行する。

ここで、図１２５（Ｂ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【１４６３】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満であると判定するので、ステップＳ５２０４において、先読み演出発生処理を実行し、ステップＳ５２０５において、先読み演出発生コマンドを設定する。

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された先読み演出発生コマンドと、この先読み演出発生コマンドに含まれている先読み演出の消化回数ＰＲＮとに基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて先読み演出の発生を遊技者に報知する。

【１４６４】

また、図１２５（Ｂ）の例では、ＭＰＵ６２は、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納されたサブ側保留情報に予告保留情報があると判定された後、１回目の先読み演出を実行している。具体的には、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５００８において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み演出の消化回数ＰＲＮに「０」を代入してリセットしているので、ＭＰＵ６２は、この先読み演出の消化回数ＰＲＮに基づいて、ゲージＧＢの目盛りを２個まで溜めた１回目の先読み演出を実行している。

【１４６５】

ここで、先読み演出の発生後、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された保留表示発生コマンドの内容に基づいて、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に通常保留情報が記憶されていると特定した場合には、図１２５（Ｃ）に示すように、台座Ｂ２１の上に通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を載置する。

【１４６６】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２５（Ｄ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ２１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１２の上にシフトすることなく載置し、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトすることなく載置する。

このように、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報を優先的に実行エリアＳＡＥに向かってシフトさせている。

【１４６７】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２５（Ｄ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４６８】

ここで、図１２５（Ｄ）の例では、ＭＰＵ５２は、第１サブ側保留エリアＳＲａの第３エリアＳＲａ３に予告保留情報が記憶された後、１回目の先読み演出を消化したので、ステップＳ５２０７において、ＲＡＭ５４に記憶された先読み保留数ＰＮの値に１を減算して「２」に更新している。

また、図１２５（Ｄ）の例では、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に予告保留情報が格納されており、第１サブ側保留エリアＳＲａの第１エリアＳＲａ１に通常保留情報が格納されている。この場合には、第１サブ側保留エリアＳＲａの第２エリアＳＲａ２に格納された予告保留情報よりも先に各エリアに格納された１個のサブ側保留情報を実行することになるので、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０１において、実行時先読み保留数ＡＰＮとして「２」を取得することになる。

【１４６９】

したがって、ＭＰＵ５２は、ステップＳ５２０２において、実行時先読み保留数ＡＰＮが先読み保留数ＰＮ未満でないと判定するので、ステップＳ５２０９において、ＲＡＭ５４に格納されている先読み演出発生中フラグをクリアする。これによって、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させる。

【１４７０】

このように、図１２５の例では、先読み演出は、１回のみ発生しているので、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、２個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」であること、およびリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定しないことを把握することができる。

【１４７１】

なお、本実施形態では、先読み演出を終了させた場合には、ＭＰＵ５２は、第２サブ側保留エリアＳＲｂの第１エリアＳＲｂ１に格納されたサブ側保留情報を実行エリアＳＡＥに移動した場合であっても第２保留演出を発生させないようになっているが、第２保留演出を発生させるようになっていてもよい。

【１４７２】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２５（Ｅ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された

保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた通常保留絵柄である白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置し、台座Ｂ１２の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を台座Ｂ１１の上にシフトして載置する。

【１４７３】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２５（Ｅ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４７４】

ここで、先読み演出を終了させることなく、先読み演出を継続していた場合には、先読み演出は、３回連続して発生していることになるので、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることが確定してしまうことになる。また、この場合には、前述したように、ゲージＧＢの目盛りは、６個まで溜まっているので、これを目安にして遊技者は、図柄の変動表示の停止を待つことなく予告保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であることを把握してしまうことになる。

【１４７５】

しかしながら、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かは先読み演出の連続回数に関わらず予め決まってしまっているので、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じてしまう場合がある。

本実施形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているので、このような矛盾を回避することができる。

【１４７６】

なお、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」であるか否かと、先読み演出の連続回数との間に矛盾を生じない場合、換言すれば、この通常保留情報に含まれているリーチ発生抽選の結果が「当選」である場合には、先読み演出を継続するようにしてもよい。

また、本実施形態では、ＭＰＵ５２は、２回目の先読み演出を実行することなく、先読み演出を終了させているが、予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」である場合には、必ず４回以上の先読み演出を実行することになるので、先読み演出を継続するようにしてもよい。

【１４７７】

次に、ＭＰＵ６２は、実行エリアＳＡＥに格納された通常保留情報に係る当否抽選の結果を報知した後、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、通常保留および予告保留のシフトを図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示させて実行する。

具体的には、ＭＰＵ６２は、図１２５（Ｆ）に示すように、ＭＰＵ５２から送信された保留表示シフト時コマンドに基づいて、台座Ｂ１１の上に載置されていた予告保留絵柄である点滅する白色の球体の絵柄を実行用台座ＡＢの上にシフトして載置する。

【１４７８】

そして、ＭＰＵ６２は、ＭＰＵ５２から送信された変動開始コマンドに基づいて、図柄表示装置３６の表示画面Ｇに表示している複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３（図３参照）の変動表示を開始することによって、高速変動期間に移行する。この高速変動期間では、ＭＰＵ６２は、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄を所定の向き（本実施形態では上向き）に周期的にスクロールさせるようにして図柄の変動表示を開始する。図１２５（Ｆ）では、ＭＰＵ６２は、保留シフト処理を実行したことによって、新たに実行エリアＳＡＥに格納された予告保留情報に係る変動開始コマンドに基づいて、変動表示を開始している。

【１４７９】
図１２５の例では、サブ側保留エリアの記憶エリアに格納された予告保留情報に含まれている当否結果が「大当たり当選」でなく、リーチ発生抽選の結果が「当選」であるので、ＭＰＵ６２は、リーチ表示を発生させることになる。
【１４８０】
また、本実施形態では、ステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理は、第１の契機の成立（上作動口２５への遊技球の入球）に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する先読み演出（発展演出）を図柄表示装置３６に実行させる発展演出発生手段として機能している。
また、ステップＳ２１０４の保留シフト処理は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立（下作動口２６への遊技球の入球）に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段として機能している。
そして、先読み演出消化決定処理は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる発展演出中止手段として機能している。
【１４８１】
このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１４８２】
なお、本実施形態では、第１の契機の成立は、上作動口２５への遊技球の入球を採用し、第２の契機の成立は、下作動口２６への遊技球の入球を採用しているが、どのような要素を採用してもよい。例えば、第１の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよく、第２の契機の成立は、大入賞口、Ｖ入賞口、一般入賞口、各作動口、およびスルーゲートなどへの遊技球の入球を採用してもよい。また、第１の契機の成立および第２の契機の成立は、遊技球の入球とは異なる要素を採用してもよい。
【１４８３】
また、このような構成によれば、発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。
【１４８４】
このような本実施形態によれば、前記第１実施形態における（４），（８），（１０）と同様の作用・効果を奏することができる他、以下の作用・効果を奏することができる。（１８）音声発光制御装置５および表示制御装置６は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、先読み演出の遊技回の回数を増加させる保留シフト処理と、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊

技回を超えないようにすることができる。したがって、パチンコ機１は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４８５】

（１９）発展演出は、先読み演出であるので、パチンコ機１は、第１サブ側保留エリアＳＲａに記憶された保留情報に基づいて、先読み演出を図柄表示装置３６に実行させている状態において、第２サブ側保留エリアＳＲｂに記憶された保留情報に基づいて、第２保留演出を図柄表示装置３６に実行させることになると、先読み演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。このような構成によれば、音声発光制御装置５および表示制御装置６は、保留シフト処理にて先読み演出の遊技回の回数を増加させた場合に、先読み演出の実行を図柄表示装置３６に中止させる先読み演出消化決定処理を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、先読み演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【１４８６】

〔各実施形態および各参考形態から抽出される発明群〕

以下、前記各実施形態および各参考形態から抽出される発明群の特徴を説明する。なお、本発明群の特徴のうち、前記各実施形態および各参考形態において対応する構成を括弧書きで示すが、本発明群の特徴は、前記各実施形態および各参考形態に限定されるものではなく、本発明群の特徴の目的を達成できる範囲での変形、改良等や、各特徴の組み合わせは本発明群の特徴に含まれるものである。

【１４８７】

＜特徴Ａ群＞

特徴Ａ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）と、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第１演出手段は、前記第２の演出の終了後、前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【１４８８】

本発明群の特徴Ａ１によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させ、第１演出手段は、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１４８９】

特徴Ａ２．

本発明群の特徴Ａ１に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を

再開させることを特徴とする遊技機。
【１４９０】
本発明群の特徴Ａ２によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。
【１４９１】
特徴Ａ３．
本発明群の特徴Ａ１に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１４９２】
本発明群の特徴Ａ３によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。
【１４９３】
特徴Ａ４．
本発明群の特徴Ａ１から特徴Ａ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段と、
前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ６９）とを備え、
前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。
【１４９４】
本発明群の特徴Ａ４によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第２の演出に係るデータを第２演出用レイヤに記憶させるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出を上書きして実行させることができ、第２の演出の終了後、第２演出用レイヤに記憶させた第２の演出に係るデータを消去することによって、

第１演出手段は、第１の演出を継続して実行させることができる。
【１４９５】
特徴Ａ５．
本発明群の特徴Ａ４に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１４９６】
本発明群の特徴Ａ５によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。
【１４９７】
特徴Ａ６．
本発明群の特徴Ａ５に記載された遊技機において、
前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１４９８】
本発明群の特徴Ａ６によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１４９９】
特徴Ａ７．

本発明群の特徴Ａ５または特徴Ａ６に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５００】
本発明群の特徴Ａ７によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５０１】
特徴Ａ８．
本発明群の特徴Ａ５または特徴Ａ６に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５０２】
本発明群の特徴Ａ８によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５０３】
特徴Ａ９．
本発明群の特徴Ａ１から特徴Ａ８のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。
【１５０４】
本発明群の特徴Ａ９によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させることができる。
【１５０５】
特徴Ａ１０．
本発明群の特徴Ａ９に記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記第１演出手段にて前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【１５０６】
本発明群の特徴Ａ１０によれば、第２演出手段は、第１演出手段にて変動表示手段に第１の演出を実行させた後、変動表示手段に第２の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させて第１の演出を実行することができる。
【１５０７】
特徴Ａ１１．
本発明群の特徴Ａ１から特徴Ａ８のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。

【１５０８】

本発明群の特徴Ａ１１によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第２の演出を終了させることができる。

【１５０９】

このような本発明の特徴Ａ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１５１０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【１５１１】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【１５１２】

＜特徴Ｂ群＞

特徴Ｂ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

特定の契機の成立に基づいて、特定の演出（先読み演出および特殊保留の消化用の演出）に係るデータを特定演出用レイヤ（第２レイヤＬ２および第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記特定の演出を実行させる特定演出手段（予告保留演出決定処理および特殊保留演出決定処理）と、

前記特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを前記特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記共通の画像を表示させる情報報知手段（保留発生処理）と、

前記特定演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ６９）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１５１３】

本発明群の特徴Ｂ１によれば、情報報知手段は、特定の演出とは異なる共通の画像に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に共通の画像を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された共通の画像を上書きしてしまうことなく変動表示手段に共通の画像を確実に表示させることができる。

【１５１４】

特徴Ｂ２．

本発明群の特徴Ｂ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）と、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記共通の画像として前記変動表示手段に表示させる前記情報報知手段とを備えることを特徴とする遊技機。
【１５１５】
本発明群の特徴Ｂ２によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを特定演出用レイヤよりも優先度の高い共通用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、特定の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５１６】
特徴Ｂ３．
本発明群の特徴Ｂ１または特徴Ｂ２に記載された遊技機において、
前記特定演出手段は、
前記特定の契機としての第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に前記特定の演出としての第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）と、
前記第１の契機とは異なる前記特定の契機としての第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる前記特定の演出としての第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、
前記第１演出手段は、前記第２の演出の終了後、前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１５１７】
本発明群の特徴Ｂ３によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させ、第１演出手段は、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１５１８】
特徴Ｂ４．
本発明群の特徴Ｂ３に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を再開させることを特徴とする遊技機。
【１５１９】
本発明群の特徴Ｂ４によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。
【１５２０】

特徴Ｂ５．
本発明群の特徴Ｂ３に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１５２１】
本発明群の特徴Ｂ５によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。
【１５２２】
特徴Ｂ６．
本発明群の特徴Ｂ３から特徴Ｂ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記特定演出手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを前記特定演出用レイヤとしての第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い前記特定演出用レイヤとしての第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段とを備え、
前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。
【１５２３】
本発明群の特徴Ｂ６によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第２の演出に係るデータを第２演出用レイヤに記憶させるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出を上書きして実行させることができ、第２の演出の終了後、第２演出用レイヤに記憶させた第２の演出に係るデータを消去することによって、第１演出手段は、第１の演出を継続して実行させることができる。
【１５２４】
特徴Ｂ７．
本発明群の特徴Ｂ６に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳ

ＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１５２５】
本発明群の特徴Ｂ７によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。
【１５２６】
特徴Ｂ８．
本発明群の特徴Ｂ７に記載された遊技機において、
前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１５２７】
本発明群の特徴Ｂ８によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１５２８】
特徴Ｂ９．
本発明群の特徴Ｂ３から特徴Ｂ８のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。
【１５２９】
本発明群の特徴Ｂ９によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させることができる。
【１５３０】
特徴Ｂ１０．
本発明群の特徴Ｂ９に記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記第１演出手段にて前記変動表示手段に前記第１の演出を実行

させた後、前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【１５３１】
本発明群の特徴Ｂ１０によれば、第２演出手段は、第１演出手段にて変動表示手段に第１の演出を実行させた後、変動表示手段に第２の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させて第１の演出を実行することができる。
【１５３２】
特徴Ｂ１１．
本発明群の特徴Ｂ３から特徴Ｂ８のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。
【１５３３】
本発明群の特徴Ｂ１１によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第２の演出を終了させることができる。
【１５３４】
このような本発明の特徴Ｂ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１５３５】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、作動口への遊技球の入球順に情報記憶手段に保留情報を記憶させるとともに、情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、この保留情報に関連付けられた保留絵柄などの共通の画像を変動表示手段に表示させている。また、遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【１５３６】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、変動表示手段に表示された共通の画像に影響を与えてしまうことがあり、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【１５３７】
＜特徴Ｃ群＞
特徴Ｃ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）と、
前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【１５３８】
本発明群の特徴Ｃ１によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させる。そして、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させることができる。
【１５３９】
特徴Ｃ２．
本発明群の特徴Ｃ１に記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記第１演出手段にて前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【１５４０】
本発明群の特徴Ｃ２によれば、第２演出手段は、第１演出手段にて変動表示手段に第１の演出を実行させた後、変動表示手段に第２の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させて第１の演出を実行することができる。
【１５４１】
特徴Ｃ３．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）と、
前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。
【１５４２】
本発明群の特徴Ｃ３によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させる。そして、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第２の演出を終了させることができる。
【１５４３】
特徴Ｃ４．
本発明群の特徴Ｃ１から特徴Ｃ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２の演出の終了後、前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１５４４】
本発明群の特徴Ｃ４によれば、第１演出手段は、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１５４５】
特徴Ｃ５．
本発明群の特徴Ｃ４に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【１５４６】

本発明群の特徴Ｃ５によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。

【１５４７】

特徴Ｃ６．

本発明群の特徴Ｃ４に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【１５４８】

本発明群の特徴Ｃ６によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。

【１５４９】

特徴Ｃ７．

本発明群の特徴Ｃ４から特徴Ｃ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段と、

前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ６９）とを備え、

前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【１５５０】

本発明群の特徴Ｃ７によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第２の演出に係るデータを第２演出用レイヤに記憶させるので、第１始動入球手段への

遊技球の入球に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出を上書きして実行させることができ、第２の演出の終了後、第２演出用レイヤに記憶させた第２の演出に係るデータを消去することによって、第１演出手段は、第１の演出を継続して実行させることができる。

【１５５１】

特徴Ｃ８．

本発明群の特徴Ｃ７に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【１５５２】

本発明群の特徴Ｃ８によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。

【１５５３】

特徴Ｃ９．

本発明群の特徴Ｃ８に記載された遊技機において、

前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【１５５４】

本発明群の特徴Ｃ９によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に

遊技させることができる。
【１５５５】
特徴Ｃ１０．
本発明群の特徴Ｃ８または特徴Ｃ９に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５５６】
本発明群の特徴Ｃ１０によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５５７】
特徴Ｃ１１．
本発明群の特徴Ｃ８または特徴Ｃ９に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５５８】
本発明群の特徴Ｃ１１によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５５９】
このような本発明の特徴Ｃ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１５６０】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【１５６１】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【１５６２】
＜特徴Ｄ群＞

特徴Ｄ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）と、
前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、
前記第２の演出は、前記第１の演出よりも遊技者にとって有用であることを特徴とする遊技機。
【１５６３】
本発明群の特徴Ｄ１によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に変動表示手段に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させる。そして、第２の演出は、第１の演出よりも遊技者にとって有用であるので、遊技者は、所定期間中に第２の演出が実行されるか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１５６４】
特徴Ｄ２．
本発明群の特徴Ｄ１に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２の演出の終了後、前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１５６５】
本発明群の特徴Ｄ２によれば、第１演出手段は、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１５６６】
特徴Ｄ３．
本発明群の特徴Ｄ２に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を再開させることを特徴とする遊技機。
【１５６７】
本発明群の特徴Ｄ３によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。
【１５６８】
特徴Ｄ４．
本発明群の特徴Ｄ２に記載された遊技機において、
前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行

させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。
【１５６９】
本発明群の特徴Ｄ４によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。
【１５７０】
特徴Ｄ５．
本発明群の特徴Ｄ２から特徴Ｄ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段と、
前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ６９）とを備え、
前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。
【１５７１】
本発明群の特徴Ｄ５によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第２の演出に係るデータを第２演出用レイヤに記憶させるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出を上書きして実行させることができ、第２の演出の終了後、第２演出用レイヤに記憶させた第２の演出に係るデータを消去することによって、第１演出手段は、第１の演出を継続して実行させることができる。
【１５７２】
特徴Ｄ６．
本発明群の特徴Ｄ５に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１５７３】
本発明群の特徴Ｄ６によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。
【１５７４】
特徴Ｄ７．
本発明群の特徴Ｄ６に記載された遊技機において、
前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１５７５】
本発明群の特徴Ｄ７によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１５７６】
特徴Ｄ８．
本発明群の特徴Ｄ６または特徴Ｄ７に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５７７】
本発明群の特徴Ｄ８によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表

示させることができる。
【１５７８】
特徴Ｄ９．
本発明群の特徴Ｄ６または特徴Ｄ７に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、
前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。
【１５７９】
本発明群の特徴Ｄ９によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。
【１５８０】
特徴Ｄ１０．
本発明群の特徴Ｄ２から特徴Ｄ９のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。
【１５８１】
本発明群の特徴Ｄ１０によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させることができる。
【１５８２】
特徴Ｄ１１．
本発明群の特徴Ｄ１０に記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記第１演出手段にて前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させた後、前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【１５８３】
本発明群の特徴Ｄ１１によれば、第２演出手段は、第１演出手段にて変動表示手段に第１の演出を実行させた後、変動表示手段に第２の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させて第１の演出を実行することができる。
【１５８４】
特徴Ｄ１２．
本発明群の特徴Ｄ２から特徴Ｄ９のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。
【１５８５】
本発明群の特徴Ｄ１２によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第２の演出を終了させることができる。
【１５８６】
このような本発明の特徴Ｄ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１５８７】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【１５８８】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１５８９】

＜特徴Ｅ群＞

特徴Ｅ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって前記変動表示手段に複数の期待度を有する第１の演出（先読み演出）を実行させる第１演出手段（予告保留演出決定処理）を備え、

前記遊技機は、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる第２演出手段（特殊保留演出決定処理）とを備え、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出の期待度を変更することを特徴とする遊技機。

【１５９０】

本発明群の特徴Ｅ１によれば、第２演出手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、所定期間中に第１の演出と重複して第１の演出と異なる第２の演出を実行させ、第１演出手段は、第２演出手段にて第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出の期待度を変更する。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２演出手段にて第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出の期待度を変更することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１５９１】

特徴Ｅ２．

本発明群の特徴Ｅ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記所定期間中に前記変動表示手段に前記第１の演出と重複して前記第１の演出と異なる第２の演出（特殊保留の消化用の演出）を実行させる前記第２演出手段（特殊保留演出決定処理）を備え、

前記第１演出手段は、前記第２の演出の終了後、前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【１５９２】

本発明群の特徴Ｅ２によれば、第１演出手段は、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させる。これによれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行

させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１５９３】

特徴Ｅ３．

本発明群の特徴Ｅ２に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を中断させ、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させる場合に前記変動表示手段に前記第１の演出を再開させることを特徴とする遊技機。

【１５９４】

本発明群の特徴Ｅ３によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させる場合に変動表示手段に第１の演出を中断させ、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を終了させる場合に変動表示手段に第１の演出を再開させるので、第１の演出を実行させている状態であっても、第１の演出を中断させて第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を再開させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出を確実に楽しませることができる。

【１５９５】

特徴Ｅ４．

本発明群の特徴Ｅ２に記載された遊技機において、

前記第１演出手段は、前記第２演出手段にて前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させている重複期間中に前記第１の演出を継続して実行させることを特徴とする遊技機。

【１５９６】

本発明群の特徴Ｅ４によれば、第１演出手段は、第２演出手段にて変動表示手段に第２の演出を実行させている重複期間中に第１の演出を継続して実行させるので、第２の演出に関わらず第１の演出を継続して実行させておくことができる。したがって、遊技機は、遊技者に第１の演出の流れを楽しませることができる。

【１５９７】

特徴Ｅ５．

本発明群の特徴Ｅ２から特徴Ｅ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球を前記第１の契機として、前記第１の演出に係るデータを第１演出用レイヤ（第３レイヤＬ３）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第１の演出を実行させる前記第１演出手段と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球を前記第２の契機として、前記第２の演出に係るデータを前記第１演出用レイヤよりも優先度の高い第２演出用レイヤ（第２レイヤＬ２）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記第２の演出を実行させる前記第２演出手段と、

前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、前記変動表示手段に画像を表示させる画像合成手段（フレームバッファ６９）とを備え、

前記第２演出手段は、前記第１演出用レイヤに記憶された前記第１の演出に係るデータを上書きするように前記第２の演出に係るデータを前記第２演出用レイヤに記憶させることを特徴とする遊技機。

【１５９８】

本発明群の特徴Ｅ５によれば、画像合成手段は、第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤを含む複数のレイヤを優先度の順に重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させるので、第１演出手段にて第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の

演出に係るデータを記憶させた第１演出用レイヤの上に、第２演出手段にて第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出に係るデータを記憶させた第２演出用レイヤを重ね合わせることによって、変動表示手段に画像を表示させることができる。そして、第２演出手段は、第１演出用レイヤに記憶された第１の演出に係るデータを上書きするように第２の演出に係るデータを第２演出用レイヤに記憶させるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づく第２の演出を上書きして実行させることができ、第２の演出の終了後、第２演出用レイヤに記憶させた第２の演出に係るデータを消去することによって、第１演出手段は、第１の演出を継続して実行させることができる。

【１５９９】

特徴Ｅ６．

本発明群の特徴Ｅ５に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【１６００】

本発明群の特徴Ｅ６によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態であっても、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることができる。

【１６０１】

特徴Ｅ７．

本発明群の特徴Ｅ６に記載された遊技機において、

前記第１の演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【１６０２】

本発明群の特徴Ｅ７によれば、第１の演出は、先読み演出であるので、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づく第１の演出を実行させている状態において、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２

の保留領域に記憶された保留情報に基づく第２の演出を実行させることになると、第１の演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、遊技機は、第１の契機の成立に基づいて、所定期間にわたって変動表示手段に第１の演出を実行させている状態であっても、第２の演出を実行させることができ、第２の演出の終了後、第１の演出を継続して実行させることができるので、第１の演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１６０３】

特徴Ｅ８．

本発明群の特徴Ｅ６または特徴Ｅ７に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤ（第１レイヤＬ１）に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【１６０４】

本発明群の特徴Ｅ８によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第２演出用レイヤよりも優先度の高い保留絵柄用レイヤに記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【１６０５】

特徴Ｅ９．

本発明群の特徴Ｅ６または特徴Ｅ７に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記情報記憶手段に記憶された保留情報に基づいて、当該保留情報に関連付けられた保留絵柄を前記変動表示手段に表示させる情報報知手段（保留発生処理）を備え、

前記情報報知手段は、前記保留絵柄に係るデータを前記第１演出用レイヤおよび前記第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、前記変動表示手段に前記保留絵柄を表示させることを特徴とする遊技機。

【１６０６】

本発明群の特徴Ｅ９によれば、情報報知手段は、保留絵柄に係るデータを第１演出用レイヤおよび第２演出用レイヤの双方に記憶させることによって、変動表示手段に保留絵柄を表示させるので、第１の演出および第２の演出を実行させる場合に、変動表示手段に表示された保留絵柄を上書きしてしまうことなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。また、情報報知手段は、新たなレイヤを利用することなく変動表示手段に保留絵柄を確実に表示させることができる。

【１６０７】

特徴Ｅ１０．

本発明群の特徴Ｅ２から特徴Ｅ９のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出をフェードアウトするように終了させることを特徴とする遊技機。

【１６０８】

本発明群の特徴Ｅ１０によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出をフェードアウトするように終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させることができる。

【１６０９】

特徴Ｅ１１．

本発明群の特徴Ｅ１０に記載された遊技機において、

前記第２演出手段は、前記第１演出手段にて前記変動表示手段に前記第１の演出を実行

させた後、前記変動表示手段に前記第２の演出を終了させることを特徴とする遊技機。
【１６１０】
本発明群の特徴Ｅ１１によれば、第２演出手段は、第１演出手段にて変動表示手段に第１の演出を実行させた後、変動表示手段に第２の演出を終了させるので、遊技者に違和感を覚えさせることなく第２の演出を終了させて第１の演出を実行することができる。
【１６１１】
特徴Ｅ１２．
本発明群の特徴Ｅ２から特徴Ｅ９のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２演出手段は、前記変動表示手段に前記第２の演出を一括して直ちに終了させることを特徴とする遊技機。
【１６１２】
本発明群の特徴Ｅ１２によれば、第２演出手段は、変動表示手段に第２の演出を一括して直ちに終了させるので、迅速に第２の演出を終了させることができる。
【１６１３】
このような本発明の特徴Ｅ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１６１４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【１６１５】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【１６１６】
＜特徴Ｆ群＞
特徴Ｆ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ７，７Ｅ，７Ｆ，７Ｇ）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口２５）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記ステージは、
前記ステージ（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）の転動面（転動面７４）に遊技球を誘導する誘導手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）と、
前記誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止手段（第２プレート７８３）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１６１７】
本発明群の特徴Ｆ１によれば、阻止手段は、誘導手段にて少なくとも１個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、誘導手段にて後続の遊技球をステージの転動面に誘導することを阻止するので、誘導手段にてステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、ステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１６１８】

特徴Ｆ２．
本発明群の特徴Ｆ１に記載された遊技機において、
前記ステージは、
第１のステージ（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）と、
前記第１のステージと異なる第２のステージ（下段ステージ７２）とを備え、
前記誘導手段は、前記第１のステージの転動面（転動面７４）に遊技球を誘導し、
前記阻止手段は、前記第２のステージの転動面（転動面７６）に遊技球を誘導することによって、前記誘導手段にて後続の遊技球を前記第１のステージの転動面に誘導することを阻止することを特徴とする遊技機。
【１６１９】
本発明群の特徴Ｆ２によれば、誘導手段は、第１のステージの転動面に遊技球を誘導し、阻止手段は、第２のステージの転動面に遊技球を誘導することによって、誘導手段にて後続の遊技球を第１のステージの転動面に誘導することを阻止するので、遊技者は、阻止手段にて後続の遊技球を第１のステージの転動面に誘導することを阻止された場合であっても第２のステージの転動面に誘導された後続の遊技球の動きを楽しむことができる。
【１６２０】
特徴Ｆ３．
本発明群の特徴Ｆ２に記載された遊技機において、
前記第１のステージは、前記第２のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。
【１６２１】
本発明群の特徴Ｆ３によれば、誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１のステージの転動面を転動することができ、第１のステージは、第２のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第１のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６２２】
特徴Ｆ４．
本発明群の特徴Ｆ１から特徴Ｆ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記阻止手段は、
前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止する阻止状態と、
前記誘導手段にて後続の遊技球を前記ステージの転動面に誘導することを阻止しない非阻止状態とを有し、
前記ステージは、
前記阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構７３，７３Ｅ，７３Ｆ，７３Ｇ，７３Ｈ）を備え、
前記切替手段は、前記誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を前記ステージの転動面に誘導した場合に、前記阻止手段を阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６２３】
本発明群の特徴Ｆ４によれば、ステージは、阻止手段を阻止状態および非阻止状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、誘導手段にて少なくとも１個の遊技球をステージの転動面に誘導した場合に、阻止手段を阻止状態に切り替えるので、遊技者は、阻止手段の状態に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６２４】
特徴Ｆ５．
本発明群の特徴Ｆ４に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【１６２５】
本発明群の特徴Ｆ５によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。
【１６２６】
特徴Ｆ６．
本発明群の特徴Ｆ４に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６２７】
本発明群の特徴Ｆ６によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替えるので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。
【１６２８】
特徴Ｆ７．
本発明群の特徴Ｆ６に記載された遊技機において、
前記切替手段は、
前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第２板状部７８６）を備え、
前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。
【１６２９】
本発明群の特徴Ｆ７によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６３０】
特徴Ｆ８．
本発明群の特徴Ｆ６に記載された遊技機において、
前記切替手段は、
前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段（第４プレート７８９Ｇ）を備え、
前記接触手段は、前記誘導手段にて前記ステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。
【１６３１】
本発明群の特徴Ｆ８によれば、切替手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、阻止手段を非阻止状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、誘導手段にてステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６３２】
このような本発明の特徴Ｆ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１６３３】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。
【１６３４】
しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。
【１６３５】
＜特徴Ｇ群＞
特徴Ｇ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を転動させる転動面を有し、前記転動面にて遊技球を一時的に転動させて落下させるステージ（二段ステージ７，７Ｅ，７Ｆ，７Ｇ）と、前記ステージから落下した遊技球を入球可能な入球手段（上作動口２５）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記ステージは、
第１のステージ（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）と、
前記第１のステージと異なる第２のステージ（下段ステージ７２）と、
前記第１のステージのみに遊技球を誘導する第１の誘導状態と、前記第２のステージのみに遊技球を誘導する第２の誘導状態とを有し、前記第１のステージおよび前記第２のステージのいずれかに遊技球を誘導するステージ誘導手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）とを備え、
前記ステージ誘導手段は、
前記ステージ誘導手段を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構７３，７３Ｅ，７３Ｆ，７３Ｇ，７３Ｈ）を備えることを特徴とする遊技機。
【１６３６】
本発明群の特徴Ｇ１によれば、ステージ誘導手段は、ステージ誘導手段を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段を備え、切替手段は、第１のステージのみに遊技球を誘導する第１の誘導状態、および第２のステージのみに遊技球を誘導する第２の誘導状態のいずれかに切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第２の誘導状態（第１の誘導状態）に切り替えることによって、ステージ誘導手段にて後続の遊技球を第１のステージ（第２のステージ）の転動面に誘導することを阻止するので、ステージ誘導手段にて第１のステージ（第２のステージ）に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１のステージ（第２のステージ）の転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６３７】
特徴Ｇ２．
本発明群の特徴Ｇ１に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を前記第１のステージの転動面に誘導した場合に、前記ステージ誘導手段を第２の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【１６３８】
本発明群の特徴Ｇ２によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を第１のステージの転動面に誘導した場合に、ステージ誘導手段を第２の誘導状態に切り替えるので、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１のステージの転動面を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１６３９】
特徴Ｇ３．
本発明群の特徴Ｇ２に記載された遊技機において、
前記第１のステージは、前記第２のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであることを特徴とする遊技機。
【１６４０】
本発明群の特徴Ｇ３によれば、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１のステージの転動面を転動することができ、第１のステージは、第２のステージと比較して遊技者にとって有利なステージであるので、遊技者は、第１のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６４１】
特徴Ｇ４．
本発明群の特徴Ｇ２または特徴Ｇ３に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６４２】
本発明群の特徴Ｇ４によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。
【１６４３】
特徴Ｇ５．
本発明群の特徴Ｇ２または特徴Ｇ３に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記ステージ誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、前記ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６４４】
本発明群の特徴Ｇ５によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。
【１６４５】
特徴Ｇ６．
本発明群の特徴Ｇ５に記載された遊技機において、
前記切替手段は、
前記ステージ誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段（第２板状部７８６）を備え、
前記接触手段は、前記ステージ誘導誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。
【１６４６】

本発明群の特徴Ｇ６によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６４７】

特徴Ｇ７．

本発明群の特徴Ｇ５に記載された遊技機において、

前記切替手段は、

前記ステージ誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段（第４プレート７８９Ｇ）を備え、

前記接触手段は、前記誘導手段にて前記第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。

【１６４８】

本発明群の特徴Ｇ７によれば、切替手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、ステージ誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、ステージ誘導手段にて第１のステージに誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第１のステージの転動面に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。

【１６４９】

このような本発明の特徴Ｇ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１６５０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージを備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

【１６５１】

しかしながら、ステージを転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１６５２】

＜特徴Ｈ群＞

特徴Ｈ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ７，７Ｅ）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記流路は、

第１の流路（上段ステージ７１，７１Ｅ）と、

前記第１の流路と異なる第２の流路（下段ステージ７２）と、

前記第１の流路のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態と、前記第２の流路のみに遊技

球を誘導する第２の誘導状態とを有し、前記第１の流路および前記第２の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）とを備え、
前記流路誘導手段は、
前記流路誘導手段を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構７３，７３Ｅ，７３Ｈ）を備え、
前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と協働することによって、第１の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６５３】
本発明群の特徴Ｈ１によれば、切替手段は、第１の流路のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態、および第２の流路のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第２の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第１の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と協働することによって、第１の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６５４】
特徴Ｈ２．
本発明群の特徴Ｈ１に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を前記第１の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第２の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６５５】
本発明群の特徴Ｈ２によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を第１の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第２の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１６５６】
特徴Ｈ３．
本発明群の特徴Ｈ２に記載された遊技機において、
前記第１の流路は、前記第２の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。
【１６５７】
本発明群の特徴Ｈ３によれば、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を流下することができ、第１の流路は、第２の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第１の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６５８】
このような本発明の特徴Ｈ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１６５９】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制

御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。
【１６６０】
しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。
【１６６１】
＜特徴Ｉ群＞
特徴Ｉ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を流入させる流路（二段ステージ７，７Ｅ，７Ｆ，７Ｇ）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記流路は、
第１の流路（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）と、
前記第１の流路と異なる第２の流路（下段ステージ７２）と、
前記第１の流路のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態と、前記第２の流路のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態とを有し、前記第１の流路および前記第２の流路のいずれかに遊技球を誘導する流路誘導手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）とを備え、
前記流路誘導手段は、
前記流路誘導手段を第１の誘導状態および第２の誘導状態のいずれかに切り替える切替手段（ステージ振分機構７３，７３Ｅ，７３Ｆ，７３Ｇ，７３Ｈ）を備え、
前記切替手段は、前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第１の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６６２】
本発明群の特徴Ｉ１によれば、切替手段は、第１の流路のみに遊技球を誘導する第１の誘導状態、および第２の流路のみに遊技球を誘導する第２の誘導状態のいずれかに流路誘導手段を切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段の状態に注目することになる。また、切替手段は、第２の誘導状態に切り替えることによって、流路誘導手段にて後続の遊技球を第１の流路に誘導することを阻止するので、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を流下することができる。さらに、切替手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と協働することによって、第１の誘導状態に切り替えるので、遊技者は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球の動きを更に楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６６３】
特徴Ｉ２．
本発明群の特徴Ｉ１に記載された遊技機において、
前記切替手段は、前記流路誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を前記第１の流路に誘導した場合に、前記流路誘導手段を前記第２の誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６６４】
本発明群の特徴Ｉ２によれば、切替手段は、流路誘導手段にて少なくとも１個の遊技球を第１の流路に誘導した場合に、流路誘導手段を第２の誘導状態に切り替えるので、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を転動することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせる

ことができる。
【１６６５】
特徴Ｉ３．
本発明群の特徴Ｉ２に記載された遊技機において、
前記切替手段は、
前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段（第２板状部７８６）を備え、
前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。
【１６６６】
本発明群の特徴Ｉ３によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、一部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球が接触手段に接触するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６６７】
特徴Ｉ４．
本発明群の特徴Ｉ２に記載された遊技機において、
前記切替手段は、
前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、前記流路誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段（第４プレート７８９Ｇ）を備え、
前記接触手段は、前記流路誘導手段にて前記第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されることを特徴とする遊技機。
【１６６８】
本発明群の特徴Ｉ４によれば、切替手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球と接触することによって、流路誘導手段を第１の誘導状態に切り替える接触手段を備え、接触手段は、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球と異なる後続の遊技球のうち、全部の遊技球と接触する位置に配設されているので、遊技者は、第１の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６６９】
特徴Ｉ５．
本発明群の特徴Ｉ２から特徴Ｉ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１の流路は、前記第２の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であることを特徴とする遊技機。
【１６７０】
本発明群の特徴Ｉ５によれば、流路誘導手段にて第１の流路に誘導された遊技球は、後続の遊技球に阻害されることなく、第１の流路を流下することができ、第１の流路は、第２の流路と比較して遊技者にとって有利な流路であるので、遊技者は、第１の流路に誘導された遊技球の動きを安心して楽しむことができる。
【１６７１】
このような本発明の特徴Ｉ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１６７２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

また、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を一時的に転動させて落下させるステージなどの流路を備え、始動入球手段は、このステージから落下した遊技球を入球可能としている。

【１６７３】

しかしながら、ステージなどの流路を転動している遊技球に後続の遊技球が接触すると、ステージを転動している遊技球は、遊技者にとって不利な動きをしてしまうことがあるので、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１６７４】

＜特徴Ｊ群＞

特徴Ｊ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）を備える遊技機（パチンコ機１）であって、

第１の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能とし、前記第１の遊技状態と異なる第２の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に前記第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５，７５Ｅ，７５Ｆ）と、

前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段（第１プレート７８２，７８２Ｇおよび第２プレート７８３）と、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第２の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段（第２板状部７８６または第４プレート７８９Ｇ）と、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段（第２プレート７８３）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１６７５】

本発明群の特徴Ｊ１によれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第１の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域に第１の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１６７６】

特徴Ｊ２．

本発明群の特徴Ｊ１に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【１６７７】

本発明群の特徴Ｊ２によれば、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【１６７８】

特徴Ｊ３．

本発明群の特徴Ｊ１または特徴Ｊ２に記載された遊技機において、
前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第２の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第２の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。
【１６７９】
本発明群の特徴Ｊ３によれば、第２遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６８０】
特徴Ｊ４．
本発明群の特徴Ｊ１から特徴Ｊ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記制限手段は、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１６８１】
本発明群の特徴Ｊ４によれば、制限手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【１６８２】
特徴Ｊ５．
本発明群の特徴Ｊ１から特徴Ｊ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。
【１６８３】
本発明群の特徴Ｊ５によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１６８４】
特徴Ｊ６．
本発明群の特徴Ｊ１から特徴Ｊ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１の遊技状態は、
第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、
前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。
【１６８５】
本発明群の特徴Ｊ６によれば、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い

第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６８６】

特徴Ｊ７．

本発明群の特徴Ｊ１から特徴Ｊ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第２の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１６８７】

本発明群の特徴Ｊ７によれば、第２遊技状態発生手段は、第１の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第２遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１６８８】

特徴Ｊ８．

本発明群の特徴Ｊ１から特徴Ｊ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１６８９】

本発明群の特徴Ｊ８によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第１遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１６９０】

このような本発明の特徴Ｊ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１６９１】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【１６９２】

しかしながら、第２の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第１の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１６９３】

＜特徴Ｋ群＞

特徴Ｋ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）を備える遊技機（パチンコ機１）であって、

第１の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能とし、前記第１の遊技状態と異なる第２の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に前記第１の入球領域に入球

した遊技球を案内する案内手段（案内路７５，７５Ｅ，７５Ｆ）と、
前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段（第１プレート７８２，７８２Ｇおよび第２プレート７８３）と、
前記第２の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第２の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段（第２板状部７８６または第４プレート７８９Ｇ）と、
前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導手段（第２プレート７８３）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１６９４】
本発明群の特徴Ｋ１によれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第１の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域に第１の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、遊技球誘導手段は、第２の遊技状態の発生中に発射手段にて発射された遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１６９５】
特徴Ｋ２．
本発明群の特徴Ｋ１に記載された遊技機において、
前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１６９６】
本発明群の特徴Ｋ２によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過することに基づいて、第１の遊技状態を発生させるので、第２の遊技球を利用して第１の遊技状態を発生させることができる。

【１６９７】
特徴Ｋ３．
本発明群の特徴Ｋ１または特徴Ｋ２に記載された遊技機において、
前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第２の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第２の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【１６９８】
本発明群の特徴Ｋ３によれば、第２遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１６９９】
特徴Ｋ４．
本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記遊技球誘導手段は、
前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域に誘導する遊技球誘導状態と、
前記第１の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球を前記遊技領域における所定領域に誘導する遊技球非誘導状態とを有し、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球誘導

状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記遊技球非誘導状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１７００】
本発明群の特徴Ｋ４によれば、遊技球誘導手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に遊技球誘導状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に遊技球非誘導状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【１７０１】
特徴Ｋ５.
本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。
【１７０２】
本発明群の特徴Ｋ５によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７０３】
特徴Ｋ６.
本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１の遊技状態は、
第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、
前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。
【１７０４】
本発明群の特徴Ｋ６によれば、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７０５】
特徴Ｋ７.
本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第２の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。
【１７０６】
本発明群の特徴Ｋ７によれば、第２遊技状態発生手段は、第１の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第２遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。
【１７０７】
特徴Ｋ８.
本発明群の特徴Ｋ１から特徴Ｋ７のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。
【１７０８】

本発明群の特徴Ｋ８によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第１遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１７０９】

このような本発明の特徴Ｋ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１７１０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【１７１１】

しかしながら、第２の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第１の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１７１２】

＜特徴Ｌ群＞

特徴Ｌ１.

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）を備える遊技機（パチンコ機１）であって、

第１の遊技状態と、

前記遊技領域における特定領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に存在する遊技球のみを第１の入球領域（上段導入部７５１）に入球可能とし、前記第１の遊技状態と異なる第２の遊技状態と、

遊技者に利益を付与する第２の入球領域（上作動口２５）に前記第１の入球領域に入球した遊技球を案内する案内手段（案内路７５）と、

前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段（第１プレート７８２および第２プレート７８３）と、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第２の遊技球が特定の条件を成立させた場合に、前記第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段（第２板状部７８６）とを備え、

前記第１の遊技状態は、

第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、

前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。

【１７１３】

本発明群の特徴Ｌ１によれば、第２の遊技状態の発生中は、遊技領域における特定領域に存在する遊技球のみを第１の入球領域に入球可能とし、案内手段は、遊技者に利益を付与する第２の入球領域に第１の入球領域に入球した遊技球を案内するので、遊技者は、第２の遊技状態の発生に際して利益を享受することができる。また、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態

と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７１４】

特徴Ｌ２．

本発明群の特徴Ｌ１に記載された遊技機において、

前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段を備えることを特徴とする遊技機。

【１７１５】

本発明群の特徴Ｌ２によれば、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。

【１７１６】

特徴Ｌ３．

本発明群の特徴Ｌ２に記載された遊技機において、

前記制限手段は、前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球を前記遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させることを特徴とする遊技機。

【１７１７】

本発明群の特徴Ｌ３によれば、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球を遊技領域における所定領域と異なる他の領域を通過させるので、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【１７１８】

特徴Ｌ４．

本発明群の特徴Ｌ２または特徴Ｌ３に記載された遊技機において、

前記制限手段は、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、

前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。

【１７１９】

本発明群の特徴Ｌ４によれば、制限手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。

【１７２０】

特徴Ｌ５．

本発明群の特徴Ｌ１から特徴Ｌ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づき実行された状態発生抽選に当選した場合に、前記第２の遊技状態を発生させ、前記状態発生抽選に当選しなかった場合に、前記第２の遊技状態を発生させないことを特徴とする遊技機。

【１７２１】

本発明群の特徴Ｌ５によれば、第２遊技状態発生手段は、状態発生抽選に当選した場合に、第２の遊技状態を発生させ、状態発生抽選に当選しなかった場合に、第２の遊技状態を発生させないので、遊技者は、状態発生抽選の結果に注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７２２】

特徴Ｌ６．

本発明群の特徴Ｌ１から特徴Ｌ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、前記特定の条件を成立させることを特徴とする遊技機。

【１７２３】

本発明群の特徴Ｌ６によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球のうち、所定の条件を満たした一部の遊技球のみに基づいて、特定の条件を成立させるので、遊技者は、第２の遊技球が所定の条件を満たすか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７２４】

特徴Ｌ７．

本発明群の特徴Ｌ１から特徴Ｌ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記第２遊技状態発生手段は、前記第１の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第２の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１７２５】

本発明群の特徴Ｌ７によれば、第２遊技状態発生手段は、第１の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第２の遊技状態を発生させるので、第２遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１７２６】

特徴Ｌ８．

本発明群の特徴Ｌ１から特徴Ｌ７のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１遊技状態発生手段は、前記第２の遊技球にて前記第２遊技状態発生手段を変位させて前記第１の遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【１７２７】

本発明群の特徴Ｌ８によれば、第１遊技状態発生手段は、第２の遊技球にて第２遊技状態発生手段を変位させて第１の遊技状態を発生させるので、第１遊技状態発生手段の構成を簡素にすることができる。

【１７２８】

このような本発明の特徴Ｌ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１７２９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【１７３０】

しかしながら、第２の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第１の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１７３１】
＜特徴Ｍ群＞
特徴Ｍ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）を備える遊技機（パチンコ機１）であって、
第１の遊技状態と、
前記第１の遊技状態と異なる第２の遊技状態と、
前記第１の遊技状態の発生中に前記発射手段にて発射された第１の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第１の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第２の遊技状態を発生させる第２遊技状態発生手段（第１プレート７８２，７８２Ｇおよび第２プレート７８３）と、
前記第２の遊技状態の発生中に前記第１の遊技球よりも後に前記発射手段にて発射された第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過し、前記第２の遊技球に当接して変位することに基づいて、前記第１の遊技状態を発生させる第１遊技状態発生手段（ステージ振分機構７３，７３Ｅ，７３Ｆ，７３Ｇ，７３Ｈ）と、
前記第２の遊技状態の発生中に前記第２の遊技球が前記遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限手段（第２プレート７８３）とを備え、
前記第２遊技状態発生手段は、前記第２の遊技状態を発生させた前記第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域（上段ステージ７１，７１Ｅ，７１Ｆ）に誘導し、前記第１遊技状態発生手段は、前記第１の遊技状態を発生させた前記第２の遊技球を遊技者に前記第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域（下段ステージ７２）に誘導することを特徴とする遊技機。
【１７３２】
本発明群の特徴Ｍ１によれば、第２遊技状態発生手段は、第２の遊技状態を発生させた第１の遊技球を遊技者に第１の利益を付与する第１の利益付与領域に誘導し、第１遊技状態発生手段は、第１の遊技状態を発生させた第２の遊技球を遊技者に第１の利益と異なる第２の利益を付与する第２の利益付与領域に誘導するので、遊技者は、遊技球の誘導先に注目することになる。また、制限手段は、第２の遊技状態の発生中に第２の遊技球が遊技領域における所定領域を通過することに基づいて、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限するので、遊技者は、第２の遊技状態を安心して楽しむことができる。
【１７３３】
特徴Ｍ２．
本発明群の特徴Ｍ１に記載された遊技機において、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第１の利益付与領域に誘導された前記第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、前記第１の利益を付与する第１利益入球領域（上段導入部７５１）に入球し、前記第１遊技状態発生手段にて前記第２の利益付与領域に誘導された前記第２の遊技球は、前記第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、前記第２の利益を付与する第２利益入球領域（下段導入部７７１）に入球することを特徴とする遊技機。
【１７３４】
本発明群の特徴Ｍ２によれば、第２遊技状態発生手段にて第１の利益付与領域に誘導された第１の遊技球は、第１の条件を満たした場合に、第１の利益を付与する第１利益入球領域に入球し、第１遊技状態発生手段にて第２の利益付与領域に誘導された第２の遊技球は、第１の条件とは異なる第２の条件を満たした場合に、第２の利益を付与する第２利益入球領域に入球するので、遊技者は、第１の条件および第２の条件を満たすか否かに注目することになる。
【１７３５】
特徴Ｍ３．

本発明群の特徴Ｍ２に記載された遊技機において、
前記第１の条件を満たさなかった前記第１の遊技球、および前記第２の条件を満たさなかった前記第２の遊技球は、前記第１利益入球領域および前記第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されることを特徴とする遊技機。
【１７３６】
本発明群の特徴Ｍ３によれば、第１の条件を満たさなかった第１の遊技球、および第２の条件を満たさなかった第２の遊技球は、第１利益入球領域および第２利益入球領域の双方の領域と異なる他の領域に排出されるので、遊技者は、第１の遊技球および第２の遊技球が他の領域に排出されるか否かに注目することになる。
【１７３７】
特徴Ｍ４.
本発明群の特徴Ｍ１から特徴Ｍ３に記載された遊技機において、
前記制限手段は、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限する制限状態と、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させることを制限しない非制限状態とを有し、
前記第２遊技状態発生手段にて前記第２の遊技状態を発生させた場合に前記制限状態に切り替え、前記第１遊技状態発生手段にて前記第１の遊技状態を発生させた場合に前記非制限状態に切り替えることを特徴とする遊技機。
【１７３８】
本発明群の特徴Ｍ４によれば、制限手段は、第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させた場合に制限状態に切り替え、第１遊技状態発生手段にて第１の遊技状態を発生させた場合に非制限状態に切り替えるので、第１の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを制限することなく、第２の遊技状態の発生中に第２遊技状態発生手段にて第２の遊技状態を発生させることを確実に制限することができる。
【１７３９】
特徴Ｍ５.
本発明群の特徴Ｍ１から特徴Ｍ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１の遊技状態は、
第１の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第１確率状態（高頻度邪魔モード）と、
前記第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、前記第２遊技状態発生手段に前記第２の遊技状態を発生させる第２確率状態（低頻度邪魔モード）とを有することを特徴とする遊技機。
【１７４０】
本発明群の特徴Ｍ５によれば、第１の遊技状態は、第１の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第１確率状態と、第１の確率よりも確率の高い第２の確率に基づいて、第２遊技状態発生手段に第２の遊技状態を発生させる第２確率状態とを有するので、遊技者は、第２遊技状態発生手段の確率状態に注目し、第２確率状態となることを期待して遊技することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７４１】
このような本発明の特徴Ｍ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１７４２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

このように、遊技機は、第１の遊技状態と、遊技者に利益を付与し、第１の遊技状態よりも遊技者にとって有利な第２の遊技状態とを切り替えることによって、遊技者の遊技への注目度を向上させている。

【１７４３】

しかしながら、第２の遊技状態の発生中に利益を付与されることなく、第１の遊技状態に切り替わってしまうと、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１７４４】

＜特徴Ｎ群＞

特徴Ｎ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技盤は、

第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、

前記第１次の利益よりも小さな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路と、

前記第２次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、

前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２）とを備え、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１７４５】

本発明群の特徴Ｎ１によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７４６】

特徴Ｎ２．

本発明群の特徴Ｎ１に記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１７４７】

本発明群の特徴Ｎ２によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【１７４８】

特徴Ｎ３．

本発明群の特徴Ｎ１または特徴Ｎ２に記載された遊技機において、

前記第１次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【１７４９】

本発明群の特徴Ｎ３によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１７５０】

特徴Ｎ４．

本発明群の特徴Ｎ３に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１７５１】

本発明群の特徴Ｎ４によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７５２】

特徴Ｎ５．

本発明群の特徴Ｎ１から特徴Ｎ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【１７５３】

本発明群の特徴Ｎ５によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個

以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７５４】

特徴Ｎ６．

本発明群の特徴Ｎ１から特徴Ｎ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記作動部材は、前記作動状態では、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【１７５５】

本発明群の特徴Ｎ６によれば、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７５６】

このような本発明の特徴Ｎ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１７５７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【１７５８】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１７５９】

＜特徴Ｏ群＞

特徴Ｏ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技盤は、

第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、

前記第１次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（下作動口２６、アウト口２８、および等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、

前記第１次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状

態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２または移動振分手段８６Ｊ）とを備え、
前記第１次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。
【１７６０】
本発明群の特徴Ｏ１によれば、遊技機は、第１次の流路に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、第１次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、および第３次の流路の２つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。
【１７６１】
特徴Ｏ２．
本発明群の特徴Ｏ１に記載された遊技機において、
前記遊技盤は、
前記第１次の利益よりも小さく前記第３次の利益よりも大きな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路を備え、
前記作動部材は、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となり、
前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。
【１７６２】
本発明群の特徴Ｏ２によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。
【１７６３】
特徴Ｏ３．
本発明群の特徴Ｏ２に記載された遊技機において、
前記第１次の流路は、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、
前記遊技機は、
前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領

域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。
【１７６４】
本発明群の特徴Ｏ３によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１７６５】
特徴Ｏ４．
本発明群の特徴Ｏ２に記載された遊技機において、
前記作動部材は、前記作動状態では、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。
【１７６６】
本発明群の特徴Ｏ４によれば、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７６７】
特徴Ｏ５．
本発明群の特徴Ｏ２に記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、
遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、
前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。
【１７６８】
本発明群の特徴Ｏ５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７６９】
特徴Ｏ６．
本発明群の特徴Ｏ１から特徴Ｏ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。
【１７７０】
本発明群の特徴Ｏ６によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７７１】
特徴Ｏ７．
本発明群の特徴Ｏ１から特徴Ｏ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。
【１７７２】
本発明群の特徴Ｏ７によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７７３】
このような本発明の特徴Ｏ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１７７４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
【１７７５】
しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。
【１７７６】
＜特徴Ｐ群＞
特徴Ｐ１．
遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記遊技盤は、
第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、
前記第１次の利益よりも小さな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路と、
前記第２次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（下作動口２６、アウト口２８、および等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、
前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２または移動振分手段８６Ｊ）とを備え、
前記第１次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【１７７７】

本発明群の特徴Ｐ１によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１７７８】

特徴Ｐ２．

本発明群の特徴Ｐ１に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、

遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、

前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。

【１７７９】

本発明群の特徴Ｐ２によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７８０】

特徴Ｐ３．

本発明群の特徴Ｐ１または特徴Ｐ２に記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１７８１】

本発明群の特徴Ｐ３によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７８２】
特徴Ｐ４．
本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。
【１７８３】
本発明群の特徴Ｐ４によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。
【１７８４】
特徴Ｐ５．
本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ４のいずれかに記載された遊技機において、
前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。
【１７８５】
本発明群の特徴Ｐ５によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７８６】
特徴Ｐ６．
本発明群の特徴Ｐ１から特徴Ｐ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記作動部材は、前記作動状態では、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。
【１７８７】
本発明群の特徴Ｐ６によれば、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１７８８】
このような本発明の特徴Ｐ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１７８９】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
【１７９０】
しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊

技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１７９１】

＜特徴Ｑ群＞

特徴Ｑ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技盤は、

第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、

前記第１次の利益よりも小さな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路と、

前記第２次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、

前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２）とを備え、

前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。

【１７９２】

本発明群の特徴Ｑ１によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１７９３】

特徴Ｑ２．

本発明群の特徴Ｑ１に記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１７９４】

本発明群の特徴Ｑ２によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１７９５】

特徴Ｑ３．

本発明群の特徴Ｑ１または特徴Ｑ２に記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１７９６】
本発明群の特徴Ｑ３によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。
【１７９７】
特徴Ｑ４．
本発明群の特徴Ｑ１から特徴Ｑ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記第１次の流路は、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、
前記遊技機は、
前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。
【１７９８】
本発明群の特徴Ｑ４によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１７９９】
特徴Ｑ５．
本発明群の特徴Ｑ４に記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、
遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、
前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。
【１８００】
本発明群の特徴Ｑ５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８０１】
特徴Ｑ６．
本発明群の特徴Ｑ１から特徴Ｑ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記作動部材は、前記作動状態では、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。

【１８０２】
本発明群の特徴Ｑ６によれば、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８０３】
このような本発明の特徴Ｑ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１８０４】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
【１８０５】
しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。
【１８０６】
＜特徴Ｒ群＞
特徴Ｒ１．
遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記遊技盤は、
第１次の利益を遊技者に付与する第１次の入球領域（可変入賞用スルーゲート８５）に遊技球を入球可能とする第１次の流路と、
前記第１次の利益よりも小さな第２次の利益を遊技者に付与する第２次の入球領域（開放始動口８３および開放入賞装置８４）に遊技球を入球可能とする第２次の流路と、
前記第２次の利益よりも小さな第３次の利益を遊技者に付与する第３次の入球領域（下作動口２６、アウト口２８、および等価入賞口８８Ｌ）に遊技球を入球可能とする第３次の流路と、
前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および前記第３次の流路に遊技球を流下可能とする非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、前記非作動状態から前記作動状態となる作動部材（回転振分手段８２または移動振分手段８６Ｊ）とを備え、
前記作動部材は、前記作動状態では、前記第１次の流路および前記第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、前記第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、前記第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいことを特徴とする遊技機。
【１８０７】
本発明群の特徴Ｒ１によれば、遊技機は、第１次の流路および第２次の流路のいずれか一方に遊技球を流下可能とする作動状態、および第３次の流路に遊技球を流下可能とする

非作動状態を有し、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となる作動部材を備えているので、遊技者は、所定の作動条件の成立に基づいて、非作動状態から作動状態となることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

また、作動部材は、作動状態では、第１次の流路および第２次の流路のいずれかにのみ遊技球を流下させ、第２次の流路に遊技球を流下させる割合は、第１次の流路に遊技球を流下させる割合よりも大きいので、遊技者は、第１次の流路に遊技球が流下するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８０８】

特徴Ｒ２．

本発明群の特徴Ｒ１に記載された遊技機において、

前記第３次の流路は、所定の遊技状態では、前記第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能とすることを特徴とする遊技機。

【１８０９】

本発明群の特徴Ｒ２によれば、第３次の流路は、所定の遊技状態では、第３次の入球領域にのみ遊技球を入球可能としているので、遊技者は、所定の遊技状態では、作動部材の非作動状態に際して第３次の流路を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、所定の遊技状態では、第３次の流路に向かって遊技球を発射した場合であっても遊技者が不正に利益を得ることができないようにすることができる。

【１８１０】

特徴Ｒ３．

本発明群の特徴Ｒ１または特徴Ｒ２に記載された遊技機において、

前記第１次の流路、および前記第２次の流路と、前記第３次の流路とは、前記遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なることを特徴とする遊技機。

【１８１１】

本発明群の特徴Ｒ３によれば、第１次の流路、および第２次の流路と、第３次の流路とは、遊技盤の表裏方向における流路を形成する面が互いに異なるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。また、遊技機は、１つのルートに向かって遊技球を発射した場合の流路に、第１次の流路、第２次の流路、および第３次の流路の３つの流路を形成しなければならない場合であっても遊技盤の限られたスペースを有効に利用して効率よく流路を形成することができる。

【１８１２】

特徴Ｒ４．

本発明群の特徴Ｒ１から特徴Ｒ３のいずれかに記載された遊技機において、

前記第１次の流路は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１次の入球領域に案内し、当該遊技球を前記第１次の入球領域に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、

前記遊技機は、

前記入球遅延手段にて前記第１次の入球領域に案内された遊技球が前記第１次の入球領域に入球するまでの間に、前記第２次の流路を流下する他の遊技球が前記第２次の入球領域に入球した場合には、即座に前記第２次の利益を付与する付与処理を行うことを特徴とする遊技機。

【１８１３】

本発明群の特徴Ｒ４によれば、遊技機は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するまでの間に、第２次の流路を流下する他の遊技球が第２次の入球領域に入球した場合には、即座に第２次の利益を付与する付与処理を行うので、遊技者は、入球遅延手段にて第１次の入球領域に案内された遊技球が第１次の入球領域に入球するのを待っている間であっても即座に第２次の利益を享受することができ

る。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。
【１８１４】
特徴Ｒ５．
本発明群の特徴Ｒ４に記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段としての前記第１次の入球領域と、
遊技者に利益を付与する特定利益付与手段としての前記第２次の入球領域と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段としての前記作動部材とを備え、
前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。
【１８１５】
本発明群の特徴Ｒ５によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８１６】
特徴Ｒ６．
本発明群の特徴Ｒ１から特徴Ｒ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっていることを特徴とする遊技機。
【１８１７】
本発明群の特徴Ｒ６によれば、第３次の入球領域は、１個の遊技球の入球に際して１個以下の遊技球を付与可能となっているので、遊技者は、作動部材の作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射し、作動部材の非作動状態では、作動部材を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８１８】
このような本発明の特徴Ｒ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１８１９】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
【１８２０】
しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。
【１８２１】
＜特徴Ｓ群＞
特徴Ｓ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１８２２】

本発明群の特徴Ｓ１によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８２３】

特徴Ｓ２．

本発明群の特徴Ｓ１に記載された遊技機において、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８２４】

本発明群の特徴Ｓ２によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１８２５】

特徴Ｓ３．

本発明群の特徴Ｓ２に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１８２６】
本発明群の特徴Ｓ３によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８２７】
特徴Ｓ４．
本発明群の特徴Ｓ３に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８２８】
本発明群の特徴Ｓ４によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８２９】
特徴Ｓ５．
本発明群の特徴Ｓ３に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１８３０】
本発明群の特徴Ｓ５によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８３１】
特徴Ｓ６．
本発明群の特徴Ｓ２から特徴Ｓ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、

前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１８３２】
本発明群の特徴Ｓ６によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。
【１８３３】
特徴Ｓ７．
本発明群の特徴Ｓ２から特徴Ｓ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２、移動振分手段８６Ｊ、または回転振分手段８７Ｋ）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８３４】
本発明群の特徴Ｓ７によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８３５】
特徴Ｓ８．
本発明群の特徴Ｓ７に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８３６】
本発明群の特徴Ｓ８によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８３７】
特徴Ｓ９．
本発明群の特徴Ｓ８に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。
【１８３８】

本発明群の特徴Ｓ９によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１８３９】

このような本発明の特徴Ｓ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１８４０】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【１８４１】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１８４２】

＜特徴Ｔ群＞

特徴Ｔ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記始動入球手段に至る第１の経路（左打ちルート）と、

前記特別遊技払出手段に至り、前記第１の経路とは異なる第２の経路（右打ちルート）とを備え、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）と、

前記特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、前記第２の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制する発射抑制手段とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１８４３】

本発明群の特徴Ｔ１によれば、発射抑制手段は、特別遊技払出手段の状態を切り替えることによって、第２の経路に向かって遊技球を発射させることを抑制するので、遊技者は、特別遊技入球手段を狙って第２の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【１８４４】

特徴Ｔ２．

本発明群の特徴Ｔ１に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、
前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記非規制状態および前記規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８４５】
本発明群の特徴Ｔ２によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を非規制状態および規制状態のいずれかに切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、規制状態切替手段にて遊技球払出手段を規制状態に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第２の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８４６】
特徴Ｔ３．
本発明群の特徴Ｔ１に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、
前記発射抑制手段は、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間および前記第２の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１８４７】
本発明群の特徴Ｔ３によれば、発射抑制手段は、遊技球払出手段を第１の入球待機期間および第２の入球待機期間のいずれかに切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、入球待機期間切替手段にて第２の入球待機期間に切り替えた場合に、特別遊技入球手段を狙って第２の経路に向かって遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８４８】
特徴Ｔ４．
本発明群の特徴Ｔ１から特徴Ｔ３のいずれかに記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備え、
前記特別遊技実行手段は、前記特別遊技払出手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１８４９】
本発明群の特徴Ｔ４によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８５０】
特徴Ｔ５．
本発明群の特徴Ｔ４に記載された遊技機において、
前記特別遊技実行手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）を備え、
前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る前記第２の経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８５１】
本発明群の特徴Ｔ５によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。
また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。
したがって、遊技者は、第２の経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。
【１８５２】
特徴Ｔ６．
本発明群の特徴Ｔ５に記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、
前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１８５３】
本発明群の特徴Ｔ６によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。
【１８５４】
特徴Ｔ７．
本発明群の特徴Ｔ５または特徴Ｔ６に記載された遊技機において、
前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２、移動振分手段８６Ｊ、または回転振分手段８７Ｋ）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８５５】
本発明群の特徴Ｔ７によれば、遊技機は、第２の経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８５６】
特徴Ｔ８．

本発明群の特徴Ｔ７に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、
前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、
前記第２の経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８５７】
本発明群の特徴Ｔ８によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８５８】
特徴Ｔ９．
本発明群の特徴Ｔ８に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記第２の経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【１８５９】
本発明群の特徴Ｔ９によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１８６０】
このような本発明の特徴Ｔ群によれば、遊技機は、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１８６１】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
このような遊技機は、第１の経路（左打ちルート）と、第１の経路とは異なる第２の経路（右打ちルート）とを備え、遊技者は、第１の経路および第２の経路のいずれかに向かって遊技球を発射している。

【１８６２】
しかしながら、第１の経路および第２の経路のいずれか一方を遊技者にとって有利な経路とした場合には、遊技者は、遊技機の遊技状態に関わらず、遊技者にとって有利な経路に向かって遊技球を発射させてしまい、遊技者に快適に遊技をさせることができなくなるという問題がある。

【１８６３】

＜特徴Ｕ群＞
特徴Ｕ１．
遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与する期間利益付与手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）とを備え、
前記遊技機は、前記期間利益付与手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８６４】
本発明群の特徴Ｕ１によれば、遊技機は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。
そして、期間利益付与手段は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの期間の長さに応じて遊技者に利益を付与することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８６５】
特徴Ｕ２．
本発明群の特徴Ｕ１に記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、
前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１８６６】
本発明群の特徴Ｕ２によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。
【１８６７】
特徴Ｕ３．
本発明群の特徴Ｕ１または特徴Ｕ２に記載された遊技機において、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御

開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）を備え、
前記特別遊技実行手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記期間利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、
前記入球遅延手段とを備えることを特徴とする遊技機。
【１８６８】
本発明群の特徴Ｕ３によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。
また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。
したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。
【１８６９】
特徴Ｕ４．
本発明群の特徴Ｕ３に記載された遊技機において、
前記特別遊技払出手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、
前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。
【１８７０】
本発明群の特徴Ｕ４によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８７１】
特徴Ｕ５．
本発明群の特徴Ｕ４に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８７２】
本発明群の特徴Ｕ５によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８７３】

特徴Ｕ６．
本発明群の特徴Ｕ４に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１８７４】
本発明群の特徴Ｕ６によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８７５】
特徴Ｕ７．
本発明群の特徴Ｕ３から特徴Ｕ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２、移動振分手段８６Ｊ、または回転振分手段８７Ｋ）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８７６】
本発明群の特徴Ｕ７によれば、遊技機は、特別遊技経路を流下する遊技球を特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに振り分ける特別振分手段を備えているので、遊技者は、特別振分手段にて遊技球が特別遊技払出手段に振り分けられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８７７】
特徴Ｕ８．
本発明群の特徴Ｕ７に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８７８】
本発明群の特徴Ｕ８によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８７９】

特徴Ｕ９．
本発明群の特徴Ｕ８に記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。
【１８８０】
本発明群の特徴Ｕ９によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。
【１８８１】
このような本発明の特徴Ｕ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１８８２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
【１８８３】
しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行するので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。
【１８８４】
＜特徴Ｖ群＞
特徴Ｖ１．
遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、
遊技者に利益を付与する特定利益付与手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段および前記特定利益付与手段のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２、移動振分手段８６Ｊ、または回転振分手段８７Ｋ）を備え、
前記特定利益付与手段は、前記特別振分手段にて前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に振り分けた後、前記特定入球手段に遊技球が入球する前に、前記特別振分手段にて前記特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与することを特徴とする遊技機。
【１８８５】
本発明群の特徴Ｖ１によれば、特定利益付与手段は、特別振分手段にて遊技領域を流下

する遊技球を特定入球手段に振り分けた後、特定入球手段に遊技球が入球する前に、特別振分手段にて特定利益付与手段に振り分けられた遊技球に基づいて、遊技者に利益を付与するので、遊技者は、特定利益付与手段にて付与される利益を享受することができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８８６】

特徴Ｖ２．

本発明群の特徴Ｖ１に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる前記特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、

前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備え、

前記特別遊技実行手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す前記特定利益付与手段としての特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、

前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８８７】

本発明群の特徴Ｖ２によれば、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。

また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１８８８】

特徴Ｖ３．

本発明群の特徴Ｖ２に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１８８９】

本発明群の特徴Ｖ３によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８９０】

特徴Ｖ４．

本発明群の特徴Ｖ３に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１８９１】
本発明群の特徴Ｖ４によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８９２】
特徴Ｖ５．
本発明群の特徴Ｖ３に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１８９３】
本発明群の特徴Ｖ５によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１８９４】
特徴Ｖ６．
本発明群の特徴Ｖ２から特徴Ｖ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、
前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１８９５】
本発明群の特徴Ｖ６によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行さ

せた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【１８９６】

特徴Ｖ７．

本発明群の特徴Ｖ２から特徴Ｖ６のいずれかに記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１８９７】

本発明群の特徴Ｖ７によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１８９８】

特徴Ｖ８．

本発明群の特徴Ｖ７に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記振分可能状態では、前記遊技盤の表面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、前記振分不能状態では、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように、前記特別遊技経路を流下する遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【１８９９】

本発明群の特徴Ｖ８によれば、特別振分手段は、振分可能状態では、遊技盤の表面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれかに遊技球を振り分け、振分不能状態では、遊技盤の裏面を通すことによって特別遊技払出手段および入球遅延手段のいずれにも遊技球を振り分けないように構成されているので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１９００】

このような本発明の特徴Ｖ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１９０１】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

【１９０２】

しかしながら、遊技機は、大当たり抽選に当選した場合には、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行し、この特定制御状態では、遊技機は、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出しているので、遊技者に利益を付与する流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してし

まうという問題がある。
【１９０３】
＜特徴Ｗ群＞
特徴Ｗ１．
遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記遊技領域を流下する遊技球を第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２）を備え、
前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第１の振分流路に遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第２の振分流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。
【１９０４】
本発明群の特徴Ｗ１によれば、特別振分手段は、遊技盤の表面を通すことによって第１の振分流路に遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第２の振分流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。
【１９０５】
特徴Ｗ２．
本発明群の特徴Ｗ１に記載された遊技機において、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備え、
前記特別遊技実行手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、
前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、
前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第１の振分流路を介して前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分けることを特徴とする遊技機。
【１９０６】
本発明群の特徴Ｗ２によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。
そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、こ

の遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。

したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。

【１９０７】

特徴Ｗ３．

本発明群の特徴Ｗ２に記載された遊技機において、

前記特別遊技払出手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、

前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。

【１９０８】

本発明群の特徴Ｗ３によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１９０９】

特徴Ｗ４．

本発明群の特徴Ｗ３に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１９１０】

本発明群の特徴Ｗ４によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１９１１】

特徴Ｗ５．

本発明群の特徴Ｗ３に記載された遊技機において、

前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、

前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、

前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊

技機。
【１９１２】
本発明群の特徴Ｗ５によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１９１３】
特徴Ｗ６．
本発明群の特徴Ｗ２から特徴Ｗ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、
前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１９１４】
本発明群の特徴Ｗ６によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。
【１９１５】
特徴Ｗ７．
本発明群の特徴Ｗ２から特徴Ｗ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記特別振分手段は、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、
前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記特別振分手段を前記振分可能状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記特別振分手段を前記振分不能状態に切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１９１６】
本発明群の特徴Ｗ７によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、特別振分手段を振分可能状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、特別振分手段を振分不能状態に切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１９１７】
このような本発明の特徴Ｗ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１９１８】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【１９１９】

しかしながら、遊技機は、遊技盤の表面を通すことによって遊技球を振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１９２０】

＜特徴Ｘ群＞

特徴Ｘ１．

遊技盤に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５、下作動口２６、および作動口２６１Ｌ）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に際して実行された内部抽選の結果に基づいて、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する遊技状態移行手段（主制御装置４）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記遊技領域を流下する遊技球を第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに振り分ける特別振分手段（回転振分手段８２または移動振分手段８６Ｊ）を備え、

前記特別振分手段は、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれかに振り分ける振分可能状態（特定誘導状態）と、

前記遊技領域を流下する遊技球を前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれにも振り分けない振分不能状態（通常誘導状態）とを有し、

前記遊技機は、前記特別振分手段を前記振分可能状態および前記振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段（特別遊技実行処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１９２１】

本発明群の特徴Ｘ１によれば、遊技機は、特別振分手段を振分可能状態および振分不能状態のいずれかに切り替える振分状態切替手段を備えているので、遊技者は、振分状態切替手段にて特別振分手段が振分可能状態に切り替えられることを期待して遊技をすることになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。

【１９２２】

特徴Ｘ２．

本発明群の特徴Ｘ１に記載された遊技機において、

前記特別振分手段は、前記遊技盤の表面を通すことによって前記第１の振分流路および前記第２の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、前記遊技盤の裏面を通すことによって前記第１の振分流路および前記第２の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けることを特徴とする遊技機。

【１９２３】

本発明群の特徴Ｘ２によれば、遊技盤の表面を通すことによって第１の振分流路および第２の振分流路のいずれかに遊技球を振り分け、遊技盤の裏面を通すことによって第１の振分流路および第２の振分流路とは異なる他の流路に遊技球を振り分けるので、遊技機は、遊技球の流れを多様化することができる。

【１９２４】

特徴Ｘ３．

本発明群の特徴Ｘ１または特徴Ｘ２に記載された遊技機において、

前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始させる特

定入球手段（可変入賞用スルーゲート８５）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定入球手段への入球に際して前記特定制御状態の遊技を開始する特定制御開始手段（特別遊技実行処理）と、
前記遊技状態移行手段にて遊技状態を前記特定制御状態に移行させた後、前記特定制御開始手段にて前記特定制御状態の遊技を開始する前に、前記特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段（右下遊技手段８）とを備え、
前記特別遊技実行手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段（開放始動口８３および開放入賞装置８４）と、
前記遊技領域を流下する遊技球を前記特定入球手段に案内し、当該遊技球を前記特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段（クルーン８１）とを備え、
前記遊技機は、前記特別遊技払出手段および前記入球遅延手段の双方に至る特別遊技経路（右打ちルート）を備え、
前記特別振分手段は、前記特別遊技経路を流下する遊技球を前記第１の振分流路を介して前記特別遊技払出手段に振り分け、前記第２の振分流路を介して前記入球遅延手段に振り分けることを特徴とする遊技機。
【１９２５】
本発明群の特徴Ｘ３によれば、遊技機は、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前に、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を実行する特別遊技実行手段を備えているので、遊技者は、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
また、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す特別遊技払出手段を備えているので、遊技者は、特別遊技の実行に際して遊技球を増加させることができる。
そして、特別遊技実行手段は、遊技領域を流下する遊技球を特定入球手段に案内し、この遊技球を特定入球手段に入球させるまでの時間を遅延させる入球遅延手段を備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行させた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができる。
したがって、遊技者は、特別遊技経路に向かって遊技球を発射することによって、特定制御状態の遊技とは異なる特別遊技を楽しむことができる。
【１９２６】
特徴Ｘ４.
本発明群の特徴Ｘ３に記載された遊技機において、
前記特別遊技払出手段は、
前記遊技領域を流下する遊技球を入球させる特別遊技入球手段（開放始動口８３）と、
前記遊技領域を流下する遊技球の入球に際して遊技球を払い出す遊技球払出手段（開放入賞装置８４）とを備え、
前記遊技球払出手段は、前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されることを特徴とする遊技機。
【１９２７】
本発明群の特徴Ｘ４によれば、遊技球払出手段は、特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるので、遊技者は、特別遊技入球手段に遊技球が入球するか否かに注目することになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１９２８】
特徴Ｘ５.
本発明群の特徴Ｘ４に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、

前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定することを規制しない非規制状態と、
前記特別遊技入球手段への遊技球の入球に際して前記遊技領域を流下する遊技球を入球不能に設定することを規制する規制状態とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記非規制状態に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記規制状態に切り替える規制状態切替手段（開放入賞用の入賞処理）を備えることを特徴とする遊技機。
【１９２９】
本発明群の特徴Ｘ５によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を非規制状態に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を規制状態に切り替える規制状態切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１９３０】
特徴Ｘ６．
本発明群の特徴Ｘ４に記載された遊技機において、
前記遊技球払出手段は、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を所定の期間とする第１の入球待機期間と、
前記特別遊技入球手段に遊技球が入球した後、前記遊技領域を流下する遊技球を入球可能に設定されるまでの期間を前記所定の期間よりも長い期間とする第２の入球待機期間とを有し、
前記遊技機は、前記特別遊技を実行している場合に、前記遊技球払出手段を前記第１の入球待機期間に切り替え、前記特別遊技を実行していない場合に、前記遊技球払出手段を前記第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機。
【１９３１】
本発明群の特徴Ｘ６によれば、遊技機は、特別遊技を実行している場合に、遊技球払出手段を第１の入球待機期間に切り替え、特別遊技を実行していない場合に、遊技球払出手段を第２の入球待機期間に切り替える入球待機期間切替手段を備えているので、遊技者は、特別遊技を実行している場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射し、特別遊技を実行していない場合に、特別遊技入球手段を狙って遊技球を発射しないようになる。したがって、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができる。
【１９３２】
特徴Ｘ７．
本発明群の特徴Ｘ３から特徴Ｘ６のいずれかに記載された遊技機において、
前記入球遅延手段は、
遊技球を旋回させる旋回面（旋回面８１２）を有するクルーン（クルーン８１）を備え、
前記クルーンは、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内可能とする案内可能穴（穴８１４）と、
前記旋回面を旋回する遊技球を前記特定入球手段に案内不能とする案内不能穴（穴８１５，８１６）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１９３３】
本発明群の特徴Ｘ７によれば、クルーンは、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内可能とする案内可能穴と、旋回面を旋回する遊技球を特定入球手段に案内不能とする案内不能穴とを備えているので、遊技状態移行手段にて遊技状態を特定制御状態に移行さ

せた後、特定制御開始手段にて特定制御状態の遊技を開始する前までの時間を遅延させることができ、入球遅延手段の構成を簡素にすることができる。

【１９３４】

このような本発明の特徴Ｘ群によれば、遊技機は、遊技者の遊技への注目度を向上させることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１９３５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、遊技球の落下方向を適宜分散させるために植設された多数の釘や、風車等の各種部材（役物）を遊技領域に有している。

【１９３６】

しかしながら、遊技機は、釘や、風車等の各種部材にて遊技球を常に振り分けているので、その流れは単調になってしまい、遊技者の遊技への注目度は低下してしまうという問題がある。

【１９３７】

＜特徴Ｙ群＞

特徴Ｙ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる期間演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記期間演出と異なる特別演出（第２保留演出）を前記変動表示手段に実行させる特別演出発生手段（ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理）とを備え、

前記特別演出発生手段は、前記所定期間中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記特別演出に代えて前記期間演出を実行させることを特徴とする遊技機。

【１９３８】

本発明群の特徴Ｙ１によれば、特別演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、期間演出と異なる特別演出を変動表示手段に実行させ、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させる。これによれば、遊技機は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって期間演出を変動表示手段に実行させている場合には、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１９３９】

特徴Ｙ２．
本発明群の特徴Ｙ１に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１９４０】
本発明群の特徴Ｙ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。
【１９４１】
特徴Ｙ３．
本発明群の特徴Ｙ２に記載された遊技機において、
前記期間演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１９４２】
本発明群の特徴Ｙ３によれば、期間演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、期間演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、特別演出を変動表示手段に実行させることになると、期間演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、特別演出発生手段は、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を実行させることができるので、期間演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１９４３】
特徴Ｙ４．
本発明群の特徴Ｙ３に記載された遊技機において、
前記期間演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該期間演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【１９４４】

本発明群の特徴Ｙ４によれば、期間演出は、所定期間の長さに基づいて、この期間演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。

【１９４５】

特徴Ｙ５．

本発明群の特徴Ｙ４に記載された遊技機において、

前記所定期間中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかける演出合成手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）を備えることを特徴とする遊技機。

【１９４６】

本発明群の特徴Ｙ５によれば、演出合成手段は、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【１９４７】

特徴Ｙ６．

本発明群の特徴Ｙ５に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記期間演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記期間演出および前記特別演出とは異なる演出であり、前記期間演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【１９４８】

本発明群の特徴Ｙ６によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく期間演出の進行を停止するので、遊技機は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【１９４９】

特徴Ｙ７．

本発明群の特徴Ｙ５に記載された遊技機において、

前記演出合成手段は、前記優先保留情報に基づく前記期間演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記期間演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【１９５０】

本発明群の特徴Ｙ７によれば、演出合成手段は、優先保留情報に基づく期間演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく期間演出とを合成するので、遊技機は、所定期間の長さを変えることなく、所定期間中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、特別演出に代えて期間演出を変動表示手段に実行させることができる。

【１９５１】

このような本発明の特徴Ｙ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１９５２】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。
ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。
【１９５３】
しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。
【１９５４】
＜特徴Ｚ群＞
特徴Ｚ１．
遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、
前記演出実行手段は、
前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、
前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。
【１９５５】
本発明群の特徴Ｚ１によれば、演出実行手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１９５６】
特徴Ｚ２．
本発明群の特徴Ｚ１に記載された遊技機において、
前記始動入球手段は、
第１始動入球手段（上作動口２５）と、
前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１の契機の成立としての前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２の契機の成立としての前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１９５７】
本発明群の特徴Ｚ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【１９５８】
特徴Ｚ３.
本発明群の特徴Ｚ２に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１９５９】
本発明群の特徴Ｚ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
【１９６０】
特徴Ｚ４.
本発明群の特徴Ｚ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【１９６１】
本発明群の特徴Ｚ４によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【１９６２】
特徴Ｚ５.
本発明群の特徴Ｚ２から特徴Ｚ４のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

【１９６３】

本発明群の特徴Ｚ５によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９６４】

特徴Ｚ６．

本発明群の特徴Ｚ５に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく特殊演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記特殊演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記特殊演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【１９６５】

本発明群の特徴Ｚ６によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく特殊演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく特殊演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９６６】

特徴Ｚ７．

本発明群の特徴Ｚ５に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記発展演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記発展演出とを合成することを特徴とする遊技機。

【１９６７】

本発明群の特徴Ｚ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく発展演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく発展演出とを合成するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９６８】

このような本発明の特徴Ｚ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１９６９】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの

内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【１９７０】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【１９７１】

＜特徴ＡＡ群＞

特徴ＡＡ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる第１発展演出発生手段（先読み演出発生処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出を前記変動表示手段に実行させる第２発展演出発生手段（保留合成演出開始処理）と、

前記第１発展演出発生手段の前記発展演出および前記第２発展演出発生手段の前記発展演出を合成して一連の発展演出を実行する発展演出合成手段（保留合成演出消化処理および保留合成演出終了処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１９７２】

本発明群の特徴ＡＡ１によれば、第１発展演出発生手段は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定期間にわたって段階的に発展する発展演出を変動表示手段に実行させ、第２発展演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させる。そして、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１９７３】

特徴ＡＡ２．

本発明群の特徴ＡＡ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保

留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。
【１９７４】
本発明群の特徴ＡＡ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第１発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、第２発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させることができる。そして、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行することができる。
【１９７５】
特徴ＡＡ３．
本発明群の特徴ＡＡ２に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【１９７６】
本発明群の特徴ＡＡ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出の連続性を損なってしまうことになる。本発明によれば、発展演出合成手段は、第１発展演出発生手段の発展演出および第２発展演出発生手段の発展演出を合成して一連の発展演出を実行するので、発展演出の連続性を損なうことなく、遊技者に快適に遊技させることができる。
【１９７７】
特徴ＡＡ４．
本発明群の特徴ＡＡ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定期間の長さに基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【１９７８】
本発明群の特徴ＡＡ４によれば、発展演出は、所定期間の長さに基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定期間の長さに注目することになる。
【１９７９】
このような本発明の特徴ＡＡ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。
【１９８０】
従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり

抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【１９８１】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【１９８２】

＜特徴ＢＢ群＞

特徴ＢＢ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、１回の遊技回にわたって発生する遊技回演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる第１遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記遊技回演出を前記変動表示手段に実行させる第２遊技回演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかける遊技回演出合成手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【１９８３】

本発明群の特徴ＢＢ１によれば、第１遊技回演出発生手段は、第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させ、第２遊技回演出発生手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、遊技回演出を変動表示手段に実行させる。そして、遊技回演出合成手段は、第１遊技回演出発生手段の遊技回演出および第２遊技回演出発生手段の遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１９８４】

特徴ＢＢ２．

本発明群の特徴ＢＢ１に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備え、

前記発展演出回数減少手段は、前記第１遊技回演出発生手段の前記遊技回演出および前記第２遊技回演出発生手段の前記遊技回演出を合成し、１回の遊技回演出として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記遊技回演出合成手段であることを特徴とする遊技機。

【１９８５】

本発明群の特徴ＢＢ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【１９８６】

特徴ＢＢ３．

本発明群の特徴ＢＢ２に記載された遊技機において、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【１９８７】

本発明群の特徴ＢＢ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９８８】

特徴ＢＢ４．

本発明群の特徴ＢＢ３に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【１９８９】

本発明群の特徴ＢＢ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。

【１９９０】

特徴ＢＢ５．

本発明群の特徴ＢＢ４に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【１９９１】

本発明群の特徴ＢＢ５によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【１９９２】

特徴ＢＢ６．

本発明群の特徴ＢＢ３から特徴ＢＢ５のいずれかに記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。

【１９９３】

本発明群の特徴ＢＢ６によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成し、１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９９４】

特徴ＢＢ７．

本発明群の特徴ＢＢ６に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく前記遊技回演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく前記遊技回演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記遊技回演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【１９９５】

本発明群の特徴ＢＢ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく遊技回演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく

発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【１９９６】

このような本発明の特徴ＢＢ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【１９９７】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【１９９８】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【１９９９】

＜特徴ＣＣ群＞

特徴ＣＣ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出（疑似連演出）を前記変動表示手段に実行させる連続演出発生手段（ステップＳ２４０７Ｍの演出パターンの決定処理）を備え、

前記連続演出は、

複数回の遊技回を合成することによって、前記一連の連続演出を実行する合成連続演出（保留合成予告）と、

１回の遊技回中に前記一連の連続演出を実行する通常連続演出（通常の疑似連演出）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２０００】

本発明群の特徴ＣＣ１によれば、演出実行手段は、所定の契機の成立に基づいて、複数回の演出を連続させる一連の連続演出を変動表示手段に実行させる連続演出発生手段を備えている。そして、連続演出は、複数回の遊技回を合成することによって、一連の連続演出を実行する合成連続演出と、１回の遊技回中に一連の連続演出を実行する通常連続演出とを備えている。したがって、遊技機は、複数種の一連の連続演出を同一の一連の連続演出として遊技者に見せかけることができるので、演出の種類を多様化することができ、遊技者に快適に遊技をさせることができる。

【２００１】

特徴ＣＣ２．

本発明群の特徴ＣＣ１に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、
前記演出実行手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、
前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段（ステップＳ５１０２の先読み演出消化決定処理）とを備え、
前記発展演出回数減少手段は、前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させる前記連続演出発生手段であることを特徴とする遊技機。

【２００２】
本発明群の特徴ＣＣ２によれば、演出実行手段は、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段とを備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２００３】
特徴ＣＣ３．
本発明群の特徴ＣＣ２に記載された遊技機において、
前記演出実行手段は、
前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、
前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、
前記情報記憶手段は、
前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、
前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、
前記情報格納手段は、
前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、
前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、
前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、
前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【２００４】
本発明群の特徴ＣＣ３によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出発生手段にて発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増

加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２００５】
特徴ＣＣ４．
本発明群の特徴ＣＣ３に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。
【２００６】
本発明群の特徴ＣＣ４によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された特定保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の遊技回の回数を減少させる発展演出回数減少手段を備えているので、第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができる。
【２００７】
特徴ＣＣ５．
本発明群の特徴ＣＣ４に記載された遊技機において、
前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。
【２００８】
本発明群の特徴ＣＣ５によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。
【２００９】
特徴ＣＣ６．
本発明群の特徴ＣＣ３から特徴ＣＣ５のいずれかに記載された遊技機において、
前記発展演出回数減少手段は、前記所定回数の遊技回中における前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第２保留格納手段にて前記第２の保留領域に優先的に消化される優先保留情報を記憶させた場合に、前記優先保留情報に基づく演出と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成した前記合成連続演出を前記変動表示手段に実行させて１回の遊技回として遊技者に見せかけることによって、前記発展演出の遊技回の回数を減少させることを特徴とする遊技機。
【２０１０】
本発明群の特徴ＣＣ６によれば、発展演出回数減少手段は、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第２保留格納手段にて第２の保留領域に優先的に消化される保留情報を記憶させた場合に、この優先保留情報に基づく遊技回演出と、この優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく遊技回演出とを合成した合成連続演出を変動表示手段に実行させて１回の遊技回として遊技者に見せかけるので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。
【２０１１】
特徴ＣＣ７．
本発明群の特徴ＣＣ６に記載された遊技機において、

前記発展演出回数減少手段は、前記優先保留情報に基づく演出（疑似連演出）と、前記優先保留情報よりも前または後に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に前記優先保留情報に基づく前記発展演出の進行を停止し、

前記合成連続演出は、前記発展演出とは異なる演出であり、前記発展演出と重複して実行可能な演出であることを特徴とする遊技機。

【２０１２】

本発明群の特徴ＣＣ７によれば、発展演出回数減少手段は、優先保留情報に基づく演出と、優先保留情報よりも前または後に消化される第１の保留領域または第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出とを合成する場合に優先保留情報に基づく発展演出の進行を停止するので、遊技機は、所定回数の遊技回の回数を変えることなく、所定回数の遊技回中における第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２０１３】

このような本発明の特徴ＣＣ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２０１４】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２０１５】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【２０１６】

＜特徴ＤＤ群＞

特徴ＤＤ１．

遊技盤の正面に形成された遊技領域に向かって遊技球を発射する発射手段（発射ハンドル１６）と、前記遊技領域を流下する遊技球を入球させるとともに、遊技球の入球に際して内部抽選を実行する始動入球手段（上作動口２５および下作動口２６）と、前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、変動表示を実行する変動表示手段（図柄表示装置３６）と、前記変動表示手段に演出を実行させる演出実行手段（音声発光制御装置５および表示制御装置６）とを備える遊技機（パチンコ機１）であって、

前記演出実行手段は、

前記第１の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回にわたって段階的に発展する発展演出（先読み演出）を前記変動表示手段に実行させる発展演出発生手段（ステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理）と、

前記第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、前記発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段（ステップＳ２１０４の保留シフト処理）と、

前記発展演出回数増加手段にて前記発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、前記発展演出の実行を前記変動表示手段に中止させる発展演出中止手段（ステップＳ５１０２Ｏの先読み演出消化決定処理）とを備えることを特徴とする遊技機。

【２０１７】

本発明群の特徴ＤＤ１によれば、演出実行手段は、第１の契機とは異なる第２の契機の成立に基づいて、発展演出の遊技回の回数を増加させる発展演出回数増加手段と、発展演

出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段とを備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。したがって、遊技機は、遊技者に快適に遊技させることができる。

【２０１８】

特徴ＤＤ２．

本発明群の特徴ＤＤ１に記載された遊技機において、

前記始動入球手段は、

第１始動入球手段（上作動口２５）と、

前記第１始動入球手段と異なる第２始動入球手段（下作動口２６）とを備え、

前記演出実行手段は、

前記始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、複数の保留情報（サブ側保留情報）を記憶する情報記憶手段（サブ側保留情報格納エリア５４３）と、

前記始動入球手段への遊技球の入球順に前記情報記憶手段に保留情報を記憶させる情報格納手段（保留決定処理）とを備え、

前記情報記憶手段は、

前記変動表示手段にて変動表示を実行中の保留情報を記憶する実行領域（実行エリアＳＡＥ）と、

前記変動表示手段にて変動表示を実行する前の保留状態の保留情報を記憶する複数の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａおよび第２サブ側保留エリアＳＲｂ）とを備え、

前記情報格納手段は、

前記第１の契機の成立としての前記第１始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、第１の保留領域（第１サブ側保留エリアＳＲａ）に保留情報を記憶させる第１保留格納手段（ステップＳ２２０２の処理）と、

前記第２の契機の成立としての前記第２始動入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第１の保留領域と異なる第２の保留領域（第２サブ側保留エリアＳＲｂ）に保留情報を記憶させる前記発展演出回数増加手段としての第２保留格納手段（ステップＳ２２０３の処理）と、

前記第１の保留領域および前記第２の保留領域に記憶された保留情報を前記実行領域に向かってシフトさせる保留シフト手段（保留シフト処理）とを備え、

前記保留シフト手段は、前記第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に前記実行領域に向かってシフトさせることを特徴とする遊技機。

【２０１９】

本発明群の特徴ＤＤ２によれば、保留シフト手段は、第２の保留領域に記憶された保留情報を優先的に実行領域に向かってシフトさせるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態であっても、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させることができる。

【２０２０】

特徴ＤＤ３．

本発明群の特徴ＤＤ２に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記第１保留格納手段にて前記第１の保留領域に保留情報を記憶させた場合に、当該保留情報よりも前に消化される前記第１の保留領域または前記第２の保留領域に記憶された保留情報に基づく演出を利用することによって、当該保留情報の期待度を遊技者に報知する先読み演出であることを特徴とする遊技機。

【２０２１】

本発明群の特徴ＤＤ３によれば、発展演出は、先読み演出であるので、遊技機は、第１の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手段に実行させている状態において、第２の保留領域に記憶された保留情報に基づいて、発展演出を変動表示手

段に実行させることになると、発展演出は、所定回数の遊技回を維持することができなくなってしまうことになる。本発明によれば、演出実行手段は、発展演出回数増加手段にて発展演出の遊技回の回数を増加させた場合に、発展演出の実行を変動表示手段に中止させる発展演出中止手段を備えているので、第２の契機の成立に基づいて、所定回数の遊技回を増加させた場合であっても、発展演出は、所定回数の遊技回を超えないようにすることができる。

【２０２２】

特徴ＤＤ４．

本発明群の特徴ＤＤ３に記載された遊技機において、

前記発展演出は、前記所定回数の遊技回の回数に基づいて、当該発展演出の期待度を遊技者に報知することを特徴とする遊技機。

【２０２３】

本発明群の特徴ＤＤ４によれば、発展演出は、所定回数の遊技回の回数に基づいて、この発展演出の期待度を遊技者に報知するので、遊技者は、所定回数の遊技回の回数に注目することになる。

【２０２４】

このような本発明の特徴ＤＤ群によれば、遊技者に快適に遊技をさせることができるので、次のような課題を解決することができる。

【２０２５】

従来、複数の絵柄を変動表示する変動表示手段を備えた遊技機が知られている。この遊技機は、作動口（始動入球手段）に遊技球が入球することによって、大当たり抽選などの内部抽選を実行するとともに、絵柄の変動表示を開始する。遊技機は、例えば、大当たり抽選に当選した場合には、特定の絵柄の組み合わせ等を変動表示手段に最終的に停止表示させるとともに、遊技者にとって有利な特定制御状態に遊技状態を移行する。この特定制御状態では、遊技機は、例えば、遊技球が入球可能な状態に可変入賞装置を移行させることによって、大量の遊技球を払い出している。

ところで、このような遊技機は、絵柄の変動表示を開始した後、特定制御状態に遊技状態を移行するのではないかと遊技者に期待させるような複数種の演出を実行している。

【２０２６】

しかしながら、複数種の演出は、遊技機の制御を簡単にすべく無秩序に実行されているので、遊技者に快適に遊技をさせることができない場合があるという問題がある。

【産業上の利用可能性】

【２０２７】

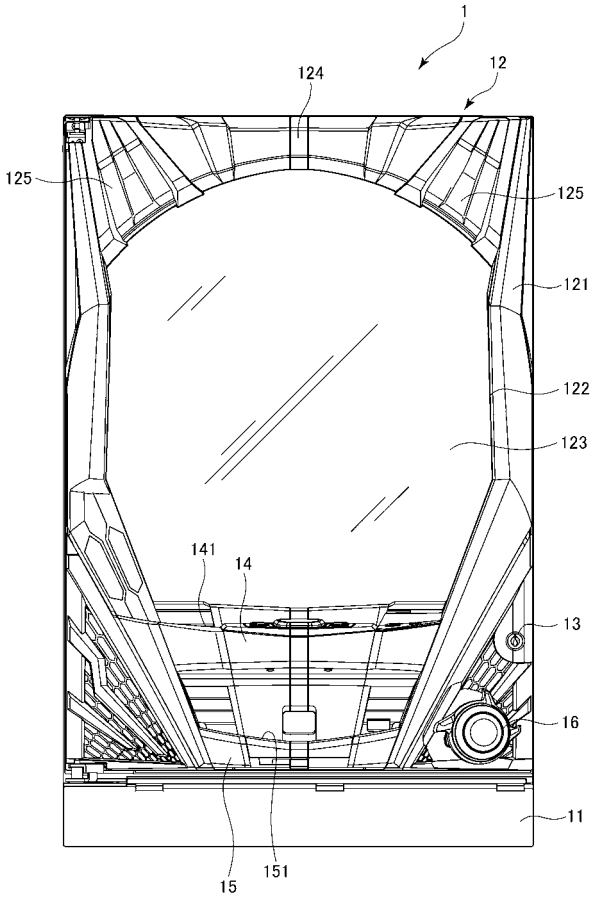
以上のように、本発明は、パチンコ遊技機等の遊技機に好適に利用できる。

【符号の説明】

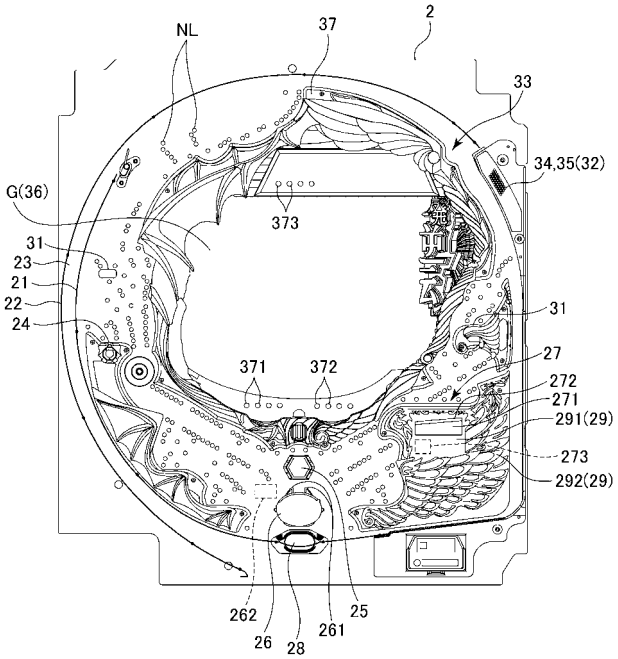
【２０２８】

１…パチンコ機、２４…一般入賞口、２５…上作動口、２６…下作動口、２７…可変入賞装置、２７１…大入賞口、２７２…開閉扉、２７３…可変入賞駆動部、２８…アウト口、３５…図柄表示装置、４…主制御装置、４２…ＭＰＵ、５…音声発光制御装置、５２…ＭＰＵ、６…表示制御装置、６２…ＭＰＵ。

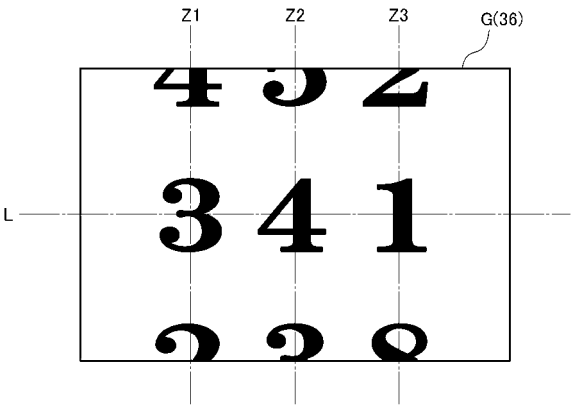
【図１】


1
12
124
125
125
121
122
123
141
14
13
16
11
15
151

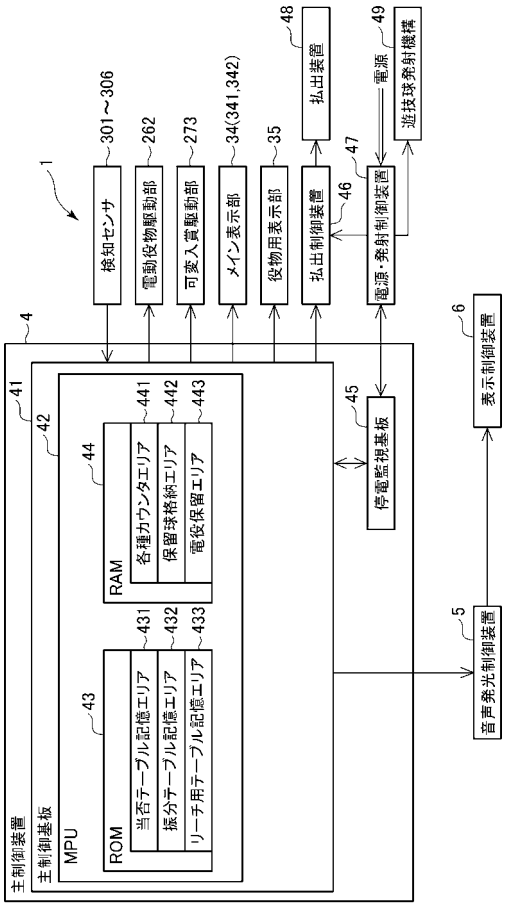
【図２】


NL
37
2
33
34,35(32)
G(36)
373
31
23
21
22
24
31
27
371
372
272
271
291(29)
273
292(29)
262
26
28
261
25

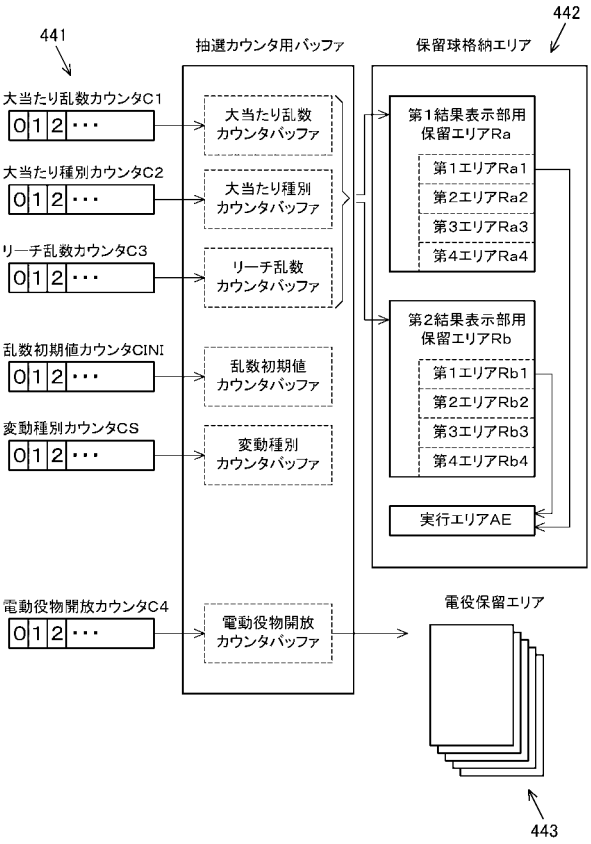
【図３】


Z1
Z2
Z3
G(36)
L
3 4 1

【図４】


1
検知センサ
301～306
電動役物駆動部
262
可変入賞駆動部
273
メイン表示部
34(341,342)
役物用表示部
35
払出制御装置
46
払出装置
48
電源・発射制御装置
47
電源
49
遊技球発射機構
4
主制御装置
主制御基板
MPU
41
42
ROM
43
当否テーブル記憶エリア
431
振分テーブル記憶エリア
432
リーチ用テーブル記憶エリア
433
RAM
44
各種カウンタエリア
441
保留球格納エリア
442
電役保留エリア
443
停電監視基板
45
表示制御装置
6
音声発光制御装置
5

【図５】



【図６】

（a） 低確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7＆307	大当たり当選
157＆457	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

（b） 高確率モード用の当否テーブル

大当たり乱数カウンタC1	当否結果
7＆36＆67＆100＆131＆164＆195＆223＆241＆272＆307＆335＆362＆395＆423＆468＆493＆525＆557＆572＆598	大当たり当選
157	特別外れ結果
その他	通常外れ結果

【図７】

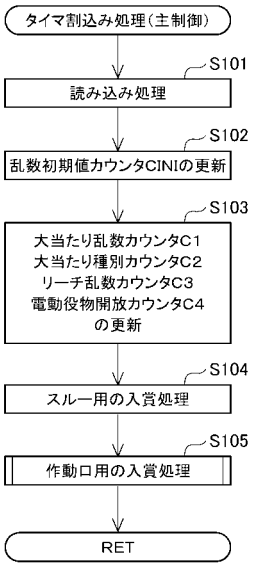
（a） 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

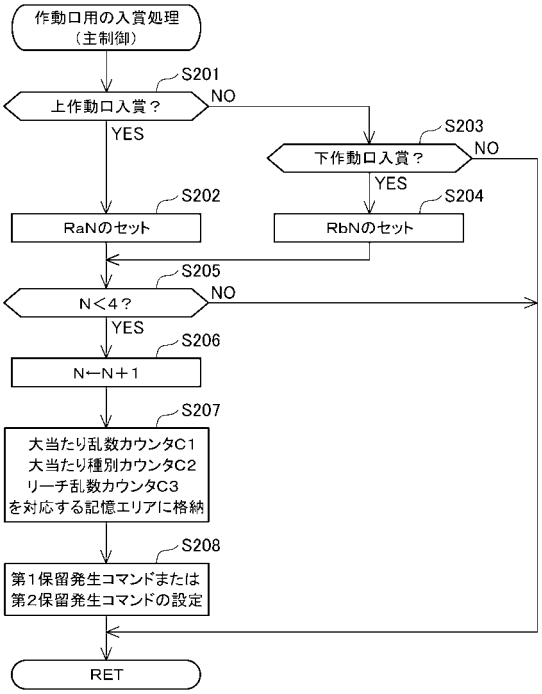
（b） 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～29	最有利結果

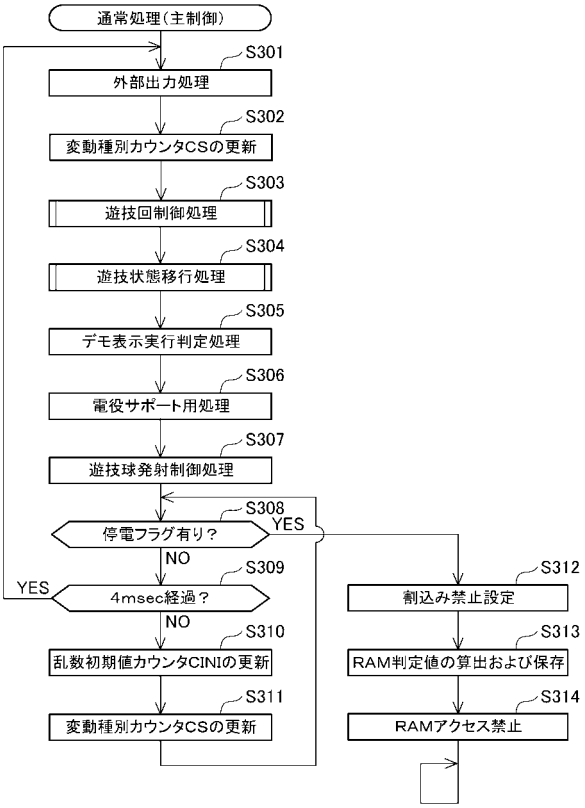
【図８】



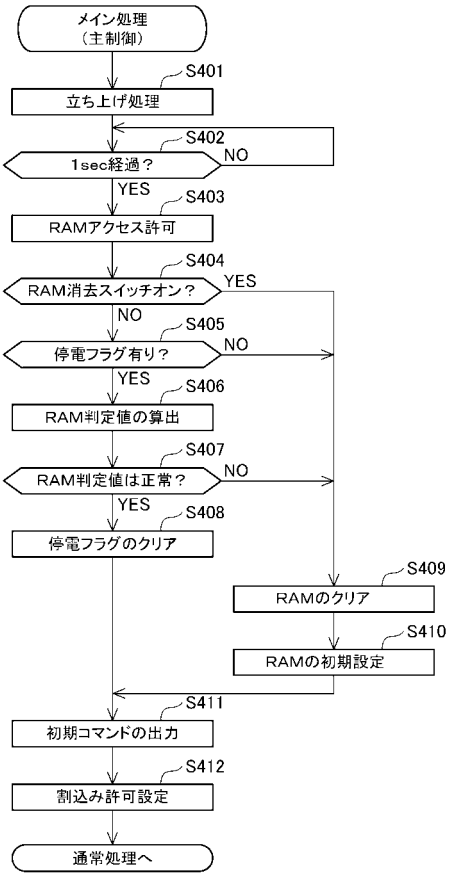
【図９】



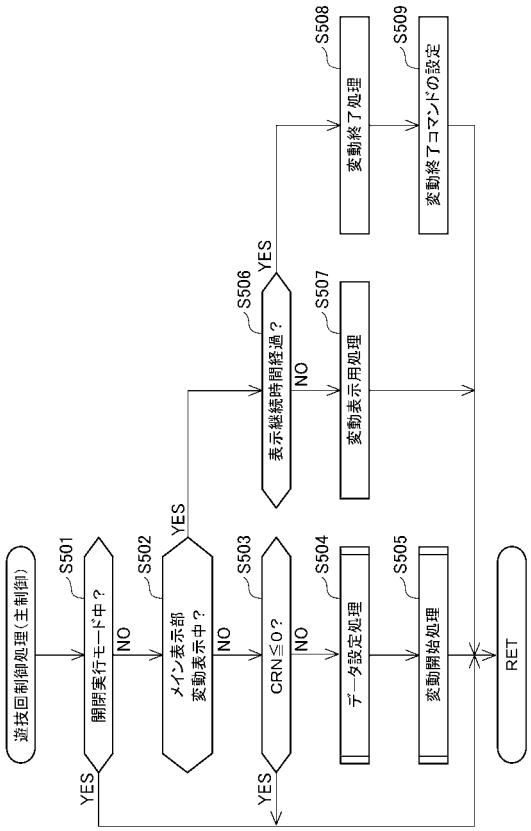
【図１０】



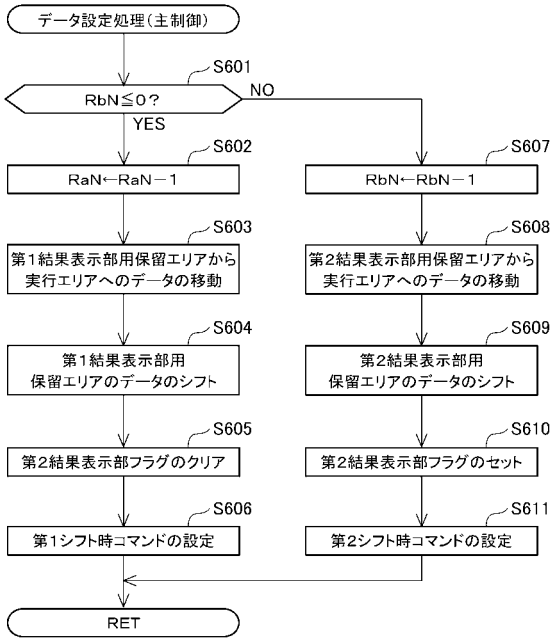
【図１１】



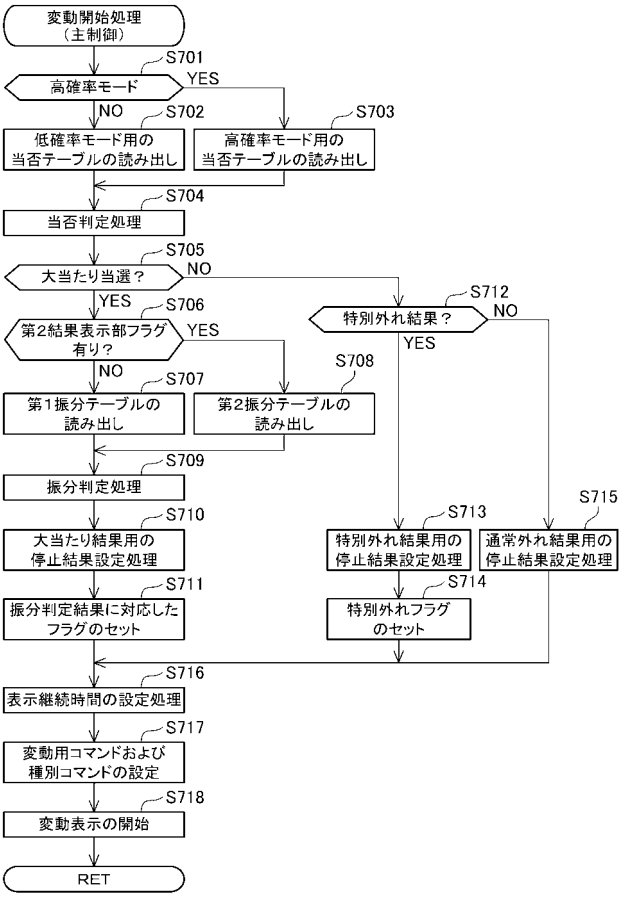
【図１２】



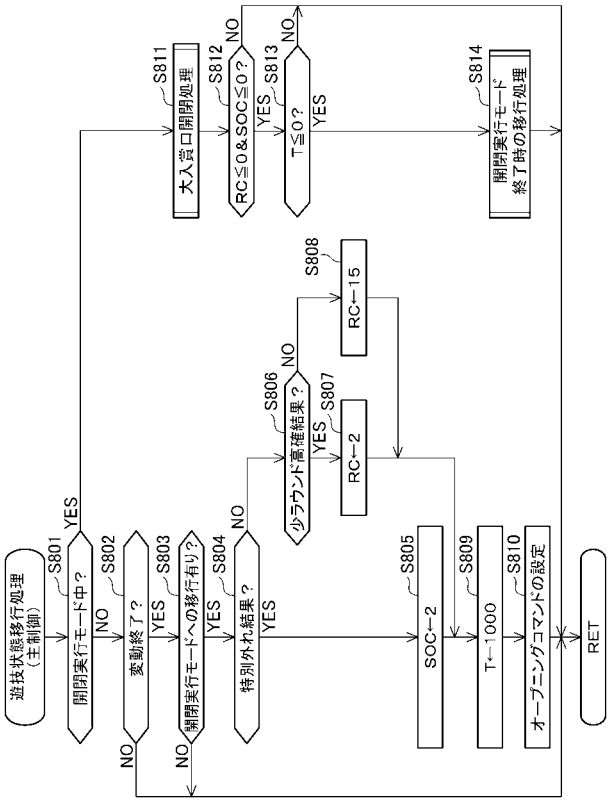
【図１３】



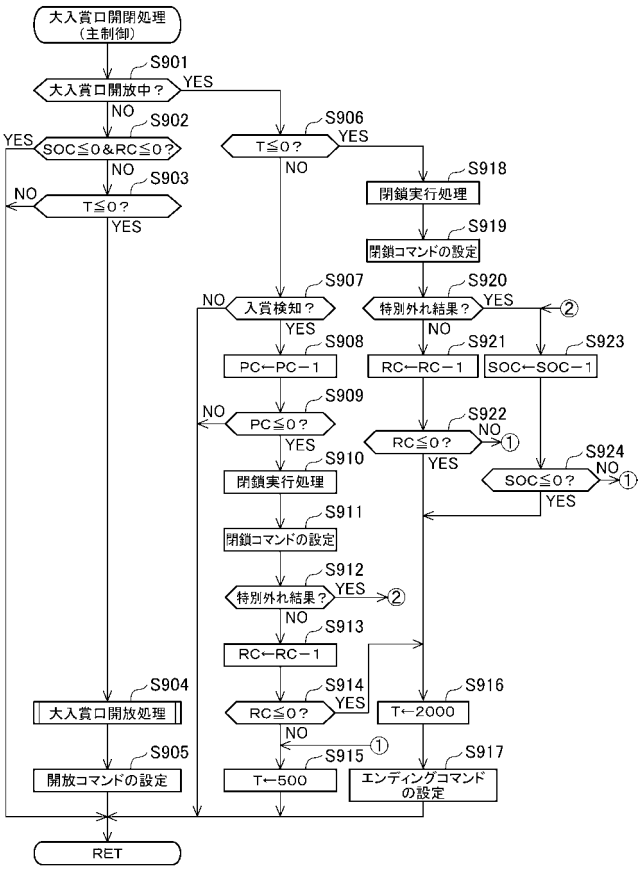
【図１４】



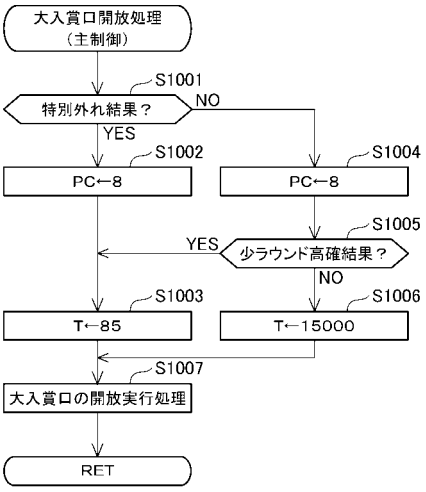
【図１５】



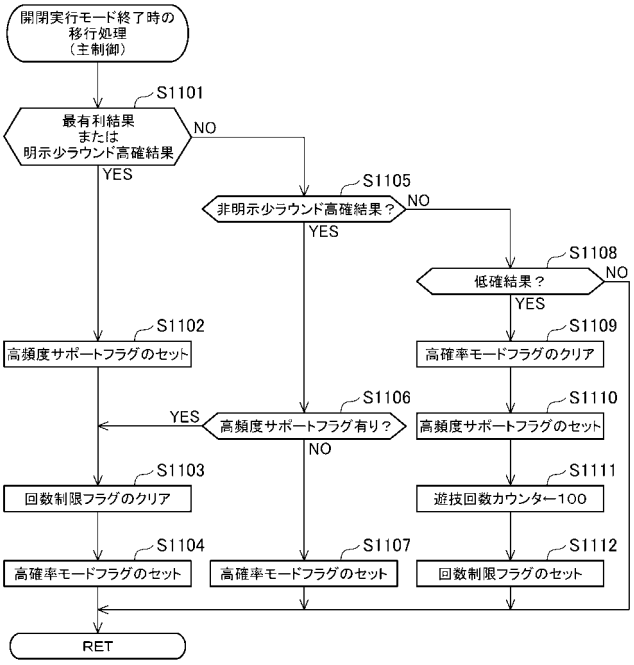
【図１６】



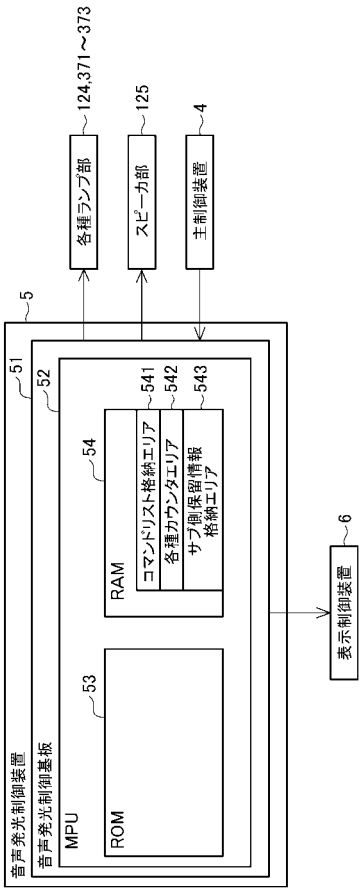
【図１７】



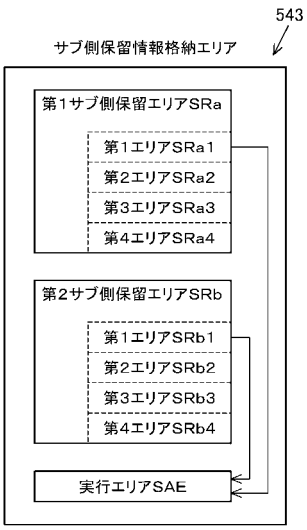
【図１８】



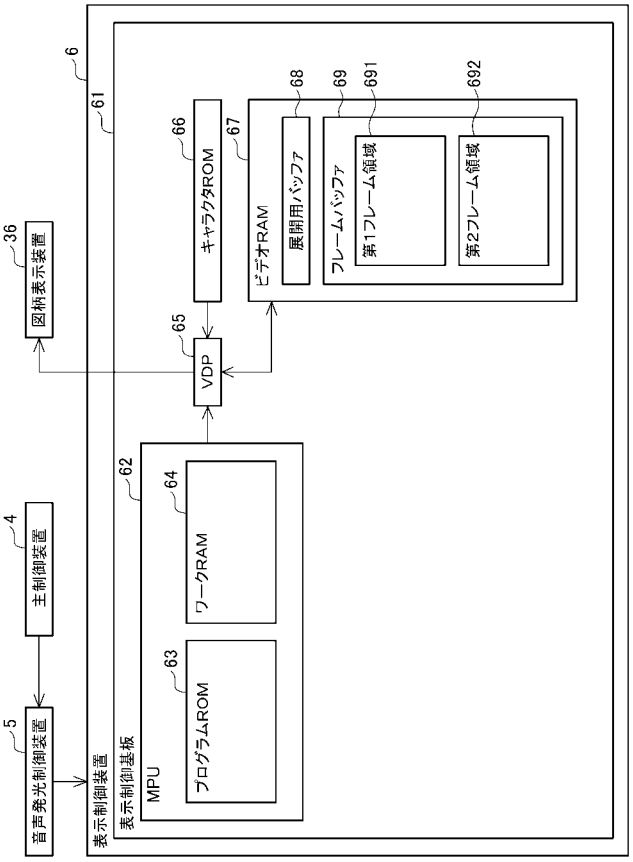
【図１９】



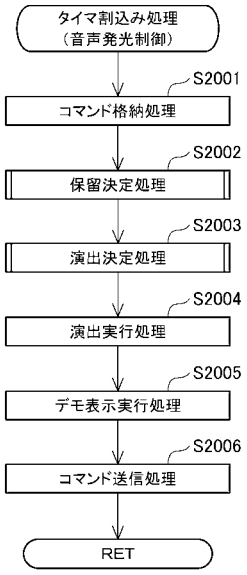
【図２０】



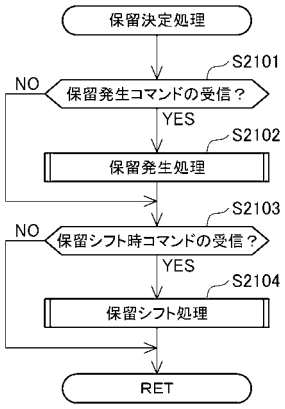
【図２１】



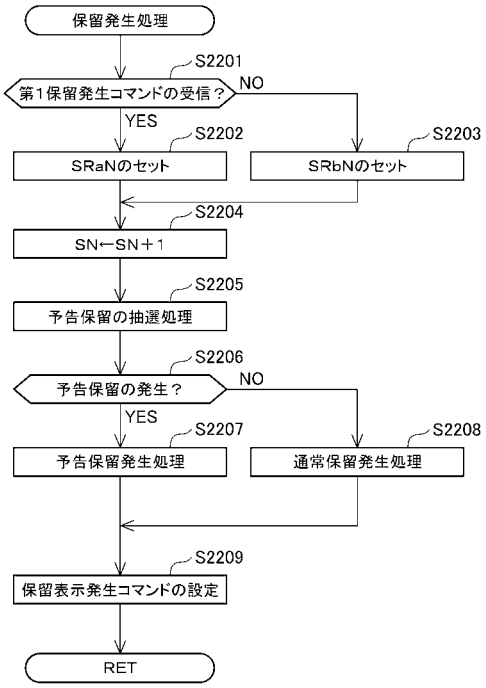
【図２２】



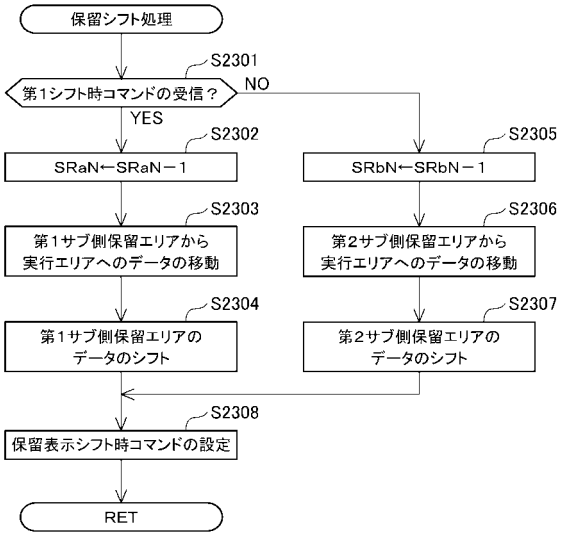
【図２３】



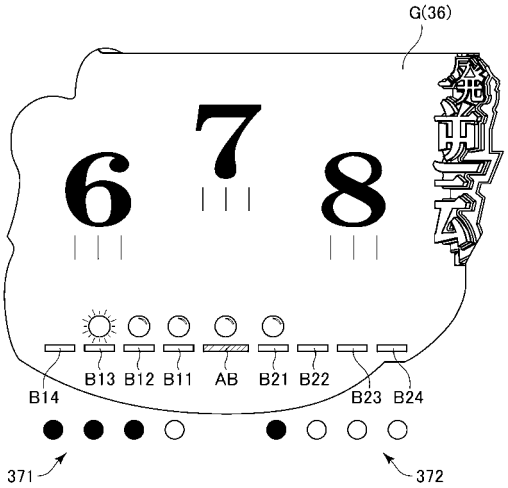
【図２４】



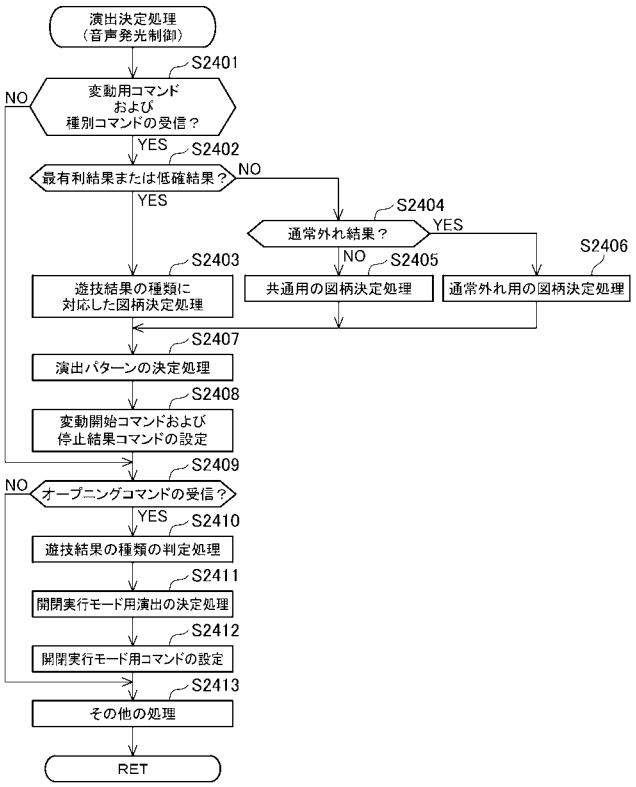
【図２５】



【図２６】



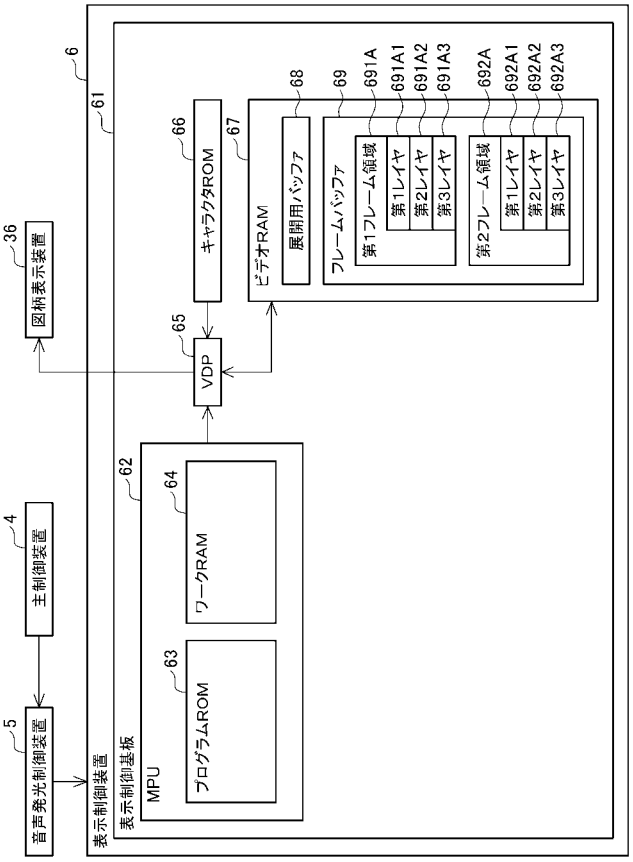
【図２７】



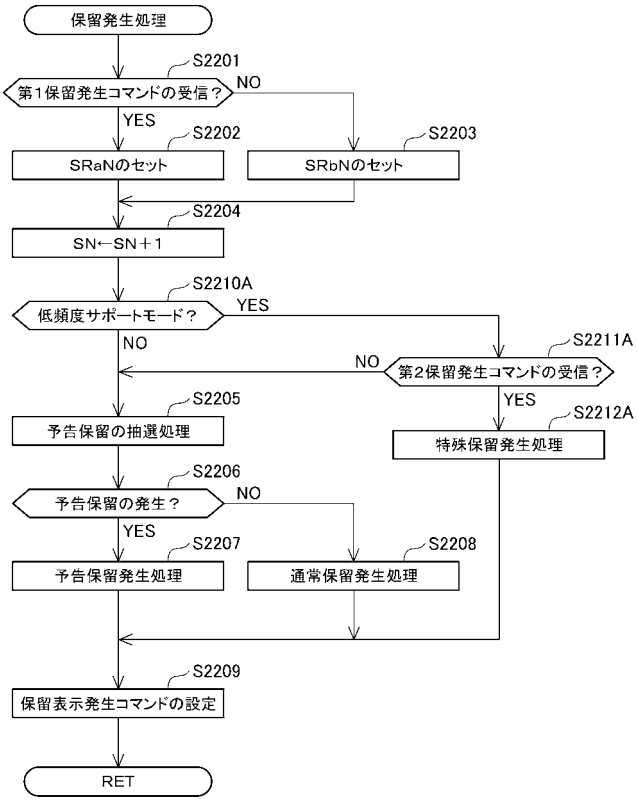
【図２８】

遊技結果	当否抽選	当否抽選モード	サポートモード	ラウンド数	開閉実行モード	停止結果	選択演出
特別外れ結果	×	モード移行無し	モード移行無し	－	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
非明示少ラウンド高確結果	○	高確率モード	モード移行無し	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出A
明示少ラウンド高確結果	○	高確率モード	回数制限無しの高頻度サポートモード	2R	短時間態様2回	「3・4・1」	演出B
最有利結果	○	高確率モード	回数制限無しの高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「1・1・1」等 「2・2・2」等	演出C 演出D
低確結果	○	低確率モード	回数制限100回の高頻度サポートモード	15R	長時間態様15回	「2・2・2」等	演出D

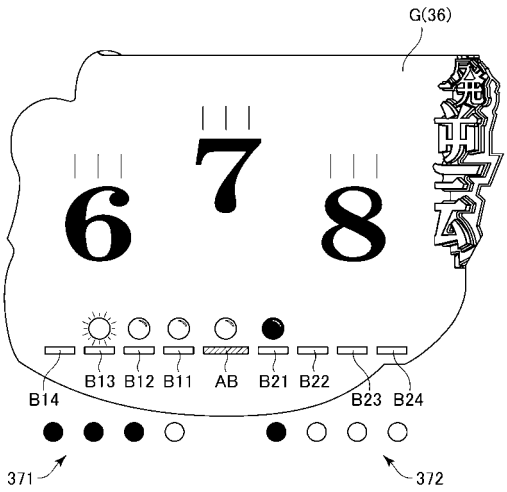
【図２９】



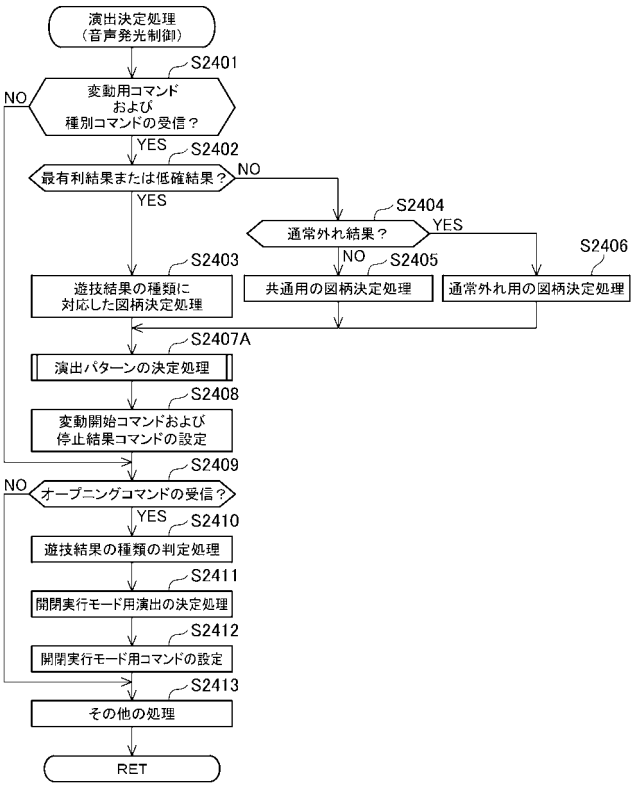
【図３０】



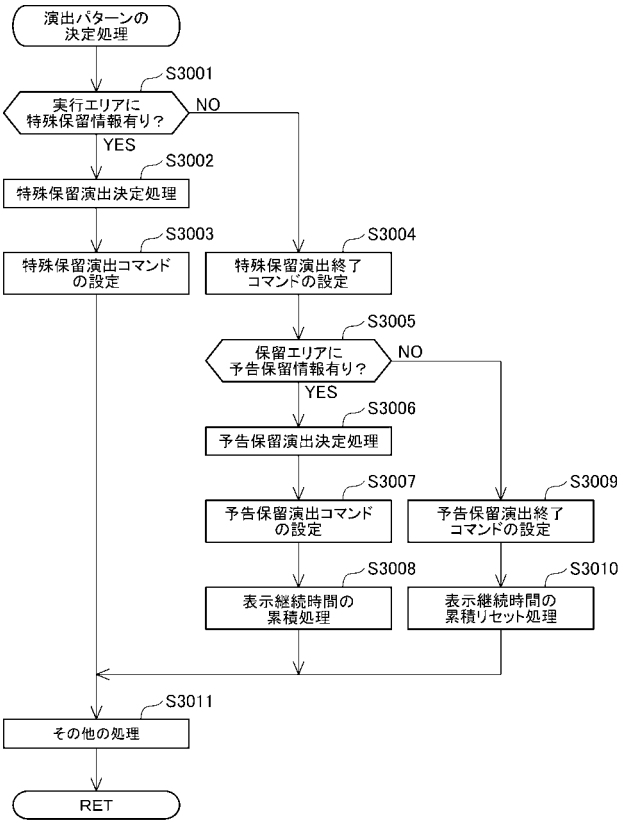
【図３１】



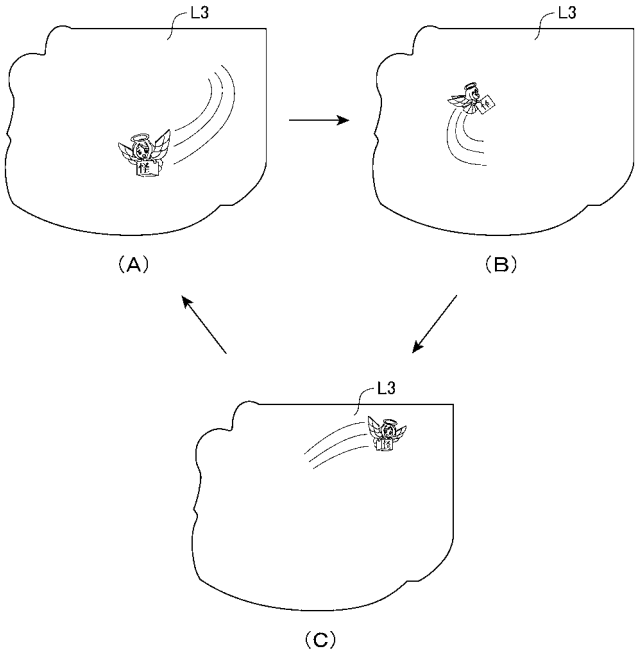
【図３２】



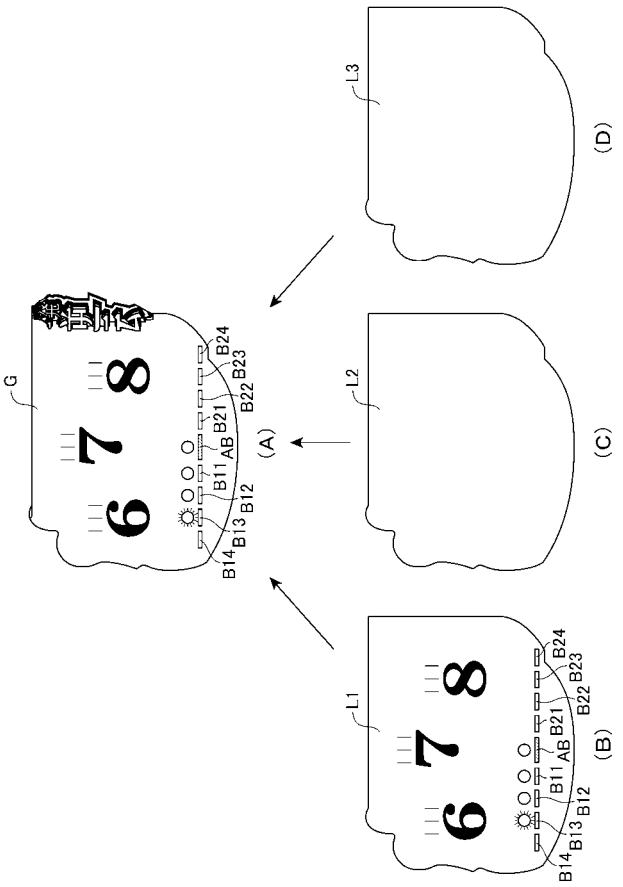
【図３３】



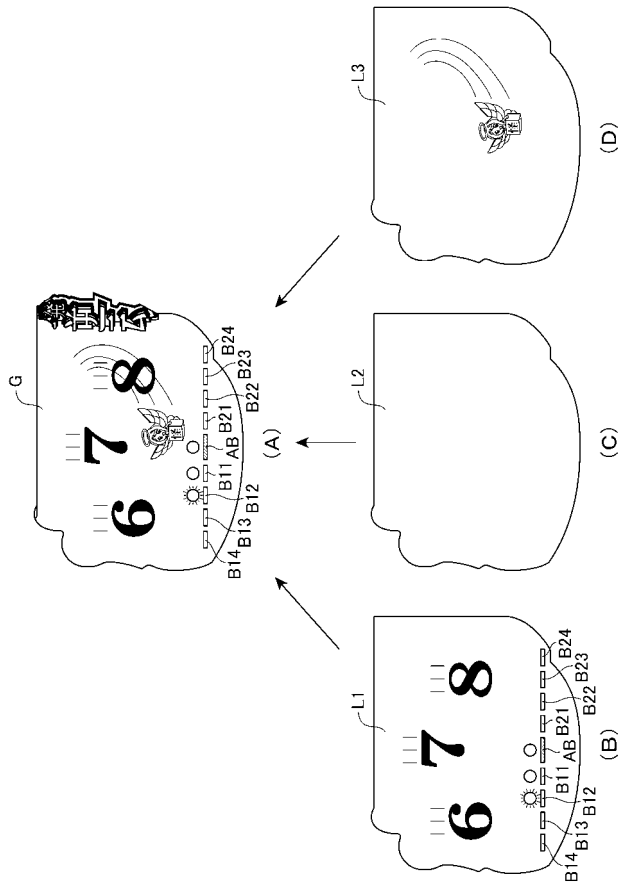
【図３４】



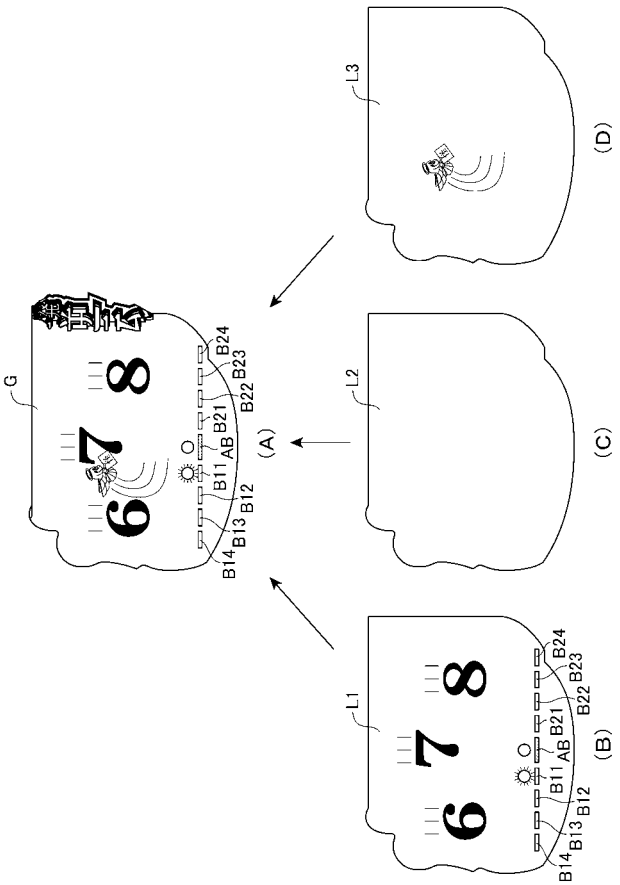
【図３５】



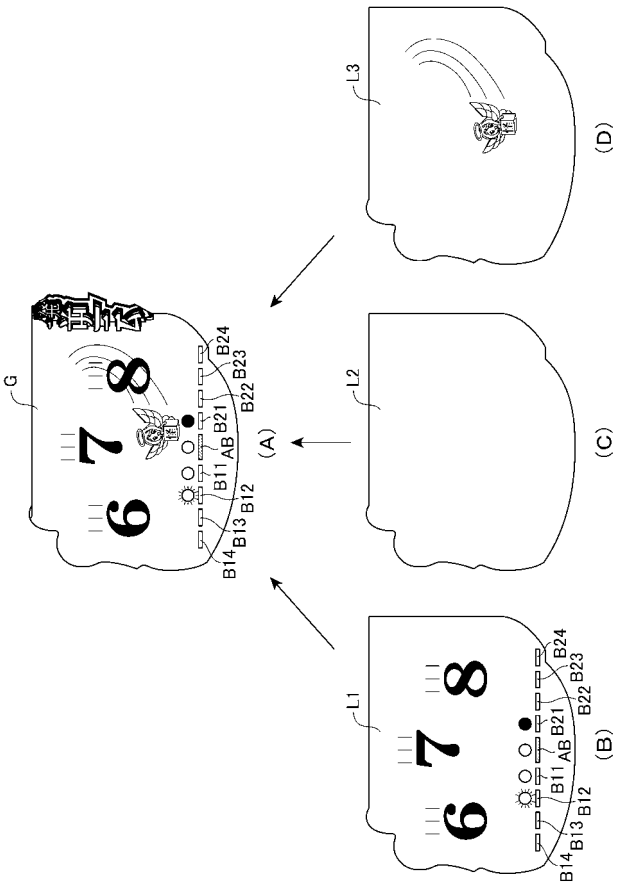
【図３６】



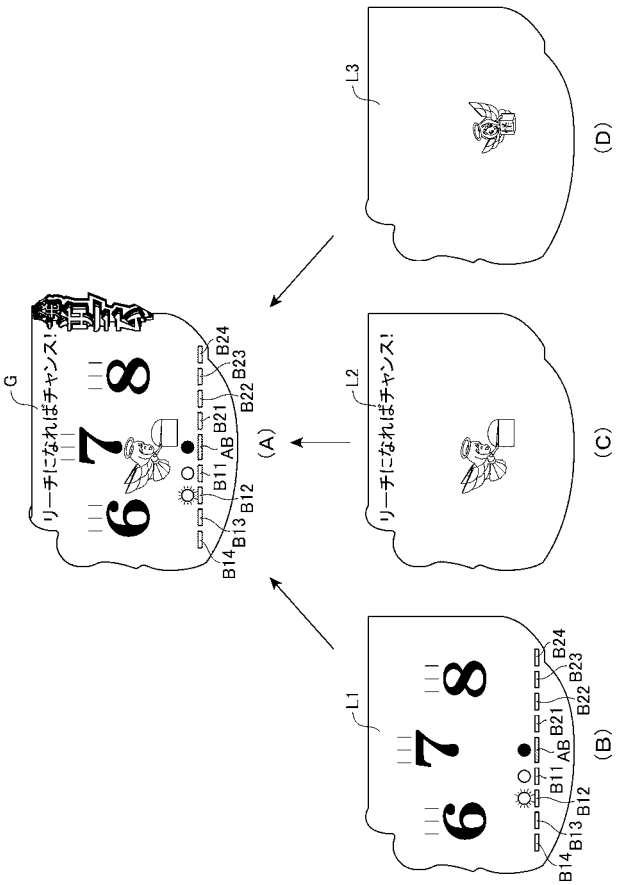
【図３７】



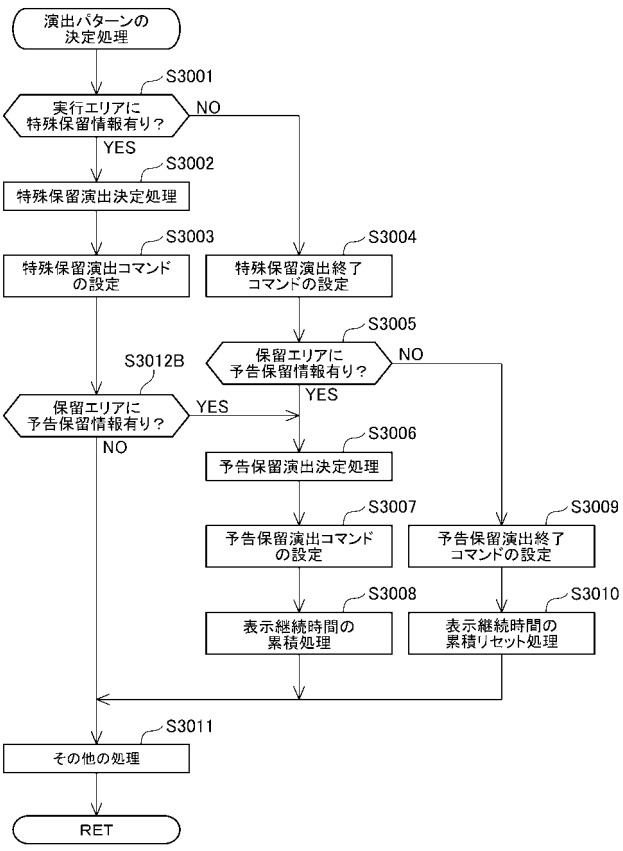
【図３８】



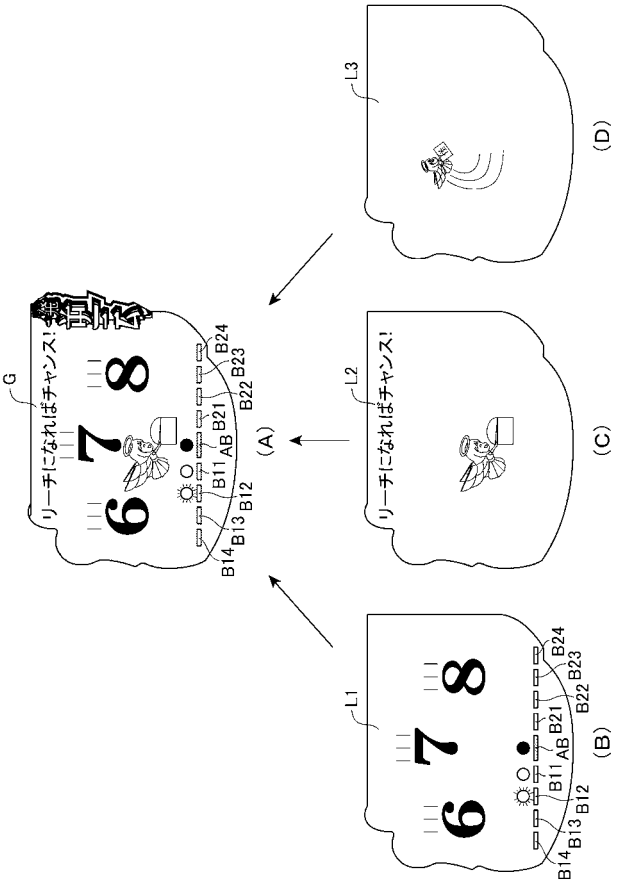
【図３９】



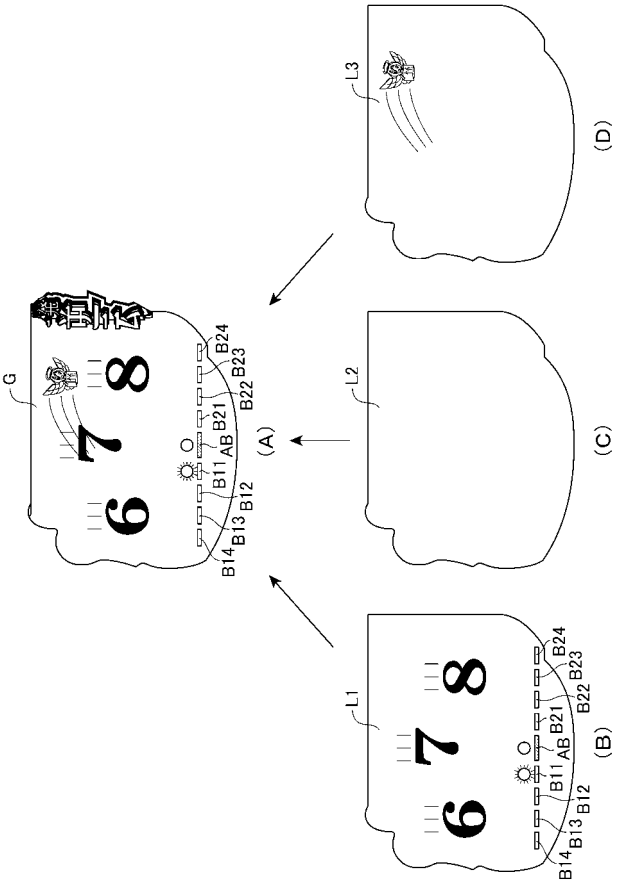
【図４０】



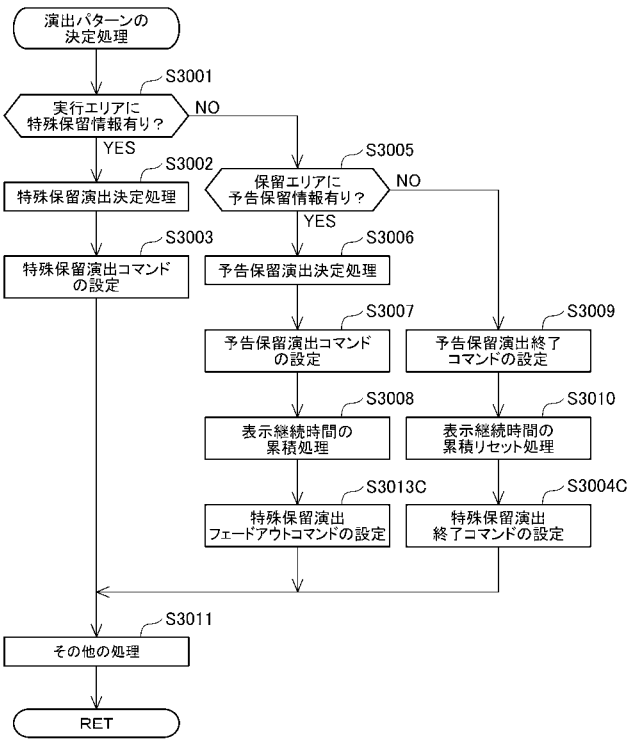
【図４１】



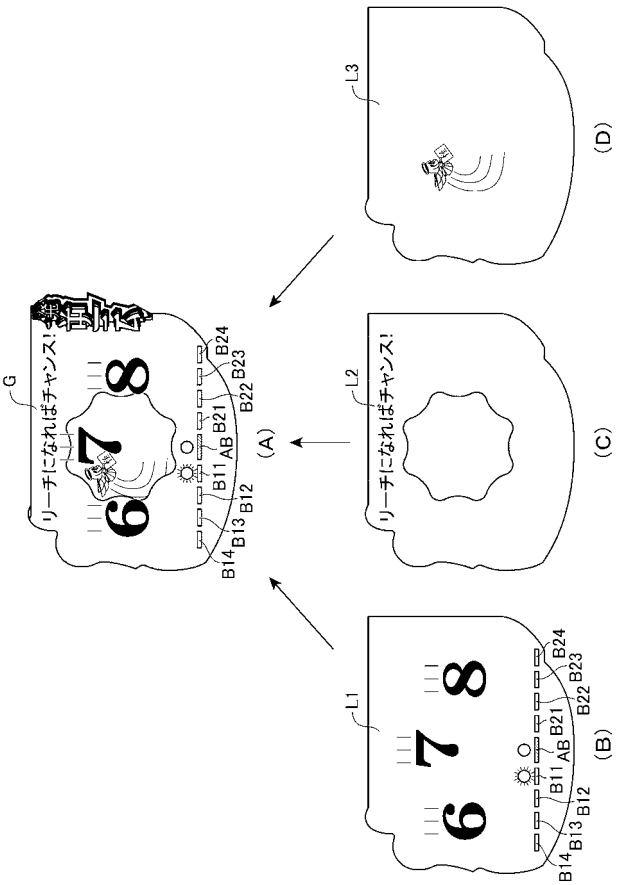
【図４２】



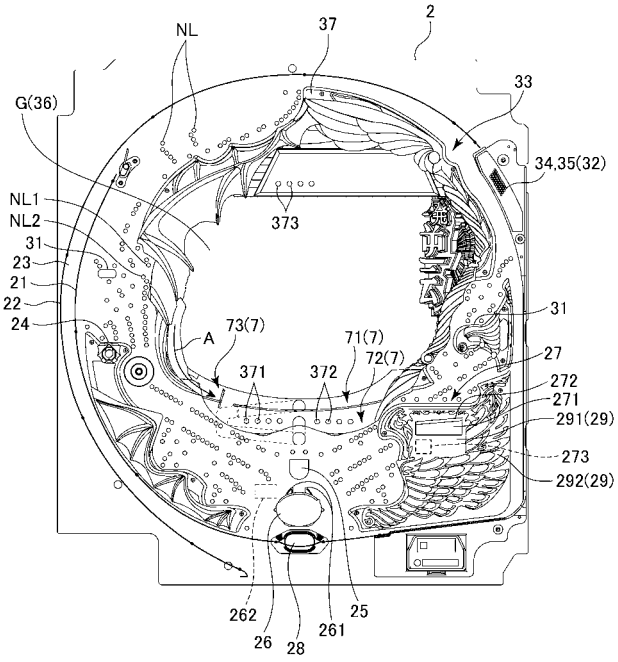
【図４３】



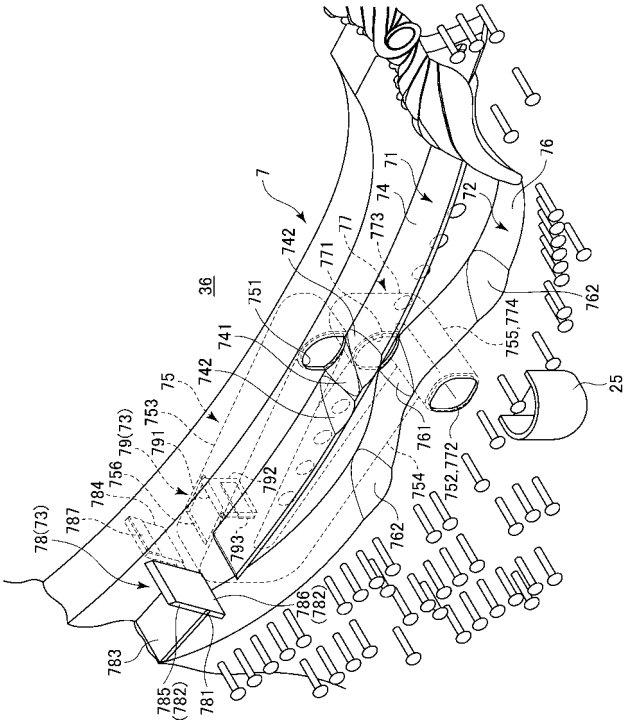
【図４４】



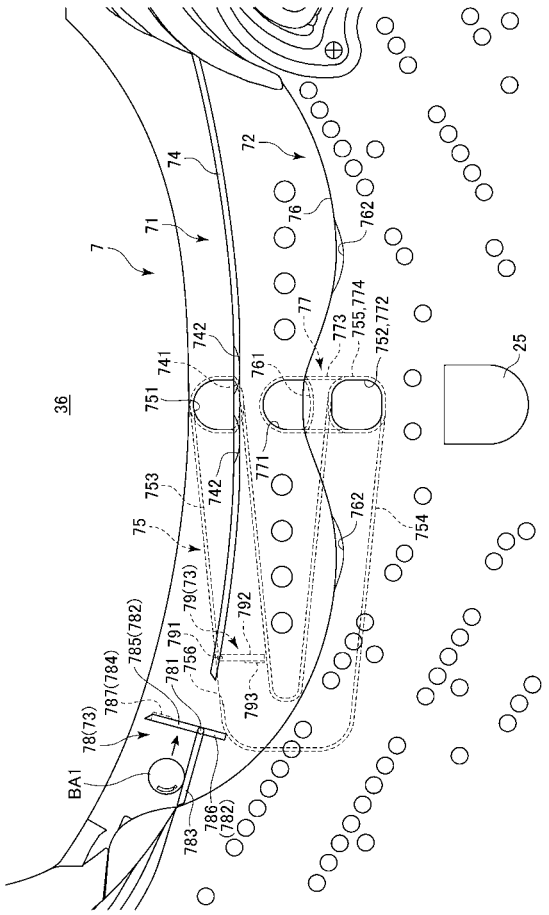
【図４５】



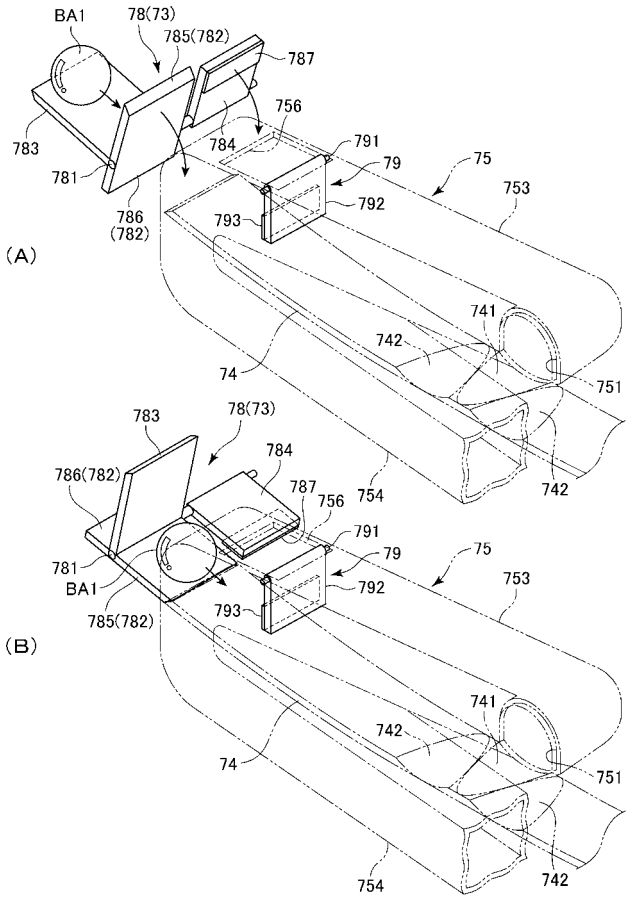
【図４６】



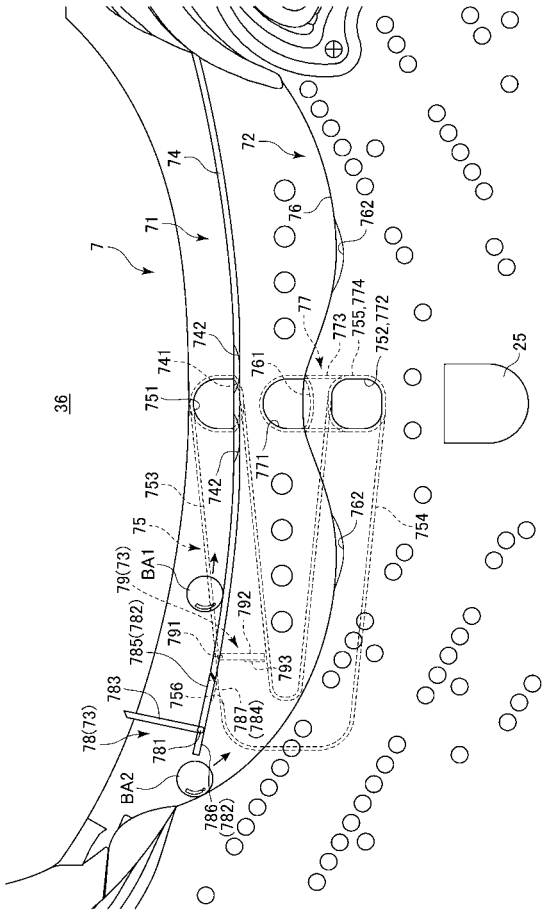
【図４７】



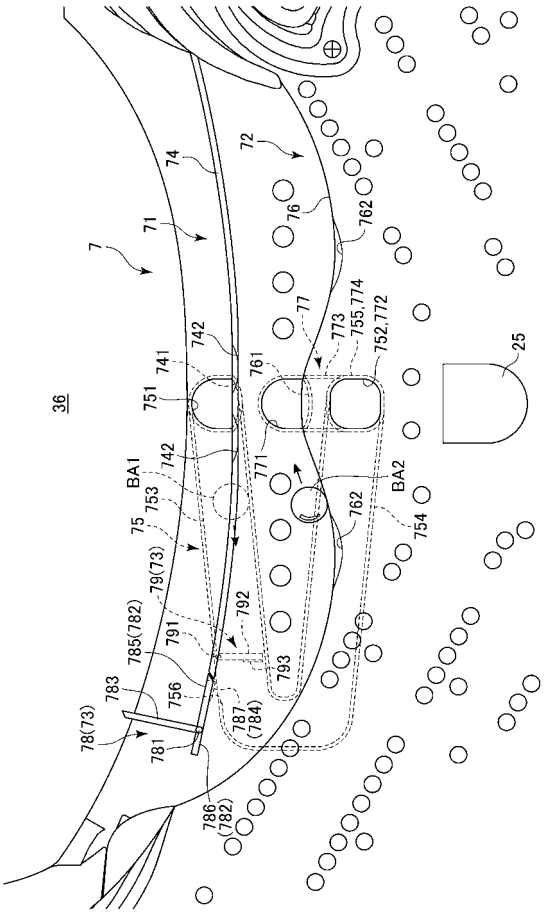
【図４８】



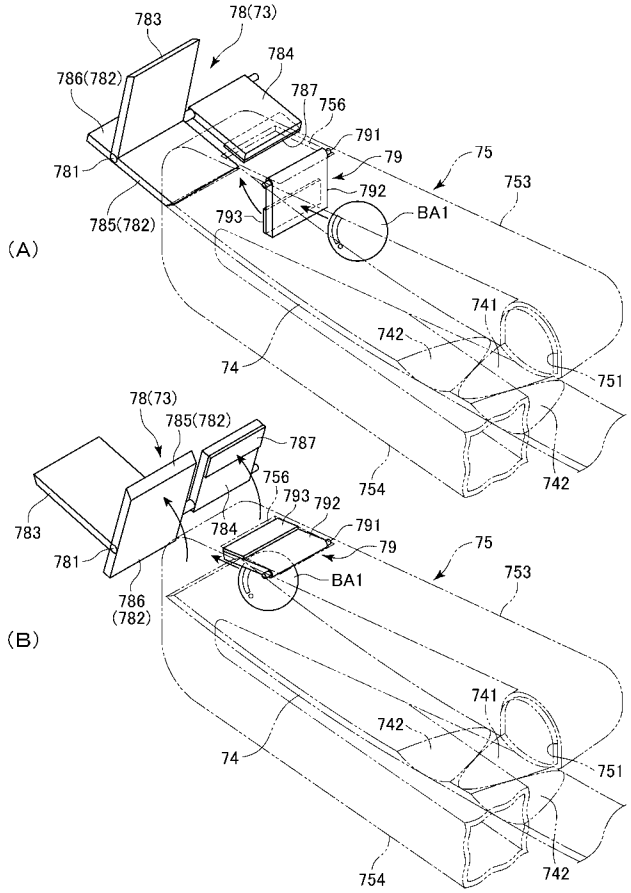
【図４９】



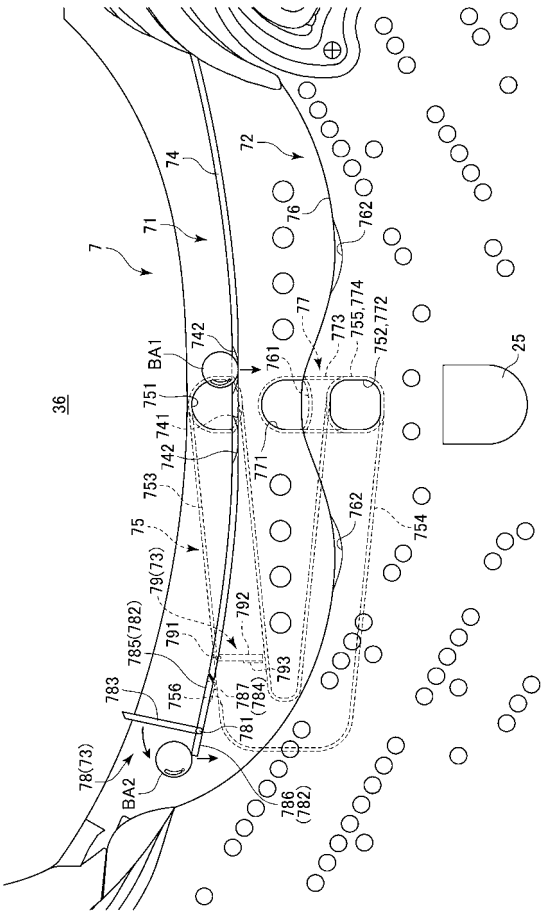
【図５０】



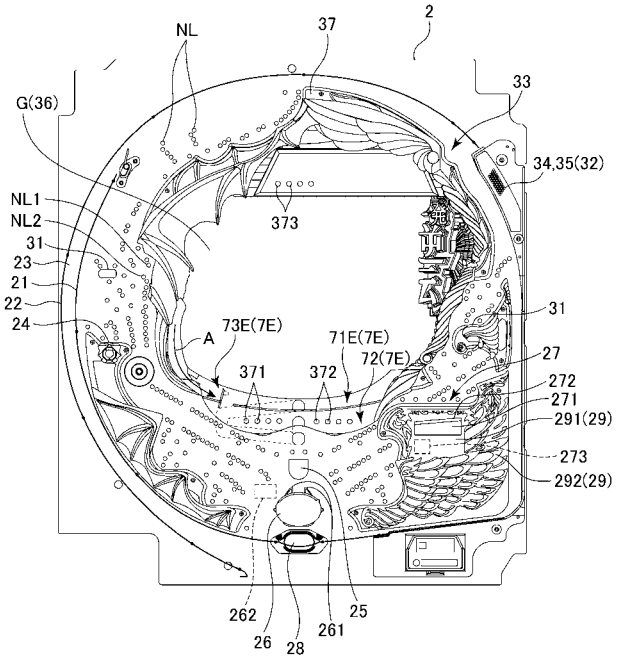
【図５１】



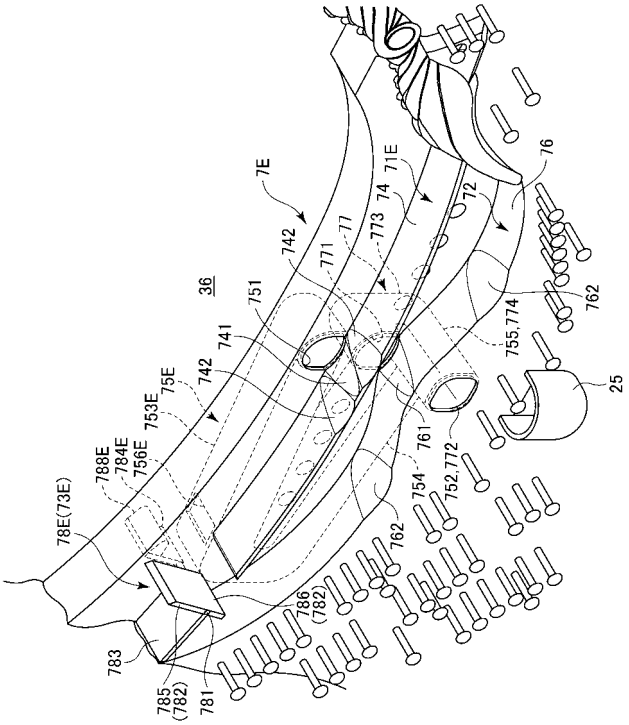
【図５２】



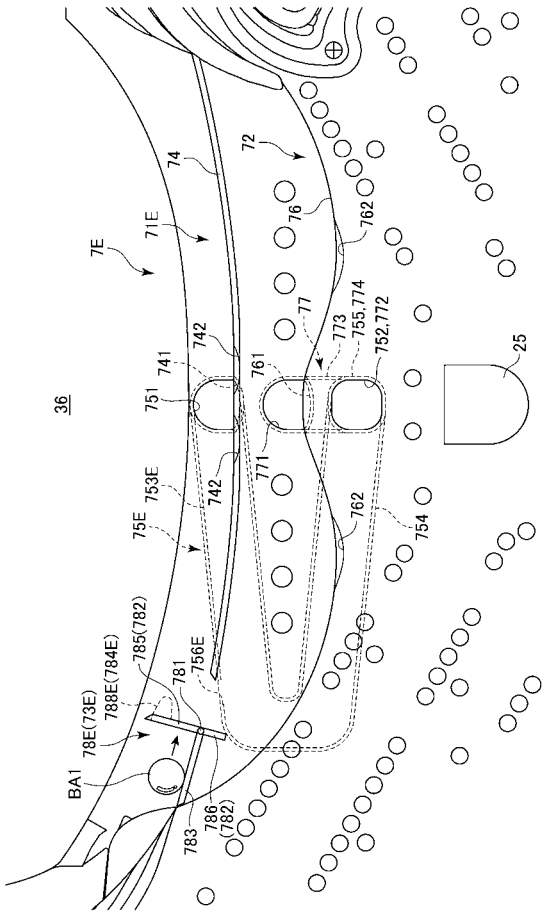
【図５３】



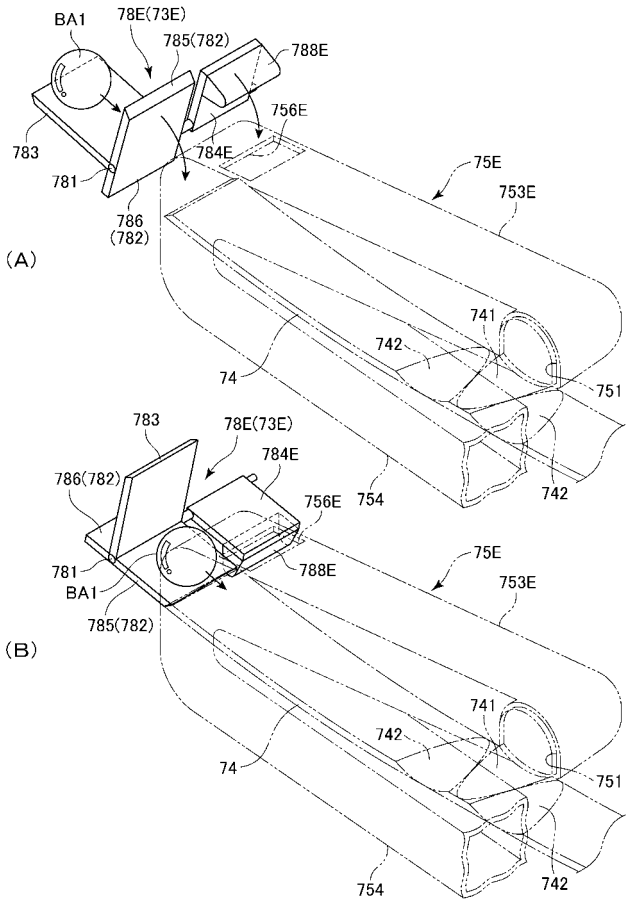
【図５４】



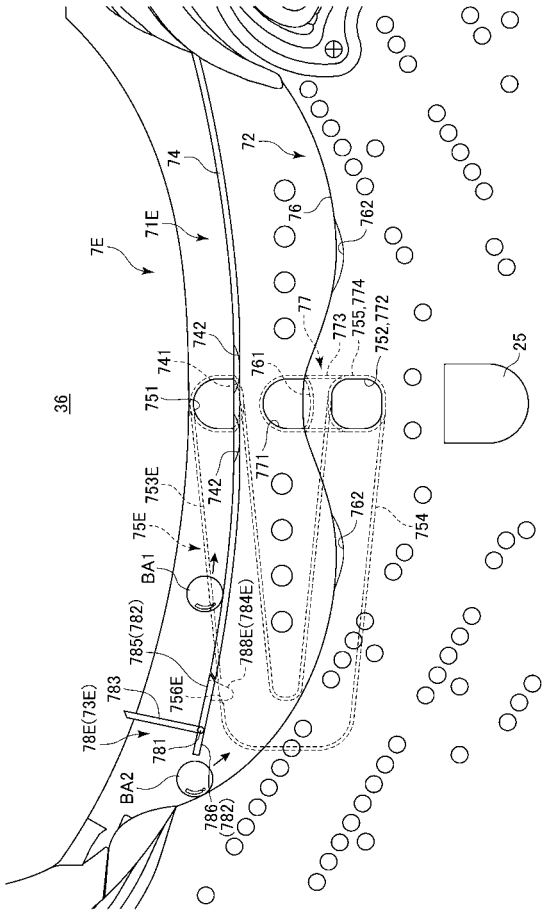
【図５５】



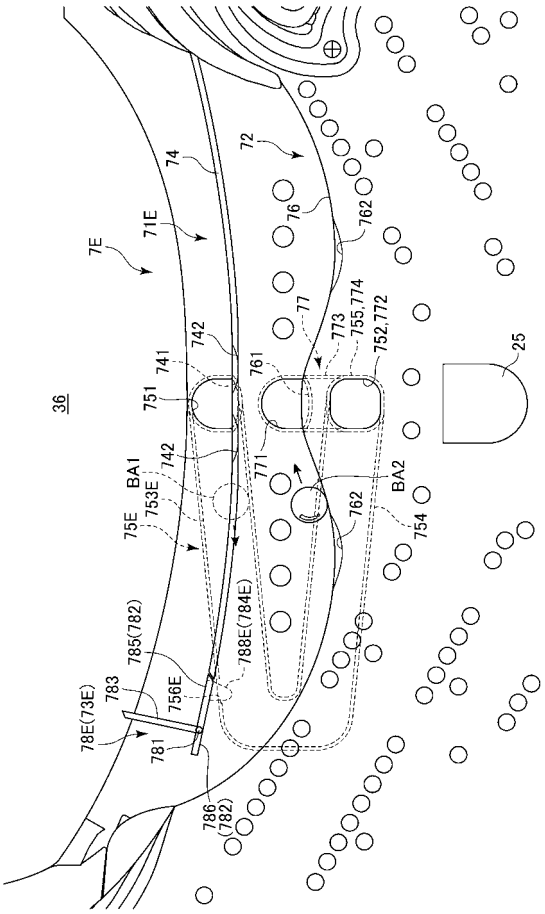
【図５６】



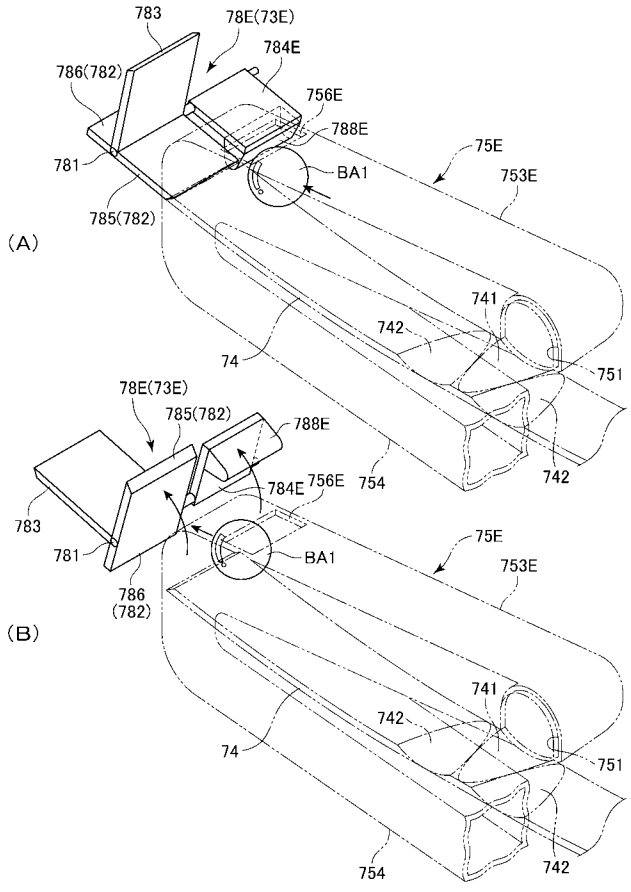
【図５７】



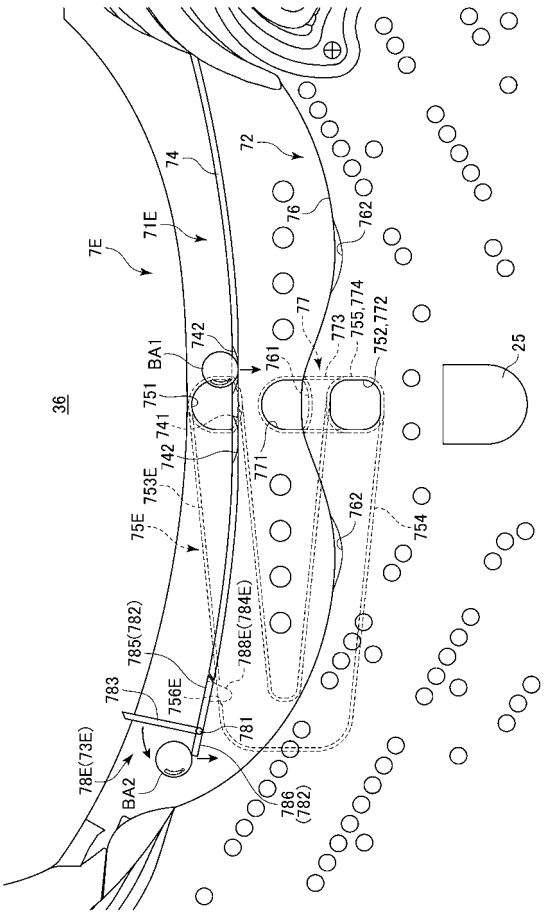
【図５８】



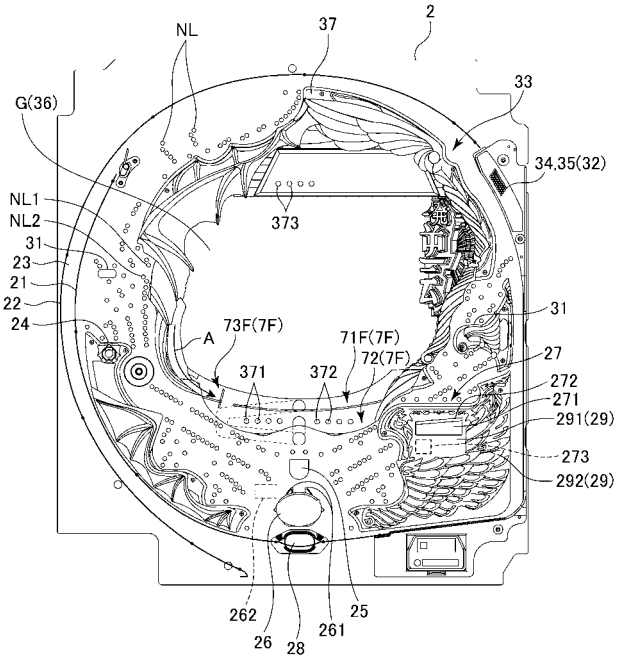
【図５９】



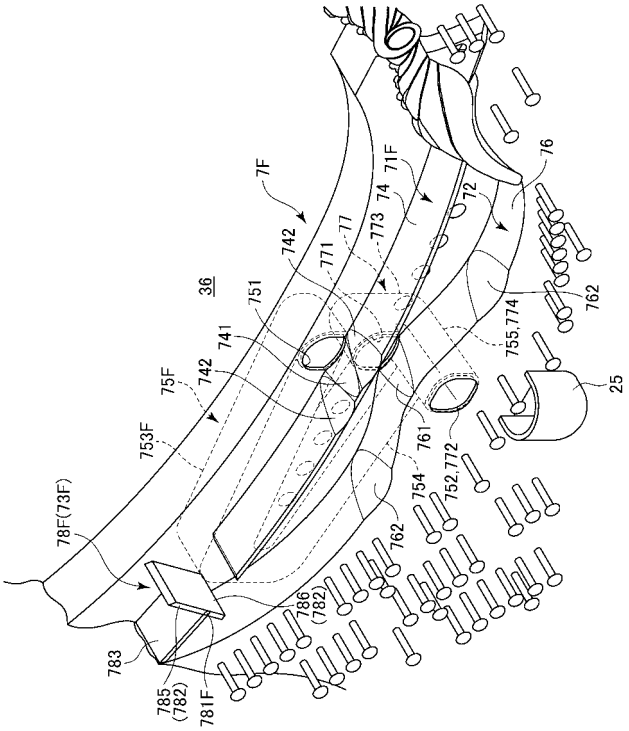
【図６０】



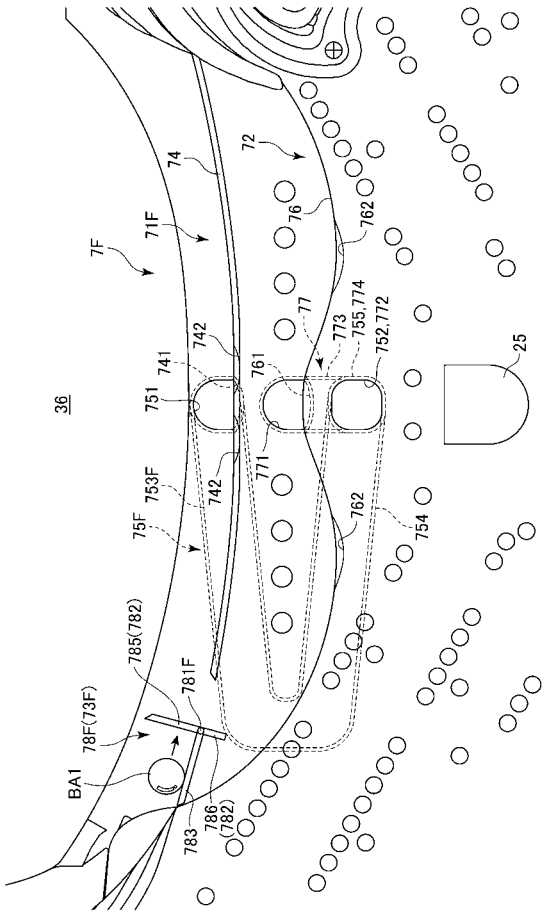
【図６１】



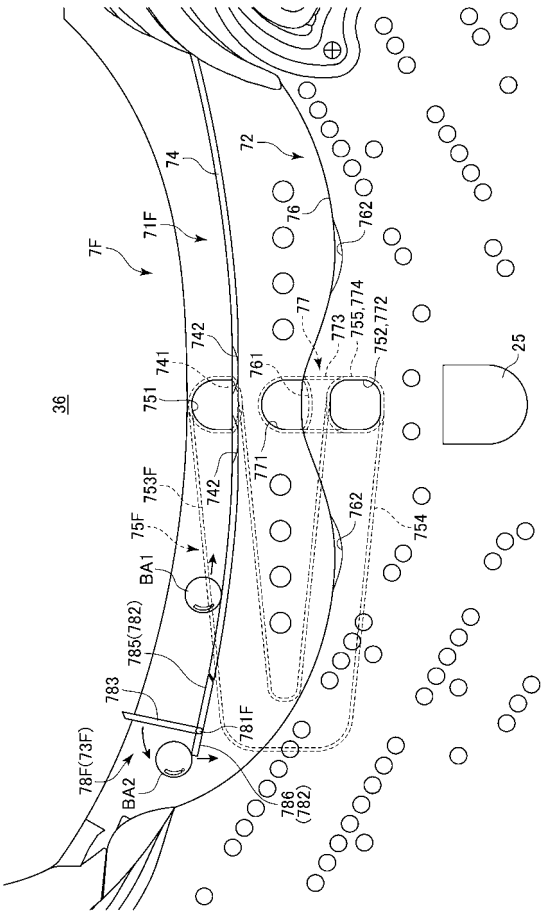
【図６２】



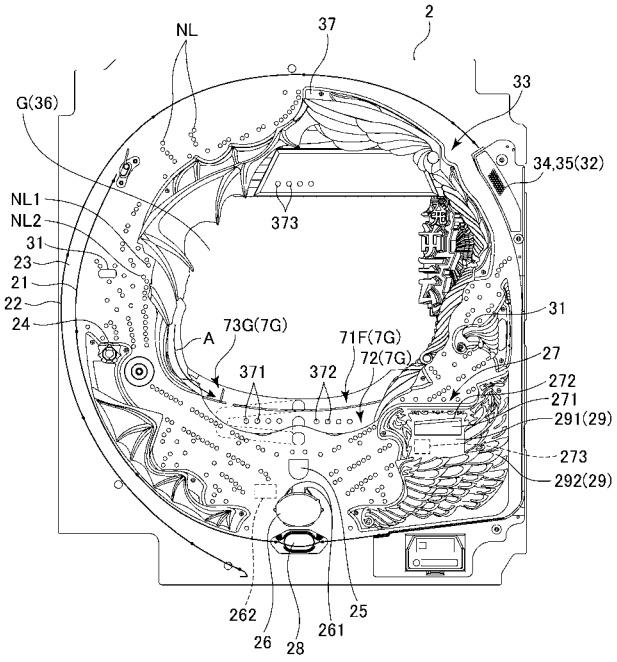
【図６３】



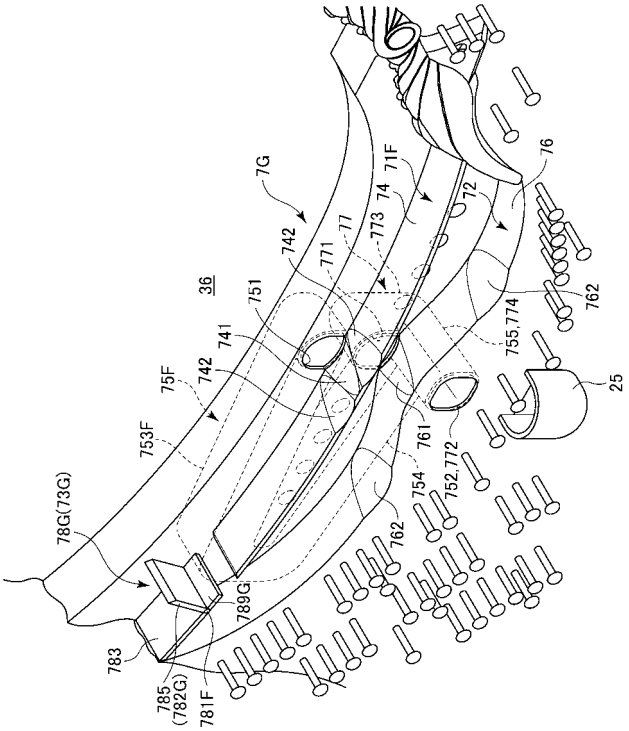
【図６４】



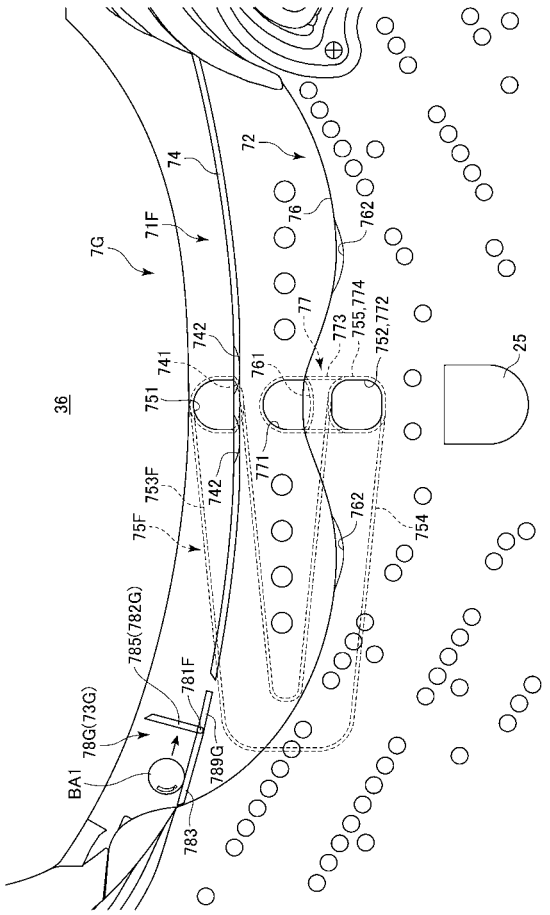
【図６５】



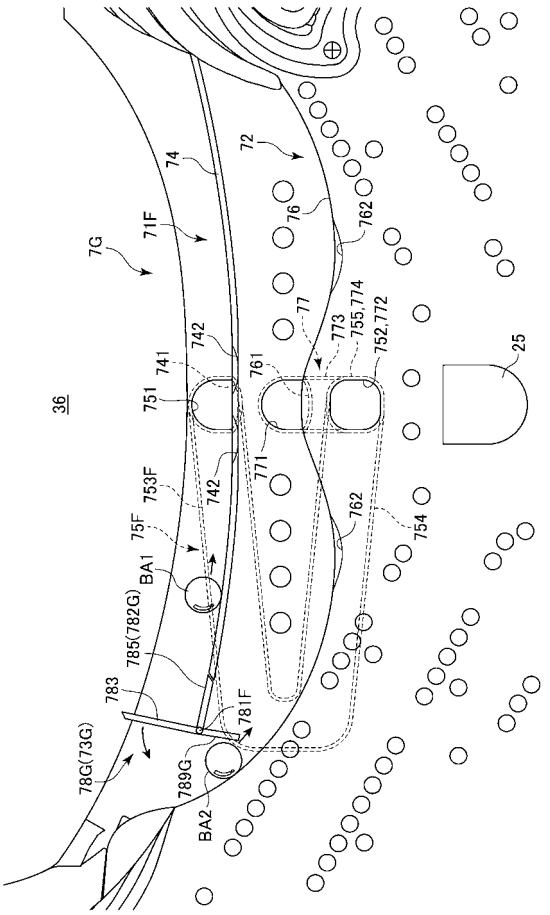
【図６６】



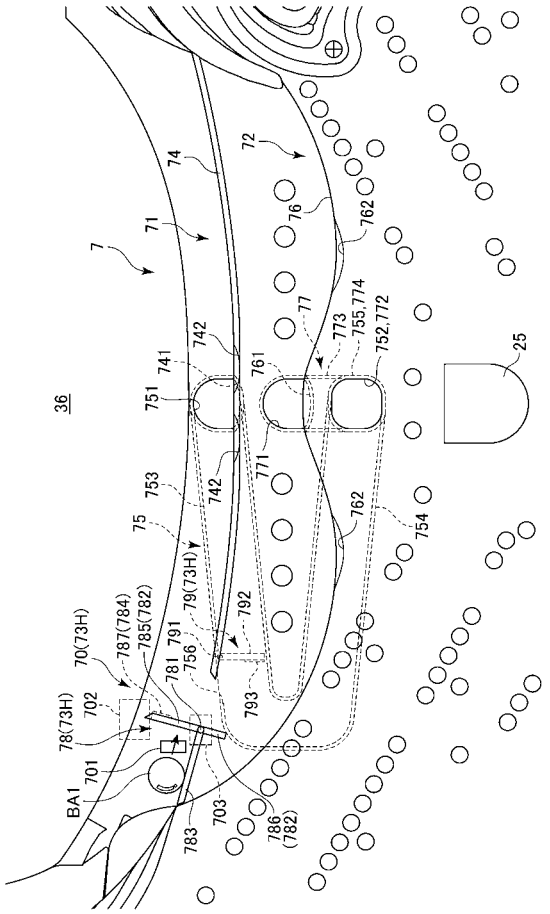
【図６７】



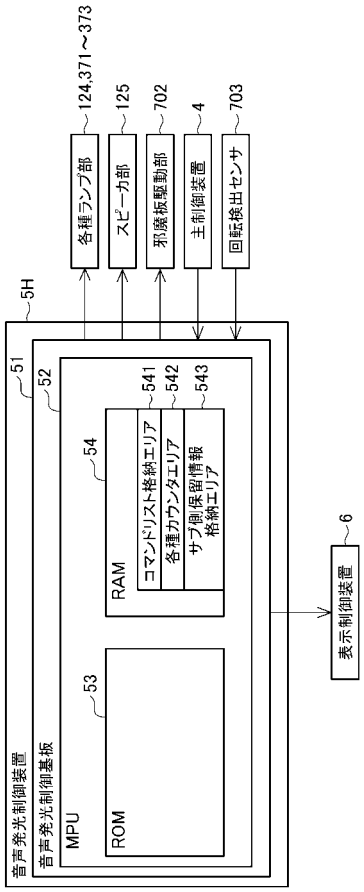
【図６８】



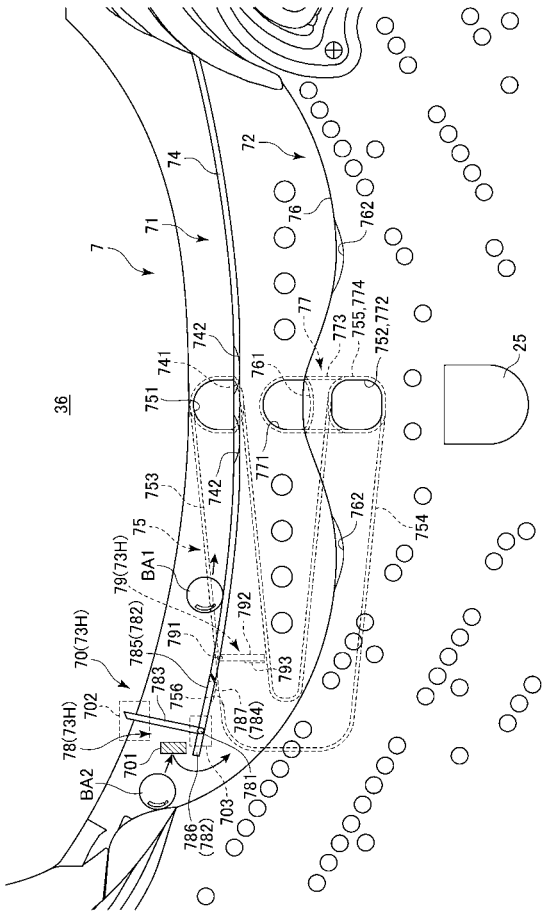
【図６９】



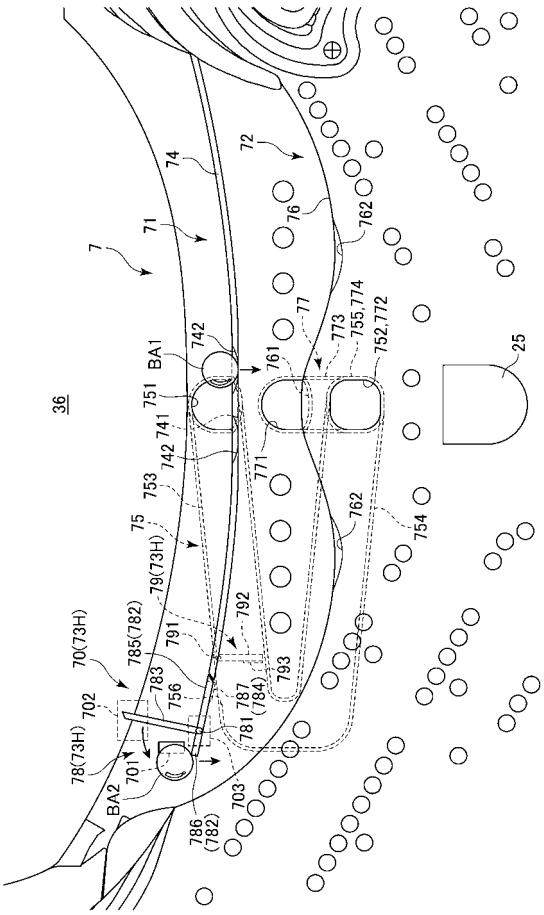
【図７０】



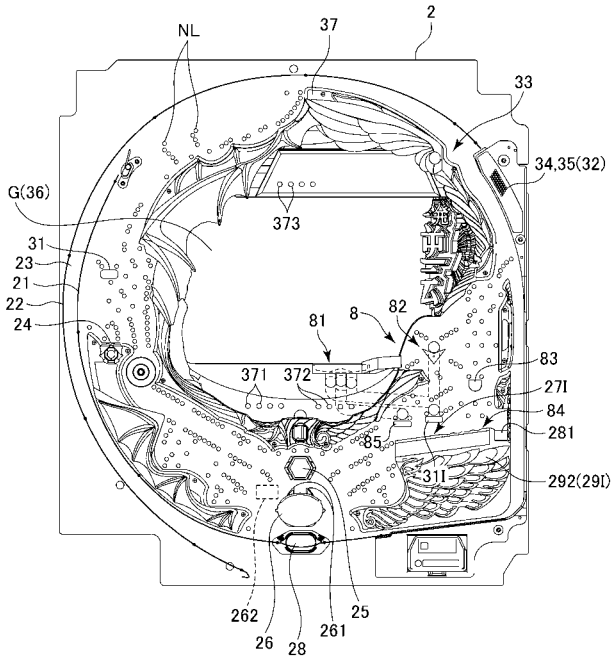
【図７１】



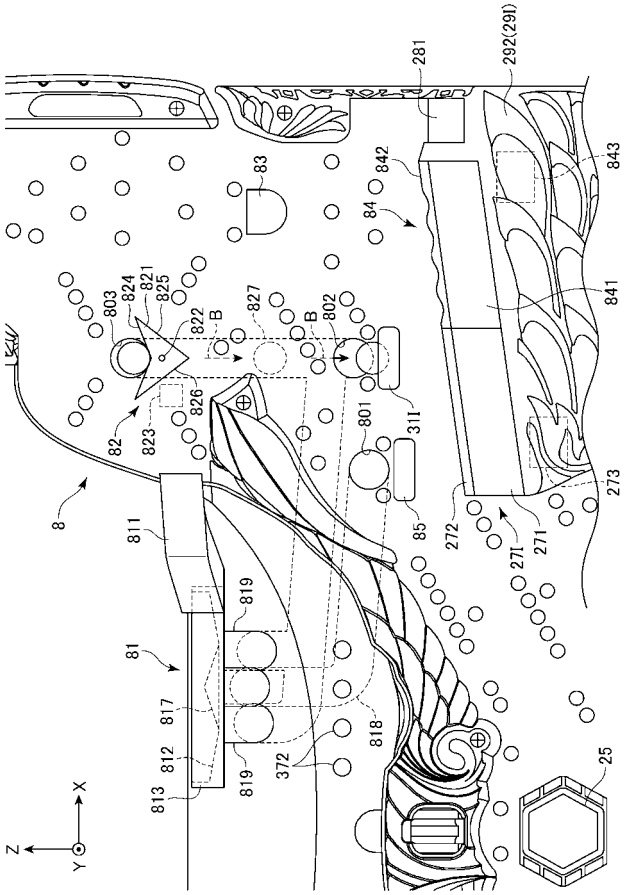
【図７２】



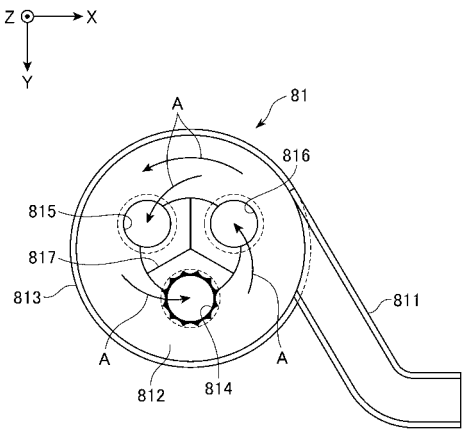
【図７３】



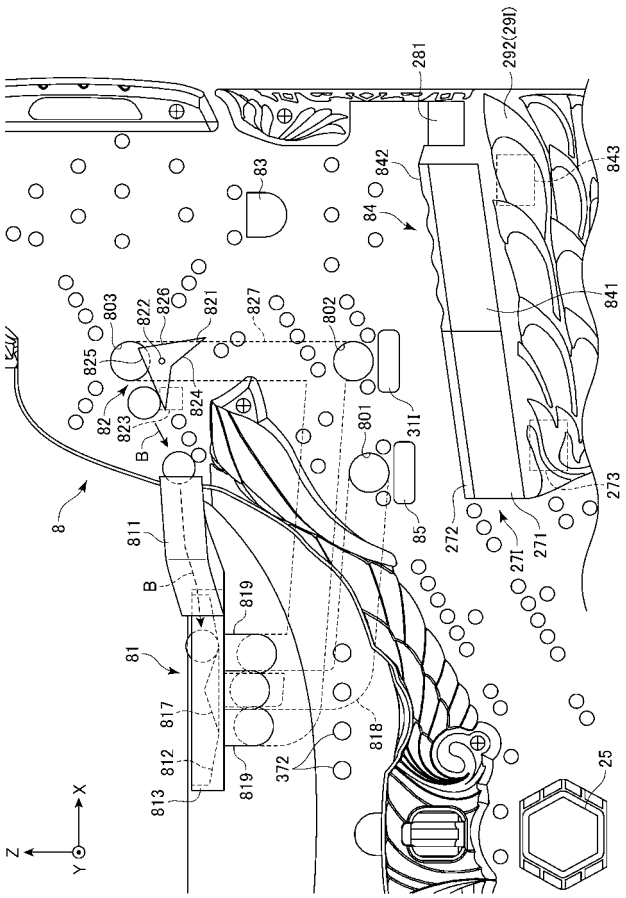
【図７４】



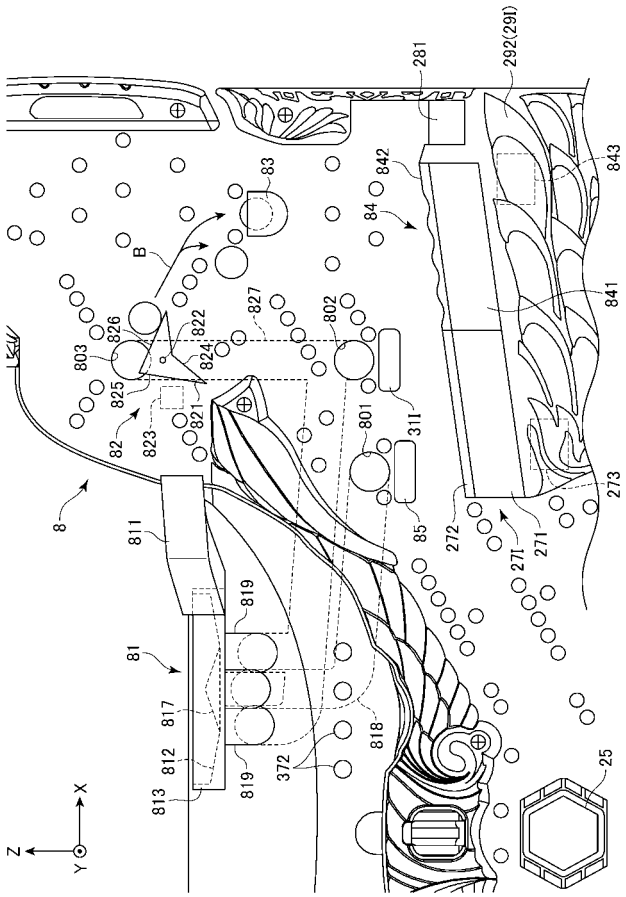
【図７５】



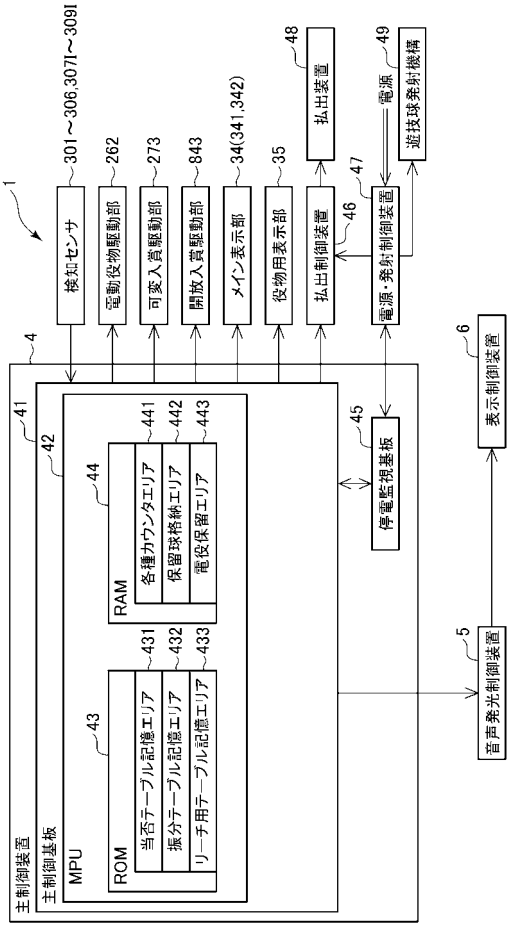
【図７６】



【図７７】



【図７８】



【図７９】

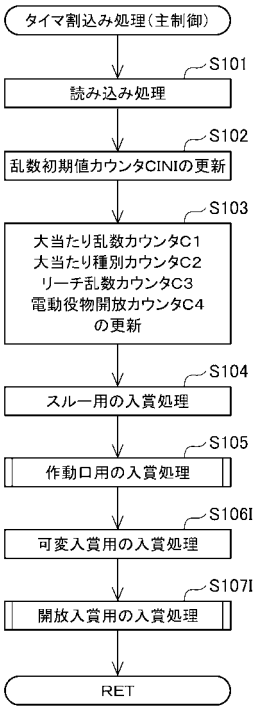
（a） 第1振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	非明示少ラウンド高確結果
15～19	明示少ラウンド高確結果
20～29	最有利結果

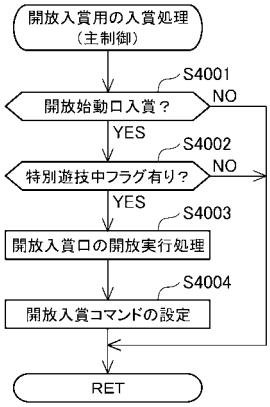
（b） 第2振分テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果
0～9	低確結果
10～14	最有利結果
15～29	特別遊技付最有利結果

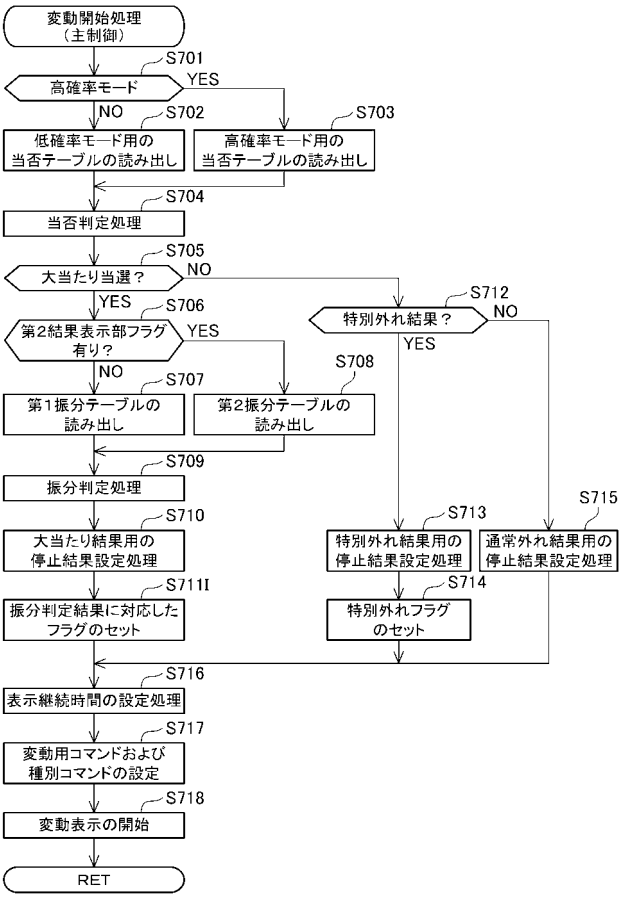
【図８０】



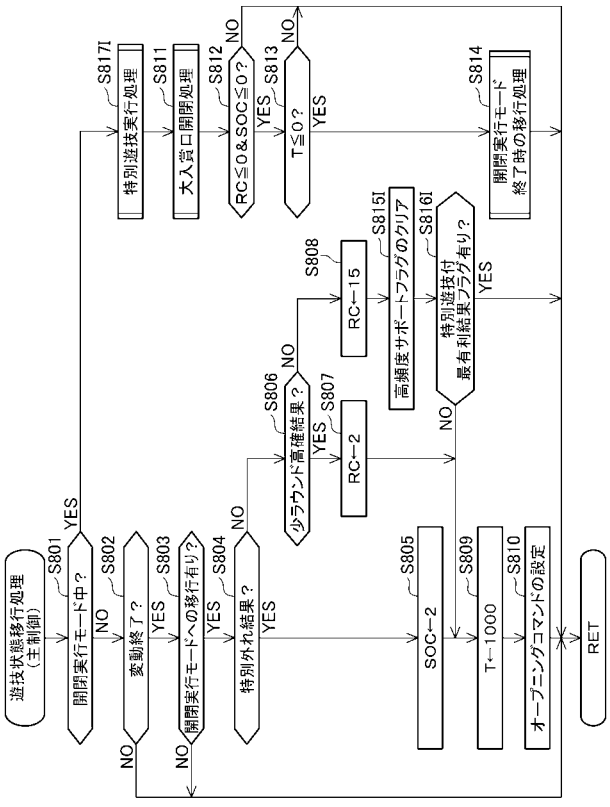
【図８１】



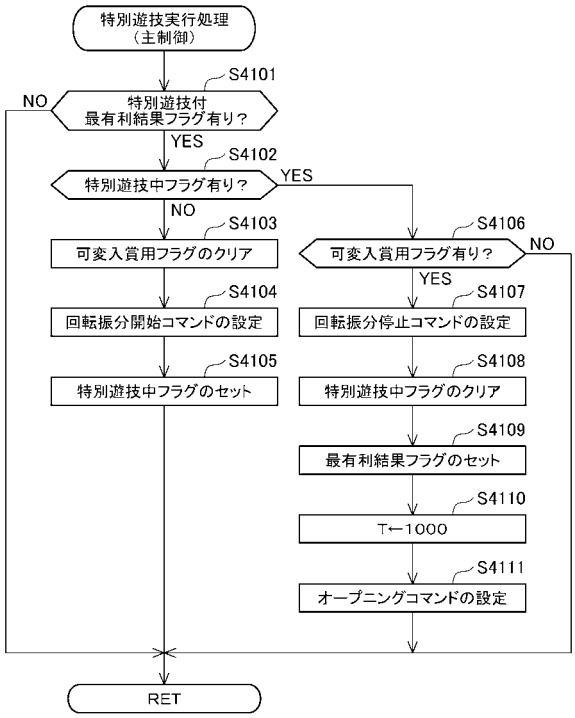
【図８２】



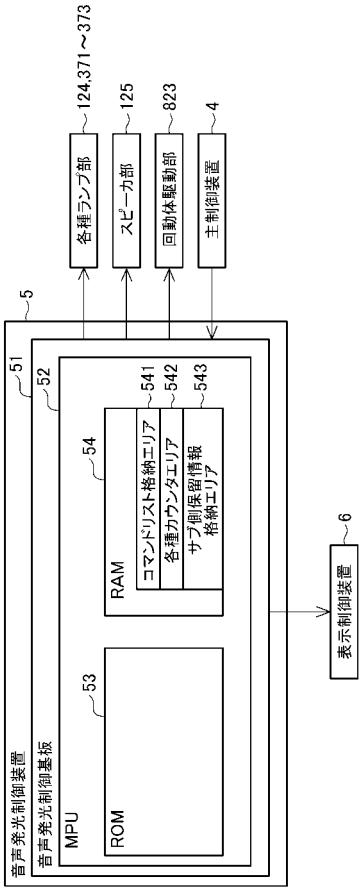
【図８３】



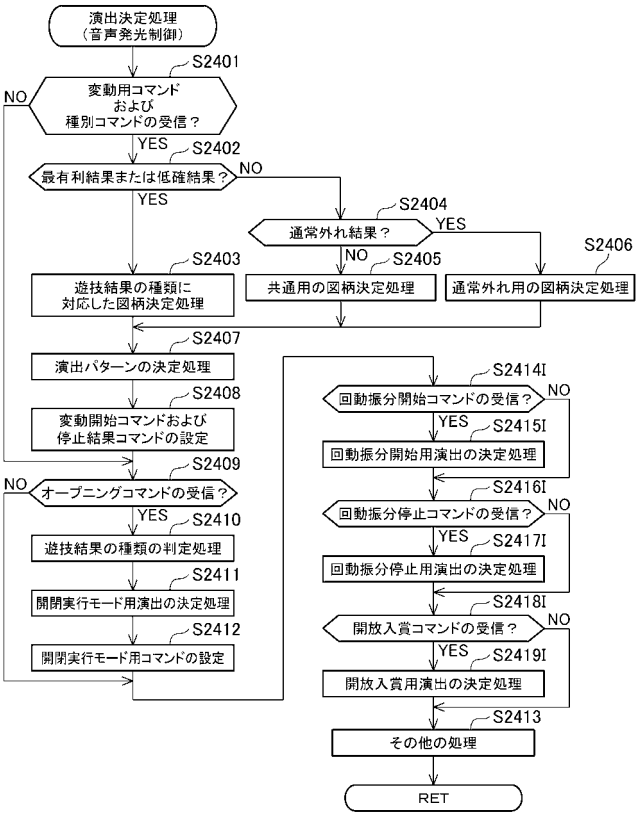
【図８４】



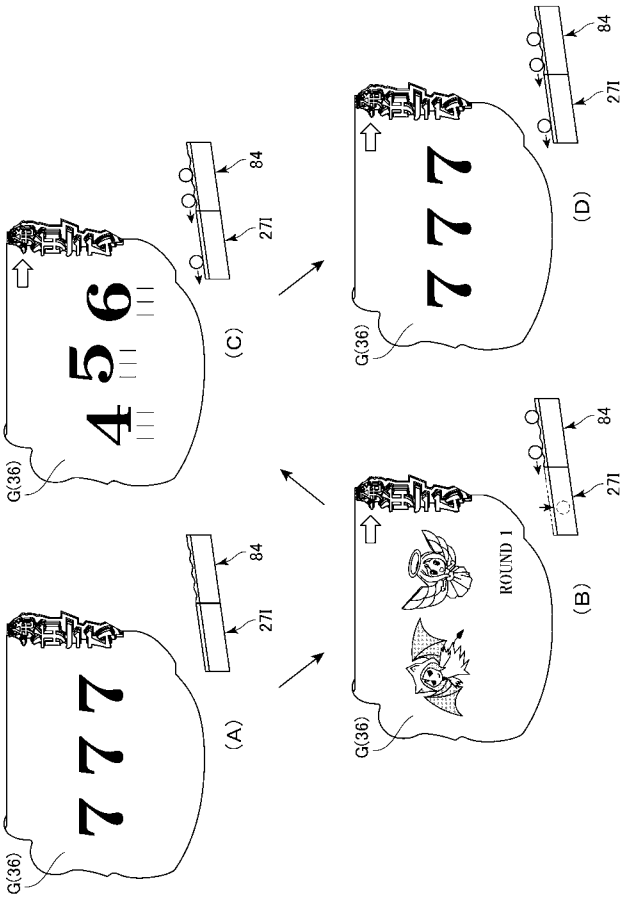
【図８５】



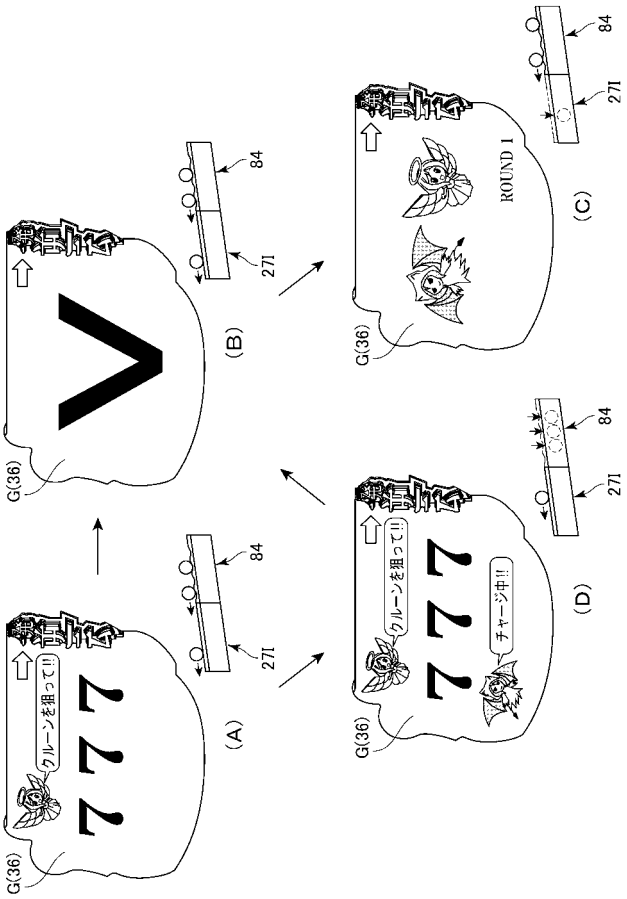
【図８６】



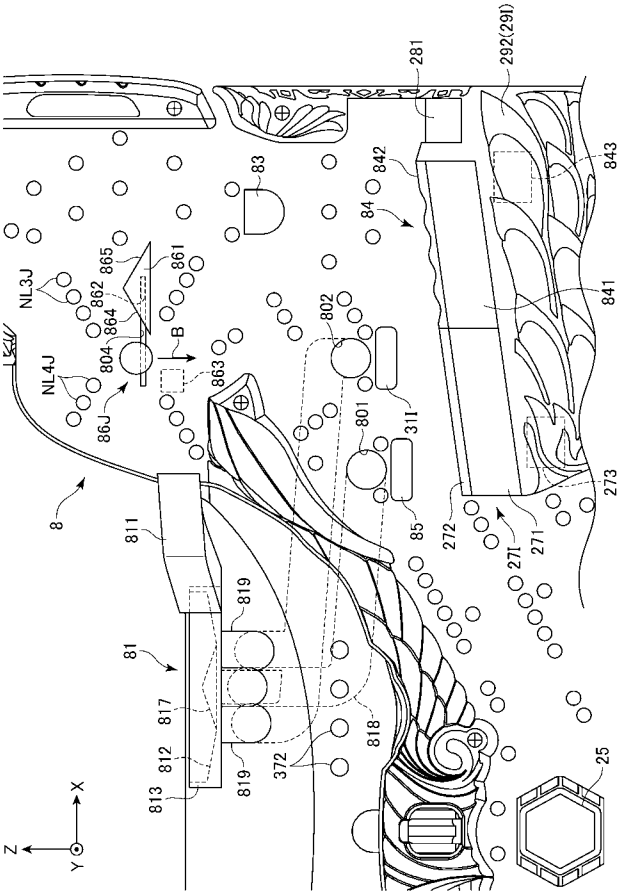
【図８７】



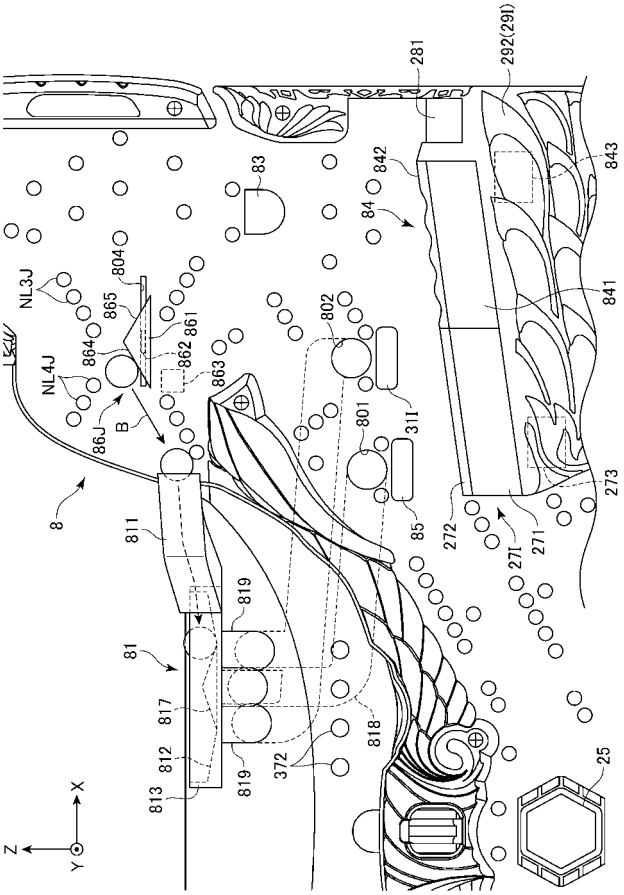
【図８８】



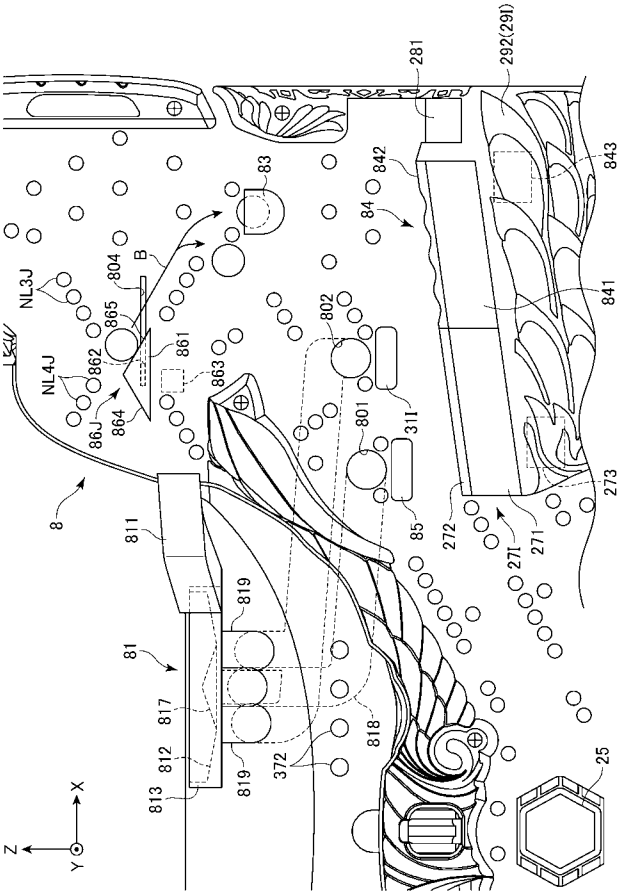
【図８９】



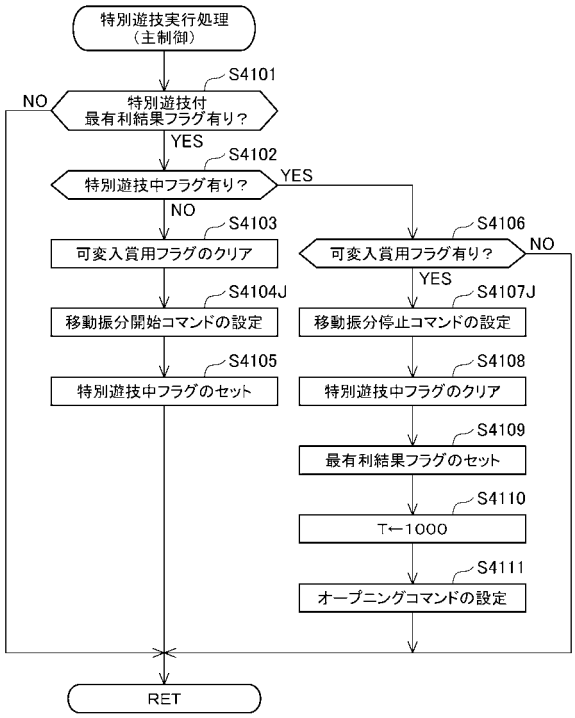
【図９０】



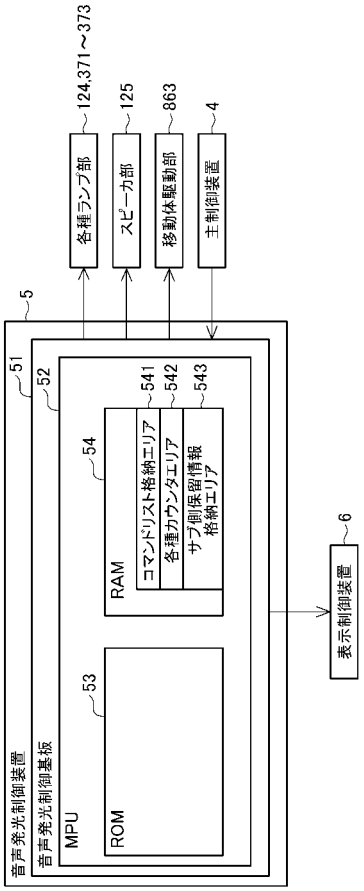
【図９１】



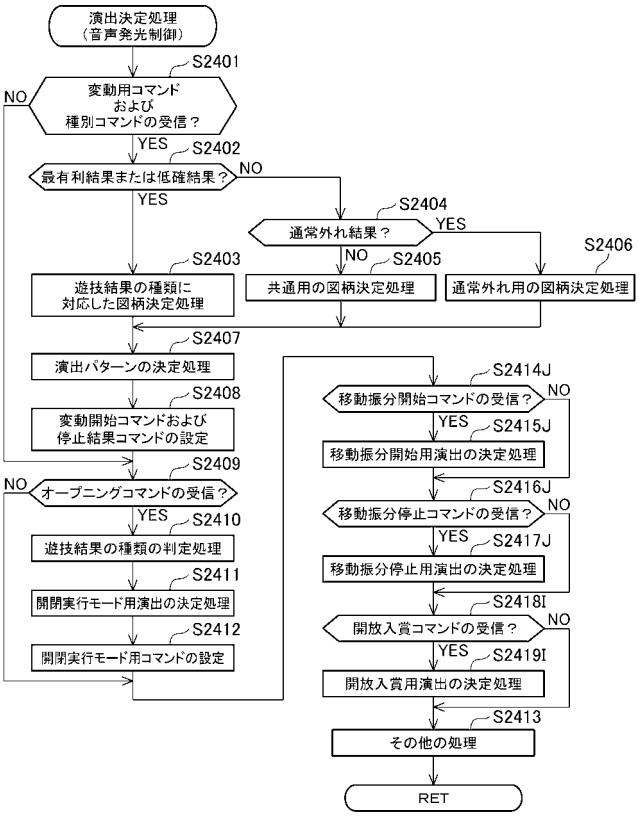
【図９２】



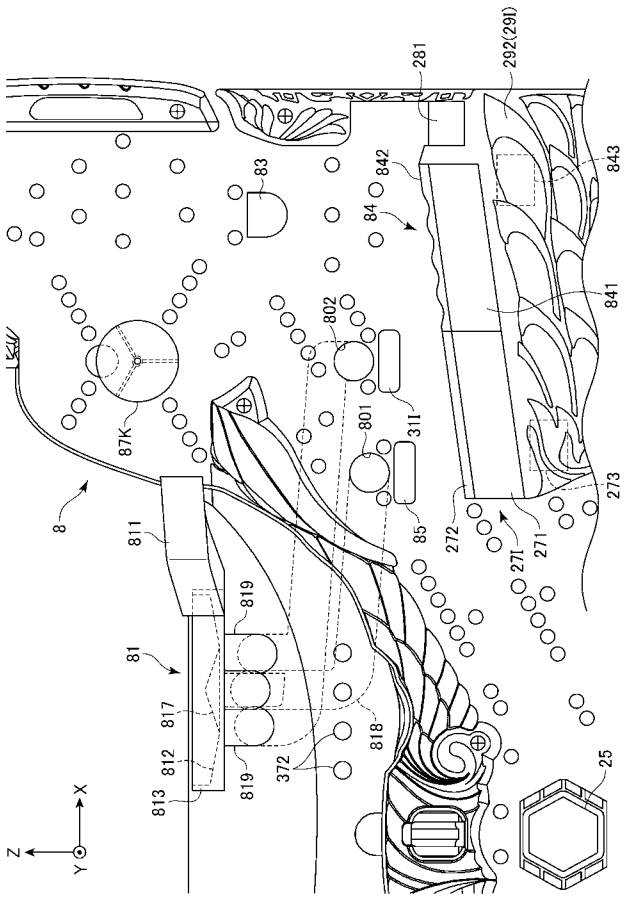
【図９３】



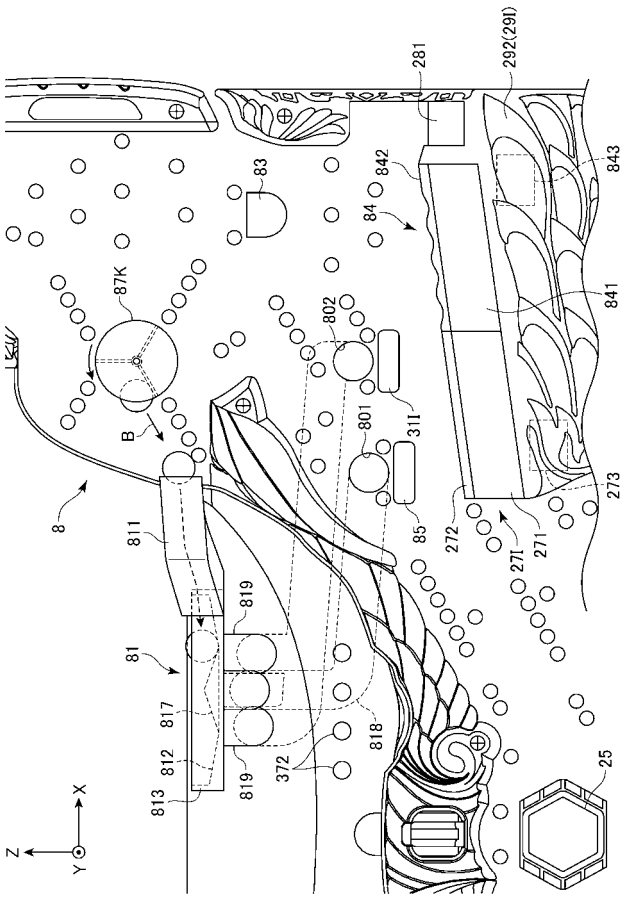
【図９４】



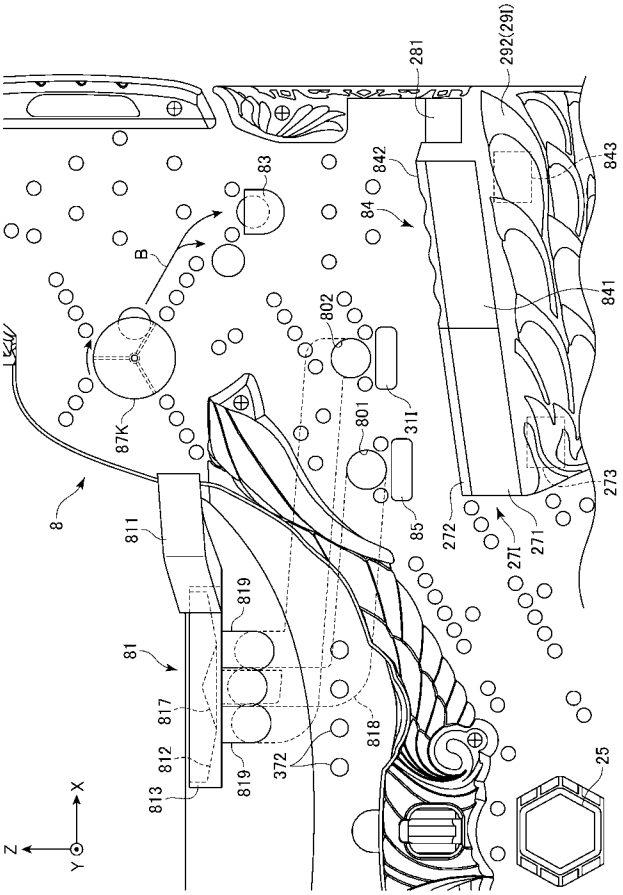
【図９５】



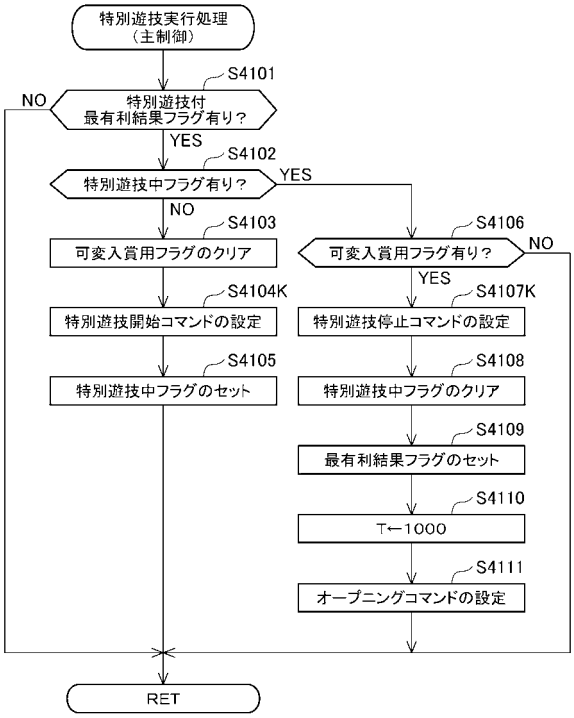
【図９６】



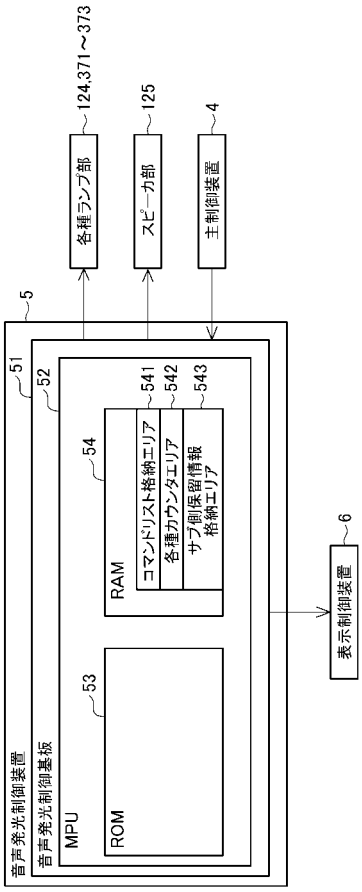
【図９７】



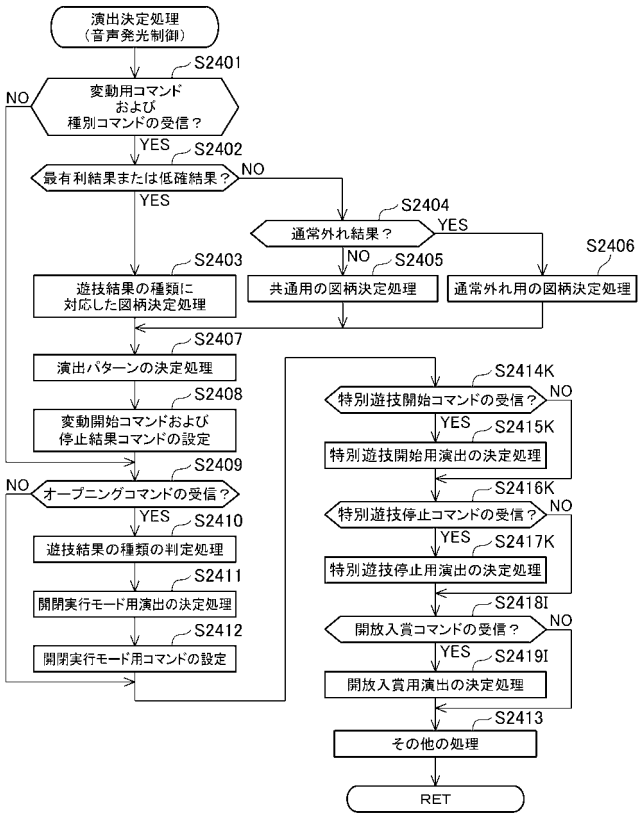
【図９８】



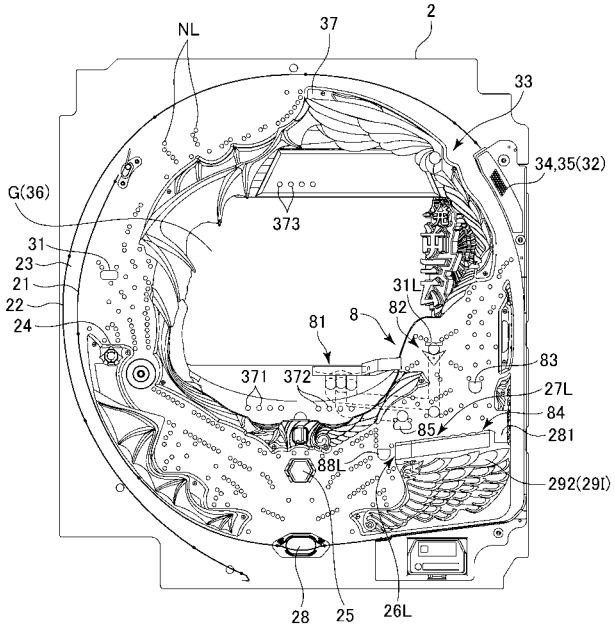
【図９９】



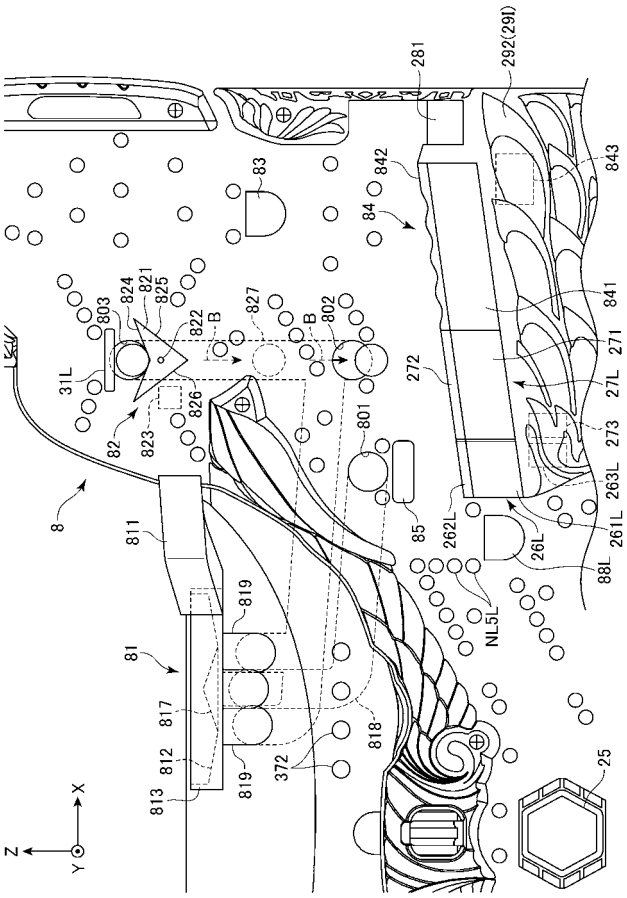
【図１００】



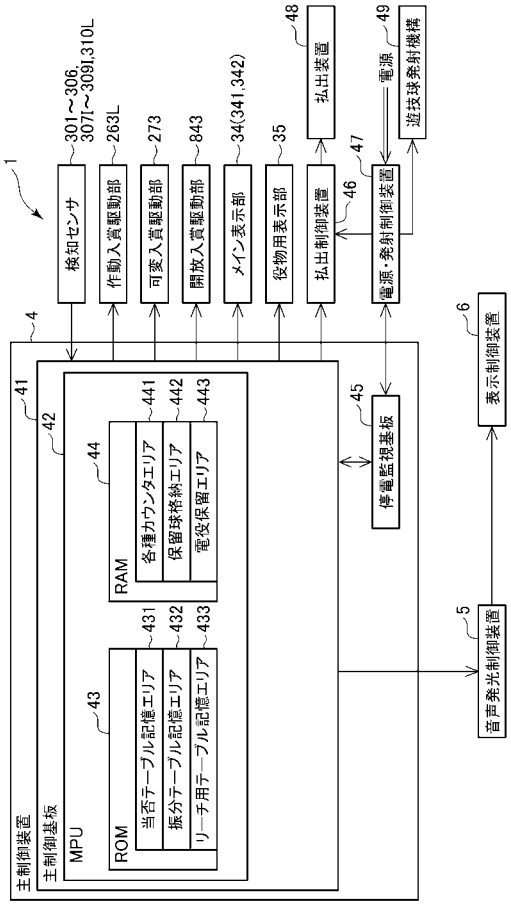
【図１０１】



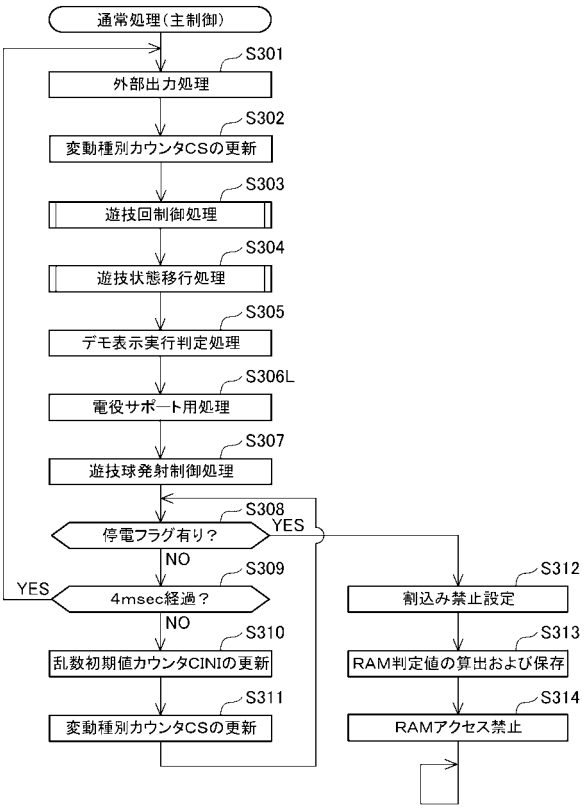
【図１０２】



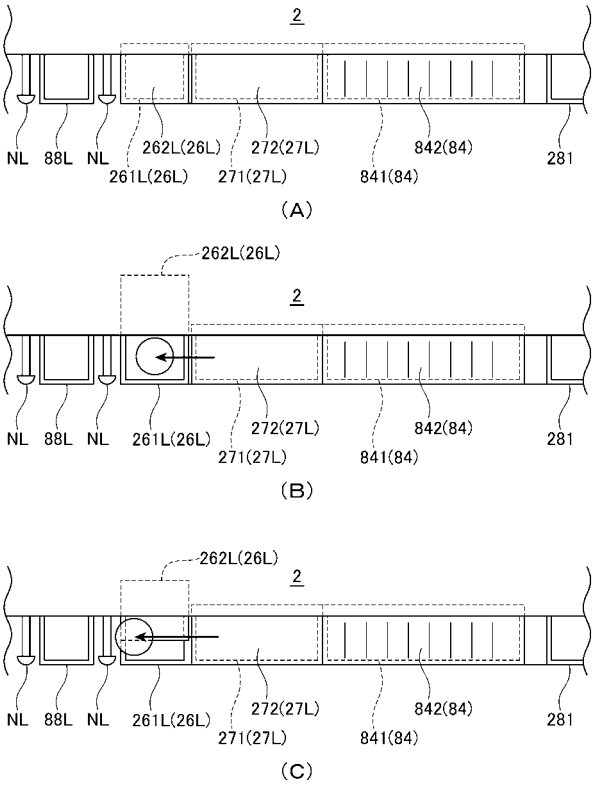
【図１０３】



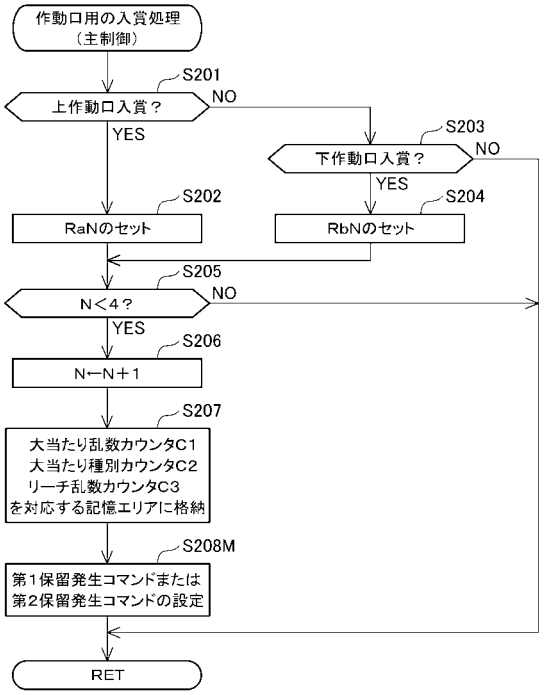
【図１０４】



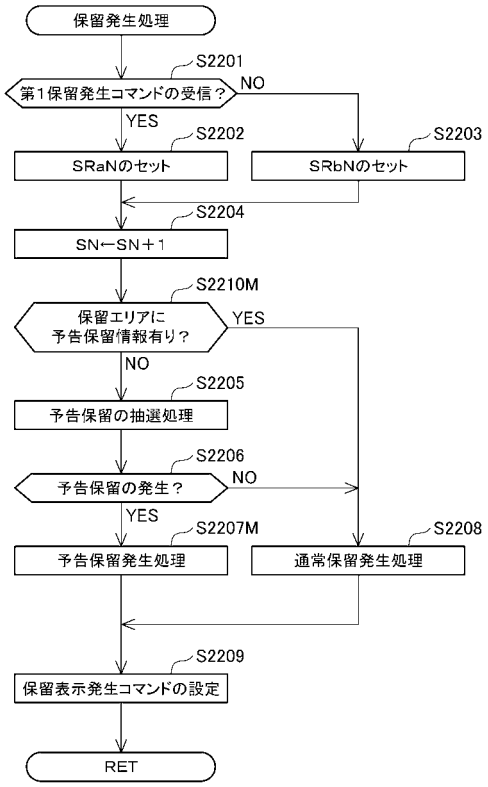
【図１０５】



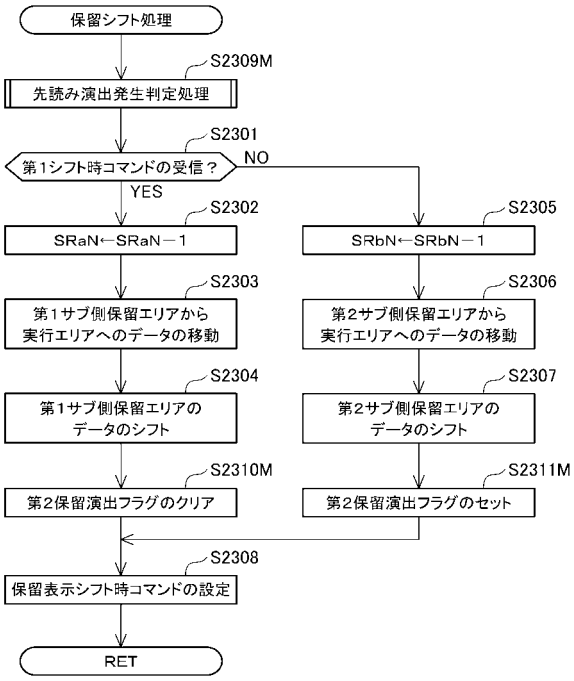
【図１０６】



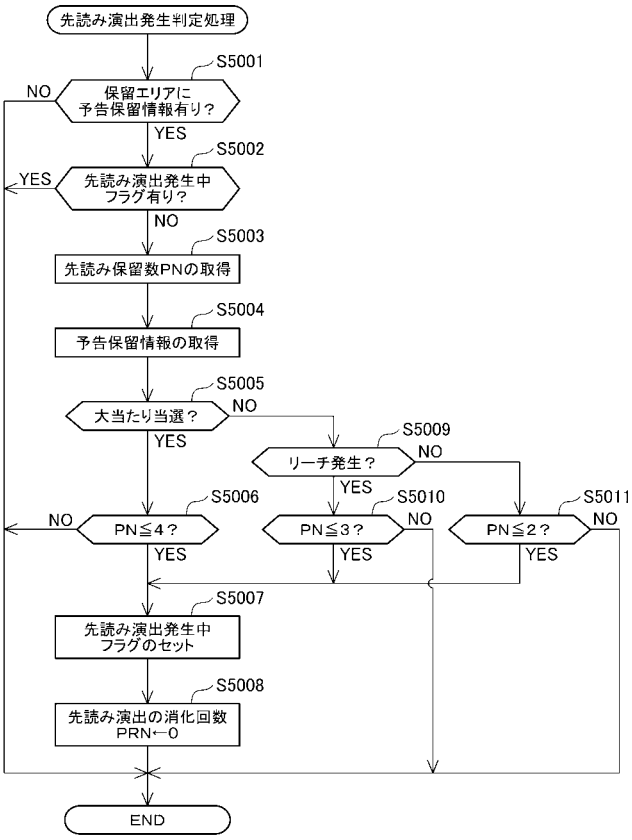
【図１０７】



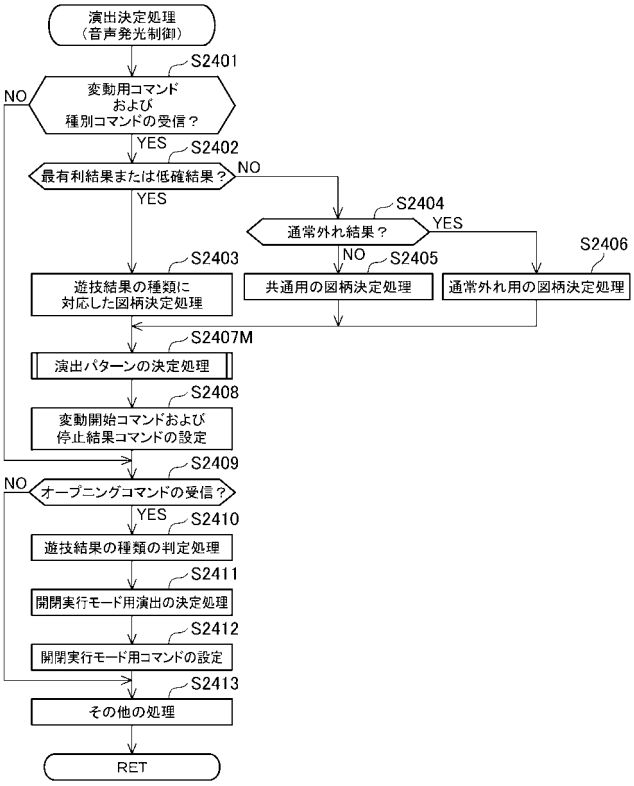
【図１０８】



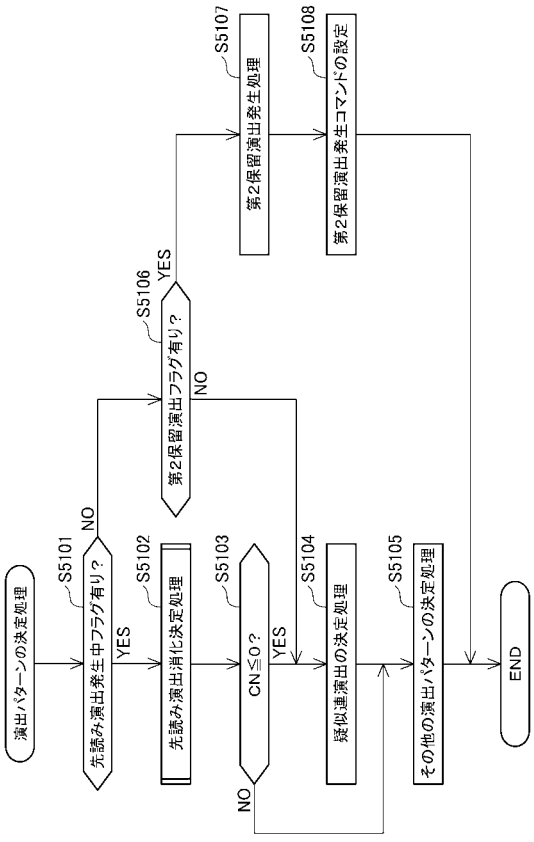
【図１０９】



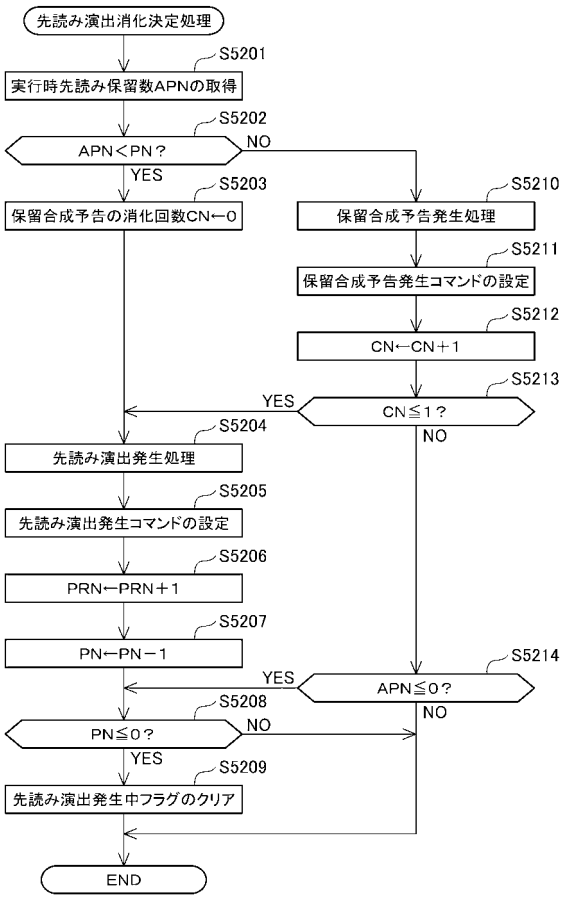
【図１１０】



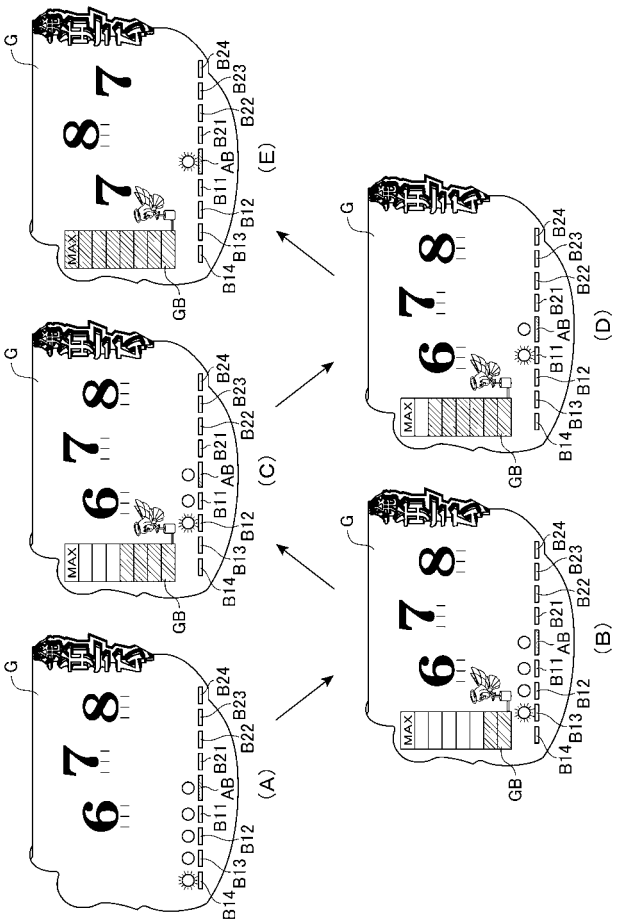
【図１１１】



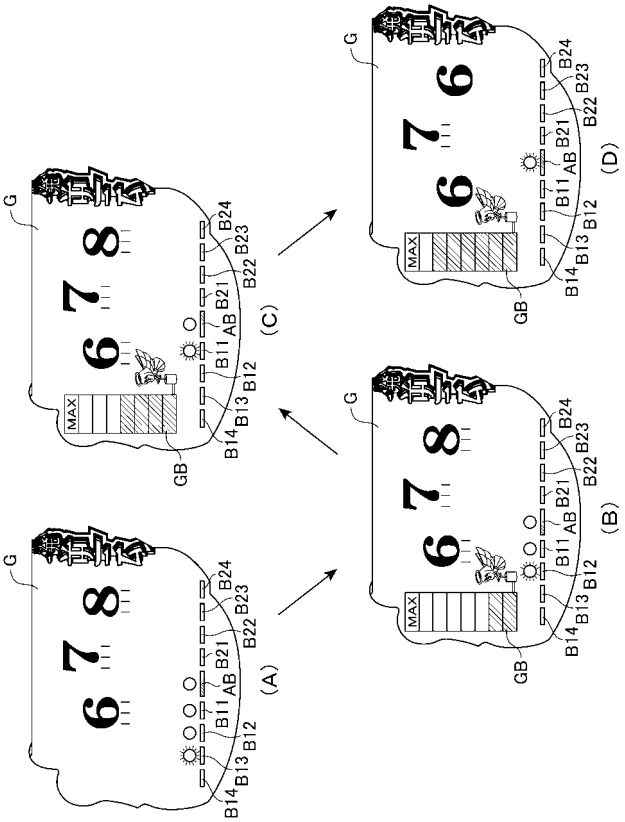
【図１１２】



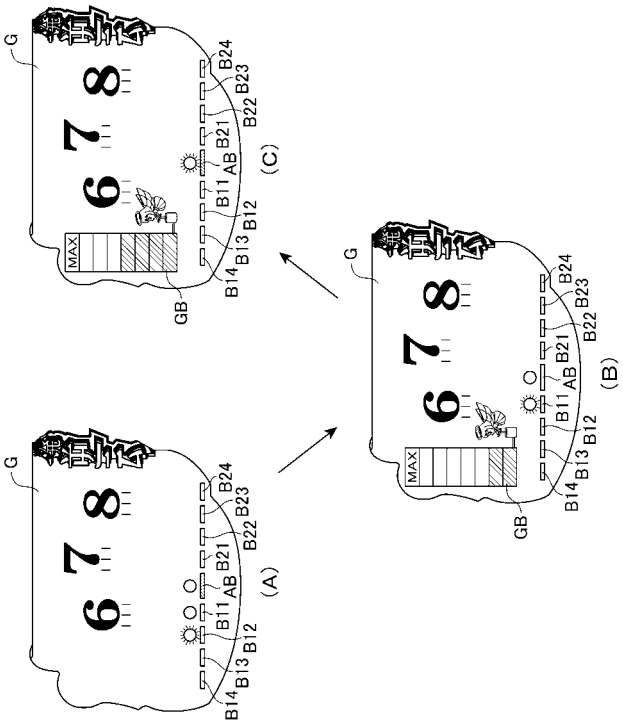
【図１１３】



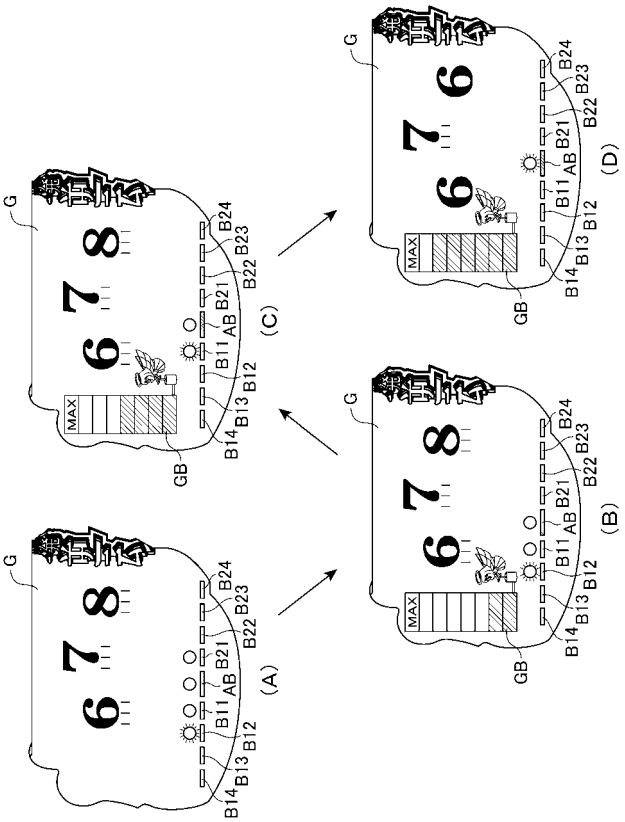
【図１１４】



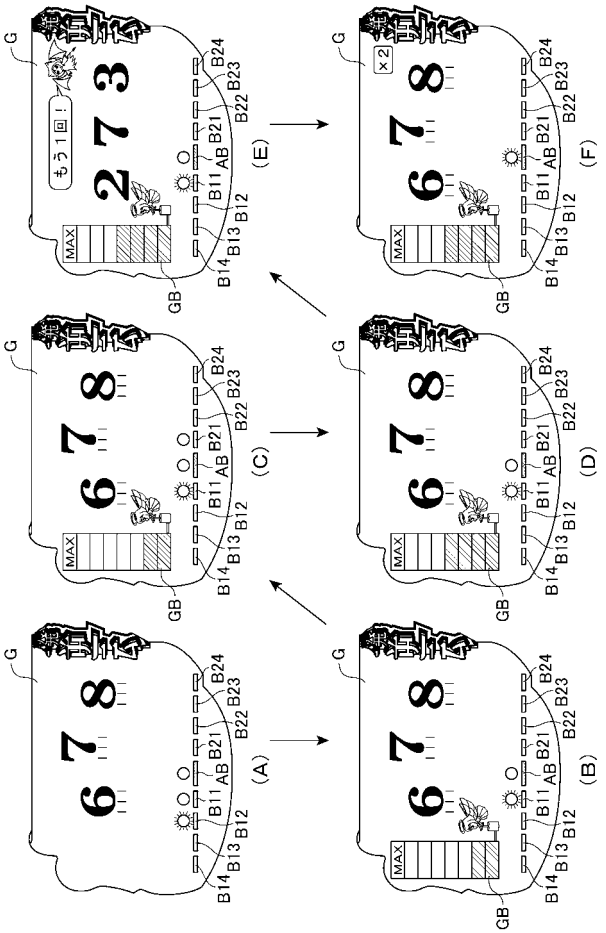
【図１１５】



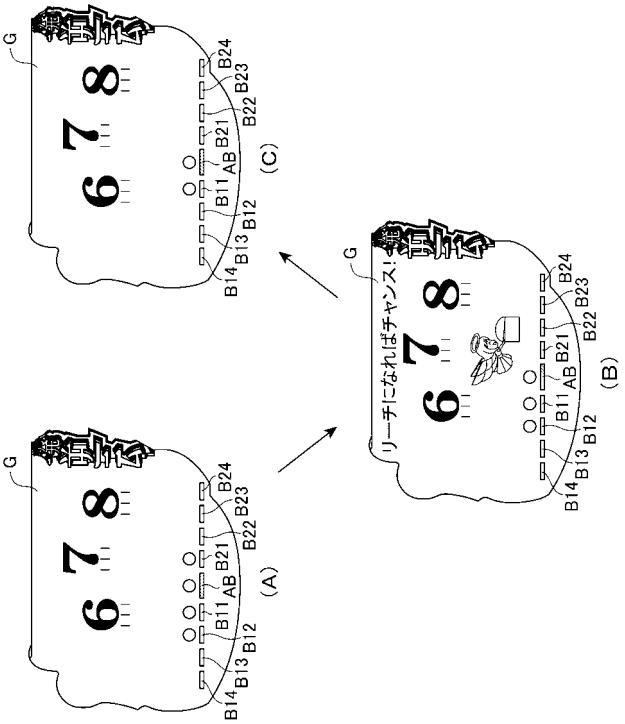
【図１１６】



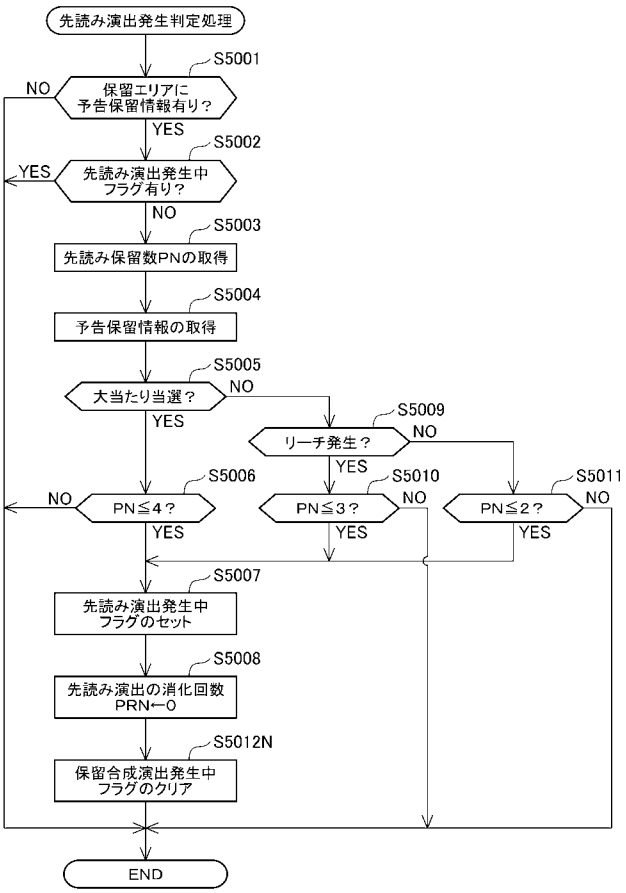
【図１１７】



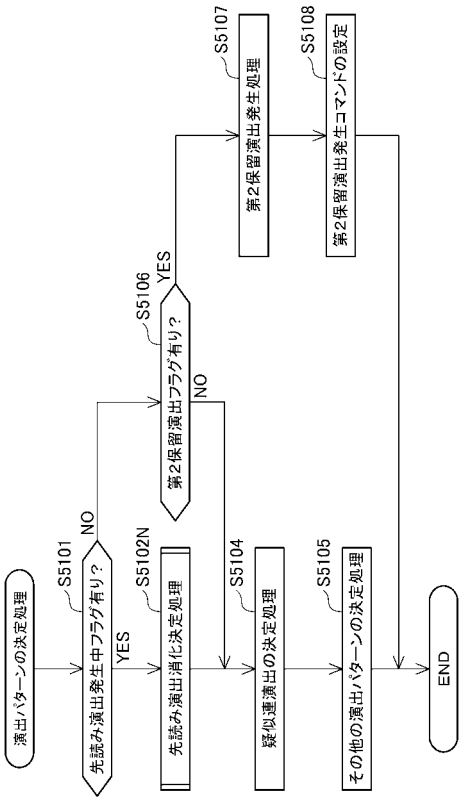
【図１１８】



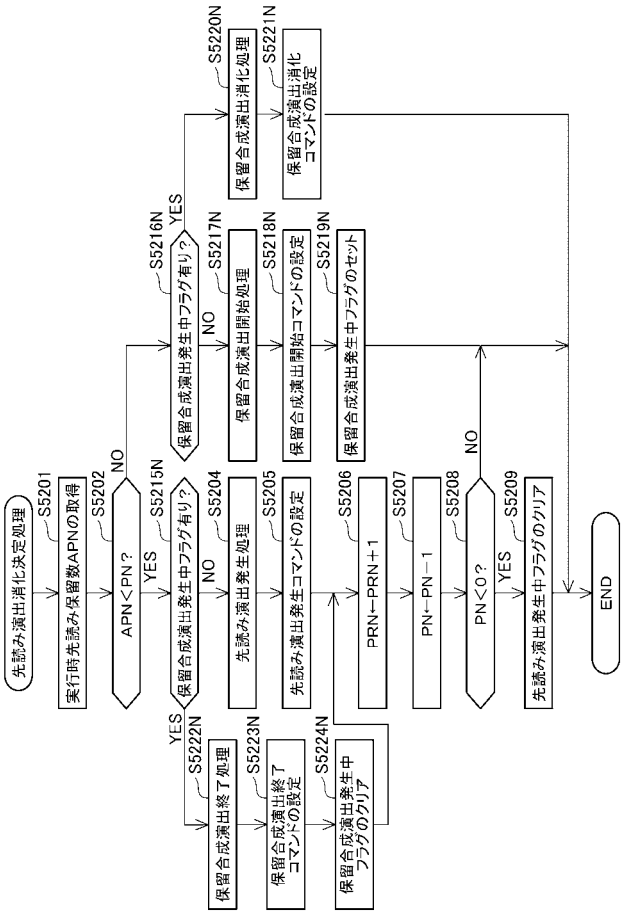
【図１１９】



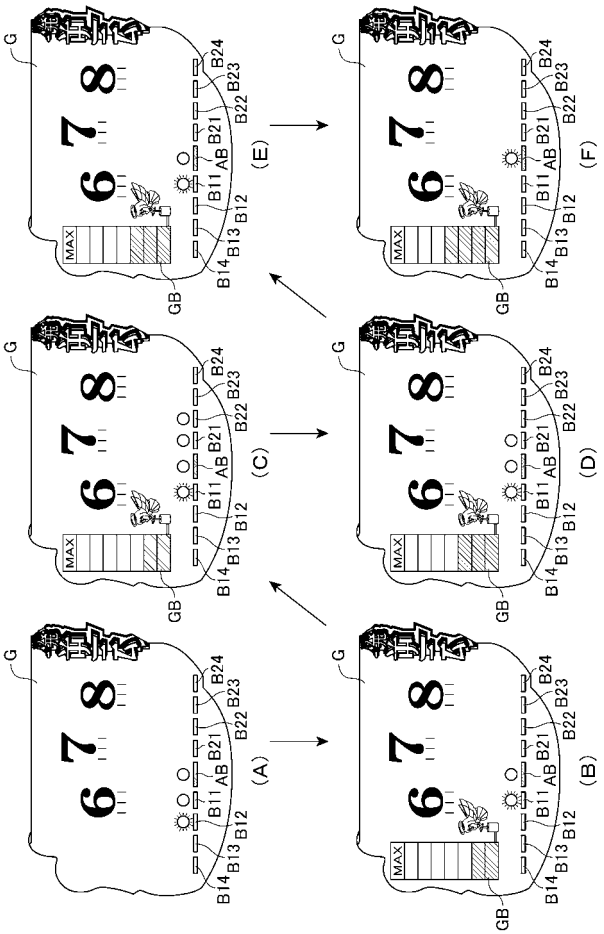
【図１２０】



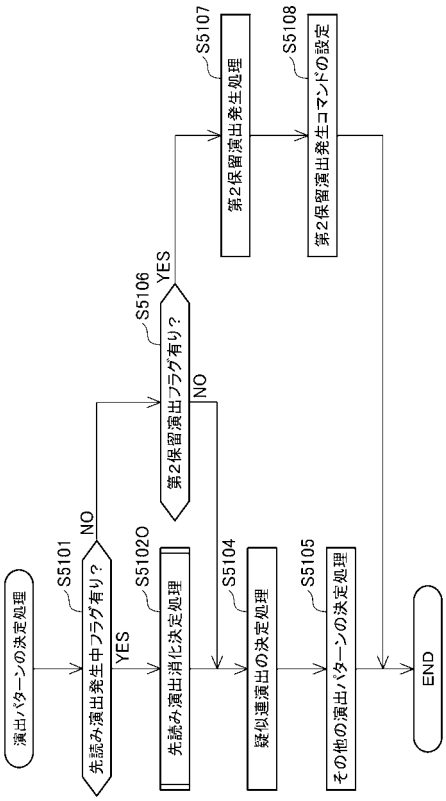
【図１２１】



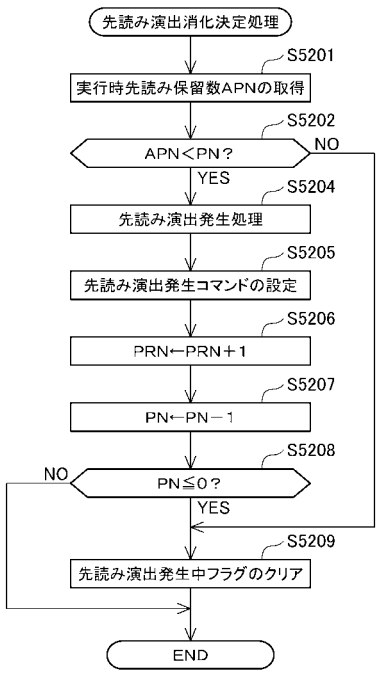
【図１２２】



【図１２３】



【図１２４】



【図１２５】

