(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号

特許第6379596号
(P6379596)

(45)発行日　平成30年8月29日(2018.8.29)　(24)登録日　平成30年8月10日(2018.8.10)

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

請求項の数 2　(全 122 頁)

(21)出願番号　特願2014-74857(P2014-74857)
(22)出願日　平成26年3月31日(2014.3.31)
(65)公開番号　特開2015-164505(P2015-164505A)
(43)公開日　平成27年9月17日(2015.9.17)
審査請求日　平成29年3月15日(2017.3.15)
(31)優先権主張番号　特願2014-19872(P2014-19872)
(32)優先日　平成26年2月4日(2014.2.4)
(33)優先権主張国　日本国(JP)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　岡村　鉉
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

審査官　柳　重幸

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技球が流下可能な遊技領域と、
発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有した遊技機において、
前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第１遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第１遊技領域とは異なる第２遊技領域とを有し、
前記第１遊技領域に、遊技球が入球可能な第１入球手段を設け、
前記第２遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、遊技球が入球可能な前記第１入球手段および前記第２入球手段とは異なる第３入球手段と、を設け、
前記第２入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、
前記第１入球手段または前記第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判定を実行する第１判定手段と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１判定とは異なる第２判定を実行する第２判定手段と、
前記第１判定手段の第１判定結果を示すための第１識別情報と、前記第２判定手段の第２判定結果を示すための第２識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な

表示制御手段と、
その表示制御手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、
前記表示制御手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、を有し、
前記表示手段に特定の前記第１判定結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合または特定の前記第２判定結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、
少なくとも、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第１遊技状態よりも前記第２判定結果に基づく前記特定遊技が実行され易い第２遊技状態を設定し、前記第２遊技状態である場合に、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、
その遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段により決定された前記第１動的表示期間の情報に基づいて前記第２遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、
前記第２動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、
前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記表示手段に、前記第１識別情報を前記第１遊技状態が設定されていた場合では表示されない表示態様で構成された特殊第１識別情報に可変させて、前記第２識別情報よりも小さく表示するものであり、
前記第２入球手段には、前記第２遊技領域を流下する遊技球を上面で受けて、その遊技球を前記第２入球手段へと入球し易く誘導することが可能な開放状態と、遊技球が入球可能な前記第２入球手段の開口部を覆って遊技球が入球することを困難とする閉鎖状態とに可動可能な可動部材が配置されており、
前記第３入球手段は、前記可動部材が前記開放状態に可動することで、前記閉鎖状態である場合よりも遊技球の入球が困難となる位置に配置されているものであることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものであることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機などの遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知する特別図柄の動的表示が表示装置において実行される構成が提案されている。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２００５－３１９２２１号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
ところで、かかる遊技機では、さらに興趣を向上した遊技機が求められていた。

【０００５】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、さらに興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、遊技球が流下可能な遊技領域と、発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有し、前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能な第１遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第１遊技領域とは異なる第２遊技領域とを有し、前記第１遊技領域に、遊技球が入球可能な第１入球手段を設け、前記第２遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、遊技球が入球可能な前記第１入球手段および前記第２入球手段とは異なる第３入球手段と、を設け、前記第２入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、前記第１入球手段または前記第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判定を実行する第１判定手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１判定とは異なる第２判定を実行する第２判定手段と、前記第１判定手段の第１判定結果を示すための第１識別情報と、前記第２判定手段の第２判定結果を示すための第２識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、前記表示制御手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、を有し、前記表示手段に特定の前記第１判定結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合または特定の前記第２判定結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、少なくとも、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第１遊技状態よりも前記第２判定結果に基づく前記特定遊技が実行され易い第２遊技状態を設定し、前記第２遊技状態である場合に、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段により決定された前記第１動的表示期間の情報に基づいて前記第２遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、前記第２動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記表示手段に、前記第１識別情報を前記第１遊技状態が設定されていた場合では表示されない表示態様で構成された特殊第１識別情報に可変させて、前記第２識別情報よりも小さく表示するものであり、前記第２入球手段には、前記第２遊技領域を流下する遊技球を上面で受けて、その遊技球を前記第２入球手段へと入球し易く誘導することが可能な開放状態と、遊技球が入球可能な前記第２入球手段の開口部を覆って遊技球が入球することを困難とする閉鎖状態とに可動可能な可動部材が配置されており、前記第３入球手段は、前記可動部材が前記開放状態に可動することで、前記閉鎖状態である場合よりも遊技球の入球が困難となる位置に配置されているものである。
請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。
【発明の効果】
【０００７】
請求項１記載の遊技機によれば、遊技球が流下可能な遊技領域と、発射強度を可変可能であり、前記遊技領域へと遊技球を到達させることが可能な発射手段と、を有し、前記遊技領域は、少なくとも、前記発射手段により一の発射強度で発射された遊技球が流下可能

な第１遊技領域と、前記一の発射強度とは異なる所定の発射強度で発射された遊技球が流下可能な前記第１遊技領域とは異なる第２遊技領域とを有し、前記第１遊技領域に、遊技球が入球可能な第１入球手段を設け、前記第２遊技領域に、遊技球が入球可能な前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、遊技球が入球可能な前記第１入球手段および前記第２入球手段とは異なる第３入球手段と、を設け、前記第２入球手段は、前記発射手段により前記一の発射強度で発射された遊技球が入球し得ない位置に設けられるものであり、前記第１入球手段または前記第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて第１判定を実行する第１判定手段と、前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記第１判定とは異なる第２判定を実行する第２判定手段と、前記第１判定手段の第１判定結果を示すための第１識別情報と、前記第２判定手段の第２判定結果を示すための第２識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示期間を決定する第１動的表示期間決定手段と、前記表示制御手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示期間を決定する第２動的表示期間決定手段と、を有し、前記表示手段に特定の前記第１判定結果を示すための前記第１識別情報が停止表示された場合または特定の前記第２判定結果を示すための前記第２識別情報が停止表示された場合に、それぞれに対応した特定遊技が実行されるものであり、少なくとも、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第１条件が成立したことに基づいて、遊技状態として第１遊技状態よりも前記第２判定結果に基づく前記特定遊技が実行され易い第２遊技状態を設定し、前記第２遊技状態である場合に、前記第１判定が実行されることにより成立し得る第２条件が成立したことに基づいて、前記第１遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、その遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段により決定された前記第１動的表示期間の情報に基づいて前記第２遊技状態が継続して設定され得る期間を示唆する演出実行手段と、を有し、前記第２動的表示期間決定手段は、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合に、前記第１動的表示期間決定手段よりも短い動的表示期間を決定し易いものであり、前記遊技状態設定手段により前記第２遊技状態が設定されている場合には、前記表示手段に、前記第１識別情報を前記第１遊技状態が設定されていた場合では表示されない表示態様で構成された特殊第１識別情報に可変させて、前記第２識別情報よりも小さく表示するものであり、前記第２入球手段には、前記第２遊技領域を流下する遊技球を上面で受けて、その遊技球を前記第２入球手段へと入球し易く誘導することが可能な開放状態と、遊技球が入球可能な前記第２入球手段の開口部を覆って遊技球が入球することを困難とする閉鎖状態とに可動可能な可動部材が配置されており、前記第３入球手段は、前記可動部材が前記開放状態に可動することで、前記閉鎖状態である場合よりも遊技球の入球が困難となる位置に配置されているものである。

【０００８】

よって、興趣を向上することができるという効果がある。

【０００９】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前記表示手段は、液晶ディスプレイで構成されているものである。よって、興趣を向上することができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００１２】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。

【図４】（ａ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置の表示領域を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される表示態様の一例を示した模式図である。

【図５】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態における表示態様の一例である。

【図６】（ａ）～（ｂ）は、第１実施形態における第３図柄表示装置で表示される確変遊技状態における表示態様の一例である。
【図７】第１実施形態における確変上限値の時間を示した図である。
【図８】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９】第１実施形態における各種カウンタ、特別図柄保留球格納エリア、特別図柄保留球実行エリア、普通図柄保留球格納エリア、普通図柄保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図１０】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における大当たり乱数テーブルを模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１実施形態における大当たり種別テーブルを模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１実施形態における普通図柄当たり乱数テーブルを模式的に示した図である。
【図１１】（ａ）～（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。
【図１２】（ａ）～（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。
【図１３】（ａ）～（ｃ）は、第１実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭに設定された変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。
【図１４】第１実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭの内容を模式的に示した模式図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。
【図１６】第１実施形態における加算時間選択テーブル２２２ｂの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７】（ａ）は、第１実施形態における並び替え保留記憶エリアを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態における従並び替え保留記憶エリアを模式的に示した図である。
【図１８】第１実施形態における保留図柄表示の並び替えの処理を模式的に示した図である。
【図１９】第１実施形態における保留図柄表示の並び替えの処理を模式的に示した図である。
【図２０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図２１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図２２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図２６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図２８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変

動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図２９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図３０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図３２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み更新処理を示すフローチャートである。
【図３３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図３４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み更新処理を示すフローチャートである。
【図３５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図３６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート処理を示すフローチャートである。
【図３７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動監視処理を示すフローチャートである。
【図３８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される不正監視処理を示すフローチャートである。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される確変設定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される保留個数表示更新処理を示したフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動更新処理を示したフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変期間報知処理を示したフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図５３】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコ

マンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図５５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図５６】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理を示したフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図５９】表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図６０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図６３】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定された小当たり乱数テーブルに内容を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態における小当たり選択テーブルを模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２実施形態における外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブルを模式的に示した図である。
【図６４】（ａ）～（ｃ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。
【図６５】第２実施形態における主制御装置のＲＯＭに設定される変動パターン選択テーブルの一例を示した模式図である。
【図６６】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理２を示すフローチャートである。
【図６７】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理２を示すフローチャートである。
【図６８】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１３】
＜第１実施形態＞
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１～図６３を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３はパチンコ機１０の背面図である。
【００１４】
パチンコ機１０は、図１に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可

能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。

【００１５】

内枠１２には、多数の釘や入賞口６３ａ、６３ｂ、６７等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図６参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。

【００１６】

内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。

【００１７】

前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。

【００１８】

前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボタン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図２）で表示される保留図柄表示（Ｄｓ１～Ｄｓ８）の並び替えを行う場合などに、遊技者により操作される。

【００１９】

前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯または点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２０】

また、右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００２１】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等

を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００２２】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００２３】

なお、本実施形態では、上記した構成としたが、それに限らず、主制御装置１１０や他の制御装置が球発射ユニット１１２ａにより発射された遊技球を検出する構成や、球発射ユニット１１２ａのソレノイドが遊技球を発射したことを検出するように構成してもよい。また、検出した遊技球の数をカウントして、ＲＡＭクリア等の処理が実行されるまで記憶するように構成してもよい。

【００２４】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【００２５】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂ、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。第１始動口６４、第２始動口６４０、第１可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００２６】

遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２

が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。また、遊技領域は、戻り球防止部材６８を通過した遊技球がアウト口６６や入賞口を通過するまでに流下する領域はすべて含まれる。

【００２７】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図６参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【００２８】

遊技盤１３の中央右側には、普通図柄始動口６７が設けられている。普通図柄始動口６７は、ゲート型で遊技球の通過を検出することができるセンサを有した始動口で構成されている。普通図柄始動口６７を遊技球が通過した場合に、普通図柄（第２図柄）の抽選が行われる。普通図柄始動口６７へ遊技球が通過したことに対して行われる抽選では、普通図柄の当たりか否かの当否判定が行われる。

【００２９】

普通図柄（第２図柄）の抽選が行われると、後述する、可変表示装置ユニット８０に設けられた第２図柄表示部８８において普通図柄の変動表示が開始されて、「○」と「×」の図柄が交互に所定時間（例えば、２０秒）点灯した後に、抽選結果を示す普通図柄（本実施形態では「○」もしくは「×」の図柄）が停止表示（点灯表示）される。第２図柄表示部８８において変動表示が行われている間に普通図柄始動口６７に球が通過すると、その通過回数は、最大４回まで保留され、その保留球数が第１図柄表示装置３７により表示される。

【００３０】

普通図柄の当たりと判定された場合には、第２図柄表示部８８に普通図柄の抽選が当たりであったことを示す図柄である「○」が点灯表示される。当たりである図柄が表示されると、普通電動役物６４０ａが作動し、通常時は上方に起立した状態で維持されている普通電動役物６４０ａが略垂直に起立した状態から反時計回りに所定角度（本実施形態では４０度）回動し、遊技球を普通電動役物６４０ａが第２始動口６４０へ誘導することにより、第２始動口６４０内に遊技球が入球し易い状態（特別状態）になる。一方、普通図柄の外れと判定された場合には、第２図柄表示部８８に普通図柄の抽選が外れであったことを示す図柄である「×」が点灯表示される。このときには、普通電動役物６４０ａは作動されず、次の普通図柄（第２図柄）の変動が実行される。

【００３１】

遊技領域の正面視右側上部（図２の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。複数のＬＥＤ３７ａは、第１始動口６４、第２始動口６４０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７に入賞された球のうち変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たり中のラウンド数

やエラー表示もそれに対応する点灯状態により示される。

【００３２】

７セグメント表示器３７ｂは、左右に２つの７セグメントＬＥＤで構成されている。左側の７セグメントＬＥＤは、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が変動表示（動的表示）される。具体的には、第１始動口６４への入賞に基づいて決定された、変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（本実施形態では、７セグメントの中央のセグメントが点滅表示）した後に、判定結果を示す図柄で停止表示される。判定結果が外れの場合には中央の１セグメントが点灯表示する外れを示す図柄「－」が表示される。一方、判定結果が当たりである場合には、当たりに対応した図柄「３」、「７」などの外れを示す図柄とは異なる図柄が表示される。第２抽選遊技についても、第１抽選遊技と同様に構成されている。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【００３３】

また、パチンコ機１０における変動パターン（変動態様または動的表示態様）は、後述するが、各変動態様毎に変動時間が設定されており、時間情報に関する動的表示態様に該当する。さらには、変動パターンは、リーチとなる変動パターンと非リーチとなる変動パターンとで、変動時間の比較的長い長時間変動パターンと比較的変動時間の短い短時間変動パターンとに分けることもできる。このように、大まかに、時間の一定基準（ここでは、リーチ、非リーチ、または、基準時間（例えば、１０秒より長いか否か））で仕分けた場合に対しても、時間情報に関する動的表示態様に該当する。

【００３４】

さらに、詳細については後述するが、本実施形態では、長時間変動パターンとして、ロングリーチ１～４が設定されている。このロングリーチ１～４については、第１特別図柄（特図１）に対して、高確率状態中（確変中）で当否判定結果が外れの場合に選択されることが可能な変動パターンとして設定されている。

【００３５】

また、後述するが、変動開始時間となるまでの時間情報については、正確な変動開始となる時間も該当するし、上記した、大まかな変動パターンの時間情報（例えば、長時間変動パターンであるか否か等）に基づいて決定される時間情報（例えば、変動開始までに行われる長時間変動パターンの回数等）についての情報も該当する。

【００３６】

尚、本パチンコ機１０では、第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞に対して行われる抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、第１特別図柄の大当たり種別して、大当たりＡ（１５Ｒ大当たり）、大当たりＢ（１４Ｒ大当たり）の２種類が設定されている。また、第２特別図柄の大当たり種別として、大当たりＣ（１５Ｒ大当たり）の１種類が設定されている（図１０（ｃ）参照）。

【００３７】

ここで、本実施形態の構成では、大当たり遊技中に開放状態に作動される入賞装置として第１可変入賞装置６５と第２可変入賞装置６５０とがそれぞれ配置されている。第１可変入賞装置６５は、大当たりＡ～Ｃの１Ｒ（ラウンド）目から１４Ｒ目について、第１特定入賞口６５ａが開放されるように作動される。また、第２可変入賞装置６５０は、大当たりＡ、大当たりＣの１５Ｒ目に第２特定入賞口６５０ａが開放されるように作動される。

【００３８】

本実施形態では、大当たり後の遊技状態が、大当たり遊技中の第２特定入賞口６５０ａに入賞したことで、高確率状態（確変状態）へ移行するように制御される構成となっている。即ち、大当たりＢでは、第２可変入賞装置６４０は作動されないので、高確率状態へ移行しない構成となっている。また、大当たりＡ、大当たりＣでは、高確率状態へ移行さ

せることが可能な大当たりとなっている。

【００３９】

また、第１始動口６４へ入賞したことに基づいて、実行された当否判定結果が大当たりであった場合には、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄がぞろ目で表示されて、大当たりであったことが報知される。しかしながら、その第３図柄からは、大当たり種別が大当たりＡであるか、大当たりＢであるかを判別することは困難となっており、遊技者は、大当たり遊技をしながら、実行されている大当たりが大当たりＡであることを期待して遊技を行うこととなる。そして、１４Ｒ目から、次のラウンドに移行して、第２可変入賞装置６５０が作動して、第２特定入賞口６５０ａが開放されると、遊技者は、大当たり種別が大当たりＡであったことを認識して、第２特定入賞口６５０ａへ遊技球を入球させて、高確率状態へ大当たり遊技後に移行するように遊技を行うことができる。

【００４０】

このように、本実施形態では、大当たり種別では、高確率状態へ移行させることが可能な状態を遊技者に付与するか否かが決定される。そして、遊技者が自ら遊技球を第２特定入賞口６５０ａへ入賞させることで、高確率状態へ移行することを決定するように遊技を行うことができる。よって、遊技者に新鮮味のある遊技を提供することができ、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる。

【００４１】

遊技領域には、球が入賞することにより５個から１５個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口７９が配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１が設けられている。

【００４２】

第３図柄表示装置８１は８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、図４（ａ）に示すように、第１表示領域Ｄｍに第３図柄の一つである第１特別図柄または第２特別図柄（遊技状態により異なる）を示す、左（左側表示領域Ｄｍ１）、中（中表示領域Ｄｍ２）及び右（右側表示領域Ｄｍ３）の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の第１表示領域Ｄｍ上にて第３図柄（第１特別図柄）が変動表示（動的表示）されるようになっている。

【００４３】

なお、第１表示領域Ｄｍで表示される第３図柄（第１特別図柄または第２特別図柄）は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の特別図柄によりそれぞれ構成されている。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。

【００４４】

具体的には、第１表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｌ１，Ｌ２，Ｌ３が表示される。各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｌ１～Ｌ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｌ１～Ｌ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｌ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｌ２及び右図柄列Ｌ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。一方、右側表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄が第１特別図柄と同様に、図柄列Ｒ１、Ｒ２、Ｒ３が表示され、同様に変動表示が行われる。

【００４５】

また、第１表示領域Ｄｍには、有効ラインＵ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【００４６】

また、第１表示領域Ｄｍの右上には、第２表示領域Ｄｎが形成されている。この第２表示領域Ｄｎには、第１特別図柄または第２特別図柄（遊技状態により異なる）を示す図柄列が表示される。なお、この第２表示領域Ｄｎには、図４（ｂ）に示すような「○」、「×」の２種類の図柄列が並列して２列表示され、「○」図柄が２つ左右列に表示されると、第１特別図柄または第２特別図柄が当たりであったことを遊技者に報知するように構成されている。

【００４７】

なお、本実施形態では、遊技状態が、低確率状態（通常遊技状態）である場合には、第１表示領域Ｄｍに第１特別図柄に対応した第３図柄が表示され、第２表示領域Ｄｎに第２特別図柄に対応した第３図柄が表示される。また、遊技状態が高確率状態（確変遊技状態）、時短遊技状態である場合には、第１表示領域Ｄｍに第２特別図柄に対応した第３図柄が表示される。そして、第２表示領域Ｄｎに第１特別図柄に対応した第３図柄が表示される。

【００４８】

また、大当たり遊技状態では、大当たり遊技が開始される前に表示されていた状態で第１特別図柄、第２特別図柄が表示されて、大当たり遊技後に遊技状態が切り替えられるのに基づいて、表示領域が切り替えられる。

【００４９】

本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００５０】

図４（ａ）に示すように、第１表示領域の下方には、副表示領域Ｄｓが形成される。この副表示領域Ｄｓには、図４（ｂ）に示すように、第１特別図柄に対応した保留図柄「●」と第２特別図柄に対応した保留図柄「▲」とがそれぞれ表示される。本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄との保留球数はそれぞれ４個に設定されているので、副表表示領域Ｄｓには、保留図柄「●」が４個、保留図柄「▲」が４個それぞれ最大では表示される。詳細には、後述するが、副表示領域Ｄｓに表示される保留図柄は、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた変動開始順序に並び替えて表示される。

【００５１】

ここで、図５～図７を参照して、第３図柄表示装置８１で表示される確変中（確変遊技状態中）の表示内容について説明する。図５（ａ）は、確変中の第３図柄表示装置８１に第３図柄と保留図柄とが表示された場合の一例を示した模式図である。確変遊技状態に移行すると、第１表示領域Ｄｍ（図４（ａ）参照）に第２特別図柄に対応した第３図柄が表示され、第１特別図柄に対応した第３図柄が第２表示領域Ｄｎに表示される。そして、第１表示領域Ｄｍに、確変遊技状態が終了するまでの最短時間を報知する「確変終了まであと・・・」という文字が表示され、その下方に確変終了までの残り最短時間が時・分・秒・ミリ秒の順に数字でデジタル表示される。

【００５２】

ここで、この確変終了までの最短時間は、第１特別図柄で大当たりＢが開始されるまでの時間を判別して、その時間内で抽選により決定される。なお、第１特別図柄で大当たりＢが開始されることがまだ決定されていない（変動中、保留されている第１特別図柄の抽選で大当たりＢに当選したものが設定されていないと判別した）状態では、その記憶されている第１特別図柄の最も変動開始順序が後となる第１特別図柄の変動が終了するまでの時間内で最短時間が設定される。さらに、変動中の第１特別図柄がなく、保留されている

第１特別図柄の抽選もない場合には、第１特別図柄の一番短い変動時間（本実施形態では３秒）が設定される。

【００５３】

これにより、確変遊技状態は、第１特別図柄で大当たりＢが開始されるまで、遊技者にとって継続される構成であるが、遊技者には確変遊技状態の残り時間を報知するようにできる。よって、遊技者は、確変遊技状態の期間が時間により設定されているかのように感じることができ、その時間が経過する前に、大当たりＡまたは大当たりＣに当選させて、確変状態を継続させようと期待して遊技を行うことができる。

【００５４】

ここで、図５（ａ）に示した例では、変動中の第１特別図柄と保留記憶されている第１特別図柄は、すべて当否判定結果外れであり、最も変動開始順序の遅い第１特別図柄の保留球に対する第１特別図柄の変動が終了するまでの時間は、１０分９秒０５ミリ秒以上である場合を例にして示してある。

【００５５】

次に、図５（ｂ）は、図５（ａ）示した状態から第１始動口６４に遊技球が入球して他場合に第３図柄表示装置８１で表示される表示態様の一例を示した模式図である。第１特別図柄の保留図柄「●」が一個増加して表示されている。ここで、新たに記憶された第１特別図柄の保留球は、当否判定結果が外れであり、ど外れ（５ｓ）の変動パターンが選択される変動種別カウンタＣＳ１が選択されている。よって、図５（ｂ）が示す状態では、現在成立している第１特別図柄の変動が終了するまでの時間は、５秒加算されている。そして、上乗せ契機（本実施形態では、第１始動口６４に入賞したことで成立）が成立して、後述する報知時間の加算抽選（図１６参照）より５秒が決定されて、報知時間に５秒が加算されたことを示す「５秒延長！！」の文字が表示されて、デジタルカウンタにも５秒が加算された時間が表示される。

【００５６】

次に、図６（ｂ）を参照して、確変中に第１特別図柄、第２特別図柄の保留球が共に記憶されておらず、第１特別図柄、第２特別図柄ともに変動が停止した状態である状態における第３図柄表示装置８１で表示される表示態様の一例を示した模式図である。本実施形態の構成では、第１特別図柄で変動（抽選）が開始されなければ、確変遊技状態の終了契機となる大当たりＢに当選することが無いため、実質、確変遊技状態は、継続され続ける状態となる。しかしながら、遊技者には、確変遊技状態は、あたかも時間管理されており、定められた期間が経過したら終了してしまうように報知しているので、第１特別図柄と第２特別図柄が変動されない状態となると、確変終了までの報知をしているデジタルカウンタの減算を停止させて、減算が停止していることを示す「タイマ停止中！！」という文字を表示させる。

【００５７】

これにより、遊技者は、遊技を中断して、トイレ等の休憩を取りたくなった場合にも、安心して休憩を取ることができる。なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が共に停止した場合にデジタルカウンタの停止が設定されるように構成したが、それに限らず、第１特別図柄の変動中と保留記憶されている中に、大当たりＡまたは大当たりＢとなるものがなければ、第２特別図柄の変動が停止したことに基づいて、デジタルカウンタの減算を停止させてもよい。本実施形態では、遊技者は、主に第２特別図柄に対応する第３図柄の変動に注意して遊技を行う。第１特別図柄については、表示領域が小さく構成された第２表示領域Ｄｎで表示されるので、遊技者はその変動表示に気づき難く、変動に注意をせずに遊技を行うように構成されている。よって、遊技者に第１特別図柄が大当たりＢに当選すると、確変遊技が終了する構成であることが気づき難くすることができる。

【００５８】

このような構成では、遊技者は、第２特別図柄に対応する第３図柄のみに注意を払って遊技を行っているので、第２特別図柄の変動が終了してしまえば、その後に第１特別図柄

が変動していようと、関心は無く、休憩等を取り遊技を中断できると認識する。ここで、デジタルカウンタの減算が停止すれば、遊技者は安心して遊技を中断する。一方、第２特別図柄の変動が停止した状態で、保留球も無い状態にも関わらず、デジタルカウンタの減算が停止しない場合には、遊技者は、確変遊技の期間が減算されていることを認識して、遊技を中断せずに続行することができる。よって、遊技者に休憩等の遊技の中断が実行できる状態であるか否か認識させることができる。

【００５９】

次に、図６（ｂ）を参照して、第１特別図柄で大当たりＢに当選して確変遊技が終了した場合における第３図柄表示装置８１で表示される表示態様の一例について説明する。図６（ｂ）は、第１特別図柄で大当たりＢに当選して、大当たりであることを示す図柄の組み合わせ「○」が並列して第２表示領域Ｄｎで表示されている。大当たりＢが実行された後に、通常遊技状態に移行するので、確変遊技状態中の可変表示ユニット８０の右側に遊技球を流下させる強さで遊技球を発射させるように発射ハンドル５１を操作している（右打ち遊技）状態から可変表示ユニット８０の左側に遊技球を流下させる強さで遊技球を発射させる（左打ち遊技）ように発射ハンドル５１を操作する（左打ち遊技）状態で遊技を行うように遊技者に報知する「左打ちに戻してください」という文字が表示される。

【００６０】

また、デジタルカウンタの残り時間が０で表示されて、確変遊技状態が終了したことを示す「確変終了！！」の文字が表示される。この場合、大当たりＢの終了と共に、第１特別図柄に対応する第３図柄が第１表示領域Ｄｍに、第２特別図柄に対応する第３図柄が第２表示領域Ｄｓに表示されるように切り替えられる。

【００６１】

次に、図７を参照して、本実施形態における確変遊技状態における確変遊技期間の残り最大期間を決定する際の、算出方法について説明する。図７は、第１特別図柄の保留球が３個成立しており、変動中、保留球１～２までがど外れの変動パターンが選択されている（される）ものであり、保留球３で大当たりＢに当選することが判別されている状態を示している。この場合には、保留球３の変動が終了すると、確変遊技状態は終了することとなるため、確変終了時間までの最大期間は、保留３が変動終了するまでの時間となる。よって、変動中の残り変動時間と、保留１～３で選択される変動パターンの変動時間を合計したものが、確変終了までの最大期間と判別される。そして、確変の終了が決定した場合には、その期間がデジタルカウンタに設定される（表示中の期間に、差分時間が加算されて表示される）。

【００６２】

なお、本実施形態においては、第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞は、それぞれ最大４回まで保留される。第１特別図柄が変動表示中に第１始動口６４に遊技球が入賞すると、その入賞に基づく第１抽選遊技の開始は保留されて、下側表示領域Ｄｓの保留図柄表示エリアの表示領域のうち保留図柄が表示されていないエリアのうち最も若い番号の保留図柄表示エリア（左側の保留図柄表示エリア）に、第１抽選遊技の保留図柄である「●」が表示される。

【００６３】

また、第２特別図柄が変動表示中に第２始動口６４０に遊技球が入賞すると、第１始動口６４０に入賞した場合と同様に、第２抽選遊技の保留図柄である「▲」が下側表示領域Ｄｓの保留図柄表示エリアに表示される。

【００６４】

また、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技の２つで構成されたパチンコ機１０について説明したが、それに限らず、３つや４つ、それ以上の抽選遊技とそれに対応する始動口をそれぞれ設けて、同時にそれぞれの抽選結果を変動表示を可能に構成するようにしても当然良い。

【００６５】

第１始動口６４、第２始動口６４０へ遊技球が入賞すると遊技盤１３の裏面側に設けら

れる第１始動口スイッチまたは第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなる。その第１始動口スイッチ、第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７で示される。また、第１始動口６４、第２始動口６４０は、球が入賞すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【００６６】

第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方が、大当たりを示す図柄で停止表示されると、他方の特別図柄が変動表示中であれば、大当たり期間中、変動時間の計測は中断されるが、変動表示は継続して行われる。その後、大当たり遊技が終了すると、変動時間の計測が再開されて、残りの変動期間で変動表示が実行される。

【００６７】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりとなった場合には、変動時間の計測を中断して、変動表示を継続する構成としたが、それに限らず、変動中の変動表示を仮停止させて、大当たり終了後に、残りの変動時間を変動表示するように構成してもよい。

【００６８】

また、中断中については、所定周期で、第１特別図柄または第２特別図柄について、所定の表示態様「例えば、アルファベットのｈ」で停止表示させた状態で点滅表示させたりしてもよい。このように、構成することで、第１特別図柄または第２特別図柄が仮停止中（中断中）であることを遊技者に報知することができる。

【００６９】

遊技領域の下方右側には横長矩形状の第１可変入賞装置６５、その第１可変入賞装置６５よりも横幅が短く構成されている第２可変入賞装置６５０とが配設されている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０での第１特別図柄または第２特別図柄の大当たりに関する抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７を点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１の対応する表示領域（第１表示領域Ｄｍまたは第２表示領域Ｄｎ）に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている第１特定入賞口６５ａまたは第２特定入賞口６５０ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【００７０】

この第１特定入賞口６５ａまたは第２特定入賞口６５０ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その特定入賞口６５ａが所定時間開放される。この第１可変入賞装置６５と第２可変入賞装置６５０ａの開閉動作をさせる順序（開放するラウンド）は、決定された大当たりの種別によって決定されている。例えば、大当たりＡ、大当たりＣであれば、第１ラウンドから第１４ラウンドまでが第１特定入賞口６５ａが開放され、第１５ラウンドで第２特定入賞口６５０ａが開放される。また、大当たりＢでは、第１ラウンドから第１４ラウンドまで第１特定入賞口６５ａが開放されて、第２可変入賞装置６５０ａは開放されることはない。

【００７１】

このように、大当たり遊技では、大当たり種別に開放される特定入賞口が変わるように構成されているので、第２特定入賞口６５ａが開放されるか否かで、大当たり種別を判別できる。よって、遊技者に図柄等で大当たり種別を報知しなくとも、開放される特定入賞口で大当たり種別を遊技者に認識させることができる。

【００７２】

さらに、第２特定入賞口６５０ａは、遊技者に大当たり遊技後に確変遊技状態を付与することが決定される契機となる入賞口として構成されている。第２特定入賞口６５０ａに遊技球が入球することに基づいて、確変遊技状態が大当たり遊技後から設定される。また、第１特定入賞口６５ａ、第２特定入賞口６５０ａに遊技球がそれぞれ入球した場合には

、遊技球が１球入球したことに対して、１５球の遊技球が賞球として、遊技者の払い出されるように構成されている。

【００７３】

具体的には、第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０は、第１特別図柄または第２特別図柄が当たりを示す図柄で停止表示されると、その大当たり種別に基づいて開閉動作が設定され、第１特定入賞口６５ａまたは第２特定入賞口６５０ａが所定時間、または所定条件が成立すまで（本実施形態では、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【００７４】

第１可変入賞装置６５は、第１特定入賞口６５ａを、第２可変入賞装置６５０は、第２特定入賞口６５０ａをそれぞれ覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイド（図示せず）とを備えている。第１特定入賞口６５ａと第２特定入賞口６５０ａとは互いに、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大開放口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が第１特定入賞口６５ａまたは第２特定入賞口６５０ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【００７５】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図１参照）を通じて視認することができる。

【００７６】

更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３にも入賞しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【００７７】

図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０、９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【００７８】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【００７９】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【００８０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボッ

クスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【００８１】

払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図８参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【００８２】

また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図８参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００８３】

＜構成について＞

図２を参照して、本実施形態の特徴的な構成について説明する。本実施形態では、可変表示ユニット８０の下方には、第１始動口６４（左側第１始動口６４と以下説明する。）が設けられている。この左側第１始動口６４は、遊技球が１球入球可能な大きさの開口部が上面に形成されており、その開口部の対向位置には、釘が２本遊技球の直径より若干広い間隔で配置されている。この釘の傾きを調整することで、左側第１始動口６４への遊技遊の入賞率（例えば、２５０球の遊技球を発射した場合に、左側第１始動口６４へ入賞する遊技球の数の割合）を可変させることが可能に構成されている。

【００８４】

また、可変表示ユニット８０の右側領域には、第２始動口６４０と第１始動口６４（以下、右側第１始動口６４と称す）とがそれぞれ上下に並列して配置されている。第２始動口６４０は、遊技板６０に取り付けられた飾り部材の側面に遊技球が１球入球可能な開口部を有している。その開口部の前面側（対向面）には、第２始動口６４０に付随する普通電動役物６４０ａが配置されている。この普通電動役物６４０ａは、遊技球３球分程度の長さを有しており、一端側を回動可能に軸支されている。そして、第２図柄が当たりとなることに基づいて、所定回数（本実施形態では、１回または２回）、所定秒数（本実施形態では、０．５秒または１秒）間で遊技球を第２始動口６４０へ誘導可能となる方向（開口部より離間する方向）に所定角度（本実施形態では、４５度）で回動するように構成されている。普通電動役物６４０ａは、ソレノイドにより回動される。なお、通常時（第２図柄の当たり時以外）では、第２始動口６４０ａの開口部を閉塞する状態（垂直方向に起立した状態）に維持される。

【００８５】

また、右側第１始動口６４は、図２に示すように、第２始動口６４０の下方に配置されている。そして、普通電動役物６４０ａが開放状態（水平方向側に傾倒した状態）では、右側第１始動口６４の開口部に対向する位置に、普通電動役物６４０ａが配置される。このように構成することで、普通電動役物６４０ａが開放状態にあるときには、右側第１始

動口６４に遊技球が入球し難い状態に構成できる。

【００８６】

なお、本実施形態では、遊技状態が高確率状態（確変状態）と時短遊技状態である場合には、第２図柄が当たりと判定される確率が高くなるように構成されている。また、遊技状態が低確率遊技状態である場合には、遊技者は可変表示ユニット８０の左側を遊技球が通過するように遊技球を発射させて、左側第１始動口６４に遊技球を入賞させるように遊技を実行する。そして、第３図柄が当たりとなり、確変遊技または時短遊技に移行すると第２図柄が当たりと判定される確率が上昇することから、スルーゲート６７を遊技球が通過すると第２図柄が当たりとなり易く構成されている。そのことより、遊技者は、遊技球を可変表示ユニット８０の右側を通過するように発射（右打ち遊技）させて遊技を実行する。この場合には、普通電動役物６４０ａが開放状態となる確率が高くなるので、第２始動口６４０に入賞し易く構成される一方、右側第１始動口６４への入賞は少なくなる。

【００８７】

ここで、本実施形態では、確変遊技状態では、第１特別図柄よりも第２特別図柄で当選した方が遊技者に有利となるように構成されている。具体的には、第１特別図柄では、大当たりのうち、５０％が大当たり遊技後に確変が付与され易い大当たりとなり、残りの５０％は大当たり遊技後に時短遊技（低確率遊技状態）が付与されやすい（確変遊技が付与されがたい）大当たりが付与されるように構成されている。

【００８８】

一方、第２特別図柄では、大当たりとなった場合に、１００％で大当たり遊技後に確変遊技が付与され易い大当たりが付与されるように構成されている。即ち、第２特別図柄で当選した方が、確変遊技状態が付与され易く構成されている。

【００８９】

また、可変表示ユニット８０の右側の流路は、普通電動役物６４０ａが開放状態となると、普通電動役物６４０ａの先端と可変表示ユニット８０との間隔は、遊技球が１球以上２球未満の間隔となっている。その間隔を流下した遊技球は、ゲート型の開口部を有したスルーゲート６７を通過し易いように、スルーゲート６７が配置されている。スルーゲート６７を通過した遊技球は、スルーゲート６７の下流側に配置された釘により、右側第１始動口６４には入賞し難く構成されている。具体的には、スルーゲート６７の出口側（下流側）には、右側第１始動口６４の開口部上部に配置された釘により遊技球が右側第１始動口６４の開口部側へは流下しない間隔（遊技球１球未満）で構成されており、そのまま、風車を経て下方へ流下するように構成されている。即ち、右側第１始動口６４へ入賞する場合には、普通電動役物６４０ａが閉鎖状態（垂直方向に起立した状態）に維持されている場合に限られるように構成されている。

【００９０】

また、確変状態中には、第２図柄の変動時間は、３秒と短く設定されており、頻繁に普通電動役物６４０ａが開放状態になるように構成されている。よって、確変状態中には、右側第１始動口６４０ａに遊技球が入球し難くなるように構成されている。よって、確変状態となると、確変状態が継続する回数が多くなるようにできる。従って、遊技者の遊技に対する意欲を増大させることができる。

【００９１】

なお、本実施形態では、普通電動役物６４０ａの開放状態では、右側第１始動口６４へ入賞しない構成としたが、それに限らず、スルーゲート６７の出口から流下した遊技球が右側第１始動口６４へ入賞可能な間隔に構成して、割合を低くして、右側第１始動口６４へ入賞可能なように構成してもよい。

【００９２】

また、遊技領域の右側下方には、第１可変入賞装置６５とその直下に第２可変入賞装置６５０とがそれぞれ配置されている。第１可変入賞装置６５は、遊技球が入球可能な横長の開口部である第１特定入賞口６５ａを通常時は、遊技球が入球することを妨げる扉部材により閉鎖されて構成されている。そして、特別図柄の大当たりとなる場合に、扉部材が

下方両端を回動軸として遊技板６０に対して垂直となる位置まで回動して、流下してくる遊技球を扉部材で受けて、第１特定入賞口６５ａの内部へと誘導するように構成されている。

【００９３】

また、第２可変入賞装置６５０は、第１可変入賞装置よりも横幅の狭い開口部である第２特定入賞口６５０ａが扉部材で通常時は遊技球が入球することを規制するように配置されている。そして、特別図柄の大当たりとなると扉部材が下方両端を回動軸として遊技板６０に対して垂直となる位置まで回動して、流下する遊技球を受けるように構成されている。なお、第２特定入賞口６５０ａに遊技球が入賞することで、大当たり遊技後に確変状態に設定されることが決定される。

【００９４】

なお、本実施形態では、第１特別図柄（特図１）が大当たりとなった場合に付与される大当たりＡと第２特別図柄（特図２）が大当たりとなった場合に付与される大当たりＣとが実行された場合には、１Ｒ（ラウンド）目から１４Ｒ目までは、第１可変入賞装置６５が作動されて、１５ラウンド目のみ第２可変入賞装置６５０が作動される。

【００９５】

一方、第１特別図柄が大当たりとなった場合に付与される大当たりＢでは、１Ｒ目から１４Ｒ目までが、第１可変入賞装置６５が作動して、第２可変入賞装置６５０は作動することがないので、第２特定入賞口６５０ａに入賞する機会は与えられず、確変状態が付与されることが困難な構成となっている。

【００９６】

なお、本実施形態では、低確率遊技状態では、右打ち遊技で遊技を行うことが禁止されており、低確率遊技状態時に第２始動口６４０に遊技球が入賞すると異常処理が実行されて、第３図柄表示装置８１に警報表示「左打ちで遊技してください」という文字を表示するとともに、音声でも同様の警告が報知される。また、低確率遊技状態で、第２始動口６４０に遊技球が入賞した場合には、大当たりが無効となるように制御してもよいし、ホールコンピュータ等に異常信号を出力するように構成してもよい。

【００９７】

＜第１実施形態における電気的構成＞

次に、図８を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図８は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【００９８】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ（図９参照）が設けられている。

【００９９】

ここで、図９を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定、第２図柄表示部８８の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０１００】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、大当たりの抽選に使用する特別図柄当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する特別当たり種別カウンタＣ２と、変動パターンの選択に使用する変動種別カウンタＣ３と、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。また、普通図柄（第２図柄表示部８８）の抽選には、普通当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、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。

【０１０１】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図２０参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（Ｓ１２５０）（図４１参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、第１始動口６４に対する入賞について各カウンタ値が格納される第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと第２始動口６４０に対する入賞について各カウンタ値が格納される第２特別図柄保留球格納２０３ｂとが設けられている。本実施形態では、第１始動口６４、第２始動口６４０には、保留球が最大４個までそれぞれ設けられており、合計最大８個の保留球が記憶可能に構成されている。そのため、特別図柄が変動表示中でない場合や、特別図柄の大当たり遊技中でない場合等の特別図柄の抽選が可能な期間に遊技球が、第１始動口６４に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納され、第２始動口６４０に遊技球が入賞すると、各カウンタ値が第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。その後、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された各カウンタ値が第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに移動されて、第１特別図柄を変動表示（動的表示）するための各種設定や制御処理が実行される。同様にして、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された各カウンタ値が第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄに移動されて、第２特別図柄を変動表示するための各種設定や制御処理が実行される。

【０１０２】

一方、第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示中や第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中等の特別図柄の抽選が不可能な期間に、遊技球が第１始動口６４または第２始動口６４０に入賞した場合には、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、各カウンタ値の取得がされ、入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶される。また、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施例では、遊技球５個）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。

【０１０３】

なお、本実施形態では、保留球数の上限値は、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに対してそれぞれ４個としたが、それに限らず、それぞれ４個でもよいし、上限値をもうけないようにしてもよい。

【０１０４】

図９に示す各カウンタについて詳しく説明する。特別当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、特別当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、この特別当たり乱数カウンタＣ１は、第１始動口６４、第２始動口６４０に対して共通に取得される。

【０１０５】

初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、特別当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、特別当たり乱数カウンタＣ１が０～

３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図２０参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１２５０）（図４１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【０１０６】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の入賞した始動口に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａ（図１０（ｂ））によって設定されており、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値（本実施形態では、低確率時には、「７」、高確率時には、「０～９」）と一致する場合に、大当たりと判定する。

【０１０７】

本実施形態のパチンコ機１０における特別当たり乱数カウンタＣ１は、０～３９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この特別当たり乱数カウンタＣ１では、大当たりとなる乱数の値（当たり値）の数は低確率時には１で、その値「７」が、高確率時には１０で、その値「０～９」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【０１０８】

特別当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（本実施形態では、９９）に達した後に０に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、入賞した始動口に対応するＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１０９】

ここで、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｂに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動表示演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納された特別当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【０１１０】

本実施形態のパチンコ機１０における特別当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この特別当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１０（ｃ）参照）とに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図１０（ａ）に示すように、ＲＯＭ２０２には、各種テーブルが格納されている。図１０（ｂ）は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、図１０（ｃ）は、大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。大当たり種別テーブル２０２ｂ（図８（ｃ））は、大当たり種別と特別当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。

【０１１１】

大当たり種別としては、上述したように、第１特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＡと大当たりＢが設定され、第２特別図柄専用の大当たり種別として、大当たりＣ

が設定されている。大当たりＡは、１５Ｒ（ラウンド）で構成された大当たりであり、１Ｒから１４Ｒ目までは、第１可変入賞装置６５が作動されて、１５Ｒ目で第２可変入賞装置６５０が作動される。ここで、第２可変入賞装置６５０が作動（開放）して、第２特定入賞口６５０ａへ遊技球が入球可能な状態となり、第２特定入賞口６５０ａに遊技球が入球すると、大当たりＡの大当たり遊技終了後の遊技状態が確変状態に設定される。これにより、大当たりＡは、確変遊技が付与されることが可能となる大当たり種別となる。この大当たりＡは、第１始動口６４に遊技球が入球したことに基づいて当否判定が実行され、大当たりとなった場合に、取得している特別当たり種別カウンタＣ２の値（第１始動口６４への入球時に取得）が０～４９のいずれかであると決定される大当たり種別である。

【０１１２】

また、大当たりＢは、１４Ｒで構成された大当たり種別であり、１Ｒ目から１４Ｒ目まで第１可変入賞装置６５が作動して大当たり遊技が実行される。よって、第２可変入賞装置６５０が作動されることはないので、大当たりＢ終了後には、確変状態が設定されることはない。これにより、大当たりＢは、確変状態が付与されることがない大当たり種別となる。この大当たりＢは、第１始動口６４に遊技球が入球したことに基づいて当否判定が実行され、大当たりとなった場合に、取得している特別当たり種別カウンタＣ２の値（第１始動口６４への入球時に取得）が５０～９９のいずれかであると決定される大当たり種別である。

【０１１３】

大当たりＣは、大当たりＡと同様に、１５Ｒの大当たりであり、１Ｒ目から１４Ｒ目までは、第１可変入賞装置６５が作動して、１５Ｒ目は第２可変入賞装置６５０が作動する。これにより、大当たりＣは、大当たり遊技後に確変状態が設定されることが可能な大当たり種別となる。この大当たりＣは、第２始動口６４０に遊技球が入球したことに基づいて当否判定が実行され、大当たりとなった場合に、取得している特別当たり種別カウンタＣ２の値（第１始動口６４への入球時に取得）が０～９９のいずれかであると決定される大当たり種別である。即ち、第２特別図柄の抽選では、大当たりとなると、必ず大当たりＣが決定されて実行されることとなる。

【０１１４】

このように、第１始動口６４に入球したことに基づいて実行される第１特別図柄の抽選では、大当たりとなると、５０％の確率でそれぞれ大当たりＡと大当たりＢとが選択される。一方、第２始動口６４に入球したことに基づいて実行される第２特別図柄の抽選では、大当たりとなると１００％の確率で大当たりＣが選択される。よって、第２特別図柄の方が第１特別図柄よりも遊技者にとって有利な抽選が実行されることとなる。これにより、遊技者は、第１特別図柄よりも第２特別図柄で抽選が実行された方が有利に感じるので、第２特別図柄で抽選されて大当たりになることを期待して遊技を行うことができる。

【０１１５】

上述したように、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１０（ｃ）参照）では、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する特別当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。図１０（ｃ）の例では、大当たりＡに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「０～４９」が対応付けられ、大当たりＢに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「５０～９９」が対応付けられ、大当たりＣに対して特別当たり種別カウンタＣ２の値「０～９９」が対応付けられている。

【０１１６】

特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、その特別当たり乱数カウンタＣ１の値が格納されている第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄに格納された特別当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、第１特別図柄であれば、大当たりＡが、第２特別図柄であれば、大当たりＣが決定される。

【０１１７】

図９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば、０～１９８の範囲内で１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後、０に戻る構成となっている。

【０１１８】

変動種別カウンタＣＳ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４、または第２始動口６４０に入賞（始動入賞）したタイミングで、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０１１９】

図１１（ａ）～（ｂ）は、遊技状態が通常遊技状態である場合に、第１特別図柄、第２特別図柄の変動パターン（変動時間）を選択するための変動パターン選択テーブル２０２ｄを示した模式図である。第１特別図柄と第２特別図柄との通常遊技状態である場合に選択される変動パターンについて説明する。

【０１２０】

図１１（ａ）は、遊技状態が通常遊技状態であり、当否判定結果が外れである場合に第１特別図柄と第２特別図柄との変動パターンをそれぞれ選択するための変動パターンが設定された外れ（通常）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄである。この外れ（通常）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して、各変動パターン種別が割り付けされている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１００」に対して、５秒の変動時間で構成されたど外れ（リーチの表示態様とならずに第３図柄が外れの表示態様で停止する表示態様）の変動パターンが設定されている。「１０１～１６０」に対して、１０秒の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンが設定されている。また、「１６１～１９８」に対して、３０秒の変動時間で構成されたスーパーリーチの変動パターンが設定されている。なお、ここで選択される変動パターンは、いずれも当否判定結果が外れとなる変動パターンである。

【０１２１】

このように、遊技状態が通常遊技状態で当否判定結果が外れである場合には、比較的に変動時間の短い（５秒間）変動パターンであるど外れの変動パターンが約５０％の割合で選択される。これにより、当否判定結果が外れであるにも関わらず長い変動時間の変動パターンが選択されて遊技が間延びしてしまい遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。また、第１特別図柄と第２特別図柄との変動パターンを選択する変動パターン選択テーブルを共通とすることで、第１特別図柄と第２特別図柄との変動を均等に実行することができる。

【０１２２】

図１１（ｂ）は、遊技状態た通常遊技状態であり、当否判定結果が当たりである場合に第１特別図柄と第２特別図柄との変動パターンを選択するための当たり（通常）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。この当たり（通常）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１０」に対して、１０秒間の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンが設定されている。「１１～１５０」に対して、３０秒間の変動時間で構成されたスーパーリーチの変動パターンが設定されている。「１５１～１９８」に対して、６０秒間の変動パターンで構成された変動パターンが設定されている。

【０１２３】

次に、図１１（ｃ）～図１２（ｂ）を参照して、遊技状態が時短遊技状態である場合に、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される変動パターンの変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。時短遊技状態で選択される変動パターンが設定された変動パターン選択テーブル２０２ｄとしては、第１特別図柄または第２特別図柄の当否判定結果が当たりの場合に参照される当たり（時短）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１１（ｃ））と第１特別図柄の抽選結果が外れの場合に参照される外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２（ａ））と第２特別図柄の抽選結果が外れの場

合に参照される外れ（時短）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１２（ｂ））とがそれぞれ設定されている。

【０１２４】

図１１（ｃ）は、当たり（時短）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。この当たり（時短）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄは、第１特別図柄と第２特別図柄との時短遊技状態における当否判定結果が当たりであった場合に選択される変動パターン選択テーブルである。この当たり（時短）共通変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９８」に対して、５秒間の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンが設定されている。即ち、遊技状態が時短状態である場合には、当否判定結果が当たりであると第１特別図柄でも第２特別図柄でも当たりとなるノーマルリーチの変動パターンが選択される。これにより、時短遊技状態では当否判定結果が当たりとなると、比較的短い変動時間（５秒間）の変動パターンであるノーマルリーチの変動パターンが選択されるので、大当たりとなると短い変動パターンが実行されて速やかに大当たり遊技へと移行させることができる。ここで、詳細については後述するが、本実施形態では第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で当否判定結果が大当たりとなる変動表示が開始されている場合に、後から変動開始する特別図柄では強制的に外れの当否判定結果となるように制御されている。よって、当否判定結果が大当たりである場合には、比較的に短い変動時間が選択されるようにすることで、遊技が無駄に間延びしてしまうのを抑制できる。

【０１２５】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりとなる変動表示が同時に変動しないように構成したが、それに限らず、同時に大当たりとなる変動表示がされることが可能に構成した場合には、第２特別図柄の大当たりとなる変動表示時間は第１特別図柄よりも短い（例えば、５秒間）または極端に短い変動時間（例えば、０．５秒）として、第１特別図柄の大当たりとなる変動時間は第２特別図柄よりも長い変動時間（例えば、６０秒間）または極端に長い変動時間（例えば、５分間）が選択されるように構成してもよい。このように、構成することで、遊技者に不利な大当たり種別である大当たりＢが決定される可能性がある第２特別図柄で大当たりすることを先延ばしにすることができ、その間に第２特別図柄で大当たりさせて、大当たりＣを遊技者に付与することができる。なお、この場合には、一方の特別図柄で大当たりが開始された場合には、他方の特別図柄で変動中の抽選遊技は無効にするように構成する構成が考えられる。このように構成することで、遊技者に不利な大当たり種別である大当たりＣが付与されて確変遊技状態が設定された後にすぐに決定されて、短期間で確変遊技状態が終了してしまう不具合を抑制することができる。

【０１２６】

また、上記した、第１特別図柄と第２特別図柄とで当否判定結果が大当たりである変動表示を同時に変動表示することを可能にした構成では、第１特別図柄における当否判定結果が外れの変動表示時間を長く（例えば、１００秒間）設定して、第２特別図柄における当否判定結果が当たりの変動時間を短く（例えば、１秒間）に設定することで、時短遊技中に第１特別図柄で抽選結果が表示される回数を減らす（第１特別図柄が変動表示される回数を減らす）ことができ、遊技者に有利な第２特別図柄での抽選回数を増やすことができる。なお、時短回数が第１特別図柄または第２特別図柄が１００回変動表示するまでとされていた場合には、第１特別図柄の変動時間を第２特別図柄が外れ変動で連続して１００回変動表示した場合の時間よりも長い時間で構成することにより第２特別図柄が時短遊技中に変動表示する回数を効果的に減らすことができる。

【０１２７】

次に、図１２（ａ）を参照して、時短遊技状態における第１特別図柄の当否判定結果が外れである場合に選択される変動パターンが設定された変動パターン選択テーブル２０２ｄの一つである外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１２（ａ）は、外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式

的に示した模式図である。この外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄには、変動時間が５秒間で構成されたど外れの変動パターンと、変動時間が１０秒間で構成されたノーマルリーチの変動パターンと、変動時間が３０秒間で構成されたスペシャルリーチの変動パターンと、変動時間が３００秒間で構成されたセミロングの変動パターンとがそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が割付けされて設定されている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」に対して、ど外れの変動パターンが設定されており、「５１～１００」に対して、ノーマルリーチの変動パターンが設定されており、「１０１～１６９」に対して、スペシャルリーチの変動パターンが設定されており、「１７０～１９８」に対して、セミロングの変動パターンが設定されている。

【０１２８】

ここで、時短遊技状態では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動回数の合計が１００回となるまで、普通図柄の当選確率が高く設定され、普通電動役物６４０ａの開放時間が長くなり（通常時０．２秒が１秒間に延長）、開放回数も多く（通常時１回が２回）設定される。これにより、遊技者としては、遊技者に有利となる第２特別図柄（大当たりした場合に確変遊技状態が付与可能となる大当たりＣが必ず決定される）で、なるべく多くの回数を変動表示させて遊技を行うことを期待する。そこで、外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、比較的に長い変動時間となるスペシャルリーチ、セミロングの変動パターンが後述する外れ（時短）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄよりも選択され易く設定されている。

【０１２９】

よって、変動時間が長い第１特別図柄の変動パターンが選択される機会が多くなり、第１特別図柄が時短遊技状態で変動される回数を減らすことができる。よって、時短遊技状態中に大当たりした場合に、大当たりＣが遊技者に付与され易くすることができる。

【０１３０】

なお、セミロングの変動パターンは、第１特別図柄に対応する図柄が３００秒間高速で変動し続けて、その後、外れを示す組み合わせで停止表示される。また、後述する第２特別図柄は、時短中では当否判定結果が外れであれば、５秒間の変動時間で構成されたど外れの変動パターンが選択され易く構成されているので、最大で第２特別図柄で６０回の変動を開始させることができる。よって、より多く時短遊技中に第２特別図柄での変動（抽選）を行うことができる。

【０１３１】

なお、本実施形態では、セミロングの変動時間を３００秒間としたが、それに限らず、第２特別図柄が外れの変動パターンで最大で時短回数分以上変動できる変動時間で構成してもよい。また、セミロングとは別に更に長い変動時間の変動パターンを設定するように構成してもよい。

【０１３２】

次に、図１２（ｂ）を参照して、時短遊技状態における第２特別図柄の当否判定結果が外れである場合に選択される変動パターンが設定された外れ（時短）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１２（ｂ）は、この外れ（時短）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。図１２（ｂ）に示したように、時短遊技状態では、第２特別図柄の外れ変動パターンとしては、５秒間の変動時間で構成されたど外れの変動パターンと、１０秒間の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンとがそれぞれ設定されている。ど外れの変動パターンに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８０」が設定されており、ノーマルリーチの変動パターンに対しては、変動種別カウンタＣＳ１の値として「１８１～１９８」が設定されている。

【０１３３】

これにより、時短遊技状態では、１８１／１９９の確率でど外れの変動パターンが第２特別図柄では当否判定結果が外れであれば選択される。よって、第２特別図柄の変動を短時間で実行することができるので、より多く第２特別図柄の抽選を実行できる。従って、

時短遊技状態を利用して、遊技者により有利な抽選機会を多く与えることができる。

【０１３４】

次に、図１２（ｃ）～図１３（ｃ）を参照して、確変遊技状態における第１特別図柄と第２特別図柄との変動パターンをそれぞれ選択するための変動パターン選択テーブルについて説明する。

【０１３５】

図１２（ｃ）は、確変遊技状態における第１特別図柄の当否判定結果が外れである場合の変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブル２０２ｄである外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄである。図１２（ｃ）は、外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、変動時間が５秒で構成されたど外れの変動パターンと、変動時間が３０秒間で構成されたロングリーチ１の変動パターンと、変動時間が１００秒間で構成されたロングリーチ２の変動パターンと、変動時間が５００秒間で構成されたロングリーチ３の変動パターンと、変動時間が１０００秒間で構成されたロングリーチ４の変動パターンとがそれぞれ、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して設定されている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１０」に対して、ど外れの変動パターンが設定されており、「１１～１２０」に対してロングリーチ１の変動パターンが設定されており、「１２１～１４９」に対してロングリーチ２の変動パターンが設定されており、「１５０～１８９」に対してロングリーチ３の変動パターンが設定されており、「１９０～１９８」に対してロングリーチ４の変動パターンが設定されている。

【０１３６】

このように、外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、１８８／１９９の割合で変動時間が３０秒以上の変動パターンが選択されるように設定されている。よって、確変遊技状態では、第１特別図柄の変動表示は比較的に長い変動時間（３０秒以上）の変動パターンが選択され易くなり、第１特別図柄の変動回数は少なくなる。また、後述するが、確変遊技状態では、第２特別図柄の当否判定結果が外れである場合の変動時間は、０．５秒の変動時間が１５１／１９９の割合で選択されるように設定されており、第１特別図柄と比較して極端に短い変動時間が選択されるように設定されている。

【０１３７】

従って、確変遊技状態では、第２特別図柄の変動回数が第１特別図柄と比較して多くなる。また、第２特別図柄の変動開始（抽選実行）の契機となる第２始動口６４０には、確変遊技状態では、普通電動役物６４０ａが作動され易く設定されることで、遊技球が第１始動口６４よりも入球し易く構成されている。これにより、第１特別図柄よりも第２特別図柄の変動回数を多くすることができる。よって、遊技者にとって有利な第２特別図柄での変動（抽選）機会を多く与えることができる。従って、確変遊技状態をより長い期間継続させて遊技者に付与することができる。

【０１３８】

図１３（ａ）を参照して、確変遊技状態における第１特別図柄の当否判定結果が当たりである場合に変動パターンを選択する為の変動パターン選択テーブル２０２ｄである当たり（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１３（ａ）は、当たり（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。この当たり（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄには、変動時間が３秒で構成された特殊１変動パターンと、変動時間が３０秒で構成された特殊２変動パターンとがそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して設定されている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１９０」に対して特殊１の変動パターンが設定され、「１９１～１９８」に対して特殊２の変動パターンが設定されている。

【０１３９】

このように、確変遊技状態における第１特別図柄の変動パターンでは、３秒間の変動時間と３０秒間の変動時間とのどちらか一方が選択されるように構成されている。主に、３秒間の変動時間が選択されるように構成されているので、この３秒間を利用して、大当た

りＢが決定されている場合には、確変遊技状態の終了を示す確変期間のエンディング表示態様が表示される。一方、特殊２の変動パターンが選択されていて、大当たりＢが決定されている場合には、残り最大で３０秒間は確変期間が残っているという演出が実行される。また、特殊２の変動パターンでは、残り変動時間が３秒間となった場合に、特殊１の変動パターンと同様のエンディング演出を実行するように構成してもよい。

【０１４０】

また、特殊１、特殊２の変動パターンが選択されていて、大当たりＡが決定されている場合には、確変遊技状態が継続することを示す演出が第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、図５（ａ）に示す確変期間の残り時間を示すカウンタが停止する演出が実行されたり、確変期間の残り時間が０秒とならないように加算される演出が実行される。さらに、一度、エンディングが実行されて、確変期間の終了が報知された後に、復活して確変期間が再度設定されたように遊技者に見せる復活演出が実行される場合もある。

【０１４１】

次に、図１３（ｂ）を参照して、確変遊技状態における第２特別図柄の当否判定結果が外れである場合に選択される変動パターンが設定された変動パターン選択テーブル２０２ｄである外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１３（ｂ）は、外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄには、０．５秒の変動時間で構成されたど外れ１の変動パターンと、３秒間の変動時間で構成されたど外れ２の変動パターンと、１０秒間の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンと、２０秒間の変動時間で構成されたスーパーリーチの変動パターンとがそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値に対応して設定されている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値「０～１５０」に対してど外れ１の変動パターンが設定され、「１５１～１７０」に対してど外れ２の変動パターンが設定され、「１７１～１９０」に対してノーマルリーチの変動パターンが設定され、「１９１～１９８」に対してスーパーリーチの変動パターンがそれぞれ設定されている。

【０１４２】

このように、確変遊技状態における第２特別図柄の当否判定結果が外れである場合に選択される変動パターンは、１５１／１９９の割合で変動時間が０．５秒のど外れ１の変動パターンが選択されることとなる。よって、第２特別図柄では、当否判定結果が外れであると第１特別図柄と比較して極端に短い変動時間の変動パターンが選択されるように構成されているので、第１特別図柄よりも第２特別図柄の変動回数を多くすることができる。よって、第２特別図柄での抽選機会を増すことができ、遊技者に大当たりＣが付与される機会を増やすことができる。従って、連続して大当たりＣが決定されて、確変遊技状態が連続して付与される期間を長くすることができる。その結果、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０１４３】

次に、図１３（ｃ）を参照して、確変遊技状態における第２特別図柄の当否判定結果が当たりである場合に選択される変動パターンが設定された変動パターン選択テーブル２０２ｄである当たり（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄについて説明する。図１３（ｃ）は、当たり（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。当たり（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、１０秒の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンと、２０秒の変動時間で構成されたスーパーリーチの変動パターンと、３０秒の変動時間で構成されたスペシャルリーチの変動パターンとが変動種別カウンタＣＳ１の値に対応してそれぞれ設定されている。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１５０」に対してノーマルリーチの変動パターンが、「１５１～１９０」に対してスーパーリーチの変動パターンが、「１９１～１９８」に対してスペシャルリーチの変動パターンがそれぞれ設定されている。

【０１４４】

このように、確変遊技状態において第２特別図柄の当否判定結果が当たりである場合に

は、変動時間が１０秒以上の変動パターンが選択される。第２特別図柄が当たりである場合には、大当たり遊技後に確変遊技状態が付与されることが可能となる大当たりＣが必ず決定されるので、変動パターンで設定される変動時間を利用して、確変期間の報知演出を多様に行うことができる。具体的には、図５（ａ）に示すような、確変期間の残り時間（期間）を示すカウンタを一時的に停止させたり、１０秒以上の時間を加算したりする等の演出が実行される。ここでは、確変遊技状態が長く継続されることを示す報知演出であれば、適宜実行することができる。

【０１４５】

このように、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動可能に構成して、どちらか一方で大当たりとなる変動が開始されている場合には、他方の特別図柄では強制的に外れとなる変動表示を開始させるように構成した。この構成において、第１特別図柄と第２特別図柄とで大当たりとなった場合に、確変遊技状態が付与されることが可能となる大当たりの種別の選択割合を変えるように設定することで、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選で遊技者にとって、有利不利の差をつけて設定しておくことで、不利となる特別図柄の外れ変動時間が長く設定され易く構成することで、その間に有利となる特別図柄で短時間に多くの抽選を実行するように構成することで、遊技者により多くの有利な抽選を付与することができる。

【０１４６】

また、確変遊技状態になった場合に、一方の特別図柄（本実施形態では、第１特別図柄）では、通常遊技状態が付与される大当たり種別を設定しておき、他方の特別図柄（本実施形態では、第２特別図柄）では、必ず確変遊技状態が設定されるように設定しておくことで、通常遊技状態が付与される方の特別図柄で外れの変動が実行されている期間を確変遊技状態が継続する期間として遊技者に報知することができる。

【０１４７】

さらに、後述する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている第１特別図柄の保留球に大当たりＢ（通常遊技状態が付与される大当たり種別）が決定される保留球が記憶されているかを判別して、その大当たりＢが変動停止するまでの時間を確変期間の最大残り期間として、その最大残り期間内の時間で確変の残り期間を遊技者に報知演出を実行することができる。よって、遊技者にあたかも確変期間が予め設定されているように感じさせることができる。また、確変期間の残時間の報知演出が実際の時間とリンクして減算されるように構成することで、遊技者は早く特別図柄を変動開始させて、遊技者に有利な高確率状態でより多くの抽選を実行させようとして興奮できる。よって、斬新な遊技演出を遊技者に提供できる。また、確変期間の残り時間を少しずつ加算する演出を行ったり、確変期間の残り時間の減算が停止される演出を行うことで、遊技者に確変遊技状態が長く継続する安心感を与えることができ、大当たり以外にも遊技者に期待を持たせる演出を行うことができる。

【０１４８】

なお、本実施形態では、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１では、大まかな変動パターンの内容、リーチ、非リーチ等を決定すると共に、その変動時間を決定して、詳細な変動パターンの内容については、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により決定されるように構成したが、それに限らず、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により、詳細な変動パターンの内容（リーチの表示内容等）まで決定するように構成してもよいし、主制御装置１１０側では、変動パターンを決定せずに、音声ランプ制御装置１１３やその他の制御装置により変動パターンについての決定制御を実行するように構成してもよい。

【０１４９】

なお、「リーチ」とは、各リーチにおいても演出内容が異なるものが多数あることを意味しており、例えば、スーパーリーチには、背面画像を速く変化させて表示するリーチや、あるキャラクタを突然表示するリーチ等があり、そのほか変動表示開始前の予告演出が付加されるもの、再変動表示で大当たりとなる演出が付加されるものなど、演出内容が異なる複数のリーチが含まれている。

【０１５０】
図９に戻って、各種カウンタの説明を続ける。普通当たり乱数カウンタＣ４は、０～２３９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり２３９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。球が普通図柄始動口６７を通過したタイミングでＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｈ（図７参照）に格納される。そして、普通図柄の大当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｄ））によって設定されており、普通当たり乱数カウンタＣ４の値が、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃ（図１０（ｄ））によって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄の当たりと判定する。
【０１５１】
また、普通当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。普通当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図２０参照）毎に更新され、球が普通図柄始動口６７（スルーゲート）を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は、通常遊技状態では、２４であり、その範囲は「５～２８」となっている。また、高確率遊技状態では、２００であり、その範囲は「５～２０４」となっている。即ち、通常遊技状態では、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にある場合に当選と判定され、高確率遊技状態では、取得された普通当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にある場合に当選と判定され、第２図柄表示部８８に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、普通電動役物６４０ａの羽根６４０ａが、通常遊技状態では、所定時間（本実施形態では１．２ｓ）の開放動作が１回行われ、高確率遊技状態では、所定時間（本実施形態では１ｓ）の開放動作が２回行われる。なお、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普通当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２３９）、タイマ割込処理（図１４参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（Ｓ１２００）（図４１参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０１５２】
普通図柄始動口６７を遊技球が通過すると、普通図柄（第２図柄）の変動表示中でなく、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに保留球に基づく各カウンタ値が記憶されていない場合には、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉに普通当たり乱数カウンタＣ４から乱数値が取得されて、普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｉ１に格納される。また、普通図柄（第２図柄）が変動表示中または普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに記憶されている保留球に対応する乱数値が上限値（本実施形態では、４個）未満である場合には、普通当たり乱数カウンタＣ４から取得された乱数値が対応する保留回数（普通図柄保留１～４）の普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｈ１に格納される。なお、各エリアに乱数値が格納されると、普通図柄フラグ２０３ｊがオンに設定され、その乱数値に基づく、普通図柄の変動表示停止され、または、保留を消化したことにより１つまえの保留エリアにデータがシフトされた場合には、オフに設定される。ここで、データがシフトされると、新たにシフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグはオンに設定される。保留エリアにデータが記憶されているか否かまたは、普通図柄が変動表示中であるかの判定はどの保留エリア、または実行エリアの普通図柄フラグがオンになっているか否かで実行される。
【０１５３】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示部８８における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０１５４】
なお、本実施形態では、第１抽選遊技と第２抽選遊技との抽選については、共通の各種カウンタ値を選択するように構成したが、第１抽選遊技（第１特別図柄）と第２抽選遊技

（第２特別図柄）とで、それぞれ専用の各種カウンタを設定して、第１抽選遊技と第２抽選遊技との各種カウンタの更新契機や初期値等を異ならせることにより、異なる値で更新されるカウンタ値で構成されるようにしても当然よい。

【０１５５】

このように、構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄との抽選において、同じ契機でカウンタ値を取得することとなっても、異なる値のカウンタ値を取得することができ、第１特別図柄と第２特別図柄とで選択される変動パターンや、当否の判定結果が同期してしまう不具合を抑制することができる。

【０１５６】

また、第１特別図柄と第２特別図柄とで、共通の各変動パターンテーブルより変動パターンを選択するようにしたとしても、選択される変動パターンが同期してしまう不具合を抑制し、多彩な演出を行うことができる。また、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の記憶データを抑制し、安価な構成（記憶領域の小さいＲＡＭ等を使用）とすることができる。

【０１５７】

図９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図９に図示したカウンタ用バッファのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【０１５８】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（Ｓ１２００）（図４１参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４０参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３９参照）が即座に実行される。

【０１５９】

ＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ、第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈ、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉ、普通図柄フラグ２０３ｊ、時短カウンタ２０３ｋ、大当たり後状態エリア、大当たりフラグ２０３ｏ、特図１変動停止フラグ２０３ｐ、特図２変動停止フラグ２０３ｑ、特図１変動時間カウンタ２０３ｒ、特図２変動時間カウンタ２０３ｓ、並び替え保留記憶エリア２０３ｔ、状態設定エリア２０３ｕ、異常監視フラグ２０３ｖ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【０１６０】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、第１始動口６４に入賞したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、遊技球が第２始動口６４０に入賞したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【０１６１】

第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃは、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄは、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃと同様である。

【０１６２】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃ、第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図９参照）より取得した特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２０参照）の中で、球が第１始動口６４へ入賞したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２０３ａの特別当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ａ１、特別当たり種別カウンタ格納エリア２０３ａ２、変動種別カウンタ格納エリア２０３ａ４にそれぞれ格納する。一方、球が第２始動口６４０へ入賞したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【０１６３】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリア２０３ｃへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１６４】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２０参照）の中で検出される第１始動口６４または第２始動口６４０への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４０、Ｓ１２４２）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ａ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｂは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０１６５】

また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（即ち、保留球数）は、第１始動口６４に遊技球が入賞したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１６６】

また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値（即ち、保留球数）は、第２始動口６４０に遊技球が入賞したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにカウンタ値が格納されるた場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマン

ドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０１６７】

ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄにカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２、ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃまたは第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄに格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）または第２特別図柄変動開始処理（図２６、Ｓ２０６）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１６８】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第１または特図２変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０１６９】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図２０参照）の中で検出される普通図柄始動口６７を遊技球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１の第２図柄表示部８８、第２図柄表示装置８８で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図４０、Ｓ１２４２）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇは、変動表示演出が実行される毎に１減算される（図３５、Ｓ１１６９参照）。

【０１７０】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｈは、普通図柄始動口６７への始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図９参照）より取得した普通当たり乱数カウンタＣ４が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図２０参照）の中で、球が普通図柄始動口６７へ通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの普通当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｈ１に格納する。普通図柄フラグ２０３ｊを普通図柄フラグ格納エリア２０３ｈ２にオンに設定して格納（記憶）する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｈは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４の値、普通図柄フラグ２０３ｊ）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｈには、普通図柄始動口６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０１７１】

また、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉは、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【０１７２】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示部８８または第２図柄表示装置８８の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（普通当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア２０３ｉへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０１７３】

普通図柄フラグ２０３ｊは、普通当たり乱数カウンタＣ４のデータが記憶されており、保留されていることを示すフラグであり、また、普通図柄が変動表示中であることを示すフラグである。普通図柄保留球実行エリア２０３ｉまたは普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに普通当たり乱数カウンタＣ４の値が格納されるとオンに設定される。また、普通当たりカウンタＣ４の値が次の保留エリア（保留が消化され、一つ保留個数を減らした保留個数に対応する保留エリア）にシフトされた場合には、シフトされる前の保留エリアの普通図柄フラグ２０３ｊはオフに設定され、一方シフトされて記憶された保留エリアの普通図柄フラグ２０３ｊはオンに設定される。また、普通図柄の変動表示が変動停止処理されると普通図柄フラグ２０３ｊはオフに設定される。

【０１７４】

時短カウンタ２０３ｋは、１５Ｒ通常大当たり遊技が実行された後に、時短回数１００が設定されるカウンタエリアである。時短回数が設定されると、時短回数が０に設定されるまでの間、普通図柄当たり乱数テーブル２０２ｃにおいて高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルが設定される。また、普通図柄の当たりを示す図柄「○」が第２図柄表示部８８に表示された場合に、普通電動役物６４０ａの羽根が通常遊技状態よりも長い開放時間（本実施形態では、１ｓ）開放する動作を２回繰り返される。この遊技状態を以下、時短遊技状態とする。

【０１７５】

時短カウンタ２０３ｋは、第１特別図柄または第２特別図柄が変動表示停止する毎に１ずつ減算され、時短カウンタ２０３ｋの値が０となると、時短遊技状態から通常遊技状態へと移行し、普通図柄当たり乱数カウンタ２０２ｃの低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブルが設定され、普通図柄の当たりを示す図柄「○」が第２図柄表示部８８に表示された場合に、開放時間が０．２ｓで開放回数１回の設定で、普通電動役物６４０ａの羽根が開放される。

【０１７６】

大当たり後状態エリア２０３ｍは、大当たりが実行された場合に設定される遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）が記憶される記憶エリアである。初期設定では、時短遊技状態に対応するデータが記憶されており、大当たり遊技中に第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球したことに基づいて、確変遊技状態に対応するデータが記憶される。これにより、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球可能となる大当たりＡまたはＣが実行されても大当たり後状態エリア２０３ｍに設定されているデータは時短遊技状態に対応するデータとなり、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球することで、確変遊技状態に対応したデータが設定（上書き）される。これにより、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球しない限り、確変遊技状態には移行しない構成とすることができ、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球するか否かを遊技者が期待して遊技を行うことができる。

【０１７７】

大当たりフラグ２０３ｏは、第１始動口６４または第２始動口６４０に入賞したことに基づいて、取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。なお、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの図柄に対応した大当たりであるかを識別可能なフラグで構成されている。具体的には、２ビットで構成されて、「１０」で第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｏがオン、「０１」で、第２特別図

柄に対して大当たりフラグ２０３ｏがオンとして設定され、「００」で大当たりフラグ２０３ｏがオフとして設定される。

【０１７８】

ここで、大当たりフラグ２０３ｏは、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通に使用されるので、変動開始時に、第１特別図柄と第２特別図柄とで先にどちらか一方がオンに設定されている場合には、他方の抽選結果が大当たりであっても、大当たりフラグ２０３ｏは上書きされたりせず、他方の抽選結果は、外れと同等に処理される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同時に大当たりとなる変動表示が実行されることがないように処理できる。

【０１７９】

即ち、どちらか一方の特別図柄で大当たりとなる変動表示が開始されると、他方では、大当たりとなる変動表示が開始されず、外れの変動態様のみが表示されるように構成される。

【０１８０】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通した大当たりフラグ２０３ｏで構成したが、それに限らず、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ独立した大当たりフラグを設定して、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動表示が実行されるように構成してもよい。このような構成とすることで、確変遊技状態中に第１特別図柄で、大当たりＢとなる変動表示が開始されたとしても、その変動時間を長く設定しておき、第２特別図柄で短い変動時間で抽選され易く構成することで、大当たりＢが開始されるまでの間に、第２特別図柄で大当たりし易く構成することができる。よって、遊技者に大当たりＢが開始されるまでの時間（即ち、確変遊技状態が終了するまでの期間）を報知する演出を実行して、遊技者に急いで、第２特別図柄で大当たりを当選させようとして遊技を行わせる演出を実行できる。従って、遊技者に新鮮な演出を提供することができる。その結果、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０１８１】

特図１変動停止フラグ２０３ｐは、第１特別図柄が変動表示中に、第２特別図柄の大当たりが実行開始されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第２特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）のＳ１００５において、オンに設定される。また、第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２０４）のＳ６１３の処理において、オフに設定される。

【０１８２】

特図２変動停止フラグ２０３ｑは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグである。後述する、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２９４）のＳ６０５において、オンに設定される。また、第２特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）のＳ１０１２の処理において、オフに設定される。

【０１８３】

特図１変動時間カウンタ２０３ｒは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。第１特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される（図２４のＳ５０７）。その後、第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２０４）のＳ６０２の処理において、経過した変動時間に対応したカウンタ値（本実施形態では、１ずつ）が減算されて更新される。

【０１８４】

特図２変動時間カウンタ２０３ｓは、第２特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。第２特別図柄の変動パターンが選択された場合に、選択された変動パターンに対応する変動時間が設定される（図２８のＳ９０７）。その後、第１特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）のＳ１００２の処理において、経過した変動時間に対応したカウンタ値（本実施形態では、１ずつ）が減算されて更新される。

【０１８５】

並び替え保留記憶エリア２０３ｔは、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている保留エリア１～４の各データに基づいて判定した各判定結果が記憶される記憶領域である。

【０１８６】

図１７（ａ）は、並び替え保留記憶エリア２０３ｔを模式的に示した図である。並び替え保留記憶エリア２０３ｔは、保留エリア１～８の各保留回数に対応した各判定データが記憶される保留中データ記憶領域と、変動表示中の第１特別図柄と第２特別図柄とに対応する各判定データが記憶される変動中データ記憶領域とで構成されている。

【０１８７】

保留中データの各保留エリア１～８には、当否判定結果記憶エリア２０３ｔ１、大当たり種別記憶エリア２０３ｔ２、変動パターン種別記憶エリア２０３ｔ３、変動順序記憶エリア２０３ｔ４、変動開始時間記憶エリア２０３ｔ５、先読み確変フラグ２０３ｔ６がそれぞれ設けられている。なお、保留エリア１～８は、それぞれの保留球が成立した順序（第１始動口６４と第２始動口６４０とを合わせた総合的な成立順序）で保留エリア１から順に記憶される。つまり、保留エリア１～８は、パチンコ機１０で、第１特別図柄の保留球と第２特別図柄の保留球とを合わせて、保留球が成立した成立順序を示している。

【０１８８】

変動表示中データ記憶エリアには、第１特別図柄と第２特別図柄とに対応して、当否判定結果記憶エリア２０３ｔ１、大当たり種別記憶エリア２０３ｔ２、変動パターン記憶エリア２０３ｔ３、先読み確変フラグ２０３ｔ６がそれぞれ設けられている。

【０１８９】

当否判定結果記憶エリア２０３ｔ１は、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり乱数カウンタＣ１の当否を事前に判定した結果が記憶される記憶領域である。

【０１９０】

大当たり種別記憶エリア２０３ｔ２は、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり種別カウンタＣ２より判別された大当たり種別が記憶される記憶領域である。

【０１９１】

変動パターン種別記憶エリア２０３ｔ３は、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、決定された変動パターンの種類が記憶される記憶領域である。この変動パターンは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの変動パターンであるかを識別できるデータになっており、その保留エリアのデータが第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらのデータであるかを識別するデータとしても用いられている。

【０１９２】

変動表示順序記憶エリア２０３ｔ４は、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、判別された保留エリア１～８の中での実際の変動表示開始順序が記憶される記憶領域である。なお、変動表示開始順序は、具体的には、新たに記憶される保留球の変動開始時間を算出して、先に記憶されている各保留球の変動開始時間とを比較して判別される。

【０１９３】

変動開始時間記憶エリア２０３ｔ５は、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて

、算出された保留エリア１～８の各データが実際に変動表示開始となるまでの時間が記憶される記憶領域である。なお、この変動表示開始時間は、保留エリアに記憶されると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行するタイマ割込処理（図１４）のその他処理（Ｓ１１２）で随時更新される。

【０１９４】

先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｔ６は、後述する、第１先読み更新処理（図３２、Ｓ１１３３）において、記憶された大当たり種別記憶エリア２０３ｋ２の種別が大当たりＡまたは大当たりＣであると判別された場合に、オンに設定されて記憶される記憶領域である。また、先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｔ６は、データが上位の保留エリアにシフトして記憶される度に、そのシフトされる前の領域は全て０クリアされるので、オフに設定されることとなる。つまり、一度、オンに設定された先読み確変フラグ記憶エリア２０３ｕ６は、変動中データ記憶領域までシフトされ、変動中データ記憶領域に新たなデータが上書き（シフト）されることで、オフに設定される。また、遊技機に電源が投入され、ＲＡＭクリアの処理が実行された状態では、初期値としてオフに設定されている。

【０１９５】

並び替え保留記憶エリア２０３ｔの各データは、パチンコ機１０において、電源断が発生すると、ＲＡＭ２０３のバックアップエリア（図示せず）にバックアップされ、記憶される。そして、再度、電源が投入された場合に、その記憶されたバックアップ領域から読み出され設定される。

【０１９６】

状態設定エリア２０３ｕは、現在の遊技状態が記憶される記憶エリアである。本実施形態では、大当たり遊技後に大当たり後状態設定エリア２０３ｍに記憶されているデータに基づいて、状態設定エリア２０３ｕに遊技状態に対応するデータが設定されることにより、大当たり後の遊技状態が切り替わって設定される。また、時短遊技状態において、定められた回数（本実施形態では１００回）の時短回数が実行されると、通常遊技状態に対応するデータが状態設定エリア２０３ｕに設定されることにより、遊技状態が時短遊技状態から、通常遊技状態に移行される。なお、初期化された状態では、通常遊技状態に対応したデータが設定されている。

【０１９７】

異常監視フラグ２０３ｖは、遊技者が現在の遊技状態に対応して正しい遊技方法で遊技を行っているか否かを判別するためのフラグである。

【０１９８】

確変遊技状態または時短遊技状態（大当たり遊技中を除く）には、右打ち遊技を実行することが正しい。この場合には、第１特別図柄と第２特別図柄とで抽選が実行されることが通常であるが、第２特別図柄のみで遊技が実行されるている期間は、不正な遊技の仕方で遊技を行っている虞がある。よって、この異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定される。後述するが異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されると、異常監視カウンタ（図示せず）により異常監視フラグ２０３ｖが継続してオンに設定されている期間が計時され、所定時間（本実施形態では、２０秒）以上となると、異常報知（音声および警告画像を表示）が実行される。

【０１９９】

また、通常遊技状態では、左打ちで遊技をすることが正しい遊技方法であるが、右打ちでしか入球しないはずの普通図柄始動口６７に遊技球が入球して普通図柄が変動したと判別されると異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されて、異常報知を実行するように構成されている。

【０２００】

その他メモリエリア２０３ｚは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。

【０２０１】

このように、第１始動口６４または第２始動口６４０に遊技球が入賞して保留球が発生

すると、第１始動口６４と第２始動口６４０とを合わせた保留球の成立順序別に各保留球の各種判定データが記憶される。よって、入賞コマンドが並び替え保留記憶エリア２０３ｕに基づいて生成されることで、音声ランプ制御装置１１３は、その入賞コマンドに基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で保留図柄表示を行うように表示制御装置１１４に出力するコマンドを生成することができる。従って、第３図柄表示装置８１に、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄表示を、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で表示することができる。

【０２０２】

また、成立順序に関連させて、各保留の変動表示開始順序も判別して記憶されているので、その変動表示開始順序に基づいて入賞コマンドを生成することで、音声ランプ制御装置１１３でも、受信した入賞コマンドに基づいて、各保留の成立順序と実際の変動表示開始順序を判別することができる。

【０２０３】

また、各保留の変動開始時間が各保留エリアには記憶され、その時間が管理（時間の経過に合わせて更新）されているので、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序を容易に判別することができる。

【０２０４】

図９に戻って、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示部８８、特定入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大開放口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０２０５】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０２０６】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【０２０７】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図２２参照）が即座に実行される。

【０２０８】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されて

いる。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【０２０９】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【０２１０】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動表示演出（変動表示）といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３と、を有している。

【０２１１】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、振動センサ２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【０２１２】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１の下側表示領域Ｄｓに表示されている入賞順に表示されている保留図柄表示を変動表示開始順に並び替えて表示されるように、音声出力装置２２６を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。

【０２１３】

また、振動センサ（図示せず）は、遊技板２１３の裏面に取り付けられている。パチンコ機１０では、入賞口への入賞が遊技状態を決定する重要な要因となるので、振動によって球の流れを変え、意図的に入賞口への入賞が行われることを阻止する必要がある。そこで、振動センサ２２８の出力から、遊技者などによってパチンコ機１０に振動が与えられたと判断される場合は、その振動エラーを伝えるエラーコマンドを表示制御装置１１４に送信する。その他、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。

【０２１４】

＜音声ランプ制御装置１１３の電気的構成について＞

次に、図１５～図１９を参照して、音声ランプ制御装置１１３の電気的構成の詳細について説明する。図１５（ａ）は、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。ＲＯＭ２２２には、変動パターン選択テーブル２２２ａ、加算時間選択テーブル２２２ｂが少なくとも設定されている。

【０２１５】

変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０より出力される変動パターン

コマンドに基づいて、変動パターンの詳細な内容を決定するための選択テーブルである。この変動パターン選択テーブル２２２ａは、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドが示す、変動時間、大まかな変動パターン（リーチ、非リーチ等）に対応して、複数種類の変動内容（例えば、変動時間は同一、判定結果も同一で構成されたリーチＡからＤの異なる表示内容のリーチ変動パターん）から一つの変動内容を決定する。

【０２１６】

加算時間選択テーブル２２２ｂは、確変期間の残時間に対する加算時間（図５（ｂ）に示す延長されて表示される時間）として第３図柄表示装置８１に表示する演出の加算時間を決定するためのデータテーブルである。この加算時間選択テーブル２２２ｂには、各加算時間に対応して加算時間が設定されている。なお、加算時間には、大当たりＢとなる変動表示が開始されるまでの期間が最大時間となっており、選択された加算時間がその最大時間を超える場合には、加算時間選択テーブル２２２ｂに設定されている加算時間のうち、最大時間内の大きい値が選択されるように制御される。

【０２１７】

なお、本実施形態では、大当たりＢとなる第１特別図柄の変動が開始されるまでの時間としたがそれに限らず、大当たりＢとなる第１特別図柄の変動が停止するまでの時間を最大時間として構成するように構成してもよい。

【０２１８】

次に、図１５（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１におけるＲＡＭ２２３について説明する。図１５（ｂ）は、ＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。ＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１、特図２変動開始フラグ２２３ｃ１、従特図１変動停止フラグ２２３ｃ２、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１、従特図２変動停止フラグ２２３ｄ２、従特図１変動時間カウンタ２２３ｅ、従特図２変動時間カウンタ２２３ｆ、演出カウンタ２２３ｇ、従状態設定エリア２２３ｈ、確変上限値記憶エリア２２３ｉ、確変期間記憶エリア２２３ｊ、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋ、更新停止フラグ２２３ｍ、その他メモリエリア２２３ｚとが少なくとも設けられている。

【０２１９】

コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図４６参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０２２０】

外１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１は、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第１特別図柄の変動表示（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動表示演出の保留球数（待機回数）を、最大４回まで計数するカウンタである。

【０２２１】

特図１変動開始フラグ２２３ｂ２は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された第１特別図柄の変動パターンを通知する特図１変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される（図４６、Ｓ１５０２）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４８、Ｓ１６１２）。

【０２２２】

特図２変動開始フラグ２２３ｃ１は、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制

御装置１１０から出力された第２特別図柄の変動パターンを通知する特図２変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される（図４６、Ｓ１５０５）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４８、Ｓ１６１７）。

【０２２３】

従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）は、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄の変動停止種別を通知する第１停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される（図４６、Ｓ１５０８）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４８、Ｓ１６２２）。

【０２２４】

従特図１変動停止フラグ２２３ｃ２は、主制御装置１１０における特図１変動停止フラグ２０３ｐの内容を示すフラグである。これにより、特図１の変動状態が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により判別することができる。

【０２２５】

第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１は、主制御装置１１０の第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ａと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる第２特別図柄の変動表示（動的表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動表示演出の保留球数（待機回数）を、最大４回まで計数するカウンタである。

【０２２６】

第２停止種別選択フラグ（図示せず）は、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄の変動停止種別を通知する第２停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される（図４６、Ｓ１５０８）。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図４８、Ｓ１６２２）。

【０２２７】

従特図２変動停止フラグ２２３ｄ２は、主制御装置１１０における特図２変動停止フラグ２０３ｑの内容を示すフラグである。これにより、特図２の変動状態が音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により判別することができる。

【０２２８】

従特図１変動時間カウンタ２２３ｅは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。

【０２２９】

従特図１変動時間カウンタ２２３ｆは、第１特別図柄の変動時間をカウントするためのカウンタである。

【０２３０】

演出カウンタ２２３ｇは、変動パターンの選択や、各種演出の選択、加算時間選択テーブル２２２ｂからの加算時間の選択等に使用されるカウンタである。０から１９８の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。

【０２３１】

従状態設定エリア２２３ｈは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｈに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。

【０２３２】

確変上限値記憶エリア２２３ｉは、第１特別図柄の大当たりＢとなる変動が開始されるまでの時間が記憶される記憶エリアである。なお、第１特別図柄の保留球に大当たりＢとなる保留球が記憶されていない場合には、記憶されている第１特別図柄の保留球の最後の保留球の変動が終了するまでの時間が確変上限値記憶エリア２２３ｉに記憶される。

【０２３３】
従並び替え保留記憶エリア２２３ｋは、図９（ｂ）に示すように、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドに基づいて、主制御装置１１０におけるＲＡＭ２０３の並び替え保留記憶エリア２０３ｕと同様のデータが、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力される入賞コマンドに基づいて記憶される記憶領域である。
【０２３４】
図９（ｂ）は、この従並び替え保留記憶エリア２２３ｋを模式的に示した図である。従並び替え保留記憶エリア２２３ｋは、保留エリア１から保留エリア８までの保留中データの保留エリアと第３図柄表示装置８１で変動表示中の第１特別図柄と第２特別図柄の各種データが記憶される変動表示中データの記憶エリアとで構成されている。各保留エリアは、当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１、大当たり種別記憶エリア２２３ｋ２、変動パターン種別記憶エリア２２３ｋ３、変動順序記憶エリア２２３ｋ４、変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５、従先読み確変フラグ記憶エリア２２３ｋ６、並び替えフラグ２２３ｋ７をそれぞれ有しており、受信した入賞コマンドから抽出した各データが対応する保留エリアに記憶される。また、特別図柄を変動表示開始するための表示用変動パターンコマンドを生成する毎に、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの保留エリアのデータが１つ前の保留エリアにシフトして記憶される。なお、保留エリア１の保留データは、第１特別図柄の場合には、第１特別図柄の変動中データの記憶エリアに、第２特別図柄の場合には、第２特別図柄の変動中データの記憶エリアにそれぞれシフトして記憶される。
【０２３５】
当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり乱数カウンタＣ１の当否を事前に判定した結果を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。入賞コマンドから抽出した当否判定結果の情報は、その保留回数（主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕの該当する保留エリア）に対応した保留エリア１～８のいずれかの当否判定結果記憶エリア２２３ｋ１に記憶される。
【０２３６】
大当たり種別記憶エリア２２３ｋ２は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている特別当たり種別カウンタＣ２より判別された大当たり種別を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。
【０２３７】
変動パターン種別記憶エリア２２３ｋ３は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、決定された変動パターンの種類を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。この変動パターンは、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらの変動パターンであるかを識別できるデータになっており、その保留エリアのデータが第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらのデータであるかを識別するデータとしても用いられている。
【０２３８】
変動順序記憶エリア２２３ｋ４は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、判別された保留エリア１～８の中での実際の変動表示開始順序を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。
【０２３９】
変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５は、第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａま

たは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各種データに基づいて、算出された保留エリア１～８の各データが実際に変動表示開始となるまでの時間を、受信した入賞コマンドより抽出して記憶される記憶領域である。なお、この変動表示開始時間は、保留エリアに記憶されると、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行するメイン処理（図３５、Ｓ１４００）の保留個数表示処理（図３５、Ｓ１４０６）で随時更新される。

【０２４０】

なお、本実施形態では、入賞コマンドは、算出された保留エリア１～８の各データが実際に変動表示開始となるまでの時間を示すコマンドとしたが、それに限らず、変動開始となるまでの時間を算出するための各カウンタ値（例えば、選択されている変動パターンの種類や、変動中の特別図柄の残りの変動時間を算出するためのカウンタ値（割込回数等））や変動表示開始となるまでの時間に対応したコマンドとしてもよい。

【０２４１】

従先読み確変フラグ記憶エリア２２３ｋ６は、記憶された大当たり種別記憶エリア２２３ｋ２の種別が１５Ｒ確変大当たりまたは２Ｒ確変大当たりであった場合に、オンに設定されて記憶される記憶領域である。

【０２４２】

並び替えフラグ２２３ｋ７は、遊技者が、枠ボタン２２を操作して保留図柄表示の並び替えを要求した保留図柄（枠ボタン２２を操作したときに表示されている保留図柄表示）であることを示すフラグである。

【０２４３】

このように、第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ａに遊技球が入賞して保留球が発生すると、入賞コマンドより抽出されたデータに基づいて、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとを合わせた保留球の成立順序別に各保留球の各種判定データが記憶される。よって、音声ランプ制御装置１１３は、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で保留図柄表示を行うように表示制御装置１１４に出力するコマンドを生成することができる。従って、第３図柄表示装置８１に、第１特別図柄と第２特別図柄との保留図柄表示を、第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせた保留の成立順序で表示することができる。

【０２４４】

また、入賞コマンドに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋが主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕに同期したデータで更新され、保留データの変更（新たな保留の成立等）があっても、順次、データを同期させて更新させることができる。

【０２４５】

その他メモリエリア２２３ｍは、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値等を一時的に記憶して置くためのエリアである。

【０２４６】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０２４７】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力す

るための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図２２参照）を正常に実行し完了することができる。

【０２４８】

なお、停電が発生すると、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各データをバックアップデータとしてＲＡＭ２０３のバックアップエリアに記憶する。そして、再度、パチンコ機１０に電力が供給されると、バックアップエリアより並び替え保留記憶エリア２０３ｕのバックアップされた各データが読み出され、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの対応する各保留エリアまたは変動中データ記憶領域に記憶される。

【０２４９】

そして、立ち上げ処理（図３２）において、第１先読み更新処理（図２６、Ｓ９３９）で生成される入賞コマンドと同様に、バックアップしたデータが読み出され記憶された並び替え保留記憶エリア２０３ｕに基づいて全ての入賞コマンドが生成され、音声ランプ制御装置１１３に出力されることにより、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋにも同じ並び替え保留記憶エリア２０３ｕと同期したデータが設定される。

【０２５０】

また、立ち上げ処理（図３２）において、音声ランプ制御装置１１３に入賞コマンドを送信することで、並び替え保留記憶エリア２０３ｕと従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとのデータを停電時からの復帰時にも同期させる構成を説明したが、それに限らず、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が、停電発生時に、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各データをＲＡＭ２２３にバックアップデータとして記憶させる構成にしても当然よい。

【０２５１】

ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）回路２５３は、電源投入時（ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）を押しながら電源投入）にＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０２５２】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、特別図柄や普通図柄の入賞の検知や、その入賞に対して当たりや変動パターンの選択等の各種抽選等の制御処理を実行している。その為、ＭＰＵ２０１の制御負荷は大きくなっており、安定してパチンコ機１０の制御を実行するために、本実施形態のように、遊技動作示唆設定を設定するか否かの抽選を、サブ制御装置に該当する音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が行うようにすることで、主制御装置１１０の制御負荷を軽くすることができる。

【０２５３】

主制御装置１１０と音声ランプ制御装置１１３との制御基板は、基板ボックスと呼ばれる、透明なプラスチック製のベース部材と蓋部材で構成された箱（ボックス）により覆われている。その基板ボックスは、ベース部材と蓋部材とを容易に離間できないように「封止部材」と呼ばれる不正防止のための部材によりかしめが行われている。一般的に封止部材は、ベース部材と蓋部材を勘合させた場合に、ベース部材と蓋部材との一部を貫通して

設けられた貫通孔にピン形状の封止部材を挿入する（かしめる）ことで、貫通孔を形成している部材を破壊するか、封止部材を破壊するか等の開封痕の残る方法でしかベース部材と蓋部材を離間させることが困難に構成されている。

【０２５４】

次に、図９を参照して、表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図９は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、ＲＯＭ２３４と、画像コントローラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０２５５】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、ＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０２５６】

なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０２５７】

以下では、先にＭＰＵ２３１、ＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、ＲＯＭ２３４に記憶されている制御プログラムに従って、各種処理を実行する。

【０２５８】

ＲＯＭ２３４は、上述したように、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムを実行する。また、ＲＯＭ２３４はバスライン２４０を介して画像コントローラ２３７と接続されており、画像コントローラ２３７はＲＯＭ２３４に格納された画像データを、ワークＲＡＭ２３３へ転送する。ＭＰＵ２３１は、ワークＲＡＭ２３３へ転送された画像データを随時、第３図柄表示装置８１に出力し、第３図柄表示装置８１の表示制御を行う。

【０２５９】

振り分け装置６３０内に遊技球が入球して、受動振り分け部材６４０により振り分けられて第１始動口６３ａに遊技球が入賞すると、各カウンタ値（Ｃ１～Ｃ３及びＣＳ１）が取得されて、その取得した各カウンタ値に基づいて、抽選及び変動パターン等の決定が行われた後に、第１抽選遊技に該当する第１特別図柄の変動表示が第１図柄表示装置３７、第３図柄表示装置８１で変動表示（動的表示）される。また、第１特別図柄の変動表示中に、振り分け装置６３０内に遊技球が入球すると、遊技球は、受動振り分け装置６４０により振り分けられて第２始動口６３ｂへ入賞する。第２始動口６３ｂへ遊技球が入賞すると、第１始動口６３ａに入賞した場合と同様に、第２抽選遊機に該当する第２特別図柄の変動表示のために、各カウンタ値（Ｃ１～Ｃ３及びＣＳ１）が取得されて、第２特別図柄の変動表示が第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１で実行される。

【０２６０】

本パチンコ機１０では、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示がそれぞれ同時に変動表示を可能に構成されている。具体的には、第１図柄表示装置３７では、７セグメント表示器３７ｂの２つの７セグメントＬ

ＥＤの内、左側の７セグメントＬＥＤでは、第１特別図柄に対応する変動表示が実行され、右側の７セグメントＬＥＤでは、第２特別図柄に対応する変動表示が実行される。

【０２６１】

また、第３図柄表示装置８１では、図５（ａ）に示すように、左側表示領域Ｄｍ１には、第１特別図柄に対応する変動表示が実行され、右側表示領域Ｄｍ２には、第２特別図柄に対応する変動表示が実行される。このように構成することで、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示を実行することができ、遊技者は、効率よく第１抽選遊技と第２抽選遊技とを実行することができる。

【０２６２】

第１特別図柄が変動表示中（残り変動時間が設定されている状態）に、第１始動口６３ａに遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて取得された各カウンタ値（Ｃ１～Ｃ３及びＣＳ１）の抽選結果を変動表示する第１抽選遊技は直ぐには実行できないので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各カウンタ値が格納（記憶）される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各カウンタ値が格納されると、第１図柄表示装置３７の複数の発光ダイオード３７ａの第１特別図柄の保留個数「１」を示す態様（例えば、１つの発光ダイオードが赤色点灯）で点灯表示される。第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各カウンタ値が格納されると、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値を更新（保留球数を１加算）する。

【０２６３】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各カウンタ値が格納されると、入賞コマンドを音声ランプ制御装置１１３に対して出力する。入賞コマンドには、第１始動口６３ａ、第２始動口６３ｂのどちらに対する入賞かが識別可能であり、且つ、何番目の保留球数（保留個数）であるかが識別可能となっている。

【０２６４】

音声ランプ制御装置１１３は、入賞コマンドコマンドを受信すると、その受信したコマンドより保留個数や、入賞した始動口に関する情報等の保留情報を抽出して、その保留情報に基づいて、第３図柄表示装置８１に下側表示領域Ｄｓの対応する保留図柄表示エリア（Ｄｓ１～Ｄｓ８）に保留図柄を表示する処理を実行する。この保留図柄は、図５（ｂ）に示すように、第１特別図柄（第１始動口６３ａ）の保留情報に対応する保留図柄であれば「○」が、第２特別図柄（第２始動口６３ｂ）の保留情報に対応する保留図柄であればであれば「●」が各保留情報毎（保留１つにつき保留図柄１つ）にそれぞれ表示される。

【０２６５】

同様に、第２特別図柄が変動表示中（残り変動時間が設定されている状態）に、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞すると各カウンタ値が取得され、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納（記憶）され、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値が更新される。そして、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１に保留情報が記憶されたことを示す保留図柄が表示される。

【０２６６】

第３図柄表示装置８１に表示される保留図柄は、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂに入賞した遊技球を合わせた総合的な入賞順序でそれぞれ表示される。図１８に示した１例について、具体的に説明する。これは、まず、第１特別図柄と第２特別図柄が変動表示中であり、第１特別図柄は、残り１０ｓの変動時間があり、第２特別図柄は、残り５ｓの変動時間がある状態を示している。第３図柄表示装置８１の下側表示領域Ｄｓには、保留図柄表示エリアＤｓ１に第２特別図柄の保留情報（第２始動口６３ｂへの入賞に基づく保留情報）であることを示す保留図柄「●」が、保留図柄表示エリアＤｓ２に第１特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「○」が、保留図柄表示エリアＤｓ３に第２特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「●」が、保留図柄表示エリアＤｓ４に第１特別図柄の保留情報であることを示す保留図柄「○」がそれぞれ表示されている。この場合には、第１始動口６３ａと第２始動口６３ｂとに入賞した順序が早い順で保留図柄表示エリアＤｓ１から順に保留図柄表示エリアＤｓ４の順であることを示している。

【０２６７】
つまりは、第２始動口６３ｂに遊技球が入賞した後で、第１始動口６３ａに入賞し、次に、第２始動口６３ｂに、その次に、第１始動口６３ａに遊技球が入賞したことを示している。
【０２６８】
図１８に示すように、各保留データには、その保留が変動開始となった場合に選択される変動パターンの変動時間が予測して予め記憶されている（決定される変動パターンの種類が記憶されている）。そして、入賞順序１番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア１が該当）に記憶されているのは第２特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第２特別図柄の残り変動時間（５ｓ）が経過すると、変動表示開始となるため変動表示開始時間が５秒後と算出されている。また、入賞順序２番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア２が該当）に記憶されているのは第１特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間（１０ｓ）が経過すると、変動表示開始となるため変動表示開始時間が１０秒後と算出されている。次に、入賞順序３番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア３が該当）に記憶されているのは第２特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第２特別図柄の残り変動時間（５ｓ）に、入賞順序１番目に記憶されている保留データの変動時間（４０ｓ）が経過すると、変動表示開始になるので、変動表示開始時間が４５秒後と算出されている。次に、入賞順序４番目（並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア４が該当）に記憶されているのは第１特別図柄の保留であるので、現在、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間（１０ｓ）に、入賞順序２番目に記憶されている保留データの変動時間（１０ｓ）が経過すると、変動表示開始になるので、変動表示開始時間が２０秒後と算出されている。
【０２６９】
このように、並び替え保留記憶エリア２０３ｕには、成立した順に第１特別図柄と第２特別図柄の変動表示開始時間が算出され、その変動表示開始時間に基づいて、変動表示開始時間が早い順で、変動表示順序が割り当てられている。
【０２７０】
このタイミングで、遊技者が枠ボタン２２を操作すると、第３図柄表示装置８１の保留図柄表示が、図１８に示す並び替え表示態様で示すように、入賞順序４番目の第１特別図柄の保留図柄表示が、入賞順序３番目の第２特別図柄の保留図柄表示と並び替えて（入賞順序４番目の保留図柄表示が、入賞順序３番目の保留図柄表示の前に割り込んで）表示される。
【０２７１】
図１９は、図１８の状態から１ｓ後に、第１始動口６３ａに遊技球が入賞した場合に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が第１先読み処理（図２５、Ｓ９０７）または第２先読み処理（図２７、Ｓ９１４）において新たに記憶した保留図柄の変動表示開始順序を決定する処理を模式的に示した図である。
【０２７２】
図１９は、図１８から１ｓ後の状態であるので、変動表示中の第１特別図柄は、残り変動時間が９ｓ、第２特別図柄は、残り変動時間が４ｓとなっている。また、並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各保留エリアの変動開始時間も更新されている。
【０２７３】
新たに成立した第１始動口６３ａ（第１特別図柄）の保留は、５番目の入賞順序となり、並び替え保留記憶エリア２０３ｕでは、保留エリア５に各データが記憶される。まず、新たに記憶された第１特別図柄と同じ、変動表示中の第１特別図柄の残り変動時間、入賞順序２及び４の第１特別図柄の保留の変動時間をそれぞれ加算して、新たに成立（記憶された）した第１特別図柄の保留が変動表示開始となる時間が算出される（この場合は、２４ｓ）。
【０２７４】
次に、図１９の並び替え模式図に示すように、各保留エリアの変動表示開始時間に基づ

いて、並び替え後順序（変動表示開始順序）が、変動表示開始する順につけ直される。このときに、遊技者が枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えを要求したときには、図１９の並び替え後表示態様で示すように、入賞順序４番目と５番目の保留図柄表示が入賞順序３番目の保留図柄表示と並び替えて（入賞順序４番目と５番目の保留図柄表示が、入賞順序３番目の保留図柄表示の前に割り込んで）表示される。

【０２７５】

このように、保留が発生する毎に、その変動表示開始時間を算出して、並び替え順序を決定しておくことで、遊技者が、並び替えを要求する操作（枠ボタン２２の操作）をした場合に、速やかに、並び替え後の保留図柄表示を表示させることができる。

【０２７６】

また、１５Ｒ確変大当たりと１５Ｒ通常大当たりの変動パターンは変動時間が外れの場合に選択される変動パターンよりも長くなりやすい。図１９に示すように、入賞順序１番目の保留は、変動時間が４０秒と長い。そのため、その後に成立した、同じ第２特別図柄の保留は、後から成立した第１特別図柄の保留よりも変動表示開始時間が遅くなってしまい、並び替えをすると、長い変動時間が選択されている保留図柄表示の後ろには、その長い変動時間が選択されている保留とは異なる種類（第１特別図柄と第２特別図柄との違い）がまとめて表示される。よって、保留図柄表示の後続の保留図柄表示エリアに割り込んで表示される保留図柄表示の個数が多いほど、遊技者はその前の保留図柄表示に対して大当たりの期待を抱くこととなり、遊技者は並び替えを大当たりへの期待を持って行うことができる。従って、遊技への興味が増大し、より飽きずに遊技を続けることができる。

【０２７７】

＜主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図２０から図４３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４０）と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図４１、Ｓ１２５０）と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理（図２０）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３９）とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理（図４０）とメイン処理（図４１、Ｓ１２５０）とを説明する。

【０２７８】

図２０は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【０２７９】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理（図２０）やメイン処理（図４１、Ｓ１２５０）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用リングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【０２８０】

例えば、後述する始動入賞処理（図３０、Ｓ１０８）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。

【０２８１】

次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置６５の特定入賞口（大開

放口）６５ａを開放または閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（Ｓ１０３）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５ａまたは特定入賞口６５０ａを開放し、特定入賞口６５ａまたは特定入賞口６５０ａの最大開放時間が経過したか、特定入賞口６５ａまたは特定入賞口６５０ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると特定入賞口６５ａまたは特定入賞口６５０ａを閉鎖する。この特定入賞口６５ａまたは特定入賞口６５０ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【０２８２】

次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０４）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【０２８３】

次に、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０５）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。同様に、普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２３９）に達した際、０にクリアし、その普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【０２８４】

更に、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動パターン判定用カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普通当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０６）。具体的には、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１及び普通当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３９９、９９、１００、１９８、２３９）に達した際、それぞれ０にクリアする。また、特別当たり乱数カウンタＣ１または普通当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合には、その時点の初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１または普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該特別当たり乱数カウンタＣ１または普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を特別当たり乱数カウンタＣ１または普通当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ２、Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。

【０２８５】

次に、第１特別図柄と第２特別図柄の第１図柄表示装置３７による表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行し（Ｓ１０７）、次いで、第１始動口６４、または第２始動口６４０への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０８）。なお、特別図柄変動処理（Ｓ１０７）の詳細は図２１を参照して後述し、始動入賞処理（Ｓ１０８）の詳細は図３０を参照して後述する。

【０２８６】

始動入賞処理（Ｓ１０８）を実行した後は、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに対する普通図柄の変動処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０９）、次いで、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことに対するスルーゲート処理を実行する（Ｓ１１０）。なお、普通図柄変動処理（Ｓ１０９）の詳細は図３５を参照して後述し、スルーゲート処理（Ｓ１１０）の詳細は図３６を参照して後述する。遊技球の発射に関する制御を実行する発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理

を実行し（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。発射制御処理（Ｓ１１１）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ワークＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用リングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【０２８７】

次に、図２１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０７）を説明する。図２１は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０７）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７と第３図柄表示装置８１とで同時に変動表示を可能に制御したり、判定結果を示す表示態様で停止表示させるたの制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）について説明する。

【０２８８】

特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）では、まず、大当たり遊技中であるか否か判定される（Ｓ２０１）。大当たり中であると判定された場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、この処理を終了する。一方、大当たり中でないと判定された場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄の変動表示中であるかが判定される（Ｓ２０２）。第１特別図柄の変動表示中であると判定された場合には（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理が実行される（Ｓ２０４）。第１特別図柄変動停止処理（図２３、Ｓ２０４）については、詳しく後述するが、変動表示中の第１特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に、第１抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理と、第２特別図柄が大当たりを示す図柄で変動停止され、第２抽選遊技の大当たり遊技が実行される場合に、変動表示中の第１特別図柄を仮停止する処理が実行される。

【０２８９】

一方、第１特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０２：Ｎｏ）、第１特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０３）。第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）については、詳しく後述するが、第１特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が実行される一方、仮停止されていない場合には、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。

【０２９０】

第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）が実行された後に、第２特別図柄が変動表示中であるか否かが判定される（Ｓ２０５）。第２特別図柄が変動表示中であると判定された場合には（Ｓ２０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）が実行される。第２特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）については、詳しく後述するが、第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２０４）と同様に、変動表示中の第２特別図柄の規定の変動時間が経過した場合に、第２抽選遊技の判定結果を示す図柄で変動表示を停止する処理と、第１特別図柄が大当たりを示す図柄で変動表示停止され、第１抽選遊技の大当たり遊技が実行される場合に、変動表示中の第２特別図柄を仮停止する処理が実行される。

【０２９１】

一方、第２特別図柄が変動表示中でないと判定された場合には（Ｓ２０５：Ｎｏ）、第２特別図柄変動開始処理が実行される（Ｓ２０６）。この第２特別図柄変動開始処理（図２６、Ｓ２０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）と同様に、第２特別図柄が仮停止されている場合には、変動表示再開するための処理が

実行される一方、仮停止されていない場合には、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。その後、この処理を終了する。

【０２９２】

次に、図２２を参照して、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）について説明する。図２２は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２０３）を示すフローチャートである。

【０２９３】

第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３０１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいか判別される（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別された場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０４）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０２９４】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理が実行される（Ｓ３０５）。第１特別図柄大当たり判定処理（図２３、Ｓ３０５）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃにシフトされた特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【０２９５】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０６）。第１特別図柄変動パターン選択処理（図２４、Ｓ３０６）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに格納された特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。

【０２９６】

次に、図２３を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）について説明する。図２３は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）を示すフローチャートである。

【０２９７】

第１特別図柄大当たり判定処理（図２３、Ｓ３０５）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。遊技状態が確変遊技状態（確変中）であるか否かが判別される（Ｓ４０２）。遊技状態が確変遊技状態であるか否かの判別は、確変フラグ（図示せず）がオンに設定されているか否かにより実行される。確変フラグがオンである（即ち、遊技状態が確変遊技状態（確変中））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０３）。一方、確変フラグがオフである（即ち、遊技状態が低確率遊技状態（確変中でない））と判別された場合には（Ｓ４０２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図１０（ｂ）参照）に基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４０４）。

【０２９８】

大当たりフラグ２０３ｏがオンであるか判別する（Ｓ４０５）。ここで、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりとなる変動が開始されている場合であることを示している。本実施形態では、この大当たりフラグ２０３ｏを第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して使用することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動が実行されないように構成している。このよう

に構成することで、短時間に大当たりが連続して発生して、遊技店側の損失が過剰に大きくなる不具合を抑制できる。

【０２９９】

Ｓ４０５において、大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合、即ち、第２特別図柄で大当たりとなる変動が開始されていないと判別した場合には（Ｓ４０５：Ｎｏ）、Ｓ４０３またはＳ４０４の処理で実行された抽選結果が大当たりであるか判別する（Ｓ４０６）。抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０６：Ｙｅｓ）、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ４０７）。その後、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定して（Ｓ４０８）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄を大当たり種別に基づいて設定する（Ｓ４０９）。その後、この処理を終了する。

【０３００】

一方、Ｓ４０５の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンであると判別された場合（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、またはＳ４０６の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４０６：Ｎｏ）、第１特別図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れを示す図柄を設定する（Ｓ４１０）。

【０３０１】

このように、実際に取得している特別図柄大当たり乱数Ｃ１の値に基づいた抽選結果が大当たりであったとしても、大当たりフラグ２０３ｏが既にオンに設定されている、即ち、第２特別図柄によって、大当たりとなる変動が開始されている場合には、強制的に外れの設定が第１特別図柄で実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とでは、大当たりとなる変動が同時に実行されることがなく、短期間のうちに、連続して大当たりとなる変動が開始されて、遊技店側の損害が過剰に多くなってしまう不具合を抑制できる。

【０３０２】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同時に大当たりとなる変動が実行されない構成としたが、それに限らず、同時に実行されるように構成してもよい。この場合には、第１特別図柄と第２特別図柄とでそれぞれ専用の大当たりフラグを設定すればよい。この場合には、他方の特別図柄で大当たり遊技が実行された場合には、一方の特別図柄の変動では、変動時間の計測を一時的に仮停止して、特別図柄を擬似的に変動したり、仮停止するように構成することが考えられる。

【０３０３】

次に、図２４を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）について説明する。図２４はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。

【０３０４】

第１特別図柄変動パターン選択処理（図２４、Ｓ３０６）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図２３、Ｓ３０５）において、第１特別図柄の大当たりが設定されているか判別する（Ｓ５０１）。大当たりであるか否かの判定は、Ｓ４０８の処理で大当たりが設定されているかにより判別される。ここでは、図示しない専用のフラグがオンに設定されていることで大当たりであるか否かを判別できるように構成されている。

【０３０５】

Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態（通常遊技状態、確変遊技状態、時短遊技状態のいずれか）に応じた第１特別図柄の当否判定結果が大当たりである変動パターン選択テーブル２０２ｄを設定する（Ｓ５０２）。大当たり種別テーブル２０２ｂ（図１０（ｂ）参照）より取得している特別当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５０３）。その後、Ｓ５０５の処理を実行する。一方、Ｓ５０１の処理において、第１特別図柄の外れが設定されていると判別した場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、遊技状態に応じた第１特別図柄の抽選結果が外れの変動パターン選択テーブル２０２ｄを設

定する（Ｓ５０４）。その後、Ｓ５０５の処理を実行する。
【０３０６】
Ｓ５０５の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて、設定されている変動パターン選択テーブル２０２ｄより変動パターンを選択する（Ｓ５０５）。選択した変動パターンを示す特図１変動パターンコマンドを生成（設定）する（Ｓ５０６）。選択した変動パターンに基づいて、特図１変動時間カウンタ２０３ｒにカウンタ値を設定する（Ｓ５０７）。その後、この処理を終了する。
【０３０７】
次に、図２５を参照して、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）について説明する。図２５はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２０４）を示すフローチャートである。
【０３０８】
第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２０４）では、まず、第１変動停止フラグ２０３ｐがオンに設定されているか判別される（Ｓ６０１）。第１変動停止フラグ２０３ｐがオフに設定されていると判別された場合には（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第１特別図柄の残り変動時間を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｒを減算して更新する（Ｓ６０２）。更新した特別１変動時間カウンタ２０３ｒの値が０であるか、即ち、第１特別図柄の変動終了タイミングであるかが判別される（Ｓ６０３）。変動終了タイミングでないと判別された場合には（Ｓ６０３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、Ｓ６０３の処理において、変動時間終了タイミングであると判別した場合には（Ｓ６０３：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄に対して大当たりが設定されているか判別される（Ｓ６０４）。第１特別図柄に対して大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の仮停止を設定するための特図２変動停止フラグ２０３ｑがオンに設定される（Ｓ６０５）。特図２変動停止フラグ２０３ｑがオンであることを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ６０６）その後、選択されている大当たり種別に基づいた大当たり遊技の開始が設定される（Ｓ６０７）。その後、Ｓ６１０の処理へ移行する。
【０３０９】
一方、Ｓ６０４の処理において、変動中の第１特別図柄に対して外れが設定されていると判別された場合には（Ｓ６０４：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｋが０であるか判別される（Ｓ６０８）。時短カウンタ２０３ｋが０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ６０８：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｋの値より１減算して更新する（Ｓ６０９）。その後、Ｓ６１０の処理へ移行する。一方、Ｓ６０８の処理において、時短カウンタ２０３ｋが０であると判別した場合には（Ｓ６０８：Ｎｏ）、Ｓ６１０の処理へ移行する。
【０３１０】
Ｓ６１０の処理では、第３図柄表示装置８１に表示されている第１特別図柄に対応する主図柄を確定停止させることを指示するための特図１確定コマンドを設定する（Ｓ６１０）。第１図柄表示装置３７に変動表示されている第１特別図柄の変動停止が設定される（Ｓ６１１）。時短カウンタ２０３ｋが初期値である０にリセットされる（Ｓ６１２）。その後、この処理を終了する。
【０３１１】
一方、Ｓ６０１の処理において、特図１変動停止フラグ２０３ｐがオンであると判別された場合には、特図１変動停止フラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ６１３）、特図１変動停止フラグ２０３ｐがオフであることを示す特図１変動停止コマンドが設定される（Ｓ６１４）。その後、この処理を終了する。
【０３１２】
このように構成することで、第１特別図柄で大当たりとなり大当たり遊技が開始される場合には、第２特別図柄を仮停止するように設定することができる。その後、大当たり遊技が終了した後には、変動中の第２特別図柄に対して、残りの変動時間を変動再開することができる。よって、第１特別図柄と第２特別図柄とが同時に変動することが可能な構成であっても、一方の特別図柄が大当たりすると変動中の他方を仮停止させて大当たり遊技

が終了するまで待機させることで、遊技者に大当たり遊技に集中させることができる。

【０３１３】

次に、図２６を参照して、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）について説明する。図２６はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２０６）を示すフローチャートである。

【０３１４】

第２特別図柄変動開始処理（図２６、Ｓ２０６）では、上記した、第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ２０３）に対して、Ｓ３０１～Ｓ３０６までの各処理の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０６）がＳ７０１～Ｓ７１０までの各処理では、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）に、それぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０３１５】

次に、図２１を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２６、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）について説明する。図２７はこの第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ７０５）を示すフローチャートである。

【０３１６】

第２特別図柄大当たり判定処理（図２７、Ｓ７０５）では、上記した、第１特別図柄大当たり判定処理（図２３、Ｓ３０５）に対して、Ｓ４０１の処理に対して、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃがＳ８０１の処理では、第２特別図柄保留球実行エリア２０３ｄに、Ｓ４０８の処理に対して、特図１（第１特別図柄）がＳ８０８の処理では、特図２（第２特別図柄）に、Ｓ４０９およびＳ４１０の処理に対して、第１特別図柄がＳ８０９およびＳ８１０の処理では、第２特別図柄にそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０３１７】

次に、図２８を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図２６、Ｓ２０６）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）について説明する。図２８はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ７０６）を示すフローチャートである。

【０３１８】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図２８、Ｓ７０６）では、上記した、第１特別図柄変動パターン選択処理（図２４、Ｓ３０６）の、Ｓ５０１の処理に対して、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）がＳ９０１の処理では、特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に、Ｓ５０６～Ｓ５０７までの各処理に対して、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）、特図１変動時間カウンタ２０３ｒがＳ９０６～Ｓ９０７の各処理に対して特図２変動パターンコマンド、特図２変動時間カウンタ２０３ｓにそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０３１９】

次に、図２９を参照して、特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）について説明する。図２９はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２０７）を示すフローチャートである。

【０３２０】

第２特別図柄変動停止処理（図２９、Ｓ２０７）では、上記した、第１特別図柄変動停止処理（図２５、Ｓ２０４）に対して、Ｓ６０１～Ｓ６０２までの各処理の、特図１変動停止フラグ２０３ｐ、特図１変動時間カウンタ２０３ｒがＳ１００１～Ｓ１００２までの各処理では、特図２変動停止フラグ２０３ｑ、特図２変動時間カウンタ２０３ｓにそれぞれ変更され、Ｓ６０３の処理では、第１特別図柄の変動時間が終了タイミングであるかを判別しているがＳ１００３の処理では、第２特別図柄の変動時間が終了タイミングである

かを判別しており、Ｓ６０４～Ｓ６０７，Ｓ６１０～Ｓ６１１までの各処理に対して、特図１（第１特別図柄）、特図２変動停止フラグ２０３ｑ、特図２変動停止コマンド、第１特別図柄の大当たりの開始、特図１確定コマンドがＳ１００４～Ｓ１００５，Ｓ１００９～Ｓ１０１０では、特図２（第２特別図柄）、特図１変動停止フラグ２０３ｐ、特図１変動停止コマンド、第２特別図柄の大当たりの開始、特図２確定コマンドにそれぞれ変更される点を除いては同一であるので、その説明は省略する。

【０３２１】

このように、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【０３２２】

また、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第１または第２特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が仮停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

【０３２３】

また、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【０３２４】

次に、図３０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０８）を説明する。図３０は、この始動入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図３０、Ｓ１０８）は、第１始動口６４または第２始動口６４０に遊技球が入賞したか判別して、入賞した場合には、保留上限個数（第１始動口６４、第２始動口６４０それぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ格納する処理である。また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理が実行される。以下、始動入賞処理（図３０、Ｓ１０８）について説明する。

【０３２５】

始動入賞処理（図３０、Ｓ１０８）では、まず、球が第１始動口６４に入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１１０１）。ここでは、第１始動口６４への入賞を検出する。球が第１始動口６４に入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が取得される（Ｓ１１０２）。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別される（Ｓ１１０３）。これは、第１始動口６４に対する保留個数の上限値である４個未満であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）は４未満であるか判別された場合には（Ｓ１１０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）に１加算される（１１０４）。音声ランプ制御装置１１３に対して保留個数を通知するための保留球数コマンドが設定される（Ｓ１１０５）。各種カウンタ値である、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリア２０３ｃの特別当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１、特別当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４に各々保留（格納）する（Ｓ１１０６）。

【０３２６】
次に、第１先読み処理が実行される（Ｓ１１０７）。第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）については、詳しく後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値に基づく変動表示開始順序が記憶されている第１特別図柄と第２特別図柄とを合わせて何番目であるかを事前に判別し、さらにその変動表示順序と記憶されている各カウンタ値とから当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。
【０３２７】
次に、Ｓ１１０８～Ｓ１１１４までの各処理については、Ｓ１１０１～Ｓ１１０７までの各処理で実行された第１始動口６４への遊技球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２始動口６４０に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。
【０３２８】
次に、図３１を参照して、始動入賞処理（図２０、Ｓ１０８）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１１０７）について説明する。図３１は、この第１先読み処理（Ｓ１１０７）を示すフローチャートである。
【０３２９】
第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値が読み出される（Ｓ１１２１）。読み出したデータを並び替え保留記憶エリア２０３ｔの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶され、その新たに記憶された保留データ（各カウンタ値）に基づく変動表示が開始される変動表示開始時間が算出される（Ｓ１１２２）。
【０３３０】
この変動開始時間は、図１８に示すように、新たに記憶された保留データに対応する変動表示中の特別図柄（第１始動口６４に基づく保留データであれば、第１特別図柄、第２始動口６４０に基づく保留データであれば、第２特別図柄）の残り変動時間と、新たに記憶された保留データと同じ始動口６４，６４０に基づいて先に記憶された各保留データの決定されている変動時間をそれぞれ加算することにより算出される。
【０３３１】
ここで、新たに記憶された保留データと同じ始動口に基づいて先に記憶された各保留データとは、新たに記憶された保留データが第１始動口６４に基づく保留データであれば、先に記憶されている第１始動口６４に基づく（第１特別図柄に対応する）保留データ、一方、新たに記憶された保留データが第２始動口６４０に基づく保留データであれば、先に記憶されている第２始動口６４０に基づく（第２特別図柄に対応する）保留データのことである。
【０３３２】
変動表示開始時間が算出されると、並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶されている全ての保留データの変動表示開始時間の早い順に並び替え後の順序が再付番される（Ｓ１１２３）。ここで、変動表示開始時間の再付番については、本実施形態では、全ての保留データに付いて再付番を行ったが、それに限らず、前回と変動表示開始順序が入れ替わった場合、即ち、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序が先に記憶されている保留データの変動表示開始順序に割り込まれる場合に、その変更となる順序のみ再付番するように構成しても当然よい。
【０３３３】
新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が高確率遊技状態であるかが判別される（Ｓ１１２４）。変動開始する時の遊技状態については、新たに記憶された保留データが変動開始する時までに停止するものの先読み確変フラグ２０３ｔ６がオンの物があり、且つ、その後、１５Ｒ通常大当たりで停止する保留がないかについて判別するこ

とで判別される。新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が高確率遊技状態であると判別された場合には（Ｓ１１２４：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶する（Ｓ１１２５）。一方、新たに記憶された保留データが変動開始する時の遊技状態が低確率遊技状態（通常遊技状態）であると判別された場合には（Ｓ１１２４：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａの大当たり判定値に基づいて、第１特別図柄の当否を予測して、その判定結果を該当する並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶する（Ｓ１１２７）。

【０３３４】

第１先読み更新処理を実行する（Ｓ１１２７）。第１先読み更新処理（図３２、Ｓ１１２７）については、詳しく後述するが、実際に変動表示開始される順序で、並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶された保留データ（各種カウンタ値）の当否判定結果に基づいて、大当たり種別（確変か否か）、変動パターン（変動時間）が記憶（更新）される。

【０３３５】

次に、図３２を参照して、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）の一処理である第１先読み更新処理（Ｓ１１２７）について説明する。図３２は、この第１先読み更新処理（Ｓ１１２７）を示すフローチャートである。

【０３３６】

第１先読み更新処理（図３２、Ｓ１１２７）では、まず、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）におけるＳ１１２５またはＳ１１２７の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったか判別される（Ｓ１１３１）。第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）におけるＳ１１２５またはＳ１２７の処理で予測した当否判定結果は大当たりであったと判別された場合には（Ｓ１１３１：Ｙｅｓ）、予測した大当たりは大当たりＡまたは大当たりＣであったか判別される（Ｓ１１３２）。予測した大当たりが大当たりＡまたは大当たりＣであると判別された場合には（Ｓ１１３２：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データに対応した並び替え保留記憶エリア２０３ｔの先読み確変フラグ２０３ｔ６をオンに設定する（Ｓ１１３３）。なお、先読み確変フラグ２０３ｔ６は、上位の保留エリアへデータがシフトされて記憶される場合に、シフトされる前の保留エリアのデータは０クリアされるので、そこでオフに設定される。つまり、一度、オンに設定された先読み確変フラグ２０３ｔ６は、順に保留エリアをシフトされ、変動中データ記憶領域において、次の新たなデータがシフトされて上書き（０クリア）されることによりオフに設定される。

【０３３７】

一方、予測した大当たりが大当たりＡまたは大当たりＣでないと判別された場合には（Ｓ１１３２：Ｎｏ）、Ｓ１１３４の処理が実行される。

【０３３８】

変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、特別当たり変動パターンテーブル２０２ｄより、新たに記憶された保留データの変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定される変動パターンが予測される（Ｓ１１３４）。

【０３３９】

一方、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）におけるＳ１１２５の処理で予測した当否判定結果が外れであると判別された場合には（Ｓ１１３１：Ｎｏ）、変動表示開始時の遊技状態（確変または時短中であるか否か）に対応した、変動パターンテーブル２０２ｅより、新たに記憶された保留データの変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて変動表示開始時に決定される変動パターンが予測される（Ｓ１１３５）。

【０３４０】

予測した当否、停止種別、及び変動パターンが並び替え保留記憶エリア２０３ｔの入賞順序に対応したエリアに（新たに記憶された保留データに対応して）記憶される（Ｓ１１３６）。並び替え保留記憶エリア２０３ｔに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶され

たか判別される（Ｓ１１３７）。並び替え保留記憶エリア２０３ｔに新たに記憶された保留データの変動表示開始順序は、先に記憶されていた変動表示開始順序に割り込ませて（順序を変えて）記憶されたと判別された場合には（Ｓ１１３７：Ｙｅｓ）、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序の後の保留データ（新たに記憶された保留データに対応する特別図柄が変動停止した後に変動開始する順序の保留データ）について、再度、当否、停止種別、変動パターンを予測し、更新する（Ｓ１１３８）。並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶されている全ての保留データに対応する当否、停止種別、変動パターン、入賞順序、変動表示開始順序、先読み確変フラグ２０３ｔ６に基づいて、その各データを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための入賞コマンドが各保留データ毎に生成される（Ｓ１１３９）。

【０３４１】

このように、遊技球が第１始動口６４または第２始動口６４０に入賞し、対応する特別図柄を変動表示開始できるまで保留されると、変動表示開始前に、その当否判定や選択される変動パターンの決定等が実行され、保留の中における変動開始順序も算出される。よって、保留図柄表示が表示されると、遊技者の操作により、変動開始順に保留図柄表示を並び替えることができる。

【０３４２】

また、新たに保留が記憶され、その保留により変動開始する順序が変更される（新たに記憶された保留の変動開始順序が割り込まれて記憶される）と、再度、並び替え保留記憶エリア２０３ｔに記憶されている各保留エリアのうち、新たに記憶された保留が停止した後に変動開始となる保留に対して、当否判定、停止種別、変動パターンの更新がされるので、新たに保留が記憶されることで、変動開始時の遊技状態（高確率遊技状態であるか低確率遊技状態であるか）が変わる場合にも、正確なデータに更新することができる。

【０３４３】

なお、本実施形態では、新たに記憶された保留の変動開始順序が割り込まれ記憶された場合に、再度、保留エリアの保留データ（当否判定、停止種別、変動パターン）を再度更新したが、それに限らず、新たに保留が記憶された場合には、毎回、全ての保留エリアに対して、再度判定するようにしてもよい。このように構成することで、保留エリアのデータを新たに保留が記憶される毎に、更新することができ、より正確なデータで常に構成することができる。

【０３４４】

次に、図３３を参照して、始動入賞処理（図３０、Ｓ１０８）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１１１４）について説明する。図３３は、この第２先読み処理（Ｓ１１１４）を示すフローチャートである。

【０３４５】

第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）は、上記した、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）が第１始動口６４に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、記憶されている保留データの変動表示開始順序を決定して、各種判定を行う処理であるのに対して、第２始動口６４０に入賞したことに基づく保留データを事前に先読みして、記憶されている保留データの変動表示開始順序を決定して、各種判定を行う処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。

【０３４６】

また、図３４に示した、第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）の一処理である第２先読み更新処理（Ｓ１１４７）についても、上記した、第１先読み更新処理（図３２、Ｓ１１２７）が第１始動口６４に入賞したことに基づく保留データの変動表示開始順序に基づいて、各種選択データを予測して、入賞コマンドを生成する処理であるのに対して、第２始動口６４０に入賞したことに基づく保留データの変動表示開始順序に基づいて、各種選択データを予測して、入賞コマンドを生成する処理である点で異なるのみで、同一の処理が実行されるので、詳細な説明は省略する。

【０３４７】

このように、第１始動口６４または第２始動口６４０に遊技球が入賞して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｂに各種カウンタ値が新たに記憶される（保留データが記憶される）と、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）が実行される。新たに記憶された保留データは、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）で、変動表示開始となる順序が先に並び替え保留球記憶エリア２０３ｔに記憶されている各保留データの変動表示開始時間と比較して決定されるので、記憶されている保留データが変動表示開始された場合の、遊技状態（確変中であるか否か）を正確に判別することができる。よって、当否判定結果や停止種別、変動表示される変動パターン等を正確に判定することができる。従って、次に、第１特別図柄保留球記憶エリア２０３ａまたは第１特別図柄保留球記憶エリア２０３ｂに新たに保留データが記憶された場合にも、第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）で予測された各保留データの変動時間（変動パターン）に基づいて、新たに記憶された保留データの変動表示開始時間を正確に予測することができる。その結果、正しい変動表示開始順序を予測することができる。

【０３４８】

また、新たに記憶された保留データの変動表示開始順序が、先に記憶されている保留データの変動表示開始順序に割り込んで（順序が早く）記憶される場合には、新たに記憶される保留データよりも後の変動表示開始順序の各保留データについては、再度、変動表示開始時の遊技状態が第１先読み処理（図３１、Ｓ１１０７）または第２先読み処理（図３３、Ｓ１１１４）で予測されて、当否、停止種別、変動パターンの予測（先読み）が行われるので、より正確な予測結果に基づいて、入賞コマンドを生成することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３は、正確な、記憶されている保留データの予測結果を入賞コマンドから把握することができる。

【０３４９】

次に、図３５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図３５は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０９）は、第２図柄表示装部８８において行う第２図柄の変動表示や、普通電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。

【０３５０】

この普通図柄変動処理（図３５、Ｓ１０９）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるか判別される。（Ｓ１１６１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示部８８において当たりを示す表示がなされてから普通電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中までが含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別された場合には（Ｓ１１６１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【０３５１】

一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１１６１：Ｎｏ）、第２図柄表示部８８の普通図柄が変動表示中であるか判別される（Ｓ１１６２）。普通図柄（第２図柄）が変動表示中であると判別された場合には（Ｓ１１６２：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８において実行している普通図柄の変動時間が経過したか判別される（Ｓ１１６３）。尚、ここでの変動時間は、第２図柄表示装部８８において変動表示が開始される前に、後述する、Ｓ１１８４の処理、Ｓ１１８５の処理によって予め設定された時間である。

【０３５２】

Ｓ１１６３の処理において、変動時間が経過していなければ（Ｓ１１６３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６３の処理において、変動表示している普通図柄の変動時間が経過していると判別された場合には（Ｓ１１６３：Ｙｅｓ）、第２図柄表示部８８の停止表示を設定する（Ｓ１１６４）。Ｓ１１６４の処理では、普通図柄の抽選が当たりとなって、Ｓ１１７８の処理により表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄

表示部８８には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定される。一方、普通図柄の抽選が外れとなって、Ｓ１１７７の処理により外れ時の表示態様が設定されていれば、第２図柄として第２図柄表示部８８には「×」図柄が、停止表示（点灯表示）されるように設定される。Ｓ１１６４の処理により、停止表示が設定されると、第２図柄表示部８８における変動表示が終了し、Ｓ１１７７の処理、Ｓ１１７８の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示部８８に停止表示（点灯表示）される。

【０３５３】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかが判別される（Ｓ１１６５）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別された場合には（Ｓ１１６５：Ｙｅｓ）、普通電動役物６４０ａの開閉制御開始が設定される（１１６６）。一方、今回の普通図柄の抽選結果は外れであると判別された場合には（Ｓ１１６５：Ｎｏ）、本処理を終了する。

【０３５４】

一方、Ｓ１１６２の処理において、普通図柄が変動表示中でないと判別された場合には（Ｓ１１６２：Ｎｏ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（普通図柄における変動表示の保留回数Ｍ）を取得する（Ｓ１１６７）。

【０３５５】

次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０よりも大きいか否かを判別される（Ｓ１１６８）。普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１６８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が０でないと判別された場合には（Ｓ１１６８：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１６９）。

【０３５６】

次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１７０）。Ｓ１１７０の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリア、普通図柄保留２→普通図柄保留１、普通図柄保留３→普通図柄保留２、普通図柄保留４→普通図柄保留４といった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア２０３ｉに格納されている普通当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１７１）。

【０３５７】

次に、時短カウンタ２０３ｋの値が１以上である（即ち、０でないか）判別される（Ｓ１１７２）。時短カウンタ２０３ｋの値が０である（即ち、時短中でない）と判別された場合には（Ｓ１１７２：Ｎｏ）、低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１０（ｄ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１１７３）。一方、時短カウンタ２０３ｋの値が０でない（即ち、時短中である）と判別された場合には（Ｓ１１７２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１１７４）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には（Ｓ１１７４：Ｙｅｓ）、Ｓ１１７３の処理が実行される。一方、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中でないと判別された場合には（Ｓ１１７４：Ｎｏ）、高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル（図１０（ｄ））の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得される（Ｓ１１７５）。

【０３５８】

次に、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりであるか判別される（Ｓ１１７６）。第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりでない（即ち、外れである）と判別された場合には（Ｓ１１７６：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様が設定される（Ｓ１１７７）。一方、第２図柄（普通図柄）の抽選結果が当たりである（即ち、当たりである）と判別された場合には（Ｓ１１７６：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様が設定される（Ｓ１１７８）。

【０３５９】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）である）か判別される（Ｓ１１７９）

。時短遊技中であると判別された場合には（Ｓ１１７９：Ｙｅｓ）、Ｓ１１８１の処理を実行する。時短遊技中でないと判別された場合には（Ｓ１１７９：Ｎｏ）、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であるか判別される（Ｓ１１８０）。第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり中であると判別された場合には、Ｓ１１８１の処理を実行する。

【０３６０】

Ｓ１１８１の処理では、普通電動役物６４０ａの羽根の開放時間が１ｓ、開放回数が２回に設定される（Ｓ１１８１）。一方、Ｓ１１８０の処理において、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中でない（即ち、低確率遊技状態である）と判別された場合には（Ｓ１１８０：Ｎｏ）、普通電動役物６４０ａの羽根の開放時間が０．２ｓ、開放回数が１回に設定される（Ｓ１１８２）。

【０３６１】

遊技状態が時短遊技状態中（確変遊技状態含む）である）か判別される（Ｓ１１８３）。時短中であると判別された場合には（Ｓ１１８３：Ｙｅｓ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が３ｓに設定される（Ｓ１１８４）。一方、時短中でないと判別された場合には（Ｓ１１８３：Ｎｏ）、普通図柄（第２図柄）の変動時間が３０ｓに設定される（Ｓ１１８５）。Ｓ１１８４、Ｓ１１８５の処理が実行された後には、この処理を終了する。

【０３６２】

次に、図３６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）を説明する。図３６は、このスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１１０）は、タイマ割込処理（図２０参照）の中で実行され、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したかを判断し、遊技球の通過があった場合に、普通当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し保留するための処理である。

【０３６３】

スルーゲート通過処理（図３６、Ｓ１１０）では、まず、球が普通図柄始動口（ゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１１９１）。ここでは、普通図柄始動口６７を遊技球が通過したことを3回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口６７を通過したと判定されると（Ｓ１１９１：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を取得する（Ｓ１１９２）。そして、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判定する（Ｓ１１９３）。

【０３６４】

球が普通図柄始動口（ゲート）６７を通過していないか（Ｓ１１９１：Ｎｏ）、或いは、球が普通図柄始動口６７を通過していても普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満でなければ（Ｓ１１９３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、球が普通図柄始動口６７を通過し（Ｓ１１９１：Ｙｅｓ）、且つ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）が４未満であれば（Ｓ１１９３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｇの値（Ｍ）を１加算する（Ｓ１１９４）。そして、上述したタイマ割込処理のＳ１０６で更新した普通当たり乱数カウンタＣ４の値と、第１普通図柄フラグとをＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｈの空き保留エリア（普通図柄保留１～普通図柄保留４）のうち最初のエリアに格納する（Ｓ１１９５）。尚、Ｓ１１９５の処理では、普通図柄保留球カウンタ２０３ｇの値を参照し、その値が０であれば、普通図柄保留１のエリアを最初のエリアとする。同様に、その値が１であれば普通図柄保留２のエリアを、その値が２であれば普通図柄保留３のエリアを、その値が３であれば普通図柄保留４のエリアを、それぞれ最初のエリアとする。

【０３６５】

次に、図３７を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図２０参照）内の一処理である変動監視処理（Ｓ１１１）について説明する。図３７は、この変動監視処理（Ｓ１１１）の内容を示したフローチャートである。この変動

監視処理（Ｓ１１１）では、遊技者が遊技状態に対応した正しい遊技を行っているかを監視する処理が実行される。本実施形態では、通常遊技状態（低確率遊技状態）では、可変表示装置ユニット８０の左側を遊技球が通過する強さで遊技球を発射させる打ち方（以下、左打ち）で遊技を行う方法が正規の遊技方法となり、大当たり遊技中、時短遊技状態中、確変遊技状態中では、可変表示装置ユニット８０の右側を遊技球が通過する強さで遊技球を発射させる打ち方（以下、右打ち）で遊技を行う方法が正規の遊技方法となる。なお、通常遊技状態では、普通電動役物６４０ａが第２始動口６４０を塞いでいる状態が通常状態となり、右側の第１始動口６４への入賞率も左側の第１始動口６４よりも低く設定されているので、通常遊技状態に右打ちをすることは遊技者にとって不利な打ち方となる。よって、正しい打ち方で遊技しているかを監視することで、遊技者に不利となることを低減することができる。また、不正に右打ちして、第２始動口６４０へ入賞させることを監視することができ、不正による被害を低減できる。

【０３６６】

変動監視処理（図３７、Ｓ１１１）では、まず、第１特別図柄または第２特別図柄の大当たり遊技中であるかが判別される（Ｓ１２０１）。大当たり遊技中でないと判別された場合には（Ｓ１２０１：Ｎｏ）、確変遊技状態または時短遊技状態中であるか判別される（Ｓ１２０２）。確変遊技状態または時短遊技状態中であると判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄が変動停止しているか判別される（Ｓ１２０３）。第１特別図柄が変動停止中であると判別された場合には（Ｓ１２０３）、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定される（Ｓ１２０４）。その後、この処理を終了する。ここで、異常監視フラグ２０３ｖは、遊技者が遊技状態に対応した正しい遊技方法（左打ち又は右打ち）で遊技を行っているか否かを判別するためのフラグである。後述するが、この異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されている時間が所定時間以上（例えば、２０秒間以上）となると、異常報知コマンドが設定されて、そのコマンドにより音声ランプ制御装置１１３より異常報知（第３図柄表示装置８１に異常であることを示す文字（例えば、正しい遊技方法を示唆する文字表示（右打ちしてください等）が実行され、音声によりエラー音や正しい遊技への指示音声が出力され、ホールコンピュータへの異常信号が出力される））が実行される。

【０３６７】

このように、確変遊技状態または時短状態中である場合には、正しい遊技方法では、右打ち遊技されて第１特別図柄と第２特別図柄とがそれぞれ変動表示可能となる状態であるが、第１特別図柄が一定時間変動表示していないと、異常報知することにより遊技者にとって不利となる第１特別図柄が変動表示しないように遊技を行う不正な遊技が行われているかを監視することができる。よって、不正を早期に発見することができ、遊技店の損害を低減することができる。

【０３６８】

一方、Ｓ１２０１の処理において、大当たり遊技中であると判別された場合（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、Ｓ１２０３において、第１特別図柄が変動中であると判別された場合（Ｓ１２０３：Ｎｏ）には、異常監視フラグ２０３ｖがオフに設定される（Ｓ１２０５）。

【０３６９】

一方、Ｓ１２０２の処理において確変遊技状態中または時短遊技状態中でないと判別された場合には（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、普通図柄（第２図柄）の変動表示中であるか判別される（Ｓ１２０６）。普通図柄の変動表示中であると判別された場合には（Ｓ１２０６：Ｙｅｓ）、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定される（Ｓ１２０４）。

【０３７０】

このように、右打ち遊技が実行されない通常遊技状態に、右打ち遊技でのみ変動が可能である普通図柄が変動表示している場合には、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定される。なお、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されたまま２０秒経過すると異常警報コマンドが設定されるが、大当たり遊技後や、時短遊技、確変遊技が終了した後に、普通図柄の保留球（最大４球）が記憶されている状態では、左打ち状態に移行しても普通図柄が

変動表示しているため、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されるが、その場合には普通図柄の変動時間は、３秒間であるので、異常警報コマンドが設定される前に異常監視フラグ２０３ｖがオフに設定されることとなる。これにより、正しい遊技方法で遊技を行っているのに、異常報知が実行される不具合を抑制できる。

【０３７１】

一方、Ｓ１２０６の処理において、普通図柄の停止中であると判別された場合には（Ｓ１２０６：Ｎｏ）、第２特別図柄が変動表示中であるか判別される（Ｓ１２０７）。第２特別図柄が変動中であると判別した場合には（Ｓ１２０７：Ｙｅｓ）、異常監視フラグ２０３ｖをオンに設定する（Ｓ１２０４）。

【０３７２】

このように、遊技状態が時短遊技状態または確変遊技状態でない、即ち、通常遊技状態である場合には、左打ちで遊技を行うことが正規の遊技方法であるが、右打ちした場合に変動表示可能となる第２特別図柄が変動中であれば、誤った遊技方法で遊技をしていることとなる。よって、異常監視フラグ２０３ｖをオンに設定することで、所定時間（本実施形態では、２０秒）以上、異常監視フラグ２０３ｖがオンで設定されていると異常報知が実行されるので、不正な遊技をより早期に発見できる。従って、不正による遊技店の被害を低減することができる。

【０３７３】

一方、Ｓ１２０７の処理において、第２特別図柄が変動停止中であると判別した場合には（Ｓ１２０７：Ｎｏ）、異常監視フラグ２０３ｖをオフに設定する。その後、この処理を終了する。なお、この変動監視処理（Ｓ１１１）において、普通図柄、第１特別図柄、第２特別図柄が停止中であるかの判別は、保留球が記憶されていない状態で変動停止している状態である。保留球が記憶されている状態で、一時的な停止状態（変動停止から次の保留球による変動開始までの停止状態）は変動停止中ではなく、変動中と判別される。

【０３７４】

ここで、遊技状態が通常遊技状態であり、第２特別図柄が変動停止している場合には、正しい遊技方法である左打ちで遊技が行われているので、異常監視フラグ２０３ｖがオフに設定され、後述する異常警報コマンドが設定されることが回避される。よって、遊技者が悪気なく誤った遊技方法で短時間遊技を行ってしまったとしても直ちには、異常報知がされないので、遊技者が異常報知により不快な思いをしてしまうことを抑制できる。

【０３７５】

次に、図３８を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるタイマ割込処理（図２０参照）内の一処理である不正監視処理（Ｓ１１２）について説明する。図３８は、この不正監視処理（Ｓ１１２）の内容を示したフローチャートである。不正監視処理（図３８、Ｓ１１２）では、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されている時間を計時して、所定時間以上（本実施形態では、２０秒以上）となると、異常警報コマンドを設定する処理が実行される。

【０３７６】

不正監視処理（図３８、Ｓ１１２）では、まず、異常監視フラグ２０３ｖがオンであるか判別する（Ｓ１２１１）。異常監視フラグ２０３ｖがオンであると判別された場合には（Ｓ１２１１：Ｙｅｓ）、異常監視カウンタ２０３ｗを１加算して更新する（Ｓ１２１２）。異常監視カウンタ２０３ｗが上限値（本実施形態では、２０秒に対応するカウンタ値）以上であるか判別される（Ｓ１２１３）。異常監視カウンタ２０３ｗが上限値未満であると判別された場合には（Ｓ１２１３：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、異常監視カウンタ２０３ｗが上限値以上であると判別された場合には（Ｓ１２１３：Ｙｅｓ）、異常警報コマンドを設定する（Ｓ１２１４）。その後、この処理を終了する。

【０３７７】

この異常警報コマンドは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行するタイマ割込処理（図２０参照）の外部出力処理（Ｓ１０１）により音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。音声ランプ制御装置１１３では、この異常警報コマンドを受信すると、第３図

柄表示装置８１や、音声出力装置２２６に異常警報の態様を出力させる処理が実行される。これにより、不正や不具合を早期に発見することができる。

【０３７８】

また、異常監視フラグ２０３ｖがオンに設定されてから所定時間（本実施形態では、２０秒）以上、オンに設定され続けられた場合に、異常警報コマンドが設定されるように構成することで、遊技状態の切り替わり時等に短時間（２０秒未満）の間だけ、正規の遊技方法で遊技が行われない期間（例えば、右打ち状態から左打ち状態に切り替える期間）があったとしても直ちに、異常警報が出力されないので、遊技者が不快な思いをしてしまう不具合を抑制できる。

【０３７９】

なお、本実施形態では、所定時間は２０秒としたが、それに限られるものではなく、遊技状態の切り替わりにおいて、通常の遊技をしていて必要な切替時間よりも長い時間で所定時間を構成すればよい。このように、構成することで、遊技者が遊技操作を変更している間に誤って異常警報が出力してしまう不具合を抑制できる。

【０３８０】

一方、Ｓ１２１１の処理において、異常監視フラグ２０３ｖがオフであると判別された場合には（Ｓ１２１１：Ｎｏ）、異常監視カウンタ２０３ｗを初期値である０にリセットする処理が実行される。その後、この処理を終了する。

【０３８１】

このように、異常監視フラグ２０３ｖがオフであると判別されると、異常監視カウンタ２０３ｗの値が初期値にリセットされるので、異常警報コマンドが設定される処理が回避され、正規の遊技方法で遊技を行っているのに、異常警報が出力される不具合を抑制できる。

【０３８２】

図３９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ１２２１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。

【０３８３】

なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。

【０３８４】

次に、図４０を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４０は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。

【０３８５】

この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図４０）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１２３１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１２３２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１２３３）。

【０３８６】

その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１２３４）、オンされていれば（Ｓ１２３４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２４０へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされていなければ（Ｓ１２３４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（１２３５）、記憶されていなければ（Ｓ１２３５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１１１０へ移行する。

【０３８７】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１２３５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１２３６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１２３７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１２４０へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。

【０３８８】

Ｓ１２４０の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１２４０）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１２４１、Ｓ１２４２）を実行する。

【０３８９】

上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１２４１、Ｓ１２４２）を実行する。

【０３９０】

また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１２４１、Ｓ１２４２）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１２４１、Ｓ１２４２）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１２４１）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１２４２）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１２４３の処理へ移行する。

【０３９１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ（図３、１２２）がオンされておらず（Ｓ１２３４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１２３５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１２３７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１２３８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１２３９）、Ｓ１２４３の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０３９２】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１２４３）。その後、割込みを許可する（Ｓ１２４４）。そして、後述するメイン処理（Ｓ１２５０）に移行する。

【０３９３】

次に、図４１を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（Ｓ１２５０）について説明する。図４１は、このメイン処理（Ｓ１２５０）を示すフローチャートである。このメイン処理（Ｓ１２５０）では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０３９４】

メイン処理（図４１、Ｓ１２５０）においては、まず、タイマ割込処理（図２０参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１２５１）。

【０３９５】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１２５２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納する。

【０３９６】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１２５３）を実行する。Ｓ１２５３の処理が実行された後には、確変設定処理が実行される（Ｓ１２５４）。この確変設定処理（Ｓ１２５４）については、図４２を参照して、後述するが、大当たりＡまたは大当たりＣが実行されている場合に第２特定入球口（図示せず）に遊技球が入球したかを判別して、入球した場合には、大当たり遊技後の遊技状態を確変遊技状態に設定することを示すデータを大当たり後状態設定エリアに設定する処理が実行される。

【０３９７】

確変設定処理（Ｓ１２５４）が実行されると、大当たり制御処理が実行される（Ｓ１２５５）。この大当たり制御処理（Ｓ１２５５）については、図４３を参照して、詳細について後述するが、大当たり遊技における第１可変入賞装置６５、第２可変入賞装置６５０の作動を設定する処理が実行される。

【０３９８】

大当たり遊技処理（Ｓ１２５５）が実行された後には、電動役物開閉処理が実行される（Ｓ１２５６）。この電動役物開閉処理（Ｓ１２５６）では、普通電動役物６４０ａの開閉処理が実行される。その後、第１図柄表示装置３７の表示制御処理が実行される（Ｓ１２５７）。

【０３９９】

次に、第２図柄表示部８８による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１２５８）。簡単に説明すると、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示部８８にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、普通当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると、普通電動役物６４０ａが所定時間開放される。

【０４００】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１２５９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１２５９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち前回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１２６０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１２６０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１２５１へ移行し、上述したＳ１２５１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０４０１】

一方、前回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１２６０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残

余時間内において、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１及び普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１２６１，Ｓ１２６２）。

【０４０２】

まず、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１２６１）。具体的には、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９、２３９）に達した際、０にクリアする。そして、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファにそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１２５２の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１２６２）。

【０４０３】

ここで、Ｓ１２５１～Ｓ１２５８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動表示する。故に、かかる残余時間を使用して初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と普通初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、特別当たり乱数カウンタＣ１の初期値、普通当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。

【０４０４】

また、Ｓ１２５６の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１２５９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図４０のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１２６３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１２６３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１２６４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１２６５）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１２６６）、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。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０４０５】

なお、Ｓ１２５９の処理は、Ｓ１２５１～Ｓ１２５８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１２６１とＳ１２６２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１２５１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１２５１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１３０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１２５１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。

【０４０６】

次に、図４２を参照して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図４１、Ｓ１２５０）内の一処理である確変設定処理（Ｓ１２５４）について説明する。図４２は、この確変設定処理（Ｓ１２５４）の内容を示したフローチャートである。

【０４０７】

確変設定処理（図４２、Ｓ１２５４）では、まず、大当たりＡまたは大当たりＣの大当たり遊技が実行されているタイミングであるか判別される（Ｓ１２６１）。大当たりＡま

たは大当たりＣが実行されているタイミングでないと判別された場合には（Ｓ１２６１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、大当たりＡまたは大当たりＣが実行されているタイミングであると判別された場合には、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球したか判別される（Ｓ１２６２）。第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球したと判別された場合には（Ｓ１２６２：Ｙｅｓ）、大当たり後状態エリア２０３ｍに確変の設定データを設定する（Ｓ１２６３）。その後、第２特定入球口６５０ａに入球したことを音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための入球報知コマンドが設定される。なお、ここで大当たり後状態エリア２０３ｍは、デフォルトの設定では、時短遊技状態が設定されており、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球することにより確変遊技状態を設定するためのデータに書き換えられる。確変遊技状態が設定されると、自動的にデフォルトの時短遊技状態のデータに書き換えられる。

【０４０８】

これにより、第２特定入球口６５０ａに遊技球が入球しなかった場合には、大当たり主別に関わらず、大当たり遊技後に自動的に時短遊技状態が設定されるので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。

【０４０９】

また、後述するが、入球報知コマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信すると、第３図柄表示装置８１や音声出力装置２２６によって、確変遊技状態が付与されることを報知する報知態様が出力されるように制御される。これにより、遊技者にわかり易く、大当たり遊技後の遊技状態を報知することができる。

次に、図３４から図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（Ｓ１４００）とがある。

【０４１０】

まず、図３４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３４は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０４１１】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１３０１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ１４１８の電源断処理（図３５参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ１３０２）。図３５を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３５、Ｓ１４１５参照）、Ｓ１４１８の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ１４１８の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０４１２】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１４１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ１３０３）。

【０４１３】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定

の領域には、Ｓ１３０６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、Ｓ１３０８へ移行する。

【０４１４】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、Ｓ１３０４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１４１８の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ１３０３：Ｎｏ）、Ｓ１３０８へ移行する。

【０４１５】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ１４１８の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ１３０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０４１６】

Ｓ１３０４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ１３０４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０４１７】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ１３０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ１３０６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ１３０５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ１３０７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０４１８】

Ｓ１３０８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ１３０８）。電源断フラグはＳ１４１８の電源断処理の実行時にオンされる（図３５、Ｓ１４１７参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ１４１８の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ１３０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ１４１８の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ１３０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ１１０９）

、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ１３１０）、割込み許可を設定して（Ｓ１１１３）、メイン処理（Ｓ１４００）へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０４１９】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ１３０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ１３０４からＳ１３０６の処理を経由してＳ１３０８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ１３０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ１３０９をスキップして、処理をＳ１３１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ１３１０）。

【０４２０】

なお、Ｓ１３０９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ１３０４からＳ１３０６の処理を経由してＳ１３０８の処理へ至った場合には、Ｓ１３０４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０４２１】

次に、図３５を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）について説明する。図３５は、このメイン処理（Ｓ１４００）を示したフローチャートである。メイン処理（Ｓ１４００）が実行されると、まず、該メイン処理（Ｓ１４００）が開始されてから、又は、前回Ｓ１４０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ１４０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ１４０１：Ｎｏ）、Ｓ１４０２～Ｓ１４１０の処理を行わずにＳ１４１１の処理へ移行する。Ｓ１４０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ１４０２～Ｓ１４１０が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ１４１１の変動表示処理やＳ１４１２のコマンド判定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ１４１４の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ１４１４の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０４２２】

Ｓ１４０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ１４０３～Ｓ１４１４の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ１４０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ１４０９の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ１４０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ１４０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ１４０５の処理へ移行する。

【０４２３】

Ｓ１４０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ１４０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。保留個数

表示更新処理（Ｓ１４０６）では、詳しくは、後述するが、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータに基づいて、第３図柄表示装置８１の保留図柄表示の表示を更新する処理が実行される。

【０４２４】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ１４０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０４２５】

また、後述する並び替え可能期間（大当たり遊技中と保留の無い状態とを省く期間）に枠ボタン２２が押された場合は、保留の成立順で表示されていた保留図柄表示が、変動表示開始順に並び替えられて表示させられる。

【０４２６】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ１４０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ１４０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０４２７】

Ｓ１４０９の処理後、液晶演出実行管理処理が実行される（Ｓ１４１０）。この後、Ｓ１４１１の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ１４０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ１４０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０４２８】

Ｓ１４１１の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図３８を参照して後述する。

【０４２９】

変動表示設定処理（Ｓ１４１１）の後、仮変動停止処理が実行される（Ｓ１４１２）。この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）は、主制御装置１１０から第１特別図柄を仮停止することを示す仮第１変動停止コマンドまたは第２特別図柄を仮停止することを示す仮第２変動停止コマンドを受信したことに基づいて、その第１特別図柄または第２特別図柄を仮停止するための処理を実行する。この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）の詳細については、図３９を参照して後述する。

【０４３０】

仮変動停止処理（Ｓ１４１２）の後、保留並び替え処理が実行される（Ｓ１４１３）。この保留並び替え処理は、主制御装置１１０から出力される入賞コマンドに基づいて、保留図柄表示を入賞順から変動表示開始順で、遊技者がボタン操作したことに基づいて、並び替えて表示する処理を実行する。この保留並び替え処理（Ｓ１４１３）の詳細については、図４０を参照して後述する。

【０４３１】

保留並び替え処理（Ｓ１４１３）の後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ１４１４）。このコマンド判定処理の詳細につ

いては、図３６を参照して後述する。

【０４３２】

Ｓ１４１４の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ１４１５）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ１４１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１４１５：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ１４１７）、電源断処理を実行する（Ｓ１４１８）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ１４１９）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０４３３】

一方、Ｓ１４１５の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１４１５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ１４１６）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ１４１６：Ｎｏ）、Ｓ１４０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理（Ｓ１４００）が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ１４１６：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理（Ｓ１４００）が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０４３４】

次に、図３６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ１４１４）について説明する。図３６は、このコマンド判定処理（Ｓ１４１４）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ１４１４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ１４１４）の詳細を説明する。

【０４３５】

コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１５０１）。ここで、特図１変動パターンコマンドは、第１特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図１変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｂ２がオンに設定される（Ｓ１５０２）。受信した特図１変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ１５０３）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに第１特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）において、表示制御装置１１４に対して第１特別図柄の変動表示演出の開始とその第１特別図柄の変動パターン種別とを通知する第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０４３６】

一方、特図１変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図２変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１５０５）。ここで、特図２変動パターンコマンドは、第２特別図柄を変動表示させるための変動表示態様を示す特別図柄である。そして、特図２変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３に設けられた特

図２変動開始フラグ２２３ｃ１がオンに設定される（Ｓ１５０５）。受信した特図２変動パターンコマンドから変動パターン種別を抽出する（Ｓ１５０６）。ここで抽出された変動パターン種別は、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに第２特別図柄の変動パターン種別であることを識別可能に記憶され、後述の変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）において、表示制御装置１１４に対して第２特別図柄の変動表示演出の開始とその第２特別図柄の変動パターン種別とを通知する第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。

【０４３７】

特図２変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より第１または第２停止種別コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５０７）。第１または第２停止種別コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５０７：Ｙｅｓ）、第１停止種別コマンドを受信した場合には、第１停止種別選択フラグがオンに設定される。第２停止種別コマンドを受信した場合には、第２停止種別選択フラグがオンに設定される。（Ｓ１５０８）。受信した第１停止種別コマンドまたは第２停止種別コマンドから停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たりのいずれか）が抽出される（Ｓ１５０６）。抽出した停止種別は、音声ランプ制御装置１１３にＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍに記憶される。なお、第１停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第１特別図柄の停止種別であることを識別可能に、第２停止種別コマンドから抽出された停止種別は、第２特別図柄の停止種別であることを識別可能にそれぞれ記憶される。

【０４３８】

一方、第１または第２停止種別コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５０７：Ｎｏ）、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５１０）。保留球数コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球数カウンタｆの値（即ち、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示演出の保留球数）が抽出され、第１特別図柄の保留球数は、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１に格納され、第２特別図柄の保留球数は、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１に格納される（Ｓ１５１１）。

【０４３９】

ここで、保留球数コマンドは、球が第１始動口６３ａまたは第２始動口６３ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１５０８の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１と第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｂ２との値を主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅと第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｆとの値にそれぞれ合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１または第２特別図柄保留球カウンタ２２３ｂ２の値が、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球カウンタ２０３ｆの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１または第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１の値を修正し、主制御装置１１０の第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅまたは第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｆの値に合わせることができる。

【０４４０】

保留球数コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、入賞コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５１２）。入賞コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５１２：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕの各保留エリアの情報が抽出される（Ｓ１５１０）。ここで、抽出される並び替え保留記憶エリア２０３ｕにおける各保留エリアの情報は、各保留毎の、当否判定結果、大当たり種別、変動パターン種別、変動表示順序、変動表示開始となるまで

の時間である。

【０４４１】

一方、入賞コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１２：Ｎｏ）、仮第１変動停止コマンドまたは仮第２変動停止コマンドを受信したか判別される（Ｓ１５１５）。仮第１変動停止コマンドまたは仮第２変動停止コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ１５１５：Ｙｅｓ）、仮第１変動停止コマンドを受信した場合には、従第１変動停止フラグ２２３ｅがオンに設定され、仮第２変動停止コマンドを受信した場合には、従第２変動停止フラグ２２３ｆがオンに設定される（Ｓ１５１６）。

【０４４２】

一方、仮第１変動停止コマンドまたは仮第２変動停止コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１５：Ｎｏ）、第１特別図柄変動再開コマンドまたは第２特別図柄変動再開コマンドを受信しているか判別される（Ｓ１５１７）。第１特別図柄変動再開コマンドまたは第２特別図柄変動再開コマンドを受信していると判別された場合には（Ｓ１５１７：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応した、第１特別図柄変動再開コマンドを受信した場合には、従第１変動再開フラグ２２３ｇがオンに設定される。また、第２特別図柄変動再開コマンドを受信した場合には、従第２変動再開フラグ２２３ｈがオンに設定される（Ｓ１５１８）。

【０４４３】

一方、第１特別図柄変動再開コマンドまたは第２特別図柄変動再開コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ１５１７：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理が実行される（Ｓ１５１９）。

【０４４４】

次に、図３７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留個数表示更新処理（Ｓ１４０６）について説明する。図３７は、この保留個数表示更新処理（Ｓ１４０６）を示したフローチャートである。この保留個数表示更新処理（Ｓ１４０６）は、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアのデータに基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される保留図柄表示の更新を行うための処理である。

【０４４５】

保留個数表示更新処理（図３７、Ｓ１４０６）では、まず、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの各保留エリアの変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５の変動表示開始時間が更新される（Ｓ１４３１）。変動開始時間記憶エリア２２３ｋ５に記憶された各時間データからこの処理の実行周期（本実施形態では、１ｍｓ）が減算される。また、変動表示開始時間の更新はこれに限らず、ＲＴＣ等を設けることにより行ってもよいし、他の方法であっても当然よい。

【０４４６】

従並び替え保留記憶エリア２２３ｋの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、変動表示開始順序で、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフになっている保留エリアに対応する保留図柄表示は、保留の成立順序で保留図柄表示が表示される（Ｓ１４３２）。

【０４４７】

ここで、並び替えフラグ２２３ｋ７は、後述する、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が実行する保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）において、並び替え可能期間に枠ボタン２２が操作（本実施形態では、押下）された場合に、保留データが記憶されているすべての保留エリアにおいて、オンに設定される。これにより、表示されている保留図柄表示は、すべて保留の成立順序から、保留の変動表示開始順序に基づいて並び替えて表示される。一方、並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定された後に、新たに記憶された保留に関しては、並び替えフラグ２２３ｋ７がオフであるので、並び替えられずに成立した順序、即ち、第３図柄表示装置８１に表示されている保留図柄表示の最後尾に表示される。

【０４４８】

よって、遊技者が保留図柄表示の並び替えをさせようと思い、枠ボタン２２を操作すると、そのときに表示されている保留図柄表示については、変動表示開始順序で並び替えが実行されて、その後も、並び替えられた保留図柄表示は、変動表示開始順序での表示が維持される一方、新たに記憶される（発生する）保留に対応する保留図柄表示については、成立順序で、先に表示されている保留図柄表示に割り込んで表示されることなく、最後尾で表示されるので、遊技者は、現在の表示が、どの順序で表示されているものなのかを混同する不具合を抑制することができる。

【０４４９】

また、このように、枠ボタン２２が操作された時に表示されている保留図柄表示のみを並び替えるようにすることで、遊技者が知りたい時だけ、変動表示開始順序を知らせることができる。

【０４５０】

また、通常、１５Ｒ確変大当たりまたは１５Ｒ通常大当たりとなる場合には、比較的、長い変動パターンが選択される。そのため、大当たりとなる保留と同じ始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留については、変動表示開始時間が遅くなる。よって、大当たりとなる保留と異なる始動口６３ａ，６３ｂで発生した成立順序の遅い保留の方が変動表示開始時間が早くなる場合が発生する。このような場合には、保留図柄の並び替えが行われると、成立順序の遅い保留図柄が、それよりも成立順序の早い保留図柄よりも前（保留図柄表示エリアＤｓ１側）に割り込んで表示される。従って、遊技者は、枠ボタン２２を操作して、保留図柄表示の並び替えをさせた場合に、成立順序の遅い保留図柄が成立順序の早い保留図柄よりも前に割り込んで表示されると、その割り込んで表示された保留図柄よりも前に表示されている保留図柄のうち、その割り込んで表示された保留図柄とは異なる始動口６３ａ，６３ｂへの入賞で発生した保留について、大当たりではないかと期待を持つことができる。

【０４５１】

よって、遊技者は、枠ボタン２２を操作する時に、保留図柄表示の中に、大当たりとなる保留があるかもしれないと思い、並び順序が変わることを期待して枠ボタンを操作することができ、大当たりへの期待感をもって枠ボタン２２を操作することができる。

【０４５２】

次に、図３８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ１４１１）について説明する。図３８は、この変動表示設定処理（Ｓ１４１１）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した第１または特図２変動パターンコマンドに基づいて、第１特別図柄または第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たり）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用第１または第２停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０４５３】

変動表示設定処理（図３８、Ｓ１４１１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図１変動開始フラグ２２３ｂ２がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６０１）。そして、特図１変動開始フラグ２２３ｂ２がオフであると判別された場合には（Ｓ１６０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ１６０６の処理を実行する。一方、特図１変動開始フラグ２２３ｂ２がオンであると判別された場合には（Ｓ１６０１：Ｙｅｓ）、第１変動開始フラグ２２３ｃをオフに設定する（Ｓ１６０２）。

【０４５４】

Ｓ１６０３の処理では、コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）のＳ１５０３の処理において特図１変動パターンコマンドより抽出された第１特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍより取得して、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ１６０３）。なお、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、第１特別図柄に対応する表示用変動パターンコマンドであるか第２特別図柄の変動パターンコマンドであるかを識別可能に構成されている。具体的には、２バイト構成の表示用変動パターンコマンドの上位バイトの上位２ビットが「１０」であれば、第１特別図柄に対応することを示し、「０１」であれば第２特別図柄に対応することを示すように構成されている。

【０４５５】

Ｓ１６０３の処理で設定された第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図３５、Ｓ１４００）のコマンド出力処理（Ｓ１４０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第１特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるように、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０４５６】

ここで、表示制御装置１１４では、第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の左側表示領域Ｄｍ１に、受信した表示用変動パターンコマンドが示す変動表示態様で、第１特別図柄（第３図柄）を変動表示（動的表示）する。

【０４５７】

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第１特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｂ１の値を１減らし、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶されている保留データが１つ前の保留エリアにシフトされる（Ｓ１６０４）。より具体的には、保留エリア１→変動表示中データの第１特別図柄または第２特別図柄、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３、保留エリア５→保留エリア４、保留エリア６→保留エリア５、保留エリア７→保留エリア６、保留エリア８→保留エリア７、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。従第１変動時間記憶エリア２２３ｉを用いて、第１特別図柄の変動時間の計測が開始される（Ｓ１６０５）。

【０４５８】

ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｃ１がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６０６）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｃ１がオンではない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１６０６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図１変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ１６１１の処理を実行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｃ１がオンであると判別された場合には（Ｓ１６０６：Ｙｅｓ）、特図２変動開始フラグ２２３ｃ１をオフに設定する（Ｓ１６０７）。コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）のＳ１５０６の処理において、特図２変動パターンコマンドより抽出された第２特別図柄の変動表示演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３のその他メモリエリア２２３ｍより取得して、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドが生成される（Ｓ１６０８）。

【０４５９】

Ｓ１６０８の処理で設定された第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用リングバッファに一旦格納され、メイン処理（図３５、Ｓ１４００）のコマンド出力処理（Ｓ１４０２）により表示用制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される第２特別図柄の変動パターンで第３図柄表示装置８１に対応する特別図柄の変動表示が行われるよう

に、その変動表示演出の表示制御を開始する。

【０４６０】

ここで、表示制御装置１１４では、第２特別図柄の表示用変動パターンコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１の右側表示領域Ｄｍ２に、受信した表示用変動パターンコマンドが示す変動表示態様で、第２特別図柄（第３図柄）を変動表示（動的表示）する。

第１特別図柄の表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、その設定された表示用変動パターンコマンドに対応する特別図柄の保留球が消費される（即ち、第２特別図柄の保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｄ１の値を１減らし、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋに記憶されている保留データが１つ前の保留エリアにシフトされる（Ｓ１６０９）。より具体的には、保留エリア１→変動表示中データの第１特別図柄または第２特別図柄、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３、保留エリア５→保留エリア４、保留エリア６→保留エリア５、保留エリア７→保留エリア６、保留エリア８→保留エリア７、といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０４６１】

従第２変動時間記憶エリア２２３ｊを用いて、第２特別図柄の変動時間の計測が開始される（Ｓ１６１０）。

【０４６２】

従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）または第２停止種別選択フラグ（図示せず）がオンに設定されているか判別される（Ｓ１６１１）。従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）及び第２停止種別選択フラグ（図示せず）がオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１６１１：Ｎｏ）、この処理を終了する。

【０４６３】

一方、従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）または第２停止種別選択フラグ（図示せず）がオンであると判別された場合には（Ｓ１６１１：Ｙｅｓ）、従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）がオンであった場合には、従特図１停止種別選択フラグ（図示せず）がオフに設定され、第２停止種別選択フラグ（図示せず）がオンであった場合には、第２停止種別選択フラグ（図示せず）がオフに設定される（Ｓ１６１２）。

【０４６４】

コマンド判定処理（図３６、Ｓ１４１４）のＳ１５０９の処理において、受信した第１停止種別コマンドまたは第２停止種別コマンドより抽出された停止種別が設定される（Ｓ１６１３）。設定されている停止種別が第１特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用第１停止種別コマンドが生成される。また、設定されている停止種別が第２特別図柄の停止種別である場合には、その停止種別に基づいて、表示制御装置１１４に停止種別（１５Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、２Ｒ確変大当たりのいずれかであるか）を通知するための表示用第２停止種別コマンドが生成される（Ｓ１６１４）。なお、主制御装置１１０から通知される第１または第２停止種別コマンドは、大当たりとなった場合に、その大当たり種別を通知するものであり、判定結果が外れの場合であっても通知される。判定結果が外れである場合には、その停止種別は参照されることなく、外れ図柄が設定されるものである。

【０４６５】

このように構成されることで、音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄と第２特別図柄との両方を同時に変動表示させるように、表示制御装置１１４を制御することができる。

【０４６６】

また、第１特別図柄または第２特別図柄の変動パターンが設定されることに基づいて、従並び替え保留記憶エリア２２３ｋのデータもシフトすることで、主制御装置１１０からシフトするための専用のコマンドを送信する制御をする必要がなく、主制御装置１１０の制御負荷を軽減させることができる。

【０４６７】
次に、図３９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される仮変動停止処理（Ｓ１４１２）について説明する。図３９は、この仮変動停止処理（Ｓ１４１２）を示したフローチャートである。この仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）は、第３図柄表示装置８１において変動表示中の第１特別図柄または第２特別図柄の一方が、大当たりとなり、他方の変動表示をその大当たり遊技の間、仮停止させるための処理を実行する。
【０４６８】
仮変動停止処理（図３９、Ｓ１４１２）では、まず、従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されているか判別される。従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０１：Ｙｅｓ）、従第１変動停止フラグ２２３ｅがオフに設定される（Ｓ１７０２）。
【０４６９】
表示用第１仮停止コマンドが生成される（Ｓ１７０３）。表示用第１仮停止コマンドは、第３図柄表示装置８１で変動表示中の第１特別図柄を、仮に変動表示停止させるように表示制御装置１１４を制御するためのコマンドである。表示制御装置１１４は、この表示用第１仮停止コマンドを設定すると、第１特別図柄の変動表示を停止させた後に、第１特別図柄（左中右の主図柄）を少し揺らして表示させることで、仮に変動表示停止していることを遊技者に報知する。また、第３図柄表示装置８１の左側表示領域Ｄｍ１に、「第１特別図柄は仮停止中です」という文字を表示させることで、さらに遊技者に判り易く、仮に変動表示停止していることを報知する構成となっている。
【０４７０】
このように、遊技者は、変動表示中であった特別図柄が、大当たりが発生した為に、仮停止したと認識でき、変動表示中であった抽選が消滅してしまったり、無効になってしまったと不安になるのを防止して、安心して遊技を行うことができる。
【０４７１】
また、仮停止の表示態様は、本実施形態の構成に限るものではなく、左側表示領域Ｄｍから第１特別図柄を消し、文字のみで仮停止中であることを報知する構成であっても良いし、その他の構成であっても当然よい。
【０４７２】
表示用第１仮停止コマンドが設定されると、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉで計測されている第１特別図柄の変動時間の計測が中断（一時停止）される。
【０４７３】
このように構成することで、第１特別図柄の変動時間を正確に管理することができ、変動表示を再開させる場合にも、正確に残り変動時間で変動表示させることができる。
【０４７４】
一方、従第１変動停止フラグ２２３ｅはオンに設定されていない（即ち、オフである）と判別された場合には（Ｓ１７０１：Ｎｏ）、従第２変動停止フラグ２２３ｆはオンに設定されているか判別される（Ｓ１７０５）。従第２変動停止フラグ２２３ｆがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、従第２変動停止フラグ２２３ｆがオフに設定され（Ｓ１７０６）、表示用第２仮停止コマンドが生成される（Ｓ１７０７）。表示用第２仮停止コマンドは、表示用第１仮停止コマンドと同様に、第３図柄表示装置８１で変動表示中の第２特別図柄を、仮に変動表示停止させるように表示制御装置１１４を制御するためのコマンドである。第２特別図柄も第１特別図柄と同様に、仮停止の表示態様で仮停止される。
【０４７５】
表示用第２仮停止コマンドが設定されると、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊで計測されている第２特別図柄の変動時間の計測が中断（一時停止）される。

【０４７６】
このように構成することで、第２特別図柄の変動時間を正確に管理することができ、変動表示を再開させる場合にも、正確に残り変動時間で変動表示させることができる。
【０４７７】
従第１変動再開フラグ２２３ｇは、オンに設定されているか判別される（Ｓ１７０９）。従第１変動再開フラグ２２３ｇがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７０９：Ｙｅｓ）、従第１変動再開フラグ２２３ｇがオフに設定される（Ｓ１７１０）。
【０４７８】
従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された変動時間が３ｓ以下であるか判別される（Ｓ１７１１）。従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であると判別された場合には（Ｓ１７１１：Ｙｅｓ）、表示用第１短変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１２）。この表示用第１短変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第１短変動態様再開コマンドは、表示制御装置１１４に「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示します！」という文字を残りの変動時間の間、左側表示領域Ｄｍ１に表示した後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第１特別図柄を停止表示させる。なお、文字表示は、第１特別図柄が停止表示されると「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示しました！」という文字に変わり、次の変動が開始されるまで、表示され続ける。
【０４７９】
一方、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉに記憶されている第１特別図柄の計測された変動時間が３ｓより長いと判別された場合には（Ｓ１７１１：Ｎｏ）、表示用第１通常変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１３）。この表示用第１通常変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第１通常変動態様再開コマンドは、「仮停止していた変動表示を変動中！」という文字を残りの変動時間の間、左側表示領域Ｄｍ１に表示して、第１特別図柄の全ての主図柄（左中右の３図柄）を残りの変動時間の間、変動表示させた後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第１特別図柄を停止表示させる。次に、従第１変動時間記憶エリア２２３ｉでの変動時間の計測を再開させる（Ｓ１７１４）。
【０４８０】
このように構成することで、主制御装置１１０が残りの変動時間に合わせて、第３図柄表示装置８１に表示させる残りの変動態様についての指示をするための処理をしなくとも、音声ランプ制御装置１１３が残りの変動時間を判断して、残りの変動態様を選択するので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。
【０４８１】
また、残りの変動時間が短い場合には、中断した変動態様の続きを表示させても、遊技者が見落としてしまったり、短すぎて、報知結果を理解できなかったりする問題がある。しかしながら、本パチンコ機１０の構成では、残りの時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）以内の場合には、直ぐに抽選結果が表示させる旨を遊技者に報知してから報知結果が表示されるので、遊技者は、中断（仮停止）していた報知結果が表示されたことを認識することができる。
【０４８２】
さらに、特別図柄が停止表示した後も、中断していた変動表示が停止表示したことを報知する文字が表示されるので、残りの変動時間がごく短時間（例えば、１ｓ以内）であった場合にも、遊技者は、中断していた変動表示が有効であり、判定結果が停止表示されたことを認識することができる。
【０４８３】
また、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合においても、中断（仮停止）していた報知結果を変動表示中であることを遊技者に報知するので、遊技者は、中断していた変動表示が消滅することなく有効であったことを容易に認識するこ

とができる。
【０４８４】
一方、従第１変動再開フラグ２２３ｇがオフであると判別された場合には（Ｓ１７０９：Ｎｏ）、従第２変動再開フラグ２２３ｈは、オンに設定されているか判別される（Ｓ１７１５）。従第２変動再開フラグ２２３ｈがオンに設定されていると判別された場合には（Ｓ１７１５：Ｙｅｓ）、従第２変動再開フラグ２２３ｇがオフに設定される（Ｓ１７１６）。
【０４８５】
従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であるか判別される（Ｓ１７１７）。従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された残りの変動時間が３ｓ以下であると判別された場合には（Ｓ１７１７：Ｙｅｓ）、表示用第２短変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１８）。この表示用第２短変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第２短変動態様再開コマンドは、表示制御装置１１４に「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示します！」という文字を残りの変動時間の間、右側表示領域Ｄｍ２に表示した後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第２特別図柄を停止表示させる。なお、文字表示は、第２特別図柄が停止表示されると「仮停止していた変動表示の抽選結果を表示しました！」という文字に変わり、次の変動が開始されるまで、表示され続ける。
【０４８６】
一方、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊに記憶されている第２特別図柄の計測された変動時間が３ｓより長いと判別された場合には（Ｓ１７１７：Ｎｏ）、表示用第２通常変動態様再開コマンドが設定される（Ｓ１７１９）。この表示用第２通常変動態様再開コマンドが設定されると、表示制御装置１１４に対して出力される。この表示用第２通常変動態様再開コマンドは、「仮停止していた変動表示を変動中！」という文字を残りの変動時間の間、右側表示領域Ｄｍ２に表示して、第２特別図柄の全ての主図柄（左中右の３図柄）を残りの変動時間の間、変動表示させた後、主制御装置１１０から出力される確定コマンドに基づいて、抽選結果を示す図柄で第２特別図柄を停止表示させる。次に、従第２変動時間記憶エリア２２３ｊでの変動時間の計測を再開させる（Ｓ１７２０）。一方、従第２変動再開フラグ２２３ｈがオフであると判別された場合には（Ｓ１７１５：Ｎｏ）、この処理を終了する。
【０４８７】
このように構成することで、主制御装置１１０が残りの変動時間に合わせて、第３図柄表示装置８１に表示させる残りの変動態様についての指示をするための処理をしなくとも、音声ランプ制御装置１１３が残りの変動時間を判断して、残りの変動態様を選択するので、主制御装置１１０の制御負荷を軽減することができる。
【０４８８】
また、残りの変動時間が短い場合には、中断した変動態様の続きを表示させても、遊技者が見落としてしまったり、短すぎて、報知結果を理解できなかったりする問題がある。しかしながら、本パチンコ機１０の構成では、残りの時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）以内の場合には、直ぐに抽選結果が表示させる旨を遊技者に報知してから報知結果が表示されるので、遊技者は、中断（仮停止）していた報知結果が表示されたことを認識することができる。
【０４８９】
さらに、特別図柄が停止表示した後も、中断していた変動表示が停止表示したことを報知する文字が表示されるので、残りの変動時間がごく短時間（例えば、１ｓ以内）であった場合にも、遊技者は、中断していた変動表示が有効であり、判定結果が停止表示されたことを認識することができる。
【０４９０】
また、残りの変動時間が基準時間（本実施形態では、３ｓ）よりも長い場合においても

、中断（仮停止）していた報知結果を変動表示中であることを遊技者に報知するので、遊技者は、中断していた変動表示が消滅することなく有効であったことを容易に認識することができる。

【０４９１】

また、本実施形態では、中断していた第１特別図柄または第２特別図柄の変動表示を再開する場合には、文字でその旨を遊技者に報知したが、特にそれに限るものではなく、音声や、ランプ等で報知するように構成しても当然良い。また、遊技者に再開したことが分かる表示態様（例えば、キャラクター等が中断していた変動表示を再開していることを報知するアニメーションで表示される）のように、中断していた変動表示の再開専用の表示態様で報知するようにしても当然よい。このようにすることで、遊技者は、中断していた変動表示が再開されたことを正確に認識することができる。

【０４９２】

なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、残りの変動時間に合わせて変動パターンを選択する構成とした。これに限らず、主制御装置１１０が、仮停止していた変動表時を再開させる場合に、残りの変動時間により、同じ変動時間の変動パターンや、残りの変動時間よりも少し短い変動時間の変動パターンを選択するように構成してもよい。少し短い変動時間の変動パターンが選択された場合には、音声ランプ制御装置１１３において、残りの変動時間と少し短い変動時間の変動パターンの差分を遅延させて変動表時させるように制御することで、残りの変動時間に合わせた第１特別図柄または第２特別図柄の変動表時を行うことができる。

【０４９３】

次に、図４０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される保留並び替え処理（Ｓ１４１３）について説明する。図４０は、この保留並び替え処理処理（Ｓ１４１３）を示したフローチャートである。この保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（Ｓ１４００）（図３５参照）の一処理である。上述したように、保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）は、遊技者が枠ボタン２２を有効期間に操作した場合に、第３図柄表示装置８１に保留の成立順序で表示されている保留図柄表示を、変動表示開始順序で並び替えを行うように設定する処理を実行する。

【０４９４】

保留並び替え処理（図４０、Ｓ１４１３）では、まず、並び替え可能期間であるか判別される（Ｓ１８０１）。並び替え可能期間は、大当たり遊技中や異なる始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留の無い状態（第１特別図柄と第２特別図柄との保留がそれぞれ１個以上無い状態）以外の遊技状態が並び替え可能期間に設定されている。

【０４９５】

並び替え可能期間であると判別された場合には（Ｓ１８０１：Ｙｅｓ）、表示用ボタン操作表示コマンドが生成される（Ｓ１８０２）。表示制御装置１１４は、この表示用ボタン操作表示コマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１に「並び替えができるかも！！」という文字表示をして、遊技者に枠ボタン２２を操作が可能である期間を報知する。報知態様は、これに限らず、音声等で行ってもよいし、専用のランプ等を点灯させるように制御する構成であっても当然よい。

【０４９６】

また、本実施形態では、並び替え可能期間を設けたことで、遊技者が、並び替え操作が可能となるタイミングを容易に認識することができ、枠スイッチ２２を適切なタイミングで操作することができる。また、並び替え可能期間は、特に設けずに、枠ボタン２２が操作された時に、並び替えが可能であれば、並び替え表示を実行するように構成しても当然よい。

【０４９７】

枠ボタン２２が操作されているかが判別される（Ｓ１８０３）。枠ボタン２２が操作されていると判別された場合には（Ｓ１８０３：Ｙｅｓ）、従並び替え保留記憶エリア２２

３ｋの保留データが記憶されているすべての保留エリアの並び替えフラグ２２３ｋ７がオンに設定される（Ｓ１８０４）。

【０４９８】

一方、並び替え可能期間ではないと判別された場合（Ｓ１８０１：Ｎｏ）、枠ボタン２２が操作されていないと判別された場合には（Ｓ１８０３：Ｎｏ）、処理を終了する。

【０４９９】

このように構成することで、遊技者が並び替えを行いたいと思ったときに、第３図柄表示装置８１で表示されている保留図柄のみに対して並び替えを行うことができる。

【０５００】

遊技者は、実際の変動表示開始順序を知ることができ、次に注目するべき特別図柄（変動表示開始となる特別図柄）を事前に知ることができる。よって、予め見るべき表示領域を想定しながら遊技を行うことができ、遊技をスムーズに行うことができる。

【０５０１】

また、本パチンコ機の構成では、振り分け装置６３０により、第１始動口６３ａと第２始動口６４ａとを交互に遊技球が入賞し易く構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とが均等に遊技が行われ効率良く遊技を行うことができる。

【０５０２】

また、本パチンコ機１０では、保留図柄の並び替えは、遊技者が枠ボタン２２を操作したことに基づいて、実行する構成としてが、それに限らず、新たな保留が記憶される毎に実行するように構成しても当然よい。このように構成することで、遊技者は、常に、変動開始順序で並び替えられた保留図柄により、変動表示開始順序を正確に認識できる。

【０５０３】

本実施形態では、並び替え可能期間は、大当たり遊技中や異なる始動口６３ａ，６３ｂで成立した保留の無い状態（第１特別図柄と第２特別図柄との保留がそれぞれ１個以上無い状態）以外の遊技状態として説明したが、これに限らず、大当たり遊技中も並び替え可能期間として設定するようにしてもよいし、反対に、並び替え可能期間を特定の変動表示態様が表示されている期間以外等に設定してもよく、適宜、決定すればよい。

【０５０４】

なお、大当たり遊技中を、並び替え可能期間に設定した場合には、変動表示中で仮停止した変動表示の残りの変動時間を考慮して、並び替えを行う必要が有る。具体的には、保留されている第１特別図柄または第２特別図柄の決定されている変動時間（変動表示態様）と仮停止中の残りの変動時間とに基づいて、変動開始時間を算出して、並び替え順序を判断して、その並び替え順序に基づいて並び替えを行う。このように構成することで、大当たり遊技中に、新たな保留表示態様が表示されても、その保留表示態様とその保留表示態様が表示される前に既に表示されていた表示態様とを合わせて、正確な変動開始順序で並び替えを行い、大当たり遊技機中にも、正確な変動開始順序を遊技者に報知することができる。

【０５０５】

また、本実施形態では、主制御装置１１０の並び替え保留記憶エリア２０３ｕと音声ランプ制御装置１１３の従並び替え保留記憶エリア２２３ｋとで並び替えを互いにしたデータを記憶するように構成した。それに限らず、主制御装置１１０は、音声ランプ制御装置１１３に入賞コマンドにより、並び替えに必要な各種データ（当否判定結果、大当たり種別、変動パターン種別、等）を通知するように構成して、音声ランプ制御装置１１３のみで、並び替えを行うように構成してもよい。

【０５０６】

このように、構成することで、主制御装置１１０は停電が発生した場合にも、並び替えに必要な各種データをＲＡＭ２０３にバックアップし、電源復帰時に、立ち上げ処理（図３２）において、その各種データを音声ランプ制御装置１１３に出力することで、音声ランプ制御装置１１３において、その各種データに基づいて並び替えを行うことで、電源断からの復帰を容易に行うことができる。

【０５０７】
本実施形態では、変動開始中の第１特別図柄または第２特別図柄の残り変動時間と並び替え保留記憶エリア２０３ｕに記憶されたデータの変動パターン種別とにより、保留さらた第１特別図柄または第２特別図柄の変動開始時間を算出して、変動開始順序を算出した。それに限らず、遊技球入賞時には、リーチとなる変動態様か否かを決定することにより一定時間よりも長い変動態様か否かの情報（時間情報）を決定しておき、その時間情報と変動中の第１特別図柄または第２特別図柄の残り変動時間とから変動開始順序を大まかに決定して並び替えるものであってもよい。このように構成することで、入賞時には、リーチとなる変動態様であるか否か（長時間変動態様か短時間変動態様か否か）を決定しておき、正確な変動時間（変動態様）は、変動開始時の保留球数等の情報により決定するパチンコ機１０であっても、遊技者に大まかな変動開始順序を報知することができる。
【０５０８】
よって、遊技者は、正確な変動開始順序では無いかもしれないが、並び替えが行われたということは長時間変動態様（リーチとなる変動態様）が保留されているものの中に含まれており、大当たりへの期待を持って遊技を行うことができる。
【０５０９】
なお、本実施形態では、並び替え可能期間は、遊技状態によって判別したが、それに限らず、並び替えができる状態（例えば、保留図柄表示が表示されている状態）であるかを判別して、並び替えが可能であることを報知するように構成してもよい。このように構成することで、並び替えが可能な期間を柔軟に設定することができ、より遊技者に並び替えの機会を与えることができる。

次に、図６３～図６８を参照して、第２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上記した第１実施形態では、遊技状態により特別図柄の変動パターンを取得する変動パターンテーブル２０２ｄの種別を切り替えるようにする構成について説明した。
【０５１０】
これに対して、本第２実施形態では、第１実施形態の構成に加え、大当たりとは異なる小当たりに当選したことを契機に変動パターンテーブル２０２ｄの種別を特別図柄が所定回数変動表示されるまでの間、特定の変動パターンテーブルに切り替えるように構成した点で第１実施形態と相違する。
【０５１１】
その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１によって実行される各種処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、及び表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その説明を省略する。
【０５１２】
＜第２実施形態における電気的構成について＞
第２実施形態における電気的構成は、第１実施形態における電気的構成に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容が変更されている。具体的には、小当たり乱数テーブル２０２ｅ（図６３（ａ）参照）、小当たり選択テーブル２０２ｆ（図６３（ｂ）参照）が追加され、変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容が変更されている。その他の構成については、同一の構成であるのでその詳細な説明は省略する。
【０５１３】
図６３（ａ）を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に記憶されている小当たり乱数テーブル２０２ｅについて説明する。図６３（ａ）は、この小当たり乱数テーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、第１特別図柄に対して大当たり判定をする場合に、取得している特別当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たりの判定値と一致するか判定され、一致しないと小当たり乱数テーブル２０２ｅ（図６３（ａ）参照）で設定されている判定値と一致しているかが

判別される。

【０５１４】

小当たり乱数テーブル２０２ｅでは、図６３（ａ）に示すように、通常遊技状態と確変遊技状態との別で、それぞれ小当たりの判定値の数が異なって割り付けされている。通常遊技状態では、判定値は設定されていない。これにより、通常遊技状態では、小当たりの判定値が設定されておらず、通常遊技状態で小当たりに当選（決定）されることがないように構成されている。また、確変遊技状態では、特別当たり乱数カウンタＣ１の値に対して「１００～１２９」の値が小当たりの判定値として設定されている。即ち、確変遊技状態において、取得している特別当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１２９」のいずれかであると小当たりであると判別される。なお、この小当たりの判定値は、大当たりと判定される判定値（本実施形態では「０～９」）とは異なる値で設定されている。よって、外れ（大当たりでない）と判定された場合に、小当たりであるかが判別されることとなり、外れの中にも付加価値の差を付けることができる。

【０５１５】

なお、後述するが、小当たりと判定された場合には、第１可変入賞装置６５が短時間（１秒間）開放動作する２Ｒ（ラウンド）の小当たりが実行される。小当たりは、大当たり（大当たりＡ～Ｃ）と比較して遊技者が得ることができる遊技球（賞球）の数が少なく構成されている（ラウンド数が少なく、開放時間も短い為）。また、小当たり遊技後も遊技状態の変更は実行されない。一方、小当たり遊技後には、比較的に長い変動時間が選択され易い変動パターン選択テーブル２０２ｄが設定され易いので、第１特別図柄の長い変動時間が選択され易くなる。

【０５１６】

ここで、確変遊技状態においては、第１特別図柄の抽選は遊技者にとって、第２特別図柄の抽選と比較して不利（大当たりＢが決定されて確変遊技状態の継続が終了してしまう）に設定されているので、遊技者にとっては、第１特別図柄での抽選回数（変動回数）をなるべく少なくしたいと期待する構成である。よって、本実施形態の構成のように、小当たりに当選することで、その後の第１特別図柄の変動時間が長いものが選択され易くすることで、遊技者に有利な状態を付与することができる。従って、遊技者は、得られる賞球が少ない小当たりであっても有利に感じることができる。その結果、大当たり以外にも小当たりを期待することができ、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０５１７】

次に、図６３（ｂ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０２に記憶されている小当たり選択テーブル２０２ｆについて説明する。図６３（ｂ）は、この小当たり選択テーブル２０２ｆの内容を模式的に示した模式図である。小当たり選択テーブル２０２ｆでは、小当たりに当選した場合に、後述する取得した移行カウンタ（図示なし）の値に基づいて移行する変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別を決定するためのデータテーブルである。

【０５１８】

具体的には、本実施形態では、小当たりは、確変遊技状態において第１特別図柄の抽選にのみ決定されるように構成されている。この小当たりに当選すると、当否判定結果が外れであった場合に選択される変動パターンを選択するための変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別が外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル２０２ｄが選択される状態（以後、通常テーブル選択時と称す）であると、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３（図６４（ａ）～（ｃ）参照）のいずれかが移行カウンタの値に基づいて決定される。

【０５１９】

小当たり選択テーブル２０２ｄでは、通常テーブル選択時では、移行カウンタが「０～１００」に対して外れ（確変）変動移行テーブル１が、「１０１～１５０」に対して外れ（確変）変動移行テーブル２が、「１５１～１９８」に対して外れ（確変）変動移行テーブル３がそれぞれ設定されている。また、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３に

はそれぞれ移行回数が設定されている。移行回数とは、そのテーブルが設定されてから外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）に自動的に切り替えられるまでの第１特別図柄の変動回数である。

【０５２０】

例えば、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１（図６４（ａ）参照）では、小当たり選択テーブル２０２ｆ（図６３（ｂ）参照）に示すように、移行回数として１０回が設定されているので、そのテーブルが設定されてから第１特別図柄が１０回変動するまでの間は、当否判定結果が外れであれば、この外れ（確変）特図１変動移行テーブル１（図６４（ａ）参照）より変動パターンが選択される。第１特別図柄が１０回変動すると、外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）が設定され当否判定結果が外れであれば、この外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）より変動パターンが選択される。

【０５２１】

詳細には、後述するが、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３では、外れ（確変）通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）よりも変動時間の長い変動パターンが選択され易く構成されている。ここで、本実施形態では、第１特別図柄よりも第２特別図柄でより多く抽選された方、即ち、第１特別図柄での抽選回数を少なくした方が遊技者にとって有利となるように構成されているので、第１特別図柄の変動時間が長く設定される第１特別図柄での抽選回数が単位時間あたりで少なくすることができるので、遊技者にとって有利な状態とすることができる。よって、小当たりに当選した外れ（確変）変動移行テーブル１～３が設定されることで遊技者に有利な状態を遊技者に付与することができる。また、移行回数が多い方が変動時間が長い変動パターンが選択される回数を多くすることができるので、第１特別図柄の変動回数をさらに少なくすることができ、遊技者に有利な状態を設定することができる。

【０５２２】

外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３のいずれかが選択されている状態で、小当たりに当選すると、小当たり選択テーブル２０２ｆ（図６３（ｂ）参照）に示すように、移行カウンタの値が「０～１０」のいずれかであれば、外れ（確変）特図１変動移行テーブル４が設定される。外れ（確変）特図１変動移行テーブル４には移行回数として１００が設定されている。また、後述するが、この外れ（確変）特図１変動移行テーブル４（図６５参照）では、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３よりも変動時間の長い変動パターンが選択され易く構成されている。よって、外れ（確変）特図１変動移行テーブル４が設定されることは、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３が設定されるよりも遊技者にとって有利な状態とすることができる。

【０５２３】

また、外れ（確変）特図１変動移行テーブル４の移行回数は１００回となっており、長期間に跨って、この外れ（確変）特図１変動移行テーブル４が設定されることとなる。また、本実施形態では、第２特別図柄で大当たりが抽選された場合には、必ず大当たりＣが決定されるように構成されているので、大当たり遊技が実行された後にも引き続き確変遊技状態が設定されることが可能となっている。確変遊技状態が継続して設定されている場合には、移行回数で設定された回数まで第１特別図柄が変動表示するまで外れ（確変）特図１変動移行テーブル４が設定され続けるので、遊技者に有利な状態を引き続いて設定することができる。

【０５２４】

次に、図６３（ｃ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の変動パターン選択テーブル２０２ｄの一つである外れ（確変）特図１通常変動パターンテーブル２０２ｄについて説明する。図６３（ｃ）は、この外れ（確変）特図１通常変動パターンテーブル２０２ｄの内容を模式的に示した模式図である。外れ（確変）特図１通常変動パターンテーブル２０２ｄは、遊技状態が確変遊技状態であり、当否判定結果が外れであり、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～４のいずれかが

設定されていない場合に、第１特別図柄の変動パターンが選択されるテーブルである。

【０５２５】

この外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）では、変動時間が３０秒で構成されたど外れの変動パターンと、変動時間が６０秒で構成されたノーマルリーチの変動パターンと、変動時間が９０秒で構成されたスーパーリーチの変動パターンがそれぞれ設定されている。

【０５２６】

また、各変動パターンには、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ割り付けされて設定されており、変動開始時に取得している変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて１の変動パターンの種別が決定される。

【０５２７】

この外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄでは、１０１／１９９の確率でど外れの変動パターンが決定されるように構成されている。なお、確変遊技状態時に選択されるど外れの変動パターンの変動時間は３０秒となっており、通常遊技状態において決定されるど外れの変動パターンの変動時間である５秒（図１１（ａ）参照）よりも長い変動時間となっている。よって、確変遊技状態では、通常遊技状態と比較して長い変動時間の変動パターンが第１特別図柄では選択され易く構成されているので、遊技者に有利になるように設定されている。また、ど外れの変動パターンよりも選択される確率は低く設定されているが変動時間の更に長い変動パターンであるノーマルリーチの変動パターンとスーパーリーチの変動パターンとが設定されている。これにより、より長い変動時間の変動パターンが決定されることで、遊技者に有利な状態を付与（本実施形態では、確変遊技状態を長い期間遊技者付与）することができる。

【０５２８】

次に、図６４（ａ）を参照して、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１について説明する。図６４（ａ）は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１の内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図１変動移行テーブル１は、確変遊技状態において、外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）が設定されており、小当たりに当選した場合に、移行カウンタ（図示せず）の値が「０～１００」の値のいずれかであれば選択されるテーブルである。この外れ（確変）特図１移行テーブル１には移１０回の行回数が設定されており、第１特別図柄が１０回変動するまでまたは、遊技状態の変更が実行されるまで継続して設定されるように構成されている。

【０５２９】

外れ（確変）特図１変動移行テーブル１では、図６４（ａ）に示すように、３０秒の変動時間で構成されたど外れの変動パターンと、６０秒の変動時間で構成されたノーマルリーチの変動パターンと、９０秒の変動時間で構成されたスーパーリーチの変動パターンと、１８０秒の変動時間で構成されたロングリーチ１の変動パターンと、６００秒の変動時間で構成されたロングリーチ２の変動パターンとがそれぞれ設定されている。

【０５３０】

この外れ（確変）特図１変動移行テーブル１（図６４（ａ）参照）では、外れ（確変）特図１通常変動パターンテーブル２０２ｄ（図６３（ｃ）参照）には設定されていなかったロングリーチ１とロングリーチ２の変動パターンが設定されている。このロングリーチ１とロングリーチ２は、変動時間が１８０秒と６００秒と長く設定されている。よって、この変動時間の間は、第１特別図柄では新たな変動が開始されないので、その期間では第２特別図柄で抽選されることで確変遊技状態が継続することとなる。即ち、本実施形態では、確変遊技状態においては、第１特別図柄の外れの変動時間が、確変遊技の継続が確定した期間として置き換えて考えることができる。

【０５３１】

ここで、確変遊技状態において、第２特別図柄の変動時間は、第１実施形態によって説明したように、当否判定結果が外れであれば、外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１３（ｂ）参照）より変動パターンが選択され、当否判定結果が大当た

りであれば当たり（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１３（ｃ）参照）より変動パターンが選択される。外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図１３（ｂ）参照）では、１５１／１９９の確率で０．５秒の変動時間で構成されたど外れの変動パターンが選択されるように構成されており、ど外れの変動パターンが極端に選択されやすく構成されている。また、最も変動時間の長いスーパーリーチの変動パターンであっても２０秒の変動時間であり、選択される確率も８／１９９と他の変動パターンと比較して選択され難く構成されている。よって、確変遊技状態において第２特別図柄の当否判定結果が外れであれば、短い変動時間の変動パターンが選択され易いので、第１特別図柄が１回変動するまでの間により多くの抽選を第２特別図柄で実行することができる。

【０５３２】

さらには、第１特別図柄の保留に、大当たりＢとなる保留記憶が記憶され、その抽選結果が表示されるまでの期間（実際には、その変動表示が開始されるまでの期間）が高確率状態で第２特別図柄の当否抽選が実行される期間（実際の確変遊技状態が継続する期間）として置き換えることができる。

【０５３３】

よって、本実施形態では、確変遊技状態があたかも有限の時間で設定されているかのような演出を図５（ａ）に示すように行っている。この演出は、確変遊技状態で実行される第１特別図柄の当否判定結果が外れの変動時間（第１特別図柄の大当たりＢとなる変動が開始されるまでの時間）を判別して、その時間の範囲内で確変の残り時間として遊技者に報知する演出として行われる。遊技者は、この演出により、確変遊技状態が残っている間に、なるべく多く第２特別図柄で大当たりさせて、できるだけ多くの大当たり遊技を実行させることを期待して遊技を行うことができる。

【０５３４】

また、新たに記憶される第１特別図柄の保留記憶の内容を判別して、確変遊技状態の残り期間を判別して、その範囲内で確変遊技状態の残り期間が延長する演出（図５（ｂ）参照）を実行することで、遊技者にとって安堵感を与えることができる。よって、遊技者は、確変遊技状態の残り期間が延長することを期待して遊技を行うことができる。従って、大当たり以外にも期待して遊技を行うことができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【０５３５】

なお、本実施形態においては、確変遊技状態では、第１特別図柄を示す図柄は、第３図柄表示装置８１の第２表示領域Ｄｎで「○」、「×」の２種類からなる図柄列が並列して２列で表示される。ど外れの変動パターンも、リーチとなる変動パターンであっても、高速で「○」、「×」が繰り返して交互に表示されて、変動時間が経過すると当否判定結果を示す表示態様（大当たりであれば、「○」が揃い、外れであれば、「×」が揃うか、「○」と「×」の組み合わせ）で表示される。

【０５３６】

よって、遊技者は、確変遊技状態になると、第３図柄表示装置８１の第１表示領域Ｄｍに表示される第２特別図柄を示す図柄を注視して遊技を主に行うことになる。従って、第１特別図柄が長時間、変動表示していても退屈してしまうことを抑制できる。また、第１特別図柄の外れ変動時間が長ければ長いほど遊技者に有利となることが分かっていない遊技者であっても、確変残り期間を報知する演出が表示されるので、遊技を分かり易く行うことができる。

【０５３７】

なお、本実施形態では、第１特別図柄に対応する図柄を第２表示領域Ｄｎに、第２特別図柄に対応する図柄を第１表示領域Ｄｍに表示するように構成したが、それに限らず、第１特別図柄に対応する図柄を第１表示領域Ｄｍに、第２特別図柄に対応する図柄を第２表示領域Ｄｎに表示するように構成してもよい。

【０５３８】

さらにまた、第１特別図柄に対応する図柄を第２表示領域Ｄｎに表示して、第２特別図柄に対応する図柄も第２表示領域Ｄｎと同様に目立たない図柄で、小さい表示領域で表示したり、第３図柄表示装置８１に表示せずにＬＥＤ表示で表示するように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の変動表示よりも確変期間の演出表示等に遊技者の注意を向けることができるので、遊技性を複雑に感じさせることを抑制できる。なお、ＬＥＤ表示等で表示する場合には、例えば、複数の花びらをＬＥＤでそれぞれ点灯させて、その点灯の組み合わせで当否判定を報知するように構成してもよい。このように構成することで、ＬＥＤが第２特別図柄に対応していることを分かり難くすることができ、第３図柄表示装置８１に表示される演出に遊技者を集中させることができる。

【０５３９】

次に、図６４（ｂ）～図６４（ｃ），図６５を参照して、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２～４について説明する。図６４（ｂ）は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２の内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図１変動移行テーブル２では、上記した外れ（確変）特図１変動移行テーブル１に対して、ど外れの選択される確率が低くされ、一方、スーパーリーチ、ロングリーチ１、ロングリーチ２の選択される確率が高くなるようにされている点で相違する。また、移行回数も２０回が設定されており、２倍に設定されている（図６３（ｂ）参照）。即ち、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２（図６４（ａ）参照）は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２（図６４（ｂ）参照）よりも、長い変動時間で構成された変動パターンが選択され易いことから、確変遊技状態が長く継続され易くなるので、遊技者に有利に設定されている。よって、小当たり選択テーブル２０２ｆ（図６３（ｂ）参照）より選択されるテーブルにより遊技者に有利となる価値の大きさを変えることができ、遊技者にどのテーブルが選択されたかを予測したり、より良いテーブルが選択されることを期待させることができる。

【０５４０】

図６４（ｃ）は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル３の内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図１変動移行テーブル３は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２（図６４（ｃ）参照）よりも、ど外れ、ノーマルリーチが選択される確率が低く設定されており、一方、スーパーリーチ、ロングリーチ１、ロングリーチ２は選択される確率が高く設定されている。さらに、移行回数も３０回と外れ（確変）特図１変動移行テーブル２よりも多く設定されている。即ち、外れ（確変）特図１変動移行テーブル３は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル２よりも確変期間が長く設定され易く構成されており、遊技者に有利なテーブルとして設定されている。

【０５４１】

図６５は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル４の内容を模式的に示した模式図である。この外れ（確変）特図１変動移行テーブル４では、外れ（確変）特図１変動移行テーブル３と比較して、ど外れ、ノーマルリーチの変動パターンが選択される確率が低く設定されており、スーパーリーチ、ロングリーチ２の選択される確率が高く設定され、ロングリーチ１に代わり、ロングリーチ２よりもさらに変動時間の長い１２００秒で構成されたロングリーチ３の変動パターンが外れ（確変）特図１変動移行テーブル３のロングリーチ２よりも高い確率で選択されるように設定されている。また、移行回数も１００回と外れ（確変）特図１変動移行テーブル３よりも多い回数に設定されている。

【０５４２】

よって、外れ（確変）特図１変動移行テーブル４は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３の中で、最も変動時間の長い変動パターンが選択され易く構成されており、それにより、確変遊技状態が最も長く継続され易く構成されている。従って、遊技者にとって最も有利なテーブルとして構成されている。

【０５４３】

また、この外れ（確変）特図１変動移行テーブル４は、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３のいずれかが決定されている場合に、小当たりに当選して、さらに移行カウンタの値が０～１０のいずれか、即ち、１１／１９９の確率でしか選択されないように構

成されている。よって、遊技者にとっては低い頻度でした決定されないので、遊技店側の損害が過度に大きくなる不具合を抑制できる。また、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～３が設定されている状態で、遊技者は小当たりに対する期待が大きくなり大当たり以外の当否判定結果を遊技者に期待させることができる。よって、遊技者が遊技に早期に飽きる不具合を抑制できる。

【０５４４】

＜第２実施形態における主制御装置１１０により実行される制御処理について＞

次に、図６６～図６８を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理について説明する。本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理は、本第１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理に対して、タイマ割込処理（図２０参照）内の一処理である特別図柄変動処理（図２１、Ｓ１０７）内の一処理の第１特別図柄変動開始処理（図２２、Ｓ１０７）が第１特別図柄変動開始処理２（図６６、Ｓ２３０）に変更されている点で相違している。その他の構成については、第１実施形態と同一であるので、その図示と説明は省略する。

【０５４５】

図６６を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３０）について説明する。図６６は、この第１特別図柄変動開始処理２（Ｓ２３０）の内容を示したフローチャートである。

【０５４６】

第１特別図柄変動開始処理２（図６６、Ｓ２３０）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を取得する（Ｓ３１１）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいか判別される（Ｓ３１２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）が０より大きいと判別された場合には（Ｓ３１２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｅの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３１３）。移行回数カウンタ（図示せず）の値が０より大きい値であるか判別される。

【０５４７】

ここで、移行回数カウンタは、外れ（確変）特図１変動移行テーブル１～４のいずれかが設定された場合に、その各テーブルに設定されている移行回数（図６３（ｂ）参照）が設定され、第１特別図柄が変動表示される毎に１ずつ減算されることにより移行回数をカウントするためのカウンタである。なお、この移行回数カウンタは、初期化された状態では、初期値である０が設定される。また、電源断等が発生した場合には、バックアップされてカウント値が一定期間（例えば、１週間）保持される。

【０５４８】

移行回数カウンタの値が０より大きい値である、即ち、移行回数が設定されていると判別された場合には（Ｓ３１４：Ｙｅｓ）、移行回数カウンタの値を１減算して更新する（Ｓ３１５）。更新した移行回数カウンタの値が０であるか判別される（Ｓ３１６）。移行回数カウンタの値が０であると判別された場合には（Ｓ３１６：Ｙｅｓ）、外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル２０２ｄ（通常テーブル）が設定される（Ｓ３１７）。その後、Ｓ３１８の処理が実行される。一方、Ｓ３１６の処理において移行回数カウンタの値が０より大きい値であると判別された場合には（Ｓ３１６：Ｎｏ）、Ｓ３１８の処理が実行される。

【０５４９】

このように、移行回数カウンタの値が０となると、通常テーブルが設定されるので、移行回数により決まった変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別に切り替えて設定することができる。また、移行回数は、設定されるテーブルにより異なるように設定されているので、遊技者は、異なる変動回数まで異なる変動パターン演出を楽しむことができる。

【０５５０】

Ｓ３１８の処理では、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３

１８）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０５５１】

次に、第１特別図柄大当たり判定処理２が実行される（Ｓ３１９）。第１特別図柄大当たり判定処理２（図６７、Ｓ３１９）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃにシフトされた特別当たり乱数カウンタＣ１の値に基づいて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。

【０５５２】

次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０６）。第１特別図柄変動パターン選択処理（図２４、Ｓ３０６）は、第１実施形態で既に説明した処理と同一の処理であるので、その詳細な説明を省略する。

【０５５３】

次に、図６７を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３１９）について説明する。図６７は、第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３１９）の内容を示したフローチャートである。

【０５５４】

第１特別図柄大当たり判定処理２（Ｓ３１９）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア２０３ｃに記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４２１）。遊技状態が確変遊技状態（確変中）であるか否かが判別される（Ｓ４２２）。遊技状態が確変遊技状態であるか否かの判別は、確変フラグ（図示せず）がオンに設定されているか否かにより実行される。確変フラグがオンである（即ち、遊技状態が確変遊技状態（確変中））と判別された場合には（Ｓ４２２：Ｙｅｓ）、高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａに基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４２３）。一方、確変フラグがオフである（即ち、遊技状態が低確率遊技状態（確変中でない））と判別された場合には（Ｓ４２２：Ｎｏ）、低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル２０２ａ（図１０（ｂ）参照）に基づいて、特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり乱数値と一致するか否か判別され、その抽選結果が取得される（Ｓ４２４）。

【０５５５】

大当たりフラグ２０３ｏがオンであるか判別する（Ｓ４２５）。ここで、大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定されている場合には、第２特別図柄において、大当たりとなる変動が開始されている場合であることを示している。本実施形態では、この大当たりフラグ２０３ｏを第１特別図柄と第２特別図柄とで共通して使用することで、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動が実行されないように構成している。このように構成することで、短時間に大当たりが連続して発生して、遊技店側の損失が過剰に大きくなる不具合を抑制できる。

【０５５６】

Ｓ４２５の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合には（Ｓ４２５：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｏがオンに設定される（Ｓ４２７）。第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定する（Ｓ４２８）。取得した当たり種別カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７に大当たり図柄が設定される（Ｓ４２９）。

【０５５７】

一方、Ｓ４２５において、大当たりフラグ２０３ｏがオンであると判別された場合には（Ｓ４２５：Ｎｏ）、Ｓ４３０の処理が実行される。また、Ｓ４２６の処理において、Ｓ４２３、Ｓ４２４の処理にける当否判定結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４２６：Ｎｏ）、Ｓ４３０の処理が実行される。

【０５５８】

Ｓ４３０の処理では、当否判定結果が小当たりであるか判別される（Ｓ４３０）。当否判定結果が小当たりであると判別された場合には（Ｓ４３０：Ｙｅｓ）、小当たり処理が実行される（Ｓ４３１）。この小当たり処理（Ｓ４３１）については、図６８を参照して、詳細について後述するが、移行カウンタ（図示せず）の値を取得して、その値に基づいて、移行先のテーブルを決定する処理が実行される。

【０５５９】

Ｓ４３１の処理が実行された後には、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の小当たりを示す図柄を表示するように設定される（Ｓ４３２）。その後、この処理を終了する。一方、Ｓ４３０の処理において、当否判定結果が小当たりでない、即ち、外れであると判別された場合には（Ｓ４３０：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れを示す図柄を表示するように設定される（Ｓ４３３）。その後、この処理を終了する。

【０５６０】

このように、Ｓ４２３、Ｓ４２４の当否判定結果が当たりであっても、大当たりフラグ２０３ｏが既にオンに設定されている場合には、Ｓ４２５の処理により大当たりと判定されずに、強制的に外れとして判定される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、同時に大当たりとなる変動がされることがなく、大当たりが短時間に連続することを抑制できる。

【０５６１】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動がされない構成としたが、それに限らずに、第１特別図柄と第２特別図柄とで同時に大当たりとなる変動が実行されるように構成してもよい。このような構成では、確変遊技状態において、第１特別図柄の当否判定結果が当たりとなる変動時間も長く構成することで、実際の確変遊技状態の期間を長く設定することができる。

【０５６２】

次に、図６８を参照して、第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される第１特別図柄大当たり判定処理（図６７、Ｓ３１９）内の一処理である小当たり処理（Ｓ４３１）について説明する。図６８は、この小当たり処理（Ｓ４３１）の内容を示したフローチャートである。

【０５６３】

小当たり処理（図６８、Ｓ４３１）では、まず、移行カウンタの値を取得する（Ｓ４４１）。ここで、移行カウンタ（図示せず）は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３に設定されており、メイン処理（図４１、Ｓ１２５０）が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。なお、この移行カウンタは「０～１９８」の範囲で繰り返し更新されるカウンタ値であり、初期化された状態では、初期値である「０」に設定される。

【０５６４】

Ｓ４４１の処理が実行されると、移行カウンタの値に基づいて、移行先のテーブルが小当たり選択テーブル２０２ｆ（図６３（ｂ）参照）より移行カウンタ、現在選択されている第１特別図柄の当否判定結果が外れである場合に参照される変動パターン選択テーブル２０２ｄの種類とに基づいて選択される（Ｓ４４２）。Ｓ４４２によって、選択された移行先のテーブルの種別を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するための移行コマンドが設定される（Ｓ４４３）。その後、この処理が終了される。

【０５６５】

このように、本実施形態では、小当たりに当選すると、第１特別図柄の当否判定結果が外れである場合の変動パターン選択テーブル２０２ｄの種類を切り替える抽選が実行される。変動パターン選択テーブル２０２ｄの変更が決定されると、そのテーブルが設定されている移行回数の間設定される。その後、設定された移行回数が実行されると、予め定められている変動パターン選択テーブル２０２ｄ（本実施形態では、外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル（図６３（ｃ）参照））に切り替えられる。

【０５６６】

これにより、遊技者は、小当たりに当選すると、小当たり遊技により得られる賞球だけ

でなく、変動パターン選択テーブル２０２ｄの切替についても期待をすることができる。さらに、切り替えられた変動パターン選択テーブル２０２ｄの種別によっても、得られる価値の大きさが異なっているために、種別に対しても興味を持つことができ遊技の趣向性を向上することができる。

【０５６７】

大当たりフラグ２０３ｏがオフであると判別された場合、即ち、第２特別図柄で大当たりとなる変動が開始されていないと判別した場合には（Ｓ４２５：Ｎｏ）、Ｓ４０３またはＳ４０４の処理で実行された抽選結果が大当たりであるか判別する（Ｓ４０６）。抽選結果が大当たりであると判別した場合には（Ｓ４０６：Ｙｅｓ）、大当たりフラグ２０３ｏをオンに設定する（Ｓ４０７）。その後、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定して（Ｓ４０８）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄を大当たり種別に基づいて設定する（Ｓ４０９）。その後、この処理を終了する。

【０５６８】

一方、Ｓ４０５の処理において、大当たりフラグ２０３ｏがオンであると判別された場合（Ｓ４０５：Ｙｅｓ）、またはＳ４０６の処理において抽選結果が外れであると判別された場合には（Ｓ４０６：Ｎｏ）、第１特別図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れを示す図柄を設定する（Ｓ４１０）。

【０５６９】

このように、実際に取得している特別図柄大当たり乱数Ｃ１の値に基づいた抽選結果が大当たりであったとしても、大当たりフラグ２０３ｏが既にオンに設定されている、即ち、第２特別図柄によって、大当たりとなる変動が開始されている場合には、強制的に外れの設定が第１特別図柄で実行される。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とでは、大当たりとなる変動が同時に実行されることがなく、短期間のうちに、連続して大当たりとなる変動が開始されて、遊技店側の損害が過剰に多くなってしまう不具合を抑制できる。

【０５７０】

上記した各実施形態についてその全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【０５７１】

＜特徴Ａ群＞（電サポで特図１に入賞し難くする）

遊技球が入球可能な第１入球口と、その第１入球口とは異なる第２入球口と、

前記第２入球口に遊技球が入球し易いように遊技球を誘導する第１状態と、その第１状態よりも前記第２入球口に遊技球が入球し難い状態にする第２状態とに可動可能な可動片と、を有し、前記可動片が第１状態に可動されることで、前記第１入球口に遊技球が入球可能な流路が前記第２状態である場合よりも狭くなるように構成されるものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【０５７２】

遊技機Ａ１によれば、遊技球が入球可能な第１入球口と、第２入球口とが設けられている。可動変により、第２入球口に遊技球が入球し易いように遊技球を誘導する第１状態と、その第１状態よりも第２入球口に遊技球が入球し難い状態にする第２状態とに可動される。可動片が第１状態に可動されることで、第１入球口に遊技球が入球可能な流路が第２状態である場合よりも狭い状態とされる。これにより、一方の入球口に入球し難くなるので、遊技の興趣を変えることができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０５７３】

遊技機Ａ１において、遊技球が前記第１入球口に入球し易い第１流路と、その第１流路よりも前記第２入球口に遊技球が入球し易い第２流路とを有し、前記可動片は、前記第１状態に可動することにより、前記第２流路を遊技球が流下し易くし、前記第１流路を前記第２状態である場合よりも遊技球の流下量を規制するものであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【０５７４】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が第１入球口に入球し易い第１流路と、その第１流路よりも第２入球口に遊技球が入球しやすい第２流路とが設けられている。可動変を第１状態に可動することにより、第２流路を遊技球が流下し易くされ、第１流路を流下する遊技球の流下量が第２状態である場合に比べて規制される。これにより、第１入球口への入球量を効率良く減らすことができるという効果がある。

【０５７５】

遊技機Ａ１または遊技機Ａ２において、前記第１入球口に遊技球が入球することに基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、前記第２入球口に遊技球が入球することに基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、通常遊技状態とその通常遊技状態よりも遊技者に有利となる特別遊技状態とのどちらか一方を決定する遊技状態決定手段と、その遊技状態決定手段により決定された前記通常遊技状態または前記特別遊技状態を設定する遊技状態設定手段とを有することを特徴とする遊技機Ａ３。

【０５７６】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否判定手段により、第１入球口に遊技球が入球することに基づいて、第１抽選遊技の当否判定が実行され、第２入球口に遊技球が入球することに基づいて、第２抽選遊技の当否判定が実行される。その当否判定手段により当たりと判定されたことに基づいて、通常遊技状態とその通常遊技状態よりも遊技者に有利となる特別遊技状態とのどちらか一方が遊技状態決定手段によって決定される。その遊技状態決定手段により決定された通常遊技状態または特別遊技状態が遊技状態設定手段によって設定される。これにより、特別遊技状態が設定されることを期待して遊技を行うことができる。よって、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０５７７】

遊技機Ａ３において、遊技状態設定手段は、前記特別遊技状態として、前記通常遊技状態である場合よりも前記当否判定手段により当たりと判定される確率を高く設定するものであることを特徴とする遊技機Ａ４。

【０５７８】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ３の奏する効果に加え、特別遊技状態として、状態設定手段により、通常遊技状態である場合よりも当否判定手段により当たりと判定される確率が高く設定されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【０５７９】

遊技機Ａ３またはＡ４において、前記遊技状態決定手段は、前記第１入球口または前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とのどちらか一方を決定するものであり、前記第１入球口と前記第２入球口とで前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とを決定する割合が異なるように決定するものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【０５８０】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ３またはＡ４の奏する効果に加え、遊技状態決定手段により、第１入球口または第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、通常遊技状態と特別遊技状態とのどちらか一方が決定され、第１入球口と第２入球口とで通常遊技状態と特別遊技状態とを決定する割合が異なるように決定されるので、第２入球口で抽選が実行されるように期待させることができるという効果がある。

【０５８１】

遊技機Ａ５において、前記遊技状態決定手段は、前記第１入球口に遊技球が入球した場合に、前記第２入球口に遊技球が入球した場合よりも前記通常遊技状態に決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【０５８２】

遊技機Ａ６によれば、第１入球口に遊技球が入球した場合に、第２入球口に遊技球が入

球した場合よりも、遊技状態決定手段により通常遊技状態に決定され易いので、遊技者により特別遊技状態を継続して遊技させることができるという効果がある。

【０５８３】

遊技機Ａ１からＡ６のいずれかにおいて、前記第１入球口または前記第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、遊技者に有利となる特典を付与する特典付与手段を有し、

前記特典付与手段は、前記第１入球口と前記第２入球口とで異なる大きさの特典を付与するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。

【０５８４】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球口または第２入球口に遊技球が入球したことに基づいて、特典付与手段により遊技者に有利となる特典が付与される。第１入球口と第２入球口とで異なる大きさの特典が特典付与手段により付与される。これにより、遊技者により多くの特典を付与することができるという効果がある。

【０５８５】

遊技機Ａ１からＡ７のいずれかにおいて、抽選条件の成立に基づいて、前記可動片を前記第２状態から前記第１状態に可動させるか否かを決定する可動決定手段と、前記特別遊技状態が設定された場合に、前記可動決定手段により前記可動片を前記第２状態から第１状態に可動させると決定され易く設定する可動率設定手段とを有するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【０５８６】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ１からＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、抽選条件の成立に基づいて、可動決定手段により可動片を第２状態から第１状態に可動させるか否かが決定される。特別遊技状態が設定された場合に、可動率設定手段により、可動決定手段により可動片を第２状態から第２状態に可動させると決定され易く設定される。これにより、遊技の興趣を容易に変えることができるという効果がある。

【０５８７】

遊技機Ａ１からＡ８のいずれかにおいて、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段の発射力を遊技者の操作に基づいて調節する調節手段と、遊技者の第１の操作に基づいて前記調節手段により調節された発射力で発射された遊技球が流下する第１流下領域と、遊技者の第２操作に基づいて前記調節手段により調節された発射力で発射された遊技球が流下する前記第１流下領域とは異なる第２流下領域とが形成された遊技領域とを有し、前記第１流下領域を流下した遊技球は前記第１入球口にのみ入球可能に構成され、前記第２流下領域を流下した遊技球は、前記第１入球口と前記第２入球口とにそれぞれ入球可能に構成されることを特徴とする遊技機Ａ９。

【０５８８】

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ１からＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が発射手段により発射される。その発射手段の発射力がより遊技者の操作に基づいて調節手段に調節される。遊技者の第１の操作に基づいて調節手段により調節された発射力で発射された発射力で発射された遊技球が流下する第１流下領域と、遊技者の第２操作に基づいて調節手段により調節された発射力で発射された遊技球が流下する第２流下領域とが遊技領域に形成される。第１流下領域を流下した遊技球は第１入球口へ入球可能に構成され、第２流下領域を流下した遊技球は、第１入球口と第２入球口とにそれぞれ入球可能に構成される。これにより、遊技者に操作する楽しさを提供することができる。よって、遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０５８９】

遊技機Ａ９において、前記第１入球口として、前記第１流下領域または第２流下領域を流下した遊技球が入球可能な位置に配置される共通第１入球口と、前記第２流下領域を流下した遊技球のみが入球可能な片側第１入球口とが少なくとも配置されるものであることを特徴とする遊技機Ａ１０。

【０５９０】
遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、第１入球口として、第１流下領域または第２流下領域を流下した遊技球が入球可能な位置に配置される共通第１入球口と、第２流下領域を流下した遊技球が入球可能な片側第１入球口とが少なくとも配置されるので、遊技状態により興趣を効果的に変更することができるという効果ある。
【０５９１】
遊技機Ａ１からＡ１０のいずれかにおいて、前記第１入球口は、第２入球口の下方に配置されるものであり、前記可動片が前記第１状態に可動されることで、前記可動片により前記第１入球口へ入球可能な流路への遊技球の通過が前記第２状態よりも制限されるものであることを特徴とする遊技機Ａ１１。
【０５９２】
遊技機Ａ１１によれば、遊技機Ａ１からＡ１０のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１入球口が、第２入球口の下方に配置される。可動片が第１状態に可動されることで、可動片により第１入球口へ入球可能な流路への遊技球の通過が第２状態よりも制限される。これにより、遊技球の流入量を容易に変えることができるという効果がある。
【０５９３】
遊技機Ａ３からＡ１１のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により前記特別遊技状態が設定されたことに基づいて、前記可動片を前記通常遊技状態よりも前記第２状態に可動され易く設定する可動設定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ１２。
【０５９４】
遊技機Ａ１２によれば、遊技機Ａ３からＡ１１のいずれかが奏する効果に加え、遊技状態設定手段により特別遊技状態が設定されたことに基づいて、可動設定手段により可動片が通常遊技状態よりも第２状態に可動されやすく設定されるので、遊技者に有利となる期間を設定でき、遊技者が飽きてしまう不具合を抑制できるという効果ある。
【０５９５】
遊技機Ａ１からＡ１２のいずれかにおいて、遊技球が通過可能な通過口を有し、遊技球がその通過口を通過することで、抽選条件が成立する通過ゲートを有し、前記可動片が第２状態である場合には、前記通過ゲートまたは前記第１入球口に遊技球が入球可能な流路である共通流路が形成されており、前記第１状態に可動されることで、前記第１入球口に遊技球が入球することが前記可動片により規制され、前記通過ゲートに遊技球が入球する流路である単独流路が形成されるものであることを特徴とする遊技機Ａ１３。
【０５９６】
遊技機Ａ１３によれば、遊技機Ａ１からＡ１２のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技球が通過可能な通過口を有し、その通過口を遊技球が通過することで抽選条件が成立する通過ゲートが設けられている。可動片が第２状態である場合には、通過ゲートまたは第１入球口に遊技球が入球可能な流路である共通流路が形成される。可動片が第１状態に可動されることで、第１入球口に遊技球が入球することが可動片により規制され、通過ゲートに遊技球が入球する流路である単独流路が形成される。これにより、遊技者が有利に遊技を行うことができるという効果がある。
【０５９７】
遊技機Ａ３からＡ１２のいずれかにおいて、前記当否判定手段による前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報と前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報とを同時に表示手段に表示させることが可能な表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ１４。
【０５９８】
遊技機Ａ１４によれば、遊技機Ａ３からＡ１３のいずれかが奏する効果に加え、当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報と第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報とが表示制御手段により表示手段に同時にされるので、遊技者に効率よく遊技を行わせることができる。よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具

合を抑制できるという効果がある。

【０５９９】

＜特徴Ｂ群＞（フリーズ演出で確変期間を時間で演出）

第１抽選条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２抽選条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による前記第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報と前記第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報とを同時に表示手段に動的表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示期間と前記第２識別情報の第２動的表示期間とを複数の動的表示期間よりそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、当否判定結果が当たりである場合に遊技者に有利となる第１特典とその第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典との少なくともどちらか一方を遊技者に付与することを決定する特典決定手段とを有した遊技機において、前記特典決定手段は、前記第１抽選遊技の当たりよりも前記第２抽選遊技の当たりに基づいて、前記第２特典を決定し易いものであり、前記動的表示期間決定手段により決定された前記第１動的表示期間の情報に基づいて演出を実行する演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。

【０６００】

遊技機Ｂ１によれば、当否判定手段により、第１抽選条件の成立に基づいて第１抽選遊技の当否判定が実行され、第２抽選条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定が実行される。その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報と第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報とが表示制御手段により同時に表示手段に動的表示される。その表示制御手段により動的表示される第１識別情報の第１動的表示期間と第２識別情報の第２動的表示期間とが、動的表示期間決定手段により複数の動的表示期間よりそれぞれ決定される。当否判定結果が当たりである場合に遊技者に有利となる第１特典とその第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典との少なくともどちらか一方を遊技者に付与することが特典決定手段により決定される。第１抽選遊技の当たりよりも第２抽選遊技の当たりに基づいて、特典決定手段により第２特典が決定され易い。動的表示期間決定手段により決定された第１動的表示期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。これにより、遊技者に斬新な演出を行うことができる。よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０６０１】

遊技機Ｂ１において、前記動的表示期間決定手段は、複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群より前記第１動的表示期間を決定し、複数の動的表示期間で構成された第２動的表示期間群より前記第２動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。

【０６０２】

遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、動的表示期間決定手段により、複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群から第１動的表示期間が決定され、複数の動的表示期間で構成された第２動的表示期間群から第２動的表示期間が決定されるので、変化に富んだ動的表示期間を選択することができるという効果がある。

【０６０３】

遊技機Ｂ２において、複数の前記動的表示期間で構成された第１動的表示期間群が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段から所定条件の成立に基づいて、１の前記第１動的表示期間群を決定する群決定手段とを有し、前記動的表示期間決定手段は、前記群決定手段により決定された前記第１動的表示期間群より１の前記第１動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ３。

【０６０４】

遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群が記憶手段により複数記憶される。その記憶手段から所定条件の成立に基づいて、１の第１動的表示期間群が群決定手段により決

定される。群決定手段によって決定された第１動的表示期間群から、動的表示期間決定手段により１の第１動的表示期間が決定される。これにより、遊技の制御を容易に行うことができるという効果がある。

【０６０５】

遊技機Ｂ３において、前記複数の第１動的表示期間群には、動的表示期間の長い前記第１動的表示期間が前記動的表示期間決定手段により決定され易く構成された長第１動的表示期間群が含まれているものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。

【０６０６】

遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ３の奏する効果に加え、複数の第１動的表示期間群には、動的表示期間の長い第１動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定され易く構成された長第１動的表示期間群が含まれるので、第１抽選遊技の回数を第２抽選遊技の回数よりも減らすことができ、より遊技者に有利となる遊技を提供できる。よって、遊技者に特別遊技状態へ移行することを期待させることができるという効果がある。

【０６０７】

遊技機Ｂ４において、前記群決定手段は、前記第２特典が決定されたことに基づいて、前記長第１動的表示期間群を決定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。

【０６０８】

遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ４の奏する効果に加え、第２特典が決定されたことに基づいて、群決定手段により長第１動的表示期間群が決定されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【０６０９】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記表示手段に前記第２動的表示期間の情報に基づいた演出情報を表示するものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【０６１０】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかが奏する効果に加え、表示手段に第２動的表示期間の情報に基づいた演出情報が演出実行手段により表示されるので、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【０６１１】

遊技機Ｂ１からＢ６のいずれかにおいて、前記当否判定手段により当たりと判定される確率が通常確率で設定される通常遊技状態とその通常遊技状態よりも当たりと判定される確率が高く設定される特別遊技状態との少なくともどちらか一方を設定する遊技状態設定手段と、前記特典決定手段は、前記第１特典の一つとして前記通常遊技状態と前記第２特典の一つとして前記特別遊技状態との少なくともどちらか一方を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【０６１２】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否判定手段により当たりと判定される確率が通常確率で設定される通常遊技状態とその通常遊技状態よりも当たりと判定される確率が高く設定される特別遊技状態とのどちらか一方が遊技状態設定手段により設定される。第１特典の一つとして通常遊技状態と第２特典の一つとして特別遊技状態との少なくともどちらか一方が特典決定手段により決定される。これにより、遊技の興趣をより向上できるという効果がある。

【０６１３】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記特別遊技状態が設定されたことに基づいて、前記動的表示期間決定手段は、前記第１動的表示期間を決定する場合に前記第２動的表示期間よりも動的表示期間の長い動的表示期間を決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【０６１４】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかが奏する効果に加え、特別遊技状

態が設定されたことに基づいて第１動的表示期間を決定する場合に、第２動的表示期間よりも動的表示期間の長い動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定され易いので、より第１抽選遊技の回数を減らすことで、遊技者に有利な状態を提供できるという効果がある。

【０６１５】

遊技機Ｂ７またはＢ８において、前記第１抽選条件または前記第２抽選条件の成立に基づいて、前記当否判定手段による当否判定に用いられる抽選情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された抽選情報を記憶する記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記抽選情報について前記当否判定手段により当否判定されるよりも前に、事前に当否判定を実行する事前当否判定手段と、前記動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間を事前に判別する事前動的表示期間判別手段と、前記特別遊技状態が決定された場合に、前記事前動的表示期間判別手段により判別された判別結果に基づいて、前記通常遊技状態が設定されるまでの期間を判定する期間判定手段とを有し、前記演出実行手段は、前記期間判定手段により判定される期間の情報に基づいて演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ９。

【０６１６】

遊技機Ｂ９によれば、遊技機Ｂ７またはＢ８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１抽選条件または第２抽選条件の成立に基づいて、当否判定手段による当否判定に用いられる抽選情報が取得手段により取得される。その取得手段により取得された抽選情報が記憶手段に記憶される。その記憶手段に記憶された抽選情報について当否判定手段により当否判定されるよりも前に、事前当否判定手段により事前に当否判定が実行される。動的表示期間決定手段により決定される動的表示期間が事前動的表示期間判別手段により事前に判別される。特別遊技状態が決定された場合に、事前動的表示期間判別手段により判別された判別結果に基づいて、期間判定手段により通常遊技状態が設定されるまでの期間が判定される。期間判定手段により判定される期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。これにより、遊技の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【０６１７】

遊技機Ｂ９において、前記事前当否判定手段により判定された結果、前記当たりとなる前記抽選情報が記憶されていると判定された場合に、前記遊技状態決定手段により決定される遊技状態を事前に判定する事前遊技状態判定手段を有し、前記演出実行手段は、前記事前遊技状態判定手段により、前記通常遊技状態が決定されると判定された場合には、その通常遊技状態が決定されている前記識別情報の動的表示が終了するまでの期間の情報に基づいて演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１０。

【０６１８】

遊技機Ｂ１０によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、事前当否判定手段により判定された結果、当たりとなる抽選情報が記憶されていると判定された場合に、遊技状態決定手段により決定される遊技状態が事前遊技状態判定手段により事前に判定される。事前遊技状態判定手段により、通常遊技状態が決定されると判定された場合には、その通常遊技状態が決定されている識別情報の動的表示が終了するまでの期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。これにより、遊技者に斬新な演出をすることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。

【０６１９】

遊技機Ｂ９において、前記事前当否判定手段により判定された結果、前記当たりとなる前記抽選情報が記憶されていると判定された場合に、前記遊技状態決定手段により決定される遊技状態を事前に判定する事前遊技状態判定手段を有し、前記演出実行手段は、前記通常遊技状態となる前記抽選情報が記憶されていないと判別された場合には、前記記憶手段に記憶されている前記抽選情報に対応する前記識別情報の動的表示が終了するまでの期間内の期間の情報に基づいて演出を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１１。

【０６２０】

遊技機Ｂ１１によれば、遊技機Ｂ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、事前当否判定手段により判定された結果、当たりとなる抽選情報が記憶されていると判定された場合に、遊技状態決定手段により決定される遊技状態が事前遊技状態判定手段により事前に判定される。通常遊技状態となる抽選情報が記憶されていないと判別された場合には、記憶手段に記憶されている抽選情報に対応する識別情報の動的表示が終了するまでの期間内の期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。これにより、遊技者に斬新な演出を提供できるという効果がある。

【０６２１】

遊技機Ｂ７からＢ１１のいずれかにおいて、前記群決定手段は、前記特別遊技状態が設定されている場合に、前記長第１動的表示期間群を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１２。

【０６２２】

遊技機Ｂ１２によれば、遊技機Ｂ７からＢ１１のいずれかが奏する効果に加え、特別遊技状態が設定されている場合に、群決定手段により第１動的表示期間群が決定されるので、変化に富んだ演出を行うことができるという効果がある。

【０６２３】

遊技機Ｂ４からＢ１２のいずれかにおいて、前記長第１動的表示期間群は、前記複数の第２動的表示期間群よりも前記動的表示期間決定手段により長い動的表示期間が決定され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ１３。

【０６２４】

遊技機Ｂ１３によれば、遊技機Ｂ４からＢ１２の奏する効果に加え、複数の第２動的表示期間群よりも長い動的表示期間が、動的表示期間決定手段によって長第１動的表示期間群から決定され易く構成されているので、遊技者により有利な状態を設定し易くできるという効果がある。

【０６２５】

遊技機Ｂ１からＢ１３のいずれかにおいて、前記第２抽選条件が成立し易い第１状態とその第１状態よりも前記第２抽選条件が成立困難となる第２状態とを少なくとも設定する状態設定手段と、前記第１特典は前記第２特典よりも前記第２状態が設定され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｂ１４。

【０６２６】

遊技機Ｂ１４によれば、遊技機Ｂ１からＢ１３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、状態設定手段により、第２抽選条件が成立し易い第１状態とその第１状態よりも第２抽選条件が成立困難となる第２状態とが少なくとも設定される。第１特典は第２特典よりも第２状態が設定され易く構成される。これにより、遊技者に有利な状態を設定し易くして、遊技者が早期に飽きる不具合を抑制できるという効果がある。

【０６２７】

＜特徴Ｃ群＞（確変中小当たりするとテーブル切替によりフリーズ演出選択可能）

第１抽選条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の判定を実行し、第２抽選条件の成立に基づいて、第２抽選遊技の判定を実行する判定手段と、その判定手段による前記第１抽選遊技の判定結果を示す第１識別情報と前記第２抽選遊技の判定結果を示す第２識別情報とを同時に表示手段に表示させることが可能な表示制御手段と、その表示制御手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示期間と前記第２識別情報の第２動的表示期間とを複数の動的表示期間よりそれぞれ決定する動的表示期間決定手段と、前記第１識別情報または前記第２識別情報が当たりを示す判定結果で表示された後に、遊技者に有利となる第１特典とその第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典とのうち少なくともどちらか一方を付与することを決定する特典決定手段とを有した遊技機において、前記特典決定手段は、前記第１識別情報が当たりで表示される場合よりも前記第２識別情報が当たりで表示される場合の方が、前記第２特典を決定し易く構成されたものであり、前記動的表示期間決定手段により決定される第１動的表示期間として複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群が複数記憶された記憶手段と、その記憶手段に記憶された前記複数

の第１動的表示期間群より１の前記第１動的表示期間群を決定する群決定手段とを有し、前記複数の第１動的表示期間群には、前記動的表示期間決定手段により動的表示期間の長い前記第１動的表示期間が決定され易く構成された長第１動的表示期間群が含まれているものであり、前記群決定手段は、前記判定手段により特定の判定結果と判定されたことに基づいて、前記長第１動的表示期間群を決定することが可能に構成されたものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【０６２８】

遊技機Ｃ１によれば、判定手段により、第１抽選条件の成立に基づいて第１抽選遊技の判定が実行され、第２抽選条件の成立に基づいて第２抽選遊技の判定が実行される。その判定手段による第１抽選遊技の判定結果を示す第１識別情報と第２抽選遊技の判定結果を示す第２識別情報とが表示制御手段により同時に表示手段に表示される。その表示制御手段により動的表示される第１識別情報の第１動的表示期間と第２識別情報の第２動的表示期間とが動的表示期間決定手段により複数の動的表示期間からそれぞれ決定される。第１識別情報または第２識別情報が当たりを示す判定結果で表示された後に、遊技者に有利となる第１特典とその第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典とのうち少なくともどちらか一方を付与することが特典決定手段により決定される。第１識別情報が当たりで表示される場合よりも第２識別情報が当たりで表示される場合の方が、特典決定手段により第２特典が決定され易く構成される。動的表示期間決定手段により決定される第１動的表示期間として複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群が記憶手段により複数記憶される。その記憶手段に記憶された複数の第１動的表示期間群より１の第１動的表示期間群が群決定手段により決定される。複数の第１動的表示期間群には、動的表示期間決定手段により動的表示期間の長い第１動的表示期間が決定され易く構成された長第１動的表示期間群が含まれる。判定手段により特定の判定結果と判定されたことに基づいて、群決定手段により長第１動的表示期間群が決定される。これにより、斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０６２９】

遊技機Ｃ１において、前記動的表示期間決定手段は、前記第１抽選遊技の判定結果を示す前記第１識別情報を動的表示する第１動的表示開始条件が成立した場合に、前記第１動的表示期間を決定し、前記第２抽選遊技の判定結果を示す前記第２識別情報を動的表示する第２動的表示開始条件が成立した場合に、前記第２動的表示期間をそれぞれ個別に決定するものであり、前記動的表示期間決定手段により決定された前記第１動的表示期間の情報に基づいて演出を実行する演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【０６３０】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間決定手段により、第１抽選遊技の判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１動的表示開始条件が成立した場合に第１動的表示期間が決定され、第２抽選遊技の判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２動的表示開始条件が成立した場合に第２動的表示期間が決定される。動的表示期間決定手段により決定された第１動的表示期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。これにより、斬新な演出を遊技者に行うことができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０６３１】

遊技機Ｃ１またはＣ２において、前記判定手段により、前記当たりまたは前記特定の判定結果と判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技を実行する特典遊技実行手段を有することを特徴とする遊技機Ｃ３。

【０６３２】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ１またはＣ２の奏する効果に加え、判定手段により、当たりまたは特定の判定結果と判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技が

特典遊技実行手段により実行されるので、遊技者に当たり以外にも期待をさせることができるという効果がある。

【０６３３】

遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかにおいて、前記判定手段により当たりと判定される確率が通常確率で設定される通常遊技状態と、前記通常確率よりも当たりと判定される確率の高い特別確率で設定される特別遊技状態との少なくともどちらか一方を設定する遊技状態設定手段を有し、前記第２特典が決定された場合は、その第２特典の一つとして前記遊技状態設定手段により前記特別遊技状態が前記第１特典よりも設定され易く構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【０６３４】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ１からＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定手段により当たりと判定される確率が通常確率で設定される通常遊技状態と、通常確率よりも当たりと判定される確率の高い特別確率で設定される特別遊技状態との少なくともどちらか一方が遊技状態設定手段により設定される。第２特典が決定された場合は、その第２特典の一つとして遊技状態設定手段により特別遊技状態が第１特典よりも設定されやすく構成される。これにより、遊技者に有利な遊技状態をより設定することができる。よって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【０６３５】

遊技機Ｃ４において、前記判定手段により前記特定の判定結果と判定されるのは、前記特別遊技状態が設定されている場合であることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【０６３６】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ４の奏する効果に加え、特別遊技状態が設定されている場合に判定手段により特定の判定結果と判定されるので、特別遊技状態の価値をより高めることができるという効果がある。

【０６３７】

遊技機Ｃ１からＣ５のいずれかにおいて、前記複数の第１動的表示期間群には、前記長第１動的表示期間群よりも動的表示期間の長い前記第１動的表示期間が前記動的表示期間決定手段により決定され易く構成された特別長第１動的表示期間群が含まれており、前記群決定手段は、前記長第１動的表示期間群を決定している場合に、前記判定手段により前記特定の判定が実行されると、前記特別長第１動的表示期間群を決定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【０６３８】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ１からＣ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の第１動的表示期間群には、長第１動的表示期間群よりも動的表示期間の長い第１動的表示期間が動的表示期間決定手段により決定され易く構成された特別長第１動的表示期間群が含まれる。長第１動的表示期間群を決定している場合に、判定手段により特定の判定が実行されると、群決定手段により特別長第１動的表示期間群が決定される。これにより、特定の判定結果となることの価値をより高めることができる。よって、当たり以外にも、特定の判定結果となることを期待させることができるという効果がある。

【０６３９】

遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかにおいて、前記群決定手段は、前記長第１動的表示期間群を決定した後に、所定条件が成立したことに基づいて、予め定められた前記第１動的表示期間群を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【０６４０】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ１からＣ６のいずれかが奏する効果に加え、長第１動的表示期間群を決定した後に、所定条件が成立したことに基づいて、群決定手段により予め定められた第１動的表示期間群が決定されるので、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【０６４１】
遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、前記第２抽選条件が成立する第１状態と、その第１状態よりも前記第２抽選条件が成立し易くなる第２状態とを設定可能な状態設定手段と、前記第１特典は、前記第２特典よりも前記状態設定手段により前記第１状態が設定され易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。
【０６４２】
遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２抽選条件が成立する第１状態と、その第１状態よりも第２抽選条件が成立し易くなる第２状態とが状態設定手段により設定される。第１特典は、第２特典よりも状態設定手段により第１状態が設定されやすくなるように構成される。これにより、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【０６４３】
遊技機Ａ１からＡ１４、Ｂ１からＢ１４、Ｃ１からＣ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。
【０６４４】
遊技機Ａ１からＡ１４、Ｂ１からＢ１４、Ｃ１からＣ８のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【０６４５】
遊技機Ａ１からＡ１４、Ｂ１からＢ１４、Ｃ１からＣ８のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。
＜その他＞
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果を報知する特別図柄の動的表示が表示装置において実行される。抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行された後に、当たりと判定される確率が高くなる高確率遊技状態に移行させるか否かの抽選も始動口に遊技球が入球されたことに基づいて実行される。高確率遊技状態に設定されると、その高確率遊技状態で、当たりとなった場合に、通常確率遊技状態に移行さ

せることが決定されていると、通常確率遊技へ移行される構成が提案されている（例えば、特許文献１：特開２００５－３１９２２１号公報）。

ところで、かかる遊技機では、遊技者に公平な遊技を提供するために、始動口に入球した場合に、高確率遊技状態に移行される確率を一定に設定する必要がある。上記した場合では、高確率遊技状態に移行される確率が常に一定であるため、遊技にメリハリがなく、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうという不具合があった。

本技術的思想は、上記した遊技機において、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、第１当否判定条件の成立に基づいて、第１抽選遊技の当否判定を実行し、第２当否判定条件の成立に基づいて第２抽選遊技の当否判定を実行する当否判定手段と、その当否判定手段による第１抽選遊技の当否判定結果を示す第１識別情報が、前記第１当否判定条件が成立した順に、動的表示される第１表示手段と、前記当否判定手段による第２抽選遊技の当否判定結果を示す第２識別情報が、前記第２当否判定条件が成立した順に、動的表示される第２表示手段と、前記第１識別情報を前記第１表示手段に、前記第２識別情報を前記第２表示手段にそれぞれ動的表示制御することが可能な表示制御手段と、前記当否判定手段による当否判定結果が当たりとなり、前記表示制御手段により前記第１または第２表示手段に前記第１または第２識別情報が当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を付与する特典遊技実行手段と、を有し、前記第１当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示を開始する動的表示開始条件が成立するまでの間、前記第１抽選遊技を実行する権利を保留し、前記第２当否判定条件の成立に基づいて、成立した当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示を開始する動的表示開始条件が成立するまでの間、前記第２抽選遊技を実行する権利を保留する保留手段と、前記第１当否判定条件に対応する第１識別情報の動的表示態様を前記動的表示開始条件の成立を契機に、前記保留手段に保留されている保留の数に基づいて決定し、前記第２当否判定条件に対応する第２識別情報の動的表示態様を、前記動的表示開始条件の成立を契機に、前記保留手段に保留されている保留の数に基づいて決定する動的表示態様決定手段と、予め定められた判別条件が成立する毎に、前記保留手段に保留された各保留に対して、前記判別条件が成立したときの前記保留手段の保留の数に基づいて、動的表示態様を判別する事前動的表示態様判別手段と、前記第１または第２当否判定条件が成立した場合に、前記動的表示開始条件が成立するまでの間、成立した第１当否判定条件と第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序と前記事前動的表示態様判別手段が判別した動的表示態様に関する情報とを少なくとも有する保留情報を記憶する保留情報記憶手段と、その保留情報記憶手段に記憶された第１当否判定条件と第２当否判定条件との保留情報を区別しつつ、各保留情報毎に前記第１当否判定条件と前記第２当否判定条件とを合わせた当否判定条件の成立順序が、識別可能な保留表示態様で表示される保留表示手段と、前記事前動的表示態様判別手段の判別条件が成立する毎に、前記保留情報記憶手段に記憶された各保留情報毎の前記事前動的表示態様判別手段に判別された動的表示態様と動的表示中の第１または第２識別情報の残り動的表示態様とに基づいて、各保留情報毎に第１または第２識別情報が動的表示開始となるまでの時間情報を決定または更新して、前記保留情報記憶手段に記憶する開始時間情報更新手段と、予め定められた条件が成立したことを契機に、前記開始時間情報更新手段により保留情報記憶手段に記憶された前記各時間情報に基づいて、前記保留表示手段に表示される保留表示態様を、前記動的表示を開始する順序で並び替える並び替え手段と、を有したものである。

＜効果＞

技術的思想１記載の遊技機によれば、判定手段により、第１抽選条件の成立に基づいて第１抽選遊技の判定が実行され、第２抽選条件の成立に基づいて第２抽選遊技の判定が実行される。その判定手段による第１抽選遊技の判定結果を示す第１識別情報と第２抽選遊技の判定結果を示す第２識別情報とが表示制御手段により同時に表示手段に表示される。

その表示制御手段により動的表示される第１識別情報の第１動的表示期間と第２識別情報の第２動的表示期間とが動的表示期間決定手段により複数の動的表示期間からそれぞれ決定される。第１識別情報または第２識別情報が当たりを示す判定結果で表示された後に、遊技者に有利となる第１特典とその第１特典よりも遊技者に有利となる第２特典とのうち少なくともどちらか一方を付与することが特典決定手段により決定される。第１識別情報が当たりで表示される場合よりも第２識別情報が当たりで表示される場合の方が、特典決定手段により第２特典が決定され易く構成される。動的表示期間決定手段により決定される第１動的表示期間として複数の動的表示期間で構成された第１動的表示期間群が記憶手段により複数記憶される。その記憶手段に記憶された複数の第１動的表示期間群より１の第１動的表示期間群が群決定手段により決定される。複数の第１動的表示期間群には、動的表示期間決定手段により動的表示期間の長い第１動的表示期間が決定され易く構成された長第１動的表示期間群が含まれる。判定手段により特定の判定結果と判定されたことに基づいて、群決定手段により長第１動的表示期間群が決定される。

これにより、斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

技術的思想２の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示期間決定手段により、第１抽選遊技の判定結果を示す第１識別情報を動的表示する第１動的表示開始条件が成立した場合に第１動的表示期間が決定され、第２抽選遊技の判定結果を示す第２識別情報を動的表示する第２動的表示開始条件が成立した場合に第２動的表示期間が決定される。動的表示期間決定手段により決定された第１動的表示期間の情報に基づいて演出実行手段により演出が実行される。

これにより、斬新な演出を遊技者に行うことができる。よって、遊技者が早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

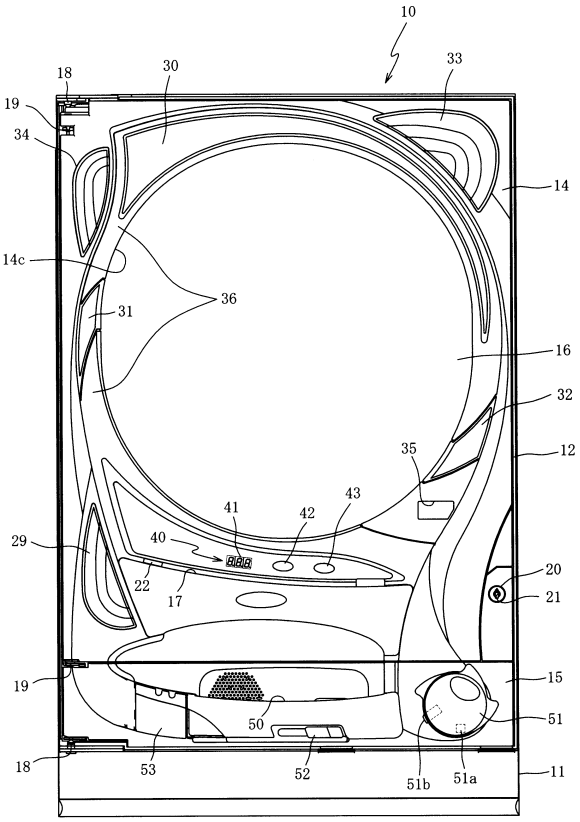
技術的思想３の遊技機によれば、技術的思想１または２記載の遊技機の奏する効果に加え、判定手段により、当たりまたは特定の判定結果と判定されたことに基づいて、遊技者に有利となる特典遊技が特典遊技実行手段により実行されるので、遊技者に当たり以外にも期待をさせることができるという効果がある。

【符号の説明】

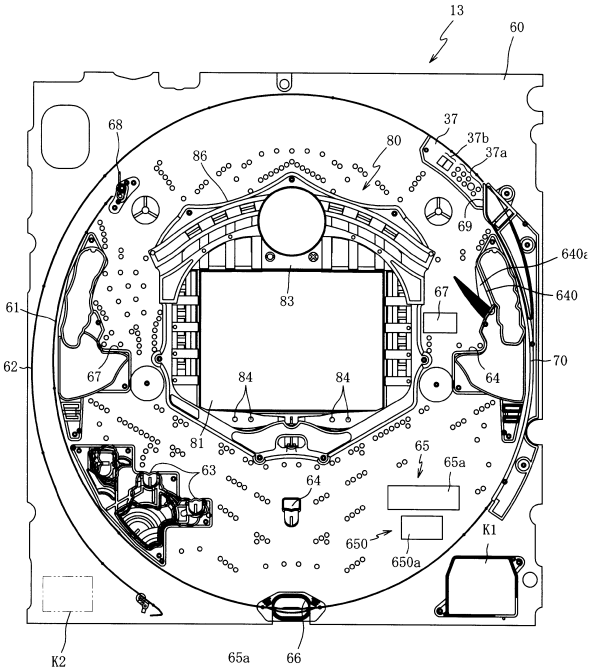
【０６４６】

１０	パチンコ機（遊技機）
６４	左第１始動口（第１入球手段）、右第１始動口（第３入球手段）
８１	第３図柄表示装置（表示手段の一部）
１１２	発射制御装置（発射手段）
６４０	第２始動口（第２入球手段）
Ｓ４０６	第１判定手段
Ｓ５０５	第１動的表示期間決定手段
Ｓ６１２	遊技状態設定手段の一部
Ｓ８０６	第２判定手段
Ｓ９０５	第２動的表示期間決定手段
Ｓ１０７２	遊技状態設定手段の一部
Ｓ１４１４	演出実行手段

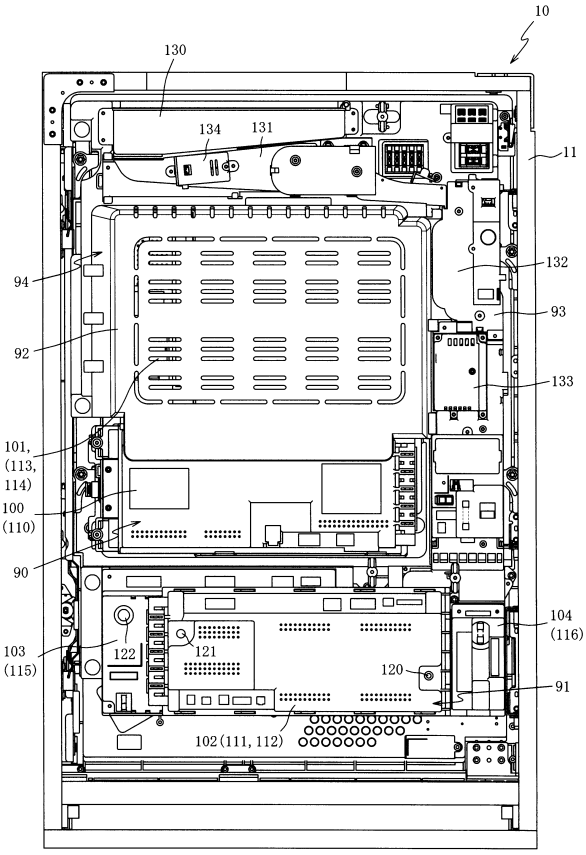
【図１】


10
18
30
33
19
34
14
14c
36
31
16
32
12
35
41
42
43
40
29
22
17
20
21
19
15
50
51
18
53
52
51b
51a
11

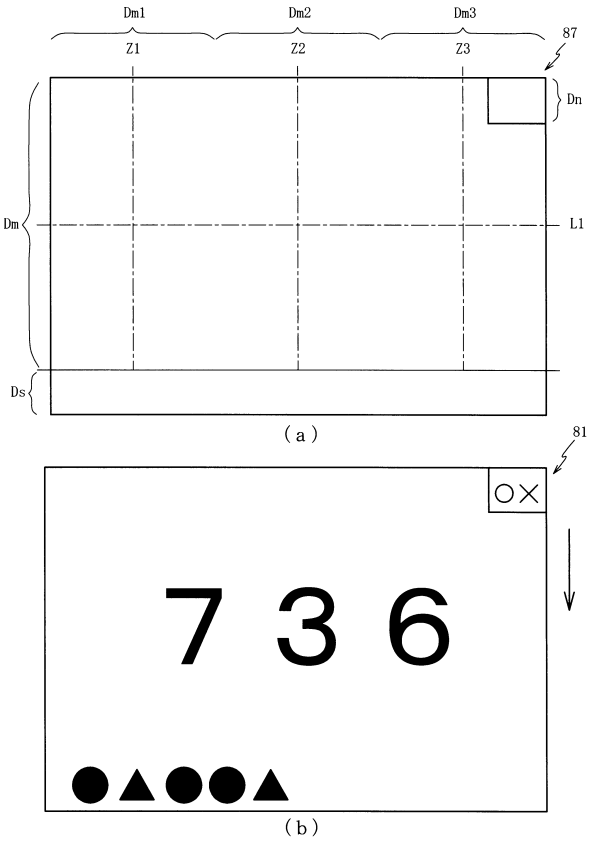
【図２】


13
60
68
37
37b
37a
80
86
69
640a
640
83
67
61
62
67
84
84
64
70
81
65
65a
63
64
650
650a
K1
K2
65a
66

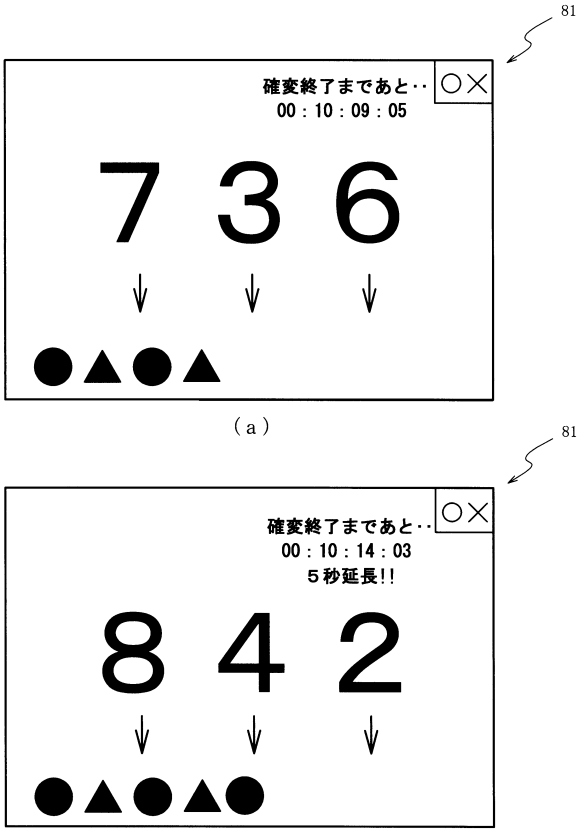
【図３】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101,
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102(111, 112)

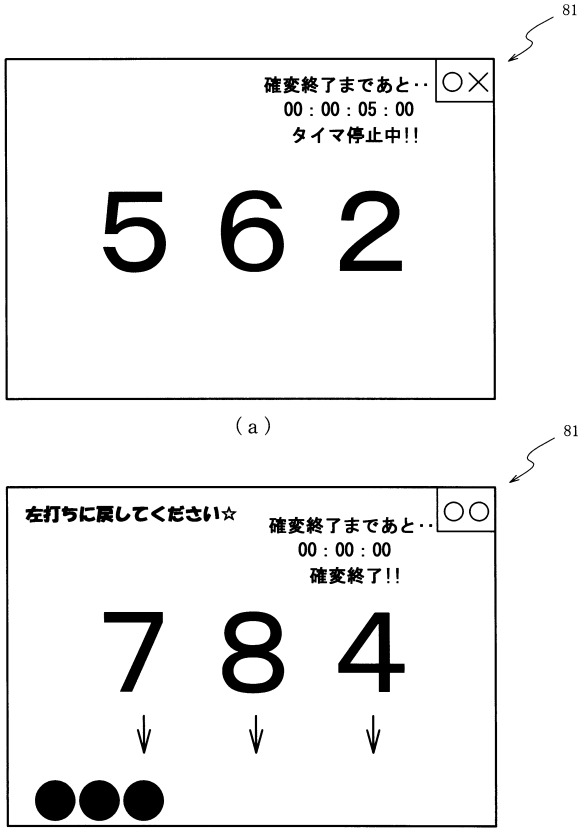
【図４】


Dm1
Dm2
Dm3
87
Z1
Z2
Z3
Dn
Dm
L1
Ds
(a)
81
736
(b)

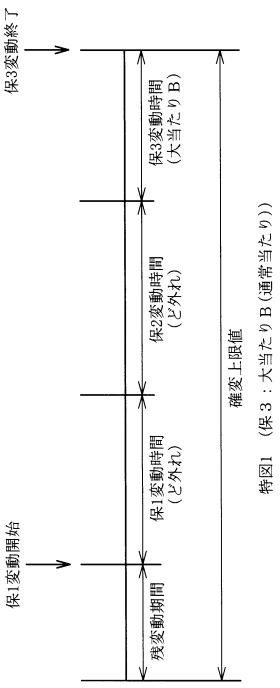
【図５】


81
確変終了まであと‥
00：10：09：05
7 3 6
（ａ）
81
確変終了まであと‥
00：10：14：03
５秒延長!!
8 4 2
（ｂ）

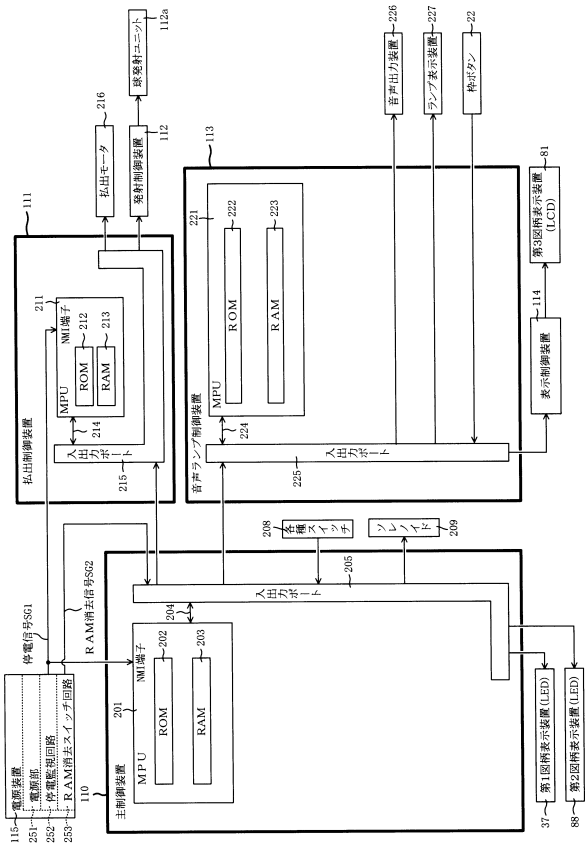
【図６】


81
確変終了まであと‥
00：00：05：00
タイマ停止中!!
5 6 2
（ａ）
81
左打ちに戻してください☆
確変終了まであと‥
00：00：00
確変終了!!
7 8 4
（ｂ）

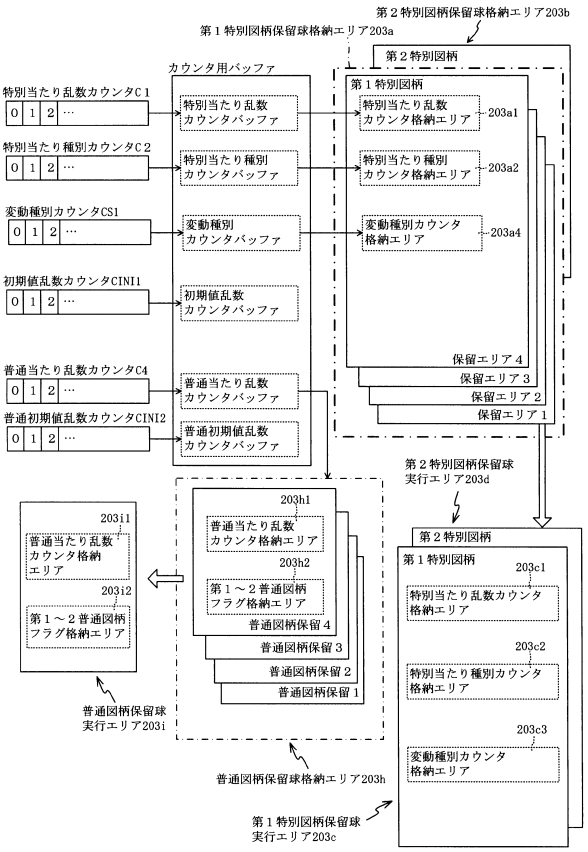
【図７】


保3変動終了
保1変動開始
保3変動時間（大当たりB）
保2変動時間（ど外れ）
保1変動時間（ど外れ）
残変動期間
確変上限値
特図1（保３：大当たりＢ（通常当たり））

【図８】


払出制御装置
音声ランプ制御装置
主制御装置
電源装置
停電監視回路
RAM消去スイッチ回路
MPU
ROM
RAM
NMI端子
入出力ポート
停電信号SG1
RAM消去信号SG2
賞球数ユニット
貸球制御装置
払出モータ
音声出力装置
ランプ表示装置
枠ボタン
第3図柄表示装置（LCD）
表示制御装置
左枠スイッチ
ソレノイド
第1図柄表示装置（LED）
第2図柄表示装置（LED）

【図９】



【図１０】

ROM	202
大当たり乱数テーブル	202a
大当たり種別テーブル	202b
普通図柄当たり乱数テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d

（ａ）

大当たり乱数テーブル 202a
特別当たり乱数カウンタＣ１（０～３９９）

低確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル	７
高確率時用の特別図柄大当たり乱数テーブル	０～９

（ｂ）

大当たり種別テーブル202b
特別当たり種別カウンタＣ２（０～９９）

特別図柄	大当たり種別	第２可変入賞装置開放動作	確変移行	判定値
特図１	大当たりＡ（１５Ｒ大当たり）	あり	あり	０～４９
	大当たりＢ（１４Ｒ大当たり）	なし	なし	５０～９９
特図２	大当たりＣ（１５Ｒ大当たり）	あり	あり	０～９９

（ｃ）

普通図柄当たり乱数テーブル 202c
普通当たり乱数カウンタＣ４（０～２３９）

低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	５～２８
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	５～２０４

（ｄ）

【図１１】

外れ（通常）共通変動パターン選択テーブル（特図１、特図２共通）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１００	１０１～１６０	１６１～１９８
変動パターン	ど外れ（５ｓ）	ノーマルリーチ（１０ｓ）	スーパーリーチ（３０ｓ）

（ａ）

当たり（通常）共通変動パターン選択テーブル（特図１、特図２共通）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１０	１１～１５０	１５１～１９８
変動パターン	ノーマルリーチ（１０ｓ）	スーパーリーチ（３０ｓ）	スペシャルリーチ（６０ｓ）

（ｂ）

当たり（時短）共通変動パターン選択テーブル（特図１、特図２）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１９８	－	－
変動パターン	ノーマルリーチ（１０ｓ）	スーパーリーチ（３０ｓ）	スペシャルリーチ（６０ｓ）

（ｃ）

【図１２】

外れ（時短）特図１変動パターン選択テーブル

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～５０	５１～１００	１０１～１６９	１７０～１９８
変動パターン	ど外れ（５ｓ）	ノーマルリーチ（１０ｓ）	スペシャルリーチ（３０ｓ）	ゼミロング（３００ｓ）

（ａ）

外れ（時短）特図２変動パターン選択テーブル

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１８０	１８１～１９８
変動パターン	ど外れ（５ｓ）	ノーマルリーチ（１０ｓ）

（ｂ）

外れ（確変）特図１変動パターン選択テーブル

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１０	１１～１２０	１２１～１４９	１５０～１８９	１９０～１９８
変動パターン	ど外れ（５ｓ）	ロングリーチ１（３０ｓ）	ロングリーチ２（１００ｓ）	ロングリーチ３（５００ｓ）	ロングリーチ４（１０００ｓ）

（ｃ）

【図１３】

202

当たり（確変）特図１変動パターン選択テーブル

変動種別 カウンタＣＳ１ （０～１９８）	０～１９０	１９１～１９８
変動パターン	特殊１ ３ｓ	特殊２ （３０ｓ）

（ａ）

202

外れ（確変）特図２変動パターン選択テーブル

変動種別 カウンタＣＳ１ （０～１９８）	０～１５０	１５１～１７０	１７１～１９０	１９１～１９８
変動パターン	ど外れ１ （０．５ｓ）	ど外れ２ （３ｓ）	ノーマルリーチ （１０ｓ）	スーパーリーチ （２０ｓ）

（ｂ）

202

当たり（確変）特図２変動パターン選択テーブル

変動種別 カウンタＣＳ１ （０～１９８）	０～１５０	１５１～１９０	１９１～１９８
変動パターン	ノーマルリーチ （１０ｓ）	スーパーリーチ （２０ｓ）	スペシャルリーチ （３０ｓ）

（ｃ）

【図１４】

RAM 203
- 第１特別図柄保留球格納エリア 203a
- 第２特別図柄保留球格納エリア 203b
- 第１特別図柄保留球実行エリア 203c
- 第２特別図柄保留球実行エリア 203d
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 203e
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 203f
- 普通図柄保留球数カウンタ 203g
- 普通図柄保留球格納エリア 203h
- 普通図柄保留球実行エリア 203i
- 普通図柄フラグ 203j
- 時短カウンタ 203k
- 大当たり後状態エリア 203m
- 大当たりフラグ 203o
- 特図１変動停止フラグ 203p
- 特図２変動停止フラグ 203q
- 特図１変動時間カウンタ 203r
- 特図２変動時間カウンタ 203s
- 並び替え保留記憶エリア 203t
- 状態設定エリア 203u
- 異常監視フラグ 203v
- 異常監視カウンタ 203w
- その他メモリエリア 203z

【図１５】

ROM 222
- 変動パターン選択テーブル 222a
- 加算時間選択テーブル 222b

（ａ）

RAM 223
- コマンド記憶領域 223a
- 第１特別図柄保留球数カウンタ 223b1
- 特図１変動開始フラグ 223b2
- 特図２変動開始フラグ 223c1
- 従特図１変動停止フラグ 223c2
- 第２特別図柄保留球数カウンタ 223d1
- 従特図２変動停止フラグ 223d2
- 従特図１変動時間カウンタ 223e
- 従特図２変動時間カウンタ 223f
- 演出カウンタ 223g
- 従状態設定エリア 223h
- 確変上限値記憶エリア 223i
- 確変期間記憶エリア 223j
- 従並び替え保留記憶エリア 223k
- 更新停止フラグ 223m
- その他メモリエリア 223z

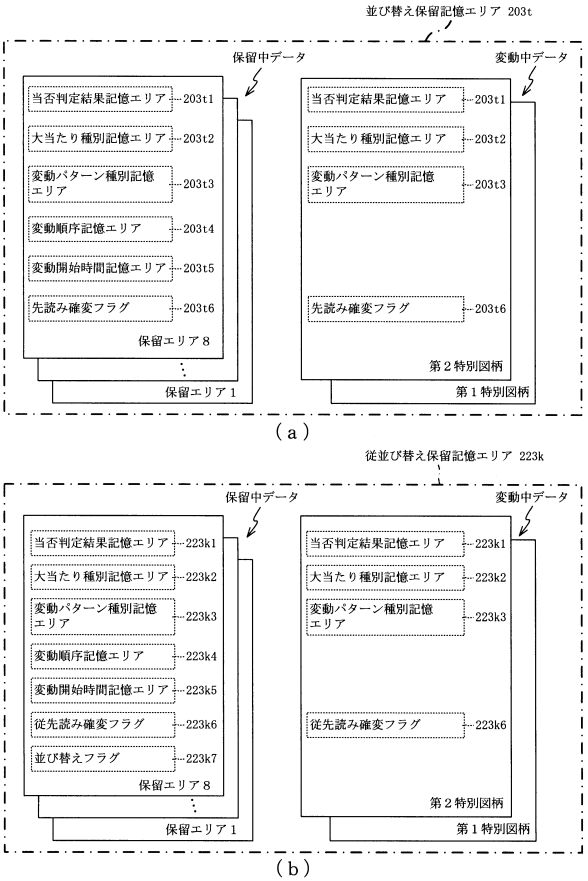
（ｂ）

【図１６】

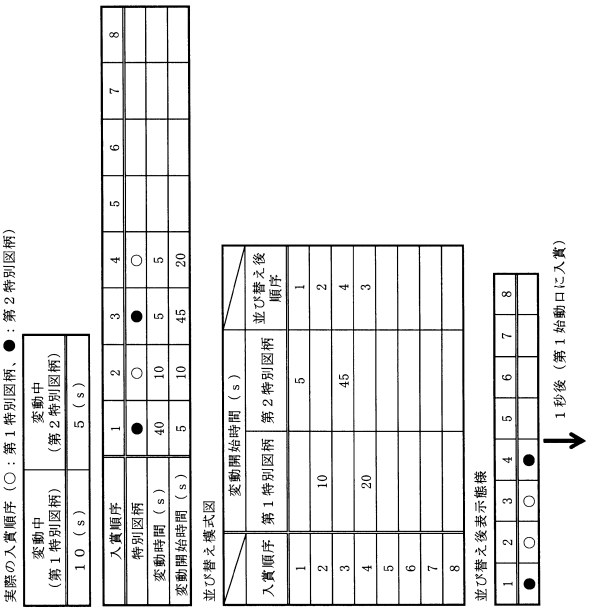
加算時間選択テーブル２２２ｂ

演出カウンタ	加算時間
０～　５０	５ｓ
５１～　９９	１０ｓ
１００～１３０	３０ｓ
１３１～１５０	１００ｓ
１５１～１７０	３００ｓ
１７１～１８０	１０００ｓ

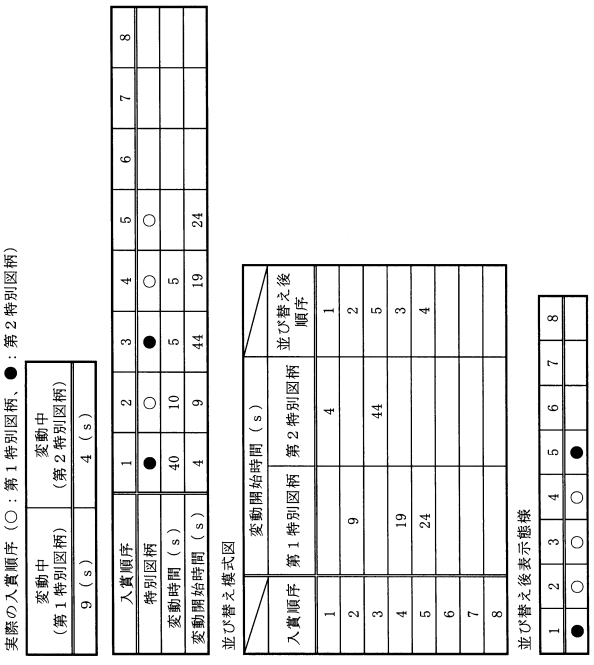
【図１７】



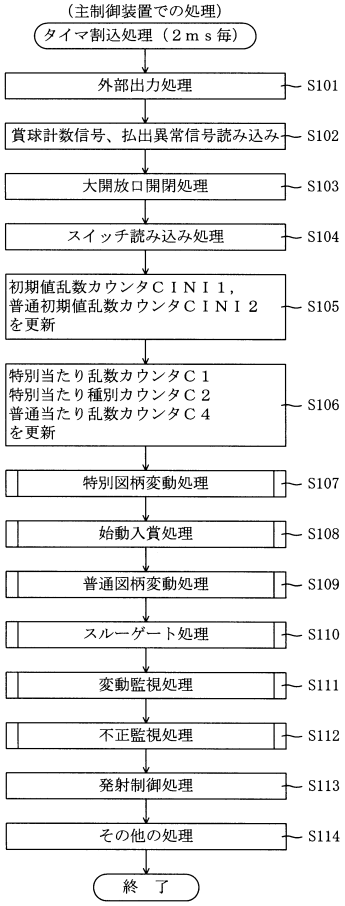
【図１８】



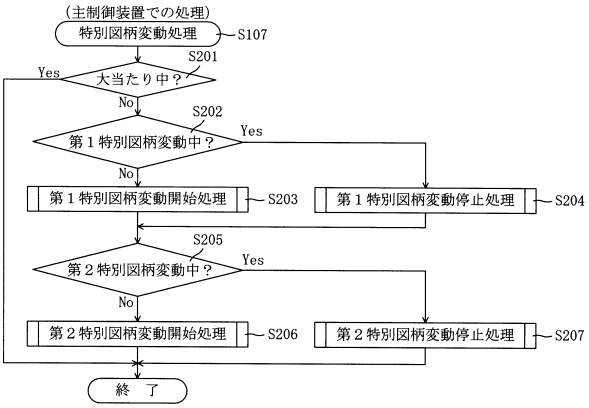
【図１９】



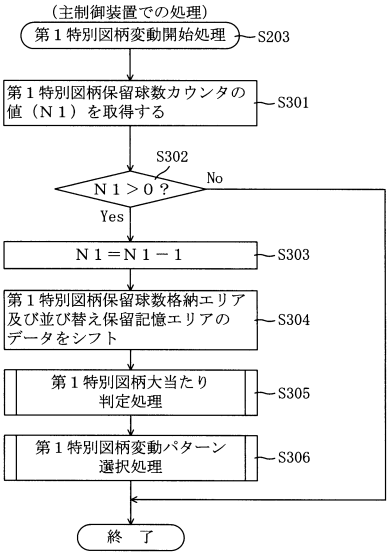
【図２０】



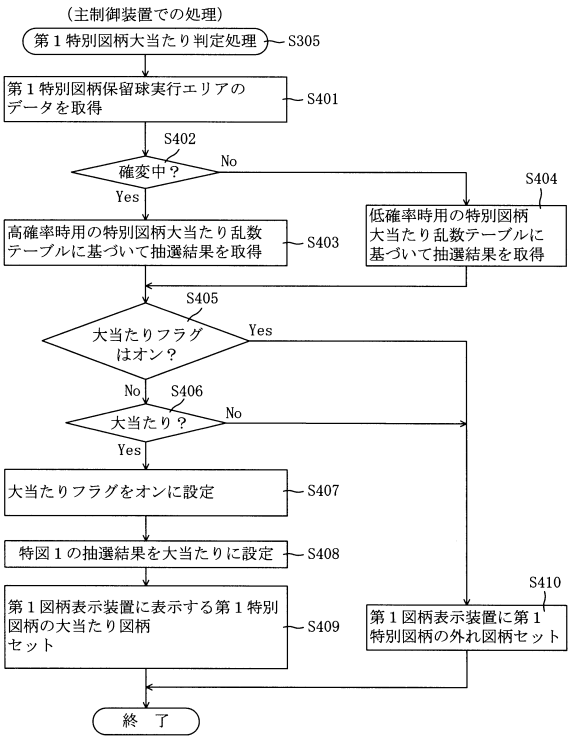
【図２１】



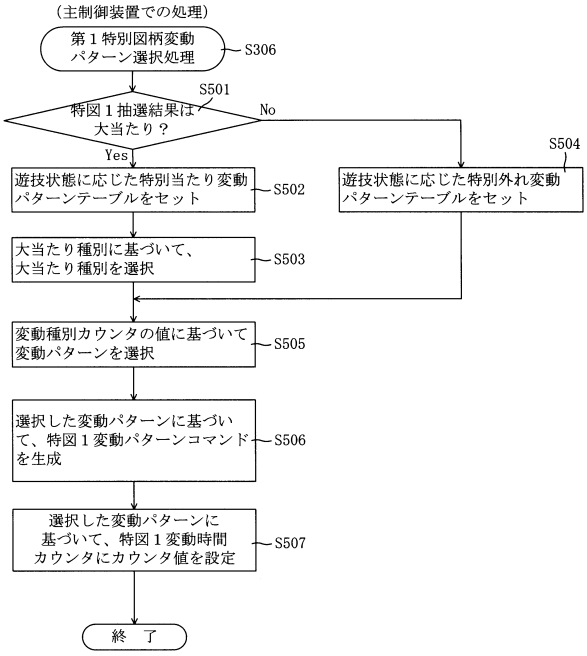
【図２２】



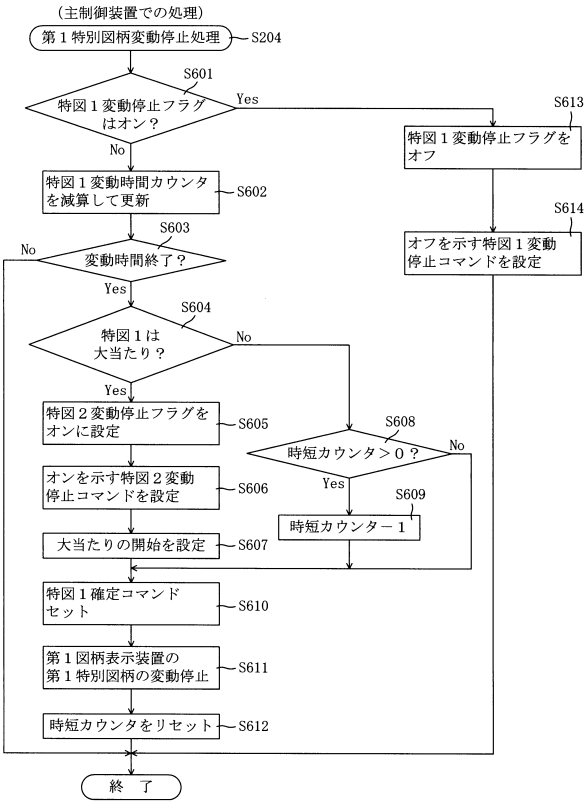
【図２３】



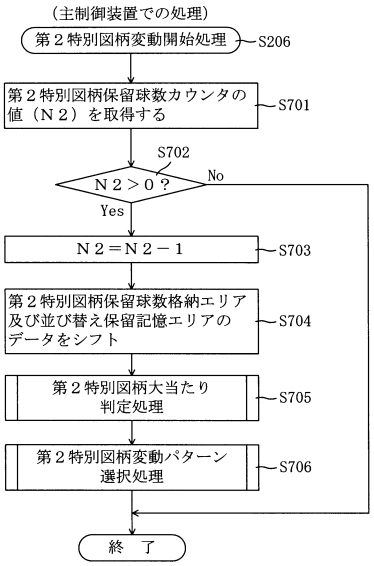
【図２４】



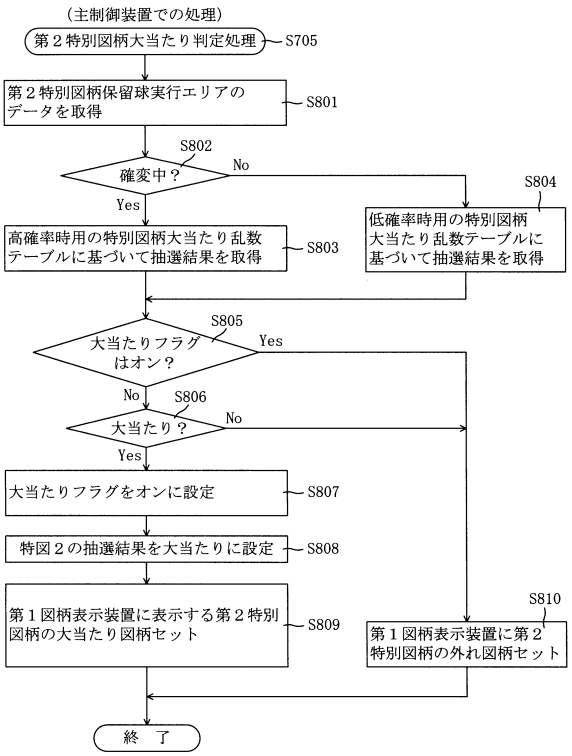
【図２５】



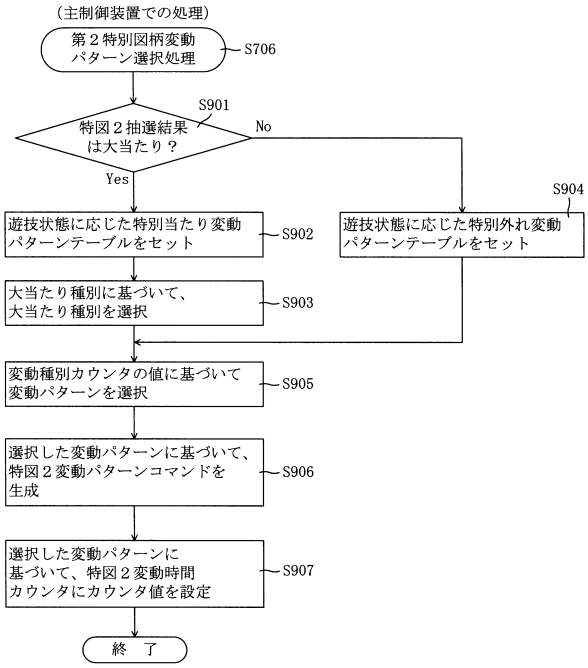
【図２６】



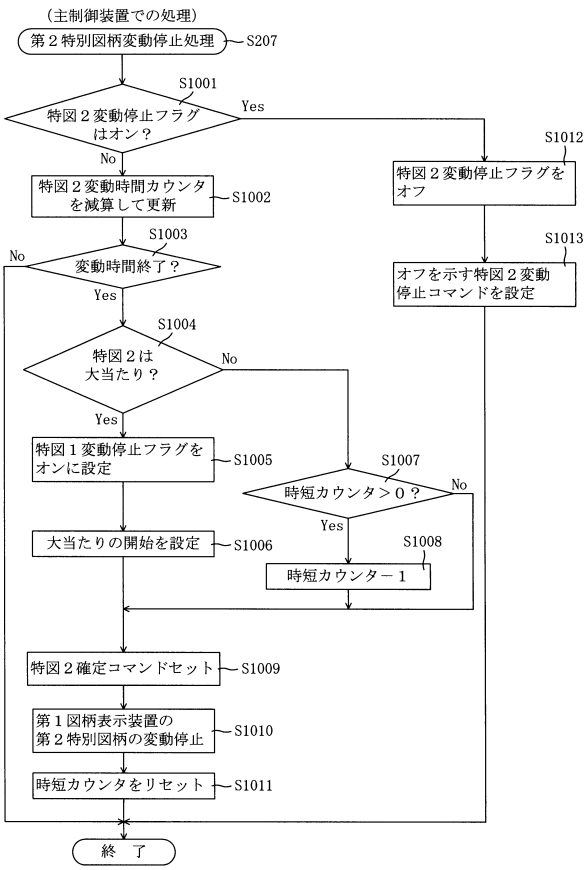
【図２７】



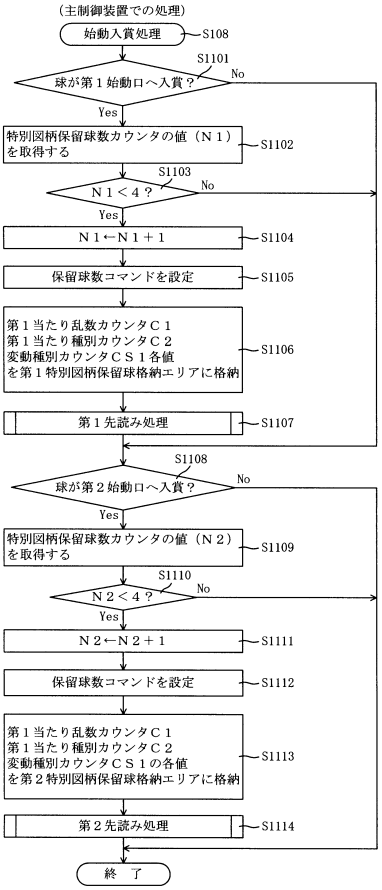
【図２８】



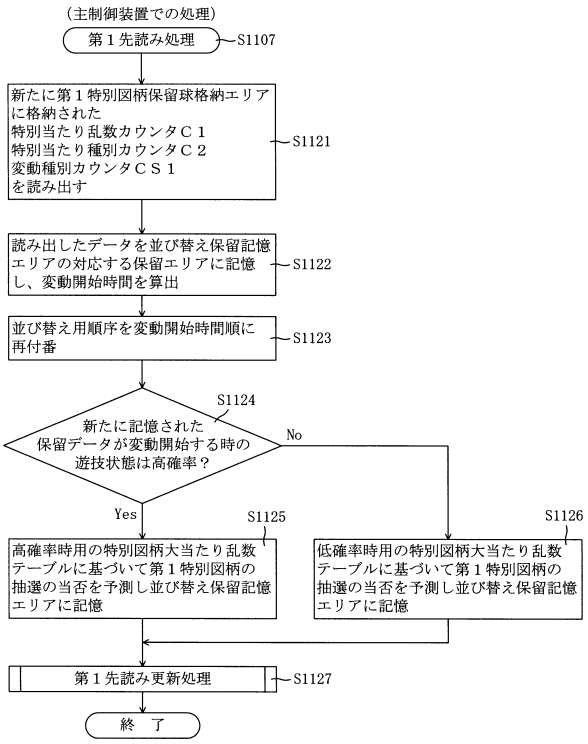
【図２９】



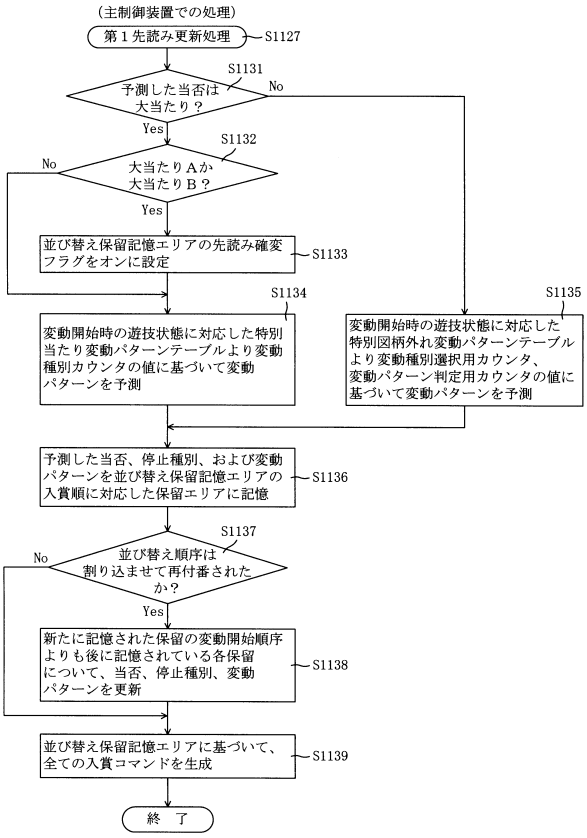
【図３０】



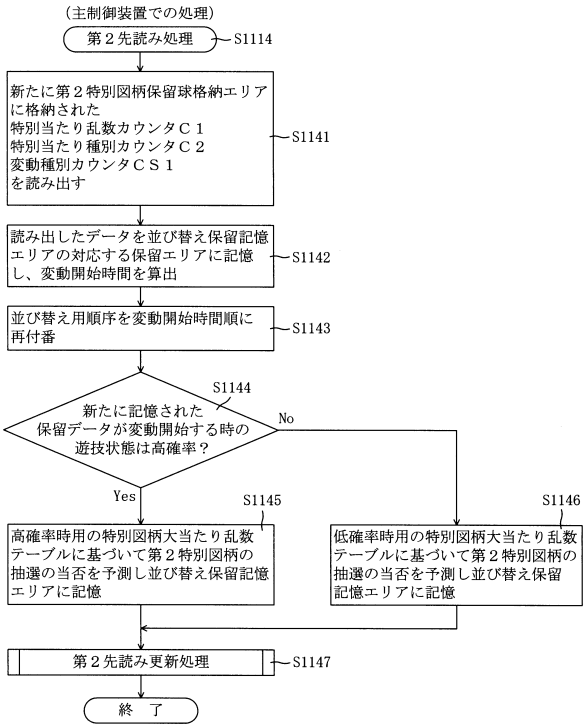
【図３１】



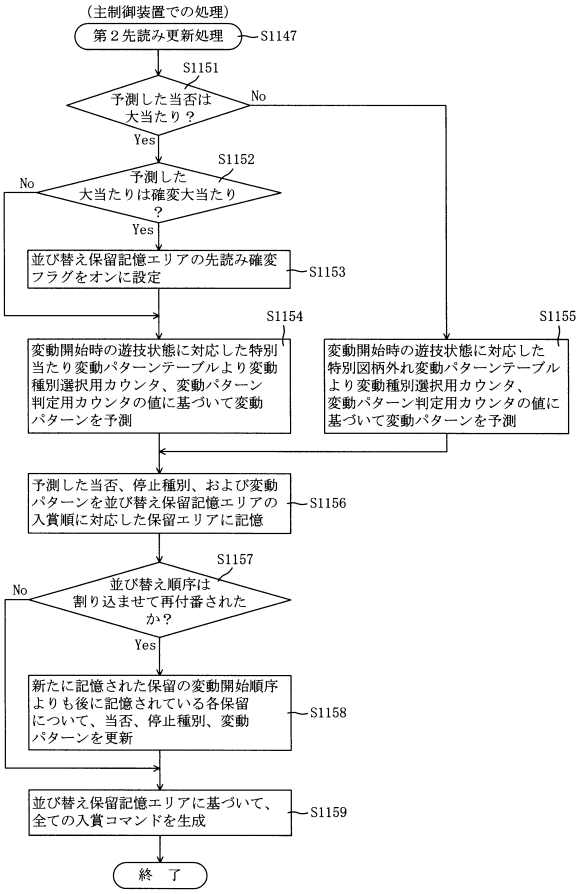
【図３２】



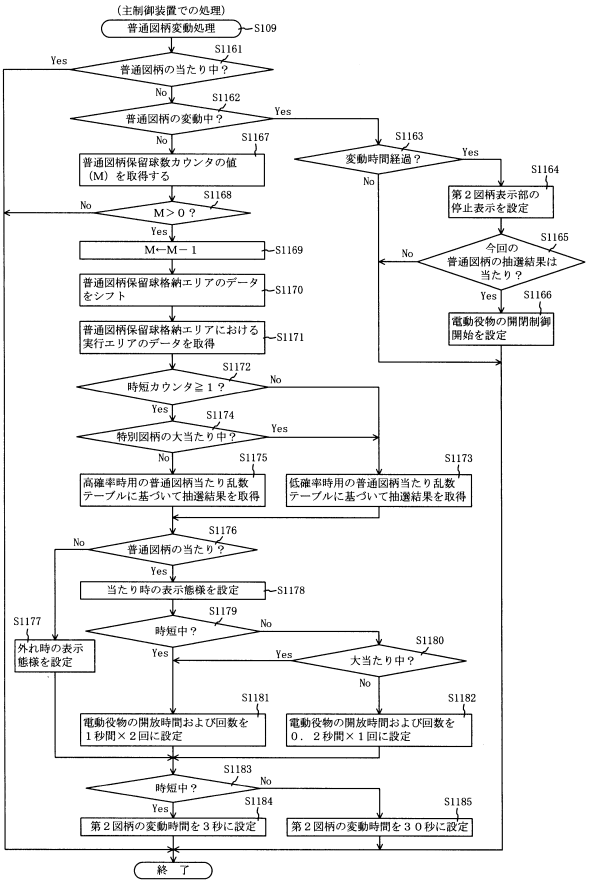
【図３３】



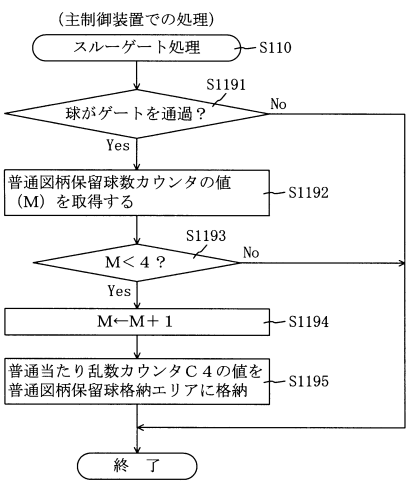
【図３４】



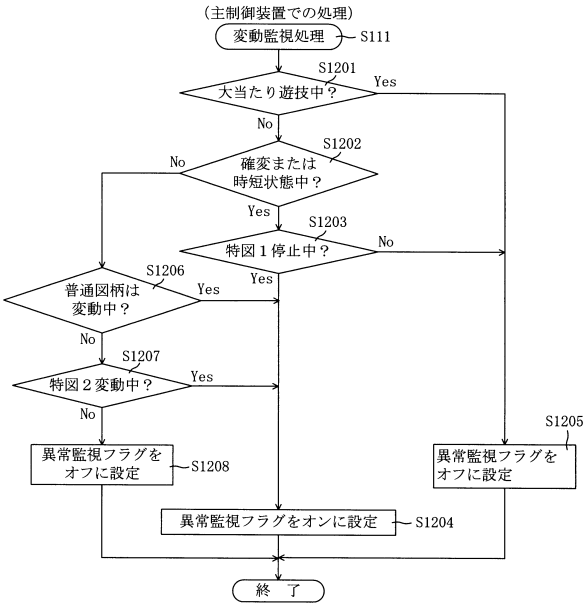
【図３５】



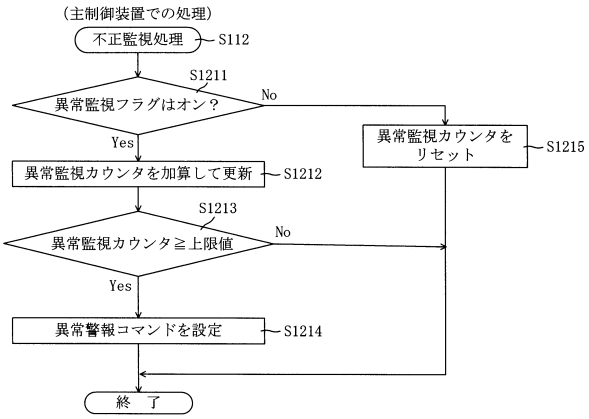
【図３６】



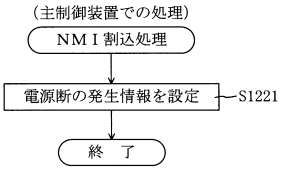
【図３７】



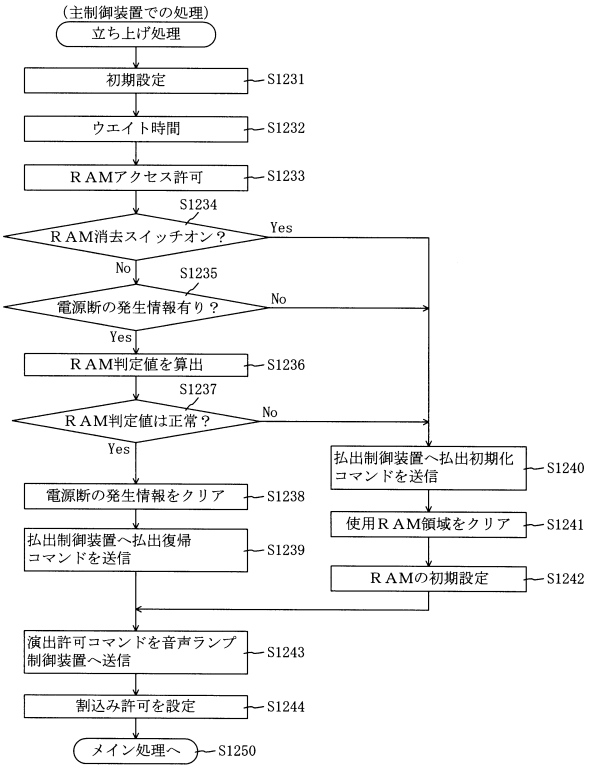
【図３８】



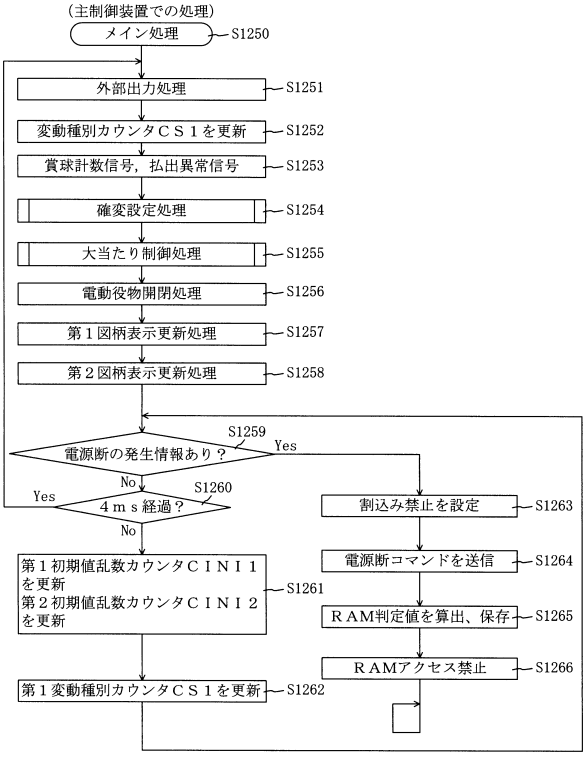
【図３９】



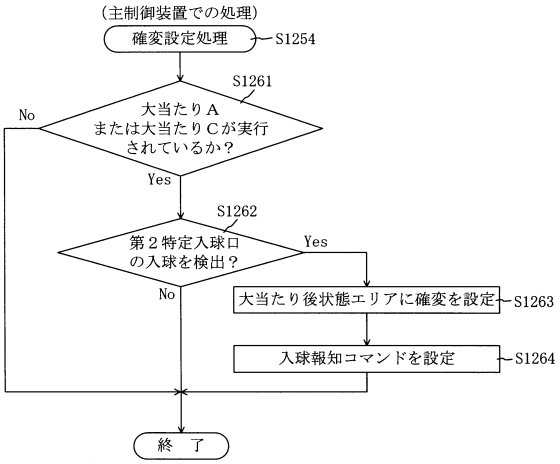
【図４０】



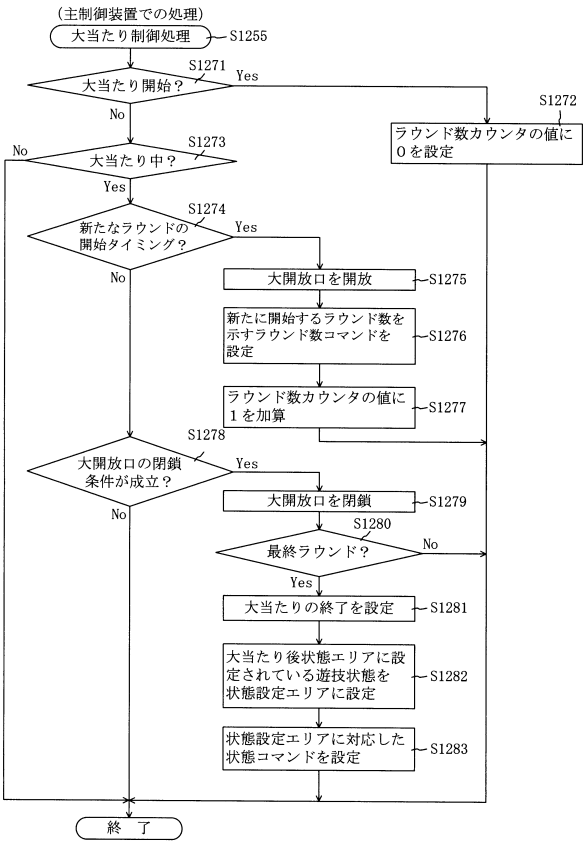
【図４１】



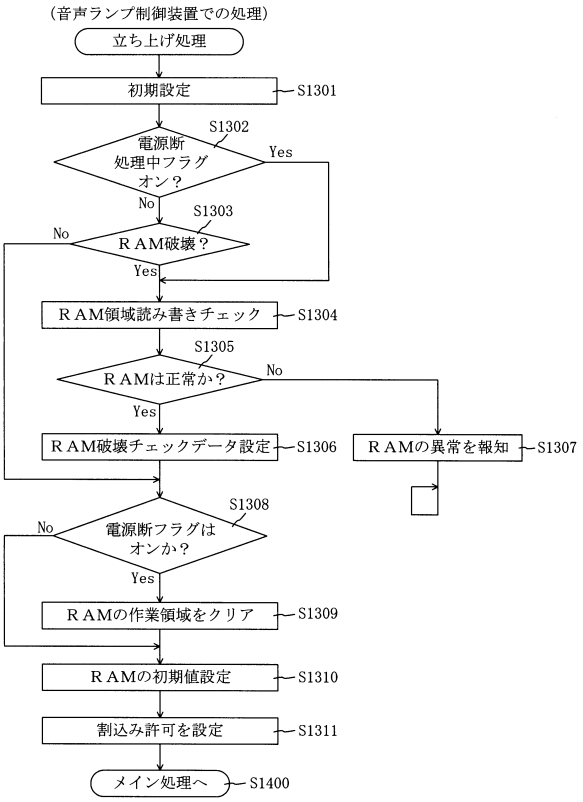
【図４２】



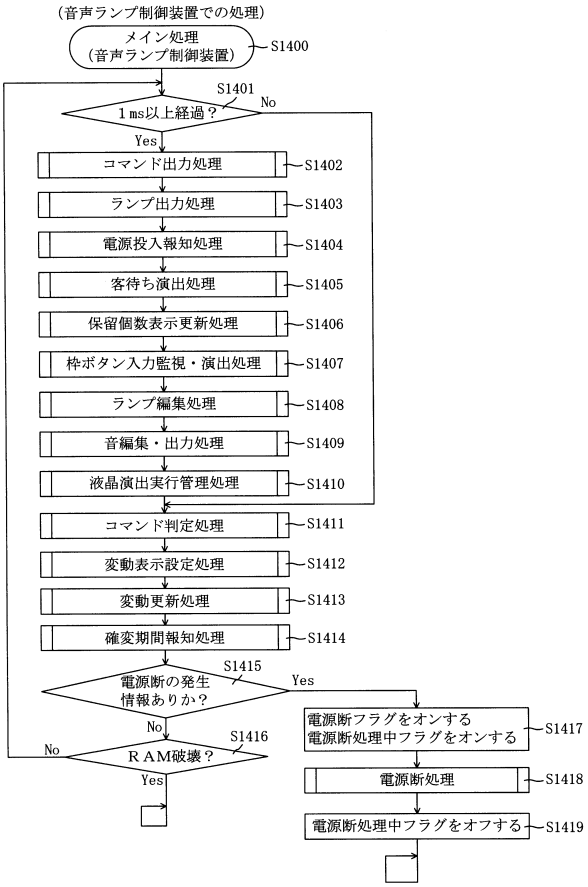
【図４３】



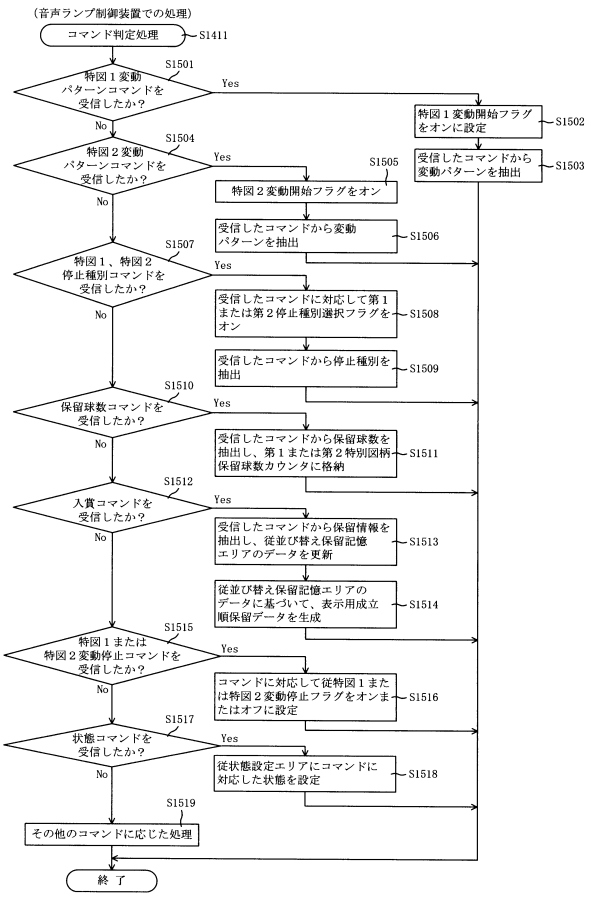
【図４４】



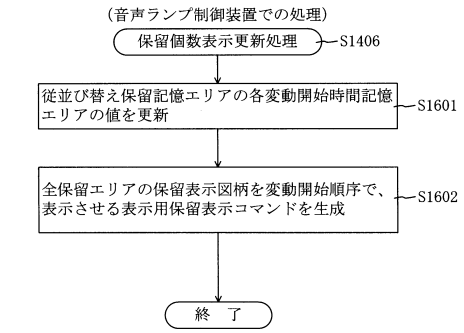
【図４５】



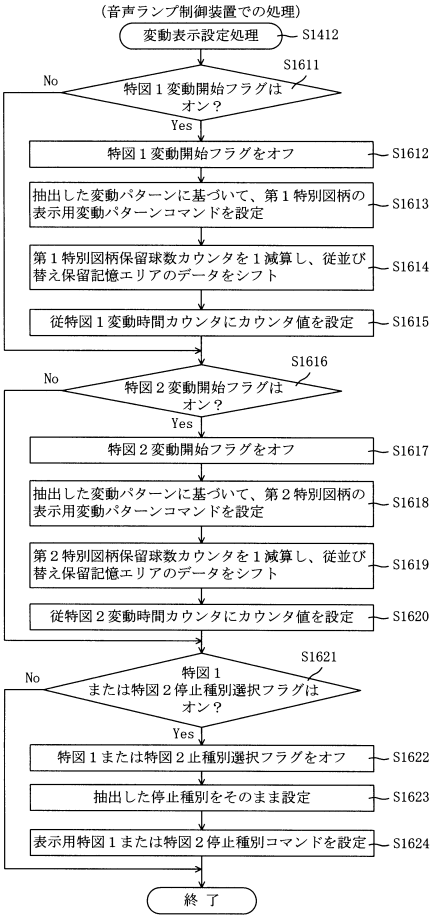
【図４６】



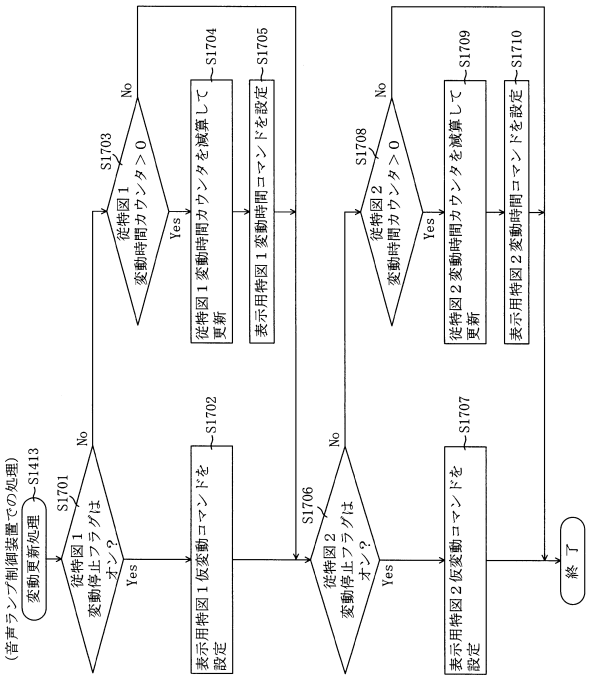
【図４７】



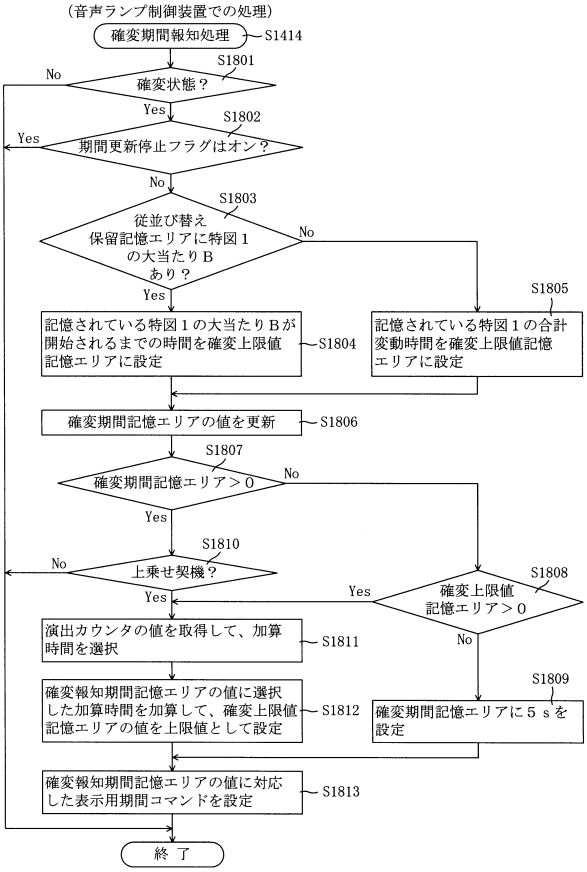
【図４８】



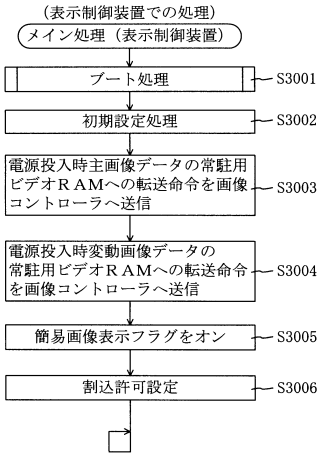
【図４９】



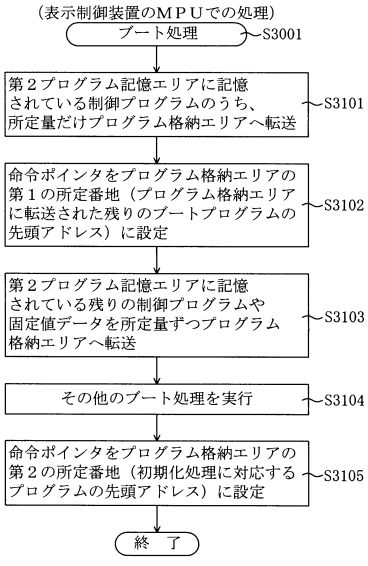
【図５０】



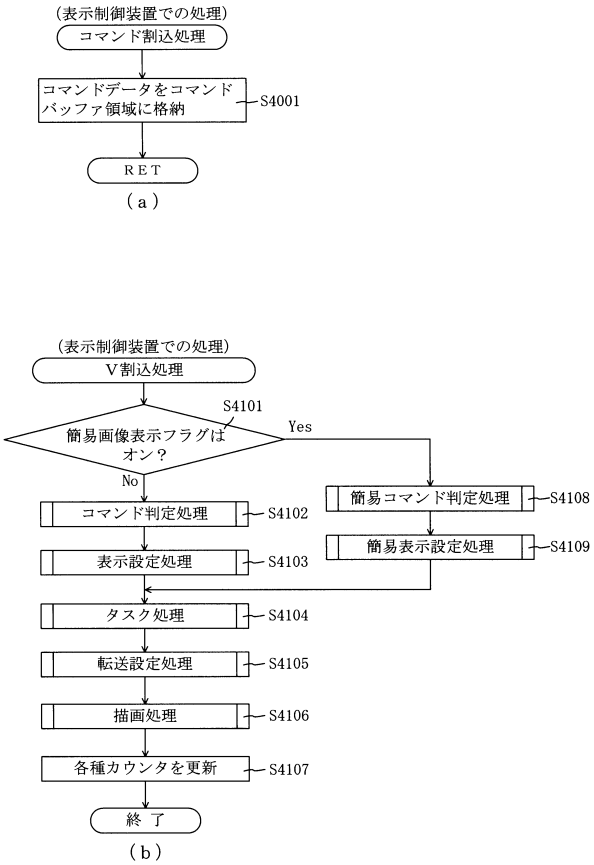
【図５１】



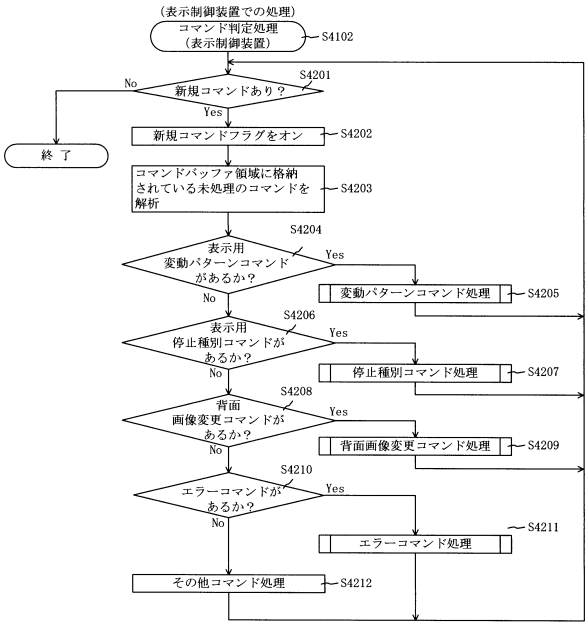
【図５２】



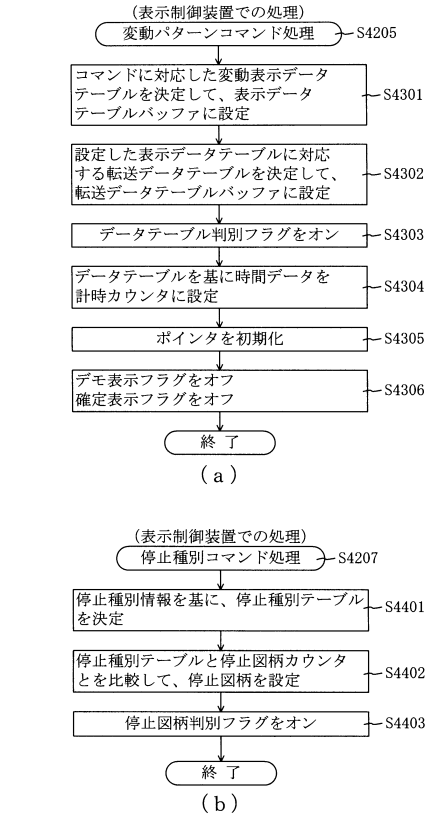
【図５３】



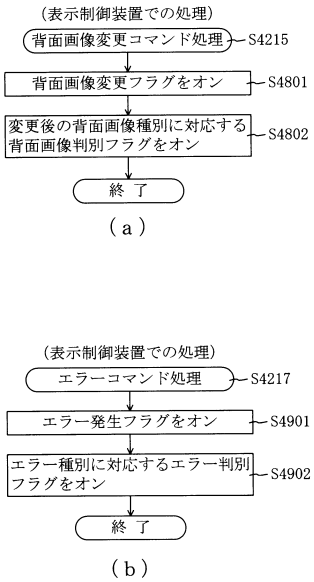
【図５４】



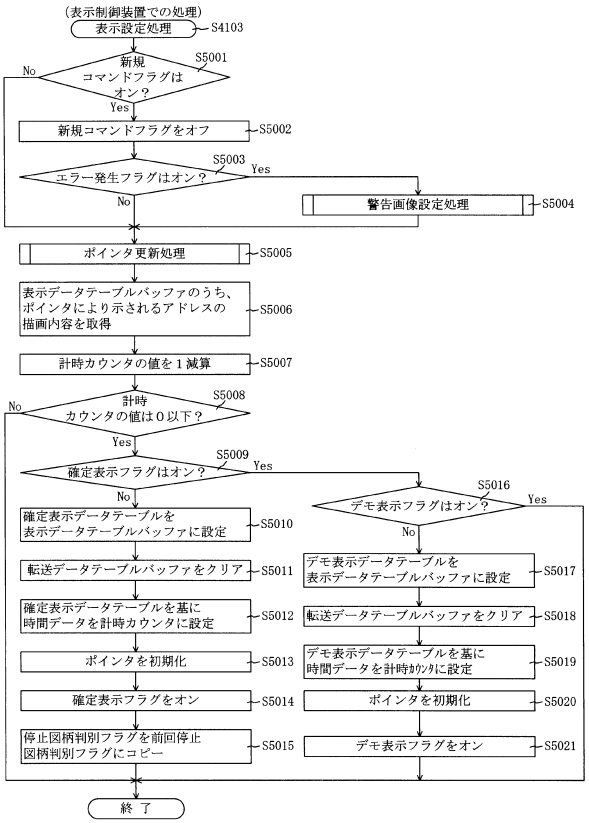
【図５５】



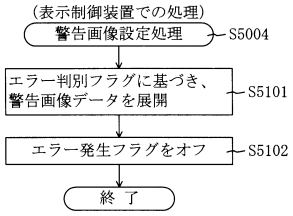
【図５６】



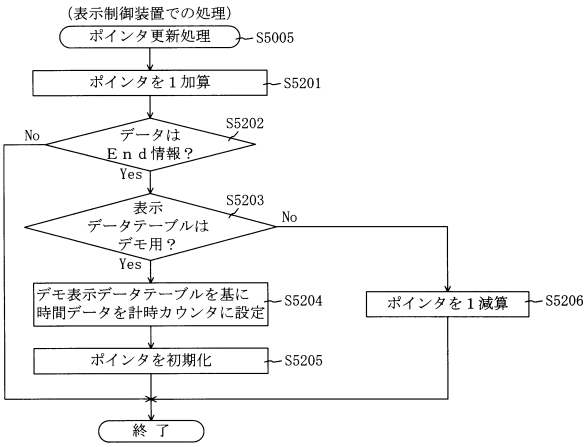
【図５７】



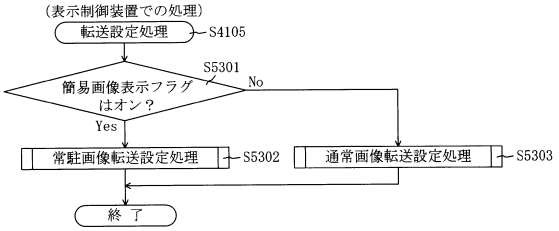
【図５８】



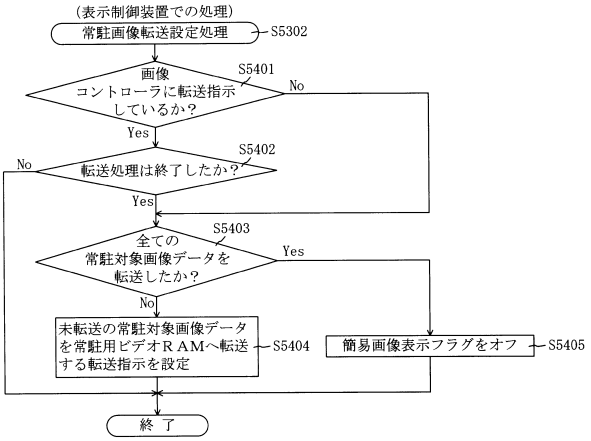
【図５９】



【図６０】

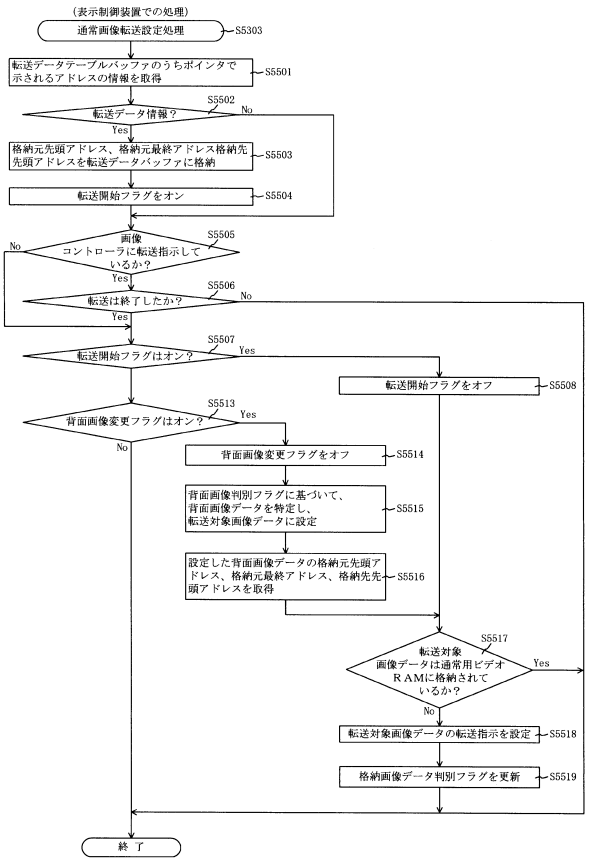


（ａ）

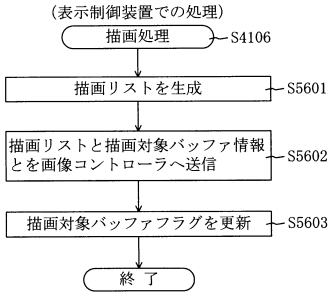


（ｂ）

【図６１】



【図６２】



【図６３】

小当たり乱数テーブル２０２ｅ
特別当たり乱数カウンタＣ１（０～３９９）

（ａ）

遊技状態	判定値
通常	－
確変	１００～１２９

小当たり選択テーブル２０２ｆ

（ｂ）

選択条件	移行カウンタ（０～１９８）	移行先テーブル	移行回数
確変時通常テーブル選択時	０～１００	外れ（確変）特図１変動移行テーブル１	１０
	１０１～１５０	外れ（確変）特図１変動移行テーブル２	２０
	１５１～１９８	外れ（確変）特図１変動移行テーブル３	３０
移行テーブル１～３選択時	０～１０	外れ（確変）特図１変動移行テーブル４	１００

外れ（確変）特図１通常変動パターン選択テーブル

（ｃ）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１００	１０１～１５０	１５１～１９８
変動パターン	ど外れ（３０ｓ）	ノーマルリーチ（６０ｓ）	スーパーリーチ（９０ｓ）

【図６４】

外れ（確変）特図１変動移行テーブル１

（ａ）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～４９	５０～１００	１０１～１６９	１７０～１８９	１９０～１９８
変動パターン	ど外れ（３０ｓ）	ノーマルリーチ（６０ｓ）	スーパーリーチ（９０ｓ）	ロングリーチ１（１８０ｓ）	ロングリーチ２（６００ｓ）

外れ（確変）特図１変動移行テーブル２

（ｂ）

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～１９	２０～６９	７０～１４９	１５０～１７９	１８０～１９８
変動パターン	ど外れ（３０ｓ）	ノーマルリーチ（６０ｓ）	スーパーリーチ（９０ｓ）	ロングリーチ１（１８０ｓ）	ロングリーチ２（６００ｓ）

外れ（確変）特図１変動移行テーブル３

（ｃ）

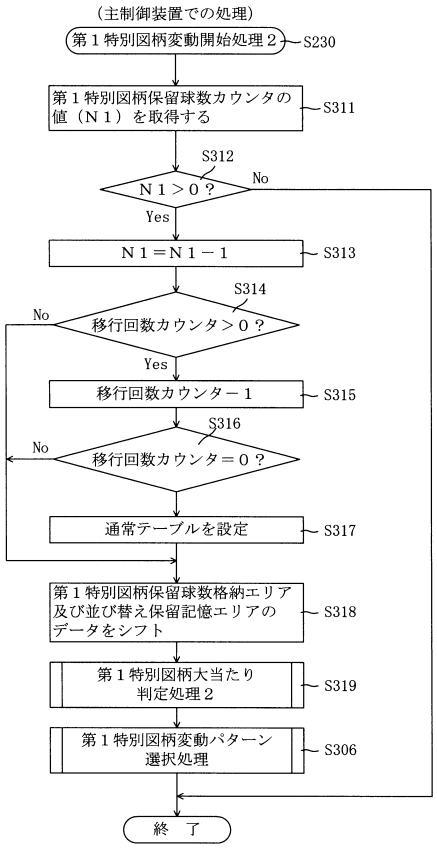
変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	０～８	９～２９	３０～１１９	１２０～１６９	１７０～１９８
変動パターン	ど外れ（３０ｓ）	ノーマルリーチ（６０ｓ）	スーパーリーチ（９０ｓ）	ロングリーチ１（１８０ｓ）	ロングリーチ２（６００ｓ）

【図６５】

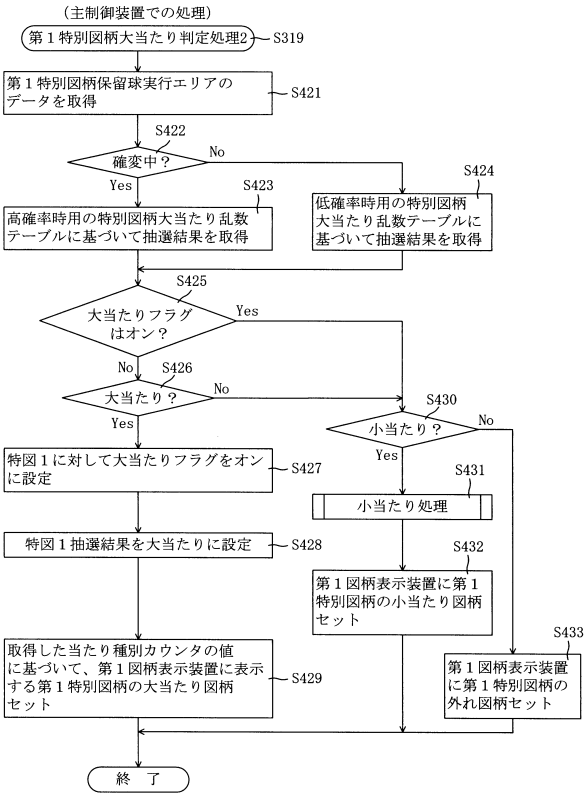
外れ（確変）特図１変動移行テーブル４

変動種別カウンタＣＳ１（０～１９８）	変動パターン
０～４	ど外れ（３０ｓ）
５～１０	ノーマルリーチ（６０ｓ）
１１～９９	スーパーリーチ（９０ｓ）
１００～１５９	ロングリーチ２（６００ｓ）
１６０～１９８	ロングリーチ３（１２００ｓ）

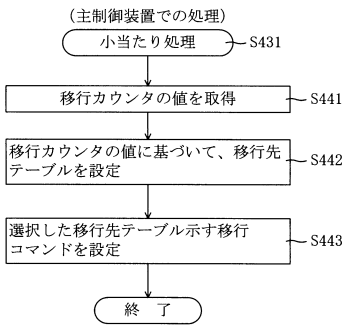
【図６６】



【図６７】



【図６８】



フロントページの続き

(56)参考文献 特開２０１３－２３０２６２（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－１０２８６９（ＪＰ，Ａ）
特開２００９－１７２１９５（ＪＰ，Ａ）
特開２０１２－１１０４９３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１４－１２１４００（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２